

## Художественная и научная фантастика как компонент индустрии культуры КНР

Хуан Ичэн

Учреждение образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», Минск

В современном Китае художественная и научная фантастика выступают в качестве важного компонента индустрии культуры. Элементы фантастики обнаруживаются в таких жанрах китайского кинематографа, как уся и сянься. Уся представляет собой «кино боевых искусств» (киноленты «Крадущийся тигр, затаившийся дракон», «Дом летающих кинжалов», «Братство», «Зов героев», «Тень клинков»). Фильмы жанра сянься, снятые в последние годы («Раскрашенная кожа», «Фреска», «Царь обезьян», «Легенда о демонической кошке», «Блуждающая Земля»), демонстрируют выход китайского фантастического кинематографа на новый качественный уровень. Отдельный жанр китайского фантастического кино – психоаналитический триллер («Удушье», «Призрачная любовь», «Куколка», «Смертельные пряди», «Брак», «Дом, который не умрет никогда»). Увлечение фантастикой присуще некоторым молодежным субкультурам Китая – ролевики, азеркины, косплееры. Ролевики разыгрывают роли героев литературных произведений многих известных авторов. Их представления могут продолжаться несколько дней. Азеркины стремятся сопоставить себя с каким-либо мифическим или легендарным персонажем. Молодые поклонники косплея желают перевоплощаться в необычных фантастических героев. В XXI столетии в Поднебесной бурно развивается сфера научной фантастики, которая оказывается весьма прибыльной отраслью китайской индустрии культуры.

**Ключевые слова:** индустрия культуры, кинематограф, Китай, молодежные субкультуры, наука, фантастика.

(Искусство и культура. – 2022. – № 3(47). – С. 30–34)

## Fiction and Science Fiction as a Component of the Culture Industry in China

Huan Ichen

Education Establishment “Belarusian State University of Culture and Arts”, Minsk

In modern China, fiction and science fiction are an important component of the culture industry. Elements of science fiction can be found in such genres of Chinese cinema as wuxia and xianxia. Wuxia is a “martial arts movie” (“Crouching Tiger Hidden Dragon”, “House of Flying Daggers”, “Brotherhood”, “Call of Heroes”, “Shadow of the Blades”). Xianxia films made in recent years (“Painted Skin”, “Fresco”, “Monkey King”, “Legend of the Demon Cat”, “Wandering Earth”) show the entry of Chinese fantasy cinema onto a new quality level. A separate genre of Chinese fiction cinema is the psychoanalytical thriller (“Choke”, “Ghost Love”, “Dolly”, “Death Strands”, “Marriage”, “The House That Never Dies”). The fascination with fantasy is inherent in some of China’s youth subcultures – cosplayers, otherkin. Cosplayers act out the roles of characters from the literary works of many famous authors. Their performances can last several days. Otherkins seek to match themselves with some mythical or legendary character. Young cosplayers wish to reincarnate into unusual fantasy heroes. In the 21st century in China, the field of science fiction is booming, which proves to be a very lucrative branch of the Chinese culture industry.

**Key words:** culture industry, cinema, China, youth subcultures, science, fiction.

(Art and Cultur. – 2022. – № 3(47). – P. 30–34)

В первой четверти XXI века наметилась тенденция бурного развития индустрии культуры, связанной с жанром фантастики, которая представлена литературой, кинематографом, играми, модой и т.п. В 1980–1990-е гг. со словом «фантастика» было связано незначительное количество видов искусства.

С провозглашением политики реформ и открытости китайцы стали интенсивно контактировать с внешним миром, благодаря чему в КНР появилось большое количество произведений в жанре фантастики. К тому же этому способствовали некоторые нормативно-правовые акты правительства КНР.

Адрес для корреспонденции: e-mail: jokerhyc@gmail.com – Хуан Ичэн

Так, «Мнениями Китайского государственного управления кино и Китайской ассоциации науки и технологий» прописывались меры поддержки жанра фантастики, творческого и производственного процессов, в том числе в области спецэффектов, проката кинофильмов и подготовки необходимых специалистов этого жанра.

Цель статьи – показать сферы проявления художественной и научной фантастики как одной из составляющих индустрии культуры Китая.

**Элементы фантастики в кинематографическом жанре уся.** В стремительно развивающемся современном китайском кино, как полагает Сюй Дие, одним из популярнейших жанров является жанр уся, художественные приемы которого даже часто заимствуются в голливудских фантастических картинах [1]. Слово «уся» в китайском языке означает «благородный воин». Киноленты в этом жанре часто называют «кино боевых искусств». В европейском кинематографе аналогией являются фильмы плаща и шпаги с характерным представлением об истории, в которую можно включить авантурный сюжет с интригами, погонями, чудесными спасениями в последний момент и, разумеется, поединками на мечах. В уся максимально ценится не сама постановка боевых сцен, но больше всего постановка боев как поражающих воображение балетов, создающихся специально на камеру. В Китае даже возникла уникальная профессия экшен-хореографа-кинематографиста, воплощающего на экране боевые сцены, подобно шоу из голливудского мюзикла. Ведущие экшен-хореографы в совершенстве владеют искусством съемки и монтажа и создают собственные фильмы, наряду с постановкой боев в картинах других режиссеров.

Киноленты жанра уся снимаются в основном совместно с кинорежиссерами Гонконга. Так, в 1999 г. режиссером Энг Ли был снят фильм «Крадущийся тигр, затаившийся дракон». В первой четверти XXI столетия известный китайский режиссер Чжан Имоу снял такие киноленты, как «Герой» (2002), «Дом летающих кинжалов» (2004) [2]. Среди наиболее знаменитых уся последнего времени – дилогия «Братство», а также уся-вестерн Бенни Чана «Зов героев» (2016), «Тень клинков» режиссера Лю Яна. Современные китайские кинорежиссеры начали создавать кинофильмы в жанре уся с уникальным изобразительным решением в стиле монохромной живописи тушью.

**Фантастические фильмы сянься.** Нередко в действие уся пробираются мистические персонажи – лисы-оборотни, колдуны, демоны, живые мертвецы, – и тогда фильм, и без того

далекий от реализма, превращается в фэнтези и именуется сянься. Фильмы этого жанра появились впервые в КНР в 2009 г., когда Гордон Чан, опытный мастер экшена из Гонконга, соединил в фильме «Раскрашенная кожа» эффектные боевые сцены с фантазийным сюжетом, основанным на рассказе Пу Сунлина про лису-оборотня, которая мечтает быть человеком. Несмотря на купюры, сделанные китайскими цензорами, фильм стал хитом в прокате КНР. Талантливый режиссер продолжил свои эксперименты в картине «Фреска» (2011), заявленной как сиквел «Раскрашенной кожи», но потом превратившейся в самостоятельный фильм. Также эта лента, вдохновленная историями Пу Сунлина, повествует о наивном школяре, прошедшем сквозь древнюю фреску на стене монастыря и оказавшемся в мире, населенном исключительно женщинами неземной красоты.

К числу наиболее успешных сянься относится «Раскрашенная кожа 2» (2012), вошедшая в тройку самых кассовых фильмов года. Поставленная режиссером с китайского материка Уэршанем, эта картина отличалась сочетанием юмора, хоррора и мелодрамы, а также неожиданным эротизмом. Гонконгские режиссеры Сой Чэнь и Цуй Харк запустили на материке две популярные франшизы – «Царь обезьян» и «Детектив Ди» соответственно.

Самой успешной картиной в жанре сянься последних лет стала китайско-японская кинолента «Легенда о демонической кошке» режиссера Чэнь Кайгэ (2017). Работа художников и операторской команды в этой ленте – уровень классического Голливуда или итальянского кино середины XX в., когда для съемок возвели Древний Рим почти в натуральную величину. Здесь построили древнюю китайскую столицу Чанъань, потратив на это пять лет и 200 млн долларов. После съемок в грандиозной декорации открылся туристический аттракцион.

Новую эру в китайском сянься в 2019 г. открыл фильм «Блуждающая Земля», повествующая о спасении нашей планеты. Картина вышла на экраны в феврале 2019 г. и за 90 дней проката собрала в континентальном Китае почти 4,66 млрд юаней. Кинолента, по мнению Цзин Ту, стала безальтернативным лидером всех времен по кассовым сборам и показала жителям Поднебесной принципиально новый уровень китайского фантастического кинематографа [3, с. 38].

**Фантастика в китайских психоаналитических триллерах.** Интерес к фантазии в китайском обществе органично вписывается в общую тенденцию бурного развития

киноиндустрии КНР. Эта интеллектуально емкая отрасль в последнее время задает потребительские тренды в сфере развлечений и становится одной из важных точек роста китайской экономики. Свыше сотни хорроров и триллеров каждый год выпускается в Китае. Половина из них выходит в кинотеатрах, остальные – распространяются через интернет.

Вначале китайские хоррормейкеры строили свои фильмы по сюжетной формуле, напоминающей мультфильмы про Скуби-Ду: в первой части картины возникает монстр и всех пугает, а в конце дается рациональное объяснение. Но с каждым разом эти «научные» объяснения становились все более примитивными. Вскоре китайские режиссеры обнаружили, что на цензоров магически действует появление на экране психоаналитика, который объясняет, что на самом деле привидений не существует, а то, что вы видели, есть проекция вашего бессознательного. Эта фраза давала кинематографистам индульгенцию на показ самых невероятных фантастических кинолент. Так родился китайский психоаналитический триллер. Его основоположником стал режиссер Чжан Бинцзянь, который в своем дебютном фильме «Удушье» (2005) размыл грань между реальностью и галлюцинациями героя, уверенного, что он убил свою жену, и ввел в действие старую даму-психоаналитика, пытающуюся разобраться, что произошло на самом деле. Тем временем популярность психоанализа в китайском обществе росла. Китайский средний класс, находящийся в условиях стремительных социальных изменений и жесточайшей конкуренции, все более подвергался стрессам, неврозам и депрессиям. Поскольку именно средний класс и является главным потребителем кино, вскоре выяснилось, что психоаналитические мотивы способны сами по себе обеспечить успех фильма без всяких монстров.

В результате в Китае произошел расцвет психоанализа в кино, сопоставимый лишь с аналогичным бумом в американском кино 40-х годов прошлого века. Персонажи, страдающие расщеплением личности, амнезией и разнообразными неврозами, густо населяют китайские триллеры и хорроры, такие как «Кошмар» режиссера Германа Яу (2012), «Призрачная любовь» – Тина Ляня (2012), «Куколка» – Цю Чуцзи (2013), «Смертельные пряди» – Чжоу Сяои и Чжоу Сяоси (2013), «Великий гипнотизер» – Лэсте Чэня (2014) и др. Послабление цензуры в последнее время в части демонстрации сверхъестественных существ и событий, по мнению российского

искусствоведа Г.Д. Паксютова, актуализировало создание фильмов по мотивам готических историй о привидениях, начало которым было положено в материковом Китае фильмами «Брак» режиссера Тэна Хуатао (2007) и «Дом, который не умрет никогда» – Рэймонда Ипа (2014) [4, с. 153].

**Увлечение фантастикой в ролевых играх.** Авторы литературных произведений в жанре фантастики создают свой остроумный, юмористический, гротескный и абсурдный художественный стиль, опирающийся на нетрадиционное культурное мышление и литературные интерпретации. Нередко они разрушают творческие традиции, подрывают классику, тем самым способствуя изменению и расширению эстетической системы. Фантазия даже породила в молодежной среде Китая субкультуру ролевиков (почитателей ролевых игр), заимствованную у молодого поколения США. Данное молодежное увлечение получило широкое распространение в Америке в 1960-е гг. Так называемые ролевые игры предлагались молодежи в качестве метода психологической реабилитации, но очень скоро они переросли первоначальную задумку, ибо спустя некоторое время в молодежной среде родилось решение провести игру по книге Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец». Тогда и началось распространение ролевых игр по всему миру.

В Китае в период «культурной революции» эта субкультура не могла развиваться. Стремительная ее динамика обусловлена политикой реформ и открытости. Поколению Z ролевые игры, считает Бао Чанг, помогали жить, вырваться из обыденности будней, рождали сладкий трепет в душе. Юноши и девушки читали все фантастические произведения Толкиена, Говарда, Гаррисона, Хайнлайна, Пу Сунлина и др. Даже в самых безнадежных книгах они отыскивали зерна для своей фантазии и домысливали несказанное, ненаписанное, непридуманное [5]. Нередко фантастическое произведение задевало в молодой душе какие-то особые струны. Читатель отказывался от всех остальных книг и посвящал себя единственной, порой даже сам начинал писать в жанре фантастики. Фантастическая литература вносит в креативную индустрию Китая примерно 2 млрд юаней.

Ролевая игра по излюбленному произведению не просто позволяла молодым читателям продлить пространство книги, дочитанной, перечитанной и выученной наизусть. Главное, что она помогала им почувствовать себя равным автору и его художественным образам. Ролевики занимаются организацией

и проведением игр – как по Толкиену, так и по произведениям других авторов. Их можно условно подразделить на мечемашцев, которые приходят в основном ради того, чтобы помахать разнообразным оружием, и мастеров – собственно тех, кто игры организует. Группа участников в костюмах и с игрушечным оружием собирается где-нибудь в лесу, парке и там, согласно сюжету, придуманному мастером, распределяют роли. Игры проводятся по книгам, историческим эпохам или по придуманной мастером ситуации. Они могут длиться от нескольких часов до нескольких дней. За это время их участники проживают целую жизнь или даже несколько – жизнь героя или предателя, короля, менестреля или воина. Сценария в ролевых играх не бывает. Сюжет представляет собой только вводную информацию и более или менее определенные задачи для игроков, команд или отдельных лиц. От игрока требуются не только соответствующий костюм, прическа и аксессуары, но и правильность поведения (манеры держать себя, жестикаляции и речи).

Атрибутика ролевиков происходит от предметов, изображенных в литературных произведениях, по которым проводятся игры. Для книги Толкиена, например, популярны «магические» кольца и разнообразные кулоны, браслеты из бисера (заимствованные из субкультуры хиппи), головные повязки, удобные в применении на тренировках и в полевых условиях.

**Перевоплощения азеркинов и косплееров.** Сопоставляют себя с каким-либо мифическим или легендарным персонажем приверженцы молодежного формирования азеркинов (иных). Такое перевоплощение они объясняют проделками реинкарнации, либо тем, что в их человеческом теле находится душа другого существа, ссылаются на предков или символические метафоры. Данное молодежное объединение выросло из сетевого сообщества «Эльфов». Его субъекты находят друг друга по интернету.

Под влиянием европейской и японской фантастики в молодежной среде КНР популярностью пользуется сообщество молодых людей косплей, которое как бы является зеркалом увлечений китайского молодого поколения. Термин «косплей» в молодежный дискурс в 1984 г. ввел японский журналист Такахаси. Он образовался от аббревиации словосочетания *costume play*, что переводится как «костюмированная игра». Это молодежное увлечение возникло на волне всеобщего интереса к научной фантастике, фэнтези и стимпанку, которые возбуждают наибольший

интерес к перевоплощению в необычных героев: мутантов, космонавтов, ученых, инопланетян и др. Поклонников этих литературных жанров со временем становится все больше.

В качестве образов для перевоплощения китайские косплееры выбирают ярких запоминающихся персонажей, обладающих какими-то характерными чертами в поведении, имеющих оригинальную внешность, одежду. Среди них немало персонажей, принадлежащих к мифологии Китая. Но подавляющее большинство составляют герои современных мобильных игр или сериалов. В качестве примера можно назвать интернет-игру «Second Life». Число пользователей, зарегистрировавшихся в ней, составляет более 13 млн и продолжает расти. Ежедневно регистрируется 12–15 тыс. новых пользователей аккаунтов [6, с. 37]. Технический прогресс, повлекший колоссальное улучшение компьютерной графики, повысил интерес молодежи к воплощению образов игровых персонажей. На Комик-Коне Китая часто встречаются Ведьмаки, Йенниферы, Цири и др. В Инстаграме они выкладывают фото, на которых живых людей подчас трудно отличить от виртуальных героев.

Молодые поклонники косплея, участвующие в ролевых играх «Coser», обычно делают или покупают костюмы и реквизит для персонажа. С помощью костюмов, грима, жестов, поведения, языка и других выражений в реальной среде воспроизводят тех виртуальных персонажей и роли, которые им нравятся. Участвуя в ролевых играх косплея, они не используют свои настоящие имена, а только имя косплея («CN»).

В последнее десятилетие популярность субкультуры косплей среди китайской молодежи существенно выросла. По мнению Ван Цзяна и Хоу Вэньхуэя, условия для увеличения приверженцев косплея создают быстрая популярность китайского интернета, влияние японской и европейской анимации, а также бурное развитие местной анимации [7]. Источником их вдохновения являются кино и сериалы, компьютерные комиксы, книги, аниме и манго. В городах КНР организовываются фан-выставки и фестивали. Так, в апреле ежегодно проводится международный фестиваль анимации в Ханчжоу, в мае – карнавал косплея, в июле – Золотой дракон. Все это масштабные фестивали косплея в Китае, способствующие его популярности.

**Научная фантастика в системе индустрии культуры.** В последнее десятилетие в мире быстрыми темпами развивается научная фантастика, представленная литературой,

кинематографом и мобильными играми. В США комбинация креативных индустрий и научной фантастики приносит большие доходы: эта индустрия находится на втором месте по объему прибылей.

Творческий бизнес в сфере научной фантастики в Китае начал также интенсивно развиваться. Его катализатором является бурное развитие китайской космонавтики, искусственного интеллекта, геной инженерии и других высоких технологий. Подобная достаточно плодотворная почва науки и технологий способствовала появлению фантастов и потребителей научной фантастики. Субъекты китайской научной фантастики не подражают слепо создателям западных фантастических произведений. Китайскими авторами создаются своя как стилистически, так и тематически уникальная научная фантастика и, что не менее важно, эффективная составляющая цикла «производство – продвижение – продажа креативного продукта». Все это в совокупности обусловило стремительный рост стоимости чтения научно-фантастической литературы. Так, если в 2017 г. она составляла 0,97 млрд юаней, то уже в 2019 г. – 2,01 млрд юаней. Совокупный валовой продукт индустрии научно-фантастических игр превысил 43 млрд юаней [3, с. 40].

Государство и китайские инвесторы вкладывают немалые инвестиции в сферу научной фантастики. Так, в 2020 г. администрация пекинского района Шициншань учредила специальный фонд объемом 50 млн юаней на поддержку научного фантастического творчества и создание тематических локаций.

В КНР функционирует Китайский центр исследований бизнесов в области научной фантастики, который разрабатывает адресные рекомендации и планы развития индустрий, занимается поиском инвестиций. С 2016 г. в Китае ежегодно организуются конференции по проблемам научной фантастики, в рамках которых проводится ряд форумов и онлайн-ивентов.

**Заключение.** Таким образом, стремительный интерес китайской молодежи к художественной и научной фантастике свидетельствует о том, что фантастикомания является одним из важнейших компонентов индустрии культуры (文化产业 *вэньхуа чанье*).

#### ЛИТЕРАТУРА

1. 许荻晔 《中国电影史：从政治电影到电影政治//东方早报》，2014年版，№ А 26，第1 – 3页 = Сюй, Дие. История китайского кино: от политического кино к политике кино / Дие Сюй // Дунфан цзао бао. – 2014. – № А 26. – С. 1–3.
2. Чун, Яту. Битва за кассу / Яту Чун // Китай. – 2013. – № 2. – С. 56–57.
3. Цзин, Ту. Новая жизнь старого завода / Ту Цзин // Китай. – 2021. – № 4. – С. 38–40.
4. Паксютов, Г.Д. Китайская киноиндустрия: актуальные тенденции развития и социально-экономическое значение / Г.Д. Паксютов // Проблемы Дальнего Востока. – 2017. – № 6. – С. 150–155.
5. 鲍鲲《网游：狂欢与蛊惑》，苏州，苏州大学出版社，2012年版，189页 = Бао, Чанг. Онлайн игры: карнавал и соблазн / Чанг Бао. – Сучжоу: Издательство университета Сучжоу, 2012. – С. 189.
6. 范周《文化产业论纲》，北京，社会科学文献出版社，2016年版，第76页 = Фань, Чжоу. Обзор культурной индустрии / Чжоу Фань. – Пекин: Пресса литературы по социальным наукам, 2016. – 76 с.
7. 万江、侯文辉《Cosplay的文化表征及其社会学考察》，《四川戏剧》，2015年第7期，152-156页 = Ван, Цзян. Культурное представление косплея и его социологические исследования / Цзян Ван, Вэньхуэй Хоу // Сычуаньская драма. – 2015. – № 7. – С. 152–156.

Поступила в редакцию 21.03.2022