

Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігі
Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы

АБЕЛЬДИНОВ АДАЙ КУНАНБАЕВИЧ

**Әлемдік контекстегі кәсіби қазақ анимациялық мектебінің даму
перспективалары**

8D02195 – Өнертану

Философия докторы (PhD)

Ғылыми дәрежесін алу үшін дайындалған диссертацияның
ғылыми аппараты

Ғылыми кеңесшілер:
PhD докторы
Айдар А.М.;
профессор,
PhD докторы
Роберт Сова

Қазақстан Республикасы
Алматы, 2024

	АНЫҚТАМАЛАР	3
	КІРІСПЕ	8
1	ӘЛЕМДІК АНИМАЦИЯ МЕКТЕПТЕРІНІҢ ҚАЛЫПТАСУ ТАРИХЫ МЕН ТЕОРИЯЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ	
1.1	Әлемдік анимация мектептерінің қалыптасуы мен даму тарихының негізгі кезеңдері	20
1.2	Әлемдік анимация мектептерінің креативті және инновациялық даму үрдісінің теориялық парадигмалары	41
	1 тарау бойынша тұжырым	56
2	ҚАЗАҚ АНИМАЦИЯСЫ МЕКТЕБІНІҢ КӨРКЕМДІК ЖӘНЕ ТЕХНОЛОГИЯЛЫҚ ҚАЛЫПТАСУ ҮДЕРІСІ	
2.1	Әмен Қайдар анимация мектебінің қалыптасуы мен даму ерекшеліктері	57
2.2	Заманауи қазақ анимациясындағы шығармашылық-технологиялық мәселелері	79
	2 тарау бойынша тұжырым	93
3	ҚАЗАҚ АНИМАЦИЯСЫН ДАМУ КОНТЕКСТІНДЕГІ КРЕАТИВТІ ИННОВАЦИЯЛЫҚ РЕФОРМАЛАР ПЕРСПЕКТИВАСЫ	
3.1	Ұлттық анимация мектебін дамытуда креативті инновациялық тәсілдерді енгізу	95
3.2	Заманауи қазақ анимация мектебін дамыту жолындағы ұлттық бірегейлік моделінің перспективалары	109
	3 талдау бойыншы тұжырым	117
	ҚОРЫТЫНДЫ	120
	ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ	124
	ФИЛЬМОГРАФИЯ	130

АНЫҚТАМАЛАР

1. *Анимация* – суреттерді, кадрларды дәйекті түрде көрсету арқылы объектілердің, кейіпкерлердің немесе көріністердің қозғалысы мен өміршеңдігінің елесін жасау процесі.
2. *Аниматография* – бұл анимация мен фотосурет элементтерін біріктіретін салыстырмалы түрде жаңа және ерекше термин. Жалпы алғанда, бұл ұғым анимация мен фотографияны біріктіретін әртүрлі әдістер мен техникаларды білдіруі мүмкін.
3. *Анимасофия* - анимацияның философиялық және практикалық аспектілерін, соның ішінде анимациялық мазмұнды құрудың теориялық және практикалық тәсілдерін біріктіретін ұғым. Бұл тұрғыда аталмыш сөзді анимацияны өнер, технология және коммуникация формасы ретінде философиялық тұрғыдан түсінуге сілтеме жасау үшін қолдануға болады.
4. *Аниме* термині жапон анимациясын білдіреді. Бұл термин негізінде Жапонияда жасалған анимациялық фильмдер мен сериалдарды атайды, олар балалар бағдарламаларынан күрделі драмалар мен ғылыми фантастикаға дейін болуы мүмкін. Дәстүрлі түрде жапондық комикстерге негізделген - манга және олардың графикалық стилі сақталады.
5. *Аниматик* - бұл анимациялық жобаны жоспарлау және алдын-ала визуалды түрде ұсыну үшін қолданылатын анимацияны құру процесінің аралық кезеңі. Аниматик-бұл анимацияның жеңілдетілген нұсқасы, ол толық анимация жасалғанға дейін идеяны тексеру және бекіту үшін жасалған.
6. *Аниматор* – бұл анимацияны, яғни фильмдердің, бейне ойындардың, жарнамалардың, веб-мазмұнның және басқа медиа форматтардың бөлігі бола алатын қозғалмалы кескіндерді жасауға арналған маман. Аниматор анимациялық жобадағы кейіпкерлер мен объектілерге өмір сыйлауға жауапты.
7. *Анимациялық авангард* – жиырмамыншы жылдардағы батыс еуропалық анимациядағы экрандық экспрессивтілік құралдарын іздеумен және анимация тілін дамытумен байланысты бағыт. Ол бірегей және инновациялық туындыларды жасау үшін визуалды стильдермен, әдістермен және сюжеттік құрылымдармен эксперименттерді қамтиды. Анимациялық авангард көбінесе заманауи өнермен және концептуалды тәсілдермен қиылысады, көрермендерге стандартты емес және арандатушылық тәжірибе ұсынады.
8. *Авторлық анимация* – бұл анимация арқылы жасалған және автордың жеке басын көтеретін экрандағы шығарма қолжазба.
9. *Анимацияның он екі қағидасы (ағылш. twelve principles of animation)* – Фрэнк Томас пен Олли Джонстон тұжырымдаған анимация сапасын анықтайтын негізгі факторлар: қысу және созылу, дайындық, сахналық қойылым (сценография), анимация басынан аяғына дейін, анимацияға қарсы позадан позаға дейін, ақырғы әрекет және қабаттасу, үдету және баяулау, доғалар, қосымша әрекет, уақыт, әсірелеу, қатты сурет және тартымдылық.

10. *Гипербола* – бұл әсерді күшейту үшін күрт асыра сілтеуден тұратын стилистикалық әдіс. Анимацияда ол кадрдағы объектілердің қозғалыс траекториясын жасауда белсенді қолданылады.
11. *Гротеск* – бұл асыра сілтеумен, абсурдтықпен және оғаштықпен сипатталатын стильді немесе көркемдік техниканы сипаттайтын термин. Гротеск өнері көбінесе абсурд, сюрреализм және комизм элементтерін қамтиды және оның мақсаты көрерменді таң қалдыру, қорқу, күлу немесе жиіркену.
12. *Диалог* – екі немесе бірнеше адамның әңгімесінен құрылатын ауызша сөйлеу түрі. Сценарийде диалог сюжеттің және кейіпкерлердің мінезін ашудың негізгі құралдарының бірі болып табылады.
13. *Динамика* – автоматты түрде есептеу үшін қолданылатын қозғалатын объектілердің немесе алгоритмдердің жалпыланған атауы.
14. *Екі өлшемді анимациялық технологиялар* – Анимациялық технологиялар екі өлшемді түсірілім кеңістігінің тек екі координатын (биіктігі мен ені) қолданатын технологиялар. Бұл термин - жазықтық технологиялары, оларда бейне мен сурет, әдетте, түсірілім жазықтығымен байланысты. Оларға сызықты анимацияның барлық түрлері (альбомдық, целлулоидты анимация, «өзгертілген негізі» бар сызықты технология, камерасыз анимация және т.б.), сусымалы материалдар анимациясы және реюграфия жатады.
15. *Үш өлшемді анимациялық технологиялар* – түсірілім кеңістігінің , биіктігін және тереңдігін пайдаланатын анимациялық технологиялар. Мәселен, көлемді анимацияның барлық түрлері - қуыршақ, зат, пластилин («жұмсақ саз»), лазерлік (голографиялық), қатты денелерді бөлшектеу және пиксиляция жатады.
16. *Инелі экран (ағылш. Print screen)* – сирек кездесетін анимациялық технологиялардың бірі. Осы техниканы Александр Алексеев 1930 жылдардың басында ойлап тапты. Бұл біркелкі бөлінген ұзын жіңішке инелер өтетін тік жазықтық. Инелер саны бірнеше ондаған мыңнан миллионға дейін болуы мүмкін.
17. *Имитация* – ұқсастық жасау, ұқсас нысанға еліктеу немесе оны ұқсас затпен алмастыру. Имитация көбінесе анимацияда көркемдік құрал ретінде қолданылады.
18. *Кадр* – бұл қозғалыс немесе бейне тізбегін біріктіретін реттіліктің бір бөлігін құрайтын бірлік сурет. Әрбір кадр жеке статикалық кескін болып табылады және бұл кескіндерді белгілі бір жиілікте дәйекті түрде ойнату үздіксіз қозғалыс елесін жасайды.
19. *Камераның дірілі (ағылш. camera shake)* – виртуалды композитинг кезеңде алынған виртуалды діріл, симуляциялы камералар, CG көркемдік техникасы.
20. *Компьютерлік анимация* - компьютер мен сандық медиа арқылы жасалған виртуалды графикалық объектілердің анимациясы. Анимация процесі виртуалды ортадағы графикалық нысандардың қозғалысы мен қасиеттерін басқаратын интерактивті интерфейс арқылы мамандандырылған бағдарламалық жасақтамада жүзеге асырылады. Компьютерлік анимация - екі

- өлшемді және үш өлшемді анимацияларды жасауға, қолмен анимация стильдерін ойнатуға мүмкіндік береді.
21. *Компьютерлік графика (CGI)* – компьютер арқылы құрылған және басқарылатын сурет. Компьютерлер визуалды ақпаратты жасау және көркемдік өңдеу құралы ретінде қолданылатын өнер түрі. Ол 2D және 3D графикасы, анимация, деректерді визуализация және интерфейстерді қоса алғанда, көптеген технологиялар мен қосымшаларды қамтиды. Компьютерлік графика өнер, ғылым, инженерия, ойын-сауық және өнеркәсіп сияқты әртүрлі салаларда қолданылады.
 22. *Коллаж* – бұл динамикалық және мәнерлі анимациялық шығарма жасау үшін әртүрлі визуалды элементтер мен әдістерді біріктірудің қызықты және креативті тәсілі. Анимациялық коллаж жасау үшін Adobe After Effects, Blender, Adobe Animate немесе анимацияны қолдайтын Procreate сияқты қарапайым редакторларды пайдалануға болады.
 23. *Қозғалысты түсіру (немесе Motion Capture, қысқаша MoCap)* – нақты объектінің (актердің) қозғалысын цифрлық модельге автоматты түрде көшіру әдісімен компьютерлік анимация алу технологиясы. Арнайы цифрлық камераларды, өлшеу құралдарын және бағдарламалық қамтамасыз етуді қолдануға негізделген. Ротоскоптың бір түрі ретінде қолдануға болады. Көлемді кеңістіктегі қозғалыстардың нақты бөлшектеріне қол жеткізуге мүмкіндік береді.
 24. *Кодтау (ағылш. encoding)* – аналог ақпаратты шифрлауды аналогтық нысаннан цифрлық форматқа немесе бір цифрлық форматтан екіншісіне арнайы бағдарламалықпен қамтамасыз ету. Үдеріс ақпаратты сақтауда сапасын жоғалтпай азайтуға, бүлінуден немесе рұқсат етілмеген ІС қауіпсіздігін арттыруға көмектеседі.
 25. *Кодомо* - балалар аудиториясына арналған, сериалдарда ұсынылатын жапон анимациясының жанры.
 26. *Комбинациялық түсірілім* – көркем және деректі фильм арқылы комбинациялық кадр алу тәсілі. Комбинациялық түсірілім шындықта түпкілікті кескін алу мүмкін болмаған кезде; түсірілім тобы мен актерлердің жұмыс істеу қаупін азайту үшін трюк түсірілімдерінде; композиция әдісімен нақты және виртуалды суреттерді біріктіру кезінде қолданылады.
 27. *Комикс* – қысқа мәтіндік хабарламалармен сүйемелденетін суреттер сериясы; әзіл-ысқақты немесе шытырман оқиғалы сипаттағы графикалық әңгімелер; графикалық баяндау жанры. Комикстер 19 ғасырдың аяғында америкадағы газет-журналдарға апта сайын немесе күнделікті қосымша ретінде шығарыла бастады.
 28. *Контур* – анимацияда кейіпкерлердің, объектілердің, фондық элементтердің немесе олардың ішкі бөлшектері мен аймақтарының сыртқы шекараларын анықтайтын бөлу сызығы.
 29. *Қуыршақты анимация немесе жалпақ анимация (stop-motion)* – бұл қозғалыс иллюзиясын жасау үшін қуыршақтар немесе фигуралар қозғалатын және кезең-кезеңімен суретке түсетін әдіс.

30. *Манга* – жанрлар мен стильдердің кең ауқымын қамтитын комикстер мен графикалық романдардың жапондық түрі.
31. *Модельдеу* (ағылш. *modeling*) – компьютерлік графикада суретшінің эскиздеріне сәйкес графикалық объектінің виртуалды моделін құру процесі. Фильмге дайындық кезеңінен кейін және анимация мен рендеринг процесін бастайды.
32. *Морфинг* (ағылш. *morphing*) – компьютерлік анимацияда бастапқы меш-объектіден мақсатты меш-объектіге тегіс өту анимациясын жасауға мүмкіндік беретін 3D Max бағдарламасындағы технология. Технология объектілерден шыңдардың саны бірдей болуын талап етеді.
33. *Мультипликация* – кинода, теледидарда, бейне ойындарда және басқа медиа форматтарда қолдануға болатын әртүрлі әдістер мен техникаларды қолдана отырып, қозғалмалы кескіндер жасау өнері. Бұл термин дәстүрлі боялған анимациядан қазіргі компьютерлік технологияға дейінгі көптеген процестерді қамтиды.
34. *Пиксиляция* (ағылш. *pixilation*) – бұрын түсірілген табиғи фото немесе киноматериалды анимациялық қозғалыс жасау үшін негіз ретінде пайдаланатын анимациялық технология. Пиксиляцияның негізі жаңа уақыт пен кадрлар бойынша қайта жиналған кейіпкерлердің қозғалысы.
35. *Раскадровка* (ағылш. *storyboard*) – көріністердің монтаждық ауысымына сәйкес статикалық суреттердің дәйекті сериясынан тұратын және жоспарлардың ауқымдылығымен берілген экрандық жұмыстың сахналық графикалық жоспары.
36. *Рендеринг* (ағылш. *rendering*) – компьютерлік графикада виртуалды сахнадан екі өлшемді кескін алу. Рендеринг үдерісінде объект модельдерінің, текстуралардың, виртуалды камералардың, жарықтандыру схемаларының, көлеңкелердің математикалық сипаттамасы, берілген алгоритмдер бойынша тағайындалған материалдар кескінге айналады. Рендеринг арнайы бағдарламалық жасақтама (Mental Ray, Renderman) және аппараттық кешен (рендер фермасы) арқылы жүзеге асырылады.
37. *Ротоскопия* – суретші-режиссердің бұрын түсірілген табиғи киноматериалдарды (көркем немесе деректі көріністер) қолмен суреттеуі негізінде жасауға мүмкіндік беретін анимациялық технология. Кинопроектордан арнайы ротоскоп үстеліне кадрдан кадрға киноматериал проекцияланады, ал суретші немесе аниматор фазадан фазаға қолмен сызады. Проекция ротоскоптың көмегімен жүзеге асырылады.
38. *Салғастыру техникасы* (ағылш. *cut - out*) – жалпақ немесе көлемді қуыршақтар мен марионеткаларды жасау үшін қолданылатын анимациялық технология. Салғастыру технологиясы (перекладка) ең көне технологиялардың бірі болып саналады.
39. *Стоп-кадр* – қозғалатын экрандық кескінді тоқтататын кинематографтықлық әдіс. Анимацияда бірнеше кадр ішінде бір фазаны түсіру нәтижесінде қол жеткізіледі. Тоқтау жақтауы көрерменнің назарын маңызды семантикалық нүктеге аудару үшін қолданылады.

40. *Сtop-моушн* (ағылш. *stop motion*) – экранда жансыз заттарды жандандыратын анимация технологиясы. Тоқтау техникасында қуыршақ және пластилиннен жасалған жаңа мультфильмдер жасалды. Stop motion қозғалысының ерекше жағдайлары - пикселдеу және қайта орналастыру әдістері.
41. *Тайминг* (ағылш. *timing*) – анимациялық сахна мен эпизодты хронометражды есептеу, оның эмоционалды дамуын ескере отырып, уақыт пен кеңістіктегі әрекетті есептеу. Анимацияның он екі принципінің бірі, объектінің қозғалыс жылдамдығын сипаттайтын анимациялық кілттер арасындағы уақыт аралығы.
42. *Фаза* – екі дәйекті орналасу арасындағы объектінің аралық позицияларының бірі.
43. *Флеш* (ағылш. *flash*) – Adobe Flash графикалық редакторында (Macromedia Flash) шығарылатын векторлық объектілердің компьютерлік екі өлшемді анимация технологиясы. Термин көбінесе бағдарламалық жасақтама пакетіне қарамастан қарапайым геометриясы және шектеулі компьютерлік анимациясы бар жалпақ нысандарға салынған графикалық стильге сілтеме жасау үшін қолданылады.
44. *3Ds MAX бағдарламалық жасақтамасы* – анимациясының барлық өндірістік процестерін қамтитын: модельдеу, риггинг, скиннинг, мапинг, анимация, арнайы эффектiлер, динамика және т. б. үш өлшемді графиканың алғашқы бағдарламаларының бірі. Character Studio модулінің арқасында 3D анимациясында ең танымал бола бастады.
45. *CHARACTER STUDIO бағдарламалық жасақтамасы* – бұл бағдарлама ішіндегі модуль 3Ds Max, қуатты жүйесінің арқасында Vired кейіпкерлер анимациясының кез-келген түрін жасауға мүмкіндік береді.
46. *МАУА бағдарламалық жасақтамасы* – 3D анимация үдерісінің барлық өндірісін қамтитын: модельдеу, риггинг, анимация, рендер, арнайы эффектiлер, динамика және т. б. үш өлшемді графикалық редактордың компьютерлік бағдарламасы.
47. *MENTALRAY бағдарламалық жасақтамасы* – нақты физика заңдарын сақтай отырып көрсетуге арналған кәсіби бағдарлама.
48. *ZBRUSH бағдарламалық жасақтамасы* – Pixologic компаниясы жасаған үш өлшемді модельдеу бағдарламасы. Оның айрықша ерекшелігі нақты уақыт режимінде үш өлшемді көрсету функциясымен күшейтілген 3D моделін «мүсіндеу» процесін имитациялау, бұл қажетті 3D нысанын жасау үдерісін жеңілдетеді.
49. *DOLBY форматы* – тұрмыстық техникада және кинематографта дыбысты жазу және ойнату саласындағы негізгі стандарттарды жасаушы американдық компания (Dolby Laboratories компаниясы атауының бір бөлігі).
50. *IMAX форматы* – IMAX корпорациясы әзірлеген киноплёнка форматы (ені жақтаудың бойлық орналасуымен 70 Мвт, бір кадрға 15 перфорация), түсірілім және проекциялық жабдық. Ультра үлкен кино экрандарында

көрсету үшін 35 мм кинофильмдегі кескін ауданынан 10 есе үлкен кескінді түсіруге мүмкіндік береді.

КІРІСПЕ

Жұмыстың жалпы сипаттамасы

«Әлемдік контекстегі кәсіби қазақ анимация мектебінің даму перспективалары» атты диссертациялық жұмыста қазақ анимация өнеріндегі кәсіби мектебі мен анимация саласының мамандарын дайындау жүйесіндегі өзекті мәселелерге кинотанушылық, тарихи-хронологиялық және салыстырмалы-сараптамалы талдау жүргізу арқылы теориялық зерттеу жасалады.

Зерттеу жұмысы алпауыт елдердегі анимация саласы бойынша білім беру тәжірибесін талдай отырып, қазақ анимациясының негізгі бағыттары мен мәселелерін қарастырады. Әлемдік тәжірибеге зерттеу жүргізу – Отандық анимация өнеріне кәсіби маман даяулау жүйесін анықтауға мүмкіндік береді және қазақ анимациясының даму жолын айқындап, білім берудегі өзекті мәселелердің шешім табуына елеулі септігін тигізеді.

Зерттеу тақырыбының өзектілігі

Бүгінгі таңда, қазақ анимация өнері қайта жаңғырып, экрандық өнер түрлерінің жеке-дара саласы ретінде қалыптасып келеді. Саланың дамуына әсер ететін негізгі факторлардың бірі – адами капитал. Нақтылап айтсақ, ұлттық анимация өнерінің даму үрдісінің ілгерілеуі – анимация өндірісі төңірегіндегі мамандардың саны мен сапасына тікелей байланысты. Білім беру орындарында кәсіби мамандарды даярлау жүйесін нақтылау – ұлттық анимация өнерінің келешек даму тенденциясын айқындайтын шешуші мәселе екенін айтып кеткеніміз жөн.

Президент Қасым-Жомарт Тоқаев Қазақстанның креативті индустрия секторына ерекше назар аударып келеді. Анимация – елдің экономикалық дамуы мен мәдени құндылықтарын насихаттауда маңызды рөл атқаратыны белгілі. Сондай-ақ, ұлттық дәстүр мен тарихи мұраны заманауи әдіс арқылы көрсетіп, ұрпақ тәрбиесіне әсер ете алады.

Ұлттық анимация дарынды жастарды қолдау, шығармашылық әлеуетті арттыру және Қазақстанның мәдени брендингін нығайту тұрғысынан үлкен маңызға ие. Бұл сала қазақ ертегі, аңыз-әңгімелері мен батырлық жыр-дастандарды визуалды тілде жеткізіп, көрермен бойындағы ұлттық рухты жандандыруға ықпал етеді.

Мемлекет басшысының бастамасымен креативті индустрияны қолдауға бағытталған жаңа жобалар жүзеге асырылуда, олардың ішінде анимациялық студиялар үшін гранттық бағдарламалар, инфрақұрылымды дамыту және халықаралық деңгейде қазақ анимациясын таныту шаралары бар. Сонымен қатар, балалар мен жастарға арналған қазақ тіліндегі сапалы анимациялық өнімдерді көбейту отандық контенттің бәсекеге қабілеттілігін арттырады.

Қазақ анимациясы креативті индустрияның бір бөлігі ретінде жаһандық нарыққа шығу әлеуетіне ие. Мысалы, «Күлтегін», «Алтын адам», «Ер Төстік» сияқты жобалар ұлттық болмысты сақтай отырып, заманауи технология мен анимациялық трендтерді пайдалануда. Бұл тек экономикалық пайда әкеліп

қоймай, елдің мәдени имиджін халықаралық аренада қалыптастыруға ықпал етеді.

Осылайша, ұлттық анимация Қазақстанның креативті индустриясының дамуына серпін беретін стратегиялық бағыттардың бірі ретінде қарастырылады. Бұл сала талатты жастарды шабыттандырып, жаңа идеяның жүзеге асуына мүмкіндік береді және еліміздің мәдени мұрасын болашақ ұрпаққа жеткізуде маңызды рөл атқарады.

Мемлекеттік бағдарлама аясында қазақ тілін дамыту – еліміздегі негізгі мәселелерінің бірі. Қазақстан Республикасындағы тіл саясатын іске асырудың 2020-2025 жылдарға арналған мемлекеттік бағдарламасын [1] қолдаудың және дамытудың негізгі факторы ретінде анимация саласының қосар әлеуеті айтарлықтай зор екені белгілі.

Ұлттық анимация қазақ тілінің дамуында, әсіресе қазіргі заманғы технологиялық құралдар мен медиа контекстінде маңызды рөл атқарады. Мектепалды және мектеп жасындағы балаларды оқыту аясында анимациялық мультфильмдер қазақ тілін дамытудың тиімді құралы бола алады. Анимациялық фильм – балаларға тілді үйренудің қол жетімді көрнекі әдісін ұсына отырып, бұл процесті қызықты әрі есте қаларлық етеді. Сондай-ақ, анимация өнері ұлтымыздың мәдени мұрасын өскелен ұрпаққа сақтауға және бойына сіңіруге септігін тигізеді. Анимация мүмкіндіктері – қазақ халқының мәдени құндылықтарын, әдет-ғұрыптары мен дәстүрін визуалды түрде сақтап, репрезентация жасауға болатын көркемдік құрал. Сонымен қатар, төл мәдениетіміз бен өнерімізді әлемге трансляциялауға және насихттауға көмектеседі.

Қазақ әдебиетін дәріптеу мақсатында ұлттық әдеби шығармаларды анимациялық фильмдерге бейімдеу – елімізде және әлемдік нарықта танымал болуына мүмкіндік туғызады. Бұл әлемдік аренада қазақ мәдениеті мен әдебиетін көпшілікке таныстырады.

Жаһандық дәуірде халықаралық интеграцияның маңызы зор. Осы орайда, ана тілімізді, ұлттық мәдениетіміз бен өнерімізді халықаралық деңгейде насихаттауға және мемлекеттік бағдарлама аясындағы Креативті индустрия секторын дамытуда анимация өнері маңызды сала болып табылады. Бұл мақсатқа қол жеткізу үшін еліміздегі білім беру жүйесінің деңгейін халықаралық стандарттарға сәйкестендіруге жағдай жасалуы қажет. Отандық жоғары білім беру және ғылым жүйесіне прорессивті жаңа технологиялық құралдарды енгізу арқылы мемлекетте ұлттық бәсекеге қабілетті мамандарды даярлаудың өзектілігі арта түседі. Анимация өнерін халықаралық деңгейге шығару жолында сапалы білім – Креативті индустрия және инновациялық технологияны дамыту негізі үдеріске айналуы қажет.

Жарты ғасырдан астам тарихы бар қазақ анимация өнеріндегі кадр мәселесі әлі күнге дейін өзектілігін жоғалтқан жоқ. Заманауи талаптарға сай режиссер-аниматорларды тәрбиелеу, олардың кәсіби білім алу жолындағы сұраныстарын қанағаттандыратын сапалы білім беру жүйесін қалыптастыру, анимация мамандарын дайындайтын оқу орындардың мемлекеттік тілде жазылған оқу

құралдары және теориялық-әдістемелік базамен қамтамасыз ету мәселесі зерттеу тақырыбының өзектілігін қамтып отыр.

«Әлемдік контексте кәсіби қазақ анимациялық мектебінің даму перспективалары» атты диссертациялық зерттеудің негізгі өзектілік мәселелеріне тоқтала кетсек:

- Анимация өнері – көрерменнің жас ерекшеліктеріне қарай дүниетанымын кеңейтуге, отансүйгіштік сезімін оятуға, ұлтымыздың мәдени мұрасын, әдет-ғұрыптары мен дәстүрін визуалды түрде өскелен ұрпаққа сақтауға, сонымен қатар, жалпы адамзатқа ортақ құндылықтарды қалыптастыруға, ұрпақ тәрбиелеу мәселесіне әсер ететін маңызды сала;

- Ұлттық анимация мектепалды және мектеп жасындағы балалар арасында қазақ тілінің қазіргі заманғы технологиялық құралдар мен медиа контенті пайдалана отырып, тілді үйренудің қол жетімді көрнекі әдістерімен оқу процессін қызықты әрі есте қаларлық ете алады;

- Халықаралық білім беру жүйесіне сәйкес анимациялық кәсіби мектеп қалыптастыру жас қазақстандықтарға анимация саласында жоғары білім алуға мүмкіндік береді, бұл өз кезегінде олардың шығармашылық әлеуетін ашуға және әлемдік еңбек нарығында бәсекеге қабілетті болуға көмектеседі;

- Анимация өнері кәсіби мамандарға сұранысы жоғары маңызды сала ретінде бүгінгі әлемдік нарық контекстінде қазақ анимациялық мектебі жұмыс берушілер мен инвесторлардың назарын аудара отырып, сапалы кадрлардың жаңа легін ұсына алады;

- Қазақстанда кәсіби анимациялық мектепті дамыту креативті экономиканың қарқын алуына ықпал етіп, отандық және әлемдік нарықта қазақ анимациясын бренд ретінде таныта алады.

- Анимация өндірісі көркем-туындылар жасау арқылы ұлттық мәдениет пен автордың жеке тұлғалық қолтаңбасын көрсетуге мүмкіндік береді. Қазақстанда кәсіби анимациялық мектепті дамыту әлемдік аренада қазақ мәдениеті мен өнерін сақтауға және ілгерілетуге ықпал етеді.

- Технологиялық прогресс тұрғысынан анимация өндірісі үнемі өзгеріп отырады. Әлемдік контексте қазақ анимациялық мектебінің даму перспективаларын зерттеу оқу бағдарламаларын индустрияның заманауи талаптарына және технологиялық инновацияға бейімдеуге мүмкіндік жасайды.

Осылайша, кәсіби қазақ анимациялық мектебін әлемдік контексте дамыту перспективасы туралы зерттеу – мәдени даму мен отандық экономика және білім беру перспективалары тұрғысынан да үлкен өзектілікке ие.

Қазақ анимациясындағы кәсіби маман дайындау мәселелері, анимациялық білім беру жүйесі, оның қалыптасуы мен даму тарихы, әлеуетті перспективалары бұрын соңды ғылыми-теориялық тұрғыдан жүйелі түрде қарастырылып, зерттелмеген. Режиссер-суретші-аниматор мамандарын даярлайтын отандық оқу орындарының маман дайындаудағы әдістемелік құралдар мен теориялық базасының толымдылығы немесе бүгінгі таңдағы технологиялық үдерістерге сәйкестігі толығымен ашылып сараланбады. Сондықтан бұл диссертациялық жұмыстың тақырыбы аталған мәселелерді зерттеу арқылы қазақ

анимациясындағы кәсіби маман дайындау бағыттарын айқындап, отандық мультипликация саласының жаңаша даму жолдарын іздестіруге жол ашады.

Зерттеу жұмысының нысаны – әлемдік контекстегі анимациялық мектептердің даму үдерісі.

Зерттеу пәні – заманауи қазақ анимация мектебін ұлттық бірегейлік моделі тұрғысынан креативті және инновациялық дамыту жолдары.

Зерттеудің мақсаты – әлемдік контексте қазақ анимация мектебінің креативті және инновациялық даму үдерістері мен ұлттық бірегейлік моделінің әлеуетін жүйелі түрде зерттеу.

Зерттеу міндеттері:

- Әлемдік анимация мектептерінің қалыптасуы мен негізгі тарихи кезеңдерін хронологиялық тұрғыдан жүйелеу;

- Әлемдік анимация мектептерінің креативті және инновациялық даму үрдісінің теориялық парадигмаларын зерттеу;

- Кеңестік дәуір мен тәуелсіздік кезеңіндегі Әмен Қайдар анимация мектебінің қалыптасуы мен даму үдерісіннің ерекшелігін саралау;

- Заманауи қазақ анимациясындағы кәсіби мектептің шығармашылық-технологиялық мәселелерін айқындап, эволюциялық дамуы мен трансформациясына салыстырмалы-сараптама талдау жасау;

- Кәсіби аниматорларды даярлау мәселелерін зерттеу арқылы, заманауи креативті инновациялық технологияларды енгізу тәсілдерін айқындау;

- Заманауи қазақ анимациясын дамыту жолында жаңашыл әдістерді қолдану концепциясын белгілеу арқылы ұлттық бірегейлік моделін енгізу перспективаларын анықтау.

Тақырыптың зерттелу деңгейі

Бүгінгі күні қазақ анимациясындағы кәсіби мектеп қалыптастыру мәселелері мен перспективалары тұрғысынан жеткілікті назарға алынбай отыр. Әлемдік және батыстық кинотануда анимациялық мектептердің тарихы мен көркемдік ерекшеліктері кеңінен зерттелгенімен, қазақ анимация мектебі жан-жақты зерттеуді қажет етеді.

Қазақ анимациясы тарихи және ғылыми-теориялық тұрғыдан терең зерделенбеген. Отандық авторлар тарапынан жазылған жүйелі зерттеу жұмыстары аздық етеді. Дегенмен, әлемдік деңгейдегі шетелдік авторлардың еңбектері анимациялық мектептердің қалыптасу тарихы, стильдік ерекшеліктері, көркемдік әдіс-тәсілдері және теориялық негіздерін жан-жақты зерделеуге мүмкіндік береді.

Анимация өнері бойынша маңызды зерттеулер мен тәжірибелік әдістемелерді әзірлеген ғалымдар мен практиктердің қатарында Ричард Уильямс, Фрэнк Томас, Олли Джонстон, Престон Блэр, Уэйн Гилберт, Эдвард Мейбридж, Эрик Голдберг, Эд Хукс, Гарольд Уитакер, Джон Халас, Шамус Кюлхейн, Пепе Валенсия, Джереми Кантор, Майкл Барьер, Тони Уайт және басқа да көптеген мамандар бар.

Кеңес одағы мультипликацияның даму қарқыны бойынша алдыңғы қатарда болды. Анимация өнері тәжірибелік және теориялық тұрғыда да дамып, іргелі

зерттеулер жазылды. Кеңестік-ресейлік авторлардың зерттеу еңбектеріне тоқталып кетсек: Юрий Норштейн, Федор Хитрук, Наталья Кривуля, Сергей Асенин, Лариса Малюкова, Евгений Харитонов, Андрей Щербак-Жуков, Иван Иванов-Вано және т.б. еңбектері қарастырылады.

Отандық кинотанушылардың қатарында қазақ киносы мен анимациясын зерттеген бірқатар танымал авторларды атап өтуге болады. Олардың қатарында Б. Р. Нөгербек, Н. Мұқышева, Г. Мұрсалимова және басқа да ғалымдардың ғылыми еңбектері ерекше орын алады. Бұл авторлардың зерттеулері қазақ киносы мен анимациясының тарихи, көркемдік және теориялық аспектілерін зерделеп, отандық кинотанудың дамуына зор үлес қосты.

Сонымен қатар, анимация саласында қызмет етіп жүрген практик мамандардың зерттеу және әдістемелік еңбектерін ерекше атап өткен жөн. Бұл салада ұлттық анимацияның негізін қалаған және оның дамуына елеулі үлес қосқан Әмен Қайдар, Тамара Мұқанова, Ғимұрат Бекишев, Тұрдыбек Майдан, Ділшат Рахматуллин сияқты авторлардың еңбектері маңызды рөл атқарады. Олардың жұмыстары анимацияның техникалық және көркемдік қырларын дамытуда, сондай-ақ жас мамандарды тәрбиелеуде құнды тәжірибе мен әдістемелік материалдар ұсынады.

Бұл ғалымдар мен практиктердің еңбектері қазақ анимациясын одан әрі дамыту үшін сенімді теориялық және практикалық негіз болып табылады. Олар анимация саласының болашағын айқындап, ұлттық ерекшеліктер мен заманауи әдіс-тәсілдерді үйлестіретін жаңа шығармашылық шешімдерге жол ашты.

Ғылыми-теориялық еңбектерге шолу жасай отырып, анимация мектептерінің негізінде жан-жақты талдау жүргізуді көздейді. Қазақ анимация мектебі ғылыми тұрғыда фундаменталды зерттелмегендіктен, бұл тақырып анимация өнерінде алғаш рет жүйелі зерттеу нысанына айналып отыр.

Әлем анимация мектептеріне теориялық-әдістемелік мәселесіне шолу жүргізу үшін Сергей Асенин, Федор Хитрук, Иван Иванов-Вано, Юрий Норштейн, Анатолий Петров, Наталья Куркова, Дарья Горшкова, Геннадий Смолянов сынды ресейлік ғалымдардың еңбектері қолданылса, батыс әдебиеттерінен Фрэнк Томас, Олли Джонстон, Ричард Уильямс, Джанналберто Бендаци, Эми Уоллес, Эд Кэтмелл, Джек Хэмм, Эрик Голдберг, Энджи Джонс, Джейми Олифф, Престон Блэр оқулықтары маңызды құрал болды.

Кеңестік кинотанушы, теоретиктер Сергей Асенин «Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации» [2], Федор Хитрук «Профессия-аниматор» (В 2тт., т. 1.) [3], Сергей Капков «Энциклопедия отечественной мультипликации» [4], «Профессия-аниматор» (В 2тт., т. 2.) [5], Сергей Асенин «Иржи Трнка - тайна кинокуклы» [6], Анатолий Каранович «Мои друзья куклы» [7], Александр Невидимов «100 лучших мультфильмов» [8], Борис Машковцев «Словарь-справочник современных анимационных терминов» [9], Сергей Асенин «Мудрость вымысла» [10], Марина Сененко «Античность в европейской живописи XV-начала XX веков» [11], Геннадий Смолянов «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме» [12], Сергей Асенин «Йон Попеску-Гопо: рисованный человечек и реальный

мир» [13], Дарья Горшкова «История российской мультипликации. XX век» [14], Наталья Куркова «Анимационное кино и видео: азбука анимации» [15], Александр Петров «Классическая анимация. Нарисованное движение» [16], Юрий Норштейн «Свобода выбора» [17], Иван Иванов-Вано «Кадр за кадром» [18] еңбектеріне негізделіп зерттеу жүргізіледі. Осы кітаптар төңірегінде Чех мектебі, Венгер мектебі, Загреб мектебі, Берлин мектебі, Союзмультфильм мектебі және Дисней мектептерінің қалыптасуы мен даму кезеңдері, технологиясы және стилистикалық ерекшеліктері ғылыми тұрғыдан талданады. Диссертациялық жұмыста француз авангарды, неміс экспрессионизмі, сюрреализм, постмодернизм, импрессионизм, гиперреализм ағымдарының ықпалы арқылы әлемдік мектептерге алғаш зерттеу жүргізіледі және «мектеп» ұғымына теориялық тұжырымдар жасалады.

Ғылыми жұмыстың теориялық негізінің құрылуына батыс зерттеушілері Фрэнк Томас пен Олли Джонстонның (*Frank Thomas and Ollie Johnston*) «Дисней анимациясының Өмір иллюзиясы» («*The Illusion of life Disney Animation*») [19], Ричард Уильямстың (*Richard Williams*) «Аниматор: өмір сүруге арналған жинақ. 3D-графика мен компьютерлік ойындар, анимацияны құру тәсілдері мен сырлары» («*The animators' s Survival Kit Expanded Edition*») [20], Уэйн Гилберттің (*Wayne Gilbert*) «Анимацияны жоспарлауға арналған жеңілдетілген сызба» («*SIMPLIFIED DRAWING for PLANNING ANIMATION*») [21], Джанналберто Бендацидің (*Giannalberto Bendazzi*) «Анимация: Дүниежүзілік тарих» («*ANIMATION: A WORLD HISTORY: Volume I*») [22], Рэндалл Чемберстің (*Randall Chambers*) «Тим Бертонның қараңғы готикалық өнердегі жетістіктері» (*Tim Burton's Advancement of Dark Gothic Art*) [23], Эд Кэтмелл, Эми Уоллес (*Ed Camel, Amy Wallace*) «Данышпандар корпорациясы. Шығармашылық адамдар тобын қалай басқаруға болады» (*The Corporation of geniuses. How to manage a team of creative people*) [24], Джанналберто Бендацидің (*Giannalberto Bendazzi*) «Анимация: Дүниежүзілік тарих» («*ANIMATION: A WORLD HISTORY: Volume II*») [25], Джек Хэмминг (*Jack Hamm*) «Бас пен фигураны бейнелеу» («*Cartooning the Head & Figure*») [26], Эрик Голдбергтің (*Goldberg Eric*) «Кейіпкерлер анимациясының жеделдетілген курсы» («*Character Animation Crash Course*») [27] еңбектеріне сүйенеміз.

Аталған еңбектерде қазақ анимация мектебі ұғымының қалыптасу тарихы мен даму жолдары, эстетикалық мәселелері, технологиялық ерекшеліктері және 2D, 3D техникасын меңгерудің теориялық аспектілері зерттеледі. Осы туындылар арқылы компьютерлік бағдарламалар, лицензиялары, платиндер, графикалық планшеттерді пайдалану заңдылықтары және кәсіби білім беру жүйелері айқындалады.

Қазақ анимациясындағы компьютерлік бағдарламалар мен технологиялық эволюцияларды зерттеуде шығыс теоретигі Уло Пикков (*Ülo Pikkov*) «Анимасофия: анимациялық фильм туралы теориялық жазбалар» («*Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*») [28] оқулығы негізінде терең талдана түседі. Автор әлемдік анимациядағы технологиялық үдеріске үш түрлі тәсілде:

дәстүрлі анимация, компьютерлік анимация және жанды әрекет деген тұжырымдары зерттеудің фундаменталды негізіне айналды.

Қазақ анимациясының дәстүрлі мектебін қалыптастыру негізінде эмпирикалық тәсілдер танымал кинотанушы Бауыржан Нөгербектің «Анимация және фольклор» («Анимация и фольклор») [29], «Экранда Қазақфильм» («На экране «Казахфильм») [30], «Қазақстан киносы» («Кино Казахстана») [31], «Қазақ киносының тарихы» («История казахского кино») [32], «Ертегілерге жан біркенде» («Когда оживают сказки») [33] атты еңбектеріне сүйене отырып жасалынады. Тәуелсіздік кезеңіндегі отандық анимацияның жаңа бағытын түсіну мақсатында Тамара Мұқанова, Назира Мұқышева, Наталья Беркова, Гүлнар Мурсалимованың зерттеу еңбектері қарастырылады.

Сондықтан аталған «Әлемдік контексте кәсіби қазақ анимация мектебін дамыту перспективалары» атты диссертациялық жұмыс батыстық, шығыстық және кеңестік ғылыми еңбектерге сүйене отырып, қазақ анимациясын теориялық және практикалық тұрғыдан зерттеуге бағытталады. Бұл зерттеу қазақ анимациясының тарихи, стильдік және әдістемелік ерекшеліктерін айқындауға мүмкіндік береді және отандық анимацияның дамуына жаңа серпін беруді көздейді.

Зерттеу әдістері

Диссертациялық жұмыстың тақырыбын зерттеу барысында диссертант әлемдік және қазақ анимациялық өнерінің кәсіби мектептерінің ерекшеліктерін айқындау мақсатында және эмпирикалық, өнертанушылық, кинотанушылық, әрі тарихи-мұрағаттық мағлұматтарды өңдеу арқылы қарастырылып отырған мәселені салыстырмалы-сараптамалық әдістерімен талдау жүргізеді. Сондай-ақ, мәселені толық зерделеу мақсатында автор тақырыпқа қатысты тұлғалардан интервью алу әдістерін қолданды.

Диссертациялық жұмыстың тақырыбын зерттеу барысында қойылған міндеттерді орындау және қол жеткізген нәтижелердің ғылыми сенімділігін қамтамасыз ету үшін кешенді ғылыми әдістер қолданылды. Зерттеудің негізгі әдістері төмендегідей:

Теориялық талдау – зерттеу нысанының теориялық негіздерін анықтау және анимацияның ғылыми-теориялық аспектілерін жүйелеу.

Эмпирикалық талдау – нақты деректер мен фактілерді жинақтап, олардың негізінде қазақ анимациясының қазіргі жағдайын бағалау.

Контент-талдау – анимациялық туындылардың мазмұны мен құрылымын талдап, олардың тақырыптық, көркемдік және стильдік ерекшеліктерін анықтау.

Визуалды талдау – анимациялық шығармалардағы визуалды шешімдерді, стильдік ерекшеліктерді және бейнелік тәсілдерді зерделеу.

Салыстырмалы талдау – қазақ анимациясын батыстық, шығыстық және кеңестік анимация мектептерімен салыстыру арқылы ерекшеліктері мен ұқсастықтарын анықтау.

Фильмдік талдау – анимациялық фильмдердің көркемдік құрылымын, режиссерлік және сценарийлік шешімдерін зерттеу.

Тарихи-кинотанушылық талдау – қазақ анимациясының даму тарихын кинотану тұрғысынан қарастырып, оның қалыптасуына әсер еткен факторларды анықтау.

Сұхбат әдісі – анимация саласының мамандарымен, режиссерлермен, суретшілермен және сценаристермен сұхбаттасу арқылы кәсіби көзқарас пен тәжірибелік ұсыныстарды жинақтау.

Проекция әдісі – зерттеушінің жеке болжамдары мен ұсыныстарын ғылыми негіздеу үшін анимацияның болашағына қатысты модельдер жасау.

Осы әдістердің үйлесімді қолданылуы зерттеудің объективтілігі мен кешенділігін қамтамасыз етеді. Бұл тәсілдер қазақ анимациясын жан-жақты талдауға, оның тарихи-мәдени мәнін айқындауға және оның болашақ даму перспективаларын негіздеуге мүмкіндік береді.

Зерттеудің әдіснамалық негіздері

Әлемдік және қазақ анимациясында кәсіби мектептердің қалыптасуы мен даму үрдісін зерттеуде әдіснамалық негіз ретінде кеңестік кинотанушы, теоретиктер Сергей Асениннің «Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации», Федор Хитруктің «Поверх барьеров», Уло Пикков (*Ülo Pikkov*) «Анимасофия: анимациялық фильм туралы теориялық жазбалар» *«Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film»*, және отандық кинотанушы Бауыржан Нөгербектің «Ертегілерге жан біркенде» (*«Когда оживают сказки»*) еңбектері аса маңызды болып табылады.

Жұмыстың ғылыми жаңалығы

Диссертациялық жұмыстың тақырыбын зерттеу барысында диссертант келесідей ғылыми жаңалықтарға қол жеткізбек:

- Әлемдік анимация тарихын зерттей келе, кәсіби мектептердің қалыптасуы, оның негізгі даму кезеңдері мен ерекшеліктері анықталды;

- Әлемдік анимация мектептерінің креативті және инновациялық даму үрдістерін салыстырмалы түрде талдау арқылы негізгі айырмашылықтары мен ұқсастықтары және сабақтастығы теориялық тұрғыда тұжырымдалды;

- Қазақ анимациясының қалыптасу кезеңінен бастап, тәуелсіздік кезеңіндегі даму үдерісі зерттелді. Қазақ анимациясының негізін қалаған режиссер-аниматор Әмен Қайдар фольклорлық негізді пайдалана отырып, авангардтық элементтерді графикалық және қуыршақты анимациялық фильмдеріне енгізгені пайымдалды;

- Заманауи қазақ анимациясының көркемдік-технологиялық мәселелері айқындалып, әлем анимациясы мен ұлттық анимацияға салыстырмалы-сараптамалы талдау жасалды;

- Кәсіби аниматорлар даярлау мәселелерін зерттеу арқылы, бүгінгі ұлттық анимациялық мектеп жүйесіне заманауи креативті инновациялық технологияларды енгізу тәсілдері анықталды.

- Заманауи қазақ анимациясының кәсіби мектебін дамыту жолында ұлттық бірегейлік моделінің концепциясын енгізу ұсынылды.

Қорғауға ұсынылған негізгі тұжырымдар

- Әлем анимациясында кәсіби мектептердің қалыптасуы өзіндік көркемдік-технологиялық ерекшелігі бар жеке-дара экрандық өнер түрі ретінде

қарастыруға септігін тигізді. Сонымен қатар, анимациялық фильмдер жасаудың сан түрлі әдістері, менталды және кәсіби маман даярлаудағы көптеген әдістемелер мен теориялық бағыттары пайда болды. Әлемдік кәсіби анимация мектептерінің негізгі тарихи даму кезеңдері: анимация пионерлері (1900 жылға дейін), анимациялық студиялардың пайда болуы (1900-1940 жж.), алғашқы анимациялық мектептердің өрлеуі (1945-1960 жж.), тәжірибелер мен инновациялар (1960-1980 жж.), заманауи тенденциялар мен білім беру бағдарламалары (1990 жылдар-қазіргі уақыт) секілді бөлімдерге жіктелінді;

- Әлемдік анимация мектептерінің теориялық тұжырымдары 1970 жылдары қалыптасты. Анимация кинематографтан бөлінген дара өнер ретінде қарастырылып, мектептердің ортақ бағыты негізінде анимация тілі, жаңа форма, стиль, эстетикалық және стилистикалық ерекшеліктері теориялық тұрғыда жүйеленді. АҚШ, Франция, Жапония және Кеңестік (одан әрі Ресейлік) елдерінде анимациялық білім беру жүйесінің қалыптасуы мен дамуы, әлемнің басқа да елдеріндегі мультипликация саласында пайда болып, оның өрлеуіне тікелей ықпал етті. XX ғасырдың басындағы әйгілі аниматор У. Дисней кәсіби мектебінің негізінде дүние жүзі аниматорлары мультипликациялық фильм жасау амалдарын меңгеріп, кейін келе, өз кәсіби мектептерін қалыптастырғандығымен тұжырымдалады. Осы негізде анимациялық мектептер: шығармашылық мектеп (1945 жылдан бастап) және академиялық мектеп (1980 жылдан бастап) бойынша негізгі бөлімге жіктелінді.

- 1967 жылы қазақ анимациясы мектебінің қабырғасы режиссер Әмен Қайдардың келуімен қаланды. Шығармашылық мектеп ретінде қазақ анимациясы «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» (1967 ж.) мультфильмінен бастау алса, 1979 жылы Н. В. Гоголь атындағы Алматы көркемсурет училищесінде «Суретші мультиплекатор» мамандығы ашылып, кейіннен академиялық мектеп 1993 жылы Алматы театр және көркемсурет институтында Анимация режиссурасы бөлімшесінің ашылуымен жалғасты. 2012 жыл Астана қаласы Қазақ ұлттық өнер университетінің «Театр, Кино және телевизия» факультетінде «Анимация режиссурасы» мамандығы ашылды. Бүгінде Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы анимация саласы бойынша мамандар даярлайтын негізгі жоғарғы оқу орны болып табылды.

- Зерттеу жұмысында академиялық мектептер негізінде Темірбек Жүргенов атындағы ҚазҰӨА; Қазақ ұлттық өнер университеті; Темірбек Жүргенов атындағы ҚазҰӨА мектеп-интернат, колледжі сынды оқу орындары қарастырылды. Цифрлық жүйеге толықтай көшу үдерісі қазақ анимациясында жаңа кәсіби мамандар мен компьютерлік құрал-жабдықтар, технологиялық құралдар, модельдеуші бағдарламалар қажеттілігі айқындалды.

- Заманауи қазақ анимация мектебін дамыту ұлттық бірегейлік моделінің перспективалары: ұлттық мәдениетті сақтау мен насихаттау, тілдік ерекшеліктерді сақтау, заманауи технологиялармен үйлестіру, ұлттық құндылықтарды дәріптеу, халықаралық нарыққа шығу, кәсіби мамандарды даярлау және қоғам мен мемлекеттің қолдауы қазақ анимациясын дамытуда маңызды рөл атқарады. Заманауи талапқа сай келу үшін қазақ анимациясында

2D, 3D технология қатарын көбейтіп және модельдеуші мамандар санын өсіру керек. Қазақ анимациясында арнайы бағдарламалар мен эффектілерді құрайтын құралдарды жыл сайын жасақтап отыратын дербес компаниялар санын артыру қажет. Арнайы оқу орындарындағы компьютерлік бағдарламалар, лицензиялары, платиндер, графикалық планшеттер, компьютерлерді жаңарту мәселелері қолға алыну тиіс.

Заманауи қазақ анимациясының кәсіби мектебін дамытуда жаңашыл әдістер қолдану концепциялары:

- Анимация өнерін кинематографтан бөліп, дара өнер түрі ретінде қарастыру;
- After Effects, Side Effects Software, Autodesk Tinkercad, Autodesk 123D, Premiere Pro, 3D Builder, Cinema 4D, MoI 3D т.б. көптеген компьютерлік бағдарламалар, түпнұсқалы лицензияларымен қамтамасыз ету және модельдеу бағдарламалар қатарын көбейту;

- білім беру бағдарламасына операторлық өнер, актер шеберлігі, пантомима, физика, анатомия, кескіндеме, пластикалық сурет, музыкатану, әдебиеттану т.б. пәндерді қосу;

- анимация теориясы негізінде жеке концепциясын құрастыру және шет елдің анимациялық бағыттағы әдебиеттерді қазақ тіліне аудару міндеттері алға қойылады.

Зерттеудің ғылыми-теориялық және практикалық маңызы

Диссертациялық зерттеу жұмысының маңыздылығы отандық анимация саласындағы кәсіби мектептерде білім беру мәселелерін зерттеу қажеттілігінен туындайды. Зерттеуде отандық жоғары оқу орындары мен колледждердегі анимациялық кәсіби білім беру жүйесіне алғаш рет ғылыми-теориялық негізде талдау жасалып, бұл жүйе әлемдік анимация мектептерінің орныққан тәжірибесімен салыстырмалы түрде сарапталады.

Зерттеу барысында жүргізілген салыстырмалы-сараптамалық талдау арқылы анимациялық білім беру жүйесіндегі жетістіктер мен олқылықтар айқындалып, оларды жетілдіру жолдары ұсынылады. Бұл жұмыс анимация саласының мамандарын даярлаудағы оқу бағдарламаларын жетілдіруге, жаңа әдістемелерді енгізуге, сондай-ақ, отандық анимация мектебін қалыптастыруға ықпал ететін маңызды ғылыми және практикалық материал ұсынады.

Диссертациялық еңбектің авторы зерттеу нәтижелерінің өнертану, мәдениеттану және білім беру салаларына әдіснамалық тұрғыдан пайдалы әрі маңызды болатынын пайымдайды.

Сонымен қатар, бұл зерттеу ұлттық анимацияны әлемдік деңгейде танытуға және отандық мамандардың бәсекеге қабілеттілігін арттыруға қажетті маңызды ғылыми негіз бола алады.

Зерттеу жұмысының сыннан өтуі және жариялануы

«Әлемдік контекстегі кәсіби қазақ анимациялық мектебінің даму перспективалары» атты диссертация Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясының «Кино тарихы мен теориясы» кафедрасының кеңейтілген мәжілісінде талқыланып, ашық қорғауға ұсынылды.

Зерттеу нәтижелері Scopus компаниясының мәліметтер базасына кіретін халықаралық ғылыми басылымда мақала түрінде жарияланды: Aday Abeldinov, Malik Mukanov, Alma Aidar & Nazira Mukusheva «Prospects for The Development of The Modern School of Kazakh Animation (Based on Analysis of Student Animated Films)» // Quarterly Review of Film and Video. 6 Apr 2023 [34]

Жұмыстың құрылымы

Докторлық диссертацияның құрлымы кіріспеден, үш тараудан, алты тараудан (әр тарау бойынша тұжырым жасалған) қорытынды, пайдаланған әдебиеттер тізімінен тұрады.

1 ӘЛЕМДІК АНИМАЦИЯ МЕКТЕПТЕРІНІҢ ҚАЛЫПТАСУ ТАРИХЫ-ТЕОРИЯЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ

1.1 Әлемдік анимация мектептерінің қалыптасуы мен даму тарихының негізгі кезеңдері

Анимация – ертегі, философиялық мысал, лирикалық этюд, анекдот, политикалық памфлет пен юмористік скетч, фантастика сияқты түрлі жанр мен тақырыптық түрлілікті бір арнаға жинақтап, экран алдына көркем шығармашылық бір бүтін туынды етіп көрсете алатын сиқыры бар өнер түрі. Реализм мен фантастиканы үйлесімді ұштастыратын анимация өнері гротеск, гипербола, метафора, трюк секілді троптармен көмкеріп, драматургиялық шешімін көріктендіре түседі. Бүгінгі анимация өнері гротесктік-сатиралық, ертегі-фантастикалық бейнелерді ұтымды көрсету мүмкіндіктерін жақсы мергенген.

Эмиль Рейноның оптикалық театрынан бастау алған анимация өзінің экспрессивті құралдарын дамыта отырып, оларды белгілі бір әлеуметтік-эстетикалық мақсаттарға бағындырып, көркемдік мүмкіндіктерге ие дара өнер ретінде таныла бастайды. Деректерге жүгінсек, түрлі суреттерді біріктіру принципі ағайынды Люмерлердің «синематограф» аппаратына дейін табылған болатын. 1832 жылы жас бельгиялық физик Джозеф Плато оптика заңдылықтарына қызығып фенакистископ құрылғысын ойлап табады. Бұл аппарат қозғалыс иллюзиясын жасаудағы анимация өнерінің алғашқы құралдарының бірі болды.

Анимация принципін дамыта түскен француз суретшісі Эмиль Рейно праксиноскоп және пантограф сияқты құрылғыларды пайдаланып, «Байғұс Пьеро» (*Pauvre Pierrot, 1892*), «Кабина маңында» (*Autor d'une cabine, 1894*) т.б. мультфильмдерді түсіреді. Бұл технология мөлдір пленкаларға сурет салу техникасы көмегімен еркін қозғалыс иллюзиясын жасауға мүмкіндік берді. «Волшебники экрана» еңбегінде теоретик Сергей Асенин: «Парижде экранға түсірілген түрлі-түсті қозғалмалы сызбаларды қолданатын «оптикалық театрдың» алғашқы ұзақ сессиялары өтті. Әр сессияның бағдарламасында бірнеше ленталар болып, олардың демонстрациясы 10-15 минутқа созылды. Сол кездің өзінде Эмиль Рейно заманауи анимацияға тән техникалық әдістерді қолданды (декорациядан бөлек қозғалатын фигураларды салу, целлулоидтағы қозғалыстың дәйекті фазалары, трюктер, қозғалыстардың циклдік сипаты және т.б.)» [2, 9], - деп жазған болатын.

Графикалық анимацияның дамуына ықпал еткен америка суретшісі Уинзор Маккей шығармашылық жолында Эмиль Коль, Эмиль Рейноның ізін жалғастырады. 1914 жылы Маккей түрлі трюктік тәсілдер мен пародия элементтерін қосып, алғашқы анимациялық фильмдердің бірі «Динозавр Гертиді» түсіреді. Аталмыш туынды қозғалыс шындығы және кейіпкердің аудиториямен өзара әрекеттесуінің инновациялық әдістерімен анимация тарихында жаңашылдық алып келді.

1913 жылдары орыс суретші-аниматоры Владислав Старевич «Әдемі Люканида немесе мұрттылар мен мүйізділер соғысы» (*Прекрасная Люканида или Война усачей и рогачей*), «Кинематографиялық оператордың кегі» (*Месть кинематографического оператора*), «Орман тұрғындарының жаңа жылы» (*Рождество обитателей леса*) көркем туындыларымен көлемді анимация өнерінің негізін қалады. Старевич алғаш рет жәндік қуыршақтар арқылы мульт экранға пародист актерлерді шығарды. Тіпті кино сыншы Жорж Садульдің өзі Старевичтің таңғажайып қуыршақ кейіпкерлерінің құпиясын аша алмады. Старевич гротеск техникасын және ежелгі пародия тарихынан белгілі сатиралық мотивтерді қолдана отырып, өзінің фильмдерінің дыбысына заманауи мағына берді. Режиссер көлемді анимацияның қағидаларын ойлап тауып, экранда өнердің жаңа түрін жазуға және формамен, жанрлармен тәжірибе жасаудан қорықпады.

Экрандағы өмір иллюзиясын жандандыра түскен ағылшын режиссері Уолт Дисней әлем анимациясының көркемдік және технологиялық эволюциясына ықпал етеді. 1930 жылдары Уолт Дисней студиясының суретшілері Фрэнк Томас пен Олли Джонстонның қалыптастырған «анимацияның 12 қағидасы» атты тұжырымдамалары шынайы және мәнерлі анимациялық қозғалыс жасауға негіз болады. Бұл принциптерге: үдету мен баяулату (*Slow In & Slow Out*), доғалар бойынша қозғалыс (*Arcs*), қосымша әрекеттер (*Secondary Actions*), тайминг (*Timing*) т.б. бейнелеу формалары кіреді. Олардың қалыптастырған техникалық инновациялары мен анимация принциптерін әлем анимация суретшілері шығармашылық жұмыстарында қолдана бастады.

Бастапқы жылдары кинематограф және анимация өнері аттракцион, ойынсауық құралы, жанды сурет негізінде туындағанымен, оның көркемдік тәсілдері мен эстетикалық канондары әр түрлі болды. Кинематограф экрандағы суретті шындық формасы негізінде құрастырса, аниматографтың міндеті – реалистік өмірден алшақ бейнелі қозғалысты тудыру. Бүгінде сыншылар, теоретиктер анимация өнерінің ежелгі қайнар көзін пантомима, трюк, суреттен іздеп келеді. Кеңестік режиссер Федор Хитрук ғылыми еңбектерінде: «Жанданған сурет феномені кино пайда болғанға дейін және фотосуреттен бұрын белгілі болды. Кино тарихы туралы мыңдаған кітаптар жазылған. Бірақ оған тікелей ықпал еткен анимация болғанын еске салу қажет. Анимация кинематографтың саласы деп айту дұрыс емес, керісінше кинематограф – бұл анимацияның бір түрі» [3, 86], - деп дәлелдемелер келтіре бастады. Тарихқа көз жүгіртсек, Рейноның оптикалық театры, Платоның фенакистископы көмегімен экранда кино реализміне ұқсамайтын шарттылы, бейнелі, анимациялық қозғалыс қалыптасқаны байқалады. Эмиль Коль фильмдеріндегі кейіпкерлердің жалпылама характері, қозғалыс шарттылығы, гротеск, пародия т.б. көркемдік элементтер анимация өнерінің көркемдік ерекшелігін айқындай түсті.

Эксперименталды табиғатымен ерекшеленетін анимация өнерінде суретші қиялындағы бейнені пленкаға түсіру мүмкіндігі бар. XX ғасырдың басында кинематографқа абстракционизм, поэтикалық реализм сынды түрлі ағымдар мен негізгі өнер бағытары әсер еткен болатын. Бұл үрдіс мультипликация өнерін де

айналып өтпеді. Анимацияның қалыптасуы мен дамуына, түрлі бағыттар мен өнер саласына әсер еткен шығармашылық мектептердің пайда болуына едәуір үлес қосқан: Эмиль Рейно, Эмиль Коль, Владислав Старевич, Уинзор Маккей, Уолт Дисней, Иржи Трнка, Душан Вукотич, Тодор Динов, Ион-Гопеску Гопо, Михаил Цехановский, Лев Атамановтың есімдері айрықша аталады.

Ғасырлық тарихы бар ежелгі өнердің қалыптасуы анимациялық мектептердің даму кезеңдерімен сабақтасып жатыр. «Классикалық Диснейлік» (1920-1950 жж.) және «Постдиснейлік» (1950-1980 жж.) атаумен ірі кезеңді қамтыған жылдары әлем анимациясында әр елде студиялық мектептер тұғырлана бастаған болатын. Мектептердің көркемдік қағидалары мен кәсіби сапасы айқындала бастаған кезеңде анимация тәуелсіз өнер ретінде дами бастады. Дисней мектебі қалыптастырған бейнелеу формасы, эстетикалық жүйесі белгілі дәрежеде өндірістің әмбебап түрі ретінде мультипликаторлардың стилистикалық ізденіс шекарасын тежеп, шеберлердің жеке көркемдік қолтаңбасын шектеді. Диснейлік кейіпкер қимылдары мен келбетін тікелей көшіру тәжірибесі техникалық жағынан мультфильм табиғатының жаңа, тың қырынан ашылуына біраз уақыт мүмкіндік бермегенін білеміз. Сондай-ақ, дисней мәнеріндегі күлкілі гэг, трюктерді пайдалану салдарынан мультипликаторлар кейіпкер характеріндегі ұлттық ерекшелікті жоғалта бастады. Кеңестік суретші-режиссер Иван Иванов-Вано «Кадрден кадрге» (*Кадр за кадром*) оқулығында: «Кино басшылығы біздің режиссерлерден Дисней үлгілеріне көрнекілік және тақырыптық жағынан мүмкіндігінше жақын болуын талап етті» [4, 19] - деп, осы кезеңді «Дисней гипнозының астында» деген атаумен сынаған болатын. Таптаурынды бейнелеу үлгісінен қашқан еуропа және кеңестік елдердегі анимация режиссерлері ұлттық дәстүрге негізделген жаңа форма, стиль және техниканы қалыптастыруға ұмтылды. 1930 жылдары тәуелсіз процесс ретінде анимацияны киноиндустриядан бөлектеу, фильм өндірісінде суретшілерді арнайы шеберханаға біріктіру, суретші-аниматор курстарын құру секілді ұйымдастырушылық инновациялар анимация мектептерінің қалыптасуына алып келді.

Анимациялық мектептердің даму тарихы мен қалыптасу кезеңдері Крис Уэбстердің «Анимациялық мектептердің эволюциясы: тарихи шолу» (*The Evolution of Animation Schools: A Historical Overview*), Сергей Асениннің «Экран сиқыршылары» (*Волшебники экрана*), Федор Хитруктің «Аниматор профессиясы» (*Профессия-аниматор*), Сергей Капковтің «Отандық мультипликация энциклопедиясы» (Энциклопедия отечественной мультипликации) оқулықтарында қамтылады. Өзінің оқулығында Федор Хитрук мектеп ұғымын оқыту жүйесі ретінде алғаш қарастырып: «Бірыңғай, интеграцияланған бағдарлама болуы мүмкін емес. Мультфильмнің экспрессивті мүмкіндіктері соншалықты кең, сондықтан қазіргі тәжірибеде қолданылатын анимацияның барлық әдістерін бірде-бір бағдарлама қамти алмайды. Әрбір шығармашылық ұжым әдістемені өндірістің өзіндік эстетикалық принциптері мен ерекшеліктеріне сәйкес құрастырады. «Загреб» Трнка мектебінен немесе «Союзмультфильм» мектебінен ерекшеленеді. Бұл айырмашылықтар оқыту

түрінде де көрінеді. Өйткені мұғалімдер белгілі бір мектептің көркем шеберлері болып табылады. Егер біз мектепті эстетикалық көзқарастар жүйесі ретінде емес, тікелей мағынада оқу процесі ретінде қарастыратын болсақ, онда көркемдік бағыттардың алуан түрлілігі барлығына міндетті ортақ критерий «кәсібилікке» негізделеді. Идеяны жүзеге асырудың ең жақсы құралын таба алатын және осы құралды еркін меңгерген адам жақсы маман болып саналады [5, 29]-деп, тұжырым жасайды.

Екінші дүниежүзілік соғыстан кейін, 1950-1970 жылдар аралығында еуропа анимациясы эксперименттік және бейнелеудің жаңа формасын іздеу кезеңі ретінде тарихта қалды. Еуропада жекеленген студиялардың көптеп ашылуы және суретші-карикатуристердің эксперименталды ізденістерінің нәтижесі ұлттық анимациялық форманың қалыптасуына мүмкіндік жасады. «Постдиснейлік» кезеңде Дисней мектебінің таптаурынды жүйесінен бас тарту үдерісі еуропа анимация режиссерлерінің шығармашылық қолтаңбасы, көркемдік стилі мен жаңашыл әдістерінің туындауына ықпал етті. Сонымен қатар, суретші-режиссерлер халық ауыз әдебиетіне бет бұрып, көркемдік эстетиканы қалыптастырды. Нәтижесінде ұлттық анимация мектебі қаланғанын баса айта кетуіміз керек. Америкалық, еуропалық, шығыс және кеңестік мектептерде қаланған бейнелеу қағидалары анимация тілінің спецификасын айқындай түсті. Осы негізде зерттеу жұмысының нысаны ретінде Дисней (*The Walt Disney Company*), Загреб (*Zagrebačka škola crtanog filma*), Румын (*Animafilm*), Трнка (*Jiří Trnka a Bratři v triku*), Болгар (*Sofia animation*), Союзмультфильм және Жапония анимациясы, әсіресе, бүгінгі күні кино саласына да көркемдік жағынан әсер еткен Хаяо Миядзаки (*Ghibli studios*) мектептері алынады.

Трнка мектебі ХХ ғасырдың 40-60 жылдарында қалыптасып, еуропада анимациялық оқу бағдарламаларын құруға айтарлықтай әсер етті. 1945 жылы Трнка студиясы (*Trnka's Studio*) – чехия анимациясының өндіріс орталығына айналып, маңызды мультипликациялық жобалардың шығармашылық эстетикасына әсер еткен негізгі мектеп ретінде қалыптасады. Чех мультипликация мектебінің шеберлері – Иржи Трнка, Карел Земан, Бржетислав Пояр, Иржи Брдечка, Гермина Тырлова, Станислав Латал, Йозеф Латал, Богумил Шрамек, Ян Карпаш, Зденек Милер, Йозеф Каб т.б. Чехословакия мектебі ұлттық фольклор, халық театры, классикалық әдебиет, кескіндеме және сурет өнерімен тығыз байланысты болуымен ерекшеленеді.

Кино сыншы Сергей Асенин чех анимация мектебіне ерекше қызығушылық танытып, «Экран сиқыршылары: заманауи мультипликация мәселелері» (*Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации*), «Карел Земанның фантастикалық кино әлемі» (*Фантастический киномир Карела Земана*), «Иржи Трнка – менің қуыршақтарым» (*Иржи Трнка – мои кукловоды*) атты оқулықтарды жазып шығарады. Чех мультфильмдеріндегі кейіпкерлердің характері, әрекетті сөздері, ішкі ойдан туындаған қозғалыстары қайталанбас шынайы бейнелерге ұласты. Қуыршақтардың ым-ишараты, қозғалыс Дисней мектебі техникасының жеткізе алмаған натурализм құбылысы

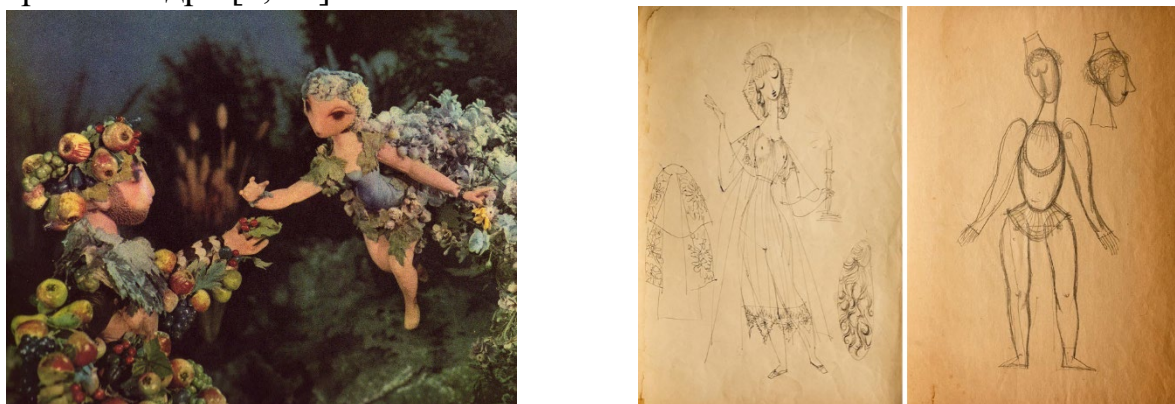
байқалады. Кеңестік кинотанушы, сыншы Сергей Асенин: «Әрекет атмосферасы, жарықтандыру, декорациялар, қуыршақ, экранда пайда болатын ракурстар, көлемді кейіпкердің жақынырақ мүмкіндіктерін ашатын ірі план, сайып келгенде, тек қуыршақтар үшін қол жетімді статиканың ерекше формалары – бұл көптеген жылдар бойы Трнканың дамытқан көркем тілдің элементтері. Ол графикалық фильм кейіпкері қозғалысын тоқтатса жансыз болатынын, ал қуыршақ фильмінде драманың шарықтау шегі статикасында екендігін көрсетіп, айырмашылықтарын айқындай түсті. Қуыршақ қозғалмайды, бірақ жарық оған мәнерлілік пен өмір береді» [5, 73]-деп, Трнка мектебінің көркемдік тәсілдеріне талдау жүргізеді.

Нақышты мәнерімен анимация өнерінің классигіне айналған Иржи Трнка көлемді мультипликациялық фильмдерімен кең танылады. Ол 1950 жылдары қуыршақты фильмдерін экранға шығару арқылы ұстазы Йозефтің танымал қуыршақтары Спейбл мен Гурвинек жөнінде «Гурвинек циркі» (*Cirkus Hurvinek*) атты мультфильм түсіреді. Әке мен бала арасындағы сүйіспеншілік – түс арқылы суреттеледі. Уақыт пен кеңістік үндескен оқиғада маңызды элемент – сағат. Қабырғада ілулі тұрған сағат сиқырлы кеңістікке жетелейтін өткел іспетті. Иржи Трнка стиліне тән үнсіз сахналар, ұзақ кідірістерді тек сағаттың үні, түнгі дала шуылы және кейіпкерлер арасында туындайтын кішігірім диалогтар қатары бөледі. Мультфильмде кейіпкердің белгісіз кезеңде, беймәлім ортада жүруін көрсету арқылы режиссер шынайы өмір мен мистикалық әлемді үйлесімді суреттей алған. «Анимацияда мифтің, ертегілердің, астарлы әңгімелердің энергиясы, типологияның фольклорлық ауқымы, әлемді қабылдаудың фантастикалық жалпылануы және экспрессивті құралдардың шартты тілі қаншалықты маңызды екенін дәлелдеудің қажеті жоқ. Бұл тұрғыда есімі мен шығармашылығы ұлт пен реализм ұғымдарымен терең үйлескен жазушы Шыңғыс Айтматовтың миф жасау мәселесінің өзекті аспектілерін «ерекше қабылдау мәдениеті» мен «ерекше форманың» мағынасын — гротеск, астарлы әңгіме, миф айқындайды. Миф энергиясы – бұл қазіргі әдебиетті адам рухының, батылдық пен үміттің алғашқы поэзиясымен нәрлендіреді» деп айтуға болады [6, 120]. Иржи Трнка жаңа көркемдік шындықты барлық қол жетімді бейнелеу құралдарымен ашады. Монтаж, кадр ұзақтығы, актер мен қуыршақ ойыны, трюк, фильмнің коллаждық партитурасы, көркемдік стилистикасы туындайды. Режиссер сюжеттік желіні баяу өрбітіп, миниатюралық кейіпкерлерімен кеңістік пен уақыт шеңберінде, күрделі сюжеттік құрылымда көркем шындықты өлшейді. Француз тарихшысы, теоретик Жорж Садуль еуропалық мектептерге: «Заманауи мультипликацияға тән техникалық тәсілдер (қозғалмалы суреттерді декорациядан бөлек бейнелеу, мөлдір қағаздағы қозғалыстың кезекті фазалары, трюктер, қайталамалы қозғалыстар т.б.) қолданды» [7, 9] – деп, көзқарасын білдіреді.

Чех анимациялық мектебінің үздік шығармаларының бірі 1965 жылы жарық көрген өткір сатиралық «Қол» (*Ruka*) мультфильмі болатын. Картинадағы суретші мен қол арасындағы қақтығысты шығармашылық процестегі бақылау мен еркіндік тақырыбындағы аллегория ретінде түсіндіруге болады. Тәуелсіз

әрекет ететін қол өнердің өзіндік өмірі мен еркі бар деген идеяны дәлелдейді. Мультфильм Чехословакия коммунистік режимінде болған кезеңде жасалынып, қоғамдық нормалар мен шектеулерді сынға алу мақсатында Трнка символизм мен метафораны әлеуметтік және саяси жағдай туралы ойларын білдіру үшін жиі қолданды. Мультипликатордың басқа фильмдерімен салыстырғанда осы туындыда драматургиялық ырғақ үдетіледі. Кейіпкер қол – билік, басшылықтың бейнесінде астарланса, мүсінші – қарапайым халық. «Екінші дүниежүзілік соғыс аяқталғаннан кейін әлеуметтік лагердің барлық елдерінде өздерінің анимациялық студиялары пайда болды. Чехословакия анимациясының «әкесі» әйгілі суретші және декоратор Иржи Трнка болды. Ол Трнка (*Bratši V triku*) студиясының негізін қалаушылардың бірі атанып, төрт графикалық фильм түсірді. Алайда оның өзі қуыршақтармен жұмыс істеуге бейімделіп, 1947 жылы Прагадағы қуыршақ киностудиясын ұйымдастырды. Оның статикалық боялған ағаш қуыршақтары анимациялық шеберлікпен көркем түрде жанданды. Трнка фильмдері көркемдік шешім жағынан қарапайым көрінгенімен, өте мәнерлі, психологиялық тұрғыда терең ойды қозғайды. Тіпті «УРА» студиясының басшысы Стивен Босустов оны «Диснейдің әлемдік үстемдігіне қарсы алғашқы бүлікші» деп атады» [8, 47].

Режиссер шығармашылығында ертегілермен қоса, заманауи мәселелерді көтеретін, әсіресе технологиялық дамудың пайдасы мен зияны жайында көрсететін мультфильмдер жанрлық түрленуге алып келді. Иржи Трнка театр қуыршақтары мен жазық марионеткаларды араластыра қолдану арқылы кейіпкер формасын батыл түрде өзгерте алды. «Екі аяз» (*Два морозика, 1954*) мультфильмінде екі форманы біріктіретін комбинациялық кадр қолданса, «Құштарлық» (*Страсть, 1962*), «Махаббат қуанышы» (*Радость любви, 1966*) фильмдерінде жазық марионеткаларды пайдаланады. «Комбинациялық кадр – әр түрлі уақытта немесе масштабта түсірілген кескіндерді оптикалық немесе сандық туралау арқылы алынған кадр (мысалы, нақты декорацияны макетпен немесе өрнекпен үйлестіру). Оның ішінде әр түрлі медиада, сандық графикалық қабаттарда немесе бір пленкалы ортада бірнеше рет экспозициялау арқылы түсірілген кадр» [9, 83].



сурет 1.
Иржи Трнка «Жазғы түндегі түс»
(A Midsummer Night's Dream)

Чехословакия анимациясы екінші дүниежүзілік соғыстан кейін мәдени және көркемдік жаңғырудың жаңа дәуіріне енген кезде белсенді дами бастады. 1950 жылдары Чехословакия өзінің анимациялық салт-ғұрыптарын өркендете бастап, дәстүрлі өнер элементтерін инновациялық анимация әдістерімен үйлестіретін ерекше стиль жасады. Иржи Трнка мектебінің көркемдік ерекшеліктерін бірнеше аспектіде қарастыруға болады.

- *Техникалық инновация.* Қуыршақ техникасы Чехословакия анимациясында басты орын алды. Суретшілер егжей-тегжейлі қуыршақтар жасап, тегіс және мәнерлі қозғалысқа жету үшін күрделі механизмдерді пайдаланды. Режиссерлер анимациялық жұмыстарда қозғалыс пен тереңдік әсерін жасау үшін кескіннің әртүрлі қабаттары қозғалатын құрастырмалы (перекладка) техникасына жүгінеді. Студияда нақты объектілер мен күрделі анимациялық қозғалыс жасауға мүмкіндік беретін инелі экран, stop-motion, пиксиляция техникасы жиі қолданылды. Режиссерлер жанды түсірілімдер мен stop-motion техникасын үйлесімді комбинациялайтын.

- *Стиль және визуалды элементтер.* Трнка мектебі мультфильмдерінде түрлі ракурстар, көлемді кейіпкердің жақынырақ мүмкіндіктерін ашатын ірі план, статикалық кадрлар, экранның стандартсыз композицияларға батыл эксперимент жасайтын. Режиссерлер көркемдік шешімдерде классикалық музыка мен түрлі дыбыстық үлгілерді араластыратын. Анимациялық туындыларда кейіпкерлердің ішкі күйін жеткізуде клиптік монтаж жиі қолданылды.

- *Фольклор және мифология.* Чехословакиялық режиссерлердің шығармаларында ұлттық фольклор мен мифологияның элементтері жиі кездеседі. Бұл тақырыптар елдің мәдени және тарихи ерекшеліктерін көрсететін бірегей және терең әңгімелер жасауға мүмкіндік береді.

- *Әлеуметтік және саяси сатира.* Трнка фильмдерінде әлеуметтік және мәдени мәселелерге түсініктеме беретін сатиралық элементтер бар. Чех суретшілері дәстүрлі анимациялық канондардан тыс туындылар жасай отырып, пішін мен сюжетті белсенді түрде сынап көрді.

- *Дәстүрлі стильдерді бейімдеу.* Суретшілер өз шығармаларында елдің бай мәдени мұрасын бейнелейтін анимация жасау үшін текстуралар, өрнектер және символизм сияқты халықтық өнер элементтерін жиі пайдаланды.

XX ғасырдың ортасында Хорватияда дамыған Загреб анимация мектебі анимация өнер тарихындағы маңызды кезең болып табылады. Загреб анимация мектебі бірегей анимациялық стиль мен әдіске ықпал ететін инновациялар мен эксперименттердің орталығына айналды. 1956 жылы пайда болған «Загреб фильм» (*Zagrebačka škola crtanog filma*) студиясы Душан Вукотич, Ватрослав Мимица, Златко Бурич, Борис Колар, Владо Кристи, Александр Маркс, Анте Занинович, Борива Довникович, Неделько Драгич, Златко Гргич, Драгутина Вунака т.б. жарқын суретшілерді біріктіріп, аниматография тілін қалыптастырды. Режиссер Душан Вукотич анимация тілі жөнінде: «Графикалық фильмнің ең жақсысы белгілі бір жалпы сапамен ерекшеленеді – гуманизм және жалпыадамзаттық мазмұн. Біздің графикалық мультфильмге жеке специфика

жетіспейді, бірақ оны үлкен кемшілік санап, талап етпейміз. Кездейсоқтық па, жоқ па, бүгін айту қиын. Бірақ кинематографтық тілді байыту арқылы дамып келе жатқан қазіргі заманғы анимация өнері кинематографтық әмбебаптылыққа ұмтыла отырып, ұлттық шекаралардың тарлығын жеңеді деген болжамды жоққа шығаруға болмайды» [10, 65] – деп, тұжырым жасаған болатын.

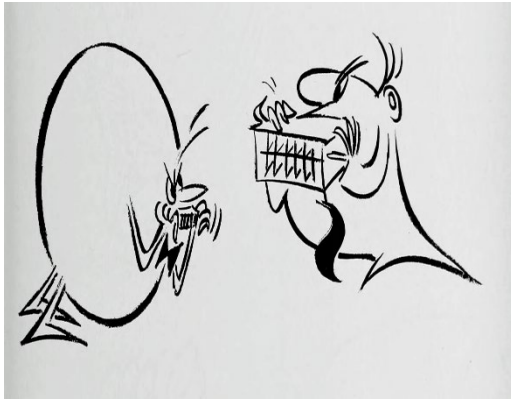
Ашылу кезеңінде «Загреб мектебі» термині пайда болып, шартты сызбаны қолданатын және «реалистік анатомияны» елемейтін түпнұсқа бағыт ретінде мультфильмдерінің стилистикасын анықтап отырды. Негізінен ересек аудиторияға бағытталған өткір сатиралық мультфильмдер «Загреб мектебін» еуропадағы ең ықпалды мектептердің біріне айналдырды. Югославиялық мектеп ертегі, мысал, аңыздарды экранизациялаудан бас тартып, философиялық ауыр тақырыптарды қамтитын ересектерге арналған сатиралық туындыларды ғана жарыққа шығара бастады.

Балалар әлеміне, көрермен ойын-сауығына айналған графикалық фильмнің ашылмаған мүмкіндіктерін ашуды мақсат еткен режиссерлер көркемдік стилизацияға аса мән берді. Диснейлік мектепке қарсы шыққан Душан Вукотич 1957 жылы «Джимми ковбой» (*Cowboy Jimmy*) туындысы арқылы американдық стильді ашық түрде сынайды. Кинотеатр экранында көрерменнің сүйікті қаһарманына айналған ковбой Джимми шынайы өмірге енгенде балалардың оған қалыптасқан иллюзиясы жоғалады.

Көгілдір экрандағы батыл, әділетті, жеңіске жеткіш Джимми шынайы өмірде өз рөлін сомдап жүрген актер болып шығады. Ковбой кейіпкерден көңілі қалған балалар батыл әрекеттерді өздері жасай бастайды. Бұл фильмде Душан Вукотич алғаш рет «мультфильм ішіндегі мультфильм» тәсілін қолданады. Загреб мектебінің графикалық анимациялық фильмдерінің ерекшелігі – стилистикасы жағынан компьютерлік ойын секілді әсер береді.

Диалог қолданбау, кейіпкерлердің конструктивті реттілікпен қозғалуы, фигуралардың бұрышты формалармен бейнеленуі, сурет-фазалардың қысқартылуы, жоғарыдан алынған ракурстар, түрлі түс комбинациясы, мизансцена, фигуралар минимализмі секілді көркемдік тәсілдер кино тілінің негіздерін құрайды. Югославиялық мектеп экрандағы абстрактілі сызықты формадағы кейіпкерлерімен Диснейлік мектептің доғал техникасынан да басқа мүмкіндіктердің барын көрсетеді.

Мульт бейнелер абстрактілі пішіндерімен, ептілі-ширақ қозғалыстарымен туындаған трагедиялық оқиғаға сарказм бере түседі. Душан Вукотичтің ойынынан бастау алған «Ойын» (*Igra*, 1963) мультфильміндегі кейіпкер арасындағы қақтығыс оның барлық фильмдерінде жалғасын табады. Кек, әуестік, эгоизм мәселесін арқау еткен Душан Вукотич өз картиналарында өмір – адамның ойыны екенін ирониямен жеткізеді («Ғажайып дыбыстар» (*Carobni zvuci*, 1956), «Абракадабра» (*Abra kadabra*, 1957), «Кек алушы» (*Osvetnik*, 1958), «Пикколо», (*Piccolo*, 1959), «Суррогат» (*Surogat*, 1961)).



сурет 2.
Душан Вукотич «Суррогат»
(*Surogat*)

Загреб мектебі анимациялық өнердің дамуына әсер еткен инновациялық әдістері және көркемдік тәсілдерімен танымал.

- *Технологиялық инновация.* Загреб мектебінің суретшілері дәстүрлі графикалық анимация, фотоколлаж және инелі экран технологиясын еркін қолданады.

- *Адам психологиясын зерттеу.* Загреб мектебінің жұмыстары көбінесе адамның ішкі әлемін, эмоциясын және психикалық күйін зерттейді. Бұл кейіпкерлердің ішкі әлемін және эмоционалды күйлерін сипаттауда визуалды бейнелерді жасауға мүмкіндік береді. Психолог З. Фрейд, К. Юнг концепциялары негізінде студия мультфильмдерінде ауқымды тақырыптар көтеріле бастады.

- *Көрнекі эксперименттер және минимализм.* Режиссерлер мультфильмдерінде әдеттен тыс визуалды әдістер мен стилистикалық шешімдерді жиі қолданды. Мысалы, диалог пен декорациядан бас тарту, минимализм, конструктивті қозғалыстар, жоғарыдан алынған ракурстар, иммерсивті монтаж әдісі, нарративті және метанарративті баяндау формасы мектептің көркемдік стилін айқындады.

- *Сюрреализм және абстракция.* Анимациялық фильмдердің көрнекі стиліне көбінесе модернистік және кубизм, сюрреализм және басқа да заманауи көркемдік ағымдар әсер етті. Бұл анимацияда абстрактілі фигуралар кескіндемесін, сурет-фазалардың қысқартылуын, минимализм және кубизм стилін, жанрлар гибридизациясын қолдануда көрініс тапты.

- *Түс пен текстураның экспрессивтілігі.* Мектептің көрнекі жұмыстары көбінесе ашық және қанық түстер палитрасымен, анимацияның тереңдігі мен мәнерлілігін қосатын әртүрлі текстуралармен сипатталады.

1970 жылы «*Animafilm*» студиясының құрылуы Румын анимациясының дамуына айтарлықтай әсер етті. Бұл студия румын режиссерлерінің негізгі орталығына айналып, загреб студия новаторларының көркемдік бағдарламасын қолданды. Осы жылдары Румын анимациялық мектебінде жаңа техника – кескіндемелік сурет тәсілі қолданыла бастады. Өрнекті суреттерден тұратын Ян Леництың «*Лабиринт*» (*Labirynt*, 1963), «*Мүйізтұмсық*» (*Rhinoceros*, 1965),

контурсыз қанық түстік палитрадан салынған Витольд Герштің «Қызыл және қара» (*Red and black, 1963*), «Жылқы» (*Kon, 1967*), эстетикалық мүсіндерден құралған Садин Бэлаштың «Толқын» (*Val, 1968*), «Ода» (*Oda, 1975*), Адриан Петринджинару «Византиядан кейінгі Византия» (*Bizanț după Bizanț, 1972*) графикалық мультфильмінде ренессанстық бейнелеу өнері көрініс тапты. Румындық мектеп «Анимафильм» студиясын кино сыншылардың «поляк ренессансы» деп атауы осыдан туындады.

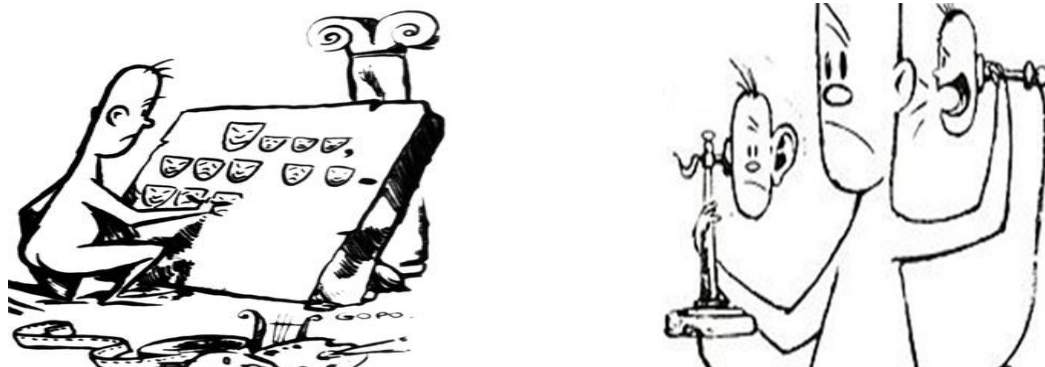
Кейін кескіндемелік сурет техникасы заманауи анимацияда ресейлік режиссер Анатолий Петровтың өзіндік стилі болып қалыптасты. «Ренессанс шеберлерінің фильмдері күрделі аллегориялық көріністі қолдануға, діни сюжетті картинада антикалық желі мен пластиканы пайдалануға, классикалық гармония мен мінсіздік бейнесін құруға талпыныстарын көрсетеді» [11, 40]. «Қысқа оқиға» (*O scurtă istorie, 1956*), «Жеті өнер» (*Cele Șapte Arte, 1958*), «Гомо сапиенс» (*Homo sapiens, 1960*) трилогиясымен танылған румын режиссері Ион-Попеску Гопо шығармашылығында ренессанстық бейнелеу стилі қолданылмаса да, XIV ғ. пайда болған ағымның ерекшелігі саналатын гуманизм мен антропоцентризм мультфильмдердің негізгі жанрын құрады. 8 минуттан тұратын қысқа сюжетті фильмдерінде режиссер әлемнің пайда болу үрдісін, ежелгі дәуірден бүгінгі заманға дейінгі адамзат мәдениетін көркем жеткізеді. Трилогияның бас кейіпкері пластилиндей икемділігінен туындаған жағдайға байланысты доғал, тік, өткір бұрышты формаларға тез ене түседі. «Ион-Попеску Гопо адамдарды эмоционалды стресстің әртүрлі кезеңдерінде бақылау барысында өзіндік қорытынды жасады.

Көрермен қалпын талдай отырып, сабырлы бақылаушының дене сызығы доғал бұрыштардан тұратындығын байқады. Оқиғаға қызығушылығы доғал бұрыштарды тік бұрышқа айналдырады. Зейін аудару, қатты толқу өткір бұрыштармен сипатталады. Уайым шегі, сезім апофеозы кейіпкерді орнынан тұрғызып, оның денесі тік вертикальге айналады. Доғал бұрыш – сабырлылықты, тік бұрыш – назарды, өткір бұрыш – концентрация, ал тік сызық – нағыз жарылу. Өткір доғалдарды бейнелеудің жарқын мысалы ретінде Роденнің «Ойшыл» (*Gânditorul*) мүсінін атасақ болады» [12, 96].

Румындық мультипликация мектебі ренессанстық сурет формасымен шектелмей, ізденістерін жалғастыра түседі. Кейіпкерлер сұлбасын бұлыңғыр етіп, аяқтаусыз қалдырғандай тәсілмен бейнелеу – сол кезеңдегі Румын анимациясында көркемдік тәсілдерінің бірі болды. Қағаздан қуыршақтар құраған Вертольд Герштің «Күту» (*Așteptări, 1962*), пластилиннен жасалынған Стефан Шабенбектің «Басналдақ» (*Scara, 1968*), картоннан жасалынған Збигнев Рыбчинскийдің «Танго» (*Tango, 1980*) мультфильмдері анимация өнерінде тың эксперименттік шығармалар қатарына қосылды.

Анимация теоретигі, сыншы С.Асенин румындық мектептің бағыты бойынша: «Графикалық фильмнің алдыңғы даму кезеңінен салыстырғанда өткір мәселе, стиль, шарттылық сипаты, фильмнің дыбыстық шешімі арқылы таңқаларлық жаңашылдық алып келді» [13, 43] - деп сипаттаған болатын. Ренессанстық сурет өнеріне қарама-қайшы бейнелеу әдісімен танылған румын

режиссері Ришард Чекаланың анимациялық фильмдері Александр Алексеевтің «инелі экран» техникасын дамыта түседі.



сурет 3.
Ион-Попеску Гопо «Жеті өнер»
(Cele Șapte Arte)

1970 жылдары Румыниядағы мектепті мемлекеттік ұйымдар қолдап, анимациялық өнер саласында ерекше стильдер мен әдістерді жасауға ықпал етті. Румын анимациясы өзінің көркемдік және техникалық ерекшеліктерімен танымал.

- *Техникалық инновация.* Румындық режиссерлер анимация өнерінде графикалық анимация, жанданған кескіндеме (әйнектегі кескіндеме), гравюра, инелі экран, көлеңкелі театр сынды түрлі техникаларды қолданды. Бұл бірегей визуалды стильдер, пішін және мазмұнмен тәжірибе жасауға мүмкіндік берді. Суретші-аниматорлар жиі қолданатын ең негізгі техникалық тәсіл – кескіндемелік анимация.

- *Көркемдік стиль.* Шығармашылық топтардың жұмыстары көбінесе пластикалық формалардың икемділігімен және қозғалыс еркіндігімен сипатталады. Бұл әдіс кейіпкерлер мен заттарға жанды және мәнерлі көрінуге мүмкіндік береді. Мектептің көркемдік стилі – архитектуралық готика мозайкалары, контурсыз фазалар, романтизм мен модерн стилі, кубизм мен сюрреализм элементтері, күрделі аллегориялық белгі т.б.кешенді әдістерден қаланды.

- *Түс және текстуралық эксперименттер.* Румындық анимацияда көркем туындыларға тереңдік пен мәнерлілік қосатын қанық түстік палитра мен әртүрлі текстуралардың белсенді комбинациялары қолданылды.

- *Минимализм және сәндеу.* Бұл элементтерге дәстүрлі өрнектер, мифологиялық кейіпкерлер және символизмді енгізуге болады. Румындық режиссерлер өз жұмыстарында Загреб мектебінің минималистік тәсілін жалғастырып, визуалды бейнелердің көркем үлгісін қалыптастырды.

- *Тақырып және сюжет.* Румын анимациясындағы тақырып пен сюжет көбінесе әлеуметтік және мәдени аспектілерді бейнеледі. Анимациялық фильмдерде мәдени мотивтерді қамтитын ұлттық салт-дәстүр мен фольклор элементтері жиі кездеседі.

Болгар анимациясының дамуындағы маңызды сәт 1960 жылы София студиясының (*Sofia animation*) және анимациялық өнерді дамытуға ықпал еткен мәдени институттардың құрылуы болды. Арт-хаустық бағытты ұстанған Теодор Динов бастаған Болгар ұлттық мектебі бір тонды колориттік түстерімен, минималистік формасымен ерекшеленді. «Соңғы онжылдықта графикалық анимацияның көрнекті шебері Теодор Динов басқарған Болгарияның ұлттық мультфильм мектебі қызықты дамып келеді. Оның «Қарағай бұтағы туралы ертегі» (*Приказка за борова клонка, 1960*), «Найзағай» (*Гръмоотвод, 1962*), «Қызғаныш» (*Ревност, 1963*), «Алма» (*Ябълка, 1963*), «Түймедақ» (*Маргаритка, 1965*), «Жұмақтан қуылу» (*Изгонен от рая, 1967*) фильмдері әлеуметтік мәселе тереңдігі мен айқындылығымен, метафоралық афоризммен және ассоциативті қабылдаудың мүмкіндіктері және ерекшеліктерін дәл ескеретін символизм» [2, 82].

Анимациядағы минимализм – артық декорациясыз кең кеңістікте бір-екі кейіпкермен бейнелеу, яғни фигуралардың мейлінше аз болуымен сипатталады. Теодор Динов бір реңкті түстік шешімді пайдалана отырып, артық түсті қолданудан бас тартады. Авторлық режиссер мультфильмдерінің сюжетін өзі құрастырып, анимация өнерінде 1965 жылы жарық көрген «Түймедақ» (*Маргаритка*) атты мультфильмімен танылады. Туынды болгарлық режиссер Марцелл Янкович шығармашылығына ықпал етіп, режиссер «Көпірдің салтанатты ашылуы» (*Гържествено откриване на моста, 1969*) атты мультфильмін жарыққа шығарады. Көпірдің ашылуында қызыл лентаны қайшы не пышақпен кесе алмаған қала әкімі «Түймедақ» фильміндегі гүлді жұла алмаған бағбаншыны еске салады. Теодор Динов шығармашылығында оқиғаны бір кейіпкердің төңірегінде өрбіту, фигураларды бұрышты формада бейнелеу, мәтін қолданбау Загреб мектебінің режиссері Душан Вукотичтің көркемдік тәсілдеріне ұқсастық байқалады. Болгар графикалық анимация мектебінің классиктері – Зденка Дойчева, Доню Донов, Христо Топузанов, Иван Андонов, Стояна Дукова, Стефан Тополджиков есімдерімен тығыз байланысты.

Осы кезең режиссерлерінің басым бөлігі авторлық бағытта дамыды. Балаларға арналған мультфильмдер қатарын толықтырған режиссер Зденка Дойчеваның фильмдері болгар режиссерлерінен стилистикасы, форма және техникасымен ерекшеленді. Болгар анимациялық мектебінде көтерілген тың тақырыптардың бірі – ежелгі грек аңыздарын экранизациялау болып табылады. Теодор Динов грек мифологиясында адамдарды патша, құдайлардан қорғайтын Прометей жөнінде «Жұмақтан қуылу» (*Изгонен от рая, 1967*) туындысын түсіреді. Грек аңыздары венгрия режиссері Марцелл Янковичтің «Сизиф» (*Sisyphus, 1974*), «Күрес» (*Harc, 1977*), «Прометей» (*Prometheus, 1992*) анимациялық фильмдерінің негізгі тақырыбына айналды. Минималистік ағымға қарама-қайшы модерн стилі Венгерлік анимация картиналарында көрініс ала бастады.

Шандор Рейзенбюхлер шығармалары сюжетсіз түрлі түсті фигуралардың жылдам қозғалыстары, жалт-жұлт еткен бейнелер, үндескен модернистік ою-өрнекті сызбалардан тұрады (*Отвлечането на слънцето и Луната, 1968*).

Бейнелеу өнерінен бастау алған мультипликация саласындағы режиссерлер шығармашылығына танымал суретшілердің стилистикасы мен негізгі тәжірибесі арқау болғаны қалыпты құбылыс еді. «Табиғат модернизм суретшілері үшін шексіз идеялар қайнарына айналып, көпшілігі өсімдіктер әлемінен шабыттанып және ботаника саласынан танымы болды. Гүл, сабақ пен жапырақтар табиғи майысқан сұлбаларымен шығармашылық фантазияға қолжетпес материал бола білді. Әсем де кербез жәндіктер мен құстар – шегіртке, тауыс пен қарлығаш, жануар патшалығының жылан және жүйрік иттерімен стилизациялық үйлесім табатын.

Сонымен қатар, суретшілер бұйра әрі толқынды ұзын шашпен фантастикалық үндескен әйел тәнін бейнелейтін. Модернизм (ар нуво) 1880 жылдың аяғында туындап, келесі онжылдықтың аяғына дейін өркендей берді» [36, 8]. Модернистік стильдегі анимациялық фильмдерде қараңғы күнгірт фондарды жарқын, ашық түстер алмастырып, қою тонды түстердің гармонизациясы сақталады.

Болгар мектебінің (*Sofia animation*) негізгі көркемдік ерекшеліктері:

- *Тақырыптық түрлену*. Болгар анимациясының шығармаларында достық, әділеттілік, адами қатынастар сияқты әлеуметтік және моральдық мәселелер жиі көтеріледі. Бұл тақырыптар мағынаны тереңдететін аллегориялық және символдық бейнелер арқылы жасалынады. Болгар анимациялық мектебінде көтерілген тың тақырыптардың бірі – ежелгі грек аңыздарын экранизациялау.

- *Минимализм элементтері*. Суретші-аниматорлардың көркемдік әдісі – декорация мен мәтіннен бас тартып, сызықты фигураларды мейлінше аз қолданып, минимализмге жүгінуінде. Бір реңкті түстік шешім мен стандартқа бағынбайтын кейіпкерлер бейнесі анимациялық фильмдердің көрнекілігін ерекшелеп тұратындай өзіндік стиль қалыптасуына ықпал етті.



сурет 4.

Тодор Динов «Түймедак» (Маргаритка)

«Диснейлік мектептің» қалыптастырған принциптерінен бас тартқан кеңестік мультипликация өкілдері ұлттық фольклор, ертегі, мысал, өлең, жыр-дастандарды экран алдына шығару арқылы дара, қайталанбас стильмен аниматограф мүмкіндігін кеңейте түсті. 1936 жылы қарқынды жұмысын бастаған «Союзмультфильм» студиясы балаларға арналған фильмдер қатарын көбейтуге ерекше назар аударды. Осының негізінде, «Созюмультфильмнің»

өзіндік тақырыптық және визуалды эстетикасы қалыптасты да, шығармашылық мектеп ретінде қарастырыла бастады. Кеңес классиктері М. Цехановскийдің «Ақымақ тышқан туралы ертегі» (*Сказка о глупов мышонке* 1940), И. Иванов-Ваноның «Мойдодыр» (*Мойдодыр*, 1939), М. Пащенконың «Тентек мысық» (*Непослушный котенок*, 1953), О. Ходатаеваның «Аяз ата мен аққала» (*Дед мороз и снеговик*, 1937), З. Брумберг және Г. Брумбергтердің «Етік киген мысық» (*Кот в сапогах*, 1968) толықметрлі фильмдері балаларға арналған тақырыптарды көтерді.

Диснейлік мектептің целлулоидына үйренген Валентина мен Зинаида Брумбергтердің «эклер» (ротоскоп) техникасы кейіпкердің сұлбасын шынайы бейнелеуге мүмкіндік берді. «Кейіпкер жасауда ым-ишара, қозғалысын айнаға қарап бейнелеп машықтанған аниматорлар бейнелерді әсірелендіріп жасайтын. Кейін шынайы актерлердің сомдауы арқылы жасалынған кейіпкер бейнесіне реалистік форма алып келді. 1940 жылдардың соңы және 1950 жылдар басында ротоскоп немесе «эклер» (Éclair проекциялық аппарат маркасы атауымен) технологиясын кеңінен қолданды. Уолт Дисней, мысалға, осы әдісті «Алиса ертегілер мекенінде» (*Alice in Wonderland*) «Ақшақар және жеті ергежейлі» (*Snow White and the Seven Dwarfs*) мультфильмдерін жасауда пайдаланды. Кеңестік режиссерлер де жұмыстың осы әдісіне жүгінді, әсіресе – Михаил Цехановский» [14, 111]. «Союзмультфильм» мектебінің фильмдері қанық реңкті фольклорлық бейнелер, кейіпкерлер характері және оқиғаны баяндау тәсілімен басқа ел студияларынан ерекшеленетін.

Авторлық анимацияның көрнекі өкілдері – Юрий Норштейн, Гарри Бардин, Анатолий Петров, Александра Татарский, Эдуард Назаров, Федор Хитрук, Лев Атаманов т.б. Кино сыншылар авторлық анимация өкілдерінің шығармашылығын «Союзмультфильм мектебінде» жаңа толқынның келуімен салыстырып, мульттуындылардағы формалық, стилистикалық өзгерістер, тың тақырыптардың көтерілуі, жаңа айқындауыш құралдардың көрініс табуы – анимацияның көркемдік тілін табуға жасалған әрекеттерге теңейді. «Анимация тілі, алдымен, әрекет, уақыт және кеңістіктен құрылады. Анимациялық фильмдегі уақыт пен әрекет – авторлардың шебер қолынан туындайды. Кеңістік пен уақыт анимацияда әрекет арқылы көрінеді. Анимациялық бейненің әрекеттегі динамикалық дамуы уақыт пен кеңістіктің характеристикасын қалыптастырады» [15, 20].

Анимация тілінің негіздері эстетикалық нысандар мен экрандық бейнелер: кадр, монтаж, темпоритм, түс, жарық, мизансцена құрылымы т.б. құрылады. Аниматографиядағы терең кеңістікті құрастырудың шебері – Юрий Норштейн («Түлкі мен қоян» (*Лиса и заяц*, 1973), «Тырна мен құтан» (*Цапля и журавль*, 1974), «Тұмандағы кірпі» (*Ежик в тумане*, 1975), «Ертегілер ертегісі» (*Сказка сказок*, 1979)) фильмдерінің көркемдік тәсілі – тұман эффектiсi, көмескіленген жарық сәулесі, тыныштықта сыбдырлаған дыбыстар, сұрғылт-қара түстер, кадр тереңдігі, көрерменге тік қараған кейіпкерлердің ойлы жанары натурализмге жақын. Көлемді кеңістік, детальдардың айқындылығы, гиперреалистік бейнелеу формасымен ерекшеленген. Графикалық анимация классигі, режиссер Анатолий

Петров «Классикалық анимация» атты оқулығында: «Біз кеңістік эффектісін экран парағының немесе екі өлшемді қағаз парағының жазықтығында сызықты немесе үлпілдек перспективасын қолдана отырып алдық. Бейнеленген заттың, адамның немесе кейіпкердің көлемі перспективаны ескере отырып, өңдеу, сызғылау немесе ракурстық құрылымдар арқылы қол жеткізілді. Сызылған қозғалыс шарттылығындағы кеңістікті сезіну эффектісі көлемді заттың кескінін кадр тереңдігіне жылжыту арқылы күшейе түседі» [16, 25]-деп, терең кеңістік техникасымен бөліскен болатын.

Жаңа толқын суретші-режиссерлері өз қолтаңбасын, стилистикасын қалыптастыруда түрлендірілген техникалық форманы қолдана бастайды. Загреб мектебінің техникасын түстік палитрасыз, мәтінсіз, декорациясыз минималистік форманы пайдаланған Лев Атаманов Федор Хитрукпен бірлестікте 1967 жылы «Орындық» (*Скамейка*) туындысын жарыққа шығарады. Картина Чехословакиялық режиссер Боривой Довниковичтің «Қызығушылық» (*Любопытство, 1966*) мультфильмінің стилистикасымен жасалынған. Бір штатифте кадр іші монтажымен түсірілген екі шығармада сюжет желісі – жалғыз орындықтың төңірегінде өтуімен қызықты. Өткір сатиралық жанрдағы «Орындық» фильміндегі орындық өмірдің өтіп жатқандығының символы болса, «Қызығушылық» картинасындағы негізгі символ – орындықтағы пакет. Адам өмірінің қысқалығы кішкентай сәбиден қарт кісілерге дейін орындық жанына жиналуымен бейнеленсе, Боривой Довникович көрерменге пакеттің ішінде не бар деген қызығушылығын туындатып, фильм бойы интригада ұстап отырады. «1950 жылдардың аяғында «Союзмультфильм» студиясында ересектерге арналған сатиралық мультфильмдер шығарыла бастайды. 1962 жылы «Искусство кино» редакциясы отандық анимацияның алдағы дамуына арналған дөңгелек үстел өткізеді. Дөңгелек үстел қатысушылары – аниматорларға өз өнерінің көркемдік мүмкіндіктерін кең пайдалана алатын ең ауқымды жанр «сатира» деп атайды. Режиссер С.Юткевич «памфлет, карикатура, сатираға негізделген мультипликация басқа кеңестік өнердің барлығынан да биік» екендігін байқайды» [36, 106].

«Союзмультфильм мектебі» еуропа және америкалық мектептердің техникаларын, формалық әдістерін үйренсе де, өзіндік тәсілін, көркем стилистикасын қалыптастыра білді. Басқа да кеңестік елдерге үйретер білім қайнары мол ірі мектеп болып қаланды. Кеңестік елдер ұлттық анимациялық мектептерінің режиссер-аниматорлары («Киевнаучфильм», «Арменфильм», «Госкинопром», «Азербайджанфильм», «Таллинфильм», «Белгоскино», «Қазақфильм») Мәскеудегі ВГИК-тен білім алып, «Союзмультфильм» мектебінде тәжірбиеден өткен болатын. «Союзмультфильм» режиссерлері Лев Атаманов, Федор Хитрук, Гарри Бардин, Иван Иванов-Вано т.б. анимация шеберлері талантты шәкірттер тәрбиелей отырып, анимация өнері жөнінде теориялық негіздерге сүйенген бірнеше томдық оқулықтарды басып шығарды. Режиссер Ф. Хитрук «Искусство кино» журналына берген мақаласында: «Союзмультфильм бір-бірімізді табуға көмектеседі. Шығармашылықпен әркім жеке айналыссын. Қазір кімге не берген емес, кім нені алады – сол маңызды.

Құрылымды емес, мақсатты өзгерту керек. Еркін және тәуелсіз студиялар қажет. Сонда ғана бәрі жаңаша болады» [17, 18] – деп жазған болатын. Союзмультфильм студиясы кеңестік елдерді ортақтастыратын кәсіби суретші-аниматорларды тоғыстырған мектеп бола білді. Еркін формада бейнелеуге машықтанған жас буын өкілдері союзмультфильм мектебінен тәлім ала отырып, өзіндік стилистикасы бар мектептердің қалануына жол ашты.

Союзмультфильм мектебі анимация өнерінде теориялық концепцияларын құрастырып, кеңестік елдер арасында білім беру орталығына айналды. Мектептің негізгі көркемдік ерекшеліктері:

- *Стиль және дизайн.* Студияда халықтық және фольклорлық дәстүрлерге негізделген ұлттық ою-өрнектері мен өнер элементтері қолданылды.

- *Техникалық инклюзия.* Союзмультфильм әртүрлі анимациялық әдістерді, соның ішінде графикалық анимация, целлулоид, stop-motion, эклер, фотоколлаж, көлемді анимация, пластилин, комбинациялық техникаларды қолданды. Бұл вариация шындықтан абстрактіге дейін әртүрлі стилистикалық шешімдерді жасауға мүмкіндік берді.

- *Мүсіндік және карикатуралық кейіпкерлер.* Союзмультфильм мектебінің кейіпкерлері мүсіндік формалар мен карикатуралық дизайны бойынша олардың даралығын айқындап, комедиялық немесе драмалық элементтер әсерін күшейтуге қызмет етті.

- *Тақырыптық түрлену.* Студия алғашқыда социализм мен коммунизм идеологиясын дәріптейтін мультфильмдерді жиі түсіре бастады, кейін орыс халық ертегілері мен аңыз-әңгімелерінің мотивтерімен алмасты. Тәуелсіз режиссерлер өз жұмыстарында тақырыпты күрделендіре түсіп, экология және табиғатты қорғау мәселесі, адам мен қоршаған ортаның өзара әрекеттесуі, отбасылық қарым-қатынас, философиялық, психологиялық терең контекстерді қозғай бастайды.



сурет 5.

Лев Атаманов «Орындық» (Скамейка)

Кеңестік анимация режиссерлеріне 1930 жылдары әлемдік экранды жаулап алған Дисней мультфильмдерінің көрсетілімдері әсерін тигізбей қоймады. Бүкіл суретші-аниматорлар сүйенген «Диснейлік стиль» кеңестік суретшілердің анимация өнеріне деген қалыптасқан қағидаларын сындырды. Кинотанушы

Сергей Гинзбург осы кезең жөнінде: «Дисней, Флейшер және басқа да американдық мультипликаторларға еліктеу, тәжірбиелерін игеру, графикалық фильм спецификасының мінсіздігі үшін сценарийлік және бейнелеу стандарттарын мойындау – осының барлығы американдық өндірістегі графикалық фильмдердің кәсіби-техникалық деңгейін меңгеруге көмектеспеді. Бірақ кеңестік мультипликацияның ерекшелігін толық жоғалтуға, КСРО халық өнерінің ұлттық дәстүрі арасындағы байланыстың ажырауына алып келеді» [18, 87] – деп сипаттаған болатын. Плуто, Гуффо, Микки Маус, Роджер, т.б. күлкілі кейіпкерлерді көрермен барлық мультфильмнен күте бастағандықтан, кеңестік анимация режиссерлері де балалар талғамынан шығуды көздеді.

1923 жылы негізі қаланған Уолт Дисней студиясы анимациялық қысқаметрлі фильмдерден басталды және инновациялық тәсілдер мен өнім сапасының арқасында тез танымал болды. Бірнеше жылдық кезеңді қамтыған компания арнайы ережелерден тұратын базалық мектеп құрады. *Классикалық анимация мектебінің* қағидаларын бүгінге дейін әлем мультипликаторлары қолданып келеді және де бұл жалғаса бермек. Дисней компаниясының суретші-аниматорлары қозғалыс механикасынан кейіпкер бейнелеудің жолдарын, мультфильмді түсіру тәсілдерін ашық үйрететін оқулықтар шығара бастады. Фрэнк Томас пен Олли Джонстонның «Дисней мультфильмдері: Өмір иллюзиясы» (*The Illusion of Life: Disney Animation*), Крис Вебстердің «Анимация-қозғалыс механикасы» (*Animation: The Mechanics of Motion*), Эбби Арнольд «Уолт Диснейдің өмірі мен ертегісі» (*The Life and Tales of Walt Disney*), Престон Блэрдің «Мультфильм анимациясы» (*Cartoon Animation*), Уолт Стэнчфилдтің «Өмірге айналдыру – Диснейдің 20 алтын жылдық шеберлік сыныптары» (*Drawn to Life - 20 Golden Years of Disney Master Classes*), Роберт Уильямс «Аниматор – өмір сүруге арналған жинақ» (*The Animator's Survival Kit*), Гарольд Уитакердің «Анимациядағы тайминг» (*Timing for animation*) т.б. бірнеше еңбектер жазылды.

«Дисней компаниясы кейіпкер қозғалысының бірқалыптылығы мен шынайылығын қамтамасыз етуде 12 қағиданы ұстанады:

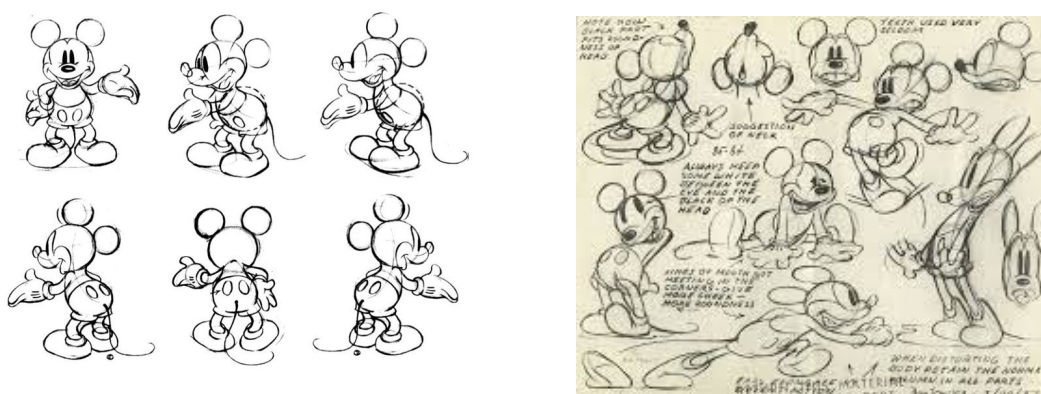
1. Сығымдау және созу (Squash and Stretch)
2. Дайындық әрекеті (Anticipation)
3. Сахналық көрінісі (Staging)
4. Анимация «ілгері қарай» немесе «кадрден кадрге» (Straight Ahead Action) және негізгі орналасуы (Pose to Pose)
5. Әрекетті соңына дейін жетілдіру (Follow through) және қайталанатын әрекеттер (Overlapping Action)
6. Үдету мен баяулату (Slow In and Slow Out)
7. Доға (Dugs)
8. Қосымша әрекеттер (Secondary Action)
9. Есепті уақыт – тайминг (Timing)
10. Әсірелеу (Exaggeration)
11. Кәсіби сурет (Solid Drawing)
12. Тартымдылық (Appeal)

Бұл тәсілдерді қозғалыстағы кейіпкер бейнелеуде қолдану әрдайым сәттілік алып келмесе де, қозғалысқа тұрақтылық беріп отырды. Кейіпкерлер созылды, сығылды, неше түрлі көлемге енсе де бұл шынайылықтан алыстатпады» [19, 47]. Осы 12 қағида көмегімен кейіпкерлер бос кеңістікте доп секілді еркін қозғала бастады және қозғалыстарында жеңілдік байқалатын. Американдық дисней суретшілері күннен-күнге кәсібилігін шындай түсіп, «әрекет ішіндегі әрекет», «созылмалы құбыршек», «бір кадр техникасы», «мөлдірлілік имитациясы», «12 соққы» әдістері арқылы формаларды күрделендіре түсті. Диснейдің мультфильмдерінен кейін суретші-аниматорлар анимация өнерінде кейіпкердің маңыздылығын түсінді. Экранда үздіксіз қозғалған Дональд Дак, Плуто, Бэмби т.б. кейіпкерлер, олардың бастан кешкен шытырман оқиғалары идеалды өмір сипатын бейнелейтін. Диснейлік мектептің көркемдік эстетикасы – әсірелендіру (барынша әдемі етіп бейнелеу) және үздіксіз қозғалыс. Мультфильмдегі барлық әрекет етуші бейнелер әрдайым қозғалыста болу қажет. Компанияның әр кейіпкері бір-біріне ұқсамайтын дара, ерекше характермен жасалынатын. Студия суретшілері көрермен назарын өзіне аудартатын, қызықтыра түсетін өтімді өнімді жүзеге асыруды көздейтін.

У. Дисней фильмдерінен кейін кеңес мультипликациясы екі түрлі бағытта дамыды. Кейбір студиялар «Диснейлік» стильдің көшірмесін жасаса, кейбірі ұлттық калоритті, өзгелерден даралайтын нақышты сақтап қалуға тырысты. 1930 жылдары Диснейлік эстетиканы қайталап, техникасын пайдаланбаған кеңестік мультфильмдерді кездестіру мүмкін емес еді. Диснейлік мектеп анимация өнерінің техникалық мүмкіндіктерін аша отырып, суретші-аниматорлардың көркемдік стилін, идеясын, авторлық көзқарасын тежеді. Бірнеше жыл шектеуде болған режиссерлер қалыптасқан таптаурын формаларды үлгі етіп келді. Экранда кейіпкерлерді еркін қозғалтуға үйреткенімен, Дисней мектебі мультипликаторлардың шығармашылық еркіндігіне тосқауыл болды. Барлық суретшілер жүйеленген бірізділікті білімнен алыстамау қажет деген ұстанымды сақтады.

У.Дисней компаниясына қарсы шыққан «Постдиснейлік» бағыттың құрылуы анимация тарихында ірі өзгеріс алып келеді. Кеңес пионерлері Н.Гоголь, А.Пушкин, Н.Островский шығармаларын экранизациялауға көшіп, ұлттық дәстүрлі мектептерін қалыптастыруға тырысып, таптаурынды заңдылықтарға бағынбайтын жаңа әдістерді іздей бастады. Бірақ дистрибут компания стилін қанша жоққа шығарса да, У.Диснейдің ықпалы болмаса ұлттық анимация мектептері қалыптаспасы анық. Идеализмге ұмтылған Дисней студиясы аниматорларының қолданған техникалары сурет салу тәсілін жеңілдетті. Олардан қағаздан целлулоидқа көшіру әдісі мен эклер техникасын үйренбегенде кеңестік мультипликаторлардың классикалық анимация мектебі қаланбас еді. Анимация тарихында алтын ғасырды қамтыған студияның жетістіктерін жоққа шығаруға болмайды. Кеңестік мультипликаторлар Диснейлік мектептің стилін жоққа шығарғанымен, 12 қағидадан тұратын бейнелеу техникасын қолдануды тоқтатпайды. Компанияның суретші-аниматоры, теоретик, ұстаз Арт Бэббит сұхбатының бірінде: «Кішкентай

суреттерді бейнелеуге алып келген білім ерте Диснейлік жылдары пайда болды. Күлкілі кейіпкерлерді қалай қозғалту қажеттігін бізге ешкім үйретпеді. Біз механиканы өзіміз тауып, осы білімді серіктестерімізбен бөлісу қажетпіз. Анимацияда қаншама стиль бар, бірақ ескі Диснейлік анимацияның механикасы мәңгі қала бермек» [20, 56] – деп сеніммен атады. Федор Хитрук «Профессия аниматор» кітабында Арт Бэббиттің Дисней стиліне жақын өз мектебін қалыптастыра алғандығын және кейіпкер әрекет-жүрісін жасауда қайталанбас шеберлігін ерекше атап өтеді. Қозғалыс механикасына айналған тайминг, спэйсинг, сквош пен стретч (сығымдау мен созу), доға, тэйк, фаза, поза (қалып) – графикалық анимация өнерінің базалық бейнелеу техникасы болып табылады.



сурет 6.

Уолт Дисней «Пароход Билли» (Steamboat Willie)

Бүгінгі таңда, әлем анимациясында маңызды орын алатын бағыт – анимэ анимациялық стилі екені жасырын емес. Анимэ, нақтырақ айтар болсақ, Жапония анимациялық өнері тек қана анимация саласына ғана емес, кино және адамзат мәдениетінің дамуы мен қарқын алуына еуәуір әсерін тигізуде. Жапон анимациясы әлемдік поп-мәдениетке әсер еткен, тәуелсіз индустрияға айналуға мүмкіндік беретін маңызды технологиялық және мәдени өзгерістерді қамтиды. ХХ ғасырдың бастапқы жылдары Батыс анимациясының жетістіктерінен шабыттанған жапон суретшілері анимациялық технологияны игеруде алғашқы қадамын жасай бастады. 1917 жылы суретші Йошико Миявакидің алғашқы жапондық анимациялық фильмдерінің бірі «Қылыштың ұшы» (Namakura Gatana) атты мультфильмі жарыққа шығады. Бұл жапондық анимация тарихындағы маңызды кезең болып табылады. Жапон стилінің қалыптасуы мен жапондық анимациясының дамуындағы шешуші сәт 1963 жылы Манга шебері Осаму Тезука жасаған «Күдіретті атом» (Astro Boy) атты алғашқы анимациялық телехикаяның экран алдына шығуы болды. Жапондық эстетиканы және кейіпкердің үлкен көзі сияқты қарапайым, бірақ мәнерлі визуалды шешімді қолданатын анимациялық тәсіл анименің қолтаңбасы болды. Осы кезеңде манганың жапондық анимацияға әсері айтарлықтай болып, аниматорлар мангақтармен (комикс суретшілерімен) тығыз жұмыс істей бастады, нәтижесінде, аниме комикстерге стилистикалық және әдістік жағынан жақын болды.

1960 жылдардың аяғынан бастап жапондық анимация өзіндік қолтаңбасын қалыптастыратын жанрларды белсенді түрде дамыта бастады. Осындай жанрлардың бірі меха аниме болды, ондағы басты кейіпкерлер алып роботтарды басқарады. Бұл бағыт «Жауынгер Гундам» (Mobile Suit Gundam) сериясының шығуымен және субмәдениетті қалыптастыратын аниме фигуралары мен модельдерін жинақтайтын басқа да жобаларымен танымалдылыққа ие болды. 1988 жылы барлық уақыттағы ең ықпалды анимациялық фильмдердің бірі — әлемге әйгілі болған Акира (Манга негізінде) шығарылды. Бұл фильм анимациялық өнердің жаңа деңгейінің символына айналып, сол кезеңдегі озық технология мен әлеуметтік-философиялық мәселелерді қозғайтын күрделі тақырыптарды біріктірді.

1985 жылы Гибли (Ghibli) студиясы құрылғаннан бастап анимациялық өндірісте сапа стандарты өркендеп, бүкіл әлемдегі мәдени және көркемдік аспектілерге әсер ете бастайды. Осы кезеңде Ghibli мектебі әлемге танымал болған Хаяо Миядзакидің «Менің көршім Тоторо» (1988 ж), «Мононоке ханшайым» (1997 ж) және «Бақсының жеткізу қызметі» (1999 ж) және Исао Такахатаның «Жарқырауықтар моласы» (1988 ж), «Кеше ғана» (1991 ж), «Кагуя ханшайым туралы аңыз» (2013 ж) сияқты толықметрлі анимациялық фильмдерді жарыққа шығарады. «Гибли» мектебінің қалануы анимациялық өнер тарихында маңызды құбылыс атанды. Дәстүрлі графикалық технология, акварельді бояу, қол анимациясы, жарқын визуалды стильді қолдану және экологиялық ауқымды тақырыптардың көтеру сынды көркемдік ерекшеліктерімен анимацияның дамуына ықпал етті. Студияның көркем суретшілері – Кадзуо Огава, Сатоси Тацукава, Ёко Кано, Румико Такахаси т.б.

Студия анимациялық туындыларының танымалдылығы соншалықты, тіпті Исао Такахата және Хаяо Миядзакі шығармашылық мектептерінің қаланғанын байқауға болады. Себебі, бүгінгі голливудтық кино саласында Хаяо Миядзакидің шығармашылығына сілтеме жасалатын бірнеше кадрды көруге болады.

1988 жылы режиссер Хаяо Миядзакі «Менің көршім Тоторо» (となりのトトロ) фильмімен бірегей визуалды стильдерді, терең тақырыптық элементтерді және музыкалық дизайнды біріктіретін анимациялық өнердің көрнекті үлгісін ұсынады. Хаяо Миядзакі фильмдері өзінің сұлулығымен және сиқырымен көрермендерді қызықтырып қана қоймай, терең эмоционалды әсер қалдыратын шығарма жасады. Фильм ауыл өмірін бейнелеу және табиғатты құрметтеу сынды жапон халқының мәдени құндылықтар мен өмір салтын сипаттайды. Анимациялық фильмде кейіпкерлердің қимылы мен табиғи элементтерге ерекше назар аударылып, көрерменге жанды әлем сезімін қалыптастырады. Мультфильм балалардың табиғатпен және сиқыр элементтерімен өзара әрекеттесуіне бағытталған. Бас кейіпкер Тоторо - орман рухы, сиқырлы жаратылыстар, табиғи күштер мен ғажайыптардың символдарын білдіреді. Сюжеттік мотивтің негізгі элементі - отбасының жаңа мекенге бейімделуі және балалардың қоршаған әлеммен өзара әрекеттесуі. Бұл аспект отбасы, балалық шақ, адамның табиғатпен байланысын және қолдау тақырыптарын зерттейді.

Ghibli мектебінің көркемдік тәсілдері:

- *Технологиялық инновация.* Ghibli студиясы бөлшектер мен сапаға аса назар аударып, дәстүрлі сызықты анимацияны қолдануды жалғастыруда. Режиссерлер пайдаланған қолды анимация және акварельді бояу техникасы фильмдердің визуалды стильдері, фондарды, кейіпкерлерді және текстураларды өңдеу сапасын жоғарлатады.

- *Аниме стилизациясы.* Миядзаки дәстүрлі жапон өнері мен заманауи анимациялық техниканың элементтерін біріктіретін ерекше стилімен танымал. Студия шығармаларында жапондық дәстүрлі өнердің әсері, соның ішінде жапондық кескіндеме мен каллиграфия элементтерін қолдану анимацияға ерекше мәдени контекст береді.

- *Экология мәселелері.* Мектептің барлық фильмдері экология, табиғатты қорғау және адам мен қоршаған орта арасындағы үйлесімділік тақырыптарын қозғайды.

- *Феминистік көзқарас.* Жапон мультфильмдері көбінесе қайсарлықпен әрекет ететін және қиындықтарды жеңетін мықты және тәуелсіз әйел кейіпкерлерін ұсынады. Бұл әйелдердің әртүрлі және күрделі бейнелерін ұсынуға ықпал етеді.

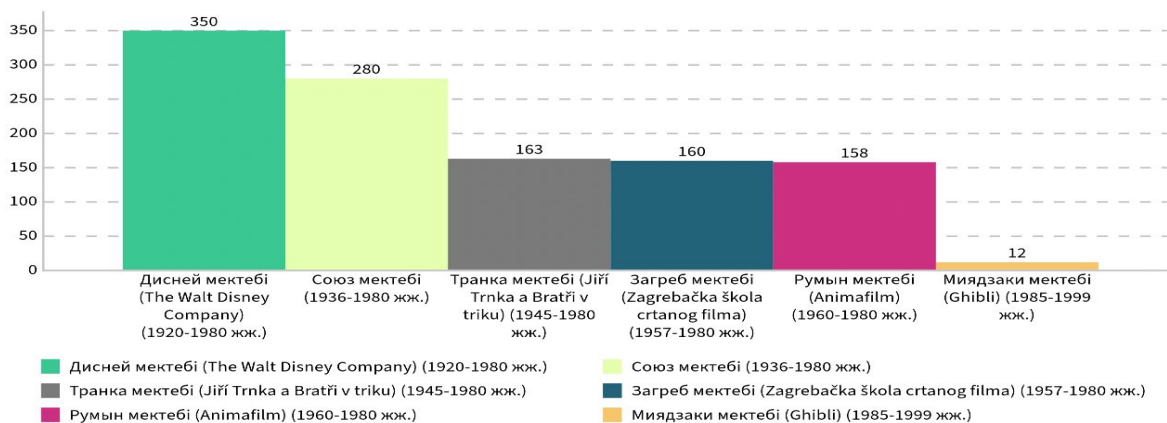
- *Философиялық тақырыптар.* Студияның көптеген фильмдері бас кейіпкердің жеке қиындықтары мен трансформациядан өтетін өзін-өзі тану жолына, ішкі өсуіне, эмоционалды күйлерін суреттеуге бағытталған.



сурет 7.

Хаяо Миядзаки «Менің көршім Тоторо» (となりのトトロ)

1920-1999 жылдар аралығы әлем анимациясы мектептерінде өндірілген мультфильмдердің сандық көрсеткіші



1.2 Әлемдік анимация мектептерінің креативті және инновациялық даму үрдісінің теориялық парадигмалары

Анимация – күрделі элементтен құралатын синкретикалық және синтетикалық өнер жүйесі. Анимациядағы қоршаған орта, іс-әрекеттің сипаты, кейіпкердің экспрессивті қозғалысы кино өнерінен айтарлықтай айырмашылығы бар. Бейнелеу өнері, сөз өнері (әдебиет), қимыл-қозғалыс (би өнері), әуен (музыка өнері), шынайы көріністі түсіру (фотография өнері), театр өнерін өз табиғатына икемдеп алған кинематография мүмкіндіктері мен эксперименттік тәжірибесі анимация өнерінің қарқынды дамуына әсер еткенін мойындауымыз керек. Алғаш кинетоскоп аппараты пайда болып, қолданысқа ене бастаған кезде мультфильм жасаудан қарағанда, қысқа сюжетті фильм түсіру процесі әлдеқайда жеңіл әрі тиімді болды. Ал қозғалмалы сурет жасау барысы қымбат әрі ұзақ уақытты талап ететіндіктен, бастапқыда анимация өнері жеке өнер ретінде қарастырылмағаны заңды құбылыс еді. Сондықтан да, кино жайында жазылған теориялық еңбектерде анимация кино өнерінің түрі, кейде кино жанры деп түсіндірілген болатын.

Бүгінгі күні өнертанушылар, анимация саласындағы мамандар мультипликация өнерін кинематографиядан бөліп қарастыруды жөн санайды. Анимацияның киноиндустриядан бөлініп тәуелсіздікке ұмтылу үдерісі бір қарағанда шамадан тыс, асыра сілтеушілік болып көрінуі мүмкін. Әсіресе анимацияны кино өнерін дамытудың жалпы саласынан тыс елестету мүмкін емес. Осыған қарамастан, мультфильм табиғатының ерекшеліктерін нақтылау және атап өтудің мағынасы мен маңыздылығы бар. Сонымен қатар, белгілі бір өнер табиғатының өзіндік ерекшелігін тану – оның мүмкіндіктері мен шексіз күші неде екенін түсіну болып табылады.

Бүгінде анимацияның өзіндік ерекшелігін анықтай отырып, шығармашылық және техникалық түрленуіне қарай өнердің «сегізінші түрі» ретінде зерттеле бастауына алып келіп отыр. Режиссер Федор Хитрук өзінің «сегізінші өнер» атты мақаласында: «Анимация – ерекше, тәуелсіз өнер түрі» деп ашық айтады. «Анимация – пайда болғаннан бастап бүгінгі күрделі және шексіз түрлі күйге дейін негізгі компонент – трюктан құралады. Кезінде, тіпті Германияда әлі күнге анимациялық өнерді «трикфильм» (*trikfilm*) – трюктік кино деп атайды. Анимация статикалық суретке өмір, қозғалыс берген трюк, фокус ретінде пайда болды.

Анимациялық өнердің тарихи даму кезеңдерін бақылай отырып, анимация тілінің бастапқы элементі – трюк деген қорытындыға келесің. Бүгінде оның негізгі құрамдас бөлігі болып қала береді» [3, 129-130]. Хитруктің тұжырымдамасын жалғастырған сыншы, теоретик Геннадий Кривуля: «Осы кезең анимациясы – көтеріліс уақыты. Ойын-сауық, көңіл көтеруге қарсы көтеріліс. Бұл бүлік «сөз» бен «әрекет» тандемін бұзатын құрылымдарды құруға және жеке тәжірибені визуалды түрде түсіру мүмкіндіктерінің үздіксіз көрінісін берді. Анимация «ауқымды стильдің» көрнекі канондарын жойып, өзін геометрияланған формалардың көркем тілі, авторлық стильдердің өзгермелі

тұлғасы ретінде көрсетті. Анимация шындыққа қарайтын зерттеушіге айналып, біздің ақыл-ойымыз бен сезімталдығымыздың тетіктерін ашады [36, 46-47]-деп, анимацияның даралығын дәлелдей түседі.

Анимацияның көркем тілін дамыту техникалық жетістіктерден бастап көркемдік және мәдени өзгерістерге дейінгі көптеген аспектілерді қамтиды. Қолданыстағы көркемдік тенденциялар мен стиль бағыттарының өзгеруі, экспрессивті құралдар мен технологиялардың дамуы, жергілікті көркемдік жүйелерде болып жатқан өзгерістер анимацияның даму динамикасына және мәдени кеңістіктің өзгеруіне әсер етуде. Бұл кезең авангард, неміс экспрессионизмі, сюрреализм, модернизм, гиперреализм т.б. ағымдарының белең алумен сипатталады. Осы тенденция негізінде таза өнер болып қалыптасқан аниматограф бүгінде технологиялық аспектілері мен модульдік трансформациясын тоқтатқан емес. Италия, Франция, Германия т.б. еуропалық елдерде өркендеген кезеңдік ағымдар басқа өнер түрлерімен салыстырғанда анимацияға кеш келе бастады.

Эмиль Кольдің «оптикалық театрынан» бастау алып, америка иллюзионизмі, француз авангарды, неміс экспрессионизмі, сюрреализм, постмодернизм, гиперреализм ағымдарын өткерген кезеңде анимация өнері «таза өнер» ретінде қалыптасып, теориялық концепциялары жүйелене түседі. 1930 жылдары режиссерлерді байланыстырған ортақ мақсат – анимация көркем тілінің жаңа мүмкіндіктерін ашу болды. Осы ретте ғылыми жұмыста түрлі ағымдардың әсері негізінде әлем анимация мектептерінің теориялық концепциялары зерттеледі.

Америка иллюзионизмі кезеңі. 1920-1960 жылдары мультипликаторлар «Диснейлік мектептің» қалыптастырған техникалық ережелерін теориялық база ретінде қолданды. Суретшілер тайминг-спейсингтен бастап, геометриялық форма, фаза, контур, ритм, темпамент пен темп, түс, анатомия, характер, поза, жест, мимика – экрандық сурет формасын ортақ жүйеге келтіріп, канондық теория ретінде насихаттай бастайды. Студия суретшілерінің жыл сайынғы өткізілетін семинарлары, жарыққа шығарған теориялық оқулықтары, бейне-жазбалық бағдарламалары әр елдің суретшілері үшін теориялық трактат саналды. «1937 жылы Уолт Дисней студиясында біліктілікті арттыруға бағытталған бірқатар семинарлар басталады. Ең маңызды семинар «анимация күші және анимация формасы» деп аталды. Бұл сіздің суреттеріңізде және анимацияларыңызда төртінші өлшемнің тағы бір элементін – салмақты көрсетуге мүмкіндік беретін күшті түсіну. Күш пен салмақ өз кезегінде әрекет арқаларының доғаларын, қысуды (*squash*), созылуды (*stretch*), кідірісті (*delayed action*), баяулауды (*drag*) және анимацияның барлық басқа принциптерін анықтайды» [21, 18].

Диснейлік мектеп «анимация тілі – қозғалыс, ал әрекетті дамытушы күш – кейіпкер» - деген теориялық тұжырымдаманы ұстанады. Осы формада негізгі уақытты кейіпкер бейнесін суреттеуге арнаған режиссерлер экранда өзегін жоғалтпайтын мәңгілік бейнелер алып келеді. Еуропалық, әсіресе кеңестік анимация суретшілері целлулоид материалын, ротоскоп техникасын,

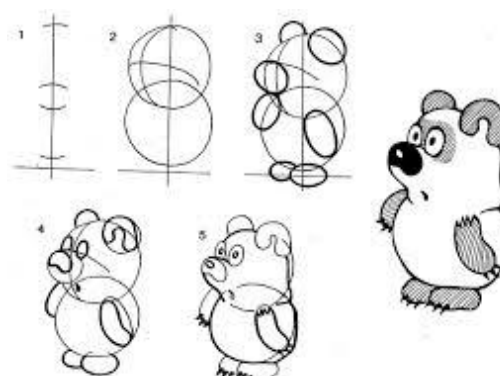
толықметрлі форматты көшіріп қана қоймай, бейне жасау формасын пайдалану арқылы америка кейіпкерлерінің көшірмесін жасады. Союзмультфильм мектебінде – «Винни Пух» (Ф.Хитрук), «Буратино» (И.Иванов-Вано), «Қызыл телпек» (З. мен В. Брумбергтер), «Күлшеқыз» (И.Аксенчук), «Карлсон» (Б.Степанцев), «Ақшақар мен аққала» (М.Пащенко), «Патша» (П.Гримо), «Қыс патшайымы» (Л.Атаманов), «Ақшақыз мен 7 ергежейлі» (В.Полковников) т.б. бейнелер Диснейдің 12 заңдылық бейнелеу қағидаларының негізінде жасалынған. Диснейлік мектеп колориттік түстер, сазды әуен, айқын контура, тартымды кейіпкерлерімен ертегі әлемі құрылып, «өмір иллюзиясын» баяндайды. Экрандағы кейіпкерлердің үздіксіз қозғалысы, мінсіз сурет формасы көрерменді зеріктіріп алмау мақсатынан туындады. Коммерциялық бағытта дамыған мектеп үшін көрермен талғамы алдыңғы орынға қойылды. Бұл мектеп тәжірбиесінен өтпеген суретші-режиссерлер санаулы еді...

Америка иллюзионизмінің анимациядағы негізгі белгілері:

- кейіпкерді әсірелеу құбылысы;
- қанық түсті реңк және айқын сызба;
- геометриялық форманың нақтылығы;
- динамикалық әрекет пен ырғақты музыка;
- жандылық әсерін күшейтетін 12 қағиданың қалыптасуы.



Сурет 9.
Винни Пух кейіпкерінің эскизі (1966)
Уолт Дисней (Дисней мектебі)



Сурет 10.
Винну Пух кейіпкерінің эскизі (1969)
Федор Хитрук (Союзмультфильм мектебі)

Авангард кезеңі. 1920 жылдары мульт-экранда көрініс тапқан нақты сұлбасыз фигуралар, қараңғы кеңістік, мәтінсіз әрекеттер, сюжетсіз абстрактілі формалар, метафора, депрессивті стиль аниматографқа жаңашылдық алып келді. Еуропада бастау алған тәуелсіз режиссерлердің арт-хаустық бағытын «таза кино» немесе абстрактілі анимация деп те атап жатады. Осы кезеңде анимация форма, техника, стилистика, жанр, тақырып, драматургия жағынан жан-жақты өзгеріс тауып, көрермен талғамын жоғарлатқан эстетикалық өнер ретінде дами бастайды. Авангард ағымының экрандық өнердегі рөлін теоретик Л. Дюлак: «Авангард» таза ой мен таза техниканың ізденісі және абстрактілі көрінісі ретінде болды.

Кейіннен ең таза гуманистік фильмдерге қосылды: бұл бағыт кино драматургиясының негізін қалады және сонымен бірге кинокамераның объективіне енген көркемдік бейнелеудің барлық мүмкіндіктерін зерттеп, насихаттады. Оның әсері сөзсіз: ол көпшілік өмірінің талғамын және көрермендердің ықыласын арттырды, кино теориясын зерттеді. Оны барлық маңызды бағыттарында дамытты. Авангард – кино өнері мен кино өндірісі үшін де өте қажет өмірлік фермент болып табылады және бұл прогресс болашақ ұрпақтың идеясын қамтиды» [39, 38] – деп, теориялық көзқараста сипаттаған болатын. Авангард бағыты аниматографияның шығармашылық көркемдік тілін қалыптастырып, теориялық зерттеулер негізінде таза өнер ретінде қалануына серпін берді.

1920-1930 жылдары анимациялық фильмдерде авангардтық бағыттың абстракт, футуризм, фовизм, конструктивизм, экспрессионизм, кубизм, дадаизм секілді ағымдары көрініс таба бастайды. Анимация режиссерлері өз фильмдерін авангардтық композициялардан, сурет өнері стилінен, жазушылар шығармаларынан құрады. Авангард суретші-режиссерлер шығармашылығына еркіндік бере отырып, түпсанада жасырынған бейненің экран алдына шығуына негіз болды.

Неміс авангардтық анимация пионерлері – Оскар Фишингер, Ханс Фишингер, Альтер Руттман, Викинг Эггелинг, Ханс Рихтер т.б. суретші-режиссерлердің мультфильмдері классикалық музыкамен синхронды үндескен түрлі геометриялық фигуралар, қара түсті фондағы ақ сызықтар қозғалыстарынан тұрды. Нарративті сюжеттен құрылған авангардтық бағытпен бейнеленген «Ырғақ» (*Rhythmus*, 1921), «Опус 2-4» (*Opus 2-4*, 1921) «ДиAGONALды симфония» (*Diagonale Sinfonie*, 1924) т.б. мультшығармалар қандай да бір сценарийсіз түсіріле бастады. 1935 жылы Отто Фишингер түстік түрлендіруге көшіп, көк цилиндрлерден құралған «Көк түсті композиция» (*Komposition in Blau*) мультфильмін түсіреді.

Авангард бағытындағы абстракционизмді маңызды ағым ретінде қарастырған польшалық кино теоретигі Е. Теплиц: «Фишингерге Руттманның абстрактілі эксперименттері қатты ықпал етті. Екі суретші үшін пластикалық форма емес, бейнелер ритмі маңызды шешім болды. Музыкасыз жасалған Фишингер фильмдері суреттік көзқараста, тіпті барлық жағынан, қызықтырмады. Фишингер бейнелік құрал көмегімен ритмнің дара күшін көрсете біліп, музыкалық шығармалар әсерін еселете күшейтті» [38, 200] – деп бағалайды.

Абстрактілі анимациялық фильмдер америка анимация мектебінде де көрініс тапты. Джаздық музыка мен түрлі түстердің ритмдік әуезділігі Ұлыбритандық режиссер Лен Лайдың анимациялық фильмдерінде байқалды («Түсті қорап» (*The Color Box*, 1935), «Еркін радикалдар» (*Free Radicals*, 1958)). Осы ағымды жалғастырушы авангардтық режиссерлер – Норман Мак-Ларен мен Эвелин Ламберт «Прочь скучные заботы» (1949 ж.) атты кинотуылдысымен танылды. Фильмде нүктелі фигуралар бояу тамшыларымен бейнеленіп, экранда үдетілген темпке қозғалған қанық түсті бейнелер пайда болады. Авангард ағымы

анимация өнерінде жаңа бейнелеу формасын скретч (камерасыз түсірілімді) және пиксиляция техникасын қалыптастырады. «Абстрактілі фильмнің алғашқы презентациясымен таныстыру көпшілік және баспасөзбен сенсациялық оқиға ретінде қабылданды.

Опус I өзінің лирикалық сезімталдығымен және қиял қабілетімен ғана емес, сонымен қатар, техникасы мен формасындағы стилистикалық жетілуімен де таң қалдырады. Амебоидты формалар өткір заттарға қарама-қайшы келеді. Оскар Фишингердің пішіндерін болжайтын қисық сызықтар экранды диагональ бойынша кесіп өтеді, ал маятникті қозғалыс жолақтары соққыларға ұқсайды. Руттман жергілікті және сыртқы көрермендердің көзайымы болған фильмдерінен кейін жеке ретгілік санмен белгіленген «Opus» атты үш қысқаметрлі фильм түсіреді. Лондондық Таймс 1925 жылы «Руттманның қысқаметрлі фильмдері ұзақ уақыт есте қалады» деп жазады [22, 57]. Абстрактілі анимациялық фильмдер бастапқы кезеңде көпшілік көрермен арасында жақсы қабылданып, анимация өнерінде тың жаңалық алып келді.

Авангард ағымының анимация өнерінде қалыптастырған негізгі ережелері:

- фильмдегі сахна үрей тудыратын қараңғы кеңістік, контурсыз сызықтардан құралады;
- мультфильмдер хоррор және психологиялық жанрды қамтиды;
- кадрда абстрактілі фигуралар мен ритм үндестік тауып, режиссерлер диалогтан бас тартады ;
- клиптік монтаж әдісі және терең кеңістік эффектісі жиі қолданылады;
- реализм элементтері айқындала түседі;
- скретч (бескамерная съемка) және пиксиляция техникалары пайда болады.



сурет 11.
Пиксиляция техникасы
Ян Шванкмайер (Трнава мектебі)



сурет 12.
Пиксиляция техникасы
Ағайынды Куэйлер (Америка мектебі)

Сюрреализм кезеңі. Сюрреализм әлемдік мәдениетте бірінші дүниежүзілік соғыстан кейін француз жазушысы Андре Бретон жетекшілігімен пайда болып, бейнелеу өнерінде кең тарала бастады. Сюрреалистік ағым аниматографта алғаш рет 1933 жылы франциялық Александр Алексеевтің «Таз таудағы түн» (*Une nuit sur le mont chauve*) картинасында көрініс тауып, бүгінгі күнде авторлық анимация режиссерлердің барлық фильмдерінде жиі пайдаланылады. Кино теоретиктердің пікірі бойынша Сальвадор Дали мен Уолт Дисней бірлесе жасаған «Тағдыр»

(*Fate*) атты мультфильмі сюрреалистік бағыттың бастауына теңелді. 1970 жылдары сюрреализм кезеңінде пайда болған инелі экран техникасын дамытқан Трнка мектебінің өкілі, авангардтық бағытты ұстанған режиссер – Жак Друэн болды.

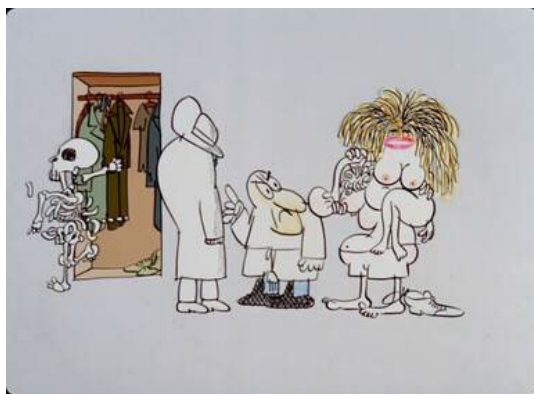
Қуыршақ өнерін шебер меңгерген суретші «Пейзажист» (*Paysagiste, 1976*) мультфильмінде қуыршақ пен инелі экран техникасын, поэзия мен сюрреализмді көркем ұштастырады. Фильмнің визуалды дизайны, ішкі пейзажы мен фоны Сальвадор Далидің ықпалымен бейнеленген. «Сюрреалистер бейсанадағы бейнелерді шындыққа айналдырып, өздеріне тың саланы ашты. Олар көрінетін, естілетін, сезілетін галлюцинациялардың сипатына ие болды. Біз кейіпкерлердің барлық күшін сезе алдық. Біздің оларға деген билігімізді жоғалттық. Біз олардың иелігіне, жақтауына айналдық. Сюрреализм – «ұғымды сіңіру», шындық пен ирреализм ұғымы, сюрреализм – діннің, сиқырдың, поэзияның, арман-қиялдың, ақылсыздықтың, мастықтың және бақытсыз өмірдің ортақ көкжиегі» [39, 57]. Сюрреалистік бағытқа режиссерлер шындыққа қалыпты формалардан бас тарту арқылы жетуді көздейді. Олар нағыз өнер – адам санасынан да биік жатыр, ал түс, қиял, галлюцинация кезінде адам бейсанасындағы бейнелер оянып, ақиқатқа алып келеді деген ұстанымда болды.

Осы ағымды қалыптастырушы Андре Бретон сюрреализмнің түп тамыры «таза түріндегі психологиялық автоматизмнен» құралады деген пікірді қолдады. Аниматографта сюрреализм бағытының ерекшелігі – түс теориясын, бейсаналық психологияның негізін қалаған К.Юнг, З.Фрейд символикаларының көрініс табуында. 1960 жылдары әлемдік анимациялық мектептерде сюрреалистік бағыт кең өріс алады. «Загреб» мектебінің авторлық суретші-режиссері Неделько Драгич («Күндер өтуде» (*Good days, 1969*), «Туп-туп» (*Туп-туп, 1973*), «Күнделік» (*Denik, 1974*)) мультфильмдерінде Фрейдистік психологиялық контекстер байқалады. Режиссер «Идут дни» сюрреалистік мультфильмінде ер мен әйел арасындағы қарым-қатынас, отбасылық жағдай, кішкентай бала, адамның табиғи болмысы, оның қажеттіліктерін (эго, либидо) бейсаналық формада суреттейді.

Кинотанушы А.Орлов «Анимациялық кинодағы Фрейдистік символика» мақаласында: «Психоанализ эстетикалық оппозицияларды тудыру үшін «магнит» полюстерінің бірі ретінде қолданылған кезде, көркемдік сала үшін тартымды бола бастайды. Сондықтан, аталған фильмдердің сүйкімділігі және тартымдылығы Фрейдтік символизм де емес, бірақ көп немесе азды дәстүрлі, баяндамалы, кейіпкерлік сюжетте эротикалық, психоаналитикалық элементтер бояуының жасырын болуында» [40, 233] – деп, мультфильмдерге аналитикалық тұжырымдар жасаған болатын.

«Сюрреализмнің маңызды теориялық базасы психоанализ болды. Сюрреалистер адамның ішкі жан дүниесін, біртұтас психикалық энергиясын ашу арқылы бейсананың шығармашылық, жасампаз күштерін босатуға және адам өмірі мен ғаламның әмбебап заңдылықтарын ашуға тырысты. Гротеск-сюрреалистік поэтиканың доминанты» [41, 14]. Шизофриниялық психологияға қызығушылық танытқан режиссерлер хоррор жанрында бірнеше анимациялық

фильмдерді жарыққа шығарады. Соның ішінде, Румын мектебінде жетекшілік еткен суретші Рышард Чекала есімі ерекше аталады.



сурет 13.
Хоррор жанры
Неделько Драгич (Загреб мектебі)



сурет 14.
Хоррор жанры
Рышард Чекала (Румын мектебі)

Сюрреализм ағымындағы суретшілердің бейнелеу тәсіліндегі қолданған көркем техникасының бірі – фотоколлаж әдісі. Алғаш осы техника испандық суретші П. Пикассоның, неміс суретшісі М. Эрнсттің кескіндемелі шығармаларында көрініс тауып, анимация өнерінде де дами түседі. Нағыз сюрреалист, Трнава мектебінің режиссері Ян Шванкмайер өз фильмдерінде пластилин, механикалық құралдар, мүсіндік фигуралар, қуыршақтар мен түрлі фотоларды біріктіру арқылы коллаждық бейнелер топтамасын жасайды. Шығармашылық жолын көлемді анимациядан бастаған режиссер кейін түрлі материалдардан эксперимент жасай отырып, дара стилистикасын қалыптастырады. Ян Шванкмайерден көшбастаған ағайынды Куэйлер, Ежи Кучиа, Игорь Ковалев, Прийт Пярн, Рауль Серве, Боб Клемпет т.б. бірқатар тұлғалар сюрреалистік анимацияны ұстанды. Шванкмайер мультфильмдеріндегі ортақ байланыс – ренессанстық өнер туындылары төңірегінде заттардың ұсқынсыздалған, шіріген фигураларға айналуы. Сұлулық эстетикасынан танымастай жиіркенішті құбыжыққа дейін трансформацияланған формалар көрерменге ішкі диссонанс тудырады.

Сюрреалистік бағыттағы өнер шығармалары ежелден адам психикасына әсері бар арт-терапия ретінде пайдаланылды. Фотоколлаж әдісін де көрермен психологиясына ықпал ететін техникалардың бірі ретінде қарастырылады. Психотерапияда «коллаж жасау техникасын психотерапиялық және диагностикалық мақсаттар үшін қолдануға болады. Таңдалған коллажды картиналар вербальды қарым-қатынаста ашылмай қалған тақырыптар мен мәселелерді анықтай алады» [42, 27].

Фотоколлаж техникасының тағы бір көрнекті өкілдері – Ян Леница мен Валериан Боровчик болды. Румын мектебінің режиссерлері осы әдіс бойынша «Марапатталған сезім» (*Sentiment recompensat*, 1957), «Мектеп» (*școală*, 1958), «Ғарышкерлер» (*Astronauți*, 1959), «Жаңа Янко музыканты» (*Noul Yanko Muzicianul*, 1961), «Лабиринт» (*Labirint*, 1962-1963) т.б. бірнеше туындылар

қатарын жарыққа шығарады. Үйлесім таппайтын қиылған суреттерді бір-бірімен үйлестіру, сәйкессіз түстерді араластыру арқылы құпияға толы метафора құрастыру – сюрреализм бағытының стилистикасы саналды.

Сюрреалист режиссерлер деректі кадрлар мен көлемді анимация, қиылған суреттерді байланыстыра отырып, фильмдерінде монтаждық эксперимент жасай бастайды. 1963 жылы экранға шыққан «Реннесанс» картинасында бөлмедегі шашулы заттардың өз орнында орналасуын – кадрдың артқа айналу монтажымен түсіріледі.

Мультфильмнің ерекше стилистикасы – ракурс бір штатифтен алынып, оқиға үй қабырғасының жанында өтуінде болып табылады. Коллаждық техникадағы бір-бірімен жылдам алмасқан кадрлар, ракурстар нәтижесі аниматографта ритмдік монтажды дамыта бастайды. Коллаждық техника жөнінде кино сыншы А.Козлова: «Коллаждық фильм» - орналасудың бірнеше спецификалық критерийлері мен біріктірілген көрнекі кадршілік аспектілері бойынша фильмдердің барлық түрлеріне қолданылатын күрделі ұғым. Фильмнің коллаж стилі түрлі ақпараттардан табылған немесе өзара байланыспайтын кадрларды салыстыру жолымен құрылады.

Коллаж фильмі – бір-бірімен байланыссыз көрінетін сахналар мен суреттерден, бір көріністен немесе бейнеден екіншісіне кенеттен, өткелсіз өту серияларынан тұрады. Термин пленкадағы коллаждық суреттердің тікелей құрастыруына да қолданылады: «Коллаждық фильм – ритмдік эффект пен визуалдылық тудыратын кезекті фото түсірілімдер мен араласқан материалдар (көркем коллаждағыдай) арқылы бейнелердің тууы» [43, 49] – деп, мақала жариялаған болатын. Фотоколлаж әдісі «Берлиндік мектеп» режиссерлері Хельмут Хербсттің «Қара – ақ – қызыл» (*Schwarz – Weiß - Rot, 1964*), Клаус Георгидің «Сиреналар» (*Sirenen, 1983*), Курт Вайлердің «Қалыптасқан адам немесе екіжүзділер» (*Ein stattgefundenener Mann oder Heuchler, 1978*) картиналарында көрініс тапты.

Неміс режиссерлерінің қолданған техникасын 1966 жылдары Союзмультфильм мектебінің классигі Ф. Хитрук қайталайды. Бір штатифті ракурс, қабырғада ілінген сурет жақтаулары, деректі фотолардың ірі планмен алыну тәсілдері «Жақтаудағы адам» (*Человек в рамке*) атты графикалық анимациялық фильмінде көрініс алады. Ф.Хитруктың журнал, кітаптардан қиылған суреттер мен графикалық анимацияны бірлестірген траги-комедиялық мультфильмінде өз-өзін дәреже, атақпен шектеген адам тағдыры суреттеледі. Әлем анимациясында кеңестік режиссерлерде Загреб мектебінің көркемдік тәсілдері, бейнелеу техникасының ықпалы басым болды. Авангард кезеңінде сәйкессіз фотоколлаждар монтаждық техниканы дамыта түсті. «20-шы жылдардағы барлық авангардтық қозғалыстар фотомонтажды шындықтың қарапайым бейнесін өз мәнінің сүзгісінен өткізу әдісі деп түсінді. Ол үшін фотографиялық суретті фотобейнеге қарсы қою, фотографиялық суретті суретке қарсы қою, фотографиялық суретті мәтінге қарсы қою оппозициясы қолданылды» [44, 109].

Фотоколлаждағы ұйқассыз бейнелер монтаждық тәсілмен мультфильмдердің ішкі мазмұнын қалыптастыра бастады. Қиылған бірнеше суреттердің үйлесімділігі көрерменге болжам жасауға, ой түйуге мүмкіндік беріп, соңғы шешімді қалдырып отырды.



сурет 15.
Фотоколлаж техникасы
Ян Лениц (Румын мектебі)



сурет 16.
Фотоколлаж техникасы
Федор Хитрук (Союз мектебі)

Сюрреализм стиль деп емес, авторлық көзқарас пен қарым-қатынас деген ұғыммен қарастырылу қажет. «Сюрреализмге деген ұмтылыста анимацияның мәні, оның табиғаты ашылады. Фильмнің ешқандай түрі анимация сияқты социалистік реализм канондарымен қысым көрген жоқ. Егер физикалық шындыққа еліктеу тек көркем және деректі фильмдердің мүмкіндігін шектесе, өмірді өмір формаларында бейнелеуге деген ұмтылыс анимация үшін өзін-өзі құлдыратумен тең болды. Көркем және деректі фильмдер қандай да бір жолмен физикалық шындықты өзгертеді, ал анимация физикалық шындықты жоюдан тұрады» [45, 194]. Экрандағы шашыраңқы, үйлесім таппаған, мейлінше ұсқынсыздалған бейнелер көрерменге бастапқыда мәнсіз көрінеді. Психотиптік характері басым сюрреалистік картиналарда сурет өнерінің: готика, ренессанс, барокко, романтизм, модерн стильдік бағыттарынан құралған тарихы астарланып жатыр.

Импрессионизм кезеңі. 1960 жылдары импрессионизм белең алған кезеңде әлем анимациялық мектептерінде суретші-режиссерлер кескіндеме өнерінің стильдерін жаппай пайдалану өріс алды. Бұл бастау Румындық мектеп режиссерлерінің кескіндеме өнеріне деген қызығушылығынан туындады. Ғарыштық романтизм стиліндегі Сабин Бэлаштың картиналары, Ян Леницаның архитектуралық готикасы, Витольд Герштің ренессанстық ашық қылқаламдары, майлы бояулары, Дэниель Щехураның массалық сахналары («Румындық мектеп»), Леонид Носыревтің модерндік мозайкасы, Лев Атамановтың романтизм стиліндегі қайықтағы балеринасы («Союзмультфильм мектебі»), Лотте Райнигердің барокколық көлеңкелі-жарық техникасы («Берлиндік мектеп»), Фредерик Бактың пейзаждық көріністері («Франциялық мектеп») және т.б. кескіндеме өнерінің стилистикалық формасының барлық мүмкіндіктерін пайдаланды. Аталмыш картиналар ешқандай философиялық, психологиялық тақырыптарды қозғамай, табиғаттың сұлу көріністерін,

ұстатпас ғажап сәттерін қамтиды. *Импрессионизм кезеңінде өткен* құбылыстар анимация өнерінің дамуымен жанданған кескіндеме (әйнекті кескіндеме) техникасы пайда болады.

Көрерменді таң қалдыру, ерекше әсер қалдыру мақсатында түсірілген мультфильмдер авангард өнерінің дамуына себепші болған «импрессионизм» белгілерінің қалыптасуына алып келеді. «Импрессионистер жарық пен ауа, жандылық, бір сәттік қозғалыс, ішкі күйді қызықтыра бейнелеуге тырысатын. Сол себепті, суретшілер басы-аяғына дейін шеберханадан тысқары ашық аспан астында (плэнерде) жұмыс істеді. Суретшілер көптеген жаңалық аша білді. Олар көршілес ұқсас түстердің өзгеріс сәтін ұстап қала алды. Атмосфераға байланған натураның қанық сұлулығын қалай беруді табиғат бейнелерінің тұрақсыздығы салдарының негізі – жарық, ылғалдылық екендігін түсінеді» [46, 5-8].

Аниматографияда импрессионистік бағыттың айқын көрінісі – француздық Фредерик Бактың «Крэк» (*Crack, 1981*) туындысы болды. Таптырмас түстердің палитрасы, пейзаж, төрт мезгіл көркемдігі фильмде ашық аспан астындағы суретшінің қылқаламымен баяндалады. Сұлу пейзажды майлы бояумен түсіру дәстүрі бүгінгі аниматографияда да жалғасып келеді. Осы тәсілді заманауи анимацияда «Аргус», «Анимос», «Классика», «Шар» мультстудияларының Анатолий Петров, Алексей Караев, Александр Татарский, Юрий Норштейн, Александр Горленко, Дмитрий Геллер және Ghibli мектебінің Хаяо Мидзаки, секілді суретшілердің жұмыстарын көркемдендіре түсті. Кескіндеменің қабатты бояуларына жақын болған сайын, шекаралық өткелдер жоғала бастайды. Кескіндеме өнерімен анимацияда айқын контурлық сызықтар өшіп, элементтер бір-біріне еркін алмасады.



сурет 17.

Жанданған кескіндеме техникасы
Витольд Герш (Румын мектебі)



сурет 18.

Жанданған кескіндеме техникасы
Анатолий Петров (Союз мектебі)

Неміс экпрессионизмі кезеңі. Аниматографта орын алған тағы бір құбылыс – сұлбалы техниканың (көлеңкелі театр) дамуы болды. 1916 жылдары осы ағым еуропалық анимациялық мектептерде бастау алады. Анимацияда сұлбалы техниканың негізін қалаған Берлин мектебінің режиссері – Лотте Райнигер есімімен байланысты. Осы анимациялық бағытта «Ғашық жүректің ою-өрнегі» (*Ornament des liebenden Herzens, 1919*), «Күлшеқыз» (*Cinderella, 1922*), «Ахмад

ханзаданың шытырман оқиғалары» (*Das Abenteuer von Prinz Ahmad*, 1926), «Кармен» (*Carmen*, 1933), «Ұрланған жүрек» (*Das gestohlene Herz*, 1934), «Етік киген мысық» (*Der gestiefelte Kater*, 1936), «Түймеқыз» (*Däumelinchen*, 1954) «Калиф-Лейлек» (*Kalifstorch*, 1954), «Кішкентай мұржаны тазалаушы» (*Der kleine Schornsteinfeger*, 1954) және т.б. бірнеше мультфильмдер жарыққа шығады.

Әйнекке қара қағаздан қиылып қойылған кейіпкерлер мульт-экранда көлеңкелі театр эффектісін тудырды. Ақ фонға қойылған қара қағаз жарық көмегімен экранда көлемді әрі жанды бола түседі. «Сұлба – бұл көлеңке тәрізді заттың контуры, фигуралар мен заттардың жалпақ, монохроматикалық бейнесі. Фигураның сұлбасы әдетте ашық фондағы қараңғы нүкте ретінде ашылады немесе керісінше, қарапайым материалдан қиылып, желімделеді. Профильдер негізгі әрлеу, ал ақ пішін – олардың артқы фоны немесе ақ вазаның қара фонда бейнеленгенін елестету мүмкін. Фон да, фигуралар да бұл жағдайда көрерменге әсер етеді. Нәтижесінде, назар аударуға да, мәнерлілікке қол жеткізуге мүмкіндік беретін визуалды сызық пайда болады» [47, 37].

Алғаш Қытай елінде пайда болған сұлбалы техниканы анимация өнерінде Лотте Райнигер қалыптастырады. Экспрессионизм кезеңінде театр өнерінде – экрандық тәсілді, режиссурада – сахналық стильді көшіру орын алды. Берлин мектебі режиссері Л. Райнигер театрдан анимация өнеріне көлеңкелі техникамен қатар декорация, көпшілік мизансценасы, кейіпкерлер жесті мен қозғалыстары, драматургиялық әрекеттің дамуы, графикалық безендірулерді алып келеді. «Экспрессионизм өнердегі бағыт ретінде Еуропадағы қуатты әлеуметтік және саяси өзгерістер кезеңі, бірінші дүниежүзілік соғыс және революция уақытында 1910 жылдары қалыптаса бастады. Германияда экспрессионизм – апат сезімін, гуманизмнің күйреуін және хаостық, тіршіліксіз және тұлғасыз қоғамда адамның жеке даралығын жоғалту қорқынышын көркем бейнелер әлемімен сипатталған поэзия, кескіндемеден тұрады» [48, 183].

Неміс экспрессионизмі белең алған шақта Э. Кирхнер, Ф. Блейль, Ф. Марк, А. Маке, Э. Хеккель сынды бірнеше суретшілер шығармаларында бұлыңғыр, ұсқынсыздалған формадағы адам келбеті бейнеленді. Кинематографта экспрессионизмнің бастауына ықпал берген неміс режиссері Роберт Виненің үрейлі жанрындағы «Доктор Калигаридің кабинеті» (1920 ж.) кино туындысы болды.

«Неміс экспрессионистері үрей туралы емес, қасіреттің эмоционалды мазмұны туралы баяндайды. Неміс экспрессионистік өнері бірінші дүниежүзілік соғыста Германияның жеңілісі нәтижесінде пайда болды. Ел депрессияны әртүрлі деңгейде бастан өткерді: эмоционалды, әлеуметтік, экономикалық және көркем шығармашылық» [49, 20]. Абстрактілі анимацияның өкілдері – В. Эггелинг, Г. Рихтер, В. Руттман, О. Фишенгердің түс, жарық және ритммен жасаған эксперименттері нәтижесінде көрерменнің эмоционалды факторларына қатты әсер берген болатын. Кино сыншылар анимация экспрессионизмінің бастауына неміс режиссерлерінің шығармашылығы ықпал еткендігін алға тартады.

Аниматографта экспрессионизмнің негізін қалаушы суретші-режиссер Л.Лайнигер қара түсті қағазбен келбетсіз сұлбалардан құралған анимациялық фильмдер қатарын жасайды. Экспрессионистік бағытта бейвербалды қарым-қатынас пен визуалды пландар алдыға шығып, бейнелі-эмоционалды бейнелеу тәсілдері, жест, әрекет тілі маңызды рөл атқара бастайды. «Қазіргі қоғамның ұсқынсыздығы, қарама-қайшылықтары мен тыйымдары экспрессионистердің бойында жиіркеніш, шарасыздық және ашу тудырып, олар осыны бұрмаланған, бұрыштық сызықтар, өрескел және жылдам бояу жағындысы арқылы беруге тырысқан. Олар көрерменді бей-жай қалдырмайды және беретін әсерді күшейту үшін контрастілі түстерді таңдады» [23, 15].

Неміс экспрессионизмі анимация өнерінде Загреб мектебінің негізін салушы Д.Вукотич фильмдерімен жалғасты. Режиссердің ең алғашқы туындысы экспрессионистік бағытта үрей жанрында «Үлкен қорқыныш» (1958 ж.) мультфильмінен басталады. Бұрышты пішіндермен бейнеленген кейіпкерлер және фондағы ассиметриялық декорация режиссер фильмдерінің көркемдігін айқындай түсті.

Д.Вукотич қалыпты пропорциялық бейнелеуден алшақтап, декорацияны жасанды формада құрастырады. Экрандағы қисайған тік сызық, тар көшелер, қисық үйлер және кейіпкерлердің пропорцияға сай емес бұрышты формалары – мульт-экспрессионизмнің негізі саналды. Күңгірт реңкті атмосфера Ришард Чекаланың «Саяхат» (*Călătoria*, 1971), Жак Друэн «Пейзажист» (*Paysagiste*, 1970), Игорь Волчоктің «Каприччио» (*Каприччио*, 1986) картиналарында жалғасын тапты. Режиссерлерді байланыстырған ортақ тақырып – үлкен әлемдегі адам жалғыздығы мәселесі. Мультфильмдердегі бейнелер Л.Лайнигердің көлеңкелі театр техникасымен суреттеліп, кейіпкерлердің айқынсыз бейнелері, көлеңкелі сұлбалары, жарық пен қараңғы көрінісінің айқындылығы, үрей тудыратын қисық ритм – экспрессионизмнің элементтері қолданылады.

Анимациялық фильмдер көрерменді бастапқы кадрден кейіпкердің қиялындағы атмосфераға бойлай түседі. Неміс экспрессионизмінің ең басты белгісінің бірі – кеңістік атмосферасы болатын.

«Неміс экспрессионизмі ағымының басты белгілері:

- декорация элементтерінің маңызы артып, кейіпкерлер шартты ортада, екінші планға ығыстырылады;

- кейіпкер қиялындағы түйсік сана-сезімі жаңа атмосфера тудырады;

- үрей, қобалжу сезімдері мейлінше айқын көрсетіледі;

- экспрессионизм туындыларында күнделікті көрініс, шын өмір суреттері күңгірт сипатта беріледі» [50, 56].

Терең кеңістіктің шебері, анимация өнерінде екінші Тарковский атанған Юрий Норштейн мульттуындыларында неміс экспрессионизм ағымының белгілері айқындала бастады. «Тұмандағы кірпі» (*Ежик в тумане*, 1975), «Құтан мен тырна» (*Цапля и журавль*, 1974), «Шинель» (*Шинель*, 1981) шығармаларында жалғыздық тақырыбын баян еткен режиссер табиғат элегиясы арқылы тылсым атмосфера жасай білді. Ф. Хитрук «Кедергілердің үстінде»

(*Поверх барьеров*) атты мақаласында: «Юрий Норштейннің «Тұмандағы кірпі» фильмінде – орта, пейзаж бірінші орынға шығып, басты әрекет етуші тұлғаға айналады.

Тұман, баяу түскен құрғақ жапырақтар, түңгі аспан, емен бұдырлығынан тұратын фильм фактурасы – елең еткізерлік атмосфера тудырады. Фильм тереңділігі, мазмұнының көп қабаттылығы асқан жоғарғы кәсібилікпен, мінсіз шеберлікпен жасалынған» [51, 68] – деп, режиссер фильміне талдау жасаған болатын. Ритм мен кідіріс, жарық пен көлеңкелі сахналар, тұман, кішігірім детальдар, камераның жылдам қозғалыс тәсілі кейіпкердің ішкі қорқынышын жеткізеді.



сурет 19.
Сұлбалы эффект әдісі
Лотте Райнигер (Берлин мектебі)



сурет 20.
Сұлбалы эффект әдісі
Юрий Норштейн (Союз мектебі)

Гиперреализм кезеңі. Анимация тілі – жест, қозғалыс, ритм, гипербола, метафора, шарттылы формамен шектелмей мизансцена, монтаж, кеңістік, панорамалық камера қозғалысы, ірі план, ракурс, бір штатифті түсірілім, комбинация техникасының барлық мүмкіндіктерін пайдалана отырып, кинематографтан кем түспеді. Анимация өнеріндегі авангард, сюрреализм, неміс экспрессионизмі бағыттарының өркендеуі әлемдік мектептерді ортақтастыра отырып, иммерсивті технологиялық құралдарды дамыта түсті.

Америка иллюзионизмі кейіпкерлерді мейлінше әсірелеуге бағыттаса, гиперреализм құбылысы бейнені шынайылыққа жақындатты. 1980 жылдардан бастап тым реалистік бейнелеу техникасымен жасалынған суреттер анимация өнері туралы қалыптасқан канондарды бұзды.

Әсіресе шығыс анимациясы гиперреализмді табиғи құбылыстар мен қалалық пейзажды көріністе, эмоционалды айқын фондар мен күрделі визуалды эффектiлердi жасау үшін пайдаланады. Ghibli студиясының экология тақырыбын көтерген «Менің көршім Тоторо» (*となりのトトロ*, 1988) фильмінде әр көрініс табиғат пен күнделікті өмірді бейнелеп, көрерменге шынайы және шынайы әлем сезімін береді.

Жанданған кескіндеме техникасы америка анимациясында алғаш пайда болып, қазіргі таңда әйнекке құмнан салынған суреттің дамыған үлгісі саналады. «Шыныдағы май технологиясы - бояуы аздап таралатындай етіп арнайы қағазға, калькаға майлы пастельдерді сызады.

Сондай-ақ «жанданған кескіндеме» техникасы - қозғалыстың әрбір фазасы камераның астындағы көлденең шыныға жағылған майлы бояулармен жасалады. Қажеттілігінше бірнеше әйнек қабаттарын пайдаланады» [52, 99]. 1990 жылы гиперреализмнің негізгі белгілері Союзмультфильм мектебінің Анатолий Петров, Игорь Волчок, Ида Гаранина, Станислав Соколов, Галина Шакицкая, Сергей Алибеков т.б. анимация режиссерлерінің шығармашылығында көрініс тапты.

1980 жылдары жанданған кескіндеме (әйнектегі кескіндеме) техникасы белең алып, режиссерлер суреттеуде майлы бояу өнерінің құралдарын пайдалана бастайды. Бұл құбылыс әсіресе Союзмультфильм мектебінің өкілі Анатолий Петровтың шығармашылығында кездеседі. «Сиыр» (*Корова, 1989*), «Шал мен теңіз» (*Старик и море, 1999*), «Менің махаббатым» (*Моя любовь, 2006*) атты кең танылған мульт-туындыларында режиссер қолмен салынған майлы бояуды, поэзия және қанық политраны үйлесімді ұштастырады.

Теңіз әлеміндегі атасы мен немересінің бастан кешкен шытырман оқиғасы баян етілген «Шал мен теңіз» анимациялық фильмі көрермен назарын бастапқы кадрден ұстап алады. Толқын, теңіз астындағы тіршілік, көк аспан, жұлдыздар секілді табиғат құбылыстары эффектісін күшейту мақсатында фильмде айналмалы камера тәсілі, ұзақ кідіріс, баяу план пайдаланылады.

Экранда кенеттен пайда болған бейнелеудің осы тәсілі гиперреализм кезеңімен теңеседі. Pixar студиясының танымал суретшісі Эд Кэтмелл: «Өнер технологияны сынайды, ал технология өнерді шабыттандырады». Бұл жай ғана әдемі сөйлем емес, біздің философиялық интеграцияның мәні. Бәрі ойдағыдай жұмыс істеген кезде, өнер мен технология бір-бірін жаңа биіктерге жетуге ынталандырады.

Суретші мен инженер түсінігінің бір-бірінен қаншалықты ерекшеленетінін ескере отырып, кейде бұл салалар арасында дұрыс тепе-теңдік құру оңай емес деген ойға келуге болады. Өз модельдерімізді үнемі өзгертіп, жетілдіре отырып, өнерді дамыту үшін технологияны қолдана отырып, біз әрқашан дұрыс формада боламыз» [24, 223] – деп, технологияның анимациядағы рөлін айқындай түседі. Техникалық мүмкіндіктердің шексіздігі аниматографта аудитория көлемін арттырып, ересектерге арналған туындылар қатарын көбейтті.



сурет 21.
Жанданған кескіндеме
Хаяо Миядзаки (Ghibli мектебі)



сурет 22.
Жанданған кескіндеме
Анатолий Петров (Союз мектебі)

Әлем анимациясы мектептерінің негізгі көркемдік ерекшеліктері жүйеленген кесте (сурет 2., 2.1).

ӘЛЕМДІК АНИМАЦИЯСЫНЫҢ МЕКТЕПТЕРІ	ЖЕТЕКШІ РЕЖИССЕРЛЕР	КӨРКЕМДІК ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ	НЕГІЗГІ ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ
ДИСНЕЙ МЕКТЕБІ (THE WALT DISNEY COMPANY) (1920-1980 жж.)	УОЛТ ДИСНЕЙ ОЛИВЕР ДЖОНСОН ФРЭНК ТОМАС МЭРИС БЛЕЙР ФРЭНК ГРИФИН ГЛЕН КИН ЛОРЕНС КАСПО ЭРНЕСТ ШОДТ	<ul style="list-style-type: none"> - ҚАНЫҚ ТУСТЕР ПАЛИТРАСЫ - АЙҚЫН КОНТУРА - КЕЙІПКЕРЛЕРДІҢ КЕСКІНДЕМЕЛЕРІН ӨСІРЕЛЕНДІРУ - ФОНДЫҚ ЭЛЕМЕНТТЕРДІҢ ДЕТАЛИЗАЦИЯСЫ - КЕЙІПКЕРЛЕРДІҢ КӨРКЕМ ДИЗАЙНЫ - КӨРКЕМ МУЗЫКАЛЫҚ ШЕШІМ - ДЫБЫС ПЕН АНИМАЦИЯ ИНТЕГРАЦИЯСЫ 	СЫЗЫҚТЫ АНИМАЦИЯ ОВЕРЛЕЙН АНИМАЦИЯСЫ (OVERLAY ANIMATION) БІРНЕШЕ ПЛАНДЫ КАМЕРА ЦЕЛЛУЛОИД ЭКЛЕР 12 ЗАНДЫЛЫҚ ОПТИКАЛЫҚ ЭФФЕКТ КОМПЬЮТЕРЛІК АНИМАЦИЯ
ТРАНКА МЕКТЕБІ (TRNK A BRATĚI V TRĪKU) (1945-1980 жж.)	ИРЖИ ТРНКА ҚАРЕЛ ЗЕМАН БРЖЕТИСЛАВ ПОЯР ИРЖИ БРДЕЧКА ГЕРМИНА ТЫРЛОВА	<ul style="list-style-type: none"> - ЛИРИКАЛЫҚ АТМОСФЕРА - САТИРАЛЫҚ ТАҚЫРЫПТАР - МҮСІНДІ ҚУЫРШАҚТАРДАН ҚҰРАЛҒАН КЕЙІПКЕРЛЕР - ҰЗАҚ КІДІРІСТЕР - ДИАЛОГСЫЗ САХНАЛАР - ТҮРЛІ РАКУРС - ПАНАРОМАЛЫҚ ТҮСІРІЛІМДЕР - ІРІ ПЛАН ЖӘНЕ СТАТИКАЛЫҚ КАДРЛАР 	КӨЛЕМДІ АНИМАЦИЯ STOP MOTION ПИКСИЛЯЦИЯ
ЗАГРЕБ МЕКТЕБІ (ZAGREBAČKA ŠKOLA CRTANOG FILMA) (1957-1980 жж.)	ДУШАН ВУКОТИЧ ВАТРОСЛАВ МИМИЦА ЗЛАТКО БУРИЧ БОРИС КОЛАР ВЛАДО КРИСТИ АЛЕКСАНДР МАРКС АНТЕ ЗАНИНОВИЧ БОРИВОЙ ДОВНИКОВИЧ НЕДЕЛЬКО ДРАГИЧ	<ul style="list-style-type: none"> - КУБИЗМ СТИЛІ - МИНИМАЛИЗМ - КЕЙІПКЕРЛЕРДІҢ АБСТРАКТИЛІ ФИГУРАЛАРЫ - ИРОНИЯЛЫҚ ӘЛЕУМЕТТІК ШЫНДЫҚ МӘСЕЛЕСІ - ДИАЛОГ ПЕН ДЕКОРАЦИЯДАН БАС ТАРТУ - ИММЕРСИВТІ МОНТАЖ ӘДІСІ 	СЫЗЫҚТЫ АНИМАЦИЯ, КОЛЛАЖ ТЕХНИКАСЫ

кесте 2.

ӘЛЕМДІК АНИМАЦИЯЛЫҚ МЕКТЕПТЕР	ЖЕТЕКШІ РЕЖИССЕРЛЕР	КӨРКЕМДІК ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ	НЕГІЗГІ ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ
РУМЫН МЕКТЕБІ (ANIMAFILM) (1950-1980 жж.)	ИОН-ПОПЕСКУ ГОПО БОБ КЭЛИНЕСКУ КОНСТАНТИН МУСТЕЦ ЯН ЛЕНИЦ ВИТОЛЬД ГЕРШ САБИН БЭЛАШ ДЖОРДЖ СИБИАНУ РИШАРД ЧЕКАЛА	<ul style="list-style-type: none"> - РЕНЕССАНСТЫҚ БЕЙНЕЛЕУ СТИЛІ, - МИНИМАЛИЗМ, - КҮРДЕЛІ АЛЛЕГОРИЯЛЫҚ ТІЛ, - МЕТАФОРА МЕН СИМВОЛИЗМ ЭЛЕМЕНТТЕРІ, - АЙҚЫН КОНТУРСЫЗ СЫЗЫҚТАР 	СЫЗЫҚТЫ АНИМАЦИЯ КЕСКІНДЕМЕ АНИМАЦИЯСЫ МАЙЛЫ БОЯУ ТЕХНИКАСЫ ПЛАСТИЛИН ИНЕЛІ ЭКРАН ГРАВЮРА КӨЛЕҢКЕЛІ ТЕАТР
БОЛГАР МЕКТЕБІ (1950-1980 жж.)	ТОДОР ДИНОВ, ЗДЕНКА ДОЙЧЕВА, ДОНЮ ДОНЕВ, ХРИСТО ТОПУЗАНОВ, ИВАН АНДОНОВ, СТОЯНА ДУКОВА, СТЕФАН ТОПОЛДЖИКОВ	<ul style="list-style-type: none"> - ДЕКОРАЦИЯ МЕН МӘТІННЕН БАС ТАРТУ - МИНИМАЛИЗМ СТИЛІ - БІР ТОНДЫ ТҮСТІК ШЕШІМДЕР - БЕЙЕНІҢ СТАНДАРТСЫЗ ПРОПОРЦИЯЛАРЫ - ДИНАМИКАЛЫҚ ӘРЕКЕТТЕР - ОЮ-ӨРНЕКТІ СЫЗБАЛАР 	СЫЗЫҚТЫ АНИМАЦИЯ ЖАНДАНҒАН КЕСКІНДЕМЕ ТЕХНИКАСЫ
МИЯДЗАКИ МЕКТЕБІ (SHIBLI) (1985-1999 жж.)	ХАЯО МИЯДЗАКИ ИСаО ТАКАХАТА КАДЗУО ОГАВА САТОСИ ТАЦУКАВА ЕКО КАНО РУМИКО ТАКАХАСИ	<ul style="list-style-type: none"> - ФИЛЬМДЕРДІҢ КӘСІБИ ДЫБЫСТЫҚ ДИЗАЙНЫ - БІРЕГЕЙ СТИЛЬ - ТЕРЕҢДЕТІЛГЕН СЮЖЕТ ЖӘНЕ ТЕХНИКАЛЫҚ ШЕБЕРЛІК - ДӘСТҮРЛІ ЭСТЕТИКА МЕН ФИЛОСОФИЯ - КҮРДЕЛІ АНИМАЦИЯЛЫҚ ЭФФЕКТІЛЕР - РЕАЛИСТІК ФОРМА - ЭКОЛОГИЯ ТАҚЫРЫБЫ 	КОЛ АНИМАЦИЯСЫ (РУЧНАЯ АНИМАЦИЯ) АКВАРЕЛЬДІ БОЯУ ТЕХНИКАСЫ КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ
СОЮЗ МЕКТЕБІ (1936-1980 жж.)	МИХАИЛ ЦЕХАНОВСКИЙ ОЛЬГА ХОДАТАЕВА ФЕДОР ХИТРУК ИВАН ИВАНОВ-ВАНО ЮРИЙ НОРШТЕЙН ГАРРИ БАРДИН АЛЕКСАНДР ПЕТРОВ ЛЕВ АТАМАНОВ	<ul style="list-style-type: none"> - ТЕРЕҢ ФИЛОСОФИЯЛЫҚ КӨЗҚАРАС ЖӘНЕ КҮРДЕЛІ ИДЕЯЛАР - МЕТАФОРЛАР МЕН АЛЛЕГОРИЯЛАРДЫҢ ҮЙЛЕСІМДІЛІГІ - ТЕРЕҢ КЕҢІСТІК ЭФФЕКТІСІ - ИКОНОГРАФИЯЛЫҚ СТИЛЬ 	СЫЗЫҚТЫ АНИМАЦИЯ КӨЛЕМДІ АНИМАЦИЯ АЛЬБОМДЫҚ ӘДІС ЦЕЛЛУЛОИД ЭКЛЕР ПЛАСТИЛИНДІК ТЕХНИКА КОЛЛАЖ КЕСКІНДЕМЕ АНИМАЦИЯСЫ АППЛИКАЦИЯ КОМПЬЮТЕРЛІК ТЕХНИКА

кесте 2.1

I тарау бойынша тұжырым

- Әлемдік анимация мектептерінің теориялық тұжырымы 1970 жылдары қалыптасты. Анимация кинематографтан бөлінген дара өнер ретінде қарастырылып, мектептердің ортақ бағыты негізінде анимацияның көркем тілі, жаңа форма, стиль, эстетикалық және стилистикалық ерекшеліктері теорияға жүйеленді.

- Дисней мектебі (*The Walt Disney Company*) – 1920 жылдары бастау алып, әлемдік анимация мектептері қолданған арнайы ережелерден тұратын базалық оқыту жүйесін қалыптастырады. Классикалық анимация мектебі 12 заңдылық, целлулоид, эклер, оптикалық эффект арқылы әлемдік анимация өнерінің шығармашылық деңгейіне әсер етеді. Сонымен қатар, диснейлік анимация техникасы ұзақ уақыт жалпыға ортақ бейнелеу формасы ретінде қарастырылып келді.

- Трнка мектебі ХХ ғасырдың 1945-1960 жылдар аралығында қалыптасып, еуропада анимациялық оқу бағдарламаларын құруға айтарлықтай әсер етті. 1945 жылы Трнка студиясы (*Trnka's Studio*) – әрекет атмосферасы, жарық, декорация, қуыршақты анимация және пиксиляция, stop-motion техникасы, түрлі ракурстар, көлемді кейіпкердің эмоционалды қалпын ашатын ірі план, статикалық кадр, экранның стандартсыз композициясы, клиптік монтаж сынды экрандық белгілердің теориялық негіздерін қалыптастырады.

- 1956 жылы пайда болған Загреб мектебі (*Zagrebačka škola crtanog filma*) бірегей анимациялық стиль мен әдіске ықпал ететін инновация мен эксперименттердің орталығына айналды. Мектеп қалыптастырған әдіс – диалог пен декорациядан бас тарту, конструктивті қозғалыс, абстрактілі пішідер кескіндемесі, фотоколлаж техникасы, сурет-фазалардың қысқартылуы, жоғарыдан алынған ракурс, түстік реңктің үйлесімділігі, иммерсивті монтаж әдісі, нарративті және метанарративті баяндау, минимализм және кубизм стилі, жанрлар гибридизациясы, психологиялық тақырыптар секілді көркемдік тәсілдер анимация тілінің негізін құрады.

- 1950 жылы Румын мектебінің (*Animafilm*) құрылуы анимация өнерінде көркемдік тәсілдері мен стилизациясын дамытты. Мектептің негізгі концепциясы – жанданған кескіндеме (әйнектегі кескіндеме), гравюра, инелі экран, аппликация және көлеңкелі театр техникасы, ренессанстық бейнелеу формасы, архитектуралық готика мозайкалары, контурсыз фазалар, романтизм мен модерн стилі, кубизм мен сюрреализм элементтері, күрделі аллегориялық бейне т.б. кешенді әдістерден қаланды.

- Болгар мектебі (*Sofia animation*) 1950 жылдары қалыптастып, анимация өнерінің көркемдік тілін дамыта түседі. Графикалық анимация және майлы бояу техникасы, декорация мен мәтіннен бас тарту, минимализм стилі, бір реңкті түстік шешім, кейіпкерлердің өзгеше суреттелуі, фигуралардың жылдам қозғалысы, ою-өрнекті сызбалар – Болгар мектебінің негізгі қағидаларын құрайды.

- «Союзмультфильм» мектебі 1936 жылы балаларға арналған анимациялық студия бағытында қалыптасып, кеңестік елдер арасында білім беру орталығына

айналды. Мектептің негізгі концепциясы графикалық және көлемді анимация, эклер, аппликация, пиксиляция, жанданған кескіндеме (әйнекті кескіндеме), пластилин технологиясы, терең кеңістік эффектісі, иконографиялық стиль, фольклорлық мотив, символизм мен аллегориялық бейне әдісі бойынша жүйеленді.

- 1985 жылы «Ghibli» анимациялық студиясы құрылғаннан бастап жалпы мультипликация саласында сапа стандарты өркендеп, бүкіл әлемдегі мәдени және көркемдік аспектілерге әсер ете бастайды. Жапон аниме мектебінің негізгі концепциясы – қол камерасы және акварельді техника, аниме мен манга жанры, феминизм, экология, адам болмысы сынды ауқымды тақырыптарымен әлем анимациясы өнерінде теориялық оқыту әдісін қалыптастырады.

- АҚШ, Еуропа, Жапония және Кеңестік (одан әрі Ресейлік) елдерінде анимациялық білім беру жүйесінің қалыптасуы мен дамуы, әлемнің басқа да елдеріндегі мультипликация саласында пайда болып, оның өрлеуіне тікелей ықпал етті. XX ғасырдың басындағы әйгілі суретші-аниматор У. Диснейдің қалап кеткен кәсіби мектебінің негізінде дүние жүзі аниматорлары мультипликациялық фильм жасау амалдарын меңгеріп, уақыт өте келе, өз кәсіби мектептерін қалыптастырғандығымен тұжырымдалады.

- 1920 жылдары анимация өнерінде белең алған авангард, сюрреализм, неміс экспрессионизмі, импрессионизм және гиперреализм ағымдары негізінде әлемдік мектептердің техникалық, көркемдік тәсілдері қалыптасты және көптеген мультфильмдерде тақырыптық-жанрлық түрлену орын алды. Бұл құбылыс аниматографтың көркемдік тілін дамыта отырып, барлық мектептердің суретші-аниматографистердің шығармашылығын ортақтастырады.

2 ҚАЗАҚ АНИМАЦИЯ МЕКТЕБІНІҢ КӨРКЕМДІК ЖӘНЕ ТЕХНОЛОГИЯЛЫҚ ҚАЛЫПТАСУ ҮДЕРІСІ

2.1 Әмен Қайдар анимация мектебінің қалыптасуы мен даму ерекшеліктері

Қазақ анимациясы мектебінің қалыптасуы алғашқы ұстаз Әмен Қайдар есіміне тиесілі. Газет-журнал баспаларында суретші редакторлық қызмет атқарып жүрген Әмен Қайдаровты анимация өнеріне деген шексіз махаббаты Мәскеудегі ВГИК-те білім алуға жетелейді. Режиссер институт қабырғасында Союзмультфильм мектебінің шеберлері Лев Атаманов, Иван Иванов-Вано, Ольга Ходатаева, Федор Хитрук шығармалашылығымен жақын танысып, кәсібилігін шыңдай түседі. Графикалық және қуыршақты анимацияның қырсырын меңгерген режиссер осы өнер түрін қазақ елінде қалыптастыруға асығады. ВГИК-ті жоғары деңгейде тәмамдаған Әмен Қайдаров Алматыға оралғанда мақсатын жүзеге асыруда өнерге жанашыр қолдаушы мамандар көмегіне жүгінеді. Бұл саланы тез игеретін суретшілерді іздеп, кішігірім топ жинауға талпынады. Бастапқы жылдары елдегі кәсіби маман даярлайтын оқу орындарының жоқтығы қазақ анимациясының дамуына тосқауыл болып, суретшілерді жаңа мамандыққа жалғыз жүріп үйрету қиынға түсті. 1981 жылы Н. В. Гоголь атындағы Алматы көркемсурет училищесінің директоры Ахраб Жұбановпен келісе отырып, «театр декораторы» бөлімінің құрамында «суретші-мультипликатор» дайындайтын эксперименталды топ ашуға келісім жасайды.

Жас өнердің қалыптасуына үлкен қадам жасаған Ә. Қайдаров кәсіби базалық білімді тұғырлап, алғашқы дебюттантарды тәрбиелеп шығарады. Алматы көркемсурет училищесінде суретші-мультипликаторлар даярлайтын кішігірім студияның ашылуына септігін тигізіп, алғашқы ұстаз ұлттық анимация мектебі мамандарының білімін шыңдау мақсатында ВГИК-те тәлім алуына жол ашады. «Мәскеулік ВГИК мектебі әлемдік атағы бар, жоғары дәрежелі оқу орындарының бірі болып саналатын. Кеңестік мультипликацияның атын әлемге жайған экран шеберлерінің көбі дерлік ВГИК қабырғасында тәлім алған. Қазақстанда мультипликацияның қарқынды өрлей бастауы мамандардың жетіспеушілігі мәселесін туғызды. Жаңа қойылымдарды жүзеге асыру үшін талантты режиссерлер, аниматорлар, суретшілер қажет бола бастады. Бұл қазақ мультипликаторларының айы оңынан туған кез еді. Отандық бірқатар үміткерлер ВГИК-ке жолдама алып, Мәскеуге кетті. Олардың ішінде Жәкен Дәненов, Ғани Қыстауов, Болат Омаров, Ерсайын Абдрахманов, Гимұрат Бекішев, Абай Тоқшабаев сынды дарынды тұлғалар оқуды аяқтап қайта оралды. Бұл азаматтардың көбі әлі күнге дейін қазақ анимациясының ауыр жүгін арқалап келеді» [53, 22]. 1981 жылы оқуға қабылданған алғашқы студенттер: Шаймергенов Серік, Хасенов Арыстанбек, Туғанбаев Құсманбек, Қуатбеков Оралбек, Өмірзақов Алтынбек, Жарылғапов Талғат, Бабалиев Байғалым, Әшірбеков Талғат, Дүйсенбаев Мұрат, Өтегенов Едіге болса, ал 1982 жылғы білім алушылар: Отарбаев Қабдрахман, Қазиев Әміржан, Әбілдинов Құнанбай,

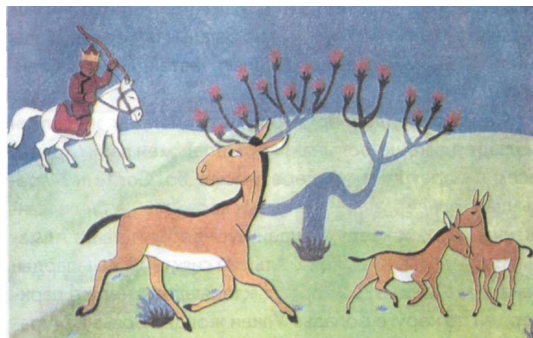
Жақыпов Жанатбек, Нұрғожаев Болат, Уақасов Тұрар, Иманғожаев Бақытбек, Есенбаева Сұлушаш, Есенбаев Төлеген, Мұхитов Самат, Рахымжанов Маралбек, Жүнісбеков Берік т.б. талапкерлермен алмасты. Әмен шәкірттері оқуын бітіре салысымен «Қазақфильм» киностудиясына жас маман деген жолдамамен III категориялы суретші-мультипликатор ретінде қабылданды.

Қазақ анимация мектебінің қалыптасуына көршілес Мәскеу суретшілерінің шығармашылығы тікелей ықпал етті. Қазақ пионерлерін барлық кеңестік елдерге ортақ өнер шаңырағында білімін жетілдіруімен түсіндіріледі. «Союзмультфильм мектебінің» қолданған техникасы, стилистикалық ерекшеліктері, формалық құрылымы, мультфильмдердің мазмұндық сипаты ұлттық анимациялық фильмдерден көрініс тауып жатты. Еуропа, америка, шығыс мектептерімен салыстырғанда кеңестік союзмультфильм мектебі жақын әрі әсері басым болды. Қазақ анимациясы Мәскеулік режиссерлерден сыртқы формасын, бейнелеу заңдылықтарын үйренді, ал ішкі құрылымы ұлттық құндылықтармен толықты. Қазақмультфильм Мәскеуден ВГИК-ті тәмамдаған және ҚазПИ-дің сурет-графикасын бітіріп келген жас мамандар қатарымен көбейді. Олар 1985-1994 жылдар аралығында көптеген фильмдерде, әртүрлі техникада, суретші-мультипликатор, қуыршақ жүргізуші, декоратор, қоюшы-суретші, сценарист, режиссер секілді қызметтерді абыроймен атқарып жүрді.

Белгілі кинотанушы Бауыржан Нөгербек қазақ анимациясы мектебінің негізін фольклормен теңестіре отырып, алғашқы даму бағытын айқындаған болатын. 1991 жылы жарыққа шыққан «Анимация және фольклор» еңбегінде ұлттық мектеп бағытын екі деңгейде өріс алғандығын атап өтеді. «60-шы жылдардағы Қазақстанның графикалық және қуыршақ киносы алғашқы классикалық «баяндау» моделі аясында қала отырып, фольклор анимациясының өзара іс-қимылының екі деңгейін, фольклорлық дәстүрлерді ұғыну мен дамытудың екі деңгейін қамтиды. Бірінші деңгей – халық ертегілері мен астарлы әңгімелерді экранизациялау. Фольклорға жүгінудің тікелей формасы ретінде «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?», «Ақсақ Құлан» фильмдерін жатқызуға болады. Екінші деңгей – фольклорлық материалдың интерпретациясын, мотивін, тақырыптарын, сюжеттерін, кейіпкерлерін («Трансформация», «Қожа Насыр-құрылысшы» фильмдері) жанама формада түсіндіру» [29, 15]. Ертегі, философиялық мысалдар, әңгіме, жыр-дастандар, халық ауыз әдебиетін экранизациялаудан бастау алған қазақ анимациясы Ә. Қайдаровтың «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» атты графикалық мультфильмімен кеңестік елдер арасында кең танылады. Техникалық құралдардың жұтандығы, суретші мамандардың тапшылығы, мемлекеттен қаржылық қолдау болмағандығына қарамастан мультфильм анимация өнерінде ұлттық эталон болып қалыптасты.

Әмен Қайдаров мультфильмінің басты композициялық құрылымы – қазақ күйлерінен қаланады. Н. Тілендиев күйлерінің фортелік және пианолық ритм өзгерістері фильм драматургиясын өрбіте түсіп, оқиғаның ішкі күйін сипаттайтын қозғаушы күшіне айналады. Фильмдегі әр сахна күй ырғағымен үндесіп, әуеннің әуезділігі көрерменге алдағы көрініс оқиғасынан хабардар етіп тұрды. Ә. Қайдаров мультфильмдерінде кадр сырты баяндау тәсілі

қолданылғанымен, әрекетті америка мектебінің белең алған шұбалыңқы мәтіндері емес, музыкалық ырғақ тудырды. Қайдаров өз шығармаларында негізгі рөл атқарушы, фильм атмосферасын жеткізетін, кейіпкер мен көрермен арасындағы нәзік байланысты үзіп алмайтын ритмге аса көңіл бөледі. Режиссер мультфильмді мәтінсіз күй сүйемелдеуімен елестетеді, алайда балаларға арналған туынды болғандықтан, кадр сырты нарративті тәсілін қосқан болатын. Мультфильмдегі ұлттық нақышқа келтірілген шығыс миниатюралық фигуралары және ою-өрнек стилизациясы Ә. Қайдардың өзіндік қолтаңбасы еді. Қазақ мультфильм тарихы жөнінде суретші-режиссер Жәкен Дәненов: «1966 жылы Әмен Қайдаров ВГИК-ті бітіріп, Алматыға келді. «Анимация саласын дамытамын» деп киностудияға келген екен. Мультипликация жоспарда жоқ, ондай өнерді ешкім білмейді. Мемлекеттік кино да бұл салаға қаржы бөлмеген. Камал Сейтжанұлы басқарған кез. Ол кісі «анимация саласын дамытуға көмектесемін» деп «Қыз Жібек» фильмінің бюджетінен азғантай қаржы бөліп, Әмен Қайдаровқа береді. Осылайша, «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» мультфильмі түсіріліп басталған» [54, 5] – деп, қиын қыстау кезеңдегі толғанысымен бөліседі.



сурет 23.

Ә.Қайдаров «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?»

Ұлттық анимация мектебінің қалыптасуы Әмен Қайдаров, Жәкен Дәненов, Ғани Қыстауов, Ермек Сұлтанбеков, Болат Омаров, Асқар Жүнісов, Дархан Жұмабеков, Қалдыбек Сейданов, Виктор Чугунов, Асқар Токшабаев, Ғимұрат Бекішев, Ерсайын Абдрахманов, Эрнст Бийсеитов, Гульмира Садыкова, Тұраш Ибраев, Тамара Муканова, Калью Курепыльд, Ғали Мырзашев, Владимир Максимов, Нұрбақыт Намазбеков, Лейла Аранышева т.б. суретші-режиссерлердің шығармашылығымен тығыз байланысты. Ұлттық мектеп ұғымының астарында қазақтың менталитеті, болмысы, рухани құндылықтары, салт-дәстүрі, тарихы, мәдени бірегейлігі тереңде жатыр. Еуропа, америка, шығыс және кеңестік елдер анимациялық мектептері тек ұлттық қазыналарымен қаланбады. «Мектеп» ұғымының астарында басқа елдерге ұқсамайтын стилистикалық, техникалық, формалық, драматургиялық өзіне тән ерекшеліктерден тұратын дәстүр жатыр. Анимациялық мектептердің қалыптасуы режиссерлердің жаңаша форма, стиль, бағыт іздеген «постдиснейлік» кезеңімен теңеседі. Осы уақытта белең алған әр мектеп

қайталанбас көркемдік тәсілдерімен ерекшеленіп аниматограф саласында үлкен жаңалық алып келеді. Кинотанушы Бауыржан Нөгербек: «Мектеп – ең алдымен жаңа өнердің ашылуы. «Союзмультфильм» киностудиясы өз кезеңінде Диснейлік мультипликация техникасына, мәнеріне еліктеуі орыс анимация мектебін қалыптастырмады. Диснейден бас тартқан югославтар, чехтар, болгарлар, жапондар және Стивен Босустов бастаған америкалықтар алдыға шықты. Жаңа мектеп ескіден бас тартқан уақытта туады» [30, 158] – деп, тұжырымдама жасаған болатын. Таптаурынды ескі Диснейлік стильден қашқан режиссерлер жаңашылдығымен жаңа толқын классиктері атанады. Загреб мектебі минималистік бұрышты фигураларымен, Трнка мектебі театр қуыршақтары өнерімен, Румындық мектеп ренессанстық кескіндеме формаларымен, Миядзаки мектебі аниме стилімен ерекшеленіп, анимация өнерінде бейнелеу заңдылықтарын қалыптастырған ірі мектептердің біріне айналды.

Қазақ анимациясы «постдиснейлік» кезеңде даму алып, ұлттық мектеп болып қалануына бастапқы бағытын фольклорлық шығармаларды экранизациялаудан бастайды. Кезеңдік өткелдер ұлттық анимацияға да ықпалын тигізбей қоймады. «Кинотанушылар мен анимация теоретиктері осы өнердің даму тарихындағы екі үлкен кезеңді анықтайды. Біріншісі – классикалық анимация – Дисней дәуірі. Екіншісі – «постдиснейлік», яғни шексіз «фольклор» – жамандықпен күрестен жалпыадамзаттық соғыс пен бейбітшілік, экология және тұлғалық-жалғыздық, жеке адам мен қоғам арасындағы трагедиялық алшақтыққа дейін бүгінгі заманның ең күрделі моральдық мәселелерін экранда бейнелеудің жаңа көркемдік құралдарын іздеуімен, пластикалық тілін табуымен байланысты» [31, 43]. Жалпыға бірдей әсер еткен екінші кезеңде аяқ басқан қазақ анимациясында жанрлық, тақырыптық түрлену құбылысы орын алады. 1967 жылдары фольклордан бастау алған ұлттық анимация ерекшелігі – аңыз кейіпкерлер арқылы заманауи саяси, діни мәселелер, ғылыми-фантастикалық, философиялық, психологиялық ауқымды тақырыптарды қозғай бастауында болып табылады.

Фольклор және қазақ анимациясы. Ұлттық мультипликацияның алғашқы жылдарына тән құбылыс – фольклорлық шығармаларды экранизациялау. Негізі фольклордан бастау алған қазақ аниматографы тарихының дамуы екі себеппен түсіндіріледі. Біріншісі – халық ауыз әдебиетінің астарында ұлттың өткен тарихы мен айқын келешегі жатыр. Халықтың көркемдік мәдениетін, салт-дәстүрін, менталитетін, болмысын көрсететін аңыз-ертегілерді меңгеру қажеттілігін қазақтың суретші-аниматорлары ерте түсінеді. Екінші себеп – кәсіби сценарийдің жоқтығынан, драматург кадрлердің жеткіліксіздігінен режиссерлер дайын әдеби ертегі, дастан-қиссаларға, аңыз-эпсаналарға жүгіне бастайды. Қазақ анимациясының тыныс-тіршілігін фольклормен теңеген Ә. Қайдаров: «Фольклорда – тарих та, менталитет те, мәдениет те, философия да, тұрмыс та, дәстүр де – барлығы бар. Фольклор – шығармашылық үшін тұнып тұрған қазына. Менделеев таблицасындағы барлық элемент секілді, біздің қазақ жері фольклорымен бай» [55, 97] – деп, бағдар жасайды. Ертегі негізінде кең таңылған

фильмдер Ә. Қайдардың «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» (1967), «Құйыршық» (1969), «Ақсақ құлан» (1978), «Қырық өтірік» (1978), Ж. Дәненовтің «Көмекші жын» (1983), Б. Омаровтың «Кертышқан мен қоян» (1978), «Қаңбақ шал» (1979), «Алтын бита» (1976), «Қожанасыр – құрылысшы» (1970), А. Жүнісовтің «Қожанасырдың басынан өткен жәйт» (1970) «Даналық пен байлық» (1977), Е. Әбдірахманов «Күнім қыз туралы ертегі» (1982), «Қаңбақ шал және дәулер» (1986) т.б. бірнеше туындылар қатары болды. Елдің рухани қазынасын экранда көрсетуге ұмтыла отырып, суретші-режиссерлер ұлттық бейнені қалыптастыруды мақсат етеді. Осы жылдары мульт-экранда Қожанасыр, Алдар көсе, Тазша бала, қаңбақ шал, жалмауыз кемпір, мыстан, дәу, жын, айдаһар т.б. ұлттық нақышта аңыз кейіпкерлер көрініс ала бастайды. Түркі халқы арасында кең тараған бейнелерді анимация әлемінде бейнелеу терең зерттеулерді қажет етті. Бейнелердің түп-тамырын өзгертпей, еш бұрмалаусыз ұлттық болмысты сақтаған режиссерлер анимация өнеріне қазақтың Қожанасырын, Алдарын, Тазша бала бейнелерін алып келеді. Анимация өнеріне көрерменнің қызығушылығы техникалық қолжетімділіктен бұрын мифке деген қажеттіліктен туындады. Белгілі кинотанушы Б. Нөгербек экрандық фольклорлық қатынастардың трансформациясын: жанама сюжеттік интерпретация; жаңа кинематографтық бейненің ізденісі; цитата пішіні; көзқарас еркіндігі деп бірнеше сатыға бөліп қарастырады.

Әмен мектебінің негізгі көркемдік ерекшеліктері:

- *Технологиялық инновация.* Қазақ анимациясы мектебінде алғашқы жылдары графикалық және көлемді анимация, құрастырмалы (перекладка), пиксиляция, ермексазды, фотоколлаж, эклер техникасы қолданылды.

- *Иконографиялық стиль.* Студияның мультфильмдерінде шығыс миниатюралық фигуралары және ою-өрнек стилизациясы айқын байқалады. Ұлттық мектептің кейіпкерлері карикатуралық формаларымен, шарттылығымен, нәзіктігі және мәнерімен ерекшеленеді.

- Жанама сюжеттік интерпретация, цитата пішіні, айқын контур сызықтары, қанық түстік палитра, мәнерлі форма, пантомима элементтері, декорациясыз кадрлер, минимализм, кадр сырты баяндау тәсілдері Әмен мектебінің көркемдік сипатын айқындады.

- *Музыкалық мотив.* Тілендиев күйлерінен құралған әуенді композиция, ырғақты әуез мультфильмдердегі драматургиялық сюжетті дамытып қана қоймай, кейіпкерлердің ішкі күйін жеткізуші құрал бола білді.

- *Тақырыптық түрлену.* Әмен мектебінің анимациялық фильмдерінде экология мәселесінен бастап отбасылық қарым-қатынас, достық, отансүйгіштік, философиялық, психологиялық, діни, ғылыми-фантастикалық сынды күрделі тақырыптарға дейін көтерілді.

Ұлттық экрандағы авангардтық элементтер. Алғашқы ұстаз Ә. Қайдаров «Қазақфильм» студиясында 1970 жылы режиссер А. Жүнісовпен бірлестікте мифтік кейіпкер Қожанасырды («Қожанасыр-құрылысшы») экранизациялайды. «Қожанасыр – түркі халықтары арасында кең тараған күлдіргі әңгіме-анекдоттар кейіпкері. Аңыз, әңгімелерде Қожанасыр бірде қу, бірде аңқау, кейде өткір тілді

қалжыңбас бейнесінде суреттеледі. Қожанасыр туралы әңгімелер Түркия, Әзербайжан, Арабия, Татар, Орта Азия т.б. елдердің фольклорлық шығармаларында кездеседі» [56, 375]. «Қожанасыр-құрылысшы» фильміндегі Қожанасыр бейнесі басқа тұсынан ашыла бастайды. Қатты дауыл салдарынан үйінен ажыраған Қожанасыр оқиғасы арқылы мультфильмде киіз үйден заманауи кірпіш үйге көшкен қазақ елінің кезеңдік тарихы баяндалады. Ел болып қалыптасу барысында өзге ұлттың халық санасына шабуылы, болмысты жоғалтуға жасалынған әрекеттері шарасыз Қожанасырдың сипатымен айқындалады. Араб, қытай, француз халқы өкілдерінің бұйрығына сүйенген Қожанасыр мақсатына жету жолында адаса түседі. Философиялық тақырыпты қамтыған анимациялық шығарма ересектер аудиториясына арналып түсірілген. Режиссер Ә. Қайдаров қазақ анимациясында алғаш авангардтық өнерде дамыған пиксиляция техникасын қолданады. Мультфильмде қолданылған деректі фото суреттер графикалық сахналармен байланысып, режиссердің ұтымды көркемдік шешіміне айналды. Бұл әдіс кеңестік анимацияда Федор Хитруктің «Жақтаудағы адам» (*Человек в рамке, 1966*) фильмінде қолданылған болатын. «Ф. Хитруктің айтуы бойынша «пиксиляция» - пленкаға түсірілген шынайы сәттердің жиынтығынан монтаж барысында жаңа шығарманың құрылуынан туындайтын фотоселекторлық тәсіл» [57, 72].



сурет 24.
Пиксиляция техникасы
Әмен Қайдаров (Әмен мектебі)



сурет 25.
Пиксиляция техникасы
Федор Хитрук (Союзмультфильм мектебі)

Әмен Қайдаровтың бастапқы туындыларымен салыстырғанда кейінгі түсірілген мультфильмдерінде авангард ағымының айқын белгілері - декорациясыз кадрлер, минималистік формалар басым болып, кадр сырты нарративті мәтіндер жоғалады. Диснейлік идеализациядан қашқан режиссер кейіпкер бейнелеуде көбінде Союзмультфильм, Загреб, Трнка мектептерінің тәсілдеріне сүйенеді. Ә. Қайдаров мифтік кейіпкер Қожанасыр бейнесінен бұрын қарапайым адам басына түскен қиындықты, оның туындаған шарттылы жағдайға білдірген ішкі күйін көрсетуді бірінші қойды. Ә. Қайдаровтың көркемдік стилі саналатын музыкалық ритм драматургиялық сюжетті дамытып қана қоймай, кейіпкер ішкі күйін жеткізуші құрал бола білді. Әр қиындыққа қарсы тұрған Қожанасырдың ішкі күресі ритмдік тональносттің өзгеруімен атмосфера тудырып отырады. Белгілі кинотанушы Бауыржан Нөгербек аталмыш картинаға: «Бір ауыз сөз қолданылмай, тек, пантомимоның күшімен түсірілген фильм-

толғау, фильм-тезисте, бірінші қатарға, тәптіштеуден ада, автор идеясын (кейде өте қарама-қайшы) афоризмнің бейнелі тереңдігіне дейін жетілдіретін қимылдың өзі шығады. Осы бағыттағы фильмдер жалпылама көркемдік тәсілмен, мульткейіпкерлердің карикатуралық шарттылығымен, нәзіктігі және ерекше мәнерімен ерекшеленеді. «Қожанасыр—құрылысшы» мультфильмі, алғашқы шығармаларда кездескен баяндаудан алшақтады. Экранда өте жылдам мультәрекет, мұндағы негіз—көркем-суреттік пластика да, сызбалы контурлардың әуезділігі де емес, пішіннің конструкциясы, ойды бейнелі суреттеу» [32, 166] – деп, мінездеме берген болатын. Пантомима, фарс, ысқақ, ритм, метафора, өткен мен болашақтың байланысы Ә. Қайдаровтың келесі туындыларында да жалғасын тапты.

1972 жылы Қожанасырдың екінші оқиғасын баян еткен «Жанар» (*Прозрение*) фильмі жарыққа шығады. Мультфильмдегі соқыр наным-сенімге көзі байланған Қожанасыр тағы да адасу жолында көрсетіледі. «Қожанасыр-құрылысшы» фильмінде Қожанасырдың өткен заманнан бүгінге өту құбылысы байқалса, «Жанарда» қазіргі сәттен өткенге оралу бейнеленеді. Діни-философиялық тақырыпта түсірілген фильмде басты әрекет етуші кейіпкер – Қол. Картина Трнка мектебінің режиссері, қуыршақ өнерінің шебері Иржи Трнканың «Қол» (*Ruka, 1965*) анимациялық фильміне сәйкестендіріліп жасалынған. Ә. Қайдардың көркемдік шығармашылығына чех мультфильмдері жақын болып, суретші-режиссер Трнка өнеріне ерекше ықылас танытатын. Трнканың кейіпкер қолы қарапайым мүсіншіні билеген билік сипатында суреттеліп, саяси тақырыпты көтерсе, Қайдардың қол бейнесі – шындық жолында соқыр наным-сеніммен адастырған билеуші элемент ретінде алынады. Алма бағына жету барысында көзі байланған Қожанасыр пұтқа, мүсінге, айдаһарға, аруаққа табына отырып, адасқан адамдарды бейнелейді. Режиссер Ә. Қайдаров фольклорлық кейіпкер арқылы қазақтың тақия киген кішкентай шалдарының жиынтық бейнесін жасай отырып, философиялық характермен болмысын тереңдете түседі. Экранда Қожанасыр бейнесі заман тақырыбына сай трансформацияланып, бүгінгі қоғамның қарапайым адамзат бейнесінде сипаттала бастайды. Оны терминдік тілмен персонификация деп атайды. «Персонификация – әдеби әлеммен бірге қоғамдық болмыста өмір сүретін тұлға. Персонификация да заман ағымына байланысты түрленіп, өзгеріске ұшырап отырады» [58, 130]. Кейіпкер Қожанасыр Трнканың биліктің құрбанына айналған мүсіншісімен салыстырғанда ақиқатты тауып, күресте жеңіске жетеді. Қол кейіпкер Венгриялық мектептің режиссері Отто Фокидің «Похитители витаминов» (1966 ж., заттық анимация) мультфильмінде көрініс табады. Комбинациялық техникамен жасалған мультфильмде ұрлыққа түскен екі қолдың оқиғасы баян етіледі. «Жанар» фильмінде Ә. Қайдаров тағы да минималистік формаға жүгініп, метафораға аса назар аударады. Режиссердің көркемдік стилистикасы – қанық бояулы түстік шешім және айқын контурсыз формалар. Кадрдегі жарқын қызыл түстердің басымдығы кеңістік кезең атмосферасын күшейтіп, көрерменге алдағы сахнада бейнеленетін қауіп-қатерден хабардар етіп отырды.

Ә. Қайдаров «Дисней мектебінің» доғал формасына немесе «Загреб мектебінің» бұрышты тәсілдеріне сүйенбей, жеке стилі болып қалыптасқан өрнекті фигураларымен ерекшеленген болатын. Қазақ экранында мульт-фигуралар кілемде тоқылған ою-өрнекке ұқсастырылған.



сурет 25.
Әмен Қайдаров «Жанар» (Прозрение)
(Әмен мектебі)



сурет 26.
Иржи Трнка «Қол» (Ruka)
(Трнка мектебі)

Авангардтық кезең белгілерінің бірі – күңгірт сахналар, кеңістіктің тереңдігі, реалистік көріністер көрнекті режиссер Болат Омаровтың шығармашылығында айқын байқалады. Суретші-режиссер мультфильмдерінде кадр тереңдігін бірнеше қабатты аппликация техникасымен, картонды қалың қағаз және майлы бояу қолдану арқылы іске асырады. 1976 жылы ертегі негізінде түсірілген «Алтын сақа» мультфильмінде жасөспірім баладан алтын сақасын ұрламақшы болған мыстанның оқиғасы баяндалады. Мыстанның сиқырлы күші жұт, құйын, су тасқыны секілді табиғаттың алпауыт апаттарын тудырып, мамыржай жатқан ауылға шабуыл жасаумен бейнеленеді. Фильмдегі драматургиялық конфликт мыстан мен бала арасында өрбітіле түседі. Мифтік шығармада режиссер кейіпкерлерді суреттеуде мейлінше реализмге жақындатады. «Мифология, миф – ойдан шығарылған қиял емес, ол – өткен заман адамының шындығын бойына сақтап қалған ата-баба сарқыты. Ол – өткенді саналы түрде бұрмалаудың, жалғандықтың ескерткіші емес, бірнеше мәрте бүктетіліп, оралып, ақиқаты мен қатесі қатар өрілген, еріксіз шатасудың тозаңының арасында байқалмай қалған ақиқаттың өрім қамшысы» [59, 13].

Сюжеттік желі мифологиядан құралса да, экрандағы бейнелер, фондағы табиғаттың тылсым көріністері тым жанды және кескіндемелік суреттеу тәсілімен шынайы болып көрінеді. Кеңістік тереңдігін тудыруда режиссер Болат Омаров Союзмультфильм мектебінің пионері Юрий Норштейннің табиғат құбылыстарын суреттеудегі стилизациясына бағынады. Құйынды дауыл, лаулаған өрт, тасқынды көл, ағаштардың қирауы, жапырақтардың сыбдыры, қамыстардың қозғалуы сынды құбылыстар фильмде бірінші планға шығады. Кейіпкерлердің табиғат көріністері артында көмескіленіп алынуы режиссердің кеңістік атмосферасын тудырудағы көркемдік тәсілі болатын. Анимациялық фильмдегі конфликт Н. Тілендиев күйлерімен өрбітіліп, бейнелердің ішкі толғанысы экранда ірі планмен суреттеледі.



сурет 27.
Болат Омаров «Алтын сақа» (Золотая бита)
(Әмен мектебі)



сурет 28.
Юрий Норштейн «Тұмандағы кірпі»
(Ежик в тумане)
(Союзмультфильм мектебі)

1990 жылдары шығармашылығын бастаған режиссер Гүлмира Садықованың анимациялық фильмдерін жаңа форма қалыптастыруға талпынысы, эксперименттік жұмыс ретінде бағалауға болады. Ертегі желісімен түсірілген «Бір күні» (*Однажды, 1937*) атты картинасында режиссер қуыршақты фильмнің эстетикалық құралдарын еркін пайдалана білді. Алғашқы кадрден басталған күңгірт сахналар, дәстүрге айналған ұлттық күйдің классикалық музыкаларға алмасуы, кейіпкер мінез-құлқындағы психологиялық дәлдік – кинодүниенің көркемдік композициясын толықтырады. Жапан далада тіршілік еткен қар адамының заманауи технологиямен кездесу сәті баяндалған мультфильмде тың тақырыпты игеруге талпыныс жасалынады.

Анимация саласындағы негізгі режиссерлердің бірі Т. Мұқанова: «Қазақ мультипликациясының даму бағыты екі арнамен келеді: фольклорды экранизациялау мен заманауи тақырыптарды игеру. Әр қайсысының өз қиындықтары болды. Мысалы, стандартқа сай 9 минуттық мөлшерлі экрандық уақытқа эпикалық-дастан жырларды немесе сиқырлы ертегілерді сыйдыру оңай іс емес» [60, 104] – дегендей, алғашқы эксперименттік туындылар жасау қазақ режиссерлеріне оңай тимеді.

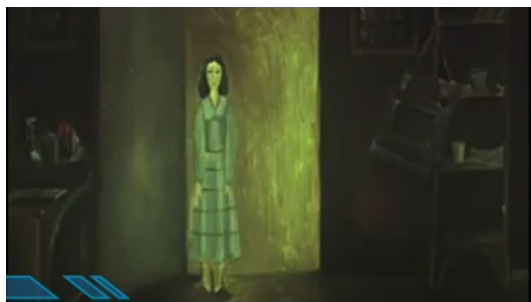
«Бір күні» фильміндегі мифтік кейіпкердің теледидарға туындаған қызығушылығы аяғында адамзаттың қатыгездігінен қашуға алып келеді. Гүлмира Садықова көгілдір экрандағы бейнелерден шошынған кейіпкердің характерін айқындауға, мінезіне психологиялық контекст бергісі келгендігі байқалады. Драматургиялық оқиға қар адамы мен қарапайым адам арасында өрбітілсе де, мультфильм ерекшелігі екі кейіпкердің бетпе-бет кездеспеуінде. Екі түрлі кезең адамдарын байланыстырған әрі шекарамен бөлген технологиялық құрал болды.

Анимациялық фильмде ғылымның өркендеп, техниканың даму процесі адамзатты құлдыратуға алып келу мәселесі көтеріледі. Осы тақырып еуропалық анимация экранында қозғалып, Трнава мектебінен Иржи Брдечканың «Бомбомания» (*Bombomanie, 1959*), Венгер мектебінен Йожеф Непттің «Густав-өнертапқыш» (*Gustav a feltaláló, 1966*), Загреб мектебінен Душан Вукотичтің «Бақытсыз робот» (*Nesretni robot, 1955*) мультфильмдерінің басты желісіне айналады. Ғылыми-технологиялық мәселені арқау еткен «Бір күні» мультфильмінде кенеттен жаңа заманға тап болған қар адамы арқылы режиссер

теледидар арқылы тас ғасырынан бүгінге дейін, яғни өткен мен заманауи адамзат өмірінің кезеңдік тарихын анимацияның көркемдік тілімен жеткізеді. Аталмыш туындыны Тамара Мұқанова: «Сиқырлы айна» фильмінде алғаш рет сирек техника – тоталды анимация әдістері қолданылды.

«Көбелектер маусымында» (*Сезон бабочек*) әйнектегі майлы бояу техникасы пайдаланылады. Сатиралық астарлы әңгіме «Келбет» (*Лицо*) шарықтау шегі мен финалда сатирадан фантазмагорияға өту байқалады. «Бір күні» атты қуыршақты қысқаметрлі фильміндегі вертикалды монтаж таңқаларлық эмоционалды әсер тудырады» [61, 175] – деп, техникалық тұстарын ашық сипаттаған болатын.

Фильмдегі басты метафора, сюжеттің негізгі деталі – теледидар. Көгілдір жәшіктегі деректі бейнелер көмегімен режиссер «кадр ішіндегі кадр» тәсілін ұлттық экранда алғаш пайдаланады. Бұл әдіс алғаш рет Загреб мектебінің пионері Душан Вукотичтің «Джимми кобвой» (*Cowboy Jimmy, 1957*) картинасында қолданылған болатын. «Қуыршақ фильмдерінің маманы Гүлмира Садықова 1987 жылы «Бір күні», 1989 жылы «Келбет» (*Лицо*), 1990 жылы ұзақтығы бір минут елу секунд «Қайта құру» (*Перестройка*) фильмдерін түсірген. Содан кейін «Күтпеген кездесу» (1989) және «Шекара» (*Verge, 1992*) туындысын жасайды. Режиссер шығармашылығы елде тәуелсіздік алғаннан кейінгі қазақ киностудиясының дағдарысымен қатар тоқтатылды» [25, 328].



сурет 29.

Әйнектегі кескіндеме техникасы
Гүлмира Садықова «Көбелектер маусымы»
(Әмен мектебі)



сурет 30.

Әйнектегі кескіндеме техникасы
Витольд Герш «Жылқы» (*Кон*)
(Румын мектебі)

1990 жылдары ұлттық анимацияда белең алған дағдарыс кезеңі суретші-аниматорлар шығармашылығына ықпал етіп, өндірістің 7 жыл тоқырап қалуына алып келеді. Тәуелсіздікке дейін суретші-режиссерлер мультфильмдерінде жаңа формаларды қалыптастыруға ұмтылыс жалғаса түседі.

1980 жылдары суреттеу тәсілімен ерекшеленген Жәкен Дәненов шығармашылығын жеке атап өтуге болады. Режиссер жапон жазушысы Акутагава Рюноскэнің «Сусаноо-но-микото» новелласы желісімен «Айдаһар аралы» (1998 ж.) атты шығарманы экранизациялайды. Фольклорлық шығармаларды экранизациялау жөнінде Ә. Қайдаров: «Ертегі өмірін мультфильм арқылы мәңгілікке айналдыру мүмкіндігін байқадым» [62, 12] –

дегендей, режиссерлер бейнелеу формаларында түрлі эксперимент жасап, классикалық шығармаларды экранизациялауды қолға алады.

Авангардтық кезеңде дамыған айқын контурсыз суреттеу тәсілі, майлы бояу жұғындысы әдісі, бұлыңғыр атмосфера Ж. Дәненовтің көркемдік шешімін құрады. Мульт-экранда ашық, қанық түстер жоғалып, бірінші планға фильмнің ішкі күйін жеткізетін күнгірт бояулы сызықтар шығады. Фильмде камераға қарай ат үстінде шапқан батыр сұлбасы тұманды фонмен көмескілене терең кеңістік эффектісін күшейте түседі.

Анимациялық фильмнің тағы ерекшелігі – көпшілік сахнасы. Осы фильмге дейін ұлттық аниматографияда массалық көріністер бейнеленбеді. Бұл тәсілді «Союзмультфильм мектебінде» тұңғыш қолданған режиссер А. Птушко болатын. Бір көріністе мындаған қуыршақты қозғалтқан суретші әр қуыршаққа шаш үлгісі, дауыс қоюы арқылы жеке бейне жасауға тырысқан. «Адамдардың көпшілік мөлшерін бейнелеудің ең оңай жолы – қалың қарындашпен өрескел акварель қағазына салу.

Массалық сахна жөнінде американдық карикатурист Джек Хамм: «Көпшіліктің» жағына қарай жүрген адамдардың сұлбасын суреттеген кезде тек бір өрескел сызығын сызыңыз. Алдыңғы планда қарындашпен қатты басыңыз. Сіз қарындаш үлгісі жабылатын бірнеше ақ нүктелерді байқай аласыз немесе ашық аймақтарға бірнеше кішкентай сия шеңберлерін қоса аласыз. Адамдардың бұл шеңбері көбінесе тік айналымнан тұрады. Кейде «шоғырланған» бастарды, денелерді және аяқтарды қосыңыз» [26, 119] – деп, суреттеудің ең жеңіл тәсілдерімен бөліседі. Эпикалық жанрда түсірілген анимациялық фильмде Дисней мектебінде қалыптасқан эклер техникасы тұңғыш рет қолданылады.



сурет 29.

Эклер техникасы
Жәкен Дәненов «Айдаһар аралы»
(Әмен мектебі)



сурет 30.

Эклер техникасы
Михаил Цехановский «Гүл» (Цветик-семицветик)
(Союзмультфильм мектебі)

«Айдаһар аралы» фильмінен кейін қазақ анимациясында стильдік және жанрлық тұрғысынан жаңа құбылыс алып келген туынды – Виктор Чугуновтың «Құбылу» (*Превращение, 1969*) фильмі болды. Жәкен Дәненов «Айдаһар аралы» фильмінде кейіпкердің ішкі күресіне көбірек мән берсе, «Құбылу» туындысы бейнелердің сыртқы күрес көріністерінен құралған.

Союзмультфильм мектебінің пионері Иван Иванов-Ванодан тәлім алған Виктор Чугуновтың алғашқы мультфильмі патшалыққа түскен бүрге жөнінде баян етілген халық ауыз әңгімесі желісімен түсіріледі. Осы картина жөнінде

кәсіби кинотану мектебінің негізін қалаған кинотанушы Бауыржан Нөгербек оқулығында жиі тоқталып өткен болатын. «Ертегілерге жан біткенде: Қазақстанның мультипликациялық киносы» еңбегінде Бауыржан Нөгербек кітаптың бірінші бөлімін фольклорды экрандауға ұмтылыс жасаған мультфильмдер қатарын тізбектеп шықса, екінші «Кейіпкерден бейнеге дейін» атты тараушасынан бастап заманауи тақырыптарды қозғайтын анимациялық фильмдердің көркейткен деңгейіне кең тоқталады.

Сол кездегі ВГИКті енді ғана тамамдап, «Қазақфильмнің» мультипликация бөліміне келген жас режиссерлер Анатолий Волков пен Виктор Чугуновтың «Құбылу» қысқаметрлі, графикалық мультфильмінің тақырыптық жағы мен кейіпкерді өзгеше қырынан көрсете алуын үлкен батылдық деп баға берген. Оқырман үшін «Құбылу» мультфильмнің сюжеттік сызбасының және кейіпкерлер арасындағы қарым-қатынастың қалайша өріс тапқанын нақты теориялық пайымдаулармен көрсетеді де, қазақ анимация өнерінде үшінші мультфильмнің де шығармашылық тұсы биік деңгейді көрсеткенін үлкен қуанышпен жеткізеді» [33, 283].

Сатиралық, ғылыми-фантастикалық, анекдот, хоррор жанрын қамтитын аталмыш мультфильм ересек аудиторияға арналған шығарма ретінде жасалынған. Бастапқы жылдардағы кадр сырты баяндау тәсілімен бейнеленсе де, режиссер панорамалық түсірілімдер, камераның жылдам қозғалысы, камераның жақындауы мен алыстауы, жарық эффектісі көмегімен көлеңкелі сахналарды түсіру техникаларын еркін пайдаланды. Көрерменге індет жайылған патшалық туралы оқиғаны «халық данышпаны» атынан көркем баяндау формасын құрастырған В. Чугунов стилистикалық ерекшеліктерге аса мән береді. Аталмыш мультфильмде алғаш рет кинематографтың көркемдік әдісі – қол камерасы әсерін беретін түсірілімдер пайдаланылады.

Отандық кино сыншы Бауыржан Нөгербек: «Анимациялық өнердің өміршеңдігін растайтын бір айғақ, бүгіндері анимация көркемсуретті кинематографтың поэтикасын шұғыл игере бастаған, егер де мультэпизодтар, суреттер, мультсызбалар, жеке кадрлер бұрындары көркем фильмдерде көркемдік экспрессия есебінде қолданылса, бүгіндері кері процесс аңғарылуда.

Анимация өзінің көркемдік тәсілдеріне таза кинематографтық амалдарды қолданып келеді: камерамен жақындау, алыстау, кадр ішіндегі монтаж, ракурсты өзгерту, айналмалы панорама, қол камерасына ұқсатылған түсірілімдер» [32, 156] – деп, ұлттық анимацияға дәлме-дәл болжам жасаған болатын. Заманауи тақырыптарды игере бастаған аниматография өзінің дара поэтикасын іздеу жолында кино тілінің барлық мүмкіндіктерін қолданды.

В. Чугунов анимациялық фильмінде ұлттық колорит сезілмесе де, ұлттық форма жасауға деген ұмтылыс байқалды. Өлім көріністері, көрермен бойына үрей тудыратын сахналарды режиссер алғашқылардың бірі болып мульт-экранда бейнелей бастайды.



сурет 32.
ғылыми-фантастикалық, хоррор жанры
Виктор Чугунов «Құбылу» (Превращение)
(Әмен мектебі)



сурет 33.
ғылыми-фантастикалық, хоррор жанры
Иржи Бречка «Бомбомания» (Bombomanie)
(Трнка мектебі)

Қазақ анимациясындағы экспрессионистік құбылыстар. Отандық аниматографияда нағыз экспрессионистік бағытта түсірілген Асқар Тоқшабаевтың «Көбелектер мезгілі» (*Сезон бабочек, 1987*) атты графикалық туындысы болатын. Анимациялық фильмдегі депрессивті кеңістік, шарасыздық мұңы, жалғыздық, пессимистік атмосфера – еуропалық ағымның белгілерін айқындай түседі. Аниматор А.Тоқшабаев фильмдегі қисық декорация мен үрейлі сахна бұлыңғыр, сұлбалы бейнелерді көмескілейді. Бірде-бір диалогсыз, әйнектегі майлы бояу техникасымен бейнеленген мультфильмде кейіпкерлердің ішкі көңіл-күйі, түйсік сана-сезіміндегі қиялы және бастапқы кадрлардан алынған ірі пландар композицияның мазмұнын ашуға ықпал етеді. «Ірі план объектілердің өзара байланысын көрсетуге, атмосфераны құруға немесе сезімдерді білдіруге мүмкіндік береді, бірақ сонымен бірге оның композициялық құрылымына өте қатаң талаптар қойылады.

Кадрдағы кеңістік неғұрлым кең болса, соғұрлым көрнекі элементтер, жарық және түс коэффициенттері, контрасттар және т.б. визуалды тұтастыққа қол жеткізу соғұрлым қиын болады. Сонымен қатар, құрылымның қарапайымдылығы айқын бейнелемеуі де мүмкін» [63, 54]. «Көбелектер мезгілі» фильмінде кейіпкерлерді артқы ракурста ірі планмен суреттеу тәсілдері, қараңғы көріністердегі көмескіленген жарықшалар терең кеңістікті бейнелеудегі көркемдік шешімдердің бірі. Бір бөлменің ішінде өрбітілген драматургиялық құрылым екі кейіпкер арасын байланыстырған ішкі конфликтіні күшейте бастайды.

Экспрессионизм ағымына сай кейіпкер туындаған кедергілермен күреспейді, белгілі мақсатқа ұмтылмайды, тек шарасыздық танытады. Лабиринт сынды бөлмеден айналшықтап шыға алмаған бейнелер майшам жарығынан ақиқат іздейді. Экспрессионист режиссер кейіпкерлердің нақ осы шақтағы ішкі күйі, қимыл-әрекеттерін ерекшелетін психологиялық нюанстары, ұстатпас сезімдері арқылы көрерменнің сезім түйсіктеріне әсер етуді көздейді.

Осы кезеңде алдыңғы планға кейіпкер характері емес, қазіргі сәттегі сезіну күйі шыға бастайды. Ұзақ кідірісті кадрлардан құралған сахналар кейіпкерлер әлемімен үндеседі. Қазақ аниматорлары Вукотичтің минималистік тәсіліне және скрипка үнімен сүйемелденген дыбыстық шешіміне жиі жүгініп, ұлттық

картиналар сюжеті жалғыз кейіпкер төңірегінде құрыла бастайды. Анимациялық фильмдерде кадр сырты баяндау мәтіндері азайып, Әмен мектебінде қалыптасқан Н. Тілендиев күйлерін скрипка дыбыстары алмастырады. Көріністің визуалды дизайны театрға ұқсастырылып бейнеленіп, бақылаушы көрермен фильмге қатысушы қосалқы актер-кейіпкер ретінде әсер алады. Анимациялық театр терминін алғаш эстондық суретші-аниматор Юло Пикков «Анимасофия» (2010 ж.) кітабында пайдаланады.

Бастапқыда бір кадрлық кинематограф техникасы (Евгений Левинсон) ретінде қабылданған анимация техникалық үдеріске қарамастан негізгі табиғатын сақтап қалады. 1980 жылдары ұлттық анимация авторлық бағытта өріс алып, режиссерлердің мәтіннен толық бас тарту, модельдер екінші планға ығысып, кадр құрылымына аса көңіл бөлу құбылысы байқалады. Американдық аниматор, анимация теоретигі Эрик Голдберг кадр түрлерін:

«Кадрды құру (создание кадра) – мекен, уақыт және атмосфераны анықтау үшін аудиторияға ортақ көріністі (мүмкін кейіпкерлерді) көрсетеді.

Орташа сурет (средний снимок) – кадрдағы кейіпкерлердің толық денесін көрсететін, фондағы мағыналы детальдарды қосуға жеткілікті кеңістік суреті.

Ұзын сурет (длинный снимок) – камера түсірілім нысанынан алыс, кейіпкерлер кадрда тым кішкентай.

Ірі план (крупный план) – фонда артық детальдарсыз жақыннан алынған детальдар (әсіресе келбет) суреті.

Сурет (снимок) – кадр көрерменнің алаңдаушы кейіпкер көзімен құрылады және сахналанады.

Кранмен алынған сурет (снимок с краном) – нақты уақытта түсірілімнің орындалуына қажет өзгеріске бейім гидравликалық кран аталатын сурет (камераның биіктігі, нысанадан қашықтық, кейіпкердің немесе жылжымайтын нысананың айналымы).

Жалпы план немесе панорамалау (Общий план или панорамирование) – кейіпкердің әрекеттерін бақылау үшін немесе сахнаны орнату және «орналасу мекеніне» назар аударту үшін камераның жоғары, төмен немесе сахна бойымен қозғалыстары.

Жүк тасымалы кадрлары (кадры грузоперевозок) – «кіруші жүк көлігінің» суреттері сахнаның даму көлемінде маңыздылығын арттыруға назар аудару үшін қолданылады. «Шығатын жүк көлігінің» суреттері бастапқыда көзге көрінбейтін жердегі маңызды заттарды анықтау үшін қолданылады. Камераның физикалық қозғалысының орнына телеобъективтің көмегімен нақты уақыт режимінде орындалады (сонымен қатар, «созу» және «сығу» деген атаумен танымал).

Қиып алу (вырезка) – екінші кейіпкердің реакциясын суретке түсіру үшін қиып алу.

Кадрды бақылау (отслеживание кадра) – сахна бойы кейіпкерлердің әрекеттерін қадағалайды.

Долли түсірілімі (Долли) – кіруші немесе шығушы жүк көлігі сияқты, бірақ нысанаға жақындау немесе алыстау үшін фонның перспективасын өзгерте және

тереңдік бере отырып, жол тізбегіндегі камерамен орындады» [27, 75-76] – деп, 11 тармаққа бөліп қарастырған болатын. Анимация теоретигі Норман Макларен көркем өнердегі әр кадрге қарағанда кадр арасында туындайтын тылсым әрекетке аса көңіл бөлді.

Кеңістіктің тереңдігін көрсету мақсатында ірі план және панорамалық кадрларды алғаш еркін қолданған – Г. Садықова болатын. Авторлық бағыттың өкілі, қуыршақты анимация режиссері Гүлмира Садықованың «Мосфильм» студиясында түсірілген эксперименттік фильмі «Келбет» («Лицо», 1988 ж.) – отандық өнерде жаңа серпін алып келеді. Бірде-бір мәтінсіз құрылған анимациялық фильм драматургиясы жалғыз ғана кейіпкер төңірегінде өрбітіледі. Картинада барлығы жалпылама алынып, көмескіленіп беріледі.

Кейіпкердің шығу тарихы, есімі және есіктің арғы жағында басынан өтіп жатқан оқиғасы көрерменге беймәлім. Экранда биік орналасқан есіктерді қағып, қолдау іздеген кейіпкер бейнесі қоғам талабына сай шарасыздықтан болмысын жасандылықпен бүркелемеген адамдардың прототипінен жасалынады. Орта, уақыт және оқиға абстрактілі алынып, мультфильм сюжеті ортақ архетиптен құрылады. Өйткені, қай кезеңде болмасын шексіз қайталана беретін оқиға легі, адамзат арасындағы қарым-қатынастың, өзін жоғалтқан адамдардың жинақтық архетипімен теңеуге болады. Режиссер драматургиялық конфликтіні өзгелердің көңілінен шығу жолында шынайы болмысына қарсы шыққан кейіпкердің ішкі күресімен бейнелейді. Кейіпкер канондық жүйеге қосылу мақсатында табиғатына қарсы әрекет жасап, қарсылас дұшпаны – өзі болып шығады. Фильм соңында неміс жазушысы Ф.Кафканың «Құбылу» (*Die Verwandlung*) шығармасында өрмекшіге айналған кейіпкері секілді келбетсіз құбыжық болып кетеді.

Сұрланған көріністерден басталған кадрде ең негізгі метафора – бүгінгі қоғам бейнесін суреттейтін ілулі айна. Көрермен айнадағы көрініс тапқан кейіпкер әрекетін зерттей бастайды. А.Тоқшабаевтың «Көбелектер мезгілінде» оқиғаны айнадағы көрініс арқылы бейнелеудің көркемдік шешімін тапса, осы туындыда режиссер техникалық тәсілді күрделендіре түседі. Ірі план, кадрды бақылау және панорамалық түсірілімдер сынды кадр қозғалысының барлық түрлерін пайдаланған Гүлмира Садықова анимация тілінің мүмкіндіктерін кеңейтеді. Екі түрлі кадрдың қосындысынан туындаған оймен жалғасқан кинодағы Кулешов монтажі «Келбет» картинасында анимация тілімен баяндалады.

Режиссер фильм сюжетін көрерменге толық ашпай, әрекет немесе оқиғаның кесілген бөлігін беріп, жалғасын санадағы қиялда дамуына қалдырады. Анимация сценаристі әрі режиссер Михаил Сафронов «Как написать сценарий мультфильма» оқулығында «негативті кеңістік» атты ерекше термин енгізген болатын. «Негативті кеңістікті құрудың маңызды шарты оқиғалар сәтінен оқиғаларды қабылдау сәттерін бөлетін, көрерменге фильм авторымен бірлестікте шығармалас болуға уақыт пен мүмкіндік беретін – кідірістер саналады. Осындай кідірістердің жарқын, қызықты түрі – қайталама кідірістер. Қайталама көрермен

кабылдауына жеңіл және фильмді көру барысында басқа дүние ойлауға ықпал етеді» [64, 90].

Атмосфераға құрамдас бола отырып, бейне және оқиғаны тудыратын негативті кеңістік екі кадр қосындысынан жаңа ойдың пайда болуы. «Келбет» картинасында режиссер негативті кеңістік ретінде есіктен шыққан кейіпкер мен оның эмоционалды көңіл-күйін бейнелейтін ірі пландарды қарастырады. Қолындағы қағазына қарап, жабырқай бастаған кейіпкер көрінісінен есіктің арғы жағында орын алған оқиғаны көрермен қиялында құрастыра бастайды. Біреуі жұмысқа орналаса алмай жүрген адамның өмірін елестетсе, енді біреуі мансап жолында өсудің амалын жасаушы қызметкерді көреді.

Режиссер Гүлмира Садықова шырмалған есіктердің арғы жағындағы жайттарды фильм бойы жұмбақ күйінде қалдырады. Негативті кеңістік санадағы оқиғаның дамуын шектемей, түрлі формада өрбітілуіне мүмкіндік жасайды. Айнаға қараған кейіпкердің бейнесі мультфильмнің алғашқы сахналарынан басталып, бірнеше мәрте қайталана, соңында осы кадрге оралуымен аяқталады. Шведтық режиссер Ингмар Бергманның қолтаңбалық техникасына айналған осы тәсілді кинематографта кадрге қайта оралу, яғни «флэшбэк» әдісі деп атайды. «Флэшбэк – ағылшын тілінен flashback – «естелік, артқы кадр», ағылшын тілінен flash – «жарық, нұрға бөлену»; back – «артқа» аудармаланатын – хронологиялық баяндаудың желісін бұзатын кинематографтағы композициялық тәсіл. Осы себептен, бұл ретроспективті анализ әдісі» [65, 15]. Параллельді сюжеттік желі, анимациялық флэшбек, иллюстрация немесе кейіпкердің баяндауы секілді суреттеу формасымен жеткізілетін флэшбэктің тағы бір ерекшелігі - фильм бойы бастапқы кадрге оралып отыру. «Келбет» картинасындағы бас кейіпкердің драматургиялық заңдылыққа сәйкес өзгерісі айна алдындағы көріністерден байқалады. Анимациялық фильм соңындағы ашық көрініс (открытая концовка) арқылы режиссер көрерменге сұрақ қалдыруымен негативті кеңістікке тағы да сілтеме жасайды. «Келбет» мультфильмі экспрессионистік бағыттан алшақтамай, кадр атмосферасын алдыңғы планға шығарады.

Көркемдік-суретші анимациялық фильмде терең кеңістік және дене пластикасы эффектісін күшейтуде декорациядан құралған мизансценалар, жасанды жарықтарды қолданады. Қиырсыз созылған декорация прапорцияға сәйкессіз фигуралармен суреттеліп, анимацияның шарттылы ережесіне сай кейіпкерлердің формасынан декорация көлемі екі еселенді. «Экспрессионистік фильмде актер айтарлықтай проблемаға тап болады. Ол өзінің аудиториямен байланысын қамтамасыз ететін ортаны бұзуға арналып, күнделікті тілді көркемдік өңдеудің және әдеттегі тәжірибені күшейтудің орнына, ол сөйлеу, тон және қимыл, оның жұмысының элементтері болып табылатын дизайн ұсынады. Вернер Краусс Калигариде әдіс пен форманы интуитивті түрде меңгерген сияқты. Ол экспрессионистік бейнедегі сана процестері мен дене тұрысы арасындағы сәйкессіздікті игеретін актер. Оның бет-әлпеті интеллектуалды әдіске бейімделді. Интеллектуалды элемент серпінді, кенеттен және таңқаларлық, өзін-өзі көрсетуге деген қажеттілікті шығармашылық тұрғыдан, былайша айтқанда, мәжбүрлеу арқылы емес материалдандырылады» [66, 125].

Экспрессионистік аниматограф өнерінде декорация мен кеңістіктің маңызы артып, суретші-декоратордың жұмысына көбірек назар аударылды.



сурет 34.
кеңістік эффектісі
Гүлмира Садықова «Келбет» (Лицо)
(Әмен мектебі)



сурет 35.
кеңістік эффектісі
Юрий Норштейн «Ертегілер ертегісі»
(Сказка сказок)
(Союзмультфильм мектебі)

Ең кішкентай көрермендерге арнау. Қазақ анимациясында ересектерге арналған туындылармен қатар балаларды тәрбиелеу мақсатында бірнеше фильмдер жарыққа шықты. Ж. Дәненов, Б. Калистратов, Е. Абдрахманов, Б. Омаров т.б. анимация пионерлері аниматографты балаларға арналған өнер ретінде қалыптастыруға ұмтылады. Көршілес кеңестік «союзмультфильм мектебінің» майталмандары И. Иванов-Вано, Д. Черкес, Ю. Меркуловтың шығармашылығы қазақ суретші-режиссерлеріне ықпалы болды. Халық ертегісі негізінде түсірілген «Ақшақар» (*Снегурочка, 1914 ж.*), «Африкалық Сенька» (*Сенька-африканец, 1927 ж.*), «Айболит» (*Айболит, 1929 ж.*), «Мойдодыр» (*Мойдодыр, 1954 ж.*), «Біздің сүйікті дәрігер» (*Наш милый доктор, 1958 ж.*), «Денсаулық үйде басталады» (*Здоровье начинается дома, 1973 ж.*) т.б. көптеген картиналар кеңестік экранды жаулай бастайды. Аталмыш туындылар отандық анимация мамандарын шабыттандырып, тәрбиелік құрал мақсатында бірнеше туындылар қатарын шығаруды жоспарлайды.

Балалар тақырыбын арқау еткен шығармалар «Көк жылқы» (1972 ж., реж. Ә. Жүнісов), адамгершілік құндылықтарды дәріптейтін «Соңына дейін іш» (1975ж., реж. Ж. Дәненов), ішімдіктің зияны туралы «Дөңгелек, дөңгелек..» (1975ж., реж. Б. Калистратов), табиғатты аялауға шақыратын «Сиқырлы қарбыз» (1978ж. реж. Е. Әбдірахманов), «Абайлаңдар, балалар!» (1974 ж., реж. В. Чугунов) т.б. мультфильмдер жарыққа шығады. Анимациялық фильмдер халық ауыз ертегілер желісі негізінде түсірілген. «Генетикалық тұрғыдан алғанда әдебиет қана емес, өнердің өзге де түрлері фольклордан бастау алады. Демек, фольклор «түптамыр» немесе түрлі өнердің бастау көзі» [67, 88].

Фольклордан бастау алған ұлттық анимация балаларға арналған өнер түрі ретінде қалыптасты. Қазақ аниматорлары кішкентай көрермендерді жақсылыққа, игілі істерге шақыратын, таза фильмдердің жеткіліксіздігін түсініп, балалар анимациясының дамуына еңбек етеді. Осы кезең режиссерлер шығармалашылығы екі бағытқа бөлінді: балалар киносы және ересектерге

арналған философиялық анимация. «Балалар анимациясы – тәуелсіз әрі өте бағалы ерекше өнер түрі. Бұл баланың іштегісін айта білуге және естірте алуға мүмкіндігі. Шағын өмірлік тәжірибеге қарамастан және осының арқасында балалар мультфильмдерінде берілетін ақпараттар баға жетпес қазына. Балалар шығармашылығы құрметке лайық. Егер суретте балалардың ішкі жан дүниесінің ашылуы соншалықты көлемді болса, онда тәуелсіз балалар фильмдерінде қандай әлем ашылуы мүмкін. Анимация балалық шақ әлеміне өте жақын, өйткені онда әрқашан ойын, қиялдың ұшқыры бар және мүмкін емес ештеңе жоқ» [68, 4].

Бала психологиясын, жан дүниесін, табиғатын түсінбей мультфильм түсіру режиссерлерге қиынға түседі. Тым сезімтал келетін балаларды экрандағы әсем суреттермен алдай алмайсың. Анимация режиссерінде балаша жан тазалығы болмаса, өз көрерменін жинай алмасы анық. Аниматорларды кино режиссерден ерекшелетін де осы қасиет. Кез-келген режиссер анимация өнерінде маман ретінде қалыптасып кете алмайды. Аудиториясы бөлек кинематограф өкілі бала психологиясын күрделі санап, бұл салаға аяқ баса бермейді. Жасандылық, өтірікті бірден сезетін балалар экраннан шынайылықты күтеді. Ой-қиялдан туындаған әлемді шынайыландыру – анимация өнерінің негізі саналады. Шынайылықты режиссер ішкі әлемінен, көмескіленіп қалған сәби кезеңінен іздейді. Қиялдан туындаған дүниесіне өзі сенбесе, балаларды иландыру мүмкін емес. Автор аудиториясымен тығыз байланыс орнату мақсатында балалық таныммен арада нәзік диалог құрастыру қажет. Ертегіні шындыққа балап, өтірік әңгімені ақиқат санау үшін мультипликаторға кіршіксіз жан тазалығы керек. Жасаған ғажайып әлемін баяндаушы автор ішкі бала болмысын тауып, риясыз сеніммен оқиғасын баян етеді.

Мульт-экранда қуыршақтар сөйлейді. Сызбалы мультфильмдермен салыстырғанда көлемді анимация техникалық және стильдік формаларымен ерекшеленеді. Қуыршақты анимацияда кейіпкерлердің иллюстрацияларынан құралған кілттік кадрлердің (ключевые кадры) раскадровкасын режиссер түсірілім алдында дайындайды. Қуыршақ кейіпкерлерді кезекті кадрде еркін қозғалтуға, әрекеттеріне ептілік, икемділік беру үшін қаңқасы топсалы жақтаудан жасайды. Пластилин, жіп, әйнек, темір т.б. түрлі материалдар жалғанатын жақтау – кейіпкердің характері мен қозғалыс темпіне сәйкес кез-келген қалыпқа енуіне мүмкіндік береді.

Көлемді анимацияның түсірілім алаңы арнайы жарық аппаратурасымен жабдықталған, декорацияларды орната алатын кең кеңістікті, нысандардың орналасуын қамтамасыз ететін мизансценаны талап етеді. «Қуыршаққа өмір сыйлау үшін алдымен, мультипликацияның спецификасын, бұл өнердің тілі саналатын – шарттылықты сезіне білу керек. Қуыршақ фильмінің табиғатына айналған шарттылықтан қорқу көркем шындықтың жоғалуына, натурализмге алып келеді. Шарттылық суретшіні өздігінен тартатындай негізгі міндетті атқарады деген тұжырым жасау дұрыс болмас еді. Шарттылық – бұл анимация тілі. Олармен көп нәрсені жеткізуге де, ештеңе айтпауға да болады. Басты міндет – қуыршақтың фильм сценарийімен алдына қойылған бейнелі тапсырманы шешуі» [69, 66]. Көлемді анимацияны алғашқылардың бірі болып қолға алған

Ғани Қыстауов болатын. Анимация режиссері қуыршақтарды жүргізуші - суретшілер Эрнст Бисейітов, Әбдікәміл Жүнісов, Жәкен Дәненов, Елена Бейсембиновамен бірлестікте жұмыс атқарып, «Аю мен қоян» (1969 ж.), «Қазына» (1970 ж.), «Үш тілек» (1971 ж.), «Кәусар бұлақ» (1970 ж.), «Бала мен Жын» (1974 ж.), «Жынның ғарыштағы бастан кешкендері» (1975 ж.), «Қадырдың бақыты» (1977 ж.), «Қала маңында» (1978 ж.), «Көмекші жын» (1983 ж.) т.б. фильмдер қатарын жарыққа шығарады.

Ғ. Қыстауовтың қуыршақты фильмдері кейіпкерлердің баяу қозғалыстарымен, көріністердің лирикалық және поэтикалық сарынымен, ірі планмен алынған кадр ұзақтығымен ерекшеленді. Режиссердің алғашқы туындысы «Аю мен қоян» фильмі «Союзмультфильмде» түсірілген бірнеше бөлімнен тұратын «Винни-пух» (1969-1972 жж.) мультфильміндегі аю мен торайдың оқиғасына ұқсастырылған. Бір жылда қатар шыққан туындыларда екі кейіпкердің басынан өткен шытырман жайттары баян етіледі. Аталмыш картинада суретші-режиссер классикалық әдіс – жалпақ қуыршақтар (плоская анимация) техникасына жүгінеді.

Ғ. Қыстауов жаңа технологияны еркін меңгеріп, кейінгі түсірілген «Кәусар бұлақ», «Көмекші жын» атты анимациялық фильмдерінде де қолданылады. Ертегі-аңыз кейіпкерлердің көркем үлгісін жасаған Ғ. Қыстауов шығармашылығындағы жаңа құбылыс - фольклор мен ғылыми-фантастикалық тақырыпты ұштастыруында. 1975 жылы «Жынның ғарыштағы бастан кешкендері» мультфильмінде ежелгі әлемнің кейіпкері Жын болашақтағы ғарыш кеңістігіне саяхат жасайды. Бұл өткеннен келешекке өту әдісі алғаш «Чехиялық мектеп» режиссері Иржи Трнканың «Кибернетикалық әже» (*Kybernetická babicka, 1962*) атты фильмінде сахналанады. Отандық анимацияда ғылыми-фантастикалық тақырып «Ғаламшар» (1971 ж., реж. В. Чугунов), «Ғарыш кемесі» (1991 ж., реж. А. Тоқшабаев) анимациялық фильмдерінде көтерілген болатын. Жалпақ қуыршақты техникасында түсірілген Ғ. Қыстауовтың кезекті туындысы «Борсық пен ай» (1981 ж.) анимациялық картинасында кеңес пионері Юрий Норштейннің «Тұмандағы кірпі» (*Ежик в тумане, 1975*) фильмінің тәсілімен жасалынған.

Ю. Норштейннің кеңістік техникасы кеңестік елдер арасында кең танылып, барлық аниматорлардың дәстүрлі әдісіне айналды. Фильмде кейіпкердің нақты көңіл-күйі мен әрекет атмосферасына баса назар аударылған. Борсықтың психологиялық жай-күйін қоюшы-режиссер Ғ.Қыстауов шебер келтіре білді. Жапондық анимацияда кейіпкер рөлі жөнінде ұстанатын қағидаларының бірі: «Кейіпкер – өз ісін жақсы меңгерген, мәні мен жолын түсінетін, өмірдің қиындықтарына қарамастан еңбектене жұмыс атқаратын болу қажет. Жолындағы кедергілерге қарамастан кейіпкер, Жапонияда ерекше қадірлейтін – жүректің тазалығы, ішкі жанының шынайылығы секілді рухани құндылықтарды сақтау керек. Осындай ой әр түрлі жастағы және жыныстағы көрерменге өздігінше дәріптеледі» [70, 183-184]. Көлемді анимацияға деректі кинодан ауысып келген, өзіндік стилімен ерекшеленетін аниматор Болат Омаров та жалпақ қуыршақты техниканы қолдануда шеберлік танытты.



сурет 36.
Фольклорлық кейіпкерлер
Ғани Қыстауов «Борсық пен ай»
(Әмен мектебі)



сурет 37.
Фольклорлық кейіпкерлер
Федор Хитрук «Винни-Пух»
(Союзмультфильм мектебі)

Көлемді анимацияның көркемдік ерекшелігі – графикалық техниканы қатар қолдана білуінде. Осы әдіс алғаш Ә. Қайдаровтың «Қырық өтірік» (1978 ж.) мультфильмінде пайдаланылады. Тазша баланың қырық өтірігін графикалық анимациямен бейнелеген режиссер комбинациялық техниканы ұлттық мульт-экранда тұңғыш жүзеге асырады.

Отандық анимацияда графикалық және қуыршақты анимация комбинациясын түс, қиял әлемі және кейіпкердің баяндау формасында түсіретін. «Комбинациялық түсірілім тарихы ХХ ғасырда басталды. Анимация суретшісі Владислав Старевич жиырма бес сантиметрлік қуыршақ-жәндіктерімен және компьютерлік спецэффектілердегі заманауи қойылымдар негізіне айналған қалалар макетімен кадр аралық анимацияны (покадровая анимация) қалыптастырады. Нағыз жәндіктер деп ойлаған осы кезең адамдары өз көздеріне өздері сенбей, 1908 жылы: «Ол жәндіктерді актерлерге айналдырды» – дейді халық. Сол кездегі ұран «Американы басып озу» болды және олар бұл үшін ақшаларын аямады» [71, 8-9].

Көлемді анимацияның қағидаларын қуыршақ театрының дәстүріне ұқсастырып жатады. Қуыршақ өнерімен озық болған «Трнка мектебінде» режиссерлер арнайы жіпке жалғанған кейіпкерлерді еркін қозғалтуға әбден машықтанып, бұл әр кадрды жеке түсіруді талап етпейтін. Ұлттық анимацияда қуыршақты жүргізуші мамандар графикалық фильмдегідей алдын-ала раскадровкасын бейнелеп, бір секундқа бірнеше кадрды дайындау үдерісті күрделендіре түсетін. Сонымен қатар, қуыршақтарды құрастыратын кәсіби мамандардың тапшылығы көлемді анимацияның 1990 жылдары тоқырауына алып келді. Дегенмен, тәуелсіздікке дейін ұлттық мульт-экранда көлемді анимацияның кадраралық түсірілімге (покадровая съемка) негізделетін үш өлшемді нысандары: көлемді фигуралар (қуыршақ және т.б.) және заттық фигуралар (сіріңке, пластилин, темір, жіп т.б. құрал-жабдықтар) қатар дамыды.

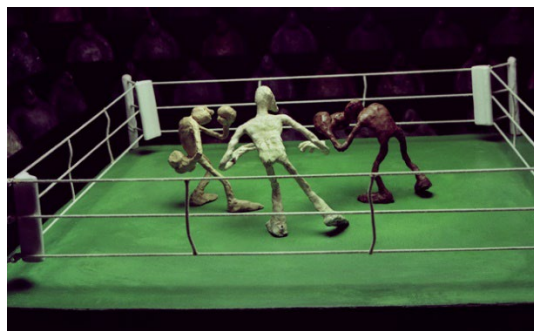
1980 жылдары қуыршақты анимацияның суретші-режиссерлері картиналарына жаңашылдық алып келу мақсатында тың тақырыптар қозғай бастайды. Көтерілген жаңа тақырыптық бағытқа қарай суретші-аниматорлар түрлі материалдардан фигуралар бейнелеп, экспериментке көшеді. Күнделікті қолданыстағы құрал-жабдықтар заттық фильмдердің бас кейіпкерлеріне

айналады. «Ойынға шақыру» (1984ж. реж: К. Курепыльд) атты көлемді фильмде адамдардың күресін, кейіпкерлердің тақтық тартысын Дойбы кейіпкерлері арқылы көрсете білген. Мультфильмдегі ойын қуыршақтарын әрлеуші көркемдік-суретші жаңа буын режиссері Н. Намазбеков орындады. Драматургиялық оқиға желісі шахмат тақтасындағы дойбы ойыншылардың күресі арқылы өрбітіледі. Фильм соңында достықтың үстемдік етуімен негізгі тақырып қамтылып, балаларға арналған көркем туынды жасалынды. Қарапайым болса да өз қызметтеріне адал үш достың оқиғасы баян етілетін «Мазасыз торапта» (1985ж.) атты қуыршақты фильмде жалғасын табады. Ондағы басты заттық кейіпкерлер – жол тегістейтін Каток, Бағдаршам және Жол белгісі.

Сонымен қатар «Алтай ойын» (1992ж. реж:Т. Муканова) анимациялық фильмінде сүйекті ойыншық – асық кейіпкерлер басты рөлдерде. Жаздың ыстық самал даласында, таулы өзен жағасында Асықтар (сүйекті ойыншық) ұлттық сырға табу ойынын ойнайды. Мультипликаторлар лирикалық ойларын, фильмнің психологиялық құрамын мультипликациялық метафоралық тілмен жеткізгісі келгені байқалады. Суретші аниматорлар кейіпкер сипаты арқылы психологиялық тереңдік пен шынайы өмірді бергісі келді. Қазақ анимациясында пластилиндік анимация техникасымен түсірілген режиссер Ш. Мусинаның «Саз балшықтың шытырман оқиғасы» (*Приключение глиняного комочка, 1986*) картинасы болды. «Актер-қуыршақтар сахнасы кадр аралық суретке түсіріліп, әр кадрдан кейін сахнаға ең минималды өзгерістер енгізіледі. Вариация – сіріңке, сым және т.б. редицтер қолданылды (Гарри Бардин «Тартыс» (*Конфликт, 1983*)). Бұл пластилин нысандарын кадрға түсіру жолымен жасалады. Claymation терминін Орегон штатындағы (АҚШ) Уил Винтон қауымдастығы патенттеген. Пластилинді анимация жанрында Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк жұмыс істеді» [72, 42]. Аниматорлардың заттық, пластилиндік, қуыршақ т.б. барлық манипулятивті техникаларды пайдалану әдісі – жанды әрекет тудыруға деген ұмтылысы болатын.



сурет 38.
Пластилинді анимация
Калью Курепыльд «Ойынға шақыру»
(Әмен мектебі)



сурет 39.
Пластилинді анимация
Гарри Бардин «Брэк»
(Союзмультфильм мектебі)

Өзіндік тарихы қалыптасқан «Әмен мектебі» эстетикалық, тақырыптық және стилистикалық кезеңдерден өтсе де негізгі элементтерін сақтап қалды. Мектептің ұлттық шежіресі фольклор және анимация, экспрессионистік

құбылыстар, авангардтық элементтер, кішкентай көрермендерге арнау және экранда қуыршақтар сөйлейді кезеңдерімен қарастырылды. Қазақ аниматорларының тәжірибелік картиналары дара стилі мен қайталанбас бейнелеу формасын қалыптастыруға жасаған әрекетінен туындады.

Кинематографтық тәсілдерді көркемдік шешімге айналдырған режиссерлердің мульт-экрандағы батыл қадамдары отандық өнердің «мектеп» ретінде қалануына алып келді. Параллелді сюжеттік желі, иллюстрация, флэшбек және бір қолды камера техникасы секілді монтаждың барлық түрлерін еркін қолдана түсті. «Мультипликациялық кино шын мәнінде үлкен өнерге айналды. Суретті және қуыршақ фильмдер тек қана халық ертегілерінің негізінде жасалып қоймай, бүгінгі өмірді де бейнелей бастады. Олар әр түрлі жанрда дүниеге келуде: юморлық скетч, философиялық аңыз, фельетон, тіпті, мультопера бар. Мультипликацияны жарқын символдың, қызықты аллегорияның, тапқыр ойдың және ұшқыр фантазияның өнері деп те әділ атап жүр. Көптеген елдердің ұлттық мультипликация өнері өзінің туу және қалыптасу кезеңінде үлкен қиыншылықтарға душар болды. Ал қазақ мультипликациялық киносы ондай ауыр жағдайды бастан өткерген жоқ: ол тез арада өз орнын тауып, қалыптасып-ақ кетті» [73, 75].

Тоқырау жылдарына қарамастан «Әмен мектебі» жас буын аниматорларына білім көзі боларлық дәстүрлі бейнелеу тәсілін қалыптастырды. Ұлттық нақышқа келтірілген шығыс миниатюралық фигуралары мен киіздегі ою-өрнекті иірімдер, кейіпкердің психологиялық күйімен үндескен Тілендиевтік ритм, көруші көрерменге жайлылық сыйлайтын тынық колориттік түстер, әуезді контурлар, драматургиялық ойды бейнелі суреттеу, сюжеттік интерпретация, уақыттың фольклорлық-эпикалық концепциясы, конструктивті минимализм және кадр арасындағы баяу өткелдер (переход) – қазақ анимациясы мектебін ерекшелейтін көркем элементтері болатын. Фольклорлық дәстүрге деген аниматорлардың нәзік көзқарасы және дараланған авторлық-эстетикалық талғамдары «Әмен мектебінің» тамырын кеңге жайды.

2.2 Заманауи қазақ анимациясындағы шығармашылық-технологиялық мәселелер

Анимациялық фильм – оқшауланған визуалды көркем шығарма ғана емес, қоғамдық саяси, діни, экономикалық мәселелерімен және өркениет аспектілерімен тығыз байланысып жатқан қозғалмалы бейне. Заманауи анимация өз дәуірінің эстетикалық мәселелерін көтеретін идеологиялық құралы, мәдениеті мен өнері саналады. Бастапқы жылдары ойын-сауық саласы ретінде қаланған анимация қазіргі таңда кескіндеме, әдебиет, би, музыка өнерін біріктірген сегізінші өнер манифесті атануда. XXI ғасырда анимация кинематографтан дара өнер болып тұғырлана бастап, зерттеулер жүргізілгенде *анимасофия, аниматограф, аниматик, аниматология, веб-анимация* т.б. жаңа терминдердің қалыптасуы айқындалады. Бүгінгі аниматограф компьютерлік графика (CGI), 2D, 3D анимация, виртуалды шындық (VR) және қосымша

шындық (AR) технологиялық құралдарының дамуымен сипатталады. Бұндай техника көрерменге нақты уақыттағы анимациялық әлеммен өзара әрекеттесуге мүмкіндік береді, оқиға баяндалуының жаңа формасын ұсынады. Әсіресе, әлемдік кино индустрияда VR технологияны енгізу интерактивті және иммерсивті тәжірибелер жасауға мүмкіндік беретін анимацияның жаңа мүмкіндіктерін ашуда. Жаңа техника виртуалды кинотеатрлар мен интерактивті фильмдер сияқты кино тәжірибесінің кәсіби формаларын жасау үшін қолданылады. Бұл формат көрерменге сюжеттің бір бөлігі болуға және қоршаған ортамен өзара әрекеттесуге мүмкіндік береді. Oculus Rift, HTC Live және PlayStation VR сияқты құрылғылар виртуалды шындыққа енудің негізгі құралдары болып табылады. VR жасанды интеллект және кеңейтілген шындық сияқты басқа emerging technologies-пен біріктірілуі мүмкін. Бұндай интеграция өзара әрекеттесудің жаңа формаларын құра алады және VR тәжірибесінің функционалдығын жақсартады. Алғашқы виртуалды жобалардың көркем үлгілері Дисней мектебінде (*Pixar Animation Studios*) түсірілген «ВАЛЛ-И» (*WALL-E, 2008*), «Темір алыбы» (*The Iron Giant, 1999*), «Ральф» (*Wreck-It Ralph, 2012*), «Батырлар мекені» (*Big Hero 6, 2014*), «Арыстан патшасы» (*The Lion King, 2019*) мультфильмдерінде көрініс тапты.

«Бүгінгі постцифрлық дәуірде анимацияның технологиялық дамуы үш түрлі тәсілде қарастырылады:

- дәстүрлі анимация (графикалық, көлемді және жазықты анимация, коллаж, көлеңкелі, құмды техника);

- компьютерлік анимация (2D, 3D эффектілі технологиялар, VR, AR жобалар);

- «жанды әрекет» (театралдандырылған сахналар, реалистік орта).

Жыл өткен сайын, технологияның жаңалануына байланысты анимациялық техниканы біржақты бөліп қарастыруға болмайды. Негізінде 2D өлшемді техникаға графикалық, көлеңкелі және құмды анимацияны жатқызып, 3D өлшемге қуыршақты немесе модельдік, пикселизация, баяулатылған түсірілімдерді кіргізеді» [28, 22]. Бірақ технология түрлі жолмен аралас форматта қолданылуы және күннен күнге жаңа құрылғылардың эволюциясы тың өнердің мүмкіндіктерін кеңейте түсуде.

Кинематографтың жаңа құрылғыларына үйренген көрерменді анимацияның алғашқы жылдарындағы сызықты фигуралардың қарапайым қозғалысы қызықтыра алмады. Мультфильмдер құрылымы жағынан күрделене түсіп, баяндау формалары өзгеріп, визуалды эстетикаға көбірек мән берілді. Кинофильмдердегі түрлі визуалды эффектілер аудиторияның эстетикалық талғамын өсіріп, дәстүрлі бейнелеу әдісі өзектілігін жоғалта бастады. 3D технологиясының пайда болуы анимация өнерінің деректі жанр мен реализмге жақындай түсуімен түсіндіріледі.

Заманауи суретші-аниматор өз аудиториясын техникалық инновация көмегімен тарта бастады. 2D, 3D өлшемді технологияға дейін компьютермен өндірілген суреттер (CGI) мульт экранды жаулады. Әлемдік анимацияда ең алғашқы CGI (компьютермен өндірілген сурет) форматында түсірілген

толықметрлі туынды Джон Лассеттердің 1995 жылы жарыққа шыққан «Қуыршақтар оқиғасы» (*Toy Story*) анимациялық картинасы атанса, 3D өлшемінде 2004 жылы түсірілген Герман режиссері Хольгер Таппенің «Гайюге оралу» (*Back to Gaya*) туындысы болды.

Деректер бойынша: «1988 жылы Францияда құрылған жаңа мамандандырылған Supinfocom техникалық мектебі 2007 жылы 3D World журналында ең үздік деп танылды. Сонымен қатар, компьютерлерге арналған Gobelins L'école de l'image секілді ескі мекемелердің ашылуы жаңа толқын классикалық режиссерлері мен аниматорлардың келуіне ықпалдық етті. Олар теоретикалық білім мен заманауи компьютерлік бейнелеу әдістері негізінде өсті. Жыл сайынғы өтетін Imagina-дағы «көпшілікте» 1981-2000 жылдар аралығында жаңа өнер түріне тән бәсекелестік рухы және энтузиазм жоғарлай түсті. Авторлар құрылғыларды игере және жеке стилін сақтай отырып, бірнеше бағытта зерттеулер жүргізді» [74, 101].

Технологияға көшу кезеңінде аниматограф суық құралға айналған «компьютер» дәстүрлі бейнелеу әдісін басып оза алады ма деген сұрақтар төңірегінде мәселе көтеріледі. Дегенмен үш өлшемді анимация дәуірінде дәстүрлі бейнелеу тәсілін сақтай отырып, цифрлық технологияны еуропалық анимацияда алғаш қолданған Ұлыбританиялық «Aardman» мульт-студиясы болды. Кино сыншылардың пікірі бойынша ең үздік анимациялық студия атанған Aardman заманауи кезеңге қарамастан, компьютер мен пластилиндік техниканы қатар қолданып келеді. Питер Лордтың басқаруымен студия сазды жанды әрекеттер мен заттық техника қосындысынан көрермен көңілінен шығатын сапалы өнім жасай білді. ТМД елдерге шолу жүргізсек, CGI техникасын 2005 жылы Түркімен анимациясында («Тапмача», реж. Е. Михельсон), 2001 жылы Тәжікфильм студиясында («Чеа, чеа», реж. Б. Кахаров), 2008 жылы Қырғыз анимациясында («Сиренке», реж. И. Абдраимов) тәжірибе мақсатында тұңғыш меңгере бастайды.

Заман талабынан туындаған жаңа ортаға бейімделу үшін ұлттық аниматограф тәуелсіздіктен кейін біраз уақыт талап етілді. «1990 жылдардан бастап қазақ анимация өнері тоқырау жылдарын бастан кешірді. Тәуелсіздікке дейін жылына 4-5 анимациялық туынды түсірілсе, кеңес одағы ыдырағаннан кейін көршілес жатқан ТМД мемлекеттері секілді отандық анимация саласына мемлекет тарапынан ешқандай қолдау көрсетілмеді. Г. Бекішев, А. Тоқшабаев, Г. Садықова, Н. Намазбеков, К. Сейданов, Б. Бейсенбаева т.б. жаңа есімдер пайда болып, классикалық форматта түсірілген «Сикырлы айна», «Мүшел», «Тігінші мен ай» секілді тың дүниелерінен кейін 7 жыл көлемінде бірде-бір туынды экранға жол тартпады» [75, 30]. Бірақ осы кезеңде қазақ пионерлерінің компьютерлік технологияны меңгеруге деген ұмтылысы байқалды.

Әлемде үздіксіз дамып жатқан технологиялық эволюция қазақ аниматорларына көшке ілесіп кетуден басқа амал қалдырмады. Ұлттық пионерлер дәстүрлі әдісті жаңа ортаға лезде бейімдеп, қамтамасыз етілген бағдарлама көмегімен жасалынған жұмыс мейлінше жеңілдендірілді. «Ротоскопирование (эклер) – қазақ анимациясында бұл технология алғаш рет

1998 ж. «С. Ғабдуллин продюссерлік орталығы» реж. Ж. Дәненов пен Ғ. Қыстауовтың «Айдаһар аралы» т.б. жұмыстарында қолданылған. Компьютерлік Photo Shop бағдарламасын қолдану арқылы, яғни бейнетаспаға түсірілген әр кадрды осы бағдарлама арқылы өңдеп жасаған болатын. Бұл отандық режиссерлердің ерекше өз техникасы, қолтаңбасы қалыптасқан деуге болады. Өйткені тек отандық мультфильмдермен ғана шектелмей, шет елдік фильмдерді сараптай келе бұл мамандардың бар нәрседен алынған дүниені жасаған болса да, оны өзіндік стильмен қолдану арқылы жасаған жұмыстары ерекшеленеді және қолтаңба ретінде қалыптасқан» [76, 41]. Эклер техникасы кеңестік елдермен салыстырғанда қазақ еліне кешеуілдеп келді. Қағаз бен қарындашқа дағдыланған суретші-режиссерлерге шет елдік технологияны толық меңгеру бастапқыда қиынға түсті.

Бірнеше жылдан кейін Әмен мектебін қайта жаңғыртқан Жәкен Дәненов шығармашылығы 2000 жылдары жаңаша бағыт ала бастайды. Өйткені осы кезеңдегі қазақ анимациясы – ерекше леп алған жас буын режиссерлерінің жаңа бағытымен теңестіріледі. Заманауи ұлттық анимация өзіндік эстетикасымен, режиссуралық тілімен, аниматорлардың айқын қолтаңбасымен, тақырыптық-жанрлық күрделенуімен және бүгінгі «кішкентай адам» мәселесімен ерекшеленді. Жас буын аниматорларының мультфильмдері концептуалды көркемдік шешімі мен бейнелілігі анимация негізіне айналған фольклорды сақтап қалады. Фольклорлық сарын қай заманда болмасын өзектілігін жоғалтпай, кез-келген жанрлық құрылымда, тақырыптық түрленуде тіпті авторлық және коммерциялы анимациялық фильмдерде еркін пайдаланылады. Фольклорлық дәстүр саналатын кадр сырты баяндау тәсілімен берілетін цитаталы сөздер жаңа толқын өкілдерінің барлық фильмдерінде кездесті. Қазіргі анимацияның даму жолы жоғарыда атап өткен авторлық және коммерциялық бағытта сипат алып, студиялардың шығармашылығы төмендегі жүйемен дамыды.

«Заманауи отандық анимациялық студиялардың даму жүйесі:

- Мемлекеттік тапсырыспен түсіретін студиялар;
- Жеке студиялар шығармашылығы;
- Студенттік жұмыстар» [77, 60].

Осы үш жүйеде дамушы студияларға серпін берген Әмен Қайдар қалыптастырған мектеп болатын. Өнертанушылардың көпшілігі «мектеп» Ә. Қайдаров кезінде болып, қазіргі таңда тоқтап қалды деген пікірді ұстанады. Осы негізде Әмен Қайдаровтың шәкірттерімен: Қазақ анимациясы мектебі қалыптасты ма?-деген сұрақ төңірегінде сұхбат айдары жасалынған болатын.

Анимация режиссері, педагог Тамара Мұқанова: - Бүгінгі анимациялық студиялардың жұмысы қарқын алып келе жатқанымен, мектеп қалыптасты деп ойламаймын. Бізде өзге елдерден ерекшелетін ұлттық келбет болу керек. Әмен Әбжанұлы кезінде мектеп баспалдағын қалауға талпыныс жасалынып, фольклорлық бағытпен аяқ басқан болатынбыз. Қазақ анимациясы шығыс миниатюраларымен, локанизм секілді көркемдік бейнелеу тұстарымен басқаларынан озық еді. Режиссер анимация өнерінің жеке студияда тіршілік

еткенін армандап, мемлекет тарапынан ұзақ қолдау күтті. Бірақ кеңестік кезең мен тәуелсіздіктің арасындағы уақыттың үзіліп қалуы, өнерді түсінетін қолдаушылардың аздығы салдарынан толықтай құра алмадық. Қазіргі таңда әлі ізденіс үстіндеміз және мектептің жолына көпір салынып жатыр. Соңғы 10 жылдықта жарыққа шыққан туындылардың ішінде Тұрдыбек Майданның «Мұзбалақ» (2018), Адай Абельдиновтың «Күлтегін» (2019) фильмдерінен анимациялық мектепті қалыптастыруға деген қадам байқалады.

Суретші-режиссер, педагог Нұрбақыт Намазбеков: Барлығымыз күні бүгінге дейін Әмен Қайдаров қалыптастырған формаға, стилистикаға және көркемдік шешімге сүйеніп келеміз. Сондықтан мектеп ұғымы қалыптаспады деп айта алмаймыз. Алғашқы мультфильмдеріміз «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?», «Ақсақ құлан», «Қырық өтірік» т.б. ұлттық туындыларда әлемдік мектептерге ұқсамайтын шығыс миниатюралары мен ою-өрнектік тәсілдер, динамикалық ырғақ, ұлттық фольклор ерекшеліктеріміз айқын байқалады. Сондықтан ұлттық анимация мектебі қалыптаспады десек, тарихымызды жоққа шығарғанымызбен тең.

Ұлттық режиссерлердің тұжырымдамаларын сараптай келе, қазақ анимациясы мектебінің қалыптасу төңірегінде зерттеу жүргізсек. Қазақтың суретші-аниматорлары ұлттық мектеп ұғымына келе қойған жоқпыз деген пікірлерін білдірсе де, империкалық зерттеу жүргізу барысында Әмен қалыптастырған мектеп негіздері айқындала түспек. Ұлттық мектепті қалыптастыру мақсатында ұстаз өмірінің жарты бөлігін тәлімгерлерді оқытуға жұмсайды. Шығармашылық жолының соңғы жылдарын кәсіби мамандар дайындауға арнаған режиссердің Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясында шәкірт тәрбиелеуі – ұлттық өнерді қайта жандандыруға жасалынған оңтайлы шешім болды. Тоқырау жылдарынан кейін анимацияда ұлттық кадрлар даярлау және кәсібилікке оқыту мәселесі алдыға қойылды.

Аниматорлар туындаған кедергілерге қарамастан жеке студиялар ашып, дара қолтаңбасын, көркемдік бейнелеу формасын қалыптастыруға әрекет жасады. Аниматорлардың көбі жеке студия ашуды көздесе, Әмен Қайдаров суретші-режиссерлер ортақ сүйенетін базалық білім құралын құрауды мақсат етті. Диссертациялық жұмыста тікелей шәкірттері негізінде жыл сайын шеберлер дайындап шығаратын төмендегі мемлекеттік оқу орындары қарастырылады:

- Темірбек Жүргенов атындағы ҚазҰӨА;
- Қазақ ұлттық өнер университеті;
- Т. Қ. Жүргенов атындағы ҚазҰӨА мектеп-интернат, колледжі.

Анимация мамандығы 1993 жылы Темірбек Жүргенов атындағы ҚазҰӨА қабырғасында ашылса, 2010 жылдары Қазақ ұлттық өнер университетінде және ҚазҰӨА мектеп-интернат колледжінде оқытыла бастайды. Компьютерлік анимация кезеңінде бастау алған аталмыш мектептердің оқыту дәстүрі ұқсас және технологиялық жабдықтармен орташа деңгейде қамтамасыз етілген. Көлемді толықметрлі мультфильм түсіруге болмаса да, студенттерге 2-3 минуттық видео дайындауға мүмкіндік жасайтын арнайы компьютерлік аудиториялармен жабдықталған. Білім беру орындарында қолданылатын

технология анимация индустриясының дамуымен бірге өркендеп, студенттерге шығармашылық пен кәсіби өсудің заманауи құралдарын ұсынады. Бұл Әмен мектебі өз түлектеріне заманауи анимация индустрия талаптарына сәтті бейімделуге және көрнекті анимациялық туындыларды жасауға үлес қосуға мүмкіндік береді.

2008 жылы «Қазақфильм» студиясында тапсырыс берілген motion capture бағдарламасы жеке студияларға және жоғарғы оқу орындарына қолжетімсіз болатын. Алғашқыда анимациялық мектеп негізінде бірнеше компьютерлік сыныптар ашылуына Әмен Әбжанұлы себепкер болды. Соңғы 10 жылдықта қосылған 2D, 3D анимациясы пәндері бойынша оқытуға қажетті технологиялық бағдарламалар шет елден сатып алынды. Деректерге жүгінсек: «компьютерлік анимация еуропалық авангард тәжірбиесін мұра еткен тәуелсіз кинематограф идеясының әсерінен дамыды. Компьютер жаңа құбылыс, камераға балама, сурет-қимылдар жасауға қабілетті құрал ретінде қарастырылады. Абстрактілі кинематографтың тенденцияларын жалғастыра отырып, компьютерлік анимацияның дамуындағы алғашқы кезеңінде кенетизм сурет пен қимылдың имидж-қимылдың байланысы мәселесін шешті.

Алғашқы компьютерлік фильмдер бейне-симфониялық модельге сәйкес келетін ашық түсті суреттер, қимыл негізінде құрылған пішінде ұсынылды. Мұны Р. Манвел, Р. Бенайот шетелдік ғалымдардың еңбектерінен көруге болады» [77, 27]. Анимация өнері компьютерлік технологиямен тығыз байланысты болғандықтан, білім беру ордасындағы 1-2 курс студенттеріне драматургия және режиссуралық шешімнен бұрын түрлі шет елдік бағдарламалар үйретіледі.

Отандық оқу орындары Қазақстанның ірі облыстарында жеке студиялардың көбеюіне серпін берді. Көршілес Ресей елінде жеке студиялар кішігірім мектеп болып қаланып, көрермені 5-6 жастан асатын оқушыларды қамтиды. Коммерциялық бағытта болса да, оқу орындары балаларды кішкентай кезінен мамандыққа дағдылай бастайды. Тіпті, мектеп шәкірттері жақын аралықта түсірілетін мультфильмдер үдерісіне қатысып, жарыққа шығуына бірлестікте ат салыса алады. Аниматорлар түсірілім алаңында балаларды ерте жастан теориямен қатар тәжірибеге де үйретіп, осы салаға қызығушылығын арттыра түседі. Анимация өнерінде кәсіби маман болып қалану үшін 6-7 жылдық білімнің өзі аздық етеді. Қазіргі таңда отандық студиялар деңгейі мектепті қалыптастыруға жетпесе де, бүгінде конференцияларда осы мәселені жүзеге асыру қолға алынууда.

Диссертациялық зерттеу жұмысында атап өтілген мектептерде тәлім беретін оқытушылармен сұхбат жүргізілген болатын. Олар өздерінің білім беру бағдарламасымен және ондағы кетіп жатқан кемшін тұстарымен бөліседі. Өнер академиясында ұстаздық еткен қуыршақты анимация режиссері Н. Намазбеков «Пәндік анимация» атты оқулығында: «Motion capture (захват движение), флеш анимация, лево-анимация, компьютерлі анимация, инелі экран, скуиглвижи, сэл-шейдерная анимация, сұлбалы анимация, аниме, түстік анимация, 3D анимация, пластилиндік технология, спрайтовая анимация, морфинг, ротоскопирование

(эклер)» [78, 17-24] – деп, оқулығында бірнеше техникаға терминдік анықтама жасаған болатын.

Қуыршақ дайындайтын шеберханада Намазбеков Нұрбақыт пен жұбайы Бейсенбаева Ботагөз бірлестікте жұмыс атқарып, академия қабырғасында 2000 жылдан бастап шәкірт тәрбиелей бастайды. Бірақ мультипликатор кино режиссурасына қызығушылық танытып, көлемді анимациядан кинематограф саласында бағын сынайды. Еуропалық көшке ілесуге қазақ аниматорлары ұмтылғанымен, Ғ. Қыстауов бастаған қуыршақты анимация саласы ақсап қалады. Осыдан жаңа технология салдарынан көмескіленіп қалған жалпақ және көлемді қуыршақтар, пластилиндік техниканы қазақ аниматорларына қайта қолға алу мәселесі туындайды. Заман көшіне лезде ілесіп кету мақсатында ұлттық мектеп дәстүрлі бейнелеу тәсілдерінен ажырап қалады. Технологиялық үдеріс үздіксіз даму алғанымен даралығымызды айқындайтын ескі бейнелеу формасынан да қол үзбеу қажет. Көрермен талғамы өскенімен көркем қуыршақтармен сапалы мультфильмдер түсіріп, өзге мемлекеттермен сайысқа түсе алатындай деңгейге көтерілуге болады. Қазақ аниматорларының қателігі жаңашылдықты еуропалық анимация индустриясынан іздеуінде.

Ұлттық мультипликацияның жарқын болашағы өткен күндер тарихында астарланып жатыр. Чехиялық мектеп компьютерлік дәуірге қарамастан анимация өнерінде театр қуыршақтарымен ерекшеленіп, басқа мемлекеттерге өздерін ежелгі дәстүрімен мойындата білді. «Әмен мектебі» ұғымы да графикалық және көлемді анимациямен қалыптасып, ТМД елдері арасында кең таныла бастады. Бірақ ескі дәстүрден алшақтау – болашаққа бағдарды жоғалтуға алып келеді. Зерттеу жұмысында осы өзекті мәселені шешу жолында – көлемді анимация техникасын қайта қолға алуды қарастыру қажет деген мақсат қойылады.

«Кеңес үкіметі тарағанша 150-ге жуық анимациялық фильм түсірілген. Оның көбі орыс тілінде шықты. Өйткені сол кезде анимацияға қала қазақтары, орыс тілді мамандар келді. Сол себепті де басқаша рухпен тыныстап тұрды. Ал ұлттық сипатта түсірген аниматордың көбі өмірден өтіп кетті. 1991 жылдан кейінгі кезеңде қаржы болмай, ұстаз-шәкірт арасы үзіліп қалған жайы бар. Сол 1991-2009 жылдар арасында фильм өте аз түсірілді. Ал 2009 жылы анимациялық фильмдердің шын тәуелсіз дәуірі басталды» [79, 4].

Заманауи анимация кеңістігінде технологиялық құрылғылардан бұрын драматург, қоюшы-суретші, режиссер-мультипликатор, модельдеушілер секілді маман тапшылығы өнердің өркендеуіне үлкен тосқауыл болып отыр. Жоғарғы оқу орындарында мамандық ашудан бөлек, кәсіби мамандар қажеттілігі туындады. Бір ғана мульт туындыны түсіру үшін кемінде 1 жыл көлемінде уақыт пен бірнеше мамандар керек. «Ал графикалық және қуыршақты мультфильм жасауға (3D анимацияны айтпағанда) кәсіптері еш жерде оқытылмайтын суретшілер мен мамандардан тұратын өте үлкен топ қатысады. Осындай мамандық қажет етіледі. Міне, осы қарапайым және тапшы өнер мамандықтарының қысқаша тізімі: суретші-мультипликатор, қуыршақ жүргізуші, фаза-суретшісі және суретші-бейнелеуші, кадр реттеушісі, көркемдік

білім және заманауи көркемдік тәжірибелер мен жинақтаушы, қуыршақ құраушысы мен фон суретшісі және т.б. аталады. 3D анимацияға арналған бірқатар мамандықтар: модельер (modeler), риггинг (rigging) және рендеринг (rendering) маманы, текстура (texture) және шейдинг (shading) маманы, рендеринг (рендеринг) және композиция мамандары» [80, 106-107]. Жаңа буын режиссерлеріне аталған мамандықтарды меңгеру үшін «Қазақфильм» киностудиясы пионерлерінің және компьютерлік бағдарламалардың негіздерін білетін мамандардың тәжірибелеріне сүйену қажет болды. Жаңа заман оқыту үдерісі ескі дәстүрден бөлек тың шығармашылық идеяны, кәсібилікті талап етеді.

Қазақ анимациясының болашағына алаңдаған Ә. Қайдаров 1993 жылы академия қабырғасында «анимация режиссурасы» мамандығын ашып, мультфильм түсіру үдерісінен алшақтай бастап, барлық күш-жігері мен уақытын кәсіби маман қалыптастыруға жұмсайды. Ұстаздық жолындағы қиындықтарымен бөліскен режиссер Әмен Қайдар: «Бірінші жыл үш мамандық: көркем сурет фильмінің режиссері, кино-зерттеуші және анимация. Содан кейін жыл сайын кино телевидение мамандықтары көбейе беріп, үлкен жоғары дәрежелі білім беретін өнер академиясына айналды. Екінші жылы, яғни 1994 жылы Ғимұрат Бекішев екеумізге Мультфильм режиссері Ерсайын Әбдрахманов қосылды екі курста 8+8-ден шәкірттеріміз болды. Жаңа іске сәтті жол ашқан Әшірбек Сығай, сол уақытта мәдениет министрлігінің орынбасары, қуана қоштаған институт ректоры Есмахан Обаев, әрине сол уақытта проректор болған Бауыржан Нөгербекке де ризамын» [81, 31-32] – деп, толғаныспен еске алады.

Осы кезеңде көпшілік көрермен Әмен Қайдар туындыларын қазақ экранынан сағына күтті. Жеке авторлық фильмдерін жарыққа шығармаса да, режиссер студенттерін ай сайын өндірістегі фильмдердің түсірілім барысымен таныстырып, анимация саласындағы мамандармен ашық пікірталас жасайтын сұхбат-конференциялар өткізетін. Әмен ұстаз кез-келген шығармашылық ортадан шәкірттерін қалдырмайтын. Көршілес мемлекеттермен тәжірибе алмасып, мамандармен тығыз байланыста жұмыс істеуді әдеттегі іске айналдырды. Талапкер таңдауда аса талапшыл режиссер келешекте ыждағатты салада табандылықпен қызмет атқара білетін жастарды іріктеуде аса жауапкершілікпен қарайтын. Өнер академиясында «Анимация режиссурасы» пәнінен Ә. Әбжанұлы дәріс берсе, мультипликатор Ғимұрат Бекішев «Анимация» пәнінен ұстаздық етті.

Теория мен практиканы қатар үйрететін кәсіби білім беру базасының қалануы қалалар мен облыстарда жекеменшік студиялардың көбеюіне ықпал етті. Ортақ білім ошағынан тәлім алған студия аниматорлары жұмыстарының астарында Әмен мектебінің дәстүрлі бейнелеу формасы байқалатын. «Союзмультфильм» мектебінде алғашқылардың бірі болып шәкірт тәрбиелей бастаған Ф. Хитрук жарыққа шығарған 2 томдық оқулығында: «Бірыңғай интеграцияланған бағдарлама болуы мүмкін емес. Анимацияның бейнелік мүмкіндіктері соншалықты кең, сондықтан ешқандай бағдарлама қазіргі тәжірибеде қолданылатын анимацияның барлық әдістерін қамти

алмайды. Әрбір шығармашылық ұжым әдістемені өзінің эстетикалық қағидалары мен өндіріс ерекшеліктеріне сәйкес құрады. Загреб мектебі Трнка немесе Союзмультфильм мектебінен ерекшеленеді. Бұл айырмашылықтар оқыту формасында байқалады, өйткені мұғалімдер белгілі бір мектептің шебер жақтаушылары болып табылады. Алайда, егер біз мектепті эстетикалық көзқарас жүйесі ретінде емес, тікелей мағынада – оқу процесі ретінде қарастыратын болсақ, әр түрлі көркемдік бағыттарға қарамастан барлығына міндетті жалпы өлшем: кәсібилікке негізделеді. Барлық оқыту жүйесінің мақсаты – суретшіге өз құрылғысын еркін меңгеруге үйрету» [3, 28-29] - деп, бірнеше жылдық тәжірибесімен бөліседі.

Заманауи технологияға көшкен бейнелеу құрылғыларын кәсіби түрде меңгерген мамандарды әзірлеу – Әмен Қайдаровтың да басты міндеті еді. Әлемдік анимацияда әлі күнге дейін құпиясын сақтап отырған сан түрлі технологиялық үдерістер орын алуда. Аниматорлар техникалық шешімдердің өміршеңдігін дәлелдеуге, жеткен жетістіктерді басып озуға және суық құралдың өмір иллюзиясын мейлінше шынайыландыра алатындығын көрсетуге ұмтылыстары анимация технологиясының шектеусіз дами алатындығын айқындады.

Американдық мектептердің өндірісте пайдаланып жүрген құралдарының тең жартылайы қазақ суретші-аниматорларына беймәлім. Оның себебі, шет елдік мамандармен тығыз байланыстың, білім алмасу тәжірибесінің аздығы және техникалық жабдықтардың жеткіліксіздігімен түсіндіріледі. Деректерге жүгінсек: «Жапондық анимацияны шулатқан: 1987 жылы Жапония 24 аниме-функция, сонымен қатар видеоларға арналған 72 аниме-функцияны жасап шығарды. Аниме – Жапонияда бастау алған анимацияның басқа түрлерінен көрнекі түрде ерекшеленетін өзіндік сипаты мен фондық стильдері бар мультфильм анимациясының стилі. Жанама әсерлердің орнатылған бағдарламалық қамтамасыздығы: 1987 жылы негізі қаланған Side Effects Software компаниясы кинода қолдануға арналған 3D анимация мен арнайы эффектілерге арналған бағдарламалық жасақтаманы әзірлеуде әлемдік көшбасшы болып табылады. Ол процедуралық анимация салаларында марапаттарға иеленген, ерекше ning Houdini технологиясымен көшбастап келеді» [82, 148].

Әлемдік анимацияда студия-мектептер технологиялық құралдарымен озық бола білетінін түсініп, жасақтаманы дайындауға аса жауапкершілікпен қарайтын. Осы ретте, отандық мультфильмдерде туындайтын мәселе – өнім сапасына тікелей байланысты техникалық үдерістердің аз меңгерілуі. Жас мамандарға жаңа бағдарламаларды игеру, техниканың барлық мүмкіндіктерін пайдалану, өзге де мемлекеттермен тәжірибе алмасу, оқыту үдерістерін қарастыру қажет. Қазақ анимациялық білім беру ордаларында *анимация режиссурасы* факультет деңгейіне көтерілмей жатса, шет елдерде техникаға байланысты «Моушен-дизайн», «3D модельдеу» секілді жеке факультеттер ашылып қойған. Оқу орындарында After Effects, Side Effects Software, Autodesk Tinkercad, Autodesk 123D, Premiere Pro, 3D Builder, Cinema 4D, MoI 3D т.б.

көптеген модельдеу бағдарламаларымен қамтамасыз етілген арнайы факультеттер жұмыс істейді. Бұл анимацияда техниканың көмегімен жүзеге асатын эстетикалық эффектілер рөлінің маңыздылығын айқындай түседі. Қазіргі таңда, жалпыға ортақ бағдарламалар жоғалып, Дисней мектебінің дәуірі кетіп, әр мектептің ғасырлық тәжірибелерге сүйенетін оқу үдерістері қалыптасты. Дегенмен, Диснейдің кейіпкер бейнелеудегі 12 қағидасы компьютерлік технология кезеңінде де өзектілігін жоғалтпай келеді.

Әмен Қайдаров қазақ анимациясының дамуына бірден-бір септігін тигізген әрекеті – көршілес елдермен байланыстығын үзбеуінде болып табылады. Әмен мектебінің алғашқы шәкірттерінің бірі, Т.Жүргенов атындағы ҚазҰӨА мектеп-интернат, колледжінің алғашқы ұстазы, суретші-аниматор, ҚР кинематографистер одағының мүшесі Алтынбек Қалманұлы: Алматы көркемсурет училищесінде оқыды деген аты болмаса, негізгі сабақтар ескі киностудияның ғимаратында (8 март пен Комсомольская көшелерінің қиылысы) қалып, жұмыс жасап жатқан мультипликация бірлестігінде өтетін. Теория мен тәжірибе өндіріс ошағында өткендігі бізге оң әсерін тигізді. Оқу барысында, Мәскеуде арнайы білім алып келген ұстазымыз Ғимұрат Бекішев: «Суретші-мультипликаторлар білуге міндетті», – деп, қосымша «Актер шеберлігі мен пантомимо» (М. Бидибеков), «Сахна тілі мен қозғалысы» (С. Татубаев), «Қазақ фольклоры» (Е. Тұрсынов), «Этнография» (Б. Ибраев), «Музыкалық сауаттылық» (Б. Дәлденбаев) сынды мамандар шақырып, дәріс оқытты» - деп, еске алады.

Өнер колледжінде тұңғыш ашылған «Анимациялық графика» мамандығынан Алтынбек Әмірзақов, Тоқбаев Асқар, Жексенбаев Еркін сынды аниматорлары тәлім бере бастайды. Ұстаздар 2014 жылы студенттерді тәжірибе алмасу мақсатында ҚХР Үрімші өнер университетінде білім алуына мүмкіндік жасайды. 2016 жылы Алматыда өткен «Қарлығаш» атты I Республикалық анимация фестивалінде колледж студенттерінің қысқаметрлі фильмдері жүлдеге ие болды. Қазылар алқасының төрағасы, Белоруссиядан келген білгілі режиссер-аниматор М. Б. Тумеля жұмыстарға жоғары баға беріп, «Анимаевка-2016» Халықаралық фестиваліне шақырады.

Бүгінгі анимация индустриясында жүрген Қайырғали Қасымов, Әміржан Қазиев, Тұрдыбек Майдан, Адай Абильдинов, Тілек Төлеуғазы, Ділшат Рахматуллин т.б. бірқатар режиссерлер «Әмен мектебінің» ізін жалғастырушылар әрі ҚазҰӨА-ның түлектері болатын. Он шақты жылға созылған тоқыраудан кейін аздап тіріле бастаған анимацияның қайта бір жүйеге түсуі қиын бола тұра, Әмен Қайдаровтың қолдауымен шәкірті Қайырғали Қасымов аздаған қаражатқа бірнеше фильм жасай алды. Сол қысылтаяң кезеңде Т. Жүргенов атындағы Өнер академиясының «Анимация режиссеры» кафедрасы мамандар даярлауын тоқтатқан жоқ. Соның арқасында, заман талабына сай жаңа технология – компьютерлік анимацияны меңгерген жастар, соңғы 5-6 жылда жақсы нәтижелер көрсете бастады.

Қазақстанның бірнеше қалаларында компьютерді меңгерген талапты суретшілер өз студияларын ашып, анимация саласына ден қойды. Бүгінгі күнде

«Анимафильм», «Аниматор-Pro», «Жебе», «Сақ», «Anyz film», «Azia animation», «КСГ», «Астана жастар студиясы», «Гүршік», «Kazakh cinema distribution», «ASU ANIMA», «Qazart media» тағы да басқа анимация студияларының жемісті еңбектерін атауға болады.

Аниматор-суретшілер толықметрлі фильмдерге аса назар аударып, қазақ ертегілері негізінде тұңғыш 3D форматындағы толықметрлі «Ер төстік және айдаһар» (2012 ж., реж.Ж.Дәненов) атты анимациялық фильмді жарыққа шығарады. «Қазақфильм» студиясында түсірілген фильмде фольклорлық бейнелер заманауи бағытта сипат алып, жаңа техниканың барлық мүмкіндіктерін қолдануға қадам жасалынады. Таусоғар, Желаяқ, Жезтырнақ, Айдаһар, Мыстан т.б. кейіпкерлерді американдық стильге тән форматта бейнелеп, режиссер ұлттық фольклорды Диснейлік суперқаһарманға айналдыруға тырысқан. Сәтсіз шыққан бейнелер, кейіпкерлердің шектеулі қозғалысы, мәтін мен ым-ишарат, бет мимикасының сәйкессіздігі жаңа технологияны меңгерген мамандардың жеткіліксіздігін айғақтайды.

Қағаз және қарындашты алмастырған компьютер үш өлшемді бейнелеу формасының жаңа тәсілдері мен стилін талап етті. Темірбек Жүргенов атындағы ҚазҰӨА-ның оқытушысы, аниматор Ерден Зікібай жаңа технология жөнінде: «Анимация техникалық жағынан бірнеше түрге бөлінеді. Екі өлшемді 2D және үш өлшемді 3D деген түрлері бар. Маманның сол өлшемдерді қаншалықты меңгеруіне байланысты жұмыс та табады. Мәселен, ең соңғы дамыған жаңа технология 3D өлшемін білетіндер кемде-кем. 3D анимация түрінен Темірбек Жүргенов атындағы ҚазҰӨА-да екі жылдай сабақ бергенмін. Қазір кино мектебінде сабақ беремін. Бүгінгі таңда аниматорларға сұраныс бар. Талантты, талапты жастар да аз емес. Бізде көкейтестілігін жоғалтпай отырған мәселе – жақсы студиялардың аздығы. Жақсы студияда еңбек жолын бастаған жас көп тәжірбие жинақтайтыны анық. Алайда ондай студиялар аз болғандықтан, жас аниматорлардың көпшілігі әртүрлі жобаларда жарнамада және тағы да басқа салаларда қызмет етіп жүр. Сол себепті, тұрақты жұмыс табу да қиын» [83, 8]-деп, оқытудағы қиындықтармен бөліседі.

«Ер төстік және айдаһар» (реж: Ж.Дәненов) атты 3D өлшеміндегі алғашқы туындыда кейіпкерлердің бет бұлшық еттерінің мүлдем қозғалмауынан жансыз робот тәріздес бейне құралады. Модельдеуші мамандардың тапшылығынан мультфильм сапасы сәтсіз шығып, картина модельдеу эволюциясындағы тәжірбиелік жұмыс ретінде тарихта қалады.

Сапалы бағдарламалар түрлі ракурстан форманы көрсету мүмкіндігін беріп, модельдеуші маман контурасын түзеп, әрекетке келтіретін негізгі детальдарды толықтырады. Осы тұста анимациялық фильм жасауда технологиялық модельдердің соңғы жаңартылған нұсқасымен қатар аниматор кәсібилігі фильм сапасына тікелей әсер ететіндігі байқалады. Сондықтан модельдеуші мамандарды даярлайтын 3,6 айлық курстарды «Қазақфильм» киностудиясы аймағында ашып, технологияға икемдеуге үйрету қажет. Олардың шет елде шеберлік сағаттарын өтуіне жол ашып, кәсіби біліктілігін арттыруына онлайн форматта сабақтарға қаржылай қолдау жасалынуы тиіс.

2012 жылы Көркемдік модельдеудің көркем үлгісін жасаған режиссер Тұрдыбек Майданның «Мұзбалақ» (2018) атты туындысын санауға болады. Табиғатты суреттеу кадрлеріне, терең кеңістік эффектісіне мультипликатор басты назар аударды, түсірілім үдерісіне 2 жыл көлемін жұмсайды. Планшетте бет мимикасын құрастыруда ең тиімді әдіс морфинг технологиясы іске асады. «Үш өлшемді кейіпкердің жаңа мимикасын жасауда беттің бір бөлігінен әртүрлі нұсқаларын құрауға жаңа мүмкіндіктер пайда болады. Морфинг әдісін қолдануға мүмкіндік беретін бағдарламалардың ішінде LightWave (Morph Gizmo), 3D Studio MAX (екі плагині бар: Smirk және Morph Magic), Alias (Shape Shifter құралы бар) және Softimage ерекше атауға болады» [84, 132]. Соңғы 10 жыл көлемінде анимациялық модельдеу қазақ экранында трансформацияға түсуі кейіпкер қимыл-қозғалыстарымен, пішінімен, бет мимикасы, мульт эффектiлердiң күрделенуiмен, кеңістік формасының өзгеруімен, бейнелердің натурализмге жақындауымен айқындалады. Көрерменге шынайы әсер беретін эффектiлер қатары бағдарламалар көмегімен көбеюде.

Мультфильмде натурализм әсерінің күшейтілуі анимациялық фильм құрамының өзгеріс тауып, кино фильмдерге ұқсастық туындай бастады. Компьютерлік технологияларға тек анимация өнерінде емес, басқа да салаларда қызығушылық танытуда. Бүгінгі кинематографияда фантастикалық, экшн жанрындағы фильмдерде ротоскоп технологиясын кеңінен пайдаланылып, арнайы мульт эффектiлердi қосуды анимациялық бағдарламалар арқылы жасайды. Нарықтық өндірісте анимациялық технологиялардың әдістерін кино саласы толықтай игеру үдерісі жүріп жатыр. Ротоскоп техникасының соңғы моделі «Қазақфильм» студиясында сақтаулы тұр.

2006 жылы Темірбек Жүргенов өнер академиясына ұстаздыққа келген Тамара Мұқанованы оқу бағдарламасы және әдістемелік кешендердің жұтаңдығы жаңаша өзгерістер жасауына итермеледі. «Анимация режиссурасы» пәнінен сабақ беретін оқытушы 1 курс студенттеріне «Актерлік шеберліктің» теориялық және әдістемелік негіздерін қосалқы түрде үйрете бастайды. Мәскеуде «театр режиссурасы» факультетінде тәлім алған Тамара Николаевна шәкірттеріне К. Станиславский жүйесімен тәжірбие жүргізіп, әріптестер тарапынан да қолдау табады.

Осының нәтижесінде режиссер өзінің курсына алдағы оқу жылдарында «актер шеберлігі» жеке пәнін қосып алуға септігін тигізеді. 2015 жылы жарық көрген «...и зреет художественный образ» атты оқулығында Т. Мұқанова: «Оқытушылар, әсіресе Ғимұрат Егінбайұлы жаңашылдыққа оң көзқараспен қарады. Ол, анимациялық кейіпкерлерді жандандыруда актерлік ойынның сапасына аса мән беретінін айтты. Бұл тәжірбиені бірінші оқу жылынан бастап беру қажет. Кафедрадағы ұстаздар арасында актерлік шеберлік пен анимациялық білімді қатар үйрететін маманның қосылғаны қуантады» [85, 222]-деп, ұстаздық еткен жылдарындағы естеліктерімен бөліседі.

Т. Мұқанова ұстаздықтан кеткеннен кейін анимация мамандығына осы пәнді қостыру қолға алынбай қалады. Бүгінде қазақ аниматорларының ақсап тұрған тұсы – кейіпкерлердің қимыл-әрекетінде шынайылықтың жеткіліксіздігі.

Әсіресе 2D, 3D форматында түсірілген мультфильмдерде бейнелер роботқа ұқсас және қозғалыстарында мәнсіз әрекеттер байқалады.

Дисней мектебінің ұстанымы бойынша: «Аниматор – бұл фильм-мультфильмнің актері. Инстинкт пен жеке тұлғаға негізделген актердің уақыт таңдауы-өнердің мәні. Актер қолөнерге машықтанып, мысалға, қалай жүру керек немесе мағыналы қозғалыс жасау керек, егер ешқандай себеп болмаса, ешқашан тоқтамаңыз, егер үзіліс болса, мүмкіндігінше кідірту керек. Актер аниматор сәтті ұстап қалудың құндылығын білуі керек: оны ұстап тұру үшін қажетті уақыт мөлшері, сондықтан оны барлық шығындар үшін аудитория тіркейді» [86, 196] - деп тұжырымдайды.

Pixar, Dream Works секілді дистрибут компанияларда актер шеберлігінен сабақ берген, 300 мыңнан астам аниматорларды оқытып шығарған кәсіби маман Эд Хукс «Аниматорларға арналған актерлік шеберлік: орындаушылық анимацияның толық нұсқаулығы» атты оқулық жазады. Актерлермен салыстарғанда аниматорларды үйретуде бөлек әдіс қолдану қажеттігін түсінген Эд мультфильмдердегі кеткен қателіктерді зерттей отырып, ең басты игеру керек мамандық ретінде ұсынады.

Әр аниматордың жұмыс бөлмесінде кейіпкерлерді жасауға көмектесуші құралы – айнасына мән беріп, бейне дайындауда тежейтін ережелермен бөліседі. Эд Хукс: «Сауда-саттықта Мосар атауымен белгілі «қозғалысты түсіру» (захват движения) техникасы – Макс Флейшердің 2D мақсатында ойлап тапқан ротоскоптың CG ұрпағы саналады. Бұл жанды актер, биші немесе пантомиманы сенсорлық байланысымен қоса отырып, олардың қозғалыстарын сандық компьютер картасына айналдырады. Ол сол қолын көтерсе, экрандағы бейне де сол қолын көтереді. Ол басын қозғаса, сурет те басын қозғалтады. Көрініс осылай түсірілгеннен кейін аниматорға компьютерлік кескінді анимацияға айналдыру үшін жетілдіру ғана қалады. Негізгі қимыл дайын болғандықтан, аниматор тек кеткен олқылықтарды толтырады.

Көпшілік аниматорлар Мосар-ты белсенді түрде ұнатпайды, өйткені бұл оларды шығармашылық тұрғыдан екінші орынға қояды. Жанды орындаушылар мәнін жеткізді және одан да жаманы – жанды қойылымдар. Мысалға, Диснейдің «Покахонтас» көркем фильміндегі ротоскоп қолданылған кейбір жанды әрекетте актриса шын мәнінде биші болған. Көріністерде бөлмені кесіп өткен сахнасында, ол қарапайым адам сияқты емес, саусақтары созылып, аяқтары алға қарай төмендетілген биші секілді қозғалыстар жасады» [87, 88].

Қазіргі Мосар Capture техникасы аниматорлардың жұмысын жеңілдетіп, актерлік шеберлік мамандығын оқудың қажеттілігі болмай қалды. Кейіпкерлердің бейнесін жасауға арнайы кәсіби актерлер шақыруға дағдыланған режиссерлер раскадровка жұмыстарына негізгі уақыттарын жұмсай бастады. Бастапқы жылдары аниматорлар жан-жануарларды бақылау техникасы мен айна тәсілін қолданып, әр бейнені дайындауда кейіпкердің қимыл-әрекетін, дүниетанымын, туындаған жағдайды қабылдауын бейнелеу үшін ыждағаттылықпен зерттеу жүргізетін.

Заманауи қазақ анимациясы көршілес елдер арасында (Орталық Азия елдері) көшбастаушы қатарға шығып, халықаралық фестивальдерде жүлделі орындар иеленуде. Мемлекет тарапынан осы өнерге қолдау білдіріліп, жыл сайын даму жолын айқындайтын дөңгелек үстелдер, халықаралық форумдар өткізілуде. Үкіметтің қолдауымен «Қазақфильм» студиясындағы анимациялық бөлімшесі толық шет елден тапсырыспен сатып алынған компьютерлік технологиялық құралдармен жабдықталып, түсірілім алаңымен толықты.

Балапан телеарнасы тапсырысымен Тұрдыбек Майдан жетекшілік еткен «Anuz film» студиясы тікелей жұмыс атқарып, қысқа мерзімде жылына 20 бөлімнен тұратын қысқаметрлі анимациялық фильмдер өндіруде. «Қазақ анимациясы» қоғамдық бірлестігінің ұйымдастыруымен облыстық студия суретші-аниматорларының бірігуі салдарынан заманауи қазақ анимациясы бір бағытқа жүйеленді. Барлық студиялар ұлттық фольклорды экранизациялауды қолға алып, көрерменді қызықтыра білетін жаңашыл тәсілмен бейнелеуге қадам басуда.

2024 жылға «Anuz film» және «Қазақфильм» студиясының бірлестігімен «Алтын адам» атты 2D форматта ірі анимациялық жоба жоспарлануда. 2010 жылдан бастап күні бүгінге дейін компьютерлік технологияны игеру, көркемдік модельдеуді жүзеге асыру кезеңінде қазақ анимациясы бейнелеу формасы жағынан дұрыс бағытта өзгеріске ұшырады.

Отандық анимацияны дамытуда жоғарыда көтерілген мәселелерді шешу жолында бірнеше міндеттер құрылды:

- көлемді анимация технологиясын қайта жандандыру;
- мамандардың біліктілігін арттыратын курстар ашу;
- білім беру бағдарламасына актер шеберлігі, пантомима, физика, анатомия, кескіндеме, пластикалық сурет, музыкатану, әдебиеттану сынды пәндерді қосу;
- оқу орындарын жабдықтауда шет елдік компаниялардан компьютерлік технология және анимациялық бағдарламалар, лицензиялар, пакеттерді түпнұсқаларымен сатып алу;
- өнер ордаларында дуальді оқыту түрін енгізу;
- тәжірбие алмасу мақсатында шет мемлекеттерден кәсіби модельдеуші мамандарды шақырту;
- компьютерлік бағдарламалар және модельдеу эффектілерін құрайтын отандық компанияларды ашу;
- қазақ аниматорларын арнайы шеберлік сағаттарынан өтуге шет елге жіберу немесе онлайн форматта кәсіби біліктіктерін арттыру;
- анимациялық фильм сапасын арттыруда рендер-фермалар санын өсіру;
- жеке студияларды компьютерлік технологиялар және бағдарламалармен, түсірілім алаңдарымен қамтамасыз ету;
- шет елдің анимациялық бағыттағы оқулықтарын қазақ тіліне аудару.

Осы көрсетілген міндеттерді орындау келешектегі құрылған бірлестіктер жоспарына енгізілсе, форумдарда баяндама жасалса және алға қадамдар жасалынса қазақ анимация өнері дами түсетіні айқын.

Қазақ анимациясы мектебіне жасалынған SWOT-талдау (кесте 3.)

<p>ӘМЕН МЕКТЕБІНЕ SWOT-ТАЛДАУ КҮШТІ ЖАҚТАРЫ (STRENGTHS)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Инновациялық білім беру әдістері. Студенттерді қызықтыратын және олардың кәсібибілім алуына ықпал ететін заманауи оқыту технологиялары мен әдістерін енгізілуі. - Белсенді халықаралық ынтымақтастық. Халықаралық университеттермен және ғылыми орталықтармен ынтымақтастық - білім беру процесінің және білім алмасу мүмкіндіктерін кеңейтеді. - Қосымша білім беру жүйесін дамыту. Студенттерге практикалық дағдыларды дамытуға және білімдерін тереңдетуге көмектесетін қосымша курстар, тренингтер мен шеберлік сыныптарын ұсынылуы. 	<p>ӘЛСІЗ ЖАҚТАРЫ: (WEAKNESS)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Шектеулі қаржылық ресурстар. Қаржыландырудың жетіспеушілігі құрал-жабдықтарды жаңарту, зерттеу жүргізу және жаңа жобаларды жүзеге асыру мүмкіндіктерін шектеуі мүмкін. - Оңтайлы емес инфрақұрылым. Жаңартуды қажет ететін ескірген инфрақұрылымы білім беру процесінің ыңғайлылығы мен тиімділігіне әсер етуі мүмкін. - Ғылыми база мен ресурстардың жеткіліксіздігі. Тиімді оқыту мен ғылыми қызметке ықпал ететін жақсы жабдықталған зертханалардың, кітапханалардың және басқа да білім беру ресурстарының болмауы. - Білікті кадрларды тарту мен ұстап қалуға қиындықтар - Жалақы мен еңбек жағдайлары, бәсекеге қабілеттілік мәселелері жоғары білікті мамандарды тартуға және ұстап қалуға кедергі келтіруі мүмкін.
<p>МҮМКІНДІКТЕРІ (OPPORTUNITIES)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Жаңа білім беру бағдарламаларын дамыту. Еңбек нарығының заманауи талаптары мен ғылыми тенденцияларға жауап бере алатын жаңа курстар мен бағдарламаларды құру мүмкіндігі. - Мамандандырылған білімге сұраныстың артуы. Білім мен дағдылардың белгілі бір салаларына қызығушылықтың артуы, бұл студенттер санының өсуіне және бағдарламалардың кеңеюіне ықпал етуі мүмкін. - Инвестициялар мен гранттар. Білім беру базасын жақсарту және жаңа жобаларды іске асыру үшін жеке компаниялар мен мемлекеттік қорлардан гранттар мен инвестициялар тарту. - Серіктестікті кеңейту. Бірлескен зерттеулер мен білім беру бағдарламалары үшін халықаралық деңгейде білім беру және ғылыми мекемелермен жаңа серіктестіктер құру мүмкіндігі. - Технологиялық инновациялар. Қашықтықтан оқыту және онлайн курстар үшін жаңа технологиялар мен платформаларды пайдалану, бұл аудиторияны кеңейтіп, білімнің қолжетімділігін жақсарты алады. 	<p>ҚАУІП-ҚАТЕРЛЕР (THREATS)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Экономикалық тұрақсыздық. Экономикалық қиындықтар мен бюджеттік қысқартулар мектептің қаржыландыруы мен ресурстарына кері әсер етуі мүмкін. - Білім беру стандарттары мен талаптарын өзгерту. Білім беру стандарттары мен талаптарын жылдам өзгерту оқу бағдарламалары мен оқыту әдістерін бейімдеуде қиындықтар тудыруы мүмкін. - Технологиялық артта қалу. Технологияның қарқынды дамуы, егер мектеп жаңартылмаса, қолданыстағы әдістер мен құралдардың ескіруіне алып келуі мүмкін. - Ақпараттық қауіпсіздік саласындағы тәуекелдер. Кибер шабуылдар мен анықтамалардың бұзылу қаупі студенттердің жеке ақпараты мен зерттеу деректерінің қауіпсіздігіне қауіп төндіруі мүмкін.

кесте 3.

2 тарау бойынша тұжырым

- 1967 жылы қазақ анимациясы мектебінің қабырғасы режиссер Әмен Қайдардың келуімен қаланды. 1979 жылы Н.В. Гоголь атындағы Алматы көркемсурет училищесінде «Суретші мультиплакатор» мамандығы ашылып, кейіннен 1993 жылы Алматы театр және көркемсурет институтында Анимация режиссурасы бөлімшесінің ашылуымен жалғасты. 2012 жыл Астана қаласы Қазақ ұлттық өнер университетінің «Театр, Кино және телевизия» факультетінде «Анимация режиссурасы» мамандығы ашылды. Бүгінде Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы анимация саласынын мамандарын даярлайтын негізгі жоғарғы оқу орны болып табылды. Отандық анимация мектебінің даму ерекшеліктері фольклор және қазақ анимациясы, ұлттық экрандағы авангардтық элементтер, қазақ анимациясындағы экспрессионистік құбылыстар, ең кішкентай көрерменге арнау, мульт-экранда қуыршақтар сөйлейді тақырыптарымен айқындалады.

- Зерттеу жұмысында академиялық мектептер негізінде Темірбек Жүргенов атындағы ҚазҰӨА; Қазақ ұлттық өнер университеті; Темірбек Жүргенов атындағы ҚазҰӨА мектеп-интернат, колледжі сынды оқу орындары қарастырылды. Шығармашылық мектеп ретінде отандық анимациялық студиялардың туындылары зерттелінді. Цифрлық жүйеге толықтай көшу үдерісі

қазақ анимациясында жаңа кәсіби мамандар мен компьютерлік құрал-жабдықтар, технология, модельдеуші бағдарламалар қажеттілігі айқындалды.

- Заманауи талапқа сай келу үшін қазақ анимациясында 2D, 3D техникасы қатарын көбейтіп және модельдеуші мамандар санын өсіру керек. Қазақ анимациясында арнайы бағдарламалар мен эффектілерді құрайтын құралдарды жыл сайын жасақтап отыратын ұсақ компаниялар санын артыру қажет. Арнайы оқу орындарындағы компьютерлік бағдарламалар, лицензиялары, платиндер, графикалық планшеттер, компьютерлерді жаңарту мәселелері қолға алыну тиіс.

- Заманауи қазақ анимациясының кәсіби мектебін қалыптастыруда жаңашыл әдістер қолдану концепциялары:

- Анимацияны өнерін кинематографтан бөліп, дара өнер түрі ретінде қарастыру;

- After Effects, Side Effects Software, Autodesk Tinkercad, Autodesk 123D, Premiere Pro, 3D Builder, Cinema 4D, MoI 3D т.б. көптеген компьютерлік бағдарламалар түпнұсқалы лицензияларымен қамтамасыз ету және модельдеу бағдарламалар қатарын көбейту;

- білім беру бағдарламасына актер шеберлігі, пантомима, физика, анатомия, кескіндеме, пластикалық сурет, музыкатану, әдебиеттану т.б. пәндерді қосу;

- анимация теориясы негізінде жеке концепциясын құрастыру және шет елдің анимациялық бағыттағы әдебиеттерді қазақ тіліне аудару міндеттері алға қойылады.

3. ҚАЗАҚ АНИМАЦИЯСЫН ДАМУ ТУРАСЫНДАҒЫ КРЕАТИВТІ ИННОВАЦИЯЛЫҚ РЕФОРМАЛАР ПЕРСПЕКТИВАСЫ

3.1. Ұлттық анимация мектебін дамытуда креативті инновациялық тәсілдерді енгізу

«Әмен Қайдар мектебі» негізінде қалыптасып келе жатқан ұлттық қазақ анимация мектебінің қарқын алуына септігін тигізетін инновациялық әдіс-тәсілдер легі толықтырылуда. Технологиялық жаңалықпен қатар даму үдерісін жалғастырып келе жатқан анимация саласы әрдайым креативті идеяға тәуелділік білдіретіні белгілі. Технологиялық жаңашылдық адамзат мәдениетіне айтарлықтай өзгеріс енгізіп, өнер саласына өзіндік із қалдырып жатқаны жасырын емес. Сонымен қатар, техникалық дамуы мен қарқынды өріс алуы жаһандық нарықты заманауи бағдарламалармен қамтамасыз етуге мүмкіндік береді. ХХ ғасырдың соңына қарай кино өнеріне цифрландыру үдерісі жылдам еніп, фильмнің түсірілу өндісінен бастап көрерменге жетуге дейінгі кезеңдерінің толықтай өзгеруін қажет етті. Көптеген кинематографиялық техника мен әдіс-тәсілдер түбегейлі өзгеріске ұшырап, жаңаланған «цифрлық кино» терминінің кеңінен қолданылуына септігін тигізді. Осыған орай, барлық салада, әсіресе, анимация өнерінде жаңа режиссерлік стильдің, көркемдік бағыттың, шығармашылық шешімнің туындауына әсер етті. Сондықтан да, аса жылдамдықпен өзгеріп отыратын заманауи технологиялық үдеріске қазақ анимация саласы да даму жолына ілесе білуі қажет деп есептейміз.

Бүгінгі күні анимация саласында білікті әрі жаңа технологиялық бағдарламаларды жетік меңгерген мамандар тапшылық екені белгілі. Заманауи цифрлық анимация мәдениеттен технологиялық салаға дейінгі өміріміздің әртүрлі аспектілерін дамытып, әсер етуді жалғастыратын шығармашылық пен коммуникацияның қуатты құралы болып табылады. «Технологиялық жетілдіру: анимация және визуализация техникаларының дамуымен кейіпкерді анимацияның, арнайы эффектілердің және визуалды элементтердің заманауи және шынайы әдістерін қолдану үшін түрлендіруге болады. Бұл күшейтілген қозғалыс анимациясын, текстураны, жарық эффектілерін, түстік гамма және басқа да визуалды бөлшектерді қамтиды. Мәселен, отандық анимацияда қолданыстағы 2D, 3D өлшемді техникаларды, компьютерлік бағдарламалармен жасалынатын көркемдік эффектілерді атауға болады [88, 167]. Экшн қозғалыстар, қызықты эффектілер және реалистік бейнелер қазіргі қоғам сұранысына айналып отыр. Жаңашылдыққа бағытталған қазіргі көрермен назарын ескі техникалық құралдармен ұстап тұру және оны қызықтыру мүмкін емес дүние екені анық. Ұлттық анимацияда 2010 жылдан бастап компьютерлік бағдарламалардың игеріле бастауы «Қазақфильм» студиясының жаңа технологиялармен қамтамасыз етілуімен тікелей байналысты. Осы негізде әлемдік анимацияда үздіксіз дамып жатқан технологиялық құралдарды меңгеретін кәсіби мамандарды тәрбиелеу өзекті мәселені туындатып отыр. Ұлттық анимация мектебі және білім беру мектептеріндегі мамандардың жаңа

технологияға сәйкестендіру талаптары төңірегіндегі мәселелерді көтергіміз келіп отыр.

Қазақ анимациясының «мектеп» ұғымы төмендегі көрсетілген бөлім негізінде жүйелеуді жөн көрдік:

Шығармашылық мектеп: «Қазақмультфильм», «Anyzfilm», «Адай продакшн анимациялық студиясы», «Сақ», «Жебе», «Ата продакшн», «Tasqyn», «Dala animation», «Арна», «Asia animation», «Animator Pro», «АРА», «Astana film», «Gurshik» «Көкшеуниверситет», «Asu anima», «Анимастер», «Qazart media» т.б. 40 астам жекеменшік анимациялық студиялар қатары үздіксіз жұмыс атқарып келеді. Әр шығармашылық студияның өзіндік анимациялық техникасы және стильдік өзгешелігі байқалады. Алайда, аталған студияларды жеке-дара шығармашылық мектеп деп қарастыра алмаймыз. Шығармашылық мектеп ретінде өзгешелігі жағынан «Қазақанимация» шығармашылық орталығы мен Шымкеттік «Сақ», «Жебе» студиялары қалыптасып келе жатқандығын байқауға болады.

Білім беру мектептері: Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы (Алматы), Қазақ ұлттық өнер университеті (Астана) және Т. Қ. Жүргенов атындағы қазақ ұлттық өнер академиясы мектеп-интернат, колледжі (Алматы) анимация саласына арнайы мамандарды оқытуда (сурет 2).

Соңғы он жыл көлемінде Қазақстанда қырық шақты жеке меншік студиялар қалыптасты. Шығармашылық студияларда 2012 жылдан бері соңғы үлгідегі Maya, 3D Max, ZBrush, Adobe Premiere Pro, Blender, Adobe After Effects, SAI, Toon Boom Harmony, Toon Pick, Softimage, Alias, LightWave, 3D Studio MAX, Strata Studio Pro, Electric Image, Ray Dream Studio, trueSpace, Extreme 3D, Animation Master, Houdini, Imagine, Cinema 4D, Soft/FX т.б. компьютерлік бағдарламалар және лицензиялық пакеттермен жабдықталған. Аталмыш компьютерлік бағдарламалар анимация тілінің спецификасын нақтылап, драматургиялық құрылымын тереңдетіп және кейіпкер бейнесін шынайылыққа жақындата түсті. Көркемдік әдістер мен цифрлық техника анимация тілінің негіздерін теориялық жүйеде күшейте бастағанын нақты айта кетуіміз керек. Ресейдің анимация тарихшысы, кинотанушы Н.Г.Кривуля технологиялық үдеріс бойынша: «Анимация кішігірім мамандандырылған құралдан виртуалды, сандық экрандық эстетиканы қалыптастыратын экспрессивті мүмкіндіктерден құралған аудиовизуалды мәдениеттің жаңа саласына айналды» [89, 262] - деп, болжам жасаған болатын. Әлемдік ғылыми зерттеулерде заманауи аудиовизуалды мәдениеттің негізгі формасы ретінде 2D, 3D компьютерлік техникасы мен stop motion басты нысанға алынуда. Экрандық кескінді бейнелеудің жаңа формасы жөнінде көптеген оқулықтар жазған анимация теоретигі А. М. Орлов: «Қабылдау жеделдігінің тенденциясы 1990 жылдардағы көптеген компьютерлік фильмдерде сөйлеуді, жазбаша мәтіндерді, фотосуреттер мен суреттерді пайдаланудан бас тартуды және олардың қоршаған ортаның табиғи моделі ретінде «фотореалистік» үш өлшемге тартылуын түсіндіретін сияқты. Photorealistic rendering, яғни 3D анимациясы болашақта өз позициясын одан әрі нығайтады деп күтуге болады. Компьютер көбінесе вербализацияланбайтын визуалды

ақпаратты модельдейді (мысалы, multispectral imaging немесе морфинг сипаты), бақылаушыға өзі шығаратын экологиялық орта туралы өте бай және түбегейлі вербализацияланбайтын ақпаратты алмастырады» [90, 8] – деп, заманауи анимация бағытын айқындайды.

Жаңа технологиялық бағдарламаларды қарқынды түрде анимация саласына енгізу үдерісі қазақ анимация өнерінде шығармашылық мектептің қалыптасуына әсер етіп жатқандығы белгілі. Зерттеу жұмысымыздың екінші бөлімінде айта кеткеніміздей, «Әмен Қайдар мектебі» шығармашылық жағынан көптеген қазақстандық режиссер-аниматорлардың жеке стильдік шешімінің қалыптасуына, режиссерлік қолтаңбасының нақтылануына әсер еткен болатын. Бүгінгі күні анимация саласында еңбек жолын жалғастырып келе жатқан Жәкен Дәненов, Тамара Мұқанова, Ғали Мырзашев, Қайырғали Қасымов, Әміржан Қазиев, Тұрдыбек Майдан, Адай Абельдинов, Дильшат Рахматуллин, Тілек Төлеуғазы және тағы басқа көптеген жас буын режиссерлер жеке шығармашылық мектеп ретінде құрылуға мүмкіндіктері зор. Олардың көркемдік эстетикасы, спецификасы және бейнелеу формасы алуан болғанымен, қолданыстағы технологиясы мен бағыты ортақ саналады. 2022 жылы Ш. Айманов атындағы «Қазақфильм» киностудиясы жанындағы «Қазақанимация» шығармашылық орталығының құрылуына байланысты аталған әр студияға түркі тілдес елдерге ортақ кейіпкер: Қожанасыр, Қорқыт ата, батырлар, хандар, билер мен шешендер бейнесін экранизациялау міндеті қойылып, жаңа реформа ұсынылған болатын. Бұл туралы түркі елдерімен өзара ынтымақтастықты жалғастыру жөнінде президент Қ.К.Тоқаев «Қазақстан республикасының дипломатиясы» деген еңбегінде: «Қазақстан-Түрік қатынастарын одан әрі ықпалдастыру, оларды жаңа мазмұнмен толықтыру біздің еліміздің ұзақ мерзімді стратегиялық мүдделеріне сай келеді» [91, 180] – деп, заң қабылдаған болатын. Осы негізде жас буын режиссерлері тарихи кейіпкерлерді тың форматта және жаңа темпоритммен заманауи көрерменге жаңаша көзқараста ұсынуды мақсат қойды. Отандық анимациялық фильмдердің сценарийлер қатары мен басты идеясы қазақ тілінде жасалынууда. Көрермен арасында кең танылған «Аңшы» (2010), «Ит» (2017), «Мұзбалақ» (2018), «Күлтегін» (2019), «Жарық» (2023) т.б. анимациялық фильмдер қатары жаңа технология форматында жарық көрді.

Батыс елдерінің технологиясын меңгеру барысында қазақ аниматографистері ұлттық мектепті қалыптастыруда жаңашыл әдіс, мазмұн мен форма іздестіріп келеді. Осы бағытта отандық шығармашылық және білім беру мектептерінде 2D, 3D технологиясы және компьютерлік бағдарламаларын меңгеру үдерісі орын алуда. Елімізде анимациялық цифрлық технология мен компьютерлік бағдарламалар өндірілмейтінін ескеру қажет. Жоғарыда көрсетілген шағырмашылық студиялар цифрлық бағдарламалар және лицензиялық пакеттермен толық қамтамасыз етілген. Білім беру мектептерін бітіруші студенттер шығармашылық мектепке арнайы дайындықпен барады. Студиялар арасында 2D өлшемді технология ішінде режиссерлер Toon Boom Harmony, Toon Pick бағдарламаларын жиі қолданса, ойын индустриясынан

Unreal Engine бағдарламасы анимациялық фильмдерде 3D бағдарламалары: Maya, 3d Max, Blender т.б. рендерді қажет ететін болса, Unreal Engine бағдарламасының іске қосылуымен модельдеу жеңілдетілді. Blender үш өлшемді редакторы – 2002 жылы тегін бағдарламалар жинағына айналып, режиссерлер үшін физика заңдылығы мен табиғат құбылыстарын еркін жасақтауда қолжетпес құрал болды. Графика, анимация, визуализация және интерактивті 3D қосымшаларын жасауға арналған жасақтама. «Blender нысандардың өзінен бастап текстураларға дейін барлығын дерлік жандандыруға болады. Көп жағдайда бұл үшін бірдей құралдар қолданылады, бұл жұмысты айтарлықтай жеңілдетеді. Анимацияның негізгі төрт бөліктен: сахнадағы объектілерді анимациялау; ішкі анимация; қаңқа анимациясы; физикадан тұрады» [92, 215]. Осы кезеңде аниматографияда анимациялық бағдарламалар мен ойын индустриясы бағдарламаларының сабақтастығы тенденциясы байқалады. Екі сала да жоғары сапалы графика мен анимация жасау үшін заманауи технологияны белсенді қолданады. 3D модельдерін, анимацияны және арнайы эффектілерді пайдалану сияқты компьютерлік графикадағы техникалық әзірлемелер көбінесе анимациялық фильмдерде де, бейне ойындарда да қолданылады. Кейбір анимациялық жобалар көрермен үшін қызықты және иммерсивті тәжірибе жасау үшін ойындарда қолданылатын өзара әрекеттесу элементтерін біріктіре бастайды. Ойындар мен анимациялық фильмдер комикстер, манга, әдебиет немесе мәдени дәстүр сияқты бірдей дереккөзден шабыт алуы мүмкін. Нәтижесінде, олардың стильдік және визуалды тәсілдері ұқсас болады. Аниматорлар мен ойын әзірлеушілерін дайындауға арналған оқу бағдарламалары визуалды өнер, анимация, бағдарламалау және дизайн сияқты қиылысатын элементтерді қамтиды. Модельдеу барысында ойын қозғалтқыштары кейіпкерлердің, заттардың және ортаның үш өлшемді модельдерін жасауға арналған құралдарды ұсынады. Бұған геометриялық фигура жасау, текстураны қабаттастыру, жарық пен эффектілерді реттеу кіреді. Анимациялау барысында ойын қозғалтқыштары арқылы кейіпкер мен нысандардың анимациясын жасауға болады. Бұған қаңқаларды басқару (rigging), сүйек жүйелерін құру және анимация үшін негізгі кадрлар кіреді. «Қазіргі ойындарда үш өлшемді технология керемет жылдамдықпен дамуда және Quake 3, Unreal Tournament және Max Payne ойындарының детализацияланған кейіпкерлері мен үш өлшемді ортадан бастап, шағын клип түрінде сюжетті көрсету үшін ойын процесін тоқтататын бейне фрагменттері мен анимациялық экрандарға дейін кез келген нәрсені жасау үшін қолданылады» [93, 42]. Ойын және анимациялық бағдарламалар өз мақсатына жету үшін бастапқы тұжырымдамалар мен құралдарды қолдана отырып, интерактивті және көрнекі визуалды тәжірибелер жасауда тоғысады. Осылайша, анимациялық бағдарламалар мен ойын индустриясының бағдарламалары арасындағы сабақтастық олардың өзара байланысы мен бір-біріне әсерін баса көрсетеді, екі секторда да технологияны, баяндау әдістерін және кәсіби мүмкіндіктерді дамытады.

Білім беру мектептерінде компьютерлік бағдарламалардың меңгерілу барысын зерттеу мақсатында оқу орындарының техникалық қамтамасыз етілу деңгейі сарапталады. Осы негізде білім беру мектептеріндегі оқу бағдарламаларының негізгі компоненттері анықталады:

- Анимация негіздері: кадрларды түсіру, анимациялық принциптер (негізгі және жетілдірілген), қозғалыс пен визуалды оқиғаны түсіну сияқты анимацияның негізгі принциптерін зерттеу.

- Анимация әдістері: әр түрлі анимация әдістерін, соның ішінде, боялған (дәстүрлі) анимацияларды, компьютерлік графиканы (2D және 3D техникасын), қозғалысты тоқтату анимацияларын және басқа да арнайы әдістерді үйрету.

- Өндіріс процесі: анимациялық фильм түсіру процесін басынан аяғына дейін зерттеу, оның ішінде өндіріс алдындағы дайындық, өндіріс және кейінгі өндіріс.

- Графикалық дизайн және өнер: көрнекі тартымды және мәнерлі анимациялық туындыларды жасау үшін маңызды. Графикалық дизайн, композиция, түс және жарықтандыру негіздерін үйрету.

- Бағдарламалық жасақтама: Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, After Effects), Autodesk Maya, Blender және басқа да мамандандырылған бағдарламалар сияқты анимация саласында қолданылатын негізгі бағдарламалық жасақтаманы зерттеу.

Техникалық қамтамасыз ету деңгейі төмендегі бөлімдер бойынша сарапталады:

- Компьютерлік зертханалар мен жабдықтар: Өнімділігі жоғары компьютерлер: 2D және 3D анимациялық техникасына арналған талап етілетін бағдарламалармен жұмыс істеуге арналған.

- Графикалық планшеттер: анимациялық кадрларды салуға, жасауға арналған. Мамандандырылған мониторлар мен планшеттер: түстерді түзету және жұмысты егжей-тегжейлі көрсету. «Дигитайзер (графикалық планшет) – бұл компьютерде сызбалар мен эскиздер жасау үшін қолданылатын кескіндерді цифрландыруға арналған құрылғы. Суретші экранда қалам арқылы планшеттің үстінен сызба жүргізе отырып, сурет жасайды. Әдетте, планшетті кәсіби суретшілер кескіндерді дәлірек өңдеу (жасау) үшін пайдаланады» [95, 182].

Ұлттық анимация саласындағы кәсіби мектептердің құрылымын сәтті реформалау үшін бірнеше негізгі аспектілерді ескеру қажет. Біріншіден, анимация саласындағы заманауи технологиялар мен үрдістерді ескере отырып, білім беру бағдарламаларын жаңарту қажет. Үш өлшемді анимациялық техниканы, арнайы эффектілерді, кейіпкер қозғалысын және басқа да заманауи технологиялық бағдарламаларды зерттеу және дамыту нарықта жұмыс істеуге дайын мамандарды даярлау үшін негіз болады.

Екіншіден, кәсіби мектептердің салалық кәсіпорындармен, анимация студияларымен және медиа компаниялармен өзара серіктестігін қамтамасыз ету маңызды. Тағылымдамалар, шеберлік сағаттары және бірлескен жобалар практикасы студенттерге оқу кезеңінде құнды жұмыс тәжірибесін алуға мүмкіндік береді, бұл олардың бәсекеге қабілеттілігін арттырады. Сондай-ақ,

оқу процесінде заманауи жабдықтар мен бағдарламалық жасақтаманы қолдануға назар аударған жөн. Анимация жасау бағдарламалары, бейне камералар, қажетті бағдарламалық жасақтамасы бар компьютерлер сияқты кәсіби оқыту жабдықтарына қол жеткізу студенттерге заманауи технология мен жұмыс әдістерін игеруге мүмкіндік береді. Сонымен қатар, дәстүрлі оқыту әдісі мен ұлттық өнерді сақтау және дамыту қажет, бұл қазақ анимациясына бірегей стиль беріп, оны әлемдік үрдіс аясында ерекшелей алады.

Қазақ анимациясын дамыту контекстінде кәсіби мектептердің құрылымын реформалау ұлттық бірегейлік пен мәдени мұраны сақтай отырып, анимация индустриясының қазіргі заманғы үрдістерін біріктіретін кешенді тәсілді талап етеді. Дарынды жастарды оқыту және дамыту үшін қолайлы жағдай жасау Қазақстанда анимация өнерін табысты дамытудың негізгі факторы болып табылады. Кәсіби аниматорларды дайындау жүйесін заманауи технологияға сәйкестендіру үшін келесі аспектілер қажет:

- Оқу бағдарламаларын өзектендіру: оқу жоспарына анимацияның заманауи әдістері мен технологиясын енгізу қажет. Бұл Adobe Animate, Toon Boom Harmony, Autodesk Maya және т.б. анимациялық бағдарламалық жасақтаманың соңғы нұсқаларын зерттеуді қамтиды.

- Компьютерлік графика және анимация бойынша оқыту: студенттерде компьютерлік графика дағдылары болуы керек, соның ішінде модельдеу, текстуралау, объектілерді көрсету және анимация. «3D модельдеудің бірнеше тәсілдері бар. Солардың бірі – анимациялау кезінде кейіпкердің қаншалықты деформацияланатынына алаңдамай, мүмкіндігінше детальданған сипатын жасау. Екінші әдіс - пішінін ең жақсы түрде өзгертетін кейіпкерді жасау арқылы анимацияны жоспарлау» [94, 253].

- Практикалық сабақтар және жобалық жұмыс: оқытудың студенттерге өз білімін іс жүзінде қолдануға және кәсіби дағдысын дамытуға мүмкіндік беретін қарқынды практикалық сабақтар мен нақты жобаларды қамтуы маңызды.

- Анимацияның нақты аспектілерін оқыту: 2D және 3D анимациялық техникасы, арнайы эффектілер, кейіпкер қозғалысын бақылау, риггинг және қаңқа анимациялары және т. б.

- Желілік және бірлескен құралдарды біріктіру: студенттер топта жұмыс істеуді үйренуі керек, бірлескен файлдарды ортақ пайдалану үшін желілік платформаларды қолдануы қажет, бұл қазіргі анимация өндірісі үшін маңызды.

- Индустриядағы жұмысқа дайындық: оқу орындары индустриямен белсенді ынтымақтасуы, анимациялық сала мамандарының тағылымдамаларын, шеберлік сыныптарын және қонақ дәрістерін ұйымдастыруы керек.

- Шығармашылық және көркемдік талғамды дамыту: техникалық дағдылардан басқа, студенттердің шығармашылық ойлауын, көркемдік қабылдауын және бірегей идеялар мен тұжырымдамаларды құру қабілетін дамыту маңызды.

- Білім беру жүйесін заманауи технологияға сәйкестендіру түлектердің динамикалық және бәсекеге қабілетті анимация өндірісінде сәтті кірісуі үшін оқу

бағдарламаларын, инфрақұрылымды және оқытушылар құрамының біліктілігін үнемі жаңартып отыруды талап етеді.

Қазақ анимациясын дамыту контексінде кәсіби мектептер құрылымын реформалау елімізде саланы дамыту үшін білікті кадрларды даярлауға ықпал ететін маңызды және перспективалы бағытты білдіреді. Отандық және әлемдік анимация саласының қарқынды дамуын ескере отырып, осы саладағы кәсіптік білімді өзекті ету негізгі міндетке айналуға.

Анимациялық фильмді жасау компьютерлік технологияға көшкен уақытта режиссерлер жұмысын жеңілдеткенімен, тереңдете зерделегенде бағдарламаларды игеру барысында күрделі формаларды аша түсті. Суретті планшетке сызбалау және оны мульт экранда қозғалысқа түсіру жеңіл әдіс секілді көрінеді. Бірақ 3D өлшемді модельдеу аниматографтан кейіпкерді модельдеу, бет бұлшық етін зерттеу, ым-ишаратын жасау, ішкі көңіл күйі мен келбет элементін үндестіру, мінез-құлық беру, анимацияны текстуралау, жарық түсіру, рендеринг т.б. актер шеберлігінің заңдылықтарын түсінуді және бағдарламаларды кәсіби білуді қажет етеді. Кадрлық жүйелеу (раскадровка) кезеңінде кейіпкердің әр қимыл-әрекетінде бейнелеуде қозғалыс ережелерін сақтау өте маңызды. «Анимация – игеруге біраз уақытты қажет ететін пантомиманың бір түрі, яғни толық құралған орта. Көздің жыпылықтауы мен көзқарас бағытын синхрондау сияқты әрекеттің осындай ерекшеліктерінің мимикасын жаңғырту пантомиманың өзіне қарағанда көбірек уақыт пен күш жұмсауы мүмкін» [95, 15]. Кейіпкер бейнесін дайындау сәтінде бет бұлшық еттерін қимылға келтіруде, детальдарға мән беруде модельдеушілер ұзақ жұмыс көлемін жұмсайды. Көрсермен назарын ұстайтын басты нысан кейіпкер болғандықтан, кішігірім ақау бейненің пропорциялық болмысын бұзып жібереді. Форманы бұру, созу, сығымдау, қысу, айналдыру, ілгері жылжыту, артқа итеру т.б. графикалық сызықты қадағалау шартты тәсіл саналады. Отандық анимациялық студияларда модельдеу әдісі 3D MAX, Adobe Photoshop, Maya, ZBrush, Adobe Premiere Pro, Blender, Adobe After Effects, SAI т.б. көптеген компьютерлік бағдарламалар жүйесі арқылы жасалынады. «1988 жылы Рихар шейдер бағдарламалау тілін RenderMan әзірледі. Осы кезеңде бірнеше бағдарламалық жасақтама компаниясы құрылды, олар бүгінгі күнге дейін үш өлшемді компьютерлік анимация мен арнайы эффектілерді өндіруге арналған жоғары деңгейлі құралдарды өндіруде көшбасшы болып табылады» [96, 10]. Кейіпкер формасын суреттеуде қолданылатын Maya және 3D Max негізгі жасақтау құралдары болып табылады. Бұл бағдарламалар жыл өткен сайын арнайы компанияларда жаңаланып, қосымша функциялармен толығып отырады. Қазақ мультипликаторлары кейбір бағдарламалардың лицензиясын шет елден сатып алса, кейбіреуін алу үшін еліміздегі өндірістік компаниялар көмегіне жүгінеді.

Қазіргі таңда елімізде «Қазақмультфильм», «Anyzfilm», «Адай продакшн анимациялық студиясы», «Сақ», «Жебе», «Ата продакшн», «Tasqyn», «Dala animation», «Арна», «Asia animation», «Animator Pro», «ARA», «Astana film», «Gurshik» т.б. 20-ға жуық жекеменшік анимациялық студиялар қатары үздіксіз

жұмыс атқарып келеді. Аталмыш студиялар қажетті деңгейде компьютерлік бағдарламалар және технологиялық құралдармен жабдықталған. Отандық өндірісте 3D өлшемді технологиясы қолданылған анимациялық фильмдер «Ер төстік және айдаһар» (2013 ж., реж: Ж. Дәненов), «Ортеке» (2016 ж., реж:) «Мұзбалақ» (2018 ж., реж: Т. Майдан), «Күлтегін» (2018 ж., реж: А. Абильдинов). «Шырақ» (2022 ж., реж: М. Сандыбай) т.б. анимациялық фильмдерде жарық көрді. 2D өлшемде «Ақ қаз» (2016 ж., реж: Т. Майдан), «Көксерек» (2018 ж., реж: М. Сандыбай) т.б. анимациялық фильмдер экранда көрініс тапты. 2D өлшемді анимация – қаламмен планшетке салынатын, әр кейіпкердің түсі, көлеңкесі жеке бейнелеуді қажет ететін классикалық жүйе. 3D өлшемді анимация – суретті шынайы ете түсетін, кейіпкерді еркін қозғалтуға, камераны кез-келген ракурста қою мүмкіндігін беретін техника. Екі өлшемді жүйемен салыстырғанда үш өлшемді технологиядағы арнайы қосымша баптаулары аниматографистерге бейнелеу үдерісін жылдамдатуға мүмкіндік береді. Отандық мультфильмдер технологиялық құралдармен қатар жүздеген анимациялық бағдарламалар көмегімен түсіріледі. Жеке студияларда түсірілетін мультипликациялық фильмдер: Maya, 3D Max, ZBrush, Adobe Premiere Pro, Blender, Adobe After Effects, SAI, Toon Boom Harmony, Toon Pick т.б. бағдарламалар арқылы іске асуда. Әр бағдарламаның монтаж құрауда, кейіпкер бейнелеуде, эффекті тудыруда, кадрлық жүйелеу (раскадровка) үдерісінде атқаратын дара қызметтері бар. Бір анимациялық туындының түсірілім барысына 10 шақты көлемде компьютерлік бағдарлама қолданылады. 2018 жылы 2D форматында түсірілген «Мұзбалақ» фильміне режиссер Тұрдыбек Майдан 9 анимациялық бағдарламаны пайдаланған болатын. Бүгінгі таңда анимациялық фотошоп бағдарламасы елімізде өндіріліп, шет елден лицензия сатып алу қажеттілігі азайды.

«Бүгінгі қазақ анимациясының даму қарқынына көз жүгіртер болсақ, жас режиссер-аниматорлар қазақы эпос, жыр-дастандар мен аңыз-әңгімелер негізінде мультипликациялы фильм түсіргісі келетінін аңғарамыз. Сонымен қатар, заманауи қоғамдық көріністерді көрсету қарқыны жоғары екені байқалады» [34].

2015 жылы «Kadam animation» студиясында Мейіржан Сандыбайдың бала Құрмаштың оқиғасын арқау еткен «Көксерек» атты анимациялық фильмі жарыққа шықты. 2D форматында жасалынған туындыда кейіпкер – қасқыр бейнесін модельдеу барысында бет қозғалысының барлық нүктелерін іске қоспағандығы байқалады. Бағдарлама түрлі ракурстан форманы көрсету мүмкіндігін беріп, модельдеуші маман контурасын түзеп, әрекетке келтіретін негізгі детальдармен толықтырады. Бүгінгі анимация өнерінде кейіпкерді жандандыруда ротоскоп технологиясы пайдаланылып, арнайы мульт эффекттері қосуды анимациялық бағдарламалар арқылы жасайды. Соңғы жылдар жарық көрген анимациялық фильмдердегі көптеген үш өлшемді кейіпкерлер дизайнды реалистік жест пен ым-ишара кемшілік тудыруда. Кейіпкердің бет пішіні анимациялық модельдеудің ең негізгі факторы саналады. Анимациялық бейне көркем түрде модельденгенімен сапасыз мимика кез-келген

қаһарманды шынайылықтан алшақтатады. «Сөйлеу мен кейіпкердің ерін қимылын синхрондауға кіріспес бұрын, тілдің негізі фонемаларын түсіну керек. Бет анимациясының дәл осы аспектісі сөйлейтін ерін қозғалысын дұрыс қалпына келтіру ең қиын дизайнерлер үшін байланысты. Әдетте аниматорлар фонетиканы жақсы білмейді. Сондықтан біздің ең жақын міндетіміз-бұл тітіркендіргіш олқылықты жою» [97, 104].

Жаңа техниканы меңгеруде студияда кеткен кемшін қателіктердің шешімі табылу үшін білім беру орындары: Темірбек Жүргенов атындағы ҚазҰӨА және Қазақ ұлттық өнер университетіндегі білім беру бағдарламалары қайта қарастырылып, модельдеуші мамандардың тапшылығы, сыныптардың қажетті құрал-жабдықтармен жасақталмауы, негізгі пәндердің оқытылмауы секілді басқа да мәселелер өз шешімін табуы керектігін баса айтқымыз келеді. Компьютерлік бағдарламалардың өнер ордаларында үйретілмеуі, аниматографистердің жеке студияларында суретші дизайнерлерге арналған үйірмелер ашуына алып келеді. Түсірілім барысында қызмет атқаратын мамандардың аздығы салдарынан режиссерлер сурет сала білетін жастарды қысқа мерзім көлемінде тәлім беріп шығаруға мәжбүр болады.

«Әмен Қайдар мектебі» негізінде қалыптасып келе жатқан «Ұлттық анимация», «Ұлттық мектеп» ұғымы қазақ анимациясының әрі қарай қарқын алып дамуына жаңа ізденіс пен ортақ режиссерлік стиль, тақырып және басты идея маңызды орын алатынын шегелей түскіміз келеді. Осы орайда, әлемдік анимация тәжірибесін қолдана отырып, жаңа технологиялық тәсілдерді отандық анимация саласына енгізілуі қажет тұстарын ұсынамыз:

1. *Жасанды интеллект (artificial intelligence)*. «Жасанды интеллект анимация процесін жеделдетуге және оңтайландыруға көмектеседі» [98, 17]. Адамзат мәдениетінде жасанды интеллекттің пайда болуы – өнер саласына жаңа серпіліс әкелегені жасырын емес. Белгілі бір бағдарламалар мәтін, сурет, дауыстың көмегімен кез-келген қайталанбайтын өнер туындысын бірер сәтте жасап бере алады. Бұл әрине, өнер саласындағы мамандардың жұмысын жеңілдетіп, уақытын айтарлықтай үнемдейді. Алайда, жасанды интеллекттің берер мүмкіндігі мен шектеуі қатар жүретінін ұмытпағанымыз жөн. AI-дың өнер саласына, адамзат мәдениетіне аса жылдамдықпен енуі және қарқынды қолданысқа ие болуының пайдасы мен зияны жөнінде талас-тартыс әлі де болса өзекті мәселе болып саналады. Айта кетер болсақ, шынайы өнер туындысы әрқашан жоғары бағаланады, ал жасанды интеллект бағдарламасы арқылы жасалған шығармашылық дүние қалай да болса, өзінің сапа жағынан сыр берері анық. Кезінде, технологиялық құралдардың негізінде пайда болған фотография өнері – бейнелеу өнерін шектеуші және сурет өнеріне түсіп тұрған қауіп ретінде қарастырылған болатын. Алайда, бүгінгі күні фотография және бейнелеу өнері өз бағытымен даму жолын жалғастырып келеді. Дәл солай, уақыт өте келе, жасанды интеллект те жаңа өнер түріне айналуы ғажап емес. Сондықтан да, анимация өнеріне жаңа технология ретінде жасанды интеллекті қолдану маңыздылығы бар екенін мойындаймыз.

Жасанды интеллект алгоритмі кейіпкерді анимациялау және эмоционалды ымы-ишарасын, қимыл-қозғалысын нақты құрастыра алады. Нәтижесінде, анимация саласында қызмет атқаратын дизайнер мен суретшінің жұмысын жеңілдетеді. Дегенмен де, бүгінгі AI мүмкіндігі шектеулі және өзінен кейін мамандардың жөндеу жұмыстарын жүргізуін талап ететінін ескеруіміз керек. Нақтырақ айтар болсақ, жасанды интеллект өндіріс процессін әлдеқайда жылдамдатады және жасалуы мен қолданыстағы техникасы күрделі анимация өнеріне санаулы мамандармен жұмыс істеуге жол ашады.

Сонымен қатар, анимация өнерінде драматургияның маңызы зор екені айтпаса да белгілі. Түсінікті әрі сапалы жазылған сценарий жұмыстың қызықты, шығармашылық деңгейі жоғары болатынына кепілдік бере алады. Ал, автордың ойына келген идея негізінде жасанды интеллект бірнеше сценарий нұсқасын ұсынады. Өз кезегінде сценарист қолдағы материалға талдау жасап, ең ұтымды нұсқасын аз уақыт ішінде жасап шыға алады.

Жасанды интеллект пен анимацияның тоғысуы компьютерлік технологияның дамуымен байланысты. «Техника мен технологияның дамуы, жыл сайын қарқынды өзгеріске ұшырауы – анимация әлеміне өзгеріс енді. Жасанды интеллект анимация өнеріне жылдамдық, тиімділік, креативті және сапалы дүние шығаруға мүмкіндік жасайды деп айтуға болады. ЖИ арқасында аниматорлар және жекеленген студиялар қайталанбас өзгеше, әсерлі және уақыт жағынан тиімді анимациялық фильм жасай алады» [99, 630-631].

2. *Виртуалды және кеңейтілген реализм (VR/AR)* технологиясын анимация өнерінде қолдану көрерменді мультфильм әлеміне тереңірек енуіне септігін тигізеді. Мысалы, VR арқылы көрермен анимациялық кейіпкермен өзара әрекеттесе алады.

«Визуалды мәдениет – бұл көрнекі, көрінетін және функционалдық коммуникативті мақсаты бар нәрсе» [100, 31]. Уақыт өте келе, адам жасаған оптикалық, электронды және компьютерлік технология виртуалды шындық жабдықтарын жасауға алып келді және адамзат бейнелеу мәдениеті осы технологиялық жабдық ұсынатын цифрлық өнер мен дизайн құралдарында жаңа әдіс-тәсілдермен жүзеге асырыла бастады. Виртуалды шындық технологиясы соңғы жылдары ғылым мен өнердің көптеген саласында өзін көрсете бастады. Сонымен бірге, академиялық салада, әсіресе өнер, дизайн, медицина, инженерия, сәулет және білім беру ғылымында белсенділік танытты.

«Дизайн тілмен бірге Адам болудың ерекше белгілерінің бірін анықтайды» [101, 6]. Ғасырлар бойы адамзат өзін ғылыми, мәдени және технологиялық жағынан дамытып, қиялындағы көріністі шындыққа айналдыра, кейде екі өлшемді, кейде үш өлшемді бейне түрінде жасады. Қарқынды даму үдерісі интеллектуалды деректерді жасау, жасалған деректерді қорғау, оны кескінге айналдыру және оларды жобалау арқылы шынайы әлемде бейне жасау – адамзат мәдениетін ашу үшін өте маңызды үлеске ие болды. Виртуалды шындық технологиясы пайда болған сәттен бастап визуалды дизайн әдістері мен тәсілдеріне жаңа мүмкіндік әкелген шығармашылық даму жолы болып табылады.

Шындық – шынайы заттар тізбегі, ақиқат, шынайы құбылыс, заттық немесе энергиялық тұрғыдағы «сапа» ретінде бар болу мағынасында қолданылады. «Көру сезімі адам баласының маңызды құралдарының бірі болып табылады және бұл құрал шындықты түсіндіру және басқару үшін қолданылады» [102, 34]. Виртуалды реализмдегі кескін мен дизайн адамның көру сезім мүшесінің белсенділігін және көрініс жағынан максималды тұрғыда шынайы болуын талап етеді. Компьютерге қосылған виртуалды шындық жабдығы процессордан, кескін процессорынан және компьютердегі жадқа ұқсас аппараттық құралдан алатын қосымша қуат арқылы виртуалды шындық ортасының анағұрлым табиғи түрде көрінуіне, сезінуге мүмкіндік береді.

VR/AR бағдарламалық құралы дәстүрлі әдісті жаңа сандық құралдармен енгізілген тәсіл арқылы қолдануға мүмкіндік береді. Соңғы кездері адамға виртуалды реализмді бар жан-тәнімен (денесімен) сезінуіне мүмкіндік жасайтын арнайы құрылғылар жасап шығарылуда. Бұл әрине, технологияның қарқынды өріс алуымен жүзеге асырылып отырған дүние. Есесіне, жыл сайын арнайы қолданылатын киім түріндегі костюмдер дизайн жағынан жаңаланып, нарықта сапа, түр, сыртқы тартымдылық тұрғысында шексіз таңдау моделін ұсынады. Нәтижесінде, суретшілер, дизайнерлер және түрлі брендтердің дербес қалыптасуына және дамуына, түрлі эксперимент жасап, жаңалауына мүмкіндік жасайды. Осылайша, визуалды дизайнның өндірістік әдістеріне және виртуалды кеңістік тәжірибесіне тікелей әсер ету арқылы анағұрлым озық технологияны ұсынатын аппараттық құралдар туындыларды өндіруде өнер мен дизайнды қолдану тәсілін өзгертеді.

«Шындық жүйесі толық сенсорлық тәжірибеге негізделген аппараттық және операциялық жүйені білдіреді» [103, 30]. Виртуалды шындықтың көп өлшемді қабылдауы мен көп сенсорлық мүмкіндіктерімен нақты кеңістікке ұқсас үш өлшемді ортада жұмыс істейтін дизайнердің анимациялық фантастиканы аудиторияға жеткізу мүмкіндігі әлдеқайда көп. Бұл мүмкіндіктердің ішінде аудиторияның анимацияны қай бұрыштан көре алатынын анықтау, анимация кеңістігіндегі қозғалатын объектілердің, кейіпкерлердің, көлік құралдарының және қоршаған орта объектілерінің аудиторияға қаншалықты жақындайтынын немесе одан алыстайтынын анықтау сияқты өте маңызды факторлар бар. Дыбыстық файлдардың аудиторияның қоршаған ортадағы қозғалысына сәйкес қозғалып, көрерменмен өзара әрекеттесуін қамтамасыз ету мүмкіндіктері қарастырылған. Осы әзірлемелердің арқасында анимацияны бастан кешірген көрермен тақырыпты сезім мүшелерін көбірек қамтитын етіп қабылдай алады, бұл анимацияның виртуалды шындықтың арқасында өндіріс техникасы мен аудитория ортасы тұрғысынан да жақсарғанын көрсетеді. Дизайнер мен аудиторияны үш өлшемді ортаға орналастыруға арналған виртуалды шындық жүйелерінің ерекшелігі дизайнерлерге анимациямен жұмыс істеу кезінде нысанның орталығында болуға және анимацияны сезіну кезінде аудиторияға нысанның орталығында болуға мүмкіндік береді.

Анимация мақсаты – көрерменге алдын ала белгіленген тақырыптағы көркем шығарманың эмоционалдық күйін сездіретіндей етіп жеткізу. Экранда

қаралатын дәстүрлі анимацияда бұл тасымалдау процесі тек көру және есту деңгейінде жүзеге асса, виртуалды шындық анимациясында үш өлшемді кеңістік пен жанасу сезімін тудыра алады.

«Біздің әрбір сезім мүшелерімізге ұнайтын сыртқы шындықтың барлық түрлері әртүрлі жолмен қабылданатын болса, олар ашық немесе жасырын қарым-қатынас түрлерін қолдай алады және бұл контексте абстрактілі ұғым таңбалаушы қызметін де атқара алады» [104, 10].

3. Гибридтік анимация: Дәстүрлі және сандық анимацияны біріктіру: Дәстүрлі қолмен салынған кадрларды сандық өңдеу және 3D модельдеу әдісімен біріктіру арқылы ерекше эстетикалық әсер жасауға болады.

Бастапқыда анимация дәстүрлі қағаз және қарындаш әдісі арқылы қолданылды, жеке сызбалар бірінен соң бірі сызылып, белгілі бір қозғалысты бейнелейді. Компьютерлік технологияның дамуымен осы салада қолданыс тапқан дәстүрлі әдістер стационарлық компьютерлер үшін жасалған анимациялық бағдарламалық қамтамасыз ету арқылы цифрлық ортаға көшірілді және осы бағдарламалық қамтамасыз етудің дамуы арқасында егжей-тегжейлі графикасы бар үш өлшемді анимациялық фильмдер пайда болды.

Үш өлшемді (3D) анимациялық туындылар компьютерлік графика саласындағы зерттеулерде шешуші рөл атқарады. Сандық ортадағы әзірлемелер көбінесе виртуалды көріністің шынайылығы мен әртүрлілігіне назар аударады. Дегенмен визуалды тілде әңгімелеу виртуалды камера мен жарық таңдауына байланысты. 3D анимациялық фильмдердегі экспрессиялық мүмкіндіктер түсіру процесіндегі барлық техникалық ресурстар мен құралдарды қамтиды.

Көптеген жылдар бойы кинематографистер әзірлеген әмбебап кинематографиялық техниканың белгілі бір жиынтығы анимациялық кадрларды жасауда нұсқаулық ретінде қызмет етеді. Анимациялық қойылымда виртуалды камераны қолданудың кинематографиялық рөлі – сахнаның эстетикалық дизайны мен мағыналық тұтастығын техника арқылы көрерменге жеткізу.

Дәстүрлі әдістен айырмашылығы, үш өлшемді ортада жобалау процесі белгілі бір параметрлерді дұрыс қолдануға негізделген. Үш өлшемді бағдарламалық жасақтамадағы виртуалды камера мен линза виртуалды кеңістікте нақты өмірде қолданылатын түсіру жабдығына еліктеу болып табылады.

Осы тұрғыдан алғанда, үш өлшемді анимациялық қойылымдарда режиссерлер, операторлар жылдар бойы әзірлеген белгілі бір жалпы кинематография ережелерін қолдануға болады. Дәстүрлі кино өнерінде жарықтандыру мен камера қозғалысы маңызды рөл атқарғанымен, үш өлшемді анимация техникалық тәжірибенің негізінде жасалады. Бұл екі түрлі құрылыс процесі техникалық жағынан ұқсас болмаса да, олар ортақ тіл құра алады. Үш өлшемді анимацияны өндіру кезеңінде осы жалпы тілдегі өрнек мүмкіндіктерінің шексіз, эксперименталды және қолдануға оңай рөлі екі құрылыс процесінен синтез жасай алады.

Соңғы жылдары анимацияны өңдеуге және кеңістікті, кейіпкерді және анимацияға қатысты қоршаған орта объектілерін жобалауға қатысты виртуалды

шындық үшін көптеген бағдарламалық жасақтамалар әзірленді. Quill by Smoothstep бағдарламалық құралы осы бағдарламалық жасақтаманың ішінде пайдаланушыларға ұсынатын әртүрлі интерфейс мүмкіндіктерімен ерекшеленеді. Бағдарламалық құралдың танымал болуының ең маңызды себептерінің бірі оның құрамындағы сандық құралдардың арқасында виртуалды шындық әлемінде қолданылатын дәстүрлі әдістермен анимация әдістерін жасауы болып табылады.

4. *Нейрондық желілермен кейіпкерлерді анимациялау.* Deep learning технологиясын қолдану: Нейрондық желілер кейіпкерлердің қозғалысын және бет қимылын автоматты түрде жасауға көмектеседі. Бұл әдіс әсіресе шынайы және эмоционалды анимация жасауда пайдалы. Сонымен қатар, қозғалысты алдын ала болжау техникасы: Нейрондық желілердің көмегімен кейіпкердің келесі қозғалысын алдын ала болжау және оны автоматты түрде анимациялау мүмкіндігі бар.

Жасанды интеллект және анимациялық өнер контекстінде пайда болған концепциялардың бірі нейрондық стильді тасымалдау болып табылады. Жасанды интеллект алгоритмдеріне «көркем стиль мен мазмұнды біріктіру арқылы жаңа бейнелер жасауға» мүмкіндік беретін бұл әдісті көптеген суретшілер мен дизайнерлер қолданады [105, 42]. Бұл әдістер суретшілер мен дизайнерлер үшін шығармашылық және жаңа ойын алаңын ұсынады деп айтуға болады.

Нейрондық стиль трансфері өнер және анимация әлеміндегі шекараны кеңейте отырып, дәстүрлі көркемдік экспрессиядан асып түседі. Осы кезде аниматограф нейрондық стильді тасымалдау сияқты технологияны енгізу үшін кейбір шешімдер қабылдау процесіне тап болуы мүмкін деп айтуға болады. Көркем интеллект пен шығармашылықты қамтитын бұл процесс нейрондық стильді тасымалдау әдістерін, пайдаланушылардың эстетикалық шешімін және техникалық дағдыларды қамтиды.

«Режиссер Питер Сон өзінің жаңа Elemental фильмі үшін от, су, ауа және жер элементтеріне негізделген кейіпкерлерді жасағысы келген болатын. VFX супервайзері Санджай Бакши және оның Ріхар-тағы командасы жасанды интеллект көмегімен кейіпкерлердің сыртқы түрін Сонның көзқарасымен сәйкестендіру үшін нейрондық стильді тасымалдау деп аталатын машиналық оқыту алгоритмін пайдаланды» [106,15].

5. *Генеративті дизайн және алгоритмдік анимация.* Генеративті дизайн әдістері: Генеративті дизайн анимация процесін автоматтандырып, ерекше визуалды стильдер мен қозғалыстар жасауға көмектеседі. Бұл тәсіл дизайнерлерге шексіз идея ұсынады.

Жасанды интеллект пен анимация әлемінде өз орнын алған тағы бір концепция – Generative Adversarial Networks (GAN) болып табылады. GAN – бұл екі жасанды интеллект желісі арасындағы бәсекелестік пен ынтымақтастыққа негізделген инновациялық жүйе. «Бұл жүйеде бір желі нақты кескіндерден тұратын деректер жиынтығымен оқытылады, ал екінші желі ұқсас кескіндерді жасауға үйретіледі» (108, 183-бет). Екі желі арасындағы бәсекелестік пен

ынтымақтастық өнер туындылары мен анимация сияқты шығармашылық мазмұнды өндіруде маңызды рөл атқарады.

GAN өнер туындыларын жасау кезінде бірегей шығармашылыққа ие болуы мүмкін. Осыған байланысты, олар өнер әлемінде жаңа белестерді бағындыруға мүмкіндік береді. Суретшілер мен аниматорлардың GAN арқылы өз жұмыстарына эксперименталды және өзгеше эстетика қосу мүмкіндігі бар. Сондай-ақ, көрерменге тың көріністі ұсына алады.

Бұл қолданбалар визуалды стиль мен көркемдік мәнерді жасауға бағытталған деп айтуға болады. Жасанды интеллект технологиясы, әсіресе, эстетикалық алаңдаушылық пен визуалды инновацияға баса назар аударады. Суретшілер мен дизайнерлердің шығармашылық әлеуетін кеңейтеді және түпнұсқа туындыларды жасауға көмектеседі. Бұл технология анимация мен өнер әлеміне жаңа өлшем қосып, шығармашылықты одан әрі арттырады. Дегенмен, бұл әдіс негізінен визуалды стиль жасау үшін қолданылатынын атап өткен жөн.

Қорытындылай келе, GAN және нейрондық желілер анимация мен өнер әлеміне жаңа өлшем әкеледі. Жасанды интеллект пен анимацияның сабақтастығы: Суретшілер мен дизайнерлерге өз жұмыстарын шығармашылықпен қалыптастыруға мүмкіндік берумен қатар, аудиторияға жаңа және ерекше тәжірибені түсіру мүмкіндігін ұсынады. Бұл технология өнер мен анимация әлеміндегі шығармашылықты одан әрі ілгерілетуін жалғастырады.

6. Процедуралық және реалистік анимация – жеке кейіпкерлердің мінез-құлқы мен тері, киім және басқа да материалдардың физикалық қасиеттерін симуляциялау арқылы анимацияның шынайы және табиғи көрінісін жасау. Бұл әсіресе ойындарда немесе интерактивті анимацияларда қолданылады. 3D анимациялық өндірісте жасалған көріністерде шынайы және егжей-тегжейлі кескіндерді алудың маңызды әдістерінің бірі – текстуралық жабынды. Текстуралау – бұл модельдердің бетін және түс қасиеттерін бейнелеуге арналған нысанға ұқсату процесі.

Барлық бар болған нысанның өзіндік түсі мен құрылымы бар. Заттың, яғни кейіпкердің сыртқы түрі жарықпен тікелей байланысты болғандықтан, жарықты қолдану барысында аса назар аударған дұрыс. Аталмыш кейіпкердің беткейдегі материалды анықтау модельдеу сияқты күрделі және қиын процесіндегі еңбек байқалады. Текстуралық жабынды дайындау кезінде заттардың беті мен түсі бойынша сипаттамасы егжей-тегжейлі қарастырылған. Объектінің бетіндегі кедір-бұдырлар, сызаттар және басқа ақаулы бөлшектердің өңделуі нысанға табиғи және шынайы көрініс береді.

«Көлеңкелеу, жарықтандыру деңгейі және оның беттегі өзара әрекеттесуін бақылайтын айнымалылардан тұрады. Ол негізгі түстер мен жарықтықты есептеу үшін кескінді өңдеуде қандай алгоритмдер қолданылатынын айтады. Ол үш түрлі әдіспен анықталады: жазық, бұрыштық және фон көлеңкелеу» [107, 27].

Көлеңкелеу әдісі объектінің сыртқы түрін және оның кескінді өңдеу кезінде әрекетін анықтау үшін материалды жасау үшін 3D бағдарламалық құралының нұсқауларына мүмкіндік береді. Бұл құрылымдар текстура мен материалды қабаттасуға қолайлы барлық бағдарламалық жасақтамадағы материал

редакторымен жасалады. Материалдарды пайдалану мақсатына және олардың жарықпен әрекеттесуіне байланысты орналасу бөліктері күрделі құрылымға ие.

Үш өлшемді – 3D бағдарламалық құралда шынайы жарықтандыруды жасамас бұрын, түс пен жарықтың бір-бірімен және олардың айналасындағы әлеммен қалай байланысатынын түсіну керек. Шынайы жарықтандыру термині күн немесе ай беретін табиғи жарыққа ғана қатысты емес екенін де назарға алу керек. Оған жасанды көзден шығатын жарық түрлері де кіреді.

«Такелаж – виртуалды қаңқалық құрылымдағы өзара әрекеттесетін сүйектер массивінің үш өлшемді қолданылуын көрсететін әдіс. Ол арнайы үлгінің сүйек құрылымын жасау әдісіне қатысты және кез келген дерлік нысанға қолданылуы мүмкін» [108, 4].

Бұл арнайы графикалық жабдықтың кескінді жылдам өңдеу өнімділігіне негізделген әдіс. Нақты осы шынайы уақыттағы өңдеу уақыты мен сапасы қолданылатын аппараттық құралға байланысты өзгереді. Бұл әдіс үш өлшемді интерактивті ортада және компьютерлік ойындарда қолданылады. Нақты уақыттағы көрсету мүмкіндігі үш өлшемді модельдер мен орталарды жасайтын компьютерлік бағдарламалық құралда да қол жетімді. Көлеңкелеу процесі нақты уақытта емес көрсетуге қарағанда есептеуге аз уақыт алатындықтан, фотореалистикалық нәтижелерді алу қиынырақ және техникалық процесті қажет етеді.

7. *CGI технологиясы.* Цифрлық анимация және визуалды эффектілер технологиясы 1970 жылдардағы бірқатар технологиялық әзірлемелерде, соның ішінде, компьютерлік технологияға қатысты бағдарламалық қамтамасыз ету мен жүйелерде жатыр. Олардың ішінде CGI технологиясы бірінші орынға шығады. CGI технологиясы компьютерлер шығаратын, өңдейтін және кескіндерді қамтитын тұжырымдама ретінде тұрады. CGI концепциясы тұтас кескінді компьютерлік ортада жасауға болатынын айтқанымен, ол бар кескінге операцияларды қолдану арқылы жаңа кескіндерді жасауды да қамтиды. CGI технологиясы кескіннің техникалық түзетуді қажет ететін бөліктерін толтыру немесе өзгертуді қажет ететін аймақтарды жою және қосу сияқты функцияларды атқара алады. Сонымен қатар, ол шын мәнінде жоқ виртуалды кейіпкерге шынайы көрініс беру арқылы оны тірілту сияқты жоғары қасиетке ие болу мүмкіндігі бар. [109, 82].

Бұл инновациялық тәсілдер анимацияның дамуына серпін беріп, жаңа шығармашылық мүмкіндіктерге жол ашады. Технология мен креативтіліктің үйлесімі арқылы ерекше анимациялық өнім жасап, көрерменге жаңа тәжірибе сыйлау мүмкіндігі зор.

3.2. Заманауи қазақ анимация мектебін қалыптастыруда ұлттық бірегейлік моделінің перспективалары

Заманауи қазақ анимация мектебін қалыптастыруда ұлттық бірегейлік моделінің перспективалары – мәдени құндылық, ұлттық дәстүрді дәріптеу арқылы ұлттық бірегейлікті сақтауда жатыр. Ұлттық бірегейлікті анимация

өнері арқылы көрсете отырып, елдің мәдени мұрасын насихаттап, оны болашақ ұрпаққа жеткізе аламыз. Осы секілді бірнеше негізгі перспективаларды қарастыруға болады:

Мәдени құндылықтарды тасымалдау. Қоғамның мәдени құндылықтары – өмір сүріп, ұрпақтан-ұрпаққа берілуі тиіс ең маңызды мәселе. Мәдени мұраны тасымалдауда халық ауыз әдебиеті, орындаушылық өнер, қоғамдық тәжірибе, табиғат пен ғалам туралы білім, қолөнер дәстүрі сияқты көптеген тақырыптарға жіктеледі. Мәдени мұраны жеткізудегі ең маңызды элемент – ауыз әдебиеті. Ауыз әдебиеті: эпос, аңыз, халық ертегілері, анекдоттар сияқты атаулардан тұрады. Анимациялық фильмдер мәдени құндылықтарды кейінгі ұрпаққа жеткізуде маңызды рөл атқаратыны сөзсіз. Өйткені мультфильмдер мәдени құндылықтарды жазбаша және ауызша түрде қамтитын қоғам үшін маңызды ресурстарға айналды. Олар осы мәдени құндылықтарды алу арқылы бүгінгі күнге бейімделді. Мәдени құндылықтарды олардың мазмұнына ешбір өзгеріс енгізбестен бүгінгі күнге жеткізу үшін технологияны пайдалану мәдени құндылықтарды тасымалдауда өте маңызды рөл атқарады.

Мәдени сабақтастықты қамтамасыз ету – қоғам үшін маңызды фактор. Өйткені мәдениет қоғамды біріктіретін байланыстардан тұрады. Осы байланыстардың арқасында қоғам бірлікке айналады. Мәдени трансферт мәселесіне осы тұрғыдан қарасақ, оның қаншалықты маңызды екенін түсінуге болады. Сол себепті анимация режиссерлеріне үлкен жауапкершілік жүктеледі.

Мәдени құндылықтарды тасымалдауда анимациялық фильмдер және мульткейіпкерлер әлеуметтік жадыға қызмет етеді деп айту дұрыс болар еді. Осыған байланысты кейіпкерлерге өмір сыйлай отырып, суретші қоғамның мәдени құндылықтарына да назар аударуы керек. Мысалы, тарихи тақырыптағы фильмнің кейіпкерлері асқан ұқыптылықпен, байыптылықпен жасалып, мазмұны тарихи шындыққа негізделуі керек. Дегенмен, қоғамға тәрбиелік бағыт беретін анимация фильмдерде қолданылатын кейіпкер арқылы берілетін тәрбиелік астармен қатар шынайы, өзгеше нұсқа болуы керек. Бұл егжей-тегжейлі, үздіксіз процесс суретші-аниматорлардың құзырындағы дүние. Басқаша айтқанда, фильмдердегі рөлдер актерлердің арасында бөлінетіні сияқты, кейіпкерлердің дизайнеріне яғни суретшісіне бұл рөлдерді бөлуде маңызды міндеттер жүктеледі.

Қазақ анимациясының ұлттық бірегейлікке қызмет етуі үшін ең маңызды перспективаларының бірі – *тарихи және мифологиялық кейіпкерлер жарату*. Ұлттық фольклордағы батырлар, аңыздар мен эпостық кейіпкерлерді экранға шығару маңызды. Бұл кейіпкерлердің анимациялық фильмдерде бейнеленуі бүгінгі ұрпақтың өткен тарихын білуіне және ұлттық мақтаныш сезімін қалыптастыруға мүмкіндік береді. Сонымен қатар, әлемдік нарықтан көріп отырғанымыздай, ұлттық анимация кейіпкерлер арқылы мәдени экономикаға жол ашылар еді. Сүйікті кейіпкер, қаһарманға айналған ойыншық балаларды да, ересектерді де қызықтыра алады. Бұл миллиондаған ойыншықтарды сатумен қатар, осы ойыншықтардың айналасында жасалған мәдениетті де береді. Осы жерден мәдениет экономикалық жүйе болумен қатар, мәдени трансферттің

жүзеге асуына үлкен үлес қосатын құбылыс деп қорытынды жасауға болады. Сонымен, анимация – бос уақытты қызықты өткізуді қамтамасыз ететін фантастика ғана емес, үлкен нарықтық билікті ұстанатын заманауи жанр.

Осаму Тезука Жапонияда 1930 жылдардан бері шағын көлемде жасалған анимацияны миллион долларлық салаға айналдырды. 1963 жылы Тезука жасаған Tetsuan -Atoma / Astro Boy анимациясы Жапонияға осы саланың алды болуына мүмкіндік берді [110, 6]. Жапондық аниме балаларға қарағанда ересектерге көбірек ұнады. Бұл анимедегі көз, қол мен аяқ әдеттегіден үлкенірек суреттелген. Дисней фильмдерінен айырмашылығы, жануарлар анимеде көп көрсетілмейді. Аниме кейіпкерлері көбінесе шынайы адамдар болды. Анименің басты тақырыбының бірі – бостандық үшін күресетін жоғары күшке ие жауынгер-кейіпкерлердің шытырман хикаясы. Бұдан басқа, роботтар, мифологиялық жаратылыстар, құбыжықтар мен рухтар басты аниме кейіпкерлері болып табылады [111, 19]. Жапондық аниме туралы сөз болғанда, Хаяо Миядзаки есімін атап өтпеске болмайды. Фильмдерімен жапон анимелерін жоғары деңгейге көтерген Миядзаки 2001 жылы «Елеске ергендер» (Whitehead, 2012) фильмімен Оскар алды.

Аниме мәдени трансферт тұрғысынан үлкен маңызға ие болғандықтан, Жапония Батыстан алған анимация әдістеріне өз мәдениетін, әсіресе мифтік бейнелерді қосу арқылы жаңа жанр тудырды. Анименің мазмұнын зерттегенде, кейіпкерлердің мифологиялық кейіпкерлерге өте ұқсас екені байқалады. Жапонияның анимеге өзінің мифологиялық элементтерін қосуы – олардың мәдениетін танымал ететін негізгі факторлардың бірі болып табылады. Бұл мысал мәдениетті танымал етуде анимацияның маңызды орын алатынын көрсетеді. Сонымен қатар, бұл жағдай мифологияны пайдалана отырып, танымал жанр жасау үшін батыстық мәдени шеңберде болу керек деген пікірді жоққа шығарады.

Көріп отырғанымыздай, фольклорлық оқиғаны баяндау формасының жаңа үлгісі ретінде анимация өнерінің алар орны ерекше. Сондай-ақ, ұлттық мәдениеттің сақталуы мен жаңа мәнге ие болуын, ұрпақтан ұрпаққа жалғануын қамтамасыз ете алатын бірегей инфрақұрылымдық маңызға ие. Әлемдегі алғашқы толықметрлі анимациялық фильм «Ақшақар және жеті ергежейлі», ал Қазақстандағы алғашқы мульттуынды «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» болуы анимация мен фольклор арасындағы тығыз байланыстың үлгісін көрсетеді. Қазіргі таңда шығарылатын мультипликациялық фильмдерде мәдени элементтердің көптеп орын алуы мәдениетті тасымалдауда және мәдениетті танымал етуде анимацияның күшін көрсету тұрғысынан тамаша мысал болып табылады.

Қоғамның ауызша мәдениеті уақыт өте өзгеріп, түрленіп, әртүрлі баяндаудың қайнар көзіне айналды. Бұл ауызша мәдениет кейде көркем мәтінге, кейде сценарийге айналдырылды. Мультфильмдер – осы ауызша мәдениеттің нәтижесінде дәстүрлі қайнар көзден нәр алатын өнер салаларының бірі болып табылады. Мифология, ертегілер, халық ертегілері, аңыз-әңгімелер, эпостар, бесік жыры және басқа да көптеген дәстүрлі жыр-туындылар мультфильм

сценарийінің басты өзегі болып табылады. Батыстық Уолт Дисней және Шығыстық Studio Ghibli сияқты әлемнің жетекші анимациялық студиялары мультфильм сценарийлерінде қайта пайдалану және қайталау арқылы дәстүрлі әңгімелердің классикалық элементтерін жанартады. Осылайша, мәдени жады сабақтастығын көрсетеді. Қазақстанда кино мен мультфильмдердегі сценарий бойынша ерекшелік пен креативтілік басты мәселе болып табылады. Осы тұрғыда Қазақстандағы анимациялық фильм (мультфильм) сценарийлерінің жазылуында қазақ мәдениетіндегі дәстүрлі баяндауларды қолдана бастау арқылы тақырып және көркемдік шығармашылық жағынан тұйық шеңберден шығуы мүмкін болар еді. Дәстүрлі әңгімелерді мультфильм сценарийлерінде қалай қолдануға болатынына назар аударуымыз қажет деп білеміз.

Бұрынғы кезде халық ертегілері мен аңыз-әңгімелері мәдениетті жеткізу, жаңарту міндетін атқарса, бұл міндеттерді бүгінде анимациялық фильмдер (мультфильмдер) атқаруда. Мәдени сабақтастықтың негізі – суреткердің өз өткенімен, тамырымен қарым-қатынас орната білуінде болып отыр. Өз тамырымен байланыс орнатқан суретші өткен мен болашақтың, шығыс пен батыстың арасын қай жерде қою керектігін біледі. Осылайша, мәдени дәстүрді жергіліктіден әмбебапқа жеткізетін мазмұны мен форматы бар сәтті мультфильмдер жасай алады.

Қазақтың бай мәдениеті туралы әңгімелер жиі жаңартылып отыруы маңызды. Осылайша, дәстүрден болашаққа көпір салу арқылы мәдени сабақтастықты қамтамасыз етуге және мәдениетті болашақ ұрпаққа жеткізуге болады. Бұл тұрғыда анимация суретшілеріне де үлкен жауапкершілік жүктеледі.

Ұлттың мәдени құндылықтарын сақтап, ұрпақтан-ұрпаққа жеткізу үшін сол кодтарды қайталап, жаңғырту қажет. Соңғы жылдары технологияның дамуымен үлкенді де, кішіні де кинотеатрларға әкелетін анимациялық фильмдер мәдени мұраны тасымалдаудың маңызды құралына айналды. Мәдени жадтағы сабақтастықты сақтайтын дәстүрлі әңгімелер анимациялық фильмдердің сценарийлерінің маңызды көзі болып табылады.

Анимациялық фильмдер ауызша және жазбаша мәдениеттің баяндауын алып, оларды қазіргі әңгімеге айналдырады. Бұл әрекетті орындау барысында олар мәдени ресурстарды екі түрлі жолмен пайдаланады. Біріншісі – заманның технологиялық мүмкіндіктерін пайдалана отырып, бар дәстүрлі әңгімелерді сол күйінде өмірге келтіру. Қазақтың *дәстүрлі өнері мен заманауи анимация стилін біріктіру*- ұлттық бірегейлікті сақтап қана қоймай, жаңашыл әрі тартымды визуалды стильді қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Мысалы, «Уолт Диснейдің «Ақшақар және жеті ергежейлі» мультфильмінің сюжеті Еуропадан шыққан. Бұл Еуропаның фольклорлық тарихын мультфильмдерге көшіру болып табылады. «Ақшақар мен жеті ергежейлі» (1937ж) әдеби ертегісін экранға бейімдеу арқылы Уолт Дисней ХХ ғасырдың ең қолайлы ертегілерін «иемдену құжатына» қол қойды» [112, 168].

Кейінгі жылдары «Мулан», «Аладдин» және «Покохонтас» сияқты фильмдерде көрінетіндей, әртүрлі елдердегі әртүрлі мәдениеттің фольклорлық

өнімдері туралы әңгімелер анимациялық фильмдердің тақырыбы мен тақырып көзіне айналды. Мультфильмдердің мәдени ресурстарды пайдалануының екінші жолы – бар дәстүрлі әңгімелерді қайта түсіндіру және мәтінаралық байланыстарды орнату. Бұған мысал ретінде Studio Ghibli шығарған жапон анимелерін келтіруге болады. Хаяо Миядзакидің «Желді алқап» (The Wind Rises, 2013) анимесіндегі Науссика атты кейіпкері грек мифологиясындағы Гомердің Одиссейін емдеген Науссикамен үйлеседі. Миядзакі Гомерге сілтеме жасағанымен, ол Науссиканы Батысқа да, Шығысқа да жатқызбайды және табиғат үшін күрескен эпикалық әйел кейіпкермен өз эпопеясын жазады [113, 137-138]. Осылайша, бар мәдени құндылықтар қайта түсіндіріледі және мәтінаралық сілтемелер бар анимациялық фильм сценарийлері үшін дереккөз болып табылады.

Қазақстанда әр кезеңде анимация суретшілері қазақ мәдениетінің бай мазмұнынан, кейіпкерлерінен, формалары мен оқиғаларынан шабыт алған туындылар жасауын жалғастыруы қажет. Қазақ анимациялық фильм сценарийлерінде ең көп тараған дәстүрлі әңгімелер мен кейіпкерлер: Алдар көсе, Қожанасыр, 17-ші ғасырдағы батырларымыз: Бөгенбай, Қабанбай секілді немесе эпостық батырлар жырындағы Алпамыс, Ер Тарғын батырлар бар деп санауға болады. Түрлі кезеңдерде көптеген қысқаметрлі фильмдер мен телехикаяларға тақырып болған бұл әңгімелер мен кейіпкерлер бүгінде Балапан, республикалық түрлі ресми арналарда көрсетіліп жатқан бүгінгі қазақ анимациясы сценарийлерінің қайнар көзі болып табылады. Бұл таныс және үнемі қайталанатын тақырыптарды әртараптандыру және сценарийлерімізді ерекшелендіріп, жаңа тақырыптар мен кейіпкерлерге байыту үшін қазақ мәдениетінің бай қорынан тиімдірек пайдалана алу керек.

Дүниежүзілік ЮНЕСКО ұйымы жүргізетін материалдық емес мәдени мұра зерттеулері де адамзатқа ғасырлар бойы ұмытылған тәжірибелерді, әңгімелерді, білім мен дағдыларды сақтауға және оларды болашақ ұрпаққа жеткізуге көмектесуді мақсат етеді. Қазақстаннан мәдени мұра тізіміне енген дәстүрлеріміз де бар.

2013 жылдан бастап Қазақстанан ЮНЕСКО-ға ұсынылған және Адамзаттың материалдық емес мәдени мұрасының репрезентативті тізіміне енгізілген элементтеріміз мыналар: Қазақша күрес, күй, қазақ жылқышыларының дәстүрлі көктемгі әдет-ғұрыптары, саятшылық (құс салу), айтыс, киіз үй, наурыз, асық ату ойыны секілді. Осыған байланысты түгендеу зерттеулері және қолдану процестері жыл сайын артып келеді. Инвентаризациядан басқа, ақпараттандыруды арттыру үшін бүкіл ел бойынша табиғатты қорғау зерттеулері де жүргізіледі (тірі мұражайлар, қорықтар және т.б.). Анимациялық фильмдерді зерттеу – хабардарлықты арттыру, ұмытылған немесе ұмытуға жақын құндылықтарды сценарийлерінің тақырыбы ретінде пайдалану арқылы мәдени сабақтастықты қамтамасыз етуге көмектеседі. Анимация суретшілері, студенттер мен осы салада сабақ беретін академиктер осы тақырыпта зерттеулер жүргізіп, қазақ мультфильмдерін түпнұсқа тақырыптармен және жаңа тақырыптармен байыту және әртараптандыру,

сондай-ақ ЮНЕСКО мақсат еткендей, ғасырлар бойы қалыптасқан бай мәдени жинақ пен тәжірибені сақтау, насихаттау тұрғысынан маңызды өзгерістер жасағанын қалаймыз. Осыны ескере отырып, «сценарийлік зерттеу» жүргізіліп, үміт күттіретін нәтижелер алынуы қажет.

Қазақ анимациялық фильмдерінің сценарийлерінде мәдени ресурстарды пайдалану осы уақытқа дейін перспективалы болғанымен, түпнұсқа және креативті мультфильм туындыларын жарыққа шығару үшін мәдени мұраны сценарий жазуда тиімдірек пайдалану қажет. Бұл соңғы жылдары даму үстінде болған қазақ анимациясының атын шығаратын төл туындылардың өмірге келуіне жол ашады деген ойымыз бар.

Қазақстандық анимациялық фильм сценарийлерін жазуда қазақ мәдениетінде жалғасқан дәстүрлі әңгімелерді қолдана бастау арқылы тақырып пен шығармашылық тұрғысынан жаңа ізденістерге кепіл болу мүмкіндігі жоғары. Дәстүрлі әңгімелерді анимациялық фильм сценарийлерінде қалай қолдануға болатынын анықтауға бағытталған зерттеу жұмыстары жүргізіліп, еліміздегі анимация бөлімінде білім алушылары арасында «Анимациялық фильм сценарийлерінде дәстүрлі әңгімелерді пайдалану» тақырыбында жан-жақты зерттеуге және тәжірибеде қолдануға тапсырма берілсе. Осылайша жүргізілген зерттеуде студенттер халық мәдени мұраларын пайдалана отырып, өзіндік географиялық, дәстүр ерекшеліктерін әртүрлі мазмұндағы сценарийлік қолданбаларды жүзеге асырудың жолдарын табар еді. Елімізде анимация мамандарын дайындаудың тек техникалық шеберлігін артыруды емес, басқа да шығармашылық қабілеттері ашылар еді:

- Анимациялық фильмнің сценарийін зерттеу, бақылау, тәжірибе жасау және бағалау дағдыларын дамыту;

- Көп өлшемді қабылдау, ойлау, жобалау және жүзеге асыру қабілеттерін дамыту;

- Қоғамдық шындық пен мәдениетті қорғай білу.

- Материалды емес мәдени мұраны қорғай білу;

- Шығармашылық ойлауды жаңашыл және ерекше туындыларға айналдыра білу.

- Қазақстанда анимацияның дамуы үшін маңызды кедергілердің бірі болып табылатын сценарийге қатысты өз мәдени ортасынан ресурстар таба алатындығынан хабардар болу;

Сценарий идеяны, пікірді көрсету, белгілі бір хабарды немесе доктринаны аудиторияға жеткізу, бір нәрсені түсіндіру үшін жасалады. Әйгілі анимация сценаристі Джеффри Скотт оқиғаға назар аудару үшін сценарийдегі идея басқаша болуы керек дейді. Түрлі идеяларды шығарудың көптеген жолдары бар. Скотттың айтуынша, солардың бірі белгілі оқиғаны өзгертіп, оны түпнұсқалық түрде айту [115, 1]. Осы мақсатта мәдени қайнар көзден идея әкелу арқылы жаңа жобалар жасауға болады. Қазақ мәдениеті – көптеген кино және анимациялық фильм сценарийлерінің қайнар көзі бола алатындай алуан түрлілік пен байлыққа ие.

Осылайша, мәдени мұраның өзіндік және ұлттық анимация дәстүрін ашуда қаншалықты бай ресурс екенін жеткізуге тырыстық. Маңыздысы Қазақстанның ЮНЕСКО-ның қорғауындағы материалдық емес мәдени мұрасын білу және оның анимация суретшілері пайдалана алатын ресурс екендігі туралы хабардар болуымыз. Елімізде анимацияның бір сала ретінде дамуына және олардың туындыларының дүние жүзіне таралуына өз мәдениетін, тарихын, салт-дәстүрін жақсы білетін, бүгінгі жағдайда олармен тіл табыса алатын суретшілер қол жеткізе алады деген ойдамыз.

Ғылым мен технологияның жаһандық дамуының және жаңа медиа технологияның арқасында анимация индустриясы өзінің мәдени шығармашылығымен, жоғары технологиясымен және қарқынды интеллектуалдық еңбегімен креативті индустрия саласында маңызды орынға ие болды. Технологияның қарқынды дамуының арқасында анимация, VFX1 және ойын секторлары үлкен аудиторияға қол жеткізе алды және анимация индустриясы әлемдік медиа және ойын-сауық нарығындағы ең жылдам дамып келе жатқан секторлардың біріне айналды. Мысалы, Америка Құрама Штаттарында Дисней басқаратын ірі анимация компаниялары әлемдегі ең үздік анимация саласының акциясына ие. Сонымен қоса, АҚШ ел экономикасындағы ең тұрақты және ең жылдам дамып келе жатқан салалардың бірі болып табылады. Бұл қатардан көрінген Жапония анимация индустриясы соңғы жылдардағы ең жылдам дамып келе жатқан екінші секторға айналды.

Осы секілді мысалдардан үлгі ала отырып, қазақ анимациясының сатылымына кепіл болатындай сапаға жағдай жасап, қазақ анимациялық өнімдерін *шетелдік нарыққа экспорттау* ұлттық бірегейлікті әлемдік мәдени контексте сақтауымызға ықпал етер еді.

Жаһандық тұтынушы тартымды, айқындығы жоғары визуалды тәжірибелер мен қызықты оқиғаларға сұранысы артып келеді және тұтыну жылдам қарқынмен жүруде. Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар мен өнер арқылы жасалған және жаһандық экономикаларда «түтінсіз ауыр өнеркәсіп» деген атпен танымал анимация 2021 жылға қарай 270 миллиард долларлық нарық көлеміне жетті. Соңғы нарықтық зерттеулерге сәйкес, анимация индустриясы 2023 жылы 404, 83 миллиард долларлық нарық көлеміне жетеді деп болжануда [116, 6].

Бүгінгі адамзат дәстүрліден мүмкіндігінше алшақ виртуалды ғасырда өмір сүріп жатыр. Бұл дәуір 4-ші өнеркәсіптік революцияның жүзеге асуымен күн сайын әртүрлі салаларда әртүрлі цифрлық өнімдерді өмірімізге кіргізуде. Цифрлық шешімдер дерлік барлық салада енгізіліп жатқан осы кезеңде адамзат қажеттіліктері мен тұтыну әдеттері де өзгерді. Бұл әдет қазіргі заманғы өнер әлемінде де көрінуде. Анимация өнері ретінде іргетасы қаланған анимация бүгінгі заманауи өнерде жеке-дара, дербес сала ретінде қарастыруды талап етеді. Өткен дәуірінде екі өлшемді және ақ-қара экрандық көрінісімен әсер еткен анимация бүгінгі технология дәуірінде үш өлшемді ұғымға айналды. Бұл тұрғыда бұқараға өте әсерлі анимациялардағы кейіпкерлердің рөлдері үлкен маңызға ие. Дәстүрлі мәдениет шабыттандырылған немесе дәуір ізімен жасалған

кейіпкерлердің дизайны анимацияның негізгі құрылыс блоктарының бірі болып табылады.

Анимациялық фильмдер көбіне балаларға арналған деген пікір қалыптасқанымен, бүгінде барлық жастағы адамдарға ұнайтын мультфильмдер шығарылуда. Визуалды коммуникация саласы ретінде анимациялық фильмдер көбінесе өздері өндірілетін мәдениет элементтерін бейнелейді және белгілі бір идеология арқылы бейнелерді, кейіпкерлерді және теорияны пайдалана отырып, осы мәдени элементтерді ішкі мәтіндермен жеткізеді.

Бүгінде дүние жүзінде жүргізіліп жатқан халықаралық зерттеулердің экономикалық ауқымын сараптайтын болсақ, тарихы тереңде жатқан көптеген салаларға қарағанда табыстылығы жоғары және тек секторға ғана емес, бүкіл елге елеулі үлес қосатын құрылым бар. Осы себепті әлемнің көптеген елдерінде анимация саласына айтарлықтай қолдау көрсетіліп, бұл салада елеулі жұмыстар атқарылуда. Сонымен қатар, анимация индустриясы да маңызды жарнамалық ортаны құрайды және оның кино индустриясындағы үлесі артып келеді. Сондықтан әлемнің көптеген маңызды елдері секторда өз пікірін білдіру үшін білімге де, өндіріске де айтарлықтай қолдау көрсетеді. Ұлттық анимацияны дамытуға арналған арнайы мемлекеттік бағдарламалар мен гранттар ұлттық бірегейлікке негізделген жобаларды жүзеге асыруға мүмкіндік береді. Қоғамның қолдауы да ұлттық анимацияның дамуына ықпал етеді. Жергілікті аудиторияның сұранысы мен қызығушылығы анимация саласын дамытуға серпін береді.

«Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясында білім алып жатқан аниматорлардың жұмыстарын қарастыра отырып, біз заманауи қазақ анимация өнері қазақы мәдениетті, ұлттық құндылықтарды экран алдына көптеп шығаруға деген ұмтылыс бар екенін байқаймыз. Қазақы мәдениетке батыстық дүниетаным әсер етіп жатқаны белгілі, осыған орай, отандық балалар анимациясын өндірушілерге қолдау көрсету қажет. Сонымен қатар:

1. Өскелең ұрпақты дәстүрлі қазақ ертегілерін, фольклорлық аңыз-әңгімелерін және метафоралық көріністерге тарту мақсатында Ұлттық телеарналарда қазақ анимациялық фильмдерін көрсету уақытын ұлғайту қажет;
2. Жас авторларды қолдау және талантты мамандардың өзге елге кетіп қалуына жол бермеу үшін көбірек гранттар мен субсидиялар бөлу керек;
3. Қазақ мәдениеті мен өнерін дәріптеу үшін оқу орындарының базасын кеңейткен жөн» [34].

Қазақ тіліндегі анимациялық фильмдерді дамыту ұлттық бірегейлікті сақтау жолындағы маңызды қадам. Бұл әсіресе, балаларға арналған анимациялық фильмдер үшін маңызды, өйткені мультфильм арқылы балалар тілді үйреніп, оның мәдени құндылықтарын меңгереді. Қазақ анимациясы қазақ тілімен қатар басқа тілдерге аударылып, жаһандық нарыққа шығу мүмкіндігіне ие. Бұл қазақ мәдениетін халықаралық деңгейде танымал етуге мүмкіндік береді.

Заманауи технологиялық құралдарды (мысалы, 3D анимация, VR, AR) қолдану арқылы ұлттық стильде жасалған анимациялық контент құру –

болашақтағы анимация мектебінің басты міндеті. Бұл ұлттық нақышты заманауи көрерменге жеткізудің тиімді жолы.

Заманауи қазақ анимация мектебін қалыптастыруда ұлттық бірегейлік моделінің перспективалары өте кең. Ұлттық мәдениетті сақтау мен насихаттау, тілдік ерекшеліктерді сақтау, заманауи технологиямен үйлестіру, ұлттық құндылықтарды дәріптеу, халықаралық нарыққа шығу, кәсіби мамандарды даярлау және қоғам мен мемлекеттің қолдауы – осының барлығы қазақ анимациясын дамытуда маңызды рөл атқарады. Осы бағыттардағы даму қазақ анимациясын жаңа деңгейге шығарып, ұлттық бірегейлікті әлемдік мәдени контексте танытуға мүмкіндік береді.

3 бөлім бойынша тұжырым

Жалпы, зерттеу нәтижелері бойынша салалық сарапшылар мен менеджерлерге келесі ұсыныстарды жасауға болады:

- Зерттеу жұмысымыздың бірінші бөлімінде саланың экономикалық өлшемдерінде көрсетілгендей, анимация индустриясы болашақтың ең маңызды экономикалық құндылықтарының бірі болып табылады. Осы мақсатта мемлекеттік ресурстардан, әсіресе білім беру саласына көбірек назар аудару арқылы секторды дамытуды қолға алу;

- Сала ішінде ынтымақтастық пен байланыс арналарын дамытуға болады, бұл әртүрлі салалардағы ынтымақтастыққа жол ашады;

- Индустрияда өндірілген жұмыс жүйелі түрде бақыланатын жүйені құру арқылы кері байланыс аясында саланы жақсарту әрекеттерін жеделдетуге болады;

- Әлемде бәсекелестік артықшылыққа ие болу үшін көбірек ресурстарды құрайтын мәдени және контекстік зерттеулерді, әсіресе сала мамандары жетіспейтін және анимациялық өндірістерде өте маңызды орынға ие болған өндіріске дейінгі салаға қосуға болады;

- Еліміз көптеген өркениеттің бесігі болған. Тамыры терең, тарихы бай. Сонымен қатар, мәдени байлықтың алуан түрлілігі бар. Осы құндылықтарды салада көрсету үшін пәнаралық зерттеулер жүргізілуі қажет;

- Қарқынды дамып келе жатқан ғылыми-техникалық үдеріс салаға қажетті жұмыс күшінің білімді және жоғары білікті болуын таптырмас жағдайға айналдырды деп айтуға болады. Өндіріске жоғары білікті жұмыс күшін тартуда кәсіптік білім беруді университеттің білім беру үдерісіне сәтті кіріктіру өте маңызды екендігін баса ату керек. Анимация индустриясы үнемі дамып, жаңарып отыратын сала болғандықтан, процесті мұқият қадағалап, университеттің білім беру процесіне осы әзірлемелерді енгізу өте маңызды;

- Анимация бойынша тиісті тараптар мемлекеттің салалық және үздіксіз қолдауы, қажетті құқықтық реттеулер және шешу қажеттігін атап өткеніміз де жөн болар;

- Қазақстандағы анимация индустриясында шығарылған фильмдерді анимация саласы қызметкерлерінің бағалауын және олардың кәсіби біліктілігін

қолдана отырып, бағалауы шартқа айналуы тиіс. Осылайша, зерттеу нарықтағы отандық өндіріс анимациялық фильмдерін бағалауды және сала қызметкерлерінің білім деңгейі, жынысы, кіріс деңгейі, жасы, тәжірибе саласы сияқты проблемаларын да қамту керек;

- Сонымен қатар, жасанды интеллект анимация сияқты дәстүрлі өнер түрлерімен әрекеттесе отырып, жаңа эстетикалық тәжірибелер мен экспрессия формаларының пайда болуына жол ашады деп айтуға болады. Сол себепті жасанды интеллект пен анимация арасындағы ынтымақтастық, өзара әрекеттестік болашақта одан да артады деп болжам жасай аламыз. Бұл ынтымақтастық бір-бірін толықтыратын және қолдайтын ортада суретшілер/дизайнерлер мен анимация өндірушілері арасында жаңа ынтымақтастық пайда болатындығын көрсетеді. Анимация өнері инновациялық, әсерлі анимациялық жобаларды шығару арқылы неғұрлым озық кезеңге өтумен дамуын жалғастырады. Бұл тұрғыда жасанды интеллект пен анимацияны пәнаралық көзқараспен шешу басқа пәндермен өзара әрекеттесу және ынтымақтастық мүмкіндіктерін арттыруы мүмкін. Осылайша, анимация өнері кеңірек шығармашылық қоғамдастыққа үлес қоса алады. Бұл анимация өнерінің жаңа шығармашылық дәуірдің қарсаңында тұрғанын көрсетеді;

- Уақыт өте келе, анимация тәсілдерінің өзгеруі, көптеген басқа салаларға қарағанда, ескі техникадан бас тартып, жаңасын енгізу арқылы болмайды. Керісінше, анимация пайда болғаннан бері жаңа әдістерді қосу және қолданыстағы әдістерді жетілдіру арқылы ілгерілеуді жалғастырды. Сондықтан, анимация әдістерін процесс және технологиялық даму контекстінде тұтас көзқараспен қарастырған жөн. Осы талаптарды ескере отырып жүргізілген бұл зерттеу процесстегі анимацияның дамуын және секторлар бойынша қолданудағы айырмашылықтарды тұтас көзқараспен шешуге бағытталған. Осы мақсатта, біріншіден, анимация дүниеге келгенге дейінгі техникалық әзірлемелер талқыланды;

- Анимацияның пайда болуымен анимация техникасының дамуын зерттегеннен кейін анимацияны индустрияландыру талқыланып, оны секторлар бойынша бөлу арқылы бағаланды. Әр түрлі секторларда жұмыс істейтін және анимациялық жобаларды жүзеге асырғысы келетін адамдар үшін анимацияны пайдалану тудыратын айырмашылықтарды түсіну және анимация әдістерін білу маңызды. Осыған сәйкес, әртүрлі секторлардағы анимацияның қолдану аймақтарын, әдістерін, артықшылықтары мен кемшіліктерін анықтау арқылы зерттеу нәтижеленді;

- Бұл зерттеуде анимация өнері цифрлық дәуір контекстінде зерттеліп, анимацияның тыныс-тіршілігі болып табылатын кейбір кейіпкерлердің дизайнына баса назар аударылды. Тақырып тиісті әдебиеттердің, кітаптардың, тезистер мен интернет ресурстарының қолдауымен түсіндірілді;

- Заманауи қазақ анимация мектебін қалыптастыруда ұлттық бірегейлік моделінің перспективалары: ұлттық мәдениетті сақтау мен насихаттау, тілдік ерекшеліктерді сақтау, заманауи технологиялармен үйлестіру, ұлттық құндылықтарды дәріптеу, халықаралық нарыққа шығу, кәсіби мамандарды

даярлау және қоғам мен мемлекеттің қолдауы – осының барлығы қазақ анимациясын дамытуда маңызды рөл атқарады. Осы бағыттардағы даму қазақ анимациясын жаңа деңгейге шығарып, ұлттық бірегейлікті әлемдік мәдени контексте танытуға мүмкіндік беретіндігі жеке-дара тақырыпшаларға бөлініп талқыланды.

ҚОРЫТЫНДЫ

Алдымыздағы ғылыми жұмыста әлемдік контексте кәсіби қазақ анимациялық мектебінің даму перспективаларына жан-жақты талдау жүргізілді. Зерттеу аясында қазақ анимациясының дамуына әсер ететін негізгі факторлар анықталып, анимациялық индустриядағы әлемдік үрдістерді ескере отырып, оның дамуының негізгі бағыттары тұжырымдалды. Зерттеуде ішкі және сыртқы аспектілер, соның ішінде технологиялық дамуды, мәдени ерекшеліктерді, білім беру бағдарламаларын және халықаралық ынтымақтастықты қамтыды. Жұмыс барысында тарихи-мәдени контекстке кешенді талдау жүргізіліп, қазақ анимациясы мектебінде қолданылатын технологиялық әдістер мен көркемдік тәсілдеркинотанушылық көзқараста талданды.

Диссертациялық жұмыстың ғылыми нәтижелерін жеті қорытындыда көрсетуге болады.

Бірінші қорытынды. Әлемдік анимация мектептерінің қалыптасуы мен негізгі тарихи кезеңдері хронологиялық тұрғыда жүйеленді. Әлемдік анимация мектептерінің теориялық тұжырымы 1970 жылдары қалыптасты. Анимация кинематографтан бөлінген дара өнер ретінде қарастырылып, мектептердің ортақ бағыты негізінде анимацияның көркем тілі, жаңа форма, стиль, эстетикалық және стилистикалық ерекшеліктері теорияға жүйеленді.

- Дисней мектебі (*The Walt Disney Company*) - 1920 жылдары бастау алып, әлемдік анимация мектептері қолданған арнайы ережелерден тұратын базалық оқыту жүйесін қалыптастырады. Классикалық анимация мектебі 12 заңдылық, целлулоид, эклер, оптикалық эффект арқылы әлемдік анимация өнерінің шығармашылық деңгейіне әсер етеді. Сонымен қатар, диснейлік анимация техникасы ұзақ уақыт жалпыға ортақ бейнелеу формасы ретінде қарастырылып келді.

- Трнка мектебі ХХ ғасырдың 1945-1960 жылдар аралығында қалыптасып, еуропада анимациялық оқу бағдарламаларын құруға айтарлықтай әсер етті. 1945 жылы Трнка студиясы (*Trnka's Studio*) – әрекет атмосферасы, жарық, декорация, қуыршақты анимация және пиксиляция, stop-motion техникасы, түрлі ракурстар, көлемді кейіпкердің эмоционалды қалпын ашатын ірі план, статикалық кадр, экранның стандартсыз композициясы, клиптік монтаж сынды экрандық белгілердің теориялық негіздерін қалыптастырады.

- 1956 жылы пайда болған Загреб мектебі (*Zagrebačka škola crtanog filma*) бірегей анимациялық стиль мен әдіске ықпал ететін инновация мен эксперименттердің орталығына айналды. Мектеп қалыптастырған әдіс – диалог пен декорациядан бас тарту, конструктивті қозғалыс, абстрактілі пішідер кескіндемесі, фотоколлаж техникасы, сурет-фазалардың қысқартылуы, жоғарыдан алынған ракурс, түстік реңктің үйлесімділігі, иммерсивті монтаж әдісі, нарративті және метанарративті баяндау, минимализм және кубизм стилі, жанрлар гибридизациясы, психологиялық тақырыптар секілді көркемдік тәсілдер анимация тілінің негізін құрады.

- 1950 жылы Румын мектебінің (*Animafilm*) құрылуы анимация өнерінде көркемдік тәсілдері мен стилизациясын дамытты. Мектептің негізгі

концепциясы – жанданған кескіндеме (әйнектегі кескіндеме), гравюра, инелі экран, аппликация және көлеңкелі театр техникасы, ренессанстық бейнелеу формасы, архитектуралық готика мозайкалары, контурсыз фазалар, романтизм мен модерн стилі, кубизм мен сюрреализм элементтері, күрделі аллегориялық бейне т.б.кешенді әдістерден қаланды.

- Болгар мектебі (*Sofia animation*) 1950 жылдары қалыптастып, анимация өнерінің көркемдік тілін дамыта түседі. Графикалық анимация және майлы бояу техникасы, декорация мен мәтіннен бас тарту, минимализм стилі, бір реңкті түстік шешім, кейіпкерлердің өзгеше суреттелуі, фигуралардың жылдам қозғалысы, ою-өрнекті сызбалар – Болгар мектебінің негізгі қағидаларын құрайды.

- «Союзмультфильм» мектебі 1936 жылы балаларға арналған анимациялық студия бағытында қалыптасып, кеңестік елдер арасында білім беру орталығына айналды. Мектептің негізгі концепциясы графикалық және көлемді анимация, эклер, аппликация, пиксияция, жанданған кескіндеме (әйнекті кескіндеме), пластилин технологиясы, терең кеңестік эффектісі, иконографиялық стиль, фольклорлық мотив, символизм мен аллегориялық бейне әдісі бойынша жүйеленді.

- 1985 жылы «Ghibli» анимациялық студиясы құрылғаннан бастап жалпы мультипликация саласында сапа стандарты өркендеп, бүкіл әлемдегі мәдени және көркемдік аспектілерге әсер ете бастайды. Жапон аниме мектебінің негізгі концепциясы – қол камерасы және акварельді техника, аниме мен манга жанры, феминизм, экология, адам болмысы сынды ауқымды тақырыптарымен әлем анимациясы өнерінде теориялық оқыту әдісін қалыптастырды.

- АҚШ, Еуропа, Жапония және Кеңестік (одан әрі Ресейлік) елдерінде анимациялық білім беру жүйесінің қалыптасуы мен дамуы, әлемнің басқа да елдеріндегі мультипликация саласында пайда болып, оның өрлеуіне тікелей ықпал етті. XX ғасырдың басындағы әйгілі суретші-аниматор У. Диснейдің қалап кеткен кәсіби мектебінің негізінде дүние жүзі аниматорлары мультипликациялық фильм жасау амалдарын меңгеріп, уақыт өте келе, өз кәсіби мектептерін қалыптастырғандығымен тұжырымдалды.

Диснейлік мектеп (секундына 24 кадр) кейіпкерді үздіксіз қозғалту арқылы көрерменді қызықтыра алатын трюктер жасаған болса, шығыстық, әсіресе, жапондық анимация (секундына 6-8 кадр) табиғатты мінсіз әрі шынайы (реализм) көрсету арқылы анимациялық қозғалысты азайта білді. Нәтижесінде, сюжеттік оқиға кейіпкердің үздіксіз қозғалысымен емес, мизанценадағы деталь арқылы берілетін болды. Лемитті анимация әдісі аниматографқа ғана емес, жалпы кино өнеріне де өз әсерін тигізгені анықталды;

Екінші қорытынды. Кеңестік дәуір мен тәуелсіздік кезеңіндегі қазақ анимациясы мен мектебінің қалыптасуы мен даму үдерісіннің ерекшелігі сараланды. 1967 жылы қазақ анимациясы мектебінің қабырғасы режиссер Әмен Қайдардың келуімен қаланды. 1979 жылы Н. В. Гоголь атындағы Алматы көркемсурет училищесінде «Суретші мультиплакатор» мамандығы ашылып, кейіннен 1993 жылы Алматы театр және көркемсурет институтында Анимация

режиссурасы бөлімшесінің ашылуымен жалғасты. 2012 жыл Астана қаласы Қазақ ұлттық өнер университетінің «Театр, Кино және телевизия» факультетінде «Анимация режиссурасы» мамандығы ашылды. Бүгінде Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы анимация саласындағы мамандар даярлайтын негізгі жоғарғы оқу орны болып табылады.

Үшінші қорытынды. Қазақ анимация мектебінің эволюциясы мен трансформациясы күрделі тарихи кезеңдерден өткен және жаңа сын-қатерлер мен технологиялық бейімделген саланың серпінді дамуы байқалады. Бүгінгі таңда отандық анимация әлемдік индустрияда маңызды орын алады және оның болашағы жаңа технологияны интеграциялауға, білім беру сапасын арттыруға және әлемдік қоғамдастықпен мәдени байланыстарды тереңдетуге бағытталған. Заманауи қазақ анимациясындағы кәсіби мектептің шығармашылық-технологиялық мәселелері айқындалып, эволюциялық дамуы мен трансформациясына салыстырмалы-сараптамалы талдау жасалды. Осы негізде заманауи талапқа сай келу үшін қазақ анимациясында 2D, 3D технологиялық бағдарламалар қатарын көбейтіп және модельдеуші мамандар санын өсіру керек; қазақ анимациясында арнайы бағдарламалар мен эффектілерді құрайтын құралдарды жыл сайын жасақтап отыратын ұсақ компаниялар санын артыру қажет; арнайы оқу орындарындағы компьютерлік бағдарламалар, лицензиялары, платиндер, графикалық планшеттер, компьютерлерді жаңарту мәселелері қолға алынуы тиіс секілді өзекті мәселелер төңірегінде зерттеу жүргізіледі.

Төртінші қорытынды. Кәсіби аниматорлар даярлау мәселелерін зерттеу арқылы бүгінгі ұлттық анимациялық мектеп жүйесіне заманауи технологияны енгізу тәсілдері айқындалды. After Effects, Side Effects Software, Autodesk Tinkercad, Autodesk 123D, Premiere Pro, 3D Builder, Cinema 4D, MoI 3D т.б. көптеген компьютерлік және анимациялық бағдарламалар, түпнұсқалы лицензияларымен қамтамасыз ету және модельдеу бағдарламалар қатарын көбейту мәселесі қозғалды.

Жасанды интеллект анимация сияқты дәстүрлі өнер түрлерімен әрекеттесе отырып, жаңа эстетикалық тәжірибелер мен экспрессия формаларының пайда болуына жол ашады деп айтуға болады. Сол себепті жасанды интеллект пен анимация арасындағы ынтымақтастық, өзара әрекеттестік болашақта одан да артады деп болжам жасай аламыз. Бұл ынтымақтастық бір-бірін толықтыратын және қолдайтын ортада суретшілер, дизайнерлер мен анимация өндірушілері арасында жаңа ынтымақтастық пайда болатындығын көрсетеді. Анимация өнері инновациялық, әсерлі анимациялық жобаларды шығару арқылы неғұрлым озық кезеңге өтумен дамуын жалғастырады. Бұл тұрғыда жасанды интеллект пен анимацияны пәнаралық көзқараспен шешу басқа пәндермен өзара әрекеттесу және ынтымақтастық мүмкіндіктерін арттыруы мүмкін. Осылайша, анимация өнері кеңірек шығармашылық қоғамдастыққа үлес қоса алады. Бұл анимация өнерінің жаңа шығармашылық дәуірдің қарсаңында тұрғанын көрсетеді;

Бесінші қорытынды. Заманауи қазақ анимациясының кәсіби мектебін қалыптастыруда жаңашыл әдістердің қолданылу концепциясын белгілеу арқылы ұлттық бірегейлік моделінің перспективалары анықталды. Анимация өнері

кинематорафтан бөлек, дара өнер түрі ретінде қарастырылды. Білім беру бағдарламасына операторлық өнер, актер шеберлігі, пантомима, физика, анатомия, кескіндеме, пластикалық сурет, музыкатану, әдебиеттану т.б. пәндерді қосу мәселелері алғаш рет көтерілді. Анимация теориясы негізінде жеке концепциясын құрастыру және шет елдің анимациялық бағыттағы әдебиеттерді қазақ тіліне аудару міндеттері алға қойылды.

Пайдаланылган әдебиеттер тізімі:

1. Интернет ресурс: <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P1900001045>
2. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. // М.: «Искусство», 1974. -288 С.
3. Хитрук Ф.С. Профессия-аниматор(В 2тт., т. 1.) // – М.: Гаятри, 2007. – 304 с.
4. Энциклопедия отечественной мультипликации. // Составление С.В.Капкова. – М.: Алгоритм, 2006. -816 С.
5. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор (В.2 тт., т.2.) // –М.: Гаятри, 2007. -304 с.
6. Асенин С.В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы // –М.: Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. -78 с.
7. Каранович А.Г. Мои друзья куклы // –М.: Искусство, 1971. -175 с.
8. Невидимов А.В. 100 лучших мультфильмов (?) // –К: Самидзат, 2016. -116 с.
9. Машковцев Б.А. Словарь-справочник современных анимационных терминов // – М.: URSS, 2015. -256 с.
10. Асенин С.В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и о своем искусстве // –М.: Искусство, 1983. -207 С.
11. Сененко М.С. Античность в европейской живописиXV-началаXX веков // – М.: Советский художник, 1984. -176 с.
12. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. –М.: ВГИК, 2005. -128 с.
13. Асенин С.В. Йон Попеску-Гопо: рисованный человечек и реальный мир// – М.: Союз кинематографистов СССР, Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986 г. -128 с.
14. Горшкова Д.В. История российской мультипликации. XXвек. // –М.: Издательский дом «Варио», 2016. 528 с.: ил.
15. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учеб. пособие для вузов / Н.С. Куркова. -2-е изд. –М.: Издательство Юрайт; Кемерово: Изд-во КемГИК, 2019. -234 с. – (Серия: Университеты России).
16. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. –М.: ВГИК, 2010. -197 с.
17. Норштейн Ю. Свобода выбора // Искусство кино.- 1990.- № 2.- С. 17-18.
18. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром // –М.: «Искусство», 1980 г. -239 с.
19. Frank Thomas and Ollie Johnston. The Illusion of life Disney Animation.-- Disney Editions; Rev Sub edition, 1995. -548 p.
20. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр // –Москва: Издательство «Эксмо», 2019. - 392 с.
21. Wayne Gilbert. SIMPLIFIED DRAWING for PLANNING ANIMATION // Anamie, 1999. — 79 p. — ISBN-13 9780971343917.

22. Giannalberto Bendazzi. ANIMATION: A WORLD HISTORY: Volume I / Foundations – The Golden Age // CRC Press, 2016. -226 p.
23. Randall Chambers. Tim Burton's Advancement of Dark Gothic Art // Art, 2007. -43 p.
24. Кэмелл Э., Уоллес Э. Корпорация гениев. Как управлять командой творческих людей. // Изд.: Альпина Паблишер, 2014. -430 с.
25. Giannalberto Bendazzi. ANIMATION: A WORLD HISTORY. Volume 2: The Birth of a Style – The Three Markets// CRC Press, 2016. -464 p.
26. Jack Hamm. Cartooning the Head & Figure // — TarcherPerigee, 1986. — 120 p.
27. Goldberg E. Character Animation Crash Course! // Los Angeles: Silman-James Press, c2008. – 241 p.
28. Ülo Pikkov. AntiAnimation: Textures of Eastern European Animated Film // Doctoral thesis Estonian Academy of Arts, 2018. -264 p.
29. Нугербек Б. Анимация и фольклор: [О влиянии нар. Фольклора на создание мультфильмов] // Новый фильм. -1991. №2. С. 14-15 (23)
30. Ногербек Б.Р. На экране «Казахфильм». Статьи, рецензии, эссе, интервью // – Алматы: RUAN, 2007. – 520 с.
31. Ногербек Б.Р. Кино Казахстана // -Алматы: Национальный продюсерский центр, 1998. -272 с.
32. Ногербек Б.Р., Наурызбекова Г.Қ., Мұқышева Н.Р. Қазақ киносының тарихы: оқулық. –Алматы: ИздатМаркет, 2005. -289 бет.
33. Ногербек Б. Когда оживают сказки // -Алма-ата: Онер, 1984. -159с., 16 л.
34. Aday Abeldinov, Malik Mukanov, Alma Aidar & Nazira Mukusheva «Prospects for The Development of The Modern School of Kazakh Animation (Based on Analysis of Student Animated Films)» // Quarterly Review of Film and Video. 6 Apr 2023
35. Харди У. Путеводитель по стилю ар нуво // Пер. с англ. –М.: ОАО Издательство «Радуга»,1999. -128 с.
36. Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: автореферат диссертации. Москва, 2009. -60 с.
37. Аристарко Г. История теории кино; пер. с итал. Г. Богемского // -М.: Искусство, 1966. -352 с.
38. Теплиц Е. История киноискусства: Перевод с польского. Т.2:1928-1933 // -М.: Прогресс, 1971. -276 с., 36 л.илл.
39. Андреев Л.Г. Сюрреализм // -М.: Высшая школа, 1972. -234 с.
40. Орлов А. Фрейдистская символика в анимационном кино // «Киноведческие записки», 2001. №52. с.216-234
41. Смирнова О.М. Литература и культура европейского авангарда // -СПб.: ООО «Книжный дом», 2013. -40 с.
42. Пенская В.Е. Создание web-сайта «арт-терапия как средство коррекции эмоциональной сферы детей младшего школьного возраста»: дипломная работа // - Красноярск, 2016. -43 с.

43. Козлова А.А. Синтез приемов анимации, коллажной техники и инсталляции в кинематографе Яна Шванкмайера // ARCTICULT: e-journal in art studies and humanities, 2014. №3 (15). с. 45-53
44. Краус Р. Подлинность авангарда и другие модернистские мифы // -М.: Художественный журнал, 2003. -320 с.
45. Фрейлих С.И. Теория кино: От Эйзенштейна до Тарковского: Учебника для вузов. – 7-е изд. // -М.: Академический Проект; Гаудеамус, 2013. -512 с.
46. Зорина Е. Шедевры мировой живописи. Развитие импрессионизма // -М.: Белый город, 2008. -128 с.
47. Волков Н.Н. Цвет в живописи // -М.: Искусство, 1965. – 214 с.
48. Основы композиции. Рисунок. Живопись и цветоведение: учеб. пособие / Ю. И. Карпова [и др.]. – СПб. : ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2019 – 220 с.
49. Ткачева Е.А. Режиссеры немецкого экспрессионизма. От театра к кино // «Общество.Среда. Развитие», 2013. №3 (28). С. 183-187
50. Молчанова К.В. Арт-группа «Мост» и зарождение экспрессионизма в социокультурном контексте истории Германии начала XX века: Дипломная работа. Санкт-Петербург, 2017. -48 с
51. Хитрук Ф. Поверх барьеров // «Детская литература», 1977. № 4. С. 66-73
52. Васильева В.П. «Оттепель» на «Созмультфильме»: расширение тематического репертуара студии и роль анимации в идеологическом воспитании советского человека после XX съезда КПСС // Вестн. НГУ. Серия: История, филология. 2017 Т. 16, № 8: История. С. 104–113.
53. Әбілдәнов А.Қ. Ұлттық анимацияны дамытуда әлемдік тәжірибені қолдану: диссертациялық жұмыс // -Астана, 2012. – 51 б.
54. Бектас Г., Аққайыр Ж. Анимация – көркем өнер падишасы // Айқын, - 2017. -29 қараша (№181). - 5-8 б.
55. Садыкова Г., Бекишев Г. Дорога ценою в жизнь... // «Рух-Мирас», № 1 (4). – 2005. С. 95-101
56. Әлбеков Т., Алпысбаева Қ., Мүрсәлімова Н.М. Бабалар сөзі: Жүзтомдық // -Астана: «Фолиант», 2013. Т. 98: Күлдіргі әңгімелер.—440 бет.
57. Беркова Н.Н. История мировой анимации: Материалы к учебно-методическому комплексу дисциплины – Изд. 2-е, испр., допол. // - Алматы: КазНАИ им. Т.Жургенова. -2013. -80 с.
58. Абилхамитқызы Р. Көркем әдебиеттегі кейіпкерлерді бейнелеу тәсілі мен әдебиеттанудағы персонификация ұғымы. // МАТЕРІАЛИ ХІІІ Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Проблеми та перспективи розвитку науки на початку третього тисячоліття у країнах СНД» 30 –31 липня 2013 р.
59. Қондыбай С. Мифке оралу // Рух-Мирас», №2 (5), 2005. 13-19 б.
60. Муканова Т. Подлинный островок культуры в ойкумене Казахстана. // «Рух-Мирас», № 1 (4), 2005. С. 102-105
61. Муканова Т. Удивительный мир анимации в Казахстане // журнал: «Простор», 2012. №6. С. 173-180

62. Дөнқабак О. Анимациялық фильм жасау – инемен құдық қазғандай. // «Дала мен қала» газеті, №34 (214). - 2007. 12-13 б.
63. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении: Пер. с англ. А. М. Аемуровой, Ю. В. Волковой под ред. С. И. Ждано-вой // - М.: ГИТР, 2005. — 196 с, илл. — (Серия «Телемания»).
64. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма // СПб.: Сеанс, 2017. -304 с.: ил. -12+
65. Соколова Г.П. Ретроспектива как форма раскрытия представления главного героя в зарубежном кинематографе XX-XXI веков: технические приемы визуализации // -Москва, 2020. – 137 с.
66. Rudolf Kurtz. EXPRESSIONISM AND FILM // Published by John Libbey Publishing Ltd, 3 Leicester Road, New Barnet, Herts EN5 5EW, United Kingdom, 2016. -250 p.
67. Гусев В.Е. Эстетика фольклора. // – Л.: Наука, 1967. – 319 с.
68. Изикаева Г.М. Сыртланова Н.Ш. Развитие творческих способностей дошкольников средствами мультипликации : методическое пособие // -УФА: Аэтерна, 2020. -30 с.
69. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации // -М.: «Искусство», 1964. 144 с., + 8 вклеек, 178 с.
70. Иванов Б. Введение в японскую анимацию. 2-е изд. //М.:Фонд развития кинематографии, 2001. -396 с.
71. Искаков А.А. Комбинированные съемки: диссертационная работа // - Алматы, 2015. -75 с.
72. Из чего сделаны мультики // Огонек. — 2009. №25. С. 42-43.
73. Сиранов Қ. Кино. Жылдар. Ойлар: Мақалалар жинағы. / Құраст. Б.Дәрімбетов // -Алматы: Өнер, 1983. 160 б.
74. Giannalberto Bendazzi. ANIMATION: A WORLD HISTORY. Volume 3: CONTEMPORARY TIMES// CRC Press, 2016. -416 p.
75. Жаманбаева Н. Қазіргі қазақ анимациясындағы жаңа кейіпкерлер сипаты: дипломдық жұмыс // -Алматы, 2017. -69 б.
76. Байсабаева Т.Н. Қазақ анимациялық фильмдерінде заманауи технологиялардың қолданылу ерекшеліктері: магистрлік диссертация // - Алматы, 2019. – 87 б.
77. Еңгебай А. Қазақстандағы заманауи анимацияның дамуына сандық технологиялардың әсері: магистрлік диссертация // -Алматы, 2021. – 72 б.
78. Намазбеков Н.К. Предметная анимация: Учебное пособие. Алматы: КазНАИ им. Т.Жургенова, 2015. -81.
79. Сарқыт Ә. «Мұзбалақ» көрерменге жол тартты. Алты алаш. №43(354), 26 қазан, 2018. -4.
80. Тарасов В.И. Мультипликация – это эсперант всего человечества, искусство поколения «NEXT» // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств, 2015. №3 (18).С.104-108.
81. Қайдар Ә. Құрастырушылар: Л.К. Рахипова, С.К. Мерекеева. Біздің замандастар.Әмен Қайдар // -Алматы:Искандер, 2008. -208 б.

82. Angie Jones, Jamie Oliff. Thinking animation: Bridging the Gap Between 2D and CG // Publisher: Thomson Course Technology, 2007. – 368 p.
83. Г.Бектас, А.Исләмбек. Анимациялық студияларды топтастыру жағы шешілсе...// Айқын. – 2017. – 2 наурыз (№32). 5-8 б.
84. Флеминг Б., Доббс Д. Методы анимации лица. Мимика и артикуляция: пер. с англ. // – М.: ДМК Пресс, 2002. - 336 с.: ил.
85. Муканова Т. Н. ... и зреет художественный образ: (адаптация К.С.Станиславского для анимации): Учебное пособие // - Алматы: КазНАИ им. Т.Жургенова, 2014. -248 с.
86. Preston Blair. Cartoon animation // Walter Foster Publishing, 1994. – 224 p.
87. Hooks Ed. Acting for animators: a complete guide to performance animation / Ed Hooks; foreword by Brad Bird; illustrations by Paul Nass // Heinemann Drama, 2003. -130 p.
88. Абельдинов А., Жаманбаева Н. Әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайындағы қазақ анимациясы кейіпкерлерінің визуалды трансформациясы // Central Asian Journal of Art Studies (CAJAS), Том 9. №1. Наурыз 2024. 163-175 б. ISSN 2520-2162
89. Кривуля Н.Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий: в 2 ч. // -М.: Аметист, 2012. -392 с.
90. Орлов А.М. Духи Компьютерной Анимации. Мир Электронных Образов и Уровни Сознания // - Москва: Мирт, 1993. -105 с.
91. Тоқаев Қ.К. Қазақстан Республикасының дипломатиясы // -Алматы: Гаухар, 2002. -563 б.
92. Прахов А. А. Самоучитель Blender 2.6. // - СПб.: БХВ-Петербург, 2013. - 384 с.: ил.
93. Джамбруно М. Трехмерная графика и анимация //-М.: Вильямс, 2002. -640 с.
94. Керлоу А.В. Искусство 3D-анимации и спецэффектов (пер. с англ. Е.В.Смолиной) // – М.: ООО «Вершина», 2004. -480 с.:илл.
95. Дёмин А.Ю. Основы компьютерной графики: учебное пособие /А.Ю. Дёмин; Томский политехнический университет. –Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2011. – 191 с.
96. Осипа Дж. 3D-моделирование и анимация лица: методики для профессионалов, 2-е изд.: Пер. с англ. // – М.: ООО «ИД «Вильямс», 2008. - 400 с.:ил.
97. Ратнер П. Трехмерное моделирование и анимация человека (2-е изд.) // – Вильямс, 2005. -272 с.
98. Л.Кремер. Производство звуковых рисованных фильм в американских мультипликационных мастерских // -Москва: Гизлегпром, 1934. - 52 с.:ил.
99. Флеминг Б., Доббс Д. Методы анимации лица – Animating Facial Features and Expressions: пер с англ. // – М.: ДМК Пресс, 2002. -336 с.:ил.
100. Ганеев Р.М. 3D-моделирование персонажей в Maya // -М.: Горячая линия–Телеком, 2012. -284 с.

101. Мильчин Ф.М. Неофициальное пособие по созданию трехмерных анимированных объектов на персональном компьютере // -М.: Бук-пресс и К, 2005. -368 с.
102. Робертс С. Анимация 3D-персонажей // -М.: НТ Пресс, 2006. -264 с.
103. Mazone M, Elgamal A. Creativity, and the potential of artificial intelligence. // -Arts, 8(26)2019.
104. Hardman. M., Driyu.C., Egan.M. Human exceptionality: Society, school and family // Boston: Allyn & Bacon, 2008.
105. Petersen R. S. Comics, Manga, and of Graphic Narratives // -USE: Praeger, 2011.
106. Бауман З., Шығыс батыс: Ой журналы. Философия өнері мен мәдениеті қауымдастығы, 2002.19-20 б.
107. Roger S. Comics, comix & graphic novels // London: Phaidon Press, 2003.
108. Verna V., Valiya.E. 3d rendering - techniques and challenges // International Journal of Engineering and Technology, 2(2), 29.(2010, Mart 19).
109. White T. Animation from Pencils to Pixels // - New York: Routledge, 2006. - 528 p.
110. Powell A.V. Blender 2.5 Lighting and Rendering. Packt Publishing.(2010).
111. Whitaker, H., & Halas, J. Timing for Animation. Focal Press.(2009).
112. Sengir S. On the main design line. Journal of social science research (2016), 478-487.
113. Idelson K. (2023). How A.I. aided the elemental VFX artists and production team, 2023.
114. Thomas L. The Anime Machine: A Media Theory of Animation, 2009, 424p.
115. Jeffrey S. How to Write for Animation // - Paperback, 2003, 224p
116. Dan T. Animation // - Process, Cognition and Actuality, 2019. 312 p. Safeguarding Intangible Cultural Heritage // - UNESCO

ФИЛЬМОГРАФИЯ:

Қазақ анимациялық фильмдері

1. Қарлығаштың құйрығы неге айыр?

1967 жыл, «Қазақфильм» киностудиясы
Сценарий авторы: Әмен Қайдаров
Қоюшы режиссер: Әмен Қайдаров
Оператор: С.Артемов
Дыбыс операторы: Л.Додонова, У.Давлетғалиев
Композитор: Н.Тілендиев

2. Ақсақ құлан

1968 жыл, «Қазақфильм» киностудиясы
Сценарий авторы: Әмен Қайдаров
Қоюшы режиссер: Әмен Қайдаров
Қоюшы суретші: Әмен Қайдаров
Оператор: С.Артемов
Дыбыс операторы: Л.Додонова, У.Давлетғалиев
Композитор: Н.Тілендиев

3. Прозрение

1973 жыл, «Қазақфильм» киностудиясы
Сценарий авторы: Ә. Қайдаров
Қоюшы режиссер: Ә. Қайдаров
Қоюшы суретші: Е. Бейсембинова
Мультфильм суретшілері: А. Жүнісов, Г. Дүсенко, Б. Калистратов, Г. Тушканова, Тюгай, Е. Ким
Оператор: С. Артемов
Дыбыс операторы: Қ. Құсаев
Композитор: Н.Тілендиев

4. Қырық өтірік

1978 жыл, «Қазақфильм» киностудиясы
Сценарий авторы: Әмен Қайдаров
Қоюшы режиссер: Әмен Қайдаров
Қоюшы суретші: К.Сейданов, Ж.Дәненов
Қуыршақ жетекшілері: А.Джунусов, Д.Кусаинов
Оператор: С.Аралбаев
Дыбыс операторы: Ж.Мухамедханов, М.Ускоба
Композитор: Н.Тілендиев

5. Келбет

1973 жыл, «Қазақфильм» киностудиясы

Сценарий авторы: Г.Садықова
Қоюшы режиссер: Г.Садықова
Қоюшы суретші: Г.Мырзашев
Мультфильм суретшілері: Г.Бекишев, Хасенов, Е. Ким
Оператор: Ж.Бадаев
Дыбыс операторы: Н.Перебаскина
Композитор: В.Киселевский

6. Алпамыс батыр

1986 жыл, «Қазақфильм» киностудиясы
Сценарий авторы: ЖәкенДәненов, Ғани Қыстауов, Маргарита Соловьева
Қоюшы режиссер: ЖәкенДәненов, Ғани Қыстауов
Қоюшы суретші: ЖәкенДәненов, Ғани Қыстауов
Оператор: Н.Иминов
Дыбыс операторы: А.Байгарин
Композитор: Тулеген Мухамеджанов

7. Ер төстік және айдаһар

2012 жыл, «Қазақфильм» киностудиясы
Сценарий авторы: ЖәкенДәненов, Рустам Туралиев, Михаила Алдашин
Қоюшы режиссер: ЖәкенДәненов, Рустам Туралиев
Қоюшы суретші: ЖәкенДәненов, Рустам Туралиев, Михаила Алдашин
Продюсері: Рустам Туралиев
Композитор: Виталий Михаэлис, Едиль Хусаинов, Актоты Раимкулова

8. Мұзбалақ

2018 жыл, «Қазақфильм» киностудиясы
Сценарий авторы: Тілек Төлеуғазы, Тұрдыбек Майдан, Адай Абельдин
Қоюшы режиссер: Тұрдыбек Майдан
Қоюшы суретші: Адай Абельдинов
Дыбыс режиссері: Виталий Ткаченко, Екпін Жеңіс
Композитор: Әсет Дәненов, Ұшқын Жамалбек

9. Көксерек

2015 жыл, «Kadamanimation» студиясы
Сценарий авторы: Әбдіқадір Сабыр, Нұрқанат Байзақ
Қоюшы режиссер: Мейіржан Сандыбай
Қоюшы суретші: Султан Жұмабекұлы
Арнайы эффектілер: Дәурен Шілдебай
Дыбыс режиссері: Абылай Энгельс
Композитор: Әсет Дәненов, Қуаныш Аманбала

10.Күлтегін

2018 жыл, «Қазақфильм» киностудиясы

Сценарий авторы: Адай Абельдин
Қоюшы режиссер: Адай Абельдин
Қоюшы суретші: Абзал Еңсебаев, Қуаныш Нағыз, Мейіржан Төлепбай,
Шаттық Тұрсынәлі
Композитор: Әсет Дәненов

11. Шырақ

2023 жыл, Arastudios & JKS Entertainment
Сценарий авторы: Мейіржан Сандыбай
Қоюшы режиссер: Мейіржан Сандыбай
Қоюшы суретші: Құдайберген Ахат
3D форматтағы дизайны: Нұрсерік Жандарбай
Дыбыс режиссері: Абылай Энгельс
Композитор: Дастан Қалмағанбетов

12. Ит

2017 жыл, Arastudios & JKS Entertainment
Сценарий авторы: Мейіржан Сандыбай, Серік Төлеуіш, Салтан Сайран
Қоюшы режиссер: Мейіржан Сандыбай
Қоюшы суретші: Құдайберген Ахат
3D форматтағы дизайны: Нұрсерік Жандарбай
Дыбыс режиссері: Абылай Энгельс
Композитор: Дастан Қалмағанбетов

Еуропа мультфильмдері

13. Қол

1965 жыл, Прага мультипликациялық және қуыршақты кино студиясы
Сценарий авторы: Иржи Трнка
Қоюшы режиссер: Иржи Трнка
Қоюшы суретші: Иржи Трнка
Қуыршақ жетекшілері: Иржи Трнка
Оператор: Людвик Гайек
Композитор: Вацлав Троян

14. Гурвинек циркі

1955 жыл, Прага мультипликациялық және қуыршақты кино студиясы
Сценарий авторы: Вратислав Блажек, Иржи Трнка
Қоюшы режиссер: Иржи Трнка
Қоюшы суретші: Иржи Трнка
Қуыршақ жетекшілері: Иржи Трнка
Оператор: Людвик Гайек
Композитор: Ян Рихлик

15. Шабыт

1949 жыл, Loutkového filmu Gottwaldov студиясы

Сценарий авторы: Карел Земан

Қоюшы режиссер: Карел Земан

Қоюшы суретші: Карел Земан

Қуыршақ жетекшілері: Карел Земан

Оператор: Антонин Горак

Композитор: Зденек Лишка

16. Джимми Кобвой

1957 жыл, Загреб фильм студиясы

Сценарий авторы: Ватрослав Мимица, Владимир Тадей

Қоюшы режиссер: Душан Вукотич

Қоюшы суретші: Златко Бурек, Борис Колар

Оператор: Эрнест Грегл

Композитор: Александр Бубанович

17. Суррогат

1961 жыл, Загреб фильм студиясы

Сценарий авторы: Ватрослав Мимица, Владимир Тадей

Қоюшы режиссер: Душан Вукотич

Қоюшы суретші: Златко Бурек, Борис Колар

Оператор: Эрнест Грегл

Композитор: Томислав Симович

18. Гомо сапиенс

1960 жыл, Studioul Cinematografic Bucuresti

Сценарий авторы: Ион Попеску-Гопо

Қоюшы режиссер: Ион Попеску-Гопо

Қоюшы суретші: Ион Попеску-Гопо

Оператор: Алеку Попеску

Композитор: Думитру Капояну

19. Маргаритка

1965 жыл, Бояна студиясы

Сценарий авторы: Тодор Динов

Қоюшы режиссер: Тодор Динов

Қоюшы суретші: Тодор Динов

Оператор: Димитер Хаджиев

Композитор: Симеон Пиронков

Кеңестік мультфильмдер

20. Скамейка

1967 жыл, «Союзмультфильм» студиясы
Сценарий авторы: Херлуфа Бидструпа
Қоюшы режиссер: Лев Атаманов
Қоюшы суретші: Розалия Зельма, Борис Корнеев
Оператор: Михаил Друян
Композитор: Никита Богословский

21.Банкет

1986 жыл, «Союзмультфильм» студиясы
Сценарий авторы: Гарри Бардин
Қоюшы режиссер: Гарри Бардин
Қоюшы суретші: Николай Титов
Оператор: Сергей Хлебников
Композитор: Владимир Кутузов

Шығыс мультфильмдері

22.Ветер крепчает

2013 жыл, Studio Ghibli
Сценарий авторы: Хаяо Миядзаки
Қоюшы режиссер: Хаяо Миядзаки
Қоюшы суретші: Ёдзи Такэсигэ
Продюсер: Тосио Судзуки
Оператор: Ацуси Окуи
Композитор: Дзё Хисаиси

23.Унесенные призраками

2001 жыл, Studio Ghibli
Сценарий авторы: Хаяо Миядзаки
Қоюшы режиссер: Хаяо Миядзаки
Қоюшы суретші: Ёдзи Такэсигэ
Продюсер: Тосио Судзуки
Оператор: Ацуси Окуи
Композитор: Дзё Хисаиси