



Китайская анимация в творчестве братьев Вань

Гу Цицзюнь

УДК 778.5(Китай)

АННОТАЦИЯ

Китайская анимация как одна из значимых анимационных школ в мировой анимации имеет свои особенности, свою поэтику, свой национальный колорит. Ее опыт представляет интерес для национального и мирового искусствоведения, анализа процессов становления и эволюции мировой анимации. Основную роль в зарождении национальной анимационной школы сыграли братья Вань, определившие лицо китайской анимации, разработавшие ее технологическую базу, создавшие студийную систему производства. В статье анализируются эволюция технических приемов, смена тематики в лентах братьев Вань, чье творчество предопределило становление китайской анимационной школы.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

анимация, творчество братьев Вань, китайская анимационная школа, анимационные технологии

¹ Братья Флейшер, Макс и Дейв (Max Fleischer; Dave Fleischer) — американские аниматоры, создавшие одну из старейших студий Америки. В 1916 году запатентовали ротоскоп — устройство, позволяющее использовать фотофазы для создания анимации через проекцию их на стол художника. Это послужило созданию технологии ротоскопной (эклерной) технологии анимации. Главными персонажами фильмов были клоун Ко-Ко, Бетти Буб, морячок Попай, супермен (см.: Кривуля Н.Г. В зеркале времени. Анимация двух Америк. М., 2006. С. 346–420).

В 1896 году, когда в Шанхае состоялся первый кинопоказ, в Китае началось развитие кинематографа. Но анимация пришла на китайские экраны позже, спустя два десятилетия. В 1919 году в Шанхае были показаны сюжеты из американской анимационной серии «Из чернилницы» братьев Флейшеров¹, вызвавшие большой интерес у зрителей полуфеодалного, полуколониального Китая, открывшие китайским художникам путь к искусству ожившего рисунка. Вдохновленные опытом американской анимации, они загорелись идеей создания собственной анимации. Вань Лаймин, один из братьев Вань, в частности, писал: «Когда я первый раз в кинотеатре увидел иностранные рисованные сюжеты, они вызвали у меня душевное потрясение. Я думал, что нарисованные человечки реально живут и двигаются. Мои мечты сбылись! С этого момента анимационные фильмы стали моей большой страстью. Я постоянно покупал билеты в кино и многие фильмы пересматривал много раз, изучая их тайны»².

В 1925 году братья Вань — Лаймин, Гучань, Чаочэн, Дихуань — начинают работать в области анимации, снимать первые китайские анимационные ленты. Они не были режиссерами, но

² Вань Гоухун. Я и Сунь Укун — Шаньси: Изд. литературы и искусства «Бэйюе», 1986. С. 4.

³ Янь Хуэй, Суо Ябинь. История китайского анимационного кино — Пекин: Изд. китайского кино, 2005. С. 10, 253.

с их творчеством связан ранний период в истории китайской анимации, и их снятые анимационные сюжеты оказали большое влияние на развитие национального анимационного искусства. По факту, братья Вань являются основоположниками китайской анимации: они сняли десятки лент, вошедших в золотой фонд китайской анимации. С 1923-го по 1949-й год в Китае было снято почти 55 картин, из них 33 ленты были созданы братьями Вань. И не случайно, этот период в истории китайской анимации получил название — Период братьев Вань³.

Детские годы и первые шаги в искусстве

Страсть к рисованию проявилась у братьев Вань еще с детства, когда они жили в Нанкине, в семье мелкого предпринимателя. По-разному складывалась их творческая судьба. Старший Вань Лаймин, с малых лет любивший рисовать, обучался мастерству, часами простаивая перед окном художника и наблюдая за его работой. В семье не было средств, чтобы пригласить учителя рисования, Лаймин неустанно перерисовывал произведения мастеров древнекитайской живописи, копировал образцы европейского искусства, изучая по ним законы перспективы, композиции. Так, будучи самоучкой, он превращается в профессионального художника, и в 18 лет покидает родной дом, начиная зарабатывать рисованием. В 1919 году он устраивается на должность художника в Шанхайское коммерческое издательство (The Commercial Press, основано в 1897), где иллюстрирует сказки, создает обложки книг, журналов. Параллельно он работает редактором иллюстрированного журнала «Хороший друг» (основан в феврале 1926), печатает свои работы в других журналах, посвященных изобразительному искусству, комиксам, готовит и издает две свои книги «Красота эмоций человека» (1932), «Красота изображения человеческого тела» (1933). Работая иллюстратором и редактором, он самостоятельно изучает историю архитектурных стилей, национального костюма древнего Китая. Впоследствии эти приобретенные знания и опыт окажутся бесценными, когда Вань Лаймин начнет заниматься анимацией.

Братья Вань в 80-е годы, слева направо: Чаочэн, Лаймин, Гучань



Дарования Вань Гучаня, брата-близнеца Лаймина, проявились иначе. В детстве он любил смотреть теневые представления, которые показывала мама на прикроватной москитной сетке, освещенной светом масляной лампы. Кисточка и ножницы были главными его игрушками, и он часами занимался вырезанием фигурок для теневого театра. Вместе с братьями он ставил спектакли для семейного теневого театра по мотивам китайской литературы, тогда его любимыми романами были «Путешествие на Запад» (У Чэнъэнь, XVI век), «Троецарствие» (Ло Гуаньчжун, XIV век). В отличие от Лаймина, Гучань получил классическое художественное образование, поступив в Шанхайскую специальную школу искусства на факультет европейской живописи. После окончания в 1921 году он остается работать на факультете, параллельно работая в Шанхайском университете и на факультете европейской живописи Нанкинской специализированной школы искусства. С 1925 года еще одним местом работы Гучаня становится Шанхайское коммерческое издательство (ШКИ), где работает и его брат Лаймин.

Чаочэн, третий из братьев Вань, также с детства самозабвенно занимался рисованием. Подражая братьям, он рисовал дома, копировал иллюстрации романов «Троецарствие», «Речные заводы» (Ши Найань, XIV век), вырезал персонажи для семейного теневого театра. В 16 лет он поступил в Нанкинскую профессиональную школу искусства на факультет европейской живописи, а потом перешел в Шанхайскую специальную школу восточного искусства, где стал учиться декоративно-прикладному искусству. После учебы он присоединился к братьям, начав работать в ШКИ.

Четвертому брату Дихуаню, который пошел по стопам старших братьев, удается получить начальное художественное образование. В 1922 году он заканчивает Шанхайскую специализированную школу восточного искусства, и его принимают на работу в отдел Шанхайской кинокомпании «Звезда» (основана в марте 1922), где он постигает азы киноискусства. Но отсутствие средств на содержание семьи и желание помочь братьям в анимационном творчестве заставляют Вань Дихуаня покинуть киностудию в 1938 году, и он открывает собственную фотостудию в Шанхае.

От рекламных роликов к художественным лентам

1919 год стал переломным для Вань Лаймина, который всерьез заинтересовался искусством анимации. В то время в Китае не было понимания анимации в ее классическом пред-

ставлении, хотя на экранах показывались европейские и американские мультфильмы. Пытаясь разобраться в секретах оживающего рисунка, Вань Лаймин написал немало писем европейским и американским аниматорам, но ответов не было. Вспоминая то время, он писал: «У нас было страстное желание заниматься искусством, которое побуждало нас изучать технологию анимации с тем же усилием, что раньше прилагали мы к изучению рисования. Мы решили посвятить свою жизнь созданию китайской анимации, чтобы прославить родину и добиться признания китайской анимации и в других странах. Но в том времени в Китае не только везде показывали голливудские фильмы об убийствах и ужасах, но и технология создания анимации была монополизирована Америкой. Поэтому путь к постижению анимации, который я с братьями выбрал, с самого начала был очень тернистым»⁴.

⁴ Вань Гоухун. Я и Сунь Укун — Шаньси: Изд. литературы и искусства «Бэйюэ», 1986. С. 40.

Экономя на всем, братья Вань все-таки смогли собрать деньги на покупку старой камеры. Остальное оборудование (для съемки, проявки пленки) они сделали своими руками. Экспериментируя с техникой съемки и мультдвижением, братья Вань организовали съемочную площадку в маленькой беседке. Чтобы понять основы анимационного движения, они обращались к разным оптическим устройствам: к китайскому фонарю со скачущими лошадьми, практике моделирования теневого театра, к кунчжу⁵, юле с фазами рисунков, принципам работы волшебного фонаря. Они даже нарисовали на страницах старой книги фазы движения кошки, догоняющей мышку, пытаясь при их пролистывании добиться эффекта оживления. В итоге эти поиски привели к оптимальному результату: в конце 1921 года братья Вань нашли все-таки способ создания анимации, в основе которого лежала технология съемки кадр за кадром. На их опыты обратили внимание и в отделе кино ШКИ, что в некоторой степени ускорило разработку технологического процесса анимационной съемки.

⁵ Дьябло — игрушка для жонглирования в форме двух конусов, соединенных между собой вершинами. В процессе игры она вращается, бросается и ловится посредством веревки, которая проходит между вершинами конусов и привязана к двум палкам, удерживаемым в руках играющего. Игрушка первоначально возникла в Китае примерно в XII веке. — Прим. авт.

В 1922 году ШКИ участвовало в производстве созданной Шу Чжэньдуном⁶ печатной машинки для китайского языка, и необходимо было снять рекламный ролик с целью ее продвижения на рынке. Зная, что братья Вань экспериментируют с анимацией, дирекция ШКИ попросила их снять короткий рекламный ролик. Так, после ряда проб и ошибок, братья Вань представили в 1925 году анимационный рекламный ролик «Печатная машинка Шу Чжэньдуна для китайского языка». И хотя эта работа была не слишком удачной, она стала их первым опытом в анимации и важным шагом в освоении новой профессии.

⁶ Шу Чжэньдун — инженер Шанхайского коммерческого издательства (ШКИ), создал в 1919 году первую практическую печатную машинку для китайского языка, в 1922 году он получил на нее патент и право продажи на рынке. — Прим. авт.

За два последующих года братья Вань сняли еще два анимационных рекламных ролика — «Газированная вода И-Ли» (1925), «Глютамин натрия» (1926). Так начался творческий путь братьев Вань в анимационном искусстве.

Значительную роль в творческом пути братьев Вань на прищипе анимации сыграла и киностудия «Великая стена», созданная в 1921 году молодыми китайскими эмигрантами, чтобы снимать и популяризировать китайские фильмы среди зарубежной аудитории. В 1924 году она обосновалась в Шанхае. Директор студии и режиссер Мэй Сюэчоу, сам начинавший кинокарьеру со съемок анимационных фильмов, пригласил братьев Вань на работу в студию, чья концепция производства фильмов основывалась на методике съемки флейшеровских лент. И в 1926 году Вань Лаймин и Мэй Сюэчоу, выступившие в каче-

стве режиссеров, и Вань Дихуань как аниматор приступили к съемкам фильма «Переполюх в студии художника». Эта удачная лента длительностью 12 минут вышла на экран в 1927 году. По аналогии с флейшеровскими лентами, в ней соединяются игра реального актера (роль художника сыграл Вань Гучань) и рисованный



«Переполюх в студии художника», реж. Вань Лаймин, Мэй Сюэчоу, 1926

образ. По своим изобразительным свойствам, анимационному движению и придуманным рисованным трюкам этот фильм оказался концептуально намного сложнее первых рекламных роликов братьев Вань.

Во время съемки возникали и проблемы. Например, в сцене драки рисованного персонажа с художником: при наложении анимационного изображения на фон в кадре появлялось движение фотографических элементов — стола, стульев, часов, которые должны были оставаться статичными и не обладать динамикой. Решение нашлось в смене технологии и применении целлулоида. Братья Вань стали использовать не марионетку человека, а рисовать фазы его движения на целлулоиде, который в процессе съемки накладывали на фотофон. В результате совмещения рисованный персонаж оказался «вмонтированным» в реальную среду. Несомненно, Мэй Сюэчоу рассказал братьям

Вань о целлулоидной технологии, сведения о которой получил, обучаясь в Америке у братьев Флейшеров. Он использовал эту технологию в своих ранних фильмах, знал о ней и один из братьев — Вань Дихуань, который работал в свое время с Мэй Сюэчоу. В целом использование целлулоидной технологии позволило добиться выразительного эффекта в фильме «Переполох в студии художника», и эта работа стала первой игровой лентой братьев Вань. Как писал Дж. Э. Райт: «Анимация в ее современном понимании началась в Китае с деятельности четырех братьев Вань. С 1926 года, когда был снят их первый фильм «Переполох в студии художника», и до начала войны с Японией их можно было считать единственными представителями китайской анимации»⁷. Этот фильм вызвал множество откликов, а братья Вань получили признание как режиссеры анимации.

В 1928-м и 1930-м годах братья Вань сняли еще два фильма «Резня в городе Цзинань» (Мэй Сюэчоу, Вань Гучань) и «Проделки бумажного человечка», также сделанные по образцу американской анимации, но эти фильмы, к сожалению, не сохранились. Фильм «Проделки бумажного человечка» стал важным этапом в творчестве братьев Вань. Как отмечал Вань Лаймин: «Когда этот забавный мультфильм показывали в кинотеатре в зале много раз раздавались возгласы удивления и одобрительные восклицания. Они перемежались с бурным смехом. Благодаря живой реакции зрителей во время показа владельцы кинокомпании поняли, что мультфильм может принести прибыль. Они стали относиться к нам с особым вниманием»⁸.

Освоение звуковых технологий

В 1930-х годах китайские кинематографисты начали осваивать звук, первые опыты были предприняты в области игрового кино. Китайский кинематограф испытывал в это время давление со стороны европейского и американского кино, и производство фильмов находилось под контролем иностранного капитала. Создание звуковой анимации было неизбежно и для развития национального аниматографа. Как отмечал Вань Лаймин: «Если наша анимация хочет развиваться в будущем, то обязательно должна решить проблему с освоением звука, цвета и качественного изображения. Оставаясь немой, анимация не будет востребована рынком»⁹. Вновь наступила пора экспериментов, теперь со звуком. В итоге братья Вань нашли фото-звукозаписывающую студию, хотя имеющееся на ней оборудование и методика записи звука были много хуже, чем магнитная звукозапись, применяемая в то время на студиях

⁷ Райт Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / пер. с англ. М.Л. Теракопьян / под ред. В.М. Монетова. М.: ГИТР, 2006. С. 45.

⁸ Вань Гоухун. Я и Сунь Укун — Шаньси: Изд. литературы и искусства «Бэйюэ», 1986. С. 53.

⁹ Там же. С. 76.

Европы и Америки, и в 1935 году сняли по заказу киностудии «Звезда» первый китайский звуковой мультфильм «Танец верблюда». Его сюжет основывался на басне Эзопа. Картина была комической, но несла в себе скрытый смысл. С этого фильма началась звуковая эпоха в китайской анимации.

В 1930-е годы Китай был оккупирован Японией¹⁰. Китайский народ встал на свою защиту, была развернута агитационно-патриотическая работа. Художники создавали произведения, призванные поднять боевой дух народа в противостоянии японской оккупации. Братья Вань отложили коммерческие проекты и занялись выпуском агитационно-пропагандистских лент. Уже зимой 1932 года они выпустили фильм «Соотечественники, скорее пробуждайтесь!», где анимационное изображение дополнялось в кадре призывами и лозунгами. Возникая на экране и сменяя друг друга, эти плакаты постепенно увеличивались в размере, заполняя все внутрикадровое пространство. Следующая их лента патриотического содержания «Полное единодушие» вышла через год. Если предыдущая работа была создана в жанре фильма-плаката, то в новой ленте братья Вань обратились к сатирико-карикатурной графике и иносказательной манере. Фильм «Кровавые деньги», снятый в 1934 году по сценарию кинокомпании «Звезда», тоже был патриотическим. Метафорическая визуализация фантазий главной героини, реализованная средствами анимации, стала основой сюжета. Фильм призывал встать всех в боевые ряды и объявить войну японским товарам.

В 1930-е годы братья Вань создали целый ряд агитационно-пропагандистских лент, среди которых «Собака-шпион» (1931), «Печальная история нации» (1933) и «Мода» (1936). На ленте «Собака-шпион» братья Вань работали и как художники и как аниматоры, а ее режиссером был Чжэн Сяоцю. Фильм игровой, но содержал анимационные эпизоды. В отличие от ранее снятых немых агитационно-пропагандистских фильмов, «Печальная история нации» и «Мода» были звуковыми и снимались в кинокомпании «Звезда». Лента «Печальная история нации» получила

¹⁰ Началом японо-китайской войны китайские историки считают 18 сентября 1931 года, когда произошел Мукденский инцидент. После подрыва железной дороги Япония захватила и аннексировала Манчжурию. Японо-китайская война, по мнению китайских историков, длилась с 1931 по 1945 год. — *Прим. авт.*

«Печальная история нации», реж. братья Вань, 1933



призы Министерства внутренних дел и Министерства образования Китайской Республики, став первым мультфильмом, удостоенным награды. В конце 1937 года братья Вань приехали в Ухань и начали работать на китайской киностудии, сняв до конца 1939 года серию сюжетов для циклов «Военные лозунги против Японии» (5 сюжетов) и «Популярные китайские военные песни» (3 сюжета из 7). В 1938 году, после падения Уханя, Вань Чаочэн, младший из братьев, переехал в Чунцин, где самостоятельно снял первый в истории Китая кукольный фильм «Ван Лоуву идет в армию».

От первого полнометражного фильма к созданию китайской анимационной школы

1939 год принес новые открытия в области анимационного творчества. Спустя два года после премьеры в США, в Шанхае состоялся показ первого американского полнометражного анимационного фильма «Белоснежка и семь гномов» (1937). У китайских зрителей он имел невероятный успех, собрав большие кассовые сборы. А уже в 1940 году, в связи с растущей коммерческой привлекательностью анимации, китайская объединенная кинокомпания «Синьхуа» (основана в 1934) пригласила братьев Вань для съемок фильма «Принцесса с железным веером». В сентябре 1941 года он вышел на экраны и стал первым китайским полнометражным мультфильмом, произведенным в Азии. В основе его сюжета история, взятая из древнего классического романа «Путешествие на Запад», где рассказывается о путешествии царя обезьян Сунь Укуна, мудреца Тансэна, получеловека-полусвиньи Чжу Бацзе, монаха Ша Сэна и белого коня-дракона, которое они совершили по Шелковому пути в древнюю Индию в поисках буддийских сутр. В фильме это путешествие приводит персонажей к Огненной горе, но они не знают, как ее преодолеть. Тогда мудрец Тансэн рассказывает, что у Принцессы железного веера есть то, что может потушить любой огонь, — волшебный веер. И все дальнейшие события фильма повествуют о том, как путешественники прикладывают все усилия, чтобы заполучить этот заветный веер.

Фильм «Принцесса с железным веером» явился важной вехой не только в творчестве братьев Вань, но и стал итогом раннего периода развития китайской анимации. Эта лента продемонстрировала зрелое мастерство режиссеров, их самобытный стиль, в основе которого лежало обращение к образам национального искусства, в первую очередь к произведениям маньхуа¹¹. Работая над образным строем фильма, братья Вань

¹¹ Маньхуа — китайские комиксы. Они развивались медленно и как самостоятельный вид искусства стали определяться с конца XIV века. Самый характерный стиль «маньхуа» представлен обычно шаржами, наследующими традицию более древних сатирических портретов. — *Прим. авт.*

изучили классическое китайское искусство, успешно принесли на экран образцы китайской пейзажной живописи. Их персонажи, хотя внешне и напоминавшие образы китайской оперы, по характеру движения и конструкции во многом все-таки ориентировались на американские модели.

Братья Вань рассматривали анимацию в первую очередь как изобразительное искусство в движении, поэтому в фильме доминировала отточенность линий, а стиль народного рисунка, гравюры по дереву привнесли в образы персонажей особые черты. Персонаж принцессы был решен в традициях сценического образа женщины-военачальника, разработанного в китайском традиционном театре, в игровых фильмах в жанре «уся»¹², получивших популярность в Китае в 1930-е годы. Образ принцессы является носителем традиционной морали и этики, соответствующих духу конфуцианства. Образ Мудреца также создан в соответствии с классической конфуцианской традицией: умудренный опытом и погруженный в размышления, он постоянно настаивает спутников, хотя порой кажется, что его длительные беседы их утомляют. Образ Чжу Бацзе создан в соответствии с его классическим изображением в маньхуа: в книжных иллюстрациях это большая голова свиньи с длинными ушами, свисающими на упитанное человеческое тело. По характеру он смешон и наивен, порой ленив и глуповат, но не лишен обаяния и доброты. Не обдумывая свои поступки, он постоянно рвется в драку с принцессой и буйволом-монстром, желая силой получить веер. Образ Сунь Укуна напоминает по пластике и пропорциям Микки Мауса: большая голова, запоминающиеся глаза, тонкие пластичные ноги и руки, маленькое подвижное тело. Однако режиссерам удалось включить в изображение Сунь Укуна национальные черты, характерные для этого героя в Пекинской опере, кукольном и теневом театрах. Его мимическая маска полностью соответствует классическому гриму актеров Пекинской оперы.

Тем не менее, национальный колорит, присутствие деталей и черт, свойственных традиционному китайскому искусству, не уводят облик персонажей и фон изображения от европейской живописи. Это придает внутреннюю неоднородность художественному решению фильма. Плоские двухмерные персонажи, чьи образы не обладают светотеневой проработкой, проецируются на пространственные фоны, созданные с учетом прямой перспективой. Поэтому, хотя на творчество братьев Вань и оказали существенное влияние диснеевские мультфильмы, они все-таки стремились к созданию персонажей и дизайну

¹² Приключенческий жанр китайского фэнтези с демонстрацией восточных единоборств. — Прим. авт.



«Принцесса с железным веером», реж. братья Вань, 1941

¹³ В оккупированном Шанхае было крайне опасно высказывать подобную мысль, однако метафорический протест мог быть воспринят вполне позитивно зрителями. — Прим. авт.

движения чисто китайского национального характера и колорита. Их анимационные работы имеют особый китайский киноязык, национальную эстетику. Прибегали братья Вань в этой работе и к метафоре. Мудрец и его ученики укротили быка-дьявола и потушили огонь. Этим братья Вань давали понять, что китайский народ способен победить японских захватчиков, освободить Китай¹³. Лента «Принцесса с железным веером» имеет статус национального искусства, показав, что с начала 1940-х годов китайская анимация достигла высокого уровня как в области экранной поэтики, так и в техническом воплощении рисованных образов в пространстве экрана. Вполне конкурентоспособной была она и на международном кинорынке. В 1941 году Китайская акционерная кинокомпания начала ее прокат в Японии, Гонконге, Малайзии, Индонезии. Фильм пользовался популярностью, но через некоторое время японская военная цензура запретила его показ, усмотрев в сюжете антияпонскую направленность.

Завершая анализ раннего этапа развития китайской анимации, необходимо отметить, что он проходил под влиянием американской анимации, это проявлялось не только в характере анимационного движения в фильме и в конструировании персонажей, но и в национальной идентичности избираемых тем. Изучая американский опыт, китайские режиссеры обращались к богатой традициям национальной культуре, и это позволило сформировать национальный колорит, особенности и характер китайской анимации, которые также подкреплялись национальными сюжетами и тематикой, взятыми из фольклора и литературы. И то, что со второй половины 1930-х годов в китайской анимации начинает развиваться метафорическая образность и иносказательная форма, привносит в построение сюжетов особую глубину повествования. Следует также подчеркнуть, что творчество братьев Вань, которые на тот момент были ведущими режиссерами анимации, снявшими первые китайские анимационные фильмы, принесло популярность

этому виду экранного искусства не только в Китае, но и за его пределами. Братья Вань заложили основы киноязыка, отражающего национальные особенности китайской анимации, перенесли на экран фольклорные образы, близкие по духу китайскому народу. Их работы наполнены мудростью, поэтикой и мелодичностью, которые свойственны китайскому языку. Для них характерны как обращение к истокам народной традиции и образность метафорического языка, народного юмора с его гиперболизмом и иронией, так и комедийная проработка различных анимационных форм. Именно набор этих компонентов в фильмах братьев Вань и стал основой для становления «китайской анимационной школы».

ЛИТЕРАТУРА

1. Вань Гоухун. Я и Сунь Укун. — Шанси: Изд. литературы и искусства «Бэйюе», 1986. — С. 4-76 [книга издана на китайском языке; авторский перевод].
2. Инь Фуцзюнь. Исследование анимационных фильмов и авторов первой партии // Киноискусство, № 1 (312), 2007. — С. 146-150 [статья издана на китайском языке; авторский перевод].
3. Янь Хуэй, Суо Ябинь. История китайского анимационного кино. — Пекин: Изд. китайского кино, 2005. — С. 10-253 [книга издана на китайском языке; авторский перевод].
4. Райт Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / пер. с англ. М.Л. Теракопьян / под ред. В.М. Монетова. — М.: ГИТР, 2006. — С. 44-45.
5. Кривуля Н.Г. В зеркале времени. Анимация двух Америк. — М.: Амелист, 2006. С. 346-420.

REFERENCES

1. Van Goukhun. Ya i Sun Ukun — Shansi [I and Wukong Sun]. — Izd. literatury i iskusstva "Beiyue", 1986. — P. 4-76.
2. In Futszyun. Issledovaniye animatsionnykh filmov i avtorov pervoy partii [Textual Research of the First Batch of Chinese Animation and Their Authors] // Kinoiskusstvo, № 1 (312), 2007. — P. 146-150.
3. Yan Khuey, Suo Yabin. Istoriya kitayskogo animatsionnogo kino [History of Chinese Animated Film. — Beijing.] — Pekin: Izd. kitayskogo kino, 2005. — P. 10-253.
4. Rayt Dzhin Enn. Animatsiya ot A do Ya. Ot stsenariya do zritelya [Animation Writing and Development from Script Development to Pitch Amsterdam (etc.)] / per. s angl. M.L. Terakopyan / pod red. V.M. Monetova. — M.: GITR, 2006. — P. 44-45.
5. Krivulya N.G. V zerkale vremeni. Animatsiya dvukh Amerik [In the mirror of time. Animation of two Americas]. — M.: Ametist, 2006. — P. 346-420.

Chinese Animation in Wan brothers' Creative Work

Gu Qijun

Post-Graduate student, VGIK

UDC 778.5И(Китай)

ABSTRACT: Chinese animation is one of the most important animation schools in this field, developing on the national identity features and poetics. Its experience often turns out to be the center of attention of Chinese researchers, but it presents interest to the world of art for the analysis of processes of formation and evolution of the world animation. Therefore, in this article the main attention is paid to the origins and the early period in the development of Chinese Animation School.

The author distinguishes several stages in the early period of Chinese animation. The main role in the process of formation of Chinese Animation School was played by brothers Wan, who defined the face of Chinese animation, developed its technological base, created a studio system of production. The process of animation development and career of brothers Wan are discussed in the context of historical and cultural changes, that took place in China in the early 20th century. The author analyses in detail the evolution of techniques, the change of subject in the works of the brothers Wan, who started with short-length films, and created their first full-length animated movie. Its appearance was a significant step on the way of the development of Chinese Animation School, so the author draws special attention to it.

The appeal of brothers Wan to national culture, on the basis of which they tried to build the identity of Chinese Animation School, played an important role in their creation. The appeal to national artistic traditions determined the vector of development of Chinese animation in the following periods.

KEY WORDS: animation, creation of brothers Wan, Chinese Animation School, animation techniques