



5-дәріс



ҚАЗАҚСТАННЫҢ  
АШЫҚ  
УНИВЕРСИТЕТІ

# КИНО ТЕОРИЯСЫ. ЭЙЗЕНШТЕЙННЕН ТАРКОВСКИЙГЕ ДЕЙІН

Кинематограф түрлері. Анимация





#### Фильмдер:

- Юрий Норштейн «Сказок сказок»
- Юрий Норштейн «Ежик в тумане»
- Хидео Миядзаки «Унесенные призраками»
- Әмен Қайдаров «Ақсақ құлан»

**Мақсат:** Көрерменді анимациямен, оның көркемдік құралдарымен таныстырып, оның көркем-суретті һәм деректі кинодан айырмашылығын көрсету.

#### Негізгі идеялар:

1. Анимация кино өнерінің түрі.
2. Егер көркем-суретті және деректі кино физикалық шындықты түрлендірсе, мультипликация мәнісі – физикалық шындықты мейлінше жою.
3. «Бөлтірік» пен «Ертегінің ертегісі» атты Ю.Норштейн мультфильмдерінің мысалында анимацияда «прототип» қалай таңдалатынын көрсету.
4. Анимацияда бейне көрініс ой жылдамдығымен қатар қозғалады.
5. «Кадр өн бойында жасырын ішкі қуат бар. Кейіпкер пайда болмай жатып та, ол сондай күшке ие» - Ю. Норштейн
6. Жапонның суретші-режиссері Хаяйо Миядзаки «Елес алып кеткен» мультфильміне анимациялық бейнелерді қалай ойлап тапқан?
7. Қазақтың суретші-режиссері Әмен Қайдаров «Ақсақ құлан» мультфильміндегі бейнелермен қалай жұмыс істеген?
8. Мультипликация – заманауи кескіндеме. Ол кеңістік шеңберінен шығып, уақытпен қатар өмір сүреді.

Армысыздар, құрметті көрермен! Семен Фрейлихтің «Эйзенштейннен Тарковскийге дейін кино теориясы» атты кітабы бойынша әзірленген дәрістерімізді жалғастырамыз. Бүгінгі біздің тақырыбымыз киноның тағы бір жеке-дара түрі болып саналатын анимация өнері. Өткен дәрістерімізде біз көркем-суретті, деректі, ғылыми-көпшілік фильмдер туралы сөз қозғадық, бұл жолы анимация жайлы сөз өрбітеміз.

С. Фрейлих өз кітабында былай жазады: «Сюрреализмге бүйрегі бұратын мультипликацияның мәнісі де, оның табиғаты да ашылып отыр. Кино өнерінің ешбір түрі тап осы мультипликация тәрізді соцреализм шеңгелінен зардап шеккен жоқ. Егер физикалық шындыққа еліктеу көркем-суретті және деректі кино мүмкіндіктерін шектеп ғана қойса, мультипликация үшін өмірді мейлінше шынайы көрсетуге тырысу өліммен тең еді. Егер көркем-суретті және деректі кино физикалық шындықты түрлендірсе, **мультипликация мәнісі – физикалық шындықты мейлінше жою.**

Тірі материяның өзінің ішкі құрылымы болады, ол көзге ұшыраспайды. Оны ажырату үшін затты «жалаңаштау» керек, ал, мұндай жағдайда ол пиктографиялық белгіге айналады. Пиктограмма заттың құпиясы, оның ішкі формасы, оның жаны. Мультипликацияны анимация деп атау да бекер емес. Анимация – «тірілту», «жан бітіру» деген мағынаны білдіреді. Мультипликацияда адам баласы да, жапырақ та «тіріледі». Екеуінің де өмірде прототипі бар, демек, екеуі де табиғаттан алынған. Норштейнның өзі жазғандай, «Ертегінің ертегісінде» Бөлтіріктің прототипі былай табылған:

«Кейде күтпеген жерден әлденені табасың. Әйтсе де, мұндағы кенет болған дүниенің өзі – шартты. Өйткені, үнемі осы туралы ойланып, осы бағытта әрекет етесің. Міне, Бөлтіріктің көзі. Оны біз ойлап тапқан жоқпыз. Бірде, таныс құрбымның үйіне барған едім. Оның қабырғасында ескі француз журналынан алынған сурет жабыстырылған екен. Әбден мыжылған. Оны танысымның ұлы тауып алған екен. Қалай тапқан десеңізші?! Жерде жұмарланып жатқан қағазды табады. Ол жерден өзіне қараған екі көзді аңғарады. Екі көз. Сезімтал адам болғандықтан, қағазды жазып қарайды. Сөйтсе, онда мәуленнің, яғни, арыстанның күшігінің суреті болған екен. Әбден су болған, мойнына тас артылған... оны судан жаңа ғана алып шыққанда, фотосуретші таспаға басқан. Бір секунд бұрын бұл мәулен о дүниеде болған. Осындайда Булгаковтың Волондының көзін қалай еске алмассың? Осы мәуленнің көзін Бөлтірігіміздің көзіне айналдырдық. Бөлтірік үй есігінің босағасында тұрған сәтінде қолдандық. Бесікті тербетіп, басын қисайтып отырған сәтінде... Өзге жерлерде оның көздері «ойнақы», яғни, ортақ әрекеттің бір бөлшегі ғана. Ал мұндай эпизодтарда оның көздері сырттан бақылаушы, ойын үстінен қараушы ретінде қажет еді. Біз оларды елең еткізер сахналарда қолдандық. Тап осындай сахналарда оттай жанған жанары қажет



Кітап: Кино теориясы. Эйзенштейннен Тарковскийге дейін

Дәріс: Кинематограф түрлері. Анимация

еді, бізге. Олар кинокадр қуатын арттырып, назарын өзіне аудартады. Мұнда рациональді түсініктемеге сыймайтын кинокадр түйсігі, яғни, инстинкт айқын көрінеді» (1), - деп жазады, Норштейн.

*«Сказка сказок», яғни, «Ертегілер ертегісі» мультфильмінен үзінді көріп отырайық.*

Кино өнерінде Норштейн туындылары таралған эстетикалық кеңістікті айқындау үшін, осы айтқандарында үш дүние ерекше. Өйткені, осы кеңістікке анықтама берудің кілтін айналмақ.

Біріншіден: прототип мәселесі. Мультипликацияда физикалық шындық жойылатынын айтқанымызда, мұны тура мағынасында қабылдаудың керегі жоқ. Қоршаған ортаны суреттеген кезде екі шекті мәселе туындайды. Осылайша, Сцилла мен Харибда арасынан өтуге болады. Бір жағынан, «эклер» әдісімен таза көшірме жасауға болушы еді: мысалы, актер Б. Чирков дыбыстап отыр делік. Біз оны естіп ғана отырған жоқпыз, көре де аламыз. Себебі, оның сырт пошымы, сұлбасы көшіріледі. Нәтижесінде экранда бейне болғанымен, ол жансыз қала береді. Басқа жағынан, бейнені прототиптен мейлінше алшақтатып, оны, С.Фрейлих айтқандай, «жалаңаштауға» да болады; мұнда пиктограмма өзіндік басымдыққа ие болып, таза ой асқақтайды. Норштейн бейнелері, шарттылығына қарамастан, прототиптен алшақтамайды, мұны біз жаңа ғана тамашалаған «Ертегілер ертегісі» фильмінен көре аламыз.

Сюрреализм жайлы айтатын болсақ, ол анимация өнеріне өте жақын бағыт екенін ескерген жөн. Анимацияда ғана бейне көрініс ой жылдамдығымен қатар қозғалатыны айтылады. Анығында, бұл көріністерде ой, қиял қоршаған ортадан басым тұрады.

Мысалы, «Ертегілер ертегісінің» фильмінің жүрек тебіренер тұсын қарайықшы.

Бұл таза сюрреализм – біріншіден, қыста алма ағаштан түспейді, екіншіден, баланың бойы қарғадай болуы мүмкін емес, үшіншіден, ол қарғалармен бірге бұтаққа қарғып, қарғалармен бірге алма жей алмайды.

Бірақ, бұл эпизодты майданға аттанған сарбаздардың көрінісімен жалғаса келе, бұл көріністің мағыналық салмағы да өзгереді. Енді бұл алмалар майданнан оралмаған сарбаздардың бейнесіндей көрінеді, бәлкім, олардың арасында осы әскери мақталы кеудеше киген баланың әкесі де бар шығар. Оның жалғыздығын қарғалар айғақтап тұрған тәрізді. Осылайша, жүрек тебіренер көріністер, мұңға бөлейтін эпизодтар пайда болады.

Мұнда авторлық кинематографтың айнымас сипатына тоқталып кетуге де болады. Өйткені, бұл туындылардың авторлық деп аталатын себебі, режиссер ойлап тауып, сондан кейін ғана оны фильмде бейнелейді. Мына мысалда, анимациялық фильмде тап осы бейнені өзге емес, өзі ойлап тапқан бейнені суреттейді. Яғни, Норштейннің өзі. Өзі ойлап тапқан осы бейнелер жүйесі оның кино тілінің ерекшелігі ретінде қабылданып, авторлық кинематографының көрінісіне айналады. Осылайша, ғажап көздері бар Бөлтiрiк пен қарғалар арасында, бұтақта отырып алма жейтiн балақай – Юрий Норштейннiң көзге көрiнетiн, айқын, жарық бейнелерi.

Фрейлих былай жазады: «Режиссер табиғатты суреттегенде де прототипке мұқтаж. Адам мен жан-жануарлар ғана тіршілік иесі емес, тұман ғана тірі жаратылыс. «Тұмандағы кірпі» фильмінде кірпі мен тұман - бір материя. Кірпі - тип, тұман - жағдаят. Бейне фонға сыймайды, онымен тең дәрежеде әрекет етеді. Қоршаған орта мен кейіпкердің осылайша әрекет етуі фәлсафалық және таза эстетикалық ұстанымдар аңғарылады. Ю.Норштейн шығармашылығында олар өзара бір бүтін. «Тұмандағы кірпі» фильмінен үзінді көрейік, осы ойдың айғағы ретінде.

Міне, көріп отырғаныңыздай, Тұман және Кірпі біртұтас сияқты.

Норштейн айтқан кинокадр түйсігінің мәнісі сол, кадр кейіпкер пайда болмай жатып ішкі қуатқа ие болады. Осылайша, «Тұмандағы кірпі» туындысына, бас кейіпкердің пластикасын ойлап шығармай жатып кірісіп кетті. Тұман (табиғат) – Кірпінің бастауы, Кірпі – табиғат (тұман) шыңы. Өйткені, біз оны тұманның соңында ғана көре аламыз. Олардың бірлігі өзіміз шүйіріле қарайтын фәлсафалық ұстанымға негізделген. Бұл тәжірибе сурет (немесе қуыршақ) емес, актер (көркем-суретті кино), дәйек (деректі кино), идеяға (ғылыми кино) сүйенген экран өнерінің өзге де түрлерін байытуға болар еді. Тағы бір айта кеткім келгені – анимация көркем-суретті киноның шегі таусылған кезде, оның мүмкіндіктері ашылады, деп айтылады. Ол шын. Осы орайда, анимация мен сюрреализмнің етене жақын екенін байқауымызға болады.

Екіншісі: қаһарман мәселесі. Көркем-суретті кинода кейіпкерді жағымды, не жағымсыз етіп бөлуден дағдарыс басталған. Осындай жолмен барудың соңы, жағымсыз – күлкілі, ал, жағымды – қатаң көрінуіне алып келді.

Жағымды кейіпкерлерді әдемі актерлар сомдады, жағымсыздарын – дене-бітімінде не бет-жүзінде тыртығы бар (ол болмаса, оны грим арқылы жасайды) актерлар бейнеледі. Кейіпкерлердің осал тұсы мен



кемістігі болмауы тиіс еді. Осы ескішілдіктен бас тарту көркем-суретті кино үшін оңай тимеді: әдемі актерлар көлеңкеде қалып, «ұсқынсыз» актерлар алға шықты. Бұл сөзді тырнақшаға алған себебім, мұнда И. Чурикова, Р. Быков, М. Булгакова сынды актерлар мысалға алынып отыр. Оларды эстетикалық канон қадағалаушылары басты рөлдерде түсіруге тыйым салған. Ал, өнер пафосты тікелей суреттеуден қашқанда, тап осы актерлар фотогениялы болып шықты. Жалпы, «фотогения» деп айтқанда, Луи Деллюктің 1920-шы жылы жазған мақаласын атап өткен жөн. Бұл мақала әлі де өз өзектілігін жоғалтпай отыр. Бұл жерде ол, режиссердің актерды тек сұлулығы үшін қолданатынын айтады. Оның фильм мазмұны мен идеясын ашуға қосып жатқан үлесінде шаруасы жоқтығы туралы жазға болатын және фотогения – актер тек келбетті жан емес, мағыналы ой білдіруші болуы керек, дегенді айтады.

Тірі актер емес, сурет немесе қуыршаққа күш салатын мультипликация да эстетикалық ескішілдіктен туындаған кедергіден оңай өтпеді. Яғни, оларға да фотогенияны игеру қиынға соқты, десе болады. Тек осы аралықтан асқан тұста ғана, «көркем фильм түсіруші» Параджановтың, мультипликатор Норштейннің шын дарыны самғай алмай алмады. Олар бұдан бұрын да бірге істеген, алайда, алғашқысы жайлы «Ұмыт болған бабалардың өсиеті» («Тени забытых предков») фильмінен кейін, ал, екіншісі жайлы - «Түлкі мен қоян» фильмінен кейін ғана айта бастады. Бұл олардың нашар кинодан тәуір кино түсіре бастағанын көрсетпейді. Олар классикалық кино дағдарысқа ұшыраған тұста пайда болып, жаңа, неоклассикалық кинода өздерін таныта алды. Көркем-суретті және мультипликациялық киноның алдында тұрған кедергілер ортақ еді, ал, мақсаттары - әрқилы. Жағымды кейіпкерді суреттеп опық жеген көркем-суретті кино, әп дегенде жағымсыз кейіпкердің құшағына кіріп, өмірдің ақауларын ғана көрсетіп, қоршаған ортаны «қаралап», осындай бір тарапқа түсті; тап осы тұста көркем-суретті кино мультипликациямен қош айтысты. Өйткені, мультипликация үшін «ойдан шығарылған», «заңғар», «қиял» сынды сөздер фальштың синонимі ретінде қабылданбаған. Өйткені, анимацияның өзі де, расында бір қиял-ғажайып құбылыс.

Анимациялық кино шебері, жапондық Хаяйо Миядзакидің «Елес алып кеткен» («Унесенные призраками») фильмінің кейіпкерлерін осы тұрғыдан қарастырып көрейік. Басында «Елес алып кеткен» фильмінен үзінді көріп алайық.

Талай сюжеттің ішінен таңдау жасағанда, Миядзаки үнемі дәстүрлі жапон моншасы тақырыбына оралатынын аңғарады. Режиссер үшін бұлақ басында салынатын бұл орын ерекше сиқыр мен құпияға толы, адам баласы тәнін ғана емес, жанын да тазалап шығатын жер секілді қабылданды. Миядзакидің туған жерінде моншаның есігі үнемі жабық тұрғандықтан, ол осы есіктің ар жағында не болуы мүмкін деген сынды қиялға бататын. Осы қиялдың соңы, елес, рух мен құдайларға арналған жасырын курорт орны жайлы сюжетке ұласып кетеді. Сонымен қатар, мистика, магия, нәзіктік, жапон діндарлығы, экология жайлы жанап өту... Әрине, ең бастысы, бірнеше мәрте күтпеген бағытта дамыған ғажайып, баурап әкетер сюжет. Сондай-ақ, экология тақырыбы да маңызды орынға ие. Тағы бір мәрте үзінді көріп өтейік, осы фильмнен.

Анимация жайлы айта отырып, қазақ анимациясын сөз етпей кете алмаймыз. Оны белгілі бір биікке көтерген, қазақ анимациясының негізін қалаушы, суретші-режиссер Әмен Қайдар. Әмен Әбжанұлы Қайдар 1967-ші жылы «Қазақфильм» жанындағы мультипликация бірлестігінде, қазақ анимациясының «алғашқы қарлығашы» деп те айтылады – «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» атты анимациялық фильмін түсірді. Бұл анимациялық фильм қазақ халық ертегісінің негізінде жасалған болатын. Ол «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» атты ертегінің желісімен түсірілген. Бұл толығымен суретті анимация болып табылады. Жалпы, Әмен Қайдардың қазақ анимациясына қосқан үлесі өте маңызды. Оның қазақ анимациясының ғана емес, Орта Азия елдері анимациялық кино тарихында алар орны ерекше. Қазақ анимациясының атасы Әмен Қайдардың тағы бір маңызды туындыларының бірі «Ақсақ құлан» фильмі. Бұл фильмде «Нағыз қазақ – қазақ емес, нағыз қазақ - домбыра» демекші, қазақтың руханиятында, мәдениетінде ерекше бір шың болып табылатын домбыра аспабы жайлы сөз қозғалады. Бұл фильм халық ішінде таралған аңыз-әңгіменің негізінде құралған. Осы фильмнен қысқаша үзінді көрсек.

Жаплы, осы екі фильмде де режиссер атакты қазақ композиторы Нұрғиса Тілендиевпен бірлесе жұмыс істеген болатын. осы фильмдегі Нұрғиса тілендиев музыкасының символикалық мағынасы өте зор. Мұнда жау – от ретінде, отанын қорғаушылар – су ретінде бейнеленіп, от сумен шайқасады. Осы шайқасты суреттегенде музыка шебер қолданылады. Яғни, бейнелік шешім мен музыкалық шешім өзара үйлесім табады.

Көріп отырғанымыздай, анимация – ерекше өнер. Осы тұрғыда С. Фрейлих былай деп жазған болатын: «Мультипликация – заманауи кескіндеме. Ол кеңістік шеңберінен шығып, уақытпен қатар өмір сүреді. Мультипликацияда қазіргі заманның ойлау сатысы көрсетілетіндей. Мұнда басты орынға бейсана



Кітап: Кино теориясы. Эйзенштейннен Тарковскийге дейін

Дәріс: Кинематограф түрлері. Анимация

шығады».

Расымен де, адамның кез-келген арманын, кез-келген қиялын анимация арқылы бейнелеу әбден мүмкін. Ал, сіздерге өзіндік жұмыс ретінде ұсынарым: Ю. Норштейннің анимациялық фильмдерін көріп, қандай бейнелері қайталанып отыратынын талдаңыз. Сондай-ақ, Хаяо Миязакидің кез-келген фильмін көріп, оның анимесінде ұлттық һәм жаһандық дүниелер қалай сабақталғанын сараптаңыз. Сонымен бірге, қазақ анимациялық фильмдерін көріп, оларды ересектерге және балаларға арналған, деп екі бөліңіз. Қандай түрі басым екеніне назар аударыңыз. Қандай тақырыптар мазмұнның негізіне алынғанын. Фольклордың, ертегі-әңгімелердің, аңыздардың, мифологиялық кейіпкерлерді талдауыңызды ұсынамын.

Осымен, біздің анимация өнеріне қатысты дәрісіміз тәмам. Келесі дәрістерімізде кездескенше, қош сау болыңыздар.