



# ӘЛЕУМЕТТІК- МӘДЕНИ ӨЗГЕРІСТЕР ЖАҒДАЙЫНДАҒЫ ҚАЗАҚ АНИМАЦИЯСЫ КЕЙІПКЕРЛЕРІНІҢ ВИЗУАЛДЫ ТРАНСФОРМАЦИЯЛАНУЫ

Адай Абельдинов<sup>1</sup>, Нұрсұлу Жаманбаева<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы (Алматы, Қазақстан)

**Аңдатпа.** Ғылыми мақалада әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайында қазақ анимациясы кейіпкерлерінің визуалды трансформациясы анимациялық индустрияны дамытудың маңызды аспектісі негізінде ұсынылады. Бұл құбылыс анимацияның стилистикалық тенденцияларын, ұлттық құндылықтарды, технологиялық прогресті және көрермен аудиториясының қабылдауына әсер ететін басқа да факторларды қамтиды.

Зерттеу мақсаты ұлттық кейіпкерлердің экрандағы заманауи өзгерістерін әлеуметтік-мәдени құбылыстар әсері негізінде айқындау. Соңғы жиырма жылда заманауи қазақ мультфильмдері Ер Төстік, Күлтегін, Алпамыс, Толағай, Керей, Жәнібек, Қабанбай, Қобыланды, Наурызбай секілді т.б. батырлар бейнесімен толықты. Осы негізге сүйене отырып Ер Төстік, Наурызбай және Керей мен Жәнібек мақаламыздың негізгі зерттеу нысаны ретінде алынды.

Бұл зерттеудің нәтижесі кейіпкерлер трансформациясы дәстүрлі элементтерді өзектендіру; әмбебаптық және интернационалдандыру; ұсынудың алуан түрлілігі; қазіргі шындықтың рефлексиясы; эмпатия және сәйкестендіру. Жалпы, әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайындағы қазақ анимациясы кейіпкерлерінің көрнекі трансформациясы қазіргі заманды бейнелейтін, дәстүрлерді өзектендіретін, мәдени топтардың алуан түрлілігін ескеретін және көрермендердің жанашырлығын тудыратын бейнелерді жасауға бағытталған. Әлеуметтік-мәдени орта контекстінде кейіпкерлердің визуалды бейнесі қалай өзгереді, осы өзгерістерге қандай факторлар әсер ететінін және берілген процесс әсерінен кейіпкерлер дизайнындағы қандай инновациялар пайда болғандығы айқындалады. Мақалада зерттеу нәтижелерін белгілі бір көркемдік-эстетикалық және зерттеу тәжірибесі ретінде сипаттауға, талдауға және түсіндіруге мүмкіндік беретін әдістер кешені қамтылады. Ең негізгі құрылымдық әдіс: нақты анимациялық туындыларды талдауда маңызды бейнелеу тілі және тақырыбы ретінде сипаттауға мүмкіндік береді. Анимация өнері

және фольклорлық кейіпкерлер бейнесін зерттеуде теоретиктер Сергей Асенин, Федор Хитруктың теориялық еңбектері басты бағыттаушы құрал болды. Сонымен қатар, қазақ зерттеушілерінен Бауыржан Нөгербек, Тамара Мұқанова, Гүлнар Мурсалимова т.б. кітаптарындағы тәсілдер негізге алынады. Мақаланың талқылау бөлімінде кейіпкерлерге сыртқы көріністі жаңарту; мәдени бейімделу; технологиялық жетілдірулер; қайта құру және жаңғыру бойынша төрт тарауша негізінде талданады.

**Тірек сөздер:** өнер, анимация, кейіпкер, бейне, қаһарман, 2D, 3D эффектілер, компьютерлік технология, трансформация, фольклор, мәдениет, әлеумет, экран.

**Алғыс:** Автор Central Asian Journal of Art Studies редакторларына, сондай-ақ анонимді рецензенттерге зерттеуге назар аударып, қызығушылық танытқаны үшін, мақаланы баспаға дайындауға көмектескені үшін алғыстарын білдіреді.

**Дәйексөз үшін:** Абельдинов, Адай. Жаманбаева, Нұрсұлу. «Әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайындағы қазақ анимациясы кейіпкерлерінің визуалды трансформациялануы» *Central Asian Journal of Art Studies*, т. 9, № 1, 2024, с. 163–175. DOI: 10.47940/cajas.v9i1.816

*Автор қолжазбаның соңғы нұсқасын оқып, мақұлдады және мүдделер қайшылығы жоқ екендігін дәлелдеді.*

## Кіріспе

Қазіргі таңда мемлекеттік тапсырыспен түсірілетін тарихи тақырыптағы туындылар қатары көбейіп, тарихи бейнелерден қаһарман кейіпкер жасау басты назарға алынды. Қазақ экранында «Ер Төстік және Айдаһар» (2012), «Алпамыс» (2013), «Наурызбай» (2013), «Қабанбай» (2013), «Қазақ елі» (2016) «Күлтегін» (2018), «Бәйдібек би» (2018), «Отырар дастаны» (2018), «Абылай хан» (2019), «Оқсыз оқиғасы» (2019) т.б. картиналар жарыққа шықты. Фольклорлық бейнелер 2D, 3D өлшемді жаңа технологияның көмегімен заманауи интерпретацияда суреттеліп, бүгінгі қоғам батырларына айналуға. Қазақ экранында қоғам талғамына сай мәдени өзгерістерге ұшыраған бейнелер көрініс табады. Бірақ ірі қадамдар жасалынса да, көрермен сүйіп көретін қаһарман бейнелердің отандық нарықта жоқтығы өзекті мәселе туындатып отыр. Барлық бейнелерді бір-бірінен ерекшелетін нышандар аса байқалмай, бір типтік батыр кейіпкерлер бейнесі суреттелуде. Заманауи фольклорлық кейіпкерлер бейнесі ескілік пен жаңашылдықтың

ортасында тоқтап қалғандай. Осы негізде режиссер кәсібилігінің аздығынан ба немесе компьютерлік технологияның шектеулігінен бе? - деген сауалдар арқылы шешімдер ізделінеді.

Бүгінгі 2D, 3D өлшемді технология отандық режиссерлерге кез-келген кейіпкерді жанды етуге, қозғалысқа еркіндік беруге және түрлі трюктер жасай білуге мүмкіндік береді. Жаңа құрал-жабдықтар көмегімен кейіпкерлердің баяу әрекеттері, бет бұлшық еттері мен сөздің сәйкестендірілмеуі секілді қателіктер жоғалды. Көрермен назарын ұстау үшін батыр кейіпкерлер арқылы компьютерлік эффектілерден құралатын сан алуан мистикалық трюктер ойлап табуға болады. Қазіргі көрерменге қазақ экранынан жаңа заман батырын көру қажеттілігі туындап отыр. Тарихи кейіпкерлер отандық анимацияда ірі өзгерістерді талап етуде. Анимациядағы кейіпкерлердің визуалды трансформациясы қоғамдағы әлеуметтік-мәдени өзгерістерді бейнелеудің бір әдісі болып табылады. Қазіргі отандық анимация жағдайында кейіпкерлер халықтың өмірі мен мәдениетінің әртүрлі аспектілерін бейнелейтін өзгерістерге

ұшырауда. Технологияның дамуымен және анимацияның жаңа құралдарының қол жетімділігімен суретшілер кейіпкерлер мен олардың ерекшеліктерін дәлірек және мәнерлі түрде жеткізе алады. Бұл оларға қоғам рухы мен мәдени ерекшеліктерін айқын көрсете алатын реалистік және дара кейіпкерлерді жасауға мүмкіндік береді. Кейіпкерлердің визуалды трансформациясы сұлулық стереотиптерінің, гендерлік рөлдердің немесе әлеуметтік нормалардың өзгеруі сияқты қоғамдағы өзгерістермен де байланысты болуы мүмкін. Кейіпкерлер әртүрлі этникалық топтарды, жас категорияларын және әлеуметтік топтарды көрсететіндей алуан болады. Осылайша, ұлттық анимациядағы кейіпкерлердің визуалды трансформациясы әлеуметтік-мәдени өзгерістерді көрсету үшін маңызды құрал болып табылады.

Осы төңіректе мақалада ғылыми еңбектерге шолу жүргізіліп, салыстырмалы зерттеулер жасалынады. Кейіпкерді бейнелеу ережелерінің негізгі формалары ізделінеді. Дисней компаниясының танымал суретшілері кейіпкерді суреттеуде жасырын кілтті «Өмір иллюзиясы: Дисней анимациясы» атты оқулығында атап өткен болатын. «His job as an animated character is to communicate story ideas in the most entertaining way, and just being alive is not enough. Анимациялық кейіпкердің негізгі міндеті — оқиғаның идеясын қызықтыра жеткізе білу. Кейіпкер жандылығы — жеткіліксіз» (Frank and Johnston 222). Бүгінгінің басты оқиғасы қарапайым қоғамда орын алған жағдайлардан құралады. Ал қаһармандар күнделікті өмірдегі кішкентай адамдар екендігін ұмытпаған жөн. Тарихи кейіпкерлер заманауи қазақ анимациясында бүгінгі әлеуметтік-мәдени ортаға бейімделген жаңашыл оқиғалар мен қайта құруды қажет етуде. Ескі форма және тарихи бейнемен бүгінгінің көрерменің қызықтыру мүмкін емес. Осы негізде

ғылыми жұмыста отандық анимацияда трансформацияға ұшыраған тарихи кейіпкерлер терең зерттеуді талап етіп отыр.

## Әдістер

Мақалада қолданылған зерттеу әдісінің түрі — салыстыру және анализ жасау әдістер деп аталады. Бұл әдіс арқылы ғылыми жұмысты егжей-тегжей зерттеу, терең формада баяндау және тақырып идеясын ашуға бағытталады. Анимация өнері және фольклорлық кейіпкерлер бейнесін зерттеуде теоретиктер Сергей Асенин, Федор Хитруктың теориялық еңбектері басты бағыттаушы құрал болды. Сонымен қатар, қазақ зерттеушілерінен Бауыржан Нөгербек, Тамара Мұқанова, Гүлнар Мурсалимова, Серікбол Қондыбай т.б. кітаптарындағы тәсілдер негізге алынады.

Мақалада анимациялық кейіпкерлердің экрандағы трансформациясы бойынша негізгі мақсат пен міндетке жету жолында шет елдік авторлардың: Геннадий Смолянов «Анимациялық фильмдегі кейіпкер анатомиясы мен құрылымы», Джин Энн Райт «Анимация: А-дан Я-ға дейін. Сценарийден көрерменге дейін», Марк Саймон «Жеке мультфильміңізді қалай жасауға болады. Екі өлшемді кейіпкерлердің анимациясы», Владимир Пропп «Фольклор және шындық», Юрий Норштейн «Шөп үстіндегі қар. Кітаптың фрагменттері. Анимация өнері бойынша лекциялар» т.б. ғылыми жұмыстары сараланып, сілтемелер алынды.

Кейіпкерлер бейнесін тереңдей зерттеу мақсатында жеке мультфильмдерге кино сыншы көзқарасында талдаулар жасалынады.

## Талқылау

Әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайында жаңа трендтерге, аудиторияның талғамы мен қалауына

бейімделу мақсатында қазақ анимациясының кейіпкерлерін көзбен шолып түрлендіруге болады. Бұл трансформация бірнеше аспектілерде болуы мүмкін:

1. Сыртқы көріністі жаңарту: кейіпкерлерді заманауи стилистикалық тенденциялар мен сәнді дизайн шешімдеріне сәйкес өзгерту. Бұл қазіргі визуалды трендтердің өзгеруін ескере отырып, кейіпкерлердің пішінін, түсін және фазасын өзгертуді қамтуы мүмкін. Кейіпкер формасы оның мінез-құлқын айқындап тұратындықтан суретші-режиссерлер сыртқы пішініне аса назар аударады. «Төртбұрыш форманы қырсық, бірбеткей кейіпкер дизайнын жасауда пайдаланады. Елпі және жанды кейіпкер бейнелеуде үш бұрышты фигуралар сәтті үйлесім табады. Үшкір бұрыштар кейіпкер табиғатының қауіптілігімен қатар, қаталдығы мен кірпияздығынан да хабардар етеді. Форма көлемін әсірелендіру кейіпкерді өте жанды ете түседі» (Кэттиш және Смирнов 27). Қазақ анимациясындағы тарихи кейіпкерлердің сыртқы пішінін бейнелегенде ірі денесі, кең жауырын, ұзын бойын көрсету мақсатында төртбұрыш форманы қолданады. 2012 жылы жарық көрген режиссер Жәкен Дәненовтің «Ер Төстік және айдаһар» картинасында басты кейіпкер Төстіктің сырт келбеті бүгінгі көрермен талғамына сай келетіндей жаңартылған 3Д өлшемді технология көмегімен жасалынған. Фольклорлық кейіпкер Төстік — сенгіш, ержүрек, кез-келген қиындықтардан зеректігімен шешімін таба білетін батыр. Заманауи сауыт пен найза ұстаған бейнеге жаңа технологияларды қолдана отырып, Дәненов америкалық режиссер Брэд Бердтің «Суперсемейка» (2004) картинасындағы кейіпкерлерге ұқсас қаһарманды бейнелеуге талпынады. Басты кейіпкер тылсым күшке ие болмаса да, батырма арқылы іске қосылатын сауыт кигенде батырға айналады. Режиссер ұлттық нақыштан

алшақтап, тарихи деректердегі бейнеге мейлінше өзгеріс енгізгісі келеді. Сонымен қатар, 3Д өлшемі технологиясы кейіпкерлерді жандандыру әсерін күшейте түсті. Ер Төстік кейіпкер бейнесін ашуда жер асты әлемінің патшасы Бопы хан, мыстан, Ажар сынды антигеройлар формасына аса назар аударылды. Аталмыш бейнелер қазіргі қоғамға сай сәнді дизайнды киіммен суреттеліп, планшет, телефон секілді құрал-жабдықтар қолданады. Көрерменді Төстік бейнесімен салыстырғанда антигеройлер қызықтыра түсті. Жәкен Дәненов 1986 жылы «Алпамыс батыр» атты анимациялық фильмінде батыр бейнесін суреттеуге алғаш талпыныс жасаған болатын. Дегенмен Төстік бейнесі қанық түсті гамма және заманауи формасымен ерекшеленді. Бүгінгі отандық анимациялық фильмдердегі батырлардың бір-бірінен ерекшелейтін детальдердің жоқтығы салдарынан жалпылама бейнелердің жиынтығын құралды. Алпамыс, Төстік, Құлтегін, Толағай, Керей, Жәнібек, Қабанбай, Қобыланды, Наурызбай т.б. қаһарман кейіпкерлер есімдері өзгергенімен сыртқы формасындағы ұқсастықтар байқалады. Жауымен күрескен батырлар болмысындағы ерекшеліктердің жоқтығы көрерменді жалықтырып жіберетіні анық.

2. Мәдени бейімделу: әлеуметтік-мәдени өзгерістерді ескере отырып, кейіпкерлерді заманауи мәдениет пен өзекті тақырыптарды бейнелеуге бейімдеуге болады. Бұл қазіргі әлеуметтік-мәдени нормалар мен құндылықтарды ескере отырып, киімдерді, аксессуарларды немесе кейіпкерлердің мінез-құлқын өзгертуді қамтуы мүмкін. Бүгінгінің қаһармандарын тарихи бейнелер арқылы жасау ұлттық анимацияда өзекті мәселеге айналып отыр. Осы тұста 2013 жылы шыққан режиссер Мәлік Зенгердің «Батырлар» атты 14 бөлімді картинасындағы Наурызбай, Қабанбай, Бөгенбай т.б. бейнелер экранда көрініс табуда.

Қылыш, найза, садақ ұстап жаулармен күрескен алпауыт батырлардың мінез-құлқы ұқсас сипатталады. Жүзінде ерекше қаһары бар, батыл, рухы бай, бірбеткей, ақылды т.б. жалпылама сипаттамалардан кейіпкер болмысы құралады. Режиссер батырлардың мінез-құлқын күрес, шайқас сахналары арқылы ашуға тырысады. Дегенмен бүгінгі көрермен әр қаһарманнан өзін көргісі келетіні айқын. Тарихи бейнелерді заманауи формада суреттеу барысында режиссерлер мінез-құлықтарына нақтылып пен ерекшелік беруді, қазіргі қоғамдық мәселені де қосуды ұмыт қалдырды. «Фольклорлық кейіпкерлердің шыққан тарихынан бастап бүгінге дейінгі өткен трансформациялануын толық зерттемей, экранға түсіру ең үлкен қателік. Ертегі, аңыз, миф, әңгімелердегі әр кейіпкердің өзіне тән ерекшеліктері болады. Трансформация салдары ертегіден тыс жатыр. Ертегі айналасындағы материалдарға салыстырмалы түрде қарамасақ, біз оның эволюциясын түсінбейміз де» (Пропп 156-158). Деректерде күнделікті өмірдегі Наурызбай кейіпкердің мінезінде әзілқой, әншілік қабілеті бар екендігі жазылады. Мультфильмде кейіпкерлердің даралайтын қабілеттері көрсетілмей, қаһармандарды мінсіз бейнеде суреттейді. Анимациялық фильмдердегі ірі денелі, сұңғақ бойлы, келбетті, еркін күресе білетін батырлардың мінездері ашылмай қалуда. Фольклорлық бейнелердің сыртқы формасын заманауи аксессуарлармен жабдықтау жеткіліксіз. Тәуелсіздік заманындағы батырлардың сипатын режиссерлерге терең зерттеу жүргізу қажет. Тарихи деректерді түгел өзгертпей-ақ бүгінгі мәдени оқиғаларға бейімдеп, көрермен талғамына сай батырлардың мінез-құлықтарын қалыптастыру керек.

3.Технологиялық жетілдірулер: анимация және визуализация технологияларының дамуымен кейіпкерлерді 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. Зерттеу нысанына алынған Наурызбай, Ер Төстік және Керей мен Жәнібек кейіпкерлері жаңа техника көмегімен жасалынды. Тіпті технологиялық жетілдірудер алғашқы жылдары Әмен Қайдар мультфильмдерінде де кездесті. Белгілі кинотанушы Бауыржан Нөгербек: «Мультфильмде фольклорлық кейіпкерлердің әдеттегі келбетінен алшақтауға деген ұмтылыс бар. «Қырық өтірік» мультфильмінде кейіпкерлердің мінез-құлқы әлде қайда кең көрсетілген — жай ғана жақсы бала емес, нақты, тірі Тазша бала, қатыгез хан емес, өзіне тән сөйлеу мәнері мен өзін ерекшелендіретін көркемдік мінездемесі бар хан. «Қырық өтірікте» Әмен Хайдаров алғаш рет комбинациялық түсіру тәсілін қолданады — сызба бейнелер мен көлемді қуыршақтардың араластырылуы. Кинодүниенің композициясы қарапайым — өтіріктің бәрі суретпен келтіріледі де, шынайы сахналарда қуыршақтар бейнеленеді» (65). Сызбалы техникамен жасалынған Тазша бейнесінде ептілік, жылдам қозғалыс байқалатын және қанық түстік гамма кейіпкер қиялын айқын суреттеді. Ал Ер Төстік кейіпкері заманауи формада бейнеленгенімен динамикалық қозғалыс жетіспейтіндігі байқалады. Көрермен басты кейіпкерден экшнге толы батырлық әрекеттер, назар тартар күрестерді күтеді. Осы тұста режиссерлерге кейіпкерлердің бейнесін жасау барысында актерлік ойынға аса назар аудару қажет. Кейіпкер



маңыздылығы туралы кеңестік режиссер Федор Хитрук: «Барлығы қарапайым координаттан құралады. Мультфильм - актерлік қойылым, картинаның көркемдік шешімі және кинематографиялық камераның динамикасымен қалыптасады» (223) — деген болатын. Тарихи бейнелердің көрерменді қызықтырмау салдарының себебі де аталған үш қағидаға байланысты.

4. Қайта құру және жаңғыру: әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайында қазақ анимациясының кейіпкерлерін жаңа аудиторияны тарту мақсатында қайта орналастыруға және жандандыруға болады. Бұл жаңа әңгімелер құруды, кейіпкерлердің сипаттамаларын қайта қарау мен өнімдерді дамытуды қамтуы мүмкін. Осы тұста 2016 жылы Сақ студиясында жарық көрген толықметрлі «Қазақ елі» картинасындағы Керей мен Жәнібек кейіпкерлерін ерекше атауға болады. Мультфильмнің бастапқы кадрі Астана қаласының көркем ғимараттарын бейнелеуден қазақ хандығының құрылу кезеңіне ауысады. Режиссер Батырхан Дәуренбеков анимациялық фильмдегі негізгі оқиғаны дамытушы басты кейіпкерлер ретінде Керей мен Жәнібектің балалық шағын қамтиды. Сюжеттік желіде жаңа заманның жасөспірімдері өткен ғасырға тап болып, шытырман оқиғалар мен күрестердің батырларына айналады. Туындыда режиссер екі кейіпкер төңірегінде қазақ хандығының құрылу барысындағы тарихи деректерге тоқталып, Жеті жарғы заңдылығы мен Отырар, Сығанақ т.б. ескі қалалар бойынша танымдық ақпараттармен бөліседі. Кішкентай көрермендер назарын қарапайым бала Керей мен Жәнібектің жолында кездескен қызықты жайттары, күрестері мен әжуа тартар қылықтары жаулады. Отандық тарихи мультфильмдермен салыстырғанда аталмыш туындыда басты кейіпкерлер болмысы бүгінгі қоғам талабына сай өзгеріске ұшырап, олардың бастан кешкен қарапайым оқиғалары

баян етіледі. Мергендік, қылыштасу т.б. түрлі күрес өнерін енді үйрене бастаған кейіпкерлер көрермен алдында мінсіз батыр сипатында бейнеленбейді. Көшбастаушы Дисней компаниясы өз картиналарының танымалдығын: «Мен қарапайым оқиғаларды баяндаймын...Менің кейіпкерлерім өмірдегі жақсылықтарды күнгірт шытырман жайттар секілді, қызығырақ болатындығын көрсетеді. Ескі ертегілерді әдемі аяқтауға тырысамын. Бәлкім, фильмдерімнің сәттілігі барлық жас ерекшеліктегі көрермендерге арналуында шығар» (Асенин 31) - деп, түсіндіреді. Қазіргі таңда анимациялық фильмдердегі тарихи деректер күрделендірілмей көрермендердің жас ерекшеліктерін ескеруді қажет етеді.

## Нәтижелер

Мұндай зерттеу өзгеретін әлеуметтік-мәдени орта контекстінде кейіпкерлердің көрнекі бейнесі қалай өзгеретінін, осы өзгерістерге қандай факторлар әсер ететінін және берілген процестің нәтижесінде кейіпкерлер дизайнындағы қандай инновациялар пайда болуы мүмкін екенін түсінуге көмектеседі. Бұл тақырыпты зерттеу анимациялық суретшілер, мәдениет зерттеушілері және анимация әуесқойлары үшін пайдалы болатыны анық. Осы анимациялық туындыларды жасаудағы визуалды және мәдени контекст арасындағы байланысты тереңірек түсінуге ықпал етеді. Әлеуметтік мәдени өзгерістер жағдайында қазақ анимациясының кейіпкерлерін визуалды трансформациялау жөніндегі мақаланың негізгі нәтижелері мыналарды қамтиды:

1. Дәстүрлі элементтерді өзектендіру: әлеуметтік-мәдени өзгерістер контекстінде қазақ анимациясы ұлттық мәдениеттің дәстүрлі элементтерін өзектендіру қажеттілігіне тап болады. Мұны кейіпкерлердің стилі мен дизайнын өзгерту арқылы көрсетуге болады, осылайша олар қазіргі шындық пен

күндылықтарды бейнелейді;

2. Әмбебаптық және интернационалдандыру: Әлеуметтік-мәдени өзгерістер аудиторияның қабылдауы мен дүниетанымына да әсер етеді. Осыған байланысты қазақ анимациясындағы кейіпкерлерді трансформациялау қазақстандық жұртшылыққа ғана емес, сонымен қатар кең халықаралық көрерменге де қолжетімді және түсінікті әмбебап бейнені жасау мақсатына ие болады;

3. Ұсынудың алуан түрлілігі: әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайында Қазақстандағы мәдени және этникалық топтардың алуан түрлілігін ескеріп, оларды анимациялық жұмыстарда ұсыну маңызды. Бұған олардың ерекшеліктері мен мәдени контекстін ескере отырып, әртүрлі этникалық тектегі кейіпкерлерді құру арқылы қол жеткізуге болады;

4. Қазіргі шындықтың рефлексиясы: қазақ анимациясындағы кейіпкерлердің трансформациясы қоғамның қазіргі шындығын көрсете алады. Бұл қазіргі заманғы трендтермен және қоғамдағы өмір шындығымен байланысты болатын киім, шаш үлгісі, қарым-қатынас стилі және мінез-құлық сияқты аспектілерге қатысты;

5. Эмпатия және сәйкестендіру: кейіпкерлерді визуалды түрлендірудің маңызды факторы-көрермендер оңай анықтай алатын және эмпатиялай алатын бейнелерді жасау. Бұған қазақ мәдениетінің танылатын элементтерін пайдалану арқылы, сондай-ақ адами қасиеттері, проблемалары мен амбициялары бар кейіпкерлерді жасау арқылы қол жеткізуге болады. Жалпы, әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайындағы қазақ анимациясы кейіпкерлерінің көрнекі трансформациясы қазіргі заманды бейнелейтін, дәстүрлерді өзектендіретін, мәдени топтардың алуан түрлілігін ескеретін және көрермендердің жанашырлығын тудыратын бейнелерді жасауға бағытталған. Бұл отандық

анимациялық индустрияны нығайтуға және дамытуға және қазақстандық мәдениетті әлемдік анимациялық сахнаның бір бөлігі ретінде ілгерілетуге көмектеседі.

## Негізгі тұжырымдар:

«Әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайындағы қазақ анимациясы кейіпкерлерінің визуалды трансформациясы» тақырыбы бойынша төмендегідей тұжырымдар жасалынады:

1. Анимациялық шығармалардағы кейіпкерлердің визуалды трансформациясы қазіргі әлеуметтік-мәдени шындыққа және аудиторияның қажеттіліктеріне бейімделудің маңызды аспектісі болып табылады;

2. Кейіпкерлердің дизайны мен стиліндегі өзгерістер анимациялық студияларға инновациялық идеяларды енгізуге, көрермендердің назарын аударуға және олардың мазмұнын жаңартуға мүмкіндік береді;

3. Әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайында қазақ анимациясының кейіпкерлерін сәтті трансформациялау аудиторияны кеңейтуге, мәдени бірегейлікті нығайтуға және анимациялық өнімнің бәсекеге қабілеттілігін арттыруға ықпал етеді;

4. Тарихи және мәдени мұрамен байланысын сақтау үшін өзгерістер енгізу кезінде кейіпкерлердің бірегейлігі мен танылуын сақтау маңызды фактор болып табылады;

5. Қазақ анимациясының кейіпкерлерінің көрнекі трансформациясы мультфильмдер әлемін байытатын және олардың динамикалық өзгертін әлеуметтік-мәдени контекстке сәтті бейімделуіне ықпал ететін маңызды және өзекті процесс болып табылады.

## Қорытынды.

Ғылыми мақалада қазақ анимациясы кейіпкерлерінің

көрнекі трансформациясын талдау үшін Қазақстандағы анимациялық индустрияның даму тарихын, анимациялық шығармаларда дәстүрлі мәдени мотивтерді пайдалану ерекшеліктерін және қазіргі заманғы үрдістердің анимациялық кейіпкерлерді жасауға әсерін зерделенді. Осы негізінде отандық анимациядағы тарихи кейіпкерлердің (Ер Төстік, Қабанбай және Керей мен Жәнібек) заманауи формадағы трансформациясы талданды. Әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайындағы қазақ анимациясы кейіпкерлерінің көрнекі трансформациясы тақырыбындағы зерттеу бойынша бірнеше маңызды қорытындылар жасалынды. Сұлулық идеалдары, сән, мінез-құлық және құндылықтар идеясына әсер етеуінен, бұл анимация кейіпкерлерінің дизайнында да көрінеді. Бүгінгі таңда режиссерлер кейіпкер бейнелеуде сыртқы дизайнына басты назар аударуда. Сондай-ақ, қазақ

анимациясының кейіпкерлерін көрнекі трансформациялау процесінде дәстүрлі мәдени элементтердің қазіргі заманғы үрдістер мен стильдермен араласуы жиі кездесетінін атап өткен жөн. Бұл мұра мен қазіргі заманды біріктіретін ерекше көрініс жасайды. Зерттеу мәдени парадигмадағы өзгерістер контекстінде қоғамның анимациялық туындылар мен олардың кейіпкерлерін қабылдауындағы өзгерістерді бақылауға мүмкіндік береді. Анимация индустриясы қоғамдағы құндылықтар мен идеяларды қалыптастыру мен жеткізуде маңызды құралға айналды деп айтуға болады. Осылайша, әлеуметтік-мәдени өзгерістер жағдайындағы қазақ анимациясы кейіпкерлерінің көрнекі трансформациясы көркемдік стильдің эволюциясын ғана емес, қоғамның ұжымдық санасындағы, оның құндылықтары мен даму тенденцияларындағы өзгерістер айқындалды.

#### **Авторлардың үлесі:**

**А. Абельдинов** – әдістемелерді құрастыру, дереккөздер дайындау, салыстырмалы талдау жасау, мақаланың соңғы нұсқасын бекіту.

**Н.Ж. Жаманбаева** – зерттеу жүргізу, тұжырымдаманы әзірлеу, тақырыптың өзектілігін нақтылау, мәтінді дайындау және редакциялау.

#### **Вклад авторов:**

**А. Абельдинов** – разработка методологии, подготовка материалов, проведение сравнительного анализа, утверждение окончательной версии статьи.

**Н.Ж. Жаманбаева** – проведение исследования, разработка концепции, уточнение актуальности темы, подготовка и редактирование текста.

#### **Author's contribution**

**A. Abeldynov** – development of methodology, preparation of materials, comparative analysis, approval of the final version of the article.

**N. Zh. Zhamanbayeva** – conducting research, developing a concept, clarifying the relevance of the topic, preparing and editing the text.



## Список источников

- Арнольди, Эдгар. *Жизнь и сказки Уолта Диснея*. Ленинград, Искусство, 1968.
- Асенин, Сергей. *Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации*. Москва, Искусство, 1974.
- Бертон, Гаэль. *Вселенная Хаяо Миядзаки. Картины великого аниматора в деталях*. Москва, Эксмо, 2021.
- Беркова, Надежда. Анимация как феномен культурного наследия (на примере творчества режиссера-аниматора Т. Мукановой). *Central Asian Journal of Art Studies*, Том 1, № 2, 2016, с. 47–54.
- Джин, Энн Райт. *Анимация: от А до Я. От сценария до зрителя*. Москва, ГИТР, 2006.
- Кэттиш, Смирнов, Че. «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации», Серия «Компьютерная графика и мультимедиа». Питер, 2021
- Норштейн, Юрий. *Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации*. Москва, ВГИК, 2005.
- Нөгербек, Бауыржан. *Когда оживают сказки*. Алма-Ата, Өнер, 1984.
- Престон, Блэр. *Мультипликационная анимация*. Walter Foster Publishing, 1994.
- Пропп, Владимир. *Фольклор и действительность*. Москва, Наука, 1976.
- Соловьева, Маргарита. *Функции гипер-персонажа в драматургии искусств. Экономика, право, культура в эпоху общественных преобразований*. Санкт-Петербург, 2011.
- Смолянов, Геннадий. *Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие*. Москва, ВГИК, 2005.
- Саймон, Марк. *Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей*. Москва, Н Пресс, 2006.
- Уильямс, Ричард. *Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр*. Москва, Эксмо, 2019.
- Хитрук, Федор. *Профессия – аниматор*. Том 2. Москва, Гаярти, 2007.
- Хитрук, Федор. *Профессия – аниматор*. Том 1. Москва, Гаярти, 2007.
- Frank, Thomas and Ollie Johnston. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion, 1995.

## References

- Arnoldi, Edgar. *Zhizn i skazki Uolta Disneya [The Life and fairy tales of Walt Disney]*. Leningrad, Iskusstvo, 1968. (In Russian)

Asenin, Sergej. *Volshebnyki ekrana. Esteticheskie problemy sovremennoj multiplikacii [Wizards of the screen. Aesthetic problems of modern animation]*. Moscow, Iskusstvo, 1974. (In Russian)

Berton, Gael. *Vselennaya Hayao Miyadzaki. Kartiny velikogo animatora v detalyax [The universe of Hayao Miyazaki. Paintings of the great animator in detail]*. Moscow, Eksmo, 2021. (In Russian)

Berkova, Nadejda. Animacia kak fenomen kulturnogo nasledia (na primere tvorcestva rejissera-animatora T. Mukanovoi) [Animation as a phenomenon of the cultural heritage (from the example of creativeness of the director and animator T.Mukanova)]. *Central Asian Journal of Art Studies*, Том 1, № 2, 2016, pp. 47–54. (In Russian)

Frank, Thomas and Ollie Johnston. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion, 1995.

Dzhin, Enn Rajt. *Animaciya: ot A do Ya. Ot scenariya do zritelya [Animation: from A to Z. From the script to the viewer]*. Moscow, GITR, 2006. (In Russian)

Kettish, Smirnov, Che. «Dizajn personazhej. Konzept-art dlya komiksov, videoigr i animacii», *Seriya «Kompyuternaya grafika i multimedia» [Character design. Concept art for comics, video games and animation, the series Computer graphics and multimedia]*. Piter, 2021. (In Russian)

Norshtejn, Yuriy. *Sneg na trave. Fragmenty knigi. Lekcii po iskusstvu animacii [Snow on the grass. Fragments of the book. Lectures on the art of animation]*. Moscow, VGIK, 2005. (In Russian)

Nogerbek, Baurzhan. *Kogda ozhivaut skazkiy [When fairy tales come to life]*. Alma-Ata, Oner, 1984. (In Russian)

Preston, Bler. *Multiplikacionnaya animaciya [Animated animation]*. Walter Foster Publishing, 1994. (In Russian)

Propp, Vladimir. *Folklor i dejstvitenost [Folklore and reality]*. Moscow, Nauka, 1976. (In Russian)

Soloveva, Margarita. *Funkcii giper-personazha v dramaturgii iskusstv. Ekonomika, pravo, kultura v epoxu obshhestvennyx preobrazovanij [The functions of a hyper-character in the dramaturgy of the arts. Economics, law, culture in the era of social transformations]*. Saint-Petersburg, 2011. (In Russian)

Sajmon, Mark. *Kak sozdat sobstvennyj multfilm. Animaciya dvuxmernyx personazhej [How to create your own cartoon. Animation of two-dimensional characters]*. Moscow, N Press, 2006. (In Russian)

Smolyanov, Gennadij. *Anatomiya i sozdanie obraza personazha v animacionnom filme: Uchebnoe posobie [Anatomy and character image creation in an animated film: Study guide]*. Moscow, VGIK, 2005. (In Russian)

Uilyams, Richard. *Animator: nabor dlya vyzhivaniya. Sekrety i metody sozdaniya animacii, 3D-grafiki i kompyuternyx igr [Survival kit. Secrets and methods of creating animation, 3D graphics and computer games]*. Moscow, Eksmo, 2019. (In Russian)

Xitruk, Fedor. *Professiya – animator Vol.1*. Moscow, Gayarti, 2007. (In Russian)

Xitruk, Fedor. *Professiya – animator Vol.2*. Moscow, Gayarti, 2007. (In Russian)

### Adai Abeldinov

Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts  
(Almaty, Kazakhstan)

### Nursulu Zhamanbayeva

Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts  
(Almaty, Kazakhstan)

## VISUAL TRANSFORMATION OF KAZAKH ANIMATION CHARACTERS IN CONDITIONS OF SOCIO-CULTURAL CHANGES

**Abstract.** In the scientific article, the visual transformation of the characters of Kazakh animation in the context of socio-cultural changes is presented on the basis of the most important aspect of the development of the animation industry. This phenomenon includes stylistic tendencies of animation, national values, technological progress and other factors affecting the perception of the audience.

The purpose of the study is to identify modern changes in national characters based on the influence of socio-cultural phenomena. Over the past twenty years, modern Kazakh cartoons have been filled with images of heroes -Er Tustik, Kultegin, Alpamys, Tolagai, Kerey, Zhanibek, Kabanbai, Kobylanda, Nauryzbai, etc. Based on this, Er Tustik, Nauryzbai, Kerey and Zhanibek were taken as the main research objects of our article.

The result of this research is the transformation of characters, the actualization of traditional elements; universality and internationalization; diversity of representations; reflection of modern reality; empathy and identification. In general, the visual transformation of the characters of Kazakh animation in the context of socio-cultural changes is aimed at creating images that reflect modernity, actualize traditions, take into account the diversity of cultural groups and arouse the sympathy of the audience. In the context of the socio-cultural environment, it is determined how the visual image of the characters changes, what factors influence these changes and what innovations in character design occurred under the influence of this process. The article considers a set of methods that allow to characterize, analyze and explain the results of the study as a certain artistic, aesthetic and research experience. The most basic structural method: allows you to characterize real animated works as an important language and subject of the image in the analysis. In the study of the art of animation and the image of folklore characters, the main guiding means were the theoretical works of theorists Sergei Asenin and Fyodor Khitruk. In addition, the approaches from the books of Kazakh researchers Bauyrzhan Nogerbek, Tamara Mukanova, Gulnara Mursalimova and others are taken as a basis. In the discussion section of the article, the characters are analyzed based on four chapters on appearance renewal; cultural adaptation; technological improvements; reconstruction and revival.

**Keywords:** art, animation, character, video, hero, 2D, 3D effects, computer technology, transformation, folklore, culture, society, screen;

**Acknowledgments:** The author express their gratitude to the editors of the Central Asian Journal of Art Studies, as well as to anonymous reviewers for their attention and interest to the study, and for the help in preparing the article for publication.

**Cite:** Abeldinov, Aday, and Zhamanbayeva Nursulu. «Visual transformation of kazakh animation characters in the context of socio-cultural changes». *Central Asian Journal of Art Studies*, т. 9, № 1, 2024, pp. 163–175. DOI: 10.47940/cajas.v9i1.816

*Authors have read and declare the final version of the manuscript and declares no conflicts of interest.*

### Адай Абельдинов

Казахская национальная академия искусств имени Темирбека Жургенова  
(Алматы, Казахстан)

### Нұрсұлу Жаманбаева

Казахская национальная академия искусств имени Темирбека Жургенова  
(Алматы, Казахстан)

## ВИЗУАЛЬНАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ КАЗАХСКОЙ АНИМАЦИИ В УСЛОВИЯХ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ИЗМЕНЕНИЙ

**Аннотация.** В научной статье визуальная трансформация персонажей казахской анимации, в условиях социокультурных изменений представлена на основе важнейшего аспекта развития анимационной индустрии. Это явление включает в себя стилистические тенденции анимации, национальные ценности, технологический прогресс и другие факторы, влияющие на восприятие зрительской аудитории.

Цель исследования-выявить современные изменения национальных персонажей на основе влияния социокультурных явлений. За последние двадцать лет современные казахские мультфильмы наполнились образами героев - Ер Тостика, Культегина, Алпамыса, Толагая, Керя, Жанибека, Кабанбая, Кобыланды, Наурызбая и др. Исходя из этого, Ер Тустик, Наурызбай, Керей и Жанибек были взяты в качестве основных объектов исследования данной статьи.

Результатом этого исследования является трансформация персонажей актуализация традиционных элементов; универсальность и интернационализация; разнообразие представлений; отражение современной реальности; сочувствие и идентификация. В целом, визуальная трансформация персонажей казахской анимации в условиях социокультурных изменений направлена на создание образов, отражающих современность, актуализирующих традиции, учитывающих разнообразие культурных групп и вызывающих симпатию зрителей. В контексте социокультурной среды определяется, как изменяется визуальный образ персонажей, какие факторы влияют на эти изменения и какие инновации в дизайне персонажей произошли под влиянием данного процесса. В статье рассматривается комплекс методов, позволяющих охарактеризовать, проанализировать и объяснить результаты исследования как определенный художественно-эстетический и исследовательский опыт. Самый основной структурный метод: позволяет охарактеризовать реальные анимированные произведения как важный язык и предмет изображения при анализе. В изучении искусства анимации и образа фольклорных персонажей главными направляющими средствами стали теоретические труды теоретиков Сергея Асенина, Федора Хитрука. Кроме того, за основу взяты подходы из книг казахских исследователей Бауыржана Ногербека, Тамары Мукановой, Гульнары Мурсалимовой и др. В разделе обсуждения статьи, персонажи анализируются на основе четырех глав по обновлению внешнего вида; культурной адаптации; технологическим улучшениям; реконструкции и возрождению.

**Ключевые слова:** искусство, анимация, персонаж, видео, герой, 2D, 3D эффекты, компьютерные технологии, трансформация, фольклор, культура, социум, экран.

**Благодарности:** Авторы выражают благодарность редакции Central Asian Journal of Art Studies, а также анонимным рецензентам за внимание и интерес к исследованию, за помощь в подготовке статьи к публикации.

**Для цитирования:** Абельдинов, Адай, и Жаманбаева Нурсулу. «Визуальная трансформация персонажей казахской анимации в условиях социокультурных изменений». *Central Asian Journal of Art Studies*, т. 9, № 1, 2024, с. 163–175. DOI: 10.47940/cajas.v9i1.816

*Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи и заявляют об отсутствии конфликта интересов.*

**Авторлар туралы мәлімет:**

**Жаманбаева Нұрсұлу**  
— Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясының «Кино тарихы мен теориясы» кафедрасының оқытушысы, өнертану магистрі (Алматы, Қазақстан)

**Абельдинов Адай** — Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясының «Экрандық өнер режиссурасы» кафедрасының оқытушысы, өнертану магистрі (Алматы, Қазақстан)

**Сведения об авторах:**

**Жаманбаева Нұрсұлу** — магистр искусствоведения, преподаватель кафедры «История и теория кино» Казахской национальной академии искусств им. Темирбека Жургенова (Алматы, Казахстан)

ORCID ID: 0009-0006-0471-8257  
E-mail: nuri.zhaiyk@mail.ru

**Абельдинов Адай** — магистр искусствоведения, преподаватель кафедры «Режиссуры экранных искусств» Казахской национальной академии искусств им. Темирбека Жургенова (Алматы, Казахстан)

ORCID ID: 0009-0009-4875-151X  
E-mail: adai-aibike@mail.ru

**Information about the authors:**

**Zhamanbayeva Nursulu** — Master of Arts, Lecturer of the «History and Theory of Cinema» department at the Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts (Almaty, Kazakhstan)

**Abeldinov Aday** — Master of Arts, lecturer of the «Department of Screen Arts» at the Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts (Almaty, Kazakhstan)