

(ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ ФРАГМЕНТ)

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

УДК 791.4-252.5(476)(091)

ГОЛИКОВА-ПОШКА
Евгения Владимировна

**БЕЛОРУССКОЕ АНИМАЦИОННОЕ КИНО В КОНТЕКСТЕ МИРОВОГО
КИНОПРОЦЕССА**

Навукова-
бібліяграфічны
адаптаваны
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 16⁰⁰ 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: secr@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. Юрченко

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; «Кинотелеэкранный и национальное культурное наследие. Проблемы и тенденции» (История и культура) государственной программы фундаментальных

исследований «История белорусской нации, государственности и культуры», утвержденной постановлениями Президиума Национальной академии наук Беларуси от 24 февраля 2006 г. №№ 20 и 21, которые осуществляет ГИУ «Институт искусствования, 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 технологичным – 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 начиналась 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 видеоигры, 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 страна-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 рассмотрение 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 беларускім 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.

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.Скорородов. – 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.Кодоковой / Е.В. Голикова-Пошка // Пытанні 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 // Пытанні мастацтвазнаўства, этналогіі і фалькларыстыкі: у 2-х ч. Ч. 2: Праблемы тэатральнага, музычнага і кінатэлемацтва 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 фестываляў 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.* Захаваанне і папулярызацыя нацыянальнай фальклорнай спадчыны ў беларускім анімацыйным кіно / Я.У. Голикова // II Няфёдаўскія чытанні. 3 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 мастацтва: гісторыя, тэорыя, методыка: матэрыялы міжнар. навук.-практ. канф., г. Мінск, 10 – 11 крас. 2008 г. / Бел. дзярж. пед. ун-т ім. М.Танка; рэдкал.: В.І.Жук, М.Р.Барзна, 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. энцыклапедыя, 2006. – С. 107 – 109.

Статьи в журналах

13. *Голикава-Пошка, Я.У.* “Анімаёўка” – свята для ўсіх / *Я.У. Голикава-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 мадэліравання, 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 Беларускім дзяржаўным 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 стать 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 айчынай 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. Гарнитура Roman.
Печать цифровая. Усл.печл. 1,4. Уч.издл. 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».