

Культура и искусство*Правильная ссылка на статью:*

Гао Ч. Современный китайский анимационный дизайн как реинтерпретация традиционных культурных коннотаций на материалах теневого кукольного театра // Культура и искусство. 2024. № 9. DOI: 10.7256/2454-0625.2024.9.71442 EDN: ESWBSW URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=71442

Современный китайский анимационный дизайн как реинтерпретация традиционных культурных коннотаций на материалах теневого кукольного театра

Гао Чаомэн

ORCID: 0000-0001-5230-5509

профессор; кафедра анимации; Школа кино и телевидения Университета Циндао Хунхай

672000, Россия, Забайкальский край, г. Чита, ул. Бабушкина, 125, оф. 60

✉ ivanovayuv@gmail.com

[Статья из рубрики "Сценические искусства"](#)**DOI:**

10.7256/2454-0625.2024.9.71442

EDN:

ESWBSW

Дата направления статьи в редакцию:

10-08-2024

Аннотация: Объектом исследования является современный китайский анимационный дизайн и его эволюция на протяжении последних 70 лет. Предметом исследования выступает потенциал реинтерпретации традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра в современном анимационном дизайне. Синтез канонических принципов теневого театра с современными анимационными технологиями усиливает выразительность мульти фильмов и их способность транслировать философско-этические, художественные и технологические ценности. Теоретический анализ проблемы и практическая разработка автором новаторских методов анимационного дизайна с использованием цифровых технологий открывают новые перспективы для сохранения культурного наследия и поиска путей инновационного развития традиционной культуры. Рыночный потенциал переосмысления традиционных культурных элементов в современном анимационном дизайне обеспечивает коммерциализацию культурных продуктов, способствует развитию культурных индустрий и межкультурного взаимодействия. В статье применяется комплексная методология культурологии,

искусствознания и компьютерных технологий для анализа процессов переосмыслиения традиций теневого кукольного театра в современном китайском анимационном дизайне. Методы сравнительного исследования, экспериментального проектирования, обмена мнениями с экспертами помогают оценить репрезентативные произведения современной анимации с точки зрения визуального стиля, структуры повествования и культурного нарратива. Автор доказывает, что встречные процессы обогащения современной анимации философскими идеями и этическими императивами традиционной китайской культуры, с одной стороны, и ребрендинга традиционной культуры посредством анимационного кино, – с другой, способствуют сохранению культурной идентичности китайских анимационных фильмов и повышению их конкурентоспособности на мировом рынке. Бережная реинтерпретация культурных коннотаций позволяет анимационному кино сохранять и пропагандировать в образной форме такие традиционные добродетели, как верность, сыновняя почтительность, храбрость. На художественном уровне китайский анимационный дизайн опирается на эстетику традиционного искусства, классику живописи и каллиграфии, юмористическое преподнесение сюжетов, объединяя их в неповторимый визуальный стиль. Новейшие технологии (трехмерная анимация, захват движения, создание спецэффектов и другие) обогащают анимационный дизайн и открывают новые пути для современной интерпретации традиционной культуры Китая.

Ключевые слова:

Китай, традиционная культура, культурные коннотации, трехмерная анимация, анимационный дизайн, культурное наследие, теневой театр, моральные императивы, цифровые технологии, захват движения

Введение

Китайская традиционная культура имеет долгую историю и богатое содержание, привлекающее внимание всего мира. Основоположник современной китайской литературы Лу Синь считал, что всё национальное также является глобальным. «Великая китайская мечта» о возрождении нации подразумевает бережное сохранение традиционной культуры, которое способствует закреплению культурного разнообразия в унифицирующей реальности глобализации. Поэтому изучение взаимодействия традиционной культуры и инновационных процессов в обществе имеет большую актуальность для Китая и других стран, изучающих этот поучительный опыт.

Объектом исследования является современный анимационный дизайн в Китае и его эволюция на протяжении последних 70 лет. Предметом исследования выступает потенциал реинтерпретации традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра в современном анимационном дизайне. Основные задачи исследования включают анализ путей интеграции традиционной культуры в анимационном дизайне в разные исторические периоды и выявление возможностей синтеза канонических принципов теневого театра с современными анимационными технологиями.

В традиционном искусстве Китая сформировалось множество аутентичных форм, среди которых живопись гохуа, каллиграфия, резные печати, теневой театр, искусство вырезки из бумаги цзяньчжи, фарфор, вышивка и другие. Все они демонстрируют художественное мастерство, эстетические идеалы и культурное богатство китайской нации. В статье Ван Туна и Ли Цзяня «Исследование и практика научно-популярной анимации в контексте китайской традиционной культуры и искусства» рассматривается процесс взаимодействия

традиций и новаций в искусстве Китая на примере короткометражного фильма о нематериальном культурном наследии провинции Шэньси «Игра теней округа Хуа». Авторы отмечают: «Благодаря применению современных анимационных технологий традиционные элементы получили новую жизнь».^[1] Будучи относительно новой формой искусства, современная китайская анимация стала важным способом сохранения традиционной культуры, ключевым инструментом её творческой трансформации и инновационного развития.

Театр теней был одним из самых популярных народных развлечений и существовал на протяжении тысячелетий во многих странах, включая Китай, Турцию, Индонезию, Малайзию, Непал, Индию, Иран, Таиланд. Теневой кукольный театр в Китае («игра теней») представляет собой древнюю форму сценического перформативного искусства, а также художественный текст с богатой культурной основой. Сюжеты представлений строились на основе народного эпоса и обычаем, легенд, преданий, классических литературных произведений, поэтому теневой театр был важным каналом передачи исторических знаний и культурного наследия.

К основному реквизиту театра теней относятся белый полупрозрачный экран, лампа и плоские тростевые куклы-марионетки. Традиционные методы производства теневых кукол предполагают высокое мастерство в подготовке материала, резьбе, окраске, соединении деталей и окончательной сборке куклы. В качестве исходного материала для теневых кукол используется коровья или ослиная кожа, которая замачивается, обезвоживается и истончается для достижения однородности и прозрачности. Художники украшают детали изысканными узорами, раскрывающими психологию персонажа и сюжет истории. При окрашивании используются натуральные или синтетические пигменты, длительно сохраняющие яркость. Иногда марионетки дополнительно украшаются лоскутками шелка, благодаря чему тени становятся цветными. На конечном этапе производства резные части соединяются веревками, деревянными рейками или проволокой, образуя законченный теневой кукольный персонаж или декорацию, обладающие гибкостью и прочностью. Подвижная конструкция кукол позволяла передавать сложные движения персонажей.



Рис. 1. Работа артистов китайского театра кукол позади экрана во время представления.

Игру теней традиционного теневого театра можно считать древнейшим в истории человечества прототипом анимации, преодолевшим статику графического изображения художественными средствами. В Европе лишь в XV в. получает распространение камера обскура, проецировавшая на экран некоторое изображение. Изобретение «волшебного фонаря» принадлежит, вероятно, голландскому учёному Христиану Гюйгенсу. В 1779 году Жан-Поль Марат в своих выступлениях использовал «солнечный микроскоп» — вариант волшебного фонаря, который позволял проецировать предметы в цвете и

движении. Ранняя история европейской анимации заканчивается с изобретением целлулоидной основы для пленки (1888), в то время как раннюю историю китайской анимации благодаря традиционному теневому театру можно датировать уже с I тысячелетия до н. э., ведь основной ее принцип (проекция изображения на экран) в Древнем Китае был известен. Как важная сфера традиционной культуры, теневой кукольный театр служит источником вдохновения для современной анимации и придает ей глубокий подтекст, включающий разнообразные элементы культурного наследия.

Новое развитие китайская анимация получает в XX в. В книге «История китайской анимации» под редакцией декана Школы анимации Пекинской киноакадемии Сунь Лицзюнь [2] рассмотрен процесс становления китайского анимационного кино с 1920-х годов до начала XXI века, в котором авторы выделяют четыре значимых периода: 1949–1978 гг. (начало), 1979–1988 гг. (развитие), 1989–1999 гг. (зрелость) и 2000 – настоящее время (модернизация). В книге дана развернутая характеристика каждого из этих периодов, анализируются особенности процесса разработки, презентативные работы и эстетические концепции китайской анимации. Один из путей возрождения жизнеспособности традиционной культуры авторы справедливо видят в том, чтобы привнести архетипические культурные коннотации в анимационный дизайн, создав новые импульсы развития анимационного искусства. Эта идея с разными акцентами звучит рефреном во всех научных исследованиях китайских авторов на эту тему.

Современные процессы в китайской анимации привлекают внимание многих исследователей в Китае. Так, Ван Сяньюй в своей работе исследовал процесс создания цифровой анимации теневых марионеток с точки зрения инноваций в области нематериального культурного наследия [3]. Он отметил, что благодаря технологиям цифровой анимации традиционные элементы теневого кукольного театра могут быть представлены в совершенно новом виде, что не только обогащает выразительность анимационного искусства, но и расширяет каналы распространения нематериального культурного наследия. Цифровая анимационная работа «Теневая легенда», упомянутая Ван Сяньюем, сочетает в себе искусство традиционного кукольного театра теней с современными анимационными технологиями для обновления аудиовизуальных характеристик произведений.

В исследовании Чэнь Цзяхуэй обсуждаются проблемы переноса наследия традиционной культуры теневого кукольного театра в цифровую форму [4]. Автор подчеркивает, что оцифровка – это не только способ защиты и записи традиционных форм искусства, но и инновационная попытка их наследования и развития. На примере современного анимационного фильма в стилистике теневого кукольного театра «Сон о Дунъхуане» Чэнь Цзяхуэй демонстрирует, как цифровые технологии помогают воспроизвести эмоциональное воздействие классического теневого кукольного театра и адаптировать его к эстетическим потребностям современной аудитории эпохи Интернета, когда подача информации становится более разнообразной, образной, динамичной, интерактивной.

Исследование Цзинь Минлэя представляет собой еще один убедительный пример изучения интеграции анимации и традиционной культуры [5]. Анализируя изменение отношения студентов колледжей к традиционной китайской культуре после 2000 года, он подчеркивает важность культурного доверия в современном обществе. В качестве удачного примера Цзинь Минлэй приводит анимационный фильм режиссеров Лян Сюань и Чжан Чунь «Большая рыба и бегония» (2016). Фильм основан на древних китайских трактатах (в том числе «Чжуанцзы», «Книга гор и морей») и мифах. Инкорпорация и переосмысление китайского культурного наследия (визуальный ряд, сюжет и

проблематика) обеспечили этому фильму популярность не только в Китае, но и по всему миру. Анимация разрушает сценические ограничения теневого кукольного театра, реализует более гибкие и плавные движения, использует звуковые эффекты и фоновую музыку для усиления эмоционального воздействия, давая новую жизнь древним традициям.

Ян Яхуэй на основе анализа статей в журнале «Кино и телевидение» также реконструирует восприятие традиционной культуры в китайской анимации [6], которая умело включает в себя элементы религиозных верований и философских идей о необходимости гармонии между человеком, социоприродной средой и Вселенной в целом. Одним из показательных примеров стал анимационный фильм «Нэчжа: рождение дьявола» (2019), который не только добился большого успеха в прокате, но и оказал влияние на современную культуру Китая. Мифологическое божество защиты Нэчжа 哪吒 почтается в Китае более тысячи лет и является одним из самых грозных и загадочных китайских богов. В фильме этот мифологический персонаж успешно включается в актуальный сюжет, а современные методы визуализации дают новое прочтение традиционным историям. Видоизменение образа Нэчжи и новаторское переосмысление его оружия (Огненный круг Цянькунь 乾坤圈 и Красная лента Хун Тяньлин 混天绫) отражают глубокое понимание создателями фильма традиционной культуры и уважение к ней: золотой цвет круга Цянькунь символизирует достоинство и власть, а красный цвет ленты Хун Тяньлин – страсть и смелость.



Рис. 2. Постер фильма «Нэчжа: рождение дьявола», на котором изображен главный герой и его оружие – Огненные круги Цянькунь и красная лента Хун Тяньлин. Источник изображения:

[https://img2.baidu.com/it/u=625660996,1477177033&fm=253&fmt=auto&app=138&f=JPEG
?w=800&h=11](https://img2.baidu.com/it/u=625660996,1477177033&fm=253&fmt=auto&app=138&f=JPEG?w=800&h=11)

Говоря о результатах исследований китайских ученых, не следует забывать, что аналогичные проблемы привлекают внимание зарубежных авторов. Развернутый анализ их произведений выходит за рамки нашей статьи, но в качестве презентативных примеров можно упомянуть фундаментальные издания Д. Бендацци [7] и Н. Г. Кривули [8].

Монография итальянского историка анимации Джанналберто Бендацци (1946-2021) «Анимация: всемирная история» (2015) базируется на идее, что анимация — это форма

искусства, которая заслуживает своего места в науке. Бендацци анализирует анимацию России, Африки, Латинской Америки и других регионов и знакомит читателей с малоизвестными, но достойными авторами из всех основных регионов мира (более 90 стран), охватывая историю производства анимации на каждом континенте на протяжении трех столетий.

Фундаментальное исследование Н. Г. Кривули «Аниматология: Эволюция мировых аниматоров» (2012) и ее последующие монографии посвящены комплексному изучению теоретических и эмпирических проблем анимации, включая выявление закономерностей ее эволюции, взаимосвязи с социальной жизнью, искусством и культурой. Автор термина «аниматология» (название предложенного ею научного направления) оценивает разнообразие художественных и стилевых концепций в анимации, форму и содержание анимационного произведения, изменения в анимации и экранной культуре, вызванные появлением цифровых технологий. Таким образом, современное искусство анимации занимает важное место в жизни социума, а его многоаспектное исследование стало актуальной темой в культурологических исследованиях ученых разных стран.

Интеграция традиционной культуры в анимационном дизайне в разные исторические периоды

Коннотации традиционной культуры представляют собой концентрированное отражение культурных особенностей некоторого этапа истории народа. Сегодня, когда традиционная культура Китая постоянно обогащается и реинтерпретируется, сочетание анимационного дизайна и традиционного теневого театра создает новые возможности для развития. В своем исследовании «Прикладное исследование сочетания цифровых технологий и искусства игры теней» Дун Сяоли и Чжан Дунсюэ предложили инновационные способы использования цифровых технологий для возрождения искусства игры теней. Они верят, что «цифровые средства могут преодолеть ограничения пространства и времени, позволяя большему количеству людей понять и оценить эту уникальную форму искусства» [9]. В условиях глобального культурного обмена анимационный дизайн активно впитывает суть традиционной культуры в выборе тем и воплощении коннотаций традиционной культуры с точки зрения формы, художественной концепции и визуального оформления. Это знаменует собой осознанный возврат анимационного искусства к субъективности – открытому выражению авторской мировоззренческой позиции и художественного вкуса. Рассмотрим несколько примеров использования культурных коннотаций в анимационном дизайне.

(1) Развитие в анимации художественной концепции традиционной китайской живописи тушью

Живопись тушью, в которой вода и тушь образуют уникальный художественный язык, занимает особое место в традиционной китайской культуре. Современная анимация новаторски использует рисунок тушью, давая новую жизнь рисунку, цвету и художественной концепции в динамике, оживляя на экране статичные изображения, нарисованные тушью. Анимация показывает изменение цвета чернильных заливок от густых и тяжелых к легким и полупрозрачным, с богатыми и разнообразными визуальными эффектами. Сочетая современную эстетику с потребностями анимации, тушь и акварель гибко трансформируются, чтобы доставить зрителям эстетическое удовольствие и вызвать историко-культурный резонанс. Цюй Пэн и Ян Баотин [10] упомянули в своей статье «Прорыв и изменение традиционных IP-фильмов новой «китайской анимационной школы», что мультфильм «Маленькие головастики ищут маму»

(小蝌蚪找妈妈, 1960, Арт-директор: Тэ Вэй) — это первая чернильная анимация, в основе которой лежат картины Ци Байши (1864-1957) – великого китайского художника, классика гохуа, обладателя Премии мира.

Ци Байши считал, что сущность живописи, секрет мастерства составляет баланс сходства и несходства природы и ее изображения на картине, поскольку полное сходство – вульгарно, а несходство – обман. На примере движения головастиков фильм передает эту эстетическую концепцию баланса «между сходством и несходством». Фильм нарисован в традиционной китайской живописной манере «Се и» (размашистая и лаконичная живопись, фокусирующаяся на передаче идеи), противостоящей манере «Гун би» («щательная кисть»). Различие между ними для европейского зрителя отдаленно напоминает соотношение импрессионизма и фотorealизма. «Сходство» в анимационном фильме «Маленькие головастики ищут маму» выражается в анатомической правдивости изображенных животных – лягушки, краба, черепахи и других, а «несходство» – в условности изображения водоема, в котором вода представлена в традициях гохуа как пустое пространство картины. Фильм открыл новую эру анимационной выразительности, завоевал международное признание и придал новое дыхание искусству анимации.

(2) Отображение юмористической стилистики театра теней в анимационном искусстве

Теневой кукольный театр, как вид народного искусства с давней историей, является живым наследием традиционной культуры благодаря своему особенному способу взаимодействия света и тени, а также методам повествования, изображения персонажей, сюжетным линиям, пластике, и другим художественным элементам. Как отметил Ли Шуньли в своей статье «Традиционная культурная природа китайского анимационного дизайна» [11], первая в Китае теневая кукольная анимация «Свинья Бацзе ест арбуз» (猪八戒吃西瓜, 1958, Ван Гучань) включала в себя забавные сюжетные ходы и комичные движения героев в стилистике теневого театра, вносящие выразительность и визуальные впечатления в анимационное искусство. Мультфильм показал, что современная анимация способна продолжать использование художественных приемов теневого кукольного театра и совершенствовать его мотивы, например, с помощью новых технологий трехмерной анимации.

Анимационный фильм «Честный чиновник Ли Цзянь» (清官李柬, 2018, Шанхайский институт визуальных искусств) сочетает в себе три элемента нематериального культурного наследия: теневой кукольный театр, традиционная опера в сопровождении гонга и барабана и анимация рисования тушью. В фильме использованы обновленные приемы рисования. Ли Цзянь (1440–1505) – реальный исторический деятель, проживавший в Сидзине. По сюжету, Ли Цзяня, как знатока математики, пригласили в Пекин, чтобы помочь императорскому двору с аудитом финансов. В процессе проверки счетов он не побоялся угроз и за три года навел порядок в судебной бухгалтерии, конфисковав нажитое нечестным путем богатство коррумпированных чиновников. Несмотря на то, что в фильме поднимется серьезная тема борьбы с коррупцией, дружелюбный местный акцент актеров, слегка шутливые реплики и гротескные характеристики персонажей придают спектаклю локальный колорит и юмористический оттенок. Благодаря этому, фильм популяризовал теневой кукольный театр среди широкой аудитории и продемонстрировал нестареющее очарование традиционного искусства.

(3) Абстрактный стиль этнического оформления в анимационном искусстве

Чэнь Чень в своей статье «Исследование применения элементов народного искусства в дизайне персонажей анимационных фильмов» [12] доказывает, что китайское традиционное декоративное искусство с его богатыми художественными формами и глубокими культурными коннотациями представляет собой сложную систему, главными принципами которой являются принципы симметрии, гармонии, баланса. Опираясь на декоративное искусство, современное анимационное искусство может не только представить этнические декоративные приемы, но и реализовать в дизайне персонажей традиционный визуальный стиль и раскрыть аллегорический смысл. Е Цинъхуэй и Инь Цзюнь в своей статье «Краткий анализ применения традиционных элементов в дизайне моделирования персонажей в «Разрушении на небесах»» [13] приходят к выводу, что художественный стиль анимационного фильма «Разрушение на небесах» во многом позаимствован из классических Дунъхуанских фресок и народных новогодних картин. Объединение стилизации персонажей под фрески и элементов искусства лубочной живописи в анимационном искусстве создает визуальные эффекты формальной и аллегорической красоты. Благодаря этой трансформации теневой кукольный театр не только обновился по форме, но и приобрел связь с современной аудиторией с точки зрения коннотации. Классические принципы театра теней (его культурные коннотации, повествовательный ритм, эстетика силуэтов, отрисовка персонажей) были бережно перенесены в пространство мультифильма, обогащая культурный смысл и художественную самобытность произведения.



Рис 3. Кадр из анимационного фильма «Сунь Укун трижды сражается с Бай Гуцзином», производством которого руководил автор статьи.

Стратегии и пути синтеза искусства теневого театра с современными анимационными технологиями

Объединение традиций теневого театра и современных анимационных технологий позволило не только обновить форму древнего искусства, но и усилить связь с современной аудиторией. В своей статье «Исследование применения теневого дизайна в цифровой анимации» Сунь Лицзюнь [14] глубоко исследовала характеристики теневых кукол в дизайне цифровой анимации. Она отметила: «Применение цифровых технологий не только сделало производство и распространение теневого кукольного театра более удобным и эффективным, но также значительно расширило его аудиторию и влияние». Это подчеркивает важную роль цифровой анимации в наследовании и популяризации традиционного теневого театра и открывает новые перспективы и методы для

современного анимационного дизайна. Применение современных анимационных технологий, таких как 3D-моделирование и захват движения, обеспечивает новую платформу для традиционных элементов теневого кукольного театра, делая его более привлекательным и конкурентоспособным в культурном обмене.



Рис 4. Работа над движением персонажа с использованием современных компьютерных технологий. Из опыта работы автора статьи.

(1) Анимационный дизайн теневых кукольных элементов

Суть включения элементов теневых марионеток в современный анимационный дизайн заключается в том, чтобы точно передать стилистику их традиционных форм и динамических характеристик и новаторски обогатить это наследие. С помощью технологий компьютерной графики сохраняется красота силуэтов теневых кукол, обновляется стиль, улучшается точность цветопередачи и деталей моделирования, анимированные персонажи становятся более яркими и реалистичными. Дизайн выходит за рамки имитации, используя современные технологии для анимации теневых марионеток, добавляя им плавность движения, яркость эмоций, историческую достоверность. Это обеспечивает новую цифровую жизнь традиционным изображениям. Изысканно подобранные оттенки света и тени усиливают визуальное воздействие на зрителя, расширяют средства выразительности искусства теневого кукольного театра.



Рис 5. Этапы создания персонажа. Из опыта работы автора статьи.

(2) Инновационные методы использования технологии трехмерных спецэффектов

Исследуя интеграцию теневого кукольного театра и современной анимации, мы можем обратиться к описанию творческих приемов современных анимационных фильмов в статье Е Фэна «Исследование процессов создания американского трехмерного анимационного киноискусства» [15]. С помощью технологии 3D-моделирования плоские изображения теневого кукольного театра можно превратить в трехмерных персонажей. Добавляя различные анимационные спецэффекты, например, огонь и дым, у зрителей можно значительно усилить ощущение вовлеченности в действие на экране. Юань Шэнчао [16] подчеркивает в своей статье, что технология захвата движений позволяет запечатлеть детали выступления артистов теневого театра и сделать движения анимированных персонажей более убедительными. Современная анимация объединяет интерактивное повествование и мультимедиа, позволяя зрителям глубоко погружаться в историю теневого кукольного театра. Эти новаторские приемы также расширяют выразительность анимационного искусства и предоставляют новые возможности для наследования традиционной культуры.

(3) Современная интерпретация традиционного культурного подтекста

Наследуя традиционные культурные коннотации теневого кукольного театра, современный анимационный дизайн должен сосредоточиться и на интерпретации и распространении своих современных ценностей. Се Яньнан [17] в своей статье отмечает, что глубокое изучение историй, персонажей и моральных концепций, лежащих в основе теневого кукольного театра, придает анимационным фильмам более глубокую культурную достоверность. Современная интерпретация — это не дословное копирование традиционной культуры, а ее новаторское переосмысление в современном социальном контексте с учетом эстетических, психологических и экзистенциальных потребностей аудитории. Интерактивные проекты, такие как анимационные игры и виртуальная реальность, позволяют молодёжи более активно изучать и усваивать ценности традиционной культуры, представленные на понятном им языке.

Заключение

В XXI веке анимационная индустрия Китая успешно процветает благодаря развитию политики, капитала и технологий. Ключом к успеху является глубокое изучение традиционной культуры, в том числе ее региональных форм. Междисциплинарный анализ культурного значения теневого кукольного театра и его применения в современном анимационном дизайне доказывает, что синтез элементов теневого кукольного театра и современной анимации усиливает выразительность мультфильмов и успешно транслирует моральные, художественные и технологические ценности. Бережная реинтерпретация культурных коннотаций позволяет сохранить и пропагандировать в образной форме анимационного кино такие традиционные добродетели, как верность, сыновняя почтительность, храбрость, что помогает молодому поколению оценить историческое значение классического культурного наследия. На художественном уровне китайский анимационный дизайн опирается на эстетику традиционного искусства, классику живописи и каллиграфии, юмористическое преподнесение сюжетов, объединяя их в неповторимый визуальный стиль. Новейшие технологии (трехмерная анимация, захват движения, создание спецэффектов и другие) обогащают анимационный дизайн и открывают новые пути для современной интерпретации традиционной культуры Китая и представления всему миру ее мудрости и самобытности. Рыночный потенциал

талантливого переосмысления традиционных культурных элементов в современном анимационном дизайне обеспечивает коммерциализацию культурных продуктов, способствует развитию культурных индустрий, повышая культурное доверие, социальное и культурное разнообразие. Благодаря современной анимации традиционные культурные формы могут выйти за пределы языковых и географических границ и привлечь более широкую международную аудиторию.

Статья стала итогом не только научных исследований автора, но и его многолетнего практического опыта в создании анимационных фильмов, получивших высокую оценку в Китае и за рубежом. Дальнейшие исследования данной проблематики могут быть нацелены на сравнительное изучение различных школ анимации в Китае; анализ особенностей анимационного искусства различных этносов Китая; оценку будущих анимационных фильмов, новаторски интерпретирующих коннотации древней культуры Китая, в том числе теневого кукольного театра.

Библиография

1. Ван Тун и Ли Цзянь. Исследование и практика научно-популярной анимации в контексте китайской традиционной культуры и искусства – на примере короткометражного анимационного короткометражного фильма «Теневая марионетка Хуасянь» на тему нематериального культурного наследия провинции Шэньси // Исследования художественного образования. 2023. № 03. С. 91-93.
2. Сунь Лицзюнь. История китайской анимации. – Пекин: Commercial Press, 2018. 129 с.
3. Ван Сяньюй. Исследование цифрового анимационного дизайна теневого кукольного театра с точки зрения инноваций в области нематериального культурного наследия // Shoe Crafts and Design. 2023. № 12. С. 36-38.
4. Чэнь Цзяхуэй. Цифровое выражение народного искусства – краткое обсуждение наследия традиционного культурного теневого кукольного театра // Журнал культурных исследований. 2023. № 9. С. 34-37.
5. Цзинь Минлэй. Повышение культурной уверенности и влияние сетевой культуры на основе признания превосходной традиционной китайской культуры студентами колледжей после 2000 года // Журнал Университета Дали, 2019. № 3. С. 78-83.
6. Ян Яхуэй. Исследование применения китайской традиционной культуры в отечественных анимационных фильмах // Кино и телевидение, 2021. № 17. С. 140-145.
7. Animation: A World History: Volume I: Foundations – The Golden Age. Giannalberto Bendazzi CRC Press, Oct 23, 2015 – Computers – 238 pages.
8. Кривуля, Н. Г. Аниматология: эволюция мировых аниматографий : в 2 ч. / Кривуля Н. Г. – Москва: Аметист, 2012. – 21 см.; ISBN 978-5-9903467-3-4.
9. Дун Сяоли и Чжан Дунсюэ. Прикладное исследование сочетания цифровых технологий и теневого кукольного искусства // Современные информационные технологии, 2023. № 7. С. 166-170.
10. Цюй Пэн и Ян Баотин. Прорыв и изменение традиционных IP-фильмов новой «китайской школой анимации» // Scholars Frontier, 2024. № 8. С. 49-54.
11. Ли Шуньли. Традиционная культурная природа китайского анимационного дизайна, Гуанчжоу: Издательство Южно-Китайского технологического университета, 2013. № 28. С. 58.
12. Чэнь Чэнь. Исследование применения элементов народного искусства в дизайне персонажей анимационных фильмов // Shanghai Packaging, 2023. № 1. С. 108-110.
13. Е Цзиньхуэй и Инь Цзюнь. Краткий анализ применения традиционных элементов в дизайне моделирования персонажей в «Havoc in Heaven» // Искусство и технологии, 2017 № 1. С. 133.

14. Сунь Лицзюнь. Исследование применения теневого дизайна в цифровой анимации // Мода завтрашнего дня. 2020. № 09. С. 34-35.
15. Е Фэн. Исследование создания американского 3D-моделирования анимационных фильмов. Пекин: Издательство China Film, 2015. 15 с.
16. Юань Шэнчао. Стратегия наследования цифровой анимации теневого искусства Таншана в условиях новых медиа // Популярная литература и искусство, 2024. № 9. С. 26-28.
17. Се Яньнан. Текущее состояние и развитие сочетания теневого искусства и анимации // Педагогический университет Шэньяна, 2013. 38 с.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет исследования в представленной для публикации в журнале «Культура и искусство» статье, как автор в общих чертах обозначил в заголовке («Современный анимационный дизайн как реинтерпретация традиционных культурных коннотаций на материалах теневого театра»), является реинтерпретация традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра (в объекте) в современном анимационном дизайне китайских мультипликаторов. Правда читателю приходится думать за автора, что речь идет исключительно о творчестве китайских мультипликаторов, что отражено в выборке автором эмпирического материала. Вместе с тем, не совсем ясно, какой именно исторический промежуток существования китайской мультипликации (анимационных фильмов) автор считает современным. В частности, автор упоминает, хотя и слабо атрибутировано, в качестве первого «в моей стране» (видимо в Китае) мультифильма с теневыми марионетками «Чжу Бацзе ест арбуз», имея ввиду, по всей вероятности, короткометражный фильм 猪八戒吃的瓜 1958 г., снятый на Шанхайской студии анимационных фильмов Ван Лаймином и Ван Гучаном (он же «Поросенок ест арбуз», он же «Мистер Свинья ест арбуз»). Следует ли считать исторический период с 1958 г. по текущий 2024 г. современным, автор умалчивает, как и в целом не определяет исторические рубежи существования в Китае мультипликации. Кроме того, как отмечает рецензент, игру теней традиционного китайского теневого театра в принципе можно считать древнейшим в истории человечества прототипом анимации, преодолевшим статику графического изображения художественными средствами. В Европе в лишь в XVI в. получает распространение камера обскура, предполагающая проекцию на экран некоторого изображения, и лишь с изобретением целлулоидной основы для пленки (1888), заканчивается ранняя история европейской анимации, в то время как благодаря традиционному теневому театру раннюю историю китайской анимации можно по аналогии с европейской начинать датировать примерно с I тысячелетия до н. э., ведь основной принцип (проекция изображения на экран) в Древнем Китае уже был известен. В связи с чем рецензент рекомендует автору уточнить хронологические рамки запланированного исследования во избежание разнотений.

В целеполагании исследования автор уточняет, что его интересует построение академической (по все видимости — теоретической) основы, которая открывает новые перспективы для понимания наследия и развития китайской традиционной культуры в современную эпоху, вероятно, как указано в заголовке, на примере теневого театра. Эта цель в представленном исследовании не достигнута в исчерпывающем объеме: из перечисленного в библиографии списка литературы в тексте упомянуты лишь 4 работы китайских ученых. Кроме того, ориентация автора исключительно на китайскую

литературу, заставляет усомниться в достижении автором универсального научного знания в качестве запланированного результата. Для этого необходимо сравнение достижений китайской науки с тематически близким теоретическим опытом российских, европейских и др. ученых. Утверждение автора, что «Взгляды и идеи этой статьи сформированы на основе многолетнего практического опыта автора и углубленного исследования многих документов китайской национальной инфраструктуры знаний» слабо аргументировано: в тексте статьи не представлена «китайская национальная инфраструктура знаний» реинтерпретации традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра в современном анимационном дизайне ни исключительно китайских мультипликаторов, ни в контексте мирового опыта изучения анимационных фильмов. Верится с большим трудом, что упомянутые автором четыре китайских теоретика в достаточной степени релевантно раскрывают «китайскую национальную инфраструктуру знаний». Подобный краткий обзор литературы трудно считать систематическим или аналитическим, поскольку вполне очевидно, что в его основе лежит не комплексная тематическая, а случайная и далеко не полная выборка объектов анализа (научной литературы).

В целом, если исключить из внимания распространенные в тексте многочисленные смысловые повторы о важности анимационного дизайна в духе традиционной китайской культуры, автор частично приблизился к поставленной цели, обозначив отдельные, очевидно наиболее важные области запланированного исследования: наследование добродетелей традиционной культуры, обогащения современной анимации философскими смыслами традиционной культуры, аспект ребрендинга посредством анимации традиционной китайской культуры и, в частности теневого театра, вопросы сохранения культурной идентичности китайской анимационной продукции и связанный с ними аспект конкурентоспособности китайской мультипликации на мировом рынке. Рецензент отмечает, что попытка обозначить различные направления комплексного изучения реинтерпретации традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра в современном анимационном дизайне составляет сильную сторону представленного на рецензирование текста, в отличии от практически не рассмотренных методических вопросов (постановки конкретных задач и разработки методики их решения).

Таким образом, заявленный предмет исследования автором не рассмотрен, но в достаточной степени комплексно проблематизирован. Сама постановка проблемы изучения потенциала анимационного дизайна, исходя из задачи реинтерпретации традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра, достойна теоретического внимания.

Методология исследования опирается, по всей вероятности, на накопленный автором богатый практический опыт. Сопоставление японской культуры анимэ с потенциалом реинтерпретации традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра в современном анимационном дизайне раскрывает существенный эвристический потенциал проблематизированного автором аспекта сохранения и продвижения нематериального культурного наследия традиционной культуры Китая.

Актуальность выбранной темы автор поясняет тем, что анимационные технологии уже используются для сохранения культуры и эстетики теневого кукольного театра, а также новаторской интерпретации классических историй, персонажей и народных обычаяев. Поэтому изучение обозначенной темы имеет как теоретическую, так и практическую значимость.

Научная новизна исследования, заключающаяся в постановке проблемы изучения потенциала реинтерпретации традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра в современном анимационном дизайне, заслуживает теоретического внимания.

Стиль текста, на взгляд рецензента, нуждается в совершенствовании: 1) следует избегать смысловых повторов и слабо аргументированных эмоциональных суждений относительно значимости сохранения традиционной культуры (для пояснения позиции автора о том достаточно заявить один раз); 2) текст нуждается в литературной вычitки носителем русского языка, специализирующемся на искусствоведческом или культурологическом изучении мультипликации (анимации), поскольку встречаются отдельные выражения, затрудняющие прочтение мысли автора (например, «В своем исследовании Ван Сяньюй глубоко исследовал», «и придает анимации глубокое культурное наследие с точки зрения моральных концепций», «нам необходимо глубоко изучить Интеграция традиционного культурного духа», «Это не только шаг вперед в анимационном дизайне, но и практика инновационного использования традиционной культуры, которая продемонстрирует очарование китайской культуры и художественные достижения на мировой арене», «привнести глубокую традиционную культурную коннотацию в современный дизайн анимационного искусства и создать новая эра развития современного анимационного искусства. ситуация...», «избегать формализации [видимо — формализма] и стремиться к гармонии и единству» и др.); 3) не совсем ясен фрагмент текста, посвященный традиционным методам изготовления кукол для театра теней; смысл этого аргумента следует пояснить или вообще оставить этот фрагмент для следующей публикации более практического характера; 4) все аббревиатуры следует обязательно расшифровывать при первом упоминании, а если они встречаются единожды, то их следует избегать; 5) совершенно не ясно назначение фрагмента «(1) Animation design of shadow puppet elements». В целом текст выглядит как плохо отредактированный машинный перевод с другого языка: русский читатель не обязан додумывать за автора достоинства его работы, скрытые плохим переводом.

Структура статьи может быть значительно усовершенствована, особенно учитывая явные языковые затруднения автора. Значительно упростит понимание авторской мысли четкое изложение программы исследования в вводной части статьи (проблема и её актуальность, цель и сопутствующие её достижению научно-познавательные задачи, использованные автором научные методы решения поставленных задач), следование в аналитической части строгой логичной последовательности поставленных задач с промежуточными выводами по итогам решения каждой задачи, обобщение достигнутых результатов в итоговом выводе и раскрывающиеся перспективы дальнейших исследований с опорой на представленный в статье результат.

Библиография, как отмечено выше, задействована в исследования не в полном объеме. Кроме того, цель поиска теоретических («академических») оснований для изучения потенциала реинтерпретации традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра в современном анимационном дизайне требует более тщательного изучения существующих научных подходов с выходом за ограниченные рамки исключительно китайской науки (тем более, что автор ставит амбициозную задачу разработки методики усиления конкурентоспособности китайского анимационного дизайна на международном рынке). Все указанные в библиографии научные труды и источники должны быть упомянуты в тексте статьи. Стиль описания литературы в библиографическом списке нуждается в корректировке с учетом требований редакции и ГОСТа.

Апелляция к оппонентам корректна, но, учитывая методологический характер запланированной публикации, крайне недостаточна. На взгляд рецензента, в авторском анализе научной литературы не хватает акцентов на методологических принципах, которые ему и позволяют уверенно заявлять о возможности и целесообразности реинтерпретации традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра в современном анимационном дизайне.

Статья, безусловно, представляет интерес для читательской аудитории журнала

«Культура и искусство», но автору следует существенно поработать над прозрачностью и логичностью структуры изложения материала и качеством языка его изложения.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет статьи «Современный китайский анимационный дизайн как реинтерпретация традиционных культурных коннотаций на материалах теневого кукольного театра» автор определил самостоятельно: «Объектом исследования является современный анимационный дизайн в Китае и его эволюция на протяжении последних 70 лет. Предметом исследования выступает потенциал реинтерпретации традиционных культурных коннотаций китайского теневого театра в современном анимационном дизайне».

Методология исследования более чем разнообразна и включает сравнительно-исторический, аналитический, описательный и др. методы.

Актуальность статьи необычайно велика, особенно в свете возросшего интереса современного научного сообщества к истории и культуре Востока. Автор подтверждает эту мысль: «Китайская традиционная культура имеет долгую историю и богатое содержание, привлекающее внимание всего мира».

Научная новизна работы также не вызывает сомнений, равно как и ее практическая польза. Исследователь подчеркивает: «Статья стала итогом не только научных исследований автора, но и его многолетнего практического опыта в создании анимационных фильмов, получивших высокую оценку в Китае и за рубежом. Дальнейшие исследования данной проблематики могут быть нацелены на сравнительное изучение различных школ анимации в Китае; анализ особенностей анимационного искусства различных этносов Китая; оценку будущих анимационных фильмов, новаторски интерпретирующих коннотации древней культуры Китая, в том числе теневого кукольного театра». На наш взгляд, научные изыскания автора вполне могут быть продолжены в ряде других исследований.

Перед нами – весьма достойное научное исследование, в котором стиль, структура и содержание полностью соответствуют требованиям, предъявляемым к статьям такого рода. Оно отличается обилием полезной информации и важными выводами. Статья четко и логично выстроена, имеет 3 части: введение, основную часть и выводы (заключение). Исследователь озаглавил каждую часть основного текста: «Интеграция традиционной культуры в анимационном дизайне в разные исторические периоды: (1) Развитие в анимации художественной концепции традиционной китайской живописи тушью; (2) Отображение юмористической стилистики театра теней в анимационном искусстве; (3) Абстрактный стиль этнического оформления в анимационном искусстве; Стратегии и пути синтеза искусства теневого театра с современными анимационными технологиями: (1) Анимационный дизайн теневых кукольных элементов; (2) Инновационные методы использования технологии трехмерных спецэффектов; (3) Современная интерпретация традиционного культурного подтекста».

Остановимся на ряде положительных моментов исследования. Автор дает содержательную характеристику театра теней во введении: «К основному реквизиту театра теней относятся белый полуупрозрачный экран, лампа и плоские тростевые куклы-марионетки. Традиционные методы производства теневых кукол предполагают высокое мастерство в подготовке материала, резьбе, окраске, соединении деталей и окончательной сборке куклы. В качестве исходного материала для теневых кукол

используется коровья или ослиная кожа, которая замачивается, обезвоживается и истончается для достижения однородности и прозрачности. Художники украшают детали изысканными узорами, раскрывающими психологию персонажа и сюжет истории. При окрашивании используются натуральные или синтетические пигменты, длительно сохраняющие яркость. Иногда марионетки дополнительно украшаются лоскутками шелка, благодаря чему тени становятся цветными».

Далее исследователь подробно характеризует источники, в которых содержится информация по изучаемым им вопросам. Статья изобилует рядом подробнейших примеров: « Одним из показательных примеров стал анимационный фильм «Нэчжа: рождение дьявола» (2019), который не только добился большого успеха в прокате, но и оказал влияние на современную культуру Китая. Мифологическое божество защиты Нэчжа 哪吒 почитается в Китае более тысячи лет и является одним из самых грозных и загадочных китайских богов. В фильме этот мифологический персонаж успешно включается в актуальный сюжет, а современные методы визуализации дают новое прочтение традиционным историям. Видоизменение образа Нэчжи и новаторское переосмысление его оружия (Огненный круг Цянькунь 乾坤圈 и Красная лента Хун Тяньлин 混天绫) отражают глубокое понимание создателями фильма традиционной культуры и уважение к ней: золотой цвет круга Цянькунь символизирует достоинство и власть, а красный цвет ленты Хун Тяньлин – страсть и смелость.

Весьма похвально, что автор снабдил работу рядом рисунков: «Работа артистов китайского театра кукол позади экрана во время представления; Кадр из анимационного фильма «Сунь Укун трижды сражается с Бай Гуцзином», производством которого руководил автор статьи» и др.

Библиография исследования обширна, включает основные, по большей части иностранные, источники по теме, оформлена корректно.

Апелляция к оппонентам весьма достаточна и не просто сделана на достойном профессиональном уровне, а уместно говорить о том, что автор вступает с оппонентами в творческое взаимодействие.

Выводы, как мы уже отмечали, сделаны серьезные и обширные, вот лишь часть их них: «В XXI веке анимационная индустрия Китая успешно процветает благодаря развитию политики, капитала и технологий. Ключом к успеху является глубокое изучение традиционной культуры, в том числе ее региональных форм. Междисциплинарный анализ культурного значения теневого кукольного театра и его применения в современном анимационном дизайне доказывает, что синтез элементов теневого кукольного театра и современной анимации усиливает выразительность мультфильмов и успешно транслирует моральные, художественные и технологические ценности. Бережная реинтерпретация культурных коннотаций позволяет сохранить и пропагандировать в образной форме анимационного кино такие традиционные добродетели, как верность, сыновняя почтительность, храбрость, что помогает молодому поколению оценить историческое значение классического культурного наследия. На художественном уровне китайский анимационный дизайн опирается на эстетику традиционного искусства, классику живописи и каллиграфии, юмористическое преподнесение сюжетов, объединяя их в неповторимый визуальный стиль».

На наш взгляд, статья будет иметь большое значение для разнообразной читательской аудитории - художников и иных создателей анимационных фильмов, студентов и педагогов, историков, искусствоведов и т.д., а также всех тех, кого интересуют вопросы искусства и международного культурного сотрудничества.