

УДК 791.221.8+82-312.9“20”(510)

Фэнтези в системе экранных искусств Китая

Чэнь Паньинь

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

В XXI столетии экранная продукция в жанре фэнтези стала важной частью массовой культуры Китая. В основе сюжета китайских фильмов и видеоигр-фэнтези лежат древние китайские мифы и традиционные китайские романы. В условиях непрерывного преобразования медиакультуры поджанры китайского фэнтези (уся, сянься, сюаньхуань) максимально интегрировали различные медиаформы и сформировали собственные коммуникативные преимущества. Жанр фэнтези продемонстрировал удивительные способности к расширяемости и адаптивности на мультимедийных платформах, что благоприятно сказывается на всей цепочке индустрии – кино, телевидение, видеоигры. Развитие фэнтези в разных видах экранного искусства неотделимо от стремительного развития постоянно меняющихся технологий, благодаря которым то, что изначально существовало только на бумаге в виде великолепных фантастических образов, может стать реальным, художественно воссозданным аудиовизуальными средствами. В долгосрочной перспективе экранная продукция в жанре фэнтези должна не только стремиться к развлечению и финансовой выгоде, но и находить баланс между экономическим рынком, социальной ответственностью и культурным подтекстом, придерживаться основных принципов литературно-художественного творчества, брать на себя социальную ответственность за просвещение и развлечение людей, чтобы создавать фэнтези с национальной (китайской) спецификой.

Ключевые слова: веб-роман, видеоигра, сянься, сюаньхуань, уся, фильм-фэнтези, экранные искусства Китая.

(Искусство и культура. – 2024. – № 4(56). – С. 47–50)

Fantasy in the Screen Arts System of China

Chen Panying

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

In the 21st century fantasy screen productions have become an important part of Chinese popular culture. Chinese films and fantasy video games are based on ancient Chinese myths and traditional Chinese novels. With the continuous development of media culture, the subgenres of Chinese fantasy such as wuxia, xianxia, xuanhuan have maximally integrated various media forms and formed their own communicative advantages. The fantasy genre has demonstrated good capabilities for extensibility and adaptability on multimedia platforms, which has a beneficial effect on the development of the entire industry chain: cinema, television, video games. The development of fantasy in various types of screen art is inseparable from the rapid development of constantly changing technologies, thanks to which what initially existed only on paper in the form of magnificent, fantastic images can become real, artistically recreated by audiovisual means. In the long term, fantasy screen products must not only strive for entertainment and economic gain, but also find a balance between the economic market, social responsibility and cultural implications, adhere to the basic principles of literary and artistic creativity, and assume social responsibility for educating and entertaining people to create fantasy with Chinese characteristics.

Key words: web novel, video game, Xianxia, Xuanhuan, fantasy film, Wuxia, Chinese screen arts.

(Art and Cultur. – 2024. – № 4(56). – P. 47–50)

Современные экранные искусства Китая находятся в фокусе интереса белорусского искусствоведения, который обусловлен установившимися за последние десятилетия прочными культурными связями между Китаем и Беларусью. Исследовательский интерес уже не раз был обращен на жанр уся и его экранную адаптацию в искусстве Китая (публикации Вэй Фэна [1; 2], Е.Н. Шаройко [3]).

Вместе с тем ранее авторами жанр уся не рассматривался как один из специфических жанров фэнтези, так же, как и не ставилось целью выявление других жанров фильмов-фэнтези (сянься, сюаньхуань) в экранных искусствах Китая. Данное обстоятельство актуализирует цель статьи – определение специфики функционирования фэнтези в экранных искусствах Китая.

Адрес для корреспонденции: e-mail: panyingcat@gmail.com – Чэнь Паньинь

Фэнтези как киножанр. Обсуждение фильма-фэнтези как самостоятельного жанра затруднено из-за разности во взглядах относительно его родовых признаков. Большинство зарубежных исследователей рассматривает фэнтези как разновидность кинофантастики (С. Бьюкатман, В. Собчак, К. Фоукс) или как поджанр фантастического фильма (М.Т. Братерская-Дронь, Г.И. Гуревич, Ю.М. Ханютин). Так, Дж. Уолтерс утверждает, что, несмотря на наше признание автономности фэнтези (фантазия), последнее обладает враждебной способностью просачиваться в различные стили и даже жанры кинопроизводства [4, с. 2]. Фэнтези граничит с научной фантастикой, вторгается в кинофантастику, в то же время и кинофантастика накладывается на фэнтези. Принципиальное отличие фэнтези заключается в опоре на сказочно-мифологические традиции. На наш взгляд, жанр «кинофэнтези» (от англ. *fantasy* – фантазия) является разновидностью кинофантастики и объединяет произведения, в которых прослеживается конструирование вымышленного мира, допускающего объяснение происходящего посредством мистики, магии и волшебства. По мнению киноведа К. Фоукс, фэнтези – это, скорее, зонтичная категория для объединения связанных фильмов, но отличных от научной фантастики и фильмов ужасов (хоррора) [5, с. 2]. В этом случае актуализируется проблема соотношения между научной фантастикой (*science fiction*) и фэнтези (*fantasy*) как разновидностями фантастического.

Литературные традиции фэнтези в Китае. Жанр уся – один из старейших жанров китайской литературы. События в нем разворачиваются в вымышленном мире (цзянху), где воины (ся) поддерживают правопорядок. Появление романов о боевых искусствах (уся) можно проследить еще в доциньский период (до 221 г. до н.э.), о чем имеются соответствующие литературные записи в «Ши-цзи» или «Записях великого историка» Сыма Цяня. О рыцарских персонажах и их историях есть множество упоминаний в романах о богах и демонах, легендах династий Тан и Сун, фольклоре и традиционной китайской опере. Начиная с рыцарских рассказов династий Тан (618–907 гг.), Сун (960–1279 гг.), Цин (1644–1911 гг.) и заканчивая современными гонконгскими и тайваньскими романами о боевых искусствах, они постоянно впитывали в себя суть других видов романов, таких как романы о богах и дьяволах, легенды о луне и ветре, романы о государственных делах, детективные, романтические романы и т.д., укрепляли себя и формировали свой собственный уникальный стиль, постепенно формировали неповторимый «рыцарский мир» в тексте и постепенно

превращали его в основной жанр популярной художественной литературы. В XX столетии повальное увлечение чтением уся возникло благодаря романам, написанным Цзинь Юном, Гу Луном, Лян Юшэном, Хуан И и другими мастерами жанра старшего поколения.

Схожим уся по своей сути является жанр сянься. Оба жанра восходят своими корнями к роману «Странствующие рыцари Цзянху» (1923) Сян Кайрана. В то время как авторы уся предпочитали приземленные и незатейливые стили классических романов, таких как «Граница воды», сянься был больше обязан жанру чжигуай сяошо («рассказам о духах/сверхъестественном»), распространенному в III–IV вв. Чжигуай и его потомок сянься рассказывали истории и мифы о сверхъестественных явлениях, которые основное конфуцианское общество предпочитало игнорировать или подавлять.

С конца 1990-х годов китайские писатели начали смешивали элементы сянься с типичными «мечами и магией» западных фантастических романов, таких как трилогия Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец». Опираясь на даосские понятия, такие как «самосовершенствование», с помощью которого мудрецы стремились к бессмертию и трансцендентности, они создали альтернативную, параллельную вселенную, дополненную собственным языком и логикой. Получившийся в результате жанр, известный как сюаньхуань, или «мистическая фантазия», представляет собой продолжение жанров чжигуай и сянься.

Фэнтези и экранные искусства Китая. После вступления в 2001 г. Китая во Всемирную торговую организацию государство стало уделять значительное внимание производству фильмов-фэнтези. Благодаря вложению значительных средств, привлечению звезд первой величины, зрелищным спецэффектам, а также продуманной модели коммерческого киномаркетинга большое количество зрителей, особенно молодого поколения, начало отдавать зрительское предпочтение фильмам в жанрах фэнтези.

В отличие от западных сказочных или научно-фантастических фильмов, которые опираются на технологические элементы в развитии повествования, китайские фильмы-фэнтези демонстрируют «искусство воображения», которое призвано выразить мир фантазий с восточным эстетическим подтекстом и сильным оттенком национальной культуры. Сказочный воин, приключение, магия, дух – все это создает сложную картину для китайского фэнтези.

В китайском экранном искусстве сложилась оригинальная система жанров фэнтези, опирающаяся на национальные

литературные традиции. Ее образуют поджанры уся, сянься и сюаньхуань. С западным фэнтези их роднит схожесть сюжета, разворачивающегося в древности (на Западе – в эпоху Средневековья, в Поднебесной – в древнем Китае), наличие действующих лиц, наделенных магией; антропо- или зооморфных существ, способных к трансформациям. Все жанры китайского кинофэнтези находятся под сильным влиянием даосизма и буддизма, их уровни совершенствования иногда основаны на реальных медитациях и упражнениях, таких как боевые искусства и цигун.

Если уся, сянься имеют прямое отношение к продолжению национальных культурных традиций, то поджанр сюаньхуань стал порождением техногенной культуры, а также результатом слияния культур Востока и Запада. Интересным представляется и тот факт, что жанр уся в большей степени развивается в кинематографе, а сянься и сюаньхуань помимо кино успешно адаптируются в условиях телевидения и индустрии видео- и компьютерных игр. При этом сянься явно доминирует на китайском рынке не только в видеоиграх, но и в онлайн-литературе, телевидении и кино.

Одной из благоприятных сред для развития фэнтези, в особенности сянься, стало телевидение, где черты этого жанра можно проследить в многочисленных телевизионных многосерийных фильмах (сериалах) преимущественно последних нескольких десятилетий («Три жизни, три мира: десять миль персиковых цветков» (2017), «Неукротимый» (2019), «Легендарные братья» (2020) и др.). Видение сериала как телевизионного шоу открыло для его авторов большие возможности для реализации на экране фэнтезийных сюжетов. Хороший сюжет – это основа и предпосылка успеха телесериала, а спецэффекты – эффективное средство подачи сюжета и повышения привлекательности аудиовизуального контента. Достаточно быстро китайские фантастические драмы сформировали относительно устойчивую повествовательную схему и эстетический стиль. Они рассчитаны на молодежную аудиторию, стремящуюся к романтической любви и самореализации.

Адаптация веб-романов. Новую страницу в развитии фэнтези в Китае открыли экранизации романа тайваньского писателя Ця Чжихэна «Первый интимный контакт» (2000) и анонимного романа «Пекинский роман» – фильм «Лань Юй» (2001) Стэнли Квана. После 2010 г. экранизация веб-романов вступила в период бурного подъема. В это время режиссеры пятого поколения обратили свое внимание на

веб-романы и сняли произведения, гармонично объединяющие гуманистический подход и основные элементы повествования: «Под ветвями боярышника» (2010) Чжана Имоу, «Пойманные в сеть» (2012), «Любовь на облаке» (2014) Гу Чанвэя. Тогда же экранизация веб-романов в жанре фэнтези совершила качественный прорыв. После 2015 г. у зрителей появилась возможность посмотреть фильмы с элементами фантастики: «Хроники призрачного племени» (2015) Лу Чуаня, «Моцзинь» (2015) Уэршана, «Укун» (2017) Дерека Квока, «Однажды» (2017) Чжао Сяодина. Все они сочетают в себе легендарность, нелинейность времени и пространства повествования, разнообразие созданных образов, странности фантастического мира. Классическим примером фантастического веб-романа в жанре сюаньхуань считается «Чжу Сянь» («Нефритовая династия» или «Атака небес») Сяо Дина, написанный между 2003–2007 гг. На основе «Чжу Сянь» был снят одноименный телесериал «Нефритовая династия» (2016), фильм Чэн Сяодуна (2019) и анимационный сериал Чжан Сяолуна (2022).

Фэнтези и видеоигры. Ни один литературный жанр не оказался настолько популярным среди китайской аудитории и более широко адаптирован, чем романы о боевых искусствах уся. Успех игр фэнтези объясняется наличием безграничного эскапизма. Геймеры обращаются к нише фэнтези, когда хотят отправиться в потусторонние царства, встретиться лицом к лицу с мифическими зверями и оказаться за пределами возможного. Фэнтезийные игры полагаются на сверхъестественное, мифологию и магию и могут позволить себе вольности, когда дело доходит до изображения событий, персонажей и ситуаций. Геймеры наслаждаются фантазией, потому что она предлагает выход из повседневности. За прошедшие десятилетия центр индустрии видеоигр переместился с Тайваня на материковую часть Китая, в то время как производство видеоигр, основанных на сюжетах сянься, обогнало по популярности уся. «Легенда о мече и Фее» стала первой крупной игрой в жанре сянься (разработка тайваньской компании Softstar). За ней в 2007 г. последовал сиквел, а также другие популярные игры, такие как «JX Online 3» (2009) и «Мечи легенд» (2010).

Со временем разработчики игр создали визуальный язык для сянься, отличный от более ранних игр, ориентированных на уся. Хотя сянься был в значительной степени китайским жанром, его смешанное происхождение означало, что его поклонники с большей вероятностью были знакомы с западными традициями фэнтези и повествования, чем уся,

который оставался относительно эзотерическим. Разработчики использовали специфику западных фэнтези и компьютерных ролевых игр, чтобы установить иерархию китайских мифологических существ и их способностей, что позволило им «организовать» различных духов и зверей, взятых из разрозненного корпуса мифов и историй чжигуай, в согласованную, универсально применимую систему.

Поскольку жанр сянься не привязан к какой-либо конкретной исторической эпохе, дизайнеры также могли свободно экспериментировать с различными стилями и внешними образами. Например, дизайн персонажей мог бы быть вдохновлен традиционной одеждой ханьского Китая, но зрители не сочли бы странным, если бы они также включали более структурированные геометрические узоры, распространенные в западной военной форме. Это может иметь необычный эффект: в то время как в уси женские персонажи часто являются способными бойцами, которые одеваются андрогинно, разработчики игр в жанре сянься взяли пример с японского аниме, комиксов и игровой культуры, потворствуя мужскому взгляду, одевая женских персонажей как можно меньше. Подобный гибридный стиль не ограничивается дизайном персонажей; создатели сянься щедро заимствуют элементы из восточной и западной культур в своем построении мира. Часто только в царстве смертных здания соответствуют китайским архитектурным условностям; здания, принадлежащие практикующим даосское «самосовершенствование», часто напоминают соборы и сады в стиле барокко.

Сегодня стремительный взлет сянься и сюаньхуань часто приписывают сетературе, но нельзя игнорировать проделанное разработчиками игр, чтобы объяснить причину их возможной популярности. В 2005 г. телевизионная адаптация видеоигры «Легенда о мече и фее» – первая в истории, произведенная на материковой части Китая, – ознаменовала важную веху в переходе сянься из субкультуры в основной жанр. В отличие от уся глобальный характер сянься делает его хорошо подходящим как для внутренней, так и для внешней аудитории. Хотя он опирается на местные культурные элементы с глубокими корнями, его либеральное присвоение международных культурных маркеров и условностей повествования в некоторой степени избавило его от ассоциаций с китайским этноцентризмом. Действительно, когда разработчики не могут найти подходящий визуальный справочный материал для элементов канона сянься, они часто по умолчанию «вестернизируют» его.

Разработчики игр в жанре сянься, возможно, никогда сознательно не стремились изменить культурный ландшафт Китая, но их гибридный подход к повествованию произвел революцию в китайской поп-культуре далеко за пределами игровой индустрии. Расцвет жанра отражает то, как современный Китай одновременно заново открывает свою национальную идентичность и принимает глобализацию.

Заключение. В искусстве Китая сформировался феномен китайского экранного фэнтези со своими оригинальными жанрами (уся, сянься, сюаньхуань), большим количеством фильмов, видеоигр, широкой аудиторией. Жанры китайского кинофэнтези имеют разную литературную первооснову, предполагают отличную образную систему, отмечены возникновением на разных исторических этапах развития экранного искусства Поднебесной. Китайским фэнтези не хватает самостоятельной, полной и мощной системы ценностей, которая действительно могла бы их активно распространять. Учитывая успех фильмов «Властелин колец», «Гарри Поттер», «Игры престолов» и т.д., нетрудно обнаружить, что причина популярности этих произведений во всем мире заключается не только в интеграции западных мифов, исторических дискурсов и передовых технологий цифровых спецэффектов, но и в неповторимом воображении, стоящем за фантастикой и великолепием, а также в грандиозной и тщательной структуре сюжета и превосходном мастерстве повествования. За этим также стоит грандиозная и тщательно продуманная драматургия повествования, глубокое проникновение в человеческую природу, передача современных ценностей, имеющих общечеловеческое значение. Китайским фэнтези следует совершенствоваться и несомненно предстоит пройти еще долгий путь, прежде чем появятся высококачественные экранные произведения с межкультурной коммуникацией и глобальным влиянием.

ЛИТЕРАТУРА

1. Вэй Фэн. Воплощение китайской мифопоэтической традиции в кинематографическом жанре сянься / Вэй Фэн // Национальная культура глазами молодых: XLVIII итоговая научная конференция студентов, магистрантов, аспирантов, Минск, 16 марта 2023 г.: сб. науч. ст. / Белорус. гос. ун-т культуры и искусств; [редкол.: Н.В. Карчевская, Е.Е. Корсакова, Ю.Н. Галковская, И.М. Громович, Е.В. Пагоцкая, Н.Е. Шелупенко]. – Минск, 2024. – С. 35–38.
2. Вэй Фэн. Литературные истоки жанра уся в китайском кинематографе / Вэй Фэн // Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. – 2021. – № 2(40). – С. 101–108.
3. Шаройка, А.М. Своеасаблівасці развіцця жанру вуся пян у кітайскім кінематографе / А.М. Шаройка // Роднае слова. – 2016. – № 2. – С. 85–88.
4. Walters, J. Fantasy Film. A Critical introduction / J. Walters. – Oxford new York: BERG, 2011. – 160 p.
5. Fowkes, K.A. The Fantasy Film / K.A. Fowkes. – Chichester: John Wiley & Sons, 2010. – 216 p.

Поступила в редакцию 11.06.2024