

1. *Ди Капуа, М.* Сальвадор Дали / М. Ди Капуа. – М. : Спика, 1997. – 272 с.
2. *Мириманов, В. Б.* Искусство и миф: центральный образ картины мира / В. Б. Мириманов. – М. : Согласие, 1997. – 327 с.
3. *Свингхарст, З.* Сальвадор Дали: исследуя иррациональное / З. Свингхарст. – Минск : Белфаксиздатгрупп, 2000. – 127 с.
4. *Фромм, Э.* Забытый язык / Э. Фромм. – М. : АСТ, 2017. – 318 с.
5. *Шейнина, Е. Я.* Мировое древо / Е. Я. Шейнина // Энциклопедия символов. – М., 2002. – С. 137.

УДК 791.228(510)

**Люй Янань,**

*соискатель ученой степени кандидата наук учреждения образования  
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»,  
г. Минск, Беларусь*

## **ВОПЛОЩЕНИЕ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ КИТАЯ В АНИМАЦИОННОМ КИНЕМАТОГРАФЕ РУБЕЖА XX–XXI вв.**

**Аннотация.** Китайское искусство находится в постоянной тесной коммуникации с мировыми культурными тенденциями, в связи с чем в процессе сохранения и распространения национальных ценностей посредством анимационного кино на протяжении длительного периода не наблюдалось качественных изменений. Отмечается, что существенные перемены происходят благодаря Шанхайской киностудии изобразительных искусств, которая одной из первых представила публике мультфильмы, транслирующие образы национальной культуры и искусства. Исследуются этапы и степень влияния американской, европейской и японской анимации на становление и трансформацию китайских анимационных фильмов, обозначаются приобретенные и сохраненные ими художественные особенности, анализируются примеры китайских анимационных фильмов, в которых черты национальной культуры проявляются ярче всего.

**Ключевые слова:** китайская анимация, американская анимация, японская анимация, Шанхайская киностудия изобразительных искусств (Шанхайская анимационная киностудия), анимационный фильм, образная природа.

**Lyu Yanan,**

*Applicant for the degree of Candidate of Science of the Educational  
Institution «Belarusian State University of Culture and Arts», Minsk, Belarus*

## THE EMBODIMENT OF TRADITIONAL CHINESE CULTURE IN THE ANIMATION CINEMA OF THE TURN OF THE XX–XXI CENTURIES

**Abstract.** Chinese art is in constant close communication with world cultural trends, and therefore there have been no qualitative changes in the process of preserving and spreading national values through animated films for a long period. The author notes that significant changes are taking place thanks to the Shanghai Fine Arts Film Studio, which was one of the first to present cartoons to the public broadcasting images of national culture and art. The article examines the stages and degree of influence of American, European and Japanese animation on the formation and transformation of Chinese animated films, identifies the acquired and preserved artistic features, analyzes examples of Chinese animated films in which the features of national culture are most clearly manifested.

**Keywords:** chinese animation, American animation, Japanese animation, Shanghai Fine Arts Film Studio (Shanghai Animation Film Studio), animated film, figurative nature.

Кинематограф является мощным средством распространения национальной культуры на международной арене. Анимация как часть кинематографа также наделена этими свойствами, обладая при этом уникальной возможностью воздействия на разновозрастную аудиторию. В Китае этот сегмент киноиндустрии на протяжении всей истории сильно подвержен мировому влиянию. Однако в середине 1970-х гг. наметилась тенденция к изменению ситуации. Проведение реформ в 1978 г. в сфере китайского национального кинематографа оказало непосредственное влияние на характер создания отечественных анимационных фильмов. В период 1980–1990-х гг. происходит проникновение американской и японской анимационной фильмографии, когда на фоне упадка Шанхайской киностудии изобразительных искусств (в другом переводе – Шанхайской анимационной киностудии) начинается массовый показ зарубежных анимационных картин по национальному телевидению. Возникают определенные препятствия на пути к поиску национального эстетического стиля в китайских мультипликационных фильмах, где большинство персонажей стилизуются с оглядкой на современные тенденции американской и японской анимации. Это приводит к сокращению количества фильмов, созданных на основе традиционного образного со-

держания, и постепенному ослаблению позиций китайского анимационного кинематографа в отражении темы национальной культуры и искусства.

Тем не менее в начале 1980-х гг. на свет все же появляются анимационные киноленты национальной направленности, среди которых мы отмечаем «Удивительную историю небесной книги», «Спуск демона золотой обезьяны» и др. Фильм «Удивительная история небесной книги», снятый в 1983 г. Шанхайской киностудией изобразительных искусств и ставший настоящей жемчужиной в истории китайского анимационного кинематографа, повествует историю о Эгге Шенге и Юане Гуне. Так, Юань Гунь, художественный образ которого был заимствован из традиционной китайской театральной постановки «Легенда о демонах», изображен рыжеволосым и с бакенбардами. Он немногословен, отличается скромной мимикой и облачен в белое одеяние, что символизирует присущий ему дух справедливости, готовность к самопожертвованию во имя благополучия простых людей и великодушное, доброе сердце.

Образ Эгга Шенга резко контрастирует с личностью Юаня Гуня и характеризуется активностью, неутомимой энергией и страстным темпераментом, а основой для воплощения его художественного образа послужили Фува и Золотой мальчик, являющиеся традиционными героями китайской мифологии. Так, Эгг Шенг изображен с маленькими глазками, специфической прической, живой мимикой, искренней восторженной улыбкой и юношеским румянцем на щеках. Его одеяние ярко желтого цвета с характерным поясом перекликается с образами детских персонажей народного фольклора Китая. Отметим, что, хотя Эгг Шенг в своей основе заимствует многие элементы традиционного национального фольклора, в нем также присутствует стилистика зарубежной анимации, резко контрастирующая с образом Юаня Гуня и отчетливо проявляющаяся в мелких и округлых чертах лица героя. Это в некоторой степени упрощает процесс прорисовки и детализации персонажа, а также способствует его большей привлекательности и очаровательности, что является ярким примером проявления растущего влияния американской эскизной анимации [1, с. 18].

В 1989 г. Шанхайская киностудия изобразительных искусств выпускает анимационный фильм «Рейнеке-лис», основанный

на одноименном романе И. В. фон Гете, который раскрывает тему борьбы за выживание в мире дикой природы на примере взаимоотношений Рейнеке-лиса с другими обитателями леса. Главный герой фильма умен, хитер и коварен. Его образ характеризуется явной опорой на стилистику западного анимационного кинематографа, которой присущ высокий уровень антропоморфизма, а плащ цвета хаки в дополнении с охотничьей шляпой с перьями и широкими полями, в которые облачен главный герой, заимствованы из традиций европейских средневековых костюмированных образов. Таким образом, персонаж Рейнеке-лиса отдаляется от воплощения классического образа героического протагониста, присущего традиционному китайскому анимационному кинематографу, и движется в сторону приобретения большего количества эстетических элементов, заимствованных из стилистики зарубежных культур.

Выход в 1999 г. анимационной картины «Баоляньский фонарь» довел влияние иностранного кинематографа в китайской анимации до предельного состояния, в результате чего отечественные авторы приходят к выводу, что для удовлетворения эстетических потребностей массового зрителя в 1990-е гг. им необходимо прибегнуть к заимствованию и сочетанию в пространстве одной анимационной картины актуальных тенденций различных мировых культур в области кинематографа. Кинолента «Баоляньский фонарь» становится беспрецедентным примером моделирования художественных образов персонажей отечественного фильма, построенного на принципах зарубежных эстетических решений в киноискусстве. В частности, образ главного персонажа Шэньсяна энергичен, жизнерадостен, подвижен. Он изображается миловидным, статным юношей с большими глазами, четко оформленными бровями и маленьким носом, его внешность близка традиционному изображению юношей в японской анимации, а одеяние героя, его характер и темперамент отсылают зрителя к современным европейским тенденциям в создании художественных образов анимационных персонажей.

Приток иностранного капитала на стыке XX–XXI вв., обусловленный открытой экономической средой между западным и восточным миром, был направлен на развитие китайского кинематографа и призван способствовать влиянию зарубежной

эстетики в области художественного творчества на отечественное анимационное кино посредством взаимной интеграции различных стилевых направлений со всего мира. В китайской анимации все чаще появляется большое количество колоритных, характерных персонажей американской стилистики, обогативших образное содержание отечественных анимационных кинолент и ломающих стереотипы использования художественных образов традиционных китайских персонажей, способствуя большему разнообразию национальных анимаций на фоне частой монотонности в моделировании отечественных героев и их тематическом содержании, ограниченном мифологическими легендами, народными сказаниями, а также сюжетами социальной борьбы и боевых действий внутри страны и за ее пределами.

В период конца XX – начала XXI в. китайская анимация переживает явный спад, а ее дальнейшее развитие происходит под влиянием голливудских и японских анимационных блокбастеров, а также реформы, проводимой Шанхайской киностудией изобразительных искусств в области отечественного кинематографа. В начале XXI в. китайские создатели анимационных фильмов долгое время концентрируются на производстве короткометражных мультипликаций национального тематического содержания, однако эти картины не находят живого отклика у местного зрителя и их показ в стране не носит постоянный характер. Тем не менее благодаря неустанным поискам китайских авторов и их настойчивому стремлению к использованию традиционных эстетических элементов в образном содержании отечественных анимационных кинолент постепенно появляется целый ряд фильмов, сочетающих в себе как мировые тенденции и инновации в создании анимационных картин, современные цифровые технологии объемного, трехмерного изображения, яркие спецэффекты, так и воплощение образной природы национальной эстетики в ее тематическом содержании [2, с. 95].

Принимая во внимание важность коммерческого успеха отечественных кинопроизведений, на свет выходит анимационный фильм «Девочка-эльф – маленькая Чжуо Ма» (2009), повествующий традиционную легенду о волшебной девочке, живущей на Тибетском нагорье, которая встает на защиту

местных животных от темных сил и в конце концов одерживает победу в противостоянии с ними, возвращая всех антилоп целыми и невредимыми в их безопасную обитель. Позднее в кинопрокате появляются анимационные картины «Путешествие на Запад» (2015), «Большая рыба “Бегония”» (2016), «Возвращение великого мудреца» (2017), которые, способствуя стремительному подъему и эволюции национального кинематографа, становятся выдающимися образцами китайской школы кино в XXI в.

В 2016 г. Шанхайская киностудия изобразительных искусств выступает заказчиком фильма «Маленькие боги дверей», который объединил традиционный сюжет о священных китайских богах дверей Шенчи и Юби с современными голливудскими принципами создания анимационных картин, который хорошо зарекомендовал себя в кинопрокате. Последовавшие за ним фильмы «Легенда о Доуфу» и «Дитя демона Нежа, спускающееся вниз», опирающиеся на национальную эстетику в своем образном содержании, явили своеобразную кульминацию в процессе освоения традиционных эстетических нарративов и проложили основу к становлению нового стиля в отечественном анимационном кинематографе.

На первый план в китайских анимациях возвращаются персонажи, опирающиеся на национальные эстетические элементы. Однако в новых реалиях они уходят от принципов единообразия и однотипности: теперь герои-мужчины могут иметь разнообразную внешность, характер, темперамент, не всегда воплощая отважных, смелых и справедливых личностей, а женские персонажи способны демонстрировать свою подлинную индивидуальность через раскрытие жизненных и бытовых ситуаций. Например, главный герой анимации «Легенда о Доуфу» облачен в традиционный наряд даосских жрецов, служащих при древних монастырях, чему не соответствует его несколько крупное телосложение и слегка наивный характер. Более того, героиня Доусян, поддерживающая Доуфу на его пути к спасению мира, также не отличается образцовыми, классическими чертами женского образа, олицетворяя обыкновенную китайскую девушку.

Еще одним примером преломления современных тенденций в воплощении традиционной образной природы Китая стано-

вится главный герой анимационного фильма «Великий защитник», который обладает незаурядными способностями и решительным, напористым характером. Однако по задумке авторов анимации обаятельный, несколько наивный образ персонажа не перекликается с его личностными характеристиками, отражая идею о том, что каждый человек обладает возможностью стать главным героем мультипликационного фильма. В кинолентах «Путешествие на Запад» и «Возвращение великого мудреца» главный персонаж Сунь Укун изначально предстает в амплуа гангстера, образ которого навеян американской стилистикой, и не воплощает традиционные китайские эстетические элементы. Однако по мере развития драматургии киноленты, когда Сунь Укун облачается в национальные золотые доспехи и головной убор в виде шлема, характерные для Пекинской оперы, его художественный образ приобретает стилистику древнего китайского генерала.

Как уже отмечалось, в современных реалиях в процессе моделирования анимационных персонажей происходит активное использование цифровых кинематографических технологий. Появление объемного изображения обогатило художественный образ анимационного героя, что подтверждает вышедшая в 2018 г. анимация «Заклятие ветра», где широко применяется целый ряд различных 3D-технологий. Костюмированные образы персонажей киноленты отсылают зрителя к традиционной китайской легенде о ведьмах Саньсиндуй в провинции Сычуань, а трехмерные изображения главных героев Ланьмина и Суоси – молодых людей с приятной внешностью и выразительными чертами лица, показанных в фильме с явной опорой на современное европейское общество, – оказались заимствованы из отечественной компьютерной онлайн-игры «Бессмертный меч Ци Мэн».

Воплощение образной природы традиционной культуры Китая в отечественном анимационном кинематографе в XXI в. характеризуется новой эстетической идеей в изображении героев, которая связана не с копированием принципов традиционной китайской школы кино, а с сохранением некоторых национальных культурных элементов при полном использовании инновационных возможностей современного анимационного кинематографа, сочетающих технологии объемного

изображения, различные спецэффекты, зарубежные принципы создания анимационного кино, а также свободу тематического и образного содержания. По мнению отечественных авторов анимационных фильмов, эти шаги будут способствовать дальнейшему прославлению и почитанию уникальной образной природы китайского искусства у отечественного зрителя, а также интеграции и популяризации его традиционных элементов в современной массовой культуре.

---

1. Чжан Ясюань. Современное выражение китайской традиционной культуры в анимационных фильмах / Чжан Ясюань // Западное радио и телевидение. – 2023. – № 19. – С. 17–20.

2. Лю Чжэнь. Характеристики и «символические лазейки» китайских мифологических анимационных фильмов XXI века / Лю Чжэнь // Кинообзор. – 2023. – № 7. – С. 94–98.

УДК 316.7:(069+37)(476)

**Е. Г. Наумова,**

*старший преподаватель кафедры культурологии  
и психолого-педагогических дисциплин Института повышения  
квалификации и переподготовки кадров учреждения образования  
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»,  
г. Минск, Беларусь*

## **РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В СОВРЕМЕННОМ БЕЛОРУССКОМ ОБЩЕСТВЕ**

**Аннотация.** Рассматривается проблематика репрезентации историко-культурного наследия Беларуси, которая понимается как трансляция культурных практик и культурно-образовательных проектов по его сохранению, изучению и популяризации. Это тесно связано с сохранением исторической памяти и национально-культурной самобытности белорусского народа. Характеристики параметров и направленности процесса репрезентации белорусского историко-культурного наследия представлены конкретными кейсами в музейной и образовательной деятельности. Результаты работы могут быть полезны для реализации образовательной и воспитательной деятельности в учреждениях образования и культуры.

**Ключевые слова:** историко-культурное наследие, репрезентация историко-культурного наследия, образовательная деятельность, музейная деятельность.