

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2023.41.33.030

**Китайский анимационный фильм «Принцесса Железный веер»:
начало и перспективы****Литвина Татьяна Владимировна**

Кандидат искусствоведения,
профессор кафедры «Промышленный дизайн»,
Российский государственный художественно-
промышленный университет им. С.Г. Строганова,
125080, Российская Федерация, Москва, Волоколамское ш., 9;
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

Ню Сюэбяо

Аспирант,
Российский государственный художественно-
промышленный университет им. С.Г. Строганова,
125080, Российская Федерация, Москва, Волоколамское ш., 9;
e-mail: 330507761@qq.com

Аннотация

Статья посвящена истории первого китайского анимационного полнометражного фильма «Принцесса Железный веер» (1941). Автор анализирует социально-исторические условия его создания, технологические предпосылки и типы изображений персонажей, демонстрирует сходство литературного первоисточника – классического китайского романа XVI века «Путешествие на Запад» – и анимационной адаптации, а также их радикальное различие. В статье показано, что анимация имеет преимущества перед «фотографическим» кино в изображении символов и метафор, в которых превращаются герои классических литературных произведений. Показано очень китайское видение мира, и, как мы неоднократно подмечаем, китаец смотрит в такое произведение как в зеркало, что-то понимая о себе и окружающем и что-то в своем же восприятии корректируя. 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. В анимационном фильме «Принцесса Железный веер» воплощен как в зеркале тип китайского представления о мире, обществе и человеке. 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.

Для цитирования в научных исследованиях

Литвина Т.В., Ню Сюэбяо. Китайский анимационный фильм «Принцесса Железный веер»: начало и перспективы // Культура и цивилизация. 2023. Том 13. № 5А-6А. С. 247-260. DOI: 10.34670/AR.2023.41.33.030

Ключевые слова

Китайская анимация, «Путешествие на Запад», «Принцесса Железный веер», Уолт Дисней, трикстер, сетевой человек, сетевой мир, китайский менталитет.

Введение

Китайская анимация¹ родилась в 1920-е годы. Первые мультипликационные фильмы, появившиеся в Китае в 1918 г., были американскими и произвели культурный шок. Братья Ван (Ван Лайминг, 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». Авторы – китайские аниматоры, стилистика этих фильмов – евроамериканская. В 1935 г. запускается первый китайский звуковой анимационный фильм «Танец верблюда». После демонстрации в Китае в 1939 г. «Белоснежки и семи гномов», 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 останова. Но после полутора лет напряженной работы он был закончен в 1941 году. Режиссер Ван Лайминг 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» [Вань Гоухун, Сунь У-кун, 1986]. Примечательно, что интегрирующую 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 Лайминг [там же].

¹ Термины «анимация» и «мультипликация» используются автором как синонимы. – Н.С.

Основная часть

Первая анимационная адаптация романа «Путешествие на Запад» оказалась творческим достижением, созданным на основе другого, литературного шедевра, и положила начало процессу создания новых экранизаций. 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 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-ой по 61-ую главы романа У Чэнь-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.

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 экранизацией сюжета из романа и пионерской работой в отношении дизайнера, 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. 1), ряд первоначальных рисунков его лица напоминает маски из той же оперы (илл. 2), 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. 3, 4).

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 оружие – грабли, а глаза постоянно вращаются и бегают как живчики (илл. 5, 6).

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. 7, 8), в отличие от однозначно злого мужа (илл. 9).

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. 10, 11).

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. 12, 13). 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. 14). 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 [Сунь Лицзюнь, 2014, 132].

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 [Лотман, 1978]. 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.

Заключение

Такая мультипликация – 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 несправедливости 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 синолог 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 Бацзе, по своей сущности природное и сверхъестественное 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 корректируя в своем же восприятии. 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 [Маклюэн, www].

Библиография

1. Вань Гоухун. Я и Сунь У-кун. Шаньси, 1986. 178 с.
2. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Семиотика культуры. Труды по знаковым системам X. Тарту, 1978. С. 141-144.
3. Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека. URL: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan-understanding_media.pdf
4. Сунь Лицзюнь (ред.) Словарь анимационного искусства. Пекин, 2014. 656 с.

Chinese Animated Film “Iron Fan Princess”: Beginnings and Prospects

Tat'yana V. Litvina

PhD in Art History,
Professor of the Department of Industrial Design,
Moscow State Stroganov Academy of Design and Applied Arts,
125080, 9, Volokolamskoe h., Moscow, Russian Federation;
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

Niu Xuebiao

Postgraduate,
Moscow State Stroganov Academy of Design and Applied Arts,
125080, 9, Volokolamskoe h., Moscow, Russian Federation;
e-mail: 330507761@qq.com

Abstract

The article deals with the history of the first Chinese animated feature film “Princess Iron Fan” (1941). The author examines the socio-historical conditions of its creation, technological prerequisites and types of character images, demonstrates the similarity of the literary primary source – the classic Chinese novel of the XVI century “Journey to the West” – and the animation adaptation, as well as their radical difference. The article shows that animation has advantages over «photographic» cinema in the depiction of symbols and metaphors in which the heroes of classical literary works turn. There is a very Chinese vision of the world, and, as already mentioned, the Chinese look into such a work as in a mirror, understanding something about themselves and the environment and correcting something in them. In order to feel oneself as existing, one must recognize oneself in another, and in this case, animation acts as such other. And this fact is important not only for the Chinese and even not only for Asians. In the animated film «Princess Iron Fan» is embodied as in a mirror a type of Chinese idea of the world, society and man. The worlds of gods, demons and people, animate and inanimate nature, the world of animals and people, etc. – are not separated by rigid boundaries, but coexist side by side in a struggle and competitive environment and/or in unity.

For citation

Litvina T.V., Niu Xuebiao (2023) Kitaiskii animatsionnyi fil'm «Printsesssa Zheleznyi veer»: nachalo i perspektivy [Chinese Animated Film «Iron Fan Princess»: Beginnings and Prospects]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 13 (5A-6A), pp. 247-260. DOI: 10.34670/AR.2023.41.33.030

Keywords

Chinese animation, «Journey to the West», «Princess Iron Fan», Walt Disney, trickster, network man, network world, Chinese mentality.

References

1. Lotman Yu.M. (1978) O yazyke mul'tiplikatsionnykh fil'sov [On the language of cartoon films]. In: *Semiotika kul'tury. Trudy po znakovym sistemam* [Semiotics of culture. Works on sign systems]. Tartu.
2. McLuhan M. *Ponimanie media. Vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding media. External extensions of a person]. Available at: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan-understanding_media.pdf [Accessed 05/05/2023]
3. Sun Lijun (ed.) (2014) *Dictionary of Animation Art*. Beijing.
4. Wan Guohong (1986) *Me and Sun Wu-kun*. Shanxi.

Приложение



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 1. Сунь У-кун в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: http://img.mp.itc.cn/upload/20170207/bca4c7684dc84bff9cc7370bb356fa35_th.jpeg

Илл. 2. Маски пекинской оперы



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 3. Танский монах в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 4. Танский монах в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 5. Чжу Ба-це в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 6. Чжу Ба-це в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 7. Принцесса Железный веер в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером»

Илл. 8. Принцесса Железный веер в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 9. Быкоголовый Князь демонов в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 10. Пейзаж в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 11. Пейзаж в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 12. Движение в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 13. Движение в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)



Источник: Картинка взята из фильма «Принцесса с железным веером».

Илл. 14. С Храма Земли сносит крышу в мультфильме «Принцесса Железный веер» (1941)