

**ОТКРЫВШИЕСЯ ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ПОСТСОВЕТСКОГО  
КИНОВЕДЕНИЯ**

В силу существования в середине XX веке «Железного занавеса» между Западом и Востоком советские мультипликаторы в СССР были лишены возможности в достаточной степени изучить и следовать школе японской анимации. Не являлись исключением и казахские мультипликаторы. С возникновением независимого, демократичного Казахстана открылись все окна, демонстрирующие достижения мировой анимации, однако казахские мультипликаторы не спешили следовать идеям и стандартам самой яркой и успешной в последние десятилетия анимации – японской аниме. Объяснением этому, на наш взгляд, является то, что существующая дистанция между казахской и японской анимации была сознательно сохранена казахскими аниматорами, стремящимися сохранить зародившиеся ростки своей подлинно национальной мультипликации от постороннего воздействия. Но, все же, на наш взгляд, сближение произошло в силу того, что и казахская и японская творческие страны имели, по крайней мере, одну точку соприкосновения – древнейшую алтайскую мифологию и архаичную культуру Алтая. Первой привнесла эту тему в казахскую мультипликацию режиссер Т. Муканова, снявшая в 1991 году, фильм «Алтай ойын». Однако, понимая, что аниме – это всегда сюжет с присутствием духовками, следует отметить, что особенно близко подошли к алтайской архаике авторы анонсированного в 2012 году полнометражного фильма «Ер Тостик» (режиссер Ж. Даненов, авторы сценария А. Хайдаров, Ж. Даненов и Р. Туралиев). Фильм отсылает зрителей к древним казахским культам - арухам (духам предков). Маленький герой ленты Ер Тостик не является дитем человеческим, он явился из грудинки лошади – сакрального тюркского животного. К тому же, в этом фильме прослеживается не мусульманская картина мира, а древнетюркская с трехуровневым шаманским Мировым деревом, примером тому является властелин подземного мира – Бапа-хан, желающий завладеть двумя мирами – наземным и верхним.

К этому добавим, что мистическое начало, свойственное японской аниме, всегда присутствовало также в казахской мультипликации, даже в знаменитых фильмах советского времени А. Хайдарова «Почему у ласточки хвост рожками?» (1967) и «Аксак кулан» (1968). Далее эту линию продолжил и углубил Г. Мырзашев в фильмах «Лицо» и «Слепой» (1989 г.), а также Ж. Даненов и Г. Кистауов в ленте «Остров драконов» (1998) и К. Касымов, создавший фильм «Волшебная лента» (1998) и «Хвостик» (2003). И все же, нам представляется, что в настоящее время казахские аниматоры продолжают искать свой путь в киноискусстве, хотя уже достаточно часто можно увидеть в казахских мультфильмах большеглазые лица героев японского аниме.

Главной отличительной чертой и типологической особенностью современного этапа развития искусства является то, что процесс художественного творчества

одновременно выступает и процессом рефлексивного прояснения и истолкования. Поэтому мы обращаемся к исследованию японской анимации как феномена, несущего в себе отпечаток культуры и традиционного религиозного мировоззрения Японии, способного повлиять на успешное решение актуальных проблем казахского анимационного искусства.

Для анализа художественного языка аниме, концентрирующих в себе противоречивую многоплановость как мира, так и сознания художника, методология советского искусствоведения явно была недостаточна. Поэтому для искусствоведческой науки современного Казахстана столь насущно стоит вопрос о разработке методологических проблем семантического анализа японского анимационного кино на основе критического осмысления фильмов японского аниме с онтологической точки зрения взаимоотношений персонажей и объектов, а также прояснение связей фольклорных мотивов японской анимации с тюрко-алтайским и китайским фольклором.

Киноискусство является не только продуктом культуры, но и само способно являться ключевым фактором появления различных видов социо-культурных стратов, со своим сленгом, кодом, атрибутами, знаковыми вещами, идеалами и героями. На протяжении всего своего существования кино США создавало субкультуру ковбоев Дикого Запада, а в 60-е годы XX века кино СССР сформировало яркие страты советской романтики.

Как отмечал теоретик мультипликации И. Иванов-Вано «В мультипликационном фильме фантазии художника открывается неограниченный простор. Он может создавать любой вид движения: карикатурное, комическое, фантастическое, бытовое. Он может придать жизнь и движение стулу или комоду. Он может превратить слона в муху и, наоборот, буквально на глазах у зрителя сделать из мухи слона. <...> Для мультипликации нет ничего недоступного. Это искусство неограниченных техник возможностей, где действительность тесно переплетается с фантазией и вымыслом, где фантазия и вымысел становятся действительностью»<sup>1</sup>. Анимация обладает гораздо большими ресурсами в деле развития национальных идей, чем документальное кино и художественные ленты, так как ее концептуальной основой является органичная связь фантазии авторов с легендами и мифами народа, его мировоззрением и фольклором.

Для достижения целей государственной программы Казахстана в сфере киноискусства следует не только создавать экономические условия для развития отечественного кинопроизводства, но и внимательно изучать опыт тех стран, в которых киноиндустрия добилась значительных успехов. Около 1907 года в Японии был произведен первый известный мультфильм неизвестного автора, состоявший из пятидесяти нарисованных на целлулоидной ленте кадров. Схематично изображенный на них ребенок пишет иероглифы 活動写真 – движущиеся фотографии. Таким образом, в этой стране появилось понятие «кино», точнее, анимационного киноискусства, вызывающего у кинокритиков еще много вопросов. Классик современного анимационного кино Ю. Норштейн, преподающий мультипликацию в Японии уже семнадцать лет, затрудняется ответить на вопрос о том, что же представляет собой японская анимация: «У меня нет какой-то единой оценки японской анимации. Кто-то из японских режиссеров занимается мультипликацией, связанной с культурными традициями. <...> Другие режиссеры, естественно, тоже производят мультипликацию, связанную с японским материалом, но эта мультипликация в большей степени еще

1 Иванов-Вано И. Рисованный фильм. – Москва: Госкиноиздат, 1950. –88 с.

и сильно европеизирована»<sup>2</sup>. С 1958 года японская мультипликация развилась в целую киноиндустрию, известную сегодня как аниме, для которой характерна особая манера отрисовки персонажей и фонов.

Термин «анимэ:сён (アニメ)» происходит от английского слова *animation* – анимация. Исследователь А. Карелин прослеживает в семантике нового японского термина «западный» вектор, он подчеркивает, что аниме обозначает анимацию вне зависимости страны, где она была создана, а также напоминает, что в самой Японии до середины 1970-х годов анимационные фильмы носили название «манга-эйга (кино-комиксы)»<sup>3</sup>. Термин «manga iega» Л. Кудрявцев понимает как главное различие между японской мангой и американским комиксом: «...по сравнению с комиксами в ней более плавная и подробная раскадровка. Часто каждая отдельная картинка показывает лишь то или иное движение персонажа, и “прочитать” их можно только в последовательности. В результате получается что-то вроде сплава кино и комикса. Не зря то же аниме получило свое название лишь в семидесятых годах прошлого века, а до этого именовалось – движущаяся манга»<sup>4</sup>. В настоящее время в научной литературе отсутствует четкое определение термина *аниме*.

Задача разработки принципов теоретико-искусствоведческого анализа произведений японских художников приобретает особенную остроту и актуальность на современном этапе развития национальной анимации Казахстана. Ситуация, в которой развивается казахское анимационное искусство, уникальна. В Казахстане искусство анимации зародилось лишь в XX веке, когда Казахстан входил в состав СССР и художественная культура, в том числе и анимационное искусство, развивалась под контролем и направляющим влиянием официальной идеологии.

Вместе с тем исследуемая тема отвечает общим тенденциям смены акцентов в определении приоритетов современных философских и искусствоведческих исследований. Как свидетельствует анализ публикаций ведущих отечественных и зарубежных специалистов проблема семантического анализа японского анимационного кино является одной из наиболее актуальных, так как подходов академической методологии искусствознания к разработке таких проблем, как отношение человека и человека, человека и киборга, человека с мистическими и инопланетными существами попросту не существовало. Процессы радикальной трансформации, которые претерпевает киноискусство в эпоху глобализации, требуют новых подходов и применения новых методологических стратегий в осмыслении японского аниме.

На основании выше приведенного материала следует вывод о том, что казахстанское киноведение, как гуманитарная наука начала развиваться в контексте мировых тенденций развития философско-эстетического дискурса. Исследования в области зарубежной анимации, в частности, аниме, открывают новые горизонты понимания культурологических, философских, этических и эстетических ценностей без искажающего воздействия идеологических установок, что непременно положительно скажется на развитии казахстанской анимации.

---

2 Норштейн Ю. Монолог // Аниме гид. – 2009. - № 5. – С. 30–32.

3 Карелин А. Шагнуть в распахнутые окна // Место аниме в мире фантастики. – 2004 - № 8. – С. 50–53.

4 Л. Кудрявцев. Летающий остров аниме // Новый Мир, – 2010 - №2. – С.