

О.С. Бурибеков^{1*}, С.Е. Нурмуратов²,
Рейхан Гёкбен Салук³, Д.С. Болысбаев⁴

¹Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті, Қазақстан, Алматы қ.

²Философия, саясаттану және дінтану институты, Қазақстан, Алматы қ.

³Анкара Хаджи Байрам Вели университеті, Түркия, Анкара қ.

⁴Мұхтар Әуезов атындағы Оңтүстік Қазақстан университеті, Қазақстан, Шымкент қ.

*e-mail: Onlasyn777@mail.ru

АНИМАЦИЯ ӨНЕРІН МӘДЕНИЕТТАНУ ТҰРҒЫСЫНАН КЕШЕНДІ ЗЕРТТЕУДІҢ ФИЛОСОФИЯЛЫҚ АСПЕКТІСІ

Мақалада қазақ анимациясының мысалдарын ескере отырып, қазіргі заманғы гуманитарлық зерттеулер контекстінде анимацияның философиялық аспектілеріне терең талдау жүргізілді. Анимацияның онтологиясына, оның мәдени-философиялық және семиотикалық талдауларына, сондай-ақ анимациялық фильмнің герменевтикалық және визуалды әсерінің әлеуетін анықтауға баса назар аударылады. Сондай-ақ, мақалада анимацияның қоғамдық сананың қалыптасуына әсері кеңінен қарастырылады. Зерттеу анимация тек өнер түрі ретінде ғана емес, сонымен қатар қоғамның терең мәдени және философиялық аспектілерін бейнелейтін негізгі мәдени құбылыс ретінде де назар аударады. Классикалық қазақ анимациясының контекстінде зерттеу ұлттық бірегейліктің, мифологияның және тарихтың анимациялық өнер туындыларына әсерін талдауды қоса алғанда, мейлінше кең сипат алады. Мұндай терең талдау анимацияның ойын-сауық құралы ретінде ғана емес, сонымен бірге мәдени құндылықтар мен халықтың төл өнерін тану және сақтау құралы ретінде қалай әрекет ететінін түсінуге мүмкіндік береді. Жапониядағы анимацияның эстетикалық, философиялық-семиотикалық, әлеуметтік-философиялық, этикалық-философиялық және тарихи-философиялық аспектілеріне ерекше назар аударылады. Мақалада қарастырылған мәдени-философиялық тәсіл анимациядағы шындық пен көркем қиялды бейнелеудің нақты метафоралық құралдарын көрсетеді. Бұл тәсіл көмегімен өнердің рухани байлығы арта түсіп, оны жаңа деңгейге көтереді және әлеуметтік-мәдени дамуға әсер етеді. Мақала сонымен қатар анимация контекстінде адамның машинаға айналу тақырыбын да терең зерттей келе және әртүрлі уақыт кезеңдерінде адамның материалдық табиғатын қабылдаудағы өзгерістерді анықтау арқылы заманауи философияны қарастырады. Анимацияның қоғамдық санаға әсерін талдай отырып, біз бұл өнер туындылары біздің әлем туралы және өзіміз туралы идеяларымызды қалай қалыптастыратыны туралы түсінігімізді кеңейтеміз. Талдау нәтижелері анимациялық өнердің күрделілігін және оның маңыздылығы мен қазіргі қоғамға әсерін толық түсіну үшін оны жан-жақты зерттеу қажеттілігін көрсетеді. Жұмыс қазіргі әлемдегі анимацияның мәні мен рөлін түсінуді кеңейте отырып, мәдениеттану мен философия саласына маңызды үлес қосатын құнды деректерді ұсынады.

Түйін сөздер: анимация, кинематография, фольклор, анимация философиясы, цифрлық өнер, сәйкестілік, жапон анимациясы, аниме, қазақ анимациясы, мәдениеттану, семиотика.

O.S. Buribekov^{1*}, S.E. Nurmuratov², Reyhan Gekben Saluk³, D.S. Bolysbaev⁴

¹Kazakh National Pedagogical University named after Abay, Kazakhstan, Almaty

²Institute of Philosophy, Political Science and Religious Studies, Kazakhstan, Almaty

³University of Ankara Hacı Bayram Veli, Turkey, Ankara

⁴South Kazakhstan University named after M. Auezov, Kazakhstan, Shymkent

*e-mail: Onlasyn777@mail.ru

The philosophical aspect of a comprehensive study of the art of animation from the point of view of cultural studies

This article provides an in-depth analysis of the philosophical aspects of animation in the context of modern humanitarian studies, taking into account examples from Kazakh animation. The main focus is on the ontology of animation, its cultural, philosophical and semiotic analysis, as well as identifying the potential of the hermeneutic and visual influence of an animated film. The article also examines the impact of animation on the formation of public consciousness. The research draws attention to the fact that animation is not only an art form, but also a key cultural phenomenon reflecting the deep cultural

and philosophical aspects of society. In the context of Kazakh animation, the study takes on a broader character, including an analysis of the influence of national identity, mythology and history on works of animation art. Such an in-depth analysis allows us to understand how animation acts not only as an entertainment medium, but also as a means of transmitting and preserving cultural values and the identity of the people. Special attention is paid to the aesthetic, philosophical-semiotic, socio-philosophical, ethical-philosophical and historical-philosophical aspects of animation in Japan. The cultural and philosophical approach considered in the article reflects the specific metaphorical means of depicting reality and artistic imagination in animation. This approach enriches the spiritual wealth of art, takes it to a new level and has an impact on socio-cultural development. The article also touches on new and modern philosophy, exploring the topic of human transformation into a machine in the context of animation and identifying changes in the perception of human material nature in different periods of time. By analyzing the impact of animation on public consciousness, we expand our understanding of how these works of art shape our ideas about the world and ourselves. The conclusions of the analysis emphasize the complexity of animation art and the need for a comprehensive study of it in order to fully understand its significance and impact on modern society. The work presents valuable data that make an important contribution to the field of cultural studies and philosophy, expanding the understanding of the meaning and role of animation in the modern world.

Key words: animation, cinematography, folklore, philosophy of animation, digital art, identity, Japanese animation, anime, Kazakh animation, cultural studies, semiotics.

О.С. Бурибеков^{1*}, С.Е. Нурмуратов², Рейхан Гёкбен Салук³, Д.С. Болысбаев⁴

¹Казахский национальный педагогический университет имени Абая, Казахстан, г. Алматы

²Институт философии, политологии и религиоведения, Казахстан, г. Алматы

³Университет Анкары Хаджи Байрам Вели, Турция, г. Анкара

⁴Южно-Казахстанский университет имени М. Ауэзова, Казахстан, г. Шымкент

*e-mail: Onlasyn777@mail.ru

Философский аспект комплексного изучения искусства анимации с точки зрения культурологии

В настоящей статье проведен глубокий анализ философских аспектов анимации в контексте современных гуманитарных исследований, с учетом примеров из казахской анимации. Основное внимание уделяется онтологии анимации, ее культурно-философскому и семиотическому анализу, а также выявлению потенциала герменевтического и визуального влияния анимационного фильма. Также в статье рассматривается воздействие анимации на формирование общественного сознания. Исследование обращает внимание на то, что анимация является не только как формой искусства, но и как ключевой культурный феномен, отражающий глубинные культурные и философские аспекты общества. В контексте казахской анимации, исследование принимает более широкий характер, включая анализ влияния национальной идентичности, мифологии и истории на произведения анимационного искусства. Такой глубокий анализ позволяет понять, как анимация выступает в качестве не только развлекательного средства, но и как средство передачи и сохранения культурных ценностей и идентичности народа. Особое внимание уделяется эстетическим, философско-семиотическим, социально-философским, этико-философским и историко-философским аспектам анимации в Японии. Культурно-философский подход, рассмотренный в статье, отражает специфические метафорические средства изображения действительности и художественного воображения в анимации. Такой подход обогащает духовное богатство искусства, выводит его на новый уровень и оказывает влияние на социокультурное развитие. Статья также затрагивает новую и современную философию, исследуя тему превращения человека в машину в контексте анимации и выявляя изменения в восприятии материальной природы человека в разные периоды времени. Анализируя влияние анимации на общественное сознание, мы расширяем наше понимание о том, как эти произведения искусства формируют наши представления о мире и самих себе. Выводы анализа подчеркивают сложность анимационного искусства и необходимость всестороннего изучения его для полного понимания его значения и влияния на современное общество. Работа представляет ценные данные, вносящие важный вклад в область культурологии и философии, расширяя понимание значения и роли анимации в современном мире.

Ключевые слова: анимация, кинематография, фольклор, философия анимации, цифровое искусство, идентичность, японская анимация, аниме, казахская анимация, культурология, семиотика.

Кіріспе

Мәдениеттану, философия, тарих және әлеуметтану сынды түрлі салалардағы ғалымдардың назарын аударатын анимациялық кинематографияны зерттеу саласында бірнеше бағыттар бар, алайда бұл салада әлі толыққанды кешенді зерттеулер жүргізілген жоқ. Қытай зерттеушісі Ма Цян жүргізген зерттеуінде (Ма Цян, 2010) «анимациялық шығармалардың» анықтамасын ұсынған. Ол анимацияның өзегі «шығармашылықтан» бастау алатын әдеби-көркем жанр, ал көркем формалары ретінде комикстерді мысал ретінде атап өткен. Оның туындыларына кітаптар, газеттер мен фильмдер, теледидар, аудиовизуалды өндіріс, театрландырылған қойылымдар және заманауи ақпараттық-коммуникациялық технологияларға негізделген анимацияның жаңа түрлері кіреді.

Мультипликация өнері кинематография сынды экрандық өнердің бір түрі болғанымен, алайда оның эволюциясы киноның дамуынан ерекшеленетін өзге жолмен жүріп өтті. Анимацияның семиотикалық палитрасы ұзақ уақыт бойы шектеулі болғандықтан, жасалған туындылар алғашқыда көрерменге айтарлықтай әсер етпеді. Анимацияның мұндай «шектеулілігінің» себептерін тек өндірушілердің жаңа мүмкіндіктерді игеруге құлықсыздығын себеп ету орынсыз. Аниматографияны толыққанды дамыту үшін қажетті алғышарттар мен қоғамдық қажеттіліктің сол кезеңде болмағандығы қарқынды дамудың басты тежеуіш факторлары ретінде қарастырылады.

Анимациялық шығармалардың кең мүмкіндіктері ұзақ уақыт бойы ішінара оқшауланған жағдайларда қолданылғандықтан көбінесе мүмкіншілігі толықтай ашылмай келген еді. Алайда ХХ ғасырдың ортасы технологиялық прогресс пен креативті тәсілдер осы өнердің әлеуетін ашуға мүмкіндік берген тұста анимация саласында айтарлықтай өзгерістер орын алған. Түрлі-түсті графика, үш өлшемді анимация және компьютерлік генерацияны енгізу аниматорлар үшін жаңа көкжиектер ашып, бұл олардың идеяларын реализмнің жоғары деңгейінде жүзеге асыруға мүмкіндік бергендігі анық. Тақырыптардың саналуандығы терең әлеуметтік-мәдени өзгерістерді көрсете алса, ал анимацияның инновациялық әдістері әртүрлі стильдер мен тәсілдердің қалыптасуына ықпал етті. Анимациялық мазмұнға негізделген телеарналардың пайда болуы да анимация аудиториясын едәуір кеңейткені белгілі. Осы арқылы

мультифильм өнері көрерменге жақындай түсе, жасаушылар мен көрермендер арасында тығыз байланыс орнатты. Соңғы онжылдықтарда «Баллапан» атты балалар арнасының пайда болуы, интернет пен ағындық платформалардың дамуы арқылы анимация индустриясы жаңа серпін алғаны қуантарлық жайт.

Әдеби шолу бөлімі

Қазіргі таңда анимация тақырыбы ғылыми ортада көбірек назар аударуда, дегенмен оны зерттеу деңгейі әлі де гетерогенді болып қала береді және қарастырылып отырған нақты аспектке байланысты. Мәдениеттану және өнертану саласында анимацияның мәдени бірегейлікті, эстетикалық идеяларды және әлеуметтік нормаларды қалыптастыруға әсерін талдауға арналған бірқатар жұмыстар бар. Бұл зерттеулер анимациялық процестің стилистика, техника, идеология және мәдени контекст сияқты әртүрлі аспектілерін қамтиды.

Анимацияның кейбір аспектілері, мысалы, оның балалық қабылдауды дамытуға әсері немесе әлеуметтік коммуникация құралы ретінде қолданылуы жеткілікті түрде егжей-тегжейлі зерттелгеніне қарамастан, технологиялық және мәдени өзгерістермен өзара әрекеттесуі сияқты басқа аспектілер әлі де қосымша зерттеуді әлі де болса қажет етеді.

Аталмыш өнердің басты ерекшелігін қарастырғанымызда, әдетте, оның фантастика мен қиялды бейнелей алу қабілетіне келіп тоқталамыз. Алайда, тереңірек қарастырар болсақ, фантастика мен қиял адамның ішкі, рухани өмірін, мысалы, армандар, тілегі, уайымы, естеліктері мен идеяларды білдіретіні анықталды. Бұл тұрғыда орыс анимациялық режиссері Юрий Норштейн анимацияны «фильмге қойылған сана мен сезімнің құпиялары» деп сипаттайды (Норштейн, 1999), Темур Динов «адам ойының портретін» жасауға тырысады десе (Асенин, 1983), ал Федор Хитрук анимацияның «ойды бейнеге шоғырландыру және психикалық бейнелерді визуалды түрде ұсыну» қабілетін атап өтті (Хитрук, 2007). Адамның ойы жылжымалы зат болып табылады және қозғалыспен жанданған үлгіні оның ең дәл бейнесі ретінде қарастыруға болады. Анимация тілі символдық және аллегориялық болып табылады, ол метафораларды, гипербодаларды, гротесктерді, аллегорияларды қолданады, бұл оған «визуалды поэзия формасы» мәртебесін береді (Асенин, 1974). Бұл анимациялық бейнелерді өте мазмұнды, сыйым-

ды және көркем етеді, бұл анимацияның адамның ойлау және бейсаналық терең механизмдерімен байланысын көрсетеді.

Анимация өнері, көркем шығармашылықтың бір түрі ретінде, қозғалмалы бейнелерді жасаудың техникалық процесі ғана емес, сонымен қатар мәдени құндылықтарды, идеяларды және дүниетанымды жеткізу және түсіндіру құралы болып табылады. Бұл тұрғыда, анимация, шығармаларға енгізілген терең мағыналар мен метафораларды түсінуге көмектеседі. Анимация өнері музыкалық және визуалды туындылар үшін шексіз шабыт көзі болып табылатын халықтық мәдениетке негізделуі керек екендігін Әмен Қайдар айтқан болатын. (Нугербеков, 1984).

Әдістеме бөлімі

Бұл зерттеуде анимацияны кешенді мәдени-гуманитарлық талдаудың объектісі ретінде ұсынып, құбылыстың философиялық аспектісіне ерекше назар аударылады. Осы себепті мақаланың мақсаты анимация өнеріне философиялық тәсілдерді талдау болып таңдалды.

Маңыздылығы жоғары тәсілдің бірі бұл – *онтологиялық*. Бұл салада іс жүзінде жалғыз жұмыс анимациялық бейнелеу онтологиясының теориялық моделін жасаған өнертанушы С.Ю. Штейнге тиесілі (Штейн, 2016). Зерттеу барысында ол анимацияның екі түрін анықтайды – феноменалды онтологияланған және феноменалды деонтологияланған, анимациялық кескінді техникалық бекіту құралдарын қолдана отырып немесе онсыз жасауға бола ма, жоқ па. Ескеретін жайт, С. Ю. Штейн анимациялық кескіннің онтологиясын екі бөлікке бөледі: біреуі белгілі бір материалды алумен байланысты, ал екіншісі оны әртүрлі техникалық құралдарды қолдана отырып қабылдау үшін түсінікті формаға айналдырумен байланысты (Штейн, 2016:109 б.).

Деонтологияланған анимациялық кескіннің бірінші бөлігінде цикл бар, оның шеңберінде бастапқы материал жазық бейнелеу құрылымдарының тізбегіне айналады (кем дегенде үш), содан кейін ол анимациялық ұзақтық формасына ауысады. Бұл процесс демонстрациялық аппаратты пайдаланбай немесе трансляциялық немесе проекциялық аппаратты қолданумен жүзеге асырылады. Онтологияланған анимациялық кескіннің бірінші бөлігі деонтологияланғаннан ерекшеленеді, мұнда анимациялық ұзақтықты құру екі кезеңде

жүреді: алдымен материал визуалды құрылымға айналады, содан кейін бұл құрылым автоматты түрде жазылады, содан кейін жазық бейнелеу құрылымдарының тізбегіне айналады (Штейн, 2016: 109-112 б.).

Онтологияның екінші бөлімінде деонтологияланған және онтологияланған анимациялық кескіннің үш сценарийі болуы мүмкін. Бірінші сценарийде ситуациялық континуумның бөлігі болып табылатын демонстрациялық аппарат өзгеріске ұшырайды, нәтижесінде анимациялық ұзақтықтың шартты экрандық формасы пайда болады. Екінші сценарий ситуациялық континуумның бөлігі болып табылатын анимациялық ұзақтықтың өзгеруіне ұшырайтын аударма аппаратын пайдаланады. Бұл трансляция өнімін – анимациялық ұзақтықтың экрандық түрін жасауға әкеледі. Үшінші сценарийде жобаланған анимациялық ұзақтық жағдайды өзін-өзі жүзеге асыра отырып, тәуелсіз жұмыс істейтін проекциялық аппаратты өзгертеді. Бұл процестің нәтижесі анимациялық ұзақтықтың экрандық түрі болып табылады, сонымен қатар ситуациялық континуумға кіреді (Штейн, 2016:113-114 б.). Анимацияланған кескіндер онтологиясының теориялық моделін жасау үшін С. Ю. Штейн онтологиялық көзқарас тұрғысынан анимациялық шығармаларды талдаудың теориялық негізін қалады.

Анимацияны зерттеудегі *мәдени-философиялық тәсілді* А.В. Прохоров белсенді жүзеге асыруда (Прохоров, 1991). Ол өз еңбектерінде бірінші кезекте анимацияның мәдени тұжырымдамасын жасап, анимациялық кинематографияның көркемдік ерекшеліктерін және экрандағы жасанды кескіннен туындаған ерекше әсерлерді бөліп көрсетеді. Бұл тұрғыда анимация басқа кино түрлерінен ерекшеленетін шындықты бейнелеудің және экрандағы көркем қиялды бейнелеудің ерекше метафоралық құралдарына ие. Ғалымның пікірінше, мәдени тұрғыдан анимация өнері рухани байлықты жаңа өлшемдер мен қасиеттері арқылы байыта түсіп, оны жаңа деңгейге көтереді.

Тірі принцип ретінде ұсынылған анимация жасанды бейнені байытып қана қоймай, сонымен қатар адам тәжірибесінің тереңдігін көрсетеді. Жазықтық және кеңістіктік-уақыттық сипаттамаларды енгізу, сондай-ақ аниматографта актердің іс-қимыл және психологиялық аспектілерінің әсері ерекше кинетикалық өнерді тудырады. Сонымен қатар, анимацияны адам табиғаты философиясының символдық көрінісі ретінде қарастыруға болады.

Анимация процесі өзінің мәні бойынша герменевтика мен қабылдау философиясының идеяларын біріктіре отырып, мәдени кеңістіктің көрінісіне айналады. Қуатты құрал ретінде ол қозғалыс пен визуалды қабылдау арқылы адам өмірінің терең аспектілерін ашып, мәдени ландшафтқа эволюциялық өзгерістер әкеледі.

Бұл тұрғыда анимация тек өнер түрі болуды тоқтатады, сонымен бірге болмыстың мәнін және адам мен әлем арасындағы байланысты зерттейтін философиялық құралға айналады. Анимацияға мұндай көзқарас бізге шындықтың, уақыттың және адамның қабылдауының табиғаты туралы терең философиялық сұрақтарды ашады, мәдени ойлауды дамытудың бірегей перспективасын ұсынады. Адам өмірінің терең аспектілерін зерттеу құралы ретінде анимацияның маңыздылығын атап өтіп, ол әлемдер мен идеяларды елестетіп қана қоймай, сонымен қатар ойлаудың жаңа парадигмаларын қалыптастыруға белсенді ықпал ететіндігін атап өтуге болады. Осылайша, анимациялық процесс түсіну мен ойды білдірудің шекараларын кеңейтуге мүмкіндік беретін өзіндік тілге айналады. Нәтижесінде анимация интеллектуалды және көркем құралға айналады, ол тек көңіл көтеруге ғана емес, сонымен бірге мәдени диалогты байытуға көмектесетін ойлау процестерін ынталандырады. Адам өміріндегі анимацияның рөліне осындай терең көзқарас өзін және қоршаған әлемді жаңа, тереңірек түсінуге мүмкіндік береді.

А. В. Прохоровтың мәдени-философиялық талдауы анимацияны тек көркемдік көрініс ретінде ғана емес, сонымен қатар әлеуметтік-мәдени дамуға әсер ететін күрделі құбылыс ретінде қарастырады. Бұл тәсіл осы құбылысты зерттеудегі талдауларға зор мүмкіндіктерге жол ашады.

Осыған ұқсас ойларды ескере отырып, Жаңа және Қазіргі заман философиясының зерттеушісі Н.Г.Кривуля анимация контекстінде оның өзгергіштігіне назар аудара отырып, адамның машинаға айналу тақырыбын қарастырады. Автордың пікірінше, XX ғасырдың бірінші жартысында адамның заттық табиғаты туралы идея күлкілі болып көрінетін және геометриялық қозғалыстарға бағынатын күрделі механизм ретінде қарастырылатын денені басқарудың мүмкін еместігімен байланысты болды. XX ғасырдың екінші жартысында адамның объектіге айналу процесі психикалық әлсіздік пен антропология дағдарысының нәтижесі ретінде қарастырыла бастады, бұл өз кезегінде ерік-

жігердің, энергияның, моральдың, жанашырлықтың және ең бастысы рухының жоғалуына әкелетін.

Анимациялық фильмдерде киборгтар ұсынған гибриді өмір формасын зерттеу мәдени өзгерістер мен әлеуметтік-мәдени өзгерістердің тереңдігіне енудің бірегей мүмкіндігін ұсынады. Киборг тұжырымдамасы тек технологиялық аспектілерді ғана емес, сонымен бірге адамның өзінің бар екендігі және қоршаған әлеммен өзара әрекеттесуі туралы түсінігін қалыптастыратын күрделі мәдени сценарийлерді де көрсетеді.

Бұл гибриді өмір формасы физикалық ғана емес, сонымен қатар мәдени динамикаға ие екенін ескеру маңызды. Киборгтар әртүрлі мәдени кодтардың синтезін қамтиды, осылайша «адам» болу деген нені білдіретіні туралы түсінігімізді байытады. Олар технокультуралық трансформациялардың елшісі болады, адам тәжірибесінің шекараларын ауыстырады және кеңейтілген мүмкіндіктер контекстінде «адамзат» ұғымын түсіндіреді.

Сонымен қатар, киборгтар мәдени құбылыс ретінде технологияны жаңартуға, бейімдеуге және адам болмысына біріктіруге деген ұмтылысты білдіреді. Олардың анимациялық фильмдердегі көрінісі тек технологиялық прогресті ғана емес, сонымен бірге қоғамда болып жатқан психикалық өзгерістерді де көрсетеді. Осылайша, киборгтар экрандағы кейіпкерлер ғана емес, сонымен қатар адамзаттың болашағы және оның технологиямен өзара әрекеттесуі туралы дискурсты насихаттайтын мәдени метаморфозалардың символы болып табылады. Осылайша, мәдени-философиялық тәсіл анимацияда әлемнің құрылымына, адамның осы әлемдегі орнына және болмыстың жаңа формаларына айналу процестеріне қатысты философиялық тұжырымдамалардың болуын басты назарда ұстайды.

Ю.М. Лотман өз жұмысында мультфильмдерді талдауға *философиялық-семиотикалық* тәсілді ұсынады. Мультфильмде деректі немесе ойын киносынан (игровое кино) өзгеше өзіндік көркем тілі бар дербес өнер түрі ретінде ажыратады. Негізгі айырмашылық-фотосурет пен суретке «қозғалмалы кескін» принципі қолдану. Ю.М. Лотман үшін қозғалыс шынайы түрде «табиғи» фотосуретпен байланысты, алайда бастапқы материалдың шартты дәрежесін арттыра отырып, «жасанды» кескінге қайшы келеді. Мультфильмдегі кескіндерді қолдана отырып, белгілермен жұмыс жасау әртүрлі эмоцияларды дәл жеткізуге және қызықты ойын

желісін жасауға мүмкіндік береді. Ю. М.Лотман анимацияны тек балалар өнері ғана емес, мағыналардың көптеген деңгейлерін қамтитын күрделі семиотикалық жүйе деп атап көрсетеді.

Сонымен қатар, А.Тажибай, Е.Жиенбай сынды зерттеушілер анимациялық шығармалардың нақты мысалдарын талдауға *философиялық-семиотикалық* тәсілді қолданады (Тажибай, Жиенбаев, 2002). Мысалы, «Мұзбалақ» мультфильмін талдау барысында «қыран құс» бейнесінің жасырын мағыналары мен символдық аспектілерін анықтауға, фильм сюжетінің анимацияға бейімделуі арасындағы айырмашылықтарды байқауға мүмкіндік беріп, бостандық символының мағынасын түсінуге көмектеседі. Нәтижесінде бастапқы шығарма мен оның анимациялық бейімделуін талдаудан қыран құстың бейнесін бостандықтың символы ретінде түсіндіру көптеген адамдар үшін өзекті болып көрінеді деген қорытынды жасауға болады. Осы тұрғыда анимация философиялық бейнені көрнекі түрде бейнелеуге қабілетті, бұл оны көрермендерге түсінікті және қол жетімді етеді.

Философиялық-семиотикалық тәсіл аясында М.А. Корецкаяның (Корецкая, 2010) адам денесін анимацияда бейнелеу, орналастыру және қимылға келтіруге байланысты зерттеулерін қарастыру маңызды болып көрінеді. Зерттеуші кейіпкерлердің символдық сипатын белгілей отырып, анимедегі денені визуалды түрде көрсету тәсілдерін талдайды. Ол дененің ұзартылған пропорцияларын, кейіпкерлердің үлкен және әдеттегіден үлкен көздерін бейнелеуде көрсетілген сипаттамалық, оңай танылатын графикаға, сондай-ақ тартымды және гендерлік сипаты анықталмаған кейіпкерлердің болуына назар аударады (Корецкая, 2010: 109-111 б.). Сонымен қатар, зерттеуші анимедегі дене эстетикасын адам денесінің абстракциясы болып табылатын қуыршақ немесе қуыршақ семантикасымен салыстырады. Бұл тұрғыда, аниме денесі қартаю, ластану, физикалық ыдырау және олім процестеріне тән емес энергия, қабық ретінде ғана қабылданады. Сондықтан аниме кейіпкері шындықпен салыстырғанда ерекше, идеалдандырылған және сентименталдылыққа ие. Зерттеушілер анимедегі дене бітімінің көрінісін талдай отырып, бұл гибриді анимациялық кейіпкерлерді жасауда адам денесін түрлендіруге деген тенденцияны көрсетеді.

Жоғарыда сипатталған философиялық-семиотикалық тәсілді ескере отырып, анимато-

графтың күрделі белгілер жүйесі ретінде оны біртұтас объект ретінде, сондай-ақ оның құрамына кіретін жеке белгілер мен бейнелердің жиынтығы ретінде қарастыруға мүмкіндік беретін бірнеше түсіндіру деңгейлері бар деген қорытынды жасауға негіз бар.

Анимацияның герменевтикалық және визуалды аспектілерін зерттеуге бағытталған тәсіл – *герменевтикалық* деп аталады.. Ю.А.Симакованың пайымдауынша (Симакова, 2013: № 4.), анимация жансыз объектілерге өмір сыйлау қабілетімен, сондай-ақ кеңістік пен уақыттың шектеулерінен ада кез-келген фантастикалық бейнелерді елестету қабілетімен дәстүрлі мәдениеттердің мифологиялық әлемін органикалық түрде бейнелеуге мүмкіндік беретін өнер. Зерттеуші анимация арқылы мәдени аспектілерді визуализациялау мысалдарын келтіреді, мысалы, кинематография, мифологиялық және діни кеңістік пен уақыт, гендерлік және ойын мәдениетінің әртүрлі аспектілері арқылы бейнелеу қиын немесе мүмкін емес әртүрлі мәдени дәуірлердің модельдері және т. б. Сондықтан Ю. А. Симакова анимация қозғалыс арқылы анимациялық бейненің жанды болуы мен динамикасының арқасында оның статикалық өрнек бейнесіне өмірлік маңызды қасиеттерін бере алады. Сондай-ақ мәдениет тасымалдаушылардың ойлау және қабылдау ерекшеліктерін түсінуге мүмкіндік беретін мәдениеттің герменевтикалық заманауи құралы деген қорытындыға келеді (Симакова, 2013: № 3).

Г. И. Ермилова өз зерттеуінде ХХ ғасырдың соңғы ширегіндегі анимациялық кинематография мен оның постмодернизм идеяларының бейнелерін талдайды (Ермилова, 2006). Автор ондағы кейіпкерлер синтетикалық виртуалды актерлар болғандықтан, заманауи анимацияны қозғалмалы симуляр өнері ретінде түсіндіреді. (Ермилова, 2006:10 б.). Оның зерттеудегі тұжырымы бойынша, анимациялық дискурс бірнеше мәдени кодтардың өзара әрекеттесуі, сондай-ақ мәтіндердің әртүрлі деңгейлерінің қосындысы екенін көрсетеді (Ермилова, 2006:16 б.). Анимациялық жұмыстардың мысалдарына талдау жасай отырып («Джек салған үй» және А.Хржановскийдің «Көбелегі», Ю.Норштейннің» Ертегілер ертегісі»), зерттеуші анимациялық дискурстардағы уақыт калейдоскоп түрінде көптеген оқиғалар құра отырып, әртүрлі бағытта қозғалу қабілетіне ие болатындығын атап өтті; ал қозғалыс ол фрагментация мен импульсивтілікпен сипатталады,

басталу және аяқталу сәттері жоқ (Ермилова, 2006:18 б.). Ахилова зерттеген Постмодернизм анимациясы «Мендегі өзге» мәселесін зерттей келе, сонымен қатар қатыгездік пен абсурдты игере отырып, бірнеше семантикалық ризомалар жасайды. Г.И.Ермилова пікірінше, қазіргі аниматограф субъект пен объект арасындағы шекара болмауымен, стильдердің араласуымен және жоғары және томен мәдениет арасындағы шекаралардың бұлыңғырлануымен сипатталады, бұл ағайынды Куэйдің «Қолтырауын көшесі», Ю.Норштейннің «Ертегілер ертегісі» және «Тұмандағы кірпі» сияқты анимациялық фильмдерде көрініс табады (Ермилова, 2006).

Г.И. Ермилованың талдауы анимацияның классикалық кезең туындыларына жаңа көзқараспен қарауға мүмкіндік беріп, олардың жасырын мағыналарына назар аударады. Мәдени ағымдармен қатар, постмодерндік принциптердің де әсерін ашады.

Анимациялық фильмдерді шамадан көп тұтыну жасөспірімдердегі мәдени таным деңгейін төмендетіп, олардың мәдени контексттер мен тарихи оқиғалардың саналуандығы қабылдауын шектеуі мүмкін. Бұл өз кезегінде әлеуметтік-мәдени құбылыстарды үстірт түсінуге және әлемдік мәдениет туралы идеялардың бұрмалануына әкелуі мүмкін. Сондай-ақ, жасөспірімдер арасында агрессивті мінез-құлық пен қоғамға жат нормалардың қалыптасуына ықпал етуі мүмкін екендігіне назар аудару өте маңызды. Зорлық-зомбылық пен жеткіліксіз модерацияланған мазмұнды қамтитын мультфильмдер қоғамдағы өзара әрекеттесудің теріс үлгілерін жасай отырып, агрессивті мінез-құлық үлгілерін қалыптастыруға әсер етуі мүмкін.

Мұндай медиа өнімдер ойын-сауық тұрғысынан әлеуетті болуына қарамастан, олардың дүниетанымы мен этикалық көзқарастарына өзгерістер енгізе отырып, жас ұрпаққа деструктивті әсер етуі мүмкіндігін ғалымдардың еңбектерінде атап өтіледі. Бұл жағдай жасөспірімдердің мәдени таным-біліміндегі мультфильмдерді сұрыптай бойынша шараларды әрі қарай зерттеу мен әзірлеудің маңыздылығын білдіреді.

Әлеуметтік-психологиялық тәсіл анимацияны бұқаралық сана философиясы тұрғысынан айқындады. А. И. Иваненко (Иваненко, 2011) анимацияның деструктивті әсерлерін зерттей келе, аниматограф адамдарды шындықтан алшақтатып қана қоймай, оны анимациялық артефактілермен (жарнама, копилей, ойыншықтар) алмастыру және мәдени кодты бұрмалау арқылы өзгеріске әкелетінін

көрсетеді. Себебі ретінде ол анимацияның дуализміне назар аударады, онда ертегі сюжеті мен медианың «шынайылығы» қатар жүреді, бұл анимациялық фильмге күлкілі сипат беріп қана қоймай, сонымен қатар үлгі мәртебесіне де ие етеді деген тұжырымға келеді. А.И. Иваненко кеңестік анимациядағы деструктивті аспектілердің мысалдарына, тышқандардың басынуына көндігіп жүре беретін мысық Леопольд («Леопольд мысықтың кегі» 1975), аңғал бұлдіршін кейпіндегі Торай фондыдағы өзімшіл Винни-Пух («Винни-Пух» 1969), «Ну, погодидегі!» (1969) дәрекілеу бұзақы Қасқыр және басқа кейіпкерлердің образдарын жатқызған. Осылайша, ғалым деструктивті образдағы кейіпкерлердің анимациялық фильмдерде көрініс табуы арқылы көрермен санасына әсері болатынан атап өткен.

Е. О. Самойлова жапон анимациясының эстетикалық жағын осы тұрғыдан зерттеп (Самойлова, 2010), анимені әртүрлі жас топтары үшін сериалдар мен фильмдерді біріктіретін ерекше мәдени құбылыс ретінде қарастырады. Зерттеушінің пікірінше, анименің бірегейлігі кейіпкерлердің сыртқы келбеті мен ішкі әлемінің (көз үлкендігі-мейірім, қара түсті шаш-жағымсыз кейіпкер т.б.) айқын символизмінде, сондай-ақ болмыстың аллегориялық (Сакура жапырақтарының төгілуі-өмірдің қысқалығын меңзейді) көрінісінде бейнеленеді. Жапондық анимациялық шығармалардың авторлары кейіпкерлердің кейіпкерлері мен іс-әрекеттеріне сүйене отырып, көрермендерді рухани жоғары деңгейге жақындатуға тырысады (Самойлова, 2010:198-202 б.).

Бұл тұрғыда автор анимациялық графикадағы сұлулық пен көрнекі тартымдылықтың маңыздылығын көрсете отырып, эстетикалық аспектке көп көңіл бөледі. Бұл жапон анимациясын, оның ішінде ресейлік, еуропалық және американдық дәстүрлермен салыстыруды тереңірек талдауға мүмкіндік береді.

Анимені зерттеудегі әлеуметтік-психологиялық әдіске *әлеуметтік-философиялық* көзқарас жақын. С. Нэпьердің әлеуметтік-психологиялық еңбектерінде «Акира» (1988) фильмінен бастап Хаяо Миядзакидің «Мононоке Ханшайымы» (1997) шығармасына дейінгі жапондық анимацияның эволюциясын көрсетеді. Автор Жапонияда аниме танымал мәдениеттің бөлігі екенін, ал АҚШ-та ол субмәдени құбылыс ретінде қарастырылатынын атап өткен. Сонымен қатар, аниме кабуки, жапондық гравюра-лар, сондай-ақ әлемдік кино мен фотография

дәстүрлері сияқты жоғары мәдени жетістіктерге сүйене отырып, өзінің мәдени маңыздылығын растайды. Ол әдеби және кинематографиялық шығармалардан таныс мәселелерді қозғайды және сол арқылы ауқымды аудиторияға әсер етеді.

С. Нэпьер жапон анимациясына деген қызығушылығын түсіндіре келе оны зерттеуге бірнеше мотивтерді бөліп көрсетеді. Біріншіден, жапон мәдениетіне қызығушылық танытқандар үшін аниме өзінің баяндау және визуалды стилі бар қызықты заманауи өнер түрі болып табылады. Екіншіден, көптеген тақырыптарды қамтитын аниме қазіргі жапон қоғамын бейнелейді және маңызды мәселелерді шешуге арналған көптеген идеяларды ұсынады. Сонымен қатар, анименің жаһандық коммерциялық және мәдени құбылыс екендігі маңызды. Анимені зерттеудің тағы бір маңызды себебі-оның баяндау әдістерінде де, қолданылған жанрлар мен визуалды стильдерде де көрінетін басым американдық мәдениеттен айырмашылығы.

Ғалым аниме зерттеу қажеттілігін дәлелдей отырып, жапон анимациясын әр түрлі тұрғыдан талдауға негіз салды, оның үш айқын сипаттамасына назар аударғызды: апокалиптика, сауықтық (карнавализм) және талғампаздық. Ол ұсынған тәсілдерді анименің көрсетілген экспрессивті қасиеттерімен ғана шектелмей, жан-жақты зерттеуде қолдануға болады.

Н. М. Кононованың зерттеуі ұсынған этика мен философия аспектісінде (Кононова, 2011) яой (сеннен-ай) жанрындағы екі серия талданады – «Loveless» және «Ai no Kusabi». Зерттеуші олардағы жапон қоғамының маңызды этикалық аспектілерінің бірі – Гима (император мен ата-анаға адалдық) мен ішінара екіге бөлінетін Гириді (әлем алдындағы парыз бен абырой алдындағы парыз) қоса алғанда, парызды ұстану принципінің көрінісін көрсетеді. «Loveless» және «Ai no Kusabi» серияларында парыз мәселесіне екі түрлі көзқарасты ұсынады: бірінші жағдайда өз тағдырын қабылдаудың күрделі процесі және парыз принциптерін ұстану көрсетіледі, екіншісінде негізгі кейіпкерлер арасындағы Гири принципіне адал бола отырып, қарыздың барлық аспектілерінің бұзылуы байқалады.

Міндет аспектісінен басқа, жапондық аниматография басқа философиялық және этикалық мәселелерге жүгінеді. Негізгі тақырыптардың бірі-өмірдің мәні мен адамның мақсаты. Аниме көбінесе адам өмірінің терең аспектілерін зерттейді, көрерменді әлемдегі орны мен іс-әрекетінің мағынасын табуға шақырады.

Жапон анимациясының тағы бір маңызды аспектісі-достықтың мәнін қарастыру. Көптеген шығармалар кейіпкерлер арасындағы жеке байланыстарды дамыта отырып, қарым-қатынастың маңыздылығын көрсетеді. Бұл әлеуметтік динамиканың элементтерін енгізіп қана қоймайды, сонымен қатар адал дос болу нені білдіретіні және достық жеке дамуға қалай әсер ететіні туралы сұрақтар қояды. Ар-ұждан мен жанкештілік жапон анимациясының негізгі тақырыптарына айналуға. Көптеген сюжеттер көрерменге кейіпкерлердің, яғни, адамдардың шынайы өмірде өз мүдделерін басқалардың игілігі үшін құрбан етуге қаншалықты дайын екендігі туралы рефлексия ұсынады, сонымен қатар өздерінің ар-ұжданы олардың қабылдаған шешімдеріне қалай әсер етеді.

Осылайша, анимацияға этикалық-философиялық көзқарас моральдық мәселелерді ашып қана қоймайды, сонымен қатар көрермендер үшін өзін-өзі тану және рефлексия құралы ретінде қызмет етеді. Терең философиялық және этикалық қабаттарымен жапондық анимация мәдени ландшафтқа шабыт пен байыту көзі болып қала береді. Осылайша, анимацияға этикалық-философиялық көзқарас моральдық мәселелерді қарастырумен байланысты.

Ш. Йошиоканың *тарихи-философиялық* талдау тәсілі (Yoshioka, 2015) жапондық аниматор Хаяо Миядзакидің шығармашылығына оның шығармаларында бейнеленген ішкі «Жапония рухына» баса назар аударуды қамтиды. Йошиока Миядзакидің қиялын тек әлеуметтік аспектілерді сыни тұрғыдан көрсету құралы ғана емес, сонымен бірге уақытты дәнекерлеу – өткенді бүгінмен байланыстыру құралы ретінде қарастырады.

Оның пікірінше, Миядзакі тарихи оқиғалар мен өзінің естеліктерін әртүрлі кезеңдер мен шындықтардың элементтері қиялмен тоғысатын анимациялық әлемдерді құру үшін пайдаланады. Өз туындыларында тарих пен болашақты тиімді ұштастыра отырып қайталанбас анимациялық өз әлемін жасайды. Миядзакидің аниматор ретіндегі мақсаты-мәдени мұраны сақтау және мұра етіп қалдыру, өйткені Жапонияның рухы дәл осы жерде.

Анимацияға мұндай тарихи-философиялық көзқарас, әсіресе Миядзакі көзімен қарасақ, анимацияны әлдеқайда терең, кешенді формат ретінде қарастыруға мүмкіндік береді. Бұл тек техникалық және мәдени аспектілерді ғана емес, сонымен қатар аниматордың шығармашылығындағы Жапон рухын қоса

алғанда, тарихи және ұлттық ерекшеліктердің әсерін де ескереді.

Осылайша, анимация мағынаның көптеген қабаттарын алып жүретін көп қырлы құбылыс. Мультфильмдер ерекше рухани құбылыс ретінде қоғамдағы ұлттық сана, таным және мәдени бірегейлікті қалыптастыру мен дамытуда, рухани мұраны сақтауда мүмкіндігі зор. Жастар үшін рухани азық көзі ретінде анимациялық фильмнің көпқырлы мүмкіндігі мәдени бірегейлікті сақтау мен тұлғаны әлеуметтендірудегі маңызы күн санап артып келеді. Әлеуметтанулық сауалнама нәтижелеріне сәйкес, мультипликация өнері ұлттық мәдениетті сақтау мен мәдениеттер арасындағы өзара байланысты өрбітуге тетік болатын эвристикалық және дидактикалық әлеуетке ие (Бурибеков, Нурмуратов, 2023). Бұл мәдениетке, біздің дүниетанымымызға және тіпті әлеуметтік дамуға да әсер етеді. Осыған байланысты анимациялық өнерге деген көзқарастардың әртүрлілігі мәдениеттану саласында сәтті жүзеге асырылып жатқан осы медиа форматты кешенді түрде зерттеудің маңыздылығын көрсетеді.

Уақыт пен орынға байланысты өзгеретін динамикалық құбылыс ретінде анықталған мәдениет және оның таралуы негізінен ауызша дереккөздермен жүзеге асырылды, бірақ технологияның дамуымен олардың көзі негізінен электронды орта саласына көшті. Мәдениетті таратудағы бұл өзгеріс мәдениет дәуірі тұжырымдамасының негізін қалады (Aslan Erkan, 2021). Уолтер Онг “...қарым-қатынас тек ауызекі сөйлеуден тұратын жазу және баспахана сияқты ұғымдардың бар екендігі туралы тіпті білмейтін мәдениеттер “бастапқы ауызша мәдениет; бұл қазіргі заманғы озық технологиялардың арқасында өмірде пайда болатын телефондардың, радионың, теледидардың және басқа да электронды құралдардың ауызша қасиеттерін, өндірісі мен функцияларын анықтайды”. екінші ауызша мәдениет саласындағы технология” деген анықтама береді (Ong, 2013). Түр ретінде анимация өнері XX ғасырдан XXI ғасырға дейін қарқынды дамып, маңызды цифрлық құралдардың біріне айналды.

Әсіресе, технология қарқынды дамып келе жатқан қазіргі әлемде мәдениеттің материалдық және рухани элементтерін зерттейтін әлеуметтік ғылымдар саласы технологияны көбірек қолданады. Бұл тұрғыда этникалық элементтерді қолдану арқылы анимация сияқты технологиялық бағдарланған өнер қазіргі

заманғы тасымалдаушы рөлін атқаруда және сол арқылы бұқараны басқарады.

Мысалы, Жапонияда аниме жанр ретінде өзінің мәдени элементтерін танымал ету және тарату, оларды батыстық техникамен біріктіру үшін көпір ретінде қызмет етуде. Осылайша, анимацияның қоғамға әсері педагогика мен әлеуметтанудан бастап философия мен әлеуметтік психологияға дейінгі әртүрлі салаларда жаңа нәтижелерге әкеледі.

Қорытынды

Қорытындылай келе, мақалада мәдениеттану тұрғысынан анимация өнерін жан-жақты зерттеудің философиялық аспектісі зерттелді. Оның онтологиялық табиғатын, мәдени-философиялық контекстін және семиотикалық ерекшеліктерін қарастыра отырып, анимациялық процесті талдай отырып, анимациялық фильмнің герменевтикалық және визуалды аспектілердегі әлеуетін, сондай-ақ оның қоғамдық сананың қалыптасуына әсерін анықтауға ерекше назар аударылды.

Зерттеудің нәтижелеріне сәйкес, анимация дегеніміз өнер түрі ғана емес, сонымен қатар қоғамның терең мәдени және философиялық аспектілерін көрсететін негізгі мәдени құбылыс ретінде әрекет ететінін анықтадық. Мәдени-философиялық тәсілді қолдана отырып, біз өнердің рухани байлығын кеңейтіп, әлеуметтік-мәдени дамуға әсер еткен анимациядағы шындық пен көркем қиялды бейнелеудің метафоралық құралдарын аша алдық деп білеміз.

Біздің зерттеуіміз мәдениеттану мен философия саласына ықпал етеді және қазіргі әлемдегі анимацияның рөлін жақсы түсінуге көмектеседі деп үміттенеміз. Жалпы, анимацияны дамыту процесі және соған байланысты түсініктемелер бұл жанрдың тек мәдени элементтерден ғана емес, сондай-ақ, таралу (қайта өңдеу) әдісі арқылы оқытудың жаңа әдісін ұсынатынын растайды. Осылайша, фольклорлық материалдарға негізделген анимация көптеген заманауи және пәнаралық зерттеулерді қолдап қана қоймай, сонымен қатар мәдениетті ұрпақтан ұрпаққа жалғастыру функциясын қамту әлеуетіне ие болып қала бермек.

Мақала AP19677167 «Қоғамның тұтастанған қайта пішімделуі жағдайындағы тұлғаның рухани қалыптасуы мәселелері» гранттық жобасы ауқымында орындалды.

Әдебиеттер

- Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 1974.
- Асенин С. В. Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и своём искусстве. – М.: Искусство, 1983. – 207 с.
- Бурибеков, О., Нурмуратов, С., Сайнанов, Б., Сартаева, Р. Жанр анимации и его значение в определении национальной идентичности. *Адам әлемі*, 96(2), 2023 ж. 25-34 б. <https://doi.org/10.48010/2023.2/1999-5849.03> (өтініш берілген күні: 18.01.2024).
- Ермилова Г. И. Постмодернизм и воплощение его основных принципов в современной анимации: автореферат дис. канд. филос. наук. М., 2006. 124 б.
- Ермилова Г. И. Некоторые аспекты постмодернизма в анимации // *Тезаурусный анализ мировой культуры: сб. науч. трудов*. Вып. 8. Москва: МГУ, 2006 ж. 42-56 б.
- Иваненко А. И. Деструктивные аспекты мультипликации // *Медиафилософия* № 7. 2011 ж. 175-180 б.
- Кононова Н. М. “Этика Аниме. Яой как стратегия субъекта желания” // *Медиафилософия*. № 7. 2011 ж. 59-70 б.
- Корецкая М. А. Репрезентация телесности в жанре аниме // *Медиафилософия*. 2010. Т. 5. 105-113 б.
- Ма Цянь. Қытайлық комикс жанкүйерлерінің Қытай және жапон мультфильмдеріне қатысты айырмашылықтарын зерттеу. Магистрлік диссертация, Чанша: Орталық Оңтүстік Университеті. (2010).
- Норштейн Ю. Снег на траве. // *Искусство кино*. – 1999. – №9. URL: <https://web.archive.org/web/20071012225624/http://kinoart.ru/magazine/01-2003/experience/Norstein/> (өтініш берілген күні: 24.03.2024).
- Нугербеков Б. Когда оживают сказки: Мультипликационное кино Казахстана. Алма-Ата: Онер, 1984. – 160 б.
- Прохоров А. В. К философии анимации // *Киноведческие записки*. № 10. 1991 ж. 126-136 б.
- Симакова Ю.А. Герменевтические возможности анимации в исследовании культуры. Современные проблемы науки и образования. № 4. 2013 ж. <https://science-education.ru/ru/article/view?id=9972> (өтініш берілген күні: 20.01.2024).
- Симакова Ю. А. Анимация как герменевтическая практика в исследовании орнамент традиционных культур // *Человек в мире культуры* № 3. 2013 ж. <https://cyberleninka.ru/article/n/animatsiya-kak-germenevticheskaya-praktika-v-issledovanii-ornamenta-traditsionnyh-kultur> (өтініш берілген күні: 20.01.2024).
- Самойлова Е. О. Эстетика аниме // *Философские проблемы информационных технологий и киберпространства: сетевой журн*. 2010. № 1. С. 198-203. URL: <https://cyberspace.pgu.ru/jour/article/view/68/68> (өтініш берілген күні: 20.01.2024).
- Тажибай А., & Жиенбаев Ү. Важность представления казахских народных персонажей через анимацию на примере мультфильма «Музбалак». *«Turkology»*, 109(1), 2022 ж. 91–108 б.
- Хитрук Фёдор. Профессия-аниматор: В 2 т. – Т. 2. – М.: Гаятри, 2007. – 304 б.
- Штейн С. Ю. Онтология кино и онтология анимации. «Вестник РГГУ». Серия: Философия. Социология. Искусствоведение. № 1 (3). 2016 ж. 106-116 б.
- Aslan, Erkan. “Animasyon (Çizgi Film) Tarihine Kültür Aktarımı Açısından Bir Bakış”, *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 27(4)-108, 2021;1063 p.
- Ong, J. Walter Sözlü ve Yazılı Kültür -Sözün Teknolojileşmesi-. (Tercüme Eden: Sema Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis(2013). 23-24 p.
- Yoshioka S. Heart of Japaneseness. History and Nostalgia in Hayao M iyazaki’s Spirited Away // *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / ed. by M. W. MacWilliams. USA, 2015 y. 256-273 p.*

References

- Aslan, Erkan. “Animasyon (Çizgi Film) Tarihine Kültür Aktarımı Açısından Bir Bakış”, *Folklor/Edebiyat Dergisi* [“A Look at the History of Animation (Cartoon) from the Point of View of Cultural Transmission”, *Folklore/Literary Magazine*], 27(4)-108, 2021;1063 s.
- Asenin S. V. Volshebnyki ekrana. Esteticheskiye problemy sovremennoy multiplikatsii. – М.: Iskusstvo. 1974.
- Asenin S. V. Mudrost vymysla: мастера multiplikatsii o sebe i svoem iskusstve. – М.: Iskusstvo. 1983. – 207 s.
- Buribekov, O., Nurmuratov, S., Sajnanov, B., Sartaeва, R. Zhanr animacii i ego znachenie v opredelenii nacional’noj identichnosti. *Adam әlemi*, [The genre of animation and its importance in determining national identity. *Adam әlemi*,]96(2), (2023). 25-34 b. <https://doi.org/10.48010/2023.2/1999-5849.03> (otinish berilgen kyini: 18.01.2024).
- Ermilova G. I. Postmodernizm i voploshhenie ego osnovnyh principov v sovremennoj animacii: avtoreferat dis. kand. filos. nauk. [Postmodernism and the embodiment of its basic principles in modern animation: abstract of the dissertation of the Candidate of Philology. sciences’]М., (2006). 124 s.
- Ermilova G. I. Nekotorye aspekty postmodernizma v animacii // *Tezaurusnyj analiz mirovoj kul’tury : sb. nauch. Trudov* [Some aspects of postmodernism in animation // *Thesaurus analysis of world culture : collection of scientific works*]. Vyp. 8. Moskva: MGU, (2006). 42-56 s.
- Ivanenko A. I. Destruktivnye aspekty mul’tiplikacii // *Mediafilosofija* [Destructive aspects of animation // *Media philosophy*] № 7. (2011). 175-180 s.
- Kononova N. M. “Jetika Anime. Jaoj kak strategija sub#ekta zhelanija” // *Mediafilosofija*. [The ethics of Anime. Yaoy as a strategy of the subject of desire” // *Media philosophy*] № 7. (2011). 59-70 s.
- Koreckaja M. A. Rerezentacija telesnosti v zhanre anime // *Mediafilosofija*. [Representation of physicality in the anime genre // *Media philosophy*.] (2010). Т. 5. 105-113 s.

Ma-Czyan-2010-Kytajlyk-komiks-zhankjerlerini-kytaj-zhane-zhapon-multifilmdereine-katysty-ajyrmashylytaryn-zertteu-magistrlik-dissertacziya-chansha-ortalyk-ontustik-universiteti.

Norshteyn Yu. Sneg na trave. // Iskustvo kino. – 1999. – №9. URL: <https://web.archive.org/web/20071012225624/http://kino-art.ru/magazine/01-2003/experience/Norstein/> (Otinish berilgen kuni: 24.03.2024).

Nugerbekov B. Kogda ozhivayut skazki: Multiplikatsionnoye kino Kazakhstana. Alma-Ata: Oner. 1984. – 160 b.

Ong, J. Walter Sözlü ve Yazılı Kültür -Sözün Teknolojileşmesi-. [Oral and Written Culture -The Technologization of the Word] (Tercüme Eden: Sema Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis(2013). 23-24 s.

Prohorov A. V. K filosofii animacii // Kinovedcheskie zapiski.[Towards the philosophy of animation // Film Studies Notes] № 10. (1991).126-136 s.

Shtejn S. Ju. Ontologiya kino i ontologiya animacii. «Vestnik RGGU». Seriya: Filosofija. Sociologiya. Iskustvovedenie [The ontology of cinema and the ontology of animation. “Bulletin of the Russian State University”. Series: Philosophy. Sociology. Art history]. № 1 (3). (2016). 106-116 s.

Simakova Ju.A. Germenevticheskie vozmozhnosti animacii v issledovanii kul'tury. Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya[Hermeneutical possibilities of animation in the study of culture. Modern problems of science and education]. № 4. (2013) zh. <https://science-education.ru/ru/article/view?id=9972> (otinish berilgen kyini: 20.01.2024).

Simakova Ju. A. Animaciya kak germenevticheskaya praktika v issledovanii ornament traditsionnyh kul'tur // Chelovek v mire kul'tury [Animation as a hermeneutic practice in the study of the ornament of traditional cultures // A man in the world of culture] № 3. (2013). <https://cyberleninka.ru/article/n/animatsiya-kak-germenevticheskaya-praktika-v-issledovanii-ornamenta-traditsionnyh-kultur> (otinish berilgen kyini: 20.01.2024).

Samojlova E. O. Jestetika anime // Filosofskie problemy informacionnyh tehnologij i kiberprostranstva: setevoy zhurn. [Aesthetics of anime // Philosophical problems of information technology and cyberspace: network journal](2010). № 1. 198-203 s. URL: <https://cyberspace.pgu.ru/jour/article/view/68/68> (otinish berilgen kyini: 20.01.2024).

Tazhibaj A., & Zhiyenbaev Y. Vazhnost' predstavleniya kazahskih narodnyh personazhej cherez animaciyu na primere mul'tfil'ma «Muzbalak». «Turkology» [The importance of presenting Kazakh folk characters through animation on the example of the cartoon “Muzbalak”. «Turkology»] 109(1), (2022). 91–108 s.

Khitruk Fedor. Professiya-animator: V 2 t. – T. 2. – M.: Gayatri. 2007. – 304 b.

Yoshioka S. Heart of Japaneseness. History and Nostalgia in Hayao Miyazaki's Spirited Away // Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / ed. by M. W. MacWilliams. USA, (2015). 256-273 s.

Авторлар туралы мәлімет:

Бурибеков Онласын Сеитжаппарович (корреспондент автор) – педагогика ғылымдарының магистрі, Абай атындағы ҚазҰПУ, Мәдениеттану мамандығының II курс докторанты (Алматы, Қазақстан, эл.почта: Onlasyn777@mail.ru);

Нурмуратов Серик Есентаевич – ф.ғ.к., профессор, ҚР БҒМ Философия, саясаттану және дінтану институты жанындағы философия орталығының басшысы. (Алматы, Қазақстан, эл.почта: S.nurmuratov@mail.ru);

Рейхан Гёкбен Салук – PhD. Доцент, Анкара Қажы Байрам Вели университетінің Оқытушысы, Әдебиет Факультеті, түрік Тілі Мен Әдебиеті Кафедрасы, (Анкара/Түркия, эл.почта: reyhangokbensaluk@gmail.com);

Болысбаев Даулетхан Сейтмаханұлы – ф.ғ.к., профессор. Бейнелеу өнері және дизайн кафедрасының меңгерушісі. М.Әуезов атындағы ОҚУ (Шымкент қ, Қазақстан, эл. почта: daulet.bolysbaev.74@mail.ru);

Information about authors:

Buribekov Onlasyn Seitzhapparovich – (corresponding author) – master of Pedagogical Sciences, doctoral student of the II Year of the specialty Cultural Studies of Abai Kaznu (Almaty, Kazakhstan, E.mail: Onlasyn777@mail.ru);

Nurmuratov Serik Yessentaevich-Ph. D., Professor, Head of the Center for Philosophy at the Institute of Philosophy, Political Science and religious studies of the Ministry of education and science of the Republic of Kazakhstan. (Almaty, Kazakhstan, E.mail: S.nurmuratov@mail.ru);

Reyhan Gekben Saluk-PhD. Associate Professor, Lecturer of Ankara Haji Bayram Veli University, Faculty of Literature, Department of Turkish language and literature, (Ankara/Turkey, E. mail: reyhangokbensaluk@gmail.com);

Bolysbayev Dauletkhan Seitmakhanovich-candidate of philological sciences, professor. Head of the Department of Fine Arts and design. Training named after M. Auezov (Shymkent, Kazakhstan, E. mail: daulet.bolysbaev.74@mail.ru);

*Алынды 20 қараша 2023 ж.
Екінші жүктеп салу 30 қаңтар 2024 ж.
Қабылданды 24 ақпан 2024 ж.*