

## **СПЕЦИФИКА И ЖАНРОВОЕ РАЗНООБРАЗИЕ СОВРЕМЕННОЙ КИТАЙСКОЙ АНИМАЦИИ**

Ли Вэньчже

УО «Белорусская государственная академия искусств»,

Китайская Народная Республика

Науч. рук. – А. И. Чупринский, кандидат искусствоведения, доцент

Аннотация. В научном докладе анализируется специфика и жанровое разнообразие современной китайской анимации. Обозначены ее основные характеристики, приведена классификация жанров и примеры наиболее популярных китайских анимационных фильмов. Отмечается также влияние мировых тенденций и технологических инноваций на перспективное устойчивое развитие китайского анимационного контента с ярко выраженным национальным колоритом.

Ключевые слова: китайская анимация, культурное явление и значение, специфика и жанровое разнообразие, художественные стили, национальные традиции, образовательные цели и педагогические задачи.

## **THE SPECIFICS AND GENRE DIVERSITY OF CONTEMPORARY CHINESE ANIMATION**

Li Wenzhe

Belarusian State Academy of Arts, People's Republic of China

Scientific supervisor – A. I. Chuprynski, Candidate Of Art History, Associate Professor

Abstract. The scientific report analyzes the specificity and genre diversity of modern Chinese animation. Its main characteristics are outlined, a classification of genres and examples of the most popular Chinese animated films are given. The influence of global trends and technological innovations on the future sustainable development of Chinese animated content with a pronounced national flavor is also noted.

Keywords: Chinese animation, cultural phenomenon and significance, specificity and genre diversity, artistic styles, national traditions, educational goals and pedagogical tasks.

Анимационное кино как вид кинематографии, в котором изображаются неодушевленные субъекты съемок для создания вымышленных историй с проработкой моделей персонажей и сюжетных линий, занимает особое место в общечеловеческой культуре. В отличие от живого действия с реальными профессиональными актерами или главными героями документальных фильмов анимационное кино, как правило, представляют собой вымышленные, фантастические, ирреальные миры, с участием прорисованных персонажей, которые не ограничены рамками земного бытия. Это может быть использовано как

для психологического воздействия и передаче зрительской аудитории конструктивных мотиваций и позитивных эмоций, так и для *анэкологического воздействия экранных видов искусств* (в частности, анимации) на морально-нравственный облик поведения реципиентов [6].

Современная анимация может предложить зрителям уникальные сюжеты в виде действий положительных героев и отрицательных персонажей, которых невозможно воссоздать с помощью реальных актеров или статистов, за исключением применения спецэффектов на этапе постпродакшн. Экранные истории могут быть весьма забавными, трогательными, захватывающими и увлекательными для зрителей всех возрастов. Научными исследователями отмечается, что «жанр анимации в мировом кинематографе является одним из наиболее оригинальных с точки зрения композиции, формы представления и языка» [1]. Ученые С. Нэпьер, С.Ю. Штейн, Ш. Йошиоки и др. исследователи рассматривают и изучают анимационное кино как многогранный феномен искусства [8,9]. Они сходятся в едином мнении, что анимационные фильмы становятся культурным явлением и оказывают значительное влияние на общество, создавая образ молодежных культовых персонажей, речевые цитаты и остросюжетные коллизии для подражания в реальной действительности.

В целом, современные анимационные фильмы предлагают широкий диапазон увлекательных сюжетов, разнообразных визуальных эффектов, художественных и технических решений для определенной целевой аудитории. По жанровому разнообразию анимационные фильмы могут быть забавными комедиями, захватывающими зрительских дух приключениями, трогательными драмами, любовными или сказочными историями. Таким образом, этот вид кинематографического искусства обеспечивает разнообразие и удовлетворяет различные эстетические вкусы широкой зрительской аудитории.

Анимационные персонажи могут вызывать сильные эмоциональные чувства и психологические реакции у реципиентов, например, чувство сопричастности или сопереживания. Путем визуализации, т.е. создания как положительных героев, так и отрицательных персонажей, действия которых зрители оценивают самостоятельно, авторы фильмов способствуют воспитанию зрителей. Анимация также широко используется для *образовательных целей и педагогических задач*, объясняя сложные ситуации более простым языком изобразительно-выразительных средств и доступным для восприятия современной подростковой аудиторией приемами экранных видов искусств. Анимационные фильмы наглядно помогают в обучении детей, подростков и даже старшего поколения, рассказывая им о научных открытиях и достижениях, национальной истории, культуре и многом другом.

Для анимации не существует границ реальности, и поэтому она также используется для исследования новых исполнительских техник, творческих стилей

и форматов. Этот вид экранного искусства является плодородной почвой для творчества и инноваций, что дает авторам сценариев, режиссерам и художникам фильмов проявлять креативность метафорического выражения и позволяет им экспериментировать с формой и содержанием: от рисованной, объемной анимации до применения компьютерной графики, органического и неорганического моделирования изображений.

История создания анимационного кино берет свое начало задолго до появления кинематографа в его современном виде. Китай в этом направлении также не является исключением, т.к. имеет богатую историю анимации, которая уходит корнями в далекие времена. Традиционные китайские искусства, такие как театр теней и марионеток, живопись тушью, специфический рисунок и каллиграфия и др., вдохновляют китайских авторов анимационных фильмов на создание уникальных стилей и техник воплощения нарративных идей.

За последние десятилетия анимационная индустрия в Китае стремительно прогрессирует. Стали появляться многочисленные киностудии и компании, специализирующиеся на производстве как отдельных анимационных фильмов, так и полнометражных сериалов [3]. Анимационные фильмы и сериалы широко востребованы в Китае для ежедневных просмотров детьми, тинейджерами и взрослыми. В связи с этим студии создают качественный контент, который отвечает культурным традициям и предпочтениям китайской аудитории.

Сегодня вопросы жанрового разнообразия и культурного значения анимационного кинематографа является предметом изучения многих китайских искусствоведов, культурологов, включая педагогов [2,4]. Особенно следует отметить научные выводы в монографии известного белорусского ученого А.И.Чупринского «Экология экранных искусств», в которой анализируются морально-нравственные аспекты экранных видов искусств, их воздействие и психологическое влияние *экранных парадигм* на реципиентов [6].

Как отмечают исследователи, в середине 1950-х годов в Китае начались поиски новых путей творческой и технической реализации идей в области мультипликации, вызванные доминированием американской анимации и японского *аниме*. В силу политических и идеологических факторов было принято решение отказаться от копирования американских стилей, а вместо этого искать национальные особенности, при отображении культурных традиций. Китайские авторы анимационных фильмов пришли к выводу, что для создания собственных экранных произведений нужно обращаться к богатой истории и традиционным художественным стилям своей страны [5].

Самым большим центром анимационного кино в Китае стала Шанхайская киностудия, где работали такие известные авторы-мультипликаторы, как Те Вэй, Цян Цзяцзюн, братья Ван и др. Хотя становление китайской анимации началось еще

в 1950-е годы, считается, что мультипликаторы именно этой киностудии заложили основу для стремительного развития китайской анимационной индустрии. Благодаря этому уже в конце 1980-х годов начал формироваться уникальный национальный стиль китайского анимационного кино. Китайский автор У Цзыцзянь к числу знаковых экранных произведений до начала развития полномасштабной анимационной индустрии мультфильмов относит такие мультфильмы, как «Гордый генерал», «Опустошение на небесах», «Маленькие головастики в поисках матери» и «Пастушья флейта» [5].

На протяжении XX века китайская анимационная техника выделялась своим утонченным стилем и малобюджетным финансированием проектов, что отличало ее от анимации, созданной за рубежом. В начале XXI века, под воздействием глобальных тенденций и перехода к цифровым технологиям, китайская анимация ощутила на себе тенденции глобализационных процессов в экранных искусствах, но в то же время сохранила национальную уникальность и этнографическую оригинальность.

Разнообразие жанров китайской анимации – одна из особенностей современной китайской киноиндустрии, охватывающая широкий спектр различных стилей и тем. Такой вывод позволяет сделать анализ рейтинга кассовых анимационных фильмов в Китае. Сегодня китайская аудитория отдает предпочтение различным жанрам отечественных анимационных фильмов и сериалов, наиболее известными из которых являются: «Путешествие на Запад – Возвращение Великого Мудреца» (2015), «Спуск Нежа – дитя демона» (2019), «Медведи в первобытную эпоху» (2019), «Имбирь» (2020), «Возвращение на Землю» (2022), «Глубокое море» (2023) и др.

Самым кассовым анимационным фильмом до настоящего времени считается «Спуск Нежа – дитя демона». Именно он собрал в кинопрокате более 2 миллиардов долларов, положив начало китайской анимационной версии «Феодалной вселенной».

Исходя из рейтинга, к числу наиболее популярных жанров китайской анимации в начале XXI века можно отнести следующие:

- *фэнтези/миф* (сюжеты основаны на традиционных китайских мифах или фольклоре);
- *научная фантастика* (в центре внимания научно-фантастические миры будущего, внеземные существа или технологические достижения);
- *комедия* (сюжет фильма построен в юмористическом стиле, со смешными и комичными персонажами);
- *приключения* (сюжет с элементами различных видов путешествий, включая погони и испытания героев);

- *история* (сюжет основан на реальных исторических событиях с показом знаковых исторических личностей);
- *сказка* (сюжет основан на классических сказках или современных вымышленных сказочных существах);
- *молодежная среда* (в основе сюжета лежит школьная жизнь, система взаимоотношений, дружба и любовь);
- *боевые искусства/борьба* (сюжет с тематикой боевых традиционных китайских искусств, демонстрирующих боевой дух воина).

Выше перечислены лишь некоторые из самых распространенных жанров китайской анимации, а в целом китайские анимационные/аниме экранные произведения богаты и разнообразны по сюжету, каждый жанр имеет свой уникальный стиль, трактовку и целевую аудиторию. Это говорит о том, что за последние десятилетия китайская анимационная индустрия достигла большого прогресса, и жанровое разнообразие является одной из важных характеристик ее развития. Можно предположить, что в ближайшем будущем при постоянном развитии китайской анимации будут появляться все новые и новые жанры и темы, которые несомненно повлияют на воспитание новых поколений.

#### **Библиографические ссылки**

1. Кабылкина, Н. С. Анимационный текст как речевой жанр и способы его языковой реализации / Н. С. Кабылкина, Т. Н. Ломтева // Гуманитарные и юридические исследования. – 2016. – № 3. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/animatsionnyy-tekst-kak-rechevoy-zhanr-i-sposoby-ego-yazykovoy-realizatsii>. – Дата доступа : 18.03.2024.
2. Тун, Тин. Анимационное искусство / Тин Тун. – Пекин : Китайский университет коммуникаций, 2006. – 196 с. (动画艺术北京 : 中国传媒大学, 年).
3. Цзичжун, Ван. Анализ современной ситуации и развития китайского мультипликационного производства / Ван Цзичжун // Искусство и дизайн (теория). – Пекин, 2017. – С. 14–19 (王继忠. 浅析中国动画制作的现状与发展 // 艺术与设计 (理论. – 北京).
4. Цзыцзянь, У. История развития китайской анимации и ее современное положение / У Цзыцзянь // Университетский научный журнал. – 2019. – № 46 – С. 181–190. (子健. 中国动画发展史及其现状 // 《大学学报).
5. Цзыцзянь, У. Мультипликационные образы как средство национально-культурной самоидентификации в современном Китае / У Цзыцзянь // Философия и культура. – 2022. – № 8. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=38490](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=38490). – Дата доступа : 24.03.2024.
6. Чупринский, А. И. Экология экранных искусств : монография / А. И. Чупринский. – Москва : ИНФРА-М, 2023. – 182 с. – (Научная мысль). – DOI 10.12737/1870594.

7. Штейн, С. Ю. Онтология кино и онтология анимации / С. Ю. Штейн // Вестник РГГУ. Серия : Философия. Социология. Искусствоведение. – 2016. – № 1 (3). – С. 106–116.

8. Napeir, S. J. Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation / S. J. Napeir. – N.Y. : PALGRAVE, 2001. – 321 p.

9. Yoshioka, S. Heart of Japaneseness. History and Nostalgia in Hayao Miyazaki's Spirited Away // S. Yoshioka / Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / Ed. by M.W. Mac Williams. – USA, 2015. – P. 256–273.