



DOI: <https://doi.org/10.32523/2616-678X-2026-156-3-227-239>

ХҒТАР 17.07.61
Ғылыми мақала

Ж.Қ. Түймебаев¹, Е.Б. Баят², С.А. Аязбаев^{3*}

Әл-Фараби арындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы, Қазақстан

(E-mail: ¹ turkology.ri@gmail.com, ² erbolat.bayat@mail.ru,

³ serikkazy.ayazbaev01@gmail.com)

ТҮРКІ МИФОЛОГИЯСЫНДАҒЫ АРХЕТИПТЕРДІҢ АНИМАЦИЯЛЫҚ МЕДИАДАҒЫ КӨРІНІСІ

Аңдатпа. Ғылыми мақала «Түркі мифологиясындағы архетиптердің анимациялық медиадағы көрінісі» деген тақырыпқа арналған. Түркі халықтарының дәстүрлі мифологиялық бейнелері мен архетиптердің заманауи анимациялық туындылардың репрезентациясын анықтау және олардың мәдени-танымдық қызметін талдау – зерттеудің мақсаты болып табылады. Зерттеудің нысаны ретінде қазақтың «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?», «Ер Төстік пен Айдаһар», «Күлтегін», «Мұзбалақ» мультфильмдері, қырғыз халқының «Манас» және түріктің «Dede Korkut Hikayeleri» атты анимациялық жобалары таңдалып алынды. Нәтиже негізінде түркі халықтарының мифтік мұрасын жаңа форматта жаңғыртудың, ұлттық мәдени кодты, тарихи сананы және дәстүрлі дүниетанымды жас ұрпаққа насихаттаудың таптырмас құралы екендігі анықталды. Сондай-ақ, заманауи анимациялық туындылардағы дәстүрлі архетиптік персонаждардың этномәдени бірегейлікті сақтаудың және ортақ рухани құндылықтарды жаңғыртудың маңызы айқындалды. Мифтік сана мен мифтік шындық ұғымдары сан ғасырлар бойы халықпен бірге жасасып келе жатқан құбылыс. Олар өздерінің байырғы қалпын сақтай отырып, әр заманның рухани-эстетикалық талап-тілегіне сай қайта жаңғырып, түлеп, өзгеріп отыратыны туралы біз жақсы білеміз. Адам санасындағы мифтік танымның өміршеңдігі де осында. Ондағы архетиптік сюжеттер мен персонаждар өз болмысын, табиғатын түбегейлі өзгертей-ақ бүгінгі заманның техникалық-медиялық мүмкіндіктерінің арқасында әртүрлі жанрлық формада көрініс тауып отыр. Бұл әсіресе жас жеткіншек балалардың ұлттық рухани мұраны танып, білуіне ашылған жол деп ұққанымыз дұрыс. Оның денін ұлттық анимация құрайды.

Түйін сөздер: түркі мифологиясы, архетип, анимациялық медиа, мифологиялық кейіпкер, мәдени код, ұлттық жады.

Түсті: 28.06.2026; **Жөнделді:** 09.08.2026; **Мақұлданды:** 21.09.2026; **Онлайн қолжетімді:** 29.09.2026

Кіріспе:

Түркі халықтарының мифтік мұрасы ғасырлар бойы ұрпақтан ұрпаққа ауызша таралып, кейінгі кезеңдерде жазбаша дәстүр арқылы ұлттық мәдениеттің, тарихи жадтың және дүниетанымдық жүйенің маңызды құрамдас бөлігіне айналып келді. Жалпылама алғанда мифологиялық таным халықтың әлем, жаратылыс туралы түсінігін, табиғат пен адам арасындағы қарым-қатынасты, рухани құндылықтарды бейнелейтін мәдени код ретінде қызмет атқарады. Мифологиялық мәдени кеңістікте әбден қалыптасқан архетиптік бейнелер о баста ұжымдық сананың көрінісі ретінде қалыптасып, ұзақ уақыт бойында халықтың тарихи-мәдени тәжірибесі ретінде жетіліп отырды.

Түркі халықтары, соның ішінде қазақ мифологиясын жан-жақты зерделеген ғылыми еңбектер баршылық. Солардың бірі – С. Қондыбай «Қазақ мифологиясына кіріспе» атты еңбегінде миф туралы біршама тұжырымдар жинақтап берген:

миф – қай заманда да өзгермейтін, тұрақты дүние;

мифте бүкіл жерде, затта кездесетін бар жалпы модельдер, сюжеттер, детальдар бар;

миф – байырғы адамдардың адамтану, дүниетану көзқарасы, ақиқат танымы;

миф – бүгінгі бар ғылым мен өнердің, мәдениеттің бастапқы негізі (мысалы, ертегі мен жырдың басында миф жатыр);

ұрпақтан-ұрпаққа беріліп келе жатқан ата-бабаларымыздың естелік мұраларының жиынтығы;

миф тіпті біздің түйсігімізде, қанымызда, генімізде таңбаланған (Қондыбай, 2008: 11-12)

Архетип термині (грек тілінде) «алғашқы үлгі», «түпнұсқа» деген мағынаны білдіре отырып, ілкі мәдени-танымдық түпнұсқалар негізіндегі табиғат, қоғам, адам арасындағы түсіністіктік рәміздерді белгілеумен қатар, рухани-мәдени кеңістіктегі адам санасының әрекеттеріне бастау болатын баптық-құндылық болып табылады. Архетип туралы ұғымды алғаш рет ғылымға әкелген К.Г. Юнг болды. Оның пайымдауынша, белгілі бір мәдени қаһарманның рухани-шығармашылық бағдарын ұжымдық сана айқындайды. Мәдени философиялық тұрғыдан алғанда «архетип» ұғымы уақыт пен кеңістікке байланысты қарастырылады. Оны – «хронотоп» деп атаймыз. Бір сөзбен айтқанда, «хронотоп» дегеніміз – рухани-мәдени әлемдегі уақыт пен кеңістікті адам санасының шығармашылық тұрғыдан игеруі болып шығады. Қалай айтқанмен де, «архетип» – ұжымдық ілкі танымның жемісі. Қорыта айтқанда, «архетиптік таным» – мифологиялық дүниетаныммен біте қайнасып, бірге көрініс тапқан себепті, сол мифтік сюжеттер мен персонаждардың өзі архетип болып саналады.

Қазіргі таңда халықтардың антикалық және классикалық мифтер жүйесін, оның сюжеттік желісі мен кейіпкерлер әлемін медиакоммуникациялық үдерістер негізінде жаңаша танытуға деген құлшыныс жиі байқалады. Соның ішінде анимациялық медиа мифологиялық сюжеттер мен кейіпкерлерді жаңа көркемдік формада ұсынып, олардың заманауи аудиториямен байланысын күшейтуге күш салуда. Анимация – дәстүрлі мәдени ақпаратты жеткізудің, ұлттық құндылықтарды насихаттаудың және тарихи сананы қалыптастырудың маңызды тетігі.

Мультипликациялық кино ұғымы өткен ғасырдың соңғы ширегінде әлемде кең таралған мәдени құбылыс болып табылады. Латын тілінде *multiplicatio* – «көбею», «үлкею», ағылшын тілінде – «жандандыру» деген мағынаны берумен қатар, анимациядағы суреттер мен қуыршақтардың динамикалық фазаларын әр алуан кадрларға түсіретін, кино өнерінің бір түрі. Алғаш суретке жан бітірген бельгиялық физик Ж.Плато (1832

ж.) болса, мультипликациялық киноның негізін салушылардың бірі, әйгілі Микки Маус атты мультфильмнің авторы – Уолт Дисней болды. XX ғасырда «Союзмультфильм» (1936 ж. құрылған) студиясынан жарық көрген фильмдер, мультипликациялық кино ісін дамытты. Ал, қазақ мультипликация өнерінің тұсаукесер мультфильмі ертегі негізінде түсірілген, 1967 жылы жарыққа шыққан «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» мультфильмі. Сценарийдің авторы, режиссері және суретшісі Әмен Қайдаров. Фильм 1968 жылы Ленинградта өткен Бүкілодақтық фестивалде екінші жүлдеге ие болып, әлем елдерінің экрандарында көрсетілді. 1975 ж. Нью-Йоркте өткен мультипликациялық фильмдердің 1-халықаралық фестивалінде «Қола Праксиноскоп» жүлдесін иеленді (Исләмбек, 2012: 76-78). Түркі халықтарының мифологиялық танымында құс бейнесі көбіне адам мен табиғат арасындағы үйлесімділікті білдіретін архетиптік образдардың бірі болып саналады.

Ежелден қазақ ұғымындағы «қарлығаш бейнесі» – бейбіт өмірдің, берекелі отбасының нышаны болып келген. Қазақ мифологиясындағы сакралды мәнге ие болған құстардың қатарында осы қарлығаш та бар. Ол – адамдарға жақсылық тілеуші қамқор құс. Мифологиядағы мифтік уақыт пен реалды уақыттың арасындағы өлшемнің алысқа кетпейтінін ескерсек, қарлығашқа қатысты уақыт пен кеңістік ұғымы отбасындағы тыныштықпен байланыстырылады. Ертегінің мифтік архетипіндегі жақсылық пен жамандық қарлығаш пен жылан бейнесінде берілгенін көреміз. Қазақтың кейбір ертегілерінде жан-жануар және құстарға қатысты «ертеде болған-мыс» деген баяндау үлгісімен, соның себептерін түсіндіруге құрылған. Айталық, мифтік уақытта қарлығаштың құйрығы айыр болмаған деген түсінік туады. Ал ертегі сюжетіндегі «реалды» оқиғаға байланысты қарлығаштың құйрығы енді айыр болып шығады. Қазақ мифіндегі қарлығаштың құйрығы айыр болса, жыланның да тілі айыр. Белгілі мифолог-ғалым Жанат Әскербекқызының түйіндеуінше, «Миф дегеніміз – шындығында киелі әңгіме» екендігі рас болса, қазақ ертегісіндегі қарлығашқа қатысты баяндалатын сюжеттегі «қарлығаш бейнесі» анығында киелі құс боп танылады.

Түркі халықтарының анимациялық кеңістігінде көрініс тапқан көптеген сюжеттер мен кейіпкерлер байырғы мифологиялық таным негізінде фольклорлық дәстүрде қалыптасқаны белгілі. Олардың дені мифтік аңыздар мен ертегілерге тән.

Қазақ, қырғыз және түрік анимациялық жобаларында ұлттық эпос, аңыз және мифологиялық кейіпкерлер негізінде жасалған шығармалар көрерменге ұсынылып келеді. Осыған байланысты біз мақаламызда түркі мифологиясындағы архетиптердің анимациялық медиадағы көрінісін қарастырып, олардың көркемдік репрезентациясы мен мәдени-танымдық қызметін талдаймыз.

Зерттеу әдістері мен материалдар

Зерттеудің материалдары ретінде қазақ анимациясының классикалық және заманауи үлгілері саналатын «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?», «Күлтегін», «Ер Төстік пен Айдаһар», «Мұзбалақ» анимациялық фильмдері, сондай-ақ қырғыздың «Манас» және түріктің «Dede Korkut Hikâyeleri» анимациялық жобалары алынды. Сонымен қатар зерттеу барысында түркі мифологиясы, архетип теориясы, мифопоэтика, анимациялық өнер және медиа мәселелеріне арналған ғылыми еңбектер мен мерзімді басылымдардағы жарияланымдар пайдаланылды. Анимациялық туындылардағы мифологиялық кейіпкерлердің көркемдік трансформациясын зерттеу үшін медиамәтіндік талдау әдісі басшылыққа алынды.

Қазақтың дәстүрлі мифологиялық санасында қалыптасқан персонаждар жүйесі ұлттық фольклорлық мұраларда көрініс тауып отырады. Ондағы мифтік аңыздар мен ертегілердегі және эпикалық жырлардағы кейіпкерлер бейнесі тылсым әлеммен байланыстырылып, сакралды мәнге ие болуымен ерекшеленеді. Ол дәстүрлі тәңірлік танымдағы «кие», «рух» ұғымдарымен тікелей байланысты болды. «Мәселен, әйгілі «Ер Төстік» ертегісіндегі Желаяқ, Таусоғар, Көлтауысар сияқты мифтік кейіпкерлер – сол бағзы дәуірдегі рух-иелер. Олардың әрқайсысы – әр нәрсенің иесі: Желаяқ – желдің иесі, Таусоғар – тауға қожа, Көлтауысар – көлдің иесі. Әрқайсысы – тек өз құбылысының қожайыны, басқа әлемге билік жүргізе алмайды, бөтен қожаның жеріне бармайды (Қасқабасов, 1998: 170-171). Мұны ертегінің өзі де баян етеді» - дейді ғалым С. Қасқабасов

Анимациялық медиадағы мифологиялық образдардың мәдени мағынасы мен қызметін айқындау барысында мәдени-семиотикалық талдау әдісі басты рөл атқарады. Мәселен, қазақ фольклорында жануарлар жай ғана аң-құс ретінде емес, белгілі бір ойды, мінезді немесе қоғамдық құбылысты білдіретін көркем бейне ретінде қолданылған (Смирнова, 1979: 34).

Талдау мен нәтижелер

Мифологиялық кейіпкерлер мен архетиптік образдар халықтың дүниетанымын, құндылықтар жүйесін және тарихи жадын сақтаушы мәдени код ретінде қызмет етеді. Қазіргі анимациялық медиа осы дәстүрлі бейнелерді жаңа көркемдік формада қайта жаңғыртып, олардың мазмұндық және символдық қызметін заманауи аудиторияға бейімдей бастады.

«Анимация», «анима» – жан, жандандыру деген мағынаны білдіреді. Сол себепті, өнердің дамуына байланысты мультипликация қазіргі таңда «анимация» деген сөзге алмасты. Анимациялық фильмдердің өміршеңдігі сондай мифологиялық кейіпкерлердің бейнелері мен әрекеттері жас көрермендердің ерекше қызығушылығын туғызған. Сол себепті де ұлттық анимацияны дамыту бүгінгі заманның талабы болып табылады. Қазақ анимациясы әлемдік анимацияда өз орнын тапқысы келсе, оның өзіндік ерекше сипаты болуы керек. Ол үшін ұлттық болмыс ең басты кілт екенін ұмытпаған жөн (Нұрахмет, [Электронды ресурс]).

Мифологиялық архетиптер қазіргі анимациялық туындыларда әртүрлі көркемдік трансформацияға ұшырағанымен, олардың негізгі семантикалық өзегі сақталып отырады. Анимациялық туындыларда түркі мифологиясына тән бірнеше архетиптік модельдердің тұрақты формалары анықталды. Ержүрек батыр, дана қария, киелі құс, қамқор қорғаушы, жауыз күштер секілді архетиптік образдар түркі халықтарының мәдени жадында орныққан әмбебап модельдер ретінде анимациялық медиада қайта жаңғырып, жаңа мағыналық реңктерге ие болуда.

Түркі фольклорындағы алып бейнесін тарихи-типологиялық тұрғыдан зерттеген ғалымдар оны тек ғажайып күш иесі ретінде емес, тайпалық жад, қаһармандық идеал және мифологиялық дүниетаным тоғысқан мәдени образ ретінде қарастырады. Алыптар туралы сюжеттердің тарихи аңыздармен және мифтермен сабақтастығы батыр архетипінің түркі халықтарының фольклорында ортақ негізін сақтай отырып, жаңа жанрлық әрі медиалық формаларда жаңғыруына мүмкіндік береді (Sagynadin et al., 2023: 207–215).

Қазақ анимациясының алғашқы үлгілерінің бірі саналатын «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» мультфильмінде құс бейнесі жақсылықтың, жанашырлықтың және

қорғаушылықтың символы ретінде көрінеді. Мұндағы қарлығаш образы халықтық дүниетанымдағы киелі құс туралы түсініктермен сабақтасып, табиғат пен адам арасындағы үйлесімділікті бейнелейді. Архетиптік тұрғыдан алғанда «қарлығаш» образы қорғаушы әрі ізгілік бастауы болса, «жылан» бейнесі қаскөй күш ретінде сипатталған. Сол сияқты «Ер Төстік пен Айдаһар» анимациясында қолданылған мифологиялық және ертегілік мотивтер фольклорлық дәстүрге сәйкес батырдың сынақтан өтуі, жауыз күштермен күресуі және мақсатқа жету мұраты түгелдей архетиптік сипатын сақтаған. Осы анимациялық фильм 2013 жылы түсіріліп, толықметражды тұңғыш анимациялық фильм ретінде 3D жанрында көрсетіле бастады. Фильмнің сюжеттік оқиғалары қазақтың «Ер Төстік» ертегісі негізінде құрастырылып, оған «Айдаһар» образын қосу арқылы персонаждар жүйесін жаңа форматқа көшіруімен (трансформация) ерекшеленеді. Қазақ ертегілерінде жиі кездесетін, үрей туғызатын құбыжық ретінде суреттелетін ертегілік персонаждардың бірі – айдаһар. Ол дәу, мыстан кемпір, жалмауыз сияқты кейіпкерлердің қатарына жатады. Кейбір ертегілерімізде ол үш басты, не одан да көп жеті басты жалмауыз ретінде айтылып, аузынан от шашып, жан-жағын жалмайтын тажал, үрей иесі, қорқыныш туғызушы бейнесінде алынады. Бұл ең ескі дәуірде дүниеге келген сюжеттер боп саналады. Сонымен қатар «Айдаһар» образы қыз не әйел бейнесінде көрініп, керуеншілерге не жолаушыға ұшырасады немесе сол шаһардың бір жігітіне үйленіп, оның жары болып тұрады. Оқиғаның финалы жақсылықпен аяқталмайды. Қазақ ұғымындағы «жыланның басына ақ құю» ырымы осыған байланысты болса керек.

Қазақ ертегілерінде сөз болатын «Айдаһар» бейнесіне қатысты әртүрлі болжамдар айтылады. «Біздің ойымызша, бұл ежелгі Орта Азия жерін мекендеген арий, сақ, монғол тайпаларынан шыққан болса керек. Қазақ тіліндегі «айдаһар», көршілес өзбектерде «аждаһа» болып дыбысталады. Мұнысы Иран халықтарының сөзіне бір табан жақын» (Әбжет, 2008: 178).

«Ер Төстік» ертегісінің мазмұны мен оның әрбір кейіпкерлері қазақ баласына етене таныс екенін білеміз. Ертегі сюжетін қосалқы кейіпкерлер әрекетімен байланыстыру, оқиғаны шиеленістіру, қызықты да қорқынышты ситуациялармен толықтыру әлемдік анимацияда жиі қолданылатын көркемдік тәсіл екенін ескерсек, аталмыш фильмдегі «Айдаһар» образының тақырыптық-мазмұндық жағынан ұтымды пайдаланылғанын көруге болады. Сол арқылы жас көрермендер санасына жақсылық пен жамандықтың мәңгілік күрес идеясын сіңіре отырып, ізгілік пен жасампаздықтың жеңісін паш ету. Түптеп келгенде анимациялық фильмдердің негізгі мақсаты – бала қиялын жетілдіру, таңғажайып оқиғаларға толы сюжеттермен қызықтыру.

Осы орайда 3D форматы мен «motion capture» заманауи технологиясы арқылы жасалынған фильмдердің көркемдік сапасының жоғары деңгейде екендігін айтқымыз келеді. Сонымен қатар ғаламторы бар iPad сияқты нанотехнологияны пайдалану өз жемісін бере бастады. Ұлттық анимациялық фильмдерді түсірудегі кейбір олқылықтар туралы баспасөз беттерінде ашық жазылуда (Ахмет, 2023: 59-64).

Қазіргі балалардың талғамына лайықтап көптеген мультсериалдар жасаған режиссер Дильшат Рахматуллин: «Ұлт мифологиясындағы образдардан артық персонаж ойлап табу мүмкін емес. Қазақ фольклорын өте жақсы көремін, қазақ мифологиясын зерттеумен айналысамын. Қазақ мифологиясында кейіпкер өте көп. Мықты образдар жасауға мүмкіндік зор (Рахматуллин, 2021: 12-13).

2018 жылы көрермен көңілінен шыққан «Күлтегін» анимациялық фильмінің авторы, жас режиссер-аниматор Адай Әбілда. Осы фильмде түркі халықтарына ортақ тарихи

тұлға көркем образ деңгейіне көтеріліп, батыр архетипінің көрінісі ретінде ұсынылады. Фильмдегі қаһарман бейнесі ерлік, ел қорғау, бірлік және тарихи жады ұғымдарымен байланыстырылады. Мұндай сипаттар түркі халықтарының эпикалық дәстүрінде кең таралған батырлық модельдің қазіргі анимациялық интерпретациясын көрсетеді. Күлтегін – VIII ғасырдағы Түркі қағанатының тарихында ерекше орын алатын қаһарман тұлға.

Онда түрік қағанатының даңқты әскери қолбасшысы Күлтегіннің жастық шағы мен қаһармандық ерлігінен сыр шертеді. Фильм өзінің сюжет шытырмандығы, оқиға динамикасы һәм сценарий сонылығымен ерекшеленеді. «Күлтегін» фильмі шығармашылық ұжым үшін үлкен тәжірибе болды (Жұмабай, 2018: [Электронды ресурс]). Ертегілік оқиғаларға, мифтік сарындарға негізделген кейіпкерлерден гөрі тарихи тұлғаларды жиі экрандау – жас ұрпақтың ұлттық-патриоттық сезімін оятып, тарихи санасын қалыптастыратыны белгілі.

Бүгінгі таңда елімізде 40-тан астам анимациялық киностудиялардың жұмыс істейтіндігі қуантады. Оларды қаржылық тұрғыдан қамтамасыз етудің қажеттілігі туындайтыны рас. 30 жыл бұрын анимация саласынан қол үзіп қалған білікті мамандар қазір қайта студияларға оралып жатыр. Жас мамандар Франция, Испания, Түркия, Польша қалаларында тәжірибе алмасып, отандық анимацияларда түрлі тәсілдерді қолданып жүр (Бауыржанқызы, 2023: 5).

Зерттеу нысанына алынған «Мұзбалақ» анимациялық фильмі түркі дүниетанымындағы киелі құс бейнесінің заманауи көркем интерпретациясы ретінде назар аудартады. Фильмде құс образы, соның ішінде қыран бүркіт бейнесі еркіндіктің, рухани күштің және биіктіктің символы болып алынады. Құс культі – көшпелілердің байырғы танымынан қалған архетип.

Қазақтың дәстүрлі құсбегілік өнеріндегі бүркіт баптау, саятшылық әріден келе жатқан ұлттық құндылық. «Мұзбалақ» атауы тау бүркітіне қатысты айтылады. Ол – қыран бүркіттің жас ерекшелігін айқындап қана қоймайды, сонымен қатар оның асқан алғырлығын қыран текті мықтылығын айғақтайды. Тегінде қазақтың дәстүрлі танымы бойынша нағыз жас қыранды «Мұзбалақ» деп атаса керек. Ол – қайтпас қайсарлықтың, шегінбес батырлықтың, толысқан күш-қуаттың белгісі. «Қазақ расымен де қыран мінезді халық қой. Қыранның бойындағы тектілік, батылдық, алғырлық, адалдық және ең бастысы еркіндікке құштарлық қасиеттері қазақтың жанымен үндеседі. Сол себепті бұл тақырып бізге өте жақын болды. Фильмде басты кейіпкер – бүркіт, яғни Мұзбалақ сөйлемейді. Бірақ барлық эмоциясын көзбен, қимыл-әрекетпен береді» - деді «Мұзбалақ» мультфильмінің режиссері Тілек Төлеуғазы. (Жұмабай, 2018: 9). Аталмыш фильм Германия, Израиль, Ресей, Франция, Үндістан, Түркия қатарлы әлемнің алты елінде өткен байқаулардағы түрлі аталымда бас жүлдені иеленді.

Қазақ ертегілеріндегі кейіпкерлердің көптігі сондай олардың барлығы да анимациялық фильмдерге сұранып тұр десек те болады (Оразалы, 2023: 10).

Қазақстандағы балалар аудиториясына арналған анимациялық контенттің дамуына «Балапан» телеарнасы елеулі ықпал етіп келеді. Арнаның эфирлік саясаты ұлттық мәдени құндылықтарды дәріптейтін және фольклорлық-мифологиялық сюжеттерге негізделген анимациялық жобаларды кеңінен насихаттауға бағытталды. Соның нәтижесінде түркілік дүниетаным мен дәстүрлі архетиптерді қазіргі медиакөңістікте жаңғыртуға мүмкіндік туды. Телеарнаның «Балапан» аталуының өзі бала танымына сәйкестендірілген. Бұл атау қазақтың дәстүрлі отбасылық тәрбиесінде берік орын алған

құндылыққа негізделгенін байқауға болады. Қазақ ежелден бері қарай «Балапан» сөзін құсқа ғана теліп қоймай, «сәби», «бала» ұғымдарымен байланыстырып қолданған.

Отандық анимациялық жобалармен қатар, түркі халықтарының ортақ мәдени-мифологиялық мұрасын экрандық форматта жаңғырту үрдісі өзге түркітілдес мемлекеттерде де байқалады. Мәселен, қырғыздың «Манас» анимациялық жобасында ұлттық эпостың негізгі идеялары мен кейіпкерлер жүйесі сақталған. Мұнда Манас бейнесі халықтың ұжымдық жадында орныққан қаһарман архетипінің көрінісі ретінде беріледі. Кейіпкердің ел қорғау, бірлікке шақыру және қауым мүддесін жеке мүддеден жоғары қою сияқты қасиеттері дәстүрлі эпикалық модельдің негізгі белгілерін көрсетеді.

Эпостың негізгі идеялары мен қаһармандық бейнесі кейін анимациялық форматта қайта жаңғыртылып, «Манас» мультфильмінің сюжеттік негізіне айналды. Қырғыз мәдениетінде «Манас» эпосы тек әдеби мұра ретінде ғана емес, ұлттық сананы қалыптастыратын рухани құндылық ретінде де қарастырылады. Эпостың осы қырлары Т. Бакчиевтің зерттеуінде кеңінен талданған. Оның пікірінше, «Манас» эпосы тек көркем мұра ғана емес, қоғамның рухани дамуына ықпал ететін мәдени феномен болып табылады. Эпостың орындалуы барысында Манас бейнесі халықтың ұжымдық санасындағы батыр-қорғаушы архетипін жаңғыртып отырады (Бакчиев, 2021: 13).

Мифологиялық архетиптерге келер болсақ, олар – адам баласының өте ерте замандардағы ұжымдық бейсаналық деңгейінде қалыптасып, кейінгі замандарға жеткен сюжеттер мен символдардың және көркем образдардың орныққан жүйесі. Бұл ертегілер мен эпикалық жырларда ерекше көрініс тапқан. Алайда, жанрлық ерекшеліктеріне байланысты түрлі сипатта көрінетіндігін аңғарамыз. Мифологиялық архетиптердегі уақыт пен кеңістік ұғымы тұрақты болғанымен олардағы мәдени қаһармандар әрекеті мен сипаты түрліше көрініп отырады. Айталық, «Күлтегін» жырындағы батыр бейнесі реалды уақытпен сәйкес келсе, қырғыздың «Манас» жырындағы Манас образы эпикалық заңдылыққа сай өзгеріп, түрленіп отырады. Карл Густав Юнгтың пайымдауынша, мифологиялық архетиптердегі образдар, сюжеттер түрлі деңгейде болуына қарамастан оларға ортақ заңдылықтар сақталады екен. Былайша айтқанда, уақыт пен кеңістік ұғымы өз заңдылығын сақтайтындығын екі жырға да ортақ боп табылатын «қаһармандық уақытты» айтуға болады.

Ал түріктің «Dede Korkut Hikâyesleri» анимациялық жобасында түркі халықтарына ортақ мәдени құндылықтар мен дүниетанымдық ұстанымдар көрініс тапқан. Жобада Деде Қорқыт бейнесі дана қария архетипінің тасымалдаушысы ретінде ұсынылады. Оның кеңесші, тәрбиеші және рухани бағыт беруші қызметі мифологиялық әрі эпикалық дәстүрлердің сабақтастығын көрсетеді. «Dede Korkut Hikâyesleri» – Түркияда түсірілген тарихи-танымдық анимациялық сериал. Жоба оғыз-түркі халықтарының ортақ мәдени мұрасы болып саналатын «Қорқыт ата кітабы» негізінде жасалған. Сериал алғаш рет TRT Çocuk балалар телеарнасында көрсетіліп, дәстүрлі эпостық сюжеттерді балалар аудиториясына бейімдеп ұсынуды мақсат еткен.

Ғалым Е. Асланның пікірінше, қазіргі ақпараттық технологиялардың дамуы мәдени мұраны жеткізу тәсілдерін өзгертті. Соның нәтижесінде анимация дәстүрлі фольклорлық мұраны жаңа медиалық кеңістікте насихаттаудың тиімді құралына айналды. Автор «Dede Korkut Hikâyesleri» анимациялық сериалы арқылы ұлттық мәдениеттің, дәстүр мен тарихи жадтың жас ұрпаққа жеткізілу ерекшеліктерін талдайды (Aslan, 2015: 219).

Күллі түркі халықтарына ортақ Қорқыт бейнесі аңыздық мифпен қатар тарихи тұлға ретінде өз құндылығын ешқашан да жоғалтпайтындығы сөзсіз.

Қазақ ертегілерін, оның ішінде түркі мифологиясына тән архетиптерді дәріптеу үрдісі соңғы жылдары өте қарқынды жүзеге асуда. Мәселен, 2025 жылы жаһандық жұрттың назарына ұсынылған «Америка ашқан қазақтар» деп аталатын кітапта автор әрі зерттеуші Дүйсенәлі Әлімақын «Қазақ ертегілері Америкаға қалай жетті?» деген әңгімені жариялап, қазақ ертегілерінің медиадағы насихатталу жолы туралы былай деп жазған: «Сонау 1968 жылы Нью-Йорк қаласында баспадан шыққан «Stories of Steppes», «Дала ертегілері» атты бұл кітаптың авторы – америкалық жазушы, зерттеуші ғалым Мэри Лоу Масей. Сарғайған кітап беттерін парақтап отырып, автордың көп ізденгенін, осы еңбекті жазуға бар ынтасымен кіріскенін байқадық. Айталық, кітаптың мұқабасы қазақ ертегілерінде кездесетін кейіпкерлердің бейнесімен безендірілген. Алыстан айбат шегіп тұрған жалғыз көзді дәу және ертегіде кездесетін қариялар бейнесі бірден еске түседі» - дейді қазақстандық зерттеуші (Әлімақын, 2025: 131).



1-сурет – Зерттеу нысаны ретінде қарастырылған түркі анимациялық жобалары

Суретте көрсетілген анимациялық жобалар түркі халықтарының ортақ мәдени жады мен мифологиялық дүниетанымының қазіргі медиакеңістіктегі көрінісін сипаттайды. Олардың әрқайсысында архетиптік бейнелер ұлттық ерекшеліктерге сәйкес интерпретацияланғанымен, ортақ мифологиялық негіз сақталған. Зерттеу нысаны ретінде алынған анимациялық жобалардың жалпы сипаттамасы төмендегі кестеде көрсетілген.

1-кесте – Зерттеу нысаны болған анимациялық жобалардың жалпы сипаттамасы

Атауы:	Ел:	Жылы:	Форматы:	Мифологиялық негізі:
«Қарлығаштың құйрығы неге айыр?»	Қазақстан (ҚазақКСР)	1967	Қысқаметражды анимациялық фильм	Қазақ халық ертегісі
Ер Төстік пен айдаһар	Қазақстан	2013	Толықметражды анимациялық фильм	Қазақ ертегілері

Күлтегін	Қазақстан	2018	Толықметражды анимациялық фильм	Көне түркі тарихы
Мұзбалақ	Қазақстан	2018	Толықметражды анимациялық фильм	Құс культі, дәстүрлі дүниетаным
Манас	Қырғызстан	1995	Қысқаметражды анимациялық фильм	«Манас» эпосы
Dede Korkut Hikâyetleri	Түркия	2021	Анимациялық сериал	«Қорқыт ата» кітабы

Кестеде көрсетілгендей, зерттеу нысандары әртүрлі кезеңде және әртүрлі мемлекеттерде жасалғанымен, олардың барлығы түркі халықтарының мифологиялық және эпикалық мұрасымен тығыз байланысты. Аталған анимациялық жобаларды салыстырмалы талдау барысында бірнеше ортақ архетиптік құрылымдар анықталды. Олардың негізгі түрлері төмендегі кестеде жүйеленді.

2-кесте – Түркі анимациялық жобаларындағы архетиптердің көрінісі

Жоба:	Архетип:	Мифологема:	Символдық қызметі:
«Қарлығаштың құйрығы неге айыр?»	Киелі құс	Жыланмен айқас	Адам үшін құрбандық
Ер Төстік пен айдаһар	Батыр	Айдаһармен айқас	Сынақтан өту
Күлтегін	Батыр	Түркі қаһарманы	Елдік пен ерлік
Мұзбалақ	Киелі құс	Қыран бейнесі	Еркіндік, қорғаушылық
Манас	Батыр	Эпикалық қаһарман	Ұлттық бірлік
Dede Korkut Hikâyetleri	Дана қария	Абыз тұлға	Даналық пен тәрбие

Қорытынды

Зерттеу нәтижелері негізінде түркі мифологиясындағы дәстүрлі архетиптердің заманауи анимациялық медиада жаңаша форматта жаңғыруы – заман талабы. Жаһандану кезеңінде ұлттық болмысты, түркілік негізді сақтап қалудың алуан әрекеттерінің бірі – бабалар мұрасы арқылы жеткен асыл қазынамызды дәріптеу болмақ. Дәстүрлі танымда қалыптасқан көркемдік кеңістікті жаңаша форматта игере отырып, оның өзегіндегі озық идеяларды жас ұрпақ санасына егу – бүгінгі ұлттық анимацияның басты басымдылығы болуға тиісті. Жас буын тәрбиесінде елдікті, ерлікті дәріптеумен бірге «кие», «қасиет», «ардақ» ұғымдарын қайта жаңғырту – ұлт болашағының негізгі тетігі болары анық.

Талдау барысында пайдаланылған «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?», «Күлтегін», «Мұзбалақ», «Ер Төстік пен Айдаһар», «Манас» және «Dede Korkut Hikâyetleri» секілді анимациялық туындылар біздің рухымыздағы батырлық архетиптің шынайы көрінісі екенін аңғартты. Жаратылыс болмысты, жалпы әлемді тұтас қалпында танып білу философиясы ойдан шығарылған дүние емес, ол – біздің халқымыздың өткен тарихындағы көркемдік танымның бастауы болып қала береді.

Зерттеу жұмысымыз түркі халықтарының анимациялық жобаларындағы архетиптік құрылымдардың бірегейлігімен бірге оның сақталғанын және заманауи медиамәдениет талаптарына сәйкес жаңа мазмұнмен түрленгенін де айқындады. Анимациялық медиа алдағы уақытта да мифологиялық мұраны, ұлттық мәдени кодты сақтаудың және соларды жас ұрпаққа танытудың тиімді құралы ретінде қызмет ете береді.

Мүдделер қақтығысы, алғыс айту және қаржыландыру туралы ақпарат

Мақала бойынша мүдделер қақтығысы жоқ.

ЖИ құралдарының қолданылуы

ЖИ мүмкіндіктері ішінара кейбір тіркестердің редакциялық нұсқаларын салыстыру, библиографиялық деректерді дұрыс форматтау, транслитерациялау, сондай-ақ, халықаралық дәйексөз келтіру стандарттарына (АРА) сәйкестендіру мақсатында жүзеге асырылды.

Авторлардың қосқан үлесі. Ж.Қ. Түймебаев – зерттеу тақырыбы бойынша материалдарды жинау, әдеби шолу, талдау жасау мәселелерімен айналысты; Е.Б. Баят – мақаланың мазмұнын реттеу, талдау жасау мәселелерімен айналысты; С.А. Аязбаев – мақаланың концепциясын құру, әдіс-тәсілдерін анықтау, әдіснамалық мәселелерімен айналысты;

Әдебиеттер тізімі

- Ахмет, А. (2023). Ер Төстік және Айдаһар. Мәдениет журналы, 4(79), 59–64.
- Әбжет, Б. (2008). Түркі және иран халықтары ертегілеріндегі мифологиялық кейіпкерлер. «Тұран» баспаханасы. 258 б.
- Әлімақын, Д. (2025). Қазақ ертегілері Америкаға қалай жетті? In Америка ашқан қазақтар. Алматы: «Әдебиет» баспа үйі. 152 б.
- Бауыржанқызы, С. (2023). Ахуалың қалай, анимация? AIQYN газеті, 124 (4372), 5 б.
- Жұмабай, Н. (2018a). «Күлтегін» анимациялық фильмінің тұсауы кесілді. Egemen Qazaqstan. URL: <https://admin.egemen.kz/article/178245-kultegin-animatsiyalyq-filmininh-tusauy-kesildi> (қаралған күні: 11.04.2026)
- Жұмабай, Н. (2018b). Мұзбалақ – алғырлық пен тектілік символы. Egemen Qazaqstan, 204, 9 б.
- Исләмбек, А. (2012). Ұлттық анимацияның ахуалы қалай? Ақиқат ұлттық қоғамдық-саяси журналы, 11, 76–78.
- Қасқабасов, С. (1998). Қазақ мифі және әлемдік мифология. Жұлдыз журналы, (11), 170–171.
- Қондыбай, С. (2008). Қазақ мифологиясына кіріспе. Алматы: Арыс. 373 б.
- Нұрахмет, Е. (n.d.). Қазақ мифологиясы және мультипликация. E-history.kz. URL: <https://e-history.kz/kz/projects/show/32147> (қаралған күні: 11.04.2026)
- Оразалы, Ж. (2023). Мультфильм – келешекке құйылған инвестиция (А. Есенжол, Interviewer). Egemen Qazaqstan, 10 б.
- Рахматуллин, Д. (2021). Қазақ фольклоры кейіпкерге бай. Қазақ әдебиеті газеті, 39, 12–13.
- Смирнова, Н. (1979). Хайуанаттар туралы қазақ ертегілері. Алматы: «Наука» Қазақ КСР баспасы. 270 б.
- Aslan, E. (2016). Dede Korkut Hikâyeleri Animasyon Filminin Kültür Aktarımı Açısından İncelenmesi. In III. Uluslararası Türk Dünyası Kültür Kongresi: Dede Korkut ve Türk Dünyası Bildiriler Kitabı (pp. 217–224).
- Bakchiev, T. (2021). Performing traditions of the storytellers of the epic “Manas.” Turkic Studies Journal, 3(4), 7–20. <https://doi.org/10.32523/2664-5157-2021-4-7-20>
- Sagynadin, G., Aimukhambet, Z., Baytanassova, K., Aituganova, S., & Mirzakhmetov, A. (2023). A historical-typological study of images about alyps in the turkic folklore. Eurasian Journal of Applied Linguistics, 9(3), 10. URL: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/historical-typological-study-images-about-alyps/docview/3234777553/se-2> (accessed: 11.04.2026)

Репрезентация архетипов тюркской мифологии в анимационных медиа

Аннотация. Статья посвящена исследованию архетипов в тюркской мифологии и особенностей их репрезентации в анимационных медиа. Целью исследования является выявление способов представления традиционных мифологических образов и архетипов тюркских народов в современных анимационных произведениях, а также анализ их культурно-познавательных функций.

В качестве объекта исследования были выбраны казахские анимационные фильмы «Почему у ласточки хвост раздвоен?», «Ер Төстік и Дракон», «Культегин», «Музбалак», кыргызский анимационный проект «Манас» и турецкий анимационный цикл «Dede Korkut Hikayeleri».

Результаты исследования показали, что современные анимационные произведения являются эффективным средством актуализации мифологического наследия тюркских народов в новом формате, способствуют сохранению национального культурного кода, формированию исторической памяти и популяризации традиционного мировоззрения среди молодого поколения. Кроме того, выявлена значимая роль традиционных архетипических персонажей в сохранении этнокультурной идентичности и возрождении общих духовных ценностей в современном медиaprостранстве.

Понятия мифологического сознания и мифологической реальности представляют собой феномены, существующие вместе с народом на протяжении многих веков. Известно, что, сохраняя свою изначальную сущность, они постоянно обновляются, трансформируются и приобретают новые формы в соответствии с духовно-эстетическими потребностями и требованиями каждой эпохи. В этом заключается жизнеспособность мифологического восприятия в человеческом сознании. Архетипические сюжеты и персонажи, не претерпевая кардинальных изменений своей природы и сущности, благодаря современным техническим и медиальным возможностям находят воплощение в различных жанровых формах. Это следует рассматривать как важный путь к познанию и освоению подрастающим поколением национального духовного наследия. Значительную часть данного процесса составляет национальная анимация.

Ключевые слова: тюркская мифология, архетип, анимационные медиа, мифологический персонаж, культурный код, культурная память.

Zh.K. Tuimebayev, E.B. Bayat, S.A. Ayazbayev

Al-Farabi Kazakh National University, Almaty, Kazakhstan

Representation of Archetypes of Turkic Mythology in Animated Media

Abstract. This article examines archetypes in Turkic mythology and their representation in contemporary animated media. The aim of the study is to identify the ways in which traditional mythological images and archetypes of Turkic peoples are represented in modern animated productions and to analyze their cultural and cognitive functions. The research focuses on the Kazakh animated films “Why Does the Swallow Have a Forked Tail?”, “Er Tostik and the Dragon”, “Kultegin”, and “Muzbalak”, as well as the Kyrgyz animated project “Manas” and the Turkish animated series “Dede Korkut Hikayeleri”. The findings demonstrate that contemporary animation serves as an effective medium for revitalizing the mythological heritage of Turkic peoples in a new format, preserving the national cultural code, strengthening historical consciousness, and promoting traditional worldviews among younger generations. The study reveals the significant role of traditional archetypal characters in maintaining ethnocultural identity and revitalizing shared spiritual values within the modern media landscape.

Keywords: Turkic mythology, archetype, animated media, mythological character, cultural code, cultural memory.

References

- Akhmet, A. (2023). Er Tostik zhane Aydahar. [Er Tostik and the Dragon]. Madeniet, 4(79), 59–64. [in Kazakh]
- Abzhet, B. (2008). Turki zhane iran khalyktary ertegilerindegi mifologiyalyk keipkerler. [Mythological characters in the fairy tales of Turkic and Iranian peoples]. Turkistan: K.A. Yasauy atyndagy KHTU, «Turan» baspahanasy. [in Kazakh]
- Alimakyn, D. (2025). Kazak ertegileri Amerikaga kalai zhetti? [How did Kazakh fairy tales reach America?]. In Amerika ashkan kazaktar. Almaty: Adebiet Publishing House. [in Kazakh]
- Bauyrzhanqyzy, S. (2023). Azhualyn kalai, animatsiya? [How is the state of animation?]. AIQYN, 124(4372), 5 p. [in Kazakh]
- Zhumabai, N. (2018). «Kultegin» animatsiyalyk filminin tusauly kesildi [The premiere of the animated film “Kultegin” took place]. Egemen Qazaqstan. URL: <https://admin.egemen.kz/article/178245-kultegin-animatsiyalyq-filmininh-tusauly-kesildi> (accessed: 11.04.2026) [in Kazakh]
- Zhumabai, N. (2018). Muzbalak – algyrlyk pen tektilik simvoly. [Muzbalak – a symbol of agility and nobility]. Egemen Qazaqstan, 204, 9 p. [in Kazakh]
- Islambek, A. (2012). Ulttyk animatsiyanyn ahualy kalai? [What is the state of national animation?]. Aqiqat National Socio-Political Journal, 11, 76–78. [in Kazakh]
- Kaskabasov, S. (1998). Kazak mifi zhane alemdik mifologiya. [Kazakh mythology and world mythology]. Zhuldyz, 11, 170–171. [in Kazakh]
- Kondybai, S. (2008). Kazak mifologiyasyna kirispe [Introduction to Kazakh mythology]. Almaty: Arys. [in Kazakh]
- Nurakhmet, E. Kazak mifologiyasy zhane multiplikatsiya. [Kazakh mythology and animation]. 373 p. [in Kazakh]
- Orazaly, Zh. (2023). Multfilm – keleshekke kuiylgan investitsiya. [Animated film – an investment in the future]. Interviewed by A. Esenzhol. Egemen Qazaqstan, 10 p. [in Kazakh]
- Rakhmatullin, D. (2021). Kazak folklory keipkerge bai. [Kazakh folklore is rich in characters]. Kazak Adebieti, 39, 12–13. [in Kazakh]
- Smirnova, N. (1979). Khaiuanattar turaly kazak ertegileri [Kazakh fairy tales about animals]. Almaty: Nauka Publishing House of the Kazakh SSR. 270 p. [in Kazakh]
- Aslan, E. (2016). Dede Korkut Hikâyeleri Animasyon Filminin Kültür Aktarımı Açısından İncelenmesi. In III. Uluslararası Türk Dünyası Kültür Kongresi: Dede Korkut ve Türk Dünyası Bildiriler Kitabı (pp. 217–224).
- Bakchiev, T. (2021). Performing traditions of the storytellers of the epic “Manas.” Turkic Studies Journal, 3(4), 7–20. <https://doi.org/10.32523/2664-5157-2021-4-7-20>
- Sagynadin, G., Aimukhambet, Z., Baytanassova, K., Aituganova, S., & Mirzakhmetov, A. (2023). A historical-typological study of images about alyps in the turkic folklore. Eurasian Journal of Applied Linguistics, 9(3), 10. URL: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/historical-typological-study-images-about-alyps/docview/3234777553/se-2> (accessed: 11.04.2026)

Авторлар туралы мәлімет:

Түймебаев Жансейіт Қансейітұлы – филология ғылымдарының докторы, профессор, ҚР ҰҒА академигі, әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы, Қазақстан. E-mail: turkology.ri@gmail.com, ORCID: 0000-0001-5495-1686.

Баят Ерболат Баятұлы – PhD, әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы, Қазақстан. E-mail: erbolat.bayat@mail.ru, ORCID: 0009-0002-0130-2070.

Аязбаев Серікқазы Әлімғазыұлы – хат-хабар үшін автор, PhD докторант, әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы, Қазақстан. E-mail: serikkazy.ayazbaev01@gmail.com, ORCID: 0009-0005-3833-2021.

Tuimebayev Zhanseit – Doctor of Philology, Professor, Academician of the National Academy of Sciences of the Republic of Kazakhstan, Al-Farabi Kazakh National University, Almaty, Kazakhstan. E-mail: turkology.ri@gmail.com, ORCID: 0000-0001-5495-1686.

Bayat Yerbolat – PhD, Al-Farabi Kazakh National University, Almaty, Kazakhstan. E-mail: erbolat.bayat@mail.ru, ORCID: 0009-0002-0130-2070.

Ayazbayev Serikkazy – corresponding author, PhD Student, Al-Farabi Kazakh National University, Almaty, Kazakhstan. E-mail: serikkazy.ayazbaev01@gmail.com, ORCID: 0009-0005-3833-2021.

Туймебаев Жансеит Кансеитович – доктор филологических наук, профессор, академик Национальной академии наук Республики Казахстан, Казахский национальный университет имени аль-Фараби, Алматы, Казахстан. E-mail: turkology.ri@gmail.com, ORCID: 0000-0001-5495-1686.

Баят Ерболат Баятович – PhD, Казахский национальный университет имени аль-Фараби, Алматы, Казахстан. E-mail: erbolat.bayat@mail.ru, ORCID: 0009-0002-0130-2070.

Аязбаев Серікқазы Алимғазыұлы – автор для корреспонденции, докторант PhD, Казахский национальный университет имени аль-Фараби, Алматы, Казахстан. E-mail: serikkazy.ayazbaev01@gmail.com, ORCID: 0009-0005-3833-2021.



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).