

729  
Г60

НАЦИОНАЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ НАУК БЕЛАРУСИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ НАУЧНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ИНСТИТУТ ИСКУССТВОВЕДЕНИЯ, ЭТНОГРАФИИ И ФОЛЬКЛОРА  
имени К.КРАПИВЫ»

V

УДК 791.4-252.5(476)(091)

**ГОЛИКОВА-ПОШКА**  
**Евгения Владимировна**

**БЕЛОРУССКОЕ АНИМАЦИОННОЕ КИНО В КОНТЕКСТЕ МИРОВОГО  
КИНОПРОЦЕССА**

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения

по специальности 17.00.03 – кино, теле- и другие экранные искусства

Минск 2008

+

Работа выполнена в отделе кино- и телеискусства ГНУ «Институт искусствоведения, этнографии и фольклора имени К.Крапивы Национальной академии наук Беларуси»

Научный руководитель

**Нечай Ольга Фёдоровна**  
доктор искусствоведения,  
профессор, ведущий  
научный сотрудник отдела  
кино- и телеискусства ГНУ  
«ИИЭФ им. К.Крапивы  
НАН Беларуси»

Официальные оппоненты

**Фрольцова Нина Тихоновна**  
доктор филологических наук, профессор,  
профессор кафедры теории и  
методологии журналистики  
УО «Белорусский государственный  
университет»

**Смирнова Ирина Александровна**  
кандидат искусствоведения,  
доцент, заведующий кафедрой  
искусства эстрады УО «Белорусский  
государственный университет культуры  
и искусств»

Оппонирующая организация


УО «Белорусская государственная академия  
искусств»

Защита состоится «27» июня 2008 г. в 16<sup>00</sup> час. на заседании совета по защите диссертаций Д 01.42.02. в ГНУ «Институт искусствоведения, этнографии и фольклора им. К.Крапивы НАН Беларуси» по адресу: 220072, г. Минск, ул. Сурганова 1, корп. 2, комната № 302; e-mail: [seccr@bas-net.by](mailto:seccr@bas-net.by);  
тел. ученого секретаря 284-16-80

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ГНУ «Институт искусствоведения, этнографии и фольклора им. К.Крапивы НАН Беларуси» (220072, г. Минск, ул. Сурганова 1, корп. 2)

Автореферат разослан «24» мая 2008 г.

Ученый секретарь  
совета по защите диссертаций  
кандидат искусствоведения, доцент



**Н.А. Ювченко**

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Анимационное кино Беларуси сформировалось и достигло успехов в тесной взаимосвязи с развитием мирового кинопроцесса в области мультипликации. Анимационные фильмы, выпускаемые на киностудии «Беларусьфильм», многоадресны, базируются на национальных традициях, отличаются высоким художественным уровнем, завоевывают признание отечественной и зарубежной зрительской аудитории, получают призы на престижных международных кинофестивалях.

Современная анимация (ранее в отечественном киноведении употреблялся термин «мультипликация») – широко развитая в глобальном масштабе часть экранной продукции, которая во многом соперничает с другими видами кино (игровым, документальным, научно-популярным). На рубеже XX – XXI вв. анимация развивается в двух направлениях: авторское (элитарное, или «артхауз») и массовое кино, массовый кинопродукт (массовая культура, или «мэйнстрим»). Они нередко синтезированы друг с другом.

Лидерами мировой анимации на протяжении XX – XXI вв. в разные периоды являлись Россия, США и Япония, давшие образцы высокого искусства анимации и развившие широкое производство анимационных фильмов. Каждая из стран-лидеров мировой анимации опирается в своих художественных достижениях на культурные традиции своих народов, что проявляется в тематике, жанровой палитре, стилистике и адресности фильмов, их художественных концепциях и нравственно-эстетических программах. Анимация как рыночный товар расширяет поле воздействия современной анимации.

Белорусская анимация также достигла высокого художественного уровня как вид экранного искусства, в котором проявились самобытность и оригинальность творческого видения лучших отечественных мастеров. Питаясь общими художественными достижениями мирового анимационного искусства, белорусская анимация сформировалась на национальной культурной почве, в тесной связи с белорусской и мировой художественной культурой. Белорусское анимационное кино **впервые** изучается комплексно как неотъемлемая часть современного мирового и отечественного кинематографического процесса, как самостоятельный вид экранного искусства и как целостная художественная система, обладающая собственной уникальностью и неповторимостью.

Теоретическое изучение и осмысление тенденций развития белорусской анимации, в том числе анализ современного состояния белорусского анимационного кино, позволяют определить место, которое отечественное анимационное кино занимает в искусстве анимации и в мировом кинопроцессе. В этом и заключается **актуальность** данного исследования.

### **Связь работы с крупными научными программами, темами**

Настоящее исследование проводилось в рамках следующих научных программ и тем: «Белорусское кинотелеискусство в контексте славянских культур» (История и культура) государственной программы фундаментальных исследований «Исследование истории, искусства, фольклора и этнокультурных традиций Беларуси в контексте славянских культур, европейской цивилизации, глобального развития и этноконфессиональных процессов в современном мире», утвержденной постановлением Президиума Национальной академии наук Беларуси от 5 июля 2001г. № 95 и от 29 сентября 2003 г. № 89; «Кинотелеэкран и национальное культурное наследие. Проблемы и тенденции» (История и культура) государственной программы фундаментальных

1  
1086ар.

БІБЛІЯТЭКА  
Беларускага дзяржаўнага  
тэхналагічнага ўніверсітэта

исследований «История белорусской нации, государственности и культуры», утвержденной постановлениями Президиума Национальной академии наук Беларуси от 24 февраля 2006 г. №№ 20 и 21, которые осуществляет ГНУ «Институт искусствоведения, этнографии и фольклора им. К.Крапивы».

### **Цель и задачи исследования**

Цель данной диссертации – выявить художественное своеобразие белорусского анимационного кино как целостного самобытного культурного феномена в контексте национальной культуры и современного мирового кинопроцесса.

Для достижения поставленной цели автором решались следующие задачи:

- выявить художественное своеобразие белорусской анимации как части анимационного искусства и важной отрасли мирового кинопроизводства;
- классифицировать систему видов и жанров белорусской анимации в контексте белорусской художественной культуры с позиций ее взаимосвязей с анимационным кино стран-лидеров мировой мультипликации (России, США, Японии) и обозначить адресность отечественных анимационных фильмов;
- определить в ретроспективе и современном аспекте эволюцию и достижения белорусского анимационного кино в контексте развития анимационного кино России, США и Японии;
- выделить компьютерную анимацию как инновационную часть мирового анимационного производства и обозначить перспективы развития компьютерного белорусского анимационного кино;
- охарактеризовать современное белорусское анимационное кино как вид экранного искусства и рыночный товар и определить перспективы развития анимации Беларуси в мировом кинопроцессе.

Объект исследования – анимационное кино Беларуси: 1) как сформировавшаяся целостная художественная экранная система, основанная на оригинальном творческом авторском воплощении национальных фольклорных традиций и произведений белорусской, русской и зарубежной классической и современной художественной литературы; 2) как неотъемлемая часть современного мирового кинопроцесса в области анимационного кино. Предмет исследования – своеобразие развития и особенности проявления самобытных национальных традиций в белорусском анимационном кино в контексте эволюции анимационного искусства России, США и Японии.

Выбор объекта и предмета исследования обусловлен новым (комплексным) подходом к изучению искусства отечественной анимации, которое развивается и в сфере массового потребления, и в области высокохудожественного авторского кино в тесной взаимосвязи с анимационным кино стран-лидеров мировой мультипликации.

### **Положения, выносимые на защиту**

1. Анимационное кино в начале XXI в. расширяет свои позиции как самобытный вид экранного искусства. Являясь частью глобальной экранной культуры, анимация связана с изобразительным искусством (ключевая роль в мультфильме принадлежит художнику), с искусством театра (в котором главное выразительное средство – актер, он озвучивает персонажей в анимационном фильме), с музыкой (как компонентом образной структуры фильма). Анимация использует и специфические приемы кино как вида искусства – движение экранного образа во времени и пространстве. Таким образом, анимация представляет собой синтез традиционных искусств (изобразительного искусства, театра, музыки) с искусством техногенным – кино, одним из видов которого она является (наряду с художественным, документальным и научно-популярным кино). Художественное своеобразие белорусской анимации как вида национальной экранной

культуры со своими стилевыми течениями, уникальным творчеством талантливых мастеров основана на связях как с традициями художественной культуры Беларуси, так и с ее включенностью в глобальный кинопроцесс.

2. Белорусская анимация развивается в русле мирового искусства анимации, освоив практически все ее виды – рисованную, кукольную, перекладку, предметную и др., а также новые, такие, как компьютерная и «окрашенный песок». Жанровая типологизация анимационного кино Беларуси, России, США и Японии тесно связана с культурными и национальными традициями этих стран. Общими и доминирующими жанрами для анимационного кино являются сказка, легенда, комедия, фантастический фильм. В Беларуси и России сюжеты многих лент основаны на национальном фольклоре – легендах, преданиях, притчах. Жанры комикса, вестерна, детектива и психологического триллера нашли отображение в анимационном кино США. Жанр самурайского боевика с элементами восточных единоборств характерен для анимационного кино Японии – страны с древнейшими военными традициями.

3. Анимация Беларуси – динамично развивающееся искусство, история которого началась в 1920-е гг. с создания первых агитпрофильмов, в 1970-е – мультипликационных сказок для детей (режиссеры К.Кресницкий, В.Голиков, Ю.Бутырин) и продолжается в XXI в., когда появляются первые полнометражные анимационные картины, сериалы и цикл фильмов (режиссеры О.Белоусов, И.Волчек, Т.Житковская, И.Кодюкова, А.Ленкин, М.Тумеля). Основные тенденции развития белорусского анимационного кино определяют: 1) влияние «извне» – искусства анимации, сформировавшегося в странах-лидерах мировой мультипликации, – России, США и Японии (на начальном этапе становления белорусского анимационного кино в 1925 – 1930 гг. и с 1972 по 1985 гг.); 2) формирование национальных традиций анимационного искусства, что обусловило создание отечественной школы анимации во главе с И.Волчком, воспитавшим Н.Хаткевич, М.Карпову и др., становление самобытного художественного стиля в творчестве режиссеров-аниматоров Беларуси, появление высокохудожественного авторского кино и выхода его на международную арену. Достижения белорусского анимационного искусства связаны с созданием особого образного мира отечественной мультипликации, населенного разнохарактерными персонажами, прототипами которых стали герои национальных легенд, преданий, сказок и наши современники; с сюжетами, взятыми из отечественной истории, из произведений классической белорусской, русской и зарубежной литературы и поэзии, из современной действительности; с художественной атмосферой авторского анимационного кино, созданного с помощью световой и цветовой гаммы, музыки, выразительных пластических средств.

4. Компьютерная анимация представляет собой современную инновационную разновидность мирового искусства анимации. В настоящее время она широко используется во всем мире и как самостоятельный вид мультипликации, и в качестве важного дополнительного средства художественной выразительности в игровом и документальном кино, на телевидении и видео, в рекламных роликах, музыкальных клипах и различной телевизионной и видеопродукции с целью создания в них особых спецэффектов. Перспективы развития компьютерной анимации в Беларуси видятся: в освоении достижений компьютерного анимационного кино (России, США, Японии); в овладении приемами компьютерной и DVD-графики, композитингом для создания компьютерных фильмов; в максимальном использовании новых компьютерных 3D-технологий 1) для создания (на основе архивных документов и материалов) научно-популярных и документальных кино- и видеофильмов на историческую тематику с

целью виртуальной (реалистической) реконструкции важных исторических событий; 2) для использования в телевизионных программах (DVD-заставки, перебивки, отбивки, шрифты и т.п.), в игровых кино- и телефильмах с целью воплощения сложных художественных проектов; 3) для привлечения современной (компьютеризованной) зрительской аудитории и для придания конкурентоспособности белорусскому анимационному кино на мировых кинорынках.

5. Современное анимационное кино, в том числе и белорусское, – самостоятельный вид экранного искусства, по воздействию на зрителя способное соперничать с игровым кино. Белорусская анимация по своему художественному уровню – высокое авторское искусство, свидетельство чему – широкое признание отечественных мультфильмов на международных (и республиканских) фестивалях и конкурсах. Зрелые образцы белорусского анимационного кино отличаются профессионализмом, национальным колоритом, оригинальным изобразительным решением, музыкальностью. В настоящее время анимационное кино во многих странах стало коммерческим, рыночным товаром: изображения персонажей мультфильмов штампуются и продаются в виде постеров, плакатов, клишируются на массовой торговой продукции (кружках, майках, тетрадах), по сюжетам популярных анимационных фильмов и сериалов создаются компьютерные и видеонгры, тематические парки развлечений. Белорусское анимационное кино как рыночный товар постепенно завоевывает коммерческое пространство: белорусские мультфильмы включены в российскую сеть продаж наряду с российскими, американскими и японскими. Плодотворно развиваясь в русле отечественного кинематографа, белорусская анимация как самостоятельная целостная самобытная художественная система является в то же время неотъемлемой частью современного мирового кинематографического процесса.

#### **Личный вклад соискателя**

Полный объем диссертационного исследования по представленной теме выполнен автором самостоятельно. Диссертация является первым в отечественном киноведении исследованием белорусского анимационного кино в контексте его взаимодействия с анимационным искусством стран-лидеров мировой мультипликации, оказавших опосредованное влияние на развитие белорусской анимации: Россия как наиболее близкий славянский сосед Беларуси, представленная творчеством блестящей плеяды режиссеров-аниматоров; США как страпа-производитель массовой анимационной продукции, в том числе и компьютерной; Япония как страна-создатель национально-окрашенного многожанрового коммерческого кино.

Личный вклад соискателя заключается также в том, что белорусское анимационное кино исследуется и как вид экранного искусства, и как часть мирового кинопроизводства; показаны истоки, условия формирования и динамика развития отечественной анимации; выявлены основные тенденции белорусского анимационного кино, формировавшегося под опосредованным воздействием анимационного искусства России, США и Японии, но отличающегося вместе с тем национальной самобытностью, в особенности в области авторского кино. Диссертантом, кроме того, значительное внимание уделяется инновационной отрасли анимации – компьютерной мультипликации, которая в современных реалиях занимает лидирующую позицию на мировом кинорынке.

Одной из главных методологических установок настоящей работы является многокурсный подход к объекту исследования с учетом таких его аспектов, как рассматривение эволюции белорусского анимационного кино во взаимосвязи с анимацией России, США и Японии, выявление специфических особенностей отечественной мультипликации и определение места белорусского авторского и массового

анимационного кино в русле развития мирового кинопроцесса. Результаты диссертационного исследования значительно расширяют проблематику современного киноведения и открывают путь к дальнейшему изучению области экранной культуры, связанной с белорусским рукотворным и компьютерным анимационным кино.

#### **Апробация результатов диссертации**

Основные положения и результаты исследования, содержащиеся в диссертации, были апробированы на международных научно-практических (3), научно-творческой (1) конференциях, на республиканской научно-творческой конференции (1) и на научном семинаре (1): семинаре молодых литературных и художественных критиков «На шляху да сталасці: Стан і перспектывы развіцця беларускай мастацкай крытыкі» (Минск, 9 ноября 2000 г.); республиканской научно-творческой конференции по итогам фестивалей Национальной драматургии имени В.И. Дунина-Марцинкевича «Сучасная беларуская драматургія» (Бобруйск, 29 ноября – 2 декабря 2001 г.); международной научно-практической конференции молодых исследователей «Содружество наук. Барановичи-2005» (Барановичи, 22 февраля 2005 г.); международной научно-творческой конференции, посвященной памяти известного исследователя белорусского театра, заслуженного деятеля искусств БССР, лауреата Государственной премии БССР, члена-корреспондента НАН Беларуси, доктора искусствоведения, профессора В.И. Нефёда «З подзвігам у сэрцы: тэма Вялікай Айчыннай вайны у беларусым мастацтве XX – пачатку XXI стагоддзя» (Минск, 24–25 марта 2005 г.); международной научно-практической конференции «Мир искусства и дети: проблемы художественной педагогики» (Витебск, 25–26 сентября 2007 г.); международной научно-практической конференции «Актуальныя праблемы мастацтва: гісторыя, тэорыя, метадыка» (Минск, 10–11 апреля 2008 г.).

#### **Опубликованность результатов диссертации**

Основные положения и результаты исследования нашли отражение в 15 публикациях, в том числе в рецензируемых научных журналах и сборниках – 5, в материалах конференций – 6, в энциклопедических изданиях – 1, в статьях в справочных изданиях – 2, в журнале – 1. Общий объем публикаций составляет 4,47 авторских листа.

#### **Структура и объем диссертации**

Диссертация состоит из введения, общей характеристики работы, четырех глав, заключения, библиографического списка, приложений. Полный объем диссертации составляет 115 страниц; приложения занимают 223 страницы, из них 30 страниц – таблицы. Библиографический список включает 375 наименований на русском, белорусском, английском (8), польском (2) языках и занимает 19 страниц.

### **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

Во **Введении** и **общей характеристике** работы определено направление исследования, дана общая оценка состояния изученности научной проблемы в сфере белорусского и мирового анимационного кино и выявлены нерешенные современным киноведением вопросы. Обосновываются актуальность темы диссертации, ее цель и задачи, определяется объект и предмет исследования, обосновывается его выбор. Представлены основные положения, выносимые на защиту, в которых отмечаются научная новизна и социальная значимость полученных результатов. Очерчен личный вклад соискателя, отражены сведения об апробации результатов исследования, опубликованности материалов, структуре и объеме диссертации.

В первой главе «Аналитический обзор литературы и методология исследования» отмечается, что для адекватного понимания сущности процессов, происходящих в анимации, важную роль играют как исследования по истории и теории белорусской и мировой анимации, так и научные публикации, посвященные проблемам искусства кино в целом.

Для полного раскрытия предмета диссертационного исследования автор опирался на общие, специфические, логические, теоретические и эмпирические научные методы, среди которых необходимо выделить методы сравнительного анализа; индукции и дедукции; метод теоретического моделирования; генетический метод; эмпирические методы описания, объяснения, наблюдения, интервью.

Исследование белорусского анимационного кино в подобном ракурсе потребовало изучения разноплановой научной литературы. Методология исследования базируется на тесной взаимосвязи теоретических разработок с их практической реализацией. Это труды общепсихологического, общетеоретического и киноведческого характера, в которых содержатся наблюдения, имеющие принципиальное значение для данного диссертационного исследования.

Среди работ, в которых исследуется анимационное кино, нами выделены «Советское мультипликационное кино», «Тайны рисованного мира» Е.Гамбургера и «Основы киноискусства» О.Нечай, в которых освещается специфика мультипликации как самостоятельного вида киноискусства.

Эволюция советского анимационного кино, система его видов и жанров, его образная сфера, технология создания анимационных фильмов исследуются в фундаментальных трудах И.Иванова-Вано «Рисованный фильм», «Советское мультипликационное кино» и «Очерк истории развития мультипликации: до второй мировой войны»; в работах С.Гинзбургера «Рисованные и кукольные фильмы: очерки развития советской мультипликационной кинематографии», А.Варганова «В мире рисованных, движущихся картинок», А.Петрова «Способность увидеть и умение выразить». В них рассматривается воздействие, которое оказали советские мультипликационные фильмы на развитие мирового анимационного кинематографа, представлено творчество известных режиссеров-аниматоров В.Старевича, А.Бушкина, И.Иванова-Вано, В.Левандовского, А.Птушко, М.Муат, Ф.Хитрука, А.Хржановского, Н.Серебрякова, Г.Качанова, Ю.Норштейна, А.Петрова и др.

Теорию компьютерной анимации как нового вида анимационного кино, которая на рубеже XX – XXI вв. является одним из прибыльных и технологически удобных способов создания анимационных фильмов, рассматривают А.Орлов и М.Самойлюк, Н.Петрова, Н.Платонова и В.Прутенко.

Исследование анимационного кино в аспекте эстетического воспитания зрителя посредством анимации изучали С.Асенин («Психологизм мультфильма»), И.Карпова («Воспитание мультфильмами»), В.Курчевский («О воспитании чувств и... о мультипликации»). Значительного внимания заслуживают также работы, посвященные вопросам возникновения и развития анимационного кино за рубежом, – в США: Дж. Лассетера «Баз Лайтгер становится грязным» (J.Lasseter. «Buzz Lightyear Gets Dirty»), Д.Астора «Комический персонаж передвигается в киберпространстве» (D.Astor. «Comic Character to Move in Cyberspace»), Р.Зоглина «Любимое дитя Диснея» и в Японии: Ё.Ёсихиро «Всемирный феномен аниме: прошлое и настоящее», С.Исао «Истоки происхождения аниме в древнем японском искусстве» и др.

Существенное значение для разработки темы диссертации имели и исследования зарубежных авторов: С.Нила «Кино и технология: изображение, звук, цвет» (S.Neale.



«Cinema and technology: image, sound, colour»), З.Гаврака «Фильм об искусстве как феномен технической репродукции» (Z.Gavrak. «Film o sztuce jako fenomen technicznej reprodukcji»), Е.Плажевского «История фильма» (E.Plazewski. «Historia filmu»), С.Сюдзи «Наиболее популярные аниме в Японии», Я.Кодзи «Анимация с человеческим подходом», в которых содержатся ценные наблюдения над стилистическими процессами, протекающими как в мировом кинематографе в целом, так и непосредственно в анимационном кино. Опираясь на эти работы, автор диссертации впервые провел компаративный анализ состояния анимационного кино стран-лидеров мировой мультипликации в сопоставлении с белорусским анимационным кино и пришел к выводу, что последнее в художественном аспекте занимает достойное место в мировом кинопроцессе.

Среди научных трудов белорусских киноведов следует выделить публикации А.Карпиловой, специально посвященные современной белорусской анимации. В ряде работ других отечественных ученых – в статьях и очерках киноведов А.Красинского, О.Нечай, А.Васильковой, режиссеров О.Белоусова, И.Волчка, И.Кодюковой и С.Сычева в историческом ракурсе освещены этапы эволюции анимационного кино в Беларуси, дана характеристика отдельных мультфильмов. В этом плане интерес представляют также и коллективные труды – четырехтомник «Гісторыя кінамастацтва Беларусі» (2001 – 2004), научный сборник в двух томах «Белорусское кино в лицах» (2004, 2007) и энциклопедия в трех томах «Современная Беларусь» (2006 – 2007), в которых исследуются общие тенденции развития белорусской мультипликации.

Вместе с тем, в научных публикациях белорусских ученых, посвященных отечественному анимационному кино, последнее не изучалось с точки зрения его эволюции в контексте мировой анимации, не содержалось в работах также сведений о компьютерной анимации. Решению этих проблем и посвящена данная диссертация. Впервые белорусская анимация исследуется как самостоятельный, художественно значимый вид национальной экранной культуры с позиций ее взаимодействия с мультипликацией России, США, Японии, что позволяет выявить основные тенденции развития анимационного кино Беларуси в плане сравнения его с анимационным искусством других стран.

Во второй главе **«Анимационное кино Беларуси в системе видов и жанров мировой мультипликации»** рассматривается анимация Беларуси как важная составная часть мирового анимационного процесса; дана характеристика технологии создания мультипликационного фильма; представлены основные принципы воплощения на экране мультипликационных персонажей, а также типологизация видов и жанров анимационного кино, в том числе и специфических, присущих творчеству выдающихся мастеров мультипликационного кино Беларуси, России, США и Японии; определен спектр адресности анимационного искусства.

В разделе 2.1 **«Технологии создания мультфильма и виды анимационного кино»** проведено системное исследование технологии создания произведений анимационного кино как вида экранного искусства и определены основные виды анимации, в том числе и белорусской.

Американская технология работы в анимационном кино, повлиявшая на процессы развития мирового искусства анимации, основана на двух способах создания анимационных персонажей: на движении (персонажа) без изменения отдельных частей его тела или формы и на движении с изменением размеров и формы персонажей. Основные принципы создания «реальных» мультипликационных героев, впервые разработанные и введенные в практику анимационного кино У.Диснеем, продолжают

использоваться художниками-аниматорами во всем мире, в том числе и в Беларуси (принципы сжатия и растяжения, отказного движения, сценичности, захлеста и сквозного движения, расчета времени, привлекательности и др.).

В широкую систему видов анимационного кино входят рисованная, объемная, предметная, кукольная, перекладка, компьютерная анимация. Они встречаются как в неизменном виде, так и в межвидовых комбинациях (рисованная – компьютерная анимация, рисованная – кукольная и др.) и в синтезе с другими видами искусства (с игровым кино – «Анастасия Слуцкая», Беларусь; с документальным – «КОАПП», Россия; «Прогулки с динозаврами», США). Стремительное развитие в последние десятилетия компьютерной анимации позволяет активно использовать ее и в художественном кино («Новогодние приключения в июле», Беларусь; «Ночной дозор», Россия; «Маска», США; «Заключение смерти», Япония), и в документальном кино («Мое начало», Беларусь; «Шлю привет», Россия и «Гибель Помпеи», США). На рубеже столетий в Беларуси впервые было освоено создание полнометражных мультипликационных лент, которые по праву можно отнести к высокому искусству анимационного кино («Волшебная свирель», «Сын человеческого», «Декамерон»).

В разделе 2.2 «*Основные критерии типологизации жанров анимационного кино: Беларусь, Россия, США, Япония: опыт сравнительной характеристики*» диссертантом предлагается типологизировать анимационные жанры по следующим критериям:

- по критерию *выявления общих* для мирового анимационного кино жанров – сказки, легенды, комедии, фантастического фильма («Непоседа», «Легенда о Леди Годиве», «Труба», «Последний прилет марсиан», Беларусь; «Вовка в тридевятом царстве», «Сеча при Керженце», «Жихарка», «Тайна третьей планеты», Россия; «Волшебное приключение», «Легенда о Сонной Лощине», «Стиви Гриффин: Нерассказанная история», «Артур и минипуты», США; «Кот в сапогах», «Гисаку», «Ведьмина служба доставки», «Ходячий замок Хоула», Япония);

- по критерию *выявления специфических жанров* анимационных лент, отличающихся национально-характерными признаками культуры их страны-создателя (Беларусь, Россия, США, Япония). В Беларуси во многих картинах, ориентированных на национальное, самобытное народно-поэтическое творчество, используются жанры героического эпоса, поэмы, притчи, поэтической миниатюры, сатирической и бытовой сказки, сатирической комедии, скетча, фельетона и новеллы («Притча о Гасане», «Сквозь серый камень», «Вам – старт» и др.). *Российская анимация* представлена поэтическими жанрами былин, притчи, приключенческими и сатирическими жанрами («Князь Владимир», «Прежде мы были птицами», «Бедокуры» и др.), а также, на современном этапе, коммерческими фильмами, подражающими американским («Илья Муромец и Змей Горыныч», «Алеша Попович и Тугарин Змей»). Основными жанрами *американских мультфильмов* становятся приключенческие – боевик, вестерн, детектив, комические – комиксы, скетч, пародия, а также мюзикл («Пробуждение жизни», «Команда Америка: Мирная полиция», «Бейзил – Великий мышонок-детектив», «Горбун из Нотр Дам»). В мультфильмах, созданных в Соединенных Штатах, преобладает культ индивидуализма (образ супермена), определенный стереотип (шаблон), размытость границ жанра, неперенный хэппи-энд («Спанч Боб Квадратные штаны», «Человек-паук», «Симпсоны» и др.). Американское анимационное кино – порождение и продукт массовой культуры. *Японское аниме* имеет развитую жанровую систему, которую представляют романтический жанр, драма, космическая и мыльная опера, киберпанк, паропанк, фэнтези, социальный фильм, психологический триллер, боевик, полицейский и

самурайский боевик, детектив и фантастический детектив («Могила светлячков», «Однажды в Токио», «Гангрейв», «Великая космическая крепость Макросс» и др.). Отличительная черта традиционных японских аниме, созданных в национальном духе, – их особый образный мир, где действуют герои, уважительно и бережно относящиеся к памятникам истории и национальной культуры, к традициям предков, к родной природе и к любой (даже не самой почетной) работе («Унесенные призраками», «Небесный замок Лапута»);

- в зависимости от индивидуального стиля, творческого почерка выдающихся мастеров, создателей высокого (авторского) анимационного кино. В Беларуси это И.Волчек, И.Кодокова, Е. и В.Петкевичи, Е.Турова (в их творческом багаже жанры святочного рассказа, философско-поэтической притчи, лирической поэмы). В России – это И.Иванов-Вано, Ю.Норштейн, Ф.Хитрук, А.Петров, обращавшиеся к жанрам притчи, поэтической сказки, пародии; в США – У.Дисней, Д.Лассетер, Т.Бартон, создавшие полнометражный фильм-сказку, мюзикл и фильм ужасов, компьютерные комиксы; в Японии – Х.Миядзаки, И.Такахата, К.Икухара (фэнтези-детектив, исторический, мистический и парапсихологический жанры). Приоритет определенных жанров обусловлен национальными и культурными традициями стран, где создается анимационное кино.

Жанровая палитра анимационного кино Беларуси, России, США и Японии расширяется; в процессе эволюции искусства анимации на современном этапе в анимационном кино вышеозначенных стран происходят изменения на уровне взаимопроникновения жанров (например, анимационного жанра комиксов, традиционного для американской культуры, в японское аниме). Расширяется и адресность анимационного кино: многие белорусские анимационные ленты, проникнутые искрометным юмором, духовностью и нравственностью, предназначены для любой возрастной категории зрителей («Терем-теремок», «Дудка-веселушка»). Белорусская анимация развивается как на основе общепринятых в искусстве мультипликации художественных традиций, так и в русле поэтико-метафорического авторского кино. По своей адресности она одновременно и массовая, и элитарная («Сказка о синей свитке», «Сны»).

Спектр адресности *российской мультипликации* определяет как кино для массового зрителя (мультфильмы студии «Пилот»), так и элитарное искусство (так называемые «фестивальные ленты»: «Капитанская дочка», «Цапля и журавль»). *Американская анимация* сюжетно черпает из популярных комиксов, а также из новостей, получаемых из средств массовой информации; анимационное кино США максимально коммерциализировано («Мадагаскар», «Ледниковый период»). *Японская анимация*, которая в начальный период развития опиралась на национальные традиции многовековой японской культуры, в современных реалиях быстро американизируется («Аниматрица», «Удивительные дни»).

В третьей главе «**Этапы эволюции белорусской анимации (XX – начало XXI в.)**» раскрываются основные этапы исторической эволюции белорусской мультипликации в тесной связи с творчеством отечественных режиссеров-аниматоров, что существенно дополняет представление об анимационном кино Беларуси, дает возможность увидеть его в динамике развития.

В разделе 3.1 «**Зарождение и развитие отечественной анимации: социокультурный аспект**» прослеживается история развития анимации в Беларуси, начиная с первой четверти XX в. Выделено четыре основных этапа: первый – 1925 – 1930 гг.; второй – 1972 – 1985 гг., третий – 1986 – 1991 гг., четвертый (продолжающийся) –

1991 – 2007 гг. Появление первых белорусских анимационных фильмов относится к 1925 г. и связано с попыткой освоить технологию создания мультипликационного фильма («Живые дома», «Печать времени», «Бунт зубов»), но затем наступает длительный перерыв. И только с 1972 г. начинается новый – второй – этап активного становления белорусского анимационного кино, происходит освоение традиционных для анимационного искусства жанров (в первую очередь – сказки), расширяется адресность мультипликационного кино, обращенного не только к детской, но и ко взрослой зрительской аудитории («Алёнкин цыпленок», «Отшельник и Роза», «Мальчик и птица»). На третьем – перестроечном – этапе в белорусской анимации превалирует жанр философской притчи, создаются фильмы, в которых важное место начинают занимать христианские мотивы («Не убий! Шестая заповедь Моисея», реж. А.Ленкин, 1990 г.). Четвертый этап, наступивший после провозглашения Беларуси самостоятельным независимым государством, отмечен значительным увеличением производства анимационных фильмов, созданием первых белорусских полнометражных картин «Декамерон» (1993 г., реж. О.Белоусов), «Сын человеческий» (1995 г., реж. Т.Житковская), «Волшебная свирель» (1998 г., реж. М.Тумеля) и цикла «Святочные рассказы» (1994 – 2004 гг., реж. И.Кодюкова).

Среди создателей белорусского анимационного кино выделены ключевые фигуры режиссеров-аниматоров, чье творчество оказало особое влияние на развитие отечественного искусства анимации, – это О.Белоусов, И.Волчек, В.Голиков, Т.Житковская, М.Карпова, И.Кодюкова, К.Кресницкий, А.Ленкин, Е. и В.Петкевичи, Н.Хаткевич, Л.Шукалоков и др. Эти режиссеры-аниматоры, создавая индивидуальный художественно-образный мир, наряду с режиссерскими решают еще и духовные, и педагогические задачи. В.Голиков в картинах «Вася Буслик и его друзья», «Квака-задавака» исподволь прививает юным зрителям примеры взаимовыручки, взаимопонимания и справедливости. К.Кресницкий в фильмах «Листопадничек», «Тихое болото» сочетает научно-популярную информацию о жизни животных с эмоционально-трогательной авторской интонацией. Л.Шукалоков в лентах «Косарь-богатырь», «Хлеб» развертывает перед зрителем яркие картины легендарного прошлого белорусского народа. О.Белоусов в фильмах-экранизациях «Песня о Зубре», «Куб» воплощает на экране сложные, многоплановые произведения классиков разных национальных культур – Н.Гусовского и Г.Маркеса. А.Ленкин в анимации «Зимовье зверей», «Чего на свете не бывает» в живой юмористической форме интерпретирует знакомые сказочные сюжеты, стилизует их в духе современного музыкального шоу. И.Волчек в картинах «Пастораль», «Нестерка» использует сатирические краски, колоритный язык, трактует быт и нравы своих героев в стиле «смеховой культуры». И.Кодюкова в цикле фильмов «Святочные рассказы» освещает возвышенные проблемы духовности, вечных христианских ценностей, придавая особое значение красоте и выразительности экранной пластики.

В разделе 3.2 «*Особенности изобразительного решения авторских белорусских анимационных фильмов (авторское анимационное кино)*» речь идет о плодотворном сотрудничестве белорусских режиссеров-аниматоров с художниками – мастерами изобразительного искусства. Задача художника-аниматора при создании фильма заключается в том, чтобы с помощью средств художественной выразительности, пластики плоскостных или объемных форм, линий и цветовых пятен, света и цвета, колорита и тона достичь предельной выразительности изображения, его реализма или фантазмагоричности для создания неповторимого художественного образа.

Примером такого плодотворного творческого сотрудничества режиссера и художника стал цикл художественно-выразительных анимационных фильмов-перекладок

«Святочные рассказы» режиссера И.Кодюковой (1994 – 2004 гг.), в котором ярко проявилась индивидуальность художников Д.Суриновича, Н.Навоенко, И.Хруцкого, Т.Кублицкой и А.Верещагина.

Изобразительное решение цикла в соответствии с режиссерским замыслом обусловило создание в нем (цикле) особой образно-живописной атмосферы. Художник-постановщик Д.Суринович использует светло-молочную и золотистую гамму, чтобы запечатлеть поэтический облик златовласой Леди Годивы и лики сонма светлых ангелов («Легенда о Леди Годиве»). И.Хруцкий и Н.Навоенко превосходно прорабатывают фон, тщательно выписывая самые мелкие детали («Сестра и брат»). А.Верещагин в фильме-апокрифе избрал палитру, насыщенную разноцветьем багрово-алых тонов («Притча о Рождестве»).

В авторском цикле «Святочные рассказы» сочетаются сакральное, возвышенное и земное, божественное и мирское, драматическое и лирическое, элегическое и юмористическое. Талантливые белорусские художники Д.Суринович, Н.Хаткевич, А.Верещагин, Т.Кублицкая в сотрудничестве с высокопрофессиональным режиссером И.Кодюковой создали картины, единые по замыслу и разнообразные по богатству художественных образов и оригинальности пластических решений.

Белорусская национальная мультипликация, начиная с 1972 г., прошла путь длиной в три с половиной десятилетия, но уже прочно закрепилась в мировом анимационном пространстве, найдя свою нишу интеллектуального авторского кино, интересного «для всех». К главным отличительным особенностям белорусской анимации можно отнести индивидуальную неповторимость стиливых решений авторских фильмов и своеобразный творческий почерк у ведущих отечественных режиссеров-аниматоров.

*Достижения национальной анимации* связаны: 1) с созданием авторского кинематографа – поэтико-метафорического кино (И.Волчек, И.Кодюкова, Е.Турова, Е. и В.Петкевичи); 2) с установлением обратных творческих связей представителей белорусского анимационного искусства – В.Петкевича, М.Тумели, И.Кодюковой – с представителями анимационного кино России, Великобритании, Франции, Германии; 3) с расширением сюжетных и тематических границ белорусского анимационного кино, способного решать актуальные проблемы (фильмы В.Петкевича, И.Волчека, О.Белоусова, Ю.Бутырина); 4) с последовательным воплощением на экране национального фольклора и созданием своеобразной анимационной этнографической энциклопедии, освещающей характер, быт, нравы, обряды белорусского народа, национальную обрядовую поэзию (ленты Л.Шукалюкова, Е.Петкевич, Е.Туровой, А.Ленкина); 5) с обогащением художественно-образной сферы белорусской анимации, обновлением киноязыка метафорической стилистикой, образами-символами, аллегориями (И.Волчек, Е. и В.Петкевичи, И.Кодюкова, А.Верещагин, А.Ленкин); 6) с завоеванием белорусской анимацией международного признания (фильмы И.Волчека, И.Кодюковой, Т.Житковской, М.Тумели, Е.Петкевич, А.Бычковского).

*Динамику развития белорусской анимации* определяют: 1) освоение новых видов анимации – предметной (В.Бакунович), смешанной (Т.Житковская, А.Верещагин), плоской марионетки (И.Кодюкова); 2) расширение жанровой палитры анимационного кино; 3) применение новых техник «живописи порошком по стеклу», «окрашенного песка» (Е. и В.Петкевичи), расширение спектра используемых технологий; 4) разнообразие сюжетов и тем анимационных фильмов; многослойный синтез анимационных жанров с другими жанрами искусства, анимационного кино с другими видами кино и другими искусствами.

Сегодня высокохудожественную отечественную анимацию можно назвать классической. Белорусские аниматоры плодотворно осваивают национальный сказочный фольклор, разрабатывают приключенческую тематику в картинах для детей, делая их поучительными, но без навязчивой дидактики («поучая – развлекают» /И.Крылов/), умеют наладить психологический контакт с детской аудиторией, включить маленького зрителя в мир живой природы; поднимают сложные философские и мировоззренческие проблемы в фильмах, предназначенных для взрослых.

Четвертая глава «Анимационное кино на современном этапе. Перспективы формирования компьютерной анимации в Беларуси» состоит из двух разделов. В разделе 4.1 «Условия появления и предпосылки развития компьютерной анимации: 1990-е гг.» анализируется новый вид анимационного кино – компьютерная анимация, рассматриваются основные предпосылки ее возникновения и развития, типологизируются виды (2D-графика, 3D-графика, компьютерная мультипликация). Выявляется специфика создания компьютерной мультипликации посредством методов цветового кодирования, скелетного представления и внутрикадрового монтажа («Лампаненок», США, 1986 г.; «Виртуальный сад», Россия, 1993 г.). В киноиндустрии компьютер применяется с начала 1980-х гг. (с создания в фильмах спецэффектов высокого уровня); компьютерная анимация используется фрагментарно (как часть художественного фильма), затем для воссоздания реалистических персонажей, декораций и фона (в документальных и научно-популярных лентах), а вскоре и как самостоятельный вид анимационного кино («История игрушек», США, 1995 г.).

В конце XX в. компьютерная анимация заняла прочные позиции в мировом кинематографе как неотъемлемая часть коммерческих и «кассовых» фильмов и проектов. В то же время режиссеры-аниматоры не отказываются и от создания рукотворной мультипликации, одушевленной рукой мастера, уникальной как явление искусства. А компьютерные ленты остаются всего лишь технической, хотя и прекрасной, имитацией реального мира.

В разделе 4.2 «Динамика развития компьютерной анимации в 2000 – 2007 гг. Использование компьютерных технологий в белорусских киноанимационных проектах» отмечается, что компьютерная анимация в современных реалиях широко используется для создания спецэффектов в художественных, документальных и научно-популярных фильмах, для съемок рекламных роликов и музыкальных клипов, а также как самостоятельный вид киноискусства. Применение информационных технологий в экранном искусстве, с одной стороны, упрощает работу съемочной группы и сокращает время создания фильма, но, с другой, ее усложняет, поскольку требует уделять больше внимания художественному замыслу картины, в противном случае компьютерные спецэффекты способны затмить общую идею фильма, как в блокбастере «Звездные войны: Эпизод IV – Месть ситтхов» (реж. Д.Лукас, 2005 г., США). Применение компьютерной графики в современных музыкальных клипах делает их запоминающимися не столько за счет музыки или текста, сколько за счет увлекательного сюжета или дорогостоящих спецэффектов, что служит привлекающим зрителей фактором. Кроме компьютерной, в музыкальных клипах применяется и рисованная анимация (ряд клипов «Ляписа Трубецкого», Беларусь; «Маленькая страна» Н.Королевой, «К дальним берегам» Д.Кириллова, Россия; клипы Эминема, США; большинство роликов группы «Ами, Юми», Япония). Компьютерная анимация применяется и для создания телевизионных, видео- и DVD заставок, перебивок, отбивок, а также шрифтов в художественных фильмах, с ее помощью создаются «переходы» от рисованных к реальным кадрам, композитинг.

Компьютерные технологии могут использоваться как вспомогательный инструмент при создании рукотворных мультфильмов и быть основой самостоятельного вида анимационного искусства – компьютерной анимации. Большинство российских рисованных фильмов, таких как «Карлик Нос», «Алеша Попович и Тугарин Змей», «Добрыня Никитич и Змей Горыныч», оцифровываются, раскрашиваются и озвучиваются при помощи компьютера; в ряде картин наравне с рисованной анимацией используется и компьютерная (золотой механический петушок и снежинки в мультфильме «Щелкунчик», реж. Т.Ильина, 2004 г.). Полностью же созданы с помощью компьютера российские анимационные сериалы «Дятловы» (реж. Г.Гитис, 2003) и «Смешарики» (студия Компьютерной Анимации «Петербург», реж. Д.Чернов, 2005 – 2007 гг.), а также многосерийный научно-популярный проект по сочинениям Н.М.Карамзина «История государства Российского», снятый для канала ТВЦ кинокомпанией «Star Media», в котором используются трехмерная компьютерная анимация и виртуальный текст.

Американские компьютерные анимационные фильмы, практически всегда занимающие первые позиции в топ-парадах, выразительны благодаря ярким, запоминающимся персонажам, красочной прорисовке фона, высокой технологичности создания компьютерной мультипликации и использованию дорогостоящих приемов: в съемочную группу привлекаются только профессиональные художники-«компьютерщики», применяется лицензионное программное обеспечение и используются для озвучивания голоса знаменитых голливудских актеров (мультфильм «Подводная братва» /реж. В.Дженсон, Б.Берджерон, Р.Лэттерман, 2004 г./ озвучивали Уилл Смит, Роберт Де Ниро, Рене Зеллвегер, Анджелина Джоли и др.).

В Японии и в настоящее время предпочтение отдается рисованному анимационному фильму, поскольку считается, что только с помощью рисунка можно передавать чувства и эмоции. Анимационная индустрия в Японии занимает сегодня практически такую же позицию, как и художественное (игровое) кино, и обладает повышенной конкурентоспособностью по отношению к американской. Японские аниме реалистичны, отличаются четкой прорисовкой и фотографической точностью фона, но персонажи в них всегда представлены схематично, а поскольку компьютер обуславливает реалистическую прорисовку всех персонажей, что изначально не соотносится с художественной концепцией национального японского анимационного искусства, он практически не используется. Исключение – полнометражная трехмерная картина «Последняя фантазия 7: Дети пришествия», реж. Т.Номура, Т.Нозу, 2005 г., созданная по мотивам компьютерной игры «Final Fantasy VII».

Белорусские режиссеры анимационного кино используют компьютерную анимацию и информационные технологии для сокращения рутинного труда. В фильме «Волшебная лавка» (реж. Е.Петкевич, 2005 г.) с помощью информационных технологий была воссоздана цветовая гамма фона и осуществлена заливка (раскрашивание) персонажей. В картине «Бежал мышенок по траве» (реж. Н.Хаткевич, 2003 г.) компьютерная анимация использовалась не только как вспомогательное средство, но и как самостоятельная часть фильма. Компьютерные технологии применяются и при создании белорусских анимационных сериалов «Приключения реактивного поросенка» (реж. А.Ленкин, 1994 – 2007 гг.) и «Нестерка» (реж. И.Волчек, 2004 – 2007 гг.).

Перспективы развития информационных технологий в искусстве анимации Беларуси связаны с применением современных высокопроизводительных компьютеров для создания анимационного кино (и не только), используемых уже и сегодня. Яркий пример тому – художественный фильм «Новогодние приключения в июле» (реж.

Е.Тулова), в котором применяются практически неограниченные возможности трехмерного моделирования. Включение компьютера в творческий процесс создания анимационного фильма предоставляет разнообразные возможности и при копировании и размножении объектов анимации, при работе со сложнейшими текстурами и световыми эффектами, при экстраполировании. Дальнейшее использование компьютерных технологий расширит возможности съемок в Беларуси высококачественных анимационных фильмов, которые смогут достойно конкурировать с зарубежными лентами на мировых кинематографических рынках, что будет способствовать созданию высокохудожественных, окупаемых и в материальном отношении картин. Вместе с тем компьютер – только инструмент в руках талантливого художника, оператора и режиссера, и анимацию как вид высокого экранного искусства по-прежнему будут развивать талантливые мастера, обладающие неповторимым художественным видением и ярко выраженным индивидуальным авторским стилем.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

### **Основные научные результаты диссертации**

В современном процессе глобализации рубежа XX – XXI вв. анимационное кино в системе мировой экранной культуры заняло одну из ведущих позиций и как вид искусства, и как рыночный товар. Анимация оказывает активное нравственное, эмоциональное, духовное и эстетическое воздействие на зрительскую аудиторию. Мультипликационное кино (особенно компьютерная анимация) участвует в создании кассовых фантастических игровых фильмов со зрелищными спецэффектами, игровых, научно-популярных и документальных фильмов, для воссоздания сегодняшних реалий и картин исторического прошлого, а также для производства рекламной, теле- и видео-продукции, музыкальных клипов и др.

1. Белорусское анимационное кино является целостным самобытным культурным феноменом в контексте национальной культуры и современного мирового кинопроцесса. Анимация – не только часть практически всех сфер экранной культуры, но и самостоятельная отрасль мирового кинопроцесса, она существует и как высокое (авторское) искусство, и как массовый рыночный товар. Как вид экранного искусства анимация обладает собственным звукопластическим языком, специфическими средствами образной выразительности, которые вырабатывались и разрабатывались на протяжении XX - XXI вв. В числе лидеров мировой анимации как явления искусства – своеобразные в художественном отношении национальные анимационные школы России, США, Японии и Беларуси. Они представлены выдающимися мастерами авторской анимации. Вклад представителей этих стран в историю анимационного кино очень велик. В России В.Старевичем были заложены основы кукольной анимации, российский режиссер-аниматор Ю.Норштейн входит в число лучших режиссеров мира, А.Петров – обладатель премии «Оскар» – мастер-аниматор, работающий в технике «живопись по стеклу». В США У.Диснеем, родоначальником анимационного кино, впервые были разработаны основные приемы создания натурально движущихся «реальных» мультипликационных героев. В Японии было освоено фотореалистическое изображение художественных объектов на экране (прорисовка анимационного фона, как на фотографии). Уникальный японский режиссер Х.Миядзакэ развивает многожанровые направления в национальном анимационном искусстве, Т.Номура известен как создатель так называемой «анимации будущего».

В Беларуси получило развитие пластически выразительное авторское анимационное кино, способное ставить сложные философско-мировоззренческие



проблемы. Плодотворно работает И.Кодюкова (единственный режиссер-аниматор, создавший цикл святочных рассказов – анимационных фильмов на христианскую тематику), режиссеры В. и Е. Петкевичи – авторы-создатели жанра философской притчи в отечественной анимации.

Анимационное кино Беларуси обладает самобытными чертами. Белорусский мультфильм национально окрашен, патриотичен, идеологически выверен. В большинстве своем отечественная анимация – авторская, представленная фильмами таких известных режиссеров-аниматоров, как И.Волчек, И.Кодюкова, Е.Петкевич, В.Петкевич, А.Ленкин, и др. Главными отличительными особенностями отечественной мультипликации, в отличие от анимации США и Японии (принципиальная установка которых – съемки кассовых унифицированных рыночных продуктов массовой культуры), является индивидуальный авторский стиль каждого из белорусских режиссеров-аниматоров, создание ими художественно-неповторимых, добрых, увлекательных фильмов. В белорусских анимационных лентах явно ощутима приверженность к общеславянским и национальным фольклорным традициям, в них преобладают сказочно-приключенческие, юмористические, лирические образы. Отечественная анимация многоадресна: в ненавязчиво-поучительной манере она знакомит маленьких зрителей с миром людей и живой природы, авторские фильмы для взрослых в высокохудожественной форме освещают сложные стороны человеческого бытия. Все это свидетельствует о художественной значимости белорусского анимационного кино как неотъемлемой части мирового кинематографического процесса [1, 3, 4, 6, 12, 14].

2. Классификация системы видов и жанров белорусского анимационного кино во многом обусловлена глобальными тенденциями развития мирового искусства анимации. Современные приемы создания мультипликационного фильма, впервые разработанные У.Диснеем («Легенда о Сонной лощине», «Король Нептун», «Красавица и Чудовище», «Дамбо»), стали основой для появления одного из основных видов анимационного искусства – рисованной анимации. В белорусской анимации используются также другие виды: предметная, кукольная, объемная, теневая, графическая, компьютерная, живопись по стеклу. Впервые в Беларуси режиссерами-аниматорами Е. и В.Петкевичами использована техника «окрашенного песка» («Лафертовская маковница», 1986 г.). Активное освоение компьютерной анимации как нового вида анимационного искусства позволило на рубеже XX – XXI вв. расширить границы ее применения, использовать ее в документальном («Мое начало», Беларусь; «Шлю привет», Россия; «За секунду до катастрофы», США) и художественном кино («Новогодние приключения в июле», Беларусь; «Дневной дозор», Россия; «Кто подставил кролика Роджера», США; «Красный глаз», Япония).

Жанровая система белорусской анимации представлена общими для мирового анимационного кино жанрами сказки, легенды, комедии, фантастики. В то же время жанровая направленность анимации каждой страны имеет этнологические корни, связанные с ее традиционной культурой: в Беларуси это жанры героического эпоса, поэтической миниатюры, новеллы, притчи и др.; в России – былины, приключенческие и сатирические жанры, притчи; в США – комиксы, вестерны, детективы, скетчи, мюзиклы, драмы; в Японии – фэнтези, социальный фильм, самурайский боевик, космическая и мыльная оперы и др. Жанровая система анимации обусловлена также характером творчества выдающихся мастеров авторского кино: в Беларуси – это Е. и В. Петкевичи, И.Кодюкова, А.Ленкин (жанры лирической поэмы и философско-поэтической притчи, святочного рассказа, сказки-небывальщины); в России – И.Иванов-Вано, Ю.Норштейн, Ф.Хитрук, А.Петров (жанры притчи, поэтической сказки, пародии); в США – У.Дисней,

Д.Лассетер, Т.Бартон (полнометражные фильмы-сказки, мюзикл ужасов, компьютерные комиксы); в Японии – Х.Миядзаки, И.Такахата, К.Икухара (фэнтэзи-детектив, исторический, мистический и парапсихологический жанры) [8, 9].

3. Эволюция белорусской анимации в ретроспективе и современном аспекте связана с историческими обстоятельствами ее развития (краткий период создания картин в 20 – 30-е гг. XX в., локальные опыты на протяжении последующих десятилетий, стабильное кинопроизводство с 1972 г.). Путь непрерывного развития белорусского анимационного кино охватывает всего три с половиной десятилетия, но за этот период белорусская мультипликация прочно освоилась в мировом кинематографическом пространстве, создала свои стилевые направления, сформировала оригинальный художественно-образный язык и специфические средства выразительности. Белорусское анимационное кино последовательно осваивает национальный фольклор, экранизируя произведения устного народного творчества («Музыкант-чародей», «Яма, танцы, четыре струны», «Зимовье зверей»); обращается к литературной классике, как отечественной, так и зарубежной («Меч», «Концертто грассо», «Притча о Гасане», «Декамерон», «Никита»); освещает сложные общечеловеческие проблемы («Однажды осенний фотограф», «Сновидения поздней осени»). Авторские анимационные фильмы белорусских режиссеров – Е. и В.Петкевичей, И.Кодюковой, И.Волчека – образцы высокого искусства анимации и экранного искусства в целом. Художественная атмосфера белорусских авторских фильмов поэтически-тонкая, лирическая, проникновенная. Белорусское авторское кино – эмоциональное и интеллектуальное – адресовано широкой зрительской аудитории («Ночью в театре», «Удивительный ужин в Сочельник», «Метель», «Рождественское», все – реж. И.Кодюкова).

В глобальном аспекте характерные особенности анимации разных стран – Беларуси, России, США и Японии – сформировались на основе национальных культурных традиций этих стран. Достижения анимационного кино обусловлены: в российской мультипликации – богатым фольклором, былинами, сказаниями, легендами и литературной классикой; в американской анимации – традициями массовой культуры (опора на комиксы, вестерны, на сюжеты из средств массовой информации); в японском аниме – традициями национального театра Кабуки и Но, национального искусства и литературы. Востребованность и достижения белорусской анимации обусловили животворные традиции колоритного национального фольклора, а также восприятие отечественными мастерами художественных тенденций поэтико-метафорического стилевого направления, характерного для современного славянского и европейского искусства и литературы.

Художественные образы-характеры в анимационном кино Беларуси, России, США и Японии отражают менталитет этносов и наций. Главные персонажи российских анимационных сказок, былин, легенд – герои-богатыри, обладающие недожинной силой и храбростью («Илья Муромец и Змей Горыныч»). Герой-патриот белорусского происхождения не может похвастать буйной силой и удалью, однако благодаря уму, врожденной сметливости и ловкости он всегда выходит победителем из самых безвыходных ситуаций («Косарь-богатырь»). Действующие герои в американских картинах всегда разговаривают, даже в момент атаки, как и в американских художественных фильмах: нередко отрицательный персонаж разъясняет главному герою свои дальнейшие планы, однако в момент кульминации картина резко меняется – побежденный становится победителем («Суперсемейка»). Персонажи японского аниме традиционно молчаливы – они безмолвствуют в самых напряженных (драматических) ситуациях и изъясняются только в спокойной обстановке («Рама ½ – горячая битва»). Эта

черта свойственна всей восточной философии и культуре, японскому образу жизни и традиционному поведению японца.

Изображение реального и вымышленного миров различно в анимации разных стран. Японское аниме и, частично, российская и белорусская мультипликация отражают реальную жизнь, поэтому, в отличие от анимации США, в японских фильмах может и отсутствовать «хэппи энд»: когда по сценарию главный персонаж в японском аниме должен умереть, он умирает. Может сложиться впечатление, что аниме учит жестокости, однако, на самом деле, зритель учится понимать и принимать реальность такой, какова она есть. При сравнительном анализе японских сериалов с американскими, российскими и белорусскими очевидно, что в первых преобладает реалистическое начало, а в остальных – сказочно-фантастическое [5, 13].

4. Компьютерная анимация определяет облик современного анимационного кинопроизводства. Мировая, в том числе и белорусская, анимация на протяжении XX в. прошла долгий и сложный путь эволюции: от первых рисованных лент до анимационных фильмов, созданных с помощью компьютера. Обогащается образный язык анимационного кино, расширяется спектр используемых им технологий, многообразнее становится его жанровая палитра, происходит многослойный синтез анимационного кино с другими видами и жанрами искусства: кроме мультипликационных, игровых и документальных фильмов, анимация широко используется в различного рода клипах, рекламных видеороликах, в телевизионных шоу («шапки», заставки, перебивки), в видеоиграх. Рисование «от руки» продолжает совершенствоваться, но вместе с тем все более активно развивается и так называемое «рисование компьютером». В XXI в. компьютерная анимация заняла прочные позиции в мировом кинематографе. Она является практически неотъемлемой частью коммерческих «кассовых» художественных фильмов и проектов, высокотехнологической имитацией реального мира в анимационном кино («Песенка для канарейки», Беларусь; «История государства Российского», Россия; «Ледниковый период», «Подводная братва», «Правдивая история Красной Шапки», США; «Последняя фантазия 7: Поколение детей», Япония).

Намечая перспективы развития информационных технологий в Беларуси, важно отметить, что современные высокопроизводительные компьютеры уже применяются для создания всех видов кино (в белорусском художественном фильме «Новогодние приключения в июле» используется трехмерное моделирование). Инновационные технологии постоянно развиваются, что уже в ближайшее время позволит создавать голографические компьютерные анимационные фильмы, обладающие полной иллюзией реальности происходящего. Возможно участие компьютера в работе со сложными текстурами и световыми эффектами, экстраполирование с его помощью траекторий движения персонажей и сжатия пространства, выполнение любых, самых фантастических проектов. Анимационное кино Беларуси, которое начало в последнее время интенсивно осваивать компьютерные технологии, обретает новые неограниченные возможности выхода на мировые кинематографические рынки с высокохудожественным анимационным продуктом [2, 15].

5. Современное белорусское анимационное кино существует в большей мере как вид экранного искусства и менее как рыночный товар; лидерами мировой анимации как рыночного продукта являются известные анимационные студии – «Пилот» (Россия), «Пиксар» (США). Российская мультипликация развивается в двух направлениях – массовом и элитарном. Первое – как принадлежность массовой культуры – направлено на массовое производство типовых анимационных фильмов, сюжеты которых национально

окрашены, в них много песен, музыки, однако внешний вид персонажей, гэги, шутки, клоунада стилизованы в них в духе американских мультфильмов (картины студии «Пилот», «Смешарики», «Следствие ведут Колобки»). Уникальное рукотворное российское авторское кино представляет достижение элитарного искусства («Фестивальные ленты»: «Ежик в тумане», «Сказка сказок», «Шинель» Ю.Норштейна; «Старик и море», «Моя любовь» А.Петрова).

Американское зрелищное анимационное кино как порождение массовой культуры максимально коммерциализировано, регулируется потребностями кинематографического рынка («Шрек 1, 2, 3», «Спирит»). Японская анимация, отличающаяся неповторимым национальным своеобразием в области авторского кино («Унесенные призраками», «Ходячий замок Хоула», реж. Х.Миядзаки), в реалиях современного рынка быстро американизируется («Ди – охотник на вампиров», «Ворон: Предсказание»), что отражается на выборе тематики, сюжетов, средств выразительности, на менее тщательной прорисовке фона.

США и Япония борются за раздел сфер влияния глобального анимационного рынка, за звание самой кассовой страны мира с наиболее дорогими мультипликационными фильмами. Экспансия японского Востока ощутима в прорисовке американских мультфильмов, в использовании в них труда японских художников-постановщиков и мультипликаторов. Влияние американского Запада сказывается на изменении характера и поведения персонажей японских мультфильмов, в меньшем внимании их создателей – режиссеров-аниматоров – к национальному колориту фильмов, приводит к их стандартизации. В то же время в странах-лидерах мировой анимации не перестает появляться авторская анимация, создаются уникальные высокохудожественные анимационные фильмы («Принцесса Мононоке», реж. Х.Миядзаки, Япония; «Игра Джерри», реж. Я.Пинкава, США).

Белорусская анимация является по своему художественному уровню авторской, по контактам со зрителем – многоадресной. О широком признании отечественных лент международной и республиканской общественностью свидетельствует большое количество полученных ими призов. В современных реалиях белорусская анимация выходит на новый уровень государственного заказа: с 2006 г. на киностудии «Беларусьфильм» снимается исторически-познавательный цикл анимационных фильмов «Повесть минувших лет» (автор сценария Д.Якутович, режиссеры А.Ленкин, М.Тумеля, И.Волчек, И.Кодюкова, Н.Хаткевич, В.Петкевич), повестью о государственной символике Беларуси. Проект финансируется из Фонда Президента Республики Беларусь по поддержке культуры и искусства. Это свидетельствует о расширении воздействия анимации на социокультурные процессы, протекающие в Республике Беларусь [7, 10, 11].

Изучение путей развития анимационного кино Беларуси в сопоставлении с анимацией России, США и Японии, анализ ряда наиболее значимых и зрелых лент, прежде всего авторских анимационных фильмов белорусских режиссеров, дает основание утверждать, что искусство отечественной анимации на современном этапе отличает высокий художественный уровень и что оно по праву занимает достойное место среди самых востребованных видов экранной продукции. Анимационные фильмы, выпускаемые на киностудии «Беларусьфильм», отличаются профессионализмом, ярким национальным колоритом, выразительными сюжетами, музыкальностью, тонким зрительским, запоминающимися персонажами. Они завоевывают любовь и признание мировой аудитории в Беларуси и за ее пределами, получают награды на престижных международных кинофестивалях (анимационный фильм «Каприччио» И.Волчека отмечен Главным призом ВКФ в Тбилиси, призом МКФ в Варне, Главным призом МКФ

«Золотой дукат» в Маннгейме, призом МКФ в Гамбурге, призом МКФ в Киеве, призом жюри МКФ в Штуттгарте; «Лафертовская маковница» Е.Петкевич получила приз МКФ в Аннеси, приз детского жюри XIV МКФ в Москве, Главный приз МКФ в Оберхаузене). Это позволяет рассматривать белорусское искусство анимации как значимое художественное явление современного мира, как самостоятельную целостную художественную систему, обладающую уникальностью и самобытностью, как плодотворно развивающуюся часть национального кинематографа и как неотъемлемую часть современного мирового кинематографического процесса. Дальнейшие перспективы развития анимационного кино в Республике Беларусь связаны с использованием творческого потенциала талантливых мастеров в области высокохудожественного авторского кино, а также с продвижением анимации как востребованного экранного продукта на кинорынки мира. В этом видится актуальная государственная задача современной национальной анимационной кинематографии.

### **Рекомендации по практическому использованию результатов диссертации**

Результаты диссертационного исследования внедрены в учебный процесс в курсы «Экранная культура», «Киноискусство: история, теория», которые читаются в Белорусском государственном университете культуры и искусств (2 акта о внедрении от 21 июня 2007 г. и 26 сентября 2007 г.); могут найти применение в спецкурсах по истории и теории мирового киноискусства, при разработке лекционных материалов по истории национального кинематографа, а также учебных программ, учебно-методических пособий.

Материалы диссертации могут иметь непосредственный практический выход. использоваться в средних специальных и высших учебных заведениях страны в процессе обучения киноведов, искусствоведов, кинокритиков, преподавателей кинодисциплин, а также культурологов, кинорежиссеров, специалистов социокультурной деятельности. Научные положения и выводы диссертации могут стать основой для дальнейших исследований в области анимационного кино, в том числе и в области компьютерной анимации.

Экономическая значимость диссертации заключается в том, что данная работа может быть направлена на популяризацию высокохудожественной анимационной продукции Республики Беларусь, на привлечение к ней широкой зрительской аудитории, что позволит увеличить и расширить объем отечественного анимационного производства.

## СПИСОК ОПУБЛИКОВАННЫХ РАБОТ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИИ

### Статьи в рецензируемых научных журналах и научных сборниках

1. *Голикова, Е.В.* Белорусская анимация: исторический экскурс / Е.В. Голикова // Белорусское кино в лицах: сб. ст. о кино / науч. ред. О.Нечай, В.Скорыходов. – Минск: БелГИПК, 2004. – С. 273 – 283.
2. *Голикова-Пошка, Е.В.* Компьютерное и рисованное анимационное кино / Е.В. Голикова-Пошка // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств / ред. В.В. Негодин. – 2007. – № 2. – С. 235 – 238.
3. *Голикова-Пошка, Е.В.* Белорусское анимационное кино / Е.В. Голикова-Пошка // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств / ред. В.В. Негодин. – 2007. – № 4. – С.275 – 278.
4. *Голикова-Пошка, Е.В.* Изобразительно-пластическое решение в анимационном цикле “Святочные рассказы” И.Кодюковой / Е.В. Голикова-Пошка // Питанні мастацтвазнаўства, этналогіі і фалькларыстыкі. Вып. 3: у 2 ч. Ч. 1: матэрыялы міжнар. навук. канф., прысвеч. 50-гадоваму юбілею Ін-та мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору імя К. Крапівы Нацыянальнай акадэміі навук Беларусі: Мастацтва, фальклор, этнічныя традыцыі ў вырашэнні актуальных задач сучаснай культуры / Ін-т мастацтвазнаўства, этналогіі і фальклору імя К.Крапівы НАН Беларусі; навук. рэд. А.І. Лакотка. – Мінск: Права і эканоміка, 2007. – С. 251 – 258.
5. *Голикова-Пошка, Я.У.* Праяўленне асаблівасцей нацыянальнай культуры ў анімацыі Японіі, ЗША і Беларусі / Я.У. Голикова-Пошка // Питанні мастацтвазнаўства, этналогіі і фалькларыстыкі: у 2-х ч. Ч. 2: Праблемы тэатральнага, музычнага і кінатэлемастацтва ў кантэксце славянскіх культур у сучасным свеце / Ін-т мастацтвазнаўства, этналогіі і фальклору імя К.Крапівы НАН Беларусі; навук. рэд. А.І. Лакотка. – Мінск: Беларус. навука, 2007. – С. 188 – 195.

### Материалы научных конференций

6. *Голикова, Е.В.* Компьютерная анимация: технология и культура / Е.В. Голикова // На шляху да сталасці: Стан і перспектывы развіцця беларускай мастацкай крытыкі: зб. матэрыялаў семінара маладых літ. і маст. крытыкаў, Мінск, 9 ліст. 2000 г. / пад рэд. Р.Б.Смоляскага. – Мінск: Арты-Фэкс, 2001. – С. 174 – 181.
7. *Голикова, Я.У.* Беларуская анімацыя: магчымасці развіцця ў свеце інфармацыйнага грамадства / Я.У. Голикова // Сучасная беларуская драматургія: па выніках фестывалю нац. драматургіі імя В.І.Дуніна-Марцінкевіча: зб. матэрыялаў рэсп. навук.-творч. канф., Бабруйск, 19 – 22 ліст. 1998 г., 29 ліст. – 2 снеж. 2001 г. – Мінск: Арты-Фэкс, 2004. – С. 216 – 221.
8. *Голикова, Я.У.* Захаванне і папулярызаванне нацыянальнай фальклорнай спадчыны ў беларускім анімацыйным кіно / Я.У. Голикова // II Няфёдаўскія чытанні. З подзвігам у сэрцы: тэма Вялікай Айчыннай вайны ў беларускім мастацтве XX – пачатку XXI стагоддзя: зб. матэрыялаў міжнар. навук.-творч. канф., Мінск, 24 – 25 сакав. 2005г. – Мінск: Беларуская дзяржаўная акадэмія мастацтваў, 2005. – С. 39 – 43.
9. *Голикова, Е.В.* Произведения всемирной литературы в белорусских анимационных фильмах / Е.В. Голикова // Содружество наук. Барановичи – 2005: материалы междунар. науч.-практич. конф. молодых исследователей, Барановичи, 22 февр. 2005 г.: в 2 ч. Ч. 1 / редкол.: В.И.Кочурко (гл. ред.) [и др.]. – Барановичи: УО “БарГУ”, 2005. – С. 205 – 206.
10. *Голикова-Пошка, Е.В.* Белорусское анимационное кино для детей / Е.В. Голикова-Пошка // Мир искусства и дети: проблемы художественной педагогики: материалы III

междунар. науч.-практич. конф., Витебск, 25 – 26 сент. 2007 г. / редкол.: А.И. Мурашкин (гл. ред.) [и др.]. – Витебск: Изд-во УО «ВГУ им. П.М. Машерова», 2007. – С. 68 – 70.

11. *Голикова-Пошка, Е.В.* Современное состояние анимационного кино Республики Беларусь / Е.В. Голикова-Пошка // Актуальные проблемы искусства: история, теория, методика: материалы междунар. навук.-практ. канф., г. Мінск, 10 – 11 крас. 2008 г. / Бел. дзярж. пед. ун-т ім. М.Танка; рэдкол.: В.І.Жук, М.Р.Баразна, М.М.Круталевіч [і інш.]; адк. рэд. Ю.Ю.Захарына. – Мінск: БДПУ, 2008. – С. 121 – 124.

### Статьи в энциклопедиях

12. *Голикова-Пошка, Е.В.* Анимационное кино / А.А. Карпилова, Е.В. Голикова-Пошка // Республика Беларусь: энциклопедия. – Т. 2: А – Герань. – Минск: Беларус. энциклопедія, 2006. – С. 107 – 109.

### Статьи в журналах

13. *Голикова-Пошка, Я.У.* “Анімаўка” – свята для ўсіх / Я.У. Голикова-Пошка // Мастацтва. – 2006. – № 7. – С. 30.

### Сборники статей

14. *Голикова, Е.В.* Анимация творится любовью / Е.В. Голикова // Белорусское кино. Персоналии / сост. О.Нечай; науч. ред. О.Нечай. – Минск: Ковчег, 2007. – С. 249 – 251.
15. *Голикова-Пошка, Е.* Анимационное кино России и Беларуси: опыт сравнительной характеристики / Е. Голикова-Пошка // Каталог-альманах 13 Открытого российского фестиваля анимационного кино, г. Суздаль, 2008 / Федеральное агентство по культуре и кинематографии РФ, Союз кинематографистов России, Ассоциация анимационного кино России, «Мастер-Фильм»; ред. С.Серегин. – Суздаль: Мастер-фильм, 2008. – С. 145 – 147.

## РЭЗІЮМЭ

### Голікава-Пошка Яўгенія Уладзіміраўна

#### Беларускае анімацыйнае кіно ў кантэксце сусветнага кінапрацэсу

**Ключавыя словы:** экраннае мастацтва, віды і жанры анімацыі, беларуская анімацыя, масавае, аўтарскае, камп'ютарнае анімацыйнае кіно, анімэ, анімацыйны персанаж.

**Мэта работы** – выявіць мастацкую своеасаблівасць беларускага анімацыйнага кіно як цэласнага самабытнага культурнага феномену ў кантэксце нацыянальнай культуры і сучаснага сусветнага кінапрацэсу.

**Метадалагічная база даследавання** базуецца на агульных, спецыфічных, лагічных, тэарэтычных і эмпірычных навуковых метадах, сярод якіх метады параўнальнага аналізу, індукцыі і дэдукцыі, метады тэарэтычнага мадэлявання, генетычны метады, а таксама метады апісання, тлумачэння, назірання, інтэрв'ю.

**Атрыманыя вынікі, іх навізна** – упершыню ў айчынным мастацтвазнаўстве беларускае анімацыйнае кіно, якое сфарміравалася як цэласная мастацкая экранная сістэма, прадстаўлена ва ўзаемадзеянні з анімацыйным мастацтвам краін-лідэраў сусветнай мультыплікацыі. Выяўлена мастацкая своеасаблівасць і класіфікавана сістэма відаў і жанраў беларускай анімацыі; вызначаны яе эвалюцыя і дасягненні ў кантэксце эвалюцыі анімацыйнага кіно Расіі, ЗША і Японіі; вызначаны перспектывы развіцця ў Беларусі інавацыйнага віда анімацыі – камп'ютарнай.

Навуковая навізна дысертацыйнага даследавання абумоўлена новым (комплексным) падыходам да вывучэння анімацыі Беларусі, якая развіваецца і ў сферы масавага спажывання, і ў вобласці высокамастацкага аўтарскага кіно, што дазволіла раскрыць значнасць айчыннага анімацыйнага мастацтва ў нацыянальнай мастацкай культуры і пазначыць яго месца ў сучасным сусветным кінапрацэсе.

Атрыманыя ў выніку дысертацыйнага даследавання матэрыялы выкарыстоўваюцца ў вучэбным працэсе ў курсах “Экранная культура”, “Кінамастацтва: гісторыя, тэорыя”, якія чытаюцца ў Беларускай дзяржаўнай універсітэце культуры і мастацтваў (2 Акты аб укараненні ад 21 чэрвеня 2007 г. і 26 верасня 2007 г.); могуць знайсці ўжыванне пры падрыхтоўцы спецкурсаў па гісторыі і тэорыі сусветнага кінамастацтва, пры распрацоўцы лекцыйных матэрыялаў па гісторыі нацыянальнага кінематографа, а таксама вучэбных праграм, вучэбна-метадычных дапаможнікаў. Навуковыя палажэнні і вынікі дысертацыі могуць стаць асновай для далейшых даследаванняў у вобласці анімацыйнага кіно, спрыяць папулярызацыі высокамастацкіх анімацыйных фільмаў Рэспублікі Беларусь, прыцягненню да іх глядацкай аўдыторыі, што дазволіць павялічыць аб'ём айчыннай анімацыйнай прадукцыі.

**Вобласць ужывання:** мастацтвазнаўства.

## РЕЗЮМЕ

Голикова-Пошка Евгения Владимировна

### Белорусское анимационное кино в контексте мирового кинопроцесса

**Ключевые слова:** экранное искусство, виды и жанры анимации, белорусская анимация, массовое, авторское, компьютерное анимационное кино, аниме, анимационный персонаж.

**Цель работы** – выявить художественное своеобразие белорусского анимационного кино как целостного самобытного культурного феномена в контексте национальной культуры и современного мирового кинопроцесса.

**Методологическая база исследования** базируется на общих, специфических, логических, теоретических и эмпирических научных методах, среди которых методы сравнительного анализа, индукции и дедукции, метод теоретического моделирования, генетический метод, а также методы описания, объяснения, наблюдения, интервью.

**Полученные результаты, их новизна** – впервые в отечественном искусствоведении белорусское анимационное кино как сформировавшаяся целостная художественная экранная система представлено во взаимодействии с анимационным искусством стран-лидеров мировой мультипликации. Выявлено художественное своеобразие и классифицирована система видов и жанров белорусской анимации; определены ее эволюция и достижения в контексте эволюции анимационного кино России, США и Японии; обозначены перспективы развития в Беларуси инновационного вида анимации – компьютерной.

Научная новизна диссертационного исследования обусловлена новым (комплексным) подходом к изучению анимации Беларуси, развивающейся и в сфере массового потребления, и в области высокохудожественного авторского кино, что позволило раскрыть значимость отечественного анимационного искусства в национальной художественной культуре и обозначить его место в современном мировом кинопроцессе.

Полученные в результате диссертационного исследования материалы используются в учебном процессе в курсах «Экранная культура», «Киноискусство: история, теория», которые читаются в Белорусском государственном университете культуры и искусств (2 Акта о внедрении от 21 июня 2007 г. и 26 сентября 2007 г.); могут найти применение при подготовке спецкурсов по истории и теории мирового киноискусства, при разработке лекционных материалов по истории национального кинематографа, а также учебных программ, учебно-методических пособий. Научные положения и выводы диссертации могут стать основой для дальнейших исследований в области анимационного кино, способствовать популяризации высокохудожественных анимационных фильмов Республики Беларусь, привлечению к ним зрительской аудитории, что позволит увеличить объем отечественной анимационной продукции.

**Область применения:** искусствоведение.



## RESUME

**Golikova-Poshka Evgenia**

### **Belarusian Animation in the Context of World Cinematography**

**Key Words:** cinema, types and genres of animation, Belarusian animation, popular, author's, computer animation, anime, animation personage.

**Goal of the Work:** to discover the individuality of Belarusian animation as cultural phenomenon in the context of national culture and modern world cinematography.

**Methodological procedures of research** is based on general, specific, logical, theoretical and empiric science methods together with methods of comparative analysis, induction and deduction, method of theoretical modeling, method of proof and method of description, explanation, interview.

**Final results and originality.** For the first time in our national art criticism Belarusian animation is performed as interaction with animation art of leading countries in world multiplication. The individuality of Belarusian animation is discovered and types and genres of Belarusian animation are classified; its evolution and achievements in the context of evolution of Russian, the USA and Japanese animation are determined; perspectives of development of innovation type of animation (computer animation) in Belarus are denoted.

Scientific originality of dissertation research is determined with new method of study of Belarusian animation that is developing in the sphere of mass consumption and highly artistic author's movie. It allows discovering the importance of Belarusian animation art in national art culture and denoting its place in modern world cinematography.

Materials received in dissertation research are used in process of study at courses "Cinema Culture", "Cinematography: history, theory", that is lectured in the Belarusian State University of Culture and Art (2 documents about implementation 21.06.2007 and 26.09.2007); the materials can be used in preparation of special courses (History, World Cinematography), in development of lecture materials on History of National Cinematography and study programs, training textbooks. Scientific theses and conclusion of dissertation will become the base of future researches in the sphere of animation; will help to popularize highly artistic animation films of the Republic of Belarus, to attract the audience that will allow increasing the volume of native animation production.

**Field of Application:** art criticism.



Подписано в печать 14.05.2008. Формат 60x84 1/16 Бумага офсетная. Гарнітура Roman.

Печать цифровая. Усл.печ.л. 1,4. Уч.изд.л. 1,5. Тираж 60 экз. Заказ № 566

ИООО «Право и экономика» Лицензия ЛИ № 02330/0056831 от 01.04.2004.

220072 Минск Сурганова 1, корп. 2. Тел. 284 18 66, 8 029 684 18 66.

Отпечатано на настольно-издательской системе XEROX  
в ИООО «Право и экономика».