На правах рукописи

Ню Сюэбяо

АНИМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ КЛАССИЧЕСКОГО НАСЛЕДИЯ КУЛЬТУРЫ КИТАЯ (НА ПРИМЕРЕ РОМАНА У ЧЭНЪ-ЭНЯ «ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЗАПАД»)

Специальность 5.10.03. - Виды искусства

(техническая эстетика и дизайн)

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени

кандидата искусствоведения

Москва – 2025

Диссертация выполнена на кафедре промышленного дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова».

Научный руководитель: **Литвина Татьяна Владимировна**
кандидат искусствоведения,
профессор кафедры промышленного дизайна
ФГБОУ ВО «Российский государственный
художественно-промышленный университет
им. С.Г. Строганова»

Официальные оппоненты: **Казакова Наталья Юрьевна**
доктор искусствоведения,
профессор кафедры системного дизайна
ФГБОУ ВО «Российский государственный
Университет им. А.Н. Косыгина (Технологии.
Дизайн. Искусство)»

Решетова Маргарита Владимировна
кандидат искусствоведения,
доцент кафедры рекламы, связей с общественностью
и дизайна Высшая школа креативных индустрий
ФГБОУ ВО «Российский экономический университет
им. Г.В. Плеханова»

Ведущая организация: **ФГБОУ ВО «Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва»**

Защита состоится _____ в _____ часов на заседании Диссертационного совета 24.2.440.01 на базе ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова» по адресу: 125080, Москва, Волоколамское шоссе, д. 9.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке РГХПУ им. С.Г. Строганова и на официальном сайте https://академия-строганова.рф

Просим принять участие в защите диссертации и направить отзыв в двух экземплярах по указанному адресу.

Автореферат разослан «___» _____2025 г.

Ученый секретарь Диссертационного совета,
доктор искусствоведения _____ А.В. Трощинская

Общая характеристика работы

Актуальность темы и краткая характеристика исследования

В последние годы мир оказался на сломе эпох. Если совсем недавно единственной перспективой развития всех стран мира казалась глобализация с ее экономической, политической и культурной интеграцией и неизбежной унификацией, то сегодня как никогда остро встал вопрос о сохранении различных национальных версий развития с их спецификой, внутренней интеграцией собственно нации, конкретных обществ и государств, сохранением традиционных ценностей при поддержании возможности транслировать их новым поколениям страны, а также на мировой арене, и вписывать их в динамику поступательного движения.

За истекшее десятилетие Китай сделал изумивший многих колоссальный рывок в своем развитии. Поразительный прогресс наблюдается не только в политике и экономике Китая, но и в культурной сфере, в том числе в сфере создания анимации[1]. И если экономике КНР и ее политике посвящено немало серьезных научных исследований на разных языках, то в области культуры остается много белых пятен. Однако в период деглобализации возрастает необходимость в сохранении и приумножении культурных ценностей народа при органичном сочетании их с ответом на вызовы времени. Недаром общим местом стало понимание культуры как ненаследуемой памяти общества. Без памяти о прошлом нет понимания настоящего и будущего. Поэтому такая «скучная школьная классика» становится особенно востребованной. И поскольку генетическим, биологическим путем такая память не транслируется, следует особенно потрудиться над ней – и образование, и научные исследования тут станут средствами деятельности такого рода. Проводимое в данной диссертации исследование художественно-изобразительных особенностей анимационных интерпретаций классического наследия культуры Китая в современном медиапространстве – в нашем случае это анимационный дизайн сюжетов китайского классического романа XVI века «Путешествие на Запад» авторства У

[1] Здесь и далее термины «анимация» и «мультипликация» автор использует как синонимы.

Чэнъ-эня – служит именно этим целям. Такова социальная и культурная актуальность избранной темы. Кроме того, существуют и практические потребности развития китайской анимационной индустрии. Художникам-аниматорам и всем их коллегам нужна обоснованная теория для грамотного выстраивания работы, поскольку тактика не менее важна, чем стратегия. Поэтому избранная тема имеет актуальный характер и для непосредственной практики создания и продвижения анимационного дизайна.

Сегодняшний этап эволюции китайской анимации определяется как период трансформации и развития. Это трудный период. Доминирует выпуск анимационных фильмов для детской аудитории средствами упрощенных технологий. Успешными в текущий период были серии анимационных работ по сюжетам классической литературы, в том числе такие мультфильмы, как «Путешествие на Запад: Возвращение Героя», «Нэчжа: Рождение дьявола», «Цзян Цзия», «Белая змея» и др. В истории китайской анимации можно обнаружить, что почти в каждой эпохе наиболее яркими ее представителями являются именно анимационные версии по сюжетам классической литературы, особенно по роману «Путешествие на Запад», который является одним из четырех известных китайских романов, знакомых китайцам с детства.

Роман «Путешествие на Запад» выпущен в свет уже 400 с лишним лет назад. Он впервые опубликован в 1592 г. и до сих пор популярен во всем мире, привлекая читателей из поколения в поколение.

Истории, сложившиеся в XVI столетии в роман, давались в разных интерпретациях: от сцены древней оперы, устных сказов, лубка и живописи до анимации, кино и телевидения, комиксов, онлайн-литературы, драмы и т.д. в XXI веке. Формы и стили преобразования сюжетов с участием любимых героев разнообразны и сложны, что связано с особенностями разных регионов, где рождаются вариации, видов и жанров искусства, в рамках которых создается версия романа, а также с духом времени.

В Китае традиция анимационной интерпретации «Путешествия на Запад» началась в 1940 году. И в каждый период развития анимации в стране наиболее

репрезентативными оказывались именно версии этого романа. Существуют различные формы адаптации романа в Японии, Великобритании, Южной Корее и т.д. С полным основанием можно сказать, что художественные интерпретации романа в совокупности могут рассматриваться как модель кросс-медийной трансформации литературного произведения. Самобытной и динамично развивающейся областью в этом направлении стало анимационное прочтение литературной классики. Научное исследование, проектный подход и обновление такой модели на материале китайской анимации является требованием времени. Систематической теоретической поддержки требует и развитие цифровой анимации, которая стала одной из визуальных основ информационного общества. Интересы зашиты интеллектуальной собственности и развития собственных IP-образов также настоятельно требуют теоретического обеспечения.

Степень научной разработанности темы. Общие проблемы особенностей экранных искусств в своих трудах так или иначе затрагивали А. Базен, Ж. Делез, Ж. Бодрийяр, Кракауэр, Ю.М. Лотман, С.М. Эйзенштейн и многие другие. Вопросами специфики анимации и визуализации в кино в разное время и с разным масштабом и глубиной исследования на русском языке занимались С.М. Эйзенштейн, Ю.М. Лотман, Ю.Н. Тынянов, В.Б. Шкловский, Г.И. Ермилова, Н.А. Симбирцева, С.М. Арутюнян, К.Ю. Игнатов, Ф.В. Шелухин, С.Ю. Штейн и др. На эти же темы, но включая и вопросы анимационной интерпретации литературы, писали такие китайские ученые, как Ван Тункун (王同坤), Линь Цин (林清), Ло Лянцин (罗良清), СунЧжэньхэ (宋贞和), Ся Янь (夏衍), У Шицзя (吴斯佳), Ху Вэньшэн (胡文生), ЦиньЦзюньсян (秦俊香), Цуй Яцзюань (崔亚娟),ЧжанТундао (张同道), ЧжанЦзунвэй (张宗伟), Чжун Чэнсян (仲呈祥),Чжэн Яньлин (郑艳玲), Шао Ян (邵杨), Ян Хуэй (颜慧), Со Ябинь (索亚斌) , Гу Цицзюнь и др.

На английском языке эти темы разрабатывали Стефани Джонс (Stephanie Jones), К.Т. Ким (K.T. Kim), Г. Ясук (G. Jaesuk), Тристан Шоу (Tristan Shaw), С. Макдональд (S. MacDonald), Винцензо де Маси (Vincenzo De Masi) и др.

Целый ряд разработанных этими авторами положений стали аксиоматичными при изучении киновизуализации, мультипликации, на них строятся все дальнейшие изыскания. Некоторым из них посвящены отдельные главы Однако приходится констатировать, что при том, что ныне анимация заняла неожиданно большое и важное место в визуальном пространстве человека и анимационная визуализация оказывается наиболее востребованным современным обществом медиапродуктом, корневые вопросы – в чем специфика анимации, каковы оптимальные способы перевода, трансформации слова в визуальный образ, в чем состоят особенности анимационных адаптаций литературных произведений вообще и классики в частности – остаются малоизученными. Если классическим экранизациям посвящено относительно большее количество публикаций, то проектам анимационных версий литературных произведений – гораздо меньше. Соответственно среди работ по теме мультипликационной адаптации мало трудов относящихся к теме анимационного дизайна по сюжетам романа «Путешествие на Запад». Меж тем все успешные анимационные работы в Китае за последние десять лет – это анимационные проекты по произведениям классической литературы, в частности связанной с мифологией, т.е. той же категории, что и «Путешествие на Запад». Кроме того, в настоящее время китайская анимация находится на стадии трансформации и развития и еще не сформировала характерный национальный художественный стиль. В связи с этим можно сделать вывод о необходимости углубленного изучения этой области в современном медиапространстве. Укрепление чувства национальной идентичности в анимации, признание традиционной национальной культуры на мировом уровне, исследование и развитие национальных традиций в современном медиапространстве, изучение стратегий их продвижения на рынке будет способствовать, в том числе, и ускорению развития китайского анимационного рынка.

Цель диссертационного исследования – на материале анимационных адаптаций романа «Путешествие на Запад» выявить их художественно-изобразительные особенности, отражающие китайские национальные традиции,

миропонимание и идентичность, а также способы интерпретации классического литературного наследия Китая в современном медиапространстве и проектные стратегии его продвижения на рынке.

Для достижения поставленной цели исследования необходимо решение следующих **задач**:

– исследование образных ресурсов романа «Путешествие на Запад», которые позволяют создавать его успешные версии на языке анимационного дизайна;

– определение специфики анимационного дизайна, его атрибутивных свойств и роли в современном информационном обществе и медиапространстве;

– выяснение особенностей визуализации литературных произведений, отличия кино- и анимационных версий;

– выявление отличий китайского аниматографа по сюжетам «Путешествия на Запад» в сравнении с зарубежными анимациями на ту же тему;

– обозначение художественно-изобразительных особенностей анимационных интерпретаций классического наследия культуры Китая, романа «Путешествие на Запад», а также соотношений в них традиций и инноваций, определив, таким образом, художественно-изобразительные особенности, отражающие национальную традицию;

– рассмотрение социокультурного и идеологического восприятия китайских мультфильмов на тему «Путешествия на Запад» в разные периоды эволюции общества и формы их влияния, а также средств воспроизводства национальной идентичности и ее интерпретации в современном медиапространстве;

–анализ современного состояния китайской индустрии анимационного дизайна, китайского рынка анимации и выработка рекомендаций по путям его оптимального развития в контексте информационной среды и коммуникативных аспектов дизайна.

Объект диссертационного исследования – анимационный дизайн комплекса китайских мультипликационных адаптаций сюжетов литературной классики на примере романа «Путешествие на Запад».

Предмет диссертационного исследования– Художественно-образные и изобразительные особенности анимационных интерпретаций романа У Чэнъ-эня «Путешествие на Запад» в современнном медиапространстве.

Хронологические и географические рамки диссертационного исследования определены следующим образом.

Китайский аниматограф Мультипликация Китая прошел несколько периодов своего развития. Это период исследований и экспериментов (1926-1949), период расцвета и спада (1950-1989), период трансформации и развития (1990-настоящее время). Выводы делаются на основе 12 мультфильмов, репрезентативных для каждого периода развития китайского аниматографа. Подробно анализируются три из них. В качестве вспомогательного средства для сравнения привлекается также материал некоторых анимаций, связанных с указанным романом и произведенных в Японии и Великобритании.

Теоретико-методологические основы исследования. В качестве методологической основы диссертационного исследования использовались принципы объективности, историзма, конкретности, комплексности, диалектики, историко-культурологический анализ, семиотические средства. Задействованы традиционные искусствоведческие методы: анализ изображения, включая исследование внешнего облика персонажей, их действий, фонов действия, проектирования сцены, колористики, сравнительный метод, источниковедческий метод и др.

В работе использованы методологические подходы теории монтажа в кино и мультипликации великого советского кинорежиссера и деятеля искусства Сергея Эйзенштейна, теория «горячих» и «холодных» медиа канадского философа Маршалла Маклюэна, а также данные культурологических, семиотических и социологических исследований.

Научная новизна работы

Научная новизна диссертационного исследования состоит в следующем:

– проанализирована основная терминология бытующих в научной литературе определений анимации, экранизации (визуализации) и ее видов, подчеркнуто фундаментальное положение об особой (двойной) условности анимации и тем самым ее большей релевантности сравнительно с кино для воплощения метафоры, символа;

– китайский аниматограф как средство массовой коммуникации исследован в свете теории М. Маклюэна; показано, что он представляет собой «холодное» медиа с очень мощным вовлечением аудитории, при этом, если речь идет об оригинальных источниках, являясь транслятором модели китайской ментальности с ее сетевыми представлениями о мире и человеке, наиболее востребованными в сегодняшнем информационном обществе;

– при сравнительном анализе аниматографической массовой продукции на темы романа «Путешествие на Запад», произведенной в Японии, Великобритании и Китае сделан вывод об аутентичности мультипликационных фильмов КНР;

– на примере трех китайских анимационных фильмов, произведенных в разные эпохи, подробно показана специфика сочетания традиций и инноваций в изобразительных решениях, различие социокультурного и идейного восприятия этих произведений и их героев в разные исторические периоды;

– проанализировано современное состояние китайской анимационной индустрии и предложены пути ее дальнейшего развития.

Теоретическая и практическая значимость работы.

В исследовании сформирована научная база для анализа современного анимационного дизайна Китая в контексте создания кино- и мультипликационных версий на базе классического литературного наследия и процессов продвижения анимационной продукции в системе информационной среды и маркетинга средствами дизайна.

Материалы и выводы диссертации могут быть использованы в образовательных лекциях по анимации для художников-мультипликаторов, медиа-дизайнеров и киноспециалистов других направлений, в организации

производственной работы аниматоров, в работе по развитию индустрии развлечений и развитию «мягкой силы» Китая.

Гипотеза исследования. Исследование художественно-изобразительных особенностей анимационных интерпретаций классического наследия китайской культуры в медиапространстве, отражающих национальную традиционную культуру, миропонимание и самобытность, будет способствовать ускорению процессов развития и инновации китайского анимационного дизайна, а также появления «новой классики» китайской анимации на фоне общей инновации бренда китайского аниматографа. Использование элементов национальной культурной традиции Китая при создании произведений анимации является успешной стратегией развития китайского анимационного дизайна, и будет условием для процветания анимационного рынка.

Положения, выносимые на защиту:

В образах персонажей, фонах и динамике движений героев китайских анимационных фильмов по сюжетам романа «Путешествие на Запад» синтезированы особенности национальной живописи, пекинской оперы, традиции лубочных изображений, традиционная семантика цвета, пластика китайских боевых искусств и творческая фантазия современных авторов, работающих в русле новых технологий;

1. Основные персонажи романа «Путешествия на Запад» являются мифологическими героями, образы которых восходят к архетипам коллективного бессознательного, а действие представляет собой мифологию пути, что обеспечивает возможности их перевода на язык других искусств, причем разных поколений одного народа, разных народов и разных эпох;

2. Как одна из самых успешных на рынке анимации предложена модель комплексного развития китайской индустрии анимационного дизайна, включая создание собственной «мифической вселенной» с культовыми IP-образами поп-культуры, на примере феномена анимационных визуализаций классического литературного произведения «Путешествие на Запад» с организацией цепочек производства и продвижения.

Структура и объем диссертации. Диссертация включает в себя введение, три главы, поделенные на разделы и параграфы, заключение, список литературы на русском, китайском и английском языках, приложение, состоящее из иллюстраций по теме исследования.

Краткое содержание и основные положения исследования

Диссертационное исследование открывается **введением,** в котором определяются актуальность темы, степень разработанности проблемы, избранной в качестве центральной и репрезентативной, объект и предмет исследования, его хронологические и географические рамки, цель и задачи работы. Указаны теоретико-методологические основы исследования, положения, в которых проявляется новизна подходов и результатов автора, а также положения, выносимые на защиту. Сформулированы теоретическая и практическая значимость работы, перечислены основные публикации автора, описана структура диссертации.

Глава 1 «Анимация как художественно-проектный феномен» открывается разделом 1.1. «Анимация и ее дефиниции». Тут приводятся некоторые популярные определения анимации, указывается на целесообразность рассмотрения анимации как художественно-проектной деятельности, отдельного вида искусства, как средства массовой коммуникации, приводятся краткие данные об истории китайского аниматографа, ее периодизации и вариативности задач сегодня. ***Раздел 1.2. «Маршалл Маклюэн и китайский аниматограф в эру "холодных" медиа»*** посвящен рассмотрению сущности китайских анимационных фильмов как вида медиа-дизайна и, как средства массовой коммуникации. Диссертант анализирует китайскую анимацию, используя медиатеорию М.Маклюэна как методологический инструмент. Есть основания заключить, что именно китайский аниматограф представляет собой особенно интересный и перспективный объект исследования, поскольку анимация сама по себе является мощным интегрирующим и вовлекающим средством массовой коммуникации, потенциал которого пока не раскрыт полностью и не осознан концептуально, и поскольку именно китайские мультипликационные фильмы, как можно

предполагать, транслируют ценности нового мира, к которым менталитет носителей китайских культурных кодов оказался наиболее приспособленным и которые отвечают на сегодняшние вызовы времени. Иными словами, форма, способная к сильному вовлечению людей безотносительно к своему содержанию, многократно усиливает свое влияние в случае, когда медиа транслирует и тем самым формирует наиболее востребованные качества – человека новой эпохи – как свое содержание. Возможно, мы видим тот случай, когда особенности национального менталитета, до сих пор представлявшиеся нефункциональными и имеющими только узконациональное значение, обретают прагматическое значение в общемировом поле.

Раздел 1.3. «Проблемы визуализации и анимационных адаптаций: российский и китайский опыт осмысления» включает в себя четыре параграфа.

В §1.3.1. «Визуализация в кино» обсуждается проблема «перевода» вербального материала в визуальный, подчеркивается, что существует невизуальное по своей природе содержание, перечисляются типы визуализации. В китайском кино существуют принципы, которых рекомендуется придерживаться при визуализации литературных произведений, однако сегодня преобладает точка зрения, согласно которой актуальность важнее верности букве. Сделан вывод о том, что назрела потребность в углубленной разработке теории анимационного дизайна, поскольку вариации и разнообразие в трактовке литературных первоисточников необходимы, однако отхождения от оригинала должны быть обоснованными. В ***§1.3.2. «Адаптации романа «Путешествие на Запад» в кино и телевидении»*** отмечается, что волны интереса к классическому китайскому произведению пришлись в XX веке на 20-е, 60-е и 90-е годы. Анализируются исследования кино- и телеадаптаций романа китайскими учеными. Отмечается, что в развитии процесса визуализации наблюдаются увеличение вариативности тем, усложнение персонажей и усиление развлекательности. ***§1.3.3. «Об анимационной адаптации литературных произведений»*** посвящен некоторым принципиальным особенностям мультипликационных проектов, в которых могут меняться фабула и персонажи, однако сохраняется смысл и дух литературного первоисточника.

Анимация в силу своей условности более всего подходит для визуализации фантастики, поскольку по своей природе удваивает условность фантастических литературных текстов. Указан ряд исследований анимационных адаптаций в Китае, сделан вывод о том, что научная разработка теории анимационного дизайна только предстоит. ***§1.3.4. «Китайские исследования по анимационной адаптации романа "Путешествие на Запад"»*** представляет основные научные источники собственно по избранной теме. Указываются достижения исследователей в этой области, выявляются лакуны.

Выводы. Раздел 1.3 посвящен рассмотрению основных проблем в визуализации литературных произведений вообще и в анимационных адаптациях в частности. Исследуются достижения и лакуны в теоретическом изучении этих тем в России и в Китае, имея своим главным предметом научного интереса анимационные версии классического китайского романа «Путешествие на Запад». После изучения большого количества исследований, посвященных выяснению специфики визуализации в кино как таковой, анимации и анимационным версиям литературных оригиналов, автор приходит к выводу о необходимости подробной разработки целостной теории аниматографа и его специфики. Высказаны некоторые суждения о наиболее перспективных направлениях развития новой научной парадигмы.

Глава 2. «Художественные особенности визуальных адаптаций романа У Чэнъ-эня "Путешествие на Запад" в экранных медиа» открывается разделом ***2.1. «Особенности анимационной визуализации сюжетов китайского классического романа "Путешествие на Запад" в Японии и Великобритании»,*** который, в свою очередь, разделен на два параграфа. ***В §2.1.1. «Анимационные адаптации романа "Путешествие на Запад" в Японии»*** отмечается талантливое переосмысление романа в японских репрезентативных мультфильмах, где, однако, характеры персонажей и сами истории стали другими, т.е. знаменитые имена и сюжет пути используются главным образом для создания своих персонажей и сюжетов. В ***§2.1.2. «Анимационная адаптация романа "Путешествие на Запад" в Великобритании»*** на примере рекламного ролика показано, что сегодня можно

говорить о том, что сюжеты и персонажи романа Путешествие на Запад» пока остаются экзотикой для западного восприятия.

Раздел 2.2. «Китайские анимационные фильмы по роману "Путешествие на Запад" в свете представлений Сергея Эйзенштейна о принципах мультипликации» посвящен анализу взглядов С. Эйзенштейна на природу мультипликационного кино, в связи с которыми рассматриваются особенности китайских анимационных фильмов по сюжетам «Путешествия на Запад». Показано, что главной проблемой анимации, как и кино в целом, режиссер считал сочетание мифологических по форме кодов и рационального идейного содержания. Особое внимание в своей неопубликованной статье о творчестве Диснея Эйзенштейн 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 что напрямую отвечает природе современного анимационного дизайна.

Раздел 2.3. «Особенности образных средств в китайских анимационных фильмах по мотивам романа "Путешествие на Запад"» разделен на четыре параграфа.***§2.3.1. «Роман У Чэнъ-эня "Путешествие на Запад" и его ресурсы для анимационных адаптаций»*** посвящен возможностям создания анимационных фильмов, заложенным в указанном литературном произведении. Прослежена эволюция сюжета и указаны главные черты романа. История паломничества в Индию Танского монаха со спутниками за священными сутрами из реальной истории с течением лет и веков превращалась в фольклорные сказы, затем в пьесы, после чего нашла отражение в нескольких авторских романах, классическим из которых стал роман У Чэнъ-эня. И именно сам процесс превращения реальной истории и реальных лиц в легенду, миф, географического перемещения и физического путешествия в метафизический путь персонажей, образ которых восходит к древним архетипам, и сделали роман столь популярным в разные столетия и в разных странах. Выявлены уникальные характеристики романа, которые особенно предрасполагают к его визуализации именно средствами

мультипликации. Автор отмечает важную мысль канадского медиатеоретика М.Маклюэна о востребованности в информационном обществе именно китайского образа мышления с его представлением о сетевом мире и сетевом человеке. ***§2.3.2. «Период исследований и экспериментов: художественно-визуальные проектные особенности мультфильма "Принцесса Железный Веер"»*** посвящен истории первого китайского анимационного полнометражного фильма (1941). Проанализированы социально-исторические условия его создания, технологические предпосылки и типы изображений персонажей, демонстрируется сходство литературного первоисточника и анимационной адаптации, а также их различие. Показано, что анимация имеет преимущества перед «фотографическим» кино в изображении символов и метафор, в которых превращаются герои классических литературных произведений. Автор демонстрирует, при помощи каких художественных средств анимационная версия сюжета романа становится зеркалом китайского менталитета. ***§2.3.3. Период расцвета, упадка и восстановления: художественно-визуальные проектные особенности мультфильма «"Сунь У-кун: переполох в небесных чертогах"»*** открывается кратким введением в социально-исторический контекст, в котором создавался фильм (две серии, 1961, 1964). Произведено подробное сравнение синопсиса, по которому снимался фильм, и его литературной первоосновы с выводом об обоснованности лакун в визуализации, некоторых упрощений, спрямлений и гиперболы в анимации. Проанализирован дизайн персонажей, фонов, их уникальные и традиционные особенности. Отдельное внимание уделено фазовке, прорисовке движения. При ориентации на принципы диснеевского изображения движения тем не менее используется национальный акцент на плавных движениях, характерных для персонажей Пекинской оперы, на китайском танцевальном искусстве, а также китайских боевых искусствах. В ***§2.3.4. «Переходный период развития: художественно-визуальные проектные особенности мультфильма "Царь обезьян: Возвращение героя "»*** автор подмечает, что в этом фильме 2015 г. , в отличие от анимации 1960-х, Сунь У-кун – уже не герой без внутреннего развития, что характерно для персонажей фольклора, но переживающий и обретающий себя

заново герой. Несмотря на бессмертие и способность к волшебным превращениям, он все же оказывается не всесильным: Будда сильнее его. И если прежде как трикстер он был по большей части носителем хаоса, пусть и «тестирующим» прочность порядка, то теперь он однозначно становится носителем порядка, защитником детей, и это отражено в дизайне персонажа. Танский монах благочестив, но являет собой идею непротивления злу насилием, в то время как его маленький ученик мечтает победить зло силою. Поскольку «Царь обезьян: Возвращение героя», основываясь на китайском литературном первоисточнике и цитируя отечественные культурные формы, включая и анимационные, достаточно свободно использует изобразительные формы японской и американской анимации, для международного зрителя они, эти формы, оказываются более узнаваемыми.

Глава 3. «Развитие индустрии анимации в Китае и проектные стратегии продвижения классического литературного наследия в медиапространстве» открывается разделом ***3.1. «Текущие проблемы индустрии дизайна анимации в Китае»,*** разделенным на четыре параграфа. ***В §3.1.1. «Введение»*** предложен краткий обзор социально-исторического и культурно-религиозного контекста, в котором существует сегодня роман «Путешествие на Запад» в Китае и вообще в Азии. В Китае и для китайской диаспоры он зачастую выступает средством национальной идентификации. Автор анализирует ситуацию на рынке анимации Китая. Развиваются идеи о том, что сегодня следует уделить особое внимание контенту, отраслевой политике в целом, связи индустрии анимации с другими отраслями. В ***§3.1.2. «Существующие недостатки в технической сфере дизайна анимации» –*** в тексте указаны узловые проблемные места отрасли: не развиваются собственные высокие технологии и не хватает специалистов этой сферы. В ***§3.1.3. «Ошибки в области вложений в инфраструктуру производства анимационных фильмов»*** диссертант резюмирует, что следует больше вкладывать в «мягкое оборудование»: знания культуры, рабочий персонал, искусствоведческое образование. В ***§3.1.4. «Общественное сознание, аудитория и мультипликация»*** подчеркнуто, что необходимо точно определять возрастную аудиторию

мультипликационных проектов и не сводить ее только к детской. Необходимо сделать анимацию лабораторией для проб и инноваций.

На основании тех установленных фактов, что у сегодняшней аудитории пользуются повышенным спросом визуализации классических литературных произведений, а мультипликация оказывается сферой симулякров, которые в современном мире все чаще и больше определяют развитие базиса общества, как показывает Бодрийяр, изучение создания и продвижения анимации на темы романа «Путешествие на Запад» является актуальным стимулом и для формирования индустрии анимации в целом, и для усиления «мягкой силы» Китая в мире. Эти соображения являются основанием для раздела ***3.2. «Модели проектирования анимационных адаптаций классической литературы»***, который включает четыре параграфа. В ***§3.2.1.«Модель развития Диснейленда»*** подчеркивается значение создания тематических парков развлечений по типу Диснейленда. Предлагается создать аналогичные парки по тематике романа «Путешествие на Запад». В ***§3.2.2. «Модель проектирования продукции IP+ с центром игрушек»*** речь идет об опыте применения в проекте продвижения анимационных фильмов сопутствующих товаров, в данном случае – игрушек. В ***§3.2.3. «Локализация образов аниме IP»*** рекомендуется использовать опыт привязки проекта к местности. ***В §3.2.4. «Концентрированная модель развития отрасли анимационного дизайна на базе аниме»*** утверждается, что после рассмотрения опыта функционирования тематических парков и зон анимации с прилегающими муниципальными образованиями и при использовании сопутствующих товаров в условиях комплексного подхода, сочетая эти направления работы, есть основания открыть парк анимации по «Путешествию на Запад» и тематический парк анимаций по китайским сказкам.

Раздел ***3.3. «Анимационные адаптации классического наследия культуры и китайский рынок анимационного дизайна»*** включает два параграфа. В **§3.3.1**. ***«Мультфильмы на китайском рынке»*** показано, что китайская аудитория смотрящих анимационные проекты расширяется в отношении своего возрастного состава. Китайский рынок мультипликации развивается динамично, хотя и

неровно. Рыночные условия плохо сказываются на художественном уровне работ. Стоит задача сделать рывок в развитии китайской массовой мультипликации высокого художественного уровня. ***В §3.3.2. «Перспективы развития китайской системы анимационного дизайна»*** утверждается, что для Китая оптимальный вариант развития аниматографа – развитие на основе китайских классических литературных произведений и мифологии.

Раздел ***3.4. «Основные принципы продвижения анимационного дизайна в современной интерпретации классического наследия культуры Китая»*** включает два параграфа. В **§3.4.1.** ***«Об улучшении контента»*** автор предлагает ряд путей развития контента, используя опыт создания и проката анимаций, созданных на основе «Путешествия на Запад», вырабатывая целостный культурный бренд Китая, в то же время ища новые художественные формы подачи материала. В ***§3.4.2. «Продвижение анимационной визуализации классического наследия культуры Китая : узловые проблемы» -*** автор указывает, что производственная цепочка должна работать без обрывов. Необходимо создать целостную систему китайской интеллектуальной собственности в области анимации на основе настоящих культовых образов (IP-образов) с их историями. Изучение аудитории и работа над новым аниматографом должны быть тесно связаны. Ускоренная подготовка квалифицированных кадров для анимации – задача сегодня из главных.

Выводы. В разделе 3.4 кратко изложены проблемы индустрии и пути их решения. Предложенная стратегия развития анимационной отрасли Китая состоит в том, чтобы создавать анимационные трансформации на основе китайских классических литературных произведений и мифов для компенсации нехватки сюжетов, построив систему китайской «мифологической вселенной», и тогда китайский анимационный дизайн сможет действительно подняться на новый уровень развития.

Нужно прежде всего улучшить производство контента, создать серию систем IP на основе мифов и классической литературы, организовать трехуровневую производственную цепочку, сформировать безбарьерную связь отраслей и развивать творческие и управленческие кадры специалистов соответствующих областей. Долговременное процветание китайской анимации на национальном рынке закладывает основу для ее дальнейшего закрепления на рынке мировом.

Общие выводы

В диссертации была рассмотрена природа анимации и ее роль в современном обществе и медиапространстве. Были изучены возможности визуализиции (адаптаций) литературных произведений как таковой и анимационных визуализаций в частности. Соискатель также выявил ресурсы романа «Путешествие на Запад», которые сделали возможными и успешными визуализацию этого романа в разные эпохи и в разных странах. Продемонстрированы особенности китайской мультипликации и ее отличия от иностранной анимации в историческом, технологическом, эстетическом аспектах. Выявлены и описаны художественно-изобразительные особенности китайской анимации по роману «Путешествие на Запад», показано конкретное соотношение в них традиций и инноваций, в т.ч. стилизованных изображений реальных объектов Китая и фантастических образов, особенностей традиционных искусств и новейших технологий, эстетических и этических идеалов народа и учета запросов времени, архетипической глубины образности и ее идеологических интерпретаций в разные эпохи. Роман, созданный в XVI столетии на основе фольклорных историй, оказался такой ёмкости, что в 1940-х мог быть представлен в жанре road movie, в 1960-х — в жанре приключений и фантастики, а в 2015 г. — практически как блокбастер (или постмодернистское переосмысление известного сюжета), и без всякого урона материалу первоисточника. Меняются образ героя времени, отношение к религии, к связи учитель/ученик, верховная власть/народ и др. параметры общественного сознания, а материал классического романа, его ресурсы остаются актуальными и востребованными, что говорит о высокой ценности классической китайской литературы в современном медиапространстве и экранных медиа. Речь в нашем случае идет о массовой культуре, и автор демонстрирует, каким образом массовая анимационная продукция может быть носителем гуманистических ценностей.

В работе дан очерк развития китайского рынка анимации, описаны особенности и состояние китайской индустрии мультипликации в современном медиапространстве, на основе анализа создания и продвижения анимаций по

роману «Путешествие на Запад» предложен комплекс рекомендаций в отношении улучшения ситуации в анимационной отрасли производства. Исследование анимационной трансформации «Путешествия на Запад» в определенной степени является репрезентативным для всего кластера мультфильмов Китая, а анимационные визуализации и связанные с ними надежды, проблемы и опасения в некоторой степени одновременно касаются всей темы анимационной адаптации китайской классической литературы.

Теория М. Маклюэна о «горячих» и «холодных» медиа является прекрасной основой для научного анализа индустрии анимационного дизайна. С развитием интерактивных технологий, особенно с продвижением цифровизации, VR и AR, анимационный дизайн не только расширяет свои границы, но и превращает зрителей из пассивных потребителей в соавторов контента. Их взаимодействие с анимацией иногда напрямую влияет на направление ее повествования. Это изменение означает, что каждый может стать создателем и распространителем анимации. Благодаря вмешательству искусственного интеллекта анимационный дизайн стал более персонализированным, способным точно предугадывать потребности пользователей и удовлетворять их эстетические и эмоциональные ожидания. Как следствие, традиционное разграничение между «горячими» и «холодными» медиа размывается, а аудитория получает интерактивный, глубоко сенсорный опыт. Более того, границы между «горячими» и «холодными» медиа уже не являются статичными и неизменными, но продолжают эволюционировать вместе с технологиями обществом.

Научно-технический прогресс, несомненно, открывает безграничные возможности для анимационного дизайна, однако контент-дизайн всегда остается важным ядром анимационного дизайна. Качественный анимационный дизайн должен опираться на национальную культуру, особенно на искусство и образы классической традиционной культуры, которые могут отражать культурные и психологические особенности нации. Он также должен быть инновационным, и адаптировать традицию условиям конкретного времени. Это связано с тем, что

культурные особенности и ценности разных национальностей являются ключевыми факторами, определяющими инновации и развитие.

Анимационный дизайн отражает и по-своему реализует потребность в одушевлении, оживлении всего сущего, оживлении символов, тотемов, метафор и иносказаний, идущих от традиционной культуры и древних пластов сознания.

Анализ особенностей китайских анимационных фильмов позволяет выделить три основных этапа. Период 1940-х годов, когда анимационные фильмы на тему истории играли роль идейных вдохновителей на национально-освободительную борьбу. Период 1960-х годов, который отражает период первого взлета в развитии китайской анимации накануне «культурной революции», когда были открыты новые киностудии, введены в практику новые технологии создания анимации – вырезание из бумаги, технология традиционной китайской живописи тушью, быстро и свободно развивалась тематика анимации, ее жанры и формы. В этот период сформировались и национальные особенности китайской анимации в методах и средствах трактовки движения, с опорой акценты на плавных движениях, характерных для персонажей Пекинской оперы, национального танцевального искусства, а также китайских боевых искусств. Третий период: конец XX и начало XXI века, отличается новым этапом в использовании мотивов традиционной визуальной культуры (колористика, использование характерных элементов грима, львов и драконов как персонажей традиционной культуры, отсыл к пейзажной живописи шаньшуй) в условиях информационного общества, формированием современной индустрии анимации.

Особая роль в рассмотренных проектах принадлежит такому важнейшему инструменту анимационного дизайна как построение стори-борда на основе синопсиса, который в итоге определяет концепцию визуального построения сюжета.

Таким образом, на основании проведенного исследования показано, что у сегодняшней аудитории пользуются повышенным спросом различные виды интерпретации классических литературных произведений, а мультипликация оказывается сферой симулякров, которые в современном мире все чаще и больше

определяют развитие базиса общества, как считает Бодрийяр. Изучение создания и продвижения анимационных визуализаций на темы романа «Путешествие на Запад» является актуальным стимулом и для формирования индустрии анимации в целом, и для усиления «мягкой силы» Китая в мире.

Современная китайская аудитория анимации расширяется в отношении своего возрастного состава. Однако, констатируя подъем в развитии анимации, в Китае, нужно иметь в виду, что сегодня она все же во многом уступает анимации японской и американской. Стоит задача сделать рывок в развитии китайской массовой мультипликации высокого художественного уровня.

Исходя из проанализированных выше отношений промышленного развития и рынка, можно наметить пути развития индустрии анимационных адаптаций классической литературы в следующих четырех аспектах:

1) улучшение производства контента;

2) укрепление производственной цепочки и создание системы зашиты интеллектуальной собственности в анимационной индустрии;

3) точная характеристика рынка при дифференциации аудитории анимации;

4) улучшение качества обучения кадров.

Чтобы анимационный проект имел массовый успех, он должен основываться на широко известном литературном материале. Таким литературным первоисточником и становится произведение «Путешествия на Запад» и некоторые другие, известные в Китае почти всякому с детства. Эти сюжеты уходят своими корнями в мифологию, в мифологическое мышление, т.е. они корреспондируют с коллективным бессознательным народа, с его архетипами. Исследуя модели развития анимационной индустрии вообще и китайской в частности, следует создавать общие производственные цепочки; нужно разработать китайский национальный анимационный бренд; целесообразно выпускать «всевозрастную» высококачественную продукцию и избрать путь оригинальной китайской анимации; внедрять политику поддержки талантов и развивать творческие коллективы.

Очевидна потребность углубления исследований в этой области, которые будут востребованы как для развития китайского анимационного рынка, который в них остро нуждается, так и в масштабе мирового киноискусства и средств массовой коммуникации. Тема актуализируется также тем обстоятельством, что анимация является основой цифровой культурной индустрии, которая стала ведущей областью современной культуры.

В заключение можно сказать, что цель диссертационного исследования достигнута: выявлены художественно-изобразительные особенности, отражающие традиционную культуру народа, его миропонимание, самобытность, а также стратегии интерпретации и продвижения классического наследия культуры Китая в современном медиапространстве и на рынке анимационного дизайна. Разработанные в диссертации подходы не только дают возможности для развития национальной культуры, но и позволят китайской анимации брать новые вершины на пути творчества и инновации, производить новую классику аниматографа и создать собственный, китайский национальный бренд анимации. Это станет прекрасной основой для появления анимационных проектов с яркой национальной спецификой, вписывающихся в общемировой контекст и культуру.

По теме диссертации опубликованы следующие работы:

Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК РФ

1.Ню Сюэбяо. Исследование взаимосвязи между трансформацией анимации на основе классической китайской литературы и развитием индустрии анимации // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. Москва. 2022. - №4, часть 2, С.418-429.

2. Ню Сюэбяо. Маршал Маклюэн и китайский аниматограф в эру «холодных» медиа. // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. Москва. 2023. - № 2, часть2, С.331-339.

3. Ню Сюэбяо. Роман Уч-эня «Путешествие на Запад» и его ресурсы для анимационных адаптаций // Пространство культуры. Дом Бурганова. Москва. 2023. - №3. - С.22-38.

4. Литвина Т. В., Ню Сюэбяо. Китайский анимационный фильм «Принцесса Железный веер»: начало и перспективы // Журнал по культурологии и искусствоведению Культура и цивилизация. Москва. 2023. - Том 19, № 4. С.79-92

5. Ню Сюэбяо. Китайские анимационные фильмы по роману «Путешествие на Запад» в свете представлений Сергея Эйзенштейна о принципах мультипликации // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. Москва. 2023. - №3. часть3. С.187-197.

6. Литвина Т. В., Ню Сюэбяо. Проблемы экранизации и анимационных адаптаций: российский и китайский опыт осмысления // Пространство культуры. Дом Бурганова. Москва. 2023. – Том 19, №3. С.22-38.

7. Ню Сюэбяо. «Остранение» в китайском мультфильме «Нэчжа: Рождение дьявола» в контексте теории инверсии// Журнал по культурологии и искусствоведению Культура и цивилизация Культура и цивилизация. Москва. 2023. - Том 13, № 8А,. С. 41-47.

8. Ню Сюэбяо. Роль технологий виртуальной реальности в создании произведений декоративно-прикладного искусства // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. Москва. 2023. - №4, часть1. С. 403-411.

9. Литвина Т.В., Ню Сюэбяо. Западные и китайские культурные представления в китайском анимационном фильме «Нэчжа: Рождение дьявола» в контексте теории инверсии. // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. Москва. 2025. - №1, часть2.

Публикации в научных рецензируемых журналах:

10. Ню Сюэбяо. О роли телеанимации в Эстетическом воспитании Детей // Россия-Китай Шелковый путь искусства: Перекрестки идей. Москва.2023. - С.214217.

11. Ню Сюэбяо. Стратегия «инверсии» в мультфильме «Нэчжа: Рождение дьявола» // Вестник Сямэньского политехнического института. Сямэнь.2021. - №

29 (6), декабрь. С. 22–26. （论动画片《哪吒之魔童降世》中的对倒策略. 厦门理工大学 学报， 2021. № 29 (6)，декабрь. С.22–26.)

12. Ню Сюэбяо. Между "чувствами" и "предметом": взаимоотношения между объектом и субъектом в живописи тушью в жанре "люди и предметы" // "Мэйшу гуаньча" ("Обозреватель искусства"). Пекин. 2023. - №2. - С. 146 -147. (“心物”离 合间— —水墨人物写生中的主客体关系处理，美术观察，2023 年. 146-147 页.）

13. Ню Сюэбяо. Моушн-графикизуальный дизайн. Изд-во Цзянсу Фэнхуан мэйшу. Цзянсу. 2022. - 153С: ил. 9,875 п. л. (Учебные материалы для университетов).

14. Ню Сюэбяо. Хун Синье. Сюй Хаочэн. Лв Тянюй. Ван Ган. Рен Ган. // Материалы конференции AIP. Распределенные учебные среды смешанной реальности для интерактивного 2022 обучения в области общественного здравоохранения. Тайвань. 2023.- №1. часть 2685. - С. 1210-1216.

15. Ню Сюэбяо. Применение алгоритма передачи стиля на основе искусственного интеллекта для проектирования анимационных спецэффектов // Материалы 2022 года 3-й Международной конференции по искусственному интеллекту и образованию (IC-ICAIE 2022). - Чэнду. 2022. - №9.- С.1411-1416.

16. Ню Сюэбяо. «За пределами экрана: интерактивное расшифровывание повествования с точки зрения теории погружения» //Обзор фильма (журнал Пекинского университета). Гуйчжоу. 2023. - №20, стр. С.12.

手稿专用

牛雪彪

中国文化经典遗产的现代动画设计解读
——以吴承恩《西游记》为例

专业 5.10.3 艺术学

技术美学与设计

学位论文摘要

申请艺术学博士学位

莫斯科-2025

本论文是在“俄罗斯国立工艺美术大学”艺术史与人文学系完成。

科研导师： **利特维娜·塔季扬娜·弗拉基米罗夫娜**

艺术学博士

俄罗斯国立工艺美术大学工业设计系教授

正式评审人：**卡扎科娃·纳塔利娅·尤里耶夫娜**

艺术学博士

俄罗斯国立科西金大学（技术、设计、艺术）系统设计系教授

列舍托娃·玛格丽塔·弗拉基米罗夫娜

艺术学博士

俄罗斯普列汉诺夫经济大学创意产业高等学院广告、公关与设计系副教授

主导单位： **俄罗斯国立莫尔多瓦大学**

论文答辩将于_____ _____时在俄罗斯国立工艺美术大学的学位委员会_____会议上进行，地址：莫斯科，沃洛科拉姆大街 9 号，邮编：125080。

论文可在俄罗斯国立工艺美术大学图书馆及其官方网站 https://академия-строганова.рф 查阅。

诚邀您参加论文答辩，并将书面评审意见（一式两份）寄至指定地址。

论文摘要于 2025 年_____月《_____》日发送。

学位论文答辩委员会学术秘书

艺术学博士_____ A.V.特罗金斯卡娅

总体研究概述

课题的现实意义及研究的简要特征

近年来，世界正处于时代的转折点。不久前，全球化及其带来的经济、政治和文化一体化、不可避免的同质化似乎是各国发展的唯一前景，而今天，如何保存各国具有自身特色的发展模式、促进国家内部整合、社会和国家的具体发展，以及传统价值的传承与传播问题，当前不仅要保留这些传统价值以代代相传，还需要在全球舞台上发扬光大。这些价值观还需融入到全球发展的动态进程中。这些问题变得比以往任何时候都更加尖锐。

过去十年里，中国在发展方面取得了巨大的飞跃。中国不仅在政治和经济领域取得了令人瞩目的进步，在文化领域，尤其是动画创作方面[1]，也展现了卓越的发展。尽管关于中国经济和政治的学术研究已经在多种语言中有了大量的成果，但在文化领域仍存在许多研究空白。然而，随着去全球化进程的推进，保存和丰富民族文化价值的需求变得愈发紧迫，特别是在应对时代挑战时，如何将这些文化价值与现代社会的需求相结合变得尤为重要。如今，人们普遍认识到文化是社会的"非遗传性记忆"，它并不能通过生物遗传延续。如果没有对过去的记忆，就无法理解现在与未来。因此，那些曾被视为“乏味的学校经典”如今显得尤为重要。由于这种记忆无法通过基因或生物途径传递，必须特别努力去保存它，因此有必要在这方面下功夫--教育和学术研究便成为这一过程中不可或缺的手段。

本论文研究了中国文化经典遗产在当代媒体空间中的动画化解读，尤其是分析了中国 16 世纪经典小说《西游记》的动画设计及其艺术表现特征。这一研究正是为了实现这一目的，反映了该主题在社会和文化方面的现实意义。此外，中国动画产业的发展也提出了实际需求。对于动画设计师和他们的同仁来说，建立合理的理论基础以规范工作流程至关重要，因为战术与战略同等重要。因此，本文所选的主题不仅在理论层面上具有重要意义，也对动画设计的实际创作与推广实践具有现实指导意义。

当今中国动画发展的阶段被定义为转型和发展的时期，这是一个充满挑战的阶段。近年来，以经典文学为题材的动画系列作品取得了显著成功，其中包括《西游记之大圣归来》、《哪吒之魔童降世》、《姜子牙》和《白蛇》等作品。在中国动画史上，我们可以发现几乎每个时代最代表性的动画作品，往往都是基于经典文学的故事改编，尤其是中国人从小耳熟能详的四大名著之一的《西游记》。

[1] 在本文中，作者将“动画”和“多元化”这两个术语作为同义词使用。

《西游记》这部小说已经问世四百多年，最早于 1592 年出版，至今仍在全球范围内广受欢迎，吸引了一代又一代的读者。从 16 世纪成书以来，这些故事被赋予了多种不同的诠释方式：从古代戏曲、口头讲述、年画和其他绘画，到 21 世纪的动画、电影、电视、漫画、网络文学、戏剧等多种形式。这些广受喜爱的英雄角色的故事在不同地区、不同艺术门类和风格中被不断演绎和转化，创作出形式多样、复杂多变的作品，这不仅与创作地域的特点有关，也反映了时代的精神和变迁。

中国的《西游记》动画改编传统始于 1940 年，在中国动画发展的各个阶段，最具代表性的作品往往是根据这部小说改编的版本。除此之外，《西游记》还在日本、英国、韩国等多个国家有不同形式的改编作品。可以毫不夸张地说，这部小说的艺术诠释集合，已然成为文学作品跨媒体转化的典范。尤其是在动画领域，对经典文学的改编成为一个独特且蓬勃发展的领域。基于中国动画进行的科学研究、项目化的创作方法以及对这一模式的更新，已经成为时代的需求。而数字动画的发展，也作为信息社会的视觉基础之一，迫切需要系统的理论支持。此外，知识产权保护及自主 IP 形象的开发和发展也亟需理论支持。

课题的学术研究现状

关于影视艺术特点的普遍问题，许多学者在其著作中都有涉及，包括安德烈•巴赞、吉尔•德勒兹、让·鲍德里亚、克拉考尔、尤里•洛特曼、谢尔盖•爱森斯坦等人。在不同的时间和研究深度下，关于动画及其在电影中的视觉化问题，俄语学者如谢尔盖•爱森斯坦、尤里•洛特曼、尤里•特尼亚诺夫、维克托•什克洛夫斯基、盖尔•叶尔米洛娃、娜塔莉亚•辛比尔采娃、谢尔盖•阿鲁秋尼扬、康斯坦丁•伊格纳托夫、费多尔•谢鲁辛、谢尔盖•斯坦等都进行了研究。与此同时，在中国，研究这些主题并涉及动画对文学作品诠释的学者包括王同坤、林清、罗良清、宋贞和、夏衍、吴斯佳、胡文生、秦俊香、崔亚娟、张同道、张宗伟、仲呈祥、郑艳玲、邵杨、颜慧、索亚斌、顾其军等。

在英语中，斯蒂芬妮 •琼斯（Stephanie Jones）、K.T. 金（K.T. Kim）、G. 耶瑟克（G. Jaesuk）、特里斯坦 • 肖（Tristan Shaw）、S. 麦克唐纳（S. MacDonald）、温琴佐 • 德 • 马西（Vincenzo De Masi）等学者对这些主题进行了深入研究。

以上这些学者提出的许多观点已经成为研究电影视觉化和动画的重要基础，所有后续的研究都以此为基础。其中一些观点在不同章节中有详细论述。然而，尽管动画如今在视觉空间中占据了意想不到的重要地位，并成为当代社会最受欢迎的媒体产品之一，一些核心问题仍然未得到充分研究。这些问题包括：动画的特殊性是什么？如何将语言转化为视觉图像的最佳方式是什么？动画改编文学作品，尤其是经典文学作品的特点是什么？相比之下，关于电影视觉化（经典电影改编）的出版物相对较多，而关于文学作品动画版改编的研究则要少得多。因此，涉及《西游记》情节的动画设计研究更是屈指可数。与此同时，过去十年中国所有成功的动画作品，几乎都是基于经典文学作品，尤其是与神话相关的作品，正如《西游记》所属于的这一类别。此外，目前中国动画正处于转型与发展的阶段，还未形成独具特色的民族艺术风格。因此，可以得出结论，深入研究这一领域在当代媒体空间中的表现是非常必要的。通过动画增强民族认同感、在全球范围内推广传统民族文化、研究并发展民族传统在当代媒体中的呈现，以及探索其在市场上的推广策略，这不仅有助于提升中国文化的全球影响力，还将加速中国动画市场的发展。

本论文研究的目的是通过对《西游记》动画改编的艺术和视觉特征，揭示其艺术表现特色，反映中国的民族传统、世界观和文化认同，并探索中国古典文学遗产在现代媒体空间中的视觉诠释方式及其市场推广的策略。

为了实现这一研究目标，需要解决以下任务：

- 探索小说《西游记》的想象力资源，使我们能够用动画设计语言成功地创作《西游记》；

-界定动画设计的特性、属性及其在现代信息社会和媒体空间中的作用；

-探讨文学作品的视觉化特点，分析电影版本与动画版本的差异；

-比较中国动画对《西游记》题材的改编与国外同类动画的不同之处；

-明确《西游记》这一中国经典文化遗产的动画改编的艺术表现特征，分析其中传统与创新的关系，从而确定反映民族传统的艺术特征；

-研究《西游记》为主题的中国动画在社会演变不同阶段的社会文化和意识形态影响，以及这些作品在现代媒体空间中对民族认同的再现和诠释方式；

-分析中国动画设计行业的现状，研究中国动画市场，并提出在信息环境和设计传播方面优化其发展的建议。

本论文研究对象是以《西游记》为例的中国文学经典改编的动画设计集合。

本论文研究的主题——现代媒体空间中吴承恩小说《西游记》动画改编的艺术性、形象性和视觉特征。

论文的时间与地域范围

中国动画的发展经历了几个阶段，包括研究与实验时期（1926 - 1949 年）、繁荣与衰退时期

（1950－1989 年）以及转型与发展时期（1990 年至今）。研究结论基于代表中国动画各个发展阶段的 12 部动画作品，对其中三部作品进行了详细分析。同时，还将日本和英国与《西游记》相关的一些动画作品作为辅助材料进行比较研究。

理论与方法论基础

作为论文研究的方法论基础，采用了客观性、历史性、具体性、复杂性、辩证法、历史和文化分析、符号学手段等原则。此外，本文采用了传统的艺术史研究方法：图象分析法，包括对角色设计、动作设计、场景设计、色彩设计，还采用了比较法、史料研究法等的研究。

论文还借鉴了前苏联伟大的电影导演和艺术大师谢尔盖·爱森斯坦的电影和动画蒙太奇理论、加拿大哲学家马歇尔·麦克卢汉的 “热媒介”和 “冷媒介 ”理论以及文化学、符号学和社会学研究数据等方法论。

论文的学术创新性

本论文的学术创新性体现在以下几点：

- 分析了现有学术文献中关于动画、改编（视觉化）及其不同形式的主要术语，强调了动画特有的双重虚构性，并由此指出，相较于电影，动画在表现隐喻和象征意义方面具有更高的相关性；

- 根据马歇尔·麦克卢汉的理论，研究了作为大众传播媒介的中国动画，表明中国动画是一种强有力的“冷媒介”，能够深度吸引观众；而如果我们谈论的是原始资料，那么动画则是中国思维模式的翻译者，即网络化的世界观和人类观，这在当今信息社会中极为重要；

- 通过对中、日、英三国《西游记》题材动画作品的比较分析，得出中国动画影片的原创性和独特性结论；

通过详细分析不同时期制作的三部中国动画电影，展现了在视觉表现中传统与创新相结合的特点，以及不同历史阶段对这些作品及其角色的社会文化和意识形态认知差异；

对中国动画产业的现状进行了分析，并提出了其未来发展的方向和建议。

论文的理论与实践意义

本研究为分析中国当代动画设计在经典文学遗产改编及其电影与动画化的过程中提供了科学基础，探讨了动画产品在信息环境与市场营销体系中的推广路径。论文的材料与结论可用于为动画设计师、媒体设计师及电影专业人员提供教育讲座，并能为动画师的生产工作、娱乐产业的发展以及中国“软实力”的提升提供参考。

研究假设

对中国文化经典遗产的动画改编在媒体空间中的艺术表现特征进行研究，揭示其反映的民族传统文化、世界观与文化独特性，这将有助于加速中国动画设计的发展与创新过程，推动形成“中国动画新经典”，并在整体创新的背景下提升中国动画品牌形象。将中国民族文化传统元素融入动画创作是中国动画设计发展的成功策略，同时也是动画市场繁荣的基础条件。

论文提出的主要观点：

1. 在《西游记》题材的中国动画电影中，人物形象、背景以及角色动作的动态融合了中国传统绘画、京剧、年画传统、传统色彩语义、中国武术的动作表现以及现代创作者运用新技术的创造性想象。

2. 《西游记》中的主要人物是神话英雄，他们的形象源于集体无意识的原型，故事情节构成了“旅程的神话”，这为其转化为其他艺术形式提供了可能性，能够跨越不同世代、不同民族和不同时代进行演绎。

3. 提出了一种成功的中国动画设计产业综合发展模式，建议通过创建自有的“神话宇宙”，并以流行文化中的标志性 IP 形象为基础，借助《西游记》这部经典文学作品的动画化现象来组织生产链和推广策略，推动中国动画产业的发展。

论文的结构与篇幅：

论文包括引言、三章（每章分为多个小节和段落）、结论、俄文、中文和英文文献目录，以及附录，附录中包含与研究主题相关的插图。

研究的简要内容与主要观点：

论文从引言开始，说明了研究主题的现实意义、研究现状、选题的核心代表性、研究对象与主题、研究的时间和地域范围，以及研究的目标和任务。引言中还指出了研究的理论与方法论基础，作者创新性的方法与成果，及论文中提出的主要观点。阐明了论文的理论与实践意义，并列出了作者的主要发表成果，同时描述了论文的结构。

第一章“动画作为一种艺术设计现象”开篇于第一节“动画及其定义”。其中介绍了一些常见的动画定义，并强调了将动画视为一种艺术设计活动的合理性，认为其是一个独立的艺术门类，也是大众传播的媒介。该节还简要介绍了中国动画发展的历史、其时期划分以及当代的多样化任务。

第一章第二节“马歇尔·麦克卢汉与‘冷媒介’时代的中国动画”探讨了中国动画电影作为一种媒介设计和大众传播手段的本质。作者利用麦克卢汉的媒介理论作为方法论工具分析中国动画。可以得出结论，正是中国动画作为研究对象具有特别的吸引力和前景，因为动画本身是一种强大的整合性和引导性的大众传播工具，其潜力尚未被完全挖掘和系统化。而中国动画电

影，可能正是在传达新时代的价值观，展现中国文化的独特性，并回应当今时代的挑战。

换句话说，动画作为一种强大吸引观众的形式，其影响力不仅在于其内容本身，当其所传播的内容契合新时代所需的核心特质时，其影响力会成倍增强。这可能是中国文化中的某些民族心态特征，在全球范围内从狭隘的民族意义转变为具有实用性的全球意义的一个典型案例。

第一章第三节“视觉化和动画改编的问题：俄罗斯和中国的思考经验”包括四个小节。

在§1.3.1“电影中的视觉化”中，讨论了如何将语言材料“转化”成视觉表现的问题，强调了一些本质上非视觉化的内容，并列举了几种视觉化的类型。中国电影在文学作品的视觉化中有一些推荐遵循的原则，然而，当前主流观点认为，现代性的重要性优先于忠实于原著。结论指出，亟需对动画设计理论进行深入研究，尽管对文学原作的不同解读和多样化处理是必要的，但偏离原作的改编必须有充分的理由。

在§1.3.2“《西游记》的电影与电视改编”中，指出对这一经典中国文学作品的兴趣在 20 世纪的 20 年代、60 年代和 90 年代达到了高潮。分析了中国学者对该小说的影视改编研究，发现视觉化过程中主题的多样性增加，人物形象更加复杂，娱乐性增强。

§1.3.3“关于文学作品的动画改编研究”探讨了动画项目的一些基本特点。在动画中，情节和人物可能会有所改变，但文学原作的意义和精神得以保留。由于动画的虚构特性，它最适合表现幻想类作品，因为它能够强化幻想文学文本中的虚构性。列举了一些关于中国动画改编的研究，并得出结论：动画设计理论的科学研究仍处于起步阶段。

§1.3.4“《西游记》动画改编的中国研究”介绍了与该主题相关的主要学术来源，指出了研究者在该领域的成就和研究空间。

结论：第一章第三节重点讨论了文学作品视觉化的主要问题，特别是动画改编方面的问题。研究了俄罗斯和中国在这些主题的理论研究中的成就与不足，特别是针对《西游记》动画版本的研究。在对大量研究进行分析后，作者认为亟需详细构建动画理论体系，并提出了关于新科学范式发展前景的若干见解。

第二章“吴承恩小说《西游记》在影视媒介中的视觉改编艺术特征”以§2.1“《西游记》在日本和英国的动画改编”开篇，该节又分为两部分。

在§2.1.1“《西游记》在日本的动画改编”中，指出了日本代表性动画对小说的富有才华的重新诠释，尽管人物和故事发生了变化，即这些著名的人物和故事情节主要用于创造新的角色和情节。

§2.1.2“《西游记》在英国的动画改编”中，以一则动画宣传片为例，说明了《西游记》的情节和人物在西方文化的认知中仍然带有异域色彩。

§2.2“从谢尔盖·爱森斯坦的动画原理思想解读根据小说《西游记》改编的中国动画电

影”分析了谢尔盖·爱森斯坦对动画电影本质的看法，并探讨了《西游记》题材中国动画电影的特点。爱森斯坦认为，动画和电影的主要问题是如何结合神话形式的编码和理性内容。特别是在一篇未发表的文章中，爱森斯坦讨论了迪士尼作品中的动物形象作为一种古老的符号，用来描绘社会和宇宙结构，这与《西游记》的角色和情节紧密相关，也符合现代动画设计的本质。

§2.3“根据小说《西游记》改编的中国动画电影中的艺术形象表现特点”分为四个小节。

§2.3.1“吴承恩的《西游记》及其动画改编资源”探讨了该文学作品中可用于动画改编的潜力。描述了情节的发展以及小说的主要特点。唐僧和他随行的徒弟前往印度取经的真实历史，随着时间的推移，逐渐演变为民间故事，随后改编为戏剧，最终成就了吴承恩的经典小说。正是这一从真实历史人物到神话、从地理旅行到角色的形而上旅程的演变，使得小说在不同时代和不同国家中都广受欢迎。文章还指出，该小说的独特特征使其特别适合通过动画进行视觉化。作者引用了加拿大媒介理论家马歇尔· 麦克卢汉的观点，认为在信息社会中，中国的网络世界观和网络人类思维模式尤为重要。

§2.3.2“探索与实验时期：《铁扇公主》的艺术视觉设计特点”介绍了中国第一部动画长片《铁扇公主》（1941 年）的创作历史，分析了其社会历史背景、技术前提及角色形象的类型，展示了文学原作与动画改编的相似与差异。文章指出，动画在表现象征和隐喻方面相比“摄影”电影具有优势，这些象征和隐喻在经典文学作品的角色中得到了体现。作者展示了动画版本如何通过艺术手段反映了中国的民族心态。

§2.3.3“繁荣与衰退时期：《大闹天宫》的艺术视觉设计特点”简要介绍了创作背景（1961 年、1964 年两集）。详细比较了电影情节与其文学基础，得出结论认为某些视觉化的简化与夸张是合理的。分析了角色、背景的设计，以及它们的独特和传统特点。特别关注了角色动作的分步描绘。在借鉴迪士尼的动作描绘原则的同时，也突出了京剧、传统中国舞蹈艺术以及中国武术中人物动作的平滑流畅。

§2.3.4“转型与发展时期：《西游记之大圣归来》的艺术视觉设计特点”指出，与 20 世纪 60 年代的动画不同，2015 年电影中的孙悟空不再是一个没有内在成长的英雄，而是一个经历了自我发现的角色。尽管他拥有不死之身和变幻能力，但他仍然不是全能的，佛祖的力量在他之上。之前，作为诡计多端的角色，孙悟空主要象征混乱，即“测试”秩序的坚固性，而现在他明确成为了秩序的维护者和儿童的保护者，角色设计也反映了这一点。唐僧代表了不以暴力抗恶的理念，而他的年轻徒弟则希望通过力量战胜邪恶。尽管《大圣归来》基于中国文学原作并引用了本土文化形式，包括动画形式，但它在使用日本和美国动画的视觉风格方面也相对自由，因此对国际观众而言，这些视觉形式更加熟悉。

第三章“中国动画产业的发展与经典文学遗产在媒体空间中的推广策略”以§3.1“中国

动画设计产业的现状”开篇，并分为四个小节。

在§3.1.1“导言”中，简要概述了《西游记》在当今中国乃至整个亚洲的社会历史和文化宗教背景。在中国及其海外华人群体中，《西游记》常常作为民族认同的象征。作者分析了中国动画市场的现状，提出应特别关注内容创作、产业政策及动画产业与其他行业的联动性。

在§3.1.2“动画设计技术领域的现存不足”中，指出了行业中的关键问题：自主高科技的发展不足，且缺乏专业人才。

§3.1.3 “动画电影制作基础设施投资中的错误”总结指出，应更多地投资于“软实力”建设，包括文化知识、专业人才以及艺术教育。

在§3.1.4“公众意识、观众与动画”中，强调了应精确划分动画项目的受众群体，不应仅限于儿童观众。动画应成为实验和创新的实验室。

基于当前观众对经典文学作品视觉化需求日益增加，动画作为模拟现实的媒介在现代社会中越来越多地决定了社会的基础发展，正如鲍德里亚所言，研究《西游记》题材动画的创作与推广，对于推动整个动画产业的发展以及增强中国的“软实力”具有重要意义。这一观点构成了**3.2“经典文学改编动画的设计模式”**的基础，本节分为四个小节。

在§3.2.1“迪士尼乐园的发展模式”中，强调了创建类似于迪士尼乐园的主题公园的重要性，建议打造以《西游记》为主题的乐园。

在§3.2.2“以IP+玩具为中心的产品设计模式”中，探讨了通过相关产品（如玩具）推动动画电影项目的成功经验。

§3.2.3“动画IP形象的本土化”建议借鉴将项目与当地文化相结合的经验。

§3.2.4“以动漫为基础的动画设计产业集中发展模式”主张，在借鉴主题公园及相关产业发展经验的基础上，结合综合方法，可以创建以《西游记》和中国民间故事为主题的动画乐园。

3.3“经典文化遗产的动画改编与中国动画设计市场”包括两个小节。

在§3.3.1“中国市场上的动画电影”中，指出中国动画观众的年龄层正在扩大。尽管中国动画市场发展迅速，但不平衡的市场条件对作品的艺术水平产生了负面影响，提出提高中国大众动画的艺术水准是当前的关键任务。

在§3.3.2“中国动画设计体系的发展前景”中，提出中国动画产业最优的发展路径是基于中国经典文学作品和神话进行创作。

§3.4“中国经典文化遗产现代演绎动画设计推广的基本原则”包括两个小节。

在§3.4.1“改善内容制作”中，作者提出了一些发展内容创作的路径，借鉴《西游记》动画创作与发行的经验，形成完整的中国文化品牌，同时探索新的艺术表现形式。

在§3.4.2“推动中国经典文化遗产动画化的关键问题”中，作者指出，生产链条必须保

持连贯，建议在动画领域创建一套完整的知识产权体系，基于标志性的 IP 形象及其故事进行开发。研究观众需求并与新型动画创作紧密结合，同时加快动画人才的培养是当前的首要任务。

结论：第三章总结了动画产业面临的问题及解决途径。提出的中国动画产业发展战略是基于中国经典文学和神话进行动画改编，弥补故事资源的不足，构建中国的“神话宇宙”体系，推动中国动画设计迈上新的发展台阶。

首先需要改善内容创作，基于神话和经典文学创建系列 IP 系统，组织三层生产链，形成行业间无障碍连接，培养创意和管理人才。中国动画在本土市场的长期繁荣将为其在全球市场上的进一步稳固奠定基础。

总结

论文探讨了动画的性质及其在当代社会和媒体空间中的作用。论文研究了文学作品视觉化（改编）的可能性，尤其是动画视觉化的可能性。论文分析了小说《西游记》的资源，这些资源使这部小说在不同时代和不同国家的可视化成为可能并取得成功。中国动画的特点及其与外国动画在历史、技术和美学方面的差异得到了论证。揭示和描述了根据《西游记》小说改编的中国动画的艺术和图像特征，展示了其中传统和创新的具体关联，包括中国真实事物的风格化表现、传统艺术和最新技术的结合，以及民族的美学和伦理理想如何与时代需求相契合。

这部创作于 16 世纪、以民间传说故事为基础的小说，在 20 世纪 40 年代、60 年代和 2015 年分别以公路电影、冒险和奇幻电影的形式呈现。- 在 2015 年，这部电影几乎就是一部大片（或是对经典情节的后现代诠释），而且没有对原始素材造成任何损害。随着时代的变化，社会对英雄形象、宗教信仰、师徒关系、最高权力与人民关系等方面的理解也随之转变，但《西游记》作为经典小说的素材资源始终保持其现实性和需求性，证明了经典中国文学在当代媒体空间和荧屏媒体中的高价值。在我们这里，我们谈论的是大众文化，作者展示了大众动画设计如何成为人文价值的载体。

本文勾勒了中国动画市场的发展脉络，描述了中国动画产业在现代传媒空间中的特征和状态，并在分析根据小说《西游记》改编的动画创作和推广的基础上，提出了一套改善动画制作产业状况的建议。对《西游记》动画化的研究在一定程度上代表了整个中国动画电影集群，而动画视觉化（改编）及相关的希望、问题和关注在一定程度上同时涉及到整个中国古典文学的动画改编话题。

麦克卢汉的“热媒介”和“冷媒介”理论为动画设计产业的科学分析提供了良好的理论基础。随着互动技术的发展，特别是数字化、虚拟现实（VR）和增强现实（AR）的推广，动画设计不仅扩展了边界，还将观众从被动的消费者转变为内容的共同创作者。观众与动画的互动有时直接

影响其叙事方向。这一变化意味着每个人都可能成为动画的创作者和传播者。随着人工智能的介入，动画设计变得更加个性化，能够准确预测用户的需求，满足他们的审美和情感期望。因此，“热”与 “冷”媒介之间的传统区别变得模糊，观众可以获得交互式的深度感官体验。此外，“热”媒介和 “冷”媒介之间的界限不再是一成不变的，而是随着社会技术的发展而不断演变。

科技进步无疑为动画设计开辟了无限可能，但内容设计始终是动画设计的核心。高质量的动画设计应当依托于民族文化，特别是传统文化艺术和形象，反映民族的文化和心理特征。同时，设计必须具有创新性，能够在特定时间条件下对传统进行适应和转化。这是因为不同民族的文化特性和价值观是创新和发展的关键因素。

动画设计反映并以其特有方式实现了对万物生命化的需求，使得传统文化中的象征、图腾、隐喻和寓言焕发新生。分析中国动画电影的特点，可以划分出三个主要发展阶段：1940 年代的历史题材动画，这一时期的作品主要扮演了民族解放斗争的思想启蒙角色；1960 年代的首次高峰期，这一时期恰逢“文革”前夕，中国新建了多家电影制片厂，引入了新的动画制作技术，如剪纸动画和中国水墨动画，同时，动画题材、类型和形式得到快速发展；第三阶段是 20 世纪末至 21 世纪初，在信息社会条件下，这一时期的动画创作广泛运用了传统视觉文化的元素（色彩、京剧脸谱、狮子和龙等传统形象以及山水画等），并形成了现代动画产业。

基于梗概的故事板设计是动画项目的重要阶段之一，它决定了视觉叙事的概念构建。由此可见，不同形式的经典文学作品的解读在当今社会有着极高的需求，动画作为拟像的领域，正如鲍德里亚所说的，在现代世界中越来越多地影响着社会基础的发展。对《西游记》动画改编的研究，不仅有助于推动整个动画产业的发展，还能增强中国在全球范围内的“软实力”。

现代中国动画观众的年龄构成正在不断扩大。然而，在中国动画发展崛起的同时，我们也应该看到，今天的中国动画在很大程度上仍然逊色于日本和美国动画。当务之急是要突破性地发展具有较高艺术水平的中国大众动画。

根据上文分析的产业发展和市场关系，我们可以从以下四个方面勾勒出经典文学改编动画产业的发展路径：

1）改善内容制作；

2）加强生产链建设并建立知识产权保护体系；

3）针对不同的动画观众进行市场细分和精确定位；

4）提高人才培养质量。

要让一个动画项目取得成功，必须以家喻户晓的经典文学作品为基础，比如《西游记》等。这类故事深植于神话和神话思维，与集体无意识和民族原型紧密相连。在探索动画产业的发展

模式时，应构建完善的生产链，打造具有国家级水准的中国动画品牌，创作适合“全年龄段”的高质量原创作品。同时，需要实施人才扶持政策，培养创意团队，走出一条独具特色的中国原创动画之路。

这一领域的研究显然亟需深入，无论是蓬勃发展的中国动漫市场，还是全球电影与大众传播媒体的广泛影响，都对相关研究提出了迫切需求。作为数字文化产业的支柱，动漫已成为当代文化的主导领域，这也正是本课题的现实意义所在。

总之，论文的研究目标已经实现：揭示了反映民族传统文化的艺术和视觉特征、对世界的理解和认同，以及在现代传媒空间和动画设计市场上诠释和弘扬中华文化经典遗产的策略。论文中提出的方法不仅为民族文化的发展提供了机遇，也将使中国动画在创意和创新的道路上迈向新的高度，产生新的动画经典，并创造出自己的、中国的民族动画品牌。这将为具有鲜明民族特色、融入世界语境和文化的动画项目的出现奠定良好的基础。

在俄罗斯联邦高等学术委员会（ВАК РФ）推荐的刊物上发表的文章：

1.牛雪彪. 《基于中国经典文学的动画转化与动画产业发展的关系研究》 // 《装饰艺术与物质空间环境》，俄罗斯国立工艺美术大学学报，莫斯科，2022 年，第 4 期，第二部分，第 418-429 页。

2.牛雪彪. 《马歇尔·麦克卢汉与“冷媒介”时代的中国动画》//《装饰艺术与物质空间环境》，俄罗斯国立工艺美术大学学报，莫斯科，2023 年，第 2 期，第二部分，第 331-339 页。

3.牛雪彪. 《吴承恩小说〈西游记〉及其动画改编资源》//《文化空间》，布尔加诺夫之家，莫斯科，2023 年，第 3 期，第 22-38 页。

4.Литвина Т.В., 牛雪彪.《中国动画电影〈铁扇公主〉：开端与前景》//《文化与文明》杂志，莫斯科，2023 年，第 13 卷，第 5-6A 期，第 245-258 页。

5.牛雪彪. 《谢尔盖·爱森斯坦关于动画原理的观点下的〈西游记〉中国动画电影》 //《装饰艺术与物质空间环境》，俄罗斯国立工艺美术大学学报，莫斯科，2023 年，第 3 期，第三部分，第 187-197 页。

6.Литвина Т.В., 牛雪彪.《影视改编与动画改编问题：俄罗斯与中国的思考经验》//《文化空间》，布尔加诺夫之家，莫斯科，2023 年，第 4 期，第 79-92 页。

7.牛雪彪. 《在对倒理论背景下的中国动画〈哪吒之魔童降世〉中的“陌生化”》 //《文化与文明》杂志，莫斯科，2023 年，第 13 卷，第 8A 期，第 41-47 页。

8.牛雪彪. 《虚拟现实技术在装饰艺术创作中的应用》//《装饰艺术与物质空间环境》，俄

罗斯国立工艺美术大学学报，莫斯科，2023 年，第 4 期，第一部分，第 403-411 页。

9. Литвина Т. В.,牛雪彪. 《中国动画电影〈哪吒之魔童降世〉中的中西文化思辨》//《装饰艺术与主题空间环境》，俄罗斯国立工艺美术大学学报，莫斯科，2025 年，第 1 期，第二部分。

在学术评审期刊上发表的文章：

10. 牛雪彪. 《电视动画在儿童美育中的作用》.《中俄丝绸之路艺术：思想的交汇》，莫斯科，2023 年，第 214-217 页。

11.牛雪彪.论动画片《哪吒之魔童降世》中的对倒策略，厦门理工大学学报，2021 年，第 29 卷，第 6 期，12 月，第 22-26 页。

12.牛雪彪. “心物”离合间——水墨人物写生中的主客体关系处理.美术观察.2023 年，第 146-147 页。

13.牛雪彪.《动态图形视觉设计》.江苏凤凰美术出版社.江苏.2022 年.第 153 页：（大学教材）。

14.牛雪彪.洪鑫烨.徐浩成.吕天宇.王刚.任刚. 《分布式混合现实学习环境在公共卫生教育中的应用》.AIP 会议材料，台湾，2023 年，第 1 期，部分 2685，第 1210-1216 页。

15.牛雪彪.《基于人工智能风格迁移算法的动画特效设计应用》.《2022 年第三届国际人工智能与教育会议论文集》，成都，2022 年，第 9 期，第 1411-1416 页。

16.牛雪彪.《跨越“银幕”：沉浸理论视域下互动性的叙事解码》. 电影评介(北大核心).贵州. 2023.第 20 期，第 12 页。