МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-
ПРОМЫШЛЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. С.Г.СТРОГАНОВА»

На правах рукописи

Ню Сюэбяо

АНИМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ КЛАССИЧЕСКОГО НАСЛЕДИЯ КУЛЬТУРЫ КИТАЯ (НА ПРИМЕРЕ РОМАНА У ЧЭНЪ-ЭНЯ «ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЗАПАД»)

Специальность 5.10.3. Виды искусства (техническая эстетика и дизайн)

Диссертация
на соискание ученой степени
кандидат искусствоведения

Научный руководитель
кандидат искусствоведения, профессор
Литвина Т.В

Москва – 2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ……..3

ГЛАВА 1. АНИМАЦИЯ КАК ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНЫЙ ФЕНОМЕН……..16

1.1. Анимация и ее дефиниции……16

1.2. Маршалл Маклюэн и китайский аниматограф в эру «холодных» медиа...21

1.3. Проблемы визуализации и анимационных адаптаций: российский и китайский опыт осмысления……...30

ГЛАВА 2. ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ВИЗУАЛЬНЫХ АДАПТАЦИЙ РОМАНА У ЧЭНЪ-ЭНЯ “ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЗАПАД” В ЭКРАННЫХ МЕДИА……43

2.1. Особенности анимационной визуализации сюжетов китайского классического романа «Путешествие на Запад» в Японии и Великобритании….. 43

2.2. Китайские анимационные фильмы по роману «Путешествие на Запад» в свете представлений Сергея Эйзенштейна о принципах мультипликации…...48

2.3. Особенности художественно-образных средств в китайских анимационных фильмах по мотивам романа «Путешествие на Запад»….....57

ГЛАВА 3. РАЗВИТИЕ ИНДУСТРИИ АНИМАЦИИ В КИТАЕ И ПРОЕКТНЫЕ СТРАТЕГИИ ПРОДВИЖЕНИЯ КЛАССИЧЕСКОГО ЛИТЕРАТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ……..123

3.1. Текущие проблемы индустрии дизайна анимации в Китае……123

3.2. Модели проектирования анимационных адаптаций классической литературы……137

3.3. Анимационные адаптации классического наследия культуры и китайский рынок анимационного дизайна……142

3.4. Основные принципы продвижения анимационного дизайна современных интерпретаций классического наследия культуры Китая……152

ЗАКЛЮЧЕНИЕ……...164

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ……..169

КИТАЙСКАЯ ВЕРСНЯ……..……...210

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы диссертационного исследования.

В последние годы мир оказался на сломе эпох. Если совсем недавно единственной перспективой развития всех стран мира казалась глобализация с ее экономической, политической и культурной интеграцией и неизбежной унификацией, то сегодня как никогда остро встал вопрос о сохранении различных национальных версий развития с их спецификой, внутренней интеграцией собственно нации, конкретных обществ и государств, сохранением традиционных ценностей при поддержании возможности транслировать их новым поколениям страны, а также на мировой арене, и вписывать их в динамику поступательного движения.

За истекшее десятилетие Китай сделал колоссальный рывок в своем развитии. Поразительный прогресс наблюдается не только в политике и экономике Китая, но и в культурной сфере, в том числе в сфере создания анимации[1]. И если экономике КНР и ее политике посвящено немало серьезных научных исследований на разных языках, то в области культуры остается много белых пятен. Однако следует отдавать себе отчет в том, что в период деглобализации возрастает необходимость в сохранении и приумножении культурных ценностей народа, органично сочетая их с ответом на вызовы времени. Недаром общим местом стало понимание культуры как ненаследуемой (в биологическом смысле) памяти общества. Без памяти о прошлом нет понимания настоящего и будущего. Поэтому такая «школьная классика» становится особенно востребованной. И поскольку генетическим, биологическим путем такая память не транслируется, следует особенно потрудиться над ней – и образование, и научные исследования станут средствами деятельности такого рода. Проводимое в данной диссертации исследование художественно-изобразительных особенностей анимационных интерпретаций классического наследия культуры Китая в современном медиапространстве – в нашем случае это анимационный дизайн сюжетов

[1] Здесь и далее термины «анимация» и «мультипликация» автор использует как синонимы.

китайского классического романа XVI века «Путешествие на Запад» авторства У Чэнъ-эня – служит именно этим целям. Такова социальная и культурная актуальность избранной темы. Кроме того, существуют и практические потребности развития китайской анимационной индустрии. Художникам-аниматорам и всем их коллегам нужна обоснованная теория для грамотного выстраивания работы, поскольку тактика не менее важна, чем стратегия. Поэтому избранная тема имеет актуальный характер и для непосредственной практики создания и продвижения анимационного дизайна.

Сегодняшний этап эволюции китайской анимации определяется как период трансформации и развития. Это трудный период. Доминирует выпуск анимационных фильмов для детской аудитории средствами упрощенных технологий. Успешными в текущий период были серии анимационных работ по сюжетам классической литературы, в том числе такие мультфильмы, как «Путешествие на Запад: Возвращение Героя», «Нэчжа: Рождение дьявола», «Цзян Цзия», «Белая змея» и др. В истории китайской анимации можно обнаружить, что почти в каждой эпохе наиболее яркими ее представителями являются именно анимационные версии по сюжетам классической литературы, особенно по роману «Путешествие на Запад», который является одним из четырех известных китайских романов, знакомых китайцам с детства.

Роман «Путешествие на Запад» выпущен в свет уже 400 с лишним лет назад. Он впервые опубликован в 1592 г. и до сих пор популярен во всем мире, привлекая читателей из поколения в поколение.

Истории, сложившиеся в XVI столетии в роман, давались в разных интерпретациях: от сцены древней оперы, устных сказов, лубка и живописи до анимации, кино и телевидения, комиксов, онлайн-литературы, драмы и т.д. в XXI веке. Формы и стили преобразования сюжетов с участием любимых героев разнообразны и сложны, что связано с особенностями разных регионов, где рождаются вариации, видов и жанров искусства, в рамках которых создается версия романа, а также с духом времени.

В Китае традиция анимационной интерпретации «Путешествия на Запад» началась в 1940 г. И в каждый период развития анимации в стране наиболее репрезентативными оказывались именно версии этого романа. Существуют различные формы адаптации романа в Японии, Великобритании, Южной Корее и т.д. С полным основанием можно сказать, что художественные интерпретации романа в совокупности могут рассматриваться как модель кросс-медийной трансформации литературного произведения. Самобытной и динамично развивающейся областью в этом направлении стало анимационное прочтение литературной классики. Научное исследование, конструирование и обновление такой модели на материале китайской анимации, с использованием проектного подхода как одного из главных инструментов дизайна (системный анализ, концептуализация, инструменты моделирования), является требованием времени. Систематической теоретической поддержки требует и развитие цифровой анимации, которая стала одной из визуальных основ информационного общества. Интересы зашиты интеллектуальной собственности и развития собственных IP-образов также настоятельно требуют теоретического обеспечения.

Степень разработанности проблемы

Общие проблемы особенностей экранных искусств в своих трудах так или иначе затрагивали А. Базен, Ж. Делез, Ж. Бодрийяр, Кракауэр, Ю.М. Лотман, С.М. Эйзенштейн и многие другие. Вопросами специфики анимации и визуализации в кино в разное время и с разным масштабом и глубиной исследования на русском языке занимались С.М. Эйзенштейн, Ю.М. Лотман, Ю.Н. Тынянов, В.Б. Шкловский, Г.И. Ермилова, Н.А. Симбирцева, С.М. Арутюнян, К.Ю. Игнатов, Ф.В. Шелухин, С.Ю. Штейн и др. На эти же темы, но включая и вопросы анимационной интерпретации литературы, писали такие китайские ученые, как Ван Тункунь (王同坤), Линь Цин (林清), Ло Лянцин (罗良清), Сун Чжэньхэ (宋贞和), Ся Янь (夏衍), У Сыцзя (吴斯佳), Ху Вэньшэн (胡文生), Цинь Цзюньсян (秦俊香), Цуй Яцзюань (崔亚娟), Чжан Тундао (张同道), Чжан Цзунвэй (张宗伟),

Чжун Чэнсян (仲呈祥), Чжэн Яньлин (郑艳玲), Шао Ян (邵杨), Ян Хуэй (颜慧), Со Ябинь (索亚斌) , Гу Цицзюнь и др.

На английском языке эти темы разрабатывали Стефани Джонс (Stephanie Jones), К.Т. Ким (K.T. Kim), Г. Ясук (G. Jaesuk), Тристан Сноу (Tristan Shaw), С. Макдональд (S. Mac Donald), Винцензо де Маси (Vincenzo De Masi) и др.

Целый ряд разработанных этими авторами положений стал аксиоматичным при изучении киновизуализации, мультипликации, на них строятся все дальнейшие изыскания. Некоторым из них посвящены отдельные главы Однако приходится констатировать, что при том что ныне анимация заняла неожиданно большое и важное место в визуальном пространстве человека и анимационная визуализация оказывается наиболее востребованным современным обществом медиапродуктом, корневые вопросы – в чем специфика анимации, каковы оптимальные способы перевода, трансформации слова в визуальный образ, в чем состоят особенности анимационных адаптаций литературных произведений вообще и классики в частности – остаются малоизученными. Если киновизуализациям (классическим экранизациям) посвящено относительно большее количество публикаций, то проектам анимационных версий литературных произведений – гораздо меньше. Соответственно среди работ по теме мультипликационной адаптации мало трудов, относящихся к теме анимационного дизайна по сюжетам романа «Путешествие на Запад». Меж тем все успешные анимационные работы в Китае за последние десять лет – это анимационные проекты по произведениям классической литературы, в частности связанной с мифологией, т.е. той же категории, что и «Путешествие на Запад». Кроме того, в настоящее время китайская анимация находится на стадии трансформации и развития и еще не сформировала характерный национальный художественный стиль. В связи с этим можно сделать вывод о необходимости углубленного изучения этой области в современном медиапространстве. Укрепление чувства национальной идентичности в анимации, признание традиционной национальной культуры на мировом уровне, исследование и развитие национальных традиций в современном медиапространстве, изучение

стратегий их продвижения на рынке будет способствовать, в том числе, и ускорению развития китайского анимационного рынка.

Цель диссертационного исследования – на материале анимационных адаптаций романа «Путешествие на Запад» выявить их художественно-изобразительные особенности, отражающие китайские национальные традиции, миропонимание и идентичность, а также способы визуальной интерпретации классического литературного наследия Китая в современном медиапространстве и оптимальные стратегии его продвижения на рынке.

Для достижения поставленной цели исследования необходимо решение следующих **задач**:

– исследование образных ресурсов романа «Путешествие на Запад», которые позволяют создавать его успешные версии на языке анимационного дизайна;

– определение специфики анимационного дизайна, его атрибутивных свойств и роли в современном информационном обществе и медиапространстве;

– выяснение особенностей визуализации литературных произведений, отличия кино- и анимационных версий;

– выявление отличий китайского аниматографа по сюжетам «Путешествия на Запад» в сравнении с зарубежными анимациями на ту же тему;

– обозначение художественно-изобразительных особенностей анимационных интерпретаций классического наследия культуры Китая, романа «Путешествие на Запад», а также соотношений в них традиций и инноваций, определив, таким образом, художественно-изобразительные особенности, отражающие национальную традицию;

– рассмотрение социокультурного и идеологического восприятия китайских мультфильмов на тему «Путешествия на Запад» в разные периоды эволюции общества и формы их влияния, а также средств воспроизводства национальной идентичности и ее интерпретации в современном медиапространстве;

–анализ современного состояния китайской индустрии анимационного дизайна, китайского рынка анимации и выработка рекомендаций по путям его

оптимального развития в контексте информационной среды и коммуникативных аспектов дизайна.

Объект диссертационного исследования – анимационный дизайн комплекса китайских мультипликационных адаптаций сюжетов литературной классики на примере романа «Путешествие на Запад».

Предмет диссертационного исследования – Художественно-образные и изобразительные особенности анимационных интерпретаций романа У Чэнъ-эня «Путешествие на Запад» в современнном медиапространстве.

Хронологические и географические рамки диссертационного исследования

Мультипликация Китая прошла несколько периодов своего развития. Это период исследований и экспериментов (1926–1949), период расцвета и спада (1950–1989), период трансформации и развития (1990-настоящее время). Выводы делаются на основе 12 мультфильмов, репрезентативных для каждого периода развития китайского аниматографа (см. табл. 1). Подробно анализируются три из них. В качестве вспомогательного средства для сравнения привлекается также материал некоторых анимаций, связанных с указанным романом и произведенных в Японии и Великобритании (см. табл. 2).

Период	Год	Производство
Период исследований и экспериментов	1941	«Принцесса Железный веер»
Период расцвета и спада	1958	«Чжу Ба-цзе ест арбуз»
	1961–1964	«Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» (в двух сериях)
	1980	«Дин Дин против Царя обезьян»
	1981	«Плоды женьшеня»
	1983	«Маленький Ба-цзе»
	1984–1985	Серия «Царь обезьян побеждает демона»

	1987	«Маленький У-кун»
	1989	«Сунь У-кун и три сокровища»
Период стабилизации и развития	1999	«Путешествие на Запад»
	2007	«Сунь У-кун вступил в бой с Эрланом»
	2015	«Царь обезьян: Возвращение Героя»

Таблица 1. Список репрезентативных анимационных версий романа «Путешествие на Запад», произведенных в Китае.

	Режиссер	Произведение	Страна
1	Нобуру Офизди (大藤信郎)	Киригами дзайку Сайюки: «Сонгоку моногатари »	Япония
2	Тайдзи Ябусита (薮下泰司) Тэдзика Осаму (手冢治虫) Дайсаку Сиракава (白川大作)	«Путешествие на Запад»	Япония
3	Тэцуя Эндо (远藤彻哉)	«Сайюки RELOAD»	Япония
4	Акира Торияма (鸟山明)	«Жемчуг дракона»	Япония
5	Акио Сугуно (杉野昭夫) Ёсимура Фумихиро (吉村文宏)	«Мой Сунь У-кун»	Япония
6	Damon AlbarnJamie Hewlett	«Путешествие на Восток»	Великобритания

Таблица 2. Список основных анимационных версий романа «Путешествие на Запад» за рубежом.

Источниковая база исследования

Источниками исследования послужили:

1. Текст классического китайского романа «Путешествие на Запад» и посвященные ему научные публикации;

2. Репрезентативные анимационные работы по мотивам «Путешествия на Запад». В фокусе углубленного исследования – анимация 1941 г. «Принцесса Железный веер», «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» (в двух сериях) 1961-1964 гг. и «Царь обезьян: Возвращение Героя» 2015 г. Для анализа использованы материалы с китайской платформы Douban;

3. Авторитетные профессиональные данные по кассовым сборам и анализу аудитории от китайской компании Maoyan Pro.

Научная новизна работы

Научная новизна диссертационного исследования состоит в следующем:

– проанализирована основная терминология бытующих в научной литературе определений анимации, экранизации (визуализации) и ее видов, подчеркнуто фундаментальное положение об особой (двойной) условности анимации и тем самым ее большей релевантности сравнительно с кино для воплощения метафоры, символа;

– китайский аниматограф как средство массовой коммуникации исследован в свете теории М. Маклюэна; показано, что он представляет собой «холодное» медиа с очень мощным вовлечением аудитории, при этом, если речь идет об оригинальных источниках, является транслятором модели китайской ментальности с ее сетевыми представлениями о мире и человеке, наиболее востребованными в сегодняшнем информационном обществе;

– при сравнительном анализе аниматографической массовой продукции на темы романа «Путешествие на Запад», произведенной в Японии, Великобритании и Китае сделан вывод об аутентичности мультипликационных фильмов КНР;

– на примере трех китайских анимационных фильмов, произведенных в разные эпохи, подробно показана специфика сочетания традиций и инноваций в

изобразительных решениях, различие социокультурного и идейного восприятия этих произведений и их героев в разные исторические периоды;

– проанализировано современное состояние китайской анимационной индустрии и предложены пути ее дальнейшего развития.

Теоретико-методологические основы исследования

В качестве методологической основы диссертационного исследования использовались принципы объективности, историзма, конкретности, комплексности, диалектики, историко-культурологический анализ, семиотические средства. Задействованы традиционные искусствоведческие методы: анализ изображения, включая исследование внешнего облика персонажей, их действий, фонов действия, проектирования сцены, колористики, сравнительный метод, источниковедческий метод и др.

В работе использованы методологические подходы теории монтажа в кино и мультипликации великого советского кинорежиссера и деятеля искусства Сергея Эйзенштейна, теория «горячих» и «холодных» медиа канадского философа Маршалла Маклюэна, а также данные культурологических, семиотических и социологических исследований.

Теоретическая и практическая значимость работы

В исследовании сформирована научная база для анализа современного анимационного дизайна Китая в контексте создания кино- и мультипликационных версий на базе классического литературного наследия и процессов продвижения анимационной продукции в системе информационной среды и маркетинга средствами дизайна.

Материалы и выводы диссертации могут быть использованы в образовательных лекциях по анимации для художников-мультипликаторов, медиа-дизайнеров и киноспециалистов других направлений, в организации производственной работы аниматоров, в работе по развитию индустрии развлечений и развитию «мягкой силы» Китая.

Гипотеза исследования

Исследование художественно-изобразительных особенностей анимационных интерпретаций классического наследия китайской культуры в медиапространстве, отражающих национальную традиционную культуру, миропонимание и самобытность, будет способствовать ускорению процессов развития и инновации китайского анимационного дизайна, а также появления «новой классики» китайской анимации на фоне общей инновации бренда китайского аниматографа. Использование элементов национальной культурной традиции Китая при создании произведений анимации является успешной стратегией развития китайского анимационного дизайна, и будет условием для процветания анимационного рынка.

Положения, выносимые на защиту:

1. В образах персонажей, фонах и динамике движений героев китайских анимационных фильмов по сюжетам романа «Путешествие на Запад» синтезированы особенности национальной живописи, пекинской оперы, традиции лубочных изображений, традиционная семантика цвета, пластика китайских боевых искусств и творческая фантазия современных авторов, работающих в русле новых технологий;

2. Основные персонажи романа «Путешествия на Запад» являются мифологическими героями, образы которых восходят к архетипам коллективного бессознательного, а действие представляет собой мифологию пути, что обеспечивает возможности их перевода на язык других искусств, причем разных поколений одного народа, разных народов и разных эпох;

3. Как одна из самых успешных на рынке анимации предложена модель комплексного развития китайской индустрии анимационного дизайна, включая создание собственной «мифической вселенной» с культовыми IP-образами поп-культуры, на примере феномена анимационных визуализаций классического литературного произведения «Путешествие на Запад» с организацией цепочек производства и продвижения.

Апробация исследования

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях:

осуществлялась в ходе обсуждений по аспектам и этапам исследования в форме участия на конференциях по теме диссертации, публикации материалов в научных и научно-практических изданиях.

1.Ню Сюэбяо. Исследование взаимосвязи между трансформацией анимации на основе классической китайской литературы и развитием индустрии анимации // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. Москва. 2022. - №4 . часть2. С.418-429.

2. Ню Сюэбяо. Маршал Маклюэн и китайский аниматограф в эру «холодных» медиа. // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда.

Вестник РГХПУ. Москва. 2023. - №2. часть2. С.331-339.

3. Ню Сюэбяо. Роман Уч-эня «Путешествие на Запад» и его ресурсы для анимационных адаптаций // Пространство культуры. Дом бурганова. Москва. 2023. - №3. - С.22-38.

4. Литвина Т. В., Ню Сюэбяо. Китайский анимационный фильм «Принцесса Железный веер»: начало и перспективы // Журнал по культурологии и искусствоведению Культура и цивилизация. Москва. 2023. - Том 13, № 5-6А,— С.245-258. 21.

5. Ню Сюэбяо. Китайские анимационные фильмы по роману «Путешествие на Запад» в свете представлений Сергея Эйзенштейна о принципах мультипликации // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. Москва. 2023. - №3. часть3. С.187-197.

6. Литвина Т. В., Ню Сюэбяо. Проблемы экранизации и анимационных адаптаций: российский и китайский опыт осмысления // Пространство культуры. Дом бурганова. Москва. 2023. - №4. С.79-92.

7. Ню Сюэбяо. «Остранение» в китайском мультфильме «Нэчжа: Рождение дьявола» в контексте теории инверсии// Журнал по культурологии и искусствоведению Культура и цивилизация Культура и цивилизация. Москва. 2023. - Том 13, № 8А,. С. 41-47.

8. Ню Сюэбяо. Роль технологий виртуальной реальности в создании произведений декоративно-прикладного искусства // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. Москва. 2023. - №4, часть1. С. 403-411.

Публикации в научных рецензируемых журналах:

9. Ню Сюэбяо. О роли телеанимации в Эстетическом воспитании Детей // Россия-Китай Шелковый путь искусства: Перекрестки идей. Москва.2023. - С.214-217.

10. Ню Сюэбяо. Стратегия «инверсии» в мультфильме «Нэчжа: Рождение дьявола» // Вестник Сямэньского политехнического института. Сямэнь.2021. - № 29 (6), декабрь. С. 22–26. （论动画片《哪吒之魔童降世》中的对倒策略. 厦门理工大学 学报， 2021.№ 29 (6), декабрь. С.22–26.)

11. Ню Сюэбяо. Между "чувствами" и "предметом": взаимоотношения между объектом и субъектом в живописи тушью в жанре "люди и предметы" // "Мэйшу гуаньча" ("Обозреватель искусства"). Пекин. 2023. - №2. - С. 146 -147. （“心物”离合间—水墨人物写生中的主客体关系处理，美术观察，2023 年. 146-147 页.）

12.Ню Сюэбяо. Моушн-графикизуальный дизайн. Изд-во Цзянсу Фэнхуан мэйшу. Цзянсу. 2022. - 153С: ил. 9,875 п. л. (Учебные материалы для университетов).

13. Ню Сюэбяо. Хун Синье. Сюй Хаочэн. Лв Тянюй. Ван Ган. Рен Ган. // Материалы конференции AIP. Распределенные учебные среды смешанной реальности для интерактивного 2022 обучения в области общественного здравоохранения. Тайвань. 2023.- №1. часть 2685. - С. 1210-1216.

14.Ню Сюэбяо. Применение алгоритма передачи стиля на основе искусственного интеллекта для проектирования анимационных спецэффектов // Материалы 2022 года 3-й Международной конференции по искусственному интеллекту и образованию (IC-ICAIE 2022). - Чэнду. 2022. - №9.- С.1411-1416.

Структура работы

Диссертация включает в себя введение, три главы, поделенные на параграфы (выводы делаются в тексте диссертации только по наиболее значимым составным частям работы, подробное изложение см. в автореферате), заключение, список литературы на русском, китайском и английском языках, приложение, состоящее из иллюстраций по теме исследования.

ГЛАВА 1. АНИМАЦИЯ КАК ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНЫЙ ФЕНОМЕН

В данной главе целесообразно рассмотреть общеметодологические проблемы анимации, или мультипликации (диссертант использует указанные понятия как синонимы). Это включает рассмотрение определений анимации, бытующих в искусствоведческой литературе, выяснение места анимации в культуре общества как средства массовой коммуникации и художественно-проектной деятельности, освещение проблем визуализации литературных произведений вообще и в анимации в частности. В виду того, что устоявшаяся терминология и теория анимации еще не сложились, в тексте делаются конкретные уточнения и разъяснения используемых терминов и понятий.

1.1. Анимация и ее дефиниции

Слово «анимация», как известно, означает «одушевление», «оживление» (anima лат. – душа). Понятие «мультипликация» произошло от лат. multiplicatio, что значит «умножение, увеличение, возрастание, размножение». Некоторые авторы различают понятия анимации, с одной стороны, и мультипликации, как было принято называть этот художественно-проектный феномен в СССР до 1980-х годов – с другой. Так, известный советский и российский мультипликатор Федор Хитрук (1917– 2012) полагал (илл. 1.1), что советский термин «мультипликация» связан с технологией, которая применялась до внедрения классической рисованной мультипликации, с созданием изображений при помощи наложения на лист элементов, что сродни аппликации. С точки зрения избранной темы для целей данного исследования нет смысла разводить эти понятия, если речь идет именно об искусстве, а не о расширительном применении слова «анимация» как сфере организации туристического досуга, поэтому в настоящем диссертационном исследовании они употребляются как синонимы.

В широком смысле слова анимация – это неподвижные фигуры, обработанные таким образом, что они кажутся движущимися изображениями безотносительно к способу обработки и материальному носителю.

Долгое время считалось, что анимация – это вид киноискусства. Сегодня эта точка зрения оспаривается. Так, указывают, что первые мультипликационные фильмы были публично продемонстрированы в 1892 г. (илл. 1.2, 1.3, 1.4), т.е. раньше изобретения братьев Люмьер, и в принципе представляют собой отдельный вид искусств, а не подвид киноискусства. Эта позиция базируется на вполне достаточных основаниях, если иметь в виду современное широчайшее использовании анимации в самых разных областях науки, техники, PR и т.п. Сегодня все более плодотворным становится подход к анимации как к отдельному средству массовой коммуникации.

Анимация с момента своего появления представляет собой нечто большее, чем простое представление изображений, – это уникальный художественно-проектный феномен. Остановимся подробнее, как именно анимация выделяется искусстве и медиа-дизайне. Это проявляется в следующем:

Очарование повествования: анимация формирует у зрителей новую картину мира с помощью ярких визуальных элементов и звуковых эффектов. Каждая деталь, будь то дизайн фона, персонажа или его движений, является средством повествования, вызывая у зрителя глубокие эмоциональные переживания.

Ничем не сдерживаемое пространство для творчества: в отличие от традиционного живого кино, анимация способна преодолевать физические ограничения реальности и предоставляет художникам безграничный творческий простор. От летающих в воздухе островов до говорящих животных – в анимации можно воплотить все, что можно вообразить.

Кропотливость процесса проектирования: создание анимационных фильмов охватывает множество областей художественного дизайна, в том числе иллюстрирование, моделирование, колористику, световой и звуковой дизайн и т.д. Богатство и многогранность анимации обеспечивается именно благодаря междисциплинарному сотрудничеству.

Передача культуры и эмоций: как вид художественного проектирования, анимация служит не только целям развлечения. Она является носителем культурных, исторических и социальных ценностей, являясь мощным

инструментом для передачи эмоций. Через анимацию мы можем глубже понять различные историко-культурные контексты.

Единство технологий и искусства: как художественный и проектный феномен анимация представляет собой совершенное единство технологий и искусства. С технологическим прогрессом, анимация также постоянно развивается и осваивает новое, предоставляя художникам все больше инструментов и средств для выражения своих идей.

Участие зрителя: анимация часто рассчитана на участие и взаимодействие с аудиторией. Проектирование взаимодействия и технологии дополненной реальности превращают анимацию из формы односложного повествования в многомерный и многовариативный опыт.

Таким образом, анимация – это не только вид визуального искусства, но и многогранный художественный и проектный феномен, затрагивающий множество разных дисциплин. Она дает нам уникальный способ интерпретации мира, выражения эмоций и передачи культурных ценностей.

Однако объектом (областью) данного диссертационного исследования является изучение анимационных фильмов на стыке искусства и дизайна, которые целесообразно рассматривать применяя категориальный аппарат анализа дизайн-деятельности, живописи, кино вообще и семиотики кино в частности, определяя их медиароль в обществе, учитывая их специфические особенности и национальный колорит.

Поэтому в данном случае в основном хочется разделить вышеуказанную точку зрения на анимацию как на художественно-проектную деятельность. Правда, при этом надо отметить, что не существует универсального способа классификации анимационных произведений, что, наряду с неразработанностью терминологии в области анимации, существенно затрудняет научный анализ[2], но, с другой стороны, оставляет возможности для самостоятельного поиска и разработки.

---

[2] Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: автореферат дис. … канд. искусствоведения, специальность 17.00.09 – теория и история искусства. Санкт-Петербург, 2011 [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

Также существует определение анимации как вида экранных искусств, однако для современной анимации экран как материальный носитель оказывается необязательным.

Сложное и широкое определение анимации и аниматографа как совокупности анимационных фильмов дает Г.И. Ермилова: «Современная анимация позиционирует себя как часть интертекстуального социокультурного пространства, демонстрируя приверженность его культурным архетипам, кодам, знаковым системам. Анимационный текст рассматривается как вид интеракции или дискурсивная практика, осуществляемая в едином пространстве культуры и находящаяся в динамически диалогических отношениях с другими практиками, образующими общий континуум. Аниматограф, пересекаясь с множеством социокультурных пространств, творит свой собственный мир, “оперируя” персонажами – симулякрами, технологическая природа которых не существенна, а свойства по широте проявлений могут сравниться со свойствами сознания на высших ступенях эволюции»[3]. А также: «Современная анимация определяется как искусство движущихся симулякров, в ходе игры различия, повторение которых осуществляется развитие дискурса»[4]. Это очень верное наблюдение: симулякр – это копия, не имеющая оригинала, и под это определение действительно подходят все персонажи любого анимационного фильма.

Обзор и подробный анализ основных дефиниций анимации дается, в частности, в вышеуказанной диссертации Е.А. Попова.

Решая конкретную проблему анимационных визуализаций романа «Путешествие на Запад», автор прагматически относится к вопросу разработки дефиниций мультипликации. В диссертации рассматривается художественно-проектная специфика конкретных анимационных версий романа с выявлением их

---

https://www.dissercat.com/content/animatsionnoe-proizvedenie-tipologiya-i-evolyutsiya-obraznykh-sredstv (дата обращения: 05.02.2023).

[3] Ермилова Г.И. Постмодернизм и воплощение его основных принципов в современной анимации: автореферат дис. ... канд. философ. наук. – М., 2006. – С. 2.

[4] Там же. С. 8.

социально-исторических коннотаций, связанных с особенностями бытования литературного источника и этапа создания той или иной версии.

В целом китайская анимация являет собою особый стиль анимации и особое художественно-проектное явление. Подчеркнем, что нас интересует именно проектирование массовой анимационной продукции, которая имеет самую широкую аудиторию и при этом, в отличие от авторской (элитарной, фестивальной) анимации изучена хуже всего.

Анимация в Китае начинает развиваться в 1920-е годы и проходит ряд этапов. В научной литературе существуют разные членения истории китайской анимации. Иногда начало истории китайской анимации датируют 1918 годом, когда в Шанхай был завезен американский мультфильм, фрагменты которого стали использоваться в рекламе и пр. (илл.1.5). Таким образом, в целях нашего исследования мы предлагаем принять следующую классификацию истории мультипликации, если начинать ее с зарождения собственно китайской индустрии, с первых профессиональных шагов братьев Вань, а именно с момента рождения первого китайского мультфильма «Переполох в студии художника» (《大闹画室》, 1926 г.) (илл.1.6,1.7):

1. период исследований и экспериментов (1926– 1949);
2. период расцвета, упадка и восстановления (1950– 1989);
3. переходный период развития (1990-е гг. – настоящее время).

Отдельно надо отметить, что в период «культурной революции» (1966 – 1976) эпоха расцвета китайской анимации в 1950-е – 1960-е гг., когда китайские художники-мультипликаторы успешно перенимали опыт советской мультипликации, сменилась временем упадка и репрессий. Некоторые авторы выделяют в качестве отдельного этапа развития китайской анимации период Китайской анимационной школы (1950-е – нач. 1990-х), после завершения существования которой наступил период частных школ и разнообразных стилей[5].

[5] Гу Цицзюнь. Китайская анимационная школа: истоки самобытности и художественной специфики: автореферат дис. … канд. искусствоведения. – М., 2017 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: гу ц. АВТОРЕФЕРАТ 05.12.pdf (дата обращения: 06.02.2023).

Тот же автор указывает: «Для китайской анимационной школы характерна ориентация на национальное искусство, культуру и философию. Это прослеживается не только в плане содержания, стилистики изображения, характере звукового решения, но и в приемах построения экранного повествования, и в системе его выразительных средств»[6]. При различии классификационных моделей все китайские исследователи истории китайской мультипликации подчеркивают, что в первый период своего развития она находилась под влиянием диснеевской школы, на международную арену она выходит в 1950– 1960-е годы, собственно китайская анимационная школа развивается и укрепляется после окончания «культурной революции», а сегодня она находится в стадии поиска новых форм, от стремления вписаться в глобальные процессы развития анимации и развития авторской анимации до актуальной настоятельной необходимости в особенности отстаивать и развивать национальную идентичность в ситуации крушения глобального мира.

Рассмотрение краткой истории китайского аниматографа позволило выявить периодизацию, вариативность задач, а также целесообразность рассмотрения анимации как художественно-проектной деятеьности.

1.2. Маршалл Маклюэн и китайский аниматограф в эру «холодных» медиа

Представляется плодотворным рассмотреть сущность и судьбы китайской анимации в свете медиатеории канадского культуролога, литературного критика и философа Маршалла Маклюэна (1911– 1980) (илл.1.2.1). Этот неожиданный поворот темы, как нам думается, способен внести новые ноты в трактовку темы мультипликации вообще и китайской мультипликации в частности.

Концепция Маршалла Маклюэна касается, преимущественно, культур Европы и США, а именно – культур с фонетическим алфавитом, т.е. напрямую к Китаю, который пользуется иероглифическим письмом, отношения не имеет. Но

[6] Там же.

при этом философ сам делает интересные замечания относительно судеб китайской культуры, и, кроме того, любопытные выводы касательно культуры Китая и роли китайского мира, которых философ не сформулировал сам, следуют в целом из его теории.

Маклюэн полагал, что тип культуры и ее динамика определяются единственным фактором – доминирующими средствами массовой коммуникации (СМК). СМК трактуются автором этой медиатеории как внешние «расширения» органов чувств человека: радио «расширяет» слух, визуальные искусства «расширяют» зрение и т.д.

Все СМК, или медиа, философ делит на «горячие» и «холодные». «Горячие» медиа расширяют одно какое-либо чувство, например слух, зрение, для них характерна высокая определенность (большое количество информации на единицу поля зрения или слуха) и невысокая вовлеченность аудитории. Радио, кино, фотография – «горячие» медиа. «Холодным» СМК присуще свойство расширять несколько чувств одновременно, они обладают низкой определенностью и могут глубоко вовлекать свою аудиторию вплоть до зависимости. Телефон, телевидение, комикс – «холодные» медиа.

«Горячее средство, – пишет Маклюэн, – это такое средство, которое расширяет одно-единственное чувство до степени “высокой определенности”. Высокая определенность – это состояние наполненности данными. Фотография, с визуальной точки зрения, обладает “высокой определенностью”. Комикс же – “низкой определенностью”, просто потому что он дает очень мало визуальной информации. Телефон является холодным средством коммуникации, или средством с низкой определенностью, так как ухо получает скудное количество информации. Речь тоже является холодным средством с низкой определенностью, поскольку слушателю передается. очень мало, и очень многое ему приходится додумывать самому. С другой стороны, горячие средства коммуникации оставляют аудитории не очень много простора для заполнения или довершения. Горячие

средства характеризуются, стало быть, низкой степенью участия аудитории, а холодные – высокой степенью ее участия, или достраивания ею недостающего»[7].

В зависимости от разных обстоятельств СМК могут «остывать» или «разогреваться».

Исходя из определения Маклюэна, интернет представляет собой очень холодное медиа, ибо одновременно действует на несколько органов чувств, характеризуется низкой определенностью (процессы и образы там всегда имеют незавершенный характер) и вовлекает свою аудитории сильнейшим образом, это очень интерактивное СМК, такое, что телевизионная зависимость не идет ни в какое сравнение в интернет-зависимостью: первая существенно менее жесткая, чем вторая.

Существует большое количество способов периодизации истории, и Маклюэн предлагает свой, основанием которого выступают доминирующие средства массовой коммуникации.

Все древние народы, полагал канадский философ, проходили этап аудиотактильной культуры – когда доминировали слух, речь и осязание. Другое название для таких культур – устные культуры, а соответствующий тип человека называется у медиатеоретика «человеком уха». Это тип человека с целостным характером и гармоничным целостным мироощущением. Рациональность этого человека, полагает Маклюэн в отличие от других авторов, делящих историю сознания на дологическое и логическое, мифологическое и рациональное, особая, мифологического характера, но она есть. Эта рациональность ориентирована на практическое знание и интуитивное схватывание смыслов, мифологических по своему происхождению и передающихся из поколения в поколение устным путем. Пространство и время видятся неконтинуальными и обратимыми: у каждой вещи – свое время и свое пространство. Причинные связи не определяются через временную последовательность. Аудиотактильная и сегодняшняя электронная культуры очень похожи: «имплозивное сжатие» является центром обоих. Поэтому

[7] Маклюэн Маршалл. Понимание медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева. – М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. – С. 27.

в информационный социум гораздо легче войти тем народам, которые продолжают иметь скорее устный, невизуальный характер (по мнению Маклюэна, это, например, славяне и баварцы), но самое большое будущее имеют в этом отношении культуры Азии с нефонетическим алфавитом и прежде всего – Китай. Устные культуры – трайбалистские, «холодные», предполагающие постоянное участие носителей.

С появлением письменности у народов (при фонетическом алфавите) начинает доминировать зрение, миру является человек глаза, это визуальный тип культуры, и ее вершина – книгопечатание. На смену эпохе книжной печати и человеку книгопечатного общества приходит общество электрическое и человек электрической культуры – при этом с полным основанием мы сегодня можем говорить о том, что канадский философ предвидел наступление электронной эпохи и рождение сетевого типа человека, которые стали вершиной развития электрической эпохи и «электрического» человека. Разберем эти положения немного подробнее.

Печатный станок определил, согласно М. Маклюэну, тип ментальности людей Нового времени в Европе. Печатный текст – «горячее» медиа: тут превалирует зрение, он обладает высокой степенью определенности и разделяет человека и мир. Человек может действовать при этом, не особенно вовлекаясь в сам процесс действия, не переживая гаммы чувств в связи с этим и не будучи очень к миру привязанным, а напротив, постоянно выставляя миру претензии в том, что он «неправильный», при вечном разрыве ума и сердца, слова и дела, что медиафилософ называет «шизофренией». Эпоха книгопечатания, или Гутенбергова эпоха, как ее называет теоретик, требует мобильности, движения, активности в высокой степени, но, как указывает Маклюэн, базируется на статике – как основой движения в кино оказывается прокручивающаяся лента с неподвижными кадрами. Типографский станок сделал нормами устроения среды обитания и самих людей гомогенность, единообразие и линейность как принципы. Статика диктует и позицию единственной «точки зрения» или ряда фиксированных «точек зрения», расположенных в однородной среде, благодаря чему развилась прямая перспектива,

которую теперь европейцы считают врожденным качеством зрения [8]. Такая привилегированная «точка зрения» рождает антропоцентрическую цивилизацию. Здесь уместно заметить, что для традиционной китайской живописи характерна многофокусная перспектива, (илл.1.2.2)и это связано с радикальным различием китайского и европейского менталитетов. И, в частности, что важно, никакого антропоцентризма, сходного с европейским, в Китае нет и никогда не было.

Новое время, эпоха Гутенберга – это механическая эпоха, в отличие от органической электрической эпохи. Она основывается на принципах сегментации действий, ролей и функций, на повторяемости, линейности и дискретности, на индивидуализме и потребности в комфорте. Причинно-следственные связи выглядят для человека книгопечатной культуры исключительно однолинейно, как последование во времени, другой каузальности эти люди не видят[9]. Фонетическое письмо, как считает Маклюэн, породило и ньютоново пространство, по своей геометрии Евклидово – однородное, единообразное, при этом фиктивное. Иными словами, то, что в эту эпоху называлось «реальным пространством», на самом деле представляло собой то качество виртуальности, которое сегодня приписывается пространству Сети.

С появлением и распространением электрических медиа рождается «электрическая» эпоха. Складывающееся на этой основе общество канадский ученый называет «глобальной деревней». Вовлеченность в жизнь друг друга у людей в этом социуме достигает высокой степени при повышении рисков и уязвимости. Социальные структуры в целом децентрализуются. Глобальная деревня представляет собой аудиотактильное сетевое общество с групповой идентичностью, прошедшее, однако, через опыт эпохи печатной книги. Пространство и время как бы сжимаются и проникают друг в друга – все происходит практически одновременно и в разных направлениях, и это

[8] Мак-Люэн Маршалл. Галактика Гутенберга… Сотворение человека печатной культуры. – К.: Ника-Центр, 2003 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan%3Dgalaktika_gutenberga.pdf (дата обращения: 07.02.2022). – С. 92.

[9] Мак-Люэн Маршалл. Галактика Гутенберга… Цит. изд. – С. 174.

оказывается и характеристиками представлений современных физиков и биологов, и качеством процессов, происходящих в объективной реальности. Всеобщая компьютеризация сливает воедино компьютер и тело человека. Востребована холистическая картина мира, целостное мироотношение вполне мифологического типа. Соответственно на историческую арену Европы и США выходит и новый человек – сетевой.

Этот сетевой человек, в отличие от человека книжной цивилизации, глубоко вовлечен в свои действия и вообще в процессы, в среде которых он проживает. При такой вовлеченности возрастает мера ответственности, и если люди не научатся ее нести, их и планету в целом ожидают катастрофы.

Среда проживания новому человеку видится неоднородной, в своей деятельности ему важны не только начало и конец, как было у человека предшествующей эпохи, но и сам процесс пробегания от старта к финалу. Он обладает новой рациональностью – невизуальной и нелинейной. В будущем обществе нет специализации в профессиях, востребованы люди, способные к быстрой смене деятельности. Этот человек нередко отличается поверхностным самомнением, но он же решителен и готов действовать не по готовым лекалам (их он уважает мало и часто просто презирает, как нормы, навязанные старой книжной культурой и устаревшие), а путем проб и ошибок. Он гибок, способен адаптироваться в разных средах. Исчезает различие между автором и публикой, между элитарным и массовым. Нормы как таковые, как уже отмечалось, чужды сетевому человеку, ему свойственна ситуативная этика, а не кодексы для всех случаев и на всю жизнь. Сетевое сообщество гораздо более устойчиво к внешним и внутренним пертурбациям, чем общества, организованные по иным принципам.

Человек будущего, по Маклюэну. – это кочевник, легкий на подъем, нетребовательный к условиям быта и сочетающий собственные интересы с интересами своей группы.

Медиатеория Маршалла Маклюэна небезупречна, имеет лакуны и нерешенные методологические вопросы, однако приобрела много последователей

и позволяет прийти к нетривиальным выводам – в частности, в нашем случае, в теме о сущности и судьбе китайской анимации.

Анимация, возникшая в конце XIX века, в начале электрической эры, согласно периодизации и классификации Маклюэна, но имеющая различных предшественников ранее в виде теневого театра и других (илл.1.2.3), уже аппаратных средств демонстрации, как медиа – очень «холодное», как и вся электронная эра интернета, для которой канадский философ не дожил, но которая, если применять его критерии, является высшей стадией развития электрической культуры: анимация расширяет многие чувства, обладает, как и комикс, низкой определенностью, что взывает к достраиванию зрителем образов и динамики, а это и есть признак уровня высокой вовлеченности аудитории. На таком основании отдельные авторы даже отказываются относить анимацию к киноискусству и числят ее исключительно по ведомству СМК[10]. При условии, что анимационные фильмы являются видом медиа-дизайна, это не мешает им быть также и специфическим средством массовой коммуникации. Зафиксируем вывод: независимо от содержания, которое транслирует данное СМК, анимационное кино, в отличие от кино неанимационного, является «холодным» медиа, а значит, само по себе способно на сильное вовлечение публики. Совершенно неслучайно именно анимационные фильмы, которые американцы смотрели в детстве, сыграли роль лакмусовой бумажки при выявлении немецких диверсантов в 1944 г.: при предъявлении кадров диснеевских мультфильмов немцы, пытавшиеся прикинуться своими для американцев, не смогли назвать имена персонажей, знакомых всем гражданам США[11]. Эти мультфильмы оказались одной из скреп нации. Нет оснований утверждать, что анимация всегда и везде будет такой скрепой и признаком массовой вовлеченности, поскольку одно и то же медиа в разных обществах может «разогреваться» или остывать», а также может исполнять разные функции. Но факт заключается в том, что анимации как «холодному» СМК

[10] Тарасов В.И. Мультипликация в системе современных культурных коммуникаций [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/multiplikatsiya-v-sisteme-sovremennyh-kulturnyh-kommunikatsii/viewer (дата обращения: 06.02.2023).
[11] Там же.

особенно свойственно вовлекать публику и даже, как показывает приведенный пример, исполнять интегрирующую функцию для огромных масс людей, отделяя их от других обществ и культур.

Отметим отдельно, что переход от книгопечатной культуры к электронной является очень болезненным, и успешнее всего отвечают на вызовы нового мира именно люди нефонетических цивилизаций, и прежде всего Китай. Разберем это подробнее.

Представление о мире как постоянно движущейся сети без начала, в которой каждая ячейка зависит от других ячеек и от функционирования сети в целом, взаимодействуя с ними одновременно и по разным векторам и траекториям, и о человеке как такой сети, поскольку микрокосм, согласно древнему представлению, отражает макрокосм, – вот такое представление издавна характерно для Китая, сохраняясь, несмотря на множественные опыты адаптации европейских норм и учений к условиям Поднебесной. Само китайское мышление – сетевое, и Н.А. Спешнев прав, говоря об этом: «Для китайцев характерен метафорический способ мышления, когда незнакомое “то” понимается в свете знакомого “это”. Метафорическое мышление движется от “этот” здесь к “тот” там. Это движение отсюда туда есть движение в пространстве, оно требует времени. Таким образом, метафорическое мышление является “сетевым” в плане пространственно-временном» [12] . Однако исследователь не учитывает, что в эпоху Всемирной паутины пространство и время сжимаются, стремясь к «имплозивному взрыву», по слову Маклюэна, – при этом мышление не перестает быть сетевым. Таким образом характерная для китайской речи и визуальности цветистость и как бы сверхбарочная избыточность, с точки зрения европейского восприятия, сегодня оказывается формой совершенно прагматичного мышления.

При разрушении части таких сетей они достаточно легко восстанавливают свое функционирование, подобные повреждения для них не фатальны. Человек всегда в динамике и нигде не фиксирован, он по существу – кочевник и легко

[12] Спешнев Н.А. Китайцы. Особенности национальной психологии времени. – СПб.: Каро, 2011. – С. 63.

адаптируется к разным средам обитания и способен легко переносить неудобства и лишения. Менталитет диктует: чтобы существовать, надо беспрестанно двигаться, и это реальное движение, не основанное на статике, как в европейской книгопечатной цивилизации. При своей кажущейся монументальной малоподвижности китайская культура динамична по определению. Китайский мир – мир вовлеченных людей, инклюзивный мир, а именно эти качества сегодня востребованы. Недаром боевые искусства в Китае предполагают предельную концентрацию «телесного сознания» (термин известного синолога В.В. Малявина) (илл.1.2.4), когда практически совпадают действие и ответ на него – так, что мастер отводит удар, который еще не нанесен. В китайской ментальности, ориентированной прагматически, нет универсальных норм, но есть ситуативная этика. Парадоксальность этой ментальности проявляется и в том, что из самой традиционности вырастают новации. В.В. Малявин пишет: «…“социальное тело” по-китайски существует как рассеянная или даже, скорее, рассеивающаяся структура, где центр и периферия, внутреннее и внешнее переходят друг в друга, где каждая точка соприкасает с “инобытием”, где видимое есть образ (подобие) отсутствующего, и где человек в конечном счете живет по пределу своего существования, пребывает в непрерывных превращениях подобно тому, как бытие “самоподобия” есть постоянная метаморфоза, удостоверяющая... вечносущие качества бытия»[13].

Есть основания говорить о невизуальной и нелинейной рациональности китайцев. Они способны одновременно заниматься разными делами и достаточно легко расширяют компетенции. Граница между автором и читателем, автором и пользователем, оригиналом и копией в Китае очень условна, но в эпоху интернета авторское право объективно клонится к упадку, а копии становятся неотличимы от оригинала, таков тренд времени.

[13] Малявин В.В. Модернизация и капитализм в Китае. По поводу гипотезы Макса Вебера [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.synologia.ru/a/Модернизация%20и%20капитализм%20в%20Китае.%20По%20поводу%20гипотезы%20Макса%20Вебера (дата обращения: 08.02.2023).

Китайцы традиционно используют ситуативные этические нормы. Таким образом, проживая на протяжении своей истории в сетевом мире, китаец как сетевой человек гораздо легче вписывается в информационное общество и гораздо в нем успешнее, чем европеец или американец, с трудом переходящие от своих книгопечатных представлений о мире и человеке к электронным, сетевым. И это второй наш вывод.

Использование в качестве методологического инструмента медиатеории Маршалла Маклюэна позволяет заключить, что китайский аниматограф представляет собой особенно интересный и перспективный объект исследования, поскольку анимация сама по себе является мощным интегрирующим средством массовой коммуникации, потенциал которого пока не раскрыт полностью и не осознан концептуально. И, возможно предположить, что именно китайские мультипликационные фильмы транслируют ценности нового мира, к которым менталитет носителей китайских культурных кодов оказался наиболее приспособленным и которые отвечают на сегодняшние вызовы времени. Иными словами, форма, способная к сильному вовлечению людей безотносительно к своему содержанию, многократно усиливает свое влияние в случае, когда медиа транслирует и тем самым формирует наиболее востребованные качества – человека новой эпохи – как свое содержание. Такая вероятность существует, и это значимый факт. Возможно, мы видим тот случай, когда особенности национального менталитета, до сих пор представлявшиеся нефункциональными и имеющими только национальное значение, обретают прагматическое значение в общемировом поле.

1.3. Проблемы визуализации и анимационных адаптаций: российский и китайский опыт осмысления

1.3.1. Визуализация в кино

Под визуализацией (адаптацией) в кино мы понимаем экранное произведение, созданное на основе произведений иных видов искусства: оригиналом могут выступать песня, легенда, опера, драма, литературное

произведение и т.д. Нас интересуют прежде всего визуализации литературных произведений, поскольку предмет главного исследования автора – анимационные адаптации классического китайского романа У Чэнь-эня «Путешествие на Запад». (илл.1.3.1)

Визуализация литературных произведений рождается в кино в его раннем периоде развития. Так, легендарный французский режиссер Жорж Мельес （乔治·梅里爱 ） (1861– 1938) (илл.1.3.2), снявший, по разным подсчетам, то ли 4 тысячи, то ли тысячу короткометражных документальных и художественных фильмов, уже в 1902 году представил публике фильмы «Робинзон Крузо»（鲁滨逊漂流记）по роману Д. Дефо (илл.1.3.3), «Путешествие Гулливера в страну лилипутов и в страну гигантов»《格列佛的小人国之旅和巨人国之旅》 по роману Дж. Свифта (илл.1.3.4,1.3.5), «Ромео и Джульетта» （罗密欧与朱丽叶）по трагедии В. Шекспира (илл.1.3.4,1.3.5), «Путешествие на Луну» (月球之旅)по сюжетам Ж. Верна (илл.1.3.7– 1.3.12). Многократно в Европе и США будут экранизироваться произведения Л. Толстого и В. Шекспира, Конан Дойля и других литературных классиков. При этом каждое время избирает разные типы визуализации в зависимости от духа эпохи и чутья режиссера, также определяемого не только субъективным видением литературной первоосновы, но и востребованными эпохой акцентами.

Любопытные наблюдения в аспекте нашей темы принадлежат Г.И. Ермиловой, которая исследует способы воплощения принципов современного типа мироощущения и мировоззрения – постмодернизма – в анимации. «Постмодернистский лабиринт, по сути, представляет собой “смысловую воронку” из элементов текста, в которую втягиваются другие тексты, порождая новые смыслы, контексты и дискурсы, – пишет исследовательница. – Таким образом, современная эпоха “играет” с текстами других эпох, одновременно и проявляя себя и скрываясь за другими. Современный анимационный кинематограф – как зримое воплощение постмодернистских идей на экране – активно включается в игру на

едином поле культуры»[14]. При этом Ермилова пишет об авторском аниматографе, но отмечает, что его принципам охотно следует и аниматограф массовый. Поэтому такая характеристика оказывается очень точной в отношении огромного количества мультипликационных адаптаций «Путешествия на Запад», действительно созданных в разное время и вобравших в себя его приметы, настроения и технологические приемы. Недаром же утверждают семиотики, что после написания текст всякого произведения живет собственной жизнью, о которой, быть может, автор и подозревать не мог.

Вообще теоретические исследования художественной визуализации в кино всегда отставали от практики. Только в середине XX века начались серьезные систематические исследования. На сегодняшний день можно говорить о более или менее развитой теории киноадаптации, хотя нерешенных вопросов остается немало. Зато теория аниматографа в целом и анимационных визуализаций (адаптаций) до сих остается на задворках научного интереса исследователей.

Китайская теория киноадаптации всегда отставала от зарубежных исследований, и только в середине – конце 1990-х годов она обрела достойный уровень.

Следует иметь в виду, что (экранизация) киновизуализация – это всегда новое произведение, созданное средствами другого языка, чем язык первоисточника. При этом надо помнить мудрое замечание советского актера и режиссера Игоря Ильинского (илл.1.3.13), которое касалось чтения литературных произведений с эстрады, но которое в полной мере можно отнести и к теме визуализации в кино. Он говаривал, что «далеко не всякое произведение следует читать с эстрады: есть произведения, которые просто не терпят никакого звукового вмешательства, они должны читаться глазом»[15]. Ведь анимационный фильм – адаптация литературного

---

[14] Ермилова Г.И. Постмодернизм и воплощение его основных принципов в современной анимации: автореферат дис. ... канд. философ. наук. – М., 2006. – С. 17.

[15] Цит. по: Шелухин Ф.В. Проблемы киноэкранизаций художественных произведений (опыт сравнения романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание» и кинофильма «Преступление и наказание» (1969), реж. Л. Кулиджанов). – С. 53 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-kinoekranizatsiy-hudozhestvennyh-proizvedeniy-opyt-

произведения – переводит словесные коды в изобразительные и аудио. Можно предположить, что для каких-то вербальных текстов это окажется их уничтожением. Иными словами, литературное произведение должно обладать возможностью такого перевода, т.е. потенциальным запасом зрелищности, ведь существует принципиально невизуализируемое содержание.

В научной литературе есть разные классификации киновизуализации, но основной в тех или иных терминах является выделение трех ее типов:

1. прямая (иллюстрация-пересказ);
2. киновизуализация по мотивам литературного произведения;
3. вольная (либеральная) интерпретация с целью создания на материале первоисточника самостоятельного произведения искусства, мало или никак не сообразующегося со смыслами первоисточника.

Это деление, как нетрудно заметить, довольно условное, границы между типами подвижны, и недаром: можно сколько угодно обсуждать, соответствует ли киновизуализация литературному первоисточнику, но фактом остается то радикальное обстоятельство, что визуализация – это всегда интерпретация, причем визуальными или визуально-аудиальными средствами, а не вербальными.

Ся Янь (夏衍) из Китая еще в 1958 году сформулировал пять принципов, которым должна следовать визуальная адаптация литературного произведения в кино. Это:

1) соответствие активному основному смыслу оригинала;

2) соответствие удачным художественным образам в оригинальном произведении и воссоздание их согласно потребностям (например, телесериала);

3) соответствие великолепной художественной структуре оригинальной работы;

4) соответствие языковым особенностям оригинальной работы;

sravneniya-romana-f-m-dostoevskogo-prestuplenie-i-nakazanie-i-kinofilma/viewer (дата обращения: 12.02.2023).

5) соответствие оригинальной работе в воссоздании романтического стиля искусства[16].

Китайский литератор Чжун Чэнсян （仲呈祥）в 1990 году, размышляя о принципе верности адаптации оригиналу, указал, что киновизуализация может быть верна основному повествованию с участием персонажей оригинального произведения. Моделирование, художественный стиль, духовный посыл и коннотации, образы главных героев и др. должны основываться на законе превращения литературы в аудиовизуальный продукт. Он полагает, что визуализация должна быть верна законам киноискусства и средств массовой коммуникации, при этом законы искусства не требуют слепого следования оригиналу[17].

Китайские литераторы Чжан Тундао （张同道）в 1998 году, Цинь Цзюньсян（秦俊香）в 2003 году, Ху Вэньшэн （胡文生）в 2011 году и другие авторы продолжают идеи Чжуна Чэнсяна. Они утверждают, что:

1) визуальная адаптация в кино – это не просто перевод, а самостоятельное художественное творчество;

2) следует делать акцент на современном экранном кинематографическом характере визуализаций;

3) необходимо отказаться от ограничительной модели визуализаций, строго верной оригиналу; дискуссия о верности оригиналу стала псевдопроблемой, потерявшей смысл[18].

Из краткого обзора становится очевидно, что разные эпохи устами ученых формируют разные определения принципов визуализации. Меняются формы и

---

[16] Ся Янь (夏衍). Разное. Адаптация // Китайские фильмы. – 1958. – № 1. – С. 20–23.

[17] Чжун Чэнсян（仲呈祥）. Чему следует быть «верным»? Краткая дискуссия об адаптации романов в сериалы // Китайское и зарубежное телевидение. – 1990. – № 10. – С. 4.

[18] Чжан Тундао (张同道). Шкала адаптации шедевра // Китайское телевидение. – 1998. – № 4. – С. 2; Цинь Цзюньсян (秦俊香). Современность адаптации в кино и на телевидении литературных шедевров из четырех элементов // Вестник Пекинской киноакадемии. – 2003. – № 6. – С. 31; Ху Вэньшэн (胡文生). Об оправданности дебатов на тему «быть ли верным оригиналу» в кино- и телеадаптациях в новом веке // Вестник Ляочэнского университета (изд. социальных наук). – 2011. – № 2. – С. 114–116.

методы адаптации, их принципы не вечны и также изменяются. Потребностью времени является выработка новой теории визуализации.

1.3.2. Адаптации романа «Путешествие на Запад» в кино и телевидении

Что касается исследований по кино- и телеадптациям романа У Чэнь-эня «Путешествие на Запад», то Чжан Цзунвэй （张宗伟） (2016) обсудил китайские визуализиции романа в своей статье[19], уделяя вниманием работам и до 1990-х годов. Отмечены две волны интереса к теме: первая – в 1920-е годы, и это «фильмы о боевых искусствах с монстрами», вторая – в 1960-е годы, и это мультфильмы и фильмы-оперы на темы романа с более ярко выраженными национальными эстетическими характеристиками. С 1990-х годов обращение к теме «Путешествия на Запад» вновь оказались в авангарде инновационного направления киноискусства. Китайская продукция на темы романа стала классикой постмодернистской кинокультуры. «Царь обезьян: Начало легенды» (2014) (илл.1.3.14) и «Царь обезьян 2» (2016) (илл.1.3.15) побили все рекорды кассовых сборов, что демонстрирует широкие перспективы развития. Ресурсы романа в сочетании с новейшими технологиями имеют огромную коммерческую ценность и обладают возможностью мощного влияния на другие культуры. Очевидно, что «Путешествие на Запад» содержит постоянно обновляющиеся культурные гены и великую художественную жизненную силу.

Китайские ученые изучают современные кино- и теледрамы, а также онлайн-игры, адаптированные на основе «Путешествие на Запад», уделяя основное внимание различным способам трансформации материала. В работе Ван Тункуна (王同坤)[20] «Трансформация романа “Путешествия на Запад” в кино и на телевидении» метод адаптации используется как ключ к разбору и объяснению различных направлений и вариантов преобразования романа, а также выявляются

[19] Чжан Цзунвэй (张宗伟). Экранизации «Путешествия на Запад» 1990-х гг. // Современный фильм. – 2016. – № 10. – С. 147–150.

[20] Ван Тункун (王同坤). Трансформация романа «Путешествие на Запад» в кино и на телевидении // Шаньдунская социальная наука. – 2006. – № 08. – С. 29–32.

некоторые универсальные законы и характерные нормы перевода вербального искусства в аудиовизуальное.

В работе Чжэн Яньлин (郑艳玲) «Кино- и телевизионное творчество [в визуализациях] “Путешествия на Запад”»[21] (2008) утверждается, что в кино и на телевидении адаптации романа в основном развивались в двух направлениях: обытовления персонажей и усиления легендарности сюжета. В труде Чжэн Яньлин (郑艳玲) «Многогранная интерпретация текста образными средствами – размышления о кино- и телевизионной адаптации “Путешествия на Запад”»[22] (2008) резюмируется, что современные интерпретации романа сосредоточены на следующих трех аспектах: во-первых, диверсификации тем, во-вторых, усложнении персонажей и, в-третьих, усилении развлекательности. В «Каталоге фильмов», прилагаемом к монографии «История развития китайского кино», авторами Чэн Цзихуа (程季华) и Ли Шаобай (李少白) уже описаны более двадцати фильмов, снятых по роману «Путешествие на Запад» и созданных различными шанхайскими кинокомпаниями в годы Китайской Республики.

1.3.3. Об анимационной адаптации литературных произведений

Экранизация является основой для анимационной адаптации литературного источника, и для нее справедливы многие вышеприведенные замечания. Хороший пример приводит тележурналист Н. Пшеницына, анализируя анимационную версию сказки Д. Мамина-Сибиряка «Серая Шейка»[23] (илл.1.3.16): по сравнению с литературным источником в ней другие завязка и развязка действия, другой облик персонажей и добавлены новые герои, изменен сезон года, когда происходят события, они более зрелищны, а тем самым и более аттрактивны, чем в тексте, и таких изменений может потребовать любая экранизация. Вариации этого рода есть

---

[21] Чжэн Яньлин (郑艳玲). Кино- и телевизионное творчество [в экранизациях] «Путешествия на Запад»» // Литература о кино (电影文学). – 2008. – № 1. – С. 113–115.

[22] Чжэн Яньлин (郑艳玲). Многогранная интерпретация текста образными средствами – размышления о кино- и телевизионной адаптации «Путешествия на Запад» // Кинокритика. – 2008. – №3. – С. 24–25.

[23] Пшеницына Наталия. Особенности преломления литературного образа в мультипликационном кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://animator.ru/articles/article.phtml?id=399 (дата обращения: 19.01.2023).

и в китайских анимационных фильмах по роману «Путешествие на Запад». Так, образ Сунь У-куна то более человекоподобен, то больше походит на обезьяну, отдельные репризы и повороты сюжета придуманы только для фильмов, их нет в первоисточнике и т.д. – и это в порядке вещей, ибо пластичность, изменение форм есть нормальный принцип анимации.

Но анимационная экранизация обладает своей ярко выраженной спецификой. С точки зрения Ю.М. Лотмана, язык реалистического кинематографа («фотографического кино», как он его называет, т.е. язык движущейся фотографии) и язык мультипликации радикально отличаются: «…мультипликационный фильм не является разновидностью фотографического кинематографа, а представляет собой вполне самостоятельное искусство со своим художественным языком, во многом противостоящим языку игрового и документального кинематографа. … Разница между языком фотографического и мультипликационного кинематографа, – писал далее ученый, – заключается, в первую очередь, в том, что применение основного принципа: “движущееся изображение” к фотографии и рисунку приводит к диаметрально противоположным результатам. Фотография выступает в нашем культурном сознании как заместитель природы, ей приписывается свойство тождественности объекту (такая оценка определяет не реальные свойства фотографии, а место ее в системе культурных знаков: каждый знает, что в выполненном хорошим живописцем портрете близкого нам лица мы видим более сходства, чем в любой фотографии, но, когда речь идет о документальной точности, при поимке преступника или в газетном репортаже, мы обращаемся к фотографии). Каждый отдельный фотографический снимок может быть под подозрением относительно точности, но Фотография – синоним самой точности. Движущаяся фотография естественно продолжает это основное свойство исходного материала. Это приводит к тому, что иллюзия реальности делается одним из ведущих элементов языка фотографического кино: на фоне этой иллюзии особенно значимой делается условность. Монтаж, комбинированные съемки получают

контрастное звучание, а весь язык располагается в поле игры между незнаковой реальностью и знаковым ее изображением»[24].

Это важное разъяснение, которое потребовало объемной цитаты. Иными словами, иллюзия воспроизводимой реальности в кино удваивается, поэтому, например, там затруднено использование метафор.

А вот анимационная образность, основанная на рисунке, имеет условный характер, и в мультипликации удваивается эта условность. «Живопись в паре с фотографией воспринимается как условная (в паре со скульптурой или каким-либо другим искусством она могла бы восприниматься как “иллюзионная” и “естественная”, однако, попадая на экран, она получает антитезой фотографию), – подмечает Лотман. – Насколько движение естественно гармонирует с природой “естественной” фотографии, настолько оно противоречит “искусственному” рисовано-живописному изображению. Для человека, привыкшего к картинам и рисункам, движение их должно казаться столь же противоестественным, как неожиданное движение статуй… Внесение движения не уменьшает, как это было с фотографией, а увеличивает степень условности исходного материала, которым пользуется мультипликация как искусство» [25] . Такая специфика не является фатальным ограничением, но способно указывать наиболее плодотворные пути дальнейшего развития анимации.

Нельзя не заметить, что в случае китайского романа «Путь на Запад», который является основной темой научного интереса автора, первоначально это были устные рассказы, основанные на документально подтвержденном факте паломничества буддийского монаха из Китая в Индию, но расцвеченные народной фантазией, тем самым оказываясь, согласно классификации М. Маклюэна, «холодным» медиа; затем были созданы несколько вариантов книги, наибольшую популярность из которых обрел роман Чэнь-эня и который изучается всеми китайцами, став тем самым «горячим» медиа; а будучи визуализирован в

[24] Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Семиотика культуры. Труды по знаковым системам X. – Тарту, 1978. – С. 141–142.
[25] Там же. С. 142.

анимационных версиях, опять превращается в «холодное» средство массовой коммуникации. Для понимания бытования этого феномена принципиально важно помнить эти обстоятельства – в частности и прежде всего потому, что «холодное» средство массовой коммуникации способно максимально вовлекать аудиторию.

Будучи движущимся «изображением изображения», анимация обладает огромным запасом возможностей иронической, игровой подачи материала. Вероятно, с этим связаны феномен анимационного смехового элемента в широком смысле слова, от мягкого юмора до сатиры и черного сарказма.

С начала XXI века ученые в Китае стали особенно интересоваться анимационной адаптацией литературных произведений. Причиной тому оказались возросший интерес Китая к собственному национальному культурному наследию и выявление разнообразных возможностей анимации как средства массовой коммуникации.

В своей докторской диссертации 2012 года Линь Цин (林清)[26] назвал три основных принципа инсценировки, используемых в китайских анимационных фильмах: во-первых, социальная актуальность, востребованность, во-вторых, применение мультипликационного кода при рассказывании историй, в-третьих, отбор основных ценностей литературного источника и их интерпретация в духе времени. В докторской диссертации 2012 года Сяо Ян （邵杨）[27] указал, что китайская анимация нуждается в реконструкции традиционной культуры, упомянул анимационную инсценировку классических литературных шедевров и особо отметил превращение традиционной культуры в сокровищницу и источник анимации. В своей докторской диссертации У Шицзя (吴斯佳)[28] сосредоточился на стратегиях визуализации литературной классики в анимации, подчеркивая существенное влияние авторского видения и самой литературной классики на

[26] Линь Цин (林清). О китайских анимационных фильмах: дис. ... докторской степени. – Шанхай, 2014.

[27] Шао ян (邵杨). Реконструкция культурных традиций китайской анимации: дис. ... докторской степени. – Чжэцзян, 2012.

[28] У Шицзя (吴斯佳). Исследования по инсценировке анимационных фильмов с точки зрения литературной классики: дис. ... докторской степени. – Чжэцзян, 2014.

развитие анимационной индустрии. В своей диссертации в 2019 году Цуй Яцзюань（崔亚娟）[29] показала, как важно в экранной адаптации обратить внимание на расстановку персонажей, сюжетность, соответствие эпохе и использование культурных коннотаций.

Таким образом, можно констатировать, что теория продвижения анимационного дизайна в современной интерпретации анимационных адаптаций – очень молодая ветвь научных исследований, делающая свои первые шаги. Еще очень мало проанализированы изобразительные коды анимационных версий литературных первоисточников, социологическое бытование аниматографа этого рода также представляется обширным полем для изучения и развития.

1.3.4. Китайские исследования по анимационной адаптации романа «Путешествие на Запад»

В 2005 году в приложении N «Хронология китайских анимационных фильмов» к «Истории китайских анимационных фильмов», авторами которого являются Янь Хуэй (颜慧) и Со Ябинь (索亚斌)[30], представлены 12 анимационных адаптаций «Путешествия на Запад» за период 1941– 2005 гг.

В своей докторской диссертации в 2010 году Сун Чжэньхэ （宋贞和）рассказал о ситуации с фильмами, телесериалами, комиксами, анимацией и публикациями – адаптациями «Путешествия на Запад», – в странах Восточной Азии, таких как Китай, Южная Корея и Япония. Автор особо отметил, что причиной большого количества адаптаций является игровой характер «Путешествия на Запад». В основном он анализирует различные характеристики адаптаций «Путешествия на Запад», произведенных в Китае, Южной Корее и Японии, связанные с особенностями культуры разных стран, и дает рекомендации

[29] Цуй Яцзюань （崔亚娟）. Традиции и инновации в анимационных адаптациях классических китайских литературных произведений – на примере «Путешествия на Запад» и «Возвышения в ранг духов» // Кинолитература. – 2019. – С. 14–18.

[30] Ян Хуэй (颜慧), Со Ябин (索亚斌). История китайского анимационного кино. – Пекин: Китайская кинопресса, 2005.

авторам будущих работ, создаваемых в разных культурных кодах, в целях их адекватного восприятия публикой[31].

Ло Лянцин (罗良清) (2020) считает, что за последние десять лет, несмотря на большое количество анимационных фильмов по сюжетам «Путешествия на Запад» в Китае, только «Возвращение великого мудреца» получило хорошие кассовые сборы и одобрение критики и публики. С одной стороны, фильм рассказывает современную историю Царя обезьян, с другой стороны, как социальное зеркало, он должен отражать идеологический дискурс разных эпох и транслировать дух времени.

С точки зрения нарративных символов и нарративных стратегий фильма, особенно в аллегорическом режиме повествования, мы должны, как указывает автор, в полной мере проявить живость виртуального воображения и следовать реалистическому принципу выражения в анимационных фильмах. Необходимо создавать китайский стиль с восточным очарованием и художественной концепцией повествования, с восточной эстетикой и обратить особое внимание на сочетание способа рассказывания историй с восточной символикой изображений, активно исследуя отношения кодирования и декодирования при создании и восприятии китайских и иностранных анимационных фильмов, чтобы мы, китайцы, могли сделать доступными пониманию иностранцев национальные сокровища мирового значения, используя кросс-культурный подход[32].

Даже беглый обзор литературы по теме показывает, что в ее разработке много лакун. Это касается, в частности, и коренного вопроса о специфике анимационного фильма, а также и об особых его возможностях при визуализации классических литературных произведений. Подводя итоги, можно констатировать, что существует достаточно много теоретических и практических исследований по

[31] Сун Чжэньхэ (宋贞和). «Путешествие на Запад» и восточноазиатская популярная культура: дис. ... докторской степени. – Шанхай, 2010.

[32] Ло Лянцин (罗良清). Национализация, кросс-культуризация и аллегоризация: экранизация и распространение анимационных фильмов «Путешествие на Запад» за последние десять лет // Школа искусств Нанкинского университета аэронавтики и астронавтики. – 2020. – № 4. – С. 80–84.

адаптации литературы в кино и на телевидении, но проводится относительно мало исследований по анимационным версиям литературных источников вообще и «Путешествия на Запад» в частности. Имеющие место дискуссии и исследования еще не сформировали системы научных представлений по этим темам. При этом следует иметь в виду, что как в мире наблюдается тенденция к все более частому обращению к различным видам аудиовизуальной адаптации классических литературных произведений, в т.ч. к анимационным адаптациям, так и в Китае все успешные анимационные работы за последние десять лет – это анимационная адаптация классической литературы, в частности анимационные визуализации произведений, связанных с легендами и мифами, т.е. той же категории, что и «Путешествие на Запад». Очевидна потребность углубления исследований в этой области, которые будут востребованы как для развития китайского анимационного рынка, который в них остро нуждается, так и в масштабе мирового киноискусства и средств массовой коммуникации. Тема актуализируется также тем обстоятельством, что анимация является основой цифровой культурной индустрии, которая стала ведущей областью современной культуры.

После изучения большого количества исследований, посвященных выяснению специфики киновизуализации как таковой, анимации и анимационным версиям литературных оригиналов, автор приходит к выводу о необходимости подробной разработки целостной теории анимационного дизайна и его специфики.

ГЛАВА 2. ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ВИЗУАЛЬНЫХ АДАПТАЦИЙ РОМАНА У ЧЭНЪ-ЭНЯ “ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЗАПАД” В ЭКРАННЫХ МЕДИА

2.1. Особенности анимационной визуализации сюжетов китайского классического романа «Путешествие на Запад» в Японии и Великобритании

Интерес разных стран к анимационной версии китайского классического романа «Путешествие на Запад» свидетельствует о том, что лучшие произведения национальной культуры становятся мировым культурным достоянием, и лучшие произведения мировой культуры органично входят в культуру национальную. При этом роман «Путешествие на Запад» явил собой новые темы для анимационных адаптаций за рубежами Китая. Благодаря популярности таких анимаций этот роман становится известен и признан среди многих народов мира.

Зарубежные анимационные адаптации романа созданы в основном в Японии (日本), где их много, и Великобритании (英国). Покажем это в нижеследующей таблице (таблица 3):

	Режиссер	Произведение	Страна
1	Нобуро Офудзи 大藤信郎	«История Царя обезьян»	Япония
2	Тайдзи Ябусита 薮下泰司 Тэдзика Осаму 手冢治虫 Дайсаку Сиракава 白川大作	«Путешествие на Запад»	Япония
3	Тэцуя Эндо 远藤彻哉	«Саюки: Перезарядка»	Япония
4	Акира Торияма 鸟山明	«Жемчуг дракона»	Япония

Таблица 3. Избранные анимационные версии на темы «Путешествия на Запад» за рубежом

2.1.1. Анимационные адаптации романа «Путешествие на Запад» в Японии

Просматривая анимационные версии романа «Путешествие на Запад», созданные в Японии в разное время, легко заметить, что эти работы сняты в различной стилистике и их сюжеты часто существенным образом отличаются от литературного оригинала. Они также радикально отличны по трактовке тем и стилистике от китайских мультфильмов. Образы персонажей меняются, а сами истории часто не соответствуют источнику. Наши наблюдения в основном базируются на таких репрезентативных японских анимационных фильмах, как «История Царя обезьян», «Мой Сунь У-кун», «Саюки: Перезарядка» и «Жемчуг дракона» (см. табл. 3).

В 1926 г. известный режиссер-аниматор Нобуро Офудзи (大藤信郎) (илл.2.1.1) снял мультфильм «История Царя обезьян». Этот аниматор со своими работами сыграл важную роль в истории японской мультипликации. При создании «Истории Царя обезьян» (илл.2.1.2, 2.1.3) использовалась техника киригами – особое искусство, существующее только в Японии. Мультфильм длится 8 минут. В нем рассказывается о том, что Тан Сэн (т.е. танский монах) отправился в западную страну Тяньчжу (天竺), чтобы получить буддийские сутры махаяны, по пути он спас Сунь У-куна, плененного горой, и принял его в ученики. Потом Сунь У-кун победил оборотня Чжу Ба-цзе, который обижал женщину, и Чжу Ба-цзе тоже стал учеником Тан Сэна. Следующим учеником Тан Сэна оказался речной оборотень Ша Уцзин. Далее появляется гора со снежной вершиной (на самом деле это гора Фудзияма в Японии), (илл.2.1.4) а здесь находится храм Сюнбао, где хранились буддийские сутры махаяны. Монах попросил Будду Татхагату дать ему сутры, и Татхагата сказал, что позволит путникам ехать в драконовой повозке с сутрами обратно.

В японском мультфильме «Мой Сунь У-кун», созданном на основе комиксов Тэдзика Осаму (手冢治虫) (илл.2.1.5), Сунь У-кун – мальчик, симпатичный своими торчащими ушами, большими глазами, круглым носом. Милы и все другие

персонажи, и боги, и демоны, и чудовища. Что касается образа Ша Уцзина, то если в нескольких произведениях он изображается речным мальчиком, то в этой работе он представлен грубым мужчиной, а не ребенком (илл.2.1.6, 2.1.7). В Японии снято много анимационных работ, посвященных темам романа «Путешествие на Запад». Но самая известная из них – сериал «Саюки» Он не только имеет самую большую длительность и самый сложный сюжет, но и пользуется огромной популярностью и является одной из лучших аниме-адаптаций «Путешествия на Запад». Тут следует назвать хотя бы четыре работы: «Гэнсо: Мадэн Сайю:ки» (《幻想魔传最游记》, 2000) (илл. 2.1.8, 2.1.9), «Саюки: Перезарядка» (《最游记 RELOAD》, 2003) (илл. 2.1.10, 2.1.11), «Саюки reload gunlock» (最遊記Ｒｅｌｏａｄｇｕｎｌｏｃｋ, 2004), (илл. 2.1.12, 2.1.13) «Саюки RELOAD BLAST, 2017» (《最游记 RELOAD BLAST》, 2017) (илл. 2.1.14, 2.1.15). Включая две сд-работы в этой серии: 《Сайюки RELOAD 》-burial- (最游记 RELOAD 埋葬篇) (2007) (илл. 2.1.16), производное произведение «Сайюки» (2011), анимационный фильм демонстрирования в кинотеатре является «Сайюки Requiem – Печальная песня неудачника» (《最游记 Requiem 落选者的镇魂歌》) (илл. 2.1.17).

Самая яркая особенность анимационных адаптаций в «Гэнсо: Мабэн Сайю :ки» （最游记）– персонажи. Это главные герои – группа из четырех членов, учителя и учеников, Хун Хайэр, Нюмо-ван, Бодхисаттва Гуаньинь, Нэчжа и другие персонажи оригинальной разработки. Их отличают добавленные автором подробные детали – рост, вес, оружие, созвездие, группа крови и т.д., в результате чего образы стали более живыми и объемными.

Сон Гоку (Сунь У-кун)– озорной и неуправляемый, если снимает золотую диадему с головы, Он энергичен и неутомим, склонен к дракам, разрушениям и чрезвычайно опасен. Чо Хаккай (Чжу Ба-цзе)использует в бою кику-джитсу (энергию ки), но по характеру – мягкий и дружелюбный. Ша Годжо (Ша Уцзин) с красными волосами – сын ёкая и женщины, полукровка, любит красоту, табак и вино, использует лопату в форме лунного серпа с цепями, он также обладает сильной боеспособностью. Байлунма (Белый Конь-дракон) может в любое время

преобразиться, например превратиться в машину, чтобы везти четырех путников на Запад.

Эти персонажи с ярко выраженным характером именуются как герои китайского классического произведения «Путешествие на Запад», но совершенно от них отличны. Хотя рассказываемая история происходила в незапамятные времена, персонажи используют нынешний обиходный язык. Их поведение, привычки и оружие вполне современны, что придает фильму постмодернистский колорит. У каждого из четырех спутников – своя душа, а подробно изображенные эпизоды с их душевными метаморфозами заставляют аудиторию им по-человечески сопереживать.

«Жемчуг дракона» – первый телевизионный мультфильм из манга-сериала «Жемчуг дракона» (илл.2.1.18, 2.1.19), созданный на основе комиксов Акиры Ториямы (илл. 2.1.20), публиковавшихся по главам в журнале (1-194 главы). Хотя тут действуют Сунь У-кун и Чжу Ба-цзе, эти персонажи не имеют ничего общего с литературными прототипами, разве что длинный хвост Сунь У-куна свидетельствует о его обезьяньей природе. Вся история переносится с Земли в бесконечное космическое пространство. Рассказывается о том, что в детстве Сунь У-кун с дедом жил в лесу, и дед поведал внуку древнюю легенду о том, что по всему миру рассыпаны семь шариков под названием «Жемчуг дракона», и тот, кто соберет их вместе, обретет возможность вызвать дракона Шенлуна, который выполнит любое его желание. После смерти деда Сунь У-кун отправился в трудное и опасное путешествие, чтобы найти Жемчуг дракона. В то же время его противники тоже ищут Жемчуг дракона. В процессе поисков многие помогли Сунь У-куну, он обретает друзей, которые живут в городе, включая учителя Дай Кайо и старшего ученика Куририна, красивую Бульма. У-кун и его друзья много раз вступают в битву с противниками. Чтобы следовать своим стремлениям, У-кун непрерывно упражняется в самосовершенствовании и становится сильнее. Сюжет этой версии оказался переосмыслением фантастического мира романа на новый фантастический лад с добавлением некоторых интересных и забавных поворотов, характерных для стиля японской манги.

2.1.2. Анимационная адаптация романа «Путешествие на Запад» в Великобритании

Мультфильм «Путешествие на Восток» является главным репрезентативным анимационным произведением на тему романа «Путешествие на Запад» в Великобритании (英国) (илл. 2.1.21). Радикальное различие в трактовке сверхъестественного между восточной и западной культурами послужило причиной того, что китайский роман пока не привлек пристального внимания со стороны аниматоров Европы и США.

Эта анимация – олимпийский рекламный фильм «Путешествие на Восток», снятый Британской радиовещательной корпорацией (BBC), демонстрировался во время Олимпиады в Пекине в 2008 г. Его создатели – рок-певец Деймон Албарн, написавший музыку к опере «Путешествие на Запад», и карикатурист Джейми Хьюлетт, создавший дизайн этой оперы. В двухминутном фильме изложена история рождения Каменной обезьяны (согласно легенде, Сунь У-кун родился из камня, отсюда и это имя) и рассказано о богине Гуаньинь, указавшей дорогу к цели. В ролике говорится о том, что Сунь У-кун, Чжу Ба-цзе и Ша Сэн преодолели все трудности пути, уничтожали на своем пути чудовищ и получили сутры. Но конечный пункт путешествия оказался не на Западе, а в Пекине.

В короткометражном фильме Сунь У-кун, Чжу Ба-цзе и Ша Сэн стартуют из разных мест, используя свои способности в таких видах спорта, как метание диска, бег с препятствиями, прыжки с шестом, турник и плавание в сочетании с китайским кун-фу, побеждают различных демонов и наконец приходят на Пекинский национальный стадион «Птичье гнездо», где проводятся Олимпийские игры, – и зажигают Олимпийский огонь. (илл.2.1.22– 2.1.27)

Этот фильм был показан BBC на различных платформах, включая телевидение, радио, интернет и мобильные телефоны, что привлекло внимание публики, а ролик обрел популярность.

В Японии создано много версий такого рода, однако лучшие из них не столько представляют собой визуализации китайского романа, сколько используют популярные имена и идею пути для создания других героев и историй. На примере

рекламного ролика, созданного в Великобритании, можно говорить о том, что сюжеты и персонажи романа Путешествие на Запад» пока остаются экзотикой для западного восприятия.

2.2. Китайские анимационные фильмы по роману «Путешествие на Запад» в свете представлений Сергея Эйзенштейна о принципах мультипликации

Роман «Путешествие на Запад» (опубликован в конце XVI в.), авторство которого приписывается У Чэнь-эню, – одно из четырех классических произведений китайской прозы, именуемых «четырьмя жемчужинами». «Путешествие на Запад» У Чэнь-эня, как его описывают современные авторы в европейских эстетических и жанровых категориях, – плутовской роман, имеющий фантастико-сатирический характер, или роман-эпопея[33]. Он состоит из 100 глав, объединенных темой пути и группой персонажей. Этот роман имел богатую предысторию. В его основе лежит реальное событие – паломничество буддийского монаха Сюань-цзана времен династии Тан (618– 907 гг.) в Индию за буддийскими сутрами в надежде получить подлинное изложение основ вероучения. Путешествие монаха в компании с купцами сопровождалось чрезвычайными трудностями и проходило через территорию 24 государств (илл.2.2.1). Однако эта задокументированная история в многочисленных устных пересказах и версиях очень быстро обрела черты типичного мифологического сюжета пути к истине, на котором героям приходится преодолевать множество грозящих им смертью опасностей в качестве испытаний – иначе мудрости не обрести. Фигура Сюань-цзана как бы раздвоилась: его стали почитать как святого подвижника и сочинять его жития, а в сказах и представлениях на сцене, в рисунках жанра комиксов и мюзиклах он продолжал быть сказочным персонажем, но вовсе не центральным. Превратившись в фольклорную фигуру, Танский монах обрел и учеников-спутников.

[33] Рогачев А. Предисловие. «Путешествие на Запад» («Сиюцзы») // У Чэн-энь Путешествие на Запад. Том 1 / Ч. V – «ЭННЕАГОН ПРЕСС». С. 14.

Не один автор сочинял свою вариацию на основе этой уже фольклорной истории, по мере развития включавшей в себя не только идеи буддийской проповеди, но и иные китайские сюжеты, отдаляясь от реальной истории, синтезируя традиции профессионального сказа и драмы, живописи и поэзии и усиливая элементы занимательности. Но классическим авторским литературным произведением был признан именно роман, в XX веке атрибутированный как произведение У Чэнь-эня. По Шелковому пути из Китая в Индию теперь идут: Танский монах Сюань-цзан; получеловек-полуобезьяна, имеющий титул Царь обезьян, – Сунь У-кун, который обладает даром к 72 превращениям и волшебным свойствам, центральный персонаж-трикстер; получеловек-полусвинья Чжу Ба-цзе; монах Ша Сэн (Ша Уцзин) – бывший демон-людоед, рыжебородый великан с ожерельем из человеческих черепов; и белый конь-дракон, который прежде был принцем. (илл.2.2.2, 2.2.3)

В Китае создано много анимационных адаптаций по сюжетам романа. Представим те, которые оказались наиболее успешными и новаторскими для своего времени. Это «Принцесса Железный веер» (1941), «Чжу Ба-цзе ест арбуз» (1958), «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» (в двух сериях; 1961-1964), «Дин Дин против Царя обезьян» (1980), «Плоды женьшеня» (1981), «Маленький Ба-цзе» (1983), серия «Царь обезьян побеждает демона» (1984-1985) «Маленький У-кун» (1987), «Сунь У-кун и три сокровища» (1989), «Путешествие на Запад» (1999), «Сунь У-кун вступил в бой с Эрланом» (2007), «Царь обезьян: Возвращение Героя» (2015).

В настоящем разделе исследования задача автора – анализ общего в этих произведениях в свете представлений С. Эйзенштейна о художественной природе анимации. При этом, конечно, надо иметь в виду, что стилистика более ранних мультфильмов часто ближе к диснеевской манере изображения персонажей и приемам традиционной пейзажной живописи (в особенности в прорисовке фона), а более поздние произведения все чаще приобретают собственно китайскую анимационную специфику и в то же время все радикальнее вписываются, как это

ни парадоксально, в нормы массовой культуры, в которой фольклорный канон сменяется формулой, а литературные персонажи – клишированными образами.

Персонажи этих анимационных проектов очерчены гипертрофированным образом. Так, в облике и поведении Чжу Ба-цзе преувеличенно подчеркивается его грубая приземленность, лень и похотливость, в персонаже Сунь У-куна – могущество, превосходящее все земные и небесные силы, кроме самого Будды, плутовство в невероятной, гиперболизированной степени.

Роман с его многочисленными версиями представляет собой особый феномен. Он популярен как в высокой элитарной культуре, так и в народной, низовой, его сюжеты известны и любимы не только китайцами, но и жителями других азиатских стран, а также и на иных континентах, а Сунь У-кун стал подлинным героем массовой культуры XX века.

И действительно: такие персонажи с ярко воплощенными изобразительными и выразительными особенностями и сам сюжет путешествия прямо взывают к реализации их в анимационной форме в фильме жанра road movie, что и случилось в XX столетии. Если традиционный кинофильм натуралистичен по определению, что радикально меняет и усложняет формы воплощения метафоры и ставит границы воображению зрителя, то анимация, по определению представляющая собой условные изображения и условное движение, для передачи метафоры, столь присущей китайской культуре, и для вовлечения зрительской аудитории, достраивающей предложенные аниматором образы, подходит как нельзя лучше. Конечно, сейчас и в кино используется компьютерная графика, а ранее мифические образы создавались с помощью искусственных конструкций, кукол, грима, масок и накладок, монтажа, ускоренной или замедленной съемки и иных спецэффектов, однако достоверность киноэкранного мира именно как реального виртуала [34] оставалась сомнительной, хотя могла быть и впечатляющей. Анимация является «холодным» средством массовой коммуникации (СМК), если пользоваться

[34] Слово virtual изначально обозначало «настоящий». «подлинный».

определениями канадского медиатеоретика Маршалла Маклюэна [35], и она невероятно аттрактивна, если говорить в терминах С. Эйзенштейна, способна глубоко вовлекать зрителя в происходящее на экране или мониторе, вызывать ощущение включенности, инклюзивности, сотворчества. Как справедливо констатирует Т.В. Литвина, человек, находясь внутри виртуальной реальности, является одновременно ее объектом и субъектом [36]. Анимация способна практиковать погружение аудитории, как геймеры погружаются в виртуальную реальность компьютерной игры. Конечно, в отличие от геймера, зритель мультипликационного фильма не может (пока) изменить действия персонажей или развитие сюжета, однако грамотно выстроенная анимация такого фильма дает близкий эффект. И очень точно искусствовед подмечает, что эстетика постмодерна отсылает к эстетике сказочности и театру чудес на новом витке современного развития общества[37].

Взгляды советского киноклассика С.М. Эйзенштейна (1998– 1948) на сущность мультипликационных фильмов автор попытался реконструировать из текста многочисленных заметок режиссера разных лет о диснеевском творчестве, составлявших подготовительные материалы к так и не написанной статье и собранных в книгу, которая далее будет тут цитироваться.

Если мир Чарли Чаплина Эйзенштейн назвал «потерянным раем», а мир Диснея – «возвращенным раем» [38], то анимационную вселенную фильмов по сюжетам «Путешествия на Запад» с полным основанием и в духе киноклассика можно было бы назвать «праздником непослушания», тем более что, как известно,

---

[35] Маклюэн Маршалл. Понимание медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева. – М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. С. 27.

[36] Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т.В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2018. С. 32.

[37] Там же. С. 44.

[38] Эйзенштейн Сергей. Дисней. – Музей современного искусства «Гараж». ООО «Ад Маргинем Пресс» (pdf).

сам Эйзенштейн был большим озорником, склонным к ниспровержению устоявшихся правил[39], так что трикстер Сунь У-кун пришелся бы ему по душе.

Главной проблемой кино, решаемой каждый раз заново, Эйзенштейн считал соотношение логического, рационального и пралогического, чувственного. Не апеллируя к пралогическому слою сознания (бессознательному), сохраняющемуся у современных людей, невозможно выразить и сложные абстрактные идеи. И в работах Уолта Диснея, уверен Эйзенштейн, детское, пралогическое, свободное выражено в высшей степени. Понятно, что и стилистика анимации, отличная от диснеевской, как отлична от нее китайская художественная школа, может следовать этим рекомендациям. Правда, тут следует держать в уме, что изобразительная «детскость» рисунков первобытного человека и современного ребенка – естественного происхождения: они так видят мир и так умеют его изображать, но не иначе. Другое дело – «наивность», «детскость» художественной природы анимации: и сами авторы-аниматоры, будучи профессионалами, знают, и умеют изображать мир иначе, реалистически, и современные зрители, как дети, так и взрослые, уже не путают изображение с реальностью. Иными словами, анимация – это искусственно произведенное «наивное искусство», «профессиональный наив»[40].

Мир диснеевской анимации как бы мягок и пушист, персонажей хочется гладить рукой, они вызывают умиление, а вот мир китайской анимации совсем не умилителен. Он сравнительно резок, выпукл, жёсток и вызывает чувство родства, родного края и родных героев у китайцев, тогда как для людей Запада они вполне экзотичны. Однако глобализация, стандартизирующая всю образность и стирающая своеобразие культур, превращает их в нечто принципиально подобное какому-нибудь человеку-пауку, медведю Балу или Шреку с их бесчисленными и менее талантливыми симулякрами. Сегодня, когда глобализационные процессы

[39] Иванов Вяч. Вс. Неизвестный Эйзенштейн – художник и проблемы авангарда. Озорные рисунки Эйзенштейна и «главная проблема» его искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://kogni.narod.ru/eisenstein.htm (дата обращения: 19.01.2023).

[40] Наивное искусство в последние годы активно анализируется во многих научных публикациях, однако крайне мало звучит в темах, посвященных анимационному кино.

сворачиваются, особенно актуальным становится именно национальное своеобразие культур, его сохранение и приумножение.

Не анализируя китайский культурный код, режиссер попутно замечает, что в музыке, в поэзии и в звуках китайской речи слышится некая протоплазмическая основа, на которой далее может складываться дизайнерское решение анимации[41].

Дисней постоянно, всеми своими темами, сюжетами и приемами направляет мышление зрителя в русло мифологического, фольклорного, отталкивая логику формальную, «логический футляр». И это, полагает Эйзенштейн, – правильный ход.

В мультипликационном фильме все гипертрофированно и в то же время упрощено – и парадоксальным образом становится более захватывающим и аттрактивным в сравнении с объективной реальностью.

Отдельного внимания заслуживает разбор типичных для архаичного сознания образов людей в виде животных и очеловеченных зверей. В древности животные символические коды играли очень важную роль в человеческом обществе. Символизируя то или иное качество или вещь, животный код вплетался в целые цепочки кодов, с помощью которых описывалось мироздание в целом и устройство социума в частности. Так, в Китае «месяцы связывались последовательно с крысой, волом, тигром, зайцем, драконом, змеей, лошадью, овцой, обезьяной, петухом, собакой, свиньёй»[42] (илл.2.2.4) и в разных странах составляют целые «цепи соответствий типа: данное Ж. – растение – страна света – цвет – небесное светило – элемент/стихия – металл – вкус – время года – божество»[43].

У европейцев в явном виде эти связи не сохранились и ушли в бессознательное в той или иной мере, в Азии дело обстоит существенно иначе, многие из них считываются до сих пор. Но во всех нас сохранилась потребность аниматизировать вещи и антропологизировать растения и животных, считает Эйзенштейн. Это наглядно видно у детей, это видно и у взрослого со сложившимся

[41] Сергей Эйзенштейн. Дисней. Цит. изд.
[42] Топоров В.Н. Животные // Мифы народов мира. Энциклопедия. Т. 1. – М.: Советская энциклопедия, 1991. – С. 441.
[43] Там же.

ratio, когда он, к примеру, натыкается на угол стола в темноте и начинает ругать этот стол. И первобытный художник, очевидно, видел мир так же: с тотемистических позиций (человек и зверь составляют единство) и анимистических (всё вокруг одушевлено и обладает сознанием). Предметы очеловечиваются посредством человекоподобной фигуры: лес – лешим, дом – домовым. Ибо древние люди судили об окружающем по себе, перенося на предметы и явления свои собственные человеческие свойства и видя их в той или иной степени антропоморфными. Тут Эйзенштейн приводит китайскую притчу «Радость рыб»: как человек может судить о чувствах рыб, не будучи сам рыбой? Только по себе. Еще один пример слитности человека и животного, в данном случае птицы – индейцы племени бороро, которые считают себя одновременно людьми и красными попугаями – что непостижимо для европейца с рациональным мышлением и совершенно естественно для того, что Эйзенштейн называет чувственным мышлением.

Следующей ступенью исторического разделения животных и людей стали тотемы (иные исследователи подчеркивают изначальность тотемизма). «Тотем позволяет связать данный человеческий коллектив с данной территорией, настоящее – с прошлым, культурное и социальное – с природным, а также объединить этот коллектив некоторой общей системой норм поведения… Тотемические предки обычно представлены конкретными видами Ж. или особыми зооантропоморфными существами…»[44]

От тотемов ведут свое происхождение те или иные племена, тотемы становятся зверями-помощниками, потом появляются метонимии, метафоры (люди как стадо, идущее за своим вожаком или ведомое пастухом; люди как саранча; душа как птица, насекомое или пресмыкающееся, облако, ветер, огонь). И на эту же потребность одухотворения, оживления, анимации всего сущего отвечает и мультипликация, считал режиссер. Самое эффективное средство воздействия на зрителя – обращение вот к таким наиболее древним пластам сознания, полагал он.

[44] Там же. С. 442.

И действительно, в анимационных версиях «Путешествия на Запад» акторы – получеловек-полуобезьяна, получеловек-полусвинья, конь, в прежнем воплощении бывший принцем, и пр. Именно они вызывают наибольший интерес зрителя, наиболее привлекательны. Китайские мультипликаторы, как и Дисней, не только собирают и соединяют в образах внешние признаки и повадки животных, но и специфическим образом их очеловечивают. При этом, говоря о группе паломников, независимо от их конкретного типа изображения в конкретной анимации, невозможно сказать, что Чжу Ба-цзе – это освиненный человек или что Сунь У-кун – обобезьяненный мужчина: это всегда животные, которых их человеческая природа облагораживает. Они могут быть наказаны неподобающим сходством за свои прегрешения, как наказан Чжу Ба-цзе за свои безобразия в прошлом воплощении, но при этом оставаться людьми, хоть и в обличьи хрюшки. Что касается обезьяны, то в ряде стран Азии она символизирует мудрость и самоотверженность. В индуистском пантеоне есть обезьяноподобное божество Хануман; с точки зрения некоторых исследователей, образ Сунь У-куна генетически восходит именно к этому мифологическому сакральному существу. Во многих случаях обращение в зверя в мифах означало обретение особой несокрушимой мощи. Архаическую основу для таких представлений Эйзенштейн видел в древнем тотемизме, оставшемся в виде следов в бессознательном человека современной эпохи.

Более высокой аттрактивности достигает произведение, которое способно вызывать синестезические образы, реакцию нескольких органов чувств одновременно, считал Эйзенштейн. Так, музыка может вызывать зрительные образы, вербальный текст – вкусовые ощущения и т.д. В цитируемых тут набросках режиссера есть лишь идея, а концепцию о формировании типа мышления посредством доминирующих средств массовой коммуникации разовьет спустя пару десятков лет уже упоминавшийся Маршалл Маклюэн. С точки зрения последнего, самый древний тип культуры и соответствующий ему тип человека – устный (аудиотактильный), где основную роль играют слух и осязание (контакт), затем с возникновением письменности и особенно книгопечатания – визуальный,

книгопечатный человек и, наконец, в электрическую эпоху формируется человек электронной эпохи, человек аудиотактильный, но нового качества[45]. Причем, считая китайцев аудиотактильным типом человека, Маклюэн пророчил именно им большое будущее в новом мире. Канадский медиаспециалист считал, что китайское сознание и бессознательное существенно больше восприимчиво к новым аудиотактильным медиа. Люди Срединного царства остаются людьми уха, поскольку там вследствие использования иероглифической письменности не случилось разрыва семантики и визуальных кодов, как это произошло с европейцами и североамериканцами, поэтому они оказались вполне аудиовизуальными, как того требуют современные СМК. В электронную эпоху все происходит практически одновременно, причина и следствие практически сливаются во времени, и в этом смысле пространство и время упраздняются. Сетевой человек одновременно принимает и посылает разнородную и разнонаправленную информацию, а такой нелинейный способ существования издавна присущ китайцам. Возможно, китайская анимация может тренировать эти способности. Но вернемся к рассуждениям Эйзенштейна о метафоре.

Самым древним видом метафоры он считает двигательную метафору – перенос движений глаза на предмет, приписывание предмету или группе предметов движений глаза. Так возникают «убегающая» гряда горных хребтов или «стелющийся» туман.

Наконец, заслуживают специального интереса суждения Эйзенштейна о музыке в мультипликационном фильме. Тут режиссер рекомендует не ограничиваться одной темой или одной группой инструментов для передачи образа. Так, в оркестре он рекомендует сочетать разные черты нужного образа разными способами. Например, при создании музыкального образа моря одна группа играет

[45] Мак-Люэн Маршалл. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. – К.: Ника-Центр, 2003 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan%3Dgalaktika_gutenberga.pdf (дата обращения 02.11.2020); Маклюэн Маршалл. Понимание медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева. – М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. Теме анимации в свете концепции М. Маклюэна автор посвятил отдельный раздел.

глубину, другая – синеву, третья – прибой и т.д. Более того, музыкальное изображение моря посредством одной его черты он считает пошлостью.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что, развиваясь вполне самостоятельно, снимая анимацию по собственному классическому роману, китайская мультипликация, авторы которой, естественно, не были знакомы с неопубликованными заметками Сергея Эйзенштейна, тем не менее вполне интуитивно точно использовала принципы мультипликации, выделенные и сформулированные знаменитым советским режиссером, достигая широкой популярности не только в китайской аудитории. Заметки С.М. Эйзенштейна не являются, конечно, инструкцией для создателей анимации, их «библией», однако и сегодня сохраняют свою эвристическую ценность и могут быть творчески использованы художниками-мультипликаторами и дизайнерами анимации.

Анализ трудов С.М. Эйзенштейна показывает, что главной проблемой анимации, как и кино в целом, Эйзенштейн считал сочетание мифологических по форме кодов и рационального идейного содержания. Особое внимание в своей неопубликованной статье о творчестве Диснея режиссер уделил образам животных как кодам архаичного ряда, которые использовались древним человеком для описания общества и устройства космоса в целом, что имеет непосредственное отношение к персонажам и сюжетам китайского романа и что напрямую отвечает природе анимации.

2.3. Особенности образных средств в китайских анимационных фильмах по мотивам романа «Путешествие на Запад»

2.3.1. Роман У Чэнъ-эня «Путешествие на Запад» и его ресурсы для анимационных адаптаций

Основным материалом для выявления форм эволюции и законов трансформации текста романа «Путешествие на Запад» в анимационные адаптации избраны работы разных периодов развития мультипликации, созданные в Китае. Главным предметом внимания автора стала новаторская, экспериментальная и популярная анимационная аудиопродукция, а именно 12 работ, созданные в разной

технике, от рисованной анимации до 3D. Они уже упоминались выше, но целесообразно свести эти данные в таблицу. В то же время репрезентативные зарубежные работы того же типа и на ту же тему были выбраны в качестве вспомогательных объектов исследования. Основными китайскими отечественными произведениями, отобранными по вышеуказанным критериям, являются следующие (см. таблицу 1).

Многочисленные обращения к визуализации сюжетов китайского классического романа У Чэнъ-эня «Путешествие на Запад» связаны с открытым характером литературного произведения, его богатым культурным содержанием и огромными ресурсами для визуальной и/или аудиовизуальной интерпретации его содержания, в особенности средствами анимации, это интересный пример сочетания традиций и новаций.

Как складывался роман

Исследователи установили, что содержательно и формально роман «Путешествие на Запад» формировался на протяжении четырех эпох. Это эпохи династий Тан (618– 907), Сун (960– 1279), Юань (1271– 1368), Мин (1368– 1644) (唐、宋、元、明). Определен и порядок формирования «Путешествия на Запад» (西游记). Он выглядит следующим образом: историческая запись о путешествии монаха – сборник стихов «За буддийскими сутрами» (取经诗话) – «Танский монах [идет] на Запад за буддийскими сутрами» (старинный спектакль[46]唐僧西天取经》) – «Путешествие на Запад» (юаньская драма,《西游记杂剧》) – «Путешествие на Запад» (устный сказ,《西游记》平话) – текст песни «Путешествие на Запад»

[46] В 1980-х годах Управление культуры провинции Шаньси провело исследование по статистике дорам (которую Китай организует для официальной защиты этого типа произведений) и обнаружило список программ «Изучение священных писаний с Запада Танским монахом» второго года правления Ваньли династии Мин, некоторые из них были связаны с оперой, рассказывающей о путешествии на Запад. По списку программ мы видим общий сюжет спектакля и романа, в том числе и общих персонажей Сунь У-куна, Чжу Ба-цзе, Ша Уцзина, Белого коня (唐僧.孙悟空.朱悟能.沙悟净.白马) и т.д.

(《西游记》词话本) – «Путешествие на Запад» (упрощенный вариант, – монументальное произведение в 100 главах)[47].

Таким образом, китайская история «Путешествия на Запад» длится уже более тысячи лет. В ее создании приняли участие множество людей с разными верованиями и ценностями жизни, большая часть имен которых осталась неизвестной. Роман У Чэнъ-эня как в плавильном котле вобрал в себя огромное количество фольклорных вариантов и авторских версий этой истории, принадлежащих разных лицам, поэтому, хотя исходным мотивом было паломничество за буддийскими текстами из Китая в Индию, определить, имеет ли роман буддийский, даосский или какой-либо иной религиозный характер, не представляется возможным.

Народное сказание и краткая версия романа «Путешествие на Запад» распространялись в Китае во времена династии Мин, были собраны и дополнены нововведениями У Чэнъ-эня (吴承恩) в середине династии Мин, в результате этой работы появился классический роман «Путешествие на Запад» в 100 главах. Таким образом «Путешествие на Запад» оттачивалось и совершенствовалось с течением времени, становясь все более классическим и законченным, с одной стороны, но парадоксальным образом, с другой стороны, являя миру все новые и новые возможности для своего переложения в разных видах искусства. В эпоху Мин, когда создавался роман, история паломничества Танского монаха стала уже легендарной. Опыт буддийского монаха Сюань-цзана запечатлен в «Жизнеописании преподобного Трипитаки из храма Великий благодетель Великой Танской династии» и «Записках о западных странах [эпохи] Великой Тан». Эти две книги были написаны монахами и являются профессиональными буддийскими чтениями. Цель написания – проповедь буддизма. Стоит отметить, что большая часть «Жизнеописания преподобного Трипитаки из храма Великий благодетель Великой Танской династии» является источником более поздней истории

[47] Чжу Хунбо. Научная история четырехсотлетия «Путешествия на Запад». – Шанхай: Восточно-китайский педагогический университет, 2005. – С. 188.

«Путешествия на Запад». На основе более полных сохранившихся источников, а именно «Записки о западных странах [эпохи] Великой Тан» (《大唐西域记》) (илл. 2.3.1 ， 2.2.2), «Как Танский Сюань-цзан совершил путешествие за буддийскими канонами» (《大唐三藏取经诗话》) (илл.2.3.3), «Жизнеописание преподобного Трипитаки из храма Великий благодетель Великой Танской династии» (大唐大慈恩寺三藏法师传》) (илл. 2.3.4) и «Цзадзюй» (юаньская драма, различные пьесы, в т.ч. о путешествии на Запад (《西游记杂剧》) (илл.2.3.5), культурные истоки романа «Путешествие на Запад» можно исследовать с точки зрения характера сюжета и действующих лиц.

Во-первых, если говорить о характере сюжета, история паломничества на Запад прошла длительный процесс эволюции. В «Записках о западных странах [эпохи] Великой Тан» (《大唐西域记》) и «Биографии Великого Сюань-цзана династии Тан в храме Великий благодетель» (《大唐大慈恩寺三藏法师传》) отражена реальная история, там рассказывается о настоящем тайном путешествии монаха в Индию за буддийскими сутрами, которое длилось 17 лет (илл.2.3.6) . Сюань-цзан прошел более 50 000 ли. В книгах описана общеполитическая обстановка во всех городах-государствах и их регионах к западу от Гаочана (китайское современное название – Турфан), включая 110 городов-государств, о которых ему рассказали. В книгах описаны территория, географическое положение, состояние сельского хозяйства, торговля, обычаи, искусство, языки, письменность, денежное обращение, религии и др. всех этих государств. Указанные материалы предоставляют исходные данные для реконструкции реального маршрута путешествия и закладывают основу истории путешествия на Запад.

История о паломничестве Сюань-цзана (玄奘) за священными писаниями, распространенная в династии Тан, в основном оставалась документальной. Во времена Сунской династии, например, в книге «Как танский Сюань-цзан совершил путешествие за буддийскими канонами» в качестве главного героя уже появился прототип Царя обезьян Сунь У-куна (孙悟空). Тут описывается история о том, как волшебная Обезьяна помогает Тан Сюань-цзану (唐三藏) получить священное

писание. Повествование имеет относительно простой сюжет (илл.2.3.7), что отличает его от истории о поисках Сюань-цзаном священных сутр, распространенной в эпоху Танской династии. Очевидно, что в эпоху династии Сун в историю «Путешествия на Запад» стали добавлять вымышленные элементы, и теперь в тексте появляются прототипы богов и чудовищ, оборотни и бесы, различные небожители, Обезьяна и бог глубоких песков. Это заложило основу последующих метаморфоз, и только во времена китайской династии Юань, примерно триста лет спустя, появляется текст под названием «Путешествие на Запад», содержание которого уже примерно соответствовало основной структуре повествования, известного в настоящее время, а именно: путешествие Танского монаха (Тан Сэн, танский мудрец), Сунь У-куна и других в Западный рай за священными писаниями.

Последующие издания «Путешествия на Запад» были в основном адаптированы или расширены на основе «Путешествия на Запад» времен династии Юань. На протяжении этой эволюции религиозная окраска «Путешествия на Запад» ослабевает, на первый план выходят его художественные достоинства. Превращаясь из конфессионального буддийского текста в достояние народа, «Путешествие на Запад» теперь читается вслух не только в храмах, но и светскими сказителями в других публичных местах. Всенародно любимая история быстро превратилась в популярный роман о богах и чудовищах.

Таким образом, можно констатировать, что история «Путешествия на Запад» прошла долгий эволюционный путь от реальной истории к вымыслу, мифу и сказке, от описания физического мира к метафизике и от простоты к сложности.

Состав группы паломников также менялся: от реальных людей до богов и будд, от Тан Сюань-цзана (唐玄奘) роль главного героя переходит к Сунь У-куну (孙悟空). Количество участников путешествия постепенно возросло до классического состава из четырех человек. В книгах «Записки о западных странах [эпохи] Великой Тан» (《大唐西域记》) и «Биография Великого Сюань-цзана династии Тан в храме Великий благодетель» (《大唐大慈恩寺玄藏法师传》) за

буддийскими сутрами идет только сам Тан Сюань-цзан （唐玄奘）и сопровождающий его монах, а в книге «Сборник стихов [о путешествии] Танского Сюань-цзана за буддийскими сутрами» （《大唐三藏取经诗话》）появились уже такие чудесные персонажи, как волшебная Обезьяна (猴行者), песчаный (речной) демон (沙神) и другие.

В юаньской драме «Путешествие на Запад» （《西游记杂剧》）Яна Цзинь-сяня （杨景贤）, которая состоит из шести книг и двадцати четырех глав, окончательно складывается состав группы путешественников из четырех человек, человекоживотных и одного коня. Это Тан Сюань-цзан (唐僧), Сунь У-кун (другое имя – Сунь Синчжэ) (孙悟空), Чжу Ба-цзе (猪八戒), Ша Уцзин (沙和尚), Белый конь-дракон (白龙马). Тут описаны не только имена и происхождение персонажей, но и их отношения друг с другом – так же, как в «Путешествии на Запад» в классическом варианте. Это свидетельствует о том, что характер, количество персонажей и тип их отношений в классическом романе «Путешествие на Запад» складывались во времена династий Юань и Мин[48]. На этой основе автор У Чэнъ-энь создал многогранные образы персонажей и богатую типажность при помощи различных сюжетов, используемых в отдельных главах романа. Тут задействовано множество аспектов земной жизни, а также иной мир, демоны, боги и будды, с помощью метафорических историй о богах и демонах показана жизнь человеческого общества того времени. Образы демонов, живущих в горах как бездельники и грабящие добропорядочных женщин, являются отражением реальной жизни разбойников, притесняющих людей. Из члена правящего класса, символизируемого небесами, принцесса Железный веер превратилась в демона на земле, противостоящего главному персонажу Сунь У-куну, и т.д.

Сунь У-кун （孙悟空）в пьесе – это храбрый и умный герой, который достаточно смел, чтобы бороться с силами зла, а характер персонажа Тан Сюань-цзана (唐三藏) верен характеру исторического прототипа. Перед нами героическое,

[48] Чжу Хунбо. Научная история четырехсотлетия «Путешествия на Запад». Цит. изд. С. 208.

триумфальное шествие, которое демонстрирует его смелый дух и неустрашимую натуру, он преодолевает трудности и опасности на своем пути, чтобы добыть писания из чужих земель, а в двадцать третьей главе возвращается на родную землю со всеми бессмертными, провожавшими его. Это похвала Тан Сюань-цзану (唐三藏) за его мужество и самоотверженность в стремлении к идеалам. Воздавая ему хвалу как герою, приносящему пользу народу, в двадцать третьей главе пьесы автор говорит словами богов и будд: «На Западе монахов в Китае посылают сами монахи, а на Юге – бодхисаттвы в Южно-Китайском море. Хотя это тяжело, но это может длиться вечно». Это значит, что если вы хотите чего-то добиться, то для достижения успеха необходимо иметь сильную веру, упорно трудиться и быть настойчивым. Цзацзюй-драма «Путешествие на Запад» – важное звено в развитии исследуемого нами феномена, заложившее прочный фундамент для романа «Путешествие на Запад». Героическое изображение Сунь У-куна (孙悟空) в пьесе является, пожалуй, самым большим вкладом Цзацзюй-драмы.

Но именно У Чэнъ-энь (吴承恩) создал колоритную характеристику главного персонажа и полнокровные образы других героев на основе различных версий текста. Он ярко описывает обезьянью природу Сунь У-куна, в котором парадоксальным образом при этом сочетаются божественная и человеческая природа, сообщает историю его жизни, добавляет классический рассказ «Переполох в Небесных чертогах», подчеркивает остроумие, мятежный характер и великую силу Царя обезьян, усиливает драматизм, мифологический и героический тип персонажа, устраняет негативные детали предшествующих воплощений Царя обезьян. Это делает образ более объемным и графичным, что подчеркивает его бесстрашный дух в каждом ожесточенном поединке с различными демонами и чудовищами и в полной мере показывает его метаморфозу от обезьяны до будды[49]. В формировании образа Сунь У-куна автор не только использует элементы легенды о божественных обезьянах, созданные предшественниками, но и сосредоточился на

[49] Тут нельзя не заметить, что в китайском фольклоре существует несколько различных типов обезьянолюдей.

изображении идеалов мифических героев, которые могут быть реализованы только в результате непрерывной тяжелой работы и преодоления бесчисленных бедствий. Можно сказать, что это классика, сочетающая мистерию, миф и фантастику, являющаяся успешным примером творческого письма. То же самое относится и к изображениям Тан Сэна (唐僧), Чжу Ба-цзе (猪八戒), Ша У-цзина (沙和尚) и др., все они показаны в процессе возрастания от человека или демона до будды.

В европейском восприятии «Путешествие на Запад» У Чэнъ-эня определяется как плутовской роман, за которым стоит буддийская аллегория. Однако эта дефиниция китайского классического литературного произведения в чисто европейских эстетических категориях не выглядит удовлетворительной, пока не показано, как связаны воедино очень разные уровни многослойного текста.

Глубокую трактовку романа, основанную на интерпретациях китайских мыслителей и блестящем личном знании китайской культуры, дает российский синолог В.В. Малявин в книге «Сумерки Дао». Он указывает, что в китайском менталитете чувственность и разум не разделялись как противоположности, что свойственно именно европейской традиции, но понимались целокупно, в единстве. И У Чэнъ-энь пишет свой роман в эпоху, когда не только это традиционное для китайцев представление существует и оформилось, но когда именно крайние формы того и другого, чувства, переживания, с одной стороны, и разума, духа, с другой, оказались связаны воедино – отсюда столь высоко оцениваемое усиление драматизма, накала эмоций в романе У Чэнъ-эня. «Вообще говоря, идея единения чувства и сознания была вкоренена китайской традиции, всегда склонной отождествлять ум с чувствительностью, – пишет В.В. Малявин. – Однако тезис о совпадении именно крайностей того и другого радикально изменял весь строй культурных ценностей. Он сообщал всем понятиям обратный смысл, выдвигал на передний план аномалию и гротеск и, вдохновляясь иронией, апеллировал не столько к знанию, сколько к воображению. Только в рамках новой культурной парадигмы стало возможным появление такого шедевра новой прозы, как фантастическая эпопея “Путешествие на Запад” (первое издание романа появилось

в 1592 году)»[50]. Путешествие воспринималось метафорически как духовное совершенствование со всеми его взлетами и падениями. «Комический тон и гротескная образность романа призваны напоминать о заведомой нереальности происходящего, ибо “сокровище сердца” неизъяснимо»[51]. Сунь У-кун, будучи способным принимать любой облик и проживать все возможные жизни, «как бы бредящий всей мировой историей, представлял бы собой, возможно, чистейший образец шизофренического субъекта, если бы не напоминал китайским читателям об их верховном существе – царственном драконе, способном бесконечно изменять свой облик»[52].

Жизнь главного персонажа, да и всех его спутников, – странствие, но «это странствие протекает внутри пустотной “единотелесности Дао”, где отдельные жизни суть только актуализации тех или иных качеств его “духовной физиологии”. Эти почти хаотичные преломления, проблески “сердца всех превращений”, совпадают с типовыми формами традиции, которые обозначают предел индивидуального существования, – указывает ученый, – но сами складываются из наложения множества сил и потому несубстанциональны, вполне пустотны. При свете “критической мысли” они теряют видимость цельности, распадаются на обособленные фрагменты, что, собственно, и обусловливает комическую тональность романа: попытки понять похождения Сунь У-куна как раз и вызывают смех. Здесь всякая ценность сама отменяет себя, каждый образ должен себя устранить»[53]. Все путешествие являет собой проекцию «Небесного сердца» на физическую реальность, ведь все вещи обнаруживают свое существование собственной тенью. Тут все случается «вдруг», «внезапно», «и каждая вещь удостоверяется чем-то “другим”»[54].

---

[50] Малявин В.В. Сумерки Дао. Культура Китая на пороге Нового времени. – М.: ИПЦ «Дизайн. Информация. Картография»: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://sredotochie.ru/wp-content/uploads/sumerki-dao-2003-scan.pdf (дата обращения: 22.02.2023). – С. 147.
[51] Там же.
[52] Там же.
[53] Там же. С. 148.
[54] Там же.

Такое «падение» духа в конкретное эмпирическое существование литературного персонажа только в глазах европейцев, мыслящих в соответствии с собственной, европейской традицией, выглядит падением. С точки зрения китайцев, материализация духа как раз удостоверяет его подлинность, ибо «в китайской традиции бытие духа не умаляется, а, напротив, удостоверяется актом его нисхождения в материальный мир»[55]. Тут произошло, по мнению Малявина, вхождение чань-буддийского элемента в китайскую традицию. Приключения волшебной обезьяны одновременно натуралистичны и иллюзорны, а значит, комичны, они попадают как бы в зазор бытия, в «между-бытность», в «со-бытийность вещей» (формулировки В.В. Малявина), и невероятность оказывается критерием подлинности, а немыслимые приключения Сунь У-куна оборачиваются высшим трезвением ума. Обнаружение истины в иллюзиях и метаморфозах – очень китайский ход мышления и, как легко заметить, он же оказывается постмодернистским.

Далее утверждается мнение о том, что роман о Сунь У-куне «выражает идею “овладения распущенным сердцем”. Ибо, “когда сердце распущенно, человек становится Марой, а когда сердце держат в узде, человек становится Буддой”»[56].

Анимационные ресурсы романа

После того как вскрыты факторы, обеспечивающие единство многоуровнего текста романа, как это сделано у В.В. Малявина, становится понятно, что подходить к роману с примитивным социологизмом нельзя, несправедливо и видеть в нем лишь обычную детскую сказку. И только тут проясняются возможности, заложенные в этом произведении, для анимационной адаптации в принципе и цифровой анимации непосредственно. Назовем их анимационными ресурсами романа.

Роман предоставляет настолько богатый материал в отношении формы, что для визуализации тут может быть на полном основании избран почти любой жанр и вид. Хотя отдельные истории, вошедшие в роман, сочинялись согласно

[55] Там же.
[56] Там же. С. 150.

определенному литературному канону, при восприятии текста традиционный читатель и слушатель не устает, поскольку эти десятки историй отличаются друг от друга по содержанию и стилистике изложения.

Роман также изобилен тематически. Действие происходит в трех мирах, от рая до ада, в хижинах, монастырях, на дорогах и в дворцах. Принципиально важно, что при всем многообразии историй, включенных в роман, каждый сюжет повторяет общие принципы: испытание, добро и зло, борьба, помощь, спасение и т.д. Тут стоит отметить, что структурно и по ролям персонажей «Путешествие на Запад» хорошо поддается анализу с помощью категорий концепции советского фольклориста, предтечи семиотики В.Я. Проппа (1895– 1970), изложенной им в монографиях «Морфология сказки» (1928) и «Исторические корни волшебной сказки» (1946)[57], а история романа вполне подтверждает идеи Проппа об обрядовом происхождении сказок, восходящим к текстам обрядов инициации, хотя в нашем случае источником романа изначально послужила реальная история, после которой первоначально главный персонаж, Танский монах, зажил как бы двойной жизнью: ритуальной в буддийских храмах и фольклорной в сказочном эпосе.

Роман включает в себя темы общечеловеческого содержания, и для аниматора остается только вопрос, востребована ли та или иная тема романа его нынешним зрителем. В то же время роман У Чэнъ-эня является глубоко национальным произведением, содержит коды китайского национального менталитета, который, как сегодня выяснилось и как было предсказано М. Маклюэном, оказался гораздо более созвучен вызовам современного информационного общества, чем европейский или североамериканский. Есть много китайских анимационных работ, адаптаций «Путешествия на Запад», от «Принцессы Железный веер» (илл.2.3.8) (1941) до «Король обезьян: Возвращение Героя» (2015) (илл.2.3.9).

[57] Пропп В.Я. Морфология сказки. – Л.: Academia, 1928 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://feb-web.ru/feb/skazki/critics/pms/pms-001-.htm (дата обращения: 27.02.2023); Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. – М.: Лабиринт, 2000.

За последние 80 лет в Китае было создано 15 репрезентативных анимационных произведений, основанных на «Путешествии на Запад» (автор избрал для анализа именно их, но всего за указанный период таких анимаций было снято гораздо больше). И роман действительно предоставляет неисчерпаемые возможности для творческого воображения. Мир фантазий более всего подходит для анимации. Роман содержит множество фотогеничных, или, если так можно выразиться, аниматогеничных персонажей и сцен. Фантастический мир романа и его мифологические мотивы, условные по своему характеру, только удваивают свою условность при переведении на язык анимации, что соответствует наблюдениям Ю.М. Лотмана относительно кино, натуралистичного искусства по своей природе, которое как бы удваивает натуральность окружающего мира, и анимации, которая удваивает условность условного литературного мира (а в основе мультипликационного фильма так или иначе лежит слово, хотя бы в форме сценария)[58].

Подчеркнем особо: мир анимации способен визуализировать те важнейшие области человеческой деятельности, которые по своей природе невизуальны. И в самом деле: как изобразить сущность труда ученого, если внешне это выглядит так – он сидит и пишет? Как изобразить внутренний мир композитора, если во внешних формах эта деятельность также не имеет отношения к выражению его собственно душевного мира, а просто – он сидит и записывает ноты? Пока никому в кино не удалось воплотить философию, символический мир образов того, что невозможно увидеть глазами, познать наощупь или обонянием и пр. А меж тем человек отличается от животных как раз тем, что он – животное символическое, как показал немецкий философ Э. Кассирер (1874– 1945), т.е. символизирующее. И многоразличные утопии – это именно символические миры, которые трудно или просто невозможно убедительно показать средствами кино, по определению натуралистичного и делающего отображаемую объективную реальность только еще более натуральной. А вот анимации, в том числе мультипликационным

[58] Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Семиотика культуры. Труды по знаковым системам X. – Тарту, 1978. С. 141–142.

фильмам по мотивам романа «Путешествие на Запад», в силу двойной условности анимации это удается. И это уже даже не говоря о том, что создание таких анимаций обходится неизмеримо дешевле и проще (проблемы и трудности там будут иные): не нужно выбирать и преобразовывать натуру, не нужен актерский кастинг и режиссерская работа с исполнителями и т.д. 3D анимация развивается все активнее, и с ее помощью можно создавать реалистичные сцены нереалистичного мира, т.е. как раз делать анимацию все более убедительной. Недаром теперь ее связывают с постмодерном и все чаще – с именем французского философа, культуролога и фотографа Жана Бодрийяра (1929– 2007), который ввел понятие гиперреальности, в ней человек не различает реальность и вымышленное; основой гиперреальности являются симулякры – феномены-копии, для которых нет оригинала или оригинал неизвестен. Бодрийяр показал, что внедрением электронных средств массовой коммуникации мир стал миром симулякров, и отнесение анимации именно к этому новому миру в текстах исследователей уже стало общим местом[59].

Как уже отмечалось, роман «Путешествие на Запад» представляет собой многослойный, многоуровневый текст, видеть в нем только сказку или миф недостаточно, хотя поверхностный массовый зритель может и не выявлять вербально более глубокие слои, что не значит, что они на него не воздействуют, «считывая» лишь простейший поверхностный слой. Скажем отдельно, что роман – это философское произведение по крайней мере в двух отношениях при оговорке, что философии в западном понимании – вроде категориальных систем Канта или Гегеля – в Китае нет, есть то, что скорее надо называть мудростью и что корреспондирует с национальным китайским менталитетом.

Во-первых, само действие в разных сюжетах романа показывает путь к идеалу. Роман состоит из 100 глав, в которых демонстрируется сюрреалистическая борьба за реальные идеалы, т.е. самые настоящие, самые действенные методы

[59] См., напр.: Athes H. Baudrillard, Sepultura and Steve Cutts' Animation. Dystopian Common Ground // Hermeneia: Journal of Hermeneutics, Art Theory & Criticism. 2019. N 22. P. 173–180. URL: http://hermeneia.ro/wp-content/uploads/2019/05/14_Athes.pdf (дата обращения: 24.02.2023).

борьбы, что, как показывают китайские исследователи и В.В. Малявин, является парадоксальным ходом, составляющим основу китайского мышления. Однако политическое прочтение тут не годится, речь идет о высших человеческих ценностях, которые добываются лишь упорным преодолением всех трудностей и неустанным трудом. Так, например, главный герой из волшебной обезьяны превращается в будду, и это, собственно, – главный сюжет романа. Настоящий текст – это фантастический текст. Если фантазийность не достигает в нем высшей точки, это не текст фантастического произведения. Кому ведомы самые фантастические рассказы, тому ведомы самые реальные факты. Самые фантастические деяния являются самыми действительными. Так писал Юань Юйлин в предисловии к роману «Путешествие на Запад» (袁于令)[60]. Высокая гипербола, вымысел, фантазия – орудия преобразования мифологических и религиозных мотивов в философские. В истории китайской литературы многие романы созданы в жанре фантастики, но их вершина – «Путешествие на Запад».

«Путешествие на Запад» описывает рождение Царя обезьян с первой по восьмую главы; главы с девятой по двенадцатую описывают причины потребности достать буддийские сутры и рождение Танского монаха; главы с тринадцатой по девяносто девятую посвящены процессу получения священных текстов; сто сорок раз рассказывается о том, как получить истинную сутру и о превращении в будду. Эти истории имеют философское содержание. Например, Сунь У-кун с рождения практиковал даосизм – ради достижения бессмертия. После того он наделал много бед в небесном дворце, но в конце концов был заточен самим Буддой под Горой Пяти Элементов. Это метафора, речь идет о том, что мы должны бороться с несправедливостью, но научившись настоящим методам. Тут также

[60] Цит. по: Чжу Исюань, Лю Лючэнь (朱一玄，刘硫忱). Сборник материалов о «Путешествии на Запад». – Чжэнчжоу: издательство Чжун Чжоу, 1983. В переводе В.В. Малявина эти фразы в предисловии звучат так: «Если литература не фантастична – это не литература, а если фантастика не доходит до крайности – это не фантастика. Так можно понять, что самые фантастичные события в мире суть самые подлинные. Посему лучше говорить о чудесном, чем о действительном, и лучше говорить о бесовщине, чем о божественном. Ибо бесовщина указывает на нечто совсем иное, и, поняв это, можно стать Буддой» (Малявин В.В. Сумерки Дао. Цит. изд. С. 149).

подразумевается, что есть горы вне гор и есть люди вне людей. Нет абсолютной свободы в жизни, но нет и правил, годных на все случаи жизни. Сунь У-кун обращен в буддизм и защитил монаха Тан (唐僧) от невзгод, чтобы тот мог искать священные сутры. В результате своих успешных деяний он получил звание Победоносного Будды (斗战胜佛). Только неустанными усилиями и упорным трудом люди могут достичь счастья. «Путешествие на Запад» просто описывает историю танского монаха, который отправился в Индию за религиозными текстами, однако весь процесс состоит из серии разных историй, а разные истории содержат разные философские назидания. Даже в отношении одной и той же истории существуют их разные философские интерпретации.

Но дело не ограничивается выводами и назиданиями, ибо, во-вторых, весь корпус текстов романа представляет собой как бы живой слепок, снимок национального менталитета, его «кардиограмму» и «рентгенограмму», обращенную к тому же китайскому менталитету. Слушая текст романа и смотря анимационные версии по его сюжетам, китайцы как бы смотрятся в зеркало – в идеальное зеркало самосознания и самосозерцания.

Таким образом, есть основания считать, что классический китайский роман «Путешествие на Запад» оказывается богат неисчерпаемыми анимационными ресурсами, и это обстоятельство имеет значение не только для китайских деятелей аниматографа, но представляет широкий интерес в мировом масштабе в условиях информационной эры.

История паломничества в Индию Танского монаха с его спутниками за священными сутрами из реальной истории с течением лет и веков превращалась в фольклорные сказы, затем в пьесы, после чего нашла отражение в нескольких авторских романах, классическим из которых стал роман У Чэнъ-эня. И именно сам процесс превращения реальной истории и реальных лиц в легенду, миф, географического перемещения и физического путешествия в метафизический путь персонажей, образ которых восходит к древним архетипам, и сделали роман столь популярным в разные столетия и в разных странах, включая и анимационные версии не только китайских, но и японских, британских и другие иностранных

аниматоров. В ходе анализа литературного произведения проявляются уникальные характеристики романа, которые особенно предрасполагают к его визуализации именно средствами мультипликации. Кроме богатства формального, сюжетного и тематического, при этом укорененного в коллективном бессознательном, следует иметь в виду жанровую принадлежность романа: для визуализации фантастических историй адекватнее всего оказываются средства анимационного дизайна. При этом роман У Чэнъ-эня обладает ценностью не только национального китайского культурного достояния, но и общемирового. В этой связи стоит подчеркнуть важную мысль канадского медиатеоретика Маршалла Маклюэна о востребованности в информационном обществе именно китайского образа мышления с его представлением о сетевом мире и сетевом человеке.

2.3.2. Период исследований и экспериментов: художественно-визуальные проектные особенности мультфильма “Принцесса Железный Веер”

Китайская анимация рождалась в 1920-е годы. Первые мультипликационные фильмы, появившиеся в Китае в 1918 г., были американскими и произвели культурный шок. Братья Ван (Ван Лаймин, Ван Гучан, Ван Чаочен, Ван Дихуан) загорелись идеей создать подобные движущиеся картинки собственными силами, хотя не имели доступа к технологии производства такого продукта, однако были знакомы с теневым театром, национальной пейзажной живописью и драмой. После многих экспериментов братья Ван, наконец, сняли первые примитивные анимации. В 1922 г. был создан первый китайский мультфильм «Китайская пишущая машинка Шу Чжэндун» (утрачен). В 1926 г. – отмечаем только значимые вехи в истории китайской анимации – вышел черно-белый короткометражный мультфильм «Переполох в студии художника». Затем снимаются «Письмо, отправленное обратно» и «Проблемы бумажного человека» (илл.2.3.10). Авторы – китайские аниматоры, стилистика этих фильмов – евроамериканская. В 1935 г. запускается первый китайский звуковой анимационный фильм «Танец верблюда» (илл.2.3.11). После демонстрации в Китае в 1939 г. «Белоснежки и семи гномов» (илл.2.3.12), первого полнометражного мультфильма студии Уолта Диснея по сказке братьев

Гримм, начинается увлечение диснеевской стилистикой, но с китайской спецификой – с идеей создать такой же популярный анимационный фильм, но взяв за основу сюжет классического китайского романа XVI века.

В это время Китай находился в состоянии войны с Японией (1937– 1945), будучи отсталым государством в отношении политики, экономики, военного дела и культурного строительства. Производство первого китайского полнометражного черно-белого мультфильма «Принцесса Железный веер», несмотря на преодоление авторами, братьями Ван, множества технологических и кадровых трудностей, оказалось на грани остановки. Но после полутора лет напряженной работы он был закончен в 1941 году. Режиссер Ван Лаймин однажды сказал: «С момента зарождения китайской анимации ее тематика отличалась от западной. В страдающем Китае у нас нет времени шутить. Мы должны разбудить наших соотечественников» [61] . Примечательно, что интегрирующую нацию функцию анимации китайцы понимали изначально, а не постфактум, и ставили в качестве идеологической задачи. Иными словами, главной виделась духовная ценность мультипликационной работы, а не ее дизайн, цветовое решение и т.п. Как ни странно, это может звучать для нынешних поклонников жанра, именно подъем национального духа сопротивления врагу стал мотивацией авторов, и это был их вклад в победу с надеждой, что весь китайский народ объединится для борьбы с японской агрессией и придет к окончательной победе в Войне сопротивления, как сказал режиссер Ван Лаймин [62] . Первая анимационная адаптация романа «Путешествие на Запад» оказалась творческим достижением, созданным на основе другого, литературного шедевра, и положила начало процессу создания новых анимационных визуализаций. Бунтарский дух «Принцессы Железный веер» взывает к победе, и это оказывается не просто порывом, но сознательным выбором пути. И «Принцесса Железный веер», адресованная аудитории всех возрастных

[61] Цит. по: Вань Лаймин（万籁鸣）. Вань Гохунь（万国魂）. Мой Сунь У-кун / записано Вань Гохунем под диктовку Вань Лаймина. – Тайюань: изд-во Бэйюэ вэньи («Бэйюэйское художественное изд-во»), 1986. – С. 90–91.
[62] Там же.

категорий, воплотившая национальный дух, с ее широкой популярностью, стала поистине народным произведением, а не политическим заказом властей.

Общая продолжительность фильма – 80 минут, снят он компанией China United Pictures. Сюжет основан на истории, изложенной с 59-й по 61-ю главы романа У Чэнъ-эня «Путешествие на Запад». Это рассказ о том, как Царь обезьян Сунь У-кун добывает волшебный веер из пальмовых листьев, принадлежащий Принцессе, чтобы потушить пламя Огненной горы, вставшей на пути паломников, идущих за священными текстами. Монах Сюань-цзан посылает своих учеников Сунь У-куна – получеловека, полуобезьяну, Ба-цзе – получеловека, полусвинью и демона Ша Уцзина (Ша Сэна) к Принцессе Железный веер, но та питает давнюю вражду к Сунь У-куну, поскольку тот разрушил жизнь ее сына, Красного мальчика, поэтому Сунь У-куну приходится пускаться на хитрости, проходить ряд волшебных превращений, обманывая Принцессу и ее мужа, Короля Демонов-Быков (в озвучке на русский язык – Быкоголовый Князь демонов, образ которого в анимации отсылает к образу генералов в дорамах), в конце концов преуспеть и вернуть магический веер после того, как пожар потушен. К хитрости и обману тут прибегают все, но паломники делают это в благородных целях: чтобы иметь возможность продолжить свой путь на Запад за священными книгами и чтобы позволить крестьянам выращивать урожай, ибо в условиях невыносимой жары, порождаемой Огненной горой, ничто не растет. Танский монах Сюань-цзан указывает своим ученикам, что они поначалу не сумели достичь своей цели с веером, способным погасить губительное пламя, потому что действовали в одиночку, а надо бороться всем вместе. Далее в мультфильме следуют сцены погонь и сражений, в которых участвуют все, и, таким образом, победа была действительно одержана общими силами.

Структура сюжета может быть сведена в следующую схему (илл. 2.3.13).

Сюжет фильма лаконичен и в основном верен литературному источнику, хотя опущены некоторые детали, длинные диалоги и второстепенные линии – например, линия пекаря из главы 59.

В отличие от литературного первоисточника, рассчитанного на чтение, вслух или про себя, средства воздействия мультфильма – сюжет, картинка (изображение) и звук. Простое превращение текста в сценарий фильма сделало бы его затянутым и скучным. Показ конфликтов и их разрешения в словесном искусстве и в визуальном – таком как анимация – разные. В анимации используется одновременно ряд конфликтов персонажей, что непрерывно удерживает внимание зрителей.

На момент выхода фильма это был не только первый китайский полнометражный анимационный фильм, но и первый полнометражный анимационный фильм в Азии. Успех случился оглушительный.

«Принцесса Железный веер» стала первой анимационной визуализацией сюжета из романа и пионерской работой в отношении дизайна, а фильм в целом соответствовал мировому уровню развития анимации той поры. Конечно, влияние изобразительных кодов диснеевской школы очевидно, например, в облике Сунь У-куна, который напоминает Микки Мауса, и в женских образах, схожих с Белоснежкой, однако все дальнейшие китайские разработки дизайна персонажей «Путешествия на Запад» отталкиваются от дизайна персонажей «Принцессы Железный веер» как от своей основы, все дальше отходя от американского влияния.

Одежда персонажей – традиционные китайские костюмы, которые носились в реальной жизни, использовались в боевых искусствах, в пекинской опере и в народных рисунках. Так, Царь обезьян в мультфильме одет так же, как он традиционно одет в китайской опере. Отсылки к народным изображениям также прочитываются: у Сунь У-куна монашеская шапочка на голове, огромные глаза, заостренное лицо, обвисшие щеки, тонкие руки и ноги. Персонаж ходит в особых сапогах, которые позаимствованы из китайской оперы (илл.2.3.14, 2.3.15), ряд первоначальных рисунков его лица напоминает маски из той же оперы (илл. 2.3.16), хотя общий дизайн головы и еще некоторые детали, как уже отмечалось, схожи с образом Микки Мауса.

Режиссер удачно сочетает облик персонажей с их действиями, так что движения героев только усиливают выразительность деталей изображения. Царь

обезьян – важный символ. Он олицетворяет собой свободу, смекалку, находчивость и волю к победе. Используя свои сверхъестественные возможности, под мудрым руководством монаха-наставника он преодолевает любые преграды. Он плут, но плут благородный, во имя высоких целей придумывает он свои хитроумные уловки.

Дизайн облика Танского монаха в фильме в основном соответствует характеру литературного прообраза, но несколько более позитивен. Он мудр, неспешен, не робкого десятка. В анимации подчеркнуты его проповеднические способности, а слабости затушеваны и смикшированы. Он учит последовательности и твердости на пути к достижению цели, убеждает учеников в том, что залог победы – общая вера и коллективное действие. Сюань-цзан – не просто монах, умеющий только читать молитвы, но настоящий духовный лидер и отличный организатор. При этом он остается ученым монахом, наделенным мощным чувством национального долга (илл. 2.3.17, 2.3.18).

Чжу Ба-цзе – характерный персонаж со свиным рылом, большими ушами, которыми при жаре обмахивается как вентилятором, пухлым животиком, он бел и толст. В герое отлично сочетаются человеческая и свиная природы. Он ленив, жаден и похотлив, гедонист и хвастун. С другой стороны, он добрый, неглупый, простой и милый, надежен и способен к сотрудничеству, ценит красоту и обладает собственным чувством справедливости. Его орудие – грабли, а глаза постоянно вращаются и бегают как живчики (илл.2.3. 19, 2.3.20).

Принцесса по прозвищу Железный веер, встречая Сунь У-куна, выглядит как традиционная китайская героиня, но перед своим мужем, Быкоголовым Князем демонов, она – нежная супруга, поет и танцует, и она любящая мать, мстящая за своего сына, Красного мальчика. Принцесса Железный веер – прекрасная фея-злодейка, ее оружие – длинный меч, но ее самое сильное средство – пальмовый веер, с помощью которого она подчинила себе крестьян и заставила платить ей дань. По своей сущности она – меж небом и землей, медиатор небесных обитателей и людей, при этом по-человечески страдающая от измены мужа и ухода сына. В ней бушуют любовь и ненависть одновременно, притом, когда был схвачен ее неверный супруг, проявляет жертвенность и отдает паломникам волшебный веер.

Этот богатый и сложный образ может быть по праву назван образом китайской жены-воительницы, женщины-рыцаря (илл. 2.3.21 , 2.3.22), в отличие от однозначно злого мужа (илл. 2.3.23).

Интересна пластика персонажей в фильме, где, в частности, используются элементы пластики пекинской оперы. Фоном в кадре в основном выступает уникальная традиционная китайская пейзажная живопись, в т.ч. изображающая движение (порыв ветра, течение воды и т.п.). Поскольку мультфильм черно-белый, постольку часто это выглядит как рисунок тушью. Такое пейзажное «неподвижное движение» обретает особую динамичность в анимации (илл. 2.3.24, 2.3.25).

В мультипликационном фильме также умело используется многофокусная китайская перспектива, обеспечивая, например, сосуществование в кадре естественного и сверхъестественного, вымышленного и реального, земного и небесного. Когда Чжу Ба-цзе порывом вихря уносится ввысь и обнимает горную вершину, что, понятное дело, невозможно для живого существа, выглядит это тем не менее вполне убедительно. Дом принцессы, сад, павильоны, беседки, интерьеры – китайские элементы, изображенные многофокусно, а не в прямой перспективе, как привычно европейскому глазу.

Действие – экшн, если использовать транслитерацию английского слова – в фильме бурное и стремительное, включая впечатляющие сцены летающего к Огненной горе Сунь У-куна, а также комические сцены, когда Чжу Ба-цзе обмахивается собственными ушами или когда пропорции тел персонажей неимоверно растягиваются в движении (илл. 2.3.26, 2.3.27). Интересно изображено превращение Чжу Ба-цзе в Быкоголового Князя демонов – трансформации включают воздушный шар, способный распластаться ковром, превращение в Быкоголового демона и возвращение в свой первоначальный облик. Когда с Храма Земли снесло ветром крышу, «руки» вытянулись и придержали ее, как человек придерживает сносимую ветром шляпу (илл. 2.3.28). Есть все основания говорить о гротеске как главной черте этого анимационного фильма.

С 6 мин. 50 сек. до 8 мин. 05 сек. фильма автор использовал креативный прием превращения огня, преследующего Сунь У-куна, в монстра. Черный дым

символизирует ярость огня как живого существа, что следует китайской традиции изображения вулканов, а среди многочисленных экспериментов аниматоров надо упомянуть нанесение на пленку красного цвета для более впечатляющего изображения Огненной горы.

Фильм, как уже говорилось, вышел на экраны в дни антияпонской войны и вызвал бурную реакцию в Китае и за рубежом[63].

Примечательно, что на примере даже одного мультипликационного фильма можно убедиться в том, что анимация особенно подходит для воплощения символа и метафоры: она им релевантна. Она имеет вдвойне условный характер: рисунок обладает просто условным характером, изображая трехмерное пространство и время на двухмерной плоскости без изменения во времени, а «фотографическое» кино, «движущаяся фотография», по слову Ю.М. Лотмана, натуралистична по своей природе[64]. Иными словами, иллюзия воспроизводимой реальности в кино удваивается, поэтому в кино трудно использовать символ и метафору, а образность мультфильма условна более, чем условен рисунок, и поэтому тут легче применять символ и метафору, т.е. образ с веером значений и смыслов, прямых и переносных.

Что касается звукового оформления и языка анимационного фильма, то тут добавлены элементы китайской драмы – например, в песне и танце Принцессы Железный веер и в самопохвале успешно ее обманувшего Чжу Ба-цзе. Также использованы звуковые эффекты китайских боевых искусство в интерпретации пекинской оперы, которые задают ритм сценам сражений и повышают эстетическую привлекательность фильма. Творческое использование этих приемов значительно усиливает эффект анимации и расширяет художественную выразительность оригинального произведения.

Символический мир людей беднеет с развитием модернизации в обществе. Этого процесса не избежал и Китай, однако в сравнении с Европой или США китайский символический мир все еще богат и разнообразен, и этот символизм

---

[63] Словарь анимационного искусства / Под ред. Сунь Лицзюнь. – Пекин: Китайское киноиздательство, 2014. – С. 132.

[64] Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильсов // Семиотика культуры. Труды по знаковым системам X. – Тарту, 1978. – С. 141–142.

впитывается в сознание с детства, его не надо дополнительно пояснять. Тут все еще люди, вещи, цвета, геометрические формы, числа и их соотношения и т.д. имеют огромное значение, в т.ч. в произведениях искусства. Так, в фильме нашла отражение традиционная концепция китайской натурфилософии пяти элементов.

В основе всего во Вселенной лежат пять элементов: вода (шуй), огонь (хо), дерево (му), земля (Ту), металл (цзинь). «Пять элементов» считаются в Китае пятью рабочими состояниями «ци», которые являются результатом действия «ци», а «син» представляет собой движение. При помощи этой концепции объяснялось образования всех вещей в мире и их взаимосвязей. Эти пять элементов противоположны, но при этом образуют гармоничное целое.

В «Принцессе Железного веера» золотая дубина Сунь У-куна и железный веер Принцессы принадлежат «металлу», древесина, которая, наконец, побеждает Быкоголового Князя демонов, принадлежит «дереву», дождь, вызванный веером, принадлежит «воде», а вода используется для гашения пламени Огненной горы, земля и поля, которые возвращены крестьянам, соответственно принадлежат «земле». При этом в анимации отражается взаимный рост пяти элементов: металл порождает воду, вода порождает дерево, дерево порождает огонь, огонь порождает землю, и земля порождает металл. «Хватай огонь, огонь побеждает золото», – говорится в «Книге перемен». Взаимодействие и взаимное ограничение этих пяти элементов составляют общую метафизическую структуру фильма. И при этом весь мир оказывается живым и одушевленным. И если в литературном первоисточнике это продиктовано принципом древнего мышления – анимизмом, – то в XX столетии, когда снимается этот фильм, человечеству стоит напомнить о ценности всего мира в связи с началом осознания экологического кризиса.

Такая мультипликация, как «Принцесса Железного веера», – также хороший пример того, что вряд ли стоит в произведениях, ставших национальным достоянием, искать прямые образцы для подражания. И в самом деле, невозможно же считать национальным героем трикстера, плута и мошенника, получеловека-полуобезьяну, к тому же обладающего волшебными качествами, которыми человек обладать не может по определению. В анимационном фильме «Принцесса

Железный веер» воплощен как в зеркале тип китайского представления о мире, обществе и человеке. Мир тут выглядит как сетевой мир, в котором все области взаимодействуют друг с другом одновременно и в разных направлениях. Противоположности не просто противоположны, но постоянно перетекают друг в друга, так что посредством неправедности достигается справедливость, посредством лжи – правда, но и обратное случается так же. Миры богов, демонов и людей, живой и неживой природы, мир животных и людей и т.д. – не разделены жесткими границами, но сосуществуют рядом в борьбе и конкурентной среде и/или в единстве. Танский монах – одновременно просто человек и уже почти святой, для которого высшие ценности – духовные, однако они, впрочем, не противоположны, как у европейцев, материальным, но составляют единство в «телесном сознании» (по слову российского синолога В.В. Малявина). Сунь У-кун – и человек, и обезьяна, он отлично себя чувствует и на Небесах, сражаясь с богами и демонами, и придавленный в наказание Буддой горой, и на Земле, и в воздухе; практикуя даосизм, он стал бессмертным, затем, обращенный в буддизм, он верно служит делу добывания священных сутр. Он может быть забиякой, терять меру, но всегда возвращается к правилам поведения волей наставника. Так же принадлежат одновременно разным мирам и другие персонажи: человек и хряк Чжу Ба-цзе, по своей сущности природное и сверъестественное существо, Ша Сэн (Ша Уцзин) – человек и демон, людоед и спаситель учителя, Белый Конь-дракон – он же принц и т.д. И эта группа паломников объединена также сетевым образом, ее члены могут браниться, ссориться и мириться между собой, но всегда сохраняют свою групповую этику солидарности. Иными словами, каждый из них – сетевое существо, их группа представляет собою сетевую группу, как и вся их вселенная. Это очень китайское видение мира, и, как уже говорилось, китаец смотрится в такое произведение как в зеркало, что-то понимая о себе и окружающем и что-то в них поправляя. Чтобы чувствовать себя существующим, надо опознавать себя в другом, и таким другим выступает в данном случае анимация. И этот факт имеет важное значение не только для китайцев и даже не только для азиатов. Как показал канадский исследователь-культуролог М. Маклюэн, китайский менталитет в

условиях информационного общества оказался наиболее адаптированным к вызовам времени[65].

Рассмотрение первого китайского анимационного полнометражного фильма «Принцесса Железный веер» (1941) позволяет обозначить социально-исторические условия его создания, технологические предпосылки и типы изображений персонажей, продемонстрировать сходство литературного первоисточника – классического китайского романа XVI века «Путешествие на Запад» – и анимационной адаптации, а также их различие. Анализ этого фильма показывает, что анимация имеет преимущества перед «фотографическим» кино в изображении символов и метафор, в которых превращаются герои классических литературных произведений. На примере этого фильма установлено, при помощи каких художественных средств анимационная версия сюжета романа «Путешествие на Запад» становится зеркалом китайского менталитета.

2.3.3. Период расцвета, упадка и восстановления: художественно-визуальные проектные особенности мультфильма «“Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах”»

При культурной политике, где важным средством заявлено воспитание детей сказкой, детские развивающие мультфильмы стали ключевым направлением кинематографа. Исходя из этой предпосылки, первая традиционная китайская анимация в технике вырезания из бумаги цзяньчжи (剪纸) «Чжу Ба-цзе ест арбуз» (1958) (илл. 2.3.29, 2.3.30), снятая режиссером Вань Гучанем, успешно вышла на экраны, обогатив тем самым китайскую мультипликацию новым приемом. «Чжу Бацзе ест арбуз» – это дидактический мультфильм в комедийном жанре, в котором в форме рассказа детям преподается урок о том, как важно делиться. Затем появился «Мальчик-рыбак» (《渔童》, 1959) (илл. 2.3.31, 2.3.32) на военную тему, «Золотая раковина» (《金色的海螺》, 1963) (илл. 2.3.33), адаптированная версия сказочных стихов. Режиссер Юй Чжэгуан снял первый в Китае художественный

[65] Маклюэн Маршалл. Понимание медиа. Внешние расширения человека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan-understanding_media.pdf (дата обращения: 15.03.2023).

фильм в стиле оригами «Умная утка» (《聪明的鸭子》, 1960) (илл. 2.3.34), и бумажная технология поднялась на новые высоты. В 1959 году Сюй Цзинда предложил создать анимацию в стиле традиционной китайской живописи тушью. После многих экспериментов появился первый мультфильм, созданный в этой технологии – «Как головастики искали маму» (《小蝌蚪找妈妈》, 1960) (илл. 2.3.35), снятый режиссерами Те Вэем, Цянь Цзяцзюнем и Тан Чэном (1960). Затем последовали детские фильмы «Пастушья флейта» (《牧笛》, 1963) (илл.2.3.36, 2.3.37), «Олений колокольчик» (《鹿铃》, 1982) (илл. 2.3.38), «Впечатления от гор и рек» (《山水情》, 1988) (илл. 2.3.39) и др. Анимация на основе живописи тушью стала уникальной национальной анимационной технологией.

В период расцвета китайской анимации (1950-1989) продолжали появляться новые жанры, китайские анимационные фильмы становились все более мощными по техническому качеству, а их темы – более разнообразными. Это был первый пик развития китайской анимации, период, когда постепенно формировался и совершенствовался национальный стиль. Репрезентативной работой этого периода является «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» (первая и вторая серии – 1961, 1964) совместной режиссуры Вань Лаймина и Тан Чэна. Это двумерное мультипликационное произведение, отрисованное вручную и разделенное на две части, общей продолжительностью 120 минут, его производственный цикл составил два года. Для своего времени это была чрезвычайно передовая анимация, достигшая мирового уровня качества.

«Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» – один из известных мультфильмов в Китае и классическое произведение китайской анимации.

Конец 50-х и начало 60-х годов XX столетия были золотым веком китайской анимации. За этот период китайская технология производства мультипликации достигла большого прогресса и получила ряд важных результатов. Тогда одна за другой были созданы Шанхайская киностудия изобразительных искусств (上海美术电影制片厂), Шанхайская киностудия (上海电影制片厂) и Пекинская киностудия (北京电影制片厂). И «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах»

снимался именно в этом контексте. Для его краткой характеристики достаточно указать, во-первых, что в эпоху создания данного анимационного фильма китайская мультипликация переживала период своего взлета, что обеспечило технические и кадровые гарантии создания удачного произведения. Во-вторых, в начале 1960-х годов в Китае назревала «культурная революция», начало которой, как и всех такого рода общественных явлений, точно датировать трудно, однако принято вести отсчет с призыва открыть «огонь по штабам», высказанного в 1966 году. «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» был создан накануне событий «культурной революции» и в определенной степени отражает идеологический и социальный фон того времени. Мультфильм основан на сюжете из романа XVI века «Путешествие на Запад», передавая стремление к героической борьбе за свободу людей и социальную справедливость при классическом для китайской культуры обосновании введения инноваций ссылкой на древнее (илл. 2.3.40, 2.3.41).

Но, поскольку фильм вышел незадолго до начала «культурной революции», кто-то из критиков до сих пор считает его провозвестником этого трагического периода, а кто-то, напротив, – последним художественным проявлением свободы, подавленной вскоре режимом.

В производственной команде «Переполоха...» состояло много отличных аниматоров, обладавших очень хорошими техническими навыками и профессиональными качествами. Мультфильм был снят режиссером Вань Лаймином по сценарию Ли Кэжо и Вань Лаймина, арт-директор Су Цяо, за дизайн персонажей и фона отвечали Чжан Гуанъюй и Чжан Чжэнъюй. Мультфильм был разделен на две серии и создавался десятками художников в течение четырех лет.

Мультипликационный фильм «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» интегрирует элементы традиционной китайской культуры, используя новейшие технологии, в то же время вплетая в классическую историю новые идеи, а значит, остается актуальным во все времена.

Рассмотрим подробнее все этапы создания мультипликационного фильма «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах»

1. **Синопсис и литературная основа**

Мультфильм начинается с того, что герой рождается из скалы (откуда и его первое имя – Каменная обезьяна), о чем рассказывается в первой главе романа «Путешествие на Запад», но действие фильма – только с главы третьей. Пропущены важные события и мотивации: описание устройства Вселенной, времени и его периодов, первооснов мира и пр., т.е. в анимации нет ни вербального, ни изобразительного рассказа о принципах древнекитайской картины мира. Но лакуны на этом не кончаются.

В первой главе романа также повествуется о том, как Каменная обезьяна перепрыгнула водопад, открыла Гору Цветов и Плодов (рай), куда перебрались остальные обезьяны, где они стали жить, не опасаясь ни природных катаклизмов, ни нападений зверей, а Каменная обезьяна за эти подвиги была названа Царем обезьян. Ничего этого в фильме нет.

Нет и истории о том, как Царь обезьян отправился в учение к бессмертным и получил имя У-кун («познавший пустоту»), а фамилию Сунь стали носить все обезьяны. И это все описано в первой главе.

Глава вторая романа посвящена дальнейшим подвигам теперь бессмертного Сунь У-куна, которых тоже нет в фильме. Выясняется, что дарованное даосами герою бессмертие очень странное: персонажу обещают вечную жизнь и вечную юность, которые, однако, могут быть отобраны и уничтожены – через 500 лет громом с небес; если Сунь У-кун сможет выжить, то еще через 500 лет с небес сойдет особый огонь, сжигающий внутренности тела героя, который дойдет до мозга, и тогда все прежние подвиги, совершенные ради усовершенствования себя, окажутся призрачными. А еще через 500 лет небеса пошлют страшный смерч, который проникнет в тело героя, вырвется наружу и рассеет все его кости и мускулы. Перед Сунь У-куном ставится задача: спастись от таких неслыханных бедствий с помощью 72 волшебных способов, которыми одарил его патриарх, под угрозой страшной кары запретив упоминать его имя. Кстати, как это принято в мифологическом мышлении, имя – чрезвычайно значимое слово: оно и предвещает судьбу, и даруется (берется) за определенные действия, и наделяет особыми качествами того, кто его носит. При этом знать имя – значит обладать большой

властью, ибо назвать его – значит вызвать его носителя здесь и сейчас. Слово вообще тесно связано с обозначаемым, а тем более имя; злокозненные манипуляции с именем причиняют вред тому, кто его носит, зато от доброжелательного поминания он бывает благополучен.

Тем временем, пока Сунь У-кун был в обучении у даосов, на Горе Цветов и Плодов, где в Пещере водного занавеса проживали его подданные, злой демон отобрал у них имущество и детей. Вернувшийся Сунь У-кун победил демона и его присных, освободил пленных обезьян и вернул их в родную пещеру вместе с имуществом. Именно после этих подвигов обезьяний род и его страна будут носить фамилию и название Сунь. На этом завершается вторая глава романа, и перечисленные события отсутствуют в анимационном фильме «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах».

Оправданны ли эти пробелы? Безусловно. Сюжет мультипликационного фильма требует лаконичности, как и образ персонажей, их внешний облик и мимика, которые должны сразу опознаваться, а любая многосложность, прихотливость затрудняют восприятие зрителем, отсюда – гипербола, характерная для анимации – собственно, как и вообще для мифа и народной сказки, где герои всегда равны себе, четко делятся на положительных и отрицательных, а в детских сказках более позднего времени добро побеждает зло. Так выстроен и мультфильм, являющийся предметом нашего анализа. Действие в фильме начинается с третьей главы романа, но опять же не с начала. Опущена история о том, как, принеся с собой меч демона, Царь обезьян решил научить их военному искусству – тут, если знать литературный первоисточник, мотивация понятна: на обезьян нападали, а они не умели защищаться. И тогда Сунь У-кун с помощью волшебства осуществил набег на городской арсенал и захватил оружие. Однако меч демона, как повествует текст, оказался неудобен (в фильме он просто ломается, не выдерживая мощи Царя обезьян), и тогда Сунь У-кун отправляется к морскому Царю драконов (тут в фильме сняты визуально прекрасные сцены подводного царства).

Далее анимационная визуализация в основном совпадает с литературной первоосновой, кроме финала. Интересно отметить также, что волшебное оружие,

отнятое Царем обезьян у морского Царя драконов, называется в романе посохом исполнения желаний, сделанным из черного железа с золотыми обручами (им утрамбовывали Млечный Путь и была усмирена водная стихия императором Юй, одним из первых трех легендарных императоров – основателей династий). Выпросил он также у драконов туфли из корней лотоса, которыми можно ходить по облакам, и золотую кольчугу, и за все эти бесчинства морские драконы пожаловались на Сунь У-куна Нефритовому императору Неба. А Царь обезьян, вернувшись домой, пировал с друзьями, занимался военным делом и как-то, заснув, увидел сон, в котором он попал в преисподнюю, поскандалил там с судьями, поскольку, будучи бессмертным, не должен был умирать, вычеркнул из книг жизни и смерти свое имя и имена своих сограждан-обезьян, и те тоже стали неподвластны владыке ада. Посему – уже наяву – не только морской Царь демонов (дракон Восточного моря) подал жалобу Нефритовому императору, но и судьи смерти из ада. Этих подробностей тоже нет в фильме. К тому же на волю коней, как в кино, Сунь У-кун в романе не отпускал.

Посланников Неба, отправленных победить Царя обезьян, он сам побеждал в невиданных сражениях, в которых участвуют тысячи мечей и обезьян, содрогаются горы, вещи и участники битв превращаются то в космически огромные тела, то в крохотные, меняя не только размеры, но и вид и т.п., причем в романе есть замечательные, так и просящиеся в визуальный ряд описания роскошных дворцов и пейзажей, что передано в анимации совсем другими средствами. В литературном первоисточнике при втором приглашении на Небо имя «Великий Мудрец, Равный Небу» было за Сунь У-куном признано, ему придано управление с двумя департаментами при Персиковом саде, преподнесены две меры вина и 10 золотых цветов с пожеланием не причинять более никому беспокойства: Он живет на Небе, гуляет с посохом исполнения желаний из черного железа с золотыми обручами (им утрамбовывали Млечный Путь и была усмирена водная стихия императором Юй, одним из первых трех легендарных императоров – основателей династий), становится смотрителем Персикового сада в связи с тем, что на него пожаловались за безделье – все эти истории с дарованием почестей, количеством милостей Неба

и бездельем героя в фильме отсутствуют. К тому же очень смикшированы подробности воровства персиков бессмертия и эликсиров бессмертия, вина и продуктов, а также многих ограблений, совершенных Царем обезьян.

Примечательно, что в романе несколько раз отмечается разная скорость течения времени на Земле и на Небе: так, когда на Земле прошло 100 лет, на Небе минуло всего полгода.

Очень подробно в романе описано, кто из персонажей куда пошел, что сказал, несколько раз повторяется пересказ событий разными героями, что вообще характерно для сказа и чего, конечно, нет в фильме.

Сама битва небесного войска с Сунь У-куном, где он, в частности, в который раз использовал прием размножения себя с посохом, сделав тысячи обезьян из клочка своей шерсти (а потом эти копии опять превращаются в шерсть и приживляются на теле Царя обезьян), выглядит в романе – и в фильме – как сражение всех планет и созвездий, война миров.

В романе, как известно, Сунь У-кун в этом сюжете в конце концов терпит поражение, и потому он – трагический герой. Его схватили, но что с ним делать? Казнить невозможно – он бессмертен. Пытались разрубить его мечами и топорами, сжечь огнем, поразить молнией и громом, но он неуязвим; засунули его в волшебную печь, чтобы алхимическим огнем его сгубить, но, когда через 49 дней открыли печь, он, настрадавшись и с глазами, ставшими огненными (вот в каком месте в романе появляются огненные глаза), выскочил и пошел разносить все Небеса. Пришлось обращаться к Будде. Тот взял в ладонь Сунь У-куна, свои пять пальцев превратил в пять элементов – металл, дерево, воду, огонь и землю, а из них сложил гору, состоящую из пяти пиков и с пятью вершинами, назвав ее Усиншань (гора пяти элементов). Вот эта гора надолго накрыла Великого Мудреца, а Небеса по такому случаю пируют, но это все случилось только в романе.

Анимационный фильм же заканчивается победой Сунь У-куна.

Сунь У-кун как литературный персонаж – герой не только в связи с дарованными ему волшебными качествами, но и сам по себе, со своей волей, находчивостью, храбростью. Однако в романе он все равно не может вырваться из

ладони Будды и является трагическим героем. Лишь через 500 лет он освободится из-под горы, а Небесный двор остался непобежденным.

В анимационном фильме от такого финала отказались, позволив Сунь У-куну избежать трагической участи и стать настоящим революционным героем-победителем. Режиссер рассказывал: «Я был возмущен этим сюжетом с самого детства. После повторных исследований мы решили смело удалить всю эту часть и вместо того заставить Сунь У-куна опрокинуть восемь триграмм[66], взять золотой посох и с боем пробиться в Небесный дворец, почти лишив Нефритового императора трона. Это делает образ Сунь У-куна необычайно полным и завершенным»[67].

В мультфильме Сунь У-кун стал героическим и остроумным, простым и наивным, цепким и непреклонным мифологическим героем с мощным духом сопротивления, и он победил Нефритового императора с необычайным хитроумием и мужеством, а такой дух преодоления и стойкости был чрезвычайно нужен китайцам во времена Большого скачка и его катастрофических последствий, которые в те годы переживала страна. Идеологические установки, такие как «Восемь пунктов литературы и искусства», и лозунг Мао Цзэдуна «Никогда не забывай о классовой борьбе» оказали на создателей анимации большое влияние. Поэтому Царь обезьян стал образом, объединившим в себе национальные героические характеристики и черты эпохи. Он ярок и красив, а его противники беспросветно черны и уродливы. Аниматор разработал серию ходов и картин, которые подчеркивают боевой дух и талант главного персонажа, изображая его как революционного героя, демонстрируя идею о том, что реакционные классы не способны победить.

Пафос фильма заключается в идее необходимости борьбы за справедливость и против угнетения с опорой на собственные силы, чтобы изменить статус-кво

---

[66] Восемь триграмм – фундаментальные принципы бытия в даосской космологии. В широком смысле – основы.

[67] Вань Лаймин（万籁鸣）. Вань Гохунь (万国魂). Мой Сунь У-кун / записано Вань Гохунем под диктовку Вань Лаймина. – Тайюань: изд-во Бэйюэ вэньи («Бэйюэйское художественное изд-во»), 1986. – С. 135.

общества. «Сторона правды, поскольку она представляет умы народа, непобедима, и развращенная природа угнетателя не может противостоять бурному взрыву этой силы»[68]. Сунь У-кун – бунтарь против темной силы, носитель новых идеалов, он «выражал волю и голос народа того времени и поэтому является воплощением справедливости, его судьба должна иметь яркий победный финал. Хороший финал сюжета не только делает фильм более компактным и интересным, но и передает позитивный посыл: пока у нас хватит смелости противостоять вызовам, мы сможем преодолеть трудности и достичь поставленных целей.

Говоря о дизайне Царя обезьян в мультфильме «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах», Вань Лаймин отметил, что ранее он также оформил несколько главных героев в «Путешествии на Запад», но образ Сунь У-куна на экране в этом фильме сильно отличается от того Царя обезьян, который виделся ему двадцать лет назад[69]. В сознании режиссера Царь обезьян предстал как бунтарь.

Иными словами, бунтарский дух и дух мужества, представленные Царем обезьян в фильме, а также весь месседж фильма, месседж протеста против несправедливости и угнетения, тесно связаны с историческим фоном и социальной реальностью эпохи создания анимации. В то же время сюжетное оформление фильма также в полной мере отражает качества, традиционно востребованные в китайской культуре, – храбрость, упорство, мудрость и др. В новые времена Сунь У-куна стали видеть революционером, защитником народа от воли власть имущих, включая богов и Будду, чего не было в литературном источнике и быть не могло. Поступки Сунь У-куна нарушают извечный порядок в Небесном царстве, и теперь это выглядит не внесением хаоса в порядок, а установлением нового порядка вещей.

---

[68] Вань Лаймин (万籁鸣). Счастлив, потому что мечты сбываются // Жэньминь жибао. – 1962. – 29 июля. –№ 4. – С. 2. 万籁鸣《喜莫过于夙愿得偿》, 载《人民日报》1962 年第 4 期，第 2 页.

[69] Вань Лаймин 万籁鸣). Вань Гохунь(万国魂). Мой Сунь У-кун / записано Вань Гохунем под диктовку Вань Лаймина. – Тайюань: изд-во Бэйюэ вэньи («Бэйюэйское художественное изд-во»), 1986. С. 80. 万籁鸣口述、万国魂执笔：《我与孙悟空》，太原：北岳文艺出版社，1986 年，第 80 页。

Очевидно, что образ Царя обезьян очень по-разному интерпретируется в разные времена, и это важно понимать, поскольку Сунь У-кун – один из любимых героев китайского народа.

Вань Лаймин однажды сказал, что в экранизации «Сунь У-кун бросает вызов насилию и осмеливается бороться с феодальной ортодоксальностью и злыми силами. Он оптимистичен, язвителен, остроумен, смел, талантлив и силен, а его очаровательная внешность и подвижность были хорошо приняты и высоко оценены миллионами зрителей» [70].

Для более выпуклого изображения антагонистических отношений в фильме был добавлен персонаж Ма Тяньцзюнь, отражающий репрессии Небесного суда в отношении Сунь У-куна.

Есть основания подчеркнуть еще раз: образ Царя обезьян восходит к архетипу трикстера, т.е. является частью коллективного бессознательного. Архетип можно сравнить с кристаллом, общим для разных культур, но всякий раз заполняемым национальным «веществом», облекаемым национальной «плотью». Именно поэтому такие образы очень многослойны по определению и бывают популярны в разных аудиториях разных стран и эпох. Так, для детской аудитории история Сунь У-куна – это праздник непослушания, для взрослой – возможность вчитывать в нее разные идейно-политические смыслы, для инокультурных – неазиатских – зрителей – это опознание знакомого в незнакомой культуре независимо от конкретно-национальной «одежды». И именно такие персонажи, корни которых восходят к архетипам, обычно и становятся культовыми персонажами массовой культуры.

Для создания фильма с национальным колоритом авторы не только обратились к классическому литературному источнику, но и подобрали подходящие художественные формы из арсенала китайского искусства, благодаря чему родилось произведение с единством формы и содержания. Эстетическая

[70] Там же. С. 45.

стилистика формируется посредством кропотливой работы над дизайном при точном использовании цвета, удачных декораций действия, музыки и т.д.

2.Дизайн персонажей

Маски для лица в китайской опере являются уникальной художественной формой, которая представляет разные характеры и идентичности посредством разных цветов и черт. Они отражают разные состояния и качества, несут определенные идеи, выраженные в гипертрофированной символической форме. В оперных спектаклях маски являются важным элементом в моделировании персонажей цзин (мужской персонаж с пестрым гримом, он же хуалянь) и чоу (комический персонаж). Однако этот художественный прием также широко используется при создании анимации. Авторы могут формировать более разнообразные и опознаваемые изображения анимированных персонажей, заимствуя концепции дизайна и формы масок Пекинской оперы, добавляя им очарования.

В период династии Цин в Китае в пьесе «Шэнпин баофа» (《升平宝筏》, «Драгоценный плот благоденствия»)[71] при исполнении роли Сунь У-куна актер наносил на лицо грим красного цвета, а само лицо в форме сердца было похоже на морду обезьяны. Сейчас вживую увидеть это уже невозможно, однако «Шэнпин шу сицюй жэньу хуапу» (《升平署戏曲人物画册》[72], «Альбом персонажей драмы Шэнпин»), 97-страничный альбом с изображением оперных персонажей, созданный цинскими придворными художниками периода правления императоров Сянфэна и Тунчжи (1851– 1874), на 12-й странице содержит этот образ Сунь У-куна (илл. 2.3.42).

---

[71] *Шэнпин баофа* («Драгоценный плот благоденствия») – цинская драма, составленная по приказу императора Цяньлуна Чжан Чжао. В основе сюжета лежит популярное в то время «Путешествие на Запад», основной идеей которого было прославление мира и процветания в Китае при императоре Цяньлуне.

[72] Китайские придворные художники династии Цин, начиная с периода правления императоров Сяньфэна и Тунчжи (1851–1874) и далее. Этот альбом представляет собой собрание портретов персонажей китайской Пекинской оперы в костюмах, тонко нарисованных и ярко раскрашенных, с использованием шелка и пигментов превосходного качества. Партитура имеет высокую художественную и документальную ценность и является ценным историческим источником для изучения ранних костюмов и лиц Пекинской оперы.

Изображения правдоподобные, отличаются яркими красками и тонкой проработкой деталей. Для их создания использовались шелк и краски самого лучшего качества. Он имеет высокую художественную и документальную ценность и является важным историческим источником для изучения костюма и росписи лиц ранней Пекинской оперы. Книга – с росписью на шелковом фоне, включает два тома, в общей сложности девяносто семь рисунков. Высота каждой стороны 32,8 см, ширина 23,6 см. Высота каждой фигуры 26,4 см, ширина 21,1 см, переплет.

Костюм Сунь У-куна великолепен. Его правая рука находится на уровне груди, ладонь прикрывает лицо с левой стороны, что является относительно редким жестом в изображении этого персонажа.

Позже, в республиканский период развития Китая (1912– 1949), на театральной сцене традиционной китайской музыкальной драмы спектакли о Сунь У-куне – обычно называемые «представление мартышек» – снискали большую популярность в народе. Так, постановка Пекинской оперы, основанная на жанре куньцюй (昆曲, региональный вид китайской драмы), является вариантом, где Сунь У-кун предстает в амплуа ушэн (герой-воин). Она также делится на две школы – южную и северную, каждая из которых имеет свой собственный уникальный стиль исполнения, с различными гримами, костюмами, манерой исполнения ролей. Южная школа представлена Чжэн Фасяном (1892– 1965) и его гримом, актером Шанхайского театра, а северная – Ян Сяолоу[73] (илл. 2.3.43, 2.3.44).

В 1945 году Чжан Гуанъюй, известный китайский карикатурист, создал комикс ляньчуаньхуа (连环画, досл. «серийные картинки», разновидность китайского комикса) «Путешествие на Запад» (Сисин маньцзи, 《西行漫记》), который ознаменовал важный момент в развитии визуального образа Сунь У-куна и стал значимой вехой в истории китайской анимации. Работа имела не только

[73] Альбом изображений персонажей драмы Шэнпин в фонде Пекинской библиотеки. – Пекин: изд-во Пекинской библиотеки, 1997. 代表其猴资料来源：《北京图书馆藏升平署戏曲人物画册》北京图书馆出版社.1997 年.共 97 页.

большой коммерческий успех, но и покорила новую вершину как произведение искусства с изображением Сунь У-куна. Сунь У-кун, главный герой этого ляньчуаньхуа, изображен одновременно как обезьяна, бог и человек, что оказало огромное влияние на изображение персонажа в более позднем мультфильме «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». В этом произведении уже создан чрезвычайно зрелый образ Царя обезьян (илл. 2.3.45, 2.3.46).

В комиксе ляньчуаньхуа «Путешествие на Запад» используются выразительные приемы китайской живописи, которые уравновешивают развлекательный и коммерческий характер произведения, добавляя ему художественности: при строгой композиции сцен уделяется внимание взаимоотношениям между персонажами, фону, используется рассеянная перспектива, сами изображения отличаются большой декоративностью. Стилистическое оформление главного героя, Сунь У-куна, является новаторским. Автору удалось создать бессмертный образ в истории китайской анимации и комиксов. Его стройная фигура, богатая мимика и изысканный костюм отличаются индивидуальностью и очарованием, что заставляет читателей влюбиться в него. Танский монах, Ба-цзе и Ша Уцзин также выполнены в изысканном стиле. В частности, Ба-цзе и Ша Уцзин, с их короткими шеями, круглыми головами и выпуклыми животами, напоминают по своей выразительности стражей-привратников на фресках Дуньхуана – своей «округлостью» и животью (илл. 2.3.47, 2.3.48).

Пропорции тела, форма лица и стиль одежды – образ Царя обезьян в трактовке Чжан Гуанъюя заложил прочную основу для успеха моделирования этого образа в мультфильме 60-х годов. Есть основания считать, что образ Царя обезьян Чжан Гуанъюя является неотъемлемой частью истории китайской анимации и важным символом в китайской культуре.

Снимая «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах», художник пригласил Чжан Гуанъюя, художника-декоратора из Центральной академии искусств и ремесел в Китае. Чжан Гуанъюй – художник, который любил традиционное китайское мастерство, глубоко изучил декоративные стили народной гравюры на

дереве, искусство вырезания из бумаги цзяньчжи, образность Пекинской оперы и иных древних изображений и выработал уникальный стиль живописи с сильным декоративным элементом. Сам Чжан Гуанъюй говорил: «Удивительно, насколько китайская художественная традиция декоративна, даже наша театральная традиция очень декоративна. В драме это и движения, и дизайн костюма, грим и пение, использующее стихи, все фразы декламируются, и все это действительно не лишено некой орнаментальности»[74].

В анимационном фильме «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» Чжан Гуанъюй не только использовал оформление своего знаменитого комикса «Путешествие на Запад», но и органично связал особенности анимации как вида искусства и характеристики персонажей. Например, при разработке образа Царя обезьян он интегрировал его с традиционными элементами искусства, такими как грим актеров из Пекинской оперы и народный лубок баньхуа, и предложил три способа решения образа.

Первый – это изображение Царя обезьян, носящего перьевую корону, преимущественно красного цвета, с добавлением других ярких цветов, с большим количеством линий моделирования, так что в этом случае было бы трудно достичь анимационного действия. Во втором случае Царь обезьян носил головной убор квадратной формы, а лицо его было треугольным, сам образ был сильно ассоциирован со сценической традицией. Третий способ решения образа – фигура Царя обезьян с руками на макушке и поднятой одной ногой, что типично для естественных движений обезьян, одетый в юбку из тигровой шкуры.

В этих образах Чжан Гуанъюй умело использовал костюм Ушэн (военных персонажей) в опере и дизайн таких символов, как верх с отворотом, пояс, завязанный на талии, нахлобученная на голову шляпа, чтобы позиционировать Сунь У-куна как сильного и мощного персонажа (илл. 2.3.49, 2.3.50, 2.3.51).

---

[74] Чжан Гуанъюй. Проблемы декорирования (статья в № 5 журнала «Декор» за 1959 г., составленная на основе лекции на кафедре декоративной живописи Центральной академии искусств и ремесел в ноябре 1958 года) // Декор. – 2008. – № 1 (Юбилейный выпуск к 50-летию журнала). – С. 25. 张光宇，装饰诸问题，《装饰》，纪念《装饰》创刊 50 周年增刊. 装饰杂志社出版，2008（S1）：第 25 页。原载《装饰》1959 年总第 5 期。

Кроме того, Чжан Гуанъюй также использовал и другие символы, такие как посох с золотыми обручами цзиньгубан и т.д. Цзиньгубан имеет отношение к виду китайских боевых искусств, выражая бойцовскую силу Царя обезьян. Юбка из тигровой шкуры – символ дикой мощи и неуправляемости героя. Примечательно, что многие движения Царя обезьян повторяют движения, характерные для китайских боевых искусств или для естественных движений живых обезьян. Так или иначе, но все три варианта демонстрируют очень характерную декоративную эстетическую концепцию.

В дизайне анимационных персонажей большое значение имеет голова. Дизайн головы Царя обезьян основан на маске Пекинской оперы. При разработке изображения головы героя Чжан Гуанъюй широко использовал символы «обезьяньей оперы», такие как стягивающий обруч, шляпа монаха, лицо в форме сердца, зеленые брови в виде персикового листа, глаза с золотой подводкой, выступающий рот и т.д., что формирует основную символику головы Сунь У-куна. Среди них графический символ в форме сердца означает нестабильность, активность и мятеж, что согласуется с героической идентичностью персонажа. Огненный глаз с золотым дном отсылает к истории о том, как Царь обезьян горел в алхимической печи, и этот глаз может отличить реальное, подлинное от подделки, что визуально производит большой эффект (илл.2.3.52, 2.3.53).

Если говорить о цвете, то Чжан Гуанъюй использовал золотой, черный, зеленый, розовый и персиковый цвета, которые символизируют движение, позитивность, храбрость, справедливость, победу, свет и иные смыслы, формируя простой и мощный цветовой язык. С помощью техники комиксов и декоративных картин Чжан Гуанъюй создает характерные особенности головы Царя обезьян, такие как контуры геометрических фигур, лицо в форме сердца, крючковатые линии выступающего рта и усиленные круглые скобки ушей. В конце концов, получился образ Царя обезьян в мягкой шляпе, тигровой шкуре, обмотанной вокруг пояса, с длинными ногами и тонкой талией, с тонкими большими руками, образ, интегрирующий черты обезьяны, человека и божества, что отражает сущность

персонажа. Поэтому существует тесная связь между дизайном головы Сунь У-куна Чжан Гуанъюя и традиционными театральными масками (илл. 2.3.54, 2.3.55).

Формы, разработанные Чжан Гуанъюем, очень выразительны, но существует три основных требования к формам мультфильмов: простые линии, яркие цвета и точная передача индивидуальности героев. Особенно это важно для главного героя – почти две трети кадров фильма содержат изображение Сунь У-куна. Главными проблемами стали слишком сложные линии, недостаточная заметность обезьяньих характеристик и непривлекательность внешности, несоответствие персонажа критериям «красоты», ожидаемой режиссером Вань Лаймином.

Дизайн персонажей в мультфильмах является важной частью создания успешной анимации, и его основную роль нельзя игнорировать. Дизайн персонажей в анимации так же важен, как кастинг актеров в кино, поэтому в предварительной работе он является решающим звеном. Тут требуется внимание к деталям, и только точно формируя характеристики персонажей, можно по-настоящему их оживить.

Опытный аниматор вроде Вань Лаймина хорошо понимает важность моделирования персонажей. Особенно требователен был режиссер к образу Сунь У-куна. Он надеялся, что облик Царя обезьян будет содержать элементы грима Пекинской оперы, окажется красив по канонам китайского декоративного искусства и засвидетельствует генетическую связь с культурным наследием Китая. Поэтому в процессе проектирования персонажей художнику было необходимо глубоко понимать характер персонажей, точно интегрировать их в дизайн и координировать с другими персонажами. Полнокровный образ героя предполагает, что его внешний облик говорит о его личностных особенностях.

Таким образом, есть все основания утверждать, что дизайн персонажей является ядром предварительной работы над мультипликационным фильмом: он требует внимания к деталям для точной передачи характеристик персонажей. В дизайне персонажа Царя обезьян Вань Лаймин хотел акцентировать, демонстрируя национальные культурные особенности, элементы маски Пекинской оперы, но в то же время получить выразительный образ со своими индивидуальными чертами,

достаточно реалистичное изображение характера с добавлением цвета ко всей анимационной работе. Поэтому режиссер попросил о дальнейших модификациях образа на основе дизайна Чжан Гуанъюя, и это задание было дано Янь Динсяню, оригинальному арт-дизайнеру «Переполоха...», который изучил стиль и идеи Чжан Гуанъюя и сделал в этом духе много проб.

В сочетании с живописным языком анимации окончательный проект был разработан на основе прототипа, нарисованного Чжан Гуанъюем, символика была упрощена, а изображение Сунь У-куна было скорректировано, приобретя более подходящую для анимации форму. «Сжимающий обруч» был заменен на ленту на голове, были намеренно сохранены особенности формы «сжимающего обруча» для лучшей идентификации изображения [75]. Янь Динсянь в своих изменениях внешнего вида героя не просто его упрощал, а делал упор на единстве образа. Соотношение головы и тела Сунь У-куна было взято из первого наброска Чжан Гуанъюя (около пяти к одному), а гибкость рук и ног, как будто в них нет костей, – из первого и третьего вариантов изображения Сунь У-куна; лицо в форме сердца, брови зеленого цвета, большие уши, уменьшенные линии щек, шляпа, шарф, желтый верх, юбка из леопардовой кожи, черные туфли и красные штаны – все это можно найти в трех набросках Чжан Гуанъюя. Самым большим отличием является увеличение глаз, что придает голове и телу фигуры более законченный вид. Сделав талию более узкой, оптимизировав бретельки платья и скорректировав контуры лица (илл.2.3.56), художник смог создать образ героического персонажа, храброго и находчивого, невинного и милого, а также превосходно владеющего боевыми искусствами.

Образ Царя обезьян подчеркивает важность моделирования линий и использования обтекаемых кривых, которые влияют на плавность движений изображения, а моделирование плоских персонажей и дизайн сцены в плоском

[75] «Сжимающий обруч» – один из основных атрибутов Сунь У-куна в романе «Путешествие на Запад». «Сжимающие обручи можно использовать для обращения демонов в веру. Такой обруч вместе с магической «мантрой спокойствия ума» был передан Буддой бодхисаттве Гуаньинь. В романе обруч сжимается на голове Сунь У-куна каждый раз, когда Танский монах произносит мантру, причиняя ему боль и заставляя следовать правилам.

стиле более скоординированы и создают эффект гармоничной атмосферы. При умелой интеграции визуальных символов языка и символов действий Пекинской оперы образ Царя обезьян демонстрирует национальную природу и уникальный восточный художественный стиль, а также закладывает основу для формы образа Сунь У-куна в смежных более поздних работах (илл. 2.3.57).

Чтобы обеспечить плавность движений в анимации и избежать излишней сложности рисования, производственная команда удалила такие детали, как складки одежды на костюмах персонажей, потому что рисованная анимация 2D – трудоемкий процесс. В процессе производства двумерной рисованной анимации снимается 24 кадра в секунду, т.е. необходимо рисовать 24 картинки для каждой секунды экранного времени, включающие несколько операций, таких как оригинальная живопись, ретушь, раскраска и т.д. Это требует большого количества производственного персонала. Форма персонажа важна не только для того, чтобы облегчить плавное выражение обычных и утрированных движений, но и чтобы сделать изображение более узнаваемым. Фигура Царя обезьян рисуется с обтекаемыми изгибами, простыми и естественными, что делает его движения более свободными и плавными (илл.2.3. 58). В то же время плоская форма персонажа также дополняет плоский стиль сценического дизайна.

Дизайн изображения гигантского бога-духа Цзюлин-шэня и Эрлан-шэня отражает намерения Чжан Гуанъюя сделать акцент на утрированной свирепости лица и неуклюжести тела персонажа. Художником был создан яркий образ легендарного бесстрашного и при этом жестокого и вспыльчивого Цзюлин-шэня (илл.2.3.59). У Эрлан-шэня, бога даосско-буддийского пантеона, три горящих воодушевлением глаза, лицо серо-белого дизайна, брови изогнутые, тонкие и горизонтальные. Его изображение раскрывает такие характерные черты персонажа, как неприступность и невозмутимость (илл. 2.3.60, 2.3.61). Чжан Гуанъюй также умело применил элементы искусства изготовления бумажных лошадок города Уси к дизайну изображения Нефритового императора, сочетая со своими творческими инновациями.

Внешний облик Нефритового императора в мультфильме «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» отсылает к изображению людей на фресках из дворца Юнлэ (илл. 2.3.62, 2.3.63) и по-своему использует его. Черты лица императора прямые, лицо полное, брови тонкие и опущенные, линии достаточно плотные, и использован прием «круги в квадрате» (особый прием каллиграфии), что создает величественный образ. При этом на лице Нефритового императора «белая маска» китайской оперы (грим отрицательных персонажей), с розовыми румянами на щеках, что резко контрастирует с солидным видом. Это намек на то, что персонаж – лицемерный и коварный злодей.

У семи небожительниц в мультфильме «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» динамичные летящие позы с приподнятой головой и выгнутой грудью, их ноги откинуты назад, тела прекрасны, их длинные юбки и ленты развеваются на ветру, и ленты при этом похожи на крылья, они выглядят как красочные летящие в небе ласточки, представляя собой грациозную и беззаботную красоту. Образ фей близок по форме к фрескам Дуньхуана и являет собой мастерскую обработку образа «Летящих апсар» дуньхуанских росписей (илл.2.3.64, 2.3.65). Изображения семи фей – это образы идеальных красавиц в традиционном представлении китайцев.

Таким образом, можно констатировать, что приемы гипертрофирования, преувеличения, утрирования, гиперболы и умение сочетать элементы в дизайне персонажей должны быть дополнены знанием и выявлением их индивидуальных характеристик и предыстории, что добавляет глубины и выразительности образам. Поэтому при проектировании анимационного изображения создателям необходимо углубиться во внутренние характеристики персонажей и продумать фоны.

3. Сценография в мультипликационном фильме «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах»

Дизайном сцен анимационного фильма «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» занимался Чжан Чжэнъюй, младший брат Чжан Гуанъюя. В его работе в полной мере отражена красота традиционного китайского искусства, как с точки

зрения содержания, так и с точки зрения декоративного оформления. В оформлении фона используются элементы характерных стилей и традиционных искусств, таких как китайские храмы, статуи Будды, фрески, архитектура, картины, скульптуры, а также народные гравюры по дереву, искусство вырезания из бумаги и искусство Пекинской оперы. Эта техника дизайна наполняет сцену атмосферой традиционной китайской культуры. Например, это видно в сценографии с Горой Цветов и Плодов, дворцом Царя драконов, Небом, Южными небесными вратами, персиковым садом (илл.2.3.66, 2.3.67). Посредством формы и цвета народное искусство Китая способно передавать живой дух и тонкий юмор жителей Поднебесной, прекрасно использует гиперболу и другие приемы обогащения изображения[76].

В романе «Путешествие на Запад» упоминаются не только традиционные бытовые здания, но и множество мест, связанных с религией и магией, таких как храмы и алхимическая лаборатория. Сценограф мультфильма удачно использует изображения буддийских и даосских монастырей и алтарей, демонстрируя уникальное очарование китайской религиозной культуры. В Китае храмы были местами поклонения предкам и земле с древних времен. Здания, связанные с этими церемониями, строили, украшали и берегли. Каждая династия содержала штат церемониальных чиновников, специализировавшихся на ритуальных мероприятиях.

В эпизоде бесчинств Царя обезьян в Персиковом саду аниматоры тщательно изобразили пейзаж этого сада, используя стиль китайского ландшафтного дизайна, чтобы создать таинственную атмосферу страны чудес. Изображая павильоны, их элементы, беседки, художники воспроизводят архитектурную форму китайского сада, формируя уникальный и сильный декоративный стиль.

В изображении есть светлое и темное, пустота и наполненность, каждый фон служит созданию атмосферы, сочетается с действиями героев, подчеркивает

[76] Сунь Лицзюнь (孙立军), Ма Хуа (马华) / Под ред. Сунь Лицзюня. Анализ кино- и телевизионных анимационных фильмов. – Пекин: изд-во Чжунго Юйхан, 2003. С. 52. 孙立军主编，孙立军、马华编著:《影视动画影片分析》，北京:中国宇航出版社，2003 年版，第 52 页。

тематику картины. В отличие от стиля компании Диснея в китайской анимации с помощью красок передаются эмоции, нет стремления к реализму. Например, веселые и яркие цветы Горы цветов и плодов создают ощущение свободы и радости (илл.2.3.68, 2.3.69). При цветовом оформлении сцены большое значение придается применению холодных и теплых цветов, сочетание холодных и теплых цветов может выражать связь между сценой, сюжетом и эмоциями персонажей. Герои, как Сунь У-кун, вводятся в сцены, где они полностью раскрываются, а зрители погружаются в буйство красок, создающих настроение таинственности, атмосферу одновременно фантазии и реальности, а оформление каждого фона точно сочетается с тональностью всего фильма, поведением персонажей и тематикой анимации.

Сцены «Переполоха в Небесных чертогах» вдохновлены архитектурой императорских дворцов, а врата и ограда Персикового сада[77] копируют стиль знаменитых Цзяннаньских садов[78] (илл.2.3.70, 2.3.71). В процессе проектирования сцен дизайнер трансформировал текстовое описание в романе в визуальное изображение, а также расширил и отобразил такие сцены, как Персиковый сад и Нефритовый пруд богини Сиванму из «Путешествия на Запад». Хотя в полной мере показать красоту текстового описания невозможно, такое сценическое оформление удачно создает таинственную атмосферу небесных чертогов и Царства

[77] Сад с персиками бессмертия. 蟠桃 – паньтао – плод, дающий долголетие и бессмертие. В китайской мифологии прочно связан с Сиванму, Покровительницей Запада. В «Путешествии на Запад» в саду Сиванму из 3600 деревьев на одной трети плоды созревают раз в 3 тысячи лет, на другой – раз в 6 тысяч лет, на последней – раз в 9 тысяч лет; соответственно отведавшие плодов становятся либо бессмертными, познавшими истину, либо вечно юными и могущими свободно летать на облаках, либо равными небу и земле и вечными, как солнце и луна. – Подробнее см.: Рифтин Б.Л. Пань-тао // Духовная культура Китая: энциклопедия. Т. 2. Мифология. Религия / Ред. М.Л. Титаренко, Б.Л. Рифтин, А.И. Кобзев, А.Е. Лукьянов, Д.Г. Главева, С.М. Аникеева. – М.: Вост. лит., 2007. – С. 544.

[78] Цзяннаньские сады – знаменитые сады, находящиеся в исторической области Цзяннань – юга нижнего течения Янцзы, сейчас – на территории совр. пров. Чжэцзян и юг пров. Цзянсу. Садово-парковое искусство региона отличается особой архитектурой, свободой композиции, а также пышной зеленой растительностью и мягким, влажным климатом. В эпоху Сун живописные сады Цзяннани были основой всего китайского садово-паркового искусства. Подробнее см.: Сады Цзяннани (江南园林) // Большая китайская энциклопедия / Вып. ред. М. Шпагина. – М.: Международная издательская группа «Шанс», 2020. URL: https://shansbooks.ru/spravochnik-kitaista/sady-tszyannani-/ (дата обращения: 22.05.2023).

бессмертных и играет важную роль в раскрытии темы фильма. Дизайнер успешно сумел показать место действия романа, зная текст и привнеся в фильм бóльшие визуальные эффекты.

Цветовое оформление фильма следует китайским эстетическим канонам, активно применяются красный, зеленый и синий в сочетании с четкими и изысканными линиями, что делает персонажей и сцены в фильме очень китайскими.

4. «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах»: анимация и организация промежуточных фаз движения

В производстве анимационных фильмов прорисовка промежуточных кадров движений объекта (фазовка) также является ключевым фактором, позволяющим достичь необходимого визуального эффекта. На проработку движений в мультфильмах могут оказывать влияние различные стили искусства. Например, в американской анимации для движений характерна определенная гипербола, повышенная пластичность: об этом подробно рассказывали ветераны компании Диснея Фрэнк Томас и Олли Джонстон в своей книге «Иллюзия жизни: анимация Диснея» (англ.: «The Illusion of Life: Disney Animation»).

В этой книге, изданной в 1981 г., в числе прочего сформулированы «12 законов анимации»: сжатие и растяжение, подготовка, или упреждение, сценичность, использование компоновок и прямого фазованного движения, сквозное движение (или доводка) и захлёст действия, смягчение начала и завершения движения (спэйсинг), дуги, дополнительное действие (выразительная деталь), расчёт времени (хронометраж), утрирование, «цельный» (профессиональный) рисунок, привлекательность. Эти законы были выведены мультипликаторами Диснея в результате многих десятилетий работы и оказали большое влияние на всю отрасль. В 2011 г. эта книга была опубликована китайским издательством «Чжунго циннянь» («Китайская молодежь»). И хотя в 1960-х гг. эти принципы еще не были сформулированы и не дошли до Китая, многие из таких основ повлияли на китайские мультфильмы того времени, включая «Переполох в небесных чертогах». Сейчас эти законы анимации являются прописной истиной и изучаются как основы анимации в Китае.

В мультфильме «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» в анимации движений также используется стилизация. Сам мультфильм сделан с акцентом на отточенные движения китайской оперы, а анимационные движения выглядят красивыми и плавными. В них есть как мягкость танца, так и сила боевых искусств, и это несомненно позволяет получить эстетическое удовольствие от просмотра[79].

Одним словом, «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» является знаменательным произведением в истории китайской анимации, а его производство полностью отразило мастерство, таланты и культурный уровень китайской мультипликации того времени, вместе с тем также показав и социальный фон, и идеологические тенденции Китая того времени. Его успех и влияние стали не только важными событиями в сфере производства китайской анимации, но также оказали большое влияние на мировую мультипликацию.

Знаменитый мультипликационный фильм – версия сюжета из романа «Путешествие на Запад» – «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» (две серии, 1961, 1964) отражает период первого взлета в развитии китайской анимации накануне «культурной революции», когда были открыты новые киностудии, введены в практику новые технологии создания анимации – вырезание из бумаги, технология традиционной китайской живописи тушью, быстро и свободно развивалась тематика анимации, ее жанры и формы. В данном разделе произведено подробное сравнение синопсиса, по которому снимался фильм, и его литературной первоосновы с выводом об обоснованности лакун, некоторых упрощений, спрямлений и гиперболы в анимации. Проанализирован дизайн персонажей, фонов, их уникальные особенности, тщательная работа художников, процитированы изображения героев старинной драмы по роману, авторские варианты образов мультфильма и др. изобразительные материалы, использовавшиеся в работе. Показано, как в сценографии анимации отражается традиционный китайский предметный мир с отсылками к известным уникальным сооружениям Поднебесной,

[79]Сунь Лицзюнь, Ма Хуа. Ред. Сунь Лицзюнь. Анализ кино- и телевизионных анимационных фильмов. Цит. изд. С. 52. 孙立军主编，孙立军、马华编著:《影视动画影片分析》，北京:中国宇航出版社，2003 年版，第 52 页。

к ее ландшафтному дизайну. Отдельное внимание уделено фазовке, прорисовке движения. Тут, безусловно, есть ориентация на принципы диснеевского изображения движения, однако с национальным акцентом на плавных движениях, характерных для персонажей Пекинской оперы, национального танцевального искусства, а также китайских боевых искусств.

2.3.4. Переходный период развития: художественно-визуальные проектные особенности мультфильма “Царь обезьян: Возвращение героя”«

Вышедший в 2015 г. фильм «Царь обезьян: Возвращение героя» [80] – настоящий феномен китайской анимации. Он не только удостоился национальной премии «Золотой петух», но и собрал 956 млн юаней в прокате. Разнообразные сюжетные линии, очарование восточной культуры и выстроенное в западной традиции повествование мультфильма позволили ему состояться как с коммерческой, так и с художественной точки зрения. Фильм богат отсылками к традиционной национальной культуре и был сделан с опорой на традиции китайской школы анимации, благодаря чему его создателям удалось показать зрителям новые образы, сделать восточные эстетические ценности более близкими и понятными широкой аудитории[81]. Если «Переполох в Небесных чертогах» – это двумерная анимация на целлулоидной пленке, то «Возвращение героя» – это уже 3D-анимация, созданная с использованием передового китайского и зарубежного 3D-программного обеспечения. Несмотря на отличия в методах производства и тот факт, что оба мультфильма не относятся к категории анимации в стиле живописи тушью, в обоих случаях авторы воспроизводили настроение и приемы китайской монохромной живописи для создания восточной атмосферы и передачи эмоций и настроения. Оба анимационных фильма являются примером органичного сочетания традиции и новаторства, отображая стремление авторов к художественным экспериментам и духовным поискам, которые обусловили яркий,

[80] На русский часто переводится как «Король обезьян: Возвращение героя».
[81] Ван Жуи. «Царь обезьян: Возвращение героя»: экранизация мифа при помощи духа мастерства // Дяньин пинцзя («Кинокритика»). – 2020. – 15 октября. – С. 60–62. 王蕊.《西游记之大圣归来》：以工匠精神铸就影像神话; -《电影评介》- 2020-10-15.

очень национальный по своему характеру стиль мультфильмов. В них видно уникальное художественное очарование китайской анимации, а их просмотр доставляет зрителям как визуальное, так и эмоциональное удовольствие.

1. Творческий контекст

Мультфильм «Царь обезьян: Возвращение героя» очень близок китайской духовной культуре, так как культурно он глубоко укоренен в «Путешествии на Запад». Смелое и творческое переосмысление сюжетов романа позволило не только создать новых персонажей, которые отсутствуют в романе, но и полностью преобразить всем знакомый образ Сунь У-куна. Решение снять анимацию «Царь обезьян: Возвращение героя» режиссер Тянь Сяопэн объяснил так: «В “Путешествии на Запад”, так же, как и во “Властелине колец”, заключено множество деталей и уровней смыслов, которые можно развивать»[82]. Режиссер признался, что во время чтения романа у него всегда возникало недоумение по поводу образов персонажей – Танского монаха и Сунь У-куна: почему Сюань-цзан в столь юном возрасте смог победить свои страсти, желания и чувства, а во время путешествия вскоре стал буддийским наставником высшего ранга? А У-кун, который пятьсот лет провел в заточении, так сильно изменился, что вдруг подчинился проклятью «сжимающего обруча» и последовал за слабым и смертным Сюань-цзаном? Эти два момента истории о хождении за сутрами, вызывающие замешательство, режиссер и попытался проинтерпретировать и разрешить в своем мультфильме.

В оригинальной истории упоминается, что Танский монах прошел через десять реинкарнаций, прежде чем вступить на путь обретения сутр. Это как раз часть истории, которую можно расширить и дополнить рассказом о том, что Сюань-цзан пережил в своих первых девяти жизнях и что постепенно сделало его достаточно сильным, чтобы отправиться на поиски сутр в десятой своей жизни. Кроме того, 3D-анимация – это оптимальная с точки зрения раскрытия ценностей

[82] Чжан Чжэ. Режиссер «Возвращения героя» Тянь Сяопэн / Онлайн-газета Пэнпай синьвэнь («Бумага»). 张喆.《大圣归来》导演田晓鹏.澎湃新闻. [Электронный ресурс] – URL: https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_1350099 (дата обращения: 05.04.2023).

и привязанностей персонажей форма, благодаря которой можно показать историю из «Путешествия на Запад» во всей ее красе. Именно на этом мы и сосредоточимся в дальнейшем обсуждении «Царя обезьян: Возвращение героя».

Данная картина основана на подходах классической анимации братьев Вань «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». За 8 лет разработки создатели мультфильма столкнулись с множеством трудностей и проблем. В картине Великий мудрец, Равный Небу – это уже не всесильный герой, который преодолевает все препятствия на своем пути всегда и везде без остановки, но сложный персонаж, испытавший поражение и развивающийся как личность. Происходит отход от уже сложившегося в анимации образа. По сравнению с литературной классикой уникальная интерпретация образа Сунь У-куна в «Возвращении героя» позволила создать полюбившегося зрителям и производящего сильное впечатление персонажа уже не фольклорного, а современного типа, способного колебаться и сомневаться. «Царь обезьян: Возвращение героя» – это история о познании, утверждении и обретении себя.

2. Структура повествования

«Возвращение героя» – анимационный фильм, основанный на классическом китайском романе «Путешествие на Запад», рассказывающий историю молодого сироты Цзян Люэр и его наставника, которые объединяются с Сунь У-куном – Великим мудрецом, Равным Небу, чтобы защитить город Чанъань от горных демонов. В повествовании, построенном с использованием современных подходов, традиционная культура сочетается с современными элементами. Через характер и интерпретацию персонажей Цзян Люэра и Великого мудреца, Равного Небу, в картине раскрываются глубокие темы стремления к власти, любви и дружбе. Особый визуальный эффект обеспечивается также благодаря очень новаторскому образу горных демонов, а также сочетанию разных стилей, которые достигаются при помощи спецэффектов.

В «Царе обезьян: Возвращение героя» используется голливудский способ построения повествования вокруг личностного роста героев, которое умело вплетено в сюжет из «Путешествия на Запад». Это обеспечивает принципиально

новый для зрителей нарративный опыт[83]. В основе структуры повествования – дуалистическое противостояние, свойственное легенде. Великий мудрец, Равный Небу, хорошо знакомый публике как неустрашимый и умный герой, которому все по плечу, но который в то же время очень дорожит дружбой, в этом анимационном фильме предстает совершенно другим: после сокрушительного поражения и пятисотлетнего заточения под Горой Пяти стихий он лишен боевого задора. Поддержка и поощрение мальчика Цзян Люэра в итоге придает ему сил сразить злодея – Хуньдуня, спасти похищенную Хуньдунем девочку и заново обрести веру в себя. Такая трансформация персонажа показывает, как глубоко в анимационном фильме исследуется проблема роста и самопознания. Голливудский подход к истории о взрослении получает новую интерпретацию: молодой, незрелый, неопытный главный герой оказывается в критической ситуации, требующей от него найти решение проблемы. Пройдя через ряд трудностей и испытаний, преодолевая себя, он растет. Процесс трансформации и поисков себя, в ходе которого Сунь У-кун вновь – и теперь уже в действительности – становится Великим Мудрецом, Равным Небу, нашел эмоциональный отклик у зрителей, побудил их к глубоким размышлениям.

Благодаря этому продуманному и умело выстроенному повествованию фильм представляет яркий и многогранный образ главного героя, что позволяет зрителям глубже понять и проследить его историю. Драматическое развитие истории Великого мудреца придает фильму еще большую привлекательность. Уникальный стиль повествования и персонажи заставляют аудиторию переживать весь спектр эмоций. Это произведение вдохнуло новую жизнь в китайскую анимацию[84].

---

[83] Лу Фан. Нарратологический анализ анимационного фильма «Царь обезьян: Возвращение героя» // Журнал Даляньского университета. – 2019. – 08.05. – С. 85–88. 陆方.《西游记之大圣归来》动画电影叙事学分析; –《大连大学学报》– 2019-08-25.

[84] Чжао Гуйшэн. Конструирование нравственности в феноменальных отечественных анимационных фильмах начала XXI в. // Дандай дьяньин («Современное кино»). – 2019. – № 7. – С. 154–156. 赵贵胜.21 世纪初现象级国产动画电影的道德前提构建[J].当代电影,2019.(7):154-156.

Повествование линейное, совмещает в себе два голливудских нарратива – историю взросления и историю развития героя. Линейное повествование – это последовательная, простая и понятная структура с четкими сюжетными уровнями, ясной с первого взгляда сюжетной линией. С самого начала есть одна нить повествования, сюжет которой развивается хронологически[85]. Харизматичность персонажей фильма вовлекает зрителя в повествование, одновременно раскрывая важные темы самопознания, противостояния невзгодам и преодоления своего внутреннего «я». Такой способ повествования наполняет фильм большим эмоциональным напряжением, делает его сюжетным, что позволяет растрогать и увлечь зрителей.

Кроме новаторского способа повествования, анимационный фильм транслирует китайскую духовность при помощи образов персонажей. Как героический персонаж из классических китайских легенд, Великий Мудрец, Равный Небу, имеет ярко выраженную национальную идентичность и большое символическое значение с точки зрения традиционной культуры. Он и находчивый храбрый воин, и духовный символ сопротивления внешнему давлению и борьбы со злом. Эта особенность, в которой проявляется китайский характер, придает фильму еще больший национальный колорит и вызывает у зрителей чувство сопереживания и гордости за традиционную культуру. Кроме того, в повествование анимационного фильма удачно вплетены элементы картины «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». Этот оммаж классике китайской анимации не только вызывает у зрителя чувство ностальгии и близости, но позволяет ему и вспомнить и по-новому взглянуть на классическое произведение.

В целом, благодаря творческому подходу к построению повествования, образам персонажей и национальному колориту, мультфильм «Царь обезьян: Возвращение героя» успешно представил зрителям трогательную и полную очарования историю.

---

[85] Лу Фан. Лу Цзин. Об анимационной адаптации классического текста для обучения детей «Ди цзы гуй» («Наставления малышам») // Ишу гунцзо («Художественная работа»). – 2018. – № 4. – С. 106–108. 陆方，鲁婧. 蒙学经典《弟子规》的动画改编研究[J]. 艺术工作，2018.(04):106-108.

3. Дизайн главных персонажей

Дизайн Сунь У-куна

Самый очевидный пример атипичного образа персонажа в «Возвращении героя» – это Сунь У-кун. Традиционно в фильмах и сериалах Сунь У-кун изображается свирепым, «с огнем и металлом в глазах», и очень подвижным. Он решителен и силен, всегда готов к сражению, можно сказать, что он запомнился людям как символ отваги и бесстрашия. Однако в анимации «Возвращение героя» происходит отход от этого традиционного и уже устоявшегося образа – причем это проявляется не только во внешности героя, но и в его характере. В фильме Сунь У-кун представляет собой образ мятежности и героического упорства. Режиссер «Возвращения героя» Тянь Сяопэн как-то отметил, что «мы живем в эпоху, когда нужны герои. Великий мудрец, как символ китайского героя, должен быть унаследован и сохранен для будущих поколений»[86]. Тон анимационного фильма, впрочем, отличается от предыдущих произведений, в который делался упор на героизме. Переворачивание традиционных образов, их переосмысление обеспечило успех картины и вдохнуло новую жизнь в развитие китайской анимации. В «Возвращении героя» при помощи уникальных средств выразительности и проработки деталей раскрывается внутренний мир и развитие персонажей.

У Сунь У-куна в «Возвращении героя» большое, длинное лицо, длинный нос, узкие глаза, короткие подбородок и лоб. Пропорционально верхняя часть тела длиннее нижней, у него большие, босые ноги, У-кун облачен в одежду из грязного льна. Это очень новаторский подход к дизайну персонажа, который делает образ еще более выразительным: герой изображен слабым, состарившимся, что составляет резкий контраст с традиционными изображениями Сунь У-куна (илл.2.3.72, 2.3.73). Несмотря на все это, персонаж все же снискал любовь и признание публики. Этому есть несколько причин.

---

[86] Цао Сянъюй. Образы персонажей в «Возвращении героя» – наследование традиции и новации // Сибу гуанбо дяньши («Радио и телевещание в западных районах»). – 2015. – № 19. – С. 87–88. 曹翔宇.《大圣归来》中角色形象的传承与创新[J].西部广播电视,2015.(19):87-88.

Прежде всего, соответствие между образом Великого мудреца и дизайном персонажа. Образ Сунь У-куна в «Возвращении героя» более взрослый и современный, и с точки зрения эстетики дизайн персонажа обладает уникальной художественностью. Его мимика, позы и жесты четко передают эмоции и черты личности благодаря тщательно выстроенному движению линий и форм. Художественное оформление персонажа позволяет зрителям понять и оценить всю сложность и многогранность характера Сунь У-куна. Благодаря такому остранению мятежная и героическая фигура обрела форму и жизнь. Это также повысило художественную выразительность анимационного фильма.

Кроме того, «уродство» Сунь У-куна делает его более понятным и приятным для зрителя. Он некрасив, но в его внешности достаточно характерных черт и особенностей, которые привлекают внимание и провоцируют интерес аудитории. Благодаря этому зрителям легче сопереживать ему. Отличие от традиционного образа вызывает любопытство и желание исследовать персонажа, понять его историю и внутренние изменения. Это обращение к аудитории, которое вызывает у нее эмоциональный отклик, вовлекает зрителя в мир анимации, усиливая впечатления от просмотра.

Наконец, внешний вид Великого мудреца – это еще и маркетинговый ход. Необычность дизайна вызвала широкий резонанс, и позволила привлечь к фильму дополнительное внимание, сделав его темой оживленных споров и обсуждений, что только увеличило узнаваемость и частоту упоминаний «Возвращения героя».

Успех анимационного персонажа зависит не только от его внешнего вида, но и от того, покорит ли зрителей его личность и характер. На протяжении 5000-летней истории Китая китайский характер не раз определялся такими чертами как сдержанность и замкнутость. А в «Возвращении героя» характер Сунь У-куна призван дополнить сюжет, представляя его как героя, переживающего неудачи. Его характер лишен острых углов, что прекрасно подходит для интроспективного, сдержанного тона фильма. По сравнению со знакомым зрителю по классике жизнерадостным и целеустремленным Сунь У-куном в этом произведении он показан в сложный для него момент, преисполненным разочарования и уже не

столь идеалистичным. Напротив, в нем чувствуется беспомощность и сожаления, хотя время от времени он проявляет свое упорство, а также не теряет чувства справедливости и доброту. Это делает его более человечным, а его образ – более живым.

Стоит также отметить, что дизайн лица Сунь У-куна также основан на традиционном гриме китайской оперы и отсылает к этому искусству. В дизайне лица Сунь У-куна грим используется как художественный символ. Он позволяет подчеркнуть образ спонтанного, свободного и не скованного условностями героя. Театральный грим в анимационном фильме преобразован, упрощен до простого намека на грим, что показывает эволюцию и новации в дизайне персонажа. Это и оммаж «Сунь У-куну: Переполох в Небесных чертогах», а также дань уважения китайской драме и сохранение, популяризация ее традиции.

Дизайн лица Сунь У-куна также показывает внутреннее состояние и эволюцию персонажа. В мультфильме «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» Царь обезьян – это сочетание его обезьяньей натуры, человечности и божественности. Однако в «Возвращении героя» У-кун проявляет эти грани своего образа последовательно, каждая из трех особенностей представляет собой этап развития персонажа. Первый – непобедимый Великий Мудрец, с ярко-красными узорами на лице и простыми черными линиями, благодаря которым создается образ Сунь У-куна-героя. Второй – Сунь У-кун-обезьяна, находящийся в заточении – на лице нет узоров, образ реалистичен. Третий – Сунь У-кун, который вырвался из заточения, на лице намек на театральный грим. Оттенки красного умеренно выразительны, показывая более серьезный образ, отражающий внутреннюю зрелость У-куна. Эти вариации в оформлении лица подчеркивают эмоциональное развитие и внутреннюю трансформацию персонажа (илл. 2.3.74, 2.3.75, 2.3.76).

По мере развития сюжета облик Сунь У-куна претерпевает изменения. После трансформации он изображается в золотых сапогах, доспехах, пурпурно-золотой короне с перьями, а за спиной у него развевается длинная красная накидка. Это красивый образ, ассоциирующийся с древнекитайским полководцем. Несмотря на

внешнюю «некрасивость» Сунь У-куна, его благородный и дерзкий характер – это еще один способ представить его зрителю (илл. 2.3.77).

В заключение следует отметить, что дизайн персонажей в мультфильме «Возвращение героя» отличается уникальной выразительностью и вниманием к деталям: переворачивая и переосмысляя традиционный образ Сунь У-куна, анимация вдыхает в него новую жизнь.

В данном фильме происходит отход от традиционных представлений. Благодаря изменению характера и образа Сунь У-куна он больше не является простым и отважным, но всегда одинаковым, равным себе героем, но обретает новые грани, богатый внутренний мир, он превращается в сложного персонажа, который пережил неудачи и продолжает развиваться. Это позволяет зрителям заново узнать У-куна и лучше понять его историю. Изменение в дизайне персонажа не только вдохнуло новую жизнь в фильм, но и дало зрителям новый опыт, позволив им по-новому сопереживать Сунь У-куну.

Сунь У-кун и его спутники сражаются с многочисленными демонами, чтобы защитить маленькую девочку. Однако в конце концов их побеждает злодей Хуньдунь, и им остается только наблюдать, как девочку похищают. В этот момент Цзян Люэр предлагает идти спасать ее, но Сунь У-кун восклицает: «Я не справлюсь!» Эта сцена показывает внутреннее разочарование и трагическую беспомощность Сунь У-куна, а также подчеркивает его душевную доброту и чувство справедливости на фоне психологического конфликта. Этот эмоциональный раздрай и беспомощность героя заставляют зрителя идентифицировать себя с ним и позволяет им лучше понять его, ведь в реальной жизни мы часто сталкиваемся с беспомощностью и разочарованием. Эта внутренняя борьба и конфликт делают образ Сунь У-куна более объемным и правдоподобным. Однако в кульминационный момент мультфильма, Сунь У-кун окончательно пробуждается, разрушает связывающую его магическую печать и завершает превращение в Великого Мудреца, Равного Небу. Его внешний вид и психическое состояние кардинально преображаются, резко контрастируя с неопрятным и разочарованным в жизни персонажем, которого зритель видит в

первой части картины. Наконец, У-кун побеждает злодея Хуньдуня, показывая свое бесстрашие и героизм. Последний образ У-куна резко контрастирует с предыдущим, демонстрируя его изменения, возмужание и подчеркивая его героические качества. Благодаря поощрению и поддержке со стороны юного Цзян Люэра Сунь У-кун завершает свой путь самореализации от первоначальных сомнений в себе и разочарования до возрождения боевого духа и перерождается. Он преодолевает свое внутреннее смятение и противоречия, обретает уверенность и мужество и, наконец, побеждает Хуньдуня и спасает ребенка, показывая свою героическую, необыкновенную сторону. Через историю Сунь У-куна зрители не только видят его доблесть, но и ощущают его человечность и чувства. Это работает на популярность фильма.

Такой подход к оформлению персонажа позволяет зрителям наблюдать постепенный рост Сунь У-куна, его метаморфозы – это не столько изменение внешнего облика, сколько отражение внутреннего роста и пробуждения. Все мы испытывали в жизни беспомощность и разочарования, и история о Сунь У-куне учит нас, что с какими бы трудностями мы ни столкнулись, мужество и упорство помогут нам преодолеть себя и достойно повзрослеть. Так фильм «Царь обезьян: Возвращение героя» создает очень удачный образ Сунь У-куна. Зрители оказываются очарованы и вместе с ним переживают взлеты и падения на пути его эмоционального взросления. Этот фильм – больше, чем просто анимация, это история внутренней борьбы, взросления и мужества. Образ Сунь У-куна придает неповторимое очарование и глубину «Царю обезьян: Возвращение героя», превращая его в классику.

Дизайн Мальчика Цзян Люэра

Цзян Люэр – второй главный герой анимационного фильма. Он – как бы предыдущая инкарнация Танского монаха. Этот образ подчеркивает судьбоносное сплетение судеб Сюань-цзана и Сунь У-куна. Их отношения в прошлой жизни предвосхищают их воссоединение в следующей, когда они вновь пойдут рука об руку в путешествии за сутрами. Эта судьбоносная связь придает истории глубину и сложность, благодаря которым эмоциональные переживания и взаимодействие

между персонажами становятся более драматичными. То, что Цзян Люэр является воплощением Сюань-цзана в предыдущей жизни, имеет особое значение в «Возвращении героя». Это не только подчеркивает судьбоносную связь между Танским монахом и Сунь У-куном, но и отражает сострадание и преданность Сюань-цзана, в то же время создавая между героями связь учителя и ученика. Такое решение авторов только обогащает сюжет и делает зрителей более заинтересованными в отношениях и развитии персонажей. Так, Цзян Люэр, как и Танский монах, отличается милосердием и привычкой к долгим разговорам. Поскольку персонаж – ребенок, постольку пропорции тела приближены к детским, у него также очень короткие волосы. В итоге получается образ милого ребенка, который вместе с тем очень серьезен, стоек, отважен и любопытен (илл.2.3.78, 2.3.79). Цзян Люэр – такой маленький монах, с большими круглыми глазами и озорным выражением лица, что показывает его эксцентричный, но благородный характер. В фильме «Возвращение героя» Цзян Люэр не знаком с Сунь У-куном, но знает из пьес о «Великом мудреце, Равном Небу», к которому относится с большим уважением и восхищением. Цзян Люэр в фильме кажется маленьким ребенком, который боготворит Сунь У-куна: с одной стороны, это уважение к Великому мудрецу, с другой – стремление узнать, действительно ли он такой, каким он показано в пьесе. Мальчик оказывает поддержку своему кумиру в критический момент, придавая тому смелости и решимости и позволив вновь стать Великим Мудрецом, Равным Небу.

В анимации Цзян Люэр храбро защищает маленькую девочку, демонстрируя сострадательное сердце, подобное сердцу Танского монаха, и повторяя идею справедливости, которую он разделяет с Сунь У-куном. В процессе спасения маленькой девочки Цзян Люэр сталкивается с различными препятствиями, а Великий Мудрец, Равный Небу, делает все возможное, чтобы защитить его. Несмотря на ограниченные силы, Люэр везде все успевает. Именно благодаря этому Великий Мудрец видит силу справедливости в Цзян Люэре и пробуждается, чтобы снова стать истинным Великим Мудрецом Равным Небу. Образ Цзян Люэра демонстрирует его доброту и храбрость, а также общие ценности, которые он

разделяет с Сунь У-куном. В фильме он предстает юным героем, защищающим слабых и оказывающим поддержку У-куну, чтобы тот вновь обрел уверенность в себе. Этот образ позволяет зрителям сопереживать Цзян Люэру, а также добавляет эмоциональной глубины и драматизма в сюжет. Он подчеркивает уникальный характер персонажа и его взгляды, дополняя историю в целом. В сюжете раскрывается общность взглядов Цзян Люэра и Сунь У-куна, между ними образуется негласное взаимопонимание на пути защиты слабых и достижения справедливости.

Дизайн Хуньдуня

Антагонист в «Возвращении героя», Король демонов Хуньдунь, является совершенно новым дополнением и отсутствует в литературном первоисточнике. Образ персонажа позаимствован из легенд, которые описаны в «*Шань хай цзине*» (《山海经》, «Каноне гор и морей»)[87], а также основан на традиционной опере. Образ Хуньдуня восходит к зверю из «*Шань хай цзина*», мифическом воплощении хаоса (混沌), чья огромная пасть, по легенде, способна поглотить все сущее. В основе образа Хуньдуня лежит гусеница, не имеющая глаз, ушей или носа, всячески подчеркивается порочность и уродство персонажа. В то же время человеческая ипостась Короля демонов Хуньдуня – это изнеженный интеллигент с белым лицом. Белый цвет является основным для персонажа, передавая его статус вероломного злодея. Грим на лице упрощен, абстрактных линий нет, только две изогнутые линии у уголков глаз, а пунцово-красные губы намекают на его кровожадность. У Хуньдуня бледные брови и треугольные глаза, а дизайн его лица является отсылкой к гриму негативных персонажей традиционной китайской

[87] *Шань хай цзин* (山海经), «Книга/Канон гор и морей» – анонимный памятник предположительно кон. III – нач. II в. до н.э. Традиционно считается произведением, объединяющим разновременные пласты как положительных знаний – по описательной географии, ландшафтоведению, зоогеографии, ботанической географии, минералогии, этногеографии, космологии, медицине, так и мифов, легенд и верований. По преданию, «Шань хай цзин» был выгравирован на свящ. сосудах бо и – помощником «совершенномудрого» полумифического правителя древности Юя (XXIII в. до н.э.). Подробнее см.: Юркевич А.Г. Шань хай цзин / Духовная культура Китая: энциклопедия: в 5 т. / Гл. ред. М.Л. Титаренко; Ин-т Дальнего Востока. – М.: Вост. лит., 2006. Т. 1; Философия / ред. М.Л. Титаренко, А.И. Кобзев, А.Е. Лукьянов. – 2006. – С. 614–615.

оперы[88]. В Хуньдуне сочетаются изящество и жестокость, образующие резкий контраст, что отвечает его внешней видимой нормальности, за которой скрывается крайняя порочность (илл.2.3. 80, 2.3.81, 2.3.82, 2.3.83).

Благодаря такому дизайну в фильме удалось создать впечатляющий состав отрицательных персонажей. Контраст между Хуньдунем и положительными героями добавляет напряженности и конфликта в сюжет мультфильма. Зрители могут сразу почувствовать зло и опасность Хуньдуня, когда видят его образ, черты внешности и дизайн лица тонко раскрывают его порочную природу, злой и ненадежный нрав. Успех этого образа делает Хуньдуня запоминающимся злодеем, контрастирующим с праведными главными героями, что еще больше усиливает впечатления от просмотра фильма.

4. Цветовое оформление

Цвет очень умело использовался авторами картины для создания образа персонажей. В цветовом решении персонажа Сунь У-кун используются пять цветов: желтый, белый, синий, красный и черный. Это соответствует цветовой системе китайского народного искусства, основанной на «пяти цветах», соответствующих «пяти первоэлементам» – теории, укорененной в представлениях традиционной философии об инь и ян и пяти первоэлементах. Цвета костюмов персонажей Цзян Люэра, Великого Мудреца и Чжу Ба-цзе сохраняют элементы традиционной культуры и в то же время в них присутствуют и современные элементы, соответствующие их характеру. По мере развития сюжета цвета меняются, намекая на судьбу персонажей.

В начале фильма магические силы Великого Мудреца запечатаны, и он изображен в растрепанном и подавленном виде. Его волосы неряшливого малинового цвета, на нем потрепанное бледно-желтое одеяние монаха, а кожа тусклая. Это говорит о внутренней подавленности персонажа, но также и символизирует его благородную, уважаемую сторону личности. Со временем,

[88] Ню Цзяин. Образы в китайских анимационных фильмах. На примере «Царя обезьян: Возвращение героя». – 2020. –№ 9. – С. 85–88. 牛嘉莹.中国动画电影形象探析–以《西游记之大圣归来》为例; 《视听》.2020.09.第 85-88 页。

когда Люэр вновь и вновь задевает Сунь У-куна, магические силы У-куна пробуждаются, после чего он оказывается облачен в серебряные доспехи и красный плащ, демонстрирующие его героический дух. Использование красного цвета символизирует возрождение Великого Мудреца в огне и вновь обретенное мужество (илл. 2.3.84).

Использование в фильме теплых красных и желтых тонов и холодных зеленых и синих тонов еще больше усиливает эмоциональную выразительность картины благодаря смене тональности в различных сценах[89]. Красный и желтый символизируют силу и страсть, а также кровь и жестокость. В сценах борьбы и превращения красный цвет фона и волос Великого Мудреца создает напряженную и интенсивную атмосферу, подчеркивая свободу от условностей, острое чувство справедливости, присущие Великому Мудрецу. Красный также используется в сцене с жертвоприношением демонов, и в этом случае он обозначает языки пламени и передает колдовскую, атмосферу жестокости (илл. 2.3.85). Теплые красные и желтые тона в фильме перемежаются с холодными зелеными и синими тонами, что умело используется в различных сценах для более глубокой передачи эмоционального настроения сцены. Если красный используется, чтобы подчеркнуть силу, страсть или жестокость, как в случае с пробуждением Сунь У-куна или жертвоприношением, то холодные тона показывают внутреннее смятение Великого Мудреца, трудности, с которыми он сталкивается. Особенно заметно это в сцене, когда он отказывается спасать девочку по просьбе Люэра: его душевные терзания, когда он лежит в воде, в полной мере переданы при помощи холодных цветов.

Понятно, что интуитивное восприятие семантики цвета у европейцев несколько иное, строгой кодифицированной цветовой таблицы в европейских культурах нет, однако и некитайское восприятие смыслов тех или иных цветов в

[89] Чжан Лэй. Художественные особенности сценографии в «Царе обезьян: Возвращение героя» // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). – № 5. – С. 50–52. 张磊.《大圣归来》中场景设计的艺术特色. 电影文学, 2016. (5), 50-52.

фильме если и не читается так, как китайцами, то в общем и целом воспринимается правильно, согласно замыслу авторов.

Помимо использования колорита, в фильме присутствует большое количество китайских элементов, а также отсылок к пейзажной живописи *шаньшуй* (досл. «горы и воды», 山水), которые можно увидеть в фоне сцен. Каждый кадр бледно-красного вечернего заката, сине-зеленого пейзажа или туманного, темного дождливого неба похож на поражающую воображение картину, заставляя зрителей ощутить красоту природы и почувствовать себя так, как будто они находятся внутри картины. И тут эффект включенности зрителя налицо.

Кроме того, сцены с участием Цзян Люэра, Великого Мудреца и Чжу Ба-цзе почти всегда происходят под солнечными лучами, на фоне сине-зеленых гор и рек, что является символом света и справедливости. Черно-белые тона, доминирующие в одеянии Хуньдуня, напротив, показаны на тусклом фоне, что является еще одним подтверждением его злой натуры. Так цвет используется чтобы сделать противостояние добра и зла еще более очевидным.

Таким образом, дизайн персонажей и колорит позволяют мультфильму создать наполненную смыслами атмосферу. Особенности, сложность и глубина характера Сунь У-куна, Цзян Люэра и Хуньдуня передается при помощи тончайших деталей. Такое использование традиционных культурных элементов и интуитивная природа символов позволяет зрителям точно понять, что правильно, а что нет, но также и создает очень национальный по своему характеру стиль анимации. Как следствие, в мультфильме создан целый мир со своими сюжетами и большим эмоциональным напряжением.

5. Остранение персонажей и сцен

Представитель русского формализма Виктор Шкловский предложил термин «остранение» для описания приема, при котором знакомые предметы представляются в новой форме, с избавлением от привычных и хорошо известных характерных особенностей, от клишированности и стереотипности. Это создает ощущение новизны, удивления, освобождая художественные образы от традиционных фиксированных шаблонов и помогая людям заново открыть и

понять знакомое [90] . Прием остранения весьма успешно используется в «Возвращении героя», позволяя приятно удивить зрителя. Мультфильм верен оригинальной истории, но в то же время дает совершенно новую ее интерпретацию, что является хорошим примером для дальнейших анимационных фильмов. В первую очередь прием остранения используется для создания образов персонажей и в языке визуального общения.

Через остранение персонажей раскрывается сюжет картины. Самое большое новшество – это то, что Танский монах как бы предстает ребенком с детским характером, а не скучным и серьезным взрослым монахом. Сунь У-кун в свою очередь показан более человечным, думающим и чувствующим героем, благородство духа которого видно в каждом его действии. Истории, которые приключаются с Цзян Люэром и Сунь У-куном, составляют яркий контраст между «Возвращением героя» и предыдущими вариантами «Путешествия на Запад», в то же время обогащая оригинальную историю. Через остранение персонажей и визуального языка фильм раскрывает противоречивость и многогранность характеров героев. Великий Мудрец изображен одновременно развязным и свободолюбивым, в нем тоже хорошее борется с плохим, а сам он преисполнен горечи и разочарований. Он не Великий Мудрец, Равный Небу, а обычный персонаж, человек, который стремится к свободе и исполнению мечты. Здесь происходит радикальный отход от устоявшейся модели, которая больше не ограничивается отношениями родитель/ребенок или лидер/подчиненный.

В «Возвращении героя» используется множество элементов традиционного китайского искусства – например, каменные львы, куклы теневого театра, грим китайской оперы, ритуальное оперное пение и китайские драконы. В то же время мультфильм отступает от уже сложившихся за последние сто лет в телевидении и кино образов Танского монаха, Сунь У-куна, Чжу Ба-цзе и Бога земли, ставших своего рода шаблоном. В фильме использован современный выразительный язык, что привносит новые нотки и наполняет его экспрессией, чувством эпохи.

[90] Shklovsky V. Art as Technique // Russian formalist criticism : Four essays / Transl. a. with an introd. by Lee T. Lemon a. Marion J. Reis. – Lincoln; London: Univ. of Nebraska press, 1965. Pp. 3–24.

Благодаря приему остранения фильм позволяет зрителям заново узнать уже знакомую им историю, получив при этом богатый эмоциональный опыт. Авторам удается отойти от традиционной подачи материала и представить уникальный и яркий художественный стиль. В дизайне персонажей, среди которых Сунь У-кун, Цзян Люэр, Чжу Ба-цзе и Белый Конь-дракон, сохраняется национальный колорит (илл. 2.3.86, 2.3.87). Дизайн продолжает те образы, которые рождаются в воображении людей, когда они думают о «Путешествии на Запад». Такое продолжение традиции в дизайне позволяет зрителю увидеть знакомый образ, запечатлеть образы из «Путешествия на Запад» в своем сознании.

С другой стороны, в картине также используются элементы американской и японской анимации. В частности, это дизайн демонов, который заставляет вспомнить о Шреке, разработанном студией Pixar (илл. 2.3.88), и Хуньдуня, который достаточно близок внешне к персонажу из японского аниме «Наруто» – Орочимару. Это придает оригинальности мультфильму, а также расширяет пространство для фантазии зрителя. Эти заимствования из качественной зарубежной анимации открывают большие творческие возможности, делают сюжет истории более наполненным и разнообразным.

Такой комплексный дизайн дарит зрителям уникальный опыт просмотра: традиционные элементы приносят чувство узнавания и близости, тогда как новые – чувство удивления и новизны. Зрители обнаружат в мультфильме вызывающие ностальгию отсылки к оригинальной истории, но также получат новый визуальный опыт. Успех такого подхода к дизайну сделал «Возвращение героя» превосходной анимационной работой с национальными и международными элементами и позволил ей завоевать признание и любовь публики.

Идея «Возвращения героя» заключается в том, что внутри каждого из нас сокрыт Великий Мудрец, Равный Небу. Этот фильм подчеркивает противоречивость и многогранность характера Великого Мудреца через драматизацию и отступает от традиционного символического образа Сунь У-куна. Сунь У-кун объединяет в себе черты обезьяны, человека и божества. Как обезьяна, он по своей природе умен, весел и остроумен. Как Великий Мудрец, Равный Небу

он уверен в себе, обладает большой силой и мужеством. В то же время ему бывает больно и обидно, он, как и человек, испытывает разные эмоции, жаждет свободы и осуществления мечты – все это проявления его «человечности». На протяжении всего мультфильма режиссер драматизирует Великого Мудреца, очерчивая уникальный образ Сунь У-куна, одновременно подчеркивая маргинальность и борьбу второстепенных персонажей на фоне развития основной сюжетной линии. Путь к искуплению оказывается полон трудностей.

Мультфильм «Царь обезьян: Возвращение героя» – это не просто пропаганда традиции, но сложная и поучительная история о тяготах и разочарованиях Великого Мудреца: она учит тому, что обретение себя и достижение мечты не является чем-то невозможным. В картине также деконструируется и переосмысляется традиционная китайская культура, предлагается новая интерпретация традиционного образа Великого Мудреца. Он проходит путь самоискупления, который приводит сюжет фильма к кульминации, стремится к свободе и обретению веры в самого себя. Сейчас время, когда нужны герои, но также и время, когда необходимо продвигать традиционную китайскую культуру и передавать дух китайской традиции. Новая адаптация «Путешествия на Запад» и его персонажей, предложенная в этой картине, вливает «свежую кровь» в китайскую анимацию. В то же время, опираясь на элементы китайской культуры, фильм демонстрирует культурную самодостаточность Китая и показывает всему миру восточные сюжеты, используя при этом национальные художественные формы, что способствует формированию новой структуры развития китайской анимационной индустрии.

Симптоматично, что в фильме 2015г., в отличие от анимации 1960-х, Сунь У-кун – уже не герой без внутреннего развития, что характерно для персонажей фольклора, но переживающий и обретающий себя заново герой. Несмотря на свое бессмертие и способность к волшебным превращениям, он все же оказывается не всесильным: Будда сильнее его. И если прежде как трикстер он был по большей части носителем хаоса, пусть и «тестирующим» прочность порядка, то теперь он однозначно становится носителем порядка, защитником детей. В фильме

воплощение хаоса – главный демон Хуньдунь, побеждаемый У-куном. При этом малыш, представляющий альтер эго Танского монаха, по-детски болтлив, чем досаждает Великому Мудрецу. Танский монах благочестив, но являет собой идею непротивления злу насилием, в то время как его маленький ученик мечтает победить зло силою, а Чжу Ба-цзе, как и прежде, лишен всякой рефлексии и все так же храбро сражается с нечистью. Поскольку «Царь обезьян: Возвращение героя», основываясь на китайском литературном первоисточнике и цитируя отечественные культурные формы, включая и анимационные, достаточно свободно использует изобразительные формы японской и американской анимации, для международного зрителя они оказываются более узнаваемыми.

ГЛАВА 3. РАЗВИТИЕ ИНДУСТРИИ АНИМАЦИИ В КИТАЕ И ПРОЕКТНЫЕ СТРАТЕГИИ ПРОДВИЖЕНИЯ КЛАССИЧЕСКОГО ЛИТЕРАТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ

3.1. Текущие проблемы индустрии дизайна анимации в Китае

3.1.1. Введение

Классическая литература – это никогда не меркнущие шедевры литературного творчества, которые, с одной стороны, обладают выработанной и отточенной формой, а с другой – авторитетом, и которые являются репрезентативными для своего времени, но в то же время настолько емки, что каждое время способно «вчитывать» в них свои собственные смыслы; они отражают национальный характер, в случае с «Путешествием на Запад» – китайский, но одновременно могут быть интерпретированы как общемировое и общечеловеческое достояние, являясь очень важным культурным источником. Сегодня уже есть компьютерные программы, которые переводят слова в изображения. При этом эстетические свойства таких изображений могут быть высокого качества, однако, поскольку они комбинируются из элементов тех образов, которые заложены в память компьютера, они всегда вторичны по определению, а искусственный интеллект, по-видимому, никогда не создаст ни литературного классического шедевра, ни изобразительного, что в принципе отменило бы роль автора, потому что классика – это то, что само создает новые правила, а не комбинирует уже существующее в искусстве.

В двух предыдущих главах описаны сюжеты романа «Путешествие на Запад» и формы превращения их в анимационные сюжеты, а героев романа в персонажей анимационных фильмов. Также кратко сформулирован социально-духовный контекст, в котором существует и роман, и все его экранизации в странах китайского мира.

В южных районах Китая, на Тайване, в Гонконге, Сингапуре, Таиланде, Малайзии сложился целый культ Сунь У-куна.

Как уже упоминалось, Сунь У-кун являет собою архетип трикстера. Швейцарский психиатр К.Г. Юнг, создавший теорию архетипов как элементов коллективного бессознательного всех народов, понимал архетипы как своего рода «кристаллы» (анима, анимус, тень, трикстер и др.), которые в культуре облекаются в национальные «одежды». Сунь У-кун – именно такой образ, имеющий в своей основе архетип – первообраз, оригинал, – но с китайской национальной спецификой. Ему в китайском мире посвящены памятники и храмы, скульптурные изображения, фестивали, ему приносят жертвоприношения в виде фруктов, прося о благополучии дома и в финансовых делах, приводят капризных и озорных детей – считается, что Сунь У-кун их образумит, – празднуют его день рождения.

Сунь У-кун, как и всякий трикстер, – амбивалентная фигура. Своим вмешательством в ход вещей он проверяет прочность миропорядка, являясь медиатором хаоса и порядка, посланником меж ними. Он одновременно ребенок и мудрый старик, и он постоянно прибегает к волшебным превращениям, меняя свой облик. Окружающий его мир организован в соответствии с конфуцианским порядком, а сам Сунь У-кун, родившись из каменного яйца (традиционный мифологический мотив чудесного рождения), становится Царем обезьян, обретает мудрость и бессмертие, практикуя даосизм, а потом обращен в буддизм и совершает ради достижения буддийских сутр великие подвиги. Иными словами, в конфессиональном отношении тут представлен мир, в котором в китайской картине мира сплавлены воедино все три парадигмы: конфуцианство, даосизм и буддизм.

Скульптурные изображения Сунь У-куна в храмах, ему посвященных, обычно выполнены в двух вариантах. Или Сунь У-кун в парадной одежде и с обручем на голове (средством ограничения его бесчинств, который при специальной молитве Танского монаха сжимал ему голову, причиняя страдания) стоит на одной ноге, подняв руку ко лбу, будто вглядываясь вдаль, со своим волшебным посохом либо персиком бессмертия в другой руке; или он сидит на троне.

Если судить по некоторым литературным произведениям китайских эмигрантов или их детей, например, в США, то оказывается, что образ Сунь У-куна используется как средство самоописания как чужого и помогает на чужбине обрести и сохранять китайскую идентичность.

Такого рода архетипические образы, как Сунь У-кун, действительно очень широки. С одной стороны, они интегрируют общество своего происхождения, позволяя посредством них идентифицироваться с общностью, и поэтому Сунь У-кун – совершенно китайский герой. С другой стороны, архетипические образы, базируясь на архетипах, присущих всем народам в их коллективном бессознательном, могут обретать широкую популярность и в самых разных странах.

Такая необычайная емкость и широта подобных образов позволяет очень активно их задействовать в литературных произведениях, в комиксах, кино, в анимации, играх, игрушках и т.д., но благодаря этим же характеристиками можно «вчитывать» в эти образы очень разное содержание. Так, например, прекрасный мультипликационный фильм «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах», вышедший накануне начала трагического для Китая периода «культурной революции», трактовался критиками то как символ грядущей «культур революции», то как пародия на нее. Но, так или иначе, успешная модель развития аниматографа, о которой тут идет речь, основана на национальных сюжетах с национальными персонажами, базирующимися, однако, на архетипах коллективного бессознательного.

На примере создания многочисленных анимационных фильмов – версий сюжетов романа «Путешествие на Запад» – можно проследить, как культурный ресурс превращается в культурный капитал. Так как же происходит эта трансформация?

Исследователь Ши Яньпин [91] рекомендует осуществлять такой анализ в терминах культурной инновационности. Ведь мультфильм изначально и есть

[91] Ши Яньпин. От культурных ресурсов к культурному капиталу – Реконструкция и воссоздание ценности традиционной культуры // Исследование и полемика. – 2007. – № 6. – С. 50–54. 施炎平. 从文化资源到文化资本–传统文化的价值重建与再创.探索与争鸣.2007(06). 50–54.

культурное творчество, но такое творчество нуждается в технологиях, в организационных и производственных процессах, осуществляемых в рамках отрасли, и только тогда такое дело будет иметь ценность. А преобразование традиционного культурного ресурса в культурный капитал происходит не только под влиянием общества, но и должно идти через добавленную экономическую стоимость, и только так можно синхронно реализовать культурную ценность и стоимость капитала. Поэтому культурная инновация осуществляется на базе принципов и условий работы сектора экономики, а функционирование сектора культурных инноваций все более положительно сказывается на сохранении культурных ресурсов, их открытии и трансляции.

Мультипликация развивается в рамках экономического сектора, и если нет этой отрасли производства как базы, то нет и возможности для хорошего развития потенциала культурных инноваций.

Исследуя анимационные адаптации классической литературы, теперь обратим внимание на взаимосвязи мультипликации и отрасли производства, развитие отрасли и производственную политику, на связи между отраслью анимации и другими, смежными отраслями, после чего станет яснее, как роман XVI столетия «Путешествие на Запад» оказался среди популярнейших анимационных проектов XX и XXI вв. И тогда окажется наглядно продемонстрированной теснейшая связь между анимационным прочтением литературы и развитием отрасли мультипликации в целом.

Во-первых, мультипликация – это создание контента. Отрасль производства – это рынок капитала, который неотделим от экономики, но только когда есть качественное содержание, только тогда может быть зафиксировано право интеллектуальной собственности, если использовать английскую терминологию – изображения IP (Intellectual Property – объект интеллектуальной собственности) высокой коммерческой стоимости, что является внутренним драйвером отрасли мультипликации. Качественный объект IP только так может быть гарантирован и сохранен в лучшем своем виде. Анимационная отрасль таким образом преобразует IP в коммерческую ценность. Между этими двумя реалиями есть теснейшая связь

(рис. 1): для всех звеньев цепочки производства мультипликации создание брендового IP – это условие существования всей отрасли, а верхние секторы подпадают под влияние нижних, т.е. базовых, секторов этой отрасли, с одной стороны запускают развитие верхних секторов в другую сторону, и таким образом появляется замкнутый цикл в отрасли мультипликации.

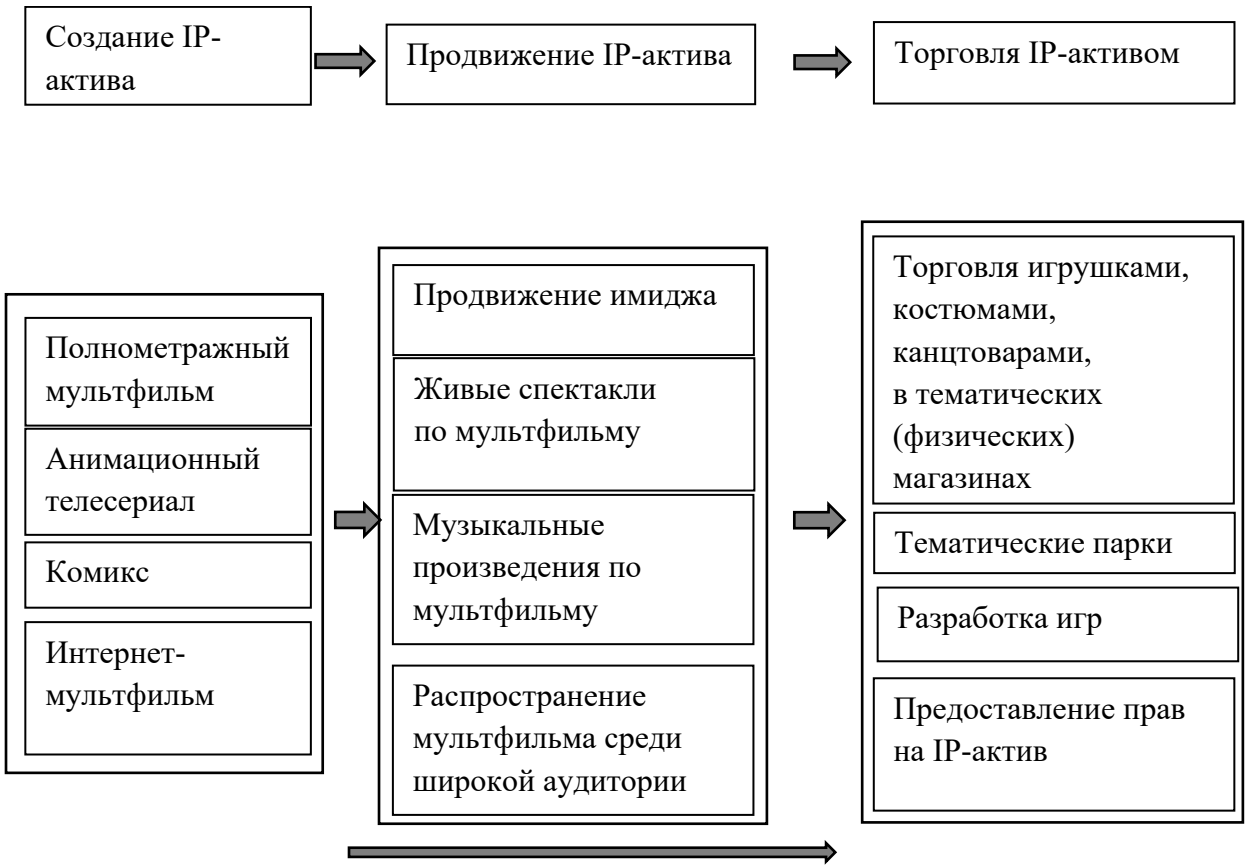


Рис. 1. Цепочка производства мультфильмов. Источник: Подробнее см.: Отчет об анализе рынка анимационных фильмов Китая за 2021 г. – Исследование ситуации на рынке и перспектив развития. – Пекин: издательство Пекинского университета Жэньминь, 2021. – С. 168. График составлен автором.

Второй важнейший фактор развития отрасли анимации – отраслевая политика, постановления органов власти, касающиеся производства мультипликационных фильмов. В марте 2000 г. Главное управление по делам радио, телевидения и кино Китая опубликовало Постановление «Об усилении внедрения мультипликации и управлении выходом в эфир», где было выдвинуто требование ко всем телевизионным студиям страны ежедневно ставить в эфир мультфильмы длительностью 10 мин. и более (для провинциальных студий –

длительностью 30 мин. и более), при этом 60% этих мультфильмов должны быть составлять продукты отечественного производства. К 2007 г. в соответствии с Постановлением «В отношении дальнейшего упорядочения показа мультипликации» было выдвинуто требование, чтобы соотношение отечественных мультфильмов к иностранным составляло не менее 7:3. Здесь видно, что первое постановление поддерживало содержание мультипликации в верхнем эшелоне, т.е. расширение IP среднего эшелона и продажи в нижнем эшелоне не получили достаточного внимания. В 2009 г. для защиты прав IP и противодействия незаконному производству мультфильмов Министерство культуры Китая и Государственное управление торгово-промышленной администрации опубликовали совместное Постановление «О работе по упорядочению рынка в сфере аниме», где четко указано о «защите авторских прав в сфере аниме и о расширении отрасли производства оригинальной анимации.

Третье обстоятельство, повлиявшее на развитие китайской анимации в последние годы, -– появление множества мелких производственных мультипликационных компаний, что было вызвано выделением государственных дотаций на эту деятельность. Многие из таких фирм не имели возможности снимать хорошие мультфильмы, некоторые под вывеской «производство анимационных фильмов» даже занимались недвижимостью, и в такой ситуации сектор аниматографа начал стагнировать. Главным образом причиной тому было отсутствие больших хороших мультипликационных компаний с богатыми возможностями, которые бы вели за собой рынок. Политические решения стимулировали только создание новых компаний и их развитие, поэтому впредь необходимо более тщательно продумывать меры по развитию анимации и принимать более сбалансированные решения.

И последнее: это связи отрасли мультипликации с другими, сопредельными отраслями производства. Если оценивать успех полнометражного мультфильма на основе кассовых сборов, то экономический эффект ограничивается доходами от продажи входных билетов, т.е. в конечном итоге будет получен кратковременный эффект, и никакой отрасли мультипликации на этом построить нельзя. Поэтому

если ставить целью создание отрасли с продолжающейся экономической эффективностью, то обязательно нужно создавать синергические отраслевые связи, или сверх-IP. Только так можно максимально расширить отрасль, и тогда возникнет масштабная цепочка и большой экономический потенциал. Это, например, аниме IP+ недвижимость, аниме IP+ образование, аниме IP+ СМИ, аниме IP+ туризм и др., как это существует в шанхайском, гонконгском Диснейленде, где это практика показала эффективность такого рода развития. Сверх-IP, т.е. работа смежных отраслей в связке, не только увеличивает срок жизни мультфильмов, но также увеличил рекреационную, туристическую ценность двух упомянутых городов.

К примеру, шанхайский Диснейленд – это универсальный туристический комплекс. Его открытие оказало огромное влияние на местный туризм и сопредельные отрасли экономики. С самого начала строительства проект удостоился внимания разных заинтересованных сторон. Он увеличил содержание туристического кластера Шанхая, который стал столицей развлечений, и анимация в результате получила больше доходов. Диснейленд теперь уже не чисто анимационный субъект, а коммерческий комплекс, который включил в себя питание, одежду, иные сопутствующие товары и поднял выручку Шанхая как города международного значения. Опыт показывает, что развитие сектора анимации требует одновременно с вниманием к художественному качеству мультипликационных фильмов также «расширения вширь», вхождения и сотрудничества с другими секторами экономики. Таким образом можно создать эффект цикличности, или производственные цепочки. Только так можно внедрить народный бренд в сектор аниме и добиться успешного развития всей отрасли.

В настоящее время достаточно велико иностранное влияние на развитие китайского аниме. Но это обоюдоострый меч. С одной стороны, из практики мировой анимации можно заимствовать опыт производственных форм в создании мультипликационных фильмов со всей их новационностью, зрелой цифровой графикой, можно учиться на наиболее удачных примерах, и таким образом развитие китайского аниме будет идти в ногу с развитием мирового искусства. С

другой стороны, это влияние в то же время ограничивает стремление к достижению зрелости китайской национальной анимации собственными усилиями, ее самобытность с принятыми в ней канонами. Огромное влияние иностранного аниме рождает большую неуверенность у китайских аниматоров, многие слепо подражают чужим достижениям и в плане тем, и в плане методов исполнения. Демотивирует к самостоятельным творческим поискам и недостаток интуиции – куда пойдет рынок и что нужно делать в такой ситуации, ведь звенья производственных цепочек нестабильны. Все это в итоге ведет к фрагментированности китайского анимотграфа. Появившиеся в последние годы мультфильмы, такие как: «Царь обезьян: Возвращение Героя» (《西游记之大圣归来》), «Рождение Нэчжа» (в российском прокате «Нэчжа: Рождение дьявола», 《哪吒之魔童降世》), «Рассказ о белой змее» (в российском прокате «Белая Змея», 《白蛇缘起》), ярко свидетельствуют об этом. Но, с другой стороны, эти работы свидетельствуют о том, что на китайском рынке аниме появляется понимание собственно рыночных законов существования мультипликации. Индикатор этого понимания – кассовые сборы. Успех поставщиков контента, которые главным образом базируются в среднем и верхнем уровнях, производителей контента и тех, кто занят прокатом, зависит от того, насколько будут успешными вторичные продажи, включая позиции тех, которые переуступают права на IP. А за рубежом, особенно в США, Японии, уже сформирована зрелая производственная цепочка по созданию и распространению аниме, которая не фрагментирована и быстро развивается.

Чтобы глубже изучить трансформацию литературных произведений в анимацию и связи этого с отраслями экономики, нужно более подробно проработать существующие проблемы в этой сфере. Далее вопросы рынка китайской анимации предлагается рассмотреть в трех аспектах.

3.1.2. Существующие недостатки в технической сфере дизайна анимации

В век цифровых средств массовой коммуникации в условиях повышенной требовательности публики к качеству мультфильмов во всех отношениях – и к историям, и к самой анимации, к музыке, звуковому оформлению в целом, увлекательности сюжета, культуре, смысловой подоплеке и другим аспектам – объемы производства анимации растут. Это значит, что правила для разработчиков, мультипликаторов строги и объемны, идет серьезное разделение труда в производстве анимации. В то же время технологический процесс создания анимации оказывает огромное влияние на развитие всей отрасли, ввод новых, современных технологий очень сказывается на качестве аниме, его эффективности и проч. Поэтому сначала нужно сделать хороший контент, потому что это отражается на всей последующей производственной и дилерской цепочке. Если контент неудачен, это также отразится на всей цепочке, но негативно, и не только не даст толчок для развития отрасли, а наоборот – окажет на нее отрицательное влияние, вплоть до невозможности выживания на рынке.

С точки зрения производства базовое оборудование является необходимостью, поэтому сопредельные сферы должны быть задействованы и должны оказать серьезную технологическую поддержку и гарантировать ее. Здесь следует осуществлять комплексное взаимодействие, только при этих условиях может быть создана глубокая и надежная производственная база. Однако эти условия требуют хорошо подготовленного персонала. В Китае его уровень уже высок и достигает уровня квалификации персонала студий, выпускающих продукцию мирового качества. Конечно, так обстоит дело не у всех компаний, а у части их, продукция которых даже превосходит уровень сильнейших конкурентов, и об этом свидетельствует тот факт, что международные компании заказывают создание мультиков в Китае. Но что касается высоких технологий аниме новейшего типа, то в Китае не хватает таких кадров, как специалисты по обработке сигналов, звуку, цифровому изображению, IT (Information Technology) и др., что приводит к тому, что Китай оказывается в процессе догоняющего развития, учась у конкурентов из других стран, из-за невозможности создания собственных высоких

технологий, как, например, в таких программах, как Maya, C4D, AE, UE4 и др., которые разработаны не в Китае, а за рубежом.

С другой стороны, технологии и художественный уровень произведений искусства продолжают существовать изолированно, здесь царствует фрагментарность, здесь еще есть разрыв. Хотя в Китае помощь и поддержка в отношении анимации идет через прямое финансирование, но деньги идут в основной своей массе туда, где уже используются передовые технологии. Поэтому нужно как можно быстрее усовершенствовать технологии, исправить недостатки и ошибки в структуре отрасли и ее сотрудничестве со смежными отраслями, для повышения уровня производства следует воспитывать высокопрофессиональные кадры и творческий персонал, как можно скорее создать и развивать высокотехнологичную поддержку, ориентироваться на выпуск высококачественной продукции.

3.1.3. Ошибки в области вложений в инфраструктуру производства анимационных фильмов

Страна много средств вкладывает в инфраструктуру и технологическое оснащение и внедрение, как, например, в оборудование для производства новых анимационных фильмов. Но анимация – это искусство, она является одним из его видов, «мягким производством». Поэтому нужно больше вкладываться в «мягкое оборудование», как, например, культурные знания, рабочий персонал, искусствоведческое образование, проектно-художественные навыки сотрудников и др.

В сравнении с инфраструктурой и техническим оборудованием значение «мягкого оборудования» куда важнее. На примере трехмерных баз: сегодня кроме цифровых каталогов движений верхних и нижних конечностей в комплексе существует еще и база данных по мимике, все это дает возможность создавать мультфильмы более высокого качества с движением мышц, костей персонажей, что зависит от развитости художественного вкуса дизайнера-аниматора и доступности для него соответствующих каталогов. Получаются новые образы в движении, кадрирование и дальнейшая работа выполняются на более высоком уровне.

В Китае эти подходы уже развиваются, но находятся на начальном этапе. Потребуется еще длительное время, чтобы китайский анимационный дизайн достиг высот в этом отношении. А что касается «мягкого оборудования», включая изучение баз данных, а также подготовку специалистов, то этому следует уделить повышенное внимание. Необходимо изучать, как, например, создаются для анимации сценарии, раскадровка, персонажи, среда (фон), музыка и др., во многом именно это определяет, удачным или неудачным получится мультфильм. Например, в 80-х годах прошлого столетия в Китае было создано много двумерных мультфильмов, и их качество было в авангарде международной анимации. Но позже, в дальнейшем развитии анимационного дизайна в стране, было обнаружено, что потерян баланс между персонажами и фоном, они уже не соответствовали друг другу; не было новизны в выборе тем; озвучивание и музыкальные эффекты далеки от совершенства; производство в целом пришло в упадок и проч. Это свидетельствовало о том, что вложения делались в неверных направлениях, и пришлось предпринимать срочные меры по исправлению положения.

3.1.4. Общественное сознание, аудитория и мультипликация

Ошибки в определении аудитории анимационных фильмов – также из разряда масштабных сдерживающих факторов развития китайского анимационного дизайна. На протяжении долгого периода развития анимации стало понятно, что она включает в себя различные, многообразные типы, обладает широтой охвата аудитории при всех особенностях разных возрастных групп зрителей. Анимационные фильмы могут быть предназначены для детей разных возрастных категорий (младшие, подростки и др.), для детей и их родителей, для взрослых – вот основные типы аудитории анимации. И развитие отрасли анимационного дизайна зависит в конечном итоге от охвата аудитории. В Китае все еще действует стереотип, убеждение в том, что мультфильмы предназначены исключительно для детей. В связи с этой установкой большинство мультфильмов производится именно для детей, что приводит к отсутствию произведений, способных удовлетворить вкусы как молодежи, так и старшего поколения.

Это явление связано с мировоззрением китайцев и их менталитетом. Являясь креативной культурной сферой производства, мультипликация основывается на богатой творческой фантазии, предполагая таковую же и в своей аудитории. А меж тем Китай в процессе реализации своей модели образования в некотором смысле ограничивает развитие творческих возможностей, в ней остается множество моральных и консервативных убеждений и табу, которые никто не решается преступить, так как есть страх потерпеть поражение, а анимационный дизайн тем не менее их с каждым разом нарушает. В общем, всякая школа – это заучивание формул и правил, а китайская – тем более. Но анимационный дизайн – это как полигон для творческих попыток, требующий смелости, решительности и ухода от клише и штампов.

Так же воспитываются и кадры для анимационной работы, которые сами ограничивают себя старой практикой, уже испробованными, чужими приемами. У них зачастую отсутствует дух креативности, поэтому в итоге и не получается создания выдающихся произведений.

К тому же в Китае многие родители руководствуются стереотипным представлением о том, что человек искусства – это не профессия, они боятся, что это будет влиять на успехи детей в учебе и в дальнейшей жизни.

Все это ограничивает рынок и развитие самой сферы анимационного дизайна. Однако будущее анимации вовсе на за кадрами, технологиями, мировоззрением и прочими вопросами. Ее развитие будет продиктовано более глубинными и в краткосрочной перспективе неизменными факторами и причинами, и поэтому, имея это в виду, необходимо на протяжении долгого времени накапливать опыт, продвигать исследования и внедрять высокие технологии, создавая выдающиеся кадры, привлекать в сектор все большее финансирование, и только тогда можно будет постепенно создать сильную и зрелую отрасль анимационного дизайна.

Если ориентироваться на быстрый рост кассовых сборов и бурное развитие интернет-медиа, то получается, что все больше и больше мультипликационные фильмы удостаиваются внимания публики. Но эти зрители – в основном образованные люди, которые, будучи родителями, отправляют детей одних

смотреть мультфильмы. Иными словами, стереотип «мультики – это для детей» остается в силе. В этой ситуации можно действовать только через распиаренные IP, чтобы увеличить охват аудитории и количество зрителей. Только когда анимация пользуется спросом, появляется экономический эффект, только так можно реализовать добавленную стоимость капитала. Поэтому в Китае избирается путь анимационной адаптации литературных сюжетов как наиболее эффективный, поэтому-то литературные произведения – это база сегодняшней китайской мультипликации, также и драйвер для всей отрасли, источник развития сектора; при этом анимационная адаптация еще и привносит в современный мир дух традиционной китайской культуры, китайского менталитета, принципы которого, как показал М. Маклюэн и как указывалось выше, оптимальным образом соответствуют вызовам новой информационной эры. То есть происходит наследование традиции и ее креативное переосмысление, переформатирование и для Китая, и для иных культур и цивилизаций, включая ее охрану, расширение и перенос в активную ноосферу. Таким образом, производство мультипликации оказывается полезно и выгодно и для общества в целом, и для экономической доходности этого производства.

По мере развития эпохи Интернета книга стала «культурологическим объектом», печатное слово почти уже кануло в Лету. Электронные книги, книги в Сети пользуются большой популярностью. Еще больше прогрессивных технологий внедряется в творческий процесс создания аниме, инструменты становятся «умными», они упрощаются и становятся доступными многим, кто склонен к самовыражению в таких формах.

Отрасль аниме в Китае – не та отрасль, где эффективность сразу видна, хотя здесь все хотят побыстрее ее увидеть, но у немногих это получается, и то, что сейчас происходит на рынке в Китае, – закономерно. Однако даже в условиях огромного влияния мирового анимационного рынка китайская специфика в мультипликации удостаивается все большего внимания.

В 2016 году Генеральный секретарь ЦК КПК Си Цзиньпин (习近平) сказал, что нужно опираться на собственную ортодоксальную культуру, развивать мягкую

государственную культурную силу, ведь за этим будущее. Такая опора будет мейнстримом нового века, этим нельзя пренебрегать, и это укрепило позиции традиционной китайской литературы, на основе которой снимаются многие мультипликационные фильмы и которая широко используется в иных медиа. За счет профессионализма следует поднимать еще более глубокие культурно-исторические пласты, актуализируя их и внедряя как базу в анимацию, дабы она развивалась плодотворнее и успешнее и в новом веке этот сектор стал бы более эффективным, инновационным и способным к быстрому реформированию. Следует улучшать структуру отрасли, и усилить ее конкурентоспособность, предоставить отрасли гарантии устойчивого и здорового развития[92]. Эти установки стали основой для работы китайских мультипликаторов.

Анализ материала позволил утверждать, что Сунь У-кун как архетипический образ трикстера может осмысляться по-разному в разные времена и в разных странах, однако в Китае и для китайской диаспоры он зачастую выступает средством национальной идентификации. В связи с этим, а также с тем обстоятельством, что анимационные версии романа «Путешествие на Запад» транслируют важные общечеловеческие ценности и тип мышления, востребованный сегодня в мире, автор анализирует ситуацию на рынке анимации Китая. Развиваются идеи о том, что сегодня следует уделить особое внимание контенту, отраслевой политике в целом. Еще одной проблемой китайской индустрии анимационного дизайна, требующей решения, стало появление в последнее время множества мелких компаний по производству мультипликации невысокого качества. Наконец, «узким местом» для китайской анимационной индустрии оказалась ее слабая связь с сопредельными отраслями. Не развиваются собственные высокие технологии и не хватает специалистов этой сферы, вследствие чего Китай находится в этом отношении в положении догоняющего развития, когда между технологиями и художественным уровнем анимационной продукции наличествует разрыв, как и между смежными отраслями. Много средств

[92] Лу Сыхуа (卢思华). Исследование проблематики мультипликации в новый цифровой век // Технологический консалтинг. – 2022 – № 2. – С. 418–429.

в стране вкладывается в оборудование, но следует больше вкладываться в «мягкое оборудование»: знания культуры, рабочий персонал, искусствоведческое образование. Необходимо точно определять возрастную аудиторию мультипликационных проектов и не сводить анимацию к фильмам, адресованным детям, это расширит аудиторию и будет способствовать развитию индустрии мультипликации. В создании анимационного кино есть правила, но, как указывает автор, большое количество табу и страх их нарушить вредят развитию анимационного дизайна. Необходимо, напротив, в интересах развития сделать анимацию лабораторией для проб и инноваций. В китайском обществе продолжают существовать стереотипные представления о том, что занятия искусством – не профессия, и эти клише следует ломать. В развитии же анимации необходимо опираться на свою национальную культуру.

3.2. Модели проектирования анимационных адаптаций классической литературы

С начала зарождения мультипликации до сегодняшнего дня прошло уже больше 100 лет. Теперь можно сказать, что эволюция феномена мультипликации связана с развитием от технологии к искусству. На сегодняшний день анимация вошла в повседневную жизнь людей и заняла там свое место, которое не может быть чем-либо заменено; анимация стала площадкой для эмоционального познания мира зрителем (или, как теперь принято говорить, познания посредством эмоционального интеллекта), где за его внимание борются медиа.

Говоря более конкретно, если нужно эффективно трансформировать культурные источники в культурный капитал, то надо уделять внимание как содержанию месседжа, так и каналам, через которые аниме потребляется зрителем. Посредством мультфильмов рассказываются истории, формируется тип нарратива, интерпретация мира и человека, их прошлого, настоящего и будущего. Анимацию сегодня, следуя идеям постмодернистского философа Бодрийяра, часто называют сферой симулякров, т.е. копий, у которых нет оригинала (в широком смысле слова). Мыслитель показал, как, в отличие от марксистской схемы, сегодня именно

надстройка – финансовые учреждения (у денег нет оригинала), государственные органы и т.п. – определяет развитие базиса. Сегодня мы особенно ясно увидели, как целые страны могут принимать решения, исходя не из экономической целесообразности, но, напротив, из идеологической в ущерб собственно производительным силам и производственным отношениям (тому, что называлось базисом). А кинозал – это и есть один из каналов, в котором мультфильмы находят своего зрителя[93]. В зависимости от того, удачна модель развития и продвижения или неудачна, решается вопрос об успехе на рынке капитала. Изучая модель развития трансформации литературных произведений в анимационные проекты, необходимо это делать, исходя из модели существующей мультипликационной индустрии, выбирать наиболее успешные примеры для ознакомления и на этом материале выявлять, как же следует строить этот процесс.

Целесообразно обратить внимание на то обстоятельство, что анимационные визуализации сегодня пользуются особой популярностью и что многие успешные мультипликационные фильмы снимаются на основе литературных произведений. Тут из диснеевских анимаций, например, можно вспомнить «Белоснежку и семь гномов», снятую по сказке «Белоснежка» братьев Гримм, «Пиноккио» – по сказке Карло Коллоди «Приключения Пиноккио», «Фантазию» – по балладе И.В. Гёте «Ученик чародея», «Бэмби» – по одноименному роману Феликса Зальтена, «Алиса в стране чудес» – по книгам Льюиса Кэрролла и т.д.

Что касается персонажей, то среди героев литературных произведений, заживших своей жизнью на экране, в любимцы публики часто попадали именно антропоморфные зверюшки вроде Микки Мауса, антропоморфного мышонка, пришедшего на смену антропоморфному же кролику Освальду, очеловеченный селезень Дональд Дак и др.

Уже на основании этих предварительных замечаний можно говорить о плодотворности изучения опыта производства и продвижения подобных анимаций

[93] Ли Юй. Изменение анимации в век капитализации культурных источников // «Сычуаньский театр». – 2017. –№ 12. – С. 51–54. 李玉.文化资源资本化视角下中国文学经典的动画改编.四川戏剧. 2017.（12）: 51-54.

для процветания индустрии мультипликационного кино, поскольку в данной диссертационной работе речь идет именно о мультипликациях, в основе которых лежит классический литературный роман, где главными актерами являются антропоморфные животные – обезьяна Сунь У-кун, свинья Чжу Ба-цзе и некоторые другие.

3.2.1. Модель развития Диснейленда

Известный эффект, когда артист был только что на экране в качестве киногероя и вот уже выходит на сцену как реальный человек, что приводит аудиторию в состояние эпифании и восторга, использован в Диснейленде. Тут персонажи мультипликационных фильмов выведены в реальное пространство, куда приходят их поклонники. Таким образом налажен интерактив особого рода. Так создается мультипликационный парк. Типичным миром симулякров является парк «Диснейленд» (迪士尼乐园)[94], а как было сказано выше, именно мир симулякров сегодня оказывается ведущей сферой в движении общества. Успех Диснейленда связан с огромной популярностью диснеевских мультфильмов у массового зрителя и при этом основан на очень строгой системе защиты авторских прав. Персонажи, знакомые по анимации, становятся еще ближе и роднее целевой аудитории, за счет чего диснеевский аниматограф и Диснеевские парки становятся еще популярнее, образуя цепочку из подпитывающих друг друга центров – производства анимационных фильмов и досуговых парков развлечений. По типу Диснейленда устроен Сад «Хэлоу Китти» (Япония), другие тематические городские парки.

Если говорить о Китае, то компания «Шэньчжэньская группа технологий культуры Хуацян» под своей эгидой и через ПАО «Корпорация Культурные Технологии Хуацян Фантэ» создала такие тематические парки, как: «Страна мечты Фантэ», «Мир развлечений Фантэ», «Морской парк Фантэ» и др. Всего 8 парков. По таким образцам можно создать и тематический парк «Путешествие на Запад» с

[94]Чжоу Сянь. Трансформация аудиовизуальной культуры. – Пекин: Пекинский университет, 2008. 周宪.视觉文化的转向.北京：北京大学出版社，2008:390P.

жесткой защитой интеллектуальной собственности, или «Центр космических сказок Китая», чтобы сконцентрировать защиту интеллектуальной собственности, или «Парк космических сказок Китая» и т.д.

3.2.2. Модель проектирования продукции IP+ с центром игрушек

Такая методика в основном используется компаниями по производству игрушек. А, например, известная в Китае компания ООО «Развлечения Аофэй» под своим брендом производит различные игрушки в виде персонажей анимационных фильмов, такие как «огненный юноша» (《火力少年王》), «супер-рыцарь» (《超级飞侠》), «боевой дракон» (《战龙四驱》) и др. Здесь игрушки делаются по определенным лекалам. Эта компания также выпускает мультфильмы, книги и другую сопутствующую продукцию, отличается сильной многофакторностью в своей деятельности и является сетевой фирмой, а модель «IP+» также стимулирует успешность компании на рынке, при этом подобный подход может применяться и для анимационных версий литературных героев.

3.2.3. Локализация образов аниме IP

Производство анимации также можно связать с определенным местом, его культурой, языком, местным колоритом, создав уникальный IP-образ. В этой модели наиболее яркий пример – японский анимационный медведь Кумамон, который сочетает в себе признаки медведя черного цвета, а также красный цвет Огненной горы. Образ получился очень свежим и милым, что способствует его продвижению на рынке. В японском районе Кумамото была создана даже дополнительная штатная единица в муниципалитете – «министр счастья Кумамон», создана команда под его руководством для проведения продаж, включая интернет-продажи в Фейсбуке и специальных аккаунтах, построена площадь медведя Кумамон, запущен трамвайчик медведя и так далее[95]. Так была удачно проведена локализация образа, ставшего талисманом места, за счет чего виртуальный образ повел за собой вполне реальную экономику.

[95]Ван Сяньпо. Ситуация в отечественной анимации сегодняшнего дня // Литература о кино. – 2022. – № 01. – С. 45–51. 王贤波. 当下国产影视动漫产业化发展现状与思考.电影文学.2022.01:45-51.

3.2.4. Концентрированная модель развития отрасли анимационного дизайна на базе аниме

После 2010 года при поддержке индустрии специальными политическими мерами в Китае в различных местах возникли анимационные-парки. Были обустроены зоны анимации и комплексы тематических парков, вокруг этих тематических парков многие муниципалитеты активно стали возводить новые образования[96]. Такая модель развития, с одной стороны, может быстро создать ауру тематического парка аниме, усилить конкуренцию в области производства мультфильмов. Это способствует развитию сотрудничества производителей мультфильмов с участниками других отраслей. С другой стороны, это позволяет создать визитную карточку местности, приводит к росту местной экономики, усиливает культурную сферу, становясь проектами, в которых успешно реализована государственная культурная политика.

При создании и продвижении анимационных адаптаций классической литературы можно синтезировать разные особенности и применить обращенную, объединенную модель развития. Так родилась идея создания «Парка аниме “Путешествие на Запад”», «Тематического парка аниме по китайским космическим сказкам» и др.

Таким образом, на основании установленных фактов показано, что у сегодняшней аудитории пользуются повышенным спросом различные виды интерпретации классических литературных произведений, а мультипликация оказывается сферой симулякров, которые в современном мире все чаще и больше определяют развитие базиса общества, как считает Бодрийяр. Изучение создания и продвижения анимационных визуализаций на темы романа «Путешествие на Запад» является актуальным стимулом и для формирования индустрии анимации в целом, и для усиления «мягкой силы» Китая в мире. Подчеркивается значение создания и развития тематических парков развлечений по типу Диснейленда.

[96] Ван Сяньпо. Ситуация в отечественной анимации сегодняшнего дня // Литература о кино. – 2022. – № 01. – С. 45–51. 王贤波. 当下国产影视动漫产业化发展现状与思考.电影文学.2022.01:45-51.

Отдельно отмечается полезность опыта применения в проекте продвижения анимационных фильмов сопутствующих товаров, в данном случае – игрушек. Рекомендуется использовать опыт привязки проекта к местности. В качестве примера приводится японский опыт. После рассмотрения уже существующего опыта функционирования тематических парков и зон анимации с прилегающими муниципальными образованиями и при использовании сопутствующих товаров в условиях комплексного подхода, сочетая эти направления работы, есть основания, полагает диссертант, открыть Парк анимации по «Путешествию на Запад» и тематический парк анимаций по китайским сказкам.

3.3. Анимационные адаптации классического наследия культуры и китайский рынок анимационного дизайна

3.3.1. Мультфильмы на китайском рынке

В соответствии со стремительным приростом кассовых сборов и развитием интернет-медиа все больше и больше анимаций удостаиваются внимания взрослой аудитории, однако это относится только к продвинутой части населения. Во многом кассовые сборы увеличиваются так как родители стали отправлять детей в кинотеатры, люди в массе своей по-прежнему считают, что мультфильмы – это для детей. Имея это в виду, следует понимать, что только уже известные IP-адреса, о которых много говорят, могут действительно изменить аудиторию анимации. Специалисты прямо заявляют, что сегодня для успеха анимации равно необходим как удачный контент, так и его продвижение. Когда анимация как таковая превращается в подлинно массовое медиа, возможно появление и развитие индустрии анимации, и только тогда реализуется стоимость капитала, а в Китае выбор анимационных адаптаций классических литературных произведений является оптимальным вариантом. Поэтому классическая литература оказывается базовой основой в мире сегодняшней китайской мультипликации, ее истоком и энергией, а ее анимационные версии транслируют принципы древней культуры, то есть стали носителем китайского культурного кода, что охраняет и расширяет контент, выходя за свои литературные рамки; о причинах востребованности такой

анимации в других странах говорилось выше. Благодаря этому индустрия анимации приносит социальный эффект и экономическую прибыль.

В 2001 году в сравнении с 1970-ми годами среди зрителей мультфильмов появляется тенденция взросления аудитории в среднем на 10 лет, при этом анимация остается двухмерной. 2015 год оказался периодом быстрого развития, и двухмерная культура с анимацией в качестве ядра стала популярной среди людей, рожденных в 1990-е и 2000-е годы. Эта молодежь является основной аудиторией анимации, хорошо ориентирующейся в мире мультипликации и с подходящей покупательной способностью. Благодаря дивидендам от расширения популярности двухмерной культуры развитие анимационной индустрии Китая открыло беспрецедентные рыночные возможности (рис. 2). В этот период были созданы такие мультипликационные фильмы, как «Царь обезьян: Возвращение Героя» (《西游记之大圣归来》), «Большая рыба и Бегония» (《大鱼·海棠》), а также и другие прекрасные работы[97]. В последние годы общий культурный уровень китайцев значительно повысился, поэтому на рынке продаются отечественные анимационные фильмы и блокбастеры в китайском стиле[98]. Формирование потребительского рынка сыграло решающую роль в развитии китайской анимации. Анализ рынка и изучение его структуры поможет лучше продвигать развитие анимационной индустрии Китая.

[97] Ван Яцюань, Чжупэн. Изменение в мире аниме после 40 лет реформ открытости // Литература о кино. – 2020. – № 1. – С. 97–100. 王亚全.朱鹏.改革开放四十年中国动画产业革新与审美流变.电影文学.2020.01:97-100.

[98] Лю Инхуэй. «Сююань Шэньлун»: кассовые сборы более 120 млн юаней, новый век отечественной анимации // ТВ программа. – 2021. – 3 февраля. – С. 9. 刘颖慧. 《许愿神龙》累计票房突破 1.2 亿,国产动画电影于变局中开新局.中国电影报.



Объем кинорынка в Китае

Рис. 2. Масштабы рынка анимации в китайских кинотеатрах. Источник: Отчет об анализе рынка анимационных фильмов Китая за 2021 г. – Исследование ситуации на рынке и перспектив развития. – Пекин: издательство Пекинского университета Жэньминь, 2021. – С. 168.

В 2020 году мультипликационный фильм «Цзян Цзыя: легенда об обожествлении», репрезентативная визуализация китайских классических литературных произведений, за 24 дня после выхода в прокат собрал 1,55 млрд юаней, что сделало его вторым по кассовым сборам китайским анимационным фильмом, и это – свидетельство его настоящего успеха. На сегодняшний день в топ-10 анимационных фильмов выпущенных в прокат в Китае, входят 4 отечественных мультфильма: «Нэчжа: Рождение дьявола» (《哪吒之魔童降世》, 2019) режиссера Цзяози; «Цзян Цзыя: легенда об обожествлении» (《姜子牙》, 2020), соавт. – режиссер Вэй; фильм «Царь обезьян: Возвращение Героя» (《西游记之大圣归来》) режиссера Тянь Сяопэна; «Побег из джунглей» (熊出没·原始时代 , 2019 г.) (илл. 3.3.1). Правда, следует отметить, что в топ-10 количество китайских анимаций все же меньше, чем голливудских. Кассовые сборы в Китае от проката анимаций отечественного производства за 2020 г. составляют 8,26 млрд юаней, что намного превышает сборы в 6,49 млрд юаней от проката голливудских анимационных фильмов. Это доказывает, что китайский рынок анимации находится на подъеме и имеет относительно большую коммерческую ценность.

Стоит отметить, что в топ-10 рейтинга кассовых сборов китайской анимации, если различать по аудитории, только один мультфильм «Побег из джунглей», относящийся к серии «Медведи-соседи», предназначен для детей, тогда как топ-3 рейтинга (илл.3.3.2, 3.3.3, 3.3.4) занимают фильмы для широкой аудитории – «Нэчжа: Рождение дьявола» (《哪吒之魔童降世》), «Цзян Цзыя: легенда об обожествлении» (《姜子牙》) и «Царь обезьян: Возвращение Героя» (Monkey King: Hero is Back《西游记之大圣归来》). Подводя итог (рис. 3), можно сказать, что фильмы для широкой аудитории пользуются большей популярностью – как по количеству фильмов в рейтинге, так и по кассовым сборам.

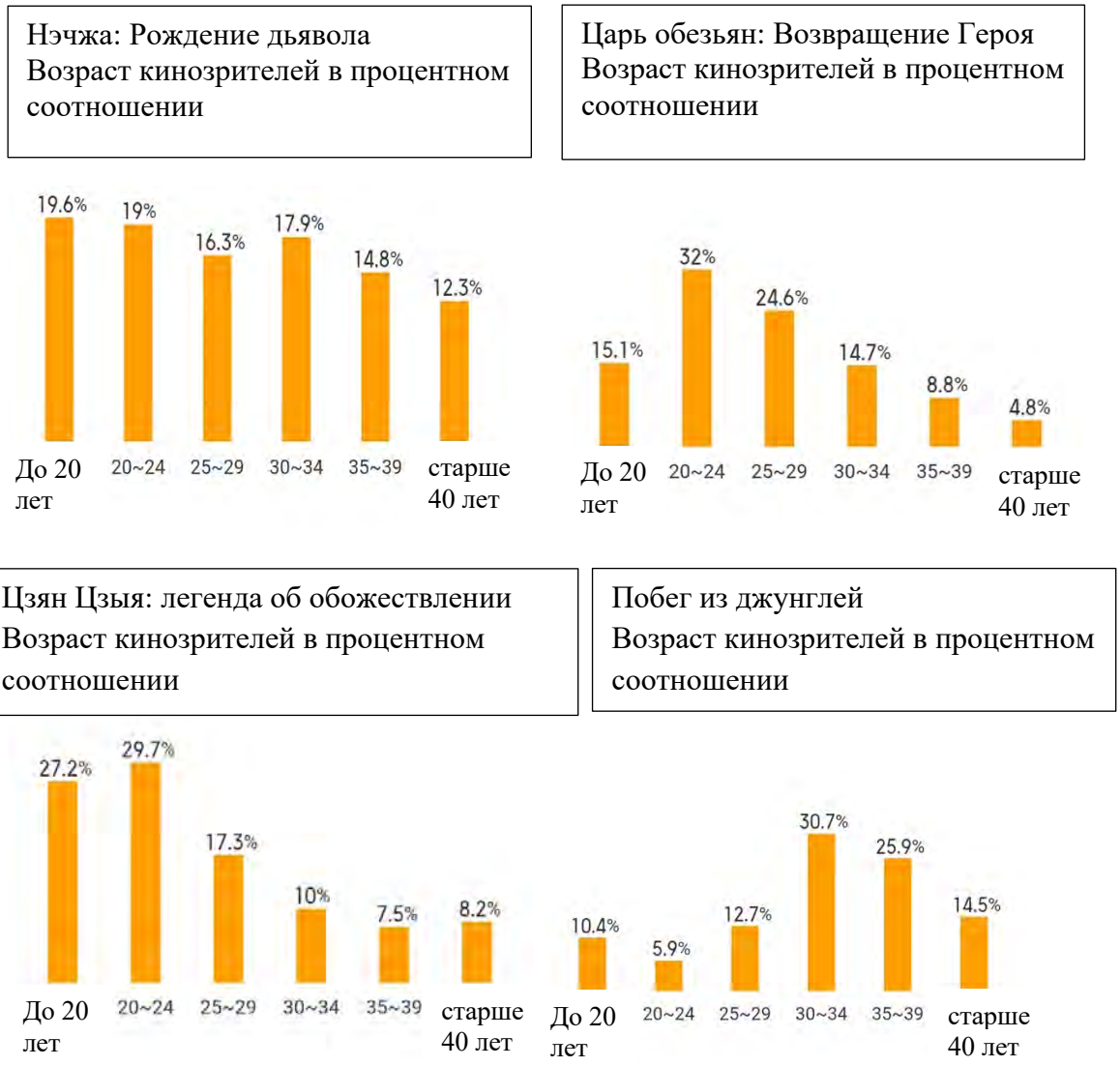


Рис. 3. Возраст кинозрителей анимационных фильмов китайского производства в 2015–2020 гг. в процентном соотношении. Источник: China Cat Eye Pro (специализируется

на предоставлении своевременного, точного и профессионального анализа данных о кассовых сборах фильмов для тех, кто работает в китайской киноиндустрии)

В истории развития китайской анимации уже был «золотой век»: с 1940-х по 1970-е и в 1980-е годы созданы такие фильмы, как «Принцесса Железный веер» (《铁扇公主》), «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» (《大闹天宫》) и «Нэчжа покоряет морского дракона» (《哪吒闹海》). Такие мультфильмы, как «Книга с неба» (《天书奇谭》), «Золотая обезьяна, побеждающая демона» (《金猴降妖》) и др. (илл. 3.3.5, 3.3.6, 3.3.7, 3.3.8, 3.3.9), не только широко популярны в отечественной аудитории, но и производят фурор в анимационной индустрии за рубежом, причем это все анимация с китайской спецификой, представляющей восточную эстетику, т.е. восточная культура анимации стала почти синонимом для восточной культуры.

До сих пор эти анимационные работы, снятые в восточной эстетике, имеют большой успех во многих странах, в том числе в Японии, и символизируют высочайший уровень развития в истории китайской анимации. А среди китайских поклонников анимации эти превосходные классические репрезентативные работы с оценкой 8, 9 или более на Douban являются далеко не самыми популярными анимационными адаптациями литературы. Жаль, что у всех таких мультфильмов длительный производственный цикл и высокая стоимость. В связи с тем, что прибыль по-прежнему труднодостижима, представитель ведущего анимационного производства Китая в то время, Шанхайская студия анимационных фильмов (上海美术电影制片厂), наконец, закончила съемки и после фильма «Лотосовый фонарь» (《宝莲灯》) в 1999 году пришла в упадок.

Под сильным влиянием рыночной экономики качество анимационных фильмов продолжало снижаться, ибо преследовались экономические интересы, а не художественные. В конце концов, из-за влияния рыночной среды качественная китайская анимация постепенно вытеснялась анимацией низкого уровня. Китайская анимация, которая когда-то вызывала гордость у китайцев, также стала

историей. Японская мультипликация постепенно оказывала глубокое влияние на китайскую анимационную аудиторию. Например, китайцы приветствовали японских мастеров анимации, таких как Хаяо Миядзаки и Исао Такахата, на которых оказала глубокое влияние традиционная китайская анимация. Японская анимация в отечественной аудитории постепенно приобретает большую популярность, чем своя, китайская. Это оказалось вызовом китайским аниматорам: китайскую анимацию надо возрождать.

Поскольку фильм «Путешествие на Запад: Возвращение великого мудреца» обрел как рыночный успех, так и любовь массовой публики, 2015 год знаменует собой поворот на правильный путь развития. Китайские аниматоры постоянно сокращают разрыв между собой и уровнем развития американской и японской анимации. Масштабность и значимость анимационных адаптаций произведений классической литературы, и именно национальной классики, увеличивается, что также дает нам понять: только наследуя превосходной исторической культуре создания китайской анимации, сочетая верность традициям и инновации, мы можем добиться подлинного возрождения отечественной анимации.

Хотя мультфильм «Путешествие на Запад: Возвращение великого мудреца» имел огромный кассовый успех, нельзя игнорировать тот факт, что процесс создания анимационной адаптации классической литературы всегда был трудным. В эти непростые годы «Путешествие на Запад: Возвращение великого мудреца» – не первый фильм, снятый на материале китайской мифологии. До этого было много анимационных работ, которые достигли больших успехов в производстве и маркетинге, но рынок тогда был еще незрелым, а сюжету было нелегко завоевать сердца зрителей.

Пережив пик популярности фильма «Царь обезьян: Возвращение Героя» (Monkey King: Hero is Back《西游记之大圣归来》), местная китайская анимация на три года замолчала. К счастью, в 2019 году в число анимационных версий классической литературы наконец-то вошло множество отличных работ, а отечественная анимация вступила в бурный период развития.

Первым стал анимационный фильм «Рассказ о белой змее» (в российском прокате «Белая Змея», 《白蛇缘起》) совместного производства Chasing Light и Warner Bros., который собрал в прокате 468 млн юаней. Анимация «Рождение Нэчжа» (в российском прокате «Нэчжа: Рождение дьявола», 《哪吒之魔童降世》), имела большой успех с высокими кассовыми сборами в 5 млрд юаней, стала рекордсменом по годовым кассовым сборам в 2019 году, заняв второе место в ежегодном кассовом рейтинге и первое как китайская анимация. Если успех фильма «Царь обезьян: Возвращение Героя» (Monkey King: Hero is Back《西游记之大圣归来》) является водоразделом в истории анимационных визуализаций классических литературных произведений (рис. 4), то «Рождение Нэчжа», имевшее большой успех, можно назвать настоящей вершиной такой практики.

Темпы роста кассовых сборов китайских анимационных фильмов

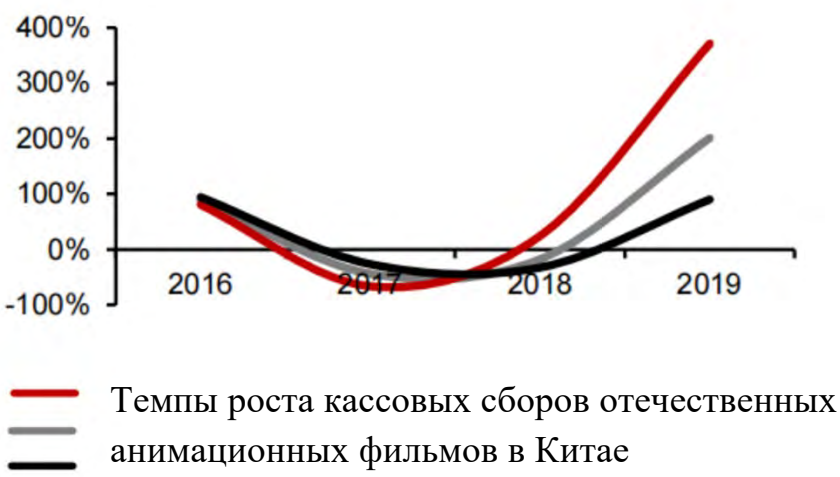


Рис. 4. Китайские фильмы: динамика кассовых сборов. Источник: Отчет об анализе рынка анимационных фильмов Китая за 2021 г. – исследование ситуации на рынке и перспектив развития. – Пекин: издательство Пекинского университета Жэньминь. – 168 с.

В 2020 году для создания и смотрения анимации в кинотеатрах сложились неблагоприятные условия (пандемия), но все же анимационный фильм «Цзян Цзыя», созданный на основе китайских мифов и классической литературы, получил хороший результат в 1,5 млрд кассовых сборов, и это была заслуженная

популярность, ведь он стал анимационным фильмом года, а также продолжил развитие этого вида анимационного процесса. Сун Лэй, директор отдела исследований в области развития China Animation Group, отметил, что приостановка работы кинотеатров более чем на 100 дней является одной из причин очевидного снижения количества отечественных анимационных фильмов и кассовых сборов в 2020 году, но это также отражает то обстоятельство, что большинство китайских анимационных фильмов не были готовы к продолжению, к связи типа сиквелов и приквелов. Причина, по которой мультфильм «Цзян Цзыя» может выделиться, полагал Сун Лэй, заключалась в том, что он связан с фильмом «Рождение Нэчжа», и это благотворно влияет на его продвижение.

К 2021 году, в эпоху пандемии, многие фильмы были остановлены, в результате чего творческие группы многих фильмов вынуждены были работать из дома через удаленные системы связи. Однако вышедший летом мультфильм «Белая змея 2: Ограбление зеленого змея» (《白蛇 2：青蛇劫起》) также вошел в десятку лучших отечественных анимационных фильмов с кассовыми сборами 562 млн юаней. Выпущенный в том же году «Список новых богов: Возрождение Нэчжи» (《新神榜：哪吒重生》) также собрал 360 млн юаней в прокате в течение 14 дней после выхода. «Путешествие на Запад: Возрождение короля демонов» (《西游记之再世妖王》), выпущенный в апреле, также легко собрал более 100 млн юаней в прокате.

Ввиду этого зрители с нетерпением ждали исполнения мечты китайской анимации – открытия «мифологической вселенной», а связь между анимациями «Царь обезьян: Возвращение Героя» (Monkey King: Hero is Back《西游记之大圣归来》) и «Нэчжа: Рождение дьявола» убедительно продемонстрировала такую возможность на основе «Путешествия на Запад»[99]. Однако для того, чтобы открыть вселенную китайских анимационных фильмов, необходимо на более глубоком уровне построить картину мира, отношения персонажей, сюжетную систему и т.д.

[99] Ли Бинсюань. Анализ политики в анимационной индустрии // Литературное образование. – 2020. – Апрель. – С. 160–162.

Очевидно, что китайская мифология удовлетворяет необходимым условиям для того, чтобы стать кинематографической вселенной, но этого недостаточно, мы должны взять «Кинематографическую вселенную Marvel» в качестве образца и двигаться к созданию системы «мифологической вселенной» (神话宇宙), уникальной для Китая.

Подводя итог, можно утверждать, что постепенное становление рынка индустрии анимационного дизайна, увеличение аудитории анимационных проектов и популярности «мифической вселенной» способствовали бурному развитию анимационных адаптаций литературных произведений. Если предположить, что интерес к «мифической вселенной» будет сохраняться в ближайшие два года, то серия «НЭЧЖА 2» (《哪吒 2》), «Царь обезьян: Возвращение Героя 2» (《西游记之大圣归来 2》), «Глубокое море» (《深海》), «Куйба» 4 часть (《魁拔》第四部), «Великий защитник 2» (《大护法 2》) и др. будут пользоваться успехом и только закрепят эту тенденцию. С выходом еще большего количества анимационных адаптаций литературных произведений, китайский рынок анимационного дизайна будет развиваться успешнее, что приведет к формированию отечественной «мифической вселенной», возможности которой поистине безграничны.

В настоящее время, основываясь на реальной ситуации, можно предполагать, что только анимационные визуализации классической литературы могут представлять достижения китайской мультипликации, и, значит, такая мультипликация способна развивать анимационную индустрию Китая, а этот рынок огромен. Есть и фильмы с низким рейтингом по кассе, такие как детские мультфильмы «Милая коза и большой волк» (喜羊羊与灰太狼) и «Медведи-соседи». Хотя этот тип анимации имеет определенную рыночную ценность и спрос, он неконкурентоспособен по сравнению с голливудской и японской анимацией. Если взять в качестве примера десятку лучших по кассовым сборам китайских анимационных проектов за многие годы, то верхние строчки занимают все анимационные адаптации мифов и литературных произведений: «Рождение

Нэчжа», «Цзян Цзыя», «Путешествие на Запад: Возвращение великого мудреца». В Китае есть список кассовых сборов отечественных фильмов за разные годы, отсортированный по количеству проданных кинобилетов. Среди 10 лучших анимационных фильмов только один – для детей. Это также доказывает, что анимационные версии, основанные на классических литературных источниках, лучше других вписываются в рынок.

3.3.2. Перспективы развития китайской системы анимационного дизайна

Вышеизложенное подтверждает огромный потенциал этого типа анимации на китайском рынке анимационного дизайна. Если китайский анимационный дизайн хочет добиться больших прорывов, она может полагаться только на создание еще лучше ориентированных на потребности массового сознания анимационных произведений из «мифологической вселенной», основанной на литературной классике. Конечно, успех только на китайском рынке не означает, что он может быть повторен на международном рынке. Но если посмотреть, какие анимации занимают высокие позиции на международном рынке, то можно увидеть, что все они представляют собой фильмы с самобытной местной культурой и типичными национальными признаками. Как уже отмечалось, чаще всего они базируются на архетипической образности и мифологических сюжетах, которые каждый народ «одевает» в национальные «одежды», но которые в основе своей прочитываются любым народом. Так что можно предполагать, что именно такие работы способны и далее выходить на мировой рынок, закрепляться на нем и занимать там первые места.

Иными словами, нужно руководствоваться рыночными возможностями. Китайской индустрии анимационного дизайна необходимо не только адаптироваться к эпохе информатизации, но также считаться с экономикой, работать с разными группами потребителей и анализировать их. Будущее за теми производителями, которые могут отвечать требованиям времени и поднять китайский анимационный дизайн на новый уровень, кто точно понимает, что анимационная адаптация классической литературы является основным двигателем

анимационного рынка сегодня, и это сила, которая может конкурировать с зарубежными мультипликационными произведениями.

Подводя итог данного раздела, следует отметить, что китайская аудитория анимации расширяется в отношении своего возрастного состава, также существенно увеличивается китайская аудитория любителей анимационных фильмов. Китайский рынок мультипликации развивается динамично, хотя и неровно. Рыночные условия плохо сказываются на художественном уровне работ. Констатируя подъем в развитии отечественной анимации, нужно иметь в виду, что сегодня она все же во многом уступает анимации японской и американской. Стоит задача сделать рывок в развитии китайской массовой мультипликации высокого художественного уровня. Производство китайских анимационных фильмов, начав новый старт в правильном направлении в 2015 г., было прервано, и только в 2019 г. выпуск качественного кино продолжился. Отмечается, что пандемия нанесла урон производству анимации и росту аудитории, однако в последние годы положено начало «мифологической вселенной китайской аниматографии, но для ее развития следует приложить еще много усилий. Есть основания думать, что именно такой вариант развития анимационного дизайна, на основе классических произведений литературы, является оптимальным для Китая.

3.4. «Основные принципы продвижения анимационного дизайна в современной интерпретации классического наследия культуры Китая

Анимацию «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах» (《大闹天宫》), созданную в 1964 году, и анимацию «Нэчжа покоряет морского дракона» (《哪吒闹海》), созданную в 1979 году, можно назвать «анимационными близнецами» китайской школы. После них в 2015 году и в 2019 году имели большой успех «Царь обезьян: Возвращение Героя» и «Нэчжа: Рождение дьявола» (《哪吒之魔童降世》). За последние 10 лет по показателям рынка можно видеть, что анимационная адаптация классической литературы является для Китая единственным способом

непрерывно и стабильно производить высококачественную анимацию, что предвещает возрождение и славу китайских мультипликационных фильмов. Но для поддержания рыночной атмосферы, создаваемой этими произведениями, следует ответить еще на ряд вопросов, как частных, так и общих. Как восполнить недостаток первоклассной техники особенным нарративом? Как стабильно и непрерывно запускать качественные серии работ? Как построить и улучшить систему индустрии анимационного дизайна в Китае?[100] Только путем скорейшего установления магистрального направления развития анимационной индустрии в сочетании с «мягкой» политикой мы сможем выйти из нынешнего затруднительного положения.

Исходя из проанализированных выше отношений промышленного развития и рынка, можно исследовать путь развития индустрии анимационных адаптаций классической литературы в следующих четырех аспектах:

1) улучшение производства контента;

2) укрепление производственной цепочки и создание системы зашиты интеллектуальной собственности в анимационной индустрии;

3) точная характеристика рынка при дифференциации аудитории анимации;

4) улучшение качества обучения кадров.

3.4.1. Об улучшении контента

Исходя из рассмотренных выше типичных случаев анимационных адаптаций романа «Путешествие на Запад», можно сделать обобщающие выводы, пригодные для применения в иных случаях.

1. Создание анимационной адаптации должно начинаться с анализа ресурсов, содержащихся в исходном произведении классической литературы, включая литературные, визуальные, эстетические, развлекательные, познавательные, моральные и экономические ресурсы. Во-первых, это литературные ресурсы классических литературных произведений, к которым относятся характеристики

[100]Ли Бинсюань. Анализ политики в аниме индустрии // Литературное образование (часть 1). – 2020. – № 3. – С. 160–162. 李冰璇. 从大圣到哪吒：国产高概念动画电影策略探析. 文学教育(上). 2020(04):160-162.

повествовательные, мотивационные, языковые и т.д. Только при полном анализе этих характеристик можно значительно расширить возможности творческого переосмысления. Во-вторых, это ресурсы трансформации классических литературных произведений. Используя исследования и методы сравнительного анализа, следует понять статус произведения, чтобы найти прорывы и творческие направления для его адаптации в иные формы, деконструировать различные нарративы и художественные стили. Наконец, надо проанализировать композицию и эстетический вкус аудитории, осуществить точное позиционирование и создать основу для анимационной визуализации, зная, что эстетическая, развлекательная, познавательная и моральная ценности этой анимации будут приняты целевой аудиторией, иначе фильм не состоится в экономическом отношении.

Говоря о связи культуры и экономики, следует отметить, что анимационные визуализации «Путешествия на Запад» представляют собой культурный капитал. Удачный выбор культурных ресурсов может напрямую повлиять на развитие культурного капитала. Поэтому изучение сектора культурной индустрии на примере «Путешествия на Запад» призвано расширить область распространения культурных ценностей, ему присущих, а сам литературный источник, проверенный временем, повышает значимость культурной индустрии в своем секторе. В условиях глобализации культурной индустрии вопрос о том, как транслировать культурные ценности «Путешествия на Запад» промышленным путем, требует от производителей и дилеров постоянных поисков. Культура «Путешествия на Запад» должна быть сопряженной с капиталом, расширять источник средств для строительства культурного поля, направлять и поощрять социальные силы и социальный капитал к инвестированию в культурное поле; необходимо сотрудничество с соседними городами, если иметь в виду Хуайань. Цзянсу, например, как родной город автора «Путешествия на Запад» У Чэнгэня. В Хуайане всегда считали культуру «Путешествия на Запад» своей визитной карточкой в международном сообществе и стимулом для местного экономического развития; для донесения этой мысли до адресата нужно сотрудничать со средствами массовой информации. Сегодня с широким распространением интегрированных

средств массовой информации медиа стали средой обитания современных людей. СМИ осваивают социальные ресурсы, мобильные паблики, а также становятся культурными центрами[101].

Расширение культурной индустрии «Путешествия на Запад» неизбежно, однако только повышая собственную культурную ценность, мультфильм или тематический анимационный цикл может способствовать развитию индустрии вообще и индустрии анимационной в частности. После реализации стратегии Китая «Один пояс, один путь» (一带一路) культурный блок «Путешествия на Запад» имеет хорошие возможности для развития. Эта перспектива просматривается прежде всего при ускорении формирования основной культуры стратегии «Один пояс, один путь». Во-вторых, с помощью стратегического планирования городских культурных брендов символы «Путешествия на Запад» интегрируются в городской культурный бренд в целом, и постепенно будет формироваться культурный бренд города. Надо создать национальную крупномасштабную коммуникационную платформу на местной базе городов, составить культурную базу данных «Путешествия на Запад», интегрировать соответствующие ресурсы, максимизировать и оптимизировать культурный бренд «Путешествия на Запад» и осуществить цифровое распространение продукции этого бренда[102].

2. Долгая история и богатство анимационной визуализации «Путешествия на Запад» могут служить примером и основой для мультипликационных адаптаций классической литературы вообще. В то же время остается неограниченное пространство для развития аниматографа «Путешествия на Запад» в будущем. Такой аниматограф, созданный как визуализация классической литературы, будет иметь собственную основу, проверенную практикой, и лучше находить новые

[101] Ван Синьсинь. Мысли по поводу мультипликации по образцу «Культуры Путешествия на Запад» // Журнал Хуайиньского нормального колледжа. – 2021. – № 43(6). – С. 632–638.王新鑫.“西游记文化”的产业建设路径构想. 淮阴师范学院学报(哲学社会科学版). 2021, 43(06):632-638.

[102] Там же.

возможности и осуществлять инновационные прорывы[103]. Нужно брать в качестве первоисточника новые сюжеты из богатой китайской мифологии и на их основе создавать анимационные версии, то есть выявить и собрать в библиотеку национальную интеллектуальную собственность, что составит отличный резерв для будущих анимационных проектов.

Для успешного развития индустрии анимационных адаптаций классической литературы недостаточно простого изменения угла зрения. Хотя классическая литература является основой развития китайской анимации, всестороннее развитие анимационной индустрии заключается не только в том, чтобы хорошо поработать над собственно литературной основой. Нужно также сосредоточиться на способе творческой трансформации, начать с нового взгляда на классику, использовать современную стратегию адаптации, создать серию новых работ и сконцентрировать внимание на возможностях нынешней культурной индустрии транслировать ценности и символы классической литературы. Исследуя модели развития анимационной индустрии вообще и китайской в частности, следует создавать общие производственные цепочки; нужно разработать китайский национальный анимационный бренд; целесообразно выпускать «всевозрастную» высококачественную продукцию и избрать путь оригинальной китайской анимации; внедрять политику поддержки талантов и развивать творческие коллективы.

3.4.2. Продвижение анимационной визуализации классического наследия культуры Китая: узловые проблемы

1. Улучшение производственной цепочки

Необходимо укрепить цепочку создания стоимости в анимационной индустрии. Целесообразно рационально использовать мышление «Интернет +»[104],

[103] Цуй Яцзюанью. Наследие и инновации в адаптации классической китайской литературы в анимационные фильмы: «Путешествие на Запад», «Легенда о богах» и другие литературные произведения в качестве примера // Литература о кино. – 2019. – № 8. – С. 14–18. 崔亚娟.中国经典文学作品改编动画电影中的传承与创新问题—以《西游记》《封神演义》等文学作品改编为例.电影文学.2019.08.14-18.

[104] «Интернет +» – концепция и стратегия внедрения информационных технологий в другие отрасли индустрии, предложенная премьер-министром Китая Ли Кэцяном в 2015 г.

хорошо поработать над промышленным маркетингом всех медиа и построить глобальную карту анимационного бизнеса. Перспективное развитие анимации требует индустриального фундамента. Есть основания анализировать функционирование анимационной продукции на трех этапах: ранний этап, средний и финальный, включая рекламу и дизайн на раннем этапе, продвижение и рекламу в середине цикла, поддержание общественного резонанса и сопутствующую продукцию в позднем периоде. Все это нуждается в диверсифицированных маркетинговых стратегиях.

Разберем пример. Причина, по которой «Царь обезьян: Возвращение Героя» (Monkey King: Hero is Back《西游记之大圣归来》) смог принести более 900 млн юаней кассовых сборов, кроме удачной сюжетной линии и превосходной технологии, отвечающей эмоциональным потребностям всех зрителей, – разнообразные маркетинговые методы. Диверсифицированная маркетинговая стратегия анимации «Царь обезьян: Возвращение Героя» (Monkey King: Hero is Back《西游记之大圣归来》) позволила ему собрать более 900 млн кассовых сборов, хотя в первый день после релиза было собрано меньше 10% от этой финальной суммы[105].

Однако по сравнению с практикой компании Диснея производственная цепочка мультипликации «Царь обезьян: Возвращение Героя» (Monkey King: Hero is Back《西游记之大圣归来》) не достигла полноты, ей особенно не хватает сопутствующей продукции. В производственной цепочке существует большой разрыв, что также приносит фильму убытки от недополученной прибыли. На ранней стадии выхода фильма его продюсер Фан Лювэй сказал в интервью корреспонденту газеты Southern Metropolis Daily (《南方都市报》): «Сейчас мы просто делаем сам фильм, боремся за кассовые сборы»[106]. Иными словами,

[105] 85-88Р. Чжэнь Чэн. Путь развития китайской анимации в условиях Интернет + // Китайский журнал радио и телевидения. – 2016. – № 9. – С. 85–88. 振城.“互联网+”背景下我国动画产业发展动向.中国广播电视学刊.2016 年第 9 期.

[106] Пэн Сик.Размы шление о развитии анимационной индустрии Китая с точки зрения кассовых сборов низкопрофильных фильмов – на примере «Путешествия на Запад: Возвращение великого

организаторы производственного процесса не уделили должного внимания разработке производных продуктов на ранней стадии, делая ставку только на доход от продаж кинобилетов, а принципиальное отношение производителя к этому напрямую влияет на производителей сопутствующих товаров. В то же время из заявлений производителя также видно, что в работе отсутствовало всестороннее позиционирование продукта на раннем этапе, был упущен большой рынок сопутствующей продукции, что косвенно вызвало необходимость работы рывком в сжатые сроки с этой продукцией уже на среднем этапе, а это привело к ее однообразию в отсутствие новых идей. На более позднем этапе после выхода фильма не было широкой рекламы, существенно не хватало и продавцов.

В китайской анимационной индустрии постепенно стали просматриваться лишь некоторые предварительные представления о цепочке развития. Работники отрасли обычно понимают это в такой логической связи: анимация → анимационный коммерческий образ → сопутствующие продукты (производные) – это цепочка создания стоимости[107]. Сравнительно небольшие сборы анимации «Царь обезьян: Возвращение Героя» (Monkey King: Hero is Back《西游记之大圣归来》), имея в виду сопутствующую продукцию, также привели к разрыву цепочки создания стоимости в анимационной индустрии. Наконец, для достижения экономических целей необходимо проводить исследования, разработки и грамотные продажи культурных и творческих продуктов.

2. Создание системы с рядом IP

Чтобы анимационная индустрия достигла качественного уровня развития и сформировала круг сопредельных отраслей, она должна в первую очередь основываться на создании национального бутик-бренда. Укорененный в китайской

мудреца». – 2016. – № 14. – С. 89 –94. 彭思琦.从低知名度电影的票房逆袭思考中国动画产业的发展之路–以《西游记之大圣归来》为例. 经济与社会发展.2016.14(03).89-94.

[107]Чжэнь Чэн. Путь развития китайской анимации в условиях Интернет + // Китайский журнал радио и телевидения. – 2016. – № 9. – С. 85–88. 振城.“互联网+”背景下我国动画产业发展动向.中国广播电视学刊.2016 年第 9 期.85-88P.

традиционной культуре, он является базой создания системы интеллектуальной собственности.

Если брать в качестве примера «Путешествие на Запад», то главный герой романа уже есть в японском мультфильме «Жемчуг Дракона» (《龙珠》), «Ньёй-Бо» (如意棒) также основана на этом произведении, как и «Похождения Гоку» (《悟空大冒险》), «Мой Царь обезьян» (《我的孙悟空》), «Саюки» (《最游记》) и т.д. Также в мире хорошо известен Царь обезьян из китайского мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». Но это был лишь популярный в ту эпоху анимационный образ, который не стал по-настоящему культовым, что отражает огромные недостатки в создании и защите китайской анимационной интеллектуальной собственности. После того как анимационный проект 2018 г. «Нэчжа: Рождение дьявола» (《哪吒之魔童降世》) достиг кассового рекорда, в 2021 г. был выпущен «Список новых богов: Возрождение Нэчжи» (《新神榜：哪吒重生》). Следуя тренду и работая на популярность, чтобы снизить инвестиционные риски, мы ищем, как сохранить интеллектуальную собственность. В реальности такое творческое мышление в сочетании с консервативным рынком привело к тому, что после выхода фильма о защите одного и того же IP-образа забыли, не говоря уже о создании серийной системы интеллектуальной собственности.

На самом деле помимо истории Нэчжи есть много замечательных историй. У каждого мифологического персонажа есть своя история, и каждая история может выражать новую тему, концепцию. Если китайский режиссер-аниматор сосредоточится только на репрезентативных персонажах, создать крупномасштабную интеллектуальную собственность будет невозможно.

Соединенные Штаты и Япония являются крупными экспортерами на мировом рынке анимационных фильмов, будь то японский сериал Миядзаки или сериалы американской компании Дисней и других кинокомпаний. Наиболее очевидной особенностью этих произведений является то, что в каждом фильме есть свой главный герой и у каждого главного героя есть своя история. Герои Marvel

всемирно известны. Как зрители за пределами США, мы помним не только историю Капитана Америки из фильмов Marvel, но и истории многих героев, таких как Черная вдова, Человек-паук, Железный человек и т.д. Они принадлежат к той же серии IP, но каждый персонаж имеет свой собственный независимый анимационный образ (илл. 3.4.1).

Каждый персонаж может быть главным героем или играть второстепенную роль, но они должны быть главными героями в своих собственных историях. Такой интерактивный метод симбиоза лежит в основе этой огромной системой IP и приводит к тому, что зрителю легко запомнить каждого персонажа, а этот огромный IP может продолжать расти и расти за счет создания разных историй для каждого персонажа. В Китае необходимо усвоить такой тип творческого режима и промышленного структурного мышления. Тут необходимо отметить важную особенность китайской аудитории. Чтобы анимационный проект имел массовый успех, он должен основываться на широко известном литературном материале. Литературный первоисточник таких анимаций, как адаптации «Путешествия на Запад» и некоторых других, известен в Китае почти всякому с детства. Притом, как правило, эти сюжеты уходят своими корнями в мифологию, в мифологическое мышление, т.е. они корреспондируют с коллективным бессознательным народа, с его архетипами. Вот на них и может быть выстроена система IP-образов в современной интерпретации.

Китайские анимационные проекты создаются при помощи технологий высокого уровня, а вот прорыв в поиске сюжетов случится при подходе, предполагающем новую компиляцию сюжетов с участием IP-образов, ведь Китай имеет богатый резерв из таких мифологических персонажей. В китайском аниматографе уже есть работы с высоким качеством анимации, однако больше всего не хватает сюжетной креативности. Но ведь богатство китайской мифологии неисчерпаемо, достаточно назвать «Шань Хай Цзин» (《山海经》), «Путешествие на Запад» (《西游记》), «Рассказы Ляо Чжая о необычайном» (《聊斋志异》), «Возвышение в ранг духов» (《封神演义》), а также бог-драконоборец Нэчжа (哪

吒), «Легенда о Белой Змее» (白蛇传), богиня Нюйва (女娲), герой-лучник Хоу И (后羿), мстительная птица Цзинвэй (精卫), великан, который хотел догнать и захватить солнце, Куа-фу (夸父), богиня Луны Чанъэ (嫦娥) и другие персонажи. Можно брать мифологических героев и в сочетании с новыми персонажами создавать новые сюжеты для анимационных фильмов. Вопрос заключается лишь в том, будут ли они востребованы современным зрителем и признаны рынком.

В то же время аниматоры должны придавать большое значение созданию мультипликационных изображений и управлению ими, использовать инновационные методы для постоянного представления новых историй, учиться на успешных примерах создания IP и их преобразования, расширяющего их возможности. В этом отношении знаменательно высказывание Уолта Диснея «все начиналось с мыши». Но эта мышь – Микки Маус – до сих пор влияет на нас, хотя аудитория давно забыла сюжет анимационного фильма «Микки Маус и Дональд Дак». Образ Микки Мауса глубоко укоренился в массовом сознании, особенно в нынешнюю эпоху чтения картинок. И то обстоятельство, что помнят образ Микки Мауса, гораздо важнее, чем то, что не помнят фильм «Микки Маус и Дональд Дак». Таким образом, развитие анимационной индустрии зависит, с одной стороны, от контента, но в определенной степени изображение является волшебным оружием для победы, поэтому анимационную индустрию также называют «имиджевой индустрией», индустрией образов. Производственная цепочка компании Дисней, основываясь на узнаваемом анимационном образе, расширяет влияние бренда на игрушки, одежду, кино и телевидение, игры, тематические парки и другие виды продукции и целые отрасли промышленности. Следует интегрировать разнообразные отрасли и анимационное изображение, тем самым полностью реализуя кросс-медийное, межотраслевое и многомерное развитие оригинальной IP, и тогда можно будет сделать серию анимационных фильмов, которые завоюют мир.

3. Точное позиционирование для завоевания рынка

Классическая литература, как правило, является частью обязательного образования в Китае, и она имеет прочную основу с точки зрения охвата аудитории и степени личного понимания ее содержания. Например, анимация «Путешествие на Запад: Возвращение великого мудреца» привлекла многих взрослых зрителей, родившихся в 1970– 1990-х годах, именно этим. Иными словами, если аниматоры намерены создать «всевозрастной» анимационный проект, им необходимо провести исследование рынка и точно определить конкретные эстетические предпочтения аудитории.

4. Кадровый вопрос

Ускорение формирования отечественных кадров является главным приоритетом расширения масштабов отрасли анимации. Профессор Ши Миньюн, заместитель декана факультета анимации Университета коммуникаций Китая, подчеркнул: «Анимационная индустрия является культурной индустрией и остро нуждается в творческих кадрах. Это самая важная задача для колледжей и университетов по развитию кадров»[108]. Известный режиссер анимации и отец «Шерифа Черной кошки» Дай Телан (戴铁郎) также предположил: «Китайской анимационной индустрии не хватает не технического персонала, а креативных сценаристов, управленческих кадров»[109].

В результате исследования можно определить стратегию развития анимационной отрасли Китая, которая состоит в том, чтобы создавать анимационные трансформации на основе китайских классических литературных произведений и мифов для компенсации нехватки сюжетов, построив систему китайской «мифологической вселенной», и тогда китайский анимационный дизайн сможет действительно подняться на новый уровень развития.

Нужно прежде всего улучшить производство контента, создать серию систем IP на основе мифов и классической литературы, организовать трехуровневую

[108] Чжун Юаньпо. Мысли по поводу развития китайского аниме. Телевидение и литература // Исследование аниме. – 2009. – № 20. – С. 34–35. 钟远波. 对中国动画产业发展的思考. 电影文学 / 动漫研究. 2009 年第 20 期. 34-35P.

[109] Там же.

производственную цепочку, сформировать безбарьерную связь отраслей и развивать творческие и управленческие кадры специалистов соответствующих областей. Долговременное процветание китайской анимации на национальном рынке закладывает основу для ее дальнейшего закрепления на рынке мировом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В диссертации была рассмотрена природа анимации и ее роль в современном обществе и медиапространстве. Были изучены возможности визуализации (адаптаций) литературных произведений как таковой и анимационных визуализаций в частности. В работе выявлены ресурсы романа «Путешествие на Запад», которые сделали возможными и успешными визуализацию этого романа в разные эпохи и в разных странах. Продемонстрированы особенности китайской мультипликации и ее отличия от иностранной анимации в историческом, технологическом, эстетическом аспектах. Выявлены и описаны художественно-изобразительные особенности китайской анимации по роману «Путешествие на Запад», показано конкретное соотношение в них традиций и инноваций, в т.ч. стилизованных изображений реальных объектов Китая и фантастических образов, особенностей традиционных искусств и новейших технологий, эстетических и этических идеалов народа и учета запросов времени, архетипической глубины образности и ее идеологических интерпретаций в разные эпохи. Роман, созданный в XVI столетии на основе фольклорных историй, оказался такой ёмкости, что в 1940-х мог быть представлен в жанре road movie, в 1960-х – в жанре приключений и фантастики, а в 2015 г. – практически как блокбастер (или постмодернистское переосмысление известного сюжета), и без всякого урона материалу первоисточника. Меняются образ героя времени, отношение к религии, к связи учитель/ученик, верховная власть/народ и др. параметры общественного сознания, а материал классического романа, его ресурсы остаются актуальными и востребованными, что говорит о высокой ценности классической китайской литературы в современном медиапространстве и экранных медиа. Речь в нашем случае идет о массовой культуре, и автор демонстрирует, каким образом массовая анимационная продукция может быть носителем гуманистических ценностей.

В работе дан очерк развития китайского рынка анимации, описаны особенности и состояние китайской индустрии мультипликации в современном медиапространстве, на основе анализа создания и продвижения анимаций по роману «Путешествие на Запад» предложен комплекс рекомендаций в отношении

улучшения ситуации в анимационной отрасли производства. Исследование анимационной трансформации «Путешествия на Запад» в определенной степени является репрезентативным для всего кластера мультфильмов Китая, а анимационные визуализации (адаптации) и связанные с ними надежды, проблемы и опасения в некоторой степени одновременно касаются всей темы анимационной адаптации китайской классической литературы.

Теория М. Маклюэна о «горячих» и «холодных» медиа является прекрасной основой для научного анализа индустрии анимационного дизайна. С развитием интерактивных технологий, особенно с продвижением цифровизации, VR и AR, анимационный дизайн не только расширяет свои границы, но и превращает зрителей из пассивных потребителей в соавторов контента. Их взаимодействие с анимацией иногда напрямую влияет на направление ее повествования. Это изменение означает, что каждый может стать создателем и распространителем анимации. Благодаря вмешательству искусственного интеллекта анимационный дизайн стал более персонализированным, способным точно предугадывать потребности пользователей и удовлетворять их эстетические и эмоциональные ожидания. Как следствие, традиционное разграничение между «горячими» и «холодными» медиа размывается, а аудитория получает интерактивный, глубоко сенсорный опыт. Более того, границы между «горячими» и «холодными» медиа уже не являются статичными и неизменными, но продолжают эволюционировать вместе с технологиями обществом.

Научно-технический прогресс, несомненно, открывает безграничные возможности для анимационного дизайна, однако контент-дизайн всегда остается важным ядром анимационного дизайна. Качественный анимационный дизайн должен опираться на национальную культуру, особенно на искусство и образы классической традиционной культуры, которые могут отражать культурные и психологические особенности нации. Он также должен быть инновационным, и адаптировать традицию условиям конкретного времени. Это связано с тем, что культурные особенности и ценности разных национальностей являются ключевыми факторами, определяющими инновации и развитие.

Анимационный дизайн отражает и по-своему реализует потребность в одушевлении, оживлении всего сущего, оживлении символов, тотемов, метафор и иносказаний, идущих от традиционной культуры и древних пластов сознания.

Анализ особенностей китайских анимационных фильмов позволяет выделить три основных этапа. Период 1940-х годов, когда анимационные фильмы на тему истории играли роль идейных вдохновителей на национально-освободительную борьбу. Период 1960-х годов, который отражает период первого взлета в развитии китайской анимации накануне «культурной революции», когда были открыты новые киностудии, введены в практику новые технологии создания анимации – вырезание из бумаги, технология традиционной китайской живописи тушью, быстро и свободно развивалась тематика анимации, ее жанры и формы. В этот период сформировались и национальные особенности китайской анимации в методах и средствах трактовки движения, с опорой акценты на плавных движениях, характерных для персонажей Пекинской оперы, национального танцевального искусства, а также китайских боевых искусств. Третий период: конец XX и начало XXI века, отличается новым этапом в использовании мотивов традиционной визуальной культуры (колористика, использование характерных элементов грима, львов и драконов как персонажей традиционной культуры, отсыл к пейзажной живописи *шаньшуй)* в условиях информационного общества, формированием современной индустрии анимации.

Особая роль в рассмотренных проектах принадлежит такому важнейшему инструменту анимационного дизайна как построение стори-борда на основе синопсиса, который в итоге определяет концепцию визуального построения сюжета.

Таким образом, на основании проведенного исследования показано, что у сегодняшней аудитории пользуются повышенным спросом различные виды интерпретации классических литературных произведений, а мультипликация оказывается сферой симулякров, которые в современном мире все чаще и больше определяют развитие базиса общества, как считает Бодрийяр. Изучение создания и продвижения анимационных визуализаций на темы романа «Путешествие на

Запад» является актуальным стимулом и для формирования индустрии анимации в целом, и для усиления «мягкой силы» Китая в мире.

Современная китайская аудитория анимации расширяется в отношении своего возрастного состава. Однако, констатируя подъем в развитии анимации, в Китае, нужно иметь в виду, что сегодня она все же во многом уступает анимации японской и американской. Стоит задача сделать рывок в развитии китайской массовой мультипликации высокого художественного уровня.

Исходя из проанализированных выше отношений промышленного развития и рынка, можно наметить пути развития индустрии анимационных адаптаций классической литературы в следующих четырех аспектах:

1) улучшение производства контента;

2) укрепление производственной цепочки и создание системы зашиты интеллектуальной собственности в анимационной индустрии;

3) точная характеристика рынка при дифференциации аудитории анимации;

4) улучшение качества обучения кадров.

Чтобы анимационный проект имел массовый успех, он должен основываться на широко известном литературном материале. Таким литературным первоисточником и становится произведение «Путешествия на Запад» и некоторые другие, известные в Китае почти всякому с детства. Эти сюжеты уходят своими корнями в мифологию, в мифологическое мышление, т.е. они корреспондируют с коллективным бессознательным народа, с его архетипами. Исследуя модели развития анимационной индустрии вообще и китайской в частности, следует создавать общие производственные цепочки; нужно разработать китайский национальный анимационный бренд; целесообразно выпускать «всевозрастную» высококачественную продукцию и избрать путь оригинальной китайской анимации; внедрять политику поддержки талантов и развивать творческие коллективы.

Очевидна потребность углубления исследований в этой области, которые будут востребованы как для развития китайского анимационного рынка, который в них остро нуждается, так и в масштабе мирового киноискусства и средств

массовой коммуникации. Тема актуализируется также тем обстоятельством, что анимация является основой цифровой культурной индустрии, которая стала ведущей областью современной культуры.

В заключение можно сказать, что цель диссертационного исследования достигнута: выявлены художественно-изобразительные особенности, отражающие традиционную культуру народа, его миропонимание, самобытность, а также стратегии интерпретации и продвижения классического наследия культуры Китая в современном медиапространстве и на рынке анимационного дизайна. Разработанные в диссертации подходы не только дают возможности для развития национальной культуры, но и позволят китайской анимации брать новые вершины на пути творчества и инновации, производить новую классику аниматографа и создать собственный, китайский национальный бренд анимации. Это станет прекрасной основой для появления анимационных проектов с яркой национальной спецификой, вписывающихся в общемировой контекст и культуру.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

На русском языке :

1. Алимов И.А. Бесы, лисы, духи в текстах сунского Китая / И.А. Алимов; Рос. акад. наук, Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера). – Санкт-Петербург: Наука, 2008. – 284 с.

2. Андреев А.Л., Андреев И.А. Образы Китая на российском экране. Взгляд из зрительного зала // Вестник ВГИК. – 2013. – № 4. – С. 102-111. URL: https://scholar.archive.org/work/6fe4itfjbngkvezdfuljercxdu/access/wayback/https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/download/14880/11401 (дата обращения 02.02.2023).

3. Арутюнян С.М. Экранизация литературных произведений как специфический тип взаимодействия искусств : дис. ... кандидата философских наук : 09.00.04 / Славик Мравович Арутюнян. – Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – Москва, 2003. – 155 с.

4. Арутюнян Славик Мравович. Экранизация литературных произведений как специфический тип взаимодействия искусств : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 09.00.04 / Славик Мравович Арутюнян. – Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – Москва, 2003. – 20 с.

5. Борох О.Н. Роль культуры в наращивании потенциала «мягкой силы» КНР // «Мягкая сила» в отношениях Китая с внешним миром. – М.: ИДВ РАН, 2015. – С. 62-111.

6. Борох О., Ломанов А. От «мягкой силы» к «культурному могуществу» // Россия в глобальной политике. – 2012. – Т. 10. – № 4. – С. 54-67.

7. Ван Тао. Китайский традиционный кукольный театр и анимационное искусство // Историко-культурное наследие России и Китая: вопросы изучения, сохранения и развития. – Краснодар: КГИК, 2021. – С. 36-40.

8. Владимирова Д.А., Задворная Е.С. Межкультурный диалог России и Китая: культурная политика и репрезентация идентичности // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 3. – С. 38-44. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/mezhkulturnyy-dialog-rossii-i-kitaya-kulturnaya-politika-i-reprezentatsiya-identichnosti (дата обращения: 03.01.2023).

9. Гаврилов Д.А. К определению трикстера и его значимости в социо-культурной реальности // Первая Всероссийская научная конференция «Философия и социальная динамика XXI века: проблемы и перспективы»: сборник материалов. – Омск: СИБИТ, ИПЭК, СРШБ (колледж), 2006. – С. 359-368.

10. Гаврилов Д.А. Трикстер. Лицедей в евроазиатском фольклоре. – М.: Социально-политическая мысль, 2006. – 240 с.

11. Гань Бао. Записки о поисках духов (Соу шэнь цзи) / Пер. с кит., предисл., прим. и словарь-указатель Л. Н. Меньшикова. СПб.: Центр «Петербургское востоковедение», 1994. – 569 с.

12. Гу Цицзюнь. Китайская анимационная школа: истоки самобытности и художественной специфики: автореферат дис. ... кандидата искусствоведения : 17.00.03 / Цицзюнь Гу. – ФГБОУ ВО «Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова», 2018. – 26 с. URL: https://www.dissercat.com/content/kitaiskaya-animatsionnaya-shkola-istoki-samobytnosti-i-khudozhestvennoi-spetsifiki (дата обращения: 02.02.2023).

13. Гу Цицзюнь. Китайская анимация в творчестве братьев Вань // Вестник ВГИК. – 2017. – № 3. – С. 110-121. URL: https://scholar.archive.org/work/afqi2prepjgy3gcsptf36usfle/access/wayback/https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/download/14634/11155 я: https://journals.eco-vector.com/2074-0832/article/view/14634/11155 (дата обращения: 02.02.2023).

14. Гу Цицзюнь. Тэ Вэй и китайская анимационная школа // Театр. Живопись. Кино. Музыка. – 2017. – № 2. – С. 161-178. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/te-vey-i-kitayskaya-animatsionnaya-shkola (дата обращения: 02.02.2023).

15. Гу Цицзюнь. «Душа гор и вод» как шедевр китайской монохроматической живописной анимации // Дом Бурганова. Пространство культуры. – 2017. – № 1. – С. 189-204.

16. Ермилова Галина Ивановна. Постмодернизм и воплощение его основных принципов в современной анимации: автореф. дис. ... канд. философ.

наук : 24.00.01 / Галина Ивановна Ермилова. – Моск. гуманитар. ун-т. – Москва, 2006. – 17 с.

17. Ермилова Г.И. Постмодернизм и воплощение его основных принципов в современной анимации: дис. канд. филос. наук : 24.00.01 / Галина Ивановна Ермилова. – Моск. гуманитар. ун-т. – Москва, 2006. – 164 с.

18. Задворная Елена Сергеевна. Репрезентация национальной идентичности в межкультурном взаимодействии стран Северо-Восточной Азии : автореферат дис. ... кандидата наук : 24.00.01 / Елена Сергеевна Задворная. – ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет». – Владивосток, 2019. – 24 с. URL: https://www.dissercat.com/content/reprezentatsiya-natsionalnoi-identichnosti-v-mezhkulturnom-vzaimodeistvii-stran-severo-vosto (дата обращения: 02.04.2023).

19. Иванов Вяч. Вс. Неизвестный Эйзенштейн – художник и проблемы авангарда. Озорные рисунки Эйзенштейна и «главная проблема» его искусства. URL: http://kogni.narod.ru/eisenstein.htm (дата обращения: 19.01.2023).

20. Иванова Ю.В., Яковлева Н.Ф. Традиционная живопись в современной культуре Китая // Ученые записки Забайкальского государственного университета. Серия: Социологические науки. – 2013. – № 4 (51). – С. 228-237. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/traditsionnaya-zhivopis-v-sovremennoy-kulture-kitaya (дата обращения: 03.03.2023).

21. Колбышева С.И. Анимационное кино в современной образовательной среде // Медиаобразование. – 2010. – № 1. – С. 44-51. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/animatsionnoe-kino-v-sovremennoy-obrazovatelnoy-srede (дата обращения: 08.05.2023).

22. Комлева Я. А., Кравцова М. А. Роман У Чэнъэня «Путешествие на Запад» и христианские мифологические параллели // 76-я научная конференция студентов и аспирантов Белорусского государственного университета. материалы конф. В 3 ч. Ч. 2, Минск, 13– 24 мая 2019 г. – Минск : БГУ, 2019. – С. 181-184. URL: https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/232889/1/181-184.pdf (дата обращения: 09.05.2023).

23. Корнильева Т.И. Великий Мудрец, Равный Небу: литературный персонаж и объект поклонения // Проблемы литератур Дальнего Востока: сборник статей и докладов участников VII Международной научной конференции (Санкт-Петербург, 29 июня – 3 июля 2016 г.). – Санкт-Петербург, 2016. – С. 424-431.

24. Кривуля Наталья Геннадьевна. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий : автореферат дис. ... доктора искусствоведения : 17.00.03 / Наталья Геннадьевна Кривуля. – Всерос. гос. ун-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – Москва, 2009. – 60 с. URL: https://www.dissercat.com/content/evolyutsiya-khudozhestvennykh-modelei-v-protsesse-razvitiya-mirovykh-animatografii (дата обращения: 11.05.2023).

25. Кривуля Н.Г. Документальная анимация: проблемы классификации гибридных форм постцифровой культуры // Вестник ВГИК. –2020. – Т. 12. – № 3. – С. 102-118. URL: https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/view/52687 (дата обращения: 08.05.2022).

26. Кривуля Н.Г. Особенности сотрудничества российской анимационной индустрии с азиатскими партнерами // Вестник ВГИК. – 2019. – Т. 11. – № 4. – С. 126-142. URL: http://repository.buk.by:8080/bitstream/handle/123456789/24747/ANIMACIONNOE%20KINO%202021.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата обращения: 08.05.2023).

27. Кривуля Наталья Геннадьевна. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: дис. … докт. искусствоведения : 17.00.03 / Наталья Геннадьевна Кривуля. – Всерос. гос. ун-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – Москва, 2009. – 494 с.

28. Кучинская Т.Н. Стратегии построения культурных брендов как фактор регионального развития: опыт КНР // Имиджевая политика Российской Федерации: теория и практика регионов. Материалы всероссийской научно-практической конференции 02-04 июля 2012 г. – Улан-Удэ : Изд-во ВСГУТУ, 2012. – С. 54-65. URL: https://www.ust-ilimsk.ru/images/stories/pred/sbornik-2012.pdf#page=54 (дата обращения: 12.05.2023).

29. Липаева Дарья Евгеньевна. Категория бытия – небытия в пространстве культурного диалога Запада и Востока (на примере аниме) : автореферат дис. ... кандидата наук : 24.00.01 / Дарья Евгеньевна Липаева. – ФГБОУ ВО «Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.». – Саратов, 2019. – 20 с. URL: https://www.dissercat.com/content/kategoriya-bytiya-nebytiya-v-prostranstve-kulturnogo-dialoga-zapada-i-vostoka-na-primere-ani (дата обращения 10.05.2023).

30. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т.В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2018. – 249 с.

31. Ло Чаопэн. Особенности взаимодействия традиционного театра теней и китайского анимационного кино // Картина мира через призму китайской и белорусской культур : сборник статей международной научно-практической конференции, Минск, 14 декабря 2018 г. – Минск: БГАТУ, 2019. С. 154-158. URL: http://edoc.bseu.by:8080/bitstream/edoc/81325/1/Lo_Chaopen.pdf (дата обращения 08.05.2023).

32. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Семиотика культуры. Труды по знаковым системам X. – Тарту, 1978. – С. 141– 144.

33. Люй Цзинь. Взаимосвязь дизайна детской электронной книги и анимационного искусства в Китае // Гуманитарный трактат. – 2017. – № 14. – С. 15-19.

34. Мак-Люэн Маршалл. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. –К.: Ника-Центр, 2003. URL: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan%3Dgalaktika_gutenberga.pdf (дата обращения: 02.11.2022).

35. Маклюэн Маршалл. Понимание медиа: Внешние расширения человека/Пер. с англ. В. Николаева. – М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. – 464 с.

36. Малышев Г.И., Буров Д.П. Роль «четырёх классических романов» в литературе Китая // Язык и культура: сборник статей XXVII Международной научной конференции (26-28 октября 2016 г.). – Томск: Издательский Дом

Томского государственного университета, 2017. – С. 343-345. URL: https://vital.lib.tsu.ru/vital/access/services/Download/vtls:000618952/SOURCE1 (дата обращения: 08.05.2023).

37. Малявин В.В. Модернизация и капитализм в Китае. По поводу гипотезы Макса Вебера. URL: https://www.synologia.ru/a/Модернизация%20и%20капитализм%20в%20Китае.%20По%20поводу%20гипотезы%20Макса%20Вебера (дата обращения: 08.02.2023).

38. Малявин В.В. Сумерки Дао. Культура Китая на пороге Нового времени. – М.: ИПЦ «Дизайн. Информация. Картография»: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003. – 436 с.: ил. URL: https://sredotochie.ru/wp-content/uploads/sumerki-dao-2003-scan.pdf (дата обращения: 22.02.2023).

39. Мудрость вымысла [Текст] : мастера мультипликации о себе и своем искусстве / [сост. и авт. вступ. ст. С.В. Асенин]. – М.: Искусство, 1983. – 207 с.

40. Норштейн Ю. Снег на траве: в 2-х книгах. –М.: Красная площадь, 2008.

41. Норштейн Ю., Ярбусова Ф. Сказка сказок. –М.: Красная площадь, 2005. – 227 с.

42. Норштейн Ю.Б. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. – М.: ВГИК, 2005. – 248 с.

43. Ню Сюэбяо. О роли телеанимации в Эстетическом воспитании Детей//Россия-Китай Шелковый путь искусства: Перекрестки идей.– 2023. – С. 214-217.

44. Ню Сюэбяо. Исследование взаимосвязи между трансформацией анимации на основе классической китайской литературы и развитием индустрии анимации//Вестник РГХПУ. – 2022. – №4 . часть2. – С.418-429.

45. Ню Сюэбяо. Маршалл Маклюэн и китайский аниматограф в эру «холодных» медиа// Вестник РГХПУ.– 2023. – №2. часть2. – С. 331-339.

46. Ню Сюэбяо. О политике по изображению в мультфильме «Нэчжа: Рождение дьявола» // Вестник Сямэньского политехнического института. – 2021. – № 29 (6), декабрь. – С.22– 26.

47. Ню Сюэбяо. Роман У Чэнъ-эня «Путешествие на Запад» и его ресурсы для анимационных адаптаций//Пространство культуры. Дом бурганова. – 2023. – №3. – С.22-38.

48. Одегова К.И. Анимационный кинематограф как объект комплексного гуманитарного исследования: философский аспект // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. –2018. – № 2 (26), июнь. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/animatsionnyy-kinematograf-kak-obekt-kompleksnogo-gumanitarnogo-issledovaniya-filosofskiy-aspekt (дата обращения: 03.04.2023).

49. Орлов А.М. Духи компьютерной анимации. Мир электронных образов и уровни сознания. – М.: МИРТ, 1993. – 106 с.

50. Орлов А.М. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий. – М.: ИМПЭТО, 1995. – 384 с.

51. Орлов А.М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания. – М.: ГЕО, 1998. – 336 с.

52. Пань Улицзи. Цифровые технологии в китайском анимационном кино начала XXI в. на примере произведений анималистического жанра // Научный форум: Филология, искусствоведение и культурология. – 2020. – № 12 (43). – С. 51-54. URL: https://nauchforum.ru/files/2020_12_14_fil/12%2843%29.pdf#page=52 (дата обращения: 15.05.2023).

53. Погорлецкий А.И., Дай Сяофэн. Культурная дипломатия Китая как инструмент «мягкой силы» влияния на систему мирохозяйственных связей в период пандемии COVID-19 // Экономические отношения. – 2021. – Т. 11. – № 2. – С. 281-302.

54. Познин В.Ф. Аудиовизуальный продукт: технология плюс творчество: монография. – СПб.: СПбГУКиТ, 2006. – 256 с.

55. Познин В.Ф. Изобразительное решение аудиовизуального произведения. Курс лекций. – СПб.: СПбГУ, 2007. – 130 с.

56. Попов Евгений Александрович. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств : автореферат дис. … кандидата искусствоведения: 17.00.09 / Евгений Александрович Попов. – Санкт-

Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов. – Санкт-Петербург, 2011. – 24 с.

57. Попов Е.А. Анимация как вид искусства XX века: к проблеме дефиниции понятия и классификации типов. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/animatsiya-kak-vid-iskusstva-xx-veka-k-probleme-definitsii-ponyatiya-i-klassifikatsii-tipov-1 (дата обращения: 03.04.2023).

58. Попов Евгений Александрович. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. … кандидата искусствоведения: 17.00.09 / Евгений Александрович Попов. – Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов. – Санкт-Петербург, 2011. – 198 с. URL: https://www.dissercat.com/content/animatsionnoe-proizvedenie-tipologiya-i-evolyutsiya-obraznykh-sredstv (дата обращения: 03.04.2023).

59. Портнов А.А. Анимация. Сделано в Китае // Labyrinth. Теории и практики культуры. – 2022. – № 2. – С. 82-88. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/animatsiya-sdelano-v-kitae (дата обращения: 17.05.2023).

60. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. – М.: Лабиринт, 2000. – 416 с.

61. Пропп В.Я. Морфология сказки. – Л.: Academia, 1928. URL: http://feb-web.ru/feb/skazki/critics/pms/pms-001-.htm (дата обращения: 27.02.2023).

62. Пшеницына НА. Особенности интерпретации литературного текста средствами мультипликационного кино. URL: http://www.art-education.ru/electronic-journal/osobennosti-interpretacii-literaturnogo-teksta-sredstvami-multiplikacionnogo-kino (дата обращения 20.05.2023).

63. Пшеницына Наталия. Особенности преломления литературного образа в мультипликационном кино. URL: https://animator.ru/articles/article.phtml?id=399 (дата обращения 19.01.2023).

64. Радин П. Трикстер. Исследование мифов северо-американских индейцев с комментариями К. Г. Юнга и К. К. Кереньи / Пер. с англ. Кирющенко В. В. СПб.: Евразия, 1999. – 288 с.

65. Рифтин Б.Л. Пань-тао // Духовная культура Китая: энциклопедия. Т. 2. Мифология. Религия / ред. М.Л .Титаренко, Б.Л. Рифтин, А.И. Кобзев, А.Е. Лукьянов, Д.Г. Главева, С.М. Аникеева. – М.: Вост. лит., 2007. URL: https://www.synologia.ru/a/%D0%9F%D0%B0%D0%BD%D1%8C-%D1%82%D0%B0%D0%BE (дата обращения 28.05.2023).

66. Рогачев А. Предисловие. «Путешествие на Запад» («Сиюцзы») // У Чэн-энь Путешествие на Запад. Том 1 / Ч. У – «ЭННЕАГОН ПРЕСС», 371 с.

67. Руденко В.А., Когай С.Г. Субкультура и китайская молодежь // Молодежь и наука: актуальные проблемы фундаментальных и прикладных исследований. Материалы V Всероссийской национальной научной конференции молодых учёных. В 4-х частях. Часть 4. – Комсомольск-на-Амуре: КнАГТУ, 2022. С. 88-90. URL: https://knastu.ru/media/files/page_files/page_1425/Chast_4.pdf (дата обращения 08.05.2023).

68. Сады Цзяннани (江南园林) // Большая китайская энциклопедия / Вып. ред. М. Шпагина. – М.: Международная издательская группа «Шанс», 2020. URL: https://shansbooks.ru/spravochnik-kitaista/sady-tszyannani-/ (дата обращения: 22.05.2023).

69. Сальникова Е.В. Эпоха трансмедийности // Художественная культура. – 2018. – № 4 (26). – С. 52-64. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/epoha-transmediynosti (дата обращения 08.05.2023).

70. Саракаева Э.А., Лися Чжоу, Лебедева И.В. Религиозные интерпретации романа у Чэн-Эня «Путешествие на запад». Часть 1. Буддийские аллегории // Наука, техника и инновации: гипотезы, проблемы, результаты: сборник научных трудов по материалам Междисциплинарного форума speed-up, 20 декабря 2019 г. – М.: Профессиональная наука, 2019. С. 41-53. URL: http://scipro.ru/conf/proceedings_20122019-1.pdf#page=41 (дата обращения 18.05.2023).

71. Сейбель Н.Э. Ритуальные функции волос Сунь У-куна в романе у Чэн-Эня «Путешествие на Запад» // Научный диалог. – 2021. – № 2. – С. 218-230. URL:

https://cyberleninka.ru/article/n/ritualnye-funktsii-volos-sun-u-kuna-v-romane-u-chen-enya-puteshestvie-na-zapad (дата обращения 18.05.2023).

72. Симбирцева Н.А. Экранизация как визуализированный текст: к постановке проблемы. URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/21684/1/iurp-2013-116-22.pdf (дата обращения 02.04.2023).

73. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. – М.: ВГИК, 2005. 128 с.

74. Спешнев Н.А. Китайцы. Особенности национальной психологии времени. – СПБ: Каро, 2011. 330, [1] с.

75. Степанова Е.О., Ху Чжиюань. Аксиология современной китайской сказочной прозы на материале сказки «Братья хулу» // Уральский филологический вестник. Серия: Драфт: молодая наука. – 2022. – № 1. – С. 54-65. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/aksiologiya-sovremennoy-kitayskoy-skazochnoy-prozy-na-materiale-skazki-bratya-hulu (дата обращения 18.05.2023).

76. Сторожук А.Г. Горные оборотни и злокозненные духи в традиционных китайских верованиях и литературе // Россия-Китай: история и культура: сборник статей и докладов участников IX Международной научно-практической конференции. – Санкт-Петербург, 2016. – С. 365-379.

77. Сторожук А.Г. Образ обезьяны в литературе и культуре традиционного Китая // Россия и Китай: история и культура: сборник статей и докладов участников VIII Международной научно-практической конференции (Казань, 8 – 11 октября 2015 г.). – Казань, 2015. – С. 210-214.

78. Стрелкова Е.Ю. Религиозно-культурные связи романа У Чэнъэня «Путешествие на запад» // Литература и культура Дальнего Востока, Сибири и Восточного зарубежья. Проблемы межкультурной коммуникации : Материалы участников XI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием 26 марта 2021 г. – Владивосток: Дальневосточный федеральный университет, 2021. С. 73-76. URL: http://uss.dvfu.ru/e-publications/2021/materialy_konf_literatura_i_kultura_dv_sibiri_i_vz_2021.pdf#page=73 (дата обращения 18.05.2023).

79. Сун Чанлун. Своеобразие воплощения жанра хуа-няо в искусстве анимации // Веснік Беларускага дзяржаўнага універсітэта культуры і мастацтваў. – 2019. – № 4. – С. 57-64. URL: http://80.94.168.188/bitstream/handle/123456789/21039/Svoeobrazie%20voploscheniya%20janra%20hua_nyao%20v%20iskusstve%20animacii.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата обращения 18.05.2023).

80. Тарасов В.И. Мультипликация в системе современных культурных коммуникаций. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/multiplikatsiya-v-sisteme-sovremennyh-kulturnyh-kommunikatsii/viewer (дата обращения 06.02.2023).

81. Теракопян М.Л. Влияние компьютерных технологий на современный кинопроцесс: дисс. канд. искусствоведения. – М., 2006. 175 с.

82. Тетерюк А.С. Кинематограф как инструмент «мягкой силы». Китайский казус // Геополитический журнал. – 2014. – № 5. – С. 84-95.

83. Тетерюк А.С. «Мягкая сила»: фактор кинематографа // Ежегодник Института международных исследований Московского государственного института международных отношений (Университета) Министерства иностранных дел Российской Федерации. – 2014. – № 2 (8). – С. 170-177.

84. Томилов Ю.В. Российская и китайская анимация: взаимовлияние и взаимообогащение культур // Материалы VI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Том Часть 1. – Пермь: Пермский государственный институт культуры, 2016. С. 357-364.

85. Топоров В.Н. Животные // Мифы народов мира. Энциклопедия. Т. 1. – М.: Советска энциклопедия, 1991. С. 440 – 449.

86. Тун Баохуэй. Функция архетипа тени в литературе («Истинный и фальшивый царь обезьян» в «Путешествии на Запад» У Чэн-Эня, «Тень» Х.К. Андерсена и «Нос» Н.В. Гоголя) // Вестник ВГУ. Серия: Филология. Журналистика. – 2022. – № 3. – С. 52-57. URL: http://jour.vsu.ru/wp-content/uploads/vestnik-fil-zhur-2022-3-1.pdf#page=53 (дата обращения 14.05.2023).

87. У Цзыцзянь. Анализ развития китайского искусства анимации в первой половине XX века // Искусство и диалог культур. Сб. трудов. – СПб.: Центр научно-

информационных технологий «Астерион», 2019. URL: https://russinology.ru/tpost/6mygv8hm81-analiz-razvitiya-kitaiskogo-iskusstva-an (дата обращения 14.05.2023).

88. У Цзыцзянь. История развития китайской анимации и ее современное положение // Университетский научный журнал. – 2019. – № 46. – С. 181-190.

89. У Цзыцзянь. Мультипликационные образы как средство национально-культурной самоидентификации в современном Китае // Философия и культура. – 2022. – № 8. – С. 65-76. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/multiplikatsionnye-obrazy-kak-sredstvo-natsionalno-kulturnoy-samoidentifikatsii-v-sovremennom-kitae (дата обращения 14.05.2023).

90. У Цзыцзянь. Проектирование современных мультипликационных персонажей // Искусство и диалог культур. Сборник научных трудов XII Международной межвузовской научно-практической конференции. Вып. 12. – СПб.: Книжный дом, 2018. С. 293-299.

91. У Цзыцзянь. Становление первого поколения китайских мультипликаторов // Искусствознание и педагогика. Диалектика взаимосвязи и взаимодействия. Сб. науч. трудов. Вып. 6. – СПб.: Книжный дом, 2018. С. 305-319.

92. У Цзяцзянь. Первое в Китае анимационное произведение в технике шуймо «Головастики ищут маму» // Искусствознание и педагогика диалектика. Взаимосвязи и взаимодействия. Материалы VIII Международной межвузовской научно-практической конференции. Вып. 8. – СПб.: Центр научно-информационных технологий «Астерион», 2020. С. 167-174.

93. У Чэн-энь. Путешествие на Запад. Роман в четырёх томах / У Чэн-энь; [пер. с кит. В. Колоколова]. – М.: Эннеагон Пресс, 2008.

94. Фомина Виктория Андреевна. Драматургические модели современной анимации: на материале российского кукольного кино : автореферат дис. ... кандидата искусствоведения : 17.00.03 / Виктория Андреевна Фомина. – Всерос. гос. университет кинематографии им. С.А. Герасимова. – Москва, 2012. – 28 с. URL: https://www.dissercat.com/content/dramaturgicheskie-modeli-sovremennoi-animatsii-na-materiale-rossiiskogo-kukolnogo-kino (дата обращения 16.05.2023).

95. Фомина В.А. О четвертом измерении в анимации. Синтетические особенности драматургии кукольного фильма // Вестник ВГИК. – 2012. – № 11. – С. 56-69. URL: https://scholar.archive.org/work/64uc452w4rdxbjlt6h2o5ji5ba/access/wayback/https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/download/14959/11480 (дата обращения 19.05.2023).

96. Хань Хунюй, Мартынов В.В. О влиянии западной культуры на изобразительное творчество младших школьников Китая // Инновации в социокультурном пространстве. Материалы XV Международной научно-практической конференции. Ч. II. – Благовещенск: АмГУ, 2022. С. 151-156.

97. Хитрук Ф.С. Профессия-аниматор: соч. в 2 т. – М.: ГАЯТРИ, 2007.

98. Чистова Е.В., Экзархова А.С. Национальная идентичность и образ России посредством лингвокультурного трансфера аудиовизуального произведения (кейс перевода анимации на китайский язык) // Человеческий капитал. – 2022. – № 5 (161). – том 1. – С. 156-161. URL: https://web.archive.org/web/20220618200523id_/https://humancapital.su/wp-content/uploads/2022/05/202205-1_p156-161.pdf (дата обращения 19.05.2023).

99. Чэнь Цзыжань. Российская и китайская анимация в контексте диалога искусств на примере сказки «Цветик-Семицветик» // Музыкальная культура глазами молодых ученых. Сб. науч. трудов. Вып. 15. – СПб.: Центр научно-информационных технологий «Астерион», 2020. С. 70-76.

100. Шахова О.А., Когай С.Г. Китайская мультипликация как самодостаточный культурный аспект с перспективой дальнейшего развития // Материалы V Всероссийской национальной научной конференции молодых учёных. В 4-х частях. Часть 4. – Комсомольск-на-Амуре: КнАГТУ, 2022. С. 105-108.

101. Шелухин Ф.В. Проблемы киноэкранизаций художественных произведений (опыт сравнения романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание» и кинофильма «Преступление и наказание» (1969), реж. Л. Кулиджанов). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-kinoekranizatsiy-

hudozhestvennyh-proizvedeniy-opyt-sravneniya-romana-f-m-dostoevskogo-prestuplenie-i-nakazanie-i-kinofilma/viewer (дата обращения 12.02.2023).

102. Шихуа о том, как Трипитака Великой Тан добыл священные книги / Пер. с кит., вступ. ст. и прим. Л. К. Павловской. М.: «Наука», 1987. 144 с.

103. Штейн С.Ю. Онтология кино и онтология анимации http://www.schtein.ru/content/schtein/SCHTEIN_Ontology_of_cinema_and_ontology_of_animation.pdf (дата обращения 12.02.2023).

104. Эйзенштейн Сергей. Дисней. – Музей современного искусства «Гараж». ООО «Ад Маргинем Пресс», 2014 (pdf).

105. Юмашев Д.О. Анимация в системе массмедиа: коммуникативный потенциал. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/animatsiya-v-sisteme-sredstv-massovoy-informatsii-razvitie-kommunikativnogo-potentsiala-animatsii (дата обращения 20.05.2023).

106. Юркевич А.Г. Шань хай цзин / Духовная культура Китая: энциклопедия: в 5 т. / Гл. ред. М.Л. Титаренко; Ин-т Дальнего Востока. – М.: Вост. лит., 2006. Т. 1. Философия / ред. М.Л. Титаренко, А.И. Кобзев, А.Е. Лукьянов. – 2006. – 727 с.

На английском языке

107. Athes H. Baudrillard, Sepultura and Steve Cutts' Animation. Dystopian Common Ground. // Hermeneia: Journal of Hermeneutics, Art Theory & Criticism. 2019. N. 22. P. 173-180. URL: http://hermeneia.ro/wp-content/uploads/2019/05/14_Athes.pdf

108. Cai Jin Chang. The influence of Japanese anime language to Chinese network buzzwords // MATEC Web of Conferences. 2016. Vol. 44. P. 1-4. URL: https://www.matec-conferences.org/articles/matecconf/pdf/2016/07/matecconf_iceice2016_01078.pdf

109. Chengcheng You. Aesthetic Dilemmas of Adaptation and the Politics of Subjectivity: Animating the Chinese Classic Journey to the West. URL: https://www.researchgate.net/publication/334145428_Aesthetic_Dilemmas_of_Adaptati

on_and_the_Politics_of_Subjectivity_Animating_the_Chinese_Classic_Journey_to_the_West

110. Daliot-Bul M. Reframing and reconsidering the cultural innovations of the anime boom on US television // International journal of cultural studies. 2014. Vol. 17. N. 1. P. 75-91. URL: https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=60dabc015dcf6e70735f6e520ecf9d49ada912d2

111. De Beer A. Kinesic constructions // Animation. 2009. Vol. 4. P. 44-52. URL: https://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2010/02/ASVol4Art5AdeBeer.pdf

112. DeWoskin K. The Six Dynasties Chih-kuai and the Birth of Fiction // in Chinese Narrative: critical and theoretical essays, edited by Andrew H. Plaks, Princeton, 1977. p. 21-52.

113. Du D. Yan A. Theory of Suspended Animation: The Aesthetics and Politics of (E) motion and Stillness // Discourse. 2022. Vol. 44. N. 1. P. 42-77. URL: https://daisyyanduprojects.hkust.edu.hk/sites/daisyyanduprojects.prod01.ust.hk/files/Suspended%20Animation.pdf

114. Du Daisy Yan. On the Move: The Trans/national Animated Film

Dudbridge G. The Hsi-yu chi-A Study of Antecedents to the Sixteenth-Century Chinese Novel, Cambridge, Cambridge University Press, 1970. 219 p.

115. Fung A. BRICS| strategizing for creative industries in China: Contradictions and tension in nation branding // International Journal of Communication. 2016. Vol. 10. P. 3004-3021. URL: https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/4168/1691

116. Fung Anthony Y. H., Erni J. N. Cultural clusters and cultural industries in China // Inter-Asia Cultural Studies. 2013. Vol. 14. N. 4. P. 644-656. URL: https://www.researchgate.net/publication/263534747_Cultural_clusters_and_cultural_industries_in_China

117. Furuhata Yuriko. Rethinking plasticity: The politics and production of the animated image // Animation. 2011. Vol. 6. N. 1. P. 25-38.

118. Guan C., O'Brien A. Natural aesthetics: environments and perspectives in contemporary film theory // Screen. 2020. Vol. 61. N. 2. P. 331-333. URL: https://centaur.reading.ac.uk/90299/1/Cassandra%20Guan_Adam%20Obrien_Dossier%20Introduction_FinalDraft.pdf

119. Heise U. K. Plasmatic nature: Environmentalism and animated film // Public Culture. 2014. Vol. 26. N. 2. P. 301-318. URL: https://www.researchgate.net/profile/Ursula-Heise-2/publication/275866655_Plasmatic_Nature_Environmentalism_and_Animated_Film/links/5a1f50e30f7e9b9d5e028b99/Plasmatic-Nature-Environmentalism-and-Animated-Film.pdf

120. Hongmei Sun. Monkey King and Chinese Animation. URL: https://acas.world/2018/01/29/monkey-king-and-chinese-animation/

121. Hongmei Sun. Transforming Monkey: Adaptation and Representation of a Chinese Epic. University of Washington Press, 2018. 232 p.

122. Hui A. Wordless Texts, Empty Hands: The Metaphysics and Materiality of Scriptures in «Journey to the West» // Harvard Journal of Asiatic Studies. 2015. Vol. 75. N. 1. P. 1-28.

123. Hui Gan Sheuo. Exhibiting Anime: Archive, Public Display, and the Re-narration of Media History // Exhibiting Anime. 2018. Vol. 19. P. 2-11. URL:https://www.arc.niigata-u.ac.jp/wp-content/uploads/2019/08/Archiving-Movements_PDF-edition.pdf#page=3

124. Ishii Kenichi. Nationalism and preferences for domestic and foreign animation programmes in China // International Communication Gazette. 2013. Vol. 75. N. 2. P. 225-245. URL: https://www.researchgate.net/profile/Kenichi-Ishii/publication/258137511_Nationalism_and_preferences_for_domestic_and_foreign_animation_programmes_in_China/links/5ef6b7cb299bf18816ea70c3/Nationalism-and-preferences-for-domestic-and-foreign-animation-programmes-in-China.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail

125. Jenkins E.S. Another punctum: Animation, affect, and ideology // Critical Inquiry. 2013. Vol. 39. N. 3. P. 575-591.

126. Jiang Fei, Huang Kuo. Hero is Back-The rising of Chinese audiences: The demonstration of SHI in popularizing a Chinese animation // Global Media and China. 2017. Vol. 2. N. 2. P. 122-137. URL: https://www.researchgate.net/publication/319699413_Hero_is_Back_The_rising_of_Chinese_audiences_The_demonstration_of_SHI_in_popularizing_a_Chinese_animation

127. Jiao Hao, Wang Yupei, Xiao Hongjun et al. Promoting profit model innovation in animation project in northeast Asia: Case study on Chinese cultural and creative industry // Sustainability. 2017. Vol. 9. N. 12. P. 1-17. URL: https://www.mdpi.com/2071-1050/9/12/2361/pdf

128. Jones Stephanie. The Chinese Animation Industry: from the Mao Era to the Digital Age.
URL:https://repository.usfca.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2020&context=capstone (18.05.2023).

129. Kaname Mariko, Maeda Shigeru. On Incompatible Aspects in the Style of Japanese Design: referring to a New Development in Phenomenology // Blucher Design Proceedings. 2014. Vol. 1. N. 5. P. 157-162. URL: http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/icdhs2014/0016.pdf

130. Keane M. Between the tangible and the intangible: China's new development dilemma // Chinese Journal of Communication. 2009. Vol. 2. N. 1. P. 77-91. URL: https://nca.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17544750802639168?journalCode=rcjc20#.Y9JwOcnP2Uk

131. Kim K.T., Jaesuk G. Comparative analysis on the animation works of journey to the west from China, Japan and Korea. URL: https://www.researchgate.net/publication/316514888_Comparative_analysis_on_the_animation_works_of_journey_to_the_west_from_China_Japan_and_Korea

132. Kingston.Maxine Hong. Tripmaster Monkey. His Fake Book. Vintage Books. New York, 1990. 340 p.

133. Lee Hye-Kyung. Introduction: Animation industry at a crossroads // Creative Industries Journal. 2011. Vol. 3. N. 3. P. 183-187. URL: https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/files/4682246/lee%20crossroads.pdf

134. Li Lei-Lei. Understanding Chinese animation industry: The nexus of media, geography and policy // Creative Industries Journal. 2011. Vol. 3. N. 3. P. 189-205. URL: https://www.researchgate.net/profile/Leilei-Li-5/publication/269607180_Understanding_Chinese_animation_industry_The_nexus_of_media_geography_and_policy/links/594533840f7e9b6910f17140/Understanding-Chinese-animation-industry-The-nexus-of-media-geography-and-policy.pdf

135. Li Wuwei. How creativity is changing China. London, NY: Bloomsbury Academic, 2011. 129 p. URL: https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/58704/1/9781849666572.pdf

136. Liang Lisi. Reconfiguring a Chinese superhero through the dubbed versions of Monkey King: Hero is Back (2015) // Humanities and Social Sciences Communications. 2022. Vol. 9. N. 1. P. 1-8. URL: https://www.nature.com/articles/s41599-022-01385-0

137. Liu Jie. Application of digital media technology in animation design and production // Journal of Physics: Conference Series. 2020. Vol. 1486. N. 4. P. 1-5. URL: https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1486/4/042035/pdf

138. Liu Yan, Li Wenjun. A comparison of the themes of The Journey to the West and The Pilgrim's Progress // Theory and Practice in Language Studies. 2013. Vol. 3. N. 7. P. 1243-1249. URL: https://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol03/07/23.pdf

139. Liu Zheng. The impact of government policy on macro dynamic innovation of the creative industries: Studies of the UK's and China's animation sectors // Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity. 2021. Vol. 7. N. 3. P. 1-17. URL: https://www.mdpi.com/2199-8531/7/3/168/pdf

140. Luo Jie. Exploration of Animation Ip Adaptation Mode Based on Internet Plus Background and New Media Context // Academic Journal of Humanities & Social Sciences. 2020. Vol. 3. N. 10. P. 35-40. URL: https://francis-press.com/uploads/papers/nUT6Y21I2FqGtbJddK1ikYmi3b78SXkTVmjWhovc.pdf

141. Luo Wenyan, Zheng Binghan. 'Monkey's Journey to the West: How Manifold Versions of One Translation Helped to Disseminate a Classic Chinese Original

// Encountering China's Past. Singapore: Springer, 2022. P. 79-99. URL: https://www.researchgate.net/profile/Binghan-Zheng/publication/359901974_Monkey%27s_Journey_to_the_West_How_Manifold_Versions_of_One_Translation_Helped_to_Disseminate_a_Classic_Chinese_Original/links/626324a68cb84a40ac8305e2/Monkeys-Journey-to-the-West-How-Manifold-Versions-of-One-Translation-Helped-to-Disseminate-a-Classic-Chinese-Original.pdf

142. Ma Lei, Qian Cen, Liu Zheng, Zhu Yue. Exploring the innovation system of the animation industry: Case study of a Chinese company // Sustainability. 2018. Vol. 10. N. 9. P. 1-15. URL: https://www.mdpi.com/2071-1050/10/9/3213/pdf

143. Mac Donald S. Animation in China: History, aesthetics, media. London and New York: Routledge, 2016. 251p.

144. Meir S. The Lingyin Si Monkey Disciples and The Origins of Sun Wukong // Harvard Journal of Asiatic Studies, Harvard-Yenching Institute, 1992. – Vol. 52, No. 1, p. 193-224.

145. Morgan D. Towards a natural history of animated backgrounds // Screen. 2020. Vol. 61. N. 2. P. 296-305.

146. Ni Bingxu. Discussion on the Application of Chinese National Cultural Elements in the Design of Animation Original Painting // 4th International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education (ICASSEE 2020). Amsterdam: Atlantis Press, 2020. P. 521-526. URL: https://www.atlantis-press.com/article/125944298.pdf

147. Ostendorf A. Using The Journey to the West to Teach Tang China History and Culture // Education About ASIA. 2020. Vol. 25. N. 2. P. 12-17. URL: https://www.asianstudies.org/wp-content/uploads/novel-adventures-using-the-journey-to-the-west-to-teach-tang-china-history-and-culture.pdf

148. Putut H., Pujimahanani C. Archetype Seen in Novel Xi You 1: The story of a journey to the West and Novel Hanoman: A Comparative Literature // International Journal of English and Education. 2020. Vol. 9. N. 2. P. 198-208. URL: http://www.ijee.org/yahoo_site_admin/assets/docs/19.9941650.pdf

149. Reviving Tradition: The Resurgence of Mythology in Chinese Animation. URL: https://www.newhanfu.com/46991.html

150. Sarakaeva E.A. Religous interretations of Wu Chengen's novel «Journey to the West» // Журнал Фронтирных Исследований. 2019. N. 3 (15). P. 194-230. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/religous-interretations-of-wu-chengen-s-novel-journey-to-the-west

151. Schonig J. Designed by Chance: Form and Recorded Motion // JCMS: Journal of Cinema and Media Studies. 2021. Vol. 61. N. 1. P. 173-178. URL: https://quod.lib.umich.edu/j/jcms/images/16_61.1schonig.pdf

152. Shaw Tristan. 'Havoc in Heaven': How China's first animators braved war, politics, and exile to create a masterpiece. URL: https://thechinaproject.com/2018/10/12/film-friday-chinese-animation-havoc-in-heaven/

153. Sheng Kai. The different faces of Nezha in modern Taiwanese culture // Oriental Archive. 2013. Vol. 81. N. 3. P. 391.

154. Shklovsky V. Art as Technique // Russian formalist criticism : Four essays / Transl. a. with an introd. by Lee T. Lemon a. Marion J. Reis. – Lincoln; London : Univ. of Nebraska press, 1965. Pp. 3-24.

155. Sillett M. Folklore and new Media Communications: An Exploration of Journey to the West, Its Modern Orality and Traditional Storytelling in Contemporary Online Spaces : PhD : 1 / Sillett Mat; [Place defense: Canterbury Christ Church University]. – Canterbury, 2020. – 367 p. https://repository.canterbury.ac.uk/download/65ce8abce2b71a40879c2f990bee96472385b64e01c0e8ff47d58df0cd924bb5/4759525/M.%20Sillett%20Ph.D.%20Thesis%202020.pdf

156. Steinberg M. Realism in the Animation Media Environment: Animation Theory from Japan // Animating film theory. Durham: Duke University Press, 2014. P. 287-300. URL: https://www.researchgate.net/profile/Marc-Steinberg/publication/300693018_Realism_in_the_Animation_Media_Environment/links/5e6e5af0299bf12e23c9d30f/Realism-in-the-Animation-Media-Environment.pdf

157. Subbaraman R. Beyond the Question of the Monkey Imposter: Indian Influence on the Chinese Novel «The Journey to the West» // Sino-Platonic Papers, University of Pennsylvania, 2002. – №114. P. 1-35.

158. Wall B. Deconstruction of Ideological Discourses: Ch'oe Inhun's Sŏyugi (The Journey To The West, 西遊記) as a Parody of Xiyouji (The Journey To The West, 西遊記) // Acta Koreana. 2017. Vol. 20. N. 1. P. 281-306. URL: https://muse.jhu.edu/article/756483/pdf

159. Wall B. Dynamic Texts as Hotbed for Transmedia Storytelling: A Case Study on the Story Universe of The Journey to the West // International Journal of Communication. 2019. Vol. 13. P. 2116-2142. URL: https://core.ac.uk/download/pdf/322818484.pdf

160. Wang Daqiao. Expression Mechanism of Chinese Visual Experience–Taking the Historical Evolvement and Extraterritorial Construction of the Visual Image of Sun Wukong as an Example // Journal of Literature and Art Studies. 2016. Vol. 6. N. 12. P. 1493-1502.

161. Wang Feng, Humblé Ph., Chen Juqiang. Towards a Socio-Cultural Account of Literary Canon's Retranslation and Reinterpretation: The Case of The Journey to the West // Critical Arts. 2020. Vol. 34. N. 4. P. 117-131. URL: https://www.researchgate.net/profile/Feng-Wang-164/publication/340870654_Towards_a_Socio-Cultural_Account_of_Literary_Canon's_Retranslation_and_Reinterpretation_The_Case_of_The_Journey_to_the_West/links/5ea2ca94458515ec3a02fe94/Towards-a-Socio-Cultural-Account-of-Literary-Canons-Retranslation-and-Reinterpretation-The-Case-of-The-Journey-to-the-West.pdf

162. Wang Lei. Story of the monkey: The modular narrative and its origin of // Cartoon and Animation Studies. 2012. P. 61-75. URL: https://koreascience.kr/article/JAKO201205759628377.pdf

163. Wang Qianyi. A Discussion of the Necessity of a Rating System for Animated Films from the Violent Elements of Animated Characters: A Case Study of Nezha // 2022 3rd International Conference on Language, Art and Cultural Exchange (ICLACE 2022). Amsterdam: Atlantis Press, 2022. P. 604-608. URL: https://www.atlantis-press.com/article/125976182.pdf

164. Wen Ting Fang, Po-Hsien Lin & Rungtai Lin. Western vs. Eastern: A Reflective Research on the Development of Chinese Animation. URL: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-57931-3_3

165. Wu Z. The Transmediation of Journey to the West into a board Game : master of art : 1 / Wu Zihui; [Place defense: Worcester Polytechnic Institute]. – Worcester, MA, 2016. – 88 p. https://core.ac.uk/download/pdf/213000498.pdf

166. Xiao Lirong. Animation trends in education // International Journal of Information and Education Technology. 2013. Vol. 3. N. 3. P. 286-289. URL: http://ijiet.org/papers/282-JR112.pdf

167. Yan Pei. The Expression of Cross-cultural Values in American Animated Films from the Perspective of Communication // 2nd International Conference on Language, Communication and Culture Studies (ICLCCS 2021). Amsterdam: Atlantis Press, 2021. P. 185-189. URL: https://www.atlantis-press.com/article/125961994.pdf

168. Yang Kim Joon, Tetsu Mitsumata. Plastics, Cels and Anime in a Cross-disciplinary Approach // Archiving Movements : Short Essays on Anime and Visual Media Materials / ed. by Ishida Minori and Kim Joon Yang. Niigata: Niigata University, 2020. P. 21-32. URL: https://www.arc.niigata-u.ac.jp/wp-content/uploads/2020/07/Archiving-Movements_v2.pdf#page=22

169. Yang Lei, Dechsubha Thawascha. The Transformation of Monkey King: A Semiotic Perspective // Technium Soc. Sci. J.. 2022. Vol. 37. P. 470-475. URL: https://techniumscience.com/index.php/socialsciences/article/download/7641/2787

170. Zhen Troy Chen. Poetic prosumption of animation, comic, game and novel in a post-socialist China: A case of a popular video-sharing social media Bilibili as heterotopia // Journal of Consumer Culture. 2021. Vol. 21. N. 2. P. 257-277. URL: https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/17417/1/Bilibili%20paper_Final.pdf

171. Zhiyue Hu. Journey to the West: Cross-media adaptations of a Chinese classic tale. URL: https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/jafp_00071_1

172. Zhou Weiling. On the Secular Female Images in Journey to the West // 2nd International Seminar on Education Research and Social Science (ISERSS 2019).

Amsterdam: Atlantis Press, 2019. P. 341-344. URL: https://www.atlantis-press.com/article/125911124.pdf

173. Zhu Tianyuan. The Cultural Differences between Eastern and Western Epics through the Comparison of Satan in Paradise Lost and Monkey King in the Journey to the West // International Journal of Advanced Culture Technology. 2019. Vol. 7. № 2. P. 151-157. URL: https://koreascience.kr/article/JAKO201919059189872.pdf

на китайском языке:

174. Аристарко Г. История теории кино. / Г. Аристарко, пер. с итальянского Ли Чжэнлунь. – Пекин: Китайская кинопресса, 1992. – 388 с. (意)Aristarco,Guido). 电影理论史[M]. 北京: 中国电影出版社.1992: 388).Акира Ивасаки. Теория кино. /пер. с яп. Чэнь Дучэнь. – Пекин: Издательство кинематографии Китая, 1963. – 213 с. (日)岩崎昶著. 电影的理论[M]. 中国电影出版社.1963: 213.

175. Бахтин М.М. Полное собрание сочинений Бахтина. – Шицзячжуан: Хэбэйское Образовательное издательство. 1998.– 3556 с. (苏)巴赫金. 巴赫金全集[M]. 石家庄: 河北教育出版社. 1998: 3556.

176. Воссоздание. / Редакционный отдел «Киноискусства». – Пекин: Китайское киноиздательство, 1992. – 401 с. 电影艺术编辑部. 再创作[M]. 北京: 中国电影出版社. 1992: 401.

177. Ван Тункунь. «Путешествие на Запад»: переход от романа к кино /Ван Тунгун// Шаньдун Шэхуэй кэсюэ («Шаньдунские общественные науки»). – 2006.– №8. – С.29– 32. 王同坤. 《西游记》: 从小说向影视的转型[J]. 山东社会科学. 2006 (08): 29-32.

178. Ван Пин. Распространение драмы и романа «Путешествие на Запад». // Мин цин сяошо яньцзю («Исследование прозы династий Мин и Цин»). – 2006. – №2. – С.73– 84. 王平. “西游戏”与《西游记》的传播[J]. 明清小说研究. 2006 (02): 73-84.

179. Ван Пин. Проза династии Мин и Цин. – Цзинань. Издательство Шаньдунского университета, 2006. – 859с. 王平. 明清小说传播研究[M]. 济南: 山东大学出版社. 2006: 859.

180. Ван Цзинь. Интертекстуальность. – Гуйлинь: Издательство Гуансиского педагогического университета, 2005. – 308 с. 王瑾. 互文性[M]. 桂林: 广西师范大学出版社. 2005: 10.

181. Ван Гуанцин. Ли Минхай. Новые китайские комиксы ляньчуаньхуа. – Шанхай: изд-во Шанхай хуабао чубаньшэ, 2003. – 284 с. 汪观清. 李明海. 新中国连环画[M]. 上海画报出版社. 2003: 284.

182. Вэй Ян. Оценка и коллекция комиксов ляньчуаньхуа. – Шанхай: Издательство Большого китайского словаря китайского языка, 2002 . – 231с. 韦泱. 连环画鉴赏与收藏[M]. 上海: 汉语大词典出版社. 2002: 231.

183. Вэнь Оухун. Карьерный путь сценариста Вэнь Оухуна. – Пекин: Театральное издательство Китая, 1986. – 408с. 翁偶虹. 翁偶虹编剧生涯[M]. 北京: 同心出版社. 2008: 408.

184. Ван Вэньгэ. Пятнадцать лекций по культурному творчеству. – Пекин: Издательство Коммуникационного университета Китая, 2013. – 255 с. 王文革. 文化创意十五讲[M]. 中国传媒大学出版社. 2013: 255.

185. Вань Лаймин, (万籁鸣), Вань Гохунь (万国魂). Мой Сунь У-кун / записано Вань Гохунем под диктовку Вань Лаймина. – Тайюань: изд-во Бэйюэ вэньи («Бэйюэйское художественное изд-во»), 1986. – 178 с. 万籁鸣口述、万国魂执笔：《我与孙悟空》，太原：北岳文艺出版社，1986 年，第 178 页.

186. Вань Лаймин (万籁鸣), Вань Гохунь (万国魂). Мой Сунь У-кун / записано Вань Гохунем под диктовку Вань Лаймина. – Тайюань: изд-во Бэйюэ вэньи («Бэйюэйское художественное изд-во»), 1986. – С. 80. 万籁鸣口述、万国魂执笔：《我与孙悟空》，太原：北岳文艺出版社，1986 年，第 80 页.

187. Вань Лаймин (万籁鸣). Счастлив, потому что мечты сбываются // Жэньминь жибао. – 1962. – 29 июля. – №4. – С. 2. 万籁鸣《喜莫过于夙愿得偿》，载《人民日报》1962 年第 4 期，第 2 页.

188. Ван Яцюань, Чжу Пэн. Изменение в мире анимации после 40 лет с начала эпохи реформ и открытости // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). – 2020. – №1. – С. 97– 100. 王亚全. 朱鹏. 改革开放四十年中国动画产业革新与审美流变. 电影文学. 2020. 01:97-100.

189. Ван Сяньпо. Ситуация в отечественной анимации сегодня // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). – 2022. – №01. – С. 45-51. 王贤波. 当下国产影视动漫产业化发展现状与思考. 电影文学. 2022. 01:45-51.

190. Ван Синьсинь. Мысли по поводу мультипликации по образцу «Культуры Путешествия на Запад» // Вестник Хуайиньского педагогического института. – 2021. – № 43 (6). – С. 632– 638. 王新鑫. “西游记文化”的产业建设路径构想. 淮阴师范学院学报 (哲学社会科学版). 2021, 43 (06):632-638.

191. Ван Жуи. «Король обезьян: Возвращение героя»: экранизация мифа при помощи духа мастерства // Дяньин пинцзя («Кинокритика»). – 2020. – №19. – С. 60-62. 王蕊. 《西游记之大圣归来》:以工匠精神铸就影像神话-《电影评介》-2020, 第 19 期，第 60-62 页.

192. Ван Сяомин. Новации и развитие анимационных фильмов в Китае на примере «Короля обезьян: Возвращение героя». // Дяньин ишу яньцзю («Исследования кинематографического искусства»). – 2017. – №2. – С. 52-54. 王晓明. 从《大圣归来》看中国动画电影的创新与发展. 电影艺术研究, (2017) (2), 52-54.

193. Гэ Хуэй. Поиск смыслов и утрата ценности/ Гэ Хуэй // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). – 2006.– №10. – С.17– 18. 葛卉. 意义的追寻与价值尺度的消解 - - 从《西游记》到《大话西游》[J]. 电影文学. 2006 (10): 17-18.

194. Гао Сюаньян. Постмодерн. – Пекин: Издательство Пекинского университета, 2013. – 426 с. 高宣扬. 后现代[M]. 北京：北京大学出版社. 2013：426.

195. Гао Чэнь.Из японской религии о феминизированной вариации Танского монаха в японских фильмах и телевизионных аниме/ Гао Чэнь// Дунцзян сюэкань («Академический журнал Дунцзян»). – 2011. – № 1. – С.45– 48. 高晨. 从日本宗教论日本影视动漫中唐僧的女性化变异 J. 东疆学刊. 2011. 28 (01)： 45-48.

196. Д'Алева А. Метод и теория истории искусства. /пер. с англ. Ли Чжэнь. – Нанкин: Издательство Цзянсуского художества, 2009. – 251 с. （美）达勒瓦. 艺术史方法与理论[M]. 南京：江苏美术出版社. 2009：251.

197. Дэн Шаоцзи. Ши Телян. Исследования литературы династии Мин. – Пекин: Пекинское издательство, 2001. – 717 с. 邓绍基. 史铁良卷. 明代文学研究[M]. 北京：北京出版社. 2001：717.

198. Дуань Синьцзюнь. Межкультурный театр. – Пекин: Издательство Нанкинского университета, 2013. – 123с. 段馨君. 跨文化剧场[M]. 南京大学出版社. 2013：123.

199. Женетт Ж. Собрание сочинений. Критика. – Кайфэн: Издательство Хэнанского университета, 2009. – 343 с. (法)热奈特. 热奈特 论文选·批评译文选[M]. 开封：河南大学出版社. 2009：343.

200. Инь Хун, Лу Шаоян, Ли Цзяньцзюнь. Перспективы адаптации известных произведений / Инь Хун, Лу Шаоян, Ли Цзяньцзюнь. // Госюэ («Отечественная наука»). – 2011.– № 2. – С.4-6. 尹鸿，陆绍阳. 透视名著改编热[J]. 李建军. 国学. 2011 (02)： 4-6.

201. Инь Хун. Введение в современное киноискусство. – Пекин: Издательство высшего образования, 2007. – 608 с. 尹鸿. 当代电影艺术导论[M]. 北京：高等教育出版社. 2007：608.

202. История китайской художественной литературы. / под редакцией факультета китайского языка Пекинского университета. – Пекин: Издательство народной литературы, 1978. – 436 с. 北京大学中文系编. 中国小说史[M]. 人民文学出版社. 1978: 436.

203. Карко-Макэр М., Клерк Ж.-М. Кино и литературная адаптация. / Моник Карко-Макэр, Жанна-Мари Клерк; пер. с франц. яз. Лю Фань. – Пекин: Культура и искусство2005. – 550с. (法)莫尼克·卡尔科－马赛尔. 让娜－玛丽·克莱尔. 电影与文学改编[M]. 北京: 文化艺术出版社. 2005: 271.

204. Лэ Юнь. Краткий обзор пространственно-временной схемы «Путешествия на Запад» и ее трансцендентности /Лэ Юнь// Вестник Гуандунского промышленного университета (издание социальной науки). – 2007. – №1. – С. 53–55. 乐云. 略论《西游记》的时空布局及其超越[J]. 广东工业大学学报 (社会科学版). 2007 (01): 53-55.

205. Ли Жуйцинь, Сюй Юнцян. Особенности распространения театральных постановок «Путешествия на Запад». //Газета Шаньского педагогического университета (издание общественных наук). – 2013. – № 6. – С.100– 103. 李蕊芹，许勇强. “西游戏”传播特征论略[J]. 山西师大学报 (社会科学版). 2013 (06): 100-103.

206. Линь Жунцинь, Фань Пэннань. Фактор «здравого смысла» в кино- и телеадартации «Путешествия на Запад» /Линь Жунцинь, Фань Пэннань. // Вестник Чунцинского научно-технического института (Общественные науки). – 2012.– № 5. – С.146-148. 林荣钦，范鹏南. 论《西游记》影视改编的合理性因素[J]. 重庆科技学院学报 (社会科学版). 2012 (20): 146-148.

207. Ли Пин. Анализ американских культурных представлений на материале американского издания «Путешествия на Запад» /Ли Пин//Современное распространение (Вестник Китайского университета коммуникаций). – 2012. – № 6. – С.139-140. 李萍. 美国版《西游记》中的美国文化思想探析[J]. 现代传播(中国传媒大学学报). 2012 (06): 139-140.

208. Ли Пин. Особенности кинообразов из китайской классической культуры в зарубежном кино на примере «Путешествия на Запад». /Ли Пин// Шэхуэй кэсюэцзя («Социолог»). – 2012. – № 1. – С. 126– 136. 李萍. 中国古典文化海外影像传播的特点分析—— 以《西游记》为实证[J]. 社会科学家. 2012 (01): 126-136.

209. Ли Пин. Анализ кино и телеадаптаций «Путешествия на Запад» в японском кино/Ли Пин// Вестник Сюйчжоуского педагогического университета (Социология и философия) – 2012 – № 1. – С.151– 155. 李萍. 《西游记》在日本影视中的传播变异分析[J]. 徐州师范大学学报 (哲学社会科学版). 2012 (01): 151-155.

210. Лю Биньбинь. Историческая эволюция и культурное переосмысление в китайских адатациях в телесериалы. – Чанша: изд-во Юэлу шушэ, 2010. – 265 с. 刘彬彬. 中国电视剧改编的历史嬗变与文化审视[M]. 长沙: 岳麓书社. 2010: 265.

211. Лю Минъин. Экранизация. – Пекин: изд-во Чжунго дяньин чубаньшэ, 2008. – 201 с. 刘明银. 改编[M]. 北京: 中国电影出版社. 2008: 201.

212. Лу Сюнь. Очерк истории китайской прозы. – Пекин: Издательство «Народная литература», 2007. – 348 с. 鲁迅. 中国小说史略[M]. 北京: 人民文学出版社. 2007: 348.

213. Ли Даосинь. История Китайского кино. – Пекин: Издательство высшего образования, 2006. – 676 с. 李道新. 中国电影文化史[M]. 北京: 北京大学出版社. 2005: 676.

214. Бахтин М.М. Полное собрание сочинений Бахтина. – Шицзячжуан: Хэбэйское Образовательное издательство. 1998.– 3556 с. (苏)巴赫金. 巴赫金全集[M]. 石家庄: 河北教育出版社. 1998: 3556.

215. Традиционная китайская драма. Энциклопедия. / редколлегия Специальной комиссии по «Традиционной китайской драме. Энциклопедия». –

Пекин: Китайский центр ISBN, 1993. – 834 с. 中国戏曲志编辑委员会编. 中国戏曲志[M]. 中国 ISBN 中心出版. 1993: 834.

216. Лю Сыцзя. Волшебный фильм. – Пекин: Издательство кинематографии Китая. 2013.– 279с. 刘思佳. 魔幻电影[M]. 北京: 中国电影出版社. 2013: 279.

217. Роуз М.А. Пародия. / пер. с англ. Ван Хаймэн. – Нанкин: Издательство Нанкинского университета , 2012 . – 336 с. (英)罗斯 Rose. 戏仿[M]. 南京: 南京大学出版社. 2012: 336.

218. Ли Пин. Эволюция эстетики в «Путешествии на Запад» с межкультурной точки зрения /Ли Пин//Сяндай чуаньбо («Современные коммуникации») (Вестник Китайского университета коммуникаций). – 2014. – № 10. – С.89– 91. 李萍. 跨文化视域下《西游记》审美媒介的演进[J]现代传播 (中国传媒大学学报)2014,36 (10): 89-91.

219. Лю Цзюнь. Культурный паразитизм: модели мутации в межкультурной коммуникации – Визуальная реконструкция и экзотическое воображение трансграничной коммуникации «Путешествия на Запад»/Лю Цзюнь// Юго-восточный академический.– 2016. – № 6. – С.163– 171. 刘君. 文化寄生: 一种跨文化传播的变异范式——《西游记》跨境传播的视觉重构与异域想象[J]. 东南学术. 2010 (06): 163-171.

220. Линь Цин (林清). О китайских анимационных фильмах: дис. ... докторской степени. – Шанхай, 2014. – 200 с. 林清. 论中国动画电影. 上海师范大学 . 中国现代文学，2014:200.

221. Ло Лянцин (罗良清). Национализация, кросс-культуризация и аллегоризация: экранизация и распространение анимационных фильмов «Путешествие на Запад» за последние десять лет // Школа искусств Нанкинского университета аэронавтики и астронавтики. – 2020. – № 4.– С. 80– 84. 罗良清. 民族化、跨文化与寓言化：近十年“西游题材”动画电影的改编与传播. 南京：南京航空航天大学艺术学院. 2020 (4):80-84.

222. Лу Сыхуа （卢思华）. Исследование проблематики мультипликации в новом цифровом веке // Кэсюэ цзысюнь («Научно-технологические материалы»). – 2022. – №2. – С. 136– 138. 卢思华. 数字媒体时代动画产业发展的相关探讨. 科技资讯. 2022 (2)：136-138.

223. Ли Юй. Изменение анимации в век капитализации культурных источников. // Сычуань сицзюй («Сычуаньская драма»). – 2017. – №12. – С. 51– 54. 李玉. 文化资源资本化视角下中国文学经典的动画改编. 四川戏剧. 2017. (12)：51-54.

224. Лю Инхуэй. «Волшебный дракон»: новый век отечественной анимации – кассовые сборы более 120 млн юаней // ТВ программа. – 2021. – 3 февраля. – С. 9. 刘颖慧. 《许愿神龙》累计票房突破 1.2 亿,国产动画电影于变局中开新局. 中国电影报.

225. Ли Бинсюань. Анализ политики в анимационной индустрии // Вэньсюэ цзяоюй («Литературное образование»). Часть 1. – 2020. – № 3. – С. 160– 162. 李冰璇. 从大圣到哪吒：国产高概念动画电影策略探析. 文学教育 (上). 2020 (04):160-162.

226. Лу Фан, Лу Цзин. Об анимационной адаптации классического текста для обучения детей «Ди цзы гуй» («Наставления малышам») // Ишу гунцзо («Художественная работа»). – 2018. – №4. – С. 106-108. 陆方，鲁婧. 蒙学经典《弟子规》的动画改编研究[J]. 艺术工作，2018. (04):106-108.

227. Лу Фан. Нарратологический анализ анимационного фильма «Король обезьян: Возвращение героя» // Вестник Даляньского университета. – 2019. – №4. - с. 85-88. 陆方.《西游记之大圣归来》动画电影叙事学分析；-《大连大学学报》-2019 第 4 期，第 85-88 页.

228. Мао Линъин. От литературы к кино. – Чэнду: Издательство Сычуаньского университета, 2009. – 262 с. 毛凌滢. 从文学到影像[M]. 成都: 四川大学出版社. 2009: 262.

229. Мэй Синьлинь. Исследование двадцатого века «Путешествии на Запад», – Пекин: Издательство культуры и искусства, 2008. – 789с. 梅新林. 20 世纪《西游记》研究[M]. 北京：文化艺术出版社. 2008：789.

230. Ню Сюэбяо. Исследования по применению бело-голубых фарфоровых элементов в анимациях // Хуачжан («Блистательные тексты»). – 2014. – № 18. – С. 82. 牛雪彪. 青花瓷元素在动画创作作品创作中的运用研究[J]. 华章，2014 年第 18 期. 82-82.

231. Ню Сюэбяо. Исследование по соединению и применению бело-голубых фарфоровых элементов в создании экспериментальной анимации в университетах // Чицзы. 2017. – № 20 – С.104. 牛雪彪. 青花瓷元素在高校实验动画创作中融合与应用研究[J]. 赤子， 2017 年第 20 期. 104-104.

232. Ню Сюэбяо. О стратегии «инверсии» в работе над мультфильмом «Нэчжа: Рождение дьявола» // Вестник Сямэньского политехнического института. – 2021. – № 29 (6), декабрь. – С. 22-26. 牛雪彪. 论动画片《哪吒之魔童降世》中的对倒策略[J]. 厦门理工大学学报. 2021. 第 29 期第 6 卷. 第 22-26 页.

233. Ню Сюэбяо. Исследование по технической реализации бело-голубых фарфоровых элементов в создании экспериментальной анимации, № проекта: JBS14142, 29.07.2014 г.-29.07.2015 г. 牛雪彪. 青花瓷元素在实验动画创作中的技术实现研究，项目编号：JBS14142，2014. 7. 29-2015. 7. 29.

234. Ню Сюэбяо. Традиционное китайское искусство в эпоху Интернета+ в высшем художественном образовании в провинции Фуцзянь. Современное положение и политические меры. № проекта: JAS180395, 10.2018 г.-10.2021 г. 牛雪彪. 互联网+时代中国传统美术在福建高校美育中的现状和对策研究，JAS180395，2018. 10-2021. 10.

235. Ню Цзяин. Образы в китайских анимационных фильмах. На примере «Короля обезьян: Возвращение героя»//Шитин («Кругозор»). – 2020. – №9. -с. 85-88. 牛嘉莹. 中国动画电影形象探析——以《西游记之大圣归来》为例； 《视听》. 2020，第 9 期，第 84-85 页.

236. Отчет об анализе рынка анимационных фильмов Китая за 2021 г. – исследование ситуации на рынке и перспектив развития. – Пекин: издательство Пекинского народного университета, 2021. – 168 с. 2021 年中国动画电影市场分析报告--市场现状与未来前景 //北京：北京人民大学出版社. 2021:168.

237. Пфистер М. Теория и анализ драмы. /Манфрэд Пфистер, пер. с нем. яз. Чжоу Цзинбо. – Пекин: Издательство Пекинского радиовещательного института, 2004. – 418 с. (德)普菲斯特. 戏剧理论与戏剧分析[M]. 北京: 北京广播学院出版社. 2004: 418.

238. Пэн Чжэнь. Транслингвистическая письменность. – Пекин: Издательство Китайской Молодежи, 2011. – 323 с. 彭甄. 跨语言的书写[M]. 北京: 中国青年出版社. 2011: 323.

239. Пэн Сыци. Размышления о развитии анимационной индустрии Китая с точки зрения кассовых сборов низкопрофильных фильмов – на примере «Путешествия на Запад: Возвращение великого мудреца». – 2016. – № 14. – С. 89 – 94. 彭思琦. 从低知名度电影的票房逆袭思考中国动画产业的发展之路—— 以《西游记之大圣归来》为例. 经济与社会发展. 2016. 14 (03). 89-94.

240. Сюй Синь. Визуальные и специальные эффекты современной китайской классической мифологии в «Переполохе в Небесных чертогах» /Сюй Синь // Дяньин ишу («Искусство кино»).– 2014.– № 2. – С.63– 65. 徐欣. 《大闹天宫》之中国现代古典神话视觉与特效[J]. 电影艺术. 2014 (02): 63-65.

241. Ся Чжицин. История китайской классической прозы / Ся Чжицин, пер. с англ. яз. Ху Иминь. – Наньчан: Народное издательство Цзянси, 2001. – 350 с. (美)夏志清. 中国古典小说史论[M]. 南昌；江西人民出版社. 2001: 350.

242. Ся Янь (夏衍). Об адаптации // Чжунго дяньин («Китайское кино»). – 1958. – № 1. – С. 20– 23. 夏衍. 杂谈改编[J]. 中国电影，1958 (1). 第 20-30 页.

243. Сяо Ян （肖扬）. Исследования японских кино- и телеадаптаций «Путешествие на Запад»: дис. ... докторской степени. – Пекин: Китайская

национальная академия искусств, 2019. – 135 с. 肖扬. 日本影视作品《西游记》改编研究[D]. 北京：中国艺术研究院. 2019:135.

244. Сунь Лицзюнь. Словарь анимационного искусства. – Пекин: Китайское киноиздательство, 2016. – 656 с. 孙立军，动画艺术词典，北京：中国电影出版社，2016. - 656 с.

245. Сунь Лицзюня и Ма Хуа. Анализ кино- и телевизионных анимационных фильмов. / под ред. - Пекин: изд-во Чжунго Юйхан, 2003. – С. 52. 孙立军、马华编著:《影视动画影片分析》，北京:中国宇航出版社，2003 年版，第 52 页.

246. Сун Чжэньхэ (宋贞和). «Путешествие на Запад» и восточноазиатская популярная культура: дис. ... докторской степени. – Шанхай, 2011. – 169 с. （宋贞和.《西游记》与东亚大众文化[D]. 上海：复旦大学，2010.04:169.）

247. Сунь Сяньтао, Ли Доюй. Век китайского кино. – Пекин: Издательство радио и телевидения Китая, 2005. – 308 с. 孙献韬. 李多钰. 中国电影百年[M]. 北京: 中国广播电视出版社. 2005: 308.

248. Самойо Т. Интертекстуальность. / Тифен Самойо, пер. с фр. Шао Вэй. – Тяньцзинь: Тяньцзиньское народное издательство, 2003. – 148 с. [法]蒂费纳·萨莫瓦约著. 互文性研究[M]. 天津人民出版社. 2003: 148.

249. Традиционная китайская драма. Энциклопедия. / редколлегия Специальной комиссии по «Традиционной китайской драме. Энциклопедия». – Пекин: Китайский центр ISBN, 1993. – 834 с. 中国戏曲志编辑委员会编. 中国戏曲志[M]. 中国 ISBN 中心出版. 1993: 834.

250. Тан Фан. Лу Вэй. История китайской классической теории драмы. – Шанхай: Китайское издательство социальных наук, 1993. – 397 с. 谭帆. 陆炜. 中国古典戏剧理论史[M]. 上海: 华东师范大学出版社. 2005: 397.

251. У Сыцзя (吴斯佳). Анимационные адаптации с точки зрения литературной классики: дис. ... докторской степени. – Чжэцзян: Чжэцзянский

университет, 2014. – 185 с. 吴斯佳. 文学经典传承视野下的动画电影改编研究[D]. 浙江：浙江大学，2014.12:185.

252. У Чэнъэнь. Путешествие на Запад. – Шанхай: Шанхайское издательство древних книг. 1995. – 619 с. (明)吴承恩著.西游记[M].上海: 上海古籍出版社. 1995:619.

253. Ху Вэньшэн. Об оправданности дебатов на тему «быть ли верным оригиналу» в кино- и телеадаптациях в новом веке // Вестник Ляочэнского университета (изд. социальных наук). – 2011. – № 2.– С.114– 116.胡文生. 论新世纪影视改编“是否忠于原著”争论的真伪 [J]. 聊城大学学报 (社会科学版).2011 (02): 114-116).

254. Хуан Лаймин. Эволюция «Путешествия на Запад» на сцене и на экране./Хуан Лаймин// Сицзюй вэньсюэ («Драматическая литература»). – 2007.– №12. – С.60– 63. 黄来明. 《西游记》在舞台和屏幕上的流变 [J]. 戏剧文学. 2007 (12): 60-63).

255. Ху Ши. Текстовое исследование китайских классических многоглавных романов чжанхуэй сяошо. – Пекин: Китайская пресса социальных наук, 1999. – 520 с. 胡适. 中国章回小说考证[M]. 北京: 中国社会科学出版社. 1999: 520.

256. Хуа Цзюньу. Полное собрание произведений китайского современного искусства. – Тяньцзинь: Тяньцзиньское народное издательство изящных искусств, 1998. – 265 с. 华君武. 中国现代美术全集[M]. 天津: 天津人民美术出版社. 1998: 265.

257. Ху Чуньянь. Коммуникационное исследование «Путешествия на Запад». – Пекин: Издательство литературы и истории Китая, 2013. – 372 с. 胡淳艳. 《西游记》传播研究[M]. 中国文史出版社. 2013: 372.

258. Хуан Юннянь, Хуан Шоучэн. Путешествие на Запад. – Пекин: изд-во Чжунхуа шуцзюй . 1993.– 550 с. 黄永年. 黄寿成. 西游记[M]. 中华书局. 1993: 550

259. Цзинь Хэцзай. Биография Укуна. – Чанша: Хунаньское литературное и художественное издательство, 2011. – 228 с. 今何在. 悟空传[M]. 长沙: 湖南文艺出版社. 2011: 228.

260. Цзян Синьпин. История распространения китайских традиционных графических новелл ляньчуаньхуа. – Гуйлинь: Издательство Лицзян, 2012. – 144 с. 蒋新平. 新中国连环画传播图史[M]. 桂林: 漓江出版社. 2012. 144.

261. Цюй Чуньцзин, Чжан Вэйцзюнь. От «переворота» к «реконструкции» - возвращение к базовым ценностям: от «Путешествия на Запад: Покорения демонов» к «Китайской одиссее: Ящику Пандоры» /Цюй Чуньцзин, Чжан Вэйцзюнь// Вестник Шанхайского университет (издание общественных наук). – 2013.– № 5. – С.37– 49. 曲春景，张卫军. 从颠覆到重建—— 《西游降魔篇》对《大话西游》的反转见证对核心价值的诉求[J]. 上海大学学报 (社会科学版). 2013 (05): 37 - 49.

262. Цинь Цзюньсян (秦俊香). Современность кино- и телеадаптаций литературных шедевров в контексте четырех важных аспектов // Вестник Пекинской киноакадемии. – 2003. – № 6. – С. 31. 秦俊香. 从改编的四要素看文学名著影视改编的当代性[J]. 北京电影学院学报，2003 (6):31.

263. Цянь Мин. Реинтерпретация «Путешествия на Запад» с точки зрения конструирования образов в «Короле обезьян: Возвращение героя» // Сяньдай чуаньмэй («Современные СМИ»). – 2015. - №2. – С. 35-37. 钱明. 从形象塑造看《大圣归来》对《西游记》的重新解读. 现代传媒, (2015) (2), 35-37.

264. Цай Теин. Сборник о романе «Путешествие на Запад». – Пекин: Китайское книжное бюро, 2010. – 996 с. 蔡铁鹰. 西游记资料汇编[M]. 北京: 中华书局. 2010: 996.

265. Цзэн Фаньжэнь. История искусства и литературы Китая нового периода. – Пекин: Издательство Пекинского университета, 2008. – 390 с. 曾繁仁. 中国新时期文艺学史论[M]. 北京: 北京大学出版社. 2008: 390.

266. Цзан Хуйюань. Интерпретация сюжетов «Путешествия на запад». – Шаньдун: Шаньдунский университет, 2011. – 180 с. 臧慧远. 《西游记》诠释史论[D]. 山东大学. 2011：180.

267. Чэнь Линься. Дун Тяньцэ. От романа до фильма: Всестороннее исследование кино- и телеадаптации. – Пекин: Издательство общественных наук Китая, 2011. – 321 с. 从小说到电影：影视改编的综合研究[M]. 北京：中国社会科学出版社 . 陈林侠，董天策 2011：321.

268. Чэнь Пинъюань. История китайского прозаического романа. – Пекин: Издательство Пекинского университета, 2010. – 411 с. 陈平原. 中国散文小说史[M]. 北京：北京大学出版社. 2010：411.

269. Чэнь Цзинлян, Цзоу Цзяньвэнь .Век китайских фильмов. – Пекин: Китайская пресса социальных наук, 2005. – 550 с. 陈景亮. 邹建文. 百年中国电影精选[M]. 北京：中国社会科学出版社. 2005：550.

270. Чэнь Пинъюань, Ся Сяохун. Теоретические материалы о китайских романах в XX веке. – Пекин: Издательство Пекинского университета, 1989. – 599 с. 陈平原. 夏晓虹. 二十世纪中国小说理论资料[M]. 北京：北京大学出版社.1989: 599

271. Чэнь Сихэ. Вопросы теории киноадаптации. – Пекин: Издательство кинематографии Китая,1988. – 653 с. 陈犀禾. 电影改编理论问题[M]. 北京：中国电影出版社. 1988：653.

272. Чэнь Сихэ. Подборка современных западных теорий кино. – Пекин: Издательство кинематографии Китая, 2012 . – 390с. 陈犀禾. 当代西方电影理论精选[M]. 中国电影出版社. 2012：390.

273. Чжун Чэнсян （仲呈祥）. Чему следует быть «верным»? Краткая дискуссия об адаптации романов в сериалы //Чжунвай дяньши («Китайское и зарубежное телевидение»). – 1990. – № 10. – С. 4. 仲呈祥. 应当“忠实于”什么?——略论从长篇说到电视连续剧的改编[J]. 中外电视. 1990. 10：4.

274. Чжан Тундао （张同道）. Шкала адаптации шедевра // Чжунго дяньши («Китайское телевидение»). – 1998. – № 4. – С. 2. 张同道．名著改编的尺度[J]．中国电视，1998 (4):2.

275. Чжан Цзунвэй (张宗伟). Экранизации «Путешествия на Запад» 1990-х гг. // Дандай дяньин («Современное кино»).– 2016. – № 10.– С.147– 150. 张宗伟. 20 世纪 90 年代以来《西游记》的电影改编[J]. 当代电影. 2016 (10)：147-150.

276. Чжэн Яньлин （郑艳玲）. Кино- и телевизионное творчество в экранизациях «Путешествия на Запад»« // Дяньин вэньсюе («Литература о кино» 电影文学. - 2008. - № 1. - С.113 - 115. 郑艳玲. 《西游记》的影视创作[J]. 电影文学. 2008 (01): 113-115.

277. Чжэн Яньлин （郑艳玲）. Многогранная интерпретация текста образными средствами – размышления о кино- и телевизионной адаптации «Путешествия на Запад» // Дяньин пинцзя («Кинокритика»). – 2008. – №3. – С. 24–25. 郑艳玲. 影像对文字的多面解读—— 关于《西游记》影视改编的思考[J]. 电影评介. 2008 (03):24-25.

278. Чжан Гуанъюй. Проблемы декорирования (статья в № 5 журнала «Декор» за 1959 г., составленная на основе лекции на кафедре декоративной живописи Центральной академии искусств и ремесел в ноябре 1958 года) // Декор. – 2008. – № 1 (Юбилейный выпуск к 50-летию журнала). – С. 25. 张光宇，装饰诸问题，《装饰》，纪念《装饰》创刊 50 周年增刊. 装饰杂志社出版，2008 (S1)：第 25 页. 原载《装饰》1959 年总第 5 期。

279. Чжэнь Чэн. Путь развития китайской анимации в условиях Интернет + //Чжунго гуанбо дяньшисюэкань («Китайский журнал радио и телевидения»). – 2016.– № 9. – С. 85– 88. 振城. “互联网+”背景下我国动画产业发展动向. 中国广播电视学刊. 2016 年第 9 期. 85-88P.

280. Чжоу Сянь. Трансформация аудиовизуальной культуры. – Пекин: Пекинский университет, 2008. 390с. 周宪. 视觉文化的转向. 北京：北京大学出版社，2008:390.

281. Чжун Юаньпо. Мысли по поводу развития китайской анимации. // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). / Дунмань яньцзю («Исследование анимации»). – 2009. – № 20. – С. 34– 35. 钟远波. 对中国动画产业发展的思考. 电影文学 / 动漫研究. 2009 年第 20 期:34-35

282. .Чжан Лэй. Художественные особенности сценографии в «Короле обезьян: Возвращение героя». // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). - №5. – С. 50-52. 张磊. 《大圣归来》中场景设计的艺术特色. 电影文学, 2016. (5), 50-52.

283. Чжан Чжэ. Режиссер «Возвращения героя» Тянь Сяопэн. /Онлайн-газета Пэнпай синьвэнь («Бумага»). [Электронный ресурс] – URL: https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_1350099 (дата обращения: 05.04.2023) 张喆. 《大圣归来》导演田晓鹏. 澎湃新闻.

284. Чжао Гуйшэн. Конструирование нравственности в феноменальных отечественных анимационных фильмах начала XXI в. // Дандай дьяньин («Современное кино»). – 2019. - №7. - С. 154-156. 赵贵胜. 21 世纪初现象级国产动画电影的道德前提构建[J]. 当代电影, 2019. (7):154-156.

285. Чжао Юйлун. Кросс-текстуальное исследование сюжетов «Путешествия на Запад». – Шанхай: Шанхайский педагогический университет, 2013. – 298 с.赵毓龙. 西游故事跨文本研究[D]. 上海师范大学. 2013: 298.

286. Чжу Хунбо. Четыреста лет изучения «Путешествия на запад». – Шанхай: Педагогический университет Восточного Китая, 2005. – 284 с. 竺洪波. 四百年《西游记》学术史[D]. 上海: 华东师范大学. 2005: 284

287. Чжу Сяофэн. Эстетика кино. – Шанхай: Шанхайское литературное издательство, 2012. – 427 с. 电影美学[M]. 上海: 上海文艺出版社 . 朱小丰. 2012, 427.

288. Чжу Лиюань. Художественно-эстетический словарь. – Шанхай: Шанхайское лексикографическое издательство, 2012. – 698 с.朱立元. 艺术美学辞典[M]. 上海：上海辞书出版社. 2012：698

289. Чжао Цинчао. Метаморфоза литературного текста в кино. – Шаньдун: Книжный магазин Цилу, 2012. – 364 с. 赵庆超. 文学书写的影像转身[M]. 山东：齐鲁书社. 2012：364

290. Чжоу Син (周星). Очерк киноискусства. – Пекин: Издательство гаодэн цзяоюй, 2007. – 411 с. 周星. 影视艺术概论[M]. 高等教育出版社. 2007：411.

291. Чжан Цзунвэй. Кино- и телеадаптация китайских и зарубежных литературных шедевров. – Пекин: Китайское радио и телевидение, 2002. – 349 с.张宗伟. 中外文学名著的影视改编[M]. 北京：中国广播电视出版社. 2002：349

292. Чжао Фэнсян. Фан Ли. Кино- и телеадаптации известных книг. – Пекин: Издательство пекинского института радиовещания, 1999. – 287 с. 赵凤翔. 房莉. 名著的影视改编[M]. 北京：北京广播学院出版社. 1999：287.

293. Чжу Исюань. Лю Юйчэнь. Сборник о романе «Путешествие на Запад». – Чжэнчжоу: Чжунчжоуское общество живописи и каллиграфии, 1983. – 408 с. 朱一玄. 刘毓忱. 《西游记》资料汇编[M]. 中州书画社. 1983：408.

294. Чжоу Юн. Академический архив «Путешествие на Запад». – Ухань: Издательство Уханьского университета, 2013. – 468 с. 周勇. 《西游记》学术档案[M]. 武汉大学出版社. 2013：468.

295. Чжан Цзинцю. Цинские сборники постановок на сюжеты «Путешествия на Запад». – Пекин: изд-во Чжиши чаньцюань чубаньшэ, 2012. – 567 с. 张净秋. 清代西游戏考论[M]. 知识产权出版社 . 2012：567.

296. Чжан Ли, Лю Ютин, Шэнь Юэнь. Сравнение кино- и телеадаптаций «Путешествия на Запад» в Китае и Японии: на материале китайского и японского телеканалов CCTV и Фудзи. / Чжан Ли, Лю Ютин, Шэнь Юэнь. // Вестник Хуайхайского политехнического института (Гуманитарные и социальные науки).

– 2017.– № 11. – С.31– 34. 张丽. 刘宇婷. 沈烨炆. 中日《西游记》影视传播的异同——中国央视版和日本富士版《西游记》传播之比较[J]淮海工学院学报 （人文社会科学版)2017. 15 (11)： 31-34.

297. Чжан Ли, Лань Цинцин. Принятие и распространение образа Чжу Бацзе (猪八戒) в «Путешествии на Запад» в Японии /Чжан Ли, Лань Цинцин// Вестник Хуайхайского политехтнического института (Гуманитарные и социальные науки). – 2018. – № 7. – С.30– 32. 张丽，蓝青青. 《西游记》中猪八戒形象在日本的接受与影响[J]. 淮海工学院学报 （人文社会科学版)2018 (07)： 30-32.

298. Чжу Миншэн, Сюй Цинь. «Путешествие на Запад» в кросс-медийной коммуникации. /Чжу Миншэн, Сюй Цинь// Вестник Сианьского электротехнического университета (Общественные науки). – 2016. – № 6. – С.170– 175. 朱明胜，徐芹. 《西游记》的跨媒介传播研究[J]西安电子科技大学学报 （社会科学版), 2016, 26 (06)： 170-175

299. Шэнь Цивань (沈其旺). Исследование китайской графической новеллы ляньчуаньхуа. – Сучжоу: Издательство Цзянсуского университета, 2012. – 272 с. (沈其旺. 中国连环画叙事研究[M]. 苏州：江苏大学出版社 . 2012：272).

300. Шао Ян. Три вида «реконструкции» в театре: о целесообразности «реконструкций» образов и сюжетов из романов в экранизации. / Шао Ян //Ишу гуанцзяо («Художественная панорама»). – 2014. – № 2. – С.31– 36. 邵杨. 戏说中的三种再生—— 论古典小说“解构式”影视改编的合理性. 艺术广角. 2014 (01)： 31-36.

301. Шао Ян (邵杨). Реконструкция культурных традиций китайской анимации: дис. ... докторской степени. – Чжэцзян, 2012. – 195 с. 邵阳. 国产动画的文化传统重构[D]. 浙江：浙江大学，2012. 10:195.

302. Шу Сяоли (舒小莉). Исследование кино- и телеадаптаций «Путешествия на Запад» за последние 30 лет: дис. ... докторской степени. – Наньчан:

Педагогический университет Цзянси, 2019. – С. 46.舒小莉. 近三十年《西游记》影视改编研究[D]. 南昌：江西师范大学. 2019:46.

303. Ши Яньпин. От культурных ресурсов к культурному капиталу – Реконструкция и воссоздание ценности традиционной культуры // Таньсо юй чжэнмин («Исследования и полемика»). – 2007. – №6. – С. 50– 54. 施炎平. 从文化资源到文化资本—— 传统文化的价值重建与再创. 探索与争鸣. 2007 (06): 50 - 54.

304. Юй Цююй. Исторический очерк теории драмы. – Шанхай: изд-во Чанцзян вэньи, 1983. – 669 с. 余秋雨. 戏剧理论史稿[M]. 上海: 长江文艺出版社. 1983: 669.

305. Яо Сяоу. Экранизация произведений классической литературы в формате телесериалов. – Пекин: Издательство Китайского университета коммуникаций, 2006. – 314 с. 姚小鸥. 古典名著的电视剧改编[M]. 北京: 中国传媒大学出版社. 2006: 314.

306. Ян Хуэй (颜慧), Со Ябиньь (索亚斌). История китайского анимационного кино. – Пекин: Китайская кинопресса, 2005. – 232 с. 颜慧. 索亚斌著. 中国动画电影史[M]. 中国电影出版社. 2005:232.

307. Янь Фэн. Смыслы метаморфозы: интерпретация межграничного искусства в «Китайской одиссее»/ Янь Фэн //Чжунго бицзяо вэньсюэ («Китайская сравнительная литература»). – 2006.– №1. – С.72– 82. 严锋. 变形的意义: 对《大话西游》热的跨艺术解读[J]. 中国比较文学. 2006 (04): 72-82.

КИТАЙСКАЯ ВЕРСИЯ

俄罗斯联邦科学与高等教育部

联邦国家预算高等教育机构
斯特罗加诺夫俄罗斯国立艺术与工业大学

手稿

牛雪彪

现代中国文化经典遗产的动画设计解读
（以吴承恩《西游记》为例）

专业：5.10.3 艺术种类（技术美学与设计）

博士学位论文
艺术学候选人学位申请

学术导师
艺术学候选人，教授
利特维娜

莫斯科 - 2024

目 录

引言

第 1 章 动画作为一种艺术设计现象

1.1 动画及其定义

1.2 马歇尔·麦克卢汉与“冷媒介”时代的中国动画

1.3 视觉化和动画改编问题：俄罗斯和中国的思考经验

第二章 吴承恩小说《西游记》在影视媒介中的视觉改编艺术特征

2.1 《西游记》在日本和英国的动画改编

2.2 从谢尔盖·爱森斯坦动画原理思想解读根据小说《西游记》改编的中国动画电影

2.3 根据小说《西游记》改编的中国动画电影中的艺术形象表现特点

第三章 中国动画产业的发展与经典文学遗产在媒体空间中的推广策略

3.1 中国动画设计产业的现状

3.2 经典文学改编动画的设计模式

3.3 经典文化遗产的动画改编与中国动画设计市场

3.4 中国经典文化遗产现代演绎动画设计推广的基本原则

结论

参考清单

附录

引言

论文研究课题的相关性。

近年来，世界正处于时代的转折点。不久前，全球化及其带来的经济、政治和文化一体化、不可避免的同质化似乎是各国发展的唯一前景，而今天，如何保存各国具有自身特色的发展模式、促进国家内部整合、社会和国家的具体发展，以及传统价值的传承与传播问题，当前不仅要保留这些传统价值以代代相传，还需要在全球舞台上发扬光大。这些价值观还需融入到全球发展的动态进程中。这些问题变得比以往任何时候都更加尖锐。

过去十年里，中国在发展方面取得了巨大的飞跃。中国不仅在政治和经济领域取得了令人瞩目的进步，在文化领域，尤其是动画创作方面[1]，也展现了卓越的发展。尽管关于中国经济和政治的学术研究已经在多种语言中有了大量的成果，但在文化领域仍存在许多研究空白。然而，随着去全球化进程的推进，保存和丰富民族文化价值的需求变得愈发紧迫，特别是在应对时代挑战时，如何将这些文化价值与现代社会的需求相结合变得尤为重要。如今，人们普遍认识到文化是社会的“非遗传性记忆”，它并不能通过生物遗传延续。如果没有对过去的记忆，就无法理解现在与未来。因此，那些曾被视为“枯燥的学校经典”如今显得尤为重要。由于这种记忆无法通过基因或生物途径传递，必须特别努力去保存它，因此有必要在这方面下功夫--教育和学术研究便成为这一过程中不可或缺的手段。

本论文研究了中国文化经典遗产在当代媒体空间中的动画化解读，尤其是分析了中国16世纪经典小说《西游记》的动画设计及其艺术表现特征。这一研究正是为了实现这一目的，反映了该主题在社会和文化方面的现实意义。此外，中国动画产业的发展也提出了实际需求。对于动画设计师和他们的同仁来说，建立合理的理论基础以规范工作流程至关重要，因为战术与战略同等重要。因此，本文所选的主题不仅在理论层面上具有重要意义，也对动画设计的实际创作与推广实践具有现实指导意义。

当今中国动画发展的阶段被定义为转型和发展的时期，这是一个充满挑战的阶段。近年来，以经典文学为题材的动画系列作品取得了显著成功，其中包括《西游记之大圣归来》、《哪吒之魔童降世》、《姜子牙》和《白蛇》等作品。在中国动画史上，我们可以发现几乎每个时代最代表性的动画作品，往往都是基于经典文学的故事改编，尤其是中国人从小耳熟能详的四大名著之一的《西游记》。

《西游记》这部小说已经问世四百多年，最早于1592年出版，至今仍在全球范围内广受欢迎，吸引了一代又一代的读者。从16世纪成书以来，这些故事被赋予了多种不同的诠释方式：

[1] 在本文中，作者将“动画”和“多元化”这两个术语作为同义词使用。

从古代戏曲、口头讲述、年画和其他绘画，到21世纪的动画、电影、电视、漫画、网络文学、戏剧等多种形式。这些广受喜爱的英雄角色的故事在不同地区、不同艺术门类和风格中被不断演绎和转化，创作出形式多样、复杂多变的作品，这不仅与创作地域的特点有关，也反映了时代的精神和变迁。

中国的《西游记》动画改编传统始于1940年，在中国动画发展的各个阶段，最具代表性的作品往往是根据这部小说改编的版本。除此之外，《西游记》还在日本、英国、韩国等多个国家有不同形式的改编作品。可以毫不夸张地说，这部小说的艺术诠释集合，已然成为文学作品跨媒体转化的典范。尤其是在动画领域，对经典文学的改编成为一个独特且蓬勃发展的领域。基于中国动画进行的科学研究、项目化的创作方法以及对这一模式的更新，已经成为时代的需求。而数字动画的发展，也作为信息社会的视觉基础之一，迫切需要系统的理论支持。此外，知识产权保护及自主IP形象的开发和发展也亟需理论支持。

课题的学术研究现状

关于影视艺术特点的普遍问题，许多学者在其著作中都有涉及，包括安德烈·巴赞、吉尔·德勒兹、让·鲍德里亚、克拉考尔、尤里·洛特曼、谢尔盖·爱森斯坦等人。在不同的时间和研究深度下，关于动画及其在电影中的视觉化问题，俄语学者如谢尔盖·爱森斯坦、尤里·洛特曼、尤里·特尼亚诺夫、维克托·什克洛夫斯基、盖尔·叶尔米洛娃、娜塔莉亚·辛比尔采娃、谢尔盖·阿鲁秋尼扬、康斯坦丁·伊格纳托夫、费多尔·谢鲁辛、谢尔盖·斯坦等都进行了研究。与此同时，在中国，研究这些主题并涉及动画对文学作品诠释的学者包括王同坤、林清、罗良清、宋贞和、夏衍、吴斯佳、胡文生、秦俊香、崔亚娟、张同道、张宗伟、仲呈祥、郑艳玲、邵杨、颜慧、索亚斌、顾其军等。

在英语国家中，斯蒂芬妮·琼斯（Stephanie Jones）、K.T. 金（K.T. Kim）、G. 耶瑟克（G. Jaesuk）、特里斯坦·肖（Tristan Shaw）、S. 麦克唐纳（S. MacDonald）、温琴佐·德·马西（Vincenzo De Masi）等学者对这些主题进行了深入研究。

以上这些学者提出的许多观点已经成为研究电影视觉化和动画的重要基础，所有后续的研究都以此为基础。其中一些观点在不同章节中有详细论述。然而，尽管动画如今在视觉空间中占据了意想不到的重要地位，并成为当代社会最受欢迎的媒体产品之一，一些核心问题仍然未得到充分研究。这些问题包括：动画的特殊性是什么？如何将语言转化为视觉图像的最佳方式是什么？动画改编文学作品，尤其是经典文学作品的特点是什么？相比之下，关于电影视觉化（经典电影改编）的出版物相对较多，而关于文学作品动画版改编的研究则要少得多。因此，涉及《西游记》情节的动画设计研究更是屈指可数。与此同时，过去十年中国所有成功的动画作品，几乎都是基于经典文学作品，尤其是与神话相关的作品，正如《西游记》所属于的这一

类别。此外，目前中国动画正处于转型与发展的阶段，还未形成独具特色的民族艺术风格。因此，可以得出结论，深入研究这一领域在当代媒体空间中的表现是非常必要的。通过动画增强民族认同感、在全球范围内推广传统民族文化、研究并发展民族传统在当代媒体中的呈现，以及探索其在市场上的推广策略，这不仅有助于提升中国文化的全球影响力，还将加速中国动画市场的发展。

论文研究的目的是揭示《西游记》小说改编动画的艺术和视觉特征，反映中国民族传统、世界理解和身份认同，以及中国古典文学遗产在现代媒体空间中的视觉诠释方式和市场推广的最佳策略。

为了实现研究的**既定目标**，需要解决以下问题：

- 探索小说《西游记》的想象力资源，使我们能够用动画设计语言成功地创作《西游记》；
- 界定动画设计的特性、属性及其在现代信息社会和媒体空间中的作用；
- 探讨文学作品的视觉化特点，分析电影版本与动画版本的差异；
-比较中国动画对《西游记》题材的改编与国外同类动画的不同之处；
- 明确《西游记》这一中国经典文化遗产的动画改编的艺术表现特征，分析其中传统与创新的关系，从而确定反映民族传统的艺术特征；
- 研究《西游记》为主题的中国动画在社会演变不同阶段的社会文化和意识形态影响，以及这些作品在现代媒体空间中对民族认同的再现和诠释方式；
- 分析中国动画设计行业的现状，研究中国动画市场，并提出在信息环境和设计传播方面优化其发展的建议。

论文研究的对象是以《西游记》为例的中国文学经典改编的代表性的动画设计集合。

论文研究课题--现代媒体空间中吴承恩小说《西游记》动画改编的艺术性、形象性和视觉特征。

论文研究的时间和地理框架

中国动画的发展经历了几个阶段，包括探索与实验时期（1926－1949 年）、繁荣与衰退时期（1950－1989 年）以及转型与发展时期（1990 年至今）。研究结论基于 12 部具有代表性的中国动画作品（见表 1），这些作品反映了中国动画在每个发展阶段的特点。论文对其中三部作品进行了详细分析。同时，还将日本和英国与《西游记》相关的一些动画作品作为辅助材料进行比较研究。（见表 2）。

时期	年份	作品名称
探索与实验阶段	1941	《铁扇公主》
繁荣与衰退时期	1958	《猪八戒吃西瓜》
	1961-1964	《大闹天宫》（上下集）
	1980	《丁丁大战美猴王》
	1981	《人参果》
	1983	《小八戒》
	1984-1985	《金猴降妖》系列
	1987	《小悟空》
	1989	《孙悟空与三件宝贝》
转型与发展时期	1999	《西游记》
	2007	《悟空大战二郎神》
	2015	《大圣归来》

表 1.中国创作的具有代表性的《西游记》动画版本一览表。

	导演	作品名称	国家
1	大藤信郎	《切纸细工西游记 孙悟空物语》	日本
2	薮下泰司 手冢治虫 白川大作	西游记	日本
3	远藤彻哉	《最游记 RELOAD》	日本
4	鸟山明	龙珠	日本
5	杉野昭夫 吉村文宏	我的孙悟空	日本
6	达蒙·阿尔巴恩 杰米·赫普沃特	东游记	英国

表 2.国外主要《西游记》动画版本一览表。

研究的资料来源

1. 中国古典小说《西游记》的文本及相关学术出版物；

2. 以《西游记》为题材的代表性动画作品。深入研究的重点是 1941 年的动画片《铁扇公主》、1961-1964 年的《大闹天宫》（分上下两集）和 2015 年的《大圣归来》。分析使用了中国豆瓣平台上的资料；

3. 中国猫眼专业权威的专业票房和观众分析数据。

作品的科学新颖性

论文研究的科学新颖性在于以下几点：

- 分析了现有学术文献中关于动画、改编（视觉化）及其不同形式的主要术语，强调了动画特有的双重虚构性，并由此指出，相较于电影，动画在表现隐喻和象征意义方面具有更高的相关性；

- 根据马歇尔·麦克卢汉的理论，研究了作为大众传播媒介的中国动画，表明中国动画是一种强有力的“冷媒介”，能够深度吸引观众；而如果我们谈论的是原始资料，那么动画则是中国思维模式的翻译者，即网络化的世界观和人类观，这在当今信息社会中极为重要；

- 通过对中、日、英三国《西游记》题材动画作品的比较分析，得出中国动画影片的原创性和独特性结论；

- 通过详细分析不同时期制作的三部中国动画电影，展现了在视觉表现中传统与创新相结合的特点，以及不同历史阶段对这些作品及其角色的社会文化和意识形态认知差异；

- 对中国动画产业的现状进行了分析，并提出了其未来发展的方向和建议。

研究的理论和方法基础

作为论文研究的方法论基础，采用了客观性、历史性、具体性、复杂性、辩证法、历史和文化分析、符号学手段等原则。此外，本文采用了传统的艺术史研究方法：图象分析法，包括对角色设计、动作设计、场景设计、色彩设计，还采用了比较法、史料研究法等的研究。

论文还借鉴了前苏联伟大的电影导演和艺术大师谢尔盖·爱森斯坦的电影和动画蒙太奇理论、加拿大哲学家马歇尔·麦克卢汉的 “热媒介”和 “冷媒介 ”理论以及文化学、符号学和社会学研究数据等方法论。

工作的理论和实践意义

本研究为分析中国当代动画设计在经典文学遗产改编及其电影与动画化的过程中提供了科学基础，探讨了动画产品在信息环境与市场营销体系中的推广路径。论文的材料与结论可用于为动画设计师、媒体设计师及电影专业人员提供教育讲座，并能为动画师的生产工作、娱乐产业的发展以及中国“软实力”的提升提供参考。

研究假设

对中国文化经典遗产的动画改编在媒体空间中的艺术表现特征进行研究，揭示其反映的民族传统文化、世界观与文化独特性，这将有助于加速中国动画设计的发展与创新过程，推动形成“中国动画新经典”，并在整体创新的背景下提升中国动画品牌形象。将中国民族文化传统元素融入动画创作是中国动画设计发展的成功策略，同时也是动画市场繁荣的基础条件。

辩护条款：

1. 在《西游记》题材的中国动画电影中，人物形象、背景以及角色动作的动态融合了中国传统绘画、京剧、年画传统、传统色彩语义、中国武术的动作表现以及现代创作者运用新技术的创造性想象。

2. 西游记》中的主要人物是神话英雄，他们的形象源于集体无意识的原型，故事情节构成了“旅程的神话”，这为其转化为其他艺术形式提供了可能性，能够跨越不同世代、不同民族和不同时代进行演绎。

3. 提出了一种成功的中国动画设计产业综合发展模式，建议通过创建自有的“神话宇宙”，并以流行文化中的标志性IP形象为基础，借助《西游记》这部经典文学作品的动画化现象来组织生产链和推广策略，推动中国动画产业的发展。

批准研究

论文的主要内容体现在以下出版物中：

在对研究的各个方面和阶段进行讨论的过程中，以参加有关论文主题的会议、在科学和科学实践出版物上发表材料的形式进行。

1. 牛雪彪. 经典中国文学作品改编动画与动画产业发展的关系研究 //《装饰艺术与物质空间环境》. 俄罗斯国立人文艺术大学学报. 莫斯科. 2022 年, 第 4 期, 第二部分, 第 418-429 页。

2. 牛雪彪. 马歇尔·麦克卢汉与“冷媒介”时代的中国动画 //《装饰艺术与物质空间环境》. 俄罗斯国立人文艺术大学学报. 莫斯科. 2023 年, 第 2 期, 第二部分, 第 331-339 页。

3. 牛雪彪. 吴承恩的《西游记》及其动画改编资源 //《文化空间》. 布尔加诺夫之家. 莫斯科. 2023 年, 第 3 期, 第 22-38 页。

4.利特维娜·塔季扬娜·瓦列里耶夫娜, 牛雪彪. 中国动画电影《铁扇公主》：起点与前景 //《文化与文明》.莫斯科. 2023 年,第 13 卷, 第 5-6A 期, 第 245-258 页。

5.牛雪彪.从谢尔盖-爱森斯坦的动画原理思想看根据小说《西游记》改编的中国动画电影 // Decorative Art and Spatial Environment.俄罗斯国立工艺美术大学学报》.莫斯科.2023.- 3. part3. C.187-197.

6. 利特维娜·塔季扬娜·瓦列里耶夫娜, 牛雪彪.电影改编与动画改编的问题：俄罗斯与中国的经验思考//《文化空间》.布尔加诺夫之家.莫斯科.2023 年, 第 4 期, 第 79-92 页。

7. 牛雪彪.《哪吒之魔童降世》中的“陌生化”与反转理论背景//《文化与文明》.莫斯科.2023 年,第 13 卷, 第 8A 期, 第 41-47 页。

8. 牛雪彪.虚拟现实技术在装饰艺术作品创作中的作用//《装饰艺术与物质空间环境》.俄罗斯国立人文艺术大学学报.莫斯科.2023 年,第 4 期,第一部分, 第 403-411 页。

在同行评审的科学期刊上发表文章：

9.牛雪彪.论电视动画在儿童审美教育中的作用.俄中艺术丝绸之路：思想的十字路口.莫斯科.2023.-C.214-217.

10.牛雪彪. 论动画片《哪吒之魔童降世》中的对倒策略.厦门理工学院学报， 2021.№ 29 (6).22－26 页.

11.牛雪彪.“心物”离合间——水墨人物写生中的主客体关系处理，美术观察，2023 年.146-147 页.

12.牛雪彪.动态图形视觉设计.江苏凤凰美学出版社.江苏.2022.- 153C:9.875 p. (大学教材）.

13.牛雪彪,洪新烨,徐浩成,吕天宇,王刚，任刚.《AIP 会议材料》.混合现实分布式学习环境在公共卫生互动教学中的应用. 台湾. 2023 年.第 1 期.第 2685 部分.第 1210-1216 页.

14.牛雪彪.基于人工智能的风格迁移算法在动画特效设计中的应用.《2022 年第三届国际人工智能与教育会议材料》(IC-ICAIE 2022).成都.2022 年,第 9 期.第 1411-1416 页.

工作结构

论文包括引言、分段式的三章（论文正文中仅就作品最重要的部分得出结论，详细摘要见摘要）、结论、俄文、中文和英文参考文献列表、由研究主题插图组成的附录。

第 1 章 动画作为一种艺术设计现象

在本章中，有必要探讨动画或“多重影像”（作者将这些概念视为同义词）的一般方法论问题。这包括对艺术学文献中动画定义的探讨，明确动画作为大众传播工具和艺术设计活动在社会文化中的地位，阐明文学作品的视觉化问题，尤其是动画中的视觉化问题。由于动画的相关术语和理论尚未完全形成，文本中对使用的术语和概念进行了具体的说明和解释。

1.1 动画及其定义

众所周知，“动画”一词源自拉丁语“anima”，意为“赋予生命”或“使之生动”。而“多重影像”（мультипликация）源自拉丁语“multiplicatio”，意为“增加、扩展、增殖”。有些作者区分“动画”和“多重影像”这两个概念，后者在苏联直到 20 世纪 80 年代之前用来指代这一艺术设计现象。例如，著名的苏联和俄罗斯动画家费多尔·希特鲁克（1917–2012）认为，苏联的“多重影像”一词与一种技术相关，即通过在纸张上叠加元素来创造图像，这类似于拼贴艺术（见插图 1.1）。从本文选题的研究目的来看，如果我们讨论的是艺术，而不是将“动画”一词用于旅游娱乐等广义领域，则区分这两个概念并无必要。因此，在本论文中，动画与多重影像作为同义词使用。

从广义上讲，动画是将静止图像进行处理，使其看起来像活动图像，而不考虑处理方法或物质介质。

长时间以来，人们认为动画是电影艺术的一种形式。但如今这一观点受到质疑。例如，有人指出，第一部动画电影在 1892 年公开放映（见插图 1.2、1.3、1.4），这早于卢米埃尔兄弟发明电影，且动画本质上是独立的艺术形式，而非电影的一个分支。这一立场有充足的依据，尤其考虑到动画如今广泛应用于科学、技术、公共关系等领域。如今，越来越多的学者倾向于将动画视为一种独立的大众传播工具。

自其诞生以来，动画不仅仅是图像展示，它更是一个独特的艺术设计现象。以下是动画在艺术和媒体设计中如何脱颖而出的几个方面：

叙事的魅力：动画通过生动的视觉元素和声音效果为观众构建了一个全新的世界。每一个细节，无论是背景设计、角色形象还是动作设计，都是叙事的一部分，能引发观众深刻的情感共鸣。

无拘无束的创作空间：与传统的真人电影不同，动画能够突破现实的物理限制，给予艺术家无限的创作空间。从空中的漂浮岛屿到会说话的动物，动画能够将一切想象变为现实。

设计过程的精细：动画电影的创作涵盖了众多艺术设计领域，包括插图、建模、色彩设计、灯光与声音设计等。动画的丰富性和多样性正是通过跨学科的合作得以实现的。

文化与情感的传递：作为一种艺术设计形式，动画不仅仅服务于娱乐目的。它是文化、历史和社会价值的载体，也是传递情感的强大工具。通过动画，我们可以更深入地理解不同的历史文化背景。

技术与艺术的结合：动画作为艺术和设计的现象，完美融合了技术与艺术。随着技术的进步，动画不断发展，赋予艺术家更多的工具和手段来表达他们的思想。

观众的参与：动画常常旨在与观众互动。通过设计互动性和增强现实技术，动画从单一的叙事形式转变为多维且多样化的体验。

因此，动画不仅是一种视觉艺术形式，更是一个多层面的艺术设计现象，涉及多种学科。它为我们提供了一种独特的方式来解释世界、表达情感和传递文化价值。

然而，本论文研究的对象是位于艺术与设计交汇处的动画电影。对此类电影的研究，适宜运用设计活动、绘画、电影及电影符号学的分析工具，探讨其在社会中的媒体角色，同时考虑其独特的特征与民族色彩。

因此，在本研究中，主要倾向于将动画视为一种艺术设计活动。值得注意的是，目前尚不存在对动画作品进行分类的统一方法，这与动画领域术语体系的不完善一起，极大地增加了科学分析的难度[2]。然而，这另一方面也为独立探索和理论创新提供了空间与可能性。

动画也被定义为一种屏幕艺术形式，但对于现代动画而言，屏幕作为物质载体并不是必需的。

吉尔米洛娃（Г.И. Ермилова）对动画和动画电影作为动画片集合的定义复杂而广泛。她指出："当代动画将自身定位为一种跨文本的社会文化空间的一部分，展示出对其文化原型、代码、符号系统的忠诚。动画文本被视为一种互动形式或话语实践，它在统一的文化空间内进行，并与其他构成整体连续体的实践保持动态对话关系。动画电影在与多种社会文化空间交汇的过程中，创造出自己的世界，通过'操控'角色——这些角色是模拟物（Simulacra），其技术性质并不重要，而其表现的广泛性可与进化高阶阶段的意识特性相媲美。"

[2] Popov E.A. 动画作品：形象手段的类型学与演变：艺术学副博士学位论文摘要，专业 17.00.09 - 艺术理论与历史。圣彼得堡，2011 年［电子资源］。访问方式：https://www.dissercat.com/content/animatsionnoe-proizvedenie-tipologiya-i-evolyutsiya-obraznykh-sredstv （访问日期：2023 年 2 月 5 日）。

这一定义揭示了动画作为一种艺术形式，不仅限于技术媒介，还在广泛的社会文化背景下，通过跨学科的互动，创造出一个丰富而独立的世界。动画的这种跨文化与跨空间的特性，使其成为一种独特的文化表达与交流工具，超越了传统电影的局限，赋予了角色深刻的象征意义[3]。此外，她还指出："现代动画被定义为'移动拟像'的艺术，在差异游戏的过程中，通过不断的重复来推动话语的发展"[4]。这一观察非常准确：拟像是没有原型的复制品，而动画电影中的所有角色确实符合这一定义。

关于动画的主要定义，尤其是上述波波娃的论文中进行了详尽的回顾和分析。 在解决《西游记》动画视觉化这一具体问题时，作者以务实的态度对动画定义进行了探讨。论文探讨了该小说不同动画版本的艺术设计特点，并揭示了它们与文学原作的社会历史语境之间的联系，以及不同版本创作时的历史阶段特征。

总体而言，中国动画展现了一种独特的风格和艺术设计现象。值得强调的是，我们特别关注大众化的动画产品设计，这类作品拥有最广泛的观众群体，而相比作者动画（精英型或节庆动画），这一领域的研究还相对较少。

中国动画的发展始于 20 世纪 20 年代，并经历了多个阶段。在学术文献中，对中国动画史的划分有不同的观点。有时，人们将 1918 年作为中国动画史的开端，因为当时上海引入了美国动画片，其片段被用于广告宣传等（图 1.5）。因此，在我们的研究中，我们建议从中国动画产业的真正起步，即从万氏兄弟的首批专业尝试——1926 年诞生的中国首部动画短片《大闹画室》（图 1.6,1.7）开始，进行动画史的分类。

1. 探索与实验阶段（1926-1949 年）；
2. 繁荣与衰退时期（1950-1989 年）；
3. 转型与发展时期（1990 年代至今）。

需要特别指出的是，在"文化大革命"期间（1966－1976 年），中国动画在 1950 至 1960 年代的繁荣期结束，当时中国动画师成功借鉴了苏联动画的经验，但随后进入了衰退与压制的时期。一些学者将中国动画发展的 1950 年代至 1990 年代初的"中国动画学派"时期单独划分为一个阶段。该学派结束后，进入了私立动画学校及多元风格发展的时期[5]。正如有学者所言："中国动画学派的特点在于其对民族艺术、文化和哲学的关注。这不仅体现在内容、图像风格、

[3] Ермилова Г.И. 《后现代主义及其基本原则在现代动画中的体现》：哲学副博士学位论文摘要。 – 莫斯科，2006 年。 – 第 2 页。

[4] 同上，第 8 页。

[5] 顾其军. 《中国动画学派：独特性起源与艺术特性的探讨》：艺术学副博士学位论文摘要。 – 莫斯科，2017 年［电子资源］。访问方式：ry ц. АВТОРЕФЕРАТ 05.12.pdf（访问日期：2023 年 2 月 6 日）。

声音设计的特点上，也反映在叙事手法和表达体系的构建上。”[6]尽管在分类模式上有所不同，但所有中国动画历史的研究者都一致强调：在发展的初期阶段，中国动画深受迪士尼学派的影响；在 1950 年代至 1960 年代，中国动画逐步走向国际舞台；中国动画学派则在“文化大革命”结束后得以发展壮大。而今天的中国动画正处于探索新形式的阶段，从努力融入全球动画发展进程和创作型动画的成长，到在全球化解体的背景下，迫切维护和发展民族身份的需求。

对中国动画简史的探讨揭示了其发展阶段、任务的多样性以及将动画视为一种艺术设计活动的合理性。

1.2 马歇尔·麦克卢汉与“冷媒介”时代的中国动画

从加拿大文化批评家、文学评论家和哲学家马歇尔-麦克卢汉（Marshall McLuhan，1911-1980）的媒介理论（图 1.2.1）来思考中国动画的本质和命运，似乎是卓有成效的。我们认为，这一出人意料的话题转向，可以为动画尤其是中国动画的话题阐释带来新的注解。

马歇尔-麦克卢汉的理论主要涉及欧美文化，即使用拼音字母的文化，因此与使用象形文字的中国关系并不直接。然而，这位哲学家本人对中国文化的发展提出了一些有趣的见解，此外，他的理论中也隐含着关于中国文化及其全球角色的启示。

麦克卢汉认为，文化的类型及其动态是由一个因素--占主导地位的大众传播媒体（MCM）--决定的。大众媒体被这一媒体理论的作者解释为人类感官的外部“延伸”：广播 “延伸”了听觉，视觉艺术“延伸”了视觉，等等。

麦克卢汉将所有的传播媒介分为“热媒介”和“冷媒介”。“热媒介”通常只扩展某一种感官，例如听觉或视觉，特点是信息的高度确定性（即每单位视听领域包含大量信息），但观众的参与度较低。广播、电影和摄影被归类为“热媒介”。“冷媒介”则同时扩展多个感官，信息确定性较低，但能够深深吸引受众，甚至使人产生依赖性。电话、电视和漫画就是“冷媒介”的典型例子。

麦克卢汉写道：“热媒介是一种将某个感官扩展到高度确定性的媒介。高度确定性指的是数据的充足状态。就视觉而言，摄影具有高度的确定性。相比之下，冷媒介则具有低确定性，例如漫画，它提供的视觉信息非常少。电话是冷媒介，因为耳朵接收到的信息很少。语言也是一种冷媒介，听众接收到的信息很有限，需要自己进行大量的补充和推测。反之，热媒介为观众留下的空间很少，不需要补充或填充。因此，热媒介的特点是观众的参与度较低，而冷媒介则要求受众有高度的参与，去补充那些缺失的信息。”[7]

---

[6] 同上

[7] 麦克卢汉，马歇尔。《理解媒介：人的外部延伸》 / 译自英语，V. 尼古拉耶夫译。 - 莫斯科，茹科夫斯基：КАНОН-пресс-Ц, 库奇科沃出版社，2003 年。 - 第 27 页。

SMC 可根据不同情况 “降温”或 “升温”。

根据麦克卢汉的定义，互联网是一种非常冷酷的媒体，因为它同时作用于几种感官，具有低确定性的特点（那里的过程和图像总是不完整的），并以尽可能强的方式吸引受众，是一种互动性很强的媒体，因此电视瘾与互联网瘾不可同日而语：前者的严重程度明显低于后者。

有许多划分历史时期的方法，麦克卢汉根据大众传播的主流媒体提出了自己的方法。

根据不同的情况，大众传播媒介（CMK）可能会“变冷”或“升温”。

按照麦克卢汉的定义，互联网是非常“冷”的媒介，因为它同时作用于多个感官，信息确定性较低（过程和图像总是呈现未完成的状态），并且能够极大地吸引和参与受众。这是一种高度互动的媒介，其引发的依赖性远超电视。相较而言，电视依赖性要温和得多。

历史的划分方法有很多，麦克卢汉提出了基于主导传播媒介的划分方式。加拿大哲学家认为，所有古代民族都经历了一个“听觉-触觉文化”阶段——这一阶段以听觉、语言和触觉为主导。这类文化也被称为“口头文化”，而这种文化背景下的人被麦克卢汉称为“耳朵型人”。这种类型的人具有整体性和和谐的世界观。麦克卢汉认为，与那些将意识史分为前逻辑和逻辑、神话与理性的人不同，这类人的理性是特殊的、具有神话性质的，但依然是存在的。这种理性侧重于实用知识和对神话起源的直觉性把握，并通过口耳相传代代延续。空间和时间被认为是非连续的、可逆的：每件事物都有其特定的时间和空间。因果关系并不依赖于时间的顺序。听觉-触觉文化与当今的电子文化极为相似：“内爆式压缩”是它们的核心。因此，麦克卢汉认为，那些仍然具有口头、非视觉性质的民族（如斯拉夫人和巴伐利亚人）更容易进入信息社会，而在这一点上，亚洲的非拼音文字文化，尤其是中国文化，具有最光明的前景。口头文化通常是“部落性的”、“冷”的文化，需要参与者的持续互动。

随着文字（拼音字母）在各民族中的出现，视觉开始占据主导地位，世界是眼睛的世界，是视觉型文化，其顶峰是书籍印刷。图书印刷时代和图书印刷社会的人被电气社会和电气文化的人所取代--同时，我们现在可以有充分的理由说，这位加拿大哲学家预见到了电子时代的到来和网络型人的诞生，这成为电气时代和 “电气”人发展的顶峰。让我们更详细地研究一下这些规定。

随着文字的出现（特别是在使用拼音字母的民族中），视觉开始占据主导地位，随之诞生了“眼睛人”，这是一种以视觉为主的文化类型，其巅峰体现在印刷术的出现。印刷术时代以及“印刷文化的人”逐渐被电气时代和“电气人”所取代。在这一转变过程中，我们有充分的理由认为，加拿大哲学家马歇尔·麦克卢汉预见了电子时代的到来以及网络化人类的诞生，他们成为电气时代和“电气人类”发展的顶峰。接下来我们将对此进行更详细的探讨。

根据麦克卢汉的观点，印刷机决定了欧洲近代人类的思维方式。印刷文本属于“热媒介”：它以视觉为主导，具有高度确定性，将人类与世界分离开来。在这种情况下，人类可以在行动中不必深度参与，不会因行动过程引发强烈的情感共鸣，甚至不必与世界保持紧密联系，反而常常对世界提出质疑，指责它“有问题”。这种心灵与感情、言语与行动的永恒分裂，麦克卢汉称之为“精神分裂”。印刷时代，或麦克卢汉称之为古登堡时代，要求高度的流动性、活跃性，但如麦克卢汉指出的那样，这一时代却是建立在静态基础上的——就像电影的运动依赖于由一系列静止画面组成的胶片。印刷机使得环境和人类的均质性、一致性和线性化成为常态。这种静态性还决定了唯一“视角”或一系列固定“视角”的出现，正是在这种同质化的环境下，直线透视得到了发展。这一透视方式如今被欧洲人视为视觉的先天特性。[8]这种特权性的“视角”催生了以人为中心的文明。在此值得指出的是，传统的中国绘画具有多焦点透视（见插图1.2.2），这与中国和欧洲思维方式的根本差异密切相关。尤其重要的是，中国从来没有出现过类似于欧洲的以人为中心的思想，也没有形成过这种类型的“人类中心主义”。

近代，即古登堡时代，是机械时代，与有机的电气时代不同。它基于行为、角色和功能的分割原则，强调重复性、线性和离散性，崇尚个体主义以及对舒适的追求。对于印刷文化中的人来说，因果关系被视为单线性的，只表现为时间上的先后顺序，他们无法理解其他形式的因果关系。[9]麦克卢汉认为，拼音文字催生了牛顿空间，这种空间在几何学上是欧几里得式的——同质且一致，但同时也是虚构的。换句话说，在那个时代被称为“真实空间”的东西，实际上就是今天网络空间所具有的虚拟性。

随着电媒介的出现和普及，诞生了“电气时代”。在此基础上形成的社会，加拿大学者麦克卢汉称之为“地球村”。在这个社会中，人们相互之间的参与程度极高，同时伴随着更大的风险和脆弱性。社会结构整体去中心化。全球村是一个以音触为主的网络社会，具有群体认同，尽管这个社会经历了印刷书籍时代的洗礼。时间和空间仿佛被压缩并相互渗透——一切几乎同时发生，并且向不同的方向延展。这种特性不仅是现代物理学家和生物学家所描述的特征，也是客观现实中发生的过程的特质。普遍的计算机化将计算机和人类身体融为一体。人们需要一种整体性的世界观，整体性的世界关系接近神话类型。

这个网络人不同于书籍文明中的人，他深度参与自己的行动和他所处环境中的各种过程。这种深度参与增加了人们的责任感，如果人类不能学会承担这种责任，他们和整个地球将面临灾难。

---

[8] 麦克卢汉，马歇尔。《古登堡银河系……印刷文化人的创造》。– 基辅：Nika-Center 出版社，2003 年 [电子资源]。访问方式：http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan%3Dgalaktika_gutenberga.pdf（访问日期：2022 年 2 月 7 日）。– 第 92 页。

[9] 麦克卢汉，马歇尔。《古登堡银河系……》引文同上，第 174 页。

网络人所处的环境对他来说是异质的，在他的行动中，不仅仅注重开始和结束，而是整个从起点到终点的过程。网络人具有一种新的理性——非视觉化且非线性。在未来的社会中，职业分工将不再严格，人们需要能够快速转换工作内容的能力。网络人往往自负，但同时也果断，愿意通过试错而不是遵循固定的模式（这些模式往往被他视为过时的书籍文化的产物，并受到轻视）来行动。他具有灵活性，能够适应各种环境。作者与观众之间、精英与大众之间的区别逐渐消失。正如前面提到的，网络人拒绝普遍适用的规范，更倾向于情境伦理，而不是适用于所有情况、贯穿一生的行为准则。网络社会比按照其他原则组织的社会对内外动荡的抵抗力更强。

在麦克卢汉的理论中，未来的人类是游牧者，行动轻便，对生活条件要求不高，能够将个人利益与群体利益相结合。

马歇尔·麦克卢汉的媒介理论虽然并非无懈可击，存在一些不足之处和尚未解决的方法论问题，但它赢得了众多追随者，并且能够得出一些非同寻常的结论——特别是在我们讨论中国动画的本质和发展前景时，提供了新的视角。

动画起源于19世纪末电气时代的开端，按照麦克卢汉的分期和分类，它有着早期的前身，如皮影戏和其他展示设备（见插图 1.2.3）。作为一种媒介，动画非常“冷”，就像整个互联网的电子时代一样，虽然麦克卢汉本人未能见证互联网的到来，但如果应用他的标准，互联网可以被视为电气文化发展的最高阶段。动画扩展了多种感官，与漫画类似，具有低确定性，要求观众通过补充和建构来完成形象和动态的理解，这正是观众高度参与的标志。基于这一点，有些学者甚至拒绝将动画归类为电影艺术，而是将其完全归属于大众传播媒介（CMK）的范畴。[10]即使动画电影被视为一种媒介设计形式，这也并不妨碍它同时成为一种特定的大众传播工具。我们可以得出结论：无论这种大众传播媒介所传达的内容是什么，动画电影与非动画电影不同，属于“冷媒介”，因此它本身能够强烈地吸引观众。正因如此，动画电影在1944年被用于区分德国间谍和美国平民时，发挥了“试金石”的作用：当展示迪士尼动画片的画面时，试图冒充美国人的德国人无法说出那些角色的名字，而这些角色是所有美国公民都熟悉的。[11]这些动画片成为了国家凝聚力的一部分。虽然没有理由断言动画在任何时候、任何地方都会成为这种凝聚力的象征或大众参与的标志，因为同一种媒介在不同社会中可能会“升温”或“降温”，也

[10]塔拉索夫，V.I. 《当代文化传播体系中的动画》[电子资源]。访问方式：https://cyberleninka.ru/article/n/multiplikatsiya-v-sisteme-sovremennyh-kulturnyh-kommunikatsii/viewer（访问日期：2023年2月6日）。

[11] 同上

可能发挥不同的功能，但事实是，作为一种“冷媒介”的动画尤其具有吸引公众的特点。正如上述例子所示，动画甚至能够承担起整合大量人群的功能，将他们与其他社会和文化区分开来。

需要特别指出的是，从印刷文化向电子文化的过渡是非常痛苦的。而应对新世界挑战最为成功的，恰恰是那些非拼音文字的文明，尤其是中国。接下来我们将对此进行更详细的探讨。

将世界视为一个没有起点的不断运动的网络，每个节点都依赖于其他节点及整个网络的运行，且这些节点在不同的向量和轨迹上同时相互作用，而人类本身也被视为这一网络的一部分，因为根据古老的观念，微观宇宙反映宏观宇宙——这种世界观自古以来就存在于中国，尽管中国多次尝试将欧洲的规范和学说适应本国的情况，这一思维模式仍然得以保留。中国的思维方式本质上是网络化的，正如斯佩什涅夫所指出的那样：“中国人具有隐喻性的思维方式，即通过熟悉的‘这个’来理解陌生的‘那个’。隐喻思维从‘这里的这个’延伸到‘那里的那个’。这种从此处到彼处的运动是一种空间上的移动，它需要时间。因此，隐喻思维在时空层面上是‘网络化’的。”[12]然而，研究者没有考虑到在全球互联网时代，时间和空间正如麦克卢汉所言，趋向于“内爆式的爆炸”——空间和时间被压缩，但思维依然保持着网络化。因此，对于欧洲人的认知而言，中文语言和视觉表现中那种华丽、近乎巴洛克式的繁复，今天实际上已成为一种极其实用的思维形式。

当这些网络中的一部分遭到破坏时，它们通常能够相对轻松地恢复其功能，这类损害对它们而言并非致命的。人类总是处于动态之中，从不固定于任何一个点，人的本质是游牧的，能够轻松适应各种生存环境，且能够轻松承受不便与困境。中国人的思维模式认为，要想存在，必须不断地运动，这种运动是实际的，并非建立在静止基础上的，如欧洲印刷文明那样。尽管中国文化表面上看似稳重、不易变动，但实际上其内在本质是动态的。中国的世界是一个包容性强、人与人紧密联系的世界，而这些正是当今时代所需的品质。中国的武术要求对“身体意识”达到极高的专注（这是著名汉学家马里亚文提出的术语）（见图 1.2.4），在这种状态下，动作和对动作的反应几乎同时发生，武术大师甚至能够化解尚未发出的攻击。中国的思维方式注重实用，强调的是情境伦理，而非普遍适用的规范。中国思维的悖论在于，创新往往从传统中诞生。马里亚文写道：“……中国的‘社会之身’存在于一种分散的，或者说更准确地，逐渐散开的结构中，其中中心与边缘、内与外相互交融，每个点都与‘他者’接触，显现的只是未显现之物的表象，人在这种结构中最终生活在自己存在的极限上，处于不断的变换之中，正如‘自我相似’的存在本身是一种持续的变化，证明了……存在的永恒特质。”[13]

---

[12] 斯佩什涅夫，《中国人：时间观的民族心理特征》——圣彼得堡：卡罗出版社，2011 年，第 63 页。

[13] 马里亚文，V.V. 《中国的现代化与资本主义。关于马克斯·韦伯假说的讨论》[电子资源]。访问方式：https://www.synologia.ru/a/Модернизация%20и%20капитализм%20в%20Китае.%20По%20поводу%20гипотезы%20Макса%20Вебера（访问日期：2023 年 2 月 8 日）。

有理由认为中国人的理性是非视觉化和非线性化的。他们能够同时处理多项事务，并且能够相对轻松地扩展自身的能力。中国文化中，作者与读者、创作者与使用者、原创与复制品之间的界限非常模糊。而在互联网时代，知识产权客观上正趋向衰落，复制品与原作之间的差异变得难以区分，这已成为时代的趋势。

中国人传统上采用情境伦理规范。因此，长久以来生活在网络化世界中的中国人，作为一个网络化的人，更容易融入信息社会，并在其中取得更大的成功。而相比之下，欧洲人或美国人则因为难以从他们基于印刷文明的世界观和人类观念过渡到电子化、网络化的世界，所以在这一转变中表现得更加困难。这是我们的第二个结论。

将马歇尔·麦克卢汉的媒介理论作为方法论工具，能够得出一个结论：中国动画是一个特别有趣和有前途的研究对象，因为动画本身是一种强大的综合性的大众传播工具，其潜力尚未完全快开发和概念上的实现。同时，可以假设中国动画影片正在传递新时代的价值观，而这些价值观正是中国文化代码的承载者最为适应的，并且能够回应当今时代的挑战。换句话说，一种能够强烈吸引受众的形式，不论其内容如何，在当媒介传递并塑造了新时代最受欢迎的品质——即作为其内容的“新时代人”时，其影响力会成倍增长。这种可能性存在，而且这是一个重要的事实。我们或许正在目睹一个现象：此前被认为无功能性并仅具有民族意义的民族性格特征，正在全球范围内获得实用的意义。

1.3 视觉化和动画改编问题：俄罗斯和中国的思考经验

1.3.1 电影中的视觉化

在电影中，视觉化（改编）是指基于其他艺术形式创作的银幕作品，原作可以是歌曲、传说、歌剧、戏剧、文学作品等。我们主要关注文学作品的视觉化，因为作者的主要研究课题是吴承恩的中国古典小说《西游记》的动画改编。(插图 1.3.1）

文学作品的视觉化在电影发展的早期阶段就已出现。比如，传奇的法国导演乔治·梅里爱(1861－1938) (插图 1.3.2)，据不同的统计，他拍摄了约 4000 部或 1000 部短片纪录片和剧情片，早在 1902 年就为观众呈现了根据丹尼尔·笛福小说改编的《鲁滨逊漂流记》 (插图 1.3.3)，根据乔纳森·斯威夫特小说改编的《格列佛的小人国之旅和巨人国之旅》 (插图 1.3.4, 1.3.5)，根据威廉·莎士比亚悲剧改编的《罗密欧与朱丽叶》 (插图 1.3.4, 1.3.5)，以及根据儒勒·凡尔纳的故事改编的《月球之旅》 (插图 1.3.7－1.3.12)。在欧洲和美国，列夫·托尔斯泰和威廉·莎士比亚、阿瑟·柯南·道尔以及其他文学经典作品都多次被搬上银幕。而且，每个时代根据时代精神和导演的敏锐洞察力，选择不同的视觉化类型，这不仅由导演对文学原作的主观理解决定，也受到当时社会需求的影响。

在我们的研究主题中，Г.И. Ермилова 提出了几个有趣的观察，她探讨了后现代主义这一现代世界观和意识形态在动画中的表现方式。她写道：“后现代主义的迷宫本质上是一个‘意义漩涡’，由文本元素组成，而其他文本则被卷入其中，产生出新的意义、语境和话语。”因此，现代社会“与其他时代的文本进行‘游戏’，在展现自身的同时也通过其他文本隐匿自己”。研究者还指出：“当代动画电影作为后现代主义思想在屏幕上的可见化体现，积极参与到文化领域的这场‘游戏’中。”[14] 同时，Ермилова讨论的是作者动画电影，但她指出，很多大众动画电影也自愿遵循这一原则。因此，这种特性非常准确地反映了大量《西游记》动画改编作品的特点，这些作品确实在不同时期创作，吸收了当时的特征、情绪以及技术手段。正如符号学家所言，作品一旦写成，其文本便开始拥有独立的生命，或许连作者都未曾预料到。

总体而言，关于电影中艺术视觉化的理论研究始终滞后于实践。直到20世纪中叶，才开始了系统性、严肃的研究。如今，可以说电影改编理论已经相对成熟，尽管仍有许多未解的问题。然而，整体上关于动画电影及其视觉化（改编）的理论至今仍然处于学术研究的边缘，尚未引起足够的关注。

中国的电影改编理论一直落后于国外的研究，直到 20 世纪 90 年代中期至末期才达到了一个相对理想的水平。

需要牢记的是，电影改编（影视化）永远是利用另一种语言创造出的新作品，这种语言与原作的语言截然不同。与此同时，我们应当记住苏联演员兼导演伊戈尔·伊林斯基（见图1.3.13）的睿智观点，他曾谈及在舞台上朗读文学作品的相关问题，这同样适用于电影中的视觉化改编。他曾说过：“并不是所有的作品都适合在舞台上朗读，有些作品根本无法忍受任何声音的干扰，它们只能通过眼睛来阅读。”[15]动画电影作为文学作品的改编形式，是将文字编码转化为视觉和听觉的表达形式。我们可以推测，对于某些文本来说，这样的转化可能会导致其本质的消解。换句话说，文学作品本身应具备这种转化的潜力，也就是具备一定的“可视性”储备，因为有些内容是根本无法通过视觉手段表现的。

在学术文献中，有多种关于电影可视化的分类，但主要可以归纳为三种类型，尽管使用的术语可能有所不同：

---

[14] Ермилова Г.И. 《后现代主义及其基本原则在现代动画中的体现》：哲学科学候选人学位论文摘要 —— 莫斯科，2006 年，第 17 页。

[15] 引自：谢卢辛 F.V. 《文学作品的电影改编问题》（对比陀思妥耶夫斯基的小说《罪与罚》与 1969 年库利贾诺夫导演的电影《罪与罚》） - 第 53 页 [电子资源]. 获取途径: https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-kinoekranizatsiy-hudozhestvennyh-proizvedeniy-opyt-sravneniya-romana-f-m-dostoevskogo-prestuplenie-i-nakazanie-i-kinofilma/viewer https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-kinoekranizatsiy-hudozhestvennyh-proizvedeniy-opyt-sravneniya-romana-f-m-dostoevskogo-prestuplenie-i-nakazanie-i-kinofilma/viewer (дата обращения: 12.02.2023).

1. 直接改编（插图式叙述）：忠实于原作，注重情节的再现。

2. 基于文学作品的电影改编：在原作的基础上进行创作，可能会对原作进行一定程度的修改和扩展。

3. 自由（宽松）的改编：以原作为基础，创作出独立的艺术作品，与原作的主题或内容关联较少甚至完全脱离。

正如可以轻易发现的，这样的分类是相对的，各类型之间的界限并不明确。这并不奇怪：人们可以不断讨论电影改编是否忠实于原作，但一个根本的事实是，任何形式的视觉化本质上都是一种解释，而这种解释是通过视觉或视听手段来实现的，而非通过语言。

中国的夏衍早在 1958 年就提出了文学作品在电影改编中的五项原则，即：

1. 忠于原作的核心思想：改编应当传达出原作的主要思想内容，保持作品的精神内核。

2. 符合原作中的优秀艺术形象，并根据需求进行再创造**：例如，在电视剧等不同形式的改编中，需要对原作的艺术形象进行符合情境的重塑。

3. 尊重原作的精美结构：改编应当尽量保留原作的整体艺术结构，确保故事逻辑和美学完整性。

4. 体现原作的语言特色：改编过程中应尽可能保留原作的语言风格与独特表达方式。

5. 还原原作的浪漫艺术风格：在改编中应追求对原作浪漫主义风格的再现，使作品保留其独特的艺术氛围。

这些原则为文学作品的影视改编提供了有力的指导，强调了在忠实于原作的基础上进行艺术再创作的必要性。[16]

1990 年，中国文学家仲呈祥在探讨改编忠实于原作的原则时指出，电影的视觉呈现可以忠实于原作的主要叙事及其角色。人物塑造、艺术风格、精神内涵和象征意象等方面都应基于文学向视听产品转化的规律。他认为，影视改编应当遵循电影艺术和大众传播的法则，而艺术规律并不要求盲目地完全依照原作进行改编。[17]

中国文学家张同道（1998 年）、秦俊香（2003 年）、胡文生（2011 年）等人继承了仲呈祥的观点。他们提出以下看法：

1) 电影中的视觉改编不仅仅是翻译原作，而是独立的艺术创作；

2) 应该强调现代电影视觉化的特质；

[16] 夏衍.《改编》.载于《中国电影》.1958 年第 1 期.第 20-23 页。
[17] 仲呈祥（1990）.《应该忠实于什么？——关于小说改编为电视剧的简短讨论》.《中外电视》.第 10 期，第 4 页。

3）必须摒弃严格忠于原作的限制性改编模式，关于忠实于原作的讨论已成为一种失去意义的伪问题。[18]

通过简要回顾可以看出，不同的时代通过学者之口形成了不同的视觉化原则定义。适应方式和方法在不断变化，其原则也不是一成不变的，而是随时代变迁而调整。当前时代的需求是建立新的视觉化理论。

1.3.2《西游记》的电影与电视改编

关于吴承恩小说《西游记》的影视改编研究，张宗伟（2016）在他的文章中详细讨论了《西游记》在中国的视觉化改编问题。[19]张宗伟指出，1990 年代之前的影视作品也备受关注，并提到有两次《西游记》主题的热潮。第一次出现在 20 世纪 20 年代，当时主要是以怪物为题材的武侠电影；第二次则是 20 世纪 60 年代，主要是以《西游记》为主题的动画片和戏曲电影，这些作品带有更为鲜明的民族美学特征。自 20 世纪 90 年代起，《西游记》主题再度成为电影艺术创新领域的先锋。与《西游记》相关的中国影视作品已成为后现代电影文化的经典之作。电影《西游记之大闹天宫》（2014）(插图 1.3.14) 和《西游记之孙悟空三打白骨精》（2016）(插图 1.3.15) 打破了票房纪录，展示了广阔的发展前景。该小说的资源与最新技术相结合，具有巨大的商业价值，并对其他文化产生强大的影响。显然，《西游记》蕴含着不断更新的文化基因和强大的艺术生命力。

中国学者研究了基于《西游记》改编的现代电影、电视剧以及网络游戏，主要关注素材转化的不同方式。在王同坤[20]的《〈西游记〉在电影和电视中的转化》一文中，改编方法被用作分析和解释小说各种转化方向和形式的关键工具，同时也揭示了文字艺术向视听艺术转化的一些普遍规律和典型规范。

在郑艳玲 2008 年所著的《西游记》影视创作一书中指出[21]，该小说在电影和电视中的改编主要朝着两个方向发展：一是对人物的生活化处理，二是对故事传奇性的加强。而在她的另一部著作《形象化手段的多重解读——关于<西游记>影视改编的思考》[22] （2008 年）中，总结了当代对《西游记》的改编主要集中在以下三个方面：首先是题材的多样化，其次是人物形象的复杂化，最后是娱乐性的增强。

---

[18] 张同道.《名著改编的尺度》.《中国电视》.1998.第 4 期.第 2 页、秦俊香.《影视名著改编的四要素现代性》 // 《北京电影学院学报》.2003.第 6 期.第 31 页、胡文生（《新世纪影视改编“忠实于原著”论辩的正当性》 // 《聊城大学学报（社会科学版）》.2011 第 2 期.第 114-116 页。

[19] 张宗伟. 1990 年代《西游记》的改编 // 现代电影. 2016. 第 10 期. 第 147-150 页.

[20] 王同坤. 《西游记》小说在电影和电视中的转化 // 山东社会科学. 2006. 第 08 期. 第 29-32 页.

[21] 郑艳玲. 《西游记》影视创作 // 电影文学. 2008. № 1. 第 113－115.

[22] 郑艳玲. 《通过形象化手段的多角度文本解读——关于〈西游记〉的影视改编思考》 // 电影评论. －2008 第 3 期.第 24-25 页.

在程季华和李少白合著的《中华电影发展史》中所附的《电影目录》中，已经记录了民国时期由多家上海电影公司根据《西游记》拍摄的二十多部影片。

1.3.3. 关于文学作品的动画改编研究

影视化改编是文学作品动画改编的基础，很多前面提到的观点同样适用于此。电视记者 N. 普申尼茨娜在分析马明-西比里亚克的童话《灰脖鸭》[23]（插图 1.3.16）的动画版时，给出了一个很好的例子：与原作相比，动画中的情节开端和结局不同，角色形象发生了变化，新增了人物，发生故事的季节也改变了。动画中的事件更加具有视觉冲击力，因此比文字更具吸引力。这类改动可能在任何影视化改编中都是必要的。这种变化也出现在根据《西游记》改编的中国动画电影中。例如，孙悟空的形象有时更接近人类，有时更像一只猴子，部分情节和剧情转折是为电影特别设计的，原著中并不存在。这是动画的常态，因为动画的特点就在于其形式的可塑性和变化性。

但是，银幕动画改编有其明显的特殊性。根据洛特曼的观点，现实主义电影的语言（他称之为“摄影电影”，即动态摄影的语言）与动画语言之间存在根本性的差异：“动画电影并不是摄影电影的一种变体，而是一种独立的艺术形式，拥有自己独特的艺术语言，在许多方面与剧情片和纪录片的语言相对立。”洛特曼进一步写道：“摄影电影和动画电影语言的差异，首先在于将‘动态图像’这一基本原则应用于摄影和绘画时，会产生截然相反的结果。摄影在我们的文化意识中被视为自然的替代品，被赋予了与拍摄对象一致的特性（这种评价并不基于摄影的实际属性，而是它在文化符号系统中的地位：每个人都知道，在一个好画家为我们身边的人画的肖像中，我们看到的相似性比任何照片都多，但当涉及到纪实的准确性时，在抓捕罪犯或在报纸报道中，我们依赖的是摄影）。每张照片的准确性都可能受到怀疑，但摄影本身就是准确性的代名词。移动照片自然延续了原始材料的这一基本特性。这使得现实的错觉成为摄影电影语言的主要元素之一：在这种错觉的背景下，传统性显得尤为重要。蒙太奇和合成镜头因此显得格外对比鲜明，整个语言体系则建立在非符号化现实与符号化表达之间的博弈中。”[24]

这是一个非常重要的解释，需要长篇引述。换句话说，在电影中，再现现实的幻觉会加倍，因此，因此在电影中使用隐喻等手法会变得更加困难。

另一方面，以绘画为基础的动画图像具有传统性，而动画则使这种传统性加倍。洛特曼指出：与摄影搭配的绘画被认为是传统的（与雕塑或任何其他艺术搭配，它可能被认为是 “虚幻的”和“自然的”，但当它出现在屏幕上时，它就成了摄影的对立面。-他还指出：“运动

[23] 普申尼茨娜·娜塔莉娅. 文学形象在动画电影中的折射特点 [电子资源]. - 访问链接: https://animator.ru/articles/article.phtml?id=399 (访问日期: 2023 年 1 月 19 日).

[24] Лотман Ю.М. 《关于动画电影的语言》 // 《文化符号学》.符号系统研究.第十卷. 塔尔图. 1978. 第 141 – 142 页.

在‘自然’摄影中与自然和谐，它与 “人工”绘画和素描相矛盾。[25]对于一个习惯于静态绘画和素描的人来说，这种运动显得与像雕像突然移动一样显得不自然..... 引入运动不仅没有像摄影那样减少原素材的约定性，反而增加了动画作为一种艺术形式的约定性。”这种特殊性并不是一种致命的限制，反而能够指引动画走向更具创造性的发展方向。

不难注意到，中国小说《西游记》——这是本文作者研究的主要对象——最初是基于佛教僧侣从中国前往印度朝圣的历史事件，通过口头讲述传播，并被民间的丰富想象加以润色。按照马歇尔·麦克卢汉的分类，这属于“冷”媒介。后来出现了多个版本的书籍，其中吴承恩的小说最为流行，成为所有中国人学习的经典，这一过程将其转变为“热”媒介。而在动画版本中，这部小说再次被视觉化，回归为“冷”大众传播媒介。理解这一现象的演变过程，必须牢记这些背景——尤其是“冷”媒介因其能够最大程度地吸引观众的参与，而具有重要意义。

不容忽视的是，作为作者学术兴趣的主要主题的中国小说《西游记》，最初是一个口头故事，以一个佛教僧侣从中国到印度朝圣的有据可查的事实为基础，但被大众的想象力染上了色彩，因此按照麦克卢汉的分类，它变成了《西游记》。之后，《大唐西域记》又出现了多个版本，其中最受欢迎的是陈恩的小说，所有中国人都在学习这部小说，因此它成为了一种 “热”媒体；而动画版的出现，又使它成为了一种 “冷”的大众传播手段。要理解这一现象的存在，最重要的是要记住这些情况，尤其是 ″冷 ″大众传播媒介能够最大限度地提高受众的参与度。

作为“影像的影像”，动画拥有巨大的潜力，以讽刺和游戏的方式呈现内容。这或许解释了动画作品中广泛存在的“笑料元素”现象，从轻松的幽默到讽刺甚至黑色讽刺，动画都能灵活运用这些表现手法。

自 21 世纪初以来，中国学者对文学作品的动画改编表现出了特别的兴趣。这一现象的出现主要源于中国对自身民族文化遗产日益增长的重视，以及对动画作为大众传播媒介的多样化可能性的深入探索。

在 2012 年的博士论文中，林清[26]提出了中国动画电影改编中运用的三个主要原则：首先是社会的现实需求和受众的期待；其次是通过动画符号讲述故事的手法；第三是精选文学原著的核心价值，并在当代背景下进行解释。在同年邵杨[27]的博士论文中，他指出中国动画需要对传统文化进行重构，特别提到经典文学作品的动画化改编，并强调了传统文化如何成为动画的宝库和灵感源泉。吴斯佳[28]在其博士论文中则专注于文学经典在动画中的视觉化策略，强调了作

[25] 同上。C.142.
[26] 林清.论中国动画电影：博士论文.- 上海，2014 年.
[27] 邵杨.重建中国动画的文化传统：博士论文。- 浙江.2012 年。
[28]吴斯佳.从文学经典视角看动画电影的改编研究.博士论文.- 浙江.2014.

者视角和文学经典对动画产业发展的深远影响。崔亚娟[29]在 2019 年的毕业论文中展示了银幕改编中关注人物定位、情节、时代契合度和文化内涵运用的重要性。

因此可以说，动画改编的现代阐释中的动画设计推广理论是一个非常年轻的科学研究分支，正在迈出它的第一步。关于文学原著动画版本的表现性符号代码的分析仍然非常少，关于此类动画的社会存在同样是一个广阔的研究和发展的领域。

1.3.4 关于《西游记》改编动画的中国研究

2005 年，颜慧和索亚斌[30]合著的《中国动画电影史》附录 N “中国动画电影年表”介绍了 1941-2005 年间改编的 12 部《西游记》动画片。

宋贞和在 2010 年的博士论文中讨论了中国、韩国和日本等东亚国家改编《西游记》的电影、电视剧、漫画、动画和出版物的情况。作者强调，《西游记》的游戏性是改编作品数量众多的原因。他主要分析了在中国、韩国和日本制作的《西游记》改编作品的不同特点，这些特点与不同国家的文化特点有关，并向未来在不同文化背景下制作的作品的作者提出了建议，以便公众能够更好地理解和接受。[31]

罗良清（2020）认为，近十年来，尽管中国有大量根据《西游记》故事改编的动画电影，但只有《大圣归来》获得了良好的票房和观众口碑。一方面，该片讲述的是当代孙悟空的故事；另一方面，作为一面社会镜子，它应该反映不同时代的意识形态话语，并传递时代精神。

从影片的叙事符号和叙事策略来看，尤其是寓言式的叙事模式，罗良清指出，在动画电影中我们应充分展现虚拟想象的生动性，同时遵循现实主义表达原则。应当创造具有东方魅力和艺术叙事风格的中国动画，重视叙事与东方视觉符号的结合，积极探索中外动画电影创作与接受中的编码与解码关系。这样，我们中国人才能通过跨文化的方式，让这些具有世界意义的民族瑰宝为外国人所理解和接受。[32]

即使是对有关这一主题的文献进行粗略回顾，也会发现在其发展过程中存在许多研究的空间。尤其是在动画电影的特殊性这一根本问题上，以及在经典文学作品视觉化方面的特殊可能性上。综上所述，关于文学作品影视改编的理论和实践研究相当多，但关于文学作品动画版，特别是《西游记》的研究相对较少。现有的讨论和研究尚未形成关于这些主题的科学思想体系。同时，需要注意的是，就在世界范围内越来越多地转向包括动画改编在内的各种类型的古典文

[29]崔亚娟.中国古典文学作品改编动画的传统与创新--以《西游记》和《封神榜》为例 // 电影文学.- 2019.- C．14-18.

[30]杨慧（Yang Hui），苏亚斌（So Yabin）。中国动画电影史》。- 北京：中国电影出版社，2005 年。

[31]孙贞和.《西游记》与东亚大众文化：博士论文.上海，2010 年.

[32] 罗良清.《西游记》动画电影的民族化、跨文化化与寓言化：过去十年的改编与传播 // 南京航空航天大学艺术学院. 2020. 第 4 期. 80－84 页.

学作品的音像改编的同时，我国近十年来成功的动画作品也都是古典文学作品的动画改编，尤其是与传说和神话相关的作品，也就是与《西游记》属于同一类别的作品。因此，显然需要深入开展该领域的研究，以满足中国动画市场的发展需求，而这一市场亟需此类研究，同时也对全球电影艺术和大众传播具有重要意义。动画作为数字文化产业的基础，已成为现代文化的主流领域，这也使得该主题更具现实意义。

在研究了大量致力于阐释电影视觉化、动画和文学原著动画版的具体内容的研究之后，作者得出结论，迫切需要对动画设计及其特性进行全面深入的理论研究。

第二章 吴承恩小说《西游记》在影视媒介中的视觉改编艺术特征

2.1 《西游记》在日本和英国的动画改编

各国对中国古典小说《西游记》动画版的兴趣表明，民族文化的优秀作品成为世界文化遗产，世界文化的优秀作品有机地融入民族文化。因此，《西游记》为中国以外的动画改编揭示了新的主题。由于这些动画片的流行，《西游记》在世界许多国家被人们所熟知和认可。

改编自这部小说的外国动画片主要集中在日本和英国。在下表（表 3）展示了这些作品：

	导演	作品	国家
1	大藤信郎	《切纸细工西游记 孙悟空物语》	日本
2	薮下泰司 手冢治虫 白川大作	《西游记》	日本
3	远藤彻哉	《最游记 RELOAD》	日本
4	鸟山明	《龙珠》	日本

表 3：国外《西游记》题材动画版本选编

2.1.1《西游记》在日本的动画改编

纵观日本不同时期制作的动画版《西游记》，不难发现这些作品的拍摄风格迥异，情节也往往与文学原著大相径庭。它们在题材处理和风格上也与中国动画片截然不同。人物形象发生了变化，故事本身也往往与原著不符。我们的观察主要基于《西游记孙悟空物语》、《我的孙悟空》、《最游记 RELOAD》和《龙珠》
等具有代表性的日本动画片（见表 3）。

1926 年，著名动画导演大藤信郎拍摄了动画片《西游记孙悟空物语》。这位动画师的作品在日本动画史上占有重要地位。在创作《西游记孙悟空物语》（图 2.1.2、2.1.3）时，他使用了只有日本才有的特殊艺术—千代纸动画。这部动画片长达 8 分钟。它讲述了唐僧师徒前往西天取经，途中救出了被困山中的孙悟空，并收其为徒的故事。后来，孙悟空又打败了伤害妇女的猪八戒，猪八戒也成了唐僧的弟子。唐僧的下另一个徒弟是沙悟净。再往前走，有一座雪峰山（其实就是日本的富士山）（图 2.1.4），这里就是存放大乘佛经的雄宝殿。僧人请求如来佛祖将佛经赐给他，而如来答应让旅行者乘坐装有经书的龙车返回。

在根据手冢治虫漫画改编的日本动画电影《我的孙悟空》（图 2.1.5）中，孙悟空被塑造成一个可爱的男孩，特征是长长的耳朵、大大的眼睛和圆圆的鼻子。其他角色，包括神明、妖怪和怪物，都是可爱风格的设计。关于沙悟净的形象，在一些作品中他被描绘为一个河童，但

在这部作品中，他被呈现为一个粗犷的男人，而不是河童（见图 2.1.6、2.1.7）。在日本，有许多动画作品都以小说《西游记》为主题。但其中最著名的要数《最游记》。这部作品不仅时长最长、情节最复杂，还享有极高的人气，被视为《西游记》的最佳动画改编之一。值得一提的有四部作品：《幻想魔传最游记》（2000 年）（见图 2.1.8、2.1.9）、《最游记 RELOAD》（2003 年）（见图 2.1.10、2.1.11）、《最游记 Reload Gunlock》（2004 年）（见图 2.1.12、2.1.13）以及《最游记 RELOAD BLAST》（2017 年）（见图 2.1.14、2.1.15）。此外，原创光盘动画有最游记 RELOAD 埋葬篇（2007）、《最游记外传》（2011）两部，剧场版动画则是《最游记 Requiem 落选者的镇魂歌》。 （见图 2.1.17）。

《幻想魔传最游记》中的动画改编最显著的特点就是角色。这些主要角色是一个由四个成员组成的团队，包括师徒四人，以及红孩儿、牛魔王、观音菩萨、哪吒等原创角色。作者为他们添加了许多细节，如身高、体重、武器、星座、血型等，因而使得这些角色更加生动和立体。

孙悟空是个调皮捣蛋的家伙，如果摘下头上的紧箍咒，他就会变得难以控制，他精力充沛、不知疲倦，喜欢打斗和破坏，十分危险。猪八戒的功夫主要是气功，但性格温和友好。沙悟净则是一个拥有红色头发的妖怪与人类的混血儿，他喜好美色、烟酒，他使用的武器是带有锁链的月牙铲，也有非常强的战斗力。白龙马则是随时可以变身，如可变身为车辆，载着四人去取经，这组富有个性的角色引用了中国古典名著《西游记》中人物的名字，但却完全颠覆了原著中的形象，虽然故事背景设在古代，但他们的行为、习惯和武器都非常现代，这为影片增添了后现代的色彩。而人与妖相互混杂的四人各有自己内心的伤口，对其心理历程细腻的刻画，把观众带入一个感伤而又不失温情的世界。

《龙珠》是根据鸟山明的漫画系列《龙珠》改编的第一部电视动画（见图 2.1.18，2.1.19）。这些漫画曾以章节形式在杂志上连载（1-194 章）。虽然故事中有孙悟空和猪八戒，但这些角色与文学原型没有太大关系，唯一能反映孙悟空猴子本性的只是他那条长尾巴。整个故事的背景从地球空间转移到了无尽的宇宙空间。故事讲述了孙悟空在童年时期与爷爷一起生活在森林里，爷爷给孙悟空讲述了一个古老的传说：世界各地散落着七个名为“龙珠”的小球，谁能将它们集齐，就可以召唤神龙申龙，实现任何愿望。在爷爷去世后，孙悟空踏上了寻找龙珠的艰险旅程。与此同时，他的对手也在寻找龙珠。在寻宝的过程中，孙悟空结识了许多朋友，他们包括住在城里的老师龟仙人、资深学徒库林以及美丽的布玛。孙悟空和他的朋友们多次与敌人交战。为了追寻自己的梦想，孙悟空不断进行自我提升，变得更加强大。这一版本的情节重新构思了小说的奇幻世界，并添加了一些爆笑的情节，体现了日本漫画的风格特点。

2.1.2 《西游记》在英国的动画改编

动画电影《东游记》是《西游记》在英国的主要代表动画（图 2.1.21）。东西方文化在超自然现象处理上的巨大差异，导致这一中国小说未能引起欧洲和美国动画制作人的广泛关注。

这部动画片是英国广播公司（BBC）在 2008 年北京奥运会期间播放的奥运宣传片《东方之旅》，由摇滚歌手达蒙-阿尔巴恩和漫画家杰米-休利特共同创作，前者曾为歌剧《西游记》谱曲，后者则是歌剧的设计者。这部两分钟的影片讲述了石猴诞生的故事（传说孙悟空是石头所生，故名石猴），讲述了孙悟空与猪八戒、沙僧历尽磨难、斩妖除魔取得真经的过程，然而，他们的最终目的地并不在西方，而是在北京。

在这部短片中，孙悟空、猪八戒和沙僧从不同的地方出发，利用自己的能力参加各种体育项目，如掷铁饼、跨栏、撑杆跳、单杠和游泳，并结合中国功夫，最终打败了各种妖魔，最终抵达北京国家体育场“鸟巢”，在那里举行了奥林匹克运动会，并点燃了奥运圣火（见图 2.1.22-2.1.27）这部影片通过BBC在多个平台上播放，包括电视、广播、互联网和手机，吸引了公众的关注，并获得了广泛的欢迎。

在日本，创作了许多类似的版本，但其中最优秀的作品并非单纯地再现中国小说，而是借用知名角色和“取经”的概念，创造了其他新的角色和故事。以英国制作的宣传片为例，可以看出《西游记》的情节和人物对西方观众来说依然显得相当陌生。

2.2 从谢尔盖·爱森斯坦的动画原理思想解读根据小说《西游记》改编的中国动画电影

《西游记》（发表于16世纪末），被认为是吴承恩所著，是中国四大古典小说之一，被称为“四大名著”。在欧洲的美学和体裁分类中，现代学者将吴承恩的《西游记》描述为一部带有幻想和讽刺色彩的“流浪汉小说”或“史诗小说”[33]。《西游记》共有 100 回，围绕着“取经”之旅和一群人物展开情节。这部小说有着丰富的历史背景，源于唐代（618-907 年）真实的事件——唐僧玄奘的西行取经，他希望能获得真正的佛教经典。这个旅程在与商人的陪伴下，经历了重重困难，途经 24 个国家（见图 2.2.1）。然而，这个有文献记载的故事在众多口头传说和版本中迅速演变为典型的神话故事，成为通向真理的道路，英雄们在这条路上必须克服许多致命的危险作为考验——否则就无法获得智慧。玄奘的形象似乎被分裂开来：他被视为圣者，成为了宗教故事的主人公；而在民间故事、舞台表现、漫画和音乐剧中，他则继续作为传奇角色出现，但并非故事的核心。唐僧的形象转变为民间传说中的人物，同时也拥有了他的徒弟和伙伴。

[33] 罗加乔夫，A. 前言。《西游记》（《西游子》）// 吴承恩，《西游记》。第 1 卷，第 5 章——“九边形出版社”，第 14 页。

不止一位作家在这一民间故事的基础上创作了自己的变体，随着时间的发展，这些版本不仅融合了佛教的教义，也包含了其他中国故事，逐渐远离真实的历史，综合了专业的说书传统、戏剧、绘画和诗歌，并增强了娱乐性。然而，20 世纪时被认可为经典的文学作品的正是吴承恩的这部小说。从中国经丝绸之路到印度的旅程上，唐僧玄奘、半人半猴的孙悟空——这个拥有 72 变和神奇能力的角色，作为故事的核心反叛者；半人半猪的猪八戒；以及身为前恶魔食人的沙僧（沙悟净），这个有着红色胡须、佩戴人头骨项链的巨人；以及曾是王子的白龙马。（图 2.2.2、2.2.3）

在中国，基于《西游记》故事创作了许多动画作品。下面我们将介绍一些在当时被认为最成功和最具创新性的作品，包括《铁扇公主》（1941 年）、《猪八戒吃西瓜》（1958 年）、《孙悟空：大闹天宫》（分为两集；1961-1964 年）、《丁丁战猴王》（1980 年）、《人参果》（1981 年）、《小八戒》（1983 年）、《孙悟空大战妖怪系列》（1984-1985 年）、《小悟空》（1987 年）、《孙悟空与三件宝贝》（1989 年）、《西游记》（1999 年）、《孙悟空大战二郎神》（2007 年）、《西游记之大圣归来》（2015 年）。

在本研究的这一部分，作者的任务是分析这些作品的共通之处，特别是从谢尔盖·爱森斯坦对动画艺术本质的理解出发。需要注意的是，早期的动画风格往往更接近于迪士尼风格的人物表现和传统山水画技法（尤其是在背景的描绘上），而后期的作品则越来越多地体现出中国动画的独特特征，同时又以一种矛盾的方式逐渐融入了大众文化的规范，在这种文化中，民间艺术的经典模式被公式化所取代，文学人物则变成了陈词滥调的形象。

这些动画项目中的角色往往被夸张地描绘出来。例如，在猪八戒的形象和行为中，粗俗的本性、懒惰和好色被夸大得淋漓尽致；而孙悟空则展现出超越所有凡人和天神的力量，仅次于佛陀，其狡猾程度更是达到了惊人的夸张。

《西游记》及其众多版本构成了一个独特的现象。它在高雅的精英文化和民间文化中都享有盛誉，其故事情节不仅在中国人中广为人知，也深受其他亚洲国家甚至其他大陆居民的喜爱。而孙悟空更是成为 20 世纪大众文化的真正英雄。

确实，这些具有鲜明形象特征和表达特点的角色，以及“取经”这一情节，正是动画片中“公路电影”类型的理想题材，而这种表现形式在 20 世纪已经成为现实。传统电影的表现手法天生趋向于写实，这种特性不仅改变和复杂化了隐喻的呈现方式，还限制了观众的想象空间；而动画天生具有象征性的画面和运动特征，在传达中国文化中常见的隐喻和吸引观众参与形象构建方面则更具优势。当然，如今电影也运用了电脑特效，而在此之前，神话形象是通过人工

模型、木偶、化妆、面具、剪辑、加速或减速拍摄及其他特效来实现的，但这种电影屏幕上的虚拟现实始终存在可信度的问题，尽管它可能给人留下深刻印象。[34]

尽管电影屏幕所呈现的虚拟世界可能令人印象深刻，但其真实性始终存在疑问。根据加拿大媒体理论家马歇尔·麦克卢汉的定义，动画是一种“冷媒介”的大众传播手段[35]。用谢尔盖·爱森斯坦的术语来说，动画极具吸引力，能够让观众深深沉浸在屏幕或显示器上的情节中，产生参与感、包容感和共创感。正利特维娜所指出的那样，当人处于虚拟现实之中时，他既是其对象，又是其主体[36]。动画能够实现观众的深度沉浸，就像玩家沉浸在电脑游戏的虚拟现实中一样。当然，与游戏玩家不同的是，动画电影的观众（目前）无法改变角色的动作或剧情的发展，但如果动画设计得当，效果会非常接近这种沉浸体验。这位艺术评论家还精准地指出，后现代美学在当代社会发展的新阶段上，呼应了童话般的美学和奇幻剧场的理念。[37]。

苏联电影经典导演谢尔盖·爱森斯坦（1898-1948）对动画电影本质的观点，作者尝试通过导演在不同年代对迪士尼作品的多篇笔记进行重构，这些笔记原本是为一篇未完成的文章而准备的材料，并汇编成一本书。在下文中，将引用该书中的相关内容。

如果说爱森斯坦把查理-卓别林的世界称为“失乐园”，把迪斯尼的世界称为 “回归的乐园”[38]，那么根据《西游记》改编的动画电影世界就可以被称为“反叛的节日”，这是有道理的，也符合这部经典电影的精神，尤其是考虑到爱森斯坦本人也喜欢挑战传统规则，是个十足的顽童[39]，因此，他对孙悟空这个诡计多端的角色可能会非常喜爱。

爱森斯坦认为，电影的主要问题在于每次都要重新处理逻辑、理性与前逻辑（感性）的关系。若不呼应人类意识中尚存的前逻辑层次（潜意识），就无法表达复杂的抽象思想。爱森斯坦认为，沃尔特·迪士尼的作品中，幼稚、前逻辑、自由的表达达到了极致。而类似的动画风格，即使与迪士尼的风格有所不同，比如中国艺术流派或艺术学校一样，可以遵循这一理念。不过，需要强调的是，原始人和现代儿童的绘画“幼稚”源自他们对世界的自然认知能力，是一种自然表达。而动画艺术的“天真”和“幼稚”则是经过精心制作的结果。动画创作者作为专业人士，完全有能力以其他方式进行现实主义的表现，而现代观众，无论是儿童还是成年人，

---

[34] 单词“virtual”最初的意思是“真实的”或“真正的”。

[35] 麦克卢汉·马歇尔. 《理解媒介：人的外部延伸》/ 尼古拉耶夫译. 莫斯科; 茹科夫斯基: CANON-press-C, 库奇科夫出版社, 2003 年. 第 27 页。

[36] 利特维娜 T.V. 《新媒体设计：高校教材》/ T.V. 利特维娜. 第 2 版，修订增补. 莫斯科: 尤赖特出版社, 2018 年. 第 32 页。

[37] 同上，第 44 页.

[38] 谢尔盖·爱森斯坦。《迪士尼》。—— 现代艺术博物馆“车库”。边缘出版社 (PDF)。

[39] 伊万诺夫·维亚切斯拉夫·全斯.《未知的爱森斯坦：艺术家与先锋派的问题》。爱森斯坦的顽皮绘画和他艺术的“主要问题”[电子资源]. 网址：http://kogni.narod.ru/eisenstein.htm（访问日期：2023 年 1 月 19 日）。

也都不再将图像与现实混淆。换句话说，动画是一种“人为的天真艺术”，一种“专业的天真”[40]。

迪斯尼动画的世界是那种软软的、毛茸茸的，角色让人忍不住想伸手抚摸，令人感到温馨。然而，中国动画的世界却并不以温馨取胜，而是相对尖锐、立体、粗犷，给中国人带来一种故乡与亲情的归属感，而在西方人眼中，这些角色却颇具异域风情。然而，全球化标准化了各种文化形象，抹去了文化的独特性，使它们变得像蜘蛛侠、巴卢熊或史莱克及其众多不那么出色的模仿品一样具有共通性。在当今全球化进程放缓的背景下，文化的民族特色、其保护与发展，变得尤为重要。

在不分析中国文化代码的情况下，导演也注意到，在中国音乐、诗歌以及语言的声音中，蕴含着某种原始的质感，这为动画的设计决策提供了基础。[41]

迪士尼的主题、情节和手法总是将观众的思维引向神话和民间传说的领域，远离形式逻辑和“逻辑壳”。爱森斯坦认为，这是一种正确的创作方式。

动画片中一切都被夸张化了，同时又被简化了——这种矛盾的方式反而让它比客观现实更引人入胜，更具吸引力。

对古代意识中典型的动物和人化野兽形象的分析值得特别关注。在古代，动物符号代码在人类社会中扮演着非常重要的角色。动物代码象征着这样或那样的品质或事物，被编织成一连串的代码，借助这些代码来描述整个宇宙，特别是社会结构。例如，在中国，“月份与鼠、牛、虎、兔、龙、蛇、马、羊、猴、鸡、狗、猪有关”[42]（图 2.2.4），在不同的国家，“月份”与 “动物”、“植物”、方位”、“颜色”、“天体”、“元素/五行”、“金属”、“味觉”、“季节”、“神灵”等组成了整个“对应链”[43]。

在欧洲人身上，这些联系并没有被明确地保留下来，而是或多或少地进入了无意识中；而在亚洲，情况则大不相同，许多联系至今仍被人们阅读。爱森斯坦认为，我们所有人都保留着“物体拟人化”和“动植物人类化”的需求。这一点在儿童身上表现得尤为明显，即便是在成人中也能看到类似的迹象，比如，当他们在黑暗中撞到桌角时，也会忍不住责怪这个桌子。显然，原始画家也是从这种视角来看世界的：他们基于图腾观念 （人类和动物是一个整体）以及万物有灵论 （一切都被赋予了生命和意识）的立场，理解世界。

---

[40] 近年来，“天真艺术”在许多学术出版物中得到了积极的分析，然而在涉及动画电影的研究主题中，却很少被提及。

[41]谢尔盖·艾森斯坦：《迪斯尼》，引自同一版本。

[42] 托波洛夫-В.Н. 动物 // 世界各民族的神话。Encyclopaedia. Т.1.- М.: Soviet Encyclopaedia, 1991.- С.441.

[43] 同上

事物通过人形化形象而变得人性化：森林被视为有灵的“森林之灵”，房子被赋予了“屋神”的特质。因为古人是以自我为标准来判断周围环境的，他们将自身的人性特征投射到物体和现象上，认为它们在某种程度上具有类人的特征。爱森斯坦还引用了中国的寓言《鱼之乐》：人如果不是鱼，怎么能理解鱼的快乐？答案只有一个：以己度人。另一个表现人类与动物融合的例子是波罗洛人（Bororo）部落的印第安人，他们认为自己既是人也是红色鹦鹉——这对于理性思维的欧洲人来说是难以理解的，但对于爱森斯坦所谓的“感性思维”来说却是再自然不过的现象。

历史上将人类与动物分开的下一阶段是图腾崇拜 （一些研究者认为图腾崇拜是原始信仰的起点)。图腾将人类群体与特定的土地、现在与过去、文化与社会、自然与环境联系在一起，同时也为这个群体建立了共同的行为规范系统。图腾祖先通常以具体的动物种类或特定的拟人化生物形象出现。[44]

图腾是某些部落的起源，图腾变成了部落的动物助手，随后出现了转喻和隐喻 （比如，人被比作追随领袖或牧羊人引导的羊群；人如蝗虫；灵魂被比作鸟、昆虫、爬行动物、云、风或火)。爱森斯坦认为，动画也是对万物赋予生命、进行灵活转化的一种表现形式。这种手法通过诉诸最原始的意识层次，对观众产生了最强烈的影响。

在《西游记》的动画版本中，角色往往是半人半猴、半人半猪、曾是王子的白龙马等。他们最能吸引观众的兴趣，也最具观赏性。与迪士尼相似，中国动画创作者不仅在角色形象中融入了动物的外部特征和习性，还通过特殊方式对其进行了人性化处理。然而，无论动画中的形象如何塑造，我们无法说猪八戒是被猪化的人，或孙悟空是被猴化的男人：他们始终是动物，但因人性特质而得以升华。就像猪八戒因其前世的罪行而被惩罚成猪的样子，但他仍然具有人性，即便以猪的形态存在。至于孙悟空，在许多亚洲国家中，猴子象征着智慧和自我牺牲。在印度教的神话体系中，哈奴曼便是一位类人猴神，而一些研究者认为，孙悟空的形象正是源自这一神圣的神话人物。在许多神话中，化身为动物常常象征着获得不屈的力量。爱森斯坦认为，这种观念的原始基础可追溯至古老的图腾崇拜，这种意识的痕迹至今仍存在于现代人类的潜意识中。

爱森斯坦认为，能引发联觉反应的作品，能够同时调动多个感官，从而达到更高的吸引力。例如，音乐可以唤起视觉联想，文字可以带来味觉体验等。虽然在爱森斯坦的笔记中，仅出现了关于这一点的想法，但关于通过主导性媒介形成思维方式的概念，是几十年后由马歇尔·麦

[44] 同上 C.442.

克卢汉提出并发展的。[45]麦克卢汉认为，最早的文化类型以及相应的人类类型是口述的 （即“听觉触觉型”），以听觉和触觉 （接触） 为主。随着文字的出现，尤其是印刷术的普及，逐渐演变为“视觉型”，即“印刷人”；而在电子时代，形成了新的“电子人”，仍为“听觉触觉型”但具有新的特点。麦克卢汉还预测，作为“听觉触觉型”的中国人，在新世界中将会有极大的发展前景。加拿大的媒介学者认为，中国人的意识和潜意识在很大程度上对新的听觉触觉媒介更加敏感。由于汉字书写的使用，中国人的语义和视觉编码之间没有出现如欧美人那样的断裂，因此更符合现代大众传媒的“视听型”要求。在电子时代，一切几乎是同时发生的，因果关系在时间上几乎是合一的，空间和时间因此被消解。网络人同时接收和发送各种不同方向的信息，而这种非线性的存在方式自古以来就是中国人的一种特点。或许，中国动画可以训练这种能力。

现在，让我们回到爱森斯坦对隐喻的思考。

他认为最古老的隐喻类型是运动隐喻--将眼球运动转移到物体上，将眼球运动归因于某个物体或一组物体。“奔跑”的山脊或 “流动”的雾气就是这样出现的。

最后，爱森斯坦对动画电影中音乐的判断值得特别关注。在这里，导演建议不要局限于用一个主题或一组乐器来表达形象。因此，在管弦乐队中，他提倡通过多种方式结合不同的特点来塑造所需的形象。例如，在营造海洋的音乐形象时，一组乐器演奏深度，另一组展现蓝色，还有一组模拟海浪的拍打等等。而仅通过单一特征表现海洋，他则认为是一种庸俗化。

因此，可以得出结论：中国的动画在独立发展的过程中，通过对经典小说的改编，直观而准确地运用了动画创作的原则，即使中国的动画创作者并不了解谢尔盖·爱森斯坦未发表的笔记。正因如此，中国动画不仅在本土观众中赢得了广泛的欢迎，也在国际上获得了一定的认可。爱森斯坦的笔记并非动画创作者的“圣经”或“操作指南”，但它们至今仍具有启发性的价值，并可供动画师和设计师们在创作中加以灵活运用。

通过对爱森斯坦研究的分析可以看出，他认为动画与电影的主要问题在于如何将神话形式的符号与理性的思想内容结合起来。在其未发表的关于迪士尼作品的文章中，爱森斯坦特别关注动物形象作为原始符号的应用——古人曾用这些符号来描述社会和宇宙的结构，这与中国经典小说的角色和情节有直接的关联，也直接契合了动画的本质。

[45]麦克卢汉-马歇尔 Gutenberg's Galaxy: The Creation of Print Culture Man.- K.: Nika-Centre, 2003 [Electronic resource].- 访问方式：http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan%3Dgalaktika_gutenberga.pdf（地址日期02.11.2020)；McLuhan Marshall.理解媒体：人的外部延伸 / Per. s Engl. V. Nikolaev.- Moscow; Zhukovsky: KANON-press-Ts, Kuchkovo Pole, 2003.作者根据麦克卢汉的概念，用单独的一节论述了动画的主题。

2.3 根据小说《西游记》改编的中国动画电影中的艺术形象表现特点

2.3.1 吴承恩的小说《西游记》及其动画改编资源

为了揭示《西游记》文本在动画改编中的演变形式和转化规律，本文选取了中国不同发展时期创作的动画作品作为主要研究材料。研究的重点是创新性、实验性和流行的动画音像作品，共包括 12 部作品，这些作品采用了不同的动画技术，从手绘动画到 3D 动画不等。虽然这作品已在上文提及，但还是以表格的形式对这些数据进行了总结。同时，还选择了具有代表性的国外同类型、同题材作品作为辅助研究对象。根据上述标准选出的主要中国国内作品如下（见表 1）。

吴承恩的中国古典小说《西游记》情节的可视化被多次提及，这与文学作品的开放性、其丰富的文化内涵以及对其内容进行视觉和视听诠释的大量资源有关，尤其是通过动画手段，展现了传统与创新的有趣结合。

《西游记》的形成过程

《西游记》是一部公认的世代累积型的作品，小说《西游记》在内容和形式上形成于四个时代。这四个时代分别是唐代（618-907 年）、宋代（960-1279 年）、元代（1271-1368 年）和明代（1368-1644 年）。西游记》的形成顺序也有明确规定。其内容如下[46]史书记载一《取经诗话》--《唐僧西天取经》（古代戏剧）--《西游记杂剧》--《西游记》（口述故事，平话）--《西游记》（词话本）--《西游记》（简易版）--百回本巨著《西游记》[47]。这些不同历史时期的创作与演变，既展示了《西游记》在中国文学史上的重要地位，也体现了其作为动画改编丰富资源的潜力。

由此可得出，中国的《西游记》故事跨越了一千多年。许多具有不同信仰和人生价值观的人参与了《西游记》的创作，其中大多数人的名字至今仍不为人知。吴承恩的小说就像一个大熔炉，吸收了大量民间故事的变体和属于不同个体的作者版本，因此，尽管最初的主题是佛教典籍从中国到印度的朝圣之旅，却无法确定小说是否具有佛教、道教或其他宗教特征。

《西游记》的民间故事和短篇小说在中国明代流传，明代中期经吴承恩的创新收集和补充，形成了经典小说《西游记》百回本。因此，《西游记》随着时间的推移而不断磨砺和完善，一方面变得越来越经典和完整，另一方面又矛盾地向世人展示了其在不同艺术形式中编排的越来越多的新可能性。在小说创作的明代，唐僧朝圣的故事已经成为传奇。《大唐大慈恩寺三藏法

[46] 20 世纪 80 年代，山西省文化厅曾对多幕剧进行普查（中国组织对此类作品进行官方普查），发现了明朝万历二年的 ″唐僧西天取经 ″节目单，其中部分节目与西游记戏曲有关。从节目单中，我们可以看到话剧和小说的共同情节，包括孙悟空、猪八戒、沙悟净、白龙马等常见人物。

[47] 竺洪波．四百年《西游记》学术史[D].上海：华东师范大学，2005：188.

师传》和《大唐西域记》记录了玄奘法师的经历。这两本书由僧人撰写，是专业的佛教读物。写作的目的是宣扬佛教。值得注意的是，《大唐大慈恩寺三藏法师传》的大部分内容是后来《西游记》历史的来源。根据现存较完整的资料，即《大唐西域记》（图 2.3.1，2.3.2），《大唐三藏取经诗话》（图 2.3.3）、《大唐大慈恩寺三藏法师传》（图 2.3.4）和《西游记杂剧》（图 2.3.5），可以从情节和人物的性质来探讨小说《西游记》的文化渊源。

首先，就情节性质而言，西域朝圣故事经历了一个漫长的演变过程。《大唐西域记》和《大唐大慈恩寺三藏法师传》反映的是一个真实的故事，讲述了一位高僧历时 17 年秘密前往印度取经的真实经历（图 2.3.6）。玄奘行程五万余里。书中描述了高昌（中国现代名称为吐鲁番）以西所有城邦及其地区的总体政治情况，包括传闻所知的 110 个城邦。这些书籍描述了所有这些城邦的领土、地理位置、气候、农业、贸易、习俗、艺术、语言、文字、货币流通、宗教等。为西游故事提供了原始素材和故事框架，并为西游记的历史奠定了基础。

唐代流传的玄奘取经故事基本还是事实，但主要还是文献记载。在宋代，《大唐三藏取经诗话》一书中已经有了孙悟空的原型——猴行者。它描述了猴行者如何帮助唐三藏取经的故事。故事情节相对简单（图 2.3.7），有别于唐代常见的玄奘取经故事。显然，到了宋代，《西游记》故事中开始加入虚构的元素，文本中出现了妖魔鬼怪、各路神仙、孙悟空、深沙神等原型。这为之后的变形奠定了基础，直到约三百年后的中国元朝，才出现了一部名为《西游记》的文本，其内容已大致沿用了现在已知叙事的基本结构，即唐僧（唐朝圣人）、孙悟空等人前往西天取经的故事。

《西游记》的后续版本主要是在元代《西游记》的基础上改编或扩充而成。在这一演变过程中，《西游记》的宗教色彩逐渐减弱，艺术价值和文学价值逐渐凸显。《西游记》从忏悔的佛经变成了公共领域的读物，现在不仅在寺庙里，而且在其他公共场所也由世俗的讲述者朗读。这个备受喜爱的故事很快成为一部脍炙人口的神怪小说。

因此可以说，《西游记》的故事经历了从真实历史到虚构的神话故事，从描述物理世界到形而上学，从简单到复杂的漫长演变之路。

朝圣者的组成也发生了变化：从真人到神佛，从唐玄奘扮演主角到孙悟空扮演主角。参加取经的人数逐渐增加到经典的四人阵容。在《大唐西域记》和《唐大慈恩寺玄藏法师传》两书中，只有青年唐三藏和一个随行小和尚，在《大唐三藏取经诗话》中，就开始增加了猴行者、深沙神等神话人物，取经团队已基本成型。在杨景贤创作的元杂剧《西游记》（共六本二十四折）中，最终形成了由四人和一匹马组成的西游队伍。他们分别是唐僧、孙悟空、猪八戒、沙和尚和白龙马。这里不仅介绍了人物的名字和来历，还介绍了他们之间的关系--就像《西游记》

的经典版本一样。[48]这表明，古典小说《西游记》中的人物性格、人物数量及其关系类型是在元明时期形成的。在此基础上，作者吴承恩通过小说各个章节的不同情节，塑造了多面的人物形象和丰富的人物类型。借助神鬼故事的隐喻，展现了当时人类社会的生活，涉及人间生活的方方面面，以及另一个世界、妖魔、神佛。山中游手好闲、强抢良家妇女的妖怪形象，正是现实生活中强盗欺压百姓的写照。猪八戒、铁扇公主从象征天国的统治阶级成员，变成了与主人公孙悟空作对的人间恶魔，等等。 反映了统治阶级的尖锐矛盾和斗争的激烈，

剧中的孙悟空是一位勇敢机智、敢于与邪恶势力作斗争的英雄，而唐三藏的性格也忠实于历史原型。我们面前的是一次英勇凯旋的行军，展现了他勇敢的精神和不畏艰险的天性；他克服了重重困难和危险，从异国他乡取经，并在第二十三章中返回故土，众仙相送。这是对唐玄奘追求理想的勇气和献身精神的赞美。在该剧第二十三回中，作者借神佛之口称赞他是造福于民的英雄：“西天西如来亲送，中国中和尚才行，南海南菩萨来将。虽苦难重重，但可流芳百世”。意思是说，要想有所成就，就必须有坚定的信念，努力不懈，持之以恒，才能取得成功。杂剧《西游记》是我们所研究现象发展的重要环节，为小说《西游记》奠定了坚实的基础。剧中孙悟空的英雄形象的塑造可能是杂剧的最大贡献。

吴承恩是在各个版本的基础上创造了丰富多彩的人物造型和性格丰满的典型角色。他生动描述了孙悟空神性与人性矛盾结合的猴性，介绍了孙悟空的生平事迹，增加了 “大闹天宫”的经典故事，突出了这位猴王的机智、叛逆性格和巨大神通，增强了人物的戏剧性、神话性和英雄主义色彩，剔除了孙悟空前世化身的负面细节。这使得孙悟空的形象更加立体和形象化，彰显了他在与各种妖魔鬼怪的激战中无畏的精神，并充分展现了他从猴子蜕变为佛的过程[49]。在孙悟空形象的塑造中，作者不仅吸收了前人创作的神猴传说元素，还着重表现了神话英雄的理想，这些理想只有通过持续的艰苦奋斗和克服无数困难才能实现。可以说，这是一部集神秘、神话和幻想为一体的经典，是创意写作的成功范例。同样，这种处理方式也适用于唐僧、猪八戒、沙和尚等人物，他们在故事中的成长历程也展现了从人或妖到佛的转变。

在欧洲人的印象中，吴承恩的《西游记》被认为是带有佛教寓意的流浪汉小说。然而，这种对中国经典文学的定义，仅用欧洲的美学范畴来解释是不够的，除非能展示出这部多层次文本中的各种层次是如何联系在一起的。

俄罗斯汉学家马利亚文在其著作《道的黄昏》中对《西游记》进行了深入解读，基于中国思想家的诠释和他对中国文化的深厚了解。他指出，在中国人的思维中，感性和理性并不像欧洲传统那样被视为对立面，而是被整体地理解为一个统一体。而吴承恩创作《西游记》正是在

[48]竺洪波．四百年《西游记》学术史[D].上海：华东师范大学，2005：208.

[49] 需要指出的是在中国民间传说中，存在几种不同类型的猴神形象。

一个不仅这种传统观念已经存在并成型的时代，还在于感性和理性的极端形式在这一时期被融为一体。这正是为什么吴承恩的小说被高度评价为充满了戏剧性和情感的张力。“总体而言，情感与意识的统一理念在中国传统中是根深蒂固的，传统上往往将心灵与感知等同起来，”马利亚文写道。“然而，感性和理性两者的极端形式的相遇则彻底改变了整个文化价值体系。这不仅颠覆了所有概念的意义，还将反常与荒诞推到了前台，并以讽刺为灵感，更多地诉诸想象而非知识。” 正是在这种新的文化范式下，才得以诞生像《西游记》这样的新型文学巨作，这是一部幻想史诗（该书的首版于 1592 年问世）[50]。在小说中，西游之旅被隐喻为一种精神的修炼，经历各种起伏跌宕。“小说的喜剧语调和荒诞的形象意在提醒读者情节的虚幻性，因为‘心之宝藏’是难以言喻的。”[51]孙悟空能够变幻各种形态，经历所有可能的人生，“仿佛迷醉于整个世界历史之中。如果不是因为他让中国读者联想到他们至高无上的存在——那位能够无穷变化的龙王，那么他可能会被视为最纯粹的分裂性主体的典型代表。”[52]主角及其所有同伴的生活就是一场旅程，但“这场旅程是在道的‘空性一体性’内部进行的，其中的个别生命只是其‘精神生理’某些特质的显现。”正如学者所指出的，“这些几乎混乱的折射和‘万物变化之心’的闪现，与传统的典型形式相一致，这些形式代表了个体存在的极限，但它们本身是多种力量的叠加，因而无实体，完全为空。”在“批判性思维”的照耀下，这些形式失去了整体性，分解成独立的片段，这正是小说的喜剧基调之根本：试图理解孙悟空的种种冒险恰恰引发了笑声。在这里，每一种价值观都会自我否定，每个形象都会自我消解[53]。整段旅程其实是“天心”在物质现实上的投影，因为万物都以自身的阴影来显现其存在。这里的一切都在“突然”或“意外”中发生，“每一事物都被某种‘他物’所证明。”[54]

这种精神“堕入”到文学角色的具体经验存在中，仅在欧洲人眼中才被视为堕落，因为他们是按照自己的欧洲传统进行思考的。对中国人而言，精神的物质化恰恰证实了它的真实性，因为“在中国传统中，精神的存在并不因其下降到物质世界而减损，相反，这种下降反而证明了其真实的存在。”[55]

在马利亚文看来，这里体现了禅宗元素融入中国传统的过程。孙悟空的奇幻历险既具有自然主义的一面，又充满幻象，因此充满了喜剧性。这些历险仿佛落入了存在的缝隙之中，进入

[50] 马利亚文《道的黄昏：新时期中国文化》. 莫斯科：设计 • 信息 • 制图信息中心，阿斯特丽出版社，AST 出版社，2003 年。[电子资源] – 访问网址：https://sredotochie.ru/wp-content/uploads/sumerki-dao-2003-scan.pdf（访问日期：2023 年 2 月 22 日）。 – 第 147 页。
[51] 同上
[52] 同上
[53] 同上，第 148 页
[54] 同上
[55] 同上

了“物与物之间的共存状态”（马利亚文的表述），从而使得不可信的事情反而成为真实性的标准，而孙悟空那些不可思议的历险反过来成为了最高的心灵清明。通过幻象和变形来发现真理，这是一种非常典型的中国式思维方式，同时也是一种后现代的思维方式。

进一步的观点认为，孙悟空的故事“表达了对‘驭心’的思想”。因为，“心散则成魔；心定则成佛”[56]。

小说的动画资源

动画资源的开发

在揭示了维持小说多层次文本统一性的因素之后（如马列维尼所做的那样），就能明白，不能以简单的社会学视角来解读这部小说，也不能仅仅将其视为普通的儿童故事。只有在此基础上，才能清晰地看到这部作品中蕴含的动画改编潜力，尤其是数字动画的直接可能性，这些可被称为小说的动画资源。

小说在形式上提供了极为丰富的素材，几乎任何类型和形式的视觉化呈现都可以在此找到合理的依据。尽管小说中的单个故事是按照特定的文学规范创作的，但传统读者和听众在阅读或聆听时并不会感到疲倦，因为这几十个故事在内容和叙述风格上都各有不同。

这部小说在主题上也极其丰富。故事发生在三个世界，从天堂到地狱，以及小屋、寺庙、道路和宫殿等各种场景中。至关重要的是，尽管小说中包含了众多不同的故事，但每个情节都遵循相似的基本原则：考验、善与恶、斗争、帮助、拯救等等。在这一点上值得注意的是，从结构和角色设置来看，《西游记》可以用苏联民俗学家、符号学先驱普罗普（1895-1970）的理论进行分析，这些理论在他的《故事形态学》（1928 年）和《神话故事的历史根源》（1946 年）[57]中有所阐述。而小说的历史也证明了普罗普关于故事仪式起源的观点，这些故事源于有关成年礼的仪式文本。不过，在《西游记》的情境下，其最初的灵感源自真实的历史事件，之后主角唐僧仿佛过上了“双重生活”：在佛教寺庙中作为宗教仪式的中心人物，同时在民间故事中作为神话史诗的角色继续存在。

这部小说包含了具有普世意义的主题，对动画制作者而言，唯一的问题是：小说中的某个主题是否能够吸引当代观众。同时，吴承恩的《西游记》是一部深具民族特色的作品，蕴含着中国民族精神的密码。而正如麦克卢汉所预言的那样，中国的民族精神比欧洲或北美更能应对

[56] 同上，第 150 页

[57] 普罗普.《故事形态学》. – 列宁格勒：Academia, 1928 [电子资源]. – 访问链接: http://feb-web.ru/feb/skazki/critics/pms/pms-001-.htm (访问日期: 2023 年 2 月 27 日); 普罗普，V.Я. 《神话故事的历史根源》. – 莫斯科：迷宫出版社, 2000。

现代信息社会的挑战。已有大量中国动画作品改编自《西游记》，从《铁扇公主》（图 2.3.8）（1941 年）到《大圣归来》（2015 年）（图 2.3.9）。

在过去的 80 年里，中国共创作了 15 部代表性的《西游记》改编动画作品（本文选取了其中一些进行分析，实际上在此期间制作的《西游记》改编动画远不止这些）。《西游记》确实为创意想象提供了无限的可能性，幻想世界最适合用于动画表达。小说中有许多富有视觉吸引力的，或者可以说是“适合动画化”的角色和场景。小说的幻想世界及其神话动机本身就具有象征性特征，而在动画语言的转换中，这种象征性得到了加倍的体现。正如洛特曼在关于电影的研究中所观察到的，电影作为一种自然主义艺术，增强了现实世界的真实性，而动画则加倍了文学世界的象征性（动画电影的基础无论如何仍然是文字，至少在剧本形式上是如此）[58]。

需要特别强调的是：动画的世界能够将人类活动中那些本质上无法被视觉呈现的重要领域进行可视化。的确，比如：如何展现科学家工作的本质？表面上看，只是坐在那儿写东西而已。又如，如何表现作曲家的内心世界？他只是坐着记谱，而这种外在形式并未真正反映其内心世界。在电影中，哲学、象征性的形象世界、那些无法用眼睛看到或触摸到的内容尚未得到充分呈现。然而，正如德国哲学家恩斯特·卡西尔（1874-1945）所指出的那样，人类与动物的区别恰恰在于人类是“象征性动物”，即能够进行符号化的存在。而各种乌托邦正是象征性的世界，这些世界难以或几乎无法通过电影这种本质上是自然主义的媒介来进行可信的呈现。电影仅能进一步强化对客观现实的表现，而动画，尤其是《西游记》题材的动画电影，则由于动画的双重虚拟性，可以成功实现这些象征世界的表达。

不仅如此，创作此类动画的成本和难度要远低于真人电影创作（尽管动画领域也有其独特的挑战）：不需要选择和改造自然景观，不需要演员选角和导演对演员的指导等。随着 3D 动画技术的快速发展，它能够在不真实的世界中创造出逼真的场景，使动画变得更加具有说服力。正因如此，如今动画被越来越多地与后现代主义联系在一起，并且常常提到法国哲学家、文化学家和摄影家让·鲍德里亚（1929-2007）的名字。他提出了“超现实”的概念，在这种超现实中，人类无法区分现实与虚构。超现实的基础是“拟像”，即那些没有原型或原型未知的现象。鲍德里亚认为，电子大众传播工具的普及使世界成为拟像的世界，而动画被视为这一新世界的一部分已成为研究者们的共识。[59]

[58] 洛特曼.《论动画电影的语言》//《文化符号学》.符号系统研究 X.——塔尔图，1978 年，第 141-142 页。

[59] 参见，例如：Athes H. 《鲍德里亚、Sepultura 与史蒂夫·卡茨的动画：反乌托邦的共同基础》 //《Hermeneia：诠释学、艺术理论与批评杂志》，2019 年，第 22 期，第 173-180 页。URL：http://hermeneia.ro/wp-content/uploads/2019/05/14_Athes.pdf（访问日期：2023 年 2 月 24 日）。

正如前文所提到的，《西游记》是一个多层次、多维度的文本，仅将其视为一个简单的童话或神话是不够的。尽管浅显的大众观众可能无法清晰地表述其中深层次的内涵，但这并不意味着这些层次对他们没有影响，他们往往只是读取最简单的表面层次。需要特别说明的是，这部小说至少在两个方面可以被视为一部哲学作品，不过需要强调的是，这里的“哲学”并非西方意义上的那种哲学体系（如康德或黑格尔的范畴系统），而更应被视为一种智慧，与中国的民族思维相对应。

首先，小说的各个情节展现了通往理想的道路。整部小说共有 100 回，展示了一场超现实主义的斗争，这种斗争指向现实中的理想，即最真实、最有效的奋斗方法。正如中国学者和维·维·马里亚文所指出的，这种斗争方式带有一种中国思维中的悖论。然而，这种斗争并不适合于政治解读，而是指向人类的最高价值，这些价值只有通过坚持不懈的努力和不断克服各种困难才能获得。举例来说，小说的主线就是主角从神猴变成佛陀的过程，这也是《西游记》的核心情节。

这是一部真正的幻想文本。如果其中的幻想性没有达到顶峰，那它就不算是一部真正的幻想作品。熟悉最奇幻的故事的人也最了解最真实的事实。最奇幻的行为也最为真实。正如袁于令[60]在《西游记》序言中所写，高度的夸张、虚构和幻想是将神话和宗教动机转化为哲学思想的工具。在中国文学史上，许多小说都是以幻想为题材，但它们的巅峰之作就是《西游记》。

《西游记》第一至第八回描绘了孙悟空的诞生；第九至第十二回描述了取经的缘由和唐僧的出世；第十三至第九十九回讲述了取经的全过程；最后一回（第一百回）则揭示了如何获得真经并成佛的过程。这些故事具有哲学意味。比如，孙悟空自出生起就修习道教以求长生不老，后来大闹天宫，最终被如来佛祖镇压在五行山下。这是一种隐喻，寓意着我们必须学习正确的方法来对抗不公，同时暗示着“山外有山，人外有人”。人生中没有绝对的自由，也没有适用于所有情况的规则。孙悟空后来皈依佛教，保护唐僧前往西天取经，最终被封为“斗战胜佛”。这表明，只有通过不懈努力和持之以恒的奋斗，人们才能获得幸福。

《西游记》虽以唐僧去印度取经的故事为主线，但全书由多种情节构成，每个故事都蕴含着不同的哲学教诲。即便是同一个故事，也可能有不同的哲学解读。

[60] 引自：朱一玄、刘硫忱，《西游记资料汇编》，郑州：中州书社，1983 年。在维·维·马里亚文的译文中，这些序言中的句子是这样表达的：“如果文学不具幻想性，那它就不是文学；而如果幻想不达到极致，那它就不算是真正的幻想。因此，可以理解为，世界上最奇幻的事件才是最真实的。因此，与其谈论现实，不如谈论奇迹；与其谈论神圣，不如谈论妖魔。因为妖魔象征着全然不同的事物，而理解了这一点，人就能成佛。”（马里亚文，《道的黄昏》，引自该书，第 149 页）。

然而，这部小说不仅仅是关于哲理和教诲的结论。其次，它还作为中国民族心态的“心电图”和“X 光片”，直观地展现了中国人的思想情感。中国人在阅读小说或观看其动画改编时，仿佛是在一面反映自身意识和自省的理想之镜中审视自己。

因此，可以认为，这部中国古典小说《西游记》蕴含着丰富的动画资源，这不仅对中国动画产业具有重要意义，在信息时代的全球范围内也引发了广泛的兴趣。

唐僧与其同伴前往印度取经的历史事件，随着岁月的流逝逐渐演变成了民间传说、戏剧作品，最终被多位作家改编为小说，而其中最经典的便是吴承恩的《西游记》。正是这种从真实事件和人物演变为传说、神话，从地理迁徙和实地旅程转变为人物的形而上之旅的过程，使得《西游记》在不同时代和不同国家广受欢迎，甚至被改编成动画作品，包括中国、日本、英国等国家的动画制作人都曾改编这一故事。

对这一文学作品的深入分析，揭示了小说独特的特征，特别是其极适合以动画形式进行视觉呈现。除了形式、情节和主题上的丰富性之外，这部小说还深植于集体无意识之中。与此同时，《西游记》属于幻想文学的范畴，而动画设计则是展现幻想故事的最佳方式。吴承恩的小说不仅是中国的文化瑰宝，同时也是世界文化遗产。

在这一背景下，加拿大媒介理论家马歇尔·麦克卢汉的一句至关重要的观点值得强调：在信息社会中，正是中国的思维方式——其对网络世界和网络人类的理解——变得尤为重要。

2.3.2 探索与实验时期：动画电影《铁扇公主》的艺术视觉设计特点

中国动画的起源可以追溯到 20 世纪 20 年代。最早在 1918 年进入中国的动画片是来自美国的，给中国观众带来了文化冲击。万氏兄弟（万赖鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰）受到启发，萌生了独立创作动画的念头。尽管当时他们无法获得生产动画片的技术，但他们熟悉皮影戏、中国山水画和戏剧艺术。经过多次实验，万氏兄弟最终制作出了最早的原始动画作品。1922 年，首部中国动画短片《舒振东华文打字机》问世（现已失传）。1926 年，具有重要历史意义的中国动画里程碑是黑白短片《大闹画室》。接着，又创作了《一封书信寄回来》和《纸人捣乱记》（图2.3.10）。这些作品的作者是中国动画师，但其风格明显受到欧美动画的影响。1935 年，中国第一部有声动画片《骆驼献舞》问世（图 2.3.11）。1939 年，随着沃尔特·迪士尼公司制作的首部动画长片《白雪公主与七个小矮人》在中国上映（图 2.3.12），引发了人们对迪士尼风格的热情。不过，这种热情被赋予了中国特有的色彩——人们开始构思创作一部类似的受欢迎动画片，但内容基于 16 世纪中国经典小说的故事情节。

当时，中国正处于抗日战争时期（1937—1945 年），在政治、经济、军事和文化建设方面都相对落后。尽管万氏兄弟在制作中国首部黑白动画长片《铁扇公主》时克服了无数技术和人

力上的困难，但该片的制作一度濒临停工。然而，经过一年半的艰苦努力，这部影片最终于1941 年完成。导演万赖鸣曾说：“自中国动画诞生以来，其题材就不同于西方。在苦难中的中国，我们没有时间开玩笑。我们必须唤醒我们的同胞。[61]” 值得注意的是，中国人一开始就认识到动画的民族凝聚作用，并将其作为一种意识形态任务，而不是事后才意识到。换句话说，动画作品的精神价值被视为首要目标，而不是其设计、色彩等方面的表现力。虽然这对今天的动画爱好者来说可能显得有些不可思议，但当时激发全国的抗敌精神正是创作者的动力。正如导演万赖鸣所言，这部影片不仅是为了动画创作的成功，更是寄托着全国团结抗战的希望，希望中国人民能够在抗战中取得最后的胜利[62]。

《铁扇公主》作为《西游记》的首次动画改编，是在另一个文学杰作的基础上诞生的创作成就，开创了新的动画视觉化进程。这部影片所体现的反抗精神不仅仅是一次激情的表达，而是一个有意识的道路选择。作为一部面向各年龄段观众、体现民族精神的动画作品，《铁扇公主》因其广泛的受欢迎程度，成为了真正的“人民作品”，而非当局的政治宣传品。

影片全长 80 分钟，由中国联合影业公司制作。故事情节基于吴承恩《西游记》第 59 至 61 章的内容，讲述了猴王孙悟空如何从铁扇公主手中夺取芭蕉扇，以扑灭挡在取经之路上的火焰山之火。唐僧玄奘命令他的三个徒弟——半人半猴的孙悟空、半人半猪的八戒和沙悟净（沙僧）前往铁扇公主处取扇。然而，铁扇公主因孙悟空曾伤害其儿子红孩儿而对他心怀怨恨。因此，孙悟空不得不施展巧计和法术，通过多次变化来欺骗铁扇公主及其丈夫牛魔王（在俄语配音中称为“Быкоголовый Князь демонов”，其形象在动画中借鉴了历史剧中将军的形象）。最终，孙悟空成功取得魔扇，在灭火后将其归还。

在这个故事中，几乎所有角色都采用了巧计和诡计，但取经人这样做是为了崇高的目的：不仅为了能够继续西行取经，还为了让当地农民能够在酷热难耐的火焰山下生存并种植庄稼。唐僧玄奘告诫弟子们，他们之所以最初未能取到能熄灭烈火的芭蕉扇，是因为他们各自为战，而非齐心协力。之后，影片中展开了一系列追逐和战斗场景，所有角色都参与其中，最终靠团队协作赢得了胜利。

影片的情节结构可以总结为以下示意图（见图 2.3.13）。

影片情节简洁明了，基本忠实于原著，但省略了一些细节、冗长的对话和次要情节。

与以文字阅读为主的原著不同，动画电影的表现手段包括情节、画面和声音。如果仅仅将文本直接转化为电影剧本，会显得冗长乏味。在文字艺术和视觉艺术（如动画）中，对冲突及

[61] 万籁鸣口述、万国魂执笔 ：《我与孙悟空》，北岳文艺出版社，1986 年版，第 90、91 页。
[62] 万籁鸣口述、万国魂执笔 ：《我与孙悟空》，北岳文艺出版社，1986 年版，第 90、91 页

其解决方式的表现方式有所不同。在动画中，多条人物冲突线同时展开，以持续吸引观众的注意力。

影片上映时，它不仅是中国首部动画长片，也是亚洲首部动画长片，获得了轰动性的成功。

《铁扇公主》成为《西游记》故事的首个动画视觉化作品，并在设计上具有开创性，该片整体上达到了当时世界动画的先进水平。当然，影片中迪士尼风格的视觉元素影响显而易见，比如孙悟空的形象让人联想到米老鼠，女性角色则与白雪公主有些相似。然而，《铁扇公主》中的角色设计也为后来中国的《西游记》角色设计奠定了基础，随着时间的推移，这种设计逐渐摆脱了美国的影响。

角色的服饰为传统中国服装，包括现实生活中的服饰、武术服装、京剧服饰和民间画中的着装。例如，影片中猴王的服装与传统京剧中猴王的服饰相同。影片中也能看到民间画的影子：孙悟空头戴僧帽，眼睛大而圆，面容尖瘦，双颊微垂，四肢纤细，脚穿特制的京剧靴（见图 2.3.14、2.3.15），部分早期面部设计还带有京剧脸谱的特征（见图 2.3.16），尽管整体头部设计和某些细节与米老鼠的形象相似。

导演成功地将角色的外貌与他们的动作结合起来，角色的动作进一步增强了形象的表现力。孙悟空是一个重要的象征，代表着自由、机智、灵活和战胜一切的意志。在唐僧的智慧指导下，他利用超自然的能力克服各种障碍。他是个狡黠的角色，但他为了崇高的目标而运用各种巧妙的计策。

影片中唐僧的形象设计大体符合原著人物的性格，但更显积极。他智慧深邃、从容不迫、坚定不移。在动画中，唐僧的传道能力得到了突出表现，而他的弱点则被淡化和弱化。他教授弟子们坚持不懈地追求目标，并且坚定地相信胜利的关键在于共同的信念和集体行动。玄奘不仅仅是个只会诵经的僧人，更是一个真正的精神领袖和出色的组织者。同时，他仍是一位学者僧人，具备强烈的民族责任感（见图 2.3.17，2.3.18）。

猪八戒的形象设计与其在文学作品中的特征相符：他有猪脸、大耳朵（在炎热时用耳朵像风扇一样扇风），肥胖的肚腩，整体外貌白胖。角色巧妙地融合了人性和猪性：他懒惰、贪婪、好色，是个享乐主义者和吹牛者。但另一方面，他也善良、不笨、简单可爱，可靠而有合作精神，欣赏美，并有自己的正义感。他的武器是钉耙，眼睛总是机敏地转动着（见图 2.3.19，2.3.20）。

铁扇公主在面对孙悟空时，是一位传统的中国女英雄，但在面对她的丈夫——牛魔王时，却是温柔的妻子，会唱歌跳舞。同时，她也是一位为了红孩儿复仇的慈母。铁扇公主是一位美丽的妖精，她的武器是一把长剑，而最强大的法器则是她的芭蕉扇，她曾利用芭蕉扇迫使百姓向她纳贡。从本质上说，她既是天界与人界的中介，又因丈夫的背叛和儿子的离去而痛苦不堪。

她的内心充满了爱与恨的交织，但当丈夫被俘时，她表现出牺牲精神，最终将芭蕉扇交给了取经人。这个丰富而复杂的形象，可以说是中国女侠的典范，与一贯邪恶的牛魔王形成鲜明对比（见图 2.3.21，2.3.22；牛魔王见图 2.3.23）。

影片中的角色动作十分有趣，其中尤其融入了京剧的动作元素。画面背景主要采用了独特的中国传统山水画，包括表现风吹草动、流水等动态的景象。由于影片是黑白动画，许多场景呈现出类似于水墨画的效果。这种“静中有动”的景致在动画中展现出独特的动态感（见图 2.3.24，2.3.25）。

影片还巧妙地运用了中国的散点透视手法，使得自然与超自然、虚构与现实、地上与天界在画面中共存。例如，当猪八戒被旋风吹上天并抱住山峰时，这种场景显然不可能在现实中出现，但在动画中却显得十分逼真。公主的住所、花园、亭台楼阁、室内装饰等都以中国元素为基础，并采用了多点透视的表现手法，而非西方直线透视（见图 2.3.26，2.3.27）。

影片中的动作场面——如果使用英文音译“action”一词——充满了激烈和快速的节奏，包括孙悟空飞向火焰山的壮观场景，以及一些喜剧场景，如猪八戒用耳朵扇风，或角色在运动中身体比例被夸张地拉长。在猪八戒变成牛魔王的场景中，变形过程包括像地毯一样铺展的气球、牛头怪物的变形，以及回到猪八戒原本形态的过程。当风吹走了土地庙的屋顶时，庙宇的“手臂”伸长并像人按住帽子那样按住屋顶。这种夸张的表现手法确立了影片以怪诞风格为主要特色（见图 2.3.28）。

在影片 6 分 50 秒到 8 分 05 秒之间，创作者采用了一个极富创意的表现手法，将追逐孙悟空的火焰变成了怪物。黑烟象征着火焰的怒气，这与中国传统火山的描绘方式一致。动画师们还尝试在胶片上加入红色，使火焰山的视觉效果更为震撼。

正如前文提到的，这部电影在抗日战争时期上映，在中国国内外引发了强烈反响[63]。

值得注意的是，即便是从一部动画电影的例子中也能看出，动画在呈现象征和隐喻方面尤其契合。动画本身具有双重的抽象性：绘画本质上就是一种抽象表达方式，它在二维平面上展现出三维的空间与时间，但不涉及时间的变化。而“摄影电影”——用尤里·洛特曼的话说，是“动态的摄影”——其本质是自然主义的[64]。换句话说，电影中可见的现实幻象被加倍了，因此在电影中难以运用符号和隐喻；而动画的形象比绘画的约定性更强，因此在动画中更容易运用符号和隐喻，即带有多层含义的形象，既有直接含义，也有隐含意义。

[63] 孙立军主编. 动画艺术词. 北京：中国电影出版社，2014. 第 132 页.

[64] 洛特曼，尤里·M. 《论动画电影的语言》.《文化符号学》.符号系统研究论文集. Ⅹ.塔尔图，1978 年.第 141-142 页。

至于动画片的声音设计和语言表达，其中加入了中国戏曲的元素，例如在铁扇公主的歌舞表演和被猪八戒成功骗倒后的自夸中。片中还采用了中国武术的音效，这些音效借鉴了京剧的表现形式，为战斗场景设定了节奏，提升了影片的美感。这些手法的创造性运用显著增强了动画的表现力，并扩展了原作的艺术表达。

随着现代化的进程，象征性的世界在人类社会中逐渐变得贫乏。中国也未能完全避免这一现象，但与欧洲或美国相比，中国的象征性世界依然丰富多彩，而且这一象征性从小就深植人心，无需额外解释。人、事物、颜色、几何形状、数字及其关系等在艺术作品中依然具有重要意义。在《铁扇公主》中，传统的中国五行自然哲学观念得到了体现。

宇宙万物的基础是五行：水、火、木、土、金。五行在中国被视为“气”的五种运作状态，是“气”作用的结果，“行”代表运动。五行学说用于解释世界万物的生成和相互关系。这五种元素虽相互对立，却形成了和谐的整体。

在《铁扇公主》中，孙悟空的金箍棒和铁扇公主的铁扇属于“金”；战胜牛魔王的木棒属于“木”；铁扇公主召唤的雨属于“水”，而水则用于熄灭火焰山的火；土壤和归还给农民的田地分别属于“土”。动画中也体现了五行相生的关系：金生水，水生木，木生火，火生土，土生金。《易经》中有云：“执火，火克金。”五行的相互作用与相互制约构成了电影的整体形而上结构，整个世界因此显得生动而有灵性。倘若在文学原作中，这一切是源于古代思维的原则——泛灵论，那么在20世纪拍摄这部电影时，这种提醒则具有新的意义：即在人类开始认识到生态危机之际，提醒人们珍视万物的价值。

《铁扇公主》这类动画也是一个很好的例子，说明在已经成为民族瑰宝的作品中不太可能找到可以直接模仿的榜样。确实，不可能把一个狡猾的诡计者、半人半猴的骗子当作民族英雄，再加上这种角色拥有普通人类无法具备的神奇力量。在动画电影《铁扇公主》中，中国人对世界、社会和人类的独特理解如同在镜子中得以展现。在这个世界中，各个领域相互交织，多方互动并且朝不同方向延展。对立不仅仅是对立的，而是不断相互转化，以不义实现正义，以谎言实现真相，反之亦然。神、魔、人类、生物与非生物、动物与人类等世界之间没有严格的界限，而是通过竞争或在统一体中并存。

唐僧既是凡人，又几乎是圣人，他的最高价值在于精神层面，但与欧洲人不同，这种精神价值并不与物质价值对立，而是构成了“身体意识”的统一体（借用俄罗斯汉学家马利亚文的说法）。孙悟空既是人也是猴子，他在天庭与神魔交战时如鱼得水，被如来佛压在五行山下时亦然，在人间和天空中游刃有余；他修道成仙后皈依佛教，忠实地为取经事业服务。他有时胡闹过头，但总能在师父的引导下回归正道。其他角色也同样属于多重世界：人和猪的猪八戒，本质上既是自然生物也是超自然存在；沙僧（沙悟净）既是人又是妖，他是吃人的恶魔也是救

师的英雄；白龙马既是龙又是王子，等等。这支取经团队的构成也是网络式的，成员们会互相争吵、和解，但始终保持团结的群体伦理。换句话说，他们每一个人都是网络化的存在，他们的团队也是一个网络化的群体，整个世界也是如此。

这种世界观非常符合中国人的视角，正如前面所提到的，中国人将这种作品视为一面镜子，从中认知和修正自己与周围的一切。为了感受到自己的存在，人们需要在他者中认同自己，而在这里，这个“他者”正是动画。这个事实对中国人来说不仅具有重要意义，对所有亚洲人乃至全球人类来说也是如此。正如加拿大文化学者麦克卢汉所揭示的，中国人的思维在信息社会中对时代挑战的适应能力最为突出[65]。

对中国首部动画长片《铁扇公主》（1941 年）的研究，使我们能够明确其创作的社会历史背景、技术基础及人物形象类型，并展示其与16世纪中国经典小说《西游记》这一文学原著的相似之处和差异。对该影片的分析表明，动画在呈现经典文学作品中的象征和隐喻方面，相比于“摄影电影”具有更大优势。通过该影片的例子，可以明确动画版《西游记》如何通过艺术手段成为中国人思维方式的镜像。

2.3.3.繁荣与衰退时期：动画电影《大闹天宫》的艺术与视觉设计特色

随着文化政策宣布讲故事是教育儿童的重要手段，儿童教育动画片已成为电影的一个重要领域。在此前提下，由万古蟾导演执导的第一部中国传统剪纸风格的动画《猪八戒吃西瓜》（1958 年）（图 2.3.29、2.3.30）成功问世，为中国动画片丰富了一种新的技法。《猪八戒吃西瓜》是一部喜剧类型的说教动画片，以故事的形式告诉孩子们分享的重要性。接着是军事题材的《渔童》（1959 年），（图 2.3.31、2.3.32）和改编自童话诗歌的《金色的海螺》（1963 年）（图 2.3.33）。虞哲光导演摄制出中国第一部折纸故事片《聪明的鸭子》（1960）（图 2.3.34）。1959 年，徐景达提出用中国传统水墨画的风格创作动画。经过多次实验，出现了第一部用这种技术制作的动画片《小蝌蚪找妈妈》（1960 年）（图 2.3.35），导演是特伟、钱家骏和唐澄。随后，儿童电影《牧笛》（1963 年）（图 2.3.36、2.3.37）问世。《鹿铃》(1982 年）（图 2.3.38）、《山水情》（1988 年）（图 2.3.39）等。以水墨画为基础的动画已成为一种独特的民族动画技术。

在中国动画片的鼎盛时期（1950-1989 年），新的类型不断涌现，中国动画片的技术质量越来越高，题材也越来越多样化。这是中国动画发展的第一个高峰期，也是民族风格逐步形成和完善的时期。这一时期的代表作是《孙悟空之大闹天宫》（上集和下集，1961 年、1964 年），

[65] 麦克卢汉，马歇尔。《理解媒介：人的延伸》[电子资源]。– 访问路径: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan-understanding_media.pdf (访问日期: 2023 年 3 月 15 日)。

由万籁鸣、唐澄共同执导。该片是一部二维手绘动画，分为上下两集，共 120 分钟，制作周期为两年。它在当时是一部极为先进的动画片，质量达到了世界一流水平。

《孙悟空之大闹天宫》是中国著名动画片之一，也是中国动画的经典之作。

20 世纪 50 年代末和 60 年代初是中国动画的黄金时代。这一时期，中国动画制作技术取得了长足进步，取得了一系列重要成果。当时，上海美术电影制片厂、上海电影制片厂和北京电影制片厂相继成立。《大闹天宫》就是在这样的背景下拍摄的。就其简要特征而言，只需指出以下几点即可：首先，在这部动画片的创作时期，中国动画正处于蓬勃发展的时期，这为创作一部成功的作品提供了技术和人才保障。其次，20 世纪 60 年代初，中国正处于 “文化大革命”时期，与所有此类社会现象一样，“文化大革命”的开始时间很难准确确定，但习惯上是从 1966 年 “炮打司令部，我的一张大字报”的号召开始算起。大闹天宫》创作于 “文化大革命”前夕，在一定程度上反映了当时的思想和社会背景。该漫画取材于 16 世纪小说《西游记》中的情节，传达了为人民自由和社会正义而英勇斗争的愿望，具有中国古典文化中推陈出新的合理性（图 2.3.40，2.3.41）。

但由于该片是在 “文化大革命”开始前不久上映的，一些评论家仍然认为它是这一悲惨时期的先驱，而另一些评论家则相反，认为它是即将被政权压制的自由在艺术上的最后体现。

《大闹天宫》的制作团队由许多优秀的动画师组成，他们具有非常好的技术能力和专业素质。该动画片由万籁鸣执导，万籁鸣担任剧本，苏樵担任美术指导，张光宇、张正宇负责角色和背景设计。动画片分为两个系列，由数十位艺术家历时四年创作完成。

动画电影《大闹天宫》融合了中国传统文化元素，采用了最新技术，同时在经典故事中融入了新的理念，因此始终具有现实意义。

让我们来看看动画电影《孙悟空之大闹天宫》创作的各个阶段吧

1. 简介和文学背景

动画片的开头讲述了主角从石头中诞生的过程（因此得名“石猴”），这是《西游记》第一回的内容，但影片的情节从第三回开始。许多重要的情节和动机被省略了：比如对宇宙结构、时间和其周期、世界本源等的描述，即在动画中，古代中国的世界观没有得到语言或视觉上的表现。但这些省略并未就此结束。

在《西游记》第一回中还讲述了石猴如何跳过瀑布，发现了花果山（即世外桃源），其他猴子也随之迁居到此，在这里它们无须再担心自然灾害或猛兽袭击，而石猴因这些功绩被尊为“美猴王”。然而，这些内容在影片中并没有出现。

此外，影片中也没有提到“美猴王”如何前往仙人处修行，并获得了“悟空”（意为“悟得空性”）的名字，所有猴子因此都以“孙”为姓。这些情节也都出现在第一回中。

小说的第二回则讲述了已成仙的孙悟空的进一步事迹，这些情节在影片中同样缺失。小说中描述了道士赐予悟空的长生不老是非常奇怪的：道士承诺他永生永驻青春，但这种长生却可能被收回和摧毁——五百年后，他将遭到来自天上的雷击，如果能幸存下来，那么再过五百年便会降下烈火，烧毁他的五脏六腑，直至烧入脑髓，那时他为了修炼而取得的所有成就都将化为虚无。再过五百年，则会有可怕的旋风吹入他的体内，冲破他的身体，散尽他的筋骨和肌肉。孙悟空面临的挑战是：必须依靠师父所授的72种变化之术来避免这些空前的劫难，同时不得在任何情况下提及师父的名字，否则将面临严厉的惩罚。值得注意的是，在神话思维中，名字具有极为重要的意义：它不仅预示着命运，也是基于某种行动而被赐予的，并赋予持名者特殊的能力。知道名字便意味着拥有很大的权力，因为呼唤名字等同于让持名者在此刻现身。语言与所指对象有着密切的联系，尤其是名字；恶意操弄名字会对持名者造成伤害，而友善的提及则能带来福祉。

与此同时，在孙悟空跟随道士修行期间，恶魔袭击了花果山，抢走了猴族的财产和子女。孙悟空归来后，击败了恶魔及其手下，解救了被俘的猴子，并将它们与财物一同送回了水帘洞。这些功绩让整个猴族都冠以“孙”姓。第二回的情节至此结束，但在动画电影《孙悟空大闹天宫》中，这些情节均未展现。

这些省略是否合理？答案是肯定的。动画电影的叙事需要简洁，角色的形象、外貌和表情必须一目了然，过于复杂和繁琐的细节会增加观众的理解难度。因此，动画中常见的夸张手法是合理的，这在神话和民间故事中也很常见，人物通常都有固定的性格，分为正派和反派，在较晚期的儿童故事中，善往往战胜恶。本文分析的动画电影正是按照这种结构进行的。影片的情节从小说的第三章开始，但又不是从头开始。它省略了美猴王决定带着妖刀教猴子猴孙兵法的故事--在这里，根据原著，这是因为猴子经常遭到攻击，却不会自卫。于是，孙悟空用法术袭击了城中的军械库，夺取了武器。然而，正如文中所言，但原著中提到，y 妖怪的兵器不太趁手（在影片中，兵器甚至因无法承受猴王的力量而断裂），于是孙悟空前往龙王处寻求帮助（影片中展现了视觉效果出色的海底龙宫场景）。

接下来的动画视觉化与原著大体相符，但结尾有所不同。值得注意的是，在原著中，猴王从龙王那里获得的神兵是“如意金箍棒”，由黑铁制成，镶有金色环饰。据小说描述，这根棒子曾被用来压制银河，也曾被传说中的三皇之一大禹用来平息水患。孙悟空还从龙王那里要到了莲藕根制成的云履，以及一件金甲。由于这些“无礼”的行为，龙王们纷纷向天界的玉皇大帝告状。孙悟空回到家后，与朋友们纵酒庆祝，还继续训练武艺。后来，他在睡梦中进入了地

府，并与阎罗王起了冲突，因为他是长生不老的，不该死亡。他将自己和猴族同伴的名字从生死簿上划去，使他们也免于地府的统治。因此，不仅东海龙王向玉皇大帝告状，连地府的判官们也提起了投诉。然而，这些情节在动画中也被省略了。此外，孙悟空在影片中释放天马的情节，在原著中也未出现。

他战胜了天庭派来的使者，在不可思议的战斗中，数千剑光与猴群齐舞，山岳震荡，战斗中的人和物都不断变化，时而变得庞大无比，时而变得极小，不仅体型变换，还改变了外貌等。在小说中，有许多极具视觉感染力的描述，如华丽的宫殿和壮丽的风景，而这些场景在动画中是通过不同的手法呈现的。在原著中，当孙悟空第二次被邀请上天时，他的“齐天大圣”称号被正式承认，他还被任命为蟠桃园的两处管理者，获得了两斗美酒和十朵金花，天庭希望他从此不再扰乱天下。于是，孙悟空在天庭上游走，他手持如意金箍棒，该棒由黑铁制成，镶有金色环饰，曾用于压实银河和大禹治水。他成为了蟠桃园的园丁，但因不务正业被投诉。这些有关天庭赐予的荣誉和孙悟空的懒散行为在动画中都被省略了。此外，孙悟空偷食蟠桃、盗取仙丹、美酒和食物，以及他的多次抢劫行为，在电影中也大大简化了。

小说中还多次提到人间和天庭时间流逝的不同，例如，地上过了 100 年，天上才过去半年。小说详细描写了每个角色去往何处、说了什么，以及不同角色对同一事件的多次复述，这种多次叙述是说书艺术的特点，而这些在电影中自然是没有的。

在天兵与孙悟空的大战中，他多次使用分身术，将自己的一绺毛变成数千只猴子，然后这些分身又变回猴毛，回到他体内。这场战斗在小说和动画中都被描述为星辰与星系的对决，是一场世界之战。

众所周知，孙悟空在这一情节中最终战败，这使他成为一个悲剧英雄。他被抓住后，无法被处决，因为他是不死之身。天兵用剑、斧砍他，用火焰烧他，甚至以雷电轰击他，但他丝毫无损。后来，他们将他关进了八卦炉中，希望用炼丹火焰将其烧死。然而，49 天后，当炉门打开时，他承受着巨大的痛苦并且眼睛变得炽热无比（小说中火眼金睛的由来），从炉中跳出，再次开始大闹天宫。无奈之下，天庭只能向佛祖求助。佛祖将孙悟空握在手心，将五指变为金、木、水、火、土五行，并以此形成了一座五峰山，名为五行山。于是，这座山将齐天大圣长时间压在其下，而天庭则因这场胜利而举办庆典。不过，这些情节只出现在小说中。

而动画电影则以孙悟空获胜告终。

孙悟空作为一个文学角色，他不仅因为具备神奇的能力而成为英雄，还凭借自己的意志、机智和勇气展现出英雄特质。然而，在小说中，他依然无法逃出如来佛的手掌，是一个悲剧英雄。他被压在五行山下，只有经过 500 年才能得以解脱，而天庭则保持不败。

在动画片中，这样的结局被放弃了，孙悟空得以避免悲剧命运，成为真正的胜利革命英雄。导演曾说：“从小时候起，我就对这个情节感到不满。经过反复研究后，我们决定大胆地删除这部分情节，而让孙悟空推翻八卦[66]炉，夺回金箍棒，并一路杀进天宫，几乎将玉皇大帝拉下宝座。这使得孙悟空的形象更加丰满和完整。”[67]

在动画片中，孙悟空被塑造成一位英雄形象，他既机智勇敢，又纯朴天真，坚韧不拔，带有强烈的反抗精神。他凭借非凡的智慧和勇气打败了玉皇大帝。这种克服困难与顽强拼搏的精神，正是中国人在“大跃进”及其灾难性后果中所急需的。像“文艺八条”这样的意识形态指示，以及毛泽东的“千万不要忘记阶级斗争”口号，都对动画创作者产生了深远影响。因此，孙悟空的形象不仅具有民族英雄的特质，也蕴含了时代的特色。他光彩夺目，而他的敌人则黑暗丑陋。动画师设计了一系列动作和场景，突出主角的战斗精神和才华，将其刻画成一位革命英雄，展现了“反动阶级不可战胜”的理念。

影片的激情在于强调通过自身努力，为正义而斗争，反抗压迫，改变社会现状的必要性。“真理的一方，因其代表了人民的意志，是不可战胜的，而压迫者的腐朽本质无法抵挡这股汹涌澎湃的力量的爆发。”[68]孙悟空是反抗黑暗势力的叛逆者，是新理想的承载者，他“表达了当时人民的意志和声音，因此他是正义的化身，他的命运应该有一个光辉的胜利结局。圆满的结局不仅让影片更加紧凑和引人入胜，还传达了一个积极的信号：只要我们有勇气应对挑战，我们就能克服困难，达成目标。”

谈及动画电影《大闹天宫》中美猴王的设计，万籁鸣指出，他此前也曾为《西游记》中的几位主要角色进行过设计，但在这部影片中，孙悟空的形象与他二十年前想象中的猴王有很大不同[69]。在导演的意识中，孙悟空是一个反叛者。

换句话说，影片中孙悟空所展现的反叛精神和勇气，以及影片传达的反抗不公和压迫的主题，与动画创作时期的历史背景和社会现实密切相关。同时，影片的剧情设置也充分体现了中国文化中传统上所推崇的品质——勇敢、坚韧、智慧等。在新时代，人们开始将孙悟空视为一位革命者，是抵抗权力意志的人民保护者，这不仅包括神仙和佛祖，这在文学原作中是从未有过的。孙悟空的行为在天庭中打破了固有秩序，但在如今看来，这不仅仅是带来混乱，而是建立了新的秩序。

显然，不同时代对孙悟空的形象有着不同的诠释，这是需要理解的关键，因为孙悟空是中国人民最喜爱的英雄之一。万籁鸣曾表示，在电影改编中，“孙悟空勇于挑战暴力，敢于与封

[66] 八卦——道教宇宙观中的基本存在原则。从广义上讲，它们是万事万物的基础。
[67] 万籁鸣口述，万国魂执笔.《我与孙悟空》.-太原：北岳文艺出版社，1986 年。第 135 页.
[68] 万籁鸣.《喜莫过于夙愿得偿》载《人民日报》.1962 年 7 月 29 日.第 4 期.第 2 页.
[69] 万籁鸣（口述），万国魂（执笔）《我与孙悟空》，太原：北岳文艺出版社，1986 年，第 80 页。

建正统和邪恶势力作斗争。他乐观、机智、聪慧、勇敢、才华横溢且力量强大，他迷人的外表和灵活的动作深受数百万观众的喜爱和高度评价。”[70]

为了更鲜明地展现影片中的对立关系，创作者增加了一个名叫马天君的角色，代表天庭对孙悟空的镇压。

需要再次强调的是，孙悟空的形象源自“捣蛋鬼”原型，这属于集体无意识的一部分。原型可以被比作一个水晶体，它是各个文化的共同基石，但每次都被注入不同的民族“内涵”，披上不同的民族“外衣”。正因如此，这样的形象本身就具有多层次的特质，并在不同国家和时代的不同观众群体中广受欢迎。对于儿童观众来说，孙悟空的故事是“叛逆的狂欢”；对于成人观众来说，它是解读各种思想和政治含义的可能；而对于异文化，尤其是非亚洲的观众而言，它则是陌生文化中熟悉元素的识别，对熟悉事物的认同，通常会成为大众文化中的“文化偶像”。

为了创造具有民族色彩的影片，创作者不仅借鉴了经典的文学原作，还从中国艺术的宝库中挑选了合适的艺术表现形式，使得影片在形式和内容上达到了统一。美学风格的形成离不开精细的设计工作，这包括对色彩的准确运用、适宜的场景设计、音乐等方面的努力。

2.角色设计

中国戏曲中的脸谱是一种独特的艺术形式，通过脸谱的不同颜色和图案来代表不同的人物性格和身份地位。它们反映了不同的状态和品质，并以夸张的象征形式传达特定的理念。在戏曲表演中，脸谱是刻画“净” （即化妆夸张的男性角色，也称“花脸”）和“丑” （即喜剧角色）的重要元素。然而，这一艺术手法在动画创作中也被广泛运用。创作者借鉴京剧脸谱的设计理念和表现形式，可以使动画角色更加多样化和易于识别，同时赋予它们更多的魅力。

在中国清代，《升平宝筏》[71]戏中塑造了孙悟空的脸谱艺术，红色桃心脸，塑造了猴子的脸部，如今，人们已无法亲眼目睹，目前可以找到的是清朝宫廷艺术家在咸丰和同治年间（1851- 1874 年）创作的戏曲人物画册《升平署戏曲人物画册》[72]，共 97 页，其中第 12 页有孙悟空的形象（图 2.3.42）。画面真实可信、色彩鲜艳、细节精致。创作过程中使用了最优质的丝绸和颜料。它具有很高的艺术价值和文献价值，是研究早期京剧服装和脸谱的重要历

[70] 同上，第 45 页

[71]清朝 张照。是清朝内府戏剧，是以当时流传的《西游记》为主要依据编写的，主要目的是通过演《西游记》的故事歌颂乾隆时期大清帝国的太平盛世。

[72] 清咸丰、同治(1851-1874)以后宫廷画师的作品。此画册收集中国京剧人物扮相写真图绘制精细，色彩明丽，丝绢、颜料均属上乘，当为帝后所用之“御赏物”。该谱具有很高的艺术和资料价值，是研究京剧早期服饰、脸谱的珍贵史料。

史资料。该书为绢本绘画，包括两卷，共九十七幅图画。每面高 32.8 厘米，宽 23.6 厘米。每图高 26.4 厘米，宽 21.1 厘米，装订。

孙悟空的服装非常华丽。他的右臂与胸部齐平，手掌遮住左侧的脸，这在描绘这一角色时较为罕见。

后来，在中国发展的民国时期（1912-1949 年），在中国传统音乐剧的舞台上，孙悟空的表演--俗称 “猴戏”--在民间广受欢迎。以京剧《孙悟空》为例，该剧以昆曲为基础，是孙悟空扮演武生的变体。它也分为南派和北派，每一派都有自己独特的表演风格，化妆、服装和扮演角色的方式也各不相同。[73]南派的代表人物是上海京剧院郑发祥（1892- 1965 年）的猴戏脸谱，北派的代表人物是杨小楼的猴戏脸谱[74]（图 2.3.43、2.3.44）。

1945 年，中国著名漫画家张光宇创作了连环画《西行漫记》，标志着孙悟空视觉形象发展的重要时刻，成为中国动画史上的一个重要里程碑。作品中的主角孙悟空形象兼具猴性、神性和人性的特征，对于后来的《大闹天宫》动画中孙悟空形象的塑造影响极大。这部作品是一部以《西游记》为蓝本的创新性作品，将孙悟空这一形象提升到了新的高度，孙悟空的形象已经非常成熟。（图 2.3.45，2.3.46）。

《西行漫记》的画面采用了中国画的优秀表现手法，场景布置整齐严谨，重视人物与场景的位置关系，采用散点透视法来构图，画面装饰性极强。该作品综合了敦煌壁画、波斯细密画和印度绘画的风格以及迪士尼漫画的趣味。孙悟空和唐僧形体瘦中带圆，呈现了敦煌壁画中描绘的猕猴与玄奘的形态。八戒和沙悟净的形象也是惟妙惟肖。尤其是八戒和沙僧，短颈、圆头、鼓腹，其 “圆 ”和活泼的表现力具有敦煌壁画中金刚力士形象的圆润感和力量感。（图 2.3.47，2.3.48）。

张光宇在 40 年代《西游漫记》中创作的孙悟空造型已经非常成熟，与之后在 60 年代《大闹天宫》中创作的孙悟空造型相比，可以说已经相当接近。在身形比例、面部形态、服装样式上都已经基本成型，更加凸显了孙悟空的个性特征。张光宇的孙悟空造型前例，为之后《大闹天宫》中孙悟空造型的成功树立奠定了坚实的基础。可以说，张光宇的孙悟空造型是中国动画史上不可或缺的一部分，也是中国文化中的重要符号。

在拍摄《孙悟空之大闹天宫》时，艺术家请来了中国中央工艺美术学院的著名教授兼漫画家、装饰艺术家张光宇。张光宇是一位热爱中国传统艺术的艺术家，他深入研究了民间木刻、剪纸、京剧艺术以及古人绘画中的装饰风格，形成了独具特色的、带有浓重装饰韵味的绘画风

[73]北京图书馆藏升平戏人物图像专辑》。- 北京：北京图书馆出版社，1997 年。代表其猴资料来源：《北京图书馆藏升平署戏曲人物画册》北京图书馆出版社.1997 年.共 97 页。

[74] 代表其猴资料来源：《北京图书馆藏升平署戏曲人物画册》北京图书馆出版社.1997 年.共 97 页.

格。张光宇自己也谈到：“中国的艺术传统，的确也真奇怪，正是装饰性很强，连我们的戏剧传统，也是装饰性十分强的图案剧，它的表演动作，服装设计，脸谱化妆以及唱词都是用的诗句，念白也是朗诵式的，真是无一不带着图案美”。[75]

在《大闹天宫》动画创作中，张光宇不仅借鉴了自己著名漫画《西行漫记》中的装饰性，还能紧密结合动画电影的特点和人物性格的特点来进行设计。比如，为孙悟空做形象设计时，他融合了《西行漫记》中孙悟空的形象和京剧脸谱、民间版画等传统艺术元素，设计了三个孙悟空造型。

第一种是孙悟空头戴羽冠的形象，以红色为主，并添加了其他鲜艳的色彩，造型线条较多，因此很难实现动画动作。第二种情况是孙悟空头戴方形头饰，脸呈三角形，形象本身有较强的舞台艺术性和戏剧性。第三个孙悟空造型是手搭在头顶之上，一只脚抬起，这是猴子的典型造型，身穿虎皮裙。。

在这些造型中，张光宇巧妙地运用了戏曲中武生的打扮，斜襟的上衣、带子扎腰、软帽包头等符号的设计，符合了孙悟空作为一个武力高强的角色定位。（图 2.3.49，2.3.50，2.3.51）。

此外，张光宇还使用了金箍棒等其他符号。金箍棒与中国武术的一种有关，表现了孙悟空的战斗力。虎皮裙象征着英雄的狂野威猛和不可控制。值得注意的是，孙悟空的许多动作重复了中国武术的典型动作或猴的自然动作。这三个设计都以这样或那样的方式展现了极具特色的装饰美学理念。

在动画角色设计中，头部的设计非常重要。孙悟空的头部设计以京剧面具为蓝本。在设计人物头部形象时，张光宇大量运用了 “猴戏”的符号，如箍子、僧帽、心形脸、桃叶绿眉、金线眼、突嘴等，构成了孙悟空头部的基本符号。其中，心形图形符号代表着不稳定、活跃、叛逆，与人物的英雄身份相吻合。金底火眼金睛指的是孙悟空在炼丹炉中被火烧的故事，这只眼睛可以辨别真假，在视觉上产生了很好的效果（图 2.3.52、2.3.53）。

在色彩上，张光宇运用了金、黑、绿、粉、桃等象征运动、积极、勇敢、正义、胜利、光明等含义的色彩，形成了简洁有力的色彩语言。张光宇通过连环画的技法和装饰画，塑造出孙悟空头部的特征，如几何形的轮廓、心形的脸庞、嘴角突出的勾线、耳朵上加固的圆括号等。最后形成的孙悟空形象头戴软帽，腰缠虎皮，腿长腰细，大手纤细，是一个集猴、人、神三者

[75] 张光宇《装饰诸问题》，根据 1958 年 11 月在中央工艺美院装饰绘画系讲课底稿整理发表于 1959 年《装饰》杂志第 5 期。见《张光宇文集》第 128 页

特征于一体的形象，体现了人物的本质。因此，张光宇的孙悟空头像设计与传统戏剧面具有着密切的联系（图 2.3.54、2.3.55）。

张光宇创作的漫画形式表现力很强，但漫画形式有三个基本要求：线条简洁、色彩明快、准确传达人物个性。这一点对于主角尤为重要--全片几乎三分之二的画面都是孙悟空的形象。但主要问题是线条过于复杂，猴子的特征不够明显，外形不美观，没有达到导演万籁鸣期望的“美 ”的标准。

动画片中的角色设计是创作一部成功动画片的重要组成部分，其主要作用不容忽视。动画角色设计与电影演员选角一样重要，因此是前期工作的关键部分。它需要关注细节，只有准确塑造角色的性格特征，才能真正让角色栩栩如生。

像万籁鸣这样经验丰富的动画师深知人物造型的重要性。导演对孙悟空的形象要求特别高。他希望孙悟空的形象能够包含京剧化妆的元素，符合中国装饰艺术的美学规范，并能证明与中国文化遗产的基因联系。因此，在人物设计过程中，艺术家必须深刻理解人物形象，将其准确地融入设计中，并与其他人物形象相协调。饱满的人物形象表明，人物的外在形象可以说明其性格特征。

因此，我们完全有理由认为，角色设计是动画电影前期工作的核心：它需要关注细节，以准确传达角色的特征。在孙悟空的角色设计中，王来明希望既能突出京剧面具的元素，展现民族文化特色，又能获得具有个性特征的表现形象，在整个动画作品中加入色彩，对角色进行相当逼真的刻画。因此，导演要求在张光宇设计的基础上对形象作进一步的修改，这个任务交给了《大闹天宫》的原美术设计严定宪，他研究了张光宇的风格和想法，并本着这种精神做了很多小样。

结合动画的图像语言，最终的设计以张光宇绘制的原型为基础，简化了象征意义，调整了孙悟空的形象，采用了更适合动画的造型。孙悟空头上的 “紧箍咒 ” [76]被一根丝带代替，但为了更好地识别形象，特意保留了 “紧箍咒”的形状特征。严定宪在对人物外形的修改中，并没有一味地简化，而是强调了形象的统一性。孙悟空头部与身体的比例取自张光宇的第一张草图（约五比一），而手脚的柔韧度则取自孙悟空形象的第一版和第三版，就像没有骨头一样；心形脸、绿色眉毛、大耳朵、收窄的脸颊线条、帽子、围巾、黄色上衣、豹纹裙、黑色鞋子和红色裤子，这些元素都在张光宇的三幅草图中可见。最显著的区别是孙悟空的眼睛变得更大，

[76] 《紧箍咒》是《西游记》中孙悟空的主要法宝之一。“紧箍可以用来度化妖魔”。这个法宝连同“定心真言”是由如来佛祖交给观音菩萨的。在小说中，每当唐僧念诵咒语时，紧箍便会收紧，给孙悟空带来疼痛，从而迫使他遵守规定。

使得角色的头部和身体更加协调。通过收窄腰部、优化服饰肩带和修正脸部轮廓 （见图2.3.56)，动画师成功塑造了一个既勇敢机智又天真可爱，同时武艺超群的英雄形象。

孙悟空形象强调了线条造型的重要性，流线型曲线的运用影响了形象的流畅运动，扁平化的人物造型与扁平化风格的舞台设计更加协调，营造出和谐的氛围效果。孙悟空形象展现出浓厚的民族特色和独特的东方艺术风格，并为后续相关作品中的孙悟空形象奠定了基础（图2.3.57）。

为了保证动画动作的流畅性，避免不必要的复杂绘制，制作团队去掉了人物服装上的衣服褶皱等细节，因为二维绘制动画是一个劳动密集型的过程。在二维绘制动画的制作过程中，每秒拍摄 24 帧，即每秒钟的屏幕时间需要绘制 24 幅画面，涵盖了原画、修饰、上色等多项操作，需大量人员参与制作。人物形象不仅要便于表达常规和夸张的动作，还需要确保形象具有较高的辨识度。孙悟空的造型采用流线型曲线，简洁自然，使其动作更加自由流畅（图2.3.58）。同时，人物的平面造型也与舞台设计的平面风格相得益彰。

巨灵神和二郎神的形象设计反映了张光宇在设计中强调面部的夸张凶猛感和身体的笨拙感的意图。画家成功地塑造了一个传说中无所畏惧、却也残暴易怒的巨灵神形象 （见图 2.3.59)。二郎神是道教和佛教体系中的神灵，他有三只充满激情的眼睛，脸部呈灰白色设计，眉毛细长、水平弯曲。他的形象展现了角色的刚毅和镇定 （见图 2.3.60, 2.3.61)。张光宇还巧妙地将无锡纸马艺术的元素运用于玉皇大帝的形象设计中，并结合了自己的创意创新。

在《孙悟空：大闹天宫》中，玉皇大帝的外貌设计借鉴了永乐宫壁画中的人物形象 （见图2.3.62, 2.3.63)，并进行了独特的运用。玉皇大帝面部轮廓直挺、脸庞丰满，眉毛细而下垂，线条较为厚重，使用了“方中带圆”的笔法 （一种中国的书法技巧)，营造出威严的形象。同时，玉皇大帝的脸上涂有京剧中的“白面” （象征反派角色的脸谱)，脸颊带有粉红色腮红，与其庄重的外貌形成鲜明对比，这暗示了角色的虚伪和狡诈。

在《孙悟空：大闹天宫》中，七仙女展现出充满动感的飞翔姿态，她们抬头挺胸，双腿向后伸展，身姿优美，长裙与飘带在风中飞舞，飘带犹如翅膀，使她们看起来像在天空中翩翩飞舞的彩色燕子，体现出优雅和无拘无束的美感。这些仙女形象的设计与敦煌壁画的形式非常接近，是对敦煌飞天形象的巧妙处理 （见图 2.3.64, 2.3.65)，七仙女的形象代表了中国人传统观念中的理想美女。

综上所述，在设计人物形象时，运用夸张、变形、极端对比和适当的组合是必不可少的，但同时还需要深入了解并揭示角色的个性特点和背景故事，以增加形象的深度和表现力。因此，在动画人物形象的设计过程中，创作者需要深入挖掘角色的内在特征，并认真构思角色的背景设定。

3.动画片《大闹天宫》中的场景设计

动画电影《大闹天宫》的场景设计由张光宇的弟弟张正宇担任，他在作品中充分展现了中国传统艺术的美感，无论是在内容上还是在装饰风格上。在背景设计中使用了中国特有的风格元素和传统艺术形式，如中国寺庙、佛像、壁画、建筑、绘画、雕塑，以及民间木刻版画、剪纸艺术和京剧艺术。这种设计手法使得场景充满了浓厚的中国传统文化氛围。例如，在花果山、龙宫、天庭、南天门和蟠桃园等场景的设计中 （见图 2.3.66， 2.3.67)，都可以清晰地看到这些元素的运用。通过形状和色彩，中国的民间艺术能够生动传达中华民族的活力和细腻的幽默感，巧妙地运用了夸张和其他丰富画面的表现手法。[77]

《大闹天宫》中不仅展现了传统的民居建筑，还包括了许多与宗相关的场所，如寺庙和炼丹房。动画片的场景设计师巧妙地利用了佛教和道教寺院的图像，展现了中国宗教文化的独特魅力。在中国，自古以来，寺庙都是供奉祖先和祭祀土地的场所，这类建筑得到了精心建造、装饰和保护。历代王朝都设有专门负责仪式活动的礼仪官员。

在孙悟空大闹蟠桃园的场景中，动画师们精心描绘了蟠桃园的景致，借助中国园林设计的风格，营造出神秘的仙境氛围。通过对亭台楼阁等元素的描绘，艺术家们再现了中国园林的建筑形式，形成了独特而强烈的装饰风格。

画面中有明暗对比、虚实相间，每个背景都为营造氛围服务，与角色的行动相呼应，突出了影片的主题。与迪士尼的写实风格不同，中国动画通过色彩表达情感，而不追求现实主义。例如，花果山上欢快鲜艳的花朵营造出自由和愉悦的感觉 （见图 2.3.68， 2.3.69)。场景的色彩布置注重冷暖色的运用，冷暖色的搭配不仅表达了场景与剧情的联系，也传达了人物的情感变化。像孙悟空这样的角色被引入这些场景中，角色得以充分展现，观众则被引入色彩的世界中，感受到一种既梦幻又真实的氛围，每个背景的设计都准确配合影片的整体基调、人物的行为和动画的主题。

《大闹天宫》的场景灵感来源于皇宫建筑，蟠桃园[78]的大门和围栏则仿照了著名的江南园林风格[79] （见图 2.3.70， 2.3.71)。在设计场景的过程中，设计师将小说中的文字描写转化为视

---

[77] 孙立军主编，孙立军、马华编著:《影视动画影片分析》，北京:中国宇航出版社，2003 年版，第 52 页。

[78] 蟠桃园是栽种“蟠桃”的地方，蟠桃是一种可以让人长生不老的果实。在中国神话中，蟠桃与西王母（西方的守护神）密切相关。在《西游记》中，西王母的蟠桃园有 3600 棵树，其中三分之一的果实每 3000 年成熟一次，吃了它们的人可得道成仙；另有三分之一的果实每 6000 年成熟一次，食者可保持青春并自由在云间飞翔；最后三分之一的果实每 9000 年成熟一次，吃了这些果实的人便可与天地同寿，如日月般永恒长存。详见：Б.Л. Рифтин《蟠桃》//《中国精神文化：百科全书》。第二卷：神话与宗教/主编：М.Л. Титаренко、Б.Л. Рифтин、А.И. Кобзев、А.Е. Лукьянов、Д.Г. Главева、С.М. Аникеева.– 莫斯科：东方文学出版社，2007，第 544 页。

[79] 江南园林是位于长江下游历史区域江南的著名园林，这一区域包括现代浙江省及江苏省南部。江南园林以其独特的建筑风格、自由的布局、茂密的绿色植被和温润的气候而著称。在宋代，江南的风景园林成为整个

觉图像，并对蟠桃园和西王母的瑶池等场景进行了扩展和再现。尽管无法完全展现文字描写的美感，这样的场景设计依然成功营造了天宫和仙界的神秘氛围，对影片主题的展现起到了重要作用。设计师通过深入理解文本，将更多的视觉效果引入电影中，成功地再现了小说中的场景。

影片的色彩设计遵循中国美学规范，积极运用红、绿、蓝等颜色搭配清晰精致的线条，使得影片中的人物和场景具有浓厚的中国风格。

《大闹天宫》：动画设计的中间画设计

在动画电影的制作中，中间帧的绘制（即逐帧动画）也是实现所需视觉效果的关键因素。不同的艺术风格会对动画中的动作设计产生影响。例如，在美国动画中，动作的特点是一定的夸张效果和极高的柔韧性。迪士尼公司的资深动画师弗兰克·托马斯和奥利·约翰斯顿在他们的著作《生命的错觉：迪士尼动画》中详细阐述了这一点。

这本书于 1981 年出版，其中提出了“动画的 12 条原则”：压缩与拉伸、预备动作、戏剧性、组合动作与逐格动画、连贯动作（或跟随动作）与拖拽动作、动作的缓入缓出（间距调整）、弧线动作、附加动作（表达细节）、时间安排（时间控制）、夸张、完整的绘图技巧和吸引力。这些原则是迪士尼动画师们经过数十年实践总结出来的，对整个动画行业产生了深远的影响。2011 年，这本书由中国青年出版社引入中国出版。虽然在 20 世纪 60 年代这些原则尚未成形并传入中国，但许多动画的基础原理已在当时影响了中国动画作品，包括《大闹天宫》。如今，这些动画原则被视为动画制作的基础，并在中国的动画教育中被广泛教授和学习。

在《大闹天宫》动画片中，运动动画同样采用了风格化处理。整部动画片突出了中国戏曲中的精准动作，而动画中的动作也呈现出优美流畅的特质。动作中既有舞蹈的柔美，也有武术的力量，观众在观看时无疑能从中获得美的享受。[80]

总而言之，《大闹天宫》是中国动画史上的一部具有里程碑意义的作品，其制作充分展现了当时中国动画的工艺水平、艺术才华和文化底蕴，同时也反映了当时中国的社会背景和意识形态趋势。影片的成功和影响不仅是中国动画领域的一大重要事件，也对全球动画产生了深远的影响。

《大闹天宫》是根据小说《西游记》改编的经典动画电影（共两集，分别于 1961 年和 1964 年上映），标志着中国动画在“文化大革命”前的首次辉煌发展阶段。此时，中国新建了多家动画制片厂，采用了剪纸、传统水墨动画等新技术，动画的题材、类型和形式也得到了快速发展和创新。在这一部分中，对该片的拍摄大纲和文学原著进行了详细的对比，分析了动画

中国园林艺术的基础。详见：《江南园林》//《中国大百科全书》/主编：M. Шпагина. – 莫斯科：国际出版集团“Шанс”，2020。URL: https://shansbooks.ru/spravochnik-kitaista/sady-tszyannani-/（访问日期：2023 年 5 月 22 日）。

[80]孙立军主编，孙立军、马华编著:《影视动画影片分析》，北京:中国宇航出版社，2003 年版，第 52 页。

中省略、简化和夸张手法的合理性，并探讨了人物形象、背景设计的独特特点，以及艺术家的细致创作过程，同时引用了根据小说改编的古典戏剧角色形象、动画人物原型的创作过程和相关的视觉资料。此外，还展示了动画场景设计如何反映中国传统的物质文化，涉及中国独特建筑和园林设计的元素。特别关注了动画的逐帧制作和动作绘制，虽然在人物运动的表现上借鉴了迪士尼的运动描绘原则，但也融入了国粹元素，如京剧角色的流畅动作、民族舞蹈艺术以及中国武术中的动态特点。

2.3.转型与发展时期：动画电影《大圣归来》的艺术和视觉设计特点

2015 年上映的《大圣归来》[81]是中国动画史上的一大现象。这部电影不仅荣获了中国电影的“金鸡奖”，还在票房上取得了9.56亿元人民币的佳绩。影片通过多样化的剧情、浓郁的东方文化魅力以及符合西方传统的叙事结构，在商业和艺术上都取得了成功。《大圣归来》丰富地融入了传统文化元素，并依托中国动画学派的传统手法，使创作者们成功向观众展现了全新的视觉形象，同时也让东方美学价值更加贴近和易于被大众接受。[82]如果说《大闹天宫》是二维赛璐璐动画，那么《大圣归来》则是通过中国和海外先进的3D软件制作的三维动画。尽管两者在制作方法上存在差异，且均不属于水墨画风格的动画，但两部影片都借鉴了中国单色画的意境和表现手法，来营造东方氛围，并传达情感和情绪。这两部动画电影很好地将传统与创新相结合，展示了创作者在艺术实验和精神探索上的追求，使影片呈现出鲜明的民族风格，同时展现了中国动画独特的艺术魅力，带给观众视觉和情感上的双重享受。

1. 创作背景

动画片《大圣归来》深深扎根于中国的精神文化，因为它在文化上深受《西游记》的影响。对《西游记》情节的大胆而富有创意的重新诠释，不仅创造了原著中没有的新角色，还彻底重塑了大家熟悉的孙悟空形象。导演田晓鹏在解释为什么要拍摄《大圣归来》时表示：“《西游记》就像《指环王》一样，蕴含着丰富的细节和多层次的意义，这些内容都可以继续开发和延展。”[83]导演坦言，在阅读《西游记》时，他对两个角色的形象一直感到困惑——唐僧和孙悟空：为什么玄奘在如此年轻时就能战胜自己的欲望和情感，并在取经的过程中迅速成为高僧？而被困 500 年的悟空却因为“紧箍咒”的诅咒而突然屈从，并跟随一个弱小且是凡人的玄奘？导演在动画电影中尝试解释和解答这两个困惑。

---

[81] 在俄语中通常被翻译为«Король обезьян: Возвращение героя»。

[82] 王蕊.《西游记之大圣归来》:以工匠精神铸就影像神话; -《电影评介》- 2020-10-15.

[83] 张喆．《大圣归来》导演田晓鹏．澎湃新闻． [Электронный ресурс] – URL: https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_1350099 (дата обращения: 05.04.2023).

在原著中提到，唐僧经历了十次转世后才踏上取经之路。这部分故事正是可以扩展的部分，可以补充描述玄奘在前九世中的经历，如何逐渐变得足够强大，才能在第十世踏上取经之路。此外，3D 动画作为一种最佳形式，可以更好地展现人物的情感与价值观，使《西游记》的故事得以焕发新的光彩。这也将是我们在讨论《大圣归来》时的重点。

这部影片借鉴了万氏兄弟经典动画《大闹天宫》的创作思路。经过八年的开发，动画制作团队克服了无数困难和挑战。在影片中，齐天大圣不再是一个无所不能、无所畏惧的英雄，而是一个经历失败并不断成长的复杂人物，突破了已有的动画形象。相比于文学经典，《大圣归来》对孙悟空的独特诠释创造了一个不再是传统民间故事中的人物，而是现代观众喜爱的、带有动摇和疑惑的英雄形象。《大圣归来》讲述的是一段关于自我认知、确立和寻找自我的故事。

2.叙事结构

《大圣归来》是一部基于经典小说《西游记》改编的动画电影，讲述了孤儿江流儿和他的师父与齐天大圣孙悟空联手保护长安城免受山妖侵袭的故事。影片在叙事结构上采用了现代手法，将传统文化与现代元素相结合。通过江流儿和齐天大圣的性格和诠释，影片探讨了对权力的追求、爱情与友情等深层主题。此外，创新的山妖形象以及不同风格的结合，通过特效达成了独特的视觉效果。

《大圣归来》采用了好莱坞式的围绕角色成长构建故事情节的方法，并将这种方式巧妙地融入《西游记》的故事之中，为观众提供了一种全新的叙事体验[84]。在叙事结构的核心是双重对立的对抗，这种对抗是传说故事的特质。众所周知的齐天大圣——这位无所畏惧、聪明机智、无所不能的英雄，同时也是非常重情重义的伙伴，在这部动画电影中呈现出截然不同的面貌：在经历了惨败和被困五百年于五行山下之后，他失去了昔日的战斗激情。正是小男孩江流儿的鼓励和支持，最终赋予了他力量，使他战胜了混沌魔王，救出了被其掳走的女孩，并重新找回了对自己的信心。这种角色的转变深入探讨了动画电影中成长与自我认知的问题。

这种好莱坞式的成长故事在影片中得到了新的诠释：年轻、稚嫩且缺乏经验的主人公在关键时刻必须找到解决问题的办法。经过一系列困难和考验，他逐渐超越自我，获得成长。在这个自我转变与寻找自我的过程中，孙悟空重新成为真正意义上的“齐天大圣”，并在观众中引发了强烈的情感共鸣，促使他们进行深刻的思考。

影片通过这种精心策划和巧妙编排的叙事，展现了一个鲜活而多面的主人公形象，让观众得以更深入地理解和追随其成长历程。大圣的故事的戏剧性发展使电影更加吸引人。独特的叙事风格和角色设计让观众体验到各种情感。这部作品为中国动画注入了新的活力[85]。

---

[84] 陆方.《西游记之大圣归来》动画电影叙事学分析；《大连大学学报》. 2019-08-25.

[85] 赵贵胜.21 世纪初现象级国产动画电影的道德前提构建[J].当代电影,2019.(7):154-156.

叙事方式是线性的，融合了两种典型的好莱坞叙事——成长故事和英雄发展的故事。线性叙事具有连续、简单且易懂的结构，剧情层次分明，情节线索一目了然。故事从开篇就紧扣一条主线，按照时间顺序推进。影片中角色的魅力将观众深深吸引到故事中，同时也揭示了自我认知、逆境抗争和超越自我的重要主题。这样的叙事方式为影片增添了情感张力，使剧情更加紧凑，能够打动并吸引观众。

除了创新的叙事方式，影片还通过人物形象传递了中国的精神内涵。作为中国经典传说中的英雄形象，“齐天大圣”不仅具有鲜明的民族身份，还在传统文化中具有巨大的象征意义。他既是机智勇敢的战士，也是反抗外界压力、与邪恶作斗争的精神象征。这种体现中国性格的特色赋予影片更强的民族色彩，引发了观众对传统文化的共鸣和自豪感。此外，影片还巧妙地融入了《大闹天宫》的元素。这一对经典中国动画的致敬，不仅唤起了观众的怀旧情感和亲切感，还让他们重新审视这一经典作品。

总的来说，通过在叙事结构、人物形象和民族色彩上的创造性设计，动画电影《大圣归来》为观众呈现了一段感人且充满魅力的故事。

3.主要人物的设计

1）孙悟空的角色设计

《大圣归来》中的非典型化角色最明显的是孙悟空。孙悟空在传统的电影、电视剧中往往被塑造成火眼金睛、活泼灵动的形象，作为敢于与权威作斗争、英勇无畏的符号让人印象深刻。而动画电影《大圣归来》对这种固化的传统造型进行了颠覆，不仅在外表上重新塑造了孙悟空的形象，还从内在性格进行了重新塑造。电影中的孙悟空呈现出叛逆不羁和英雄执着的形象。《西游记之大圣归来》田晓鹏导演曾说：“目前正处于一个需要英雄的时代，大圣作为中国英雄的符号必须要予以传承和发扬”[86]。但与前期国产动画着重强调英雄主义的创作基调不同，电影通过对传统角色设定的颠覆，成功地进行了重新塑造，为中国动画电影的发展注入了新的活力。在《大圣归来》中，角色设计通过独特的表现方式和细节处理，展现了角色的个性特点和内心变化。

《大圣归来》中的孙悟空脸大而长，鼻子长，眼睛窄，下巴和额头短。他的上半身比下半身长，光着一双大脚，武坤穿着脏麻布做的衣服。这是一种非常新颖的人物设计方法，它使人物形象更具表现力：人物被描绘得羸弱而衰老，这与传统的孙悟空形象形成了鲜明的对比（图2.3.72、2.3.73）。尽管如此，孙悟空仍然获得了大众的喜爱和认可。这其中有几个原因。

[86] 曹翔宇.《大圣归来》中角色形象的传承与创新[J].西部广播电视,2015.(19):87-88.

首先是大圣形象与人物设计的对应关系。《大圣归来》中孙悟空的形象更加成熟和现代，在美学方面，人物设计具有独特的艺术性。他的面部表情、姿势和手势通过精心构建的线条和形状的运动，清晰地传达出情感和个性特征。人物设计的艺术性使观众能够理解和欣赏孙悟空性格的复杂性和多变性。通过这种陌生化的处理，叛逆、英雄的形象跃然纸上，栩栩如生。这也增强了动画电影的艺术表现力。

此外，孙悟空的 ″丑 ″也使他更容易被观众理解和喜欢。他并不英俊，但他的外形有足够的特点和特征吸引观众的注意，激起观众的兴趣。这让观众更容易对他产生共鸣。与传统形象的不同引起了观众的好奇心和探究人物的欲望，了解他的历史和内心变化。这种对观众的吸引力，唤起了观众的情感反应，吸引观众进入动画世界，增强了观赏体验。

最后，大圣的出现也是营销之举。不同寻常的设计引起了广泛的共鸣，让影片吸引了更多的关注，成为人们热烈讨论的话题，这只会增加人们对《大圣归来》的认知度和提及频率。

一个动画人物的成功与否，不仅取决于其外形，更取决于其性格和品格能否征服观众。在中国五千年的历史中，中国人的性格屡屡被定义为内敛、隐忍、含蓄等特质。而在《大圣归来》中，孙悟空的性格则是为了配合剧情，将他塑造成一个经历失败的英雄。他的性格没有锋芒毕露，这与影片内敛、低调的基调十分契合。与观众在经典作品中熟悉的孙武君开朗坚定的形象相比，这部作品中的孙武君处于艰难时刻，内心充满失望，不再那么理想主义。相反，他身上有一种无奈和遗憾，尽管他不时表现出坚毅，也不失正义感和善良。这让他更有人情味，形象也更加鲜活。

值得注意的是，孙悟空的脸谱设计也是以中国戏曲的传统化妆为基础和参考的。孙悟空的脸谱设计将化妆作为一种艺术符号。它有助于强调一个随性、自由、不受传统约束的英雄形象。动画电影中的戏剧妆容经过改造，简化为淡淡的妆容，体现了人物设计的进化和创新。这既是对《大闹天宫》的致敬，也是对中国戏剧及其传统的传承和创新。

孙悟空的面部设计还展现了人物的内心状态和演变过程。在动画电影大闹天宫》中，孙悟空集猴性、人性和神性于一身。然而，在《大圣归来》中，孙悟空以一种连贯的方式展示了他性格的这三个方面，三个特征分别代表了性格发展的一个阶段。首先是战无不胜的齐天大圣，脸上有鲜红的花纹和简单的黑色线条，孙悟空的英雄形象由此而生。第二个是被囚禁的孙悟空--脸上没有任何花纹，形象逼真。第三幅是越狱后的孙悟空，脸上有一丝戏妆。红色的色调表现力适中，展现了孙悟空内心成熟的严肃形象。这些面部设计的变化强调了人物情感的发展和内心的转变（图 2.3.74、2.3.75、2.3.76）。

随着故事的发展，孙悟空的造型也发生了变化。变身后的孙悟空身着金靴、铠甲，头戴紫金冠，身披红色长披风。这是一个与中国古代将军一样的帅气形象。尽管孙悟空外表 “丑陋”，但他高贵、果敢的性格却以另一种方式展现在观众面前（图 2.3.77）。

总之，动画电影《大圣归来》中的角色设计具有独特的表现力和对细节的关注：通过对孙悟空传统形象的颠覆和重新诠释，动画为其注入了新的生命力。

在这部影片中，人们对传统观念有了新的认识。通过改变孙悟空的性格和形象，他不再是一个单纯勇敢、一成不变、一视同仁的英雄，而是获得了新的面貌、丰富的内心世界，他变成了一个历经失败、不断进化的复杂人物。这让观众重新发现了孙悟空，也更好地理解了他的故事。角色设计的变化不仅为影片注入了新的活力，也给观众带来了新的体验，让他们以新的方式与孙悟空产生共鸣。

孙悟空和他的同伴们为了保护一个小女孩，与无数妖魔鬼怪斗智斗勇。然而，他们最终还是被大坏蛋混沌打败，只能眼睁睁地看着小女孩被绑架。这时，江流儿提议去救她，但孙悟空却叹道：“我管不了”这一幕表现了孙悟空内心的无奈和悲剧性的无助，突出了他在心理冲突中的善良和正义感。人物的这种情感纠葛和无奈让观众对他产生了认同感，也让观众更加理解他，因为在现实生活中，我们经常会遇到无奈和挫折。这种内心的挣扎和冲突使孙悟空的形象更加立体和可信。然而，在动画片的高潮部分，孙悟空终于觉醒，打破了束缚他的魔法封印，完成了向齐天大圣的转变。他的外貌和精神状态都发生了翻天覆地的变化，与观众在影片前半部分看到的蓬头垢面、心灰意冷的孙悟空形成了鲜明对比。最后，孙悟空打败了反派混沌，展现了他的大无畏精神和英雄气概。最后孙悟空的形象与之前的形象形成了鲜明的对比，展现了他的变化、成熟，并突出了他的英雄气概。在年轻的江流儿的鼓励和支持下，孙悟空完成了从最初的自我怀疑、幻灭到斗志重生、浴火重生的自我实现之旅。他克服了内心的困惑和矛盾，增强了信心和勇气，最终战胜了混沌，救出了孩子，展现了他英雄不凡的一面。通过孙悟空的故事，观众不仅看到了他的英勇，也感受到了他的人性和情怀。这也是影片受欢迎的原因。

孙悟空的蜕变与其说是外表的变化，不如说是内心成长和觉醒的体现。我们都曾经历过人生的无奈和失意，孙悟空的故事告诉我们，无论遇到什么困难，勇气和毅力都会帮助我们战胜自己，有尊严地成长。因此，电影《大圣归来》塑造了一个非常成功的孙悟空形象。观众被深深吸引，和他一起经历了情感成熟过程中的起起伏伏。这部电影不仅仅是一部动画片，更是一个关于内心挣扎、成熟和勇气的故事。孙悟空的形象赋予了《大圣归来》独特的魅力和深度，使其成为一部经典之作。

2）男孩江流儿的角色设计

江流儿是动画片的第二主角。他是唐僧的前世。这个形象强调了玄奘和孙悟空命运的交织。他们前世的关系预示着来世的重逢，他们将再次携手踏上取经之路。这种宿命般的联系赋予了故事深度和复杂性，使人物之间的情感体验和互动更具戏剧性。江流儿是玄奘的前世化身，这一点在《英雄归来》中有着特殊的意义。它不仅强调了唐僧与孙悟空之间的缘分，也体现了玄奘的慈悲和奉献精神，同时在人物之间营造了一种师徒情谊。作者的这一决定只是丰富了故事内容，让观众对人物关系和发展更感兴趣。例如，江流儿和唐僧一样，都有慈悲为怀、喜欢长谈的特点。由于角色是个孩子，所以身体比例与孩子接近，头发也很短。这样就塑造了一个既可爱又严肃、刚毅、勇敢、好奇的儿童形象（图 2.3.78 和 2.3.79）。江流儿就是这样一个小和尚，圆溜溜的大眼睛，调皮的表情，显示出他古怪而高贵的性格。在电影《大圣归来》中，江流儿对孙悟空并不熟悉，只是从戏剧中知道 “齐天大圣”，对他十分尊敬和崇拜。影片中的江流儿似乎是一个将孙悟空视为偶像的少年：一方面是对齐天大圣的敬仰，另一方面则是想探究孙悟空是否真如剧中所描述的那样。小男孩在关键时刻支持他的偶像，给了他勇气和决心，让他再次成为与天齐平的齐天大圣。

在动画片中，江流儿勇敢地保护了小女孩，表现出与唐僧相似的慈悲之心，并重申了他与孙悟空相同的正义理念。在拯救小女孩的过程中，江流儿遇到了重重困难，齐天大圣竭尽全力保护他。尽管江流儿的力量有限，但他处处都能成事。正因为如此，大圣在江流儿身上看到了正义的力量，幡然醒悟，重新成为真正的齐天大圣。江流儿的形象展现了他的善良和勇敢，以及他与孙悟空共同的价值观。在影片中，他以少年英雄的形象出现，保护弱者，支持悟空重拾信心。这一形象让观众与江流儿产生共鸣，并增加了故事的情感深度和戏剧性。它强调了人物的独特个性和观点，与整个故事相得益彰。故事揭示了江流儿与孙悟空之间的共同点，他们在保护弱者、伸张正义的过程中形成了心照不宣的默契。

3）混沌的角色设计

《英雄归来》中的反派角色混沌魔王是全新创作的，文学原著中并不存在该角色。混沌这一形象源自《山海经》[87]中的传说，同时也借鉴了传统戏曲。混沌最初的形象是来自《山海经》中的一种混沌怪兽，是混沌的神话化身，其巨大的嘴巴据说能吞噬一切。在动画中，混沌的原型是一条没有眼睛、耳朵或鼻子的虫子，突出其邪恶和丑陋的特征。与此同时，混沌魔王的人形是一个面白的柔弱书生，白色成为其主要色调，象征着其阴险狡诈。面部化妆简化处理，没有抽象的线条，仅在眼角处有两条弯曲的线条，而猩红的嘴唇则暗示着他的嗜血本性。混沌魔

[87] 《山海经》（拼音：Shānhǎi Jīng），意为“山海经”或“山海图志”，是一本古代中国的典籍，描述了中国及周边地区的真实和神话地理，以及那里居住的各种生物。此书的创作传统上归于传说中的大禹，但实际上，它是在战国时期至汉代（公元前几个世纪至公元头几个世纪）逐步完成的。

王的眉毛淡白，眼睛呈三角形，这种面部设计直接借鉴了中国传统戏曲中反面人物的脸谱[88]。混沌这个角色既优雅又残暴，这种鲜明的对比反映了他表面上的正常之下隐藏的极端邪恶（见图 2.3.80、2.3.81、2.3.82、2.3.83）。

通过这样的角色设计，影片成功地营造出了一个令人印象深刻的反派角色。浑沌与正义的主角们形成鲜明对比，增加了故事的紧张和冲突。观众在看到浑沌的形象时，能够立刻感受到他的邪恶和危险，他的外貌特征和脸谱设计巧妙地展现了他邪恶的本质和不可信任的气质。观众一见到浑沌的形象，立刻能感受到他的阴险和危险。这种形象设计的成功使得浑沌成为一个令人难忘的反派角色，与正义的主角们形成鲜明对比，这进一步加深了影片的观赏体验。

4）《大圣归来》的色彩设计

影片中的色彩运用巧妙地为角色形象的塑造服务。孙悟空的配色采用了黄色、白色、蓝色、红色和黑色，这与中国民间艺术的“五色”系统相对应，这种色彩系统源于传统哲学中的阴阳五行理论。江流儿、齐天大圣和猪八戒的服装色彩既保留了传统文化元素，又加入了与其个性相符的现代元素。随着情节的推进，颜色也随之变化，暗示了角色的命运转折。

在影片开头，齐天大圣的神力被封印，他的形象显得凌乱而压抑。孙悟空散乱的头发呈暗红色，他身着破旧的淡黄色僧袍，肤色也显得黯淡无光。这种形象既表现了角色的内心压抑，也暗示了其高尚和令人尊敬的一面。随着江流儿一次次激发孙悟空的斗志，他的神力逐渐觉醒，最终穿上银色铠甲和红色披风，展现了其英雄气概。红色的运用象征着齐天大圣在烈火中的重生和重新焕发的勇气（见图 2.3.84）。

影片中红、黄等暖色调和绿、蓝等冷色调的交替运用，通过不同场景的色调变化进一步增强了影片的情感表现力[89]。红色和黄色象征着力量、激情，以及血腥和残酷。在战斗和变身场景中，红色的背景和大圣的红色头发营造出紧张激烈的氛围，凸显了大圣的无拘无束和强烈的正义感。在妖魔献祭的场景中，红色则代表火焰，传达出一种邪恶和残暴的气息（见图 2.3.85）。

暖红色和黄色的色调在影片中与冷绿色和蓝色交替出现，在不同场景中巧妙运用以更深刻地传达情绪。如果红色强调力量、激情或残暴，如孙悟空觉醒或妖魔献祭的场景，那么冷色调则表现大圣内心的挣扎和他所面临的困境。在孙悟空拒绝江流儿的请求、不愿救女孩的场景中，尤其是他躺在水中时的心理斗争，冷色调将这种内心的矛盾与痛苦表现得淋漓尽致。

[88] 牛嘉莹.中国动画电影形象探析——以《西游记之大圣归来》为例；《视听》.2020-09-15
[89] 张磊.《大圣归来》中场景设计的艺术特色.电影文学，2016.(5)，50-52.

很明显，欧洲人在直观上对色彩语义的感知与中国人有所不同，因为在欧洲文化中并不存在严格的色彩编码表。然而，即便如此，在影片中，不同色彩的含义虽然不一定完全被非中国观众解读得如同中国人那样准确，但总体上还是能够按照创作者的意图被正确理解。

除了色彩的运用外，影片中还包含了大量的中国元素，并且背景场景中有许多对中国山水画（意为“山与水”）的致敬。每一帧画面中都有淡红色的夕阳、西青绿的山水景致或是朦胧的雨天，如同一幅令人印象深刻的画卷，让观众不仅能感受到自然之美，还仿佛置身其中，体验一种沉浸感。

此外，江流儿、齐天大圣和猪八戒的场景几乎总是在阳光下、青山绿水之间，这象征着光明与正义。与此相对，混沌的黑白装束则出现在昏暗的背景中，进一步突显了他的邪恶本质。这样一来，色彩对比也使善恶对立更加鲜明。

因此，角色设计与色彩搭配为影片营造了一种充满意义的氛围。齐天大圣、江流儿和混沌的性格特征、复杂性与深度都通过细腻的细节得以表现。传统文化元素的运用和符号的直观性使得观众能够准确区分正与邪，同时也赋予了影片一种具有鲜明民族特色的动画风格。结果是，这部影片在其故事和情感张力上构建了一个自成一体的世界。

5）人物和场景的陌生化处理

俄罗斯形式主义代表人物维克托·什克洛夫斯基提出了“陌生化”这一术语，用来描述一种将熟悉事物以新形式呈现的手法，使其摆脱陈旧和固有特征，去除刻板和固有印象。这种手法带来了一种新奇感和惊讶感，使艺术形象脱离传统的固定模式，从而帮助人们重新认识和理解已知事物。[90]在《大圣归来》中，陌生化手法得到了极为成功的应用，令人耳目一新。 该动画片忠实于原著，同时又对其进行了全新的诠释，为今后的动画创作提供了良好示范。首先，这种手法被运用于角色塑造和视觉交流语言的构建上。

通过角色的陌生化手法，影片揭示了全新的故事情节。最大的创新在于，唐僧被塑造成了一个性格稚嫩的孩子，而非原著中沉闷严肃的成年和尚。而孙悟空则被赋予了更多的人性，他不仅思考和感受，而且每一个举动都展现出他高贵的精神气质。江流儿和孙悟空的故事情节，与此前的《西游记》改编形成了鲜明对比，同时也为原著增添了新的内容。通过对角色和视觉语言的陌生化处理，影片揭示了英雄性格的复杂性和多面性。大圣既放荡不羁又渴望自由，内心在善与恶之间不断挣扎，充满了挫败感与失落感。他已不再是那个“齐天大圣”，而是一个普通的追求自由和梦想的角色。这一形象的转变意味着突破了传统的父子或领导与下属关系的固有框架。

[90] 什克洛夫斯基.《作为手法的艺术》//《俄罗斯形式主义批评：四篇论文》/ 李·T·莱蒙、马里昂·J·雷斯翻译并作序。——林肯；伦敦：内布拉斯加大学出版社，1965 年，第 3-24 页。

《大圣归来》中大量运用了传统中国艺术元素，如石狮、皮影戏、京剧脸谱、京剧唱腔和中国龙等。与此同时，影片也摆脱了过去百年来电视和电影对唐僧、孙悟空、猪八戒和土地公公的既有刻板印象。影片采用现代化的表现语言，为其注入了新的情感和时代气息。通过陌生化手法，影片让观众以全新的方式重新认识这段熟悉的故事，同时获得丰富的情感体验。创作者成功地打破了传统的呈现方式，打造出了独特鲜明的艺术风格。孙悟空、江流儿、猪八戒和白马龙等角色的设计，保留了浓厚的民族色彩（见图 2.3.86、2.3.87），这些形象延续了人们心目中的《西游记》印象，使观众在观看时能够重新体验原著的魅力。

另一方面，影片还融入了美、日动画的元素。尤其是恶魔的设计让人联想到皮克斯工作室的《怪物史莱克》（见图 2.3.88），而混沌则在外形上与日本动漫《火影忍者》中的大蛇丸颇为相似。这种混合元素赋予影片更多的原创性，同时也拓展了观众的想象空间。这种借鉴优质国外动画的设计手法，极大地提升了剧情的丰富性和多样性。

这样一种综合性的设计，为观众带来了独特的观影体验：传统元素让人倍感亲切，而新元素则带来惊喜和新鲜感。观众在影片中既能找到原著的怀旧感，又能获得新的视觉体验。正是这种设计理念的成功，使得《大圣归来》成为一部融合了民族性和国际化元素的优秀动画作品，赢得了观众的广泛认可和喜爱。

《大圣归来》的核心理念在于，每个人内心都藏有一个齐天大圣。这部影片通过情节的戏剧化表现，突显了齐天大圣的矛盾性和多面性，与传统的孙悟空符号化形象有所不同。孙悟空兼具猴性、人性和神性三种特质。作为猴子，他天性聪慧、活泼、机智；作为齐天大圣，他自信、强大且勇敢。同时，他也会感到痛苦和委屈，与人类一样，经历各种情感，渴望自由与实现梦想，这些都是他“人性”的体现。整部影片中，导演通过戏剧化的手法勾勒出一个独特的孙悟空形象，同时在主线情节的发展过程中，突显了配角的边缘性与斗争， redemption（救赎之路）充满坎坷。

动画电影《大圣归来》不仅是对传统的传承，更是一部复杂而富有启示性的故事，讲述了齐天大圣的艰辛与失落，教导我们：找到自我和实现梦想并非不可能。影片还对传统文化进行了解构与重新诠释，提出了齐天大圣这一传统形象的新解。他走上了一条自我救赎之路，引导剧情走向高潮，追求自由与重拾对自我的信心。如今正值需要英雄的时代，也是推动和传承中国传统文化的时刻。影片对《西游记》及其角色的全新改编，为中国动画注入了“新鲜血液”。通过依托中国文化元素，影片展现了中国文化的独立性，并通过民族艺术形式向世界展示了东方的故事，这也有助于构建中国动画产业发展的新结构。

值得注意的是，与 20 世纪 60 年代的动画不同，2015 年的《大圣归来》中，孙悟空已不再是一个内心毫无成长的角色，而是一个不断经历变化与重生的英雄。尽管他不死不灭，并拥有

神奇的变身能力，但他依然不是无所不能的——佛祖仍比他强大。如果说过去的孙悟空作为一个“诡计多端者”，更多的是混乱的象征，并且“检验”着秩序的稳定性，那么如今的他已经成为秩序的守护者、儿童的保护者。影片中，混沌这一大魔王则象征着混乱，由孙悟空战胜。同时，小男孩作为唐僧的另一面象征，他有些孩子气的多话令齐天大圣颇为烦恼。唐僧表现出对恶的不抵抗理念，而小徒弟则梦想以力量战胜邪恶；而猪八戒一如既往，依旧是个不太思考问题的角色，仍然勇敢地与妖怪搏斗。由于《大圣归来》不仅依据中国的文学原著，还引用了本土的文化形式，包括动画形式，同时又相当自由地采用了日本与美国动画的表现手法，使得国际观众能够更容易理解和接受这种表现形式。

第 3 章 中国动画产业的发展与经典文学遗产在媒体领域的推广策略

3.1 中国动画设计产业的现状

3.1.1 导言

经典文学是永不褪色的文学创作瑰宝，一方面，它们具有精湛的艺术形式和广泛的权威性，代表了它们所处时代的精神面貌；另一方面，它们又极具深度，每个时代都能从中解读出属于自己的意义。这些文学作品反映了民族性格，以《西游记》为例，它不仅展现了中国文化特质，同时也被视为全人类的共同遗产，是重要的文化源泉。如今，已有计算机程序能够将文字转化为图像，并且这些图像的美学特性可以达到很高的水平。然而，由于这些图像是从计算机记忆中存储的元素组合而成，它们在本质上总是“二次创造”。而人工智能可能永远无法创作出经典文学或视觉艺术杰作，因为经典是自我创造规则，而非仅仅结合已有的艺术形式。

在前两章中，已介绍了《西游记》的故事情节及其在动画中的转化形式，并简要分析了该小说及其在华人世界各国的影视改编所处的社会精神背景。在中国南方、台湾、香港、新加坡、泰国、马来西亚等地，齐天大圣孙悟空已经形成了一种文化崇拜。

正如前文所提，孙悟空是“诡计多端者”这一原型的体现。瑞士心理学家卡尔·荣格曾提出“原型”理论，认为原型是所有民族集体无意识的元素，它们就像“晶体”一样（如阿尼玛、阿尼姆斯、阴影、诡计多端者等），在不同文化中穿上民族的“外衣”。孙悟空正是这样一个具有原型特质的形象，但具有鲜明的中国民族特征。在中国人的世界里，他被奉为雕像和庙宇中的主角，人们还为他举行祭祀、设立节庆，将水果作为祭品祈求家宅平安和财运亨通，有时还会带着调皮捣蛋的孩子来拜见，希望孙悟空能让他们听话，并庆祝他的生日。

作为一个典型的“诡计多端者”，孙悟空是一个具有双重特质的角色。他通过介入事物的进程来检验世界秩序的稳定性，是混乱与秩序之间的中介者。他既是一个顽童，又是一个睿智的老人，并且经常通过魔法进行变形，改变自己的外貌。他所处的世界是按照儒家秩序组织的，而孙悟空自己则是从石卵中诞生的（这是典型的神话中奇迹般的诞生情节），后来成为猴王，通过修炼道教获得智慧与永生，最终皈依佛教，为取得佛经而做出了巨大的牺牲。换句话说，在这一故事中，儒释道三种思想在中国的世界观中得到了融合。

在供奉孙悟空的庙宇中，通常有两种雕塑形象：一种是穿着华丽服饰、头戴紧箍的孙悟空，他单脚站立，一手举向额头，似乎在远眺，另一手持着如意金箍棒或蟠桃；另一种则是他坐在宝座上的形象。

根据一些华裔或其后代在美国等地的文学作品来看，孙悟空的形象被用作描述自己“他者”身份的手段，并在异乡帮助他们找到并保持自己的中国身份认同。这种原型式的形象（如孙悟空）具有极大的包容性和广泛性：一方面，它们在原生社会中起到凝聚社会的作用，通过这些

形象，人们可以认同自己所属的群体，因此孙悟空无疑是一个非常“中国化”的英雄；另一方面，基于集体无意识中各民族所共有的原型，这类形象也可以在不同国家获得广泛的认同。

这类形象的独特包容性和广泛性使其在文学作品、漫画、电影、动画、游戏、玩具等各种领域中被频繁使用，但正因为这些特点，不同的内涵可以被赋予这些形象。例如，在中国“文革”前夕上映的动画电影《大闹天宫》就被评论家们解读为对即将到来的“文革”的象征，或者是一种对“文革”的讽刺。但无论如何，本文所讨论的动画产业的成功模式正是建立在具有民族特色的故事和人物之上，同时这些角色又扎根于集体无意识的原型。

根据一些华裔或其后代在美国等地的文学作品来看，孙悟空的形象被用作描述自己“他者”身份的手段，并在异乡帮助他们找到并保持自己的中国身份认同。这种原型式的形象（如孙悟空）具有极大的包容性和广泛性：一方面，它们在原生社会中起到凝聚社会的作用，通过这些形象，人们可以认同自己所属的群体，因此孙悟空无疑是一个非常“中国化”的英雄；另一方面，基于集体无意识中各民族所共有的原型，这类形象也可以在不同国家获得广泛的认同。

这类形象的独特包容性和广泛性使其在文学作品、漫画、电影、动画、游戏、玩具等各种领域中被频繁使用，但正因为这些特点，不同的内涵可以被赋予这些形象。例如，在中国“文革”前夕上映的动画电影《大闹天宫》就被评论家们解读为对即将到来的“文革”的象征，或者是一种对“文革”的讽刺。但无论如何，本文所讨论的动画产业的成功模式正是建立在具有民族特色的故事和人物之上，同时这些角色又扎根于集体无意识的原型。

通过众多改编自《西游记》故事的动画电影的创作历程，可以清晰地看到文化资源如何转化为文化资本。那么，这种转化是如何实现的呢？研究者施炎平[91]建议采用“文化创新性”这一概念进行分析。动画电影本身就是一种文化创作，但这种创作需要依靠技术、组织和生产流程来实现，只有在产业框架内才能具有价值。传统文化资源向文化资本的转化不仅受社会影响，还必须通过增加经济价值来实现，只有这样才能同步实现文化价值和资本价值。因此，文化创新必须以经济部门的运作原则和条件为基础，而文化创新部门的良性运作则有助于文化资源的保护、发掘和传承。

动画作为经济部门的一部分，如果缺乏这一产业基础，就无法有效发挥文化创新的潜力。在探讨经典文学的动画改编时，我们需要关注动画产业与生产领域、产业发展与生产政策、动画产业与其他相关产业的相互关系。这样，我们才能更清晰地理解16世纪的《西游记》是如何在20世纪和21世纪成为最受欢迎的动画项目之一，也能直观地看到动画对文学的诠释与动画产业发展之间的紧密联系。

[91] 施炎平.从文化资源到文化资本－传统文化的价值重建与再创.探索与争鸣.2007(06). 50－54.

首先，动画是内容创作，而生产行业则是资本市场的一部分，与经济密不可分。只有在内容优质的情况下，才能固定知识产权的地位（即 IP——Intellectual Property，知识产权），而高商业价值的 IP 则是动画产业的内在驱动力。只有这样，优质 IP 才能得到保障和最好的保存。动画产业通过这种方式将 IP 转化为商业价值。两者之间的联系非常紧密（见图 1）：在动画生产的各个环节中，打造品牌 IP 是整个行业存在的必要条件，而上游产业受到下游（即基础）产业的影响，上游产业的发展也会进一步推动下游产业，从而形成动画产业的闭合循环。

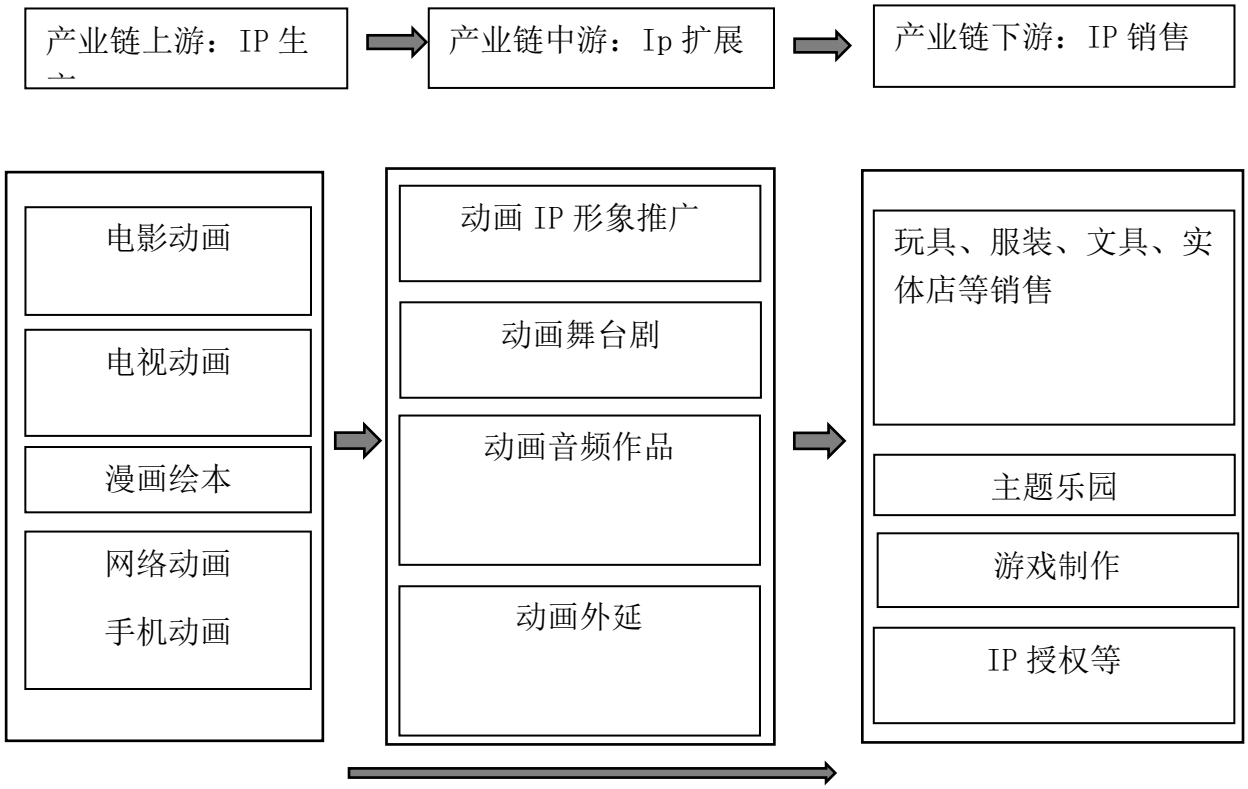


图 1：“动画生产链图”。来源：《2021 年中国动画电影市场分析报告——市场形势与发展前景研究》。北京：人民大学出版社，2021 年，第 168 页。图表由作者绘制。

中国动画产业发展的第二个重要因素是行业政策，即政府有关动画电影制作的相关法规。2000 年 3 月，中国国家广播电影电视总局发布了《加强动画片引进与播出管理的通知》，要求全国所有电视台每日播放不少于 10 分钟的动画片（省级电视台不少于 30 分钟），其中 60%的动画片必须为国产作品。到了 2007 年，按照《关于进一步规范动画片播出的通知》要求，国产动画与国外动画的比例不得低于 7:3。由此可见，初期政策主要关注动画内容的上层开发，而中层 IP 扩展和下层销售则未受到足够关注。为了保护知识产权（IP）并打击非法动画制作，2009 年，中国文化部与国家工商行政管理总局联合发布了《关于整顿动漫市场的通知》，明确提出要“保护动漫领域的版权，并促进原创动画产业的发展”。

第三个影响中国动画发展因素是在过去几年间，大量小型动画制作公司涌现，这得益于国家对该行业的财政补贴。然而，其中许多公司缺乏制作优秀动画的能力，有些甚至以“动画制作”的名义从事房地产等其他业务。在这种情况下，动画行业陷入了停滞。其主要原因在于缺乏具备雄厚实力的大型优秀动画公司来引领市场。政策虽然刺激了新公司和新项目的诞生，但未来的政策措施需要更慎重的规划，以实现动画产业的均衡发展。

最后一个因素是动画产业与其他相关行业的联动关系。如果仅根据电影的票房收入来评估一部动画长片的成功，那么其经济效益将仅限于门票销售收入，即只能获得短期效应，而这不足以支撑动画行业的长远发展。因此，要想打造一个具有持续经济效益的产业，必须创建跨行业的协同关系，或称为超级 IP（Super-IP）。只有这样，才能最大限度地扩展动画产业，形成规模化的产业链和巨大的经济潜力。例如，“动漫 IP+房地产”、“动漫 IP+教育”、“动漫 IP+媒体”、“动漫 IP+旅游”等模式，就像上海和香港的迪士尼乐园，已通过这一发展模式取得了显著成效。超级 IP，亦即跨行业协同的工作模式，不仅延长了动画片的生命周期，还大幅提升了上海和香港这两个城市的休闲和旅游价值。

例如，上海迪士尼乐园就是一个综合性的旅游度假区。它的开业对当地旅游业及相关经济部门产生了巨大影响。自项目建设初期起，各方就对其给予了高度关注。它丰富了上海的旅游集群，使上海成为娱乐之都，并因此为动画产业带来了更多收入。如今，迪士尼乐园不仅仅是一个动画主题公园，它还是一个包含餐饮、服装和其他配套商品的商业综合体，提升了上海作为国际化城市的收入。经验表明，动画产业的发展不仅需要关注动画电影的艺术质量，还需要“横向扩展”，即与其他经济领域进行合作和整合，从而形成产业链和循环效应。只有这样，才能将民族品牌成功引入动画领域，实现整个行业的繁荣发展。

目前，外国动画对中国动画产业的发展有着相当大的影响，但这是一把双刃剑。一方面，中国可以从全球动画产业的实践中借鉴制作经验，包括创新性、成熟的数字图形技术，并学习成功的案例，使中国动画的进步与世界艺术的发展保持同步。另一方面，这种影响在一定程度上限制了中国动画通过自身努力实现成熟的追求，削弱了其本土特色和所遵循的传统规范。国外动画的巨大影响使得中国动画从业者信心不足，许多人盲目模仿国外的题材和制作方法。市场方向的不确定性和生产链的不稳定也削弱了中国动画产业的独立创作动力，最终导致中国动画行业的碎片化发展。

近年来，像《西游记之大圣归来》、《哪吒之魔童降世》、《白蛇缘起》等动画电影的出现，鲜明地反映了这一现象。另一方面，这些作品也显示出中国动画市场对产业规律的逐渐理解，其最显著的指标就是票房收入。内容提供者的成功主要取决于中层和顶层的制作者以及发

行方的成功，而这些成功在很大程度上取决于 IP 的二次销售情况。在国外，尤其是美国和日本，已经形成了成熟的动画生产和分销链条，这些链条高度整合并快速发展。

为了更深入地研究文学作品向动画转化的过程及其与经济部门的关联，需要更加详细地探讨这一领域中存在的问题。接下来，我们将从三个方面来探讨中国动画市场的现状问题。

3.1.2 动画设计技术领域的现存不足

在数字化媒体时代，观众对动画作品在各个方面的质量——包括故事情节、动画本身、音乐、音效、情节的吸引力、文化内涵等的要求越来越高，动画产量也随之增长。这意味着对开发者和动画师的要求更加严格和广泛，动画生产中分工更加细致。同时，动画制作的技术流程对整个行业的发展有着巨大的影响，现代技术的引入对动画的质量和效率等产生了显著的作用。因此，首先要创作出优质的内容，因为这会对后续的生产和发行链条产生重大影响。如果内容不佳，则会对整个产业链造成负面影响，不仅不能推动行业发展，反而会限制其生存能力。

从生产的角度来看，基础设备是必需品，因此相关领域需要提供强有力的技术支持。这种支持需要通过综合互动实现，只有在这种条件下，才能建立起深厚且可靠的生产基础。然而，这些条件需要高素质的人员作为保障。在中国，目前的技术人员水平较高，已经达到世界级动画工作室的标准。当然，这并不适用于所有公司，而是部分公司达到了这一水平，甚至超越了全球最强劲的竞争对手，这一点从许多国际公司在中国订购动画制作的事实中可见一斑。然而，对于最新类型动画的高科技领域，中国在信号处理、音频、数字图像、信息技术（IT）等方面的人才仍然不足，这导致中国在某种程度上处于追赶状态，不得不依赖于国外技术的学习，因为像 Maya、C4D、AE、UE4 等软件都是国外开发的。

另一方面，艺术作品的技术和艺术水平依然孤立存在，彼此间仍存在碎片化和断裂。尽管中国通过直接投资的方式支持动画产业，但资金主要流向已经使用先进技术的领域。因此，需要尽快完善技术，纠正产业结构和与相关领域的合作中的不足，培养高素质的人才和创意人员，加快高科技支持的发展，专注于生产高质量的作品。

3.1.3 动画制作基础设施投资中的错误

国家在基础设施、技术装备和技术引进方面投入了大量资金，例如用于新动画电影的制作设备。然而，动画作为艺术的一种形式，属于“软性生产”。因此，应该更多地投资于“软性设备”，如文化知识、工作人员的培训、艺术教育、设计和艺术技能等。

相比基础设施和技术设备，“软性设备”的重要性更大。以三维数据库为例：如今除了上下肢运动的数字目录外，还存在面部表情数据库，这些都为动画人物的肌肉和骨骼运动的精准呈现提供了条件，这在很大程度上依赖于动画设计师的艺术品味和可获得的相应数据库。这种方法已经在中国得到了发展，但仍处于起步阶段。需要较长时间才能使中国动画设计在这一领

域取得更高的成就。此外，必须重视“软性设备”的建设，包括数据库的学习和专业人才的培养。必须研究动画中的剧本创作、分镜设计、角色塑造、背景设计、音乐等环节，因为这些在很大程度上决定了动画作品的成败。例如，上世纪80年代，中国制作了许多二维动画，这些作品在国际动画界处于领先地位。但后来在动画设计的进一步发展中，发现人物与背景之间的平衡被打破，主题缺乏创新，配音和音效不够完美，整体制作质量下滑。这表明投资方向存在错误，必须采取紧急措施进行修正。

3.1.4 公众意识、观众与动画

在确定动画观众群体方面的错误，也是制约中国动画设计发展的重要因素。在动画发展的过程中，逐渐认识到动画涵盖了多种类型，观众群体多样化，包括不同年龄段的观众。动画可以针对不同年龄层次的儿童（低龄儿童、青少年等）、家庭观众或成人观众。动画设计行业的发展最终取决于受众的覆盖面。在中国，依然存在“动画只是给孩子看的”这一刻板印象。因此，大部分动画都针对儿童观众制作，导致缺乏能够满足年轻人和老年人需求的作品。

这种现象与中国的世界观和思维方式有关。作为创意文化领域的一部分，动画需要丰富的创造性想象力，同时也期望观众具备相应的想象力。然而，中国的教育模式在某种程度上限制了创造力的发展，其中包含许多道德和保守的观念和禁忌，使得人们不敢跨越这些界限，担心失败，而动画设计则不断挑战这些禁忌。总体而言，教育体系更强调公式和规则的记忆，而中国教育尤甚。但动画设计就像是一个创意实验场，需要勇气和决心，突破陈规和刻板印象。

动画人才的培养也受到传统实践的限制，往往只采用已有的、他国的创作方法，缺乏创新精神，导致无法创造出杰出的作品。此外，许多中国父母对“艺术家不是一门职业”的观念深信不疑，担心艺术会影响孩子的学业和未来生活。

动画行业的未来不仅取决于人才、技术、世界观等因素。其发展将受深层次且短期内难以改变的因素和原因的制约。因此，必须长期积累经验，推动研究和高新技术的应用，培养优秀人才，吸引更多资金进入这一领域，才能逐步建立起强大而成熟的动画设计行业。

尽管票房收入迅速增长，互联网媒体发展迅猛，但观众大多是有教育背景的人群，他们往往是家长，将孩子独自送去观看动画影片。换句话说，“动画是给孩子看的”这一观念依然存在。在这种情况下，可以通过热门IP来扩大受众范围和观众数量。只有当动画具备需求时，才能实现经济效益，进而实现资本的增值。

随着互联网时代的到来，书籍已成为“文化对象”，纸质书籍逐渐式微，电子书籍和在线阅读越来越受欢迎。更多的先进技术也被引入了动画创作中，工具变得“智能化”，使创作过程变得更简单，并为更多有表达意愿的人提供了创作的可能。

中国动画产业并非一个可以迅速见效的行业，尽管人人都希望迅速看到成效，但真正成功的却寥寥无几。目前中国市场的现状是合理的，即使在全球动画市场的巨大影响下，中国动画的独特性也越来越受到重视。

2016 年，中共中央总书记习近平强调，要依靠自身的正统文化，发展国家的软实力，因为这是未来发展的方向。这种依托将成为新时代的主流，不容忽视。这一观点进一步巩固了中国传统文学的地位，许多动画电影正是基于此类文学作品拍摄而成，并广泛应用于其他媒体领域。应通过专业能力深挖更深层次的文化历史内涵，使其成为动画创作的基础，从而促进动画产业更加丰硕和成功的发展，使该行业在新时代中更具效率、创新力和快速改革的能力。同时，还应优化行业结构，提升竞争力，为动画产业的可持续健康发展提供保障[92]。这些方针成为中国动画制作者工作的基础。

通过对材料的分析可以得出结论，孙悟空作为一种原型性的“诡计者”形象，在不同的时代和不同的国家中会被赋予不同的解读。然而，在中国及华人移民群体中，他往往是民族身份认同的象征。此外，《西游记》动画版不仅传达了重要的普世价值，还展现了一种全球广泛认可的思维方式。基于这一点，作者对中国动画市场的现状进行了分析。提出了当前需要特别关注内容创作和行业整体政策的观点。同时，中国动画设计行业的另一个问题是，近年来出现了大量低质量的小型动画制作公司。最后，中国动画行业的“瓶颈”在于其与相关行业的联系较弱。由于缺乏自身的高新技术和领域内的专业人才，中国在这一领域仍处于追赶发展的状态，导致动画产品的技术水平与艺术水平之间存在差距，与相关行业之间也存在断层。

尽管中国在设备上投入了大量资金，但更应该投资于“软实力”：文化知识、员工培养以及艺术教育。明确定位动画项目的年龄受众，不应将动画仅仅局限于面向儿童的影片，这样可以扩大观众群体，从而促进动画产业的发展。动画电影的制作有其规则，但如作者所指出的那样，大量的禁忌和对打破这些禁忌的恐惧，会阻碍动画设计的发展。相反，为了促进行业发展，动画应成为试验和创新的实验室。在中国社会中，仍存在着“艺术不是职业”的刻板印象，这一陈旧观念需要被打破。而动画的发展应立足于中国的本土文化。

3.2. 经典文学改编动画的设计模式

从动画的萌芽阶段到今天，已经走过了百余年的发展历程。现在可以说，动画这一现象的演变是从技术向艺术的进化过程。目前，动画已深入人们的日常生活，占据了不可替代的位置，成为观众情感认知世界的平台（或如今所称的“情商”认知），媒体在此争夺观众的注意力。

[92] 卢思华.《新数字时代动画问题研究》//《技术咨询》.2022 年.第 2 期.第 418 - 429 页。

更具体地说，如果要有效地将文化资源转化为文化资本，需关注信息内容本身及其传递渠道，通过动画来讲述故事、构建叙事类型、解读世界和人类的过去、现在与未来。正如后现代主义哲学家让·鲍德里亚所言，动画常被视为“仿真”的领域，即那些没有原型的复制品（从广义上讲）。鲍德里亚指出，与马克思主义理论不同，如今正是“上层建筑”——金融机构（货币无原型）、国家机关等——决定着“基础设施”的发展。如今我们可以清楚地看到，许多国家在决策时并非基于经济可行性，而是基于意识形态，甚至牺牲了生产力和生产关系（即所谓的“基础设施”）。而电影院正是动画找到观众的渠道之一[93]。根据发展和推广模式的成功与否，资本市场的成败取决于此。研究文学作品向动画项目的转化模式，需要基于现有的动画产业模式，选取最成功的案例进行分析，以此来探讨如何构建该过程。

需要注意的是，如今动画视觉化形式特别受欢迎，许多成功的动画电影均以文学作品为基础。例如，迪士尼的《白雪公主和七个小矮人》改编自格林兄弟的童话《白雪公主》，《木偶奇遇记》改编自卡洛·科洛迪的《木偶奇遇记》，《幻想曲》改编自歌德的《魔法师的学徒》叙事诗，《小鹿斑比》则改编自菲利克斯·萨尔腾的同名小说，《爱丽丝梦游仙境》则基于刘易斯·卡罗尔的作品等。

至于角色，很多在文学作品中诞生并在银幕上“活”起来的形象，常常是深受观众喜爱的拟人化动物形象，比如米奇老鼠（源于奥斯瓦尔德兔子的替代形象），拟人化的唐老鸭等等。

基于这些初步的观察，研究这些动画制作与推广的经验，对于动画电影产业的繁荣发展大有裨益。本论文正是探讨以经典文学小说为基础、由拟人化动物（如孙悟空、猪八戒等）担纲主角的动画电影。

3.2.1. 迪士尼乐园的发展模式

在迪士尼乐园中，一个常见的现象是，刚在荧幕上以虚拟角色出现的明星角色，随后便以真人形式出现在现实中，引发观众的惊喜和狂欢。这种将动画电影中的角色引入现实空间，与粉丝进行特别的互动方式，成功地打造了动画主题公园。迪士尼乐园[94]是典型的“拟像世界”，而如前所述，拟像世界如今已成为社会发展的重要领域。迪士尼乐园的成功，与其动画电影在大众观众中的巨大人气密不可分，同时也建立在严格的版权保护体系之上。动画中熟悉的角色变得更贴近目标观众，这不仅让迪士尼的动画作品和乐园更加受欢迎，还形成了互相促进的连锁效应——从动画电影制作到娱乐主题公园。类似迪士尼乐园的主题乐园还有日本的“Hello Kitty 乐园”以及其他城市主题公园。

[93] 李玉.文化资源资本化视角下中国文学经典的动画改编.四川戏剧. 2017.（12）: 51-54.
[94] 周宪.视觉文化的转向.北京：北京大学出版社，2008:390P.

在中国，“深圳华强文化科技集团”通过“华强方特文化科技集团股份有限公司”建立了多个主题公园，如“方特梦幻王国”、“方特欢乐世界”、“方特海洋公园”等，共计 8 个公园。依照此类模式，也可以打造类似“西游记主题乐园”或“中华神话中心”之类的园区，以便集中保护知识产权，或建设“中华神话乐园”等。

3.2.2. 以 IP+玩具为中心的产品设计模式

这种方法主要被玩具公司采用。例如，中国知名的“奥飞娱乐股份有限公司”通过其品牌生产多种动画角色玩具，如《火力少年王》、《超级飞侠》和《战龙四驱》等。这些玩具都是按照特定的模具制造的。奥飞还推出动画片、图书及其他相关产品，是一家多元化的网络公司，IP+模式促进了公司在市场上的成功。这一模式也同样适用于文学作品角色的动画版本。

3.2.3. 动画 IP 形象的本土化

动画制作也可以与特定地域、文化、语言和当地特色相结合，打造出独特的 IP 形象。最典型的例子就是日本的卡通熊本熊，这一形象将黑熊的特征与火之山的红色相结合，显得既新颖又可爱，有助于其在市场上的推广。为了推广这一 IP 形象，日本熊本县甚至在当地政府中新增了一个职位——“熊本熊幸福部长”，并由其领导的团队负责销售，包括在 Facebook 和其他平台上的网络销售。此外，还建造了熊本熊广场，推出了熊本熊主题电车等[95]。通过这些举措，该形象成功地完成了本土化进程，成为当地的吉祥物，并由此带动了地方经济的发展，实现了虚拟形象对现实经济的积极推动。

3.2.4. 以动漫为基础的动画设计产业集中发展模式

自 2010 年起，在产业支持政策的推动下，中国在不同地区兴建了一些动漫主题公园。这些地方建立了动画园区和主题公园综合体，多个地方政府也在这些主题公园周围积极开展新的基础设施建设[96]。这种发展模式一方面能够快速营造动漫主题公园的氛围，加强动画制作领域的竞争力，推动动画制作商与其他行业的合作。另一方面，这种模式可以成为地方的“名片”，促进地方经济增长，提升文化影响力，成为成功落实国家文化政策的项目。

在创作和推广经典文学改编的动画作品时，可以将多种特色进行融合，采用反向整合的发展模式。这种思路催生了如“西游记动漫乐园”和“中国神话太空主题公园”等创意项目。

综上所述，事实证明，当今观众对经典文学作品的各种诠释形式需求旺盛，而动画作为一种拟像领域，在现代社会中正越来越多地对社会基础的发展产生影响，正如鲍德里亚所言。研究《西游记》题材的动画视觉化及其推广，不仅能为动画产业的发展提供积极的推动力，还能

[95] 王贤波. 当下国产影视动漫产业化发展现状与思考.电影文学.2022.01:45-51.
[96] 王贤波. 当下国产影视动漫产业化发展现状与思考.电影文学.2022.01:45-51.

增强中国在全球的“软实力”。文中强调了创建和发展类似迪士尼乐园的主题公园的重要性，同时也指出在动画电影推广项目中引入相关衍生品（如玩具）的益处。此外，还推荐借鉴项目与地方相结合的经验，特别是日本的成功案例。综合已有主题公园和动画园区的经验，并结合地方政府配套设施的开发以及相关产品的使用，作者认为，有必要建设“西游记”动画公园及“中国神话”主题公园。

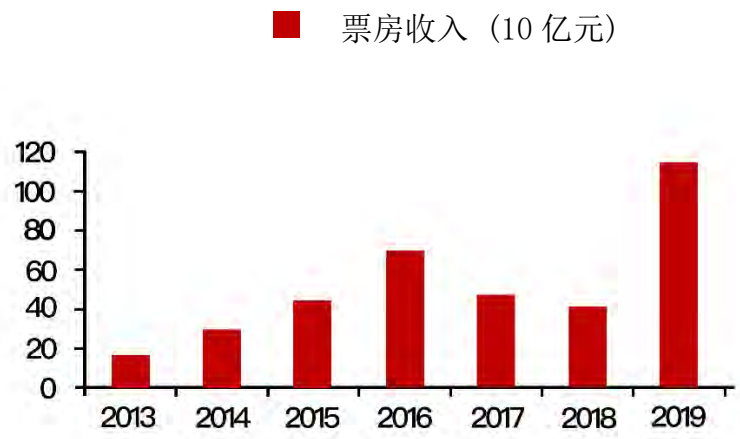
3.3. 经典文化遗产的动画改编与中国动画设计市场

3.3.1. 中国市场上的动画影片

随着票房的迅猛增长和网络媒体的发展，越来越多的动画开始受到成年观众的关注。然而，这种情况主要局限于相对发达的人群。票房的增长在很大程度上是因为家长开始让孩子独自去电影院，而大多数人仍认为动画只是给孩子看的。基于这一点，我们必须认识到，只有那些已经广为人知的 IP，才有可能真正改变动画的受众结构。专家明确指出，成功的动画作品需要具备出色的内容和有效的推广。当动画真正成为大众传媒时，动画产业才能够发展并实现资本的价值。而在中国，改编经典文学作品的动画是最佳选择。因此，经典文学作品成为当今中国动画的基础，它不仅是动画世界的源泉和动力，还成为古代文化原则的传播者，即中国文化代码的载体。通过动画，经典文学作品得以超越原有的文学框架，实现内容的保护和扩展。上述原因也解释了这种动画在其他国家的需求。正因为如此，动画产业不仅带来了社会效益，还创造了经济利益。

2001 年，相比于 20 世纪 70 年代，动画观众的平均年龄上升了 10 岁，但动画形式仍主要以二维动画为主。2015 年成为快速发展的时期，以二维文化为核心的动画在 1990 年代和 2000 年代出生的年轻人中非常受欢迎。这些年轻人是动画的主要受众，对动画世界有深刻了解，并具备较强的消费能力。二维文化普及带来的红利为中国动画产业的发展带来了前所未有的市场机遇（见图 2）。在这一时期，诞生了如《西游记之大圣归来》《大鱼·海棠》等优质动画作品[97]。近年来，中国人民的整体文化水平显著提高，国产动画电影和中国风格的大片在市场上取得了不错的销量[98]。消费市场的形成对中国动画的发展起到了决定性作用。对市场的分析和结构的研究有助于更好地推动中国动画产业的发展。

[97] 王亚全.朱鹏.改革开放四十年中国动画产业革新与审美流变.电影文学.2020.01:97-100.
[98] 刘颖慧. 《许愿神龙》累计票房突破 1.2 亿,国产动画电影于变局中开新局.中国电影报.



中国电影市场规模

图 2. 中国影院动画市场规模. 来源：《2021 年中国动画电影市场分析报告：市场现状与发展前景研究》. 北京：人民大学出版社，2021 年. 第 168 页.

2020 年，经典文学作品改编的动画电影《姜子牙：封神传说》在上映 24 天后票房突破 15.5 亿元人民币，成为中国票房第二高的动画电影，充分证明了其成功。截至目前，中国动画票房前十的电影中，有四部是国产动画：饺子导演的《哪吒之魔童降世》（2019 年），联合导演程腾、李炜的《姜子牙》（2020 年），田晓鹏导演的《西游记之大圣归来》，以及 2019 年的《熊出没·原始时代》（插图 3.3.1）。不过，需注意的是，前十名中，国产动画数量仍少于好莱坞动画。2020 年，国产动画电影在中国的票房总收入为 82.6 亿元人民币，远超好莱坞动画电影的 64.9 亿元。这表明中国动画市场处于上升阶段，且具有相对较高的商业价值。

值得注意的是，在中国动画票房前十的排名中，若按受众区分，只有《熊出没·原始时代》是属于“熊出没”系列的儿童动画，而前 3 名（插图 3.3.2、3.3.3、3.3.4）——《哪吒之魔童降世》、《姜子牙》和《西游记之大圣归来》——则是面向更广泛观众群体的电影。总结（见图 3），面向大众的动画电影无论在影片数量还是票房上都更受欢迎。

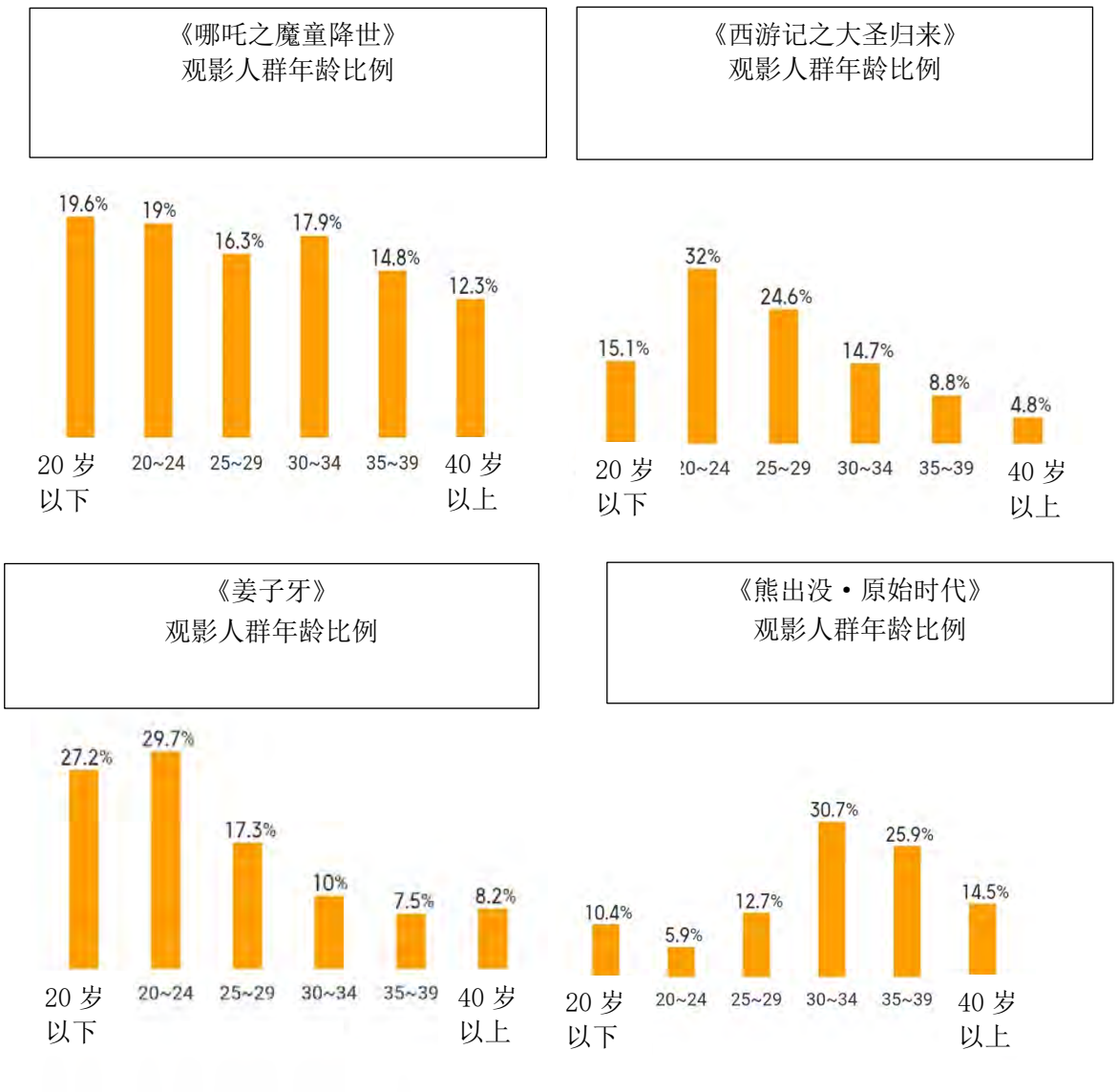


图 3. 2015-2020 年中国国产动画电影观众年龄比例。来源：中国猫眼专业版（专注于为中国电影行业从业者提供及时、准确、专业的票房数据分析）。

中国动画的发展史上曾有一个“黄金时代”：20 世纪 40 年代至 70 年代以及 80 年代，创作了《铁扇公主》、《大闹天宫》和《哪吒闹海》等经典影片。此外，如《天书奇谭》、《金猴降妖》等动画作品（插图 3.3.5、3.3.6、3.3.7、3.3.8、3.3.9），不仅在国内广受欢迎，还在国际动画行业中引发轰动。这些具有中国特色的动画作品展现了东方美学，也使东方文化的动画几乎成为东方文化的代名词。

至今，这些具有东方美学的动画在包括日本在内的许多国家仍备受欢迎，代表了中国动画发展史上的最高成就。在中国的动画迷中，这些经典作品在豆瓣评分达到 8 分、9 分甚至更高，但却并非最受欢迎的文学改编动画。遗憾的是，这类动画电影的制作周期较长且成本高昂，利润难以实现。因此，中国当时的主要动画制作企业——上海美术电影制片厂在 1999 年完成《宝莲灯》之后走向了衰落。

在市场经济的强烈影响下，动画电影的质量不断下降，逐渐以经济利益为导向，而非艺术价值。最终，由于市场环境的影响，优质国产动画逐渐被低质量作品取代。曾令中国人感到骄傲的中国动画也成了历史。与此同时，日本动画逐渐对中国观众产生了深远的影响。比如，像宫崎骏和高畑勋这样的日本动画大师在创作中受到了中国传统动画的深刻影响，但其作品却在中国受到了比国产动画更大的欢迎。这对中国动画人来说是一个挑战：需要重振中国动画。

2015 年，《西游记之大圣归来》不仅在市场上取得成功，还赢得了大众的喜爱，标志着中国动画发展回归正轨。中国动画人正在不断缩小与美国和日本动画的差距。随着经典文学作品改编动画的规模和重要性不断增加，我们也得出一个结论：只有传承中国动画创作的优秀历史文化，结合传统和创新，才能实现国产动画的真正复兴。

尽管《西游记之大圣归来》取得了巨大的票房成功，但不得忽视的是，经典文学改编动画的制作过程始终是充满挑战的。在这些艰难的岁月里，《西游记之大圣归来》并非首部取材于中国神话的影片。在此之前，已有多部动画作品在制作和营销上取得了一定的成功，但当时的市场尚不成熟，故事情节难以打动观众。

在经历了《西游记之大圣归来》的热潮之后，本土动画一度沉寂了三年。幸运的是，2019 年，多部优秀的经典文学改编动画出现，国产动画迎来了一个蓬勃发展的时期。

首先是追光动画与华纳兄弟联合出品的《白蛇：缘起》，在票房上取得了 4.68 亿人民币的成绩。《哪吒之魔童降世》则在 2019 年大获成功，以 50 亿人民币的票房成为当年的票房亚军，同时也是年度国产动画票房冠军。如果说《西游记之大圣归来》是经典文学改编动画史上的一个分水岭（图 4），那么《哪吒之魔童降世》的成功则可被视为这一领域的巅峰之作。

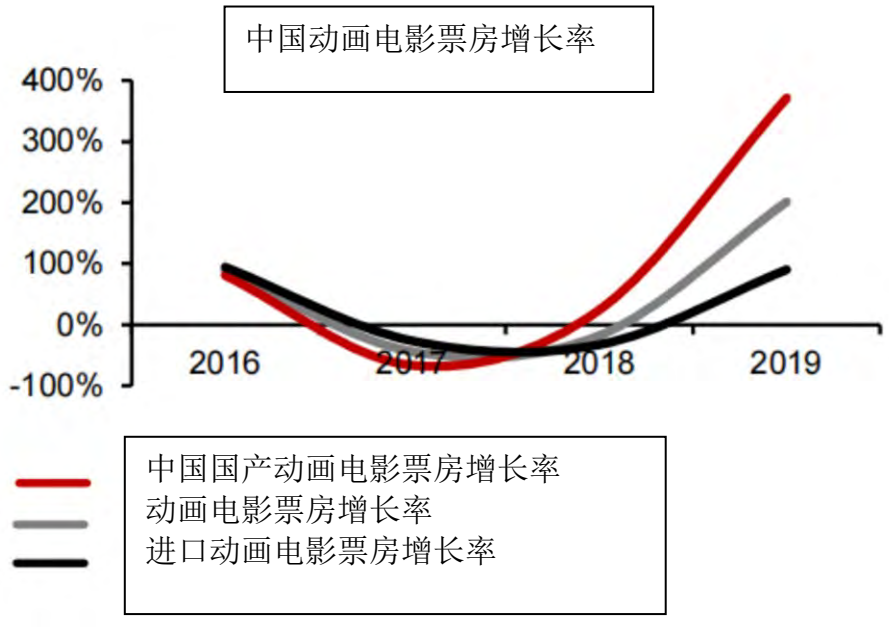


图 4. 中国电影票房动态。来源：《2021 年中国动画电影市场分析报告——市场状况与发展前景研究》，北京：人民大学出版社，第 168 页。

2020 年，受疫情影响，动画电影的创作和在电影院的放映面临不利条件，但根据中国神话和经典文学创作的动画电影《姜子牙》仍然取得了 15 亿人民币的票房好成绩。这部影片的成功是实至名归的，因为它成为当年的年度动画电影，并进一步推动了这一类型动画的进程。中国动漫集团发展研究部主任孙磊指出，影院停业超过 100 天是导致 2020 年国产动画电影数量和票房明显下降的原因之一，同时也反映了大多数国产动画电影在续集和前传等关联方面准备不足。孙磊认为，《姜子牙》之所以能够脱颖而出，是因为它与《哪吒之魔童降世》之间的关联对其推广起到了积极的作用。

到了 2021 年，疫情时期导致许多影片的拍摄中断，创作团队不得不通过远程系统在家工作。然而，夏季上映的动画电影《白蛇 2：青蛇劫起》仍然进入了国产动画电影票房前十，票房达到 5.62 亿人民币。同年上映的《新神榜：哪吒重生》在上映 14 天内也取得了 3.6 亿人民币的票房。4 月上映的《西游记之再世妖王》也轻松突破了 1 亿人民币的票房。

因此，观众们对中国动画开创“神话宇宙”的梦想充满期待，而《西游记之大圣归来》和《哪吒之魔童降世》之间的联系则以《西游记》为基础，令人信服地展示了这种可能性[99]。

然而，要建立中国动画电影的“神话宇宙”，需要在更深层次上构建世界观、人物关系和剧情体系等。显然，中国神话具备成为影视宇宙的必要条件，但仅此是不够的。我们应以“漫威电影宇宙”为榜样，向着构建具有中国特色的“神话宇宙”体系迈进。

总的来说，动画设计行业市场的逐步成熟、动画项目观众群体的扩大以及“神话宇宙”受欢迎程度的提高，促进了文学作品的动画改编快速发展。如果未来两年内对“神话宇宙”的兴趣持续存在，那么《哪吒 2》、《哪吒之魔童降世》、《西游记之大圣归来》、《深海》、《魁拔》第四部、《大护法 2》等影片都将受到欢迎，并进一步巩固这种趋势。随着越来越多的文学作品改编成动画，中国动画设计市场将发展得更为成功，从而形成本土“神话宇宙”，其发展潜力可谓无限。

目前，根据实际情况来看，只有经典文学的动画视觉化才能代表中国动画的成就，这意味着这样的动画有能力推动中国动画产业的发展，而市场规模巨大。也有一些票房成绩不佳的影片，如《喜羊羊与灰太狼》和《熊出没》等儿童动画。虽然此类动画具有一定的市场价值和需求，但与好莱坞和日本动画相比，竞争力较弱。以历年中国动画票房前十名为例，占据榜首的都是神话或文学改编动画：《哪吒之魔童降世》、《姜子牙》、《西游记之大圣归来》。在不

[99] 李秉轩.《动画产业政策分析》//《文学教育》. 2020 年 4 月, 第 160-162 页.

同年度中国国产影片票房榜单中，前十名动画电影中只有一部是面向儿童的，这也证明了基于经典文学改编的动画比其他类型更适合市场。

3.3.2. 中国动画设计体系的发展前景

上述内容表明，这类动画在中国动画设计市场中潜力巨大。要想取得更大突破，中国动画设计需要专注于创作更符合大众需求的“神话宇宙”作品，而这些作品应基于文学经典。当然，仅在国内市场的成功并不意味着能够在国际市场上取得相同成绩。但从国际市场上表现突出的动画作品来看，可以发现，它们往往是具有鲜明本土文化和典型民族特征的电影。正如之前所述，这些作品通常基于原型意象和神话故事，这些元素在任何文化中都能被读懂。由此可见，这类作品更有可能在全球市场上占据一席之地，并取得佳绩。

换言之，需要依靠市场的力量推动发展。中国动画设计产业不仅要适应信息化时代，还要关注经济因素、分析不同消费群体的需求。未来的发展方向属于那些能够顺应时代要求，并将中国动画设计提升至新高度的生产者。他们需要清晰地认识到，文学经典的动画改编是当前动画市场的主要驱动力，是可以与国外动画作品竞争的力量。

综上所述，中国动画观众的年龄层不断扩大，中国动画爱好者的数量也在大幅增加。尽管中国动画市场发展动态而不平稳，但市场环境对作品的艺术水平产生了不利影响。尽管国产动画正在崛起，但在许多方面仍然不及日本和美国的动画。当前的任务是实现高质量中国大众动画的突破性发展。2015 年，中国动画电影在正确的方向上实现了新的起步，但在疫情期间这一进程受到中断，直至2019年才恢复优质影片的制作。虽然疫情对动画生产和观众增长造成了损害，但近几年中国动画的“神话宇宙”已经初见雏形，未来仍需付出更多努力。可以预见，基于文学经典的动画设计发展路线是中国的最佳选择。

3.4. 中国经典文化遗产现代演绎动画设计推广的基本原则

1964 年制作的动画片《大闹天宫》和 1979 年的《哪吒闹海》可以被视为中国动画学派的“双子星”。之后，2015 年和 2019 年上映的《西游记之大圣归来》和《哪吒之魔童降世》也取得了巨大的成功。从近十年的市场表现来看，经典文学作品的动画改编是中国持续稳定地制作高质量动画的唯一途径，这预示着中国动画电影的复兴和辉煌。然而，为了维持这些作品所营造的市场氛围，还需要回答一些具体和普遍的问题。例如，如何用独特的叙事来弥补顶级技术的不足？如何稳定和持续地推出高质量系列作品？如何构建和完善中国的动画设计产业体系？[100]只有通过尽快确立动画产业的发展主线，并结合“软”政策，我们才能走出当前的困境。

[100] 李冰璇.从大圣到哪吒：国产高概念动画电影策略探析. 文学教育(上). 2020(04):160-162.

根据前文对产业发展和市场关系的分析，可以从以下四个方面探讨经典文学动画改编产业的发展路径：

1. 改善内容制作；
2. 强化产业链建设并建立动画产业知识产权保护体系；
3. 通过细分受众市场实现精准定位；
4. 提升专业人才的培养质量。

3.4.1. 改善内容制作

基于上述对《西游记》动画改编的典型案例分析，我们可以得出适用于其他案例的总结性结论：

1. 动画改编应从对经典文学作品的资源分析开始，包括文学、视觉、美学、娱乐、认知、道德和经济资源。首先，是经典文学作品的文学资源，如叙事特征、动机结构、语言特色等。只有在对这些特征进行全面分析后，才能大大扩展创意解读的可能性。其次，是经典文学作品的转化资源。通过研究和比较分析的方法，理解作品的定位，找到突破点和创意方向，将其改编为其他形式，解构不同的叙事和艺术风格。最后，需要分析观众的审美偏好和品味，进行精准定位，为动画视觉化奠定基础，并确保作品的审美、娱乐、认知和道德价值能够被目标受众接受，否则作品在经济上将难以成功。

谈及文化与经济的关系时，需要强调《西游记》动画视觉化的文化资本属性。成功的文化资源选择能够直接影响文化资本的发展。因此，以《西游记》为例进行文化产业的研究，是为了拓展其内在文化价值的传播领域，而这一经时间考验的文学来源也提升了文化产业在其所属领域中的重要性。在全球化的文化产业背景下，如何以产业化方式传播《西游记》的文化价值，要求制作人和发行商不断探索。《西游记》的文化应与资本结合，扩大文化建设的资金来源，引导并激励社会力量和社会资本投入到文化领域中；需要与邻近城市合作，例如江苏淮安，作为《西游记》作者吴承恩的故乡，淮安始终视《西游记》文化为其在国际社会中的名片和地方经济发展的推动力；要将这一理念传达给目标受众，需要与媒体合作。在如今媒体融合广泛发展的背景下，媒体已成为现代人的生活环境，能够整合社会资源、连接移动公众，并成为文化中心[101]。

《西游记》文化产业的扩展是必然趋势，但只有通过提升自身的文化价值，动画或主题动画系列才能推动整个产业的发展，尤其是动画产业。在中国提出“一带一路”战略后，《西游记》文化板块迎来了良好的发展机遇。这一前景首先体现在加速形成“一带一路”战略核心文

[101] 王新鑫.“西游记文化”的产业建设路径构想. 淮阴师范学院学报(哲学社会科学版). 2021,43(06):632-63

化的过程中。其次，通过城市文化品牌的战略规划，《西游记》中的象征元素将被整合到整体的城市文化品牌中，逐步形成城市的文化品牌。应建立全国性的大规模沟通平台，以城市为基础，构建《西游记》文化数据库，整合相关资源，最大化和优化《西游记》的文化品牌，实现品牌产品的数字化传播[102]。

2.《西游记》动画的悠久历史和丰富的表现形式不仅为经典文学改编的动画提供了示范和基础，也为未来《西游记》动画的进一步发展提供了无限的空间。作为经典文学的视觉化作品，这类动画拥有实践检验的基础，可以更好地寻找新的机遇，实现创新突破[103]。需要从中国丰富的神话故事中选取新的情节，并以此为基础进行动画创作，即识别并建立国家级的知识产权库，为未来的动画项目提供充足的储备。

要成功推动经典文学改编动画产业的发展，仅仅改变视角是不够的。尽管经典文学是中国动画发展的基石，但动画产业的全面发展不仅在于深入挖掘文学基础，还需专注于创意转化的方式，从新的角度重新审视经典，运用现代的改编策略，创作出一系列新的作品。同时，应将焦点集中在当代文化产业的能力上，通过这一载体传递经典文学的价值和象征。在研究动画产业发展模式时，应构建统一的生产链；建立具有中国本土特色的国家级动画品牌；面向各年龄层次推出高质量的作品，并选择原创中国动画的路径；实施人才支持政策，发展创意团队。

3.4.2 推动中国经典文化遗产动画化的关键问题

1. 完善生产链条

有必要加强动画产业中的价值创造链条。应合理运用“互联网+”[104]的思维，全面提升媒体产业的营销水平，并构建全球动画业务地图。动画产业的前景发展需要依托强大的工业基础。可以从早期、中期和后期三个阶段来分析动画产品的运作，包括早期的宣传和设计、中期的推广和广告，以及后期的公众影响力维护和衍生产品开发。所有这些环节都需要多样化的营销策略。

举个例子，《西游记之大圣归来》之所以能够取得超过 9 亿人民币的票房，除了得益于出色的剧情和高超的技术水平，还在于其多样化的营销手段。通过多样化的营销策略，该动画作品成功实现了超过 9 亿的票房收入，而上映首日的票房仅占最终总额的 10%以下[105]。

---

[102] 同上.

[103] 崔亚娟.中国经典文学作品改编动画电影中的传承与创新问题－－以《西游记》《封神演义》等文学作品改编为例.电影文学.2019.08.14-18.

[104] “互联网+”是中国总理李克强于 2015 年提出的一项概念和战略，旨在将信息技术融入其他产业。

[105] 振城.“互联网+”背景下我国动画产业发展动向.中国广播电视学刊.2016 年第 9 期.

然而，与迪士尼公司的做法相比，《西游记之大圣归来》动画的生产链条并不完善，尤其缺乏衍生产品的开发。在生产链条上存在较大断层，这也导致影片损失了潜在的盈利机会。在影片早期上映阶段，制片人冯柳薇在接受《南方都市报》采访时表示：“我们目前只是专注于制作影片，争取票房收入。[106]”这意味着，制作方在早期阶段并未对衍生产品的开发给予足够重视，仅依赖电影票房作为收入来源。制片方的这种基本态度也直接影响了衍生产品制造商的积极性。

从制片方的言论中还可以看出，影片在早期阶段缺乏全面的产品定位，错失了衍生产品的广阔市场，这间接导致中期阶段在较短时间内被迫加快衍生产品的生产，产品在缺乏创新的情况下显得单一乏味。在影片的后期阶段，缺乏广泛的宣传，销售渠道也相对不足。

在中国动画产业中，发展链条的概念逐渐初具雏形。业内人士通常将其理解为这样一条逻辑链：动画 → 动画商业形象 → 衍生产品，即价值产业链[107]。《西游记之大圣归来》在衍生产品方面的相对较低收益也导致了动画产业中价值创造链的断裂。

为了实现经济目标，有必要进行文化和创意产品的深入研究、开发以及合理的市场销售。

2. 建立多元化 IP 体系

为了实现动画产业的高质量发展并形成与其他相关行业的联动，首先需要以打造中国本土的精品品牌为基础。根植于中国传统文化的品牌应成为知识产权体系构建的基石。

以《西游记》为例，小说中的主角形象已经出现在日本动画《龙珠》、《如意棒》、《悟空大冒险》、《我的孙悟空》、《最游记》等作品中。此外，孙悟空在中国动画片《大闹天宫》中也广为人知。然而，这仅仅是当时的流行形象，并未真正成为具有持久影响力的文化标志，这也反映出中国动画在知识产权开发和保护上的巨大不足。2018 年动画项目《哪吒之魔童降世》创下票房纪录，随后在 2021 年推出了《新神榜：哪吒重生》。为了顺应市场潮流并降低投资风险，这种追求热度的做法常常忽视了 IP 保护，更别说建立系统的系列 IP 体系。

实际上，除了哪吒的故事之外，中国还有许多优秀的神话故事。每个神话人物都有独特的故事，而每个故事都能传达出新的主题和概念。如果中国的动画导演仅专注于某几个代表性角色，是无法构建出大规模的 IP 体系的。

美国和日本是全球动画市场上的主要出口国，无论是宫崎骏的日本动画系列，还是迪士尼等美国电影公司的作品，它们的一个显著特点在于每部电影都有自己的主角，每个主角都有自己的故事。漫威英雄享誉全球。作为美国之外的观众，我们不仅记得漫威电影中美国队长的故

[106] 彭思琦.从低知名度电影的票房逆袭思考中国动画产业的发展之路－以《西游记之大圣归来》为例. 经济与社会发展.2016.14(03).89-94.
[107] 振城.“互联网+”背景下我国动画产业发展动向.中国广播电视学刊.2016 年第 9 期.85-88P.

事，也记得诸如黑寡妇、蜘蛛侠、钢铁侠等许多英雄的故事。虽然他们属于同一个系列 IP，但每个角色都有其独立的动画形象（图 3.4.1）。

每个角色都可以是主角，也可以是配角，但在自己的故事中，他们必须是绝对的主角。这种互动式共生方法是构建庞大 IP 体系的基础，使观众容易记住每个角色，而通过为每个角色创造不同的故事，这个庞大的 IP 体系也可以不断成长和扩展。中国需要借鉴这种创作模式和产业结构思维。

值得注意的是，中国观众有一个显著的特点：要让动画项目取得大众成功，它必须基于广为人知的文学素材。像《西游记》等改编动画的文学原著，在中国几乎是人人自幼熟悉的。而且，这些故事大多源于神话和神话思维，与集体无意识及民族的原型相契合。因此，现代诠释下的 IP 形象体系可以基于这些元素构建。

中国动画项目通常采用高水平的技术制作，而在故事创新方面的突破则需要通过新的编排和 IP 形象的结合来实现。中国拥有丰富的神话人物资源，中国动画业界已涌现出不少高质量的动画作品，但最为欠缺的还是故事创意。然而，中国神话的资源是取之不尽的，如《山海经》、《西游记》、《聊斋志异》、《封神演义》、《哪吒》、《白蛇传》、《女娲》、《射日英雄后羿》、《复仇之鸟精卫》、《追逐太阳的夸父》、《月亮女神嫦娥》等。这些神话人物可以与新的角色相结合，创造出新的动画故事。关键在于，这些作品能否得到当代观众的喜爱，并获得市场的认可。

与此同时，动画创作者应重视动画形象的设计与管理，运用创新方法不断呈现新的故事，并借鉴成功的 IP 开发和转换经验，进一步拓展其潜力。正如沃尔特·迪士尼所说的：“一切始于一只老鼠。”这只老鼠——米老鼠，至今仍在影响着我们，尽管观众早已不记得《米老鼠与唐老鸭》动画的具体情节。然而，米老鼠的形象已经深深植根于大众意识中，特别是在如今的“图像阅读”时代。可以说，人们记得米老鼠的形象比记得影片内容本身更为重要。

因此，动画产业的发展在很大程度上依赖于内容，但在一定程度上，形象才是制胜的“法宝”，这也是为什么动画行业常被称为“形象产业”。以迪士尼公司为例，它基于可识别的动画形象，扩展了品牌在玩具、服饰、影视、游戏和主题公园等多个领域的影响力，涵盖了多种产品和行业。要实现跨媒体、跨行业和多维度的发展，必须整合多种产业和动画形象，从而全面释放原创 IP 的潜力，这样才能打造出能够风靡全球的动画电影系列。

3. 准确定位以占领市场

经典文学通常是中国基础教育的一部分，因而在受众覆盖和内容理解的深度上都具有坚实基础。例如，动画电影《西游记之大圣归来》吸引了许多出生于 20 世纪 70-90 年代的成年观

众，正是得益于这一点。换言之，如果动画创作者希望打造“全年龄段”的动画项目，他们需要进行市场调研，准确分析目标受众的具体审美偏好。

同时，动画创作者应重视动画形象的设计与管理，运用创新方法不断呈现新的故事，并借鉴成功的IP开发和转换经验，进一步拓展其潜力。正如迪士尼的经典案例所示，米老鼠的形象比影片本身更为重要。在动画行业中，内容固然重要，但形象才是赢得市场的关键。因此，动画行业也被称为“形象产业”。在此基础上，必须整合多种产业和动画形象，全面推动原创 IP 的跨媒体、跨行业和多维度发展，从而打造出全球瞩目的动画电影系列。

4. 人才问题

加快本土动画人才的培养是扩大动画行业规模的首要任务。中国传媒大学动画学院副院长石铭云教授强调：“动画产业是文化产业，迫切需要创意型人才，这是高校培养人才的最重要任务。[108]” 著名动画导演、《黑猫警长》之父戴铁郎也指出：“中国动画产业缺乏的不是技术人员，而是有创意的编剧和管理型人才。”[109]

根据研究结果，可以确定中国动画行业的发展战略，即以中国经典文学作品和神话为基础进行动画改编，以弥补故事情节的不足，构建中国“神话宇宙”体系，从而真正推动中国动画设计达到新的发展高度。

需要首先提升内容制作能力，基于神话和经典文学建立一系列IP体系，构建三级生产链，形成行业间的无障碍连接，并培养相关领域的创意和管理人才。中国动画在国内市场的长期繁荣将为其在国际市场的进一步发展奠定基础。

[108] 钟远波. 对中国动画产业发展的思考. 电影文学.动漫研究. 2009 年第 20 期. 34-35P.
[109] 同上

结 论

论文探讨了动画的性质及其在当代社会和媒体空间中的作用。论文研究了文学作品视觉化（改编）的可能性，尤其是动画视觉化的可能性。论文分析了小说《西游记》的资源，这些资源使这部小说在不同时代和不同国家的可视化成为可能并取得成功。中国动画的特点及其与外国动画在历史、技术和美学方面的差异得到了论证。揭示和描述了根据《西游记》小说改编的中国动画的艺术和图像特征，展示了其中传统和创新的具体关联，包括中国真实事物的风格化表现、传统艺术和最新技术的结合，以及民族的美学和伦理理想如何与时代需求相契合。这部创作于 16 世纪、以民间传说故事为基础的小说，在 20 世纪 40 年代、60 年代和 2015 年分别以公路电影、冒险和奇幻电影的形式呈现。- 在 2015 年，这部电影几乎就是一部大片（或是对经典情节的后现代诠释），而且没有对原始素材造成任何损害。随着时代的变化，社会对英雄形象、宗教信仰、师徒关系、最高权力与人民关系等方面的理解也随之转变，但《西游记》作为经典小说的素材资源始终保持其现实性和需求性，证明了经典中国文学在当代媒体空间和荧屏媒体中的高价值。在我们这里，我们谈论的是大众文化，作者展示了大众动画设计如何成为人文价值的载体。

本文勾勒了中国动画市场的发展脉络，描述了中国动画产业在现代传媒空间中的特征和状态，并在分析根据小说《西游记》改编的动画创作和推广的基础上，提出了一套改善动画制作产业状况的建议。对《西游记》动画化的研究在一定程度上代表了整个中国动画电影集群，而动画视觉化（改编）及相关的希望、问题和关注在一定程度上同时涉及到整个中国古典文学的动画改编话题。

麦克卢汉的“热媒介”和“冷媒介”理论为动画设计产业的科学分析提供了良好的理论基础。随着互动技术的发展，特别是数字化、虚拟现实（VR）和增强现实（AR）的推广，动画设计不仅扩展了边界，还将观众从被动的消费者转变为内容的共同创作者。观众与动画的互动有时直接影响其叙事方向。这一变化意味着每个人都可能成为动画的创作者和传播者。随着人工智能的介入，动画设计变得更加个性化，能够准确预测用户的需求，满足他们的审美和情感期望。因此，“热”与 “冷”媒介之间的传统区别变得模糊，观众可以获得交互式的深度感官体验。此外，“热”媒介和 “冷”媒介之间的界限不再是一成不变的，而是随着社会技术的发展而不断演变。

科技进步无疑为动画设计提供了无限可能，但内容设计始终是动画设计的重要核心。高质量的动画设计应立足于民族文化，尤其是传统文化中的艺术与形象，以反映民族的文化和心理特征，同时应具备创新性，并将传统与当下条件相适应。这是因为不同民族的文化特征和价值观是决定创新与发展的关键因素。

动画设计反映并以其特有方式实现了对万物生命化的需求，使得传统文化中的象征、图腾、隐喻和寓言焕发新生。分析中国动画电影的特点，可以划分出三个主要发展阶段：1940 年代的历史题材动画，这一时期的作品主要扮演了民族解放斗争的思想启蒙角色；1960 年代的首次高峰期，这一时期恰逢“文革”前夕，中国新建了多家电影制片厂，引入了新的动画制作技术，如剪纸动画和中国水墨动画，同时，动画题材、类型和形式得到快速发展；第三阶段是20世纪末至21世纪初，在信息社会条件下，这一时期的动画创作广泛运用了传统视觉文化的元素（色彩、京剧脸谱、狮子和龙等传统形象以及山水画等），并形成了现代动画产业。

基于梗概的故事板设计是动画项目的重要阶段之一，它决定了视觉叙事的概念构建。由此可见，不同形式的经典文学作品的解读在当今社会有着极高的需求，动画作为拟像的领域，正如鲍德里亚所说的，在现代世界中越来越多地影响着社会基础的发展。对《西游记》动画改编的研究，不仅有助于推动整个动画产业的发展，还能增强中国在全球范围内的“软实力”。

现代中国动画观众的年龄构成正在不断扩大。然而，在中国动画发展崛起的同时，我们也应该看到，今天的中国动画在很大程度上仍然逊色于日本和美国动画。当务之急是要突破性地发展具有较高艺术水平的中国大众动画。

根据上文分析的产业发展和市场关系，我们可以从以下四个方面勾勒出经典文学改编动画产业的发展路径：

1）改善内容制作；

2）加强生产链建设并建立知识产权保护体系；

3）针对不同的动画观众进行市场细分和精确定位；

4）提高人才培养质量。

要让一个动画项目取得成功，必须以家喻户晓的经典文学作品为基础，比如《西游记》等。这类故事深植于神话和神话思维，与集体无意识和民族原型紧密相连。在探索动画产业的发展模式时，应构建完善的生产链，打造具有国家级水准的中国动画品牌，创作适合“全年龄段”的高质量原创作品。同时，需要实施人才扶持政策，培养创意团队，走出一条独具特色的中国原创动画之路。

这一领域的研究显然亟需深入，无论是蓬勃发展的中国动漫市场，还是全球电影与大众传播媒体的广泛影响，都对相关研究提出了迫切需求。作为数字文化产业的支柱，动漫已成为当代文化的主导领域，这也正是本课题的现实意义所在。

总之，论文的研究目标已经实现：揭示了反映民族传统文化的艺术和视觉特征、对世界的理解和认同，以及在现代传媒空间和动画设计市场上诠释和弘扬中华文化经典遗产的策略。论文中提出的方法不仅为民族文化的发展提供了机遇，也将使中国动画在创意和创新的道路上迈

向新的高度，产生新的动画经典，并创造出自己的、中国的民族动画品牌。这将为具有鲜明民族特色、融入世界语境和文化的动画项目的出现奠定良好的基础。

参考文献清单

俄语：

1. 阿利莫夫·伊戈尔·阿列克谢耶维奇（И.А. Алимов）《宋代中国的妖魔、狐狸与灵魂》/ 阿利莫夫·伊戈尔·阿列克谢耶维奇；俄罗斯科学院，彼得大帝人类学与民族学博物馆（库恩斯特相机）– 圣彼得堡：科学出版社，2008 年 – 284 页。

2. 安德列耶夫·阿列克谢·列昂尼多维奇（А.Л. Андреев），安德列耶夫·伊戈尔·阿列克谢耶维奇（И.А. Андреев）《俄罗斯银幕上的中国形象：从观众的角度》// 《全俄国家电影学院学报》– 2013 年 – 第 4 期 – 第 102-111 页。URL: https://scholar.archive.org/work/6fe4itfjbngkvezdfuljercxdu/access/wayback/https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/download/14880/11401 (accessed on 02.02.2023).

3. 阿鲁秋尼扬·斯拉维克·姆拉沃维奇（С.М. Арутюнян）《文学作品的影视改编作为艺术互动的特殊类型：哲学博士学位论文》– 莫斯科国立文化艺术大学 – 莫斯科，2003 年 – 155 页。

4. 阿鲁秋尼扬·斯拉维克·姆拉沃维奇（С.М. Арутюнян）《文学作品的影视改编作为艺术互动的特殊类型：哲学博士学位论文》– 莫斯科国立文化艺术大学 – 莫斯科，2003 年 – 155 页。

5. 博罗赫·奥尔加·尼古拉耶夫娜（О.Н. Борох）《文化在中国“软实力”潜力提升中的作用》// 《中国与外界关系中的软实力》– 莫斯科：远东研究所，2015 年 – 第 62-111 页。

6. 博罗赫·奥尔加（О. Борох），洛马诺夫·阿列克谢（А. Ломанов）《从“软实力”到“文化力量”》// 《俄罗斯在全球政治中的角色》– 2012 年 – 卷 10 – 第 4 期 – 第 54-67 页。

7. 王涛（Ван Тао）《中国传统木偶戏与动画艺术》// 《俄罗斯和中国的历史文化遗产：研究、保护和发展问题》– 克拉斯诺达尔：克拉斯诺达尔国立文化艺术学院，2021 年 – 第 36-40 页。

8. 弗拉基米罗娃·达丽亚·阿列克谢耶芙娜（Д.А. Владимирова），扎德沃尔纳娅·叶莲娜·谢尔盖耶芙娜（Е.С. Задворная）《俄罗斯与中国的跨文化对话：文化政策与身份认同的呈现》// 《喀山国立文化艺术大学学报》– 2017 年 – 第 3 期 – 第 38-44 页。URL: https://cyberleninka.ru/article/n/mezhkulturnyy-dialog-rossii-i-kitaya-kulturnaya-politika-i-reprezentatsiya-identichnosti (引用日期: 03.01.2023).

9. 加夫里洛夫·德米特里·阿列克谢耶维奇（Д.А. Гаврилов）《对特里克斯特及其在社会文化现实中的意义的定义》// 《21 世纪哲学与社会动态全俄科学会议：论文集》– 鄂木斯克：SIBIT、IPEK、SRSHB 学院，2006 年 – 第 359–368 页。

10. 加夫里洛夫·德米特里·阿列克谢耶维奇《特里克斯特：欧亚民间传说中的演员》– 莫斯科：社会政治思想出版社，2006 年 – 240 页。

11. 干宝（Гань Бао）《搜神记》/ 中译、前言、注释与词汇表：列昂尼德·尼古拉耶维奇·门什尼科夫（Л.Н. Меньшиков）– 圣彼得堡：“圣彼得堡东方学中心”，1994 年 – 569 页。

12. 顾启军（Гу Цицзюнь）《中国动画学派：原创性与艺术特征的起源》/ 艺术学博士学位论文摘要 – 全俄国家电影学院，2018 年 – 26 页。 URL: https://www.dissercat.com/content/kitaiskaya-animatsionnaya-shkola-istoki-samobytnosti-i-khudozhestvennoi-spetsifiki （引用日期: 02.02.2023）.

13. 顾启军《万氏兄弟创作中的中国动画》// 《全俄国家电影学院学报》– 2017 年 – 第 3 期 – 第 110–121 页。URL: https://scholar.archive.org/work/afqi2prepjgy3gcsptf36usfle/access/wayback/https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/download/14634/11155 я: https://journals.eco-vector.com/2074-0832/article/view/14634/11155 (дата обращения: 02.02.2023).

14. 顾启军《特伟与中国动画学派》// 《戏剧·绘画·电影·音乐》– 2017 年 – 第 2 期 – 第 161–178 页。URL: https://cyberleninka.ru/article/n/te-vey-i-kitayskaya-animatsionnaya-shkola (дата обращения: 02.02.2023).

15. 顾启军《“山水情”作为中国单色水墨动画的杰作》// 《布尔加诺夫之家·文化空间》– 2017 年 – 第 1 期 – 第 189–204 页。

16. 叶尔米洛娃·加丽娜·伊万诺夫娜（Г.И. Ермилова）《后现代主义及其在当代动画中的主要原则的体现：哲学博士学位论文摘要》– 莫斯科人文大学，2006 年 – 17 页。

17. 叶尔米洛娃·加丽娜·伊万诺夫娜《后现代主义及其在当代动画中的主要原则的体现：哲学博士学位论文》– 莫斯科人文大学，2006 年 – 164 页。

18. 扎德沃尔纳娅·叶莲娜·谢尔盖耶芙娜《东北亚国家跨文化互动中的国家身份呈现：博士学位论文摘要》– 远东联邦大学 – 符拉迪沃斯托克，2019 年 – 24 页。

19. 伊万诺夫·维亚切斯拉夫·维谢沃洛多维奇（Вяч. Вс. Иванов）《不为人知的爱森斯坦——艺术家与先锋派问题。爱森斯坦的调皮画作及其艺术的“主要问题”》。

20. 伊万诺娃·尤利娅·瓦西里耶芙娜（Ю.В. Иванова），雅科夫列娃·娜塔莉亚·费多罗芙娜（Н.Ф. Яковлева）《传统绘画在中国当代文化中的地位》//《外贝加尔国立大学学报》。社会学系列。– 2013 年 – №4（51）。– 第 228-237 页。URL: https://cyberleninka.ru/article/n/traditsionnaya-zhivopis-v-sovremennoy-kulture-kitaya (дата обращения: 03.03.2023).

21. 科尔比谢娃·斯维特拉娜·伊万诺芙娜（С.И. Колбышева）《动画电影在当代教育环境中的作用》// 《媒体教育》– 2010 年 – №1 – 第 44-51 页。URL: https://cyberleninka.ru/article/n/animatsionnoe-kino-v-sovremennoy-obrazovatelnoy-srede (дата обращения: 08.05.2023).

22. 科姆列娃·雅娜·阿列克谢耶芙娜（Я.А. Комлева），克拉夫佐娃·玛丽娜·阿列克谢耶芙娜（М.А. Кравцова）《吴承恩的〈西游记〉及其与基督教神话的平行对比》// 《白俄罗斯国立大学第 76 届学生和研究生科学会议论文集》，第 2 部分，2019 年 5 月 13-24 日，明斯克。– 明斯克：白俄罗斯国立大学，2019 年 – 第 181-184 页。URL: https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/232889/1/181-184.pdf (дата обращения: 09.05.2023).

23. 科尔尼利耶娃·塔玛拉·伊万诺芙娜（Т.И. Корнильева）《齐天大圣：文学人物与崇拜对象》// 《远东文学问题：第七届国际科学会议论文集》– 圣彼得堡，2016 年 6 月 29 日 – 7 月 3 日 – 第 424-431 页。

24. 克里武利娅·娜塔莉亚·根纳季耶芙娜（Н.Г. Кривуля）《世界动画艺术发展过程中艺术模型的演变：艺术学博士学位论文摘要》– 全俄国家电影学院，2009 年 – 60 页。URL: https://www.dissercat.com/content/evolyutsiya-khudozhestvennykh-modelei-v-protsesse-razvitiya-mirovykh-animatografii (дата обращения: 11.05.2023).

25. 克里武利娅·娜塔莉亚·根纳季耶芙娜《纪录动画：后数字文化中混合形式的分类问题》// 《全俄国家电影学院学报》– 2020 年 – 卷 12 – №3 – 第 102-118 页。URL: https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/view/52687 (дата обращения: 08.05.2022).

26. 克里武利娅·娜塔莉亚·根纳季耶芙娜《俄罗斯动画产业与亚洲合作伙伴的合作特点》// 《全俄国家电影学院学报》– 2019 年 – 卷 11 – №4 – 第 126-142 页。URL: http://repository.buk.by:8080/bitstream/handle/123456789/24747/ANIMACIONNOE%20KINO%202021.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата обращения: 08.05.2023)

27. 克里武利娅·娜塔莉亚·根纳季耶芙娜《世界动画艺术发展过程中艺术模型的演变：艺术学博士学位论文》– 全俄国家电影学院，2009 年 – 494 页。

28. 库钦斯卡娅·塔蒂亚娜·尼古拉耶芙娜（Т.Н. Кучинская）《文化品牌建设战略作为区域发展的因素：中国经验》// 《俄罗斯联邦形象政策：地区理论与实践》全俄科学实践会议论文集，2012 年 7 月 2-4 日，乌兰乌德：东西伯利亚国立技术大学出版社，2012 年 – 第 54-65 页。URL: https://www.ust-ilimsk.ru/images/stories/pred/sbornik-2012.pdf#page=54 (дата обращения: 12.05.2023).

29. 利帕耶娃·达里娅·叶夫根耶芙娜（Д.Е. Липаева）《存在与非存在的范畴在西方与东方文化对话中的地位（以动漫为例）：博士学位论文摘要》– 尤里·加加林萨拉托夫国立技术大学，2019 年 – 20 页。 URL: https://www.dissercat.com/content/kategoriya-bytiya-nebytiya-v-prostranstve-kulturnogo-dialoga-zapada-i-vostoka-na-primere-ani (дата обращения 10.05.2023).

30. 利特维娜·塔玛拉·瓦西里耶芙娜（Т.В. Литвина）《新媒体设计：大学教材》– 第 2 版，修订与补充 – 莫斯科：尤莱特出版社，2018 年 – 249 页。

31. 骆朝鹏（Ло Чаопэн）《传统皮影戏与中国动画电影的互动特点》// 《通过中国与白俄罗斯文化的视角看世界：国际科学实践会议论文集》，2018 年 12 月 14 日，明斯克。– 明斯克：白俄罗斯国立农学院，2019 年 – 第 154-158 页。URL: http://edoc.bseu.by:8080/bitstream/edoc/81325/1/Lo_Chaopen.pdf (дата обращения 08.05.2023).

32. 洛特曼·尤里·米哈伊洛维奇（Ю.М. Лотман）《动画电影的语言》// 《文化符号学》。符号系统论文集 X. – 塔尔图，1978 年 – 第 141-144 页。

33. 吕静（Люй Цзинь）《中国儿童电子书设计与动画艺术的联系》// 《人文论丛》– 2017 年 – №14 – 第 15-19 页。

34. 马歇尔·麦克卢汉（Маршалл Маклюэн）《古腾堡银河系：印刷文化人类的创造》– 基辅：尼卡-中心，2003 年。URL: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan%3Dgalaktika_gutenberga.pdf (дата обращения: 02.11.2022).

35. 马歇尔·麦克卢汉《理解媒介：人的延伸》/ 维克多·尼古拉耶夫（В. Николаев）译 – 莫斯科：КАНОН-пресс-Ц, 库奇科夫斯基出版社，2003 年 – 464 页。

36. 马利舍夫·根纳季·伊万诺维奇（Г.И. Малышев）， 布罗夫·德米特里·帕夫洛维奇（Д.П. Буров）《四大名著在中国文学中的角色》// 《语言与文化：第 27 届国际科学会议论文集》，2016 年 10 月 26-28 日，托木斯克：托木斯克国立大学出版社，2017 年 – 第 343-345 页。URL: https://vital.lib.tsu.ru/vital/access/services/Download/vtls:000618952/SOURCE1 (дата обращения: 08.05.2023).

37. 马利亚温·弗拉基米尔·瓦列里耶维奇（В.В. Малявин）《中国的现代化与资本主义：马克斯·韦伯假说的思考》。URL: https://www.synologia.ru/a/Модернизация%20и%20капитализм%20в%20Китае.%20По%20поводу%20гипотезы%20Макса%20Вебера (дата обращения: 08.02.2023).

38. 马利亚温·弗拉基米尔·瓦列里耶维奇《道的黄昏：中国文化在新时代的边缘》– 莫斯科：设计信息地图印刷中心：阿斯特雷尔出版社：阿斯特出版社，2003 年 – 436 页。URL: https://sredotochie.ru/wp-content/uploads/sumerki-dao-2003-scan.pdf (дата обращения: 22.02.2023).

39. 《虚构的智慧》：动画大师谈论自己与艺术 / [编者及前言作者：谢尔盖·阿瑟宁（С.В. Асенин）] – 莫斯科：艺术出版社，1983 年 – 207 页。

40. 诺尔施泰因·尤里（Ю. Норштейн）《草上的雪：共两册》– 莫斯科：红场出版社，2008 年。

41. 诺尔施泰因·尤里， 亚尔布索娃·弗朗切斯卡（Ф. Ярбусова）《故事中的故事》– 莫斯科：红场出版社，2005 年 – 227 页。

42. 诺尔施泰因·尤里·鲍里索维奇（Ю.Б. Норштейн）《草上的雪：书籍片段：动画艺术讲座》– 莫斯科：全俄国家电影学院，2005 年 – 248 页。

43. 牛雪彪.论电视动画在儿童审美教育中的作用//中俄艺术丝绸之路：思想的十字路口--2023.- С. 214-217.

44. 牛雪彪.基于中国古典文学的动漫转型与动漫产业发展关系研究//Vestnik RGCPU.- 2022.- No.4 .part2.- С.418-429.

45. 牛雪彪.马歇尔-麦克卢汉与 ″冷 ″媒体时代的中国动漫//. Vestnik RGCPU.- 2023.- No. 2. part2.- С.331-339.

46. 牛雪彪.论漫画《哪吒闹海》中的形象政治 // 厦门理工学院学报.- 2021.- 29 (6), December.- С.22- 26.

47. 牛雪彪.吴承恩小说《西游记》及其动画改编资源//文化空间.布尔加诺夫之家-2023.- №3.- С.22-38.

48. 牛雪彪《吴承恩的〈西游记〉及其动画改编资源》//《文化空间》. 布尔加诺夫之家. – 2023 年 – №3. – 第 22-38 页。

49. 奥杰戈娃·克塞尼娅·伊万诺芙娜（К.И. Одегова）《动画电影作为综合人文研究的对象：哲学视角》//《托尔斯泰国立人文大学人文报告》– 2018 年 – №2（26），6 月。

50. 奥尔洛夫·安德烈·米哈伊洛维奇（А.М. Орлов）《计算机动画中的精神：电子图像的世界与意识的层次》– 莫斯科：МИРТ出版社，1993年 – 106页。

51. 奥尔洛夫·安德烈·米哈伊洛维奇《动画电影及其动画灵魂：屏幕技术的心理因素》– 莫斯科：ИМПЭТО出版社，1995年 – 384页。

52. 奥尔洛夫·安德烈·米哈伊洛维奇《虚拟现实：屏幕文化的生存环境》– 莫斯科：ГЕО出版社，1998年 – 336页。

53. 潘五里子（Пань Улицзи）《21 世纪初中国动画电影中的数字技术——以动物题材作品为例》//《科学论坛：语言学、艺术学与文化学》– 2020年 – №12（43）– 第51-54页。

54. 波戈尔列茨基·阿列克谢·伊万诺维奇（А.И. Погорлецкий），戴晓峰《中国的文化外交作为“软实力”在疫情期间对全球经济联系系统影响的工具》//《经济关系》– 2021年 – 卷11 – №2 – 第281-302页。

55. 波兹宁·瓦连京·费奥多罗维奇（В.Ф. Познин）《视听产品：技术与创作的结合：专著》– 圣彼得堡：SPbGUKiT出版社，2006年 –256页。

56. 波兹宁·瓦连京·费奥多罗维奇《视听作品的视觉设计：讲座课程》– 圣彼得堡：SPbGU出版社，2007年 – 130页。

57. 波波夫·叶夫根尼·亚历山德罗维奇（Евгений Александрович Попов）《动画作品：形象手段的类型学与演变：艺术学候选人学位论文摘要》– 圣彼得堡人文大学，2011年 – 24页。

58. 波波夫·叶夫根尼·亚历山德罗维奇《作为20世纪艺术类型的动画：定义问题与类型分类》。

59. 波波夫·叶夫根尼·亚历山德罗维奇《动画作品：形象手段的类型学与演变：艺术学候选人学位论文》– 圣彼得堡人文大学，2011年 – 198页。

60. 波尔特诺夫·阿列克谢·亚历山德罗维奇（А.А. Портнов）《动画电影：中国产品》//《迷宫：文化理论与实践》– 2022年 – №2 – 第82-88页。

61. 普罗普·弗拉基米尔·雅科夫列维奇（В.Я. Пропп）《神话故事的历史根源》– 莫斯科：Лабиринт出版社，2000年 – 416页。

62. 普罗普·弗拉基米尔·雅科夫列维奇《故事形态学》– 列宁格勒：Academia 出版社，1928 年。 URL: http://www.art-education.ru/electronic-journal/osobennosti-interpretacii-literaturnogo-teksta-sredstvami-multiplikacionnogo-kino (дата обращения 20.05.2023).

63. 普申尼齐娜·娜塔莉亚. 文学形象在动画电影中的折射特征. URL: https://animator.ru/articles/article.phtml?id=399 (访问日期: 19.01.2023).

64. 拉丁·保罗. 诡计者：对北美印第安神话的研究，附卡尔·荣格和卡尔·科伦伊的评论 / 基柳申科·瓦连京·瓦西里耶维奇 译. 圣彼得堡: 欧亚出版社, 1999. – 288 页.

65. 里夫廷·鲍里斯·列夫科维奇. 蟠桃 // 中国的精神文化：百科全书. 卷 2. 神话. 宗教 / 主编: 蒂塔连科·米哈伊尔, 里夫廷·鲍里斯, 科布泽夫·阿列克谢, 卢基亚诺夫·亚历山大, 格拉维娃·德米特里, 阿尼基耶娃·斯维特兰娜. – 莫斯科: 东方文学出版社, 2007. URL: https://www.synologia.ru/a/%D0%9F%D0%B0%D0%BD%D1%8C-%D1%82%D0%B0%D0%BE (访问日期: 28.05.2023).

66. 罗加乔夫·安德烈. 前言. 《西游记》 // 吴承恩《西游记》. 第一卷 / 吴承恩; [翻译: 钟斯特]. – 莫斯科: 恩尼亚贡出版社, 371 页.

67. 鲁坚科·瓦列里·亚历山德罗维奇, 科盖·谢尔盖·格里戈里耶维奇. 亚文化与中国青年 // 青年与科学: 基础与应用研究的热点问题. 第五届全俄青年科学家全国科学会议材料. 四卷本. 第四卷. – 共青城: 共青城国立科技大学, 2022. – 页 88-90. URL: https://knastu.ru/media/files/page_files/page_1425/Chast_4.pdf (访问日期: 08.05.2023).

68. 《江南园林》 // 大中华百科全书 / 主编: 什帕金娜·玛丽亚. – 莫斯科: 国际出版集团“Chance”, 2020. URL: https://shansbooks.ru/spravochnik-kitaista/sady-tszyannani-/ (访问日期: 22.05.2023).

69. 萨利尼科娃·叶列娜·瓦连京诺芙娜. 跨媒介时代 // 艺术文化. – 2018. – 第 4 期(26). – 页 52-64. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/epoha-transmediynosti (访问日期: 08.05.2023).

70. 萨拉卡耶娃·埃琳娜·阿纳托利耶芙娜, 丽莎·周, 列别杰娃·伊琳娜·瓦连京诺芙娜. 吴承恩《西游记》的宗教诠释. 第一部分: 佛教寓言 // 科学、技术与创新: 假设、问题、结果. Speed-up 跨学科论坛论文集, 2019 年 12 月 20 日. – 莫斯科: 专业科学出版社, 2019. 页 41-53. URL: http://scipro.ru/conf/proceedings_20122019-1.pdf#page=41 (访问日期: 18.05.2023).

71. 塞贝尔·尼娜·叶夫根尼耶芙娜. 孙悟空在吴承恩《西游记》中的头发仪式功能 // 科学对话. – 2021. – 第 2 期. – 页 218-230. URL:

https://cyberleninka.ru/article/n/ritualnye-funktsii-volos-sun-u-kuna-v-romane-u-chen-enya-puteshestvie-na-zapad (访问日期: 18.05.2023).

72. 辛比尔采娃·娜塔莉亚·阿列克谢耶芙娜. 影视化作为可视化文本: 问题的提出. URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/21684/1/iurp-2013-116-22.pdf (访问日期: 02.04.2023).

73. 斯莫利亚诺夫·根纳季·格奥尔吉耶维奇. 动画电影中角色形象的解剖与创作. – 莫斯科: 全俄国立电影学院, 2005. 128 页.

74. 斯佩什涅夫·尼古拉·阿列克谢耶维奇. 中国人: 时间观的民族心理特征. – 圣彼得堡: 卡罗出版社, 2011. 330 页, [1]页.

75. 斯捷潘诺娃·叶卡捷琳娜·奥列戈芙娜, 胡志远. 以《葫芦兄弟》为例的现代中国童话散文的价值观 // 乌拉尔文学期刊. 系列: 草稿: 青年科学. – 2022. – 第 1 期. – 页 54-65. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/aksiologiya-sovremennoy-kitayskoy-skazochnoy-prozy-na-materiale-skazki-bratya-hulu (访问日期: 18.05.2023).

76. 斯托罗茹克·安德烈·格奥尔吉耶维奇. 山中妖怪与传统中国信仰和文学中的恶灵 // 俄罗斯-中国: 历史与文化: 第九届国际科学与实践会议论文集. – 圣彼得堡, 2016. – 页 365-379.

77. 斯托罗茹克·安德烈·格奥尔吉耶维奇. 猴子形象在中国传统文学与文化中的表现 // 俄罗斯与中国: 历史与文化: 第八届国际科学与实践会议论文集 (喀山, 2015 年 10 月 8-11 日). – 喀山, 2015. – 页 210-214.

78. 斯特列尔科娃·叶卡捷琳娜·尤里耶芙娜. 吴承恩《西游记》的宗教文化联系 // 远东、西伯利亚及远东海外文学与文化. 跨文化交流问题: 第十一届全俄国际科学与实践会议论文集, 2021 年 3 月 26 日. – 海参崴: 远东联邦大学, 2021. 页 73-76. URL: http://uss.dvfu.ru/e-publications/2021/materialy_konf_literatura_i_kultura_dv_sibiri_i_vz_2021.pdf#page=73 (访问日期: 18.05.2023).

79. 孙长龙. 花鸟画风格在动画艺术中的表现特点 // 白俄罗斯国家文化艺术大学期刊. – 2019. – 第 4 期. – 页 57-64. URL: http://80.94.168.188/bitstream/handle/123456789/21039/Svoeobrazie%20voploscheniya%20janra%20hua_nyao%20v%20iskusstve%20animacii.pdf?sequence=1&isAllowed=y (访问日期: 18.05.2023).

80. 塔拉索夫·瓦列里·伊万诺维奇. 动画电影在现代文化交流系统中的作用. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/multiplikatsiya-v-sisteme-sovremennyh-kulturnyh-kommunikatsii/viewer (访问日期: 06.02.2023).

81. 特拉科皮扬·玛丽娜·列奥尼多芙娜. 计算机技术对现代电影过程的影响: 艺术学博士论文. – 莫斯科, 2006. 175 页.

82. 特捷留克·安德烈·谢尔盖耶维奇. 电影作为“软实力”工具: 中国案例 // 地缘政治杂志. – 2014. – 第 5 期. – 页 84-95.

83. 特捷留克·安德烈·谢尔盖耶维奇. “软实力”: 电影的因素 // 俄罗斯外交部莫斯科国立国际关系学院国际研究院年鉴. – 2014. – 第 2 期(8). – 页 170-177.

84. 托米洛夫·尤里·瓦连京诺维奇. 俄罗斯与中国动画: 文化的相互影响与相互丰富 // 第六届全俄国际科学与实践会议材料. 第一部分. – 彼尔姆: 彼尔姆国立文化学院, 2016. 页 357-364

85. 托波罗夫·瓦列里·尼古拉耶维奇. 动物 // 世界神话: 百科全书. 卷 1. – 莫斯科: 苏联百科全书出版社, 1991. 页 440-449.

86. 童宝辉. 文学中影子原型的功能 (“真假猴王”《西游记》, 安徒生《影子》, 果戈里《鼻子》) // 弗罗涅日国立大学期刊. 系列: 语言文学. 新闻学. – 2022. – 第 3 期. – 页 52-57. URL: http://jour.vsu.ru/wp-content/uploads/vestnik-fil-zhur-2022-3-1.pdf#page=53 (访问日期: 14.05.2023).

87. 吴子建. 20 世纪上半叶中国动画艺术发展分析 // 艺术与文化对话. 论文集. – 圣彼得堡: 科学信息技术中心“阿斯特里恩”, 2019. URL: https://russinology.ru/tpost/6mygv8hm81-analiz-razvitiya-kitaiskogo-iskusstva-an (访问日期: 14.05.2023).

88. 吴子建. 中国动画发展的历史及其现状 // 大学科学期刊. – 2019. – 第 46 期. – 页 181-190.

89. 吴子建. 动画形象作为现代中国国家文化身份的手段 // 哲学与文化. – 2022. – 第 8 期. – 页 65-76. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/multiplikatsionnye-obrazy-kak-sredstvo-natsionalno-kulturnoy-samoidentifikatsii-v-sovremennom-kitae (访问日期: 14.05.2023).

90. 吴子建. 现代动画角色的设计 // 艺术与文化对话. 第十二届国际跨校科学与实践会议论文集. 第 12 卷. – 圣彼得堡: 书屋出版社, 2018. 页 293-299.

91. 吴子建. 中国第一代动画师的成长 // 艺术研究与教育. 交互与互动的辩证关系. 科学论文集. 第 6 卷. – 圣彼得堡: 书屋出版社, 2018. 页 305-319.

92. 吴嘉健. 中国第一部水墨动画《小蝌蚪找妈妈》 // 艺术研究与教育的辩证关系. 第八届国际跨校科学与实践会议材料. 第 8 卷. – 圣彼得堡: 科学信息技术中心“阿斯特里恩”, 2020. 页 167-174.

93. 吴承恩. 《西游记》。 四卷本 / 吴承恩; [钟斯特 译]. – 莫斯科: 恩尼亚贡出版社, 2008.

94. 弗明娜·维多利亚·安德烈耶芙娜. 现代动画的戏剧模型: 以俄罗斯木偶电影为例: 艺术学博士论文摘要: 17.00.03 / 弗明娜·维多利亚·安德烈耶芙娜. – 全俄国立电影学院. – 莫斯科, 2012. – 28 页. URL: https://www.dissercat.com/content/dramaturgicheskie-modeli-sovremennoi-animatsii-na-materiale-rossiiskogo-kukolnogo-kino (访问日期: 16.05.2023).

95. 弗明娜·维多利亚·安德烈耶芙娜. 动画中的第四维度: 木偶电影的戏剧特征 // 全俄国立电影学院期刊. – 2012. – 第 11 期. – 页 56-69. URL: https://scholar.archive.org/work/64uc452w4rdxbjlt6h2o5ji5ba/access/wayback/https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/download/14959/11480 (访问日期: 19.05.2023).

96. 韩洪宇, 马尔京诺夫·瓦列里·瓦西里耶维奇. 西方文化对中国小学生视觉创作的影响 // 社会文化空间中的创新. 第十五届国际科学与实践会议材料. 第二部分. – 布拉戈维申斯克: 阿穆尔州立大学, 2022. 页 151-156.

97. 希特鲁克·费奥多尔·谢尔盖耶维奇. 职业—动画师: 作品两卷本. – 莫斯科: 伽亚特里出版社, 2007.

98. 奇斯托娃·叶夫根尼娅·瓦列里耶芙娜, 叶克萨尔霍娃·安娜·谢尔盖耶芙娜. 通过视听作品的语言文化转移实现的国家身份与俄罗斯形象 (动画翻译为中文的案例分析) // 人力资本. – 2022. – 第 5 期(161). – 第一卷. – 页 156-161. URL: https://web.archive.org/web/20220618200523id_/https://humancapital.su/wp-content/uploads/2022/05/202205-1_p156-161.pdf (访问日期: 19.05.2023).

99. 陈子然. 艺术对话背景下的俄罗斯与中国动画——以《七色花》童话为例 // 青年学者眼中的音乐文化. 科学论文集. 第 15 卷. – 圣彼得堡: 科学信息技术中心“阿斯特里恩”, 2020. 页 70-76.

100. 沙霍娃·奥尔加·阿列克谢耶芙娜, 科盖·谢尔盖·格里戈里耶维奇. 中国动画作为独立的文化领域及其进一步发展前景 // 第五届全俄青年科学家全国科学会议材料. 四卷本. 第四卷. – 共青城: 共青城国立科技大学, 2022. 页 105-108.

101. 舍卢欣·费奥多尔·瓦西里耶维奇. 文学作品的影视化问题: 比较陀思妥耶夫斯基的小说《罪与罚》与 1969 年电影《罪与罚》(导演: 库里贾诺夫). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-kinoekranizatsiy-hudozhestvennyh-proizvedeniy-opyt-sravneniya-romana-f-m-dostoevskogo-prestuplenie-i-nakazanie-i-kinofilma/viewer (访问日期: 12.02.2023).

102. 《释迦牟尼如何取得唐三藏的经书》/ 中文翻译、前言与注释: 帕夫洛夫斯卡娅·柳德米拉·康斯坦丁诺夫娜. 莫斯科: “科学”出版社, 1987. – 144 页.

103. 施泰因·谢尔盖·尤里耶维奇. 电影本体论与动画本体论. URL: http://www.schtein.ru/content/schtein/SCHTEIN_Ontology_of_cinema_and_ontology_of_animation.pdf (访问日期: 12.02.2023).

104. 爱森斯坦·谢尔盖. 迪士尼. – 现代艺术博物馆“车库”. 阿德·马尔吉涅姆出版社, 2014.

105. 尤马舍夫·德米特里·奥列戈维奇. 动画在大众传媒系统中的作用: 传播潜力. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/animatsiya-v-sisteme-sredstv-massovoy-informatsii-razvitie-kommunikativnogo-potentsiala-animatsii (访问日期: 20.05.2023).

106. 尤尔克维奇·阿列克谢·格奥尔吉耶维奇. 《山海经》// 中国的精神文化: 百科全书. 5 卷本 / 主编: 蒂塔连科·米哈伊尔; 远东研究所. – 莫斯科: 东方文学出版社, 2006.

英文文献

107. 阿瑟斯·H. 《鲍德里亚、Sepultura 与史蒂夫·卡茨的动画——反乌托邦的共同点》 // 《诠释学、艺术理论与批评杂志》. 2019 年. 第 22 期. 页 173- 180. URL: http://hermeneia.ro/wp-content/uploads/2019/05/14_Athes.pdf

108. 蔡金昌. 《日本动漫语言对中国网络流行语的影响》 // 《MATEC 会议网络》. 2016 年. 第 44 卷. 页 1-4. URL: https://www.matec-conferences.org/articles/matecconf/pdf/2016/07/matecconf_iceice2016_01078.pdf

109. 尤澄澄. 《适应的美学困境与主体性的政治：动画化中国经典〈西游记〉》. URL: https://www.researchgate.net/publication/334145428_Aesthetic_Dilemmas_of_Adaptation_and_the_Politics_of_Subjectivity_Animating_the_Chinese_Classic_Journey_to_the_West

110. 达利奥特-布尔·M. 《重新审视动漫热潮在美国电视上的文化创新》 // 《国际文化研究杂志》. 2014 年. 第 17 卷. 第 1 期. 页 75-91. URL: https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=60dabc015dcf6e70735f6e520ecf9d49ada912d2

111. 德·比尔·A. 《动能构造》 // 《动画》. 2009 年. 第 4 卷. 页 44-52. URL: https://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2010/02/ASVol4Art5AdeBeer.pdf

112. 迪沃斯金·K. 《六朝志怪与小说的诞生》 // 载于《中文叙事：批评与理论论文集》, 安德鲁·H·普拉克斯编, 普林斯顿, 1977 年. 页 21-52.

113. 杜笛、颜安. 《悬浮动画理论：情感与静止的美学与政治》 // 《话语》. 2022 年. 第 44 卷. 第 1 期. 页 42-77. URL: https://daisyyanduprojects.hkust.edu.hk/sites/daisyyanduprojects.prod01.ust.hk/files/Suspended%20Animation.pdf

114. 杜黛西·颜. 《在路上：跨/国家动画电影》

115. 冯安东尼. 《金砖国家|中国创意产业战略：国家品牌中的矛盾与张力》 // 《国际传播杂志》. 2016 年. 第 10 卷. 页 3004-3021. URL: https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/4168/1691

116. 冯安东尼·Y·H., 尔尼·J·N. 《中国的文化集群与文化产业》 // 《亚洲文化研究》. 2013 年. 第 14 卷. 第 4 期. 页 644-656. URL: https://www.researchgate.net/publication/263534747_Cultural_clusters_and_cultural_industries_in_China

117. 古畑百合子. 《重新思考可塑性：动画图像的政治与生产》 // 《动画》. 2011 年. 第 6 卷. 第 1 期. 页 25-38.

118. 关仓、奥布莱恩·A. 《自然美学：当代电影理论中的环境与视角》 // 《银幕》. 2020 年. 第 61 卷. 第 2 期. 页 331-333. URL: https://centaur.reading.ac.uk/90299/1/Cassandra%20Guan_Adam%20Obrien_Dossier%20Introduction_FinalDraft.pdf

119. 海泽·U·K. 《质体自然：环境主义与动画电影》 // 《公共文化》. 2014 年. 第 26 卷. 第 2 期. 页 301-318. URL: https://www.researchgate.net/profile/Ursula-Heise-2/publication/275866655_Plasmatic_Nature_Environmentalism_and_Animated_Film/links/5a1f50e30f7e9b9d5e028b99/Plasmatic-Nature-Environmentalism-and-Animated-Film.pdf

120. 孙红梅. 《孙悟空与中国动画》. URL: https://acas.world/2018/01/29/monkey-king-and-chinese-animation/

121. 孙红梅. 《孙悟空的变形：一个中国史诗的改编与表现》. 华盛顿大学出版社, 2018年. 232页.

122. 惠安. 《无字经文、空手：〈西游记〉中的形而上学与经文的物质性》 // 《哈佛亚洲研究期刊》. 2015年. 第75卷. 第1期. 页1-28.

123. 惠干修. 《动漫展览：档案、公共展示与媒介历史的再叙事》 // 《动漫展览》. 2018年. 第19卷. 页2-11. URL: https://www.arc.niigata-u.ac.jp/wp-content/uploads/2019/08/Archiving-Movements_PDF-edition.pdf#page=3

124. 石井健一. 《民族主义与中国对本土与外国动画节目的偏好》 // 《国际传播公报》. 2013年. 第75卷. 第2期. 页225-245. URL: https://www.researchgate.net/profile/Kenichi-Ishii/publication/258137511_Nationalism_and_preferences_for_domestic_and_foreign_animation_programmes_in_China/links/5ef6b7cb299bf18816ea70c3/Nationalism-and-preferences-for-domestic-and-foreign-animation-programmes-in-China.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail

125. 詹金斯·E·S. 《另一个点：动画、情感与意识形态》 // 《批判性探究》. 2013年. 第39卷. 第3期. 页575-591.

126. 江飞, 黄国. 《孙悟空归来——中国观众的崛起：在中国动画普及中的SHI的展示》 // 《全球媒体与中国》. 2017年. 第2卷. 第2期. 页122-137. URL: https://www.researchgate.net/publication/319699413_Hero_is_Back_The_rising_of_Chinese_audiences_The_demonstration_of_SHI_in_popularizing_a_Chinese_animation

127. 焦昊, 王玉佩, 肖宏军 等. 《推动东北亚动画项目盈利模式创新：以中国文化创意产业为例》 // 《可持续性》. 2017年. 第9卷. 第12期. 页1-17. URL: https://www.mdpi.com/2071-1050/9/12/2361/pdf

128. 斯蒂芬妮·琼斯. 《中国动画产业：从毛时代到数字时代》. URL: https://repository.usfca.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2020&context=capstone (18.05.2023)

129. 金峰丸, 前田茂. 《日本设计风格中的不相容性方面：指向现象学的新发展》 // 《布吕彻设计论文集》. 2014年. 第1卷. 第5期. 页157-162. URL:

http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/icdhs2014/0016.pdf

130. 基恩·M. 《有形与无形之间：中国的新发展困境》 // 《中国传播杂志》. 2009 年. 第 2 卷. 第 1 期. 页 77-91. URL: https://nca.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17544750802639168?journalCode=rcjc20#.Y9JwOcnP2Uk

131. 金基泰, 金在锡. 《中日韩三国西游记动画作品的比较分析》. URL: https://www.researchgate.net/publication/316514888_Comparative_analysis_on_the_animation_works_of_journey_to_the_west_from_China_Japan_and_Korea

132. 金斯顿·马克辛·洪. 《猴王迷路者：他的虚假书》. Vintage Books, 纽约, 1990 年. 340 页.

133. 李惠京. 《引言：动画产业的十字路口》 // 《创意产业杂志》. 2011 年. 第 3 卷. 第 3 期. 页 183-187. URL: https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/files/4682246/lee%20crossroads

134. 李蕾蕾. 《理解中国动画产业：媒体、地理与政策的纽带》 // 《创意产业杂志》. 2011 年. 第 3 卷. 第 3 期. 页 189-205. URL: https://www.researchgate.net/profile/Leilei-Li-5/publication/269607180_Understanding_Chinese_animation_industry_The_nexus_of_media_geography_and_policy/links/594533840f7e9b6910f17140/Understanding-Chinese-animation-industry-The-nexus-of-media-geography-and-policy.pdf

135. 李五维. 《创意如何改变中国》. 伦敦, 纽约: Bloomsbury Academic, 2011 年. 129 页. URL: https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/58704/1/9781849666572.pdf

136. 梁丽思. 《通过〈大圣归来〉的配音版重新构建中国超级英雄》 // 《人文与社会科学通讯》. 2022 年. 第 9 卷. 第 1 期. 页 1-8. URL: https://www.nature.com/articles/s41599-022-01385-0

137. 刘杰. 《数字媒体技术在动画设计与制作中的应用》 // 《物理学杂志：会议系列》. 2020 年. 第 1486 卷. 第 4 期. 页 1-5. URL: https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1486/4/042035/pdf

138. 刘燕, 李文俊. 《〈西游记〉与〈天路历程〉主题比较》 // 《语言研究与实践》. 2013 年. 第 3 卷. 第 7 期. 页 1243-1249. URL: https://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol03/07/23.pdf

139. 刘正. 《政府政策对创意产业宏观动态创新的影响：英国与中国动画行业的研究》 // 《开放创新杂志：技术、市场与复杂性》. 2021 年. 第 7 卷. 第 3 期. 页 1-17. URL: https://www.mdpi.com/2199-8531/7/3/168/pdf

140. 罗杰. 《基于“互联网+”背景和新媒体语境下的动画 IP 改编模式探索》 // 《人文与社会科学学术期刊》. 2020 年. 第 3 卷. 第 10 期. 页 35-40. URL: https://francis-press.com/uploads/papers/nUT6Y21I2FqGtbJddK1ikYmi3b78SXkTVmjWhovc.pdf

141. 罗文艳, 郑秉翰. 《猴子的西游：一版翻译的多种形式如何帮助传播经典中国原著》 // 《相遇中国的过去》. 新加坡: Springer, 2022 年. 页 79-99. URL: https://www.researchgate.net/profile/Binghan-Zheng/publication/359901974_Monkey%27s_Journey_to_the_West_How_Manifold_Versions_of_One_Translation_Helped_to_Disseminate_a_Classic_Chinese_Original/links/626324a68cb84a40ac8305e2/Monkeys-Journey-to-the-West-How-Manifold-Versions-of-One-Translation-Helped-to-Disseminate-a-Classic-Chinese-Original.pdf

142. 马雷, 钱岑, 刘正, 朱悦. 《动画产业创新系统的探索：以中国公司为例》 // 《可持续性》. 2018 年. 第 10 卷. 第 9 期. 页 1-15. URL: https://www.mdpi.com/2071-1050/10/9/3213/pdf

143. 麦克唐纳·S. 《中国的动画：历史、美学与媒体》. 伦敦与纽约: Routledge, 2016 年. 251 页.

144. 迈尔·S. 《灵隐寺的猴弟子与孙悟空的起源》 // 《哈佛亚洲学杂志》, 哈佛燕京学社, 1992 年. 第 52 卷. 第 1 期. 页 193-224.

145. 摩根·D. 《动画背景的自然史》 // 《屏幕》. 2020 年. 第 61 卷. 第 2 期. 页 296-305.

146. 倪炳旭. 《中国民族文化元素在动画原画设计中的应用探讨》 // 《第四届国际艺术研究会议：科学、经验、教育 (ICASSEE 2020)》. 阿姆斯特丹: Atlantis Press, 2020 年. 页 521-526. URL: https://www.atlantis-press.com/article/125944298.pdf

147. 奥斯滕多夫·A. 《利用〈西游记〉教授唐代历史与文化》 // 《亚洲教育》. 2020 年. 第 25 卷. 第 2 期. 页 12-17. URL: https://www.asianstudies.org/wp-

content/uploads/novel-adventures-using-the-journey-to-the-west-to-teach-tang-china-history-and-culture.pdf

148. 普图特·H., 普吉玛哈南尼·C. 《小说〈西游 1：西游记的故事〉与小说〈哈努曼〉中的原型：比较文学》 // 《国际英语与教育杂志》. 2020 年. 第 9 卷. 第 2 期. 页 198-208. URL: http://www.ijee.org/yahoo_site_admin/assets/docs/19.9941650.pdf

149. 《传统的复兴：中国动画中的神话回归》. URL: https://www.newhanfu.com/46991.html

150. 萨拉卡耶娃·E.A. 《吴承恩小说〈西游记〉的宗教解读》 // 《前沿研究杂志》. 2019 年. 第 3 期 (15). 页 194-230. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/religous-interretations-of-wu-chengen-s-novel-journey-to-the-west

151. 施奈格·J. 《偶然设计：形式与记录的运动》 // 《电影与媒体研究杂志》. 2021 年. 第 61 卷. 第 1 期. 页 173-178. URL: https://quod.lib.umich.edu/j/jcms/images/16_61.1schonig.pdf

152. 特里斯坦·肖. 《大闹天宫：中国首批动画师如何在战争、政治和流亡中创造出杰作》. URL: https://thechinaproject.com/2018/10/12/film-friday-chinese-animation-havoc-in-heaven/

153. 盛凯. 《哪吒在现代台湾文化中的不同面貌》 // 《东方档案》. 2013 年. 第 81 卷. 第 3 期. 页 391.

154. 什克洛夫斯基·V. 《作为技法的艺术》 // 《俄国形式主义批评：四篇论文》 / 翻译. 李·T·莱蒙 与 玛丽恩·J·赖斯. – 林肯；伦敦: 内布拉斯加大学出版社, 1965 年. 页 3-24.

155. 西列特·M. 《民间传说与新媒体传播：西游记、其现代口述性及当代在线空间中的传统故事讲述探讨》: 博士论文 / 西列特·马特; [答辩地: 坎特伯雷基督教会大学]. – 坎特伯雷, 2020 年. 367 页. URL: https://repository.canterbury.ac.uk/download/65ce8abce2b71a40879c2f990bee96472385b64e01c0e8ff47d58df0cd924bb5/4759525/M.%20Sillett%20Ph.D.%20Thesis%202020.pdf

156. 斯坦伯格·M. 《动画媒体环境中的现实主义：来自日本的动画理论》 // 《动画电影理论》. 杜伦：杜克大学出版社, 2014 年. 页 287-300. URL: https://www.researchgate.net/profile/Marc-Steinberg/publication/300693018_Realism_in_the_Animation_Media_Environment/links/5e6e5af0299bf12e23c9d30f/Realism-in-the-Animation-Media-Environment.pdf

157. 苏巴拉曼·R. 《超越孙悟空假冒者的问题：印度对中国小说〈西游记〉的影响》 // 《中印研究论文集》, 宾夕法尼亚大学, 2002 年. 第 114 期. 页 1-35.

158. 沃尔·B. 《意识形态话语的解构：崔仁勋的〈西游记〉 (西遊記) 作为〈西游记〉(西遊記) 的一种模仿》 // 《韩国学会志》. 2017 年. 第 20 卷. 第 1 期. 页 281-306. URL: https://muse.jhu.edu/article/756483/pdf

159. 沃尔·B. 《动态文本作为跨媒体叙事的温床：以〈西游记〉故事宇宙为例》 // 《国际传播杂志》. 2019 年. 第 13 卷. 页 2116-2142. URL: https://core.ac.uk/download/pdf/322818484.pdf

160. 王大桥. 《中国视觉体验的表达机制——以孙悟空视觉形象的历史演变与域外构建为例》 // 《文学与艺术研究杂志》. 2016 年. 第 6 卷. 第 12 期. 页 1493-1502.

161. 王峰, 洪博, 陈举强. 《文学经典的重译与重新诠释的社会文化分析：以〈西游记〉为例》 // 《批评艺术》. 2020 年. 第 34 卷. 第 4 期. 页 117-131. URL: https://www.researchgate.net/profile/Feng-Wang-164/publication/340870654_Towards_a_Socio-Cultural_Account_of_Literary_Canon's_Retranslation_and_Reinterpretation_The_Case_of_The_Journey_to_the_West/links/5ea2ca94458515ec3a02fe94/Towards-a-Socio-Cultural-Account-of-Literary-Canons-Retranslation-and-Reinterpretation-The-Case-of-The-Journey-to-the-West.pdf

162. 王雷. 《猴子的故事：模块化叙事及其起源》 // 《卡通与动画研究》. 2012 年. 页 61-75. URL: https://koreascience.kr/article/JAKO201205759628377.pdf

163. 王倩仪. 《从动画角色的暴力元素探讨动画电影分级制度的必要性：以哪吒为例》 // 《2022 第三届语言、艺术与文化交流国际会议 (ICLACE 2022)》. 阿姆斯特丹: Atlantis Press, 2022 年. 页 604-608. URL: https://www.atlantis-press.com/article/125976182.pdf

164. 温廷芳, 林柏贤, 林荣泰. 《西方与东方：中国动画发展的反思性研究》. URL: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-57931-3_3

165. 吴紫慧. 《西游记》转媒为桌游：艺术硕士 / 吴紫慧; [答辩地点：伍斯特理工学院]. - 伍斯特, 马萨诸塞州, 2016 年. - 88 页. https://core.ac.uk/download/pdf/213000498.pdf

166. 肖丽蓉. 《动画在教育中的趋势》 // 《国际信息与教育技术杂志》. 2013 年. 第 3 卷. 第 3 期. 页 286-289. URL: http://ijiet.org/papers/282-JR112.pdf

167. 燕培. 《从传播视角看美国动画电影中的跨文化价值表达》 // 第二届语言、传播与文化研究国际会议 (ICLCCS 2021). 阿姆斯特丹: Atlantis Press, 2021 年. 页 185-189. URL: https://www.atlantis-press.com/article/125961994.pdf

168. 杨金俊, 三俣哲. 《塑料、赛璐璐片与动画的跨学科方法》 // 《动画与视觉媒体资料的档案运动：短文集》/ 由石田实和杨金俊编. 新潟: 新潟大学, 2020 年. 页 21-32. URL: https://www.arc.niigata-u.ac.jp/wp-content/uploads/2020/07/Archiving-Movements_v2.pdf#page=22

169. 杨磊, Dechsubha Thawascha. 《猴王的转变：符号学视角》 // 《Technium 社会科学杂志》. 2022 年. 第 37 卷. 页 470-475. URL: https://techniumscience.com/index.php/socialsciences/article/download/7641/2787

170. 陈震. 《后社会主义中国的动画、漫画、游戏和小说的诗意消费：以哔哩哔哩作为异托邦的视频分享社交媒体案例》 // 《消费者文化杂志》. 2021 年. 第 21 卷. 第 2 期. 页 257-277. URL: https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/17417/1/Bilibili%20paper_Final.pdf

171. 胡志越. 《西游记：一部中国经典故事的跨媒体改编》. URL: https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/jafp_00071_1

172. 周伟玲. 《西游记中的世俗女性形象》 // 第二届教育研究与社会科学国际研讨会 (ISERSS 2019). 阿姆斯特丹: Atlantis Press, 2019 年. 页 341-344. URL: https://www.atlantis-press.com/article/125911124.pdf

173. 朱天元. 《通过比较〈失乐园〉中的撒旦与〈西游记〉中的孙悟空来看东西方史诗的文化差异》 // 《高级文化技术国际杂志》. 2019 年. 第 7 卷. 第 2 期. 页 151-157. URL: https://koreascience.kr/article/JAKO201919059189872.pdf

на китайском языке:

174. Аристарко Г. История теории кино. / Г. Аристарко, пер. с итальянского Ли Чжэнлунь. – Пекин: Китайская кинопресса, 1992. – 388 с. (意)Aristarco,Guido).电影理论史[M]. 北京: 中国电影出版社.1992: 388).Акира Ивасаки. Теория кино. /пер. с яп. Чэнь Дучэнь. – Пекин: Издательство кинематографии Китая, 1963. – 213 с. (日)岩崎昶著.电影的理论[M].中国电影出版社.1963: 213.

175. Бахтин М.М. Полное собрание сочинений Бахтина. – Шицзячжуан: Хэбэйское Образовательное издательство. 1998.– 3556 с. (苏)巴赫金.巴赫金全集[M].石家庄: 河北教育出版社.1998: 3556.

176. Воссоздание. / Редакционный отдел «Киноискусства». – Пекин: Китайское киноиздательство, 1992. – 401 с. 电影艺术编辑部. 再创作[M]. 北京： 中国电影出版社． 1992: 401.

177. Ван Тункунь. «Путешествие на Запад»: переход от романа к кино /Ван Тунгун// Шаньдун Шэхуэй кэсюэ («Шаньдунские общественные науки»). – 2006.– №8. – С.29– 32. 王同坤. 《西游记》：从小说向影视的转型[J]． 山东社会科学. 2006 (08)：29-32.

178. Ван Пин. Распространение драмы и романа «Путешествие на Запад». // Мин цин сяошо яньцзю («Исследование прозы династий Мин и Цин»). – 2006. – №2. – С.73– 84. 王平. “西游戏”与《西游记》的传播[J]． 明清小说研究. 2006 (02)：73-84.

179. Ван Пин. Проза династии Мин и Цин. – Цзинань. Издательство Шаньдунского университета, 2006. – 859с. 王平. 明清小说传播研究[M]. 济南：山东大学出版社. 2006：859.

180. Ван Цзинь. Интертекстуальность. – Гуйлинь: Издательство Гуансиского педагогического университета, 2005. – 308 с. 王瑾. 互文性[M]. 桂林：广西师范大学出版社. 2005: 10.

181. Ван Гуанцин. Ли Минхай. Новые китайские комиксы ляньчуаньхуа. – Шанхай: изд-во Шанхай хуабао чубаньшэ, 2003. – 284 с. 汪观清. 李明海. 新中国连环画[M]. 上海画报出版社. 2003：284.

182. Вэй Ян. Оценка и коллекция комиксов ляньчуаньхуа. – Шанхай: Издательство Большого китайского словаря китайского языка, 2002 . – 231с. 韦泱. 连环画鉴赏与收藏[M]. 上海: 汉语大词典出版社. 2002：231.

183. Вэнь Оухун. Карьерный путь сценариста Вэнь Оухуна. – Пекин: Театральное издательство Китая, 1986. – 408с. 翁偶虹. 翁偶虹编剧生涯[M]. 北京：同心出版社. 2008：408.

184. Ван Вэньгэ. Пятнадцать лекций по культурному творчеству. – Пекин: Издательство Коммуникационного университета Китая, 2013. – 255 с. 王文革. 文化创意十五讲[M]． 中国传媒大学出版社． 2013：255.

185. Вань Лаймин, (万籁鸣), Вань Гохунь (万国魂). Мой Сунь У-кун / записано Вань Гохунем под диктовку Вань Лаймина. – Тайюань: изд-во Бэйюэ вэньи («Бэйюэйское художественное изд-во»), 1986. – 178 с. 万籁鸣口述、万国魂执笔：《我与孙悟空》，太原：北岳文艺出版社，1986 年，第 178 页.

186. Вань Лаймин (万籁鸣), Вань Гохунь (万国魂). Мой Сунь У-кун / записано Вань Гохунем под диктовку Вань Лаймина. – Тайюань: изд-во Бэйюэ вэньи («Бэйюэйское

художественное изд-во»), 1986. – С. 80. 万籁鸣口述、万国魂执笔：《我与孙悟空》，太原：北岳文艺出版社，1986 年，第 80 页.

187. Вань Лаймин (万籁鸣). Счастлив, потому что мечты сбываются // Жэньминь жибао. – 1962. – 29 июля. – №4. – С. 2. 万籁鸣《喜莫过于夙愿得偿》，载《人民日报》1962 年第 4 期，第 2 页.

188. Ван Яцюань, Чжу Пэн. Изменение в мире анимации после 40 лет с начала эпохи реформ и открытости // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). – 2020. – №1. – С. 97– 100. 王亚全. 朱鹏. 改革开放四十年中国动画产业革新与审美流变. 电影文学. 2020. 01:97-100.

189. Ван Сяньпо. Ситуация в отечественной анимации сегодня // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). – 2022. – №01. – С. 45-51. 王贤波. 当下国产影视动漫产业化发展现状与思考. 电影文学. 2022. 01:45-51.

190. Ван Синьсинь. Мысли по поводу мультипликации по образцу «Культуры Путешествия на Запад» // Вестник Хуайиньского педагогического института. – 2021. – № 43 (6). – С. 632– 638. 王新鑫. “西游记文化”的产业建设路径构想. 淮阴师范学院学报 (哲学社会科学版). 2021, 43 (06):632-638.

191. Ван Жуи. «Король обезьян: Возвращение героя»: экранизация мифа при помощи духа мастерства // Дяньин пинцзя («Кинокритика»). – 2020. – №19. – С. 60-62. 王蕊. 《西游记之大圣归来》:以工匠精神铸就影像神话-《电影评介》- 2020, 第 19 期，第 60-62 页.

192. Ван Сяомин. Новации и развитие анимационных фильмов в Китае на примере «Короля обезьян: Возвращение героя». // Дяньин ишу яньцзю («Исследования кинематографического искусства»). – 2017. – №2. – С. 52-54. 王晓明. 从《大圣归来》看中国动画电影的创新与发展. 电影艺术研究, (2017) (2), 52-54.

193. Гэ Хуэй. Поиск смыслов и утрата ценности/ Гэ Хуэй // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). – 2006.– №10. – С.17– 18. 葛卉. 意义的追寻与价值尺度的消解 - - 从《西游记》到《大话西游》[J]. 电影文学. 2006 (10): 17-18.

194. Гао Сюаньян. Постмодерн. – Пекин: Издательство Пекинского университета, 2013. – 426 с. 高宣扬. 后现代[M]. 北京: 北京大学出版社. 2013: 426.

195. Гао Чэнь.Из японской религии о феминизированной вариации Танского монаха в японских фильмах и телевизионных аниме/ Гао Чэнь// Дунцзян сюэкань («Академический журнал Дунцзян»). – 2011. – № 1. – С.45– 48. 高晨. 从日本宗教论日本影视动漫中唐僧的女性化变异 J. 东疆学刊. 2011. 28 (01): 45-48.

196. Д’Алева А. Метод и теория истории искусства. /пер. с англ. Ли Чжэнь. – Нанкин: Издательство Цзянсуского художества, 2009. – 251 с. （美）达勒瓦. 艺术史方法与理论[M]. 南京：江苏美术出版社. 2009：251.

197. Дэн Шаоцзи. Ши Телян. Исследования литературы династии Мин. – Пекин: Пекинское издательство, 2001. – 717 с. 邓绍基. 史铁良卷. 明代文学研究[M]. 北京： 北京出版社. 2001：717.

198. Дуань Синьцзюнь. Межкультурный театр. – Пекин: Издательство Нанкинского университета, 2013. – 123с. 段馨君. 跨文化剧场[M]. 南京大学出版社. 2013：123.

199. Женетт Ж. Собрание сочинений. Критика. – Кайфэн: Издательство Хэнанского университета, 2009. – 343 с. (法)热奈特. 热奈特 论文选·批评译文选[M]. 开封：河南大学出版社. 2009：343.

200. Инь Хун, Лу Шаоян, Ли Цзяньцзюнь. Перспективы адаптации известных произведений / Инь Хун, Лу Шаоян, Ли Цзяньцзюнь. // Госюэ («Отечественная наука»). – 2011.– № 2. – С.4-6. 尹鸿，陆绍阳. 透视名著改编热[J]. 李建军. 国学. 2011 (02)：4-6.

201. Инь Хун. Введение в современное киноискусство. – Пекин: Издательство высшего образования, 2007. – 608 с. 尹鸿. 当代电影艺术导论[M]. 北京：高等教育出版社. 2007：608.

202. История китайской художественной литературы. / под редакцией факультета китайского языка Пекинского университета. – Пекин: Издательство народной литературы, 1978. – 436 с. 北京大学中文系编. 中国小说史[M]. 人民文学出版社. 1978：436.

203. Карко-Макэр М., Клерк Ж.-М. Кино и литературная адаптация. / Моник Карко-Макэр, Жанна-Мари Клерк; пер. с франц. яз. Лю Фань. – Пекин: Культура и искусство2005. – 550с. (法)莫尼克·卡尔科－马赛尔. 让娜－玛丽·克莱尔. 电影与文学改编[M]. 北京：文化艺术出版社. 2005：271.

204. Лэ Юнь. Краткий обзор пространственно-временной схемы «Путешествия на Запад» и ее трансцендентности /Лэ Юнь// Вестник Гуандунского промышленного университета (издание социальной науки). – 2007. – №1. – С. 53– 55. 乐云. 略论《西游记》的时空布局及其超越[J]. 广东工业大学学报 (社会科学版). 2007 (01)：53-55.

205. Ли Жуйцинь, Сюй Юнцян. Особенности распространения театральных постановок «Путешествия на Запад». //Газета Шаньского педагогического университета (издание общественных наук). – 2013. – № 6. – С.100– 103. 李蕊芹，许勇强. “西游戏”传播特征论略[J]. 山西师大学报 (社会科学版). 2013 (06)：100-103.

206. Линь Жунцинь, Фань Пэннань. Фактор «здравого смысла» в кино- и телеадартации «Путешествия на Запад» /Линь Жунцинь, Фань Пэннань. // Вестник Чунцинского научно-технического института (Общественные науки). – 2012.– № 5. – С.146-148. 林荣钦，范鹏南. 论《西游记》影视改编的合理性因素[J]. 重庆科技学院学报 (社会科学版). 2012 (20): 146-148.

207. Ли Пин. Анализ американских культурных представлений на материале американского издания «Путешествия на Запад» /Ли Пин//Современное распространение (Вестник Китайского университета коммуникаций). – 2012. – № 6. – С.139-140. 李萍. 美国版《西游记》中的美国文化思想探析[J]. 现代传播 (中国传媒大学学报). 2012 (06): 139-140.

208. Ли Пин. Особенности кинообразов из китайской классической культуры в зарубежном кино на примере «Путешествия на Запад». /Ли Пин// Шэхуэй кэсюэцзя («Социолог»). – 2012. – № 1. – С. 126– 136. 李萍. 中国古典文化海外影像传播的特点分析—— 以《西游记》为实证[J]. 社会科学家. 2012 (01): 126-136.

209. Ли Пин. Анализ кино и телеадаптаций «Путешествия на Запад» в японском кино/Ли Пин// Вестник Сюйчжоуского педагогического университета (Социология и философия) – 2012 – № 1. – С.151– 155. 李萍.《西游记》在日本影视中的传播变异分析[J]. 徐州师范大学学报 (哲学社会科学版). 2012 (01): 151-155.

210. Лю Биньбинь. Историческая эволюция и культурное переосмысление в китайских адатациях в телесериалы. – Чанша: изд-во Юэлу шушэ, 2010. – 265 с. 刘彬彬. 中国电视剧改编的历史嬗变与文化审视[M]. 长沙: 岳麓书社. 2010: 265.

211. Лю Минъин. Экранизация. – Пекин: изд-во Чжунго дяньин чубаньшэ, 2008. – 201 с. 刘明银. 改编[M]. 北京: 中国电影出版社. 2008: 201.

212. Лу Сюнь. Очерк истории китайской прозы. – Пекин: Издательство «Народная литература», 2007. – 348 с. 鲁迅. 中国小说史略[M]. 北京: 人民文学出版社. 2007: 348.

213. Ли Даосинь. История Китайского кино. – Пекин: Издательство высшего образования, 2006. – 676 с. 李道新. 中国电影文化史[M]. 北京: 北京大学出版社. 2005: 676.

214. Бахтин М.М. Полное собрание сочинений Бахтина. – Шицзячжуан: Хэбэйское Образовательное издательство. 1998.– 3556 с. (苏)巴赫金. 巴赫金全集[M]. 石家庄: 河北教育出版社. 1998: 3556.

215. Традиционная китайская драма. Энциклопедия. / редколлегия Специальной комиссии по «Традиционной китайской драме. Энциклопедия». – Пекин: Китайский центр ISBN, 1993. – 834 с. 中国戏曲志编辑委员会编. 中国戏曲志[M]. 中国 ISBN 中心出版. 1993: 834.

216. Лю Сыцзя. Волшебный фильм. – Пекин: Издательство кинематографии Китая. 2013.– 279с. 刘思佳. 魔幻电影[M]. 北京: 中国电影出版社. 2013: 279.

217. Роуз М.А. Пародия. / пер. с англ. Ван Хаймэн. – Нанкин: Издательство Нанкинского университета , 2012 . – 336 с. (英)罗斯 Rose. 戏仿[M]. 南京: 南京大学出版社. 2012: 336.

218. Ли Пин. Эволюция эстетики в «Путешествии на Запад» с межкультурной точки зрения /Ли Пин//Сяндай чуаньбо («Современные коммуникации») (Вестник Китайского университета коммуникаций). – 2014. – № 10. – С.89– 91. 李萍. 跨文化视域下《西游记》审美媒介的演进[J]现代传播 (中国传媒大学学报)2014, 36 (10): 89-91.

219. Лю Цзюнь. Культурный паразитизм: модели мутации в межкультурной коммуникации – Визуальная реконструкция и экзотическое воображение трансграничной коммуникации «Путешествия на Запад»/Лю Цзюнь// Юго-восточный академический.– 2016. – № 6. – С.163– 171. 刘君. 文化寄生: 一种跨文化传播的变异范式——《西游记》跨境传播的视觉重构与异域想象[J]. 东南学术. 2010 (06): 163-171.

220. Линь Цин (林清). О китайских анимационных фильмах: дис. ... докторской степени. – Шанхай, 2014. – 200 с. 林清. 论中国动画电影. 上海师范大学 . 中国现代文学，2014:200.

221. Ло Лянцин (罗良清). Национализация, кросс-культуризация и аллегоризация: экранизация и распространение анимационных фильмов «Путешествие на Запад» за последние десять лет // Школа искусств Нанкинского университета аэронавтики и астронавтики. – 2020. – № 4.– С. 80– 84. 罗良清. 民族化、跨文化与寓言化：近十年“西游题材”动画电影的改编与传播. 南京：南京航空航天大学艺术学院. 2020 (4):80-84.

222. Лу Сыхуа (卢思华). Исследование проблематики мультипликации в новом цифровом веке // Кэсюэ цзысюнь («Научно-технологические материалы»). – 2022. – №2. – С. 136– 138. 卢思华. 数字媒体时代动画产业发展的相关探讨. 科技资讯. 2022 (2)：136-138.

223. Ли Юй. Изменение анимации в век капитализации культурных источников. // Сычуань сицзюй («Сычуаньская драма»). – 2017. – №12. – С. 51– 54. 李玉. 文化资源资本化视角下中国文学经典的动画改编. 四川戏剧. 2017. (12): 51-54.

224. Лю Инхуэй. «Волшебный дракон»: новый век отечественной анимации – кассовые сборы более 120 млн юаней // ТВ программа. – 2021. – 3 февраля. – С. 9. 刘颖慧. 《许愿神龙》累计票房突破 1.2 亿, 国产动画电影于变局中开新局. 中国电影报.

225. Ли Бинсюань. Анализ политики в анимационной индустрии // Вэньсюэ цзяоюй («Литературное образование»). Часть 1. – 2020. – № 3. – С. 160– 162. 李冰璇. 从大圣到哪吒：国产高概念动画电影策略探析. 文学教育 (上). 2020 (04):160-162.

226. Лу Фан, Лу Цзин. Об анимационной адаптации классического текста для обучения детей «Ди цзы гуй» («Наставления малышам») // Ишу гунцзо («Художественная работа»). – 2018. – №4. – С. 106-108. 陆方，鲁婧. 蒙学经典《弟子规》的动画改编研究[J]. 艺术工作，2018. (04):106-108.

227. Лу Фан. Нарратологический анализ анимационного фильма «Король обезьян: Возвращение героя» // Вестник Даляньского университета. – 2019. – №4. - с. 85-88. 陆方. 《西游记之大圣归来》动画电影叙事学分析；-《大连大学学报》- 2019 第 4 期，第 85-88 页.

228. Мао Линъин. От литературы к кино. – Чэнду: Издательство Сычуаньского университета, 2009. – 262 с. 毛凌滢. 从文学到影像[M]. 成都：四川大学出版社. 2009：262.

229. Мэй Синьлинь. Исследование двадцатого века «Путешествии на Запад», – Пекин: Издательство культуры и искусства, 2008. – 789с. 梅新林. 20 世纪《西游记》研究[M]. 北京：文化艺术出版社. 2008：789.

230. Ню Сюэбяо. Исследования по применению бело-голубых фарфоровых элементов в анимациях // Хуачжан («Блистательные тексты»). – 2014. – № 18. – С. 82. 牛雪彪. 青花瓷元素在动画创作作品创作中的运用研究[J]. 华章，2014 年第 18 期. 82-82.

231. Ню Сюэбяо. Исследование по соединению и применению бело-голубых фарфоровых элементов в создании экспериментальной анимации в университетах // Чицзы. 2017. – № 20 – С.104. 牛雪彪. 青花瓷元素在高校实验动画创作中融合与应用研究[J]. 赤子， 2017 年第 20 期. 104-104.

232. Ню Сюэбяо. О стратегии «инверсии» в работе над мультфильмом «Нэчжа: Рождение дьявола» // Вестник Сямэньского политехнического института. – 2021. – № 29 (6), декабрь. – С. 22-26. 牛雪彪. 论动画片《哪吒之魔童降世》中的对倒策略[J]. 厦门理工大学学报. 2021. 第 29 期第 6 卷. 第 22-26 页.

233. Ню Сюэбяо. Исследование по технической реализации бело-голубых фарфоровых элементов в создании экспериментальной анимации, № проекта: JBS14142, 29.07.2014 г.-29.07.2015 г. 牛雪彪. 青花瓷元素在实验动画创作中的技术实现研究，项目编号：JBS14142，2014. 7. 29-2015. 7. 29.

234. Ню Сюэбяо. Традиционное китайское искусство в эпоху Интернета+ в высшем художественном образовании в провинции Фуцзянь. Современное положение и политические меры. № проекта: JAS180395, 10.2018 г.-10.2021 г. 牛雪彪. 互联网+时代中国传统美术在福建高校美育中的现状和对策研究，JAS180395，2018. 10-2021. 10.

235. Ню Цзяин. Образы в китайских анимационных фильмах. На примере «Короля обезьян: Возвращение героя»//Шитин («Кругозор»). – 2020. – №9. -с. 85-88. 牛嘉莹. 中国动画电影形象探析——以《西游记之大圣归来》为例；《视听》. 2020，第 9 期，第 84-85 页.

236. Отчет об анализе рынка анимационных фильмов Китая за 2021 г. – исследование ситуации на рынке и перспектив развития. – Пекин: издательство Пекинского народного университета, 2021. – 168 с. 2021 年中国动画电影市场分析报告--市场现状与未来前景 //北京：北京人民大学出版社. 2021:168.

237. Пфистер М. Теория и анализ драмы. /Манфрэд Пфистер, пер. с нем. яз. Чжоу Цзинбо. – Пекин: Издательство Пекинского радиовещательного института, 2004. – 418 с. (德)普菲斯特. 戏剧理论与戏剧分析[M]. 北京: 北京广播学院出版社. 2004: 418.

238. Пэн Чжэнь. Транслингвистическая письменность. – Пекин: Издательство Китайской Молодежи, 2011. – 323 с. 彭甄. 跨语言的书写[M]. 北京: 中国青年出版社. 2011: 323.

239. Пэн Сыци. Размышления о развитии анимационной индустрии Китая с точки зрения кассовых сборов низкопрофильных фильмов – на примере «Путешествия на Запад: Возвращение великого мудреца». – 2016. – № 14. – С. 89 – 94. 彭思琦. 从低知名度电影的票房逆袭思考中国动画产业的发展之路—— 以《西游记之大圣归来》为例. 经济与社会发展. 2016. 14 (03). 89-94.

240. Сюй Синь. Визуальные и специальные эффекты современной китайской классической мифологии в «Переполохе в Небесных чертогах» /Сюй Синь // Дяньин ишу («Искусство кино»).– 2014.– № 2. – С.63– 65. 徐欣. 《大闹天宫》之中国现代古典神话视觉与特效[J]. 电影艺术. 2014 (02): 63-65.

241. Ся Чжицин. История китайской классической прозы / Ся Чжицин, пер. с англ. яз. Ху Иминь. – Наньчан: Народное издательство Цзянси, 2001. – 350 с. (美)夏志清. 中国古典小说史论[M]. 南昌；江西人民出版社. 2001: 350.

242. Ся Янь (夏衍). Об адаптации // Чжунго дяньин («Китайское кино»). – 1958. – № 1. – С. 20– 23. 夏衍. 杂谈改编[J]. 中国电影，1958 (1). 第 20-30 页.

243. Сяо Ян （肖扬）. Исследования японских кино- и телеадаптаций «Путешествие на Запад»: дис. ... докторской степени. – Пекин: Китайская национальная академия искусств, 2019. – 135 с. 肖扬. 日本影视作品《西游记》改编研究[D]. 北京：中国艺术研究院. 2019:135.

244. Сунь Лицзюнь. Словарь анимационного искусства. – Пекин: Китайское киноиздательство, 2016. – 656 с. 孙立军，动画艺术词典，北京：中国电影出版社，2016. - 656 с.

245. Сунь Лицзюня и Ма Хуа. Анализ кино- и телевизионных анимационных фильмов. / под ред. - Пекин: изд-во Чжунго Юйхан, 2003. – С. 52. 孙立军、马华编著:《影视动画影片分析》，北京:中国宇航出版社，2003 年版，第 52 页.

246. Сун Чжэньхэ (宋贞和). «Путешествие на Запад» и восточноазиатская популярная культура: дис. ... докторской степени. – Шанхай, 2011. – 169 с. （宋贞和.《西游记》与东亚大众文化[D].上海：复旦大学，2010.04:169.）

247. Сунь Сяньтао, Ли Доюй. Век китайского кино. – Пекин: Издательство радио и телевидения Китая, 2005. – 308 с. 孙献韬.李多钰.中国电影百年[M].北京： 中国广播电视出版社.2005：308.

248. Самойо Т. Интертекстуальность. / Тифен Самойо, пер. с фр. Шао Вэй. – Тяньцзинь: Тяньцзиньское народное издательство, 2003. – 148 с. [法]蒂费纳·萨莫瓦约著.互文性研究[M].天津人民出版社.2003：148.

249. Традиционная китайская драма. Энциклопедия. / редколлегия Специальной комиссии по «Традиционной китайской драме. Энциклопедия». – Пекин: Китайский центр ISBN, 1993. – 834 с. 中国戏曲志编辑委员会编.中国戏曲志[M]. 中国 ISBN 中心出版. 1993：834.

250. Тан Фан. Лу Вэй. История китайской классической теории драмы. – Шанхай: Китайское издательство социальных наук, 1993. – 397 с. 谭帆.陆炜.中国古典戏剧理论史[M].上海：华东师范大学出版社. 2005：397.

251. У Сыцзя (吴斯佳). Анимационные адаптации с точки зрения литературной классики: дис. ... докторской степени. – Чжэцзян: Чжэцзянский университет, 2014. – 185 с. 吴斯佳.文学经典传承视野下的动画电影改编研究[D].浙江：浙江大学，2014.12:185.

252. У Чэнъэнь. Путешествие на Запад. – Шанхай: Шанхайское издательство древних книг. 1995. – 619 с. (明)吴承恩著.西游记[M].上海: 上海古籍出版社. 1995:619.

253. Ху Вэньшэн. Об оправданности дебатов на тему «быть ли верным оригиналу» в кино- и телеадаптациях в новом веке // Вестник Ляочэнского университета (изд. социальных наук). – 2011. – № 2.– С.114– 116.胡文生.论新世纪影视改编“是否忠于原著”争论的真伪［J］.聊城大学学报 (社会科学版).2011 (02)：114-116).

254. Хуан Лаймин. Эволюция «Путешествия на Запад» на сцене и на экране./Хуан Лаймин// Сицзюй вэньсюэ («Драматическая литература»). – 2007.– №12. – С.60– 63. 黄来明.《西游记》在舞台和屏幕上的流变［J］. 戏剧文学.2007 (12)：60-63).

255. Ху Ши. Текстовое исследование китайских классических многоглавных романов чжанхуэй сяошо. – Пекин: Китайская пресса социальных наук, 1999. – 520 с. 胡适. 中国章回小说考证[M]. 北京：中国社会科学出版社. 1999：520.

256. Хуа Цзюньу. Полное собрание произведений китайского современного искусства. – Тяньцзинь: Тяньцзиньское народное издательство изящных искусств, 1998. – 265 с. 华君武. 中国现代美术全集[M]. 天津：天津人民美术出版社. 1998：265.

257. Ху Чуньянь. Коммуникационное исследование «Путешествия на Запад». – Пекин: Издательство литературы и истории Китая, 2013. – 372 с. 胡淳艳. 《西游记》传播研究[M]. 中国文史出版社. 2013：372.

258. Хуан Юннянь, Хуан Шоучэн. Путешествие на Запад. – Пекин: изд-во Чжунхуа шуцзюй . 1993.– 550 с. 黄永年. 黄寿成. 西游记[M]. 中华书局. 1993：550

259. Цзинь Хэцзай. Биография Укуна. – Чанша: Хунаньское литературное и художественное издательство, 2011. – 228 с. 今何在. 悟空传[M]. 长沙：湖南文艺出版社. 2011：228.

260. Цзян Синьпин. История распространения китайских традиционных графических новелл ляньчуаньхуа. – Гуйлинь: Издательство Лицзян, 2012. – 144 с. 蒋新平. 新中国连环画传播图史[M]. 桂林：漓江出版社. 2012. 144.

261. Цюй Чуньцзин, Чжан Вэйцзюнь. От «переворота» к «реконструкции» - возвращение к базовым ценностям: от «Путешествия на Запад: Покорения демонов» к «Китайской одиссее: Ящику Пандоры» /Цюй Чуньцзин, Чжан Вэйцзюнь// Вестник Шанхайского университет (издание общественных наук). – 2013.– № 5. – С.37– 49. 曲春景，张卫军. 从颠覆到重建—— 《西游降魔篇》对《大话西游》的反转见证对核心价值的诉求[J]. 上海大学学报(社会科学版). 2013 (05)：37 - 49.

262. Цинь Цзюньсян （秦俊香）. Современность кино- и телеадаптаций литературных шедевров в контексте четырех важных аспектов // Вестник Пекинской киноакадемии. – 2003. – № 6. – С. 31. 秦俊香．从改编的四要素看文学名著影视改编的当代性[J]．北京电影学院学报，2003 (6):31.

263. Цянь Мин. Реинтерпретация «Путешествия на Запад» с точки зрения конструирования образов в «Короле обезьян: Возвращение героя» // Сяньдай чуаньмэй («Современные СМИ»). – 2015. - №2. – С. 35-37. 钱明. 从形象塑造看《大圣归来》对《西游记》的重新解读. 现代传媒, (2015) (2), 35-37.

264. Цай Теин. Сборник о романе «Путешествие на Запад». – Пекин: Китайское книжное бюро, 2010. – 996 с. 蔡铁鹰. 西游记资料汇编[M]. 北京: 中华书局. 2010: 996.

265. Цзэн Фаньжэнь. История искусства и литературы Китая нового периода. – Пекин: Издательство Пекинского университета, 2008. – 390 с. 曾繁仁. 中国新时期文艺学史论[M]. 北京: 北京大学出版社. 2008: 390.

266. Цзан Хуйюань. Интерпретация сюжетов «Путешествия на запад». – Шаньдун: Шаньдунский университет, 2011. – 180 с. 臧慧远. 《西游记》诠释史论[D]. 山东大学. 2011: 180.

267. Чэнь Линься. Дун Тяньцэ. От романа до фильма: Всестороннее исследование кино- и телеадаптации. – Пекин: Издательство общественных наук Китая, 2011. – 321 с. 从小说到电影: 影视改编的综合研究[M]. 北京: 中国社会科学出版社 . 陈林侠，董天策 2011: 321.

268. Чэнь Пинъюань. История китайского прозаического романа. – Пекин: Издательство Пекинского университета, 2010. – 411 с. 陈平原. 中国散文小说史[M]. 北京: 北京大学出版社. 2010: 411.

269. Чэнь Цзинлян, Цзоу Цзяньвэнь .Век китайских фильмов. – Пекин: Китайская пресса социальных наук, 2005. – 550 с. 陈景亮. 邹建文. 百年中国电影精选[M]. 北京: 中国社会科学出版社. 2005: 550.

270. Чэнь Пинъюань, Ся Сяохун. Теоретические материалы о китайских романах в XX веке. – Пекин: Издательство Пекинского университета, 1989. – 599 с. 陈平原. 夏晓虹. 二十世纪中国小说理论资料[M]. 北京: 北京大学出版社.1989: 599

271. Чэнь Сихэ. Вопросы теории киноадаптации. – Пекин: Издательство кинематографии Китая,1988. – 653 с. 陈犀禾. 电影改编理论问题[M]. 北京: 中国电影出版社. 1988: 653.

272. Чэнь Сихэ. Подборка современных западных теорий кино. – Пекин: Издательство кинематографии Китая, 2012 . – 390с. 陈犀禾. 当代西方电影理论精选[M]. 中国电影出版社. 2012: 390.

273. Чжун Чэнсян (仲呈祥). Чему следует быть «верным»? Краткая дискуссия об адаптации романов в сериалы //Чжунвай дяньши («Китайское и зарубежное телевидение»). – 1990. – № 10. – С. 4. 仲呈祥. 应当“忠实于”什么? – – 略论从长篇说到电视连续剧的改编[J]. 中外电视. 1990. 10：4.

274. Чжан Тундао (张同道). Шкала адаптации шедевра // Чжунго дяньши («Китайское телевидение»). – 1998. – № 4. – С. 2. 张同道. 名著改编的尺度[J]. 中国电视，1998 (4):2.

275. Чжан Цзунвэй (张宗伟). Экранизации «Путешествия на Запад» 1990-х гг. // Дандай дяньин («Современное кино»).– 2016. – № 10.– С.147– 150. 张宗伟. 20 世纪 90 年代以来《西游记》的电影改编[J]. 当代电影. 2016 (10)：147-150.

276. Чжэн Яньлин (郑艳玲). Кино- и телевизионное творчество в экранизациях «Путешествия на Запад»« // Дяньин вэньсюе («Литература о кино» 电影文学. - 2008. - № 1. - С.113 - 115. 郑艳玲. 《西游记》的影视创作[J]. 电影文学. 2008 (01): 113-115.

277. Чжэн Яньлин (郑艳玲). Многогранная интерпретация текста образными средствами – размышления о кино- и телевизионной адаптации «Путешествия на Запад» // Дяньин пинцзя («Кинокритика»). – 2008. – №3. – С. 24– 25. 郑艳玲. 影像对文字的多面解读——关于《西游记》影视改编的思考[J]. 电影评介. 2008 (03):24-25.

278. Чжан Гуанъюй. Проблемы декорирования (статья в № 5 журнала «Декор» за 1959 г., составленная на основе лекции на кафедре декоративной живописи Центральной академии искусств и ремесел в ноябре 1958 года) // Декор. – 2008. – № 1 (Юбилейный выпуск к 50-летию журнала). – С. 25. 张光宇，装饰诸问题，《装饰》，纪念《装饰》创刊 50 周年增刊. 装饰杂志社出版，2008 (S1)：第 25 页. 原载《装饰》1959 年总第 5 期。

279. Чжэнь Чэн. Путь развития китайской анимации в условиях Интернет + //Чжунго гуанбо дяньшисюэкань («Китайский журнал радио и телевидения»). – 2016.– № 9. – С. 85– 88. 振城. “互联网+”背景下我国动画产业发展动向. 中国广播电视学刊. 2016 年第 9 期. 85-88P.

280. Чжоу Сянь. Трансформация аудиовизуальной культуры. – Пекин: Пекинский университет, 2008. 390с. 周宪. 视觉文化的转向. 北京：北京大学出版社，2008:390.

281. Чжун Юаньпо. Мысли по поводу развития китайской анимации. // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). / Дунмань яньцзю («Исследование анимации»). – 2009. – № 20. – С. 34– 35. 钟远波. 对中国动画产业发展的思考. 电影文学 / 动漫研究. 2009 年第 20 期:34-35

282. .Чжан Лэй. Художественные особенности сценографии в «Короле обезьян: Возвращение героя». // Дяньин вэньсюэ («Литература о кино»). - №5. – С. 50-52. 张磊. 《大圣归来》中场景设计的艺术特色. 电影文学, 2016. (5), 50-52.

283. Чжан Чжэ. Режиссер «Возвращения героя» Тянь Сяопэн. /Онлайн-газета Пэнпай синьвэнь («Бумага»). [Электронный ресурс] – URL: https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_1350099 (дата обращения: 05.04.2023) 张喆. 《大圣归来》导演田晓鹏. 澎湃新闻.

284. Чжао Гуйшэн. Конструирование нравственности в феноменальных отечественных анимационных фильмах начала XXI в. // Дандай дьяньин («Современное кино»). – 2019. - №7. - С. 154-156. 赵贵胜.21 世纪初现象级国产动画电影的道德前提构建[J].当代电影，2019.(7):154-156.

285. Чжао Юйлун. Кросс-текстуальное исследование сюжетов «Путешествия на Запад». – Шанхай: Шанхайский педагогический университет, 2013. – 298 с.赵毓龙. 西游故事跨文本研究[D]. 上海师范大学.2013：298.

286. Чжу Хунбо. Четыреста лет изучения «Путешествия на запад». – Шанхай: Педагогический университет Восточного Китая, 2005. – 284 с. 竺洪波. 四百年《西游记》学术史[D]. 上海：华东师范大学.2005：284

287. Чжу Сяофэн. Эстетика кино. – Шанхай: Шанхайское литературное издательство, 2012. – 427 с. 电影美学[M]. 上海：上海文艺出版社 .朱小丰. 2012，427.

288. Чжу Лиюань. Художественно-эстетический словарь. – Шанхай: Шанхайское лексикографическое издательство, 2012. – 698 с.朱立元. 艺术美学辞典[M]. 上海：上海辞书出版社. 2012：698

289. Чжао Цинчао. Метаморфоза литературного текста в кино. – Шаньдун: Книжный магазин Цилу, 2012. – 364 с. 赵庆超. 文学书写的影像转身[M]. 山东：齐鲁书社. 2012：364

290. Чжоу Син (周星). Очерк киноискусства. – Пекин: Издательство гаодэн цзяоюй, 2007. – 411 с. 周星. 影视艺术概论[M]. 高等教育出版社.2007：411.

291. Чжан Цзунвэй. Кино- и телеадаптация китайских и зарубежных литературных шедевров. – Пекин: Китайское радио и телевидение, 2002. – 349 с.张宗伟. 中外文学名著的影视改编[M]. 北京：中国广播电视出版社. 2002：349

292. Чжао Фэнсян. Фан Ли. Кино- и телеадаптации известных книг. – Пекин: Издательство пекинского института радиовещания, 1999. – 287 с. 赵凤翔. 房莉. 名著的影视改编[M].北京：北京广播学院出版社.1999：287.

293. Чжу Исюань. Лю Юйчэнь. Сборник о романе «Путешествие на Запад». – Чжэнчжоу: Чжунчжоуское общество живописи и каллиграфии, 1983. – 408 с. 朱一玄. 刘毓忱. 《西游记》资料汇编[M]. 中州书画社.1983：408.

294. Чжоу Юн. Академический архив «Путешествие на Запад». – Ухань: Издательство Уханьского университета, 2013. – 468 с. 周勇. 《西游记》学术档案[M]. 武汉大学出版社.2013：468.

295. Чжан Цзинцю. Цинские сборники постановок на сюжеты «Путешествия на Запад». – Пекин: изд-во Чжиши чаньцюань чубаньшэ, 2012. – 567 с. 张净秋. 清代西游戏考论[M]. 知识产权出版社 .2012：567.

296. Чжан Ли, Лю Ютин, Шэнь Юэнь. Сравнение кино- и телеадаптаций «Путешествия на Запад» в Китае и Японии: на материале китайского и японского телеканалов CCTV и Фудзи. / Чжан Ли, Лю Ютин, Шэнь Юэнь. // Вестник Хуайхайского политехнического института (Гуманитарные и социальные науки). – 2017.– № 11. – С.31– 34. 张丽. 刘宇婷. 沈烨炆. 中日《西游记》影视传播的异同——中国央视版和日本富士版《西游记》传播之比较[J]淮海工学院学报 (人文社会科学版)2017. 15 (11)：31-34.

297. Чжан Ли, Лань Цинцин. Принятие и распространение образа Чжу Бацзе (猪八戒) в «Путешествии на Запад» в Японии /Чжан Ли, Лань Цинцин// Вестник Хуайхайского политехнического института (Гуманитарные и социальные науки). – 2018. – № 7. – С.30– 32. 张丽，蓝青青.《西游记》中猪八戒形象在日本的接受与影响[J]. 淮海工学院学报 (人文社会科学版)2018 (07)：30-32.

298. Чжу Миншэн, Сюй Цинь. «Путешествие на Запад» в кросс-медийной коммуникации. /Чжу Миншэн, Сюй Цинь// Вестник Сианьского электротехнического университета (Общественные науки). – 2016. – № 6. – С.170– 175. 朱明胜，徐芹.《西游记》的跨媒介传播研究[J]西安电子科技大学学报 (社会科学版), 2016, 26 (06)：170-175

299. Шэнь Цивань (沈其旺). Исследование китайской графической новеллы ляньчуаньхуа. – Сучжоу: Издательство Цзянсуского университета, 2012. – 272 с. (沈其旺. 中国连环画叙事研究[M]. 苏州：江苏大学出版社 . 2012：272).

300. Шао Ян. Три вида «реконструкции» в театре: о целесообразности «реконструкций» образов и сюжетов из романов в экранизации. / Шао Ян //Ишу гуанцзяо («Художественная панорама»). – 2014. – № 2. – С.31– 36. 邵杨. 戏说中的三种再生—— 论古典小说“解构式”影视改编的合理性. 艺术广角. 2014 (01)：31-36.

301. Шао Ян (邵阳). Реконструкция культурных традиций китайской анимации: дис. ... докторской степени. – Чжэцзян, 2012. – 195 с. 邵阳. 国产动画的文化传统重构[D]. 浙江：浙江大学，2012. 10:195.

302. Шу Сяоли (舒小莉). Исследование кино- и телеадаптаций «Путешествия на Запад» за последние 30 лет: дис. ... докторской степени. – Наньчан: Педагогический университет Цзянси, 2019. – С. 46.舒小莉. 近三十年《西游记》影视改编研究[D]. 南昌：江西师范大学. 2019:46.

303. Ши Яньпин. От культурных ресурсов к культурному капиталу – Реконструкция и воссоздание ценности традиционной культуры // Таньсо юй чжэнмин («Исследования и полемика»). – 2007. – №6. – С. 50– 54. 施炎平. 从文化资源到文化资本—— 传统文化的价值重建与再创. 探索与争鸣. 2007 (06): 50 - 54.

304. Юй Цююй. Исторический очерк теории драмы. – Шанхай: изд-во Чанцзян вэньи, 1983. – 669 с. 余秋雨. 戏剧理论史稿[M]. 上海: 长江文艺出版社. 1983: 669.

305. Яо Сяоу. Экранизация произведений классической литературы в формате телесериалов. – Пекин: Издательство Китайского университета коммуникаций, 2006. – 314 с. 姚小鸥. 古典名著的电视剧改编[M]. 北京: 中国传媒大学出版社. 2006: 314.

306. Ян Хуэй (颜慧), Со Ябиньь (索亚斌). История китайского анимационного кино. – Пекин: Китайская кинопресса, 2005. – 232 с. 颜慧. 索亚斌著. 中国动画电影史[M]. 中国电影出版社. 2005:232.

307. Янь Фэн. Смыслы метаморфозы: интерпретация межграничного искусства в «Китайской одиссее»/ Янь Фэн //Чжунго бицзяо вэньсюэ («Китайская сравнительная литература»). – 2006.– №1. – С.72– 82. 严锋. 变形的意义: 对《大话西游》热的跨艺术解读[J]. 中国比较文学. 2006 (04): 72-82.

Приложение

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет имени С. Г. Строганова»

На правах рукописи

Ню Сюэбяо

«Анимационные трансформации в китайском кинематографе по роману У Чэн-Энь «Путешествие на Запад».

Специальность 5.10.3. Виды искусства (техническая эстетика и дизайн)

Диссертация
на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения
Том 2

Научный руководитель:
Литвина Татьяна Владимировна
кандидат искусствоведения,
профессор

Москва – 2024

附录

俄罗斯联邦科学与高等教育部

斯特罗加诺夫俄罗斯国立艺术与工业大学

以手稿形式呈现

牛雪彪

中国经典文化遗产的现代动画设计与诠释研究
——以吴承恩的《西游记》为例

专业：5.10.3 艺术种类（技术美学与设计）

学位论文

申请艺术学副博士学位

第二卷

学术导师：

塔季扬娜·弗拉基米罗夫娜·利特维娜

艺术学副博士

教授

莫斯科 - 2024

Список иллюстраций 插图目录

Иллюстрации к главе 1.第一章插图目录

Параграф 1.1 第 1.1 节

1. Федор Хитрук (1917–2012) 费多尔·希特鲁克(1917 – 2012)
2. Эмиль Рейно (1844-1918) 埃米尔·雷诺 (1844-1918)
3. Рейно со своим оптическим театром 雷诺和他的光学剧场
4. «Бедный Пьеро» (фр. Pauvre Pierrot)《可怜的皮埃罗》
5. Рейно со своим оптическим театром 雷诺和他的光学剧场
6. 《Переполох в студии художника》《大闹画室》
7. 《Переполох в студии художника》《大闹画室》

Параграф 1.2 第 1.2 节

1. Маршалла Маклюэна (1911–1980)马歇尔·麦克卢汉 (1911–1980)
2. Тысячи миль рек и гор, династия Северная Сун, работа Ван Синьмэна, с многократной перспективой《千里江山图》，北宋，王希孟作品，散点透视
3. Теневого театра 皮影戏
4. Малявин, Владимир Вячеславович 弗拉基米尔·维亚切斯拉夫维奇·马利亚文

Параграф 1.3 第 1. 3 节

1. Путешествие на Запад《西游记》
2. Мари-Жорж-Жан Мельéс (фр. Marie-Georges-Jean Méliès, 8 декабря 1861, Париж — 21 января 1938) 玛丽-乔治-让·梅里爱（法语：*Marie-Georges-Jean Méliès*，1861年12月8日，巴黎 — 1938年1月21日）
3. «Робинзон Крузо»《鲁滨逊漂流记》
4. «Путешествие Гулливера в страну лилипутов и в страну гигантов»《格列佛游记：小人国与巨人国之旅》
5. «Путешествие Гулливера в страну лилипутов и в страну гигантов»《格列佛游记：小人国与巨人国之旅》
6. «Ромео и Джульетта»《罗密欧与朱丽叶》
7. 《月球之旅》（法语：*Le Voyage dans la lune*，1902 年）电影截图
   Скриншот из фильма Le Voyage dans la lune ("Путешествие на Луну") (1902)

8. Мельес (слева) в студии, в которой снимался фильм «Путешествие на Луну»梅里爱（左）在拍摄《月球之旅》的摄影棚中
9. Стереоскопическая карта, на которой изображена сцена из оперы Жака Оффенбаха «Le voyage dans la lune»展现雅克·奥芬巴赫歌剧《月球之旅》（法语：*Le voyage dans la lune*）场景的立体画
10. Блёэтт Бернон в роли Фебы (девушка, сидящая на месяце)布勒艾特·贝尔农饰演的菲比（坐在月亮上的女子）
11. Декорации, напоминающие реальную крышу в студии 类似于摄影棚真实屋顶的布景
12. Запуск космического корабля-снаряда 发射宇宙飞船炮弹的场景
13. Игорь Владимирович Ильи́нский (11 июля 1901, Москва— 13 января 198, Москва) — советский актёр, режиссёр театра и кино, мастер художественного слова (чтец). Герой Социалистического Труда (1974). Народный артист СССР (1949). Лауреат Ленинской премии (1980) и трёх Сталинских премий I степени (1941, 1942, 1951)伊戈尔·弗拉基米罗维奇·伊林斯基（1901 年 7 月 11 日，莫斯科— 1987 年 1 月 13 日，莫斯科）——苏联演员、戏剧和电影导演、文学语言大师（朗诵者）。社会主义劳动英雄（1974 年）。苏联人民艺术家（1949 年）。列宁奖（1980 年）和三次斯大林奖一等奖（1941 年、1942 年、1951 年）获得者。
14. «Царь обезьян: Начало легенды» (2014)《西游记:大闹天宫》（2014 年）
15. «Царь обезьян 2» (2016)《西游记之孙悟空三打白骨精》 (2016)
16. Дми́трий Нарки́сович Ма́мин-Сибиря́к (настоящая фамилия Мамин; 25 октября 6 ноября 1852。德米特里·纳尔基索维奇·马明-西比里亚克（真名马明；1852 年 10 月 25 日/11 月 6 日）

Иллюстрации к главе 2. 第二章插图目录

Параграф 2.1 第 2.1 节

1. Нобуро Оф Фудзи 大藤信郎（大藤信郎）
2. Скриншот из «Истории Царя обезьян»《孙悟空物语》截图
3. Скриншот из «Истории Царя обезьян»《孙悟空物语》截图
4. Фудзияма в Японии 日本的富士山
5. Тэдзика Осаму 手冢治虫
6. Афиша «Мой Сунь У-кун»《我的孙悟空》海报
7. Афиша «Мой Сунь У-кун»《我的孙悟空》海报
8. «гэнсо:мадэн сайю:ки»《幻想魔传最游记

9. «гэнсо:мадэн сайю:ки»《幻想魔传最游记》
10. «Саюки: Перезарядка»《最游记 RELOAD》（2003 年）
11. «Саюки: Перезарядка»《最游记 RELOAD》（2003 年）
12. «Саюки RELOAD GUNLOCK»（最游记 RELOAD GUNLOCK，2004 年）
13. «Саюки RELOAD GUNLOCK»（最游记 RELOAD GUNLOCK，2004 年）
14. «Саюки RELOAD BLAST，2017»（最游记 RELOAD BLAST，2017 年）
15. «最游记 RELOAD BLAST»（最游记 RELOAD BLAST，2017 年）
16. «Сайюки RELOAD »-burial-《最游记 RELOAD 埋葬篇》（2007 年）
17. «Сайюки Requiem — Печальная песня неудачника»《最游记 Requiem 落选者的镇魂歌》截图
18. Анимация «Жемчуг дракона». Плакат《龙珠》动画海报
19. Анимация «Жемчуг дракона». Плакат《龙珠》动画海报
20. Акиры Ториямы 鸟山明（Akira Toriyama）
21. «Путешествие на Восток». Афиша. 《东游记》海报
22. «Путешествие на Восток» 《东游记》
23. «Путешествие на Восток» 《东游记》
24. «Путешествие на Восток» 《东游记》
25. «Путешествие на Восток» 《东游记》
26. «Путешествие на Восток» 《东游记》
27. «Путешествие на Восток» 《东游记》

Параграф 2.2 第 2.2 节

1. «Западная туристическая карта Тан Сюань-цзана»《唐玄奘西行游记图》
2. Танский монах Сюань-цзан; получеловек-полуобезьяна, имеющий титул Царь обезьян, — Сунь У-кун, который обладает даром к 72 превращениям и волшебным свойствам, центральный персонаж-трикстер; получеловек-полусвинья Чжу Ба-цзе; монах Ша Сэн (Ша Уцзин) — бывший демон-людоед, рыжебородый великан с ожерельем из человеческих черепов; и белый конь-дракон, который прежде был принцем.
   唐代高僧玄奘；半人半猴的孙悟空，拥有 72 种变化和神奇能力的中央角色——诡计者；半人半猪的猪八戒；曾是吃人的恶魔、红胡子的巨人、戴着人骨项链的沙和尚（沙悟净）；以及曾是王子的白龙马。
3. Танский монах Сюань-цзан; получеловек-полуобезьяна, имеющий титул Царь обезьян, — Сунь У-кун, который обладает даром к 72 превращениям и волшебным свойствам, центральный персонаж-трикстер; получеловек-полусвинья Чжу Ба-цзе; монах Ша Сэн (Ша Уцзин) — бывший демон-

людоед, рыжебородый великан с ожерельем из человеческих черепов; и белый конь-дракон, который прежде был принцем.
唐代高僧玄奘；半人半猴的孙悟空，拥有 72 种变化和神奇能力的主要角色；半人半猪的猪八戒；曾是吃人的恶魔、红胡子的巨人、戴着人骨项链的沙和尚（沙悟净）；以及曾是王子的白龙马。

4. Китайский зодиак 中国十二生肖

Параграф 2.3 第 2.3 节

1. «Записки о западных странах [эпохи] Великой Тан». 《大唐西域记》
2. «Жизнеописание досточтимого Трипитаки из храма Великого. благодетеля Великой Тан». 《大唐大慈恩寺三藏法师传》
3. «Как Танский Сюань-цзан совершил путешествие за буддийскими канонами». 《唐三藏取经诗话》
4. «Жизнеописание досточтимого Трипитаки из храма Великого благодетеля Великой Тан». 《大唐大慈恩寺三藏法师传》
5. «Цзацзюй (Различные пьесы) о путешествии на Запад». 《西游记杂剧》
6. Портрет Сюаньцзана. 玄奘画像
7. Сюаньцзан и волшебная Обезьяна. 玄奘与神猴
8. «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）
9. Король обезьян: Возвращение Героя 2015. 《大圣归来》（2015 年）
10. «Проблемы бумажного человека» 《纸人捣乱记》
11. «Проблемы бумажного человека» 《纸人捣乱记》
12. «Белоснежки и семи гномов» 《白雪公主和七个小矮人》
13. Схема повествования в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）叙事结构图
14. Сунь У-кун в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941) 《铁扇公主》（1941 年）中的孙悟空
15. Сунь У-кун в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中的孙悟空
16. Маски Пекинской оперы. 京剧脸谱
17. Танский монах в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中的唐僧
18. Танский монах в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中的唐僧

19. Чжу Ба-цзе в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中的猪八戒形象
20. Чжу Ба-цзе в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中猪八戒形象
21. Принцесса Железный веер в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中的铁扇公主
22. Принцесса Железный веер в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中的铁扇公主
23. Быкоголовый Князь демонов в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941) 《铁扇公主》（1941 年）中的牛魔王
24. Пейзаж в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中的场景设计
25. Пейзаж в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中的场景设计
26. Движение в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中的动作设计
27. Движение в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). 《铁扇公主》（1941 年）中的动作设计
28. С Храма Земли сносит крышу в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941).《铁扇公主》（1941 年）中山神庙被吹掉屋顶
29. «Чжу Ба-цзе ест арбуз» (1958) 《猪八戒吃西瓜》（1958 年）
30. «Чжу Ба-цзе ест арбуз» (1958)《猪八戒吃西瓜》（1958 年）
31. «Мальчик-рыбак» 《渔童》
32. «Мальчик-рыбак» 《渔童》
33. «Золотая раковина» 《金色的海螺》
34. «Умная утка» 《聪明的鸭子》
35. «Как головастики искали маму» 《小蝌蚪找妈妈》
36. «Пастушья флейта» 《牧笛》
37. «Пастушья флейта» 《牧笛》
38. Олений колокольчик 《鹿铃》
39. «Впечатления от гор и рек» 《山水情》
40. Плакат «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». 《大闹天宫》海报
41. Плакат «Сунь У-кун: переполох в небесных чертогах». 《大闹天宫》海报

42. Царь обезьян в «*Шэнпин шу сицюй жэньу хуапу*» («Альбом персонажей драмы Шэнпин»). 《升平署戏曲人物画谱》中的猴王
43. Чжэн Фасян в гриме Сунь У-куна. 郑法祥的孙悟空脸谱扮相
44. Ян Сяолоу в гриме Сунь У-куна. 杨小楼的孙悟空脸谱扮相
45. Царь обезьян в комиксе Чжан Гуанъюя «Путешествие на Запад». 张光宇《西行漫记》连环画中的孙悟空
46. Царь обезьян в комиксе Чжан Гуанъюя «Путешествие на Запад». 张光宇《西行漫记》连环画中的孙悟空
47. Царь обезьян в комиксе Чжан Гуанъюя «Путешествие на Запад». 张光宇《西行漫记》连环画中的孙悟空
48. Царь обезьян в комиксе Чжан Гуанъюя «Путешествие на Запад». 张光宇《西行漫记》连环画中的孙悟空
49. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. 《大闹天宫》中孙悟空形象概念设计
50. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. 《大闹天宫》中孙悟空形象概念设计
51. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. Набросок Чжан Гуанъюя. 张光宇为《大闹天宫》绘制的孙悟空角色设计
52. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. 《大闹天宫》中的孙悟空形象概念设计
53. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун, дизайн лица. 《大闹天宫》中的孙悟空脸部设计
54. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун, дизайн лица. 《大闹天宫》中的孙悟空脸部设计
55. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. 《大闹天宫》中的孙悟空角色设计
56. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун《大闹天宫》中的孙悟空角色设计
57. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун 《大闹天宫》中的孙悟空角色设计
58. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун 《大闹天宫》中的孙悟空角色设计
59. «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». 《大闹天宫》中巨灵神角色设计

60. Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн персонажей. 《大闹天宫》中二郎神角色设计
61. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн персонажей. 《大闹天宫》中二郎神角色设计
62. Росписи дворца Юнлэ, портрет императора 永乐宫壁画，帝王画像
63. «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». Дизайн персонажей. Нефритовый император. 《大闹天宫》中玉皇大帝角色设计
64. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн персонажей. Семь фей. 《大闹天宫》中七仙女角色设计
65. Настенная роспись из Дуньхуана. Летящие апсары. 敦煌壁画，飞天
66. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сценография Наньтяньмэня (Южные Небесные врата) 《大闹天宫》中的南天门场景设计
67. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сценография Наньтяньмэня (Южные Небесные врата). 《大闹天宫》中的南天门场景设计
68. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн Горы цветов и плодов. 《大闹天宫》中的花果山场景设计
69. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн Горы цветов и плодов. 《大闹天宫》中的花果山场景设计
70. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн сцены входа в Персиковый сад. 《大闹天宫》中的蟠桃园入口场景设计
71. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн сцены входа в Персиковый сад. 《大闹天宫》中的蟠桃园入口场景设计。
72. Разработка образа Сунь У-куна. Набросок. 孙悟空角色设计。草图
73. Разработка дизайна – образ Сунь У-куна. 孙悟空角色设计。
74. Лицо Сунь У-куна в сцене с переполохом в Небесных чертогах. Источник: скриншот из «Царя обезьян: Возвращение героя». 《大闹天宫》场景中孙悟空的面部设计。来源：《大圣归来》截图。
75. Сунь У-кун после заточения. Детали Лица. Источник: скриншот из «Царя обезьян: Возвращение героя». 孙悟空封印后的面部细节。来源：《大圣归来》截图。
76. Сунь У-кун после освобождения. Детали лица. Источник: скриншот из «Царя обезьян: Возвращение героя». 孙悟空解除封印后的面部细节。来源：《大圣归来》截图。
77. Сунь У-кун после трансформации. 孙悟空变身后的形象。

78. Цзян Люэр – дизайн головы. Наброски. 江流儿的头部设计。草图
79. Мальчик Цзян Люэр – дизайн персонажа. 少年江流儿的角色设计。
80. Хуньдунь. Детали лица. 混沌的面部细节。
81. Хуньдунь. Дизайн персонажа 混沌的角色设计。
82. Хуньдунь. Дизайн персонажа 混沌的角色设计。
83. Хуньдунь. Образ персонажа и дизайн движений. 混沌的角色形象与动作设计。
84. Сцена освобождения Сунь У-куна 孙悟空解除封印场景设计。
85. Сцена с жертвоприношением – цветовой эффект. 祭祀场景的色彩效果。
86. Чжу Ба-цзе. Образ персонажа. 猪八戒角色形象。
87. Белый конь-дракон. Образ персонажа. 白龙马角色形象。
88. Сопоставление дизайна персонажей. Сверху: нечисть из «Царя обезьян: Возвращение героя». Снизу: 角色设计对比。上：来自《大圣归来》的妖怪形象。下：

Иллюстрации к главе 3. 第三章插图目录

Параграф 3.3 第 3.3 节

1.Рейтинг мультфильмов, выпущенных в прокат в Китае в 2015–2020 гг. Рейтинг кассовых сборов анимационных фильмов. Кассовые сборы 4 китайских анимаций в рейтинге (в юанях) 2015-2020 年中国上映动画电影票房排名。4 部中国动画票房排名（单位：人民币）

2.Топ-3 китайских анимационных фильмов по кассовым сборам. 中国动画电影票房前三名。

3. Топ-3 китайских анимационных фильмов по кассовым сборам. 中国动画电影票房前三名。

4. Топ-3 китайских анимационных фильмов по кассовым сборам. 中国动画电影票房前三名。

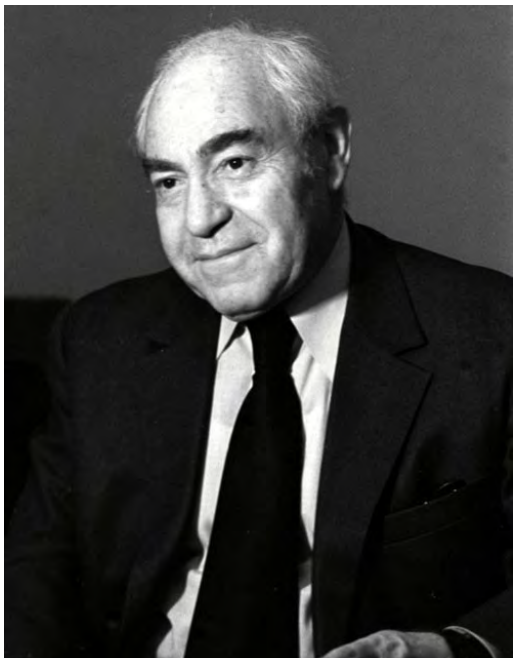
5-9. Представители китайского традиционного аниме. 中国传统动画的代表作。

Параграф 3.4 第 3.4 节

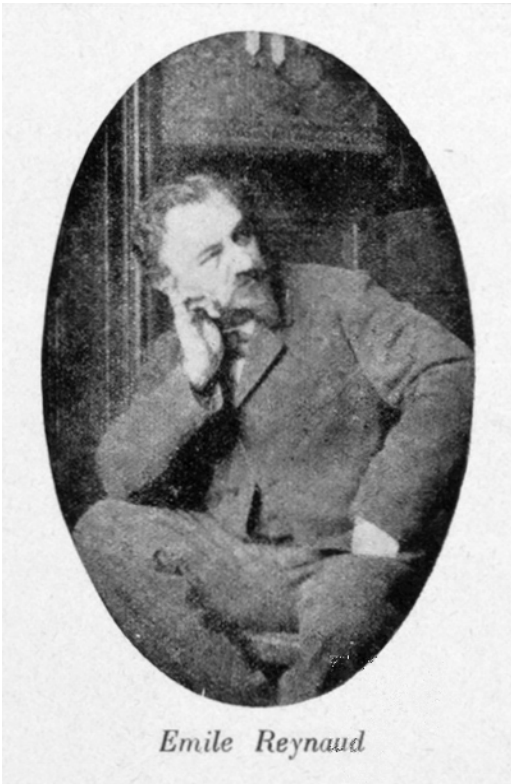
1.Ряды IP-образов Диснея 迪士尼 IP 形象阵列。

Иллюстрации к главе 1.第一章插图

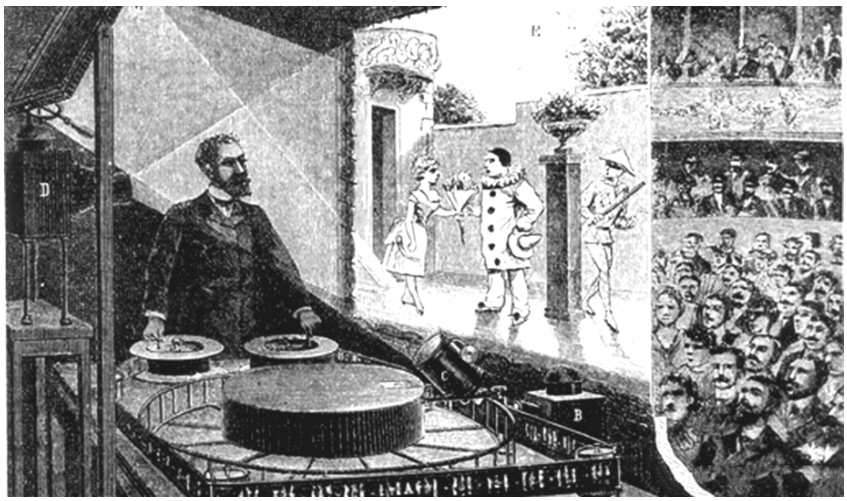
Параграф 1.1 第一节



1.Федор Хитрук (1917–2012) （ 1917-2012 ） Источник: https://www.rbc.ru/photoreport/03/12/2012/5704006f9a7947fcbd443256.(дата обращения 10.02.2022).
费奥多尔-希特鲁克来源：https://www.rbc.ru/photoreport/03/12/2012/5704006f9a7947fcbd443256。（2022 年 2 月 10 日访问）



2.Эмиль Рейно (1844-1918) - французский преподаватель естественных наук, ответственный за создание первых анимационных фильмов
埃米尔-雷诺（1844-1918 年），法国科学教师，负责创作了第一部动画电影



3.Рейно со своим оптическим театром
雷诺和他的光学剧场

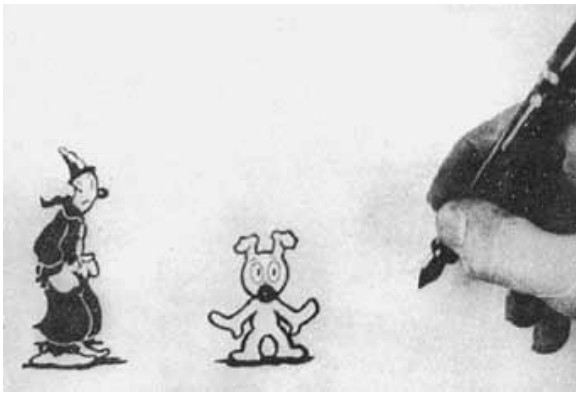




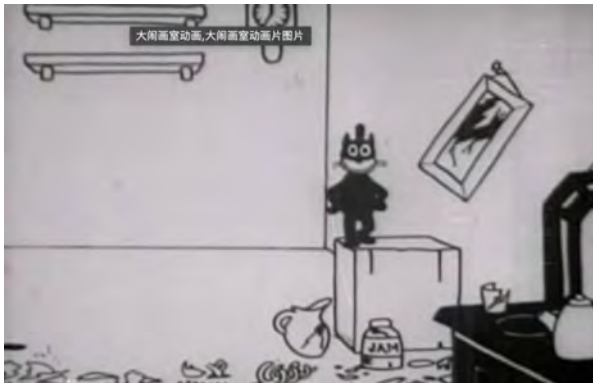
4.« «Бедный Пьеро» (фр. Pauvre Pierrot) — немой короткометражный мультфильм Эмиля Рейно. Мультфильм был показан вместе с мультфильмами «Кружка пива» и «Клоун и его собачки» в Музее Гревен, Франция. Премьера прошла там же 28 октября 1892 года. Из пятнадцати минут сохранилось только четыре.

《可怜的皮耶罗》（法语：Pauvre Pierrot）是埃米尔-雷诺创作的一部无声动画短片。这部动画片曾与动画片《一杯啤酒》和《小丑和他的狗》一起在法国格莱万博物馆放映。该片于 1892 年 10 月 28 日在格莱万博物馆首映。全长 15 分钟，现仅存 4 分钟。





5.Из чернильницы （1918）
跳出墨水瓶

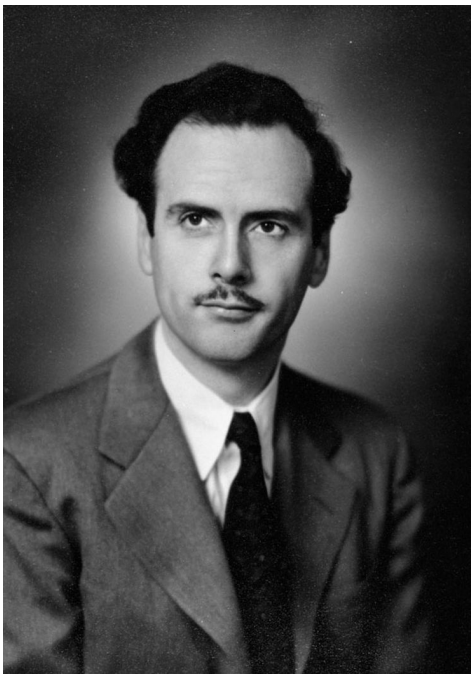


6.«Переполох в студии художника» https://www.sgss8.net/tpdq/22276940/(дата обращения 10.02.2022).
《大闹画室》

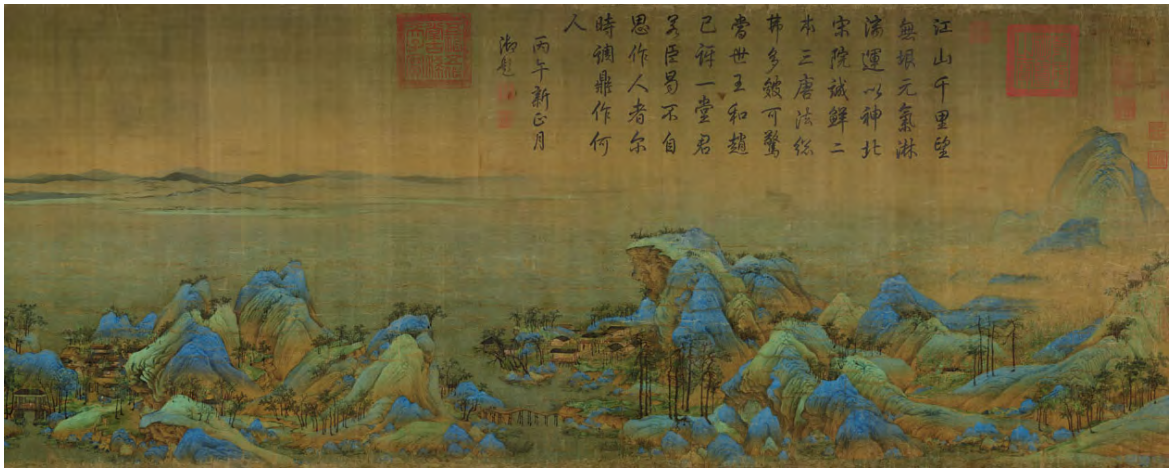


7.«Переполох в студии художника» https://www.sgss8.net/tpdq/22276940/(дата обращения 10.02.2022).
《大闹画室》

Параграф 1.2 第 1.2 节



Маршалла Маклюэна (1911–1980). 马歇尔-麦克卢汉（1911-1980）
Источник:https://ru.wikipedia.org/wiki/Маклюэн,_Маршалл(дата обращения 10.03.2022).



2.Тысячи миль рек и гор, династия Северная Сун, работа Ван Синьмэна, с многократной перспективой
《千里江山图》，北宋，王希孟，散点透视作品





3.теневого театра
皮影戏



4.Малявин, Владимир Вячеславович
马利亚文.弗拉基米尔.维亚切斯拉夫维奇

Параграф 1.3 第 1.3 节



Путешествие на Запад
西游记



2.Мари-Жорж-Жан Мельéс (фр. Marie-Georges-Jean Méliès, 8 декабря 1861, Париж — 21 января 1938) (玛丽•乔治•让•梅里爱，1861 年 12 月 8 日生于巴黎，卒于 1938 年 1 月 21 日）



3.«Робинзон Крузо»
鲁滨逊漂流记



4.«Путешествие Гулливера в страну лилипутов и в страну гигантов»
《格列佛游记：小人国与巨人国》



5.«Путешествие Гулливера в страну лилипутов и в страну гигантов»
《格列佛游记：小人国与巨人国》



6.«Ромео и Джульетта»
罗密欧与朱丽叶



7.Скриншот из фильма Le Voyage dans la lune ("Путешествие на Луну") (1902)
电影《月球旅行记》（Le Voyage dans la lune）（1902 年）截图



8.Мельес (слева) в студии, в которой снимался фильм «Путешествие на Луну»
梅里爱（左）在拍摄《月球旅行记》的摄影棚内



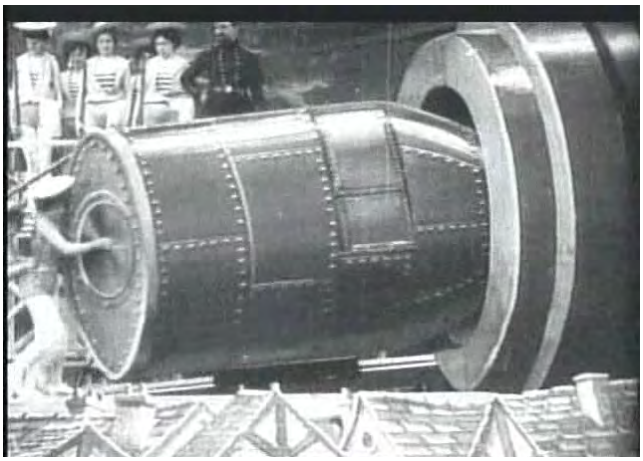
9.Стереоскопическая карта, на которой изображена сцена из оперы Жака Оффенбаха «Le voyage dans la lune»
展示雅克-奥芬巴赫歌剧《月之旅》场景的立体地图



10.Блёэтт Бернон в роли Фебы (девушка, сидящая на месяце)
Blewett Bernon 布勒特 • 贝尔农饰演菲比（坐在月亮上的少女）



11.Декорации, напоминающие реальную крышу в студии
一个类似于摄影棚真实屋顶的场景



12.Запуск космического корабля-снаряда
发射航天运载火箭



13.Игорь Владимирович Ильи́нский (11 июля 1901, Москва— 13 января 198, Москва) — советский актёр, режиссёр театра и кино, мастер художественного слова (чтец). Герой Социалистического Труда (1974). Народный артист СССР (1949). Лауреат Ленинской премии (1980) и трёх Сталинских премий I степени (1941, 1942, 1951).
伊戈尔-弗拉基米罗维奇-伊林斯基（Igor Vladimirovich Ilyinsky，1901 年 7 月 11 日出生于莫斯科，198 年 1 月 13 日生于莫斯科），苏联演员、戏剧和电影导演、语言艺术大师（演说家）。社会主义劳动英雄（1974 年）。苏联人民艺术家（1949 年）。列宁奖（1980 年）和三次斯大林一级奖（1941 年、1942 年和 1951 年）获得者。



14.«Царь обезьян: Начало легенды» (2014)
《西游记：大闹天宫》（2014 年）



15.«Царь обезьян 2» (2016) 西游记之孙悟空三打白骨精（2016 年）



16. Дми́трий Нарки́сович Ма́мин-Сибиря́к (настоящая фамилия Мамин; 25 октября 6 ноября 1852 德米特里-纳基索维奇-马明-西比里亚克（本名马明；1852 年 10 月 25 日-11 月 6 日

Иллюстрации к главе 2.第二章插图

Параграф 2.1 第 2. 1 节



1.Нобуро Оф Фудзи (大藤信郎)



2.Скриншот из «Истории Царя обезьян». Источник: Официальная платформа Douban 《孙悟空物语》截图。来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26990165/ (дата обращения 10.03.2022).



3. Скриншот из «Истории Царя обезьян». Источник: Официальная платформа Douban 《孙悟空物语》截图。来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26990165/ (дата обращения 10.03.2022).



4.Фудзияма в Японии
日本富士山



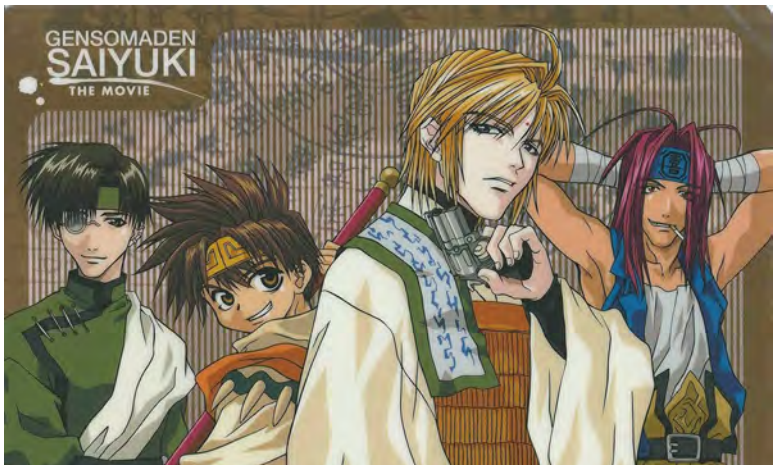
5.Тэдзика Осаму（手冢治虫）





6,7 Афиша «Мой Сунь У-кун». Источник: Официальная платформа Douban 《我的孙悟空》海报 来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/4253192/ (дата обращения 10.03.2022).





8,9. «гэнсо:мадэн сайю:ки» 《幻想魔传最游记》





10,11.«Саюки: Перезарядка» (《最游记 RELOAD》, 2003)





12,13.«Саюки RELOAD GUNLOCK»
(最游记ＲＥＬＯＡＤＧＵＮＬＯＣＫ, 2004)





14,15.«Саюки RELOAD BLAST， 2017» 《最游记 RELOAD BLAST》（2017）



16. 《Сайюки RELOAD 》 -burial-（最游记 RELOAD 埋葬篇）(2007)



17.«СайюкиRequiem — Печальная песня неудачника». Источник: Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/2295762/ (дата обращения 10.03.2023).

《最游记 Requiem 落选者的镇魂歌》）。资料来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/2295762/（2023 年 3 月 10 日访问）。





18,19.Анимация «Жемчуг дракона». Плакат.
动画《龙珠》海报



20.Акиры Ториямы 鸟山明



21.«Путешествие на Восток». Афиша
《东游记》 海报.



22.«Путешествие на Восток».
《东游记》



23.«Путешествие на Восток».
《东游记》



24.«Путешествие на Восток».
《东游记》



25.«Путешествие на Восток».
《东游记》



26.«Путешествие на Восток».
《东游记》



27.«Путешествие на Восток».
《东游记》

Параграф 2.2 第 2. 2 节



«Западная туристическая карта Тан Сюань-цзана» http://5b0988e595225.cdn.sohucs.com/images/20190307/9b5f8c67031c4dde87995a9dd8ed618a (дата обращения 10.02.2023).
《唐玄奘西游记地图》



2.Танский монах Сюань-цзан; получеловек-полуобезьяна, имеющий титул Царь обезьян, — Сунь У-кун, который обладает даром к 72 превращениям и волшебным свойствам, центральный персонаж-трикстер; получеловек-полусвинья Чжу Ба-цзе; монах Ша Сэн (Ша Уцзин) — бывший демон-людоед, рыжебородый великан с ожерельем из человеческих черепов; и белый конь-дракон, который прежде был принцем.
唐代僧人玄奘；半人半猴的孙悟空，拥有七十二变和神奇法力，是故事中的核心角色和诡计多端的捣蛋者；半人半猪的猪八戒；沙僧（沙悟净）——原为吃人的恶魔，红胡子巨人，脖子上戴着人头骨项链；以及曾经是王子的白龙马。



3.Танский монах Сюань-цзан; получеловек-полуобезьяна, имеющий титул Царь обезьян, — Сунь У-кун, который обладает даром к 72 превращениям и волшебным свойствам, центральный персонаж-трикстер; получеловек-полусвинья Чжу Ба-цзе; монах Ша Сэн (Ша Уцзин) — бывший демон-людоед, рыжебородый великан с ожерельем из человеческих черепов; и белый конь-дракон, который прежде был принцем. 唐代僧人玄奘；半人半猴的孙悟空，拥有七十二变和神奇法力，是故事中的核心角色和诡计多端的捣蛋者；半人半猪的猪八戒；沙僧（沙悟净）——原为吃人的恶魔，红胡子巨人，脖子上戴着人头骨项链；以及曾经是王子的白龙马。

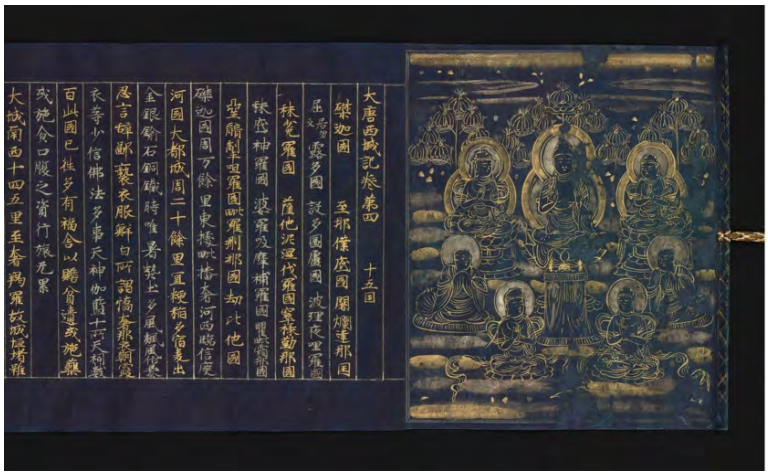


4.Китайский зодиак
中国十二生肖

Параграф 2.3 第 2. 3 节



«Записки о западных странах [эпохи] Великой Тан». Источник: https://sucai.redocn.com/yishuwenhua_7093011.html (дата обращения 10.02.2023). 《大唐西域记》。资料来源：https://sucai.redocn.com/yishuwenhua_7093011.html（2023 年 2 月 10 日访问）。



2. Отрывок из иллюстрации к четвертой части путевых заметок, написанной буддийским монахом Сюаньцзаном,
под названием «Великие отчеты Тан о западных регионах» («Да Тан си ю дзи»).
Путевые заметки состоят из 12 томов и были опубликованы на 12-м году правления Чжэнгуань (т.е. 646 г.).
Они подробно описывают 19-летнюю экспедицию Сюаньцзана по Центральной Азии и Индии. 玄奘游记第四部分插图节选，
《大唐西域记》插图。游记共 12 卷，刊于贞观十二年（646 年）。其中详细描述了玄奘历时 19 年对中亚和印度的考察。



3.«Как Танский Сюань-цзан совершил путешествие за буддийскими канонами». Источник: фотография автора.
《唐三藏取经诗话》



4. «Жизнеописание досточтимого Трипитаки из храма Великого благодетеля Великой Тан», 10-ый свиток. Автор Хуэйли, записано Ян Цуном. X в. Староуйгурское письмо. Джутовая бумага. Текст обнаружен в 1930 г. в Синьцзяне. Источник: Национальная библиотека Китая.
《大唐大慈恩寺三藏法师传》第十卷，作者慧立，由彦悰记录，10 世纪。古回鹘文，麻纸。该文本于 1930 年在新疆被发现。来源：中国国家图书馆。



5.«Цзацзюй (Различные пьесы) о путешествии на Запад». Источник: фотография автора.
《西游记杂剧》，资料来源：作者提供的照片



6.Портрет Сюаньцзана, раскрашенный на шелке, написанный примерно в XIV веке, источник: Собрание Токийского национального музея, Япония. 《玄奘肖像》，绢本设色，约绘于 14 世纪，资料来源：日本东京国立博物馆藏。



7.Сюаньцзан и волшебная Обезьяна. Настенная роспись из пещеры №3 гротов Юйлинь (Гуачжоу, пров. Ганьсу, Китай). Источник фото: Вэй Вэньбин, Чжан Лимин. Настенные росписи с сюжетами из «Путешествия на Запад» и истории о за сутрами монаха Сюаньцзана. – Цзянсу 玄奘与神猴。榆林窟第 3 窟壁画（中国甘肃省瓜州）。图片来源：魏文斌、张黎明。壁画内容为《西游记》和玄奘取经故事。—江苏。



8. «Принцесса Железный веер» (1941). Источник:https://www.douban.com/ (дата обращения: 10.03.2023)
《铁扇公主》（1941 年）。来源：https://www.douban.com/（访问日期：2023 年 3 月 10 日）



9.Король обезьян: Возвращение Героя 2015
大圣归来 2015



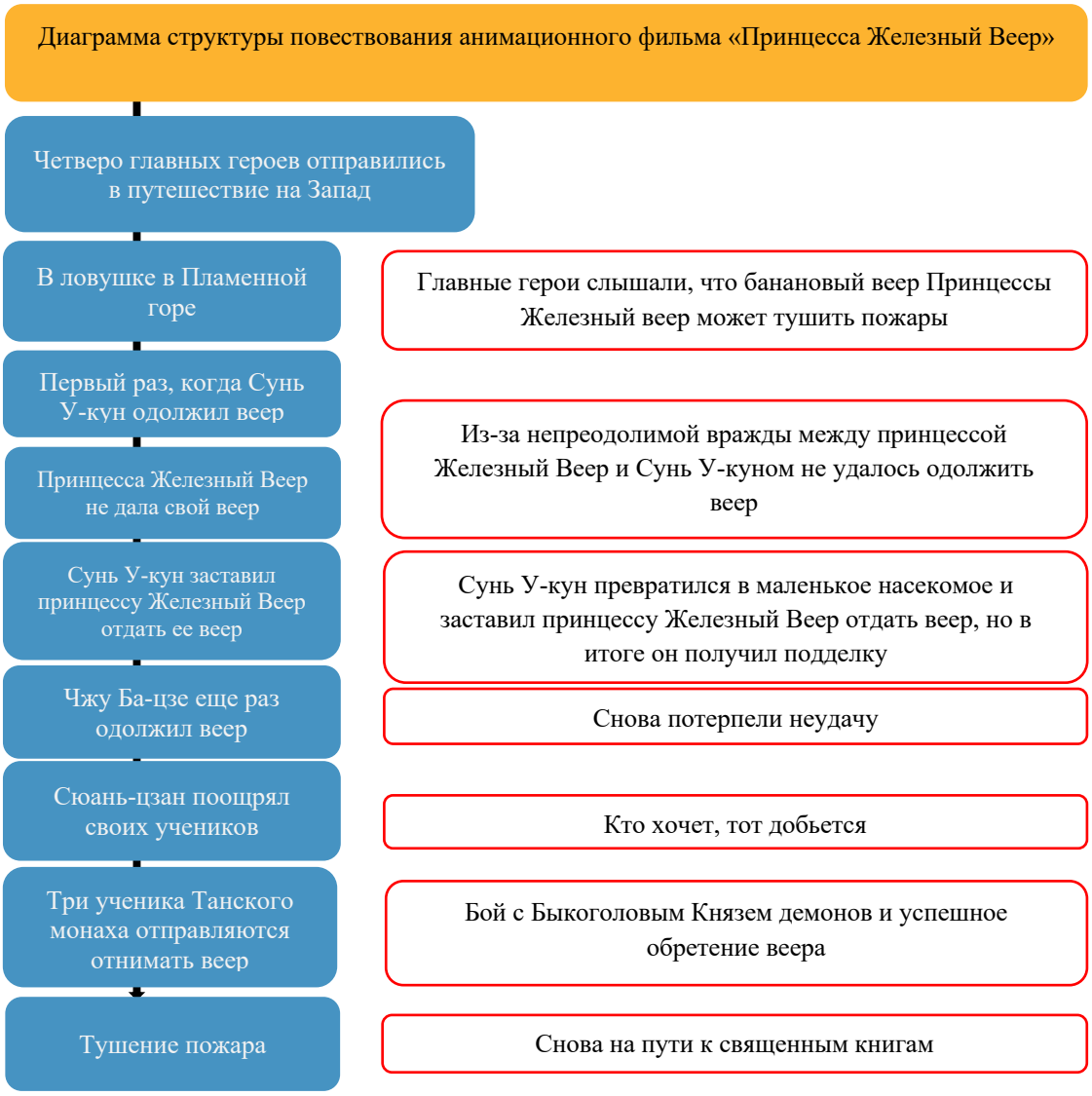
10.«Проблемы бумажного человек
《纸人捣乱记》



11.«Проблемы бумажного человек
《骆驼献舞》



12.«Белоснежки и семи гномов» 《白雪公主与七个小矮人》



13. Схема повествования в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: диаграмма автора. 动画片《铁扇公主》（1941 年）中的叙事图。资料来源：作者自制图表。



14. Сунь У-кун в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023).
动画《铁扇公主》（1941 年）中的孙悟空。资料来源：https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA（2023 年 2 月 10 日访问）。



15. Сунь У-кун в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 动画《铁扇公主》（1941 年）中的孙悟空。资料来源：https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA（2023 年 2 月 10 日访问）。



16.Маски Пекинской оперы.Источник: http://img.mp.itc.cn/upload/20170207/bca4c7684dc84bff9cc7370bb356fa35_th.jpeg(дата обращения 10.02.2023). 京剧脸谱



17. Танский монах в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник:https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 动画片《铁扇公主》（1941年）中的唐僧。资料来源：https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA（（2023 年 2 月 10 日访问）。



18. Танский монах в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 动画片《铁扇公主》（1941 年）中的唐僧。资料来源 https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA（2023 年 2 月 10 日访问）。



19. Чжу Ба-цзе в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941).Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA(дата обращения 10.02.2023). 动画片《铁扇公主》（1941 年）中的猪八戒。资料来源 https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA（2023 年 2 月 10 日访问）。



20. Чжу Ба-цзе в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941).Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA(дата обращения 10.02.2023). 动画片《铁扇公主》（1941 年）中的猪八戒。资料来源 https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA（2023 年 2 月 10 日访问）。



21. Принцесса Железный веер в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 动画片《铁扇公主》（1941 年）中的铁扇公主。



22. Принцесса Железный веер в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 动画片《铁扇公主》（1941 年）中的铁扇公主。



23. Быкоголовый Князь демонов в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 动画片《铁扇公主》（1941 年）中的牛魔王角色设计



24. Пейзаж в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 动画片《铁扇公主》（1941 年）中的场景设计。资料来源：https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA（2023 年 2 月 10 日访问）。



25. Пейзаж в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 动画片《铁扇公主》（1941 年）中的场景设计。资料来源：https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA（2023 年 2 月 10 日访问）。



26. Движение в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 漫画《铁扇公主》（1941 年）中的动作设计。资料来源：https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA（2023 年 2 月 10 日访问）。



27. Движение в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 漫画《铁扇公主》（1941 年）中的动作设计。



28. С Храма Земли сносит крышу в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941). Источник: https://www.youtube.com/watch?v=362-z3lKjUA (дата обращения 10.02.2023). 漫画《铁扇公主》（1941 年）中的动作设计。



29.«Чжу Ба-цзе ест арбуз» (1958)
《猪八戒吃西瓜》1958 年



30.«Чжу Ба-цзе ест арбуз» (1958)
《猪八戒吃西瓜》1958 年



31.«Мальчик-рыбак»
《渔童》





32.«Мальчик-рыбак»
《渔童》



33.«Золотая раковина»
《金色的海螺》



34.«Умная утка»
《聪明的鸭子》



35.«Как головастики искали маму»
《小蝌蚪找妈妈》



36.«Пастушья флейта»
《牧笛》



37.«Пастушья флейта»
《牧笛》



38.«Олений колокольчик»
鹿铃



39.«Впечатления от гор и рек»
《山水情》



40. Плакат «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Источник: http://ishare.ifeng.com/c/s/v00272ss3Byy-_IzBpKgF8yVvuUeOS0xWIM6xo3a4uQIY-_-_s (дата обращения 10.02.2023). 海报《大闹天宫》资料来源：http://ishare.ifeng.com/c/s/v00272ss3Byy-_IzBpKgF8yVvuUeOS0xWIM6xo3a4uQIY-_-_s（访问日期：10.02.2023）。



41.Плакат «Сунь У-кун: переполох в небесных чертогах». Источник: http://ishare.ifeng.com/c/s/v00272ss3Byy-_IzBpKgF8yVvuUeOS0xWIM6xo3a4uQIY-_-_s_(дата обращения 10.02.2023). 《大闹天宫》海报。



42. Царь обезьян в «Шэнпин шу сицюй жэньу хуапу» («Альбом персонажей драмы Шэнпин»). Источник: «Альбом персонажей драмы Шэнпин» из коллекции Пекинской библиотеки. – Пекин: Издательство Пекинской библиотеки, -1997. – С. 12. 《升平署戏曲人物画册》中的猴王。北京图书馆藏升平署戏曲人物画册.北京图书馆出版社.1997.第 12 页.



43. Чжэн Фасян в гриме Сунь У-куна. Источник: http://inews.ifeng.com/mip/47279969/news.shtml (дата обращения 10.02.2023).郑法祥的孙悟空脸谱扮相。资料来源：http://inews.ifeng.com/mip/47279969/news.shtml（2023 年 2 月 10 日访问）。



44. Ян Сяолоу в гриме Сунь У-куна. Источник: http://inews.ifeng.com/mip/47279969/news.shtml (дата обращения 10.02.2023). 杨小楼的孙悟空脸谱扮相。资料来源：http://inews.ifeng.com/mip/47279969/news.shtml（2023 年 2 月 10 日访问）。





45, 46. Царь обезьян в комиксе Чжан Гуанъюя «Путешествие на Запад». Источник: Чжан Гуаньюй. – Классические шедевры комиксов. – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 2020. 张光宇连环画《西行漫记》中的孙悟空。
资料来源： 张光宇. 西行漫记—绘本大师经典名著. 上海:上海人民美术出版社. 2020. 144 页.





47, 48. Царь обезьян в комиксе Чжан Гуанъюя «Путешествие на Запад». Источник:Чжан Гуаньюй. – Классические шедевры комиксов. – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 2020.张光宇连环画《西行漫记》中的孙悟空。 来源：张光宇.西行漫记—绘本大师经典名著.上海:上海人民美术出版社.2020.144 页.



49. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. Набросок Чжан Гуанъюя. Источник: Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980. 《大闹天宫》。孙悟空--形象概念。张光宇的草图。资料来源：张光宇。漫画《大闹天宫》的造型设计。- 上海：上海人民美术出版社，1980 年。



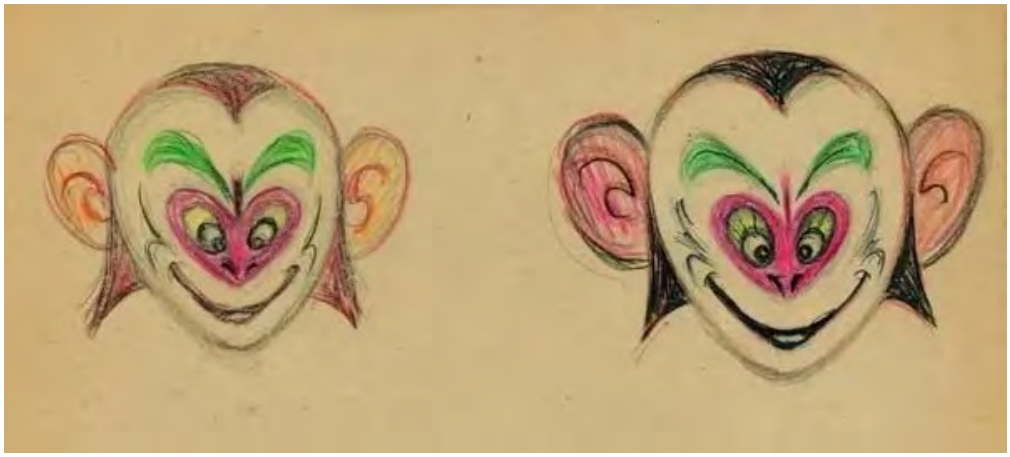
50. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. Набросок Чжан Гуанъюя. Источник: Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. . Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980. 《大闹天宫》。孙悟空角色设计。张光宇的草图。资料来源：张光宇。漫画《大闹天宫》的造型设计。- 上海：上海人民美术出版社，1980 年。



51. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. Набросок Чжан Гуанъюя. Источник: Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. . Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980. 《大闹天宫》孙悟空角色设计。张光宇草图。资料来源：张光宇。漫画《大闹天宫》的造型设计。- 上海：上海人民美术出版社，1980 年。



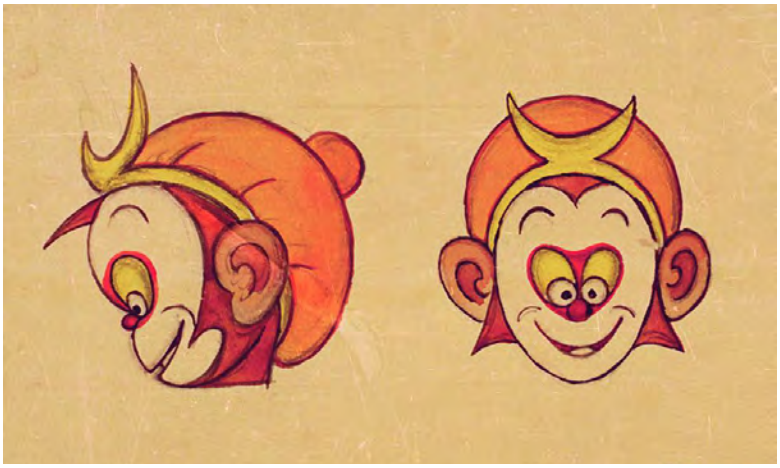
52. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. Голова. Набросок Чжан Гуанъюя（张光宇）. Источник: Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. . Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980. 《大闹天宫》孙悟空角色设计。张光宇草图。资料来源：张光宇。漫画《孙悟空大闹天宫》的造型设计。- 上海：上海人民美术出版社，1980 年。



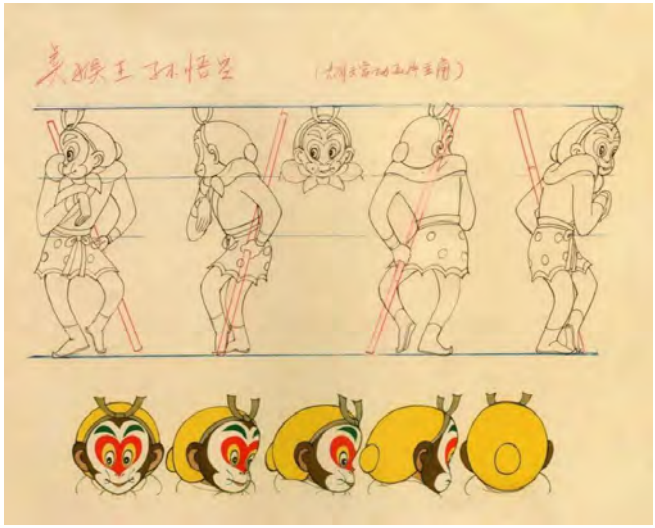
53. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. Голова. Набросок Чжан Гуанъюя（张光宇）. Источник: Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. . Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980. 《大闹天宫》孙悟空角色设计。张光宇的草图。资料来源：张光宇。漫画《大闹天宫》的造型设计。- 上海：上海人民美术出版社，1980 年。



54. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. Набросок Чжан Гуанъюя. Источник: Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. . Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980. 《大闹天宫》孙悟空角色设计。张光宇草图。资料来源：张光宇。漫画《大闹天宫》的造型设计。- 上海：上海人民美术出版社，1980 年。



55. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун – концепция образа. Набросок Чжан Гуанъюя. Источник: Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. . Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980. 《大闹天宫》中的孙悟空角色设计。张光宇草图。资料来源：张光宇。张光宇。漫画《大闹天宫》的造型设计。- 上海：上海人民美术出版社，1980 年。



56. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун. Рисунок Янь Динсяня (严定宪). Источник: http://ishare.ifeng.com/c/s/v00272ss3Byy-_IzBpKgF8yVvuUeOS0xWIM6xo3a4uQIY-_-_s (дата обращения 9.02.2023).
《大闹天宫》中孙悟空角色设计，严定宪绘。资料来源：http://ishare.ifeng.com/c/s/v00272ss3Byy-_IzBpKgF8yVvuUeOS0xWIM6xo3a4uQIY-_-_s（2023 年 2 月 9 日访问）



57. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун. Набросок Янь Динсяня.Источник: http://ishare.ifeng.com/c/s/v00272ss3Byy-_IzBpKgF8yVvuUeOS0xWIM6xo3a4uQIY-_-_s (дата обращения 10.02.2023).
《大闹天宫》中孙悟空角色设计，严定宪绘。资料来源：http://ishare.ifeng.com/c/s/v00272ss3Byy-_IzBpKgF8yVvuUeOS0xWIM6xo3a4uQIY-_-_s（2023 年 2 月 10 日访问）



58. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сунь У-кун. Рисунок Янь Динсяня (严定宪). Источник: http://ishare.ifeng.com/c/s/v00272ss3Byy-_IzBpKgF8yVvuUeOS0xWIM6xo3a4uQIY-_-_s (дата обращения 10.02.2023). 《大闹天宫》中孙悟空的角色设计。资料来源：http://ishare.ifeng.com/c/s/v00272ss3Byy-_IzBpKgF8yVvuUeOS0xWIM6xo3a4uQIY-_-_s（2023 年 2 月 10 日访问）。



59. «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». Дизайн персонажей. Бог-исполин Цзюлин-шэнь. Рисунок Чжан Гуанъюя (张光宇). Источник: https://m.huxiu.com/article/401977.html (дата обращения 10.02.2023). 《大闹天宫》中的色设计。巨灵神。张光宇绘制。资料来源：https://m.huxiu.com/article/401977.html（2023 年 2 月 10 日访问）。



60. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн персонажей. Эрлан. Рисунок Чжан Гуанъюя (张光宇). Источник: Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980.
《大闹天宫》二郎神角色设计。资料来源：张光宇。漫画《孙悟空闹天宫》的造型设计. – 上海：上海人民美术出版社，1980 年。



61.«Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн персонажей. Эрлан. Рисунок Чжан Гуанъюя (张光宇). Источник: https://m.huxiu.com/article/401977.html (дата обращения: 10.02.2023).
《大闹天宫》二郎神角色设计。张光宇绘制。资料来源：https://m.huxiu.com/article/401977.html（访问日期：2023 年 2 月 10 日）。



62. Росписи дворца Юнлэ, портрет императора (《永乐宫壁画》, 帝王图). Источник: 肖军. 永乐宫壁画. 文物出版社. 2008 年. 280 页. Сяо Цзюнь. Настенные росписи дворца Юнлэ. – Пекин: Издательство «Культурное наследие»,



63.«Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». Дизайн персонажей. Нефритовый император. Рисунок Чжан Гуанъюя (张光宇). Источник: https://m.huxiu.com/article/401977.html (дата обращения 10.02.2023).《大闹天宫》玉皇大帝角色设计。张光宇绘制。资料来源：https://m.huxiu.com/article/401977.html（2023 年 2 月 10 日访问）。



64.«Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн персонажей. Семь фей. Работа Чжан Гуанъюя (张光宇). Источник: скриншот из анимационной работы «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах».《大闹天宫》七仙女人物设计。张光宇作品。资料来源：动画《孙悟空大闹天宫》截图。



65. Настенная роспись из Дуньхуана. Летящие апсары. Источник: https://www.meipian.cn/2q6ethwc (дата обращения 10.03.2023). 敦煌壁画飞天。资料来源：https://www.meipian.cn/2q6ethwc（2023 年 3 月 10 日访问）。



66. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сценография Наньтяньмэня (Южные Небесные врата).Работа Чжан Чжэньюя (张正宇). Источник:Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980.《大闹天宫》 南天门场景设计. 张正宇. 《大闹天宫》动画片造型设计. 上海人民美术出版社. 1980 年. 50 页.



67. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Сценография Наньтяньмэня (Южные Небесные врата). Работа Чжан Чжэньюя (张正宇). Источник:Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980.《大闹天宫》。南天门场景设计。张正宇作品。来源： 张正宇，动画电影《大闹天宫》的造型设计。- 上海：上海人民美术出版社，1980 年。



68. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн Горы цветов и плодов. Работа Чжан Чжэнъюя (张正宇). Источник:Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980.《大闹天宫》。花果山的设计。张正宇作品。来源：张光宇 张正宇。动画片《大闹天宫》的造型设计。- 上海：上海人民美术出版社，1980 年。



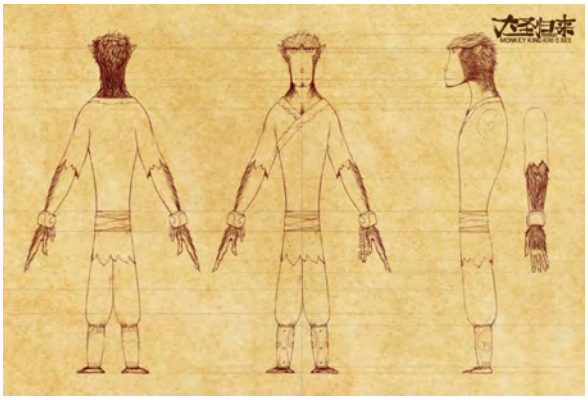
69. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн Горы цветов и плодов. Работа Чжан Чжэнъюя (张正宇). Источник: Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в Небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980. 张光宇.张正宇.《大闹天宫》动画片造型设计.上海人民美术出版社.1980 年.50 页.



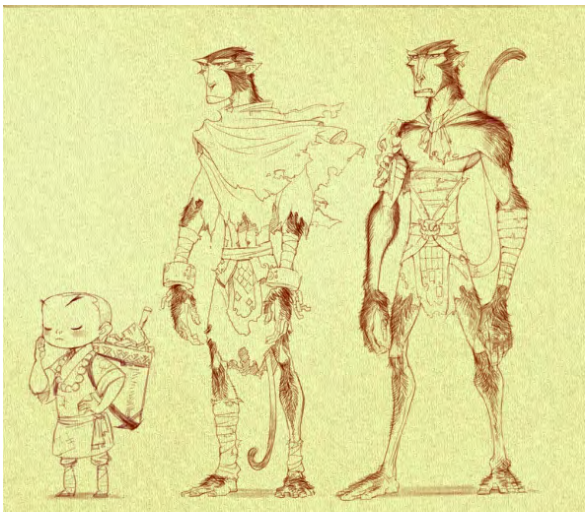
70. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн сцены входа в Персиковый сад. Работа Чжан Чжэнъюя (张正宇). Источник:Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980. 张光宇.张正宇.《大闹天宫》动画片造型设计.上海人民美术出版社.1980 年.50 页.



71. «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». Дизайн сцены входа в Персиковый сад. Работа Чжан Чжэнъюя (张正宇). Источник:Чжан Гуанъюй. Чжан Чжэнъюй. Стилистическое оформление мультфильма «Сунь У-кун: Переполох в небесных чертогах». – Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 1980. 张光宇.张正宇.《大闹天宫》动画片造型设计.上海人民美术出版社.1980年.50页.



72. Разработка образа Сунь У-куна. Набросок. Источник: Сборник «Дизайн анимации “Царь обезьян: Возвращение героя”». Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=0&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 07.06.2023).
孙悟空角色设计草图。资料来源：《大圣归来》动画设计汇编。豆瓣官方平台（2023 年 6 月 7 日访问）。



73. Разработка дизайна – образ Сунь У-куна. Источник: Сборник «Дизайн анимации “Царь обезьян: Возвращение героя”». Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 07.06.2023).
孙悟空角色设计草图。资料来源：《大圣归来》动画设计汇编。豆瓣官方平台（2023 年 6 月 7 日访问）。



74. Лицо Сунь У-куна в сцене с переполохом в Небесных чертогах. Источник: скриншот из «Царя обезьян: Возвращение героя».
解除封印的孙悟空脸部设计，来源：《大圣归来》影片截图。



75. Сунь У-кун после заточения. Детали Лица. Источник: скриншот из «Царя обезьян: Возвращение героя».
被封印后的孙悟空面部设计，来源：《大圣归来》影片截图。



76. Сунь У-кун после освобождения. Детали лица. Источник: скриншот из «Царя обезьян: Возвращение героя».
解除封印的悟空。面部细节设计。来源：《大圣归来》影片截图。



77. Сунь У-кун после трансформации. Источник: Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.04.2023).
变身后的孙悟空形象。资料来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o （2023 年 4 月 10 日访问）。



78. Цзян Люэр – дизайн головы. Наброски. Источник: Сборник «Дизайн анимации “Царь обезьян: Возвращение героя”». Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.05.2023)

江流儿角色设计草图。



79. Мальчик Цзян Люэр – дизайн персонажа. Источник: Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.04.2023)
江流儿角色设计。来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o （2023 年 4 月 10 日访问）



80. Хуньдунь. Детали лица. Источник: Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.04.2023) 混沌角色设计：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o （2023 年 4 月 10 日访问）



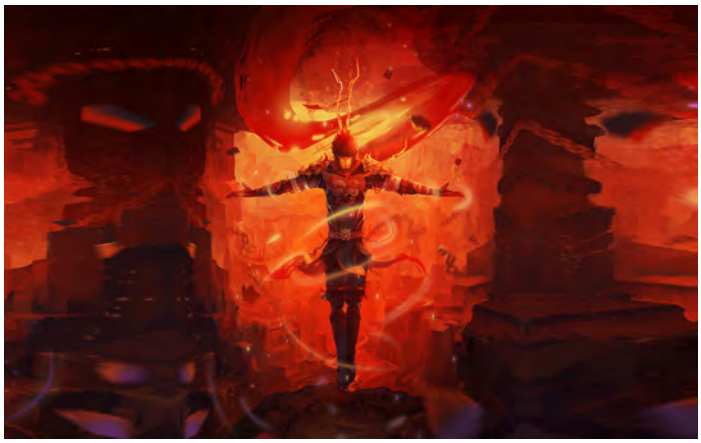
81. Хуньдунь. Дизайн персонажа. Источник: Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.04.2023). 混沌角色设计。资料来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o （2023 年 4 月 10 日访问）。



82. Хуньдунь. Дизайн персонажа. Источник: Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.04.2023).
混沌角色设计。资料来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o （2023 年 4 月 10 日访问）。



83. Хуньдунь. Образ персонажа и дизайн движений. Источник: Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.04.2023).
混沌角色设计。资料来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o （2023 年 4 月 10 日访问）。



84. Сцена освобождения Сунь У-куна. Источник: Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.04.2023). 祭祀场景设计-彩色效果。资料来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o（2023 年 4 月 10 日访问）。



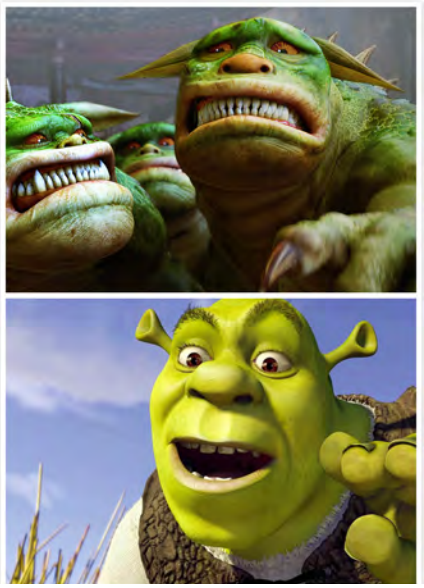
85. Сцена с жертвоприношением – цветовой эффект. Источник: Официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.04.2023).
祭祀场景设计。资料来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o（2023 年 4 月 10 日访问）。



86. Чжу Ба-цзе. Образ персонажа. Источник: официальная платформа Douban: https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращени: 10.04.2023).
猪八戒角色设计。资料来源：豆瓣官方平台：https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o（访问日期 2023 年 4 月 10 日）



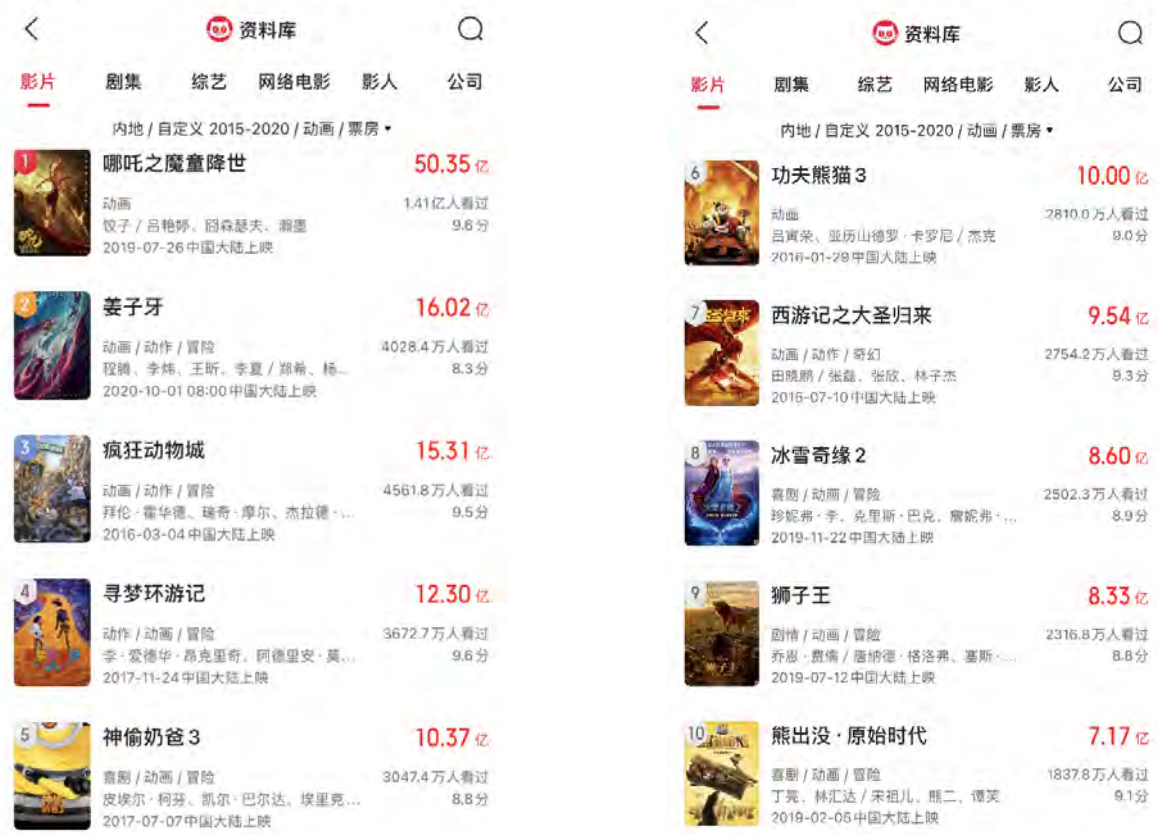
87.Белый конь-дракон. Образ персонажа. Источник: официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.04.2023). 白龙马角色设计。资料来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o（2023 年 4 月 10 日访问）。



88.Сопоставление дизайна персонажей. Сверху: нечисть из «Царя обезьян: Возвращение героя». Снизу: Шрек. Источник: официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o (дата обращения 10.04.2023). 角色设计对比。上图：《大圣归来》中的大反派。下图：史莱克。资料来源：豆瓣官方平台 https://movie.douban.com/subject/26277313/photos?type=S&start=30&sortby=like&size=a&subtype=o（2023 年 4 月 10 日访问）。

Иллюстрации к главе 3.第三章插图

Параграф 3.3 第 3. 3 节



1. Рейтинг мультфильмов, выпущенных в прокат в Китае в 2015–2020 гг. Рейтинг кассовых сборов анимационных фильмов. Кассовые сборы 4 китайских анимаций в рейтинге (в юанях): «Нэчжа: Рождение дьявола» 5,035 млрд; «Цзян Цзыя: легенда об обожествлении» 1,552 млрд; «Царь обезьян: Возвращение Героя» 9,56 млрд; «Побег из джунглей» 717 млн. — Источник: China Cat Eye Pro (специализируется на предоставлении своевременного, точного и профессионального анализа данных о кассовых сборах фильмов для тех, кто работает в китайской киноиндустрии) 2015-2020 年在中国上映的动画电影排名。动画电影票房排行榜。排名中 4 部中国动画片的票房收入（单位：人民币）：《哪吒魔童降世》50.35 亿；《姜子牙》15.52 亿；《大圣归来》95.6 亿；《熊出没原始时代》7.17 亿(来源：中国猫眼专业版 APP.（一款专门为中国电影业从业者提供及时、准确、专业的电影票房数据分析的 APP)







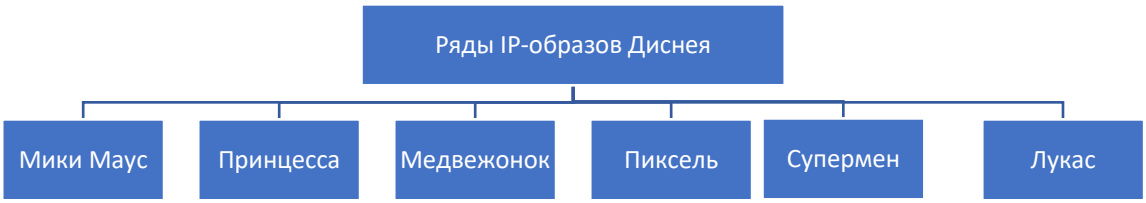
2,3,4.Топ-3 китайских анимационных фильмов по кассовым сборам.
2,3,4.票房收入排名前三的中国动画电影。



铁扇公主　　大闹天宫　　哪吒闹海　　天书奇谭　　金猴降妖

5,6,7,8,9. Представители китайского традиционного аниме. Источник: специализированная платформа Doubanhttps://movie.douban.com/subject/1307315/photos?type=R https://movie.douban.com/photos/photo/2677942783/ https://movie.douban.com/subject/1428581/photos?type=R https://movie.douban.com/photos/photo/2217955530/ (дата обращения 10.03.2023). 5,6,7,8,9. 中国传统动漫的代表。来源：豆瓣：https://movie.douban.com/subject/1307315/photos?type=R https://movie.douban.com/photos/photo/2677942783/ https://movie.douban.com/subject/1428581/photos?type=R https://movie.douban.com/photos/photo/2217955530/（2023 年 3 月 10 日访问）。

Параграф 3.4　第 3. 4 节





迪士尼 IP 形象系列

米老鼠　白雪公主　维尼熊　漫威系列　超人　卢卡斯

1．Ряды IP-образов Диснея. Источник: официальная платформа Douban https://movie.douban.com/subject/1297756/ , https://movie.douban.com/subject/2246799/ , https://search.douban.com/movie/subject_search?search_text= 美 国 漫 威 &cat=1002 , https://movie.douban.com/subject/1291575/ , https://movie.douban.com/subject/35048728/ 。 (дата обращения 10.04.2023). 迪 士 尼 IP 形 象 行 。 来 源 ： 豆 瓣 官 方 平 台 https://movie.douban.com/subject/1297756/ , https://movie.douban.com/subject/2246799/ , https://search.douban.com/movie/subject_search?search_text= 美 国 漫 威 &cat=1002 , https://movie.douban.com/subject/1291575/ , https://movie.douban.com/subject/35048728/。（2023 年 4 月 10 日访问）。