НЮ СЮЭБЯО
Соискатель РГХПУ им. С.Г. Строганова, художник-мультипликатор, КНР
e-mail: 330507761@qq.com

NIU XUEBIAO
Researcher, applicant student of the Stroganov Russian State University of Design and Applied Arts. Animator, China
e-mail: 330507761@qq.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2023_3_3_187_197

КИТАЙСКИЕ АНИМАЦИОННЫЕ ФИЛЬМЫ ПО РОМАНУ «ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЗАПАД» В СВЕТЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ СЕРГЕЯ ЭЙЗЕНШТЕЙНА О ПРИНЦИПАХ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

CHINESE ANIMATED FILMS BASED ON THE NOVEL «JOURNEY TO THE WEST» IN THE LIGHT OF SERGEI EISENSTEIN'S IDEAS ABOUT THE PRINCIPLES OF ANIMATION

Статья посвящена анализу взглядов знаменитого советского кинорежиссера Сергея Эйзенштейна на природу мультипликационного фильма, в связи с которыми рассматриваются особенности китайских анимационных фильмов по сюжетам китайского классического романа «Путешествие на Запад». Показано, что главной проблемой анимации, как и кино в целом, Эйзенштейн считал сочетание мифологических по форме кодов и рационального идейного содержания. Особое внимание в своей неопубликованной статье о творчестве Диснея режиссер уделил образам животных как кодам архаичного ряда, которые использовались древним человеком для описания общества и устройства космоса в целом, что имеет непосредственное отношение к персонажам и сюжетам китайского романа и напрямую отвечает природе анимационного кино.

The article deals with the views of the famous Soviet film director Sergei Eisenstein on the nature of animated film, in connection with which the features of Chinese animated films based on the plots of the Chinese classic novel «Journey to the West» are considered. It is shown that Eisenstein considered the combination of mythological codes and rational ideological content to be the main problem of animation, as well as cinema in general. In his unpublished article about Disney, the director paid special attention to the images of animals as archaic codes, that were used by ancient man to describe society and the structure of the cosmos as a whole, which is directly related to the characters and plots of the Chinese novel and which directly corresponds to the nature of animated cinema.

Ключевые слова: Сергей Эйзенштейн, кино, «Путешествие на Запад», анимация, пралогическое (чувственное) мышление, тотемизм, анимизм, Уолт Дисней, аттрактивность.
Keywords: Sergey Eisenstein, cinema, «Journey to the West», animation, pralogical (sensual) mind, totemism, animism, Walt Disney, attraction.

Роман «Путешествие на Запад» (опубликован в конце XVI в.), авторство которого приписывается У Чэнь-эню, — одно из четырех классических произведений китайской прозы, именуемых «четырьмя жемчужинами», наряду с «Троецарствием» Ло Гуаньчжуна (XIV в.), «Речными заводями» Ши Найаня (XIV–XV вв.) и «Цзин, Пин, Мэй» — «Цветы сливы в золотой вазе» анонимного автора (XVI в.). «Путешествие на Запад» У Чэнь-эня, как его описывают современные авторы в европейских эстетических и жанровых категориях, — плутовской роман, имеющий фантастико-сатирический характер, или роман-эпопея [6, с. 14]. Он состоит из 100 глав, объединенных темой пути и группой персонажей. Этот роман имел богатую предысторию. В его основе лежит реальное событие — паломничество буддийского монаха Сюань-цзана времен династии Тан (618–907 гг.) в Индию за буддийскими сутрами, драгоценными книгами, в надежде получить подлинное изложение основ вероучения. Путешествие монаха в компании с купцами сопровождалось чрезвычайными трудностями и лишениями и проходило через территорию 24 государств. Однако эта реальная и задокументированная история в многочисленных устных пе-

ресказах и версиях очень быстро обрела черты типичного мифологического сюжета о пути к подлинной истине, на котором героям приходится преодолевать множество соблазнов и грозящих им смертью опасностей в качестве наказаний и испытаний — иначе мудрости не обрести. Персонаж Сюань-цзан раздвоился: его стали почитать как святого подвижника и сочинять его жития, а в сказах и представлениях на сцене, в рисунках жанра комиксов и мюзиклах он продолжал быть сказочным персонажем, но вовсе не центральным. Превратившись в фольклорную фигуру, Танский монах обрел и учеников-спутников.

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

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

В настоящей статье задача автора — анализ общего в этих произведениях в свете представлений С. Эйзенштейна о художественной приро-

де анимации. При этом, конечно, надо иметь в виду, что стилистика более ранних мультфильмов часто ближе к диснеевской манере изображения персонажей и приемам традиционной пейзажной живописи (в особенности — в прорисовке фона), а более поздние произведения все чаще приобретают собственно китайскую анимационную стилистику и в то же время все радикальнее вписываются, как это ни парадоксально, в нормы массовой культуры, в которой фольклорный канон сменяется формальностью, а литературные персонажи — клишированными образами. Надо также помнить о том, что интересы автора статьи лежат именно в сфере массового киноискусства анимации, а не в сфере авторского, элитарного кино: об авторской мультипликации искусствоведы пишут достаточно часто, а вот массовый поток обычно остается вне области их профессионального внимания, а меж тем именно массовая культура оказалась мейнстримом в XX столетии.

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

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

Китайская анимация насчитывает целый ряд мультипликационных фильмов на сюжеты «Путешествия на Запад», основные из которых перечислены выше. И действительно: такие персонажи с ярко и художественно воплощенными изобразительными и выразительными образами и сам сюжет путешествия прямо взывают к реализации сюжета в анимационной форме в фильме жанра road movie, что и случилось в XX столетии. Если традиционный кинофильм натуралистичен по определению — там снимается реальный двор, реальные деревья и люди, что радикально меняет и усложняет формы воплощения метафоры и ставит границы воображению зрителя, то анимация, по определению представляющая собой условные изображения и условное движение, для передачи метафоры, столь присущей китайской культуре, и для вовлечения зрительской аудитории, достраивающей предложенные аниматором образы, подходит для творческой интерпретации как нельзя лучше. Конечно, сейчас и в кино исполь-

зуется компьютерная графика, а ранее мифические образы создавались с помощью искусственных конструкций, кукол, грима, масок и накладок, монтажа, ускоренной или замедленной съемки и иных спецэффектов, однако достоверность киноэкранного мира именно как реального виртуала оставалась сомнительной, хотя могла быть и впечатляющей (слово virtual изначально обозначало «настоящий». «подлинный»).

Анимация является «ледяным» средством массовой коммуникации (СМК), если пользоваться определениями канадского медиатеоретика Маршалла Маклюэна. «Горячее средство, — писал он, — это такое средство, которое расширяет одно-единственное чувство до степени "высокой определенности". Высокая определенность — это состояние наполненности данными. Фотография, с визуальной точки зрения, обладает "высокой определенностью". Комикс же — "низкой определенностью", просто потому что он дает очень мало визуальной информации. Телефон является холодным средством коммуникации, или средством с низкой определенностью, так как ухо получает скудное количество информации. Речь тоже является холодным средством с низкой определенностью, поскольку слушателю передается. очень мало, и очень многое ему приходится додумывать самому. С другой стороны, горячие средства коммуникации оставляют аудитории не очень много простора для заполнения или довершения. Горячие средства характеризуются, стало быть, низкой степенью участия аудитории, а холодные — высокой степенью ее участия, или достраивания ею недостающего» [4, с. 27].

СМК может разогреваться или остывать в зависимости от разных обстоятельств. Однако анимация как вид киноискусства, самого по себе «горячего», является очень «холодным»: анимация воздействует на ряд чувств — зрение, слух, вследствие своей условности она обладает низкой степенью определенности и, соответственно, способна глубоко вовлекать зрителя в происходящее на экране или мониторе, вызывать ощущение включенности, инклюзивности, сотворчества. Как справедливо констатирует Т.В. Литвина, человек, находясь внутри виртуальной реальности, является одновременно ее объектом и субъектом [2, с. 32]. Анимация способна практиковать погружение аудитории, как геймеры погружаются в виртуальную реальность компьютерной игры. Конечно, в отличие от геймера, зритель мультипликационного фильма не может изменить действия персонажей или развитие сюжета, однако грамотно выстроенная анимация такого фильма дает близкий эффект. И очень точно искусствовед подме-

чает, что эстетика постмодерна отсылает к эстетике сказочности и театру чудес на новом витке современного развития общества [2, с. 44].

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

Если мир Чарли Чаплина Эйзенштейн назвал «потерянным раем», а мир Диснея — «возвращенным раем» [8], то анимационную вселенную фильмов по сюжетам «Путешествия на Запад» с полным основанием и в духе киноклассика можно было бы назвать «праздником непослушания», тем более, что, как известно, сам Эйзенштейн был большим озорником, склонным к ниспровержению устоявшихся правил и норм и игнорировавшим табуированные темы [1], так что трикстер Сунь У-кун пришелся бы ему по душе.

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

Мир диснеевской анимации как бы мягок и пушист, персонажей хочется гладить рукой, они вызывают умиление, а вот мир китайской анимации совсем не умилителен, он сравнительно резок, выпукл, жёсток и вызывает чувство родного, родного края и родных героев — у китай-

цев, для людей Запада они вполне экзотичны изначально. Однако глобализация, стандартизирующая всю образность и стирающая своеобразие культур, превращает их в нечто принципиально подобное какому-нибудь человеку-пауку, медведю Балу или Шреку с их бесчисленными и менее талантливыми симулякрами. Сегодня, когда глобализирующие процессы сворачиваются, особенно актуальным становится именно национальное своеобразие культур, сохранение его и приумножение.

Любопытно, что, не анализируя китайский культурный код, режиссер попутно замечает, что основа анимационного подхода по своей невещественности, свободной пластичности сравнима с пламенем, при этом так же беспредметна музыка, так же во многих случаях беспредметна поэзия (и тут следует ссылка на Малларме). «Но и сейчас еще на Дальнем Востоке, сталкиваясь с китайским языком, — пишет он, — логист-европеец, педант ответственной точности языка, негодует на это музыкальное подобие многозначно переливающегося смысла в неуловимом значении слов» [8]. Иными словами, в музыке, в поэзии и в звуках китайской речи Эйзенштейн улавливает некую протоплазмическую основу, на которой далее может складываться дизайнерское решение анимации.

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

В мультипликационном фильме все гипертрофированно и в то же время упрощено — и парадоксальным образом становится более захватывающим и аттрактивным, в сравнении с объективной реальностью. Этот эффект по аналогии можно сравнить с гримом: для съемок требуется более яркий грим на лице актрисы, чем для восприятия в повседневной реальности, для сцены он должен быть еще ярче и грубее, что вблизи производит неприятное впечатление, зато со сцены или с экрана выглядит более выразительно. Тут, конечно, всегда встает вопрос о мере условности при экранизации — это напрямую касается анимационных версий любых литературных произведений и, в конце концов, любого мультфильма, поскольку у него всегда есть сценарий, поэтому в любом случает тут всегда «в начале было слово».

Хороший пример приводит тележурналист Н. Пшеницына, анализируя анимационную версию сказки Д. Мамина-Сибиряка «Серая Шейка» [5]: по сравнению с литературным источником, в ней другие завязка и развязка действия, другой облик персонажей, и добавлены новые герои,

изменен сезон года, когда происходят события, они более зрелищны, а тем самым и более аттрактивны, чем в тексте, и таких изменений может потребовать любая экранизация. Вариации этого рода есть и в китайских анимационных фильмах по роману «Путешествие на Запад». Так, образ Сунь У-куна то более человекоподобен, то больше походит на обезьяну, отдельные репризы и повороты сюжета придуманы только для фильмов, их нет в первоисточнике и т.д. — и это в порядке вещей, ибо пластичность, изменение форм есть нормальный принцип анимации.

Отдельного внимания заслуживает разбор типичных для архаичного сознания образов людей в виде животных и очеловеченных зверей. В древности животные символические коды играли очень важную роль в человеческом обществе. Символизируя то или иное качество или вещь, животный код вплетался в целые цепочки кодов, с помощью которых описывалось мироздание в целом и устройство социума в частности. Так, в Китае «месяцы связывались последовательно с крысой, волом, тигром, зайцем, драконом, змеей, лошадью, овцой, обезьяной, петухом, собакой, свиньёй» [7, с. 441] и в разных странах составляют целые «цепи соответствий типа: данное Ж. — растение — страна света — цвет — небесное светило — элемент/стихия — металл — вкус — время года — божество» [7, с. 441].

У европейцев в явном виде эти связи не сохранились и ушли в бессознательное в той или иной мере, в Азии дело обстоит существенно иначе, многие из них считываются до сих пор. Но во всех нас сохранилась потребность анимировать вещи и антропологизировать растения и животных, считает Эйзенштейн. Это наглядно видно у детей, это видно и у взрослого со сложившимся ratio, когда он, к примеру, натыкается на угол стола в темноте и начинает ругать этот стол. И первобытный художник, очевидно, видел мир так же: с тотемистических позиций (человек и зверь составляют единство) и анимистических (всё вокруг одушевлено и обладает сознанием). Предметы очеловечиваются посредством человекоподобной фигуры: лес — лешим, дом — домовым, ибо древние люди судили об окружающем по себе, перенося на предметы и явления свои собственные человеческие свойства и видя их в той или иной степени антропоморфными. Тут Эйзенштейн приводит китайскую притчу «Радость рыб»: как человек может судить о чувствах рыб, не будучи сам рыбой? Только по себе. Еще один пример слитности человека и животного, в данном случае, птицы: индейцы племени бороро, которые считают себя одновременно людьми и красными попугаями, что непостижимо для евро-

пейца с рациональным мышлением и совершенно естественно для того, что Эйзенштейн называет чувственным мышлением.

Следующей ступенью исторического разделения животных и людей стали тотемы (иные исследователи подчеркивают изначальность тотемизма). «Тотем позволяет связать данный человеческий коллектив с данной территорией, настоящее — с прошлым, культурное и социальное — с природным, а также объединить этот коллектив некоторой общей системой норм поведения… Тотемические предки обычно представлены конкретными видами Ж. или особыми зооантропоморфными существами…» [7, с. 442].

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

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

Более высокой аттрактивности достигает произведение, которое способно вызывать синестезические образы, реакцию нескольких органов чувств одновременно, считал Эйзенштейн. Так, музыка может вызывать зрительные образы, вербальный текст — вкусовые ощущения и т.д. В цитируемых тут набросках режиссера есть лишь идея, а концепцию о формировании типа мышления посредством доминирующих средств массовой коммуникации разовьет спустя пару десятков лет уже упоминавшийся Маршалл Маклюэн. С точки зрения последнего, самый древний тип культуры и соответствующий ему тип человека — устный (аудиотактильный), где основную роль играют слух и осязание (контакт), затем с возникновением письменности и особенно книгопечатания — визуальный, книгопечатный человек и, наконец, в электрическую эпоху формируется человек электронной эпохи, человек аудиотактильный, но нового качества [3, 4]. Причем, считая китайцев аудиотактильным типом человека, Маклюэн пророчил именно им большое будущее в новом мире. Канадский медиаспециалист считал, что китайское сознание и бессознательное существенно больше восприимчиво к новым аудиотактильным медиа. Люди Срединного царства остаются людьми уха, поскольку там вследствие использования иероглифической письменности не случилось разрыва семантики и визуальных кодов, как это произошло с европейцами и североамериканцами, поэтому они оказались вполне аудиовизуальными, как того требуют современные СМК. В электронную эпоху все происходит практически одновременно, причина и следствие практически сливаются во времени, и в этом смысле пространство и время упраздняются. Сетевой человек одновременно принимает и посылает разнородную и разнонаправленную информацию, а такой нелинейный способ существования издавна присущ китайцам. Но вернемся к рассуждениям Эйзенштейна о метафоре.

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

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

третья — прибой и т.д. Более того, музыкальное изображение моря посредством одной его черты он считает пошлостью.

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

Список литературы:

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

2. *Литвина Т.В.* Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т.В. Литвина. — 2-е изд., исп. и доп. — Москва: Юрайт, 2018. — 249 с.

3. *Мак-Люэн М.* Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. — Киев: Ника-Центр, 2003 [Электронный ресурс]. — URL: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan%3Dgalaktika_gutenberga.pdf (дата обращения: 02.11.2022).

4. *Маклюэн М.* Понимание медиа: Внешние расширения человека / перевод с английского В. Николаева. — Москва; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. — 464 с.

5. *Пшеницына Н.* Особенности преломления литературного образа в мультипликационном кино [Электронный ресурс]. — URL: https://animator.ru/articles/article.phtml?id=399 (дата обращения: 19.01.2023).

6. *Рогачев А.* Предисловие. «Путешествие на Запад» («Сиюцзы») // У Чэнэнь Путешествие на Запад. Том 1. — «ЭННЕАГОН ПРЕСС», 371 с.

7. *Топоров В.Н.* Животные // Мифы народов мира. Энциклопедия. Том 1. — Москва: Советска энциклопедия, 1991. — С. 440–449.

8. Эйзенштейн Сергей. Дисней. — Музей современного искусства «Гараж». ООО «Ад Маргинем Пресс», 2014 (pdf).