

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ ім. І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО

Кваліфікаційна наукова робота
на правах рукопису

ЧЖАН ЦЗІНВЕНЬ

УДК791.221.5:796.855](510)(043.5)

ДИСЕРТАЦІЯ

**ЕСТЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ КИТАЙСЬКИХ ФІЛЬМІВ У ЖАНРІ
УСЯ**

021 – аудіовізуальне мистецтво та виробництво

Подається на здобуття ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело



_____ Чжан Цзінвень

Науковий керівник: Мусієнко Оксана Станіславівна, кандидат
мистецтвознавства, професор, заслужений діяч мистецтв України

КИЇВ – 2023

АНОТАЦІЯ

Чжан Цінвень. Естетичні особливості китайських фільмів у жанрі уся. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво». – Київський національний університет театру, кіно і телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого. Київ, 2023.

Актуальність дослідження. Китайські фільми про бойові мистецтва, які виникають на ранньому етапі розвитку кінематографа в Китаї як фільмування сцен з пекінської опери та розквітають вже в німому кіно як екранізація пригодницьких фентезійних романів про майстрів кунг-фу, здолали значний еволюційний шлях. З низькобюджетних костюмованих бойовиків, які приваблювали лише китайського глядача, вони перетворилися на надзвичайно дорогі постановочні проекти, що з великим успіхом йдуть світових екранах, мають високі рейтинги, отримують визнання кінокритиків, призи на міжнародних фестивалях та престижних конкурсах кіноакадемій.

Фільми уся перетворилися на важливу складову китайської культури, оскільки вони існують не як окремі кінотексти чи екранний жанр, а як цілісний ідейно-художній напрямок, що претендує на значну роль в презентації китайської цивілізації, пов'язаної з нею стародавньою та актуальною образністю і тематикою. Форма для сучасних фільмів про бойові мистецтва набуває вторинності, а на перший план висувається національний дух і колорит. На відміну від деяких західних аналогів у вигляді суто розважальних бойовиків-блокбастерів, жанр уся передає глибинний код китайської ментальності: етапи його розвитку та ідейний зміст нерозривно пов'язані зі складною історією Китаю, його образний ряд та візуальне оформлення походить від багатовікових традицій національного живопису та

театру, а мотивацію персонажів зумовлюють конфуціанська етика та буддистсько-даоські вірування.

Важко переоцінити й вплив жанру уся на розвиток світового кіномистецтва. Від колоніальної екзотики й локальної розважальності фільми уся просунулися до світового визнання. Вони стали предметом вивчення, матеріалом для запозичення оригінальної кіномови, унікальної естетики екранного світу, побудованого на змішуванні фентезійних і реалістичних начал. Інтегруючись у світовий культурний простір, жанр уся водночас зберігає свою самобутність. Попри очевидність впливу виплеканих європейською та американською кіноіндустрією технологій і художніх нормативів, китайські фільми про бойові мистецтва опираються тотальному копіюванню чужорідних ідей та образів. Зрештою, саме такі видатні майстри кіномистецтва з Гонконгу, Тайваню та КНР, як Чжан Імоу, Чень Кайге, Цуй Харк, Ронні Ю, Вонг Кар-Вай, Енг Лі та інші, збагатили скарбницю світового кінематографу неперевершеними шедеврами, що стали стандартом жанру. У зв'язку з цим надзвичайно важливим постає пошук відповіді, яким чином китайському кіно вдається зберегти власну унікальність в епоху тотальної глобалізації і культурного змішування. Тому художні переваги фільмів про бойові мистецтва, представлені в них етичний кодекс воїнської честі, ідеали боротьби за справедливість, гідність, національне ствердження роблять важливим і актуальним дослідження естетичних особливостей фільмів уся.

Наукова новизна отриманих результатів полягає у тому, що в дисертації вперше здійснено комплексний мистецтвознавчий аналіз естетичних особливостей китайських фільмів уся з акцентом на їх національну природу, жанрову еволюцію та адаптацію до сучасних технологічних форматів. Наукова новизна полягає в тому, що вперше зібрано, прореферовано, представлено українській науковій спільноті велика кількість зарубіжних досліджень, присвячених китайським фільмам про бойові мистецтва; висвітлено питання жанрового розгалуження та утворення системи піджанрів уся; досліджено специфіку драматургії та образності

жанру уся (персонажі, умовності ігрового світу, поширені сюжетні елементи, візуальну стилістику, екшен-хореографію тощо); виявлено шлях розповсюдження китайських фільмів про бойові мистецтва, впливу естетики та технології виробництва фільмів на світову кінематографію; досліджено перспективи розвитку жанру уся як трансмедійних проєктів, впровадження тематики бойових мистецтв у інші технологічні формати екранних мистецтв – відеоігри, віртуальна реальність, 3D тощо. Набуло подальшого розвитку висвітлення етапів виникнення, розвитку та трансформації жанру уся, а також дослідження даосько-конфуціанські та чань-буддистські витоків філософії та ідеології фільмів про майстрів бойових мистецтв.

Результати дослідження. Дисертація містить комплексний мистецтвознавчий аналіз естетичних особливостей китайських фільмів уся з акцентом на їхню національну природу, жанрову еволюцію та адаптацію до сучасних технологічних форматів. У першій частині роботи авторка здійснила огляд джерельної та теоретичної бази дослідження, уточнила періодизацію розвитку фільмів про майстрів бойових мистецтв, описала наступні етапи еволюції жанру уся: період становлення (1905-1931 рр.), занепад за нестабільних часів (1932-1949 рр.), розквіт гонконзького та тайванського уся (1950-1970 рр.), період трансформацій і проникнення у кінематограф Китайської народної республіки (1980-ті рр.), період оновлення, розвитку й виходу на світову арену (після 1990 р.). Також авторка виявила філософсько-релігійне та ідейно-тематичне підґрунтя жанру уся, проаналізувала приклади відображення світоглядних принципів, сюжетів і образів конфуціанства, даосизму та буддизму на кіноекрані.

Друга частина дисертації присвячена питанням жанрової диференціації, драматургії та образності фільмів уся. На численних прикладах описано систему піджанрів фільмів про майстрів бойових мистецтв: фентезійні уся (різновид містично-фантастичних стрічок сянься); історичні та псевдоісторичні драматичні бойовики; горрор-уся (фільми жахів з елементами бойових мистецтв); фільми кунг-фу, зосереджені на більш

сучасній реалістичній і соціальній тематиці; уся-комедії; уся-мелодрами; уся з елементами еротики; науково-фантастичні бойовики (сай-фай уся); уся-артхаус (авторське кіно). Авторка виявила та проаналізувала стрижневі характеристики мультижанрових проектів, що зберігають концептуально важливі ознаки фільмів уся: наявність героїв – майстрів бойових мистецтв, борців за справедливість; морально-етичний кодекс поведінки, базований на філософії конфуціанства, чань-буддизму та даосизму; умовності ігрового світу цзяньху, який має специфічну організацію соціальних і природних елементів; система образів та закони драматургії, за якими розвивається кінооповідь: шлях учнівства головного героя, стосунки з побратимами та майстром-наставником, боротьба з антагоністами; нетрадиційна для норм патріархального китайського суспільства розробка жіночих образів як месниць і войовниць; мистецтво екшен-хореографії; візуальна стилістика – символізм одягу, зачісок, колористики, ієрогліфіки тощо.

У третій частині висвітлено процес популяризації жанру уся в світі, а також взаємовплив китайської та західної кінематографії. Авторка стверджує, що інтеграція та поширення жанру уся за кордони Китаю відбувається за кількома сценаріями, насамперед: вихід на міжнародний кіноринок китайських фільмів про бойові мистецтва через змішування східної та західної тематики; зйомки китайськими кіностудіями ремейків найбільш касових і популярних фільмів; повномасштабні копродукційні проекти китайських і зарубіжних кіностудій; робота окремих китайських режисерів в американських та європейських кінокомпаніях; залучення зірок китайського кіно до участі у зйомках зарубіжних блокбастерів; зйомки транснаціональних китайських кінострічок, орієнтованих на глядачів численних китайських діаспор; просування китайських і копродукційних картин уся на міжнародних кінофестивалях.

Проаналізовані сучасні підходи до розробки типових для бойових мистецтв тем, сюжетів, образності, застосування художніх прийомів і символів з урахуванням нових технологічних форматів. Доведено, що фільми

уся вплинули на візуальну естетику, драматургію та бойову хореографію відеоігор жанру «файтинг», що розвиток гейм-індустрії потребував залучення мотивів і костюмованих історичних фільмів про майстрів бойових мистецтв, і гостросоціальних бойовиків кунг-фу. З'ясовано, гейм-індустрія перетворилася на один з інструментів реклами та дистрибуції фільмів уся, що ефективність рекламних кампаній, які залучали геймінг, спонукала виробників франшиз закладати у виробничу лінійку супутні відеоігри ще на етапі розробки нових проектів та препродакшену (довиробничої підготовки). З іншого боку, популярні відеоігри в жанрі уся, які були створені за оригінальними сценаріями або на основі літературних романів, також розробляють як франшизи та експортують на кіно- чи телеекран. На прикладі використання технології VR-360, створення машинімів, кінокоміксів доведено, що жанр уся успішно адаптується під новітні технологічні та художні формати.

Зроблено загальний висновок, що різноманітність естетичних компонентів роблять кінотексти уся полікодовими повідомленнями, що неодмінно привертають увагу критиків і глядачів та вимагають більш ретельного наукового дослідження. Перспективним видається подальше дослідження жанру уся як трансмедійного феномену, шляхів його врізноманітнення та поширення у вигляді тих культурних проектів, що реалізуються, відштовхуючись від екранного першоджерела.

Ключові слова: китайський кінематограф, китайська культура, Китай, жанр уся, бойовик кунг-фу, фільми бойових мистецтв, фентезі, конфуціанство, даосизм, чань-буддизм, нові технологічні формати, комерціалізація, екранні мистецтва, актор, жінка, видовищність, музика в кіно, режисер, фільм, кінофестивалі, глобалізація, кіноіндустрія.

ABSTRACT

Zhang Jingwen. Aesthetic Features of Chinese Wuxia Films – Qualifying scientific work on the rights of a manuscript.

Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy in specialty 021 Audiovisual Art and Productions. – Kyiv National I. K. Karpenko-Kary Theatre, Cinema and Television University, Kyiv, 2023.

The relevance of the study. Chinese martial arts films, which emerged at an early stage of the development of cinema in China as filming scenes from Peking opera and flourished in silent cinema as adaptations of fantasy adventure novels about kung fu masters, have come a long way. From low-budget costume action movies that attracted only Chinese audiences, they have turned into extremely expensive production projects that are being screened worldwide with great success, have high ratings, and receive critical acclaim and prizes at international festivals and prestigious film academy competitions.

Wuxia films have become an important component of Chinese culture, as they exist not as separate film texts or screen genres, but as a coherent ideological and artistic movement that claims to play a significant role in the presentation of Chinese civilization, connected to it by ancient and contemporary imagery and themes. For contemporary martial arts films, the form becomes secondary, and the national spirit and flavor come to the fore. Unlike some of its Western counterparts in the form of purely entertaining blockbuster action movies, the wuxia genre conveys the deep code of the Chinese mentality: the stages of its development and ideological content are inextricably linked to the complex history of China, its imagery and visual design derive from the centuries-old traditions of national painting and theater, and the characters' motivation is determined by Confucian ethics and Buddhist-Daoist beliefs.

It is difficult to overestimate the influence of the wuxia genre on the development of world cinema. From colonial exoticism and local entertainment, wuxia films have progressed to global recognition. They have become a subject of study, a material for borrowing the original film language, a unique aesthetics of

the screen world built on a mixture of fantasy and realistic principles. While integrating into the global cultural space, the genre still retains its identity. Despite the obvious influence of technologies and artistic norms developed by the European and American film industries, Chinese martial arts films resist the total copying of foreign ideas and images. After all, it was such outstanding masters of cinema from Hong Kong, Taiwan, and China as Zhang Yimou, Chen Kaige, Tsui Hark, Ronnie Yu, Wong Kar-wai, Ang Lee, and others who enriched the treasury of world cinema with unsurpassed masterpieces that have become the standard of the genre. In this regard, it is extremely important to find the answer to how Chinese cinema manages to preserve its own uniqueness in the era of total globalization and cultural mixing. Therefore, the artistic merits of martial arts films, the ethical code of martial honor, and the ideals of the struggle for justice, dignity, and national affirmation presented in them make it important and relevant to study the aesthetic features of Wuxia films.

The scientific novelty of the results obtained is that the dissertation is the first to provide a comprehensive art historical analysis of the aesthetic features of Chinese wuxia films, with an emphasis on their national nature, genre evolution, and adaptation to modern technological formats. The scientific novelty is that for the first time a large number of foreign studies on Chinese martial arts films have been collected, abstracted, and presented to the Ukrainian scientific community; the issues of genre branching and the formation of a system of wuxia subgenres have been highlighted; the specifics of the drama and imagery of the wuxia genre (characters, conventions of the game world, common plot elements, visual style, action choreography, etc;) the ways of distribution of Chinese martial arts films, the influence of aesthetics and film production technology on world cinema were identified; the prospects for the development of the wuxia genre as transmedia projects, the introduction of martial arts themes into other technological formats of screen arts - video games, virtual reality, 3D, etc. were investigated. The coverage of the stages of the emergence, development and transformation of the wuxia genre was further developed, as well as the study of the Taoist-Confucian and Chan

Buddhist origins of the philosophy and ideology of films about martial arts masters.

Research results. The dissertation contains a comprehensive art historical analysis of the aesthetic features of Chinese wuxia films with an emphasis on their national nature, genre evolution, and adaptation to modern technological formats. In the first part of the work, the author reviews the source and theoretical basis of the study, clarifies the periodization of the development of films about martial arts masters, and describes the following stages of the wuxia genre's evolution: the period of formation (1905-1931), decline under the unstable conditions.), the decline in unstable times (1932-1949), the heyday of Hong Kong and Taiwanese wuxia (1950-1970), the period of transformation and penetration into the cinema of the People's Republic of China (1980s), the period of renewal, development and entry into the world arena (after 1990). The author also revealed the philosophical, religious, ideological and thematic basis of the wuxia genre, analyzed examples of the reflection of worldview principles, plots and images of Confucianism, Taoism and Buddhism on the film screen.

The second part of the thesis is devoted to the issues of genre differentiation, drama, and imagery in Wuxia films. Numerous examples are used to describe the system of subgenres of films about martial artists: fantasy wuxia (a kind of mystical and fantastic xianxia films); historical and pseudo-historical dramatic action films; horror wuxia (horror films with martial arts elements); kung fu films focused on more contemporary realistic and social themes; wuxia comedies; wuxia melodramas; wuxia with erotic elements; science fiction action films (sai-fai wuxia); wuxia art house (author's cinema). The author has identified and analyzed the core characteristics of multigenre projects that retain conceptually important features of wuxia films: the presence of heroes - martial arts masters, fighters for justice; moral and ethical code of conduct based on the philosophy of Confucianism, Chan Buddhism and Taoism; the conventions of the jianghu game world, which has a specific organization of social and natural elements; the system of images and laws of drama that guide the development of the film narrative: the

protagonist's path of apprenticeship, relationships with his brothers and master, the fight against antagonists; the development of female characters as avengers and warriors, which is unconventional for the norms of patriarchal Chinese society; the art of action choreography; visual stylistics - the symbolism of clothes, hairstyles, colors, hieroglyphics, etc.

The third part highlights the process of popularizing the wuxia genre in the world, as well as the mutual influence of Chinese and Western cinema. The author argues that the integration and spread of the wuxia genre beyond China's borders takes place in several scenarios, first of all Chinese martial arts films entering the international film market by mixing Eastern and Western themes; Chinese film studios remaking the most grossing and popular films; full-scale co-production projects of Chinese and foreign film studios; work of individual Chinese directors in American and European film companies; involvement of Chinese film stars in the filming of foreign blockbusters; filming of transnational Chinese films aimed at the audience of numerous Chinese diasporas; promotion of Chinese and co-produced films at international film festivals.

The article analyzes modern approaches to the development of themes, plots, imagery, and the use of artistic techniques and symbols typical of martial arts, taking into account new technological formats. It is proved that films have influenced the visual aesthetics, drama, and fight choreography of fighting games, and that the development of the game industry required the use of motifs from both costumed historical films about martial arts masters and acutely social kung fu action movies. It has been found that the gaming industry has become one of the tools for advertising and distribution of films all over the world, and that the effectiveness of advertising campaigns involving gaming has encouraged franchise producers to include related video games in their production line at the stage of developing new projects and pre-production (pre-production). On the other hand, popular video games in the ousya genre, which were created based on original scripts or literary novels, are also developed as franchises and exported to the cinema or TV screen. The example of using VR-360 technology, creating

machinima, and movie comics proves that the anime genre is successfully adapting to the latest technological and artistic formats.

The general conclusion is that the diversity of aesthetic components makes wuxia film texts polycoded messages that certainly attract the attention of critics and viewers and require more thorough scientific research. It seems promising to further study the wuxia genre as a transmedia phenomenon, the ways of its diversification and dissemination in the form of cultural projects that are implemented based on the original screen source.

Keywords: Chinese Cinema, Chinese Culture, China, Wuxia Genre, Kung Fu Action, Martial Arts Films, Fantasy, Confucianism, Taoism, Chan Buddhism, New Technology Formats, Commercialization, Screen Arts, Actor, Woman, film industry.

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ
Наукові праці, де опубліковані основні наукові результати дисертації

*Публікації у наукових фахових виданнях України,
включених до міжнародних науково-метричних баз*

1. Чжан Ц. Феномен фільмів бойових мистецтв у китайському кінематографі. Традиції, стилістика, провідні миті. *Науковий вісник КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого*. 2023. №32. С.124–132.

2. Чжан Ц. Диференціація жанру китайського бойовика уся: від фентезі й історичної драми до комедії та наукової фантастики. *Науковий вісник КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого*. №33. 2023. С. 119–127.

3. Чжан Ц. Вплив китайських фільмів про бойові мистецтва на тематику, образність і драматургію відеоігор. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2023. №4. С. 72–80.

*Статті в закордонних наукових виданнях та виданнях, включених
до міжнародних наукометричних баз:*

4. Zhang Jingwen. Images of female warriors in the film works of Michelle Yeoh as an indicator of rethinking the role of women in society. Frankfurt. TK Meganom LLC. Paradigm of knowledge. 2(56).

5. Zhang Jingwen, Family and Country Feelings and Cultural Awareness in Science Fiction Movies. New Century Intelligence. ISSN 2096-6806. China, Jiangsu Phoenix Newspaper Publishing Media Co. 2021. November. P. 13–15.

6. Zhang Jingwen Changes in the Image of "Demon" New Century Intelligence ISSN 2096-6806, China, Jiangsu Phoenix Newspapers and Periodicals Publishing Media Co., November 2021, Issue 3. P. 9–10.

Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації

7. Чжан Ц. Китайський кінематограф на шпальтах часопису «Кіно». Матеріали Міжнародної наукової викладацько-аспірантської конференції, присвяченої 100-річчю Одеської кіностудії, Київ : КНУТКіТ, 2020. С. 51–52.

8. Чжан Ц. Фантастика в сучасному китайському кінематографі: аспекти розвитку. Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні дослідження в галузі культури й мистецтва». Київ : КНУТКіТ, 2020. С. 124–126.

9. Чжан Ц. Екранні образи бойових мистців. Брюс Лі. Матеріали Міжнародної наукової конференції, присвяченої 80-річчю з дня народження Івана Миколайчука: «І. В. Миколайчук - актор, режисер, сценарист». К.: КНУТКіТ, 2021. С. 38–39.

10. Чжан Ц. Уся як жанр фентезі в китайському кінематографі. Матеріали Міжнародної наукової викладацької-аспірантської конференції; присвяченої 110-річчю від дня народженні І.С.Корнієнка, Київ : КНУТКіТ, 15 січня 2021. С. 36–37.

11. Чжан Ц. Жанр уся у творчості Чжана Імоу. Матеріали VIII міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні дослідження в галузі культури й мистецтва» К: КНУТКіТ, 27 квітня 2023. С. 139–141.

12. Чжан Ц. Вонг Карвай: творчий пошук у популярних жанрах. Матеріали загальноуніверситетської наукової викладацько-аспірантської конференції «Тенденції розвитку Української анімації: історія та сучасність», Київ : КНУТКіТ, квітень 2023. С. 40–42.

ЗМІСТ

ВСТУП	15
Розділ I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ ДО ВИВЧЕННЯ ЖАНРУ УСЯ	20
1.1. Історіографія, історія виникнення та етапи розвитку фільмів уся.....	20
1.2. Філософія жанру: даосько-конфуціанські та чань-буддистські витоки фільмів уся	49
Розділ II. ОСОБЛИВОСТІ КІНОТЕКСТІВ ПРО БОЙОВІ МИСТЕЦТВА	71
2.1. Піджанри уся: проблема жанрової трансформації	71
2.2. Специфіка драматургії і образності фільмів уся.....	111
Розділ III. СВІТОВЕ ЗНАЧЕННЯ ФІЛЬМІВ УСЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ЖАНРУ	136
3.1. Вплив жанру уся на світовий кінематограф.....	136
3.2. Жанр уся в інших технологічних форматах екранних мистецтв	165
ВИСНОВКИ	183
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	190
ДОДАТКИ	203
Фільмографія та відеоігри	203

ВСТУП

Актуальність дослідження. Китайські фільми про бойові мистецтва, які виникають на ранньому етапі розвитку кінематографа в Китаї як фільмування сцен з пекінської опери та розквітають вже в німому кіно як екранізація пригодницьких фентезійних романів про майстрів кунг-фу, здолали значний еволюційний шлях. З низькобюджетних костюмованих бойовиків, які приваблювали лише китайського глядача, вони перетворилися на надзвичайно дорогі постановочні проекти, що з великим успіхом йдуть світових екранах, мають високі рейтинги, отримують визнання кінокритиків, призи на міжнародних фестивалях та престижних конкурсах кіноакадемій.

Фільми уся перетворилися на важливу складову китайської культури, оскільки вони існують не як окремі кінотекстичиекранний жанр, а як цілісний ідейно-художнійнапрямок, що претендує на значну роль в презентаціїкитайської цивілізації.Форма для сучасних фільмів про бойові мистецтва набуває вторинності, а на перший план висувається національний дух і колорит. На відміну від деяких західних аналогів у вигляді суто розважальних бойовиків-блокбастерів, жанр уся передає глибинний код китайської ментальності: етапи його розвитку та ідейний зміст нерозривно пов'язані зі складною історією Китаю, його образний ряд та візуальне оформлення походить від багатовікових традицій національного живопису та театру, а мотивацію персонажів зумовлюють конфуціанська етика та буддистсько-даоські вірування.

Важко переоцінити й вплив жанру уся на розвиток світового кіномистецтва. Від колоніальної екзотики й локальної розважальності фільми уся просунулися до світового визнання. Вони стали предметом вивчення, матеріалом для запозичення оригінальної кіномови, унікальної естетики екранного світу, побудованого на змішуванні фентезійних і реалістичних начал. Зокрема, за словамиісторика гонконзького кіно Девіда Бордуелла: «фільми про бойові мистецтва були найважливішим колективним внеском

Гонконгу в естетику кіно, таким же значним, як радянська теорія монтажу, рух німецького експресіонізму та інші стилістичні школи» [37].

Інтегруючись у світовий культурний простір, жанр уся водночас зберігає свою самобутність. Попри очевидність деяких запозичень з виплеканих європейською та американською кіноіндустрією технологій і художніх нормативів, китайські фільми про бойові мистецтва опираються тотальному копіюванню чужорідних ідей та образів. Згідно з зауваженням історика кіно Й. Чанга, «у Китаї і досі в кіно переважає власна східна естетика, яка на теоретичному рівні протистоїть західним теоріям кіно» [125, с.148]. Зрештою, саме такі видатні майстри кіномистецтва з Гонконгу, Тайваню та КНР, як Чжан Імоу, Чень Кайге, Цуй Харк, Ронні Ю, Вонг Кар-Вай, Енг Лі та інші, збагатили скарбницю світового кінематографу неперевершеними шедеврами, що стали стандартом жанру. Надзвичайно важливим постає пошук відповіді, яким чином китайському кіно вдається зберегти власну унікальність в епоху тотальної глобалізації. Саме тому художні переваги фільмів про бойові мистецтва, представлені в них етичний кодекс воїнської честі, ідеали боротьби за справедливість, гідність, національне ствердження роблять важливим і актуальним дослідження естетичних особливостей фільмів уся.

Об'єкт дослідження: китайський кінематограф у контексті розвитку світового кіномистецтва.

Предмет дослідження: естетичні особливості китайських фільмів уся з огляду на соціокультурний контекст еволюції жанру.

Мета дослідження: виявити та проаналізувати естетичні особливості китайських фільмів у жанрі уся від витоків жанру до сучасності.

Завдання:

- через опрацювання наявної дослідницької літератури з'ясувати історію виникнення і етапи розвитку фільмів уся;
- окреслити національно-світоглядні основи жанру, його зв'язок з даоським, конфуціанським і чань-буддистськими доктринами;

- охарактеризувати різні піджанри уся, проаналізувати приклади жанрового синтезу в стрічках про бойові мистецтва;
- проаналізувати особливості драматургії, візуальної естетики, образності та семантики жанру уся;
- виявити специфіку впливу жанру уся на світовий кінематограф;
- з'ясувати сучасний стан розвитку фільмів про бойові мистецтва та перспективи розвитку жанру в новітніх технологічних форматах.

Методологія дослідження. У роботі були використані наступні методи дослідження: *аналітичний* – для розгляду теоретичної літератури на тему дисертаційної роботи; *метод соціально-історичного аналізу* – для здійснення періодизації історії жанру уся, виявлення етапів розвитку через широкий соціокультурний контекст; *метод систематизації та класифікації* – для дослідження розгалуження і диверсифікації жанру уся, виявлення взаємозв'язків з іншими жанрами – історична драма, фільм-нуар, мелодрама, фентезі-сянься, детектив, поліцейський і гангстерський бойовик тощо; *описовий метод та метод емпіричного узагальнення* застосовано для аналітичного перегляду фільмів про бойові мистецтва з метою виявлення особливостей жанру уся, характеристик екранного тексту, різноманітних аспектів кінодискурсу; *семіотичний метод* – для розгляду наявних у фільмах уся символів як компонентів знакової системи кінотекстів.

Застосування дослідницьких методів узгоджувалося із загальнонауковими принципами об'єктивності, еволюціонізму, причинності, історизму, гуманізму, світоглядного плюралізму, системності тощо.

Наукова новизна. В дисертаційному дослідженні, зосередженому на естетичних особливостях китайських фільмів у жанрі уся, досягнуто певних результатів, що узгоджуються із актуальними запитами українського кінознавства (національно-патріотична, військова, героїчна, родинна тематика).

Наукова новизна полягає в тому, що вперше:

- зібрано, прореферовано, представлено українській науковій спільноті велика кількість зарубіжних досліджень, присвячених китайським фільмам про бойові мистецтва;
- висвітлено етапи виникнення, розвитку та трансформації жанру уся;
- досліджено даосько-конфуціанські та чань-буддистські витоки філософії та ідеології фільмів про майстрів бойових мистецтв;
- висвітлено питання жанрового розгалуження та утворення системи піджанрів уся;
- досліджено специфіку драматургії та образності жанру уся (персонажі, умовності ігрового світу, поширені сюжетні елементи, візуальну стилістику, екшен-хореографію тощо);
- виявлено шлях розповсюдження китайських фільмів про бойові мистецтва, впливу естетики та технології виробництва фільмів на світову кінематографію;
- досліджено перспективи розвитку жанру уся як трансмедійних проєктів, впровадження тематики бойових мистецтв у інші технологічні формати екранних мистецтв – відеоігри, віртуальна реальність, 3D тощо.

Апробація матеріалів дисертації. Головні ідеї й положення роботи були викладені у доповідях на **шести** міжнародних та всеукраїнських науково-практичних конференціях: Міжнародній науковій викладацько-аспірантській конференції, присвяченій 100-річчю Одеської кіностудії (КНУТКіТ, 2020); V Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні дослідження в галузі культури й мистецтва» (КНУТКіТ, 2020); Міжнародній науковій конференції, присвяченій 80-річчю 610 дня народження Івана Миколайчука: «І. В. Миколайчук – актор, режисер, сценарист» (КНУТКіТ, 2021); VIII міжнародній науково-практичній конференції «Сучасні дослідження в галузі культури й мистецтва» (КНУТКіТ, 2023); загальноуніверситетській науковій викладацько-аспірантській конференції

«Тенденції розвитку Української анімації: історія та сучасність» (КНУТКіТ, 2023).

Структура роботи: дисертаційна робота складається з трьох розділів, шести підрозділів і висновків, де підбиваються підсумки дослідження. Наприкінці наведено список використаних джерел, що містить також фільмографію. Загальний обсяг дисертаційної роботи складає [189] сторінок.

Ключові слова: китайський кінематограф, китайська культура, Китай, жанр уся, бойовик кунг-фу, фільми бойових мистецтв, фентезі, конфуціанство, даосизм, чань-буддизм, нові технологічні формати, комерціалізація, екранні мистецтва, актор, жінка, видовищність, музика в кіно, режисер, фільм, кінофестивалі, глобалізація, кіноіндустрія.

Розділ І.
ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ
ДО ВИВЧЕННЯ ЖАНРУ УСЯ

1.1. Історіографія, історія виникнення та етапи розвитку фільмів уся

Жанр уся потрапляє у поле уваги культурологів, мистецтвознавців, кінознавців як перспективний предмет наукового дослідження порівняно пізно. Якщо китайський кінематограф у силу своєї самобутності починає цікавити критиків і аналітиків ще в першій половині ХХ ст., то фільми про бойові мистецтва як жанр, що має не лише розважальне, а високе художнє значення, актуалізуються у мистецтвознавстві наприкінці 1980-х – початку 1990-х рр. Причиною стає, по-перше, вихід фільмів уся з локальної азіатської ніші до масштабів світової популярності, по-друге, політика реформ у КНР, де, з одного боку, в цей період зникла заборона на поширення та виробництво фільмів уся, з іншого боку – подібні екранні твори потрапили до системних оглядів материкових істориків і теоретиків кіно. Наявність копродукційних проектів з КНР, Тайванем і Гонконгом, до яких приступають кіновиробники зі всього світу, стимулюють відповідну хвилю досліджень серед учених англomовного світу. Таким чином, левову долю використаних у даній дисертаційній роботі матеріалів складають джерела, видані за останні 30 років.

Для розуміння широкого соціокультурного контексту дослідження та реалізації принципу історизму були важливим напрацювання зарубіжних авторів з історії китайського, тайваньського та гонконзького кіно: П. Кларка [50], Р. Аскарейта [31], У. Бао [33], К. Беррі та М. Фаркухар [35], А. Сієко [49], Дж. Янга та А. Блека [124] тощо. Розвиток і закони кіноіндустрії КНР висвітлює продюсерка та інвесторка Дж. Чарльтон з колегами [42]. Важливим фактологічним джерелом дослідження став «Оксфордський

довідник китайського кіно», який містить понад три десятки есе про кінематограф КНР. Тут, зокрема, було здобуто періодизацію розвитку кіноіндустрії через зміну поглядів на національну та політичну ідентичність: від зародження кіно в 1920-х роках до її сучасних форм, в тому числі бойовиків кунг-фу [113]. Культурологічне дослідження сучасного китайського кінематографа з акцентом на гендерні питання здійснила Рей Чоу [44].

Загальна енциклопедія фільмів бойових мистецтв авторства К. та Б. Палмерів, а також Р. Мейерса містить дані щодо величезного переліку японських, китайських, гонконзьких і тайваньських бойовиків [90]. Критичним оглядам фільмів про бойові мистецтва, рекомендаціям щодо їх розуміння, біографіям зірок (Джекі Чан, Брендон Лі, Мішель Йо, Жан-Клод Ван Дамм, Стівен Сігал, Чоу Юн-Фат і Джет Лі) присвячена монографія Р. Мейерса «Чудові фільми про бойові мистецтва: від Брюса Лі до Джекі Чана та інше» [85]. Про культових акторів, майстрів кунг-фу, писав також Л. Хант [68].

Видатним дослідником гонконзького кіно, в тому числі в галузі розвитку жанру уся, є Девід Бордвел [37, 38]. Специфіку гонконзької кіноіндустрії аналізували В. Логан [82], А. Аранбуру [30], К. Лім [79]. Багато інформації містять: збірка досліджень за редакцією Е. Чунга та Й. Чу «Між домом і світом: читач у кіно Гонконгу» [43], «Історичний словник гонконзького кіно» за ред Л. Стоукс [104].

Про діяльність гонконзької кінокомпанії братів Шоу писав П. Фу [57], бізнес-підходи сінгапурського та гонконзького кіномагната Лу Ван-Тхоу висвітлював С. Чунг [46]. Про вихід китайської культури за межі регіонального впливу писала Дж. Джей [69]. Поль Бауман здійснив інтертекстуальне дослідження впливу бойових мистецтв на поп-культуру Азії та Америки, в тому числі у виробництві анімаційних фільмів, ігор, музичних кліпів, створенні образів токсичної маскулинності, розвитку змішаних бойових мистецтв (mixed martial arts) тощо [39].

Багато інформації містять біографічна аналітика та огляд творчої діяльності режисерів, акторів, продюсерів, зосереджених на фільмах про бойові мистецтва про творчість Брюса Лі – Т. Райян [94], Енга Лі – В. Діллей [52], Цуя Харка – К. Рейд [95], Вонга Карвая – Г. Беттінсон [36], Рінго Лама – А. Квін [93], Мішель Йео [119], Джекі Чана – М. Галахер [59], Д. Чут [47], Р. Віттерстаєтер [121] автобіографія за редакцією Дж. Янга [41]. Важливі також стали автобіографії та мемуари [111], представлені, в тому числі, у вигляді відеоматеріалів.

Проблему пошуку національної ідентичності китайських, гонконзьких і тайванських кіновиробників порушували Д. Ліу [80], Д. Хадсон [67]. Кінематографічним аспектам культурної взаємодії китайських діаспор присвячено дослідження Д. Дессера [51]. Дослідження з соціально-політичного впливу фільмів про бойові мистецтва на взаємини Гонконгу, Тайваню та КНР здійснювали Л. Вайт [118], Дж. Еперджезі [55]. Про світовий вплив гонконзького кіно та копродукційне виробництво західних і азіатських фахівців писав К. Лім [79]. Гендерні аспекти фільмів про бойові мистецтва, в тому числі образи жінок-войовниць висвітлювали Б. Рейнард [96], С. Лу та А. Сієко [84], Л. Донг [54], Л. Фаннел [**Ошибка! Неизвестный аргумент ключа.**].

Дж. Сан та Д. Хан здійснили інтердисциплінарне дослідження, висвітлюючи розвиток жанру уся через категорії претекстів, метатекстів і паратекстів. Це, в свою чергу, спрямувало наше дослідження кінотекстів уся в їх широкому зв'язку зі старими (літературними) та новими технологічними форматами екранних мистецтв – іграми, кінокоміксами, VR-проектами тощо [106]. Безпосередньо різні естетичні аспекти кінотекстів уся розглядають П. Грейвсток [62]. Дослідження з екшен-хореографії здійснив А. Андерсон [29], К. Хілл [64].

Для реалізації дослідження було задіяно багато джерел китайською мовою, виданих у КНР протягом останніх двох десятиліть, зокрема «Серія

досліджень у галузі сучасної кіноіндустрії та створення фільмів у Китаї» Чж. Чжоу [137], Д. Чжун, С. Шу [130].

Важливимисталинечисленні джерела українських синологів і мистецтвознавців, спрямовані на окреслення специфіки та тенденцій розвитку сучасного китайського кіно, наприклад, огляд О. Ковалю «Китайський кінематограф у глобалізованому світі» [9]. Для розуміння культурної політики та законів розвитку та поширення жанру уся були задіяні й соціологічні та політологічні дослідження українських фахівців, зокрема монографію Інститута сходознавства ім. А. Ю. Кримського та української асоціації китезнавців «Китай очима Азії» [7], статті В. Кіктенка [8], О. Ковалю [10], О. Мацькович [15], Л. Кудирко [12].

Важливе теоретичне та фактологічне підґрунтя дослідження склали наукові розвідки Стефена Тео [108, 109, 110]. На базі напрацювань цього історика кіно був вироблений поняттєвий апарат даного дослідження, зокрема здійснено уточнення термінів *уся* та *фільм кунг-фу*.

Згідно з Стефеном Тео, *уся* (武侠 / *wu xia*), буквально перекладається як «шляхетний воїн» (*wu* означає бойові якості, *xia* – воїн-лицар) [109, с. 2]. Це жанр, в основі якого історія героя, майстра бойових мистецтв, тож, головним персонажем є людина, що має талант до певного стилю бойових мистецтв, вправність, незвичайні, іноді надприродні здібності. Кінокартини такого типу ще називають «фільми про бойові мистецтва».

Фільми *уся* інколи ще називають фільмами кунг-фу (чи *гунфу*, кит.功夫). Хоча цей термін здебільшого використовується у значенні «китайські бойові мистецтва», таке розуміння є не зовсім коректним. Його оригінальне значення є означає майстерність у будь-яких галузях, не обов'язково військових чи бойових. Кунг-фу означає «результат завдяки великим зусиллям» або, наприклад, «гідність», «професіоналізм». Як писав С. Тео, «хоча кунг-фу здебільшого використовують для визначення бойових

мистецтв, в буквальному сенсі це означає рівень майстерності та тонкощі техніки» [109, с. 2].

Генетично кунг-фу походить від філософії чань-буддизму, що зазвичай асоціюється з ім'ям поширювачем буддизму в Китаї ченцем Бодхидхармою (440-528 рр.). Мистецтво кунг-фу з'явилося як вміння буддистських ченців обороняти свої монастирі від грабіжників. Згодом кунг-фу розвинулось як техніка самооборони без спеціальної холодної чи вогнепальної зброї, вміння битися за допомогою підручних засобів [13]. Стрічки кунг-фу, де головний герой досягає своєї мети виключно через свою вправність, нині існують як *піджанр фільмів про бойові мистецтва*. Як зауважував Ст. Тео, «наголос у кунг-фу фільмах на бойових мистецтвах, в той час як в уся-фільмах наголошується на лицарському прагненні до справедливості»... і далі: «герой кунг-фу фільмів часто зображає ту саму відданість честі та пошук справедливості, що й мандрівний лицар з мечем, не зважаючи на те, що їхні традиції бою походять з різних шкіл» [109, с. 2]. Тож, концептуальним для даного дослідження є розуміння фільмів кунг-фу як відгалуження жанру уся, що виникає у 1970-ті рр. у Гонконгу, коли глядача перестає задовольняти історично-фентезійний антураж стрічок про бойові мистецтва. Водночас, слідом за Ст. Тео, вираз «китайські фільми про бойові мистецтва» ми розуміємо як певний синонім жанру уся.

Європейським аналогом уся є фільми «плаща та шпаги», що сформувалися як адаптації театральних комедій однойменного жанру. Подібні фільми характеризуються авантюрним сюжетом, інтригами, гонитвами, чудовими порятунками, допомогою нужденним, двобоями та масовими бійками. Певним японським аналогом жанру є *тямбара* – фільми про самураїв, що має динамічну дію та фехтувальні зіткнення. Термін «тямбара» виник як звуконаслідувальний, він імітує брязкання холодної зброї. Головний герой, як і в стрічках уся, є воїн-відступник. В Японії це самурай-ронін із загостреним почуттям справедливості, який, стикаючись із

наси́льством, злом чи давніми ворогами, вирішує конфлікт за допомогою зброї [16, с. 77-78, 145].

Історія жанру уся нерозривно пов'язано з традиційною китайською культурою, насамперед мистецтвом літератури та театру, та сягає своєї давнини. Згадки про мандрівних воїнів («ся») у літературі містять ще «Історичні записки» Сима Цяня (145 чи 135 до н. е. – бл. 86 до н. е.) і трактати філософа Мен-цзи (372 до н. е. – 289 до н. е.). У художній китайській літературі ті чи інші варіації сюжетів, де мандрівні воїни рятують знедолених, переживають пригоди, позбавляють світ негідників, з'являються ще за часів династії Тан (618–907 рр.). Політична нестабільність цього періоду сприяла популярності прозових оповідей із присмаком даоської міфології, поетизації єдиноборств і кодексу лицарських чеснот, оскільки і письменники, і читачі шукали розради в ескапістській літературі. Одним із відомих нам авторів, хто розвивав подібну тематику, був літератор Пей Сін (IX-X ст.ст.). Він був автором збірки «Оповіді про дивовижне», з якої до наших днів збереглося понад тридцять новел. Оповідання «Куньлунський раб», сповнена пригод, містики та бойових мистецтв, вважається найдавнішим зафіксованим твором у жанрі «уся». Збереглися також оповіді Пей Сіна «Жінка з мечем», «Нефритовий браслет», які теж стилістично близьки до художньої літератури про бойові мистецтва.

Класичний авантюрно-історичний роман «Річкові заплави» (або «Річкове прибережжя»), який був написаний у XV ст. автором Ши Найанем (1296-1372 рр.), зараз визнано як перший масштабний літературний твір у жанрі уся. Події роману відбуваються за часи правління династії Сун. Сюжет базується на народних оповідях про подвиги й пригоди 108 «шляхетних розбійників» із табору Ляншаньбо. В романі присутні елементи даоської містики та міфології: воєначальник Хун Сін звільняє 108 духів сузір'їв з-під кам'яної черепахи у даоському центрі Лунхушань. Також наявні типові для подальшого розвитку жанру уся образи протагоністів і антагоністів: підступного воєначальника Гао Цю, який робить вигнанником видатного

майстра фехтування Вана Цзіня. Є й інші персонажі, характерні для уся: тандем «учитель і учень» (ним стає юнак на ім'я Ши Цзінь), воїни, ченці, сільські старости. Різні сюжетні лінії вибагливо сходяться в одну: всі герої, зрештою, збираються разом, аби утворити банду шляхетних розбійників у Ляншаньбо. Складність роману обумовлена тим, що його автор насправді переробив та об'єднав різні мотиви та сюжети з тогочасної літератури та народних легенд. Тому, хоча роман вважається першим у жанрі уся, насправді він лише є прикладом літературної систематизації цього жанру (сам термін «уся» з'являється набагато пізніше, вже за нових часів).

Надзвичайно відомий класичний китайський роман XIV ст. «Тридержав'я», що розповідає про розпад країни на три імперії у період, теж значно вплинув на розвиток жанру уся. Перше видання роману було здійснене в 1494 р. (династія Мін). Автор роману, письменник Ло Гуаньчжун (1330-1400 рр.) створив напівфантастичний епос, в якому історичні події поєднуються з багатьма вигаданими. Деякі персонажі роману постають як шляхетні воїни. Так, три «кровні брати» є позачасовим прикладом лицарських стосунків, що вплинуло на подальше формування «кодексу гідності» в формах уся. Гуань Юй, один із «кровних братів», пізніше став канонізованим покровителем бойових мистецтв, зокрема він фігурує у «фільмах про героїв» Джона Ву як символ лицарства. Жива образність, моральні принципи, що пропагують захист знедолених, багатство сюжетних ліній роману сприяли активному використанню сцен з «Тридержав'я» у традиційному китайському театрі, й чимало драм згодом було перероблено на кіносценарії.

Ще одним літературним напрямком, який сприяв розвитку жанру уся, були так звані оповіді в стилі *гун'ань* (*gōng'àn xiǎoshuō*, що дослівно означає «судова белетристика»). Генетично такі тексти походять від ідеї чань-буддизму про раптове просвітлення, яке може спричинити парадоксальна задача, загадка, питання без очевидної відповіді. Згодом назву гун'ань отримав піджанр традиційного китайського детективу, головним героєм

виступає суддя. Він, в ролі намісника імперської влади, розслідує злочини та виносить за ними вироки. Імовірно, жанр вперше з'явився в Сунську епоху, але існував як усна традиція вуличних оповідачів або лялькарів. В епоху Мін жанр досяг розквіту і був одним із найпоширеніших у художній прозі та театральних виставах. Найвідомішими персонажами детективних історій гун'ань стали суддя Ді та суддя Бао [102]. У XVII ст., за часів династії Цін (1636–1911 рр.), у подібних оповідях з'являються майстри бойових мистецтв, які намагаються відновлювати справедливість та допомагають урядовцям у розслідуванні злочинів.

Загалом герої уся, справедливі майстри бойових мистецтв, стали настільки популярними, що їх часто вводили як допоміжних гравців у творах інших жанрів. Оскільки багато класичних літературних сюжетів китайського середньовіччя потрапили на театральну сцену, вони склали основу для багатьох вистав національної музичної драми: юанської, пекінської, куньшанської та інших опер. Виконання арій у подібному видовищі чергувалося з розмовними вставками та сценами з демонстрацією бойових мистецтв та акробатики. Актори відповідного амплу готувалися як майстри кунг-фу, здатні не лише виступати на театральній сцені, а й оборонятися.

Важливим питанням для всіх істориків кіно є проблема періодизації історії розвитку жанру уся. На нашу думку, можна виокремити п'ять періодів еволюції китайських фільмів про бойові мистецтва.

Перший етап: період становлення (1905-1931 рр.).

Екранний прототип жанру уся з'явився ще на початку 1890-х р., коли були вперше зафільмовані фрагменти вистав пекінської опери. Вони містили сцени з елементами бойових мистецтв і акробатики. Оскільки перші китайські фільми були німими (аж до початку 1930-х рр.), пластика подібних епізодів поставала значним виразним засобом привабливості публіки. Сюжети ранніх фільмів були вільно адаптацією існуючої класичної літератури та театральних п'єс. У 1905 р. було випущено перший китайський фільм «Битва біля гори Дінцзюнь». Він містив класичні сцени з пекінської опери на кшталт

«запрошення Інь», «танець меча», «перетин» тощо, які містили зображення бойових зіткнень. У тому ж 1905 р. у Гонконгу було знято короткометражний німий фільм «Річкові заплави» (水滸傳) за однойменним середньовічним романом (режисер Чжан Чен).

Після повалення імператорської династії Цинь у 1911 р. і початку боротьби за незалежність Китаю (з 1919 р.) відбувся поворот у поглядах прогресивної частини суспільства країни. «масова переорієнтація з традиційної культури на вестернізацію. Цей рух торкнувся усіх сторін інтелектуального життя Китаю, зумовивши поширення розмовної мови, перегляд конфуціанських етичних норм, критику традиційної історіографії, нові вимоги до освіти, осмислення республіканської форми правління разом з поширенням нових політичних теорій» [8]. Відкритість до західної культури й політика реформ спричинила радикальні зміни у способі життя місцевих городян, яких починають цікавити кінотеатри як привабливий варіант дозвілля. У припортових ареалах починається шаленими темпами розвиватися кіноіндустрія.

Першим фільмом, що містив розлогі сцени суперництва майстрів бойових мистецтв, була стрічка шанхайської студії «Тяньї», що вийшла в 1925 р., яка називалася «Жінка-воїн Лі Фейфей». На жаль, цей фільм вважається втраченим. У 1920-ті рр. виникає цілий перелік стрічок, які можна назвати першими представниками жанру уся. Оскільки саме епізоди з бійками та акробатичними трюками викликали інтерес і китайського, і іноземного глядача, кіновиробники продовжували знімати фільми-бойовики. На жаль, не всі довоєнні роботи кіностудій збереглися, багато було втрачено під час японської інтервенції.

Поява великої кількості стрічок відображало захоплення публікою літературою в жанрі уся, яка стала надзвичайно популярною. Вважається, що це час кристалізації жанру: за поданням японських романістів виникає сам термін «уся». Незважаючи на глибокі коріння та існування оповідей про

героїв-воїнів, шукачів пригод і водновлювачів справедливості, перший «офіційний» роман уся був опублікований лише в 1915 р., за ним швидко з'явилася велика кількість інших. У перші роки після створення Китайської республіки в обстановці безперервної боротьби між різними мілітаристськими кліками інтелектуали створювали романи про військові мистецтва для власного задоволення. Ті оповідання, що публікувалися в пресі, ставали все більш декадентськими і фривольними, що спонукало письменника соціального спрямування Лу Синя назвати їх поєднанням «чортівні з еротикою». Ці твори відволікали читача-городянина від убогої реальності його існування.

Більшість цих історій мали типові сюжетні побудови, міцно встановлені жанровими умовностями: помста, суперництво між різними школами бойових мистецтв, боротьба за владу між кланами. На відміну від ранніх прозових романів чи детективів гун'ань, у цих творах головними героями цих творів були виключно майстри бойових мистецтв, як керувалися жорстким моральним кодексом чеснот.

Найбільш плідні письменники разом іменувалися п'ятьма великими майстрами Північної школи: Хуаньчжу Лоучжу («Мечники з гір Шу»); Гонг Байю, який написав «Дванадцять монетних дротиків»; Ван Дулу, автор «Пенталогії залізного журавля»; Чжен Чжень'інь, який написав «Короля орлиних кігтів»; Чжу Чженьму («Стела сімох убивств»).

Окрім стрімких привабливих історій у фентезійному світі, читацьку аудиторію збільшували два соціальні фактори. По-перше, у відповідності з рухом за підвищення грамотності населення романи уся були написані розмовною китайською мовою, відомою як *бай хуа вень* (досл. «прості слова»), на відміну від наукової мови *вень янь вень* (досл. «літературні слова»). По-друге, романи з'явилися як масова розвага в періодичній пресі. Зокрема, щоденні газети друкували глави з романів з метою збільшити тираж. Одним із показових творів цього типу стала «Легенда про дивного

героя» Сяна Кайрана (Цзян Ху Цзіся Чжуань), яка друкувалася частинами на початку 1920-х рр. і опублікована у формі книги в 1928 р. [65].

Сян Кайран (псевдонім Пінцзян Бусяошен) став найбільш відомим письменником, який вважається засновником жанру уся. Він практикував бойові мистецтва, брав участь в організації бойових шкіл та клубів. Вже його перші твори «Історії про неймовірних воїнів річок та озер» («Мандрівні лицарі з Цзянху») та «Історії про праведних героїв» викликали хвилю захопленості серед широкого кола читачів саме описом чарівного світу *цзянху* (дослівно – «річки та озера»). На фоні соціальної нестабільності публіці приємно було побачити всі колізії сучасності в дзеркалі фентезійного сприйняття.

Дебютний роман Сян Кайрана був адаптований в перший фільм уся «Спалення храму червоного лотоса» (1928). На жаль, на сьогодні зберігся лише 20-хвилинний фрагмент фільму. Фільм зосереджений на кількох розділах роману, в центрі сюжету оповідь про боротьбу за панування між сільськими владними кланами та школами бойових мистецтв. Вже тут простежуються головні художньо-естетичні та філософсько-ідеологічні ознаки жанру уся: боротьба між добром і злом, драматургія, яка зображує шлях героя як низки запеклих протистоянь, а також втілення персонажами конфуціанських чеснот хоробрості, розуму та милосердя.

Фільм мав доволі складну фабулу та нелінійну структуру. За сюжетом «Спалення храму Червоного лотоса», воїн, що заблукав у лісі, випадково знаходить покинутий храм. Він постає як осередок зла, сповнений пасток, ченців-негідників із секти Червоного лотоса, які викрили державного високопосадовця. Імперський чиновник перебуває в ув'язненні в підземеллі. Тож, аби звільнити бранця та викоренити джерело зла, зловісний храм було підпалено. На цьому закінчувався перший епізод фільму, який було знято за літературним сценарієм. Другий епізод був створений не за текстом літературного першоджерела, а як кінорежисерська імпровізація, адже сцени замислювалися по ходу зйомок і через нові й нові технологічні придумки

фільм набував все більших сюжетних деталей[**Ошибка! Неизвестный аргумент ключа.**, с. 14].

Авторська історія, яка відштовхувалася від фольклорного матеріалу, тішила глядачів застосуванням спецефектів, ретельно продуманими локаціями та костюмами. Фільм був значним відступом від театральних прототипів, зокрема від амплуа воїна пекінської опери. Тут не було звичного для підготовлених глядачів, але водночас незрозумілого для широких мас і європейців символізму, натомість були трюкиз використанням мотузок та системи блоків, а також спецефекти – монтаж, спеціальна обробка плівки тощо. У результаті герої фільму вміли ширяти в повітрі, раптово зникати чи провалюватися крізь землю, пускати блискавки з рук, керувати літаючими кинджалами, бігати по дахах і стінах тощо. Новаторством стрічки стала інтеграція реальних персонажів та анімаційних зображень. У епізодах бою на мечях була додана стрілянина за допомогою трапецієподібного дроту. Відтоді жанру уся притаманне вигадкування нових видів обладунків і бойових знарядь: традиційна східноазіатська (китайська, корейська, японська) зброя поєднується із витворами фантазії режисерів і художників-постановників.

Таким чином, фільм поєднував елементи бойових мистецтв та містичний світ фентезі, представлений у літературній традиції початку ХХ ст. За період із 1928 по 1931 рр. шанхайські кіностудії на хвилі успіху «Спалення храму Червоного лотоса» випустили сімнадцять частин, що були сіквелами (продовженням) цього фільму.

Комерційний успіх кінофраншизи «Спалення храму червоного лотоса», яку передивилося тисячі глядачів, стимулювало виробництва інших фільмів такого типу. Протягом кількох наступних років з'явилися «Червона героїня» (1929), «Біла троянда» (1929), «Жінка-воїн дикої річки» (1930), «Герої Гуандуна», «Чорна людина», «Злодії у машині», «Тераса, де горять сотні квітів» тощо. Всі вони містили багатосцен із бійками богів, героїв та монстрів, розвивалися майстерність спецефектів, склалися певні традиції та

стереотипні прийоми жанру. З 1928 по 1931 рік п'ятдесят кінокомпаній Шанхая, великих та малих, зняли близько 250 фільмів про бойові мистецтва.

Активно знімалися фентезійні стрічки з бойовими мистецтвами й в інших містах. Китайська кінокомпанія «Тянь» випустила фільми «Легенда про білу змію», «Принцеса із залізним віялом»; кінокомпанія «Чан чен» кінокартини «Народження Нечжа», «Вогняна гора»; кінокомпанія «Мінь сін» — «Гуань-інь віднаходить шлях»; кінематографічна компанія «Шанхай Цзінсі» — «Печера павуків»; кінокомпанія «Да Чжунго» — фільми «Зустріч волопаса та ткачині на сорочаному мосту», «Царівна Лотос», «Чжу Бацзе шукає наречену», а також серію фільмів «Подорож на Захід» та «Підвищення до рангу духів»; кінокомпанія «Кайсін» — «Нарцис» і «Цзігун — живий Будда» та інші фільми у жанрі «фентезі». Окрім зазначених, кінокомпанії «Хуа цзю», «Сіньжень», «Фудань», «Тяньшен», «Юань-юань», «Дадун», «Хуейчун» активно зверталися до зйомки костюмованих історичних картин з обов'язковими героями-воїнами та їхніми поєдниками (Лі Хань).

Другий етап: нестабільні часи(1932-1949рр.).

На початку 1930-х рр. суспільно-політичне життя Китаю значно ускладнюється. Актуальною в кіномистецтві стає національно-патріотична та сучасна проблематика. На цьому історичному тлі правляча партія Гоміньдан у 1935 р. розпочинає кампанію боротьби з забобонами та моральним занепадом. Незабаром уряд запровадив заборону на фільми про бойові мистецтва та містичну тематику: бойові мистецтва та історії про нечисту силу були оголошені як загроза безпеці та модернізації. Хоча офіційно це було зроблено для того, щоб «не поширювати феодальні забобони», неофіційною причиною заборони стало масове захоплення глядачем фентезійним світом, що відображає ідею незалежної від державної влади справедливості, носієм якої є елітарні герої-воїни. Фільми про бойові мистецтва продовжують знімати лише на півдні країни, у Гонконгу та Шанхаї [67, с.227].

Після періоду стихійного розвитку та обумовленої ринком конкуренції та боротьби за економічну вигоду у 1920-х рр., на початку 1930-х відбувається

реорганізація китайського кінобізнесу. В процесі об'єднання та злиття в країні залишаються тільки великі кінокомпанії («три кити»): «Мінсін», «Ляньхуа» й «Тянь-і». Керівники компаній, залежачи від загальної ситуації в країні, не бажали ризикувати та спрямовували своє зусилля на пропаганду «народного мистецтва кіно». Ця реформа китайської індустрії загальмувала динамічний розвиток жанру уся, особливо на материковому Китаї.

Великі складнощі очікували кінематографістів і в галузі поширення звукового кіно. Освоюючи на початку 1930-х рр. нові технології звукового кіно, кінематограф Гонконгу стикається із загальною для китайського регіону проблемою великої кількості діалектів за загальної або доволі схожої для всіх носіїв писемної мови. Будучи одним з основних ареалів кантонського діалекту, Гонконг стає основним центром кантономовного кіно, на що впливають і події, що відбуваються у континентальному Китаї: заходи уряду Гоміньдану з насильницького введення північнокитайської як єдиної мови масового мистецтва.

На цьому тлі розвивається низка великих студій, включаючи Grandview, Universal, Nanyue та Tianyi; остання з них — «перший паросток» на гонконгському ґрунті розпочатою в 1924 році в Сінгапурі кінобізнесу сімейного клану братів Шао, що згодом виросла в найвпливовішу компанію гонконгської кіноіндустрії. Вони розпочинають у 1930-ті рр. зйомку звукових фільмів з бойовими мистецтвами. Протягом другої половини 1930-х рр. було знято до півсотні кантонських звукових фільмів про бойові мистецтва. Більшість із них є переосмисленням фільмів про бойові мистецтва часів шанхайського німого кіно. Щоб адаптувати до місцевої аудиторії, були зроблені звукові доріжки на кантонському діалекті (стрічки «Герої синів та дочок», «Легенда про фехтувальника», «Меч Світла та Кривава тінь» тощо).

Особливим представником фільмів уся часів антияпонської війни є стрічка «Хуа Мулан» («Мулан іде в армію», *Mulan song jun*), випущена в 1939

р.¹Цей художній фільм режисера Бу Ван-цана був виконаний на Шанхайській кіностудії. Історія, у якій було перероблено сюжет китайської народної легенди, була надзвичайно актуальною, адже значна частина Китайської республіки була окупована японцями.Цей фільм мав пробуджувати патріотизм китайців та протистояти японській пропаганді, яка переконувала населення у необхідності своєї військової присутності та застерігала співпраці з комуністами та з представниками партії Гоміньдан. В образах генерала, його радника та деяких командирів втілені ті представники китайської еліти, які йшли на співпрацю із загарбниками. Розбрат у лавах імператорської армії відображає затяжний політичний конфлікт між китайськими комуністами та націоналістами. Тож фільм-бойовикслужив стимулом до патріотичної консолідації суспільства. Фільм мав успіх у шанхайському прокаті, він з ентузіазмом був сприйнятий глядачами, які легко считували актуальний підтекст. Ще одним фактором успіху фільму була його співзвучність із соціальними змінами припортових ареалів Китаю, адже тут вирросло ціле покоління жінок з модерновим мисленням, що не підкорялися патріархальним законами традиційного китайського суспільства: відвідували публічні місця, обирали собі чоловіків, зрештою, заробляли на життя власною працею. Тож образ Мулан руйнував тисячолітні стереотипи, згідно з якими жінка повинна бути стриманою, скромною та тихою. Цей фільм виводить на екрани майстринь бойових мистецтв – образ, який згодом став наскрізним у жанрі уся, попри всю свою антиісторичність. Образ Хуа Мулан – дівчини, що видала себе за чоловіка та пішла воювати замість свого літнього батька, теж є суто легендарним і немає історичних підтверджень.

Третій етап: розквіт гонконзького та тайваньського уся (1950-1980).

Після становлення КНР у 1949 р. на материковому Китаї кінематограф розвивався шляхом все більшої ідеологізації, тож на деякий час фільми про бойові мистецтва стали неактуальними. Новий Китай намагався побудувати

¹ «Хуа Мулан іде в армію» («Mulan song jun»), реж. Бу Ван-цан, 1939 р. <https://www.imdb.com/title/tt0192338/>

соціалізм та спрямовував зусилля кіновиробників на сучасне та майбутнє, в якому не було місця фентезійним світам. Водночас гомінданівська заборона фільмів про привидів та бойові мистецтва, яка була доцільною в період 1930-х рр., коли велася боротьба про японського впливу, мала неофіційне продовження і на Тайвані. Отже, коли Китай розколовся на дві частини в 1949 р., репресивні уряди по обидва боки Тайванської протоки не схвалювали жанр уся. Гонконг, який перебував під протекторатом Великобританії, став єдиною великою китайською громадою, де художнє відображення естетики бойових мистецтв змогло вижити. Гонконзьку публіку, серед якої було чимало втікачів і з комуністичного, і з гомінданівського боку, більш цікавило збереження дореволюційних традицій, акінематографістів – адаптація кіновиробництва до принципів західної комерції. Тому центром виробництва фільмів про бойові мистецтва залишався Гонконг.

У 1950-х рр. в післявоєнному Гонконзі спостерігається вибуховий інтерес до художньої літератури в жанрі уся, й це спричиняє другу золоту добу жанру після підйому 1920-х рр. [65]. Пошук національної ідентичності Гонконгу обумовив популярність літературних романів про бойові мистецтва, зокрема авторів Цзінь Юна (псевдонім Луї Ча) та Лян Юшена. Їхні історії були адресовані молодшій, більш космополітичній аудиторії. Пишучи в колоніальному Гонконзі та звільнені від ідеологічних обмежень материкового Китаю, Лян і Цзінь були необмежені в пошуках предметів і тем. Добре обізнані з китайською історією, вони віддали перевагу періодам, коли Китаєм правили іноземні сили, маньчжури чи монголи, вражаючи відгуки читачів, які пережили японську окупацію.

Твори цих та інших письменників стали літературною основою для багатьох сценаріїв фільмів про бойові мистецтва. Першими кіноадаптаціями роману був роман Цзінь Юна «Легенда про героїв Кондора», написаний у 1957 р. Він став першою частиною епохальної для того часу «Трилогії Кондора», після великого успіху твору незабаром з'явилися «Повернення

героїв Кондору» і «Небесний меч і шабля дракона». Оповідь про ханьських братів-патріотів, які захищають батьківщину від загарбників, була екранізована конконзькою кіностудією Emei Film Company під назвою «Історія Стерв'ятника-завойоника». Перша частина дилогії вийшла в 1958 р., а друга частина вийшла в наступному році. Режисерами фільму став Ву Панг і Леунг Фунг, а головні ролі зіграли Чо Татва і Юн Сіу Йі. Було також екранізовано твори Цзінь Юна «Легенда про хороброго лучника» (She Diao Yingxiong Chuan, 1957), «Історія книги та меча» (Shu Qian En Chou Lu, 1955) тощо. Культовимистали «Історія про біловолосу дівчину-демона» (Baifa Moni Chuan, 1959) та «Три жінки-воїни» (Jiang Hu San Nüxia, 1960) письменника Лян Юшена. Оскільки оригінальні тексти мали чималий обсяг, вони були зняті у вигляді кількох фільмів. Успішність першої екранізації стимулювала зйомку продовжень-сиквелів [65].

З початку 1950-х рр. стрімко розвивається кантонське кіно про бойові мистецтва. Ці фільми наслідували стиль ранніх шанхайських кінокартин про бойові мистецтва (зокрема «Палаючий храм червоного лотоса», німий фільм шанхайського виробництва 1928 р.). Епохальним став серіал «Історія Вонга Фейхуна» про видатного майстра (1847-1924), засновника стилю хунгар, лікаря-голкутерапевта, голови школи бойових мистецтв у Гонконзі, що прославився на початку ХХ ст. як китайський Робін Гуд. У 1949 р. режисер Ху Пен зняв перший і другий епізоди кантонського фільму «Історія Вонга Фейхуна». Його поява має величезне значення для розвитку китайських фільмів про бойові мистецтва. Протягом 1950-1970-х рр. у Гонконзі було випущено близько 80 стрічок про великого майстра. У більшості з них Вонга Фейхуна зіграв виходець з кантонської опери Куань Такхін (1905-1996 рр.), який був не лише зовнішнє схожий на історичного прототипа своєї ролі. Куань сам був майстром бойових мистецтв, мав знання та навички з традиційної китайської медицини, в якості філантропа організовував публічні лікарні. Пізніше Вонга Фейхуна грали такі видатні актори, як Джекі Чанг («П'яний майстр», 1978), Гордон Лі («Виклик майстрів», 1976; «Бійцівський

клуб», 1981), Джет Лі («Останній герой Китаю», 1993; «Одного разу в Китаї», серіал 1991-1997), Вінсент Чжао («Вонг Фейхун», серіал 1995-1996) тощо. Загалом кантонський серіал 1950-60-х рр. породив цілу міфологію навколо особистості майстра, ставши стимулом для виробництва понад 100 фільмів і серіалів.

Масове виробництво фільмів з елементами бойових мистецтв починається у 1960-х рр. у найвідомішій кіностудії братів Шао, що працювала спочатку в Гонконгу, згодом і в Сінгапурі. Окрім виробництва братів Шао, дуже відомою була кіностудія Кінга Ху.

Кіноіндустрія Гонконгу розвивала жанр уся, відточуючи блискучу хореографію та монтажні ефекти. У фільмах, створених студією братів Шао, представлена витончена хореографія з використанням акробатики на дроті та батуті в поєднанні з прийомами прискореної камери. Над стрічками працювали постановники трюків, хореографи, які ретельно готували сцени боїв. Найбільш видатними хореографами-постановниками трюків були Лю Цзялян і Юен Ву Пін (останній згодом почав самостійну режисерську кар'єру).

У 1960-х рр. виникає ціла плеяда зірок, які демонстрували не тільки високу техніку бою, пластичність, були фізично підготовлені до тривалих зйомок і складних трюків, а й демонстрували акторські здібності до перевтілення та психологічної гри. До таких яскравих акторів фільмів вихіав 1960-70-х рр. належать насамперед Чен Пей-Пей, Джиммі Ван і Конні Чан.

Юна актриса Конні Чан зіграла головну роль у серії фільмів уся «Шестипалий володар лютні» (1965) та його продовженнях. Фільм 1965 р. розповідає про подружню пару, майстрів бойових мистецтв, які сперечаються про те, як найкраще навчити свого сина. Дитина стикається з антагоністами-перевертнями, що змінюють стать, здатними використовувати вражаючу різноманітність зброї. Зрештою, син бере участь у боротьбі з найстрашнішим із своїх ворогів, привидом-володарем лютні, чия музика зупиняє будь-кого, хто її чує. Фільм був дещо найвним, з анімацією по плівці, проте він

продемонстрував ефективність продюсерської стратегії розкрутки дітей-зірок. Адже саме ігра Конні Чань (нар. у 1947), почавши кар'єру в 11 років, стала «принцесою» кантонської опери та фільмів уся.

Протягом десятиліть у кінематографі Гонконгу активно використовувалася схема зйомок *Motor Only Shot*, коли фільм початково знімався «німим», а діалоги та інше звукове оформлення додавалися пізніше в окремому пост-озвучуванні. В умовах напруженості комерційного кіновиробництва та невеликого бюджету, такий підхід дозволяв знімати картини швидше та ефективніше.

Варто зазначити, що післявоєнний розвиток гонконзького кіно відбувався як паралельна зйомка фільмів на двох основних діалектах. Фактично в одному місті працювало дві незалежні кіноіндустрії: одні виробники знімали кантонською мовою, інші – на путунхуа (мандарин), яка була рідною мовою більшості переселенців з континентального Китаю. Фільми на північнокитайському («мандаринському діалекті»), як правило, відрізнялися більш високим бюджетом і складно організованим виробництвом, що пояснювалося і досвідом, і капіталом кінематографістів з Шанхаю, а також їх спрямованістю на зовнішній ринок. Фільми кантонською мовою були малобюджетними, більш варіативними, спрямованими на масового глядача. Через поставлену на потік систему виробництва їх випускали більше.

У 1963 р. британський уряд колонії ввів вимогу обов'язкового оформленням фільмів субтитрами англійською мовою (ймовірно, з міркувань цензури та контролю). Вимушені виконувати розпорядження, кіновиробники паралельно додавали і китайські субтитри. Це, в результаті, підвищило їхню доступність для інших діалектів та збільшило внутрішній ринок для обох напрямків гонконгського кінематографу: і кантонського, і мандаринського. Несподіваним наслідком «внутрішнього» субтитрування англійською стала популяризація фільмів Гонконгу в західних країнах.

У 1960-х рр. фільми про бойові мистецтва почали знімати й тайваньські кінематографісти. Треба зазначити, що до певного часу фільми уся на

Тайвані не знімали, оскільки працювала державна пропагандистська машина (цензура «білого терору») і продовжувалася політика несхвалювання фентезійних, далеких від сучасності фільмів. Натомість тайванська кінематографія розвивалася як синтез трьох напрямків – китайського, японського та американського [Титаренко, с. 426]. Здебільшого вона зосереджувалася на пропаганді і традиційних конфуціанських цінностях через соціальну драму в дусі японського післявоєнного кіно. Ситуація змінилася з переїздом 1963 р. з Гонконгу на Тайвань відомого режисера Лі Хань-сяна. Його масштабні костюмні фільми («Лян Шань-бо та Чжу Ін-тай») вразили уяву тайванських глядачів. Лі Хань-сян заснував власну кінокомпанію «Готай», на яку і став орієнтуватися місцевий капітал, вкладаючи гроші у кінематографію. Від цього вигадали і державні студії: вони здавали здаючи свої павільйони компаніям, які спочатку ще не мали виробничої бази. Пропагандистська спрямованість відступала перед конкурентоспроможністю – невід’ємною властивістю ринку, що формувався на Тайвані, і це змушувало навіть урядові студії переглядати структуру і характеристики своєї продукції: саме в урядовій ній Центральної кінокомпанії було висунуто гасло «здорового реалізму» [Титаренко, Торопцев, 2010, с. 427]. Ще одним майстром, який сприяв розвитку жанру уся на Тайвані був гонконгський режисер Кінг Ху, який у 1967 зняв фільм «Таверна біля брами дракона».

У 1970-х рр. класичні історії уся стали користуватися меншим попитом. Справа в тому, що найбільшими виробниками кіно на путунхуа в 1950-1960-х рр. були кінокомпанії, Shaw Brothers Studio і Motion Picture and General Investments Limited (MP&GI, пізніше більш відома як сінгапурська Cathay Organization) . З середини 1960-х Shaw Brothers, як законодавці мод, поступово змінюють загальну тенденцію гонконзького кіно з музично-ліричного («жіночого») на більш жорстке «чоловіче», перевідкриваючи жанр уся з більш реалістичною та жорсткою дією, але при цьому і з більшою акробатичністю персонажів та барвистістю загального виконання. Це

відбувається на тлі часткової втрати аудиторії на користь телебачення під впливом хвилі популярності фільмів дзидайгекі, що імпортуються з Японії. Найбільш знаковими фільмами цього періоду є трилогія про Храм Червоного Лотоса Сюй Цзенхуна (1965-1967; перший фільм трилогії також був першим кольоровим фільмом); «Випий зі мною» (1966) і До цього напрямку належить і заснована на циклі легенд династії Сун батальна драма «14 амазонок» 1972 року.

У 1970-х рр. на перший план виходять так звані фільми кунг-фу. Події у цих стрічках відбувається не у фентезійному псевдоісторичному світі, а перенесені до сьогодення. Герої фільмів кунг-фу зазвичай постають як прості люди, які довершено володіють технікою єдиноборств.

Фільми про кунг-фу поступово витіснили фільми про майстрів клинка та незабаром стали основним кіновиробництві Гонконгу та Тайваню. У 1973 р. було випущено знаковий бойовик «Хижаки, що перетинають річку», сценаристом, режисером та виконавцем головної ролі був Брюс Лі. Він здобув світову популярність, тож жанр згодом вийшов за межі національного кінематографу. У тому ж 1973 р. з'явився фільм «Бій дракона та тигра», який був спільним продуктом Брюсом Лі та Warner Pictures Hollywood, США. Він став першим китайським бойовиком про бойові мистецтва, створеним у співпраці з іноземною кінокомпанією.

Найбільший внесок у розвиток кіно 1960-х рр. зробили режисери Чжан Че та Кінг Ху. Їхні екранізації перетворилися на класику жанру.

Чжан Че (Chang Cheh, 1923-2002) був один з найвідоміших режисерів гонконгської кіностудії Shaw Brothers, чия творчість вплинула на розвиток жанру уся і фільмів кунг-фу. Вплив на фільми Чжан Че справили спагетті-вестерни Серджо Леоне та японські самурайські бойовики. Запозичивши окремі стилістичні елементи, Чжан Че зробив революцію у гонконгському кінематографі. Найбільш успішними роботами Чжан Че 1960-х рр. стали «П'ятеро отруєних», «Однорукий меченосець» (1967), «Молодий Тигр» (1966), «Золота ластівка» (1968). Знятий ним «Однорукий меченосець» у

1967 р. став першим фільмом в історії гонконгського кіно, який заробив понад мільйон гонконгських доларів. Чжан Че став лауреатом премії Азіатсько-тихоокеанського кінофестивалю 1970 р. за найкращу режисуру (за фільм «Помста»).

На початку 1970-х Чжан Че переключився на фільми, що зображують єдиноборство кунг-фу, і фактично створив новий жанр, зробивши відомими велику кількість акторів і стимулювавши появу багатьох режисерів цього напрямку.

У 1977-1978 рр. Чжан Че звернувся до екранізації романів Цзінь Юна про героїв Кондора. В результаті було знято три частини під назвою «Хоробрий лучник», які були з успіхом продемонстровані в прокаті широкому кінопрокаті. Трилогія стала настільки популярною, що потрапляє на телебачення у вигляді телесеріалу «Легенда про героїв Кондору» (1976) та «Повернення героїв Кондору» (1976). Вперше серіал транслювався на СТВ у Гонконгу у 1976 р. Комерційна спрямованість гонконзької кіноіндустрії не дозволяла виробникам йти на ризик, екранізуючи сценарії та романи невідомих авторів, тож, попри пошуки сучасних сюжетів у фільмах кунг-фу, вони звертаються до перевірених тем і образів, до подальшого розширення на екрані фентезійних світів, створених такими режисерами як Чжан Че.

Роботи Чжан Че вплинули на становлення таких майстрів, як Джон Ву (він починав як помічник Чжана Че), Рінго Лем, Роберт Родрігес, Чжан Імоу. Американський кінорежисер Квентін Тарантіно в титрах до фільму «Вбити Білла-2» згадує Чжана Че серед тих, кому він присвячує фільм. В команді Чжан Че працював такий відомий хореограф-постановник трюків Лю Цзялян. Згодом він сам почав режисерську кар'єру та створив таку знакову кіноділогію як «36 кімнат Шаоліня» та «Повернення до 36 кімнат Шаоліня». Тож, Чжан Че створив не лише цілий ряд культових стрічок, а й загалом вплинув на національний китайський та світовий кінематограф.

Кінг Ху Цзіньцюань (1932-1997) починав кар'єру як художник; він також був консультантом з реклами, графічним дизайнером, продюсером для низки

медіакомпаній і репетитором англійської мови. У 1958 р. Кінг Ху приєднався до кінокомпанії Shaw Brothers як художник з декорацій, актор, сценарист та асистент режисера. Під впливом тайванського режисера Лі Ханьсяна Ху почав власну режисерську кар'єру, допомагаючи йому на зйомках картини «Вічна любов» (1963).

Дебютом Ху як режисера став фільм «Діти батьківщини» (1965), проте більш повноцінним з художнього погляду стала робота «Випий зі мною» (1966). Цей фільм став першим успіхом Кінга Ху та нині вважається класикою жанру уся. У роботі над цією стрічкою режисер надихався постановками національного китайського театра, зокрема пекінської опери, голівудськими вестернами, а також японським жанром тямбара (псевдоісторичними бойовиками про самураїв).

В основі сюжету авантюрна історія про дівчину-воїна, що кинула виклик банді розбійників, викрадачів її брата. Не зважаючи на те, що за деякими ознаками стрічка нагадувала вестерн, Кінг Ху навмисно відмовився від реалістичної манери постановки бойових сцен, яка домінувала в європейській та американській режисурі. Він був переконаний, що західне кіно затиснуте між двома полюсами: реалістичним і фантастичним, проте, оскільки в китайській культурі немає такого протиставлення, китайські режисеримають право знімати реальну подію як фантастичну та навпаки. Виходячи з цього, Кінг Ху ставив екшен-сцени як танцювальні номери мюзиклів, поєднуючи їх з технікою пекінської опери, зокрема польотами на тросах. Зрештою, складна та витончена хореографія, яку допомагав творити досвідчений театральний актор Хань Іньцзе, стала знаковою особливістю жанру уся, де головним постає не реалізм бою, а його видовищність.

До того ж, з легкої руки режисера, було закладено традицію використання жіночих образів як головних персонажів. Кінг Ху запросив на головну роль танцівницю Чжен Пейпей, яка зовсім не знала кунг-фу, саместрічка «Випий зі мною» зробила її знаменитою актрисою.

Отже, поєднуючи традиції фільмів про самураїв із західними методами монтажу, китайською національною образністю, техніки з пекінської опери, Кінг Ху започаткував новий етап розвитку жанру уся.

Залишивши Shaw Brothers в 1966 р., Кінг Ху відправився на Тайвань, де зняв інший фільм уся «Таверна біля брами дракона» (1967). Фільм побив рекорди зі зборів, ставши хітом та класикою, особливо у Південно-Східній Азії. Найкращим фільмом режисера, що ілюстрував поєднання чань-буддизму та унікальної китайської естетики, стала шедевальна стрічка «Дотик дзен», що отримала приз на Каннському кінофестивалі в 1975 р.

Після успіху фільму «Дотик дзена» Ху заснував власну кінокомпанію і зробив два малобюджетні фільми «Доля Лі Хана» (1973) та «Сміливці» (1975).

Кінокартини «Дощ у горах» і «Легенда гір» вийшли у 1979 р., вони були зняті в Південній Кореї та базувалися на історіях Пу Сунліна Ляо-чжай-чжі-і.

Згідно з власною концепцією створення відеоряду, у стрічках 1970-х рр. режисер активно експериментував з монтажем і новаторськими технологіями зйомок, аби передати фентезійну реальність світу уся.

Загальним для режисерів Кінга Ху та Чжана Чебуло те, що вони віддавали перевагу оригінальним сценаріям, які вони могли сформулювати з нуля. Обидва створили бездоганний візуальний стиль стрічок кунг-фу, водночас були більш захоплені постановкою бойових сцен, ніж вмотивованим сюжетом чи психологічно вивіреними персонажами.

Більш вдалим були стрічки, сценарії яких були написані за мотивами вже існуючих романів уся чи стали результатом роботи досвідчених літературів. Наприклад, письменник Гу Лонг, який став відомим у середині 1960-х рр. саме через оповіді, адаптовані до духу нового покоління, без особливих зусиль переключився на написання сценаріїв у 1970-х рр. Стрічки «Нефритовий тигр» (1977) і «Чудовий охоронець» (1978) стали прикладом

успішного поєднання динамічних сцен бойових зіткнень і якісної драматургії (Но, с. 16).

Протягом 1960-х рр. компанія Shaw Brothers перетворилась на найбільшого приватного кіновиробника в Азії. Будучи організована за принципом голлівудських студій періоду «золотого віку» Голлівуду, вона поставила на потік виробництво видовищних та високобюджетних (за азійськими мірками) картин. Хоча у виробничих планах були присутні різні жанри (мюзикли, хорори, мелодрами, шпигунські фільми), саме стрічки про бойові мистецтва стали фірмовим брендом студії.

Проте на початку 1970-х рр. кінокомпанія Shaw Brothers вона переживала важкі часи. Її покинули два провідні режисери – Кінг Ху та Чан Че. Більше того, у Shaw Brothers з'явився потужний конкурент у вигляді компанії «Golden Harvest» (в перекладі з англ. «золотий урожай»). Цю кінокомпанію заснували в 1970 р. продюсери Реймонд Чоу і Леонард Хо, які також покинули «Shaw Brothers». «Golden Harvest» відразу зробила ставку на незалежних продюсерів і режисерів, надавши їм свободу творчості. Також продюсери нової кіностудії успішно розкручувала нових зірок – Брюса Лі та Енджелу Мао. У 1973 р. «Golden Harvest» стала першою гонконзькою кінокомпанією, що почала партнерську роботу із західними студіями: це сталося при зйомках фільму «Вихід дракона», випущеного «Warner Brothers».

Тому колишній гігант кіноіндустрії Shaw Brothers терміново потребувала нових ідей, щоб зберегти своє лідерство на азійському ринку. Провідні режисери кіностудії Shaw Brothers, експериментуючи з жанром уся, у 1970-х рр. привнесли до жанру багато експлуатаційних елементів, зокрема секс і саспенс. Ситуація значно покращилася із приходом такого майстра кіно як режисер Чу Юань (нар. у 1933 р.), стиль якого нерідко порівнювали з творчістю Альфреда Хічкока. Родом із акторської родини, Чу Юань починав свою кар'єру як режисер кантономовних фільмів, і до роботи в кінокомпанії братів Шоу вже мав у доробку близько 70 робіт.

У 1970-ті рр. Чу Юаньплідно працює над створенням кіно бойових мистецтв на мандарині. Він створив серію картин, що нині вважаються класикою жанру: «Дуель за золото» (1971), «Ящірка» (1972), «Злодії» (1973), «Павутина смерті» (1975), «Чарівний клинок» (1976), «Клани вбивць» (1976), «Сентиментальний мечоносець» (1977), «Нефритовий тигр» (1977), «Мечоносець і спокусниця» (1978), «Клан амазонок» (1979) та ряд інших. У цю епоху Чу Юань фактично створив новий канон жанру «уся». Загалом кар'єра режисера Чу Юаня тривала півстоліття (з 1950-х по 1990-ті роки), її результатом стало близько сотні яскравих і видовищних фільмів.

У 1970-х рр. до жанру уся активно звертаються тайванські режисери, поступово послідовно розширюючи образний ряд історичних фільмів. Провідний режисер студії «Готай», лідер тайванського кіно Лі Сін зняв костюмований фільм «Осіньна страта» (1972).

Один з чотирьох найкращих режисерів Тайваню 1970-х рр., був Ху Цзінь, який переїхав з Гонконгу та зняв лицарський бойовик кунг-фу «Дотик дзен», додаючи до нього психологізм та новаторство в техніки зйомки. Ця монументальна картина стала відома й в інших країнах, здобувши приз Канського фестивалю у 1975 р. З наслідування цьому фільму поширилася ціла течія тайванських костюмованих бойовиків, у тому числі й ті, що пізніше отримали найменування «фільмів кунг-фу».

Четвертий етап, період трансформацій (1980-ті рр.).

На початку 1980-х рр. Гонконг переживає період дестабілізації, пов'язаний з обговоренням майбутнього британської колонії: починається епоха великих економічних і соціальних змін. Індустрія виробництва фільмів уся переживає серйозний занепад. Через зниження попиту протягом десятиліття 1980-х у Гонконгу було знято не більше 300 стрічок на тему бойових мистецтв.

Виникають і суто виробничі ускладнення. Після тривалої конкурентної боротьби з кіностудією браів Шоу інша кінокомпанія, Motion Picture & General Investment Co. Ltd., яка була філіалом сингапурської корпорації

Cathay Organisation, в 1970 р. припинила виробництво фільмів на путунхуа. Протистояння двох гігантів кіноіндустрії (переманювання акторів, зйомки фільмів на однакові сюжети і т. ін.) пожвавлювало кіновиробництво [46]. Кіностудія «Shaw Brothers» після досягнення фактичної монополії на ринку комерційних фільмів на путунхуа сповільнила темпи випуску продукції.

Дещо кращою було ситуація в кінокомпанії «Golden Harvest». Особливий успіх в 1980-х рр. компанії принесло продюсування фільмів Джекі Чана. Саме «Golden Harvest» просунуло перший фільм с Джекі Чаном на міжнародний ринок «Велика бійка» (1980, режисер Роберт Клаус). У 1981 р. стрічка «Перегони Гарматне ядро» (1981, режисер Хел Нідем) стала касовим хітом. Студія також зняла пригодницькі фільми з Томом Селлеком у головній ролі «Повітряний шлях до Китаю» (1983) і «Лассітер» (1984), проте без жодного успіху. Тож, порівняно з 1970-ми рр., обсяг фільмів про бойові мистецтва від «Golden Harvest» значно зменшився.

Недобру роль зіграла значуща для гонконзького кіновиробництва система зірок: одноосібні рішення фаворитів публіки могли спричинити занепад цілих проектів і великих франшиз. Зокрема, рішення Брюса Лі підписати контракт з Golden Harvest, а не з Shaw Brothers, а згодом його трагічна смерть у 1973 р. ознаменувало кінець епохи. У 1980-ті рр. не з'явилася зірка такого масштабу. Спроби замінити Брюса Лі на Джекі Чана не мали успіху, хоча Джекі Чан плідно реалізував себе як комедійний актор.

У 1976 р. на світ з'явився Гонконгський кінофестиваль, який відкрив двері кіновиробникам всього світу. Це надихнуло молоді китайські таланти на сміливі експерименти. З'явилося нове покоління режисерів, яке кінокритики охрестили «новою гонконзькою хвилею» на чолі з Цуєм Харком, Джоном Ву, Юнь Вохіном, Джетом Лі, Корі Юенем, Джекі Чаном. Багато з них були випускниками західних кіношкол, мали досвід роботи на телебаченні. Тож, навчені за західним стандартом, вони володіли прийомами динамічного сторітелінгу, який був більш до смаку новому поколінню глядачів. Початок

нової ери гонконзького кіно ознаменували фільми «Метелики-вбивці» Цуя Харка (1979) та «Меч» (1980) Патріка Тхама.

Набільш видатним явищем на шляху розвитку жанру уся у 1980-х рр. стала трилогія про бойові мистецтва монастиря Шаолінь кінокомпанії Chung Yuen Motion Picture Co (роки існування 1982-1988). Перший фільм трилогії вийшов у 1982 р. під назвою «Храм Шаолінь». Режисером стрічки став Чжан Сіньян, хореограф-постановник боїв Юй Ченхуей, у головній ролі був національний чемпіон з бойових мистецтв Джет Лі. Режисер і оператор використали інший метод зйомки: тут майже не використовувався монтаж, надаючи перевагу довгим планам і статичній камері для зйомки боїв. Наступні два фільми «Діти Шаоліня» режисера Чжана Сіньяна (інша назва «Храм Шаоліня 2: Бійці з Шаоліня», 1984) та «Бойові мистецтва Шаоліня» режисера Лю Цзяляна (інша назва «Храм Шаоліня 3: Північний та південний Шаолінь», 1986) викликали не менше захоплення не лише китайських, а й іноземних глядачів.

Випуск цієї трилогії поклав початок зйомок фільмів про бойові мистецтва на материкових кіностудіях. Тема бойових мистецтв, раніше цензурована в КНР, викликала шалений попит у широкого кола китайських глядачів.

П'ятий етап, період оновлення і розвитку (після 1990 р.).

У 1990-х рр. відбувається поживалення інтересу виробників і глядачів до жанру уся. Однією з причин є доступ до широкого прокату в КНР, для мільйонів китайських глядачів. Спостерігається хвиля ремейків найбільш якісних фільмів про бойові мистецтва, а також адаптацій класичного китайського епосу та романів уся. Цуй Харк і Чін Сіу-дун перетворили фільм Се Цзіня «Гордий сміх над Цзян Ху» на серіал «Мечник» (1990-1993). Джеффри Лау адаптував фільм «The Eagle Lovers» (Shen Diao Xia Lu, 1959) як «Спаситель душі» (1991). Вонг Кар-Вай зняв «Попіл часу» (1994), на матеріалі класичного роману «Легенда про героїв Кондору».

У 1990-х рр. у Гонконгу та Тайвані відбувається справжнє переосмислення жанру уся, простимульоване надбаннями нової гонконзької

та тайваньської хвилі. Нові фільми стають виконані з ще більшою режисерською віртуозністю та нерідко авторським баченням. Розвивається співробітництво кінематографістів з КНР з гонконзькими та тайваньськими колегами. Це, відповідно, сприяє поширенню фільмів про бойові мистецтва в материковому Китаї. У 1990-х рр. виникає нове покоління блискучих акторів. Такі зірки, як Джет Лі, Бріжит Лін, Мішель Йео, Донні Єн, Тоні Люн, Чжан Цзиї та інші, здобувають світову славу.

Велика заслуга в справі світового визнання жанру належить стрічці тайванського режисера Енга Лі *«Тигр підкрадається, дракон ховається»* (2000), яка стала найкасовішим неангломовним фільмом в історії США і була представлена до премії «Оскар» у десяти номінаціях.

До жанру уся приступили відомі майстри кіномистецтва з КНР, режисери так званого п'ятого покоління Чжан Імоу та Чень Кайге. Чжан Імоу збагатив жанр уся шедевральними драмами *«Герой»* (2002), *«Будинок літаючих кинджалів»* (2004). Не менш успішними стали стрічки *«Імператор і вбивця»* (1998), *«Обіцянка»* (2005), *«Сирота з роду Чжао»* (2010), *«Монах спустився з гори»* (2015), *«Легенда про демонічну кішку»* (2017), *«Битва при Чосині»* (2021) режисера Чень Кайге.

Потужними висловлюваннями стали фільми *«Міф»* (2005) Стенлі Тонга, *«Безстрашний»* (2006) Ронні Ю, *«Бенкет»* Фена Сяогана, *«Краса гори»* Чен Сяодуна.

Революційним для розвитку жанру стає просування в кіно методів цифрової обробки зображення. З розвитком технологій до виробництва фільмів застосовується дедалі більше комп'ютерних ефектів. Це дозволяє покращити екшен-хореографію, втілити трюки, які раніше були неможливими через обмеженість технологій організації зйомки та обробки плівки. З поширенням спецефектів та економічним підйомом Китаю створилися передумови відродження китайського фентезі з бойовими мистецтвами.

Нових вражень глядачам додав перегляд уся-фільмів у 3D-форматі. Зокрема, картина «Летючі мечі драконової брами» (2011), ремейк класичної стрічки «New Dragon Inn» у сертифікованому 3D кінотеатрів IMAX.

Жанр уся потрапляє й на телебачення. Наприкінці 1990-х – початку 2000-х рр. у Гонконзі, Тайвані та КНР починається масове виробництво телесеріалів у жанрі уся. Так, лише тільки «Історія про героїв Кондору» було адаптовано кілька разів різними телекомпаніями: в 2003 р. Ciwen Film TV Production Co.Ltd.(материковий Китай), у 2008 р. Chinese Entertainment Shanghai Ltd. (материковий Китай), у 2017 р. Dragon TV (материковий Китай). Дуже популярними є серіальні проєкти «Чарівний орел і товариш-лицар», «Вісім рас небесних драконів», «Четверо юних сищиків» та ін.

Таким чином, соціально-економічне та політичне зближення Гонконгу, Тайваню та КНР стимулює запозичення багатого досвіду гонкозьких авторів фільмів уся, а загальний світовий інтерес до азійських фільмів та китайської кінокультури стимулює появу великої кількості нових міжнародних проєктів. Більшості з ним притаманні наступні характеристики: змішування жанрових ознак, використання цифрових технологій обробки відеозображення, видовищна екшен-хореографія, динамічна драматургія, національна спрямованість, вписана в загально-світовий контекст.

Загалом можна зробити висновок про те, що перший і другий «золотий вік» уся припадає на періоди великих соціально-історичних потрясінь (роки до та після Другої світової війни), коли публіка потребує задоволення ескапістських настроїв і втішає себе в «ілюзії» переглядом лицарсько-романтичних стрічок про борців за справедливість та праведність. Натомість з 1990-х рр. розвиток жанру виходить на новий виток, оскільки фільми про бойові мистецтва перетворюються на частину художньої стратегії, спрямованої на ствердження національного духу та китайської культури, поєднання реалій сучасності та багатовікових традицій.

1.2. Філософія жанру: даосько-конфуціанські та чань-буддистські витоки фільмів уся

Хоча жанр уся виник як літературна беллетристика та тривалий час розвивався як розважальне кіно, в основі історій про майстрів бойових мистецтв лежить базова філософія і глибинні структури китайського національного менталітету. Уважний перегляд стрічок уся з подальшим ґрунтовним аналізом переконливо доводять, що вони несуть повчальний зміст, особливе розуміння світобуття та естетизм традиційного мистецтва театру, живопису та літератури. Відображаючи кращі надбання китайської цивілізації, жанр уся виростає, насамперед, з фундаментальних для всієї Піднебесної релігійно-світоглядних систем: конфуціанства, даосизму та чань-буддизму.

Конфуціанський вплив. Перше, що беззаперечно прочитується в усіх фільмах про бойові мистецтва, це втілення філософської спадщини давньокитайського мудреця Конфуція (VI–V ст. ст. до н. е.). Конфуціанська доктрина, яка сформувалась ще до початку нашої ери, стала основою соціальної ідеології Китаю. Під впливом життєздатних ідей Конфуція виникли найбільш статусні поняття у традиційній китайській етиці та культурі. Якщо спочатку вони існували як приписи та зовні нав'язувані правила поведінки, за довгу історію соціокультурних змін у Китаї канони конфуціанства перетворилися із суворого обмеження індивіда на духовний договір та етичний кодекс, що є дієвими та істинними для всього суспільства.

Культ Неба. Спадщиною минулої епохи у конфуціанстві стали культ Неба і культ предків. Небо («Тянь») конфуціанство розглядає і як частину природи, і як вищу духовну силу. Даром Неба є етичні якості людини, з якими вона повинна жити в злагоді, що передбачає наслідування небесним законам. Небо віддзеркалює життя у Піднебесній імперії, воно не є відстороненим від людини та соціуму, а постає як їхня сутність. Воно наймудріше і неперевершене, єднає плинне та недосконале, безпосередньо

природне середовище життя людей. Небо є джерело морального закону, воно допомагає сильним та підтримує слабких. Людина має прагнути пізнавати веління Неба і не протидіяти, а сприяти йому.

Китайські фільми про бойові мистецтва просувають ідею, яка узгоджується з конфуціанською «вчинком по волі небес» (метафорично кажучи «наслідування небу»). Кожен позитивний персонаж є тим героєм, що, розуміючи волю небес, робить моральний вибір. Іноді через самопожертву, але він досягає мети, усуває непередбачені Небом лиха та соціальні катаклізми. І саме Небо винагороджує за добро та карає за зло.

Не втрачають актуальності п'ять сформульованих Конфуцієм чеснот шляхетної людини, прописаних у трактаті «Лунь юй» («Бесіди і судження»):

1. людяність (жень),
2. справедливість (ї),
3. делікатність і ввічливість (лі),
4. мудрість (чжи),
5. вірність надійність (сінь)[24, с. 50].

Саме вони найбільше наближені до правил поведінки майстрів бойових мистецтв. П'ять чеснот вмотивовують і пояснюють усі вчинки персонажів уся.

Людяність (жень). Майстер бойових мистецтв, згідно з базовою філософією кунг-фу, мусить бути моральним зразком, який втілює дух лицарської людяності. У класичному сенсі людяність асоціюється з поняттями «любові до ближнього» «гуманності», «доброзичливості», «підкування про людей і тварин», «щирості». Людяність – найвища чеснота, які є необхідними для шляхетного чоловіка. Ідеальний герой уся цінує власне слово, дотримується своїх обіцянок і жертвує своїм життям заради справедливості. Людяність передбачає надзвичайне прагнення відстоювати справедливість. На думку Конфуція, кожна людина здатна знайти в собі етичні правила власного життя, й головним тут постає принцип не причиняти зла іншому. Коли майстру бойових мистецтв доводиться вступати в бійку,

травмувати та вбивати, він не є безжальною машиною вбивства. Навпаки, він із мудрістю в серці лише відновлює небесний порядок, діє згідно з перебігом дао – універсальним законом всесвіту. Тобто насильство з боку справжнього майстра бойових мистецтв, героя уся завжди зумовлено не особистими мотивами, а прагненням відновити природну та соціальну гармонію.

Справедливість(ї) – поняття, суміжне до чесноти людяності (жень). Якщо жень є проявом м'якості та милосердя, то справедливість «ї» відображає твердість та принциповість. Людина, що прагне посісти бажане для себе місце, де б то не було – в сім'ї, суспільстві, на державній службі, – повинна намагатися бути достойною його. Для того потрібно вдосконалювати свій характер, що потребує очищення серця, думок, розширення знань. Саме розуміння справедливості обумовлює вчинки персонажів уся, мотивує зробити той чи інший вибір. Через принцип «ї» майстр бойових мистецтв завжди знає, що є праведним і кого треба підтримувати.

Делікатність і ввічливість (лі) – конфуціанська чеснота, зовнішньо виражена у церемоніальності та дотриманні правил етикету. Але делікатність це не лише ритуальна поведінка, а глибока впевненість у необхідності подібної дії, відчуття пристойності та доречності висловлення тих чи інших слів. «Лі» – це міцний світоглядний фундамент, переконання у правильності церемоніальних вчинків. Шанобливе поведінка походить від усвідомлення природи суспільства, кожен носій «лі» точно знає, що дотримання ритуальних норм не просто потрібно і необхідно, воно близьке до шляху праведної людини. Герої уся церемоніально ввічливі не тому, що бояться покарання, вони вірять у гармонію такого роду взаємин. Кожен майстр кунг-фу мусить поважати старших, захищати слабих, піклуватися про немічних. Тому в конфуціанстві «лі» постає і як принцип управління державою, і як необхідна умова самовдосконалення. Згідно з «лі» позитивний персонаж ніколи не дасть волю своїм неправедним емоціям, він буде стриманий у діях і ввічливий у словах.

Мудрість (чжи), згідно з вченням Конфуція, полягає в тому, щоб знайти своє місце в сповненому вічної гармонії, впорядкованому світі. Це можливо лише внаслідок постійного прагнення до досконалості, гармонійних відносин з небом, наслідування ідеалам. Суспільним ідеалом є «мудрець», «благородна людина» (цзюньцзи), якій властиві обізнаність, чуття міри, законслухняність, самовимогливість, підпорядкування своїх помислів і дій велінню Неба, думкам мудреців і великих людей. Місія шляхетного чоловіка полягає у відродженні мудрості стародавніх мислителів, бо лише вони є достовірним джерелом знання законів природи та соціуму. Мудрості шляхетного господина протистоїть мораль простолюдина (сяожень), помисли якого спрямовані на вигідне пристосування. Сяожень нешанобливо ставиться до великих людей, ігнорує слова мудрих, прискіпливий до інших і невимогливий до себе [26]. Герої уся мають якості мудреця, вони прямують шляхом самовдосконалення, натомість простолюдина може спонукати до кращої поведінки лише страх перед покаранням. Тому майстри бойових мистецтв вимушені карати негідників, відновлюючи природну гармонію у Піднебесній імперії.

Вірність у традиційній китайській культурі вказує на абсолютне обмеження індивідуального життя як члена колективу, самопожертву по відношенню до спільноти. Вірність також означає безумовну покору старшим та абсолютну згоду з вищими за рангом, рішення яких неможливо оскаржувати. Бути вірним для лицаря уся передбачає поводити себе як людина честі, на яку можна покластися, виявляти абсолютну надійність у справах, бездоганно виконувати доручення. Саме тому майстри бойових мистецтв, давши клятву вірності вчителю, своїм братам чи тому, кому вони служать, непохитно прямують шляхом виконання своїх обіщань, навіть якщо жертвують власними інтересами чи навіть втрачають своє життя.

Синовня шанобливість. Вірність найбільше перегукується ще з одним етичним принципом «синовньої шанобливості», яке є фундаментальним для конфуціанства. Синовня шанобливість («сяо») була впроваджена для

регуляцій складних ієрархічних стосунків. Сяо втілювалось як низка обов'язкових етичних правил, що диктували стиль взаємовідносин між батьками та дітьми, молодшими та старшими членами громади. Правила «сяо» було викладено в трактаті «Сяо цзин» («Канон синівської шанобливості»). Датований II-IV століттями до н. е., цей текст вважається записом повчань Конфуція. У якості норми моралі була прийнята жертвність щодо старших, вонадорівнювалася до вищої благодаті та чесноти.

Конфуціанство зробило сяо найбільш ефективним методом керування країною. Держава поставала як патріархальна родина з ієрархічною структурою: отець вище за матір, батьки головують над дітьми, брати важливіші за сестер. На верхівці суспільної ієрархії розташовувався правитель у державі та патріарх у родині [2, с. 12-14]. Сяо в китайському суспільстві за кілька століть перетворилося на символ соціального порядку, головний обов'язок кожного громадянина, норму поведінки та етикету. Правила сяо детально були розписані в «Лі цзи», трактаті про ритуали, текст якого мав сакральне значення для кожного китайця.

Герої уся постають лицарями, які вважають виконання «синівської шанобливості» своєю життєвою місією і в масштабах особистісних, і по відношенню до суспільства й держави. Таким чином, китайські фільми всі формують своєрідні оповідальні мотиви «подяка господареві» та «виконання синівської шанобливості». Принцип сяо, постійно присутній в фільмах про бойові мистецтва, актуальним і для сучасного китайського суспільства, де багато традицій втратили свою значущість. Моральна концепція «сім'ї та країни як єдиного цілого», як і раніше, має велике значення. Про це йдеться в фільмах XXI ст., насамперед «Тигр підкрадається, дракон ховається» (2000) Енга Лі; «Герой» (2002) Чжана Імоу, «Вбивця» (2015) Хоу Сяосяня, франшизі «In Man» Уілсона Йіпа тощо.

Таким чином, хоча характеристики китайських фільмів про бойові мистецтва зазнали приголомшливих зміни в своїй еволюції, духовно-етична

та національна основа фільмів про бойові мистецтва базуються на конфуціанських принципах.

Ще одним визначальною для розуміння бойових мистецтв світоглядною системою є **чань-буддизм** – китайська національна адаптація віровчення індійського мудреця Будди Шак'ямуні. Засновником школи чань вважається буддист Бодхидхарма, який прибув з Індії та в VI ст. до монастиря Шаолін (провінція Хенань).

Одним з головних постулатів вчення є віра в те, що можна досягти просвітлення, перебуваючи в соціальному світі (ідея тотожності сансари та нирвани). Для цього не обов'язковим є багаточасові сидіння в медитації, адже пробудження може настати в результаті буденної діяльності – праці, навчання, прогулянки, розмови. Особливістю чань-буддизму є вчення про швидке одномоментне пробудження, «дунь-у» (кит. 顿悟), що сформулював учитель на ім'я Хуейнен (638–713). Повсякденне осмислення буття може призвести до раптового усвідомлення істини. Для цього потрібно лише споглядати за власною природою, дистанціюватися від феноменів розуму та емоцій, не перебільшувати значення сакральних текстів чи авторитетів. Задля досягнення просвітлення дзен-буддисти нерідко розмірковують над парадоксальними висловлюваннями, зображеннями або вчинками, адже вихід зі стандартних форматів мислення може стимулювати миттєве пізнання істини.

Суворі дисципліна та щоденна медитація залишається основою практики у чанських монастирях. Також у монастирях в чань-буддистського напрямку великого значення набуває спільна праця громади ченців. Учні чанських шкіл були суворо обмежені у своїй поведінці канонами та правилами, вони ставилися до своїх наставників із глибокою повагою. Перебування у школі супроводжувалося значними фізичними випробуваннями та обмеженнями, учні навіть терпіли від учителів побиття, яке б мало призвести до раптового просвітлення.

Найбільш відомим чань-буддистським осередком є монастир Шаолінь. Тут склалася відома школа бойових мистецтв, оскільки з VII ст. монастир отримав дозвіл утримувати військо з нагороду за те, що в 620 р. кілька ченців допомогли імператору Лі Шиміню (599-649) утриматися на престолі. Згодом Шаолінь прославився як центр бойових мистецтв з унікальною методикою підготовки бійців [98, с. 20-24]. На жаль, у 1928 р. монастир сильно постраждав від навмисного підпалу, коли було знищено унікальні бібліотечні записи. Відроджуватися Шаолінь став вже через півстоліття. Після подій культурної революції та настання культурних і соціальних реформ у КНР слава монастиря вийшла за межі Китаю [98]. У 1970-х рр. на Заході з успіхом пройшов телесеріал «Кунг-фу», героєм якого є шаолінський монах (режисери Річард Ленг, Джеррі Торп, Марк Деніелс, 1972-1975, виробництво США).

У 1978 р. вийшов перший фільм гонконзької трилогії про знаменитий монастир «36 кімната Шаоліня» (режисер Лю Цзялян) з подальшим продовженням «Повернення в 36 кімнату Шаоліня» (1982) та «Учні 36 кімнати Шаоліня» (1984). Кінокомпанією Chung Yuen Motion Picture Co також було створено серію фільмів з Джетом Лі в головній ролі: «Храм Шаоліня» (1982), режисер Чжан Сін्यान, хореограф-постановник боїв Юй Ченхуей, «Діти Шаоліня» (1983), а також сіквел «Бойові мистецтва Шаоліня» (1986) режисера Лю Цзяляна.

Загалом останньої третини XX ст. було створено понад півсотні фільмів про шаолінські бойові мистецтва на кшталт «Воїни храму Шаолінь», «Золотий плащ Шаоліня», «П'ять бойових машин Шаоліня», «Смертоносні герої Шаоліня», «Шаолінь проти ніндзя» (1983). З 1990-х рр. храм перетворився на навчальний центр філософії чань-буддизму, куди прибуває багато людей зі всього світу та засвоюють техніку бойових мистецтв, медитації, вправи тайцзіцюань і цигун. Міфи про славетних монахів продовжують надихати кіновиробників і в XXI ст. Зокрема, Стівен Чоу випустив всесвітньо відому комедію «Шаолінський футбол» (2001), а Бенні Чан зрежисував не менш популярний фільм «Новий Храм Шаоліня» (2011).

Показовим щодо впливу чань-буддизму на тематичну розробку фільмів уся є тайваньський фільм *«Дотик дзену»* 1972 р. (англ. *A Touch of Zen*, кит. дослівно *«Хіанї»*, тобто *«Лицарка»*) з режисурою Ху Цзіня та актрисою Баї Їнг у головній ролі. Ця кінокартина посідає дев'яте місце у списку 100 найкращих китайських кінострічок за версією Hong Kong Film Award. На Каннському кінофестивалі 1975 р. *«Дотик дзену»* був номінований на нагороду *«Золота гілка»* та отримав Гран-прі за техніку зйомок. Сценарій написано за мотивами новели зі збірки *«Дивні історії з кабінету Ляо»* авторства письменника Пу Сунліна (1640-1715). Оскільки Тайвань тривалий час перебував під владою Японії, там чань-буддизм, по суті залишаючись тотожним материковому вченню, мав японську назву школи *«дзен»*.

Дія фільму розгортається за часів династії Мін (1368-1644). Єдиним та істинним джерелом справедливості постає духовна сила буддистського вчення, яка протистоїть примарам політичного життя імперії Мін, палацовим інтригам, підступу та негідності. Попри належність до жанру уся, тут немає містичної тематики: історії про привидів постають як забобони людської свідомості. Страх державного війська перед потойбічними силами використано як частина воєнної стратегії та тактики – повстанці використовують муляжі та ляльки, аби налякати нападників.

Фільм *«Дотик дзену»* сповнений символів природної гармонії: він починається з показу павутиння на тлі величної природи. Сітка, яку павук плете шар за шаром, відображає метушню соціального світу, що є пасткою для людей. Молодий учений та живописець Гу Шенчжай, що допомагає шукачам справедливості, теж наслідує природу, як павук, він розставляє гибельну для ворогів пастку. Герої, стикаючись із соціальним злом, зрештою знаходять прихисток у чань-буддистському монастирі настоятеля Хуей Юаня. Саме духовна міць дозволяє монахам навіть без зброї зупинити зло та покарати злочинців. Зрештою, сила дзену, базована на духовному об'єднанні з природою, протистоїть ідеї державному деспотизму як спотвореним конфуціанським цінностям. Носієм останніх є протагоністи фільму – учений

Гу Шенчжай та красуня-воїн зі шляхетної родини Хуейчжень. Вони обидва демонструють відданість традиції синовньої шанобливості (сяо): діють в ім'я роду та батьків. Хуейчжень народжує сина, щоб продовжити рід Гу. Любовний зв'язок між ученим Гу та вродливою лицаркою Ян, на думку С. Тео, є традиційним для класичної китайської літератури ідеальним союзом розуму та краси, мудрості та сили, що відображають гармонію Ян та Інь [109, с. 128].

«Влада вбивць» (дослівно з китайської назва фільму перекладається як «Дош мечів») – фільм 2010 р. у жанрі уся тайванського режисера Су Чаопіня у співпраці з гонконгським режисером Джоном Ву. Сюжет фільму також відштовхується від ідеології чань-будизму, базуючись, зокрема, на культурі святих і священних мощей. Дія фільму відбувається у Китаї часів династії Мін (1368-1644 рр.). За легендою, викладеною на початку стрічки, останки засновника чань-буддизму Бодхидхарми мають велику магічну силу: вони можуть відродити здоров'я та обдарувати їхнього володаря великою силою. Інтрига базується на пошуку священних реліквій, які були викрадені і зникли в невідомому напрямку. До банди Чорного каменю доходять чутки, що частина чарівних останків перебуває у руках імператорського чиновника Чжан Хайдуаня. Вони нападають на будинок чиновника та родину Хайдуаня. Одна з вбивць, дівчина на прізвище Паморозь, ховається разом з мощами. Вона змінює зовнішність за допомогою майстерного лікаря, виходить заміж і починає жити мирним життям.

Показово, що шлях героїні співпадає з даосько-буддистським принципом самовдосконалення: від жорстокої убивці вона перетворюється на ніжну, вірну та люблячу дружину. Доходячи до певного рівня духовного прозріння, вона усвідомлює, що мощі Бодхидхарми допомагають лише чистим серцем, тож, голова банди Чорного каменю не може скористатися їхньою магією.

Іншим вченням, що радикально впливає на світогляд китайців та пронизує розуміння усіх без виключення природних і соціальних процесів, є **даосизм** (від поняття дао, приблизно перекладається як «шлях»). Разом з

конфуціанством та дзен-буддизмом він увіходить до трійки головних китайських релігійно-філософських напрямів. Засновником даосизму вважається мудрець Лаоцзи (VI-V ст.ст. до н. е.), якому приписується авторство трактату «Дао-Де цзін» («Книга Дао та Благодаті»). Багато ідей цього віровчення походять від більш давніх вірувань, які сформувалися ще до часу життя Лаоцзи. Дао розуміють як вічний, абсолютний і загальний закон буття, що проявляє себе через благодать Де. Даосизм, як і конфуціанство, робить ідеалом неспотворену мудрість давнини. Проте, на відміну від конфуціанців, які зверталися до архаїчної моралі, даоси хотіли відновити втрачене колись розуміння природної сутності речей. Згідно з віровченням даосів, людина в процесі життя мусить повторити шлях всесвіту. Проте соціальний світ здебільшого перекручує первинний замисел Дао. Тому дуже важливо відкинути мирські марнотита досягти першозданного «небесного» стану (сянь тянь).

З цієї ідеї випливає даоська ідея «повернення в материнське лоно», тобто злиття з витокami буття. Спасіння можливе завдяки наслідуванню дао через праведну поведінку та наполегливе тренування тіла, що призводить до стану дитячої невинності та чистоти. За легендою, сам Лаоцзи, прізвисько якого перекладається як «Стара дитина», перебував у череві своєї матері 81 рік та народився у вигляді сивоголового старця. Тому стан «досконаломудрого немовляти» постає як ідеальний здобуток благодаті Де. Зрештою, крок за кроком той, хто практикує внутрішню та зовнішню алхімію, зливається з дао.

Майстри бойових мистецтв у фільмах уся намагаються не суперечити природному перебігу Дао й бути щирими, як діти. Їх розум має бути чистим, як дзеркало чи як поверхня водойми в штиль. Емоції, бажання, пристрасті – ніщо не мусить відволікати від слідування дао. Саме зберігання спокою, душевної та ментальної рівноваги дозволяє героям успішно боротися та приймати правильні рішення.

Постійними персонажами фентезійних стрічок уся є даоські мудреці, фігури яких є наскрізними для китайської міфології, фольклору та мистецтва.

За національними віруваннями, ті, хто досягає певного духовного рівня у слідування Дао, перетворюються на безсмертних істот, так званих досконаломудрих «сянь». Вони мають надприродні сили та здібності: не відчують вогонь, здатні літати, миттєво переміщатися з місця на місце. Оскільки досконаломудрий чоловік дорівнює довголіттям небу та землі, він описується як космічна істота, що спирається на сонце та місяць, тримає всесвіт у долонях, мандрує в інші вимірах. Мудрець є вільним від усього, не прив'язаним до світу людських пристрастей, він живе в різних стихіях – в небі, на землі та на воді. Даоська міфологія описує типи сянь: небесні безсмертні *тяньшень*, які можуть легко опинитися на небесах; земні безсмертні *дишень*, що живуть у горах та лісах; безтілесні безсмертні *шицзешень*, які залишають своє тіло та живуть у вигляді безплотного духу.

Характерною є зовнішність даоських мудреців: навколо них світиться сяйво, вони мають рівну гладку шкіру, великі брови, що символізують накопичення енергії і духовної сили. Інокли безсмертних святих в китайських легендах чи живопису зображали з незвичайно великими зіницями очей. Перетворитися на безсмертного мудреця можна завдяки духовно-тілесній практиці, сповненої так званої даоської алхімії.

Класичним трактатом, що описує алхімічне вчення даосів, є твір авторства Ге Хуна (II-III ст. н.е.) під назвою «Бао-пу-цзи» (перекладається як «Мудрець, що осягнув Простоту»). У цьому тексті докладно описано шлях до фізичного безсмертя, а також трансформації, завдяки яким безсмертний набуває надприродних здібностей: здатність літати й ходити по стінах, вміння перетворюватися на невидимку, одночасно перебувати в різних місцях, ущільнювати час. Такі вміння можна досягнути через спеціальні вправи, а також через вживання спеціальних препаратів. Завдяки ним визріває безсмертний зародок, розташований в «кіноварному полі» (енергетичному центрі біля пупка, що називається *даньтян*). Ембріон розвивається в центрі «утробного дихання» протягом дев'яти місяців, після чого виходить назовні через маківку. Тому фізичне тіло даоса метафорично

ототожнюється з материнською утробою: воно «вагітніє» та виношує нове, безсмертне тіло адепта.

Від віри в те, що даоські мудреці мають можливість миттєво пересуватися у просторі (телекінез) та літати повітрям (левітація) походить багато прийомів у постановках бойової хореографії: йдеться, зокремо, про так звану легкість *цингун*. Хоча майстри бойових мистецтв не мають статусу досконаломудрих святих сянь, в жанрі уся їх описують як наділених схожими надзвичайними можливостями: вони бігають по стінах і дахах, легко взлітають на високі будівлі, блискавично ховаються, стаючи непомітними для ворогів. Для героїв уся, як для безсмертних даосів, не існує законів фізики.

Фентезійне уся (так зване *сянься*) загалом формувалося під впливом даоської міфології, що чітко простежується в системі персонажів. Весь даоський пантеон, що умовно розділений на три групи (вищі божества, безсмертні святи, боги нижчого щаблю та духи), в тому чи іншому вигляді можна зустріти в фільмах сянься: небесний імператор, боги зірок, Сонця, Місяця, вітру, дощу та інших стихій.

Даоські мудреці зустрічають героїв уся не лише в горах та лісових хащах. Деякі з них беруть участь у соціальному житті, адже, згідно з традиційними установками, гармонійне буття держави можливе лише за участі тих, хто може відчувати перебіг дао. Йдеться про даоські уявлення про мудреців-радників, супутників монархів. У китайському трактаті «Чжуан-цзи» висвітлена роль «небесного наставника» імператора (тянь ши), що допомагає керувати країною. Для кожного правителя надзвичайно корисними є поради наділеного «мандатом небес» радника (го ши). Пошуки монархами досконаломудрих мудреців є повторюваним сюжетним елементом даоської міфології. Наприклад, правитель Венъван знайшов даоса-радника Цзяна Тайгуна, а легендарний імператор Яо, син якого був негідним влади над Піднебесною, добирав собі наслідника серед мудреців.

Згідно з даоською міфологією, найкраще навчання для майстрів бойових мистецтв полягає в зустрічі з безсмертним сянь, який розкриває таємниці кунг-фу. Наприклад, за легендою, славетному вою Чжану Ляню від таємничого старого даоса дістався текст «Тайгун бінфа» («Трактат Тайгуна про мистецтво війни»), завдяки чому Чжан досягнув неперевершеного рівня в бойових мистецтвах. У стрічках уся юні герої також оволодівають бойовими мистецтвами після зустрічі з майстром, і нерідко в ролі наставника також виступає даоський мудрець.

Космогонія і духовно-тілесна практика даосизму безпосередньо вплинуло на становлення китайської народної медицини, ідеї якої відображені в жанрі уся.

Традиційна китайська медицина розглядає людину як невід'ємну частину природи, на людське тіло безпосередньо впливає навколишнє середовище.

Всі явища навколишнього світу, включаючи людину і природу, інтерпретуються китайською медициною як взаємодія двох начал – інь і ян (жіночого та чоловічого, темного та світлого, пасивного та активного), що постають як протилежні аспекти єдиного буття. Появата розвитку хвороби є результатом невірноваженості між інь і ян, занепадом захисних сил організму, неможливості протистояти зовнішнім причинам.

Тіло є не лише міні-моделлю космосу, воно також відтворює перебіг розвитку макрокосму, відображаючи його космогонічні стадії: світ до існування форм, в якому народилось життя. Саме тому в людському організмі взаємодіють внутрішня, первинна, небесна енергія та зовнішня, вторинна, природна енергія. Під час життя запаси «істинної енергії» скорочуються, це призводить до старіння, хвороб та, зрештою, смерті. Водночас людина разом з їжею та повітрям отримує з навколишнього середовища додаткову життєву енергію (так звану «ци»). Ті, хто практикує цигун (методи регуляції енергії ци), регулярно поповнюють і накопичують енергетичний запас, зміцнюють організм, долають хвороби та старіння. Якщо

чоловіче та жіноче начала не згармонізовані в організмі, спотворюється циркуляція життєвої енергії ци. Її застій, нездорове накопичення або, навпаки, нестача призводять до хвороб.

Для підтримки ідеальної рівноваги між мікрокосмом людського організму та зовнішнім світом важливим є також узгодженість з універсальними першоелементами *у-сін* (вода, дерево, вогонь, земля, метал). Їм відповідають головні життєві органи людини: нирки, печінка, серце, шлунок, легені. Оскільки організм постає єдиним цілим, добре функціонування внутрішніх органів є надзвичайно важливим для здоров'я. Як і всі органічні феномени, вони діляться на дві групи: «щільні» (янські), наприклад, серце, і «порожні» (іньські) органи, наприклад шлунок. Внутрішня комунікація між органами та циркуляція життєвої енергії ци відбувається через систему меридіанів (каналів). Кожен головний орган має відповідний енергетичний канал, тож, знаючи, як вони працюють, можна полікувати тіло або, навпаки, зупинити роботу органа.

Ідеями китайської традиційної медицини просякнута величезна кількість фільмів уся, починаючи від численних фільмів і серіалів про легендарного Вонга Фейхуна, який був не лише видатним бійцем, а й лікарем-голкотерапевтом.

Події першої частини ділогії «Єдність героїв» (2018) режисера Ліня Чженьчжао напряму пов'язані з медициною, оскільки сюжет зав'язаний навколо діяльності медичного закладу. Тут чітко протипоставлені концепції східної та західної медицини, а головна героїня має на меті сполучати в своїй лікувальній практиці найкращі методи Європи та Азії.

Акупунктура. Вчення про енергетичну структуру людського організму відображено в багатьох фільмах уся, оскільки робота з енергією ци та вплив на біологічно активні точки, розташовані вздовж енергетичних каналів (меридіанів) є філософською основою більшості шкіл бойових мистецтв.

Dianxue (點穴; буквально «дотик до точок акупунктури»): персонажі використовують різні техніки акупунктури, щоб вбити, паралізувати, знерухомити або навіть маніпулювати супротивниками, атакуючи їх точки акупунктури голими руками або зброєю. Такі методи також можна використовувати для цілей лікування, наприклад, для зупинки надмірної кровотечі. Майстри єдиноборств у реальному житті дійсно використовують такі прийоми, щоб паралізувати або приголомшити своїх супротивників, однак їхня ефективність сильно перебільшена в історіях уся.

Однією з популярних прийомівдвобою є удари по енергетичних точках, щоб знерухомити супротивників. Наприклад, у фільмі Енга Лі *«Тигр підкрадається, дракон ховається»* (2000), охоронець Бо не може нічого вдіяти під час бою, адже нейтралізованийчерез акупунктурні точки Нефритовим лисом Чжен Пейпеєм.

Герой фільму *«Меченосці»* (реж. Пітер Чан, 2011), детектив Сюй Байцзю (роль виконує Такеші Канеширо) досконало володіє мистецтвом голковколювання. Він розуміє, яким чином через незначний удар у скроню можна викликати смертельний крововилив. Тож детектив не дарма підозрює головного героя Лю Цзінсі (акторська робота Донні Йена), що він перевищив кордони самооборони та вбив двох проходимців не випадково, а через високу майстерність у кунг-фу.

У трилогії режисера Цуя Харка *«Детектив Ді»*(2010, 2013, 2018 рр.) глядач може бачити комп'ютерну деталізацію ударів по вразливих місцях і точках. Сам майстр прямо під час бійки дає команди учням, по яких точках можна вдарити противника, аби нейтралізувати його. Так, у фільмі він одержимого паразитами хворого, аби змусити його знепритомніти.

Багато сценарних нюансів пояснюється й установками на роботу з енергією *ци*. В історіях вухіа персонажі досягають особливих навичок і здібностей керування життєвою енергією, також вони можуть скористатися владою *ци*, якщо мають магичні артефакти (зброю, сувої, тварини) або

отримали енергію, сконцентровану вчителем. Інструкції щодо оволодіння навичками керування ци можна знайти в секретних посібниках, відомих як мідзі (秘笈). У деяких історіях певні навички володіння енергією ци можна отримати після кількох років усамітнення та практики цигун, також тренувань з майстром або із групою бійців.

Даоське розуміння природи, законів функціонування людського тіла, особливостей фізіології, що обумовлене циркуляцією енергії ци, впливає на сюжетику фільмів уся та, в свою чергу, робить західного глядача невідповідним до розуміння деяких моментів. Наприклад, у франшизі про стрибаючих вампірів кьон-сі, можна помітити парадоксальне для західного глядача перетворення образів вампірів: на відміну від європейських кровопивців, соратників графа Дракули, вампіри кьон-сі харчуються диханням своїх жертв (це прямо пов'язано з даоською концепцією отримання з повітря життєвої енергії ци). Тож, аби сховатися від стрибаючого вампіра кьон-сі, варто лише затулити рот та ніс та не дихати хоча б деякий час.

Ідея енергетичного балансу природи та людини, що є фундаментальною для китайської культури, є наскрізною в фільмах уся. Вона відображена не лише в сфері традиційної китайської медицини, а й як застосування доктрини збалансування життя, що має назву **феншуй** (перекладається з китайської як «вітер і вода»).

Це давнє містичне вчення в Китаї про гармонію людини і Всесвіту, яка врегульовує організацію життєвого простору людини. Наприклад, найстаріший з усіх напрямків фен-шуй школа форм (Сін Фа), засновником якої є Ян Юньсун, спеціалізується на розміщенні будинків та могил предків. Задля їх правильного облаштування ретельно вивчають особливості природного рельєфу, розміщення водойм, сонячне та місячне освітлення тощо. Гармонійне планування сприяє накопиченню позитивної життєвої енергії «ци», помилки в розташуванні місць проживання та поховань

призводять до появи смертоносної енергії «ша», що губить добробут та псує здоров'я [116].

Деякі школи феншуй практикують розрахунки енергетичних потоків згідно з символами «І Цзин» («Книги перемін»). У наведених там триграмах та гексаграмах викладена космологічна концепція організації всесвіту. Кожному з восьми напрямків світу відповідає певний тип енергії ци, тож розташовувати будівлі та сади треба, враховуючи закладений у триграмах та гексаграмах зміст.

Зав'язка фільму режисера Рікі Лоу «*Містер Вампір*» (1985) побудована на постулатах феншуй. Кінооповідь починається із того, що даоського вчителя, майстра бойових мистецтв, який спеціалізується на боротьбі зі зловорожими духами, запрошують взяти участь у перепохованні голови родини. Небіжчик, похований у неправильному місці в невірному, вертикальному положенні, після ексгумації перетворюється на вампіра. Показово, що в цій стрічці принципи вчення феншуй поєднуються з буддистськими молитвами та закликаннями: написані на жовтих листках і прикріплені на лоб, вони нейтралізують вампірів.

Надзвичайно важливою світоглядною темою, якою живляться фільми про бойові мистецтва, є національна ідея, відстоювання самобутності китайської цивілізації, критика політики колонізації, від якої тривалий час потерпав Китай. Китайське кіномистецтво, яке розвивалося, з одного боку, як яскравий ілюзіон та ескапістська втеча від жорстокої реальності, з іншого боку, як потужний інструмент боротьби за національну єдність та визволення від колонізаторів і японських мілітаристів, наприкінці ХХ ст., зрештою, знаходить баланс. Якщо історія фільмів про бойові мистецтва не завжди була сповнена національної проблематики (хоча, звісно, були фільми на кшталт *Ху Мулан йде воювати* 1939 р. чи фільми про Іп Мана), то, починаючи з 1990-х рр. фільми уся сповнені ідеї величчя та єдності китайського народу.

Фільми останнього періоду розвитку жанру уся демонструють переваги китайського способу життя, здобутки великої цивілізації й активно

відстоюють ідею рівного та дружнього співіснування різних народів і культур.

Водночас червною ниткою сучасного китайського кіно бойових мистецтв проходить неможливість нав'язування стандартів західної культури, критика політики колонізації, яку проводили іноземні держави у ХІХ ст., осмислення слабкості імператрської влади доби Цін, причин численних поразок і втрат китайського народу протягом ХХ ст.

Стрічка режисера Чінг-Йінг Лама з франшизи про вампірів «*Вампір проти вампіра*» (1989) світ східних вірувань протипоставляється спотвореному християнству. Згідно з сюжетом, даоський священик бере під опіку хлопчика-вампіра, й той разом із двома учнями стає помічником у боротьбі з нечистю, яка загрожує простим людям. Ворогом стає колишній місіонер, віра його була хиткою й не дозволила встояти перед небезпекою. Тож, він перетворився на вампіра й велике зло вселилося в душу колишнього католицького священика. Таким чином, фільм містить неприховану критику християнства (її легко прочитати й в образах легковажних монахинь і недоброчесних місіонерів), яка постає релігією колонізаторів, знярядям, що знищує традиційну китайську культуру.

Таким чином, фільми про бойові мистецтва, стверджуючи національний дух та переваги китайської культури, продовжують привносити в сучасний мультикультурний глобалізований світ традиційні цінності та чесноти, сформовані в етично-релігійних доктринах конфуціанства, буддизму та даосизму.

Висновки до I розділу

Таким чином, аналіз історичних, соціокультурних, політико-ідеологічних та інших обставин, що вплинули на формування та еволюцію жанру уся, дозволяє виокремити наступні етапи його розвитку: 1) *період становлення*

(1905-1931 pp.), коли в результаті експериментів з фільмування бойових сцен з пекінської опери виникають спершу німі, а згодом звукові стрічки уся, розвивається виробнича індустрія, з'являються перші студії, кінозірки – майстри бойових мистецтв, вдосконалюються трюки екшен-хореографії та технології зйомки; 2) *нестабільні часи (1932-1949 гг.)*, коли жанр занепадає за сукупності причин – заборону урядом Гоміньдану, руйнуванням кіностудій японськими загарбниками, виходом на перший план актуальної соціально-політичної тематики в кіно тощо; 3) *розквіт гонконзького та тайванського уся (1950-1970 pp.)*, коли вільна економіка Гонконгу та Тайваню стимулює конкуренцію у кіновиробництві та вибуховий інтерес до жанру уся, що згодом отримує жанрове розгалуження та породжує феномен бойовику кунг-фу; водночас в утвореній в 1949 р. КНР домінує ідеологічна кінопродукція, що унеможлиблює розвиток жанру уся; 4) *період трансформації (1980-ті pp.)*, коли Гонконг переживає період дестабілізації, економічних і соціальних змін, викликаних перспективою інтеграції з материковим Китаєм, а попит на фільми про бойові мистецтва значно знижується; водночас у КНР з початку періоду реформ (кінець 1970-х pp.) потужно розгортається творчість режисерів п'ятого покоління, відбувається падіння залізної завіси та відкривається доступ до гонконзьких і тайваньських фільмів про майстрів бойових мистецтв; 5) *період оновлення і розвитку (після 1990 р.)*, коли починається плідна співпраця кіновиробників КНР з тайванськими та гонконзькими колегами, жанр уся стає популярним на материковому Китаї, до нього звертаються великі кіностудії та вшановані майстри ігрового кіно Чжан Їмоу, Чень Кайге та ін.

Загалом можна зробити висновок про те, що перший і другий «золотий вік» уся припадає на періоди великих соціально-історичних потрясінь (роки до та після Другої світової війни), коли публіка потребує задоволення ескапістських настроїв і втішає себе «кіноіллюзіоном», тобто переглядом лицарсько-романтичних стрічок про борців за справедливість та праведність. Натомість з 1990-х pp. розвиток жанру виходить на новий виток, оскільки

фільми про бойові мистецтва перетворюються на частину художньої стратегії, спрямованої на ствердження національного духу та китайської культури, інтеграцію китайських спільнот з різними політико-економічними системами, ревізію багатовікових традицій з огляду на реалії сучасної складної цивілізаційної ситуації.

Таким чином, можна констатувати, що в основі більшості екранних історій про майстрів бойових мистецтв лежать глибинні ментальні структури китайського народу, широкий комплекс етичних, естетичних, натурфілософських та інших уявлень. Ідейно-тематичний аналіз фільмів уся переконливо доводить, що вони містять такий повчальний зміст і особливе розуміння світобуття, що перегукується із загальними принципами китайського традиційного мистецтва (зокрема, театру, живопису та літератури). Відображаючи головні характеристики китайської цивілізації, жанр уся виростає, насамперед, з фундаментальних для всієї Піднебесної імперії релігійно-світоглядних систем: конфуціанства, даосизму та чань-буддизму.

Конфуціанство вплинуло на наявне в драматургії уся поняття кодексу честі майстра бойових мистецтв, на закони спільноти улінь, що відштовхуються від п'яти сформульованих Конфуцієм чеснот шляхетної людини – людяність (жень), справедливість (ї), делікатність і ввічливість (лі), мудрість (чжи), синовня шанобливість («сяо»). Конфуціанська концепція єдності родини та країни пронизує етику фільмів уся, обумовлює вчинки персонажів, висуває на перший план систему сімейних цінностей. На цій базі відбувається відстоювання самобутності китайської цивілізації, підтримка ідеї могутньої країни, єдності китайського народу, критика колонізаторської політики іноземних держав тощо.

Чань-буддизм, китайська національна адаптація віровчення індійського мудреця Будди Шак'ямуні, привнесла до сюжетів фільмів про бойові мистецтва правила існування у чань-буддистській монастирській громаді – сувора дисципліна, щоденні медитації, важкі вправи, парадоксальні завдання

тощо. Окрема субкультура склалася навколо популяризованого в кіномистецтві чань-буддистського монастиря Шаолінь, який прославився як центр бойових мистецтв з унікальною методикою підготовки бійців. Також від чань-буддизму походить поняття кунг-фу (вправність) як техніка самооборони без спеціальної холодної чи вогнепальної зброї, вміння битися за допомогою підручних засобів. Чань-буддизму притаманне уявлення, що можна досягти просвітлення, не лише в усамітненні, а перебуваючи в соціальному світі, що робить легітимним шлях воїна-ченця в миру як захисника знедолених і пригнічених.

Від даосизму до жанру уся перейшло дуже багато сюжетних елементів, образів і характеристик героїв. Зокрема, майстри бойових мистецтв наближаються у деяких своїх якостях до досконаломудрих даосів: вони намагаються не суперечити природному перебігу Дао, бути по-дитячому щирими, тримати розум у чистоті, приборкувати емоції, бажання і пристрасті. Від віри в те, що даоські мудреці мають можливість миттєво пересуватися у просторі (телекінез) та літати повітрям (левітація), походить багато прийомів у постановках бойової хореографії, зокрема, про так звана легкість цингун. Багато персонажів фентезійних стрічок уся походять з даоської міфології (святі відлюдники, чарівні тварини, антропоморфізовані стихії тощо). Космогонія і духовно-тілесна практика даосизму безпосередньо вплинула на китайську народну медицину, що відображена в фільмах уся. Тут наявне даоське розуміння законів функціонування людського тіла, особливостей фізіології, структури енергетичних каналів із циркуляцією ци тощо. Так само даоського походження є філософська інтерпретація взаємодії жіночого та чоловічого начал інь і ян, універсальних першоелементів у-сін (вода, дерево, вогонь, земля, метал), які керують природними процесами та організмом людини.

Загалом можна стверджувати, що фільми про бойові мистецтва, відображаючи традиційні цінності та чесноти, сформовані в етично-релігійних доктринах конфуціанства, буддизму та даосизму, з одного боку, є

способом їх збереження, з іншого –каналом мас-медійної трансляції до сучасного мультикультурного глобалізованого світу.

Розділ II.

ОСОБЛИВОСТІ КІНОТЕКСТІВ ПРО БОЙОВІ МИСТЕЦТВА

2.1. Піджанри уся: проблема жанрової трансформації

Кінострічки уся часто відрізняються за підходом до сюжетики, режисури, візуального оформлення тощо. Від часів виникнення фільмів про майстрів бойових мистецтв жанр значно еволюціонував та розширився, йдучи шляхом розгалуження та змішування. Якщо спочатку глядачів, літераторів і кіновиробників приваблювали фентезійні псевдоісторичні світи з «лицарськими» пригодами майстрів кунг-фу, то згодом кордони жанру розширилися. Сцени групових бійок чи двобоїв персонажів презентували глядачам в дедалі більш різноманітному форматі. Елементи фентезії, використання магічних здібностей майстрами чи поява надприродних істот, згодом перестали бути обов'язковою ознакою жанру уся.

Диверсифікація жанру була обумовлена, насамперед, комерційними міркуваннями, тобто метою привернути увагу публіки новинками кіно. З іншого боку, на розвиток фільмів уся впливали культурно-історичні та соціальні чинники. Йдеться про врахування кіностудіями загальних настроїв і тенденцій світового кінобізнесу, а також про складний процес взаємодії азіатського кіно та західної індустрії. За спостереженням С. Тео, після заборони урядом Гоміньдан у 1931 р., уся відродився вже у вигляді субжанрів (*sub-wuxia film*), прикладом якого є стрічка «Хуа Мулан іде в армію» (1939). Йдеться про високий потенціал адаптації класичних уся на фентезійну та псевдоісторичну тематику до актуальних соціальних реалій [110]. Хоча антураж стрічки може змінюватися, залишається стрижнева ідея:

кунг-фу героя, поєднання його видатних духовних та фізичних здібностей, здатне змінити ситуацію на краще.

Попри те, що через експерименти з жанром іноді важко визначити належність того чи іншого фільму до окремого піджанру, загалом можна констатувати, що на сьогоднішній день існують наступні типи фільмів уся:

- фентезійні уся (різновид містично-фантастичних стрічок сянься)
- історичні та псевдоісторичні драми
- горагор-уся (фільми жахів з елементами бойових мистецтв)
- фільми кунг-фу, зосереджені на більш реалістичній і соціальній тематиці
- уся-комедії
- уся-мелодрами
- уся з елементами еротики
- науково-фантастичне (сай-фай уся)
- уся-артхаус (авторське кіно)

Кожен з піджанрів визначає, насамперед, лише тенденцію переосмислення та адаптацію жанру уся, тож деякі стрічки важко чітко віднести до певного типу. Деякі режисерські роботи сполучають і елементи триллера, і мелодрами, і комедії. Водночас можна говорити про біль-менш чіткі приклади кожного піджанру й говорити про їхні загальні, спільні та відмінні характеристики.

Фентезійні уся існують як різновид так званого *сянься* (кит. трад. 仙俠, пін'їнь *xīānxiá*) – жанру китайського фентезі, створеного під впливом китайської міфології, даосизму, буддизму, бойових мистецтв, традиційної медицини та інших національних елементів. Важливо зауважити, що не можна абсолютно ототожнювати жанри *сянься* та *уся*, оскільки багато фентезійних картин *сянься* не містять елементів бойових мистецтв.

Водночас існує велика кількість кінооповідей про майстрів бойових мистецтв із наявністю всіх атрибутів фентезі: безсмертних даосів, богів та демонів, монахів, черниць, чарівників-даосів, порталів в інші світи, драконів,

феніксів, цілющих еліксирів, магічних скарбів, секретних сувоїв. До них додаються яскраві бої, строкаті костюми, пригодницькі світи, чарівні перетворення, динамічний сюжет.

Отже, інколи сянься може виступати як поджанр уся; іншими словами, бойовик у стилі сянься можна розцінювати як приклад жанрового синкретизму. Оскільки обидва жанри (сянься-фентезі та уся-бойовик) виникають з літературних творів, вони мають генетичну спорідненість. Романи у жанрі сянься виникли та поширилися у період Китайської Республіки, особливо 1920-х та на початку 1930-х рр. Наприклад, твір 1932 р. «Легенда про мечників гір Шу» письменника Лі Шоуміна (1902–1961) став піковою точкою популярності цього жанру, породив літературних епігонів і хвилю кіноадаптацій. Нерідко суто фентезійні романи в процесі екранізації були перетворені на фільми уся: додавання бойових сцен до фантастичної історії робило драматургію більш динамічною та подобалося глядачу.

Специфічною та національно вкоріненою є образність фентезійного світу. Згідно з етимологією терміну «сянься» ієрогліфи, що утворюють це слово, перекладаються наступним чином: сянь (仙) – безсмертний мудрець, досконаломудрий даос; ся (俠) – герой, сміливий і праведний лицар. Як правило, головною метою протагоністів сянься є всебічне самовдосконалення. В основі сюжету духовна та фізична подорож героя, який прагне стати даоським святим, сянем. Після випробувань він може набути надприродних здібностей, стати безсмертним. Показово, що опис пригод героя, його завдання, вправи, які він виконує, спілкування з наставниками – все це значною мірою відштовхується від реальної духовно-фізичної практики цигун і тайціцюань, які є сутнісним компонентом китайської культури.

Якщо до фентезійних сюжетів сянься додаються мотиви бойових мистецтв (конфлікти зі злодіями та негідниками, ворогуючі клани, зіткнення,

перестрілки та дуелі бойових мистецтв), виникає типовий приклад піджанру фентезійного уся.

Існують також різні варіанти художнього опису світу фентезійних стрічок, які здебільшого можна звести до двох типів:

- хуангуан (xuanhuan)– локальний колорит, сповнений китайської культури, звичаїв та традицій, образів з китайської міфології, фольклору, даосько-буддистських символів, стилізоване під прадавній чи середньовічний Китай середовище;
- чігуан (qihuan)– дія розгортається в фентезійному світі, що, хоча зберігає китайський вплив, загалом не обмежує себе будь-якими культурно-історичними та регіональними рамками, містить довільну авторську еkleктику та синкретизм. Головні герої, які досягають божественних здібностей мудреців сянь створюють власні планети, галактики чи всесвіти, мандрують різними часами та цивілізаціями [61].

Прикладами піджанру фентезійного уся є така стрічка, як *«Служителі зла»* (1993), виробництва Гонконг режисери Цзін Вон, Саммо Кам-Бо Хунг). Типовою є і розробка теми, і сама сюжетна основа фільму. Йдеться про те, що кілька віків великі клани ведуть запеклу боротьбу за володіння двома артефактами, здатними наділити свого господаря неймовірною могутністю. Той, хто зможе отримати шаблю Йі-Тінь і меч То-Лун, стане королем світу. Типовим є й протагоніст стрічки звичайний хлопець Мокей (герой Джета Лі), який після смерті батька стає на шлях воїна та оголошує війну вождям войовничих кланів. За допомогою магії та секретних прийомів східних єдиноборств він долає ворогів та відновлює мир в країні.

Нерідко переконливо створені та художньо продумані фентезійні світи настільки продовжують приваблювати глядачів, що їхні автори знімають комерційно успішну франшизу. Такою, наприклад, є кінооповідь *«Володарі стихій»*, перша частина якої була випущена в 1998 р., а друга в 2009 р.

Сюжет крутиться навколо антигероя, імператора-завойовника, що неперевершено володіє бойовими мистецтвами. Він завоював безліч держав, приєднавши до своєї імперії, і прагне завоювати весь світ. Пророк Будда порадив Завойовнику заручитися підтримкою двох воїнів – повелителів стихій, тож інтрига будується на протистоянні доблесті справжніх майстрів бойових мистецтв із надзвичайними здібностями та лиходія-імператора. Друга частина від 2009 р. сюжетно схожа на першу, проте додається національно-визвольний колорит. Тут володарі стихій вступають у протистояння з жорстоким японським імператором, який надумав підкорити Китай.

Іншим потужним прикладом фентезійного уся є кіноадаптація роману письменника Хуаньчжу Лоужу «Зу: Воїни з чарівної гори» (1983). Режисер Цуй Харк в результаті співпраці з компанією «Golden Harvest» і голлівудськими фахівцями, зробив потужну екранізацію оригінального літературного тексту, сповненого конфуціанських, буддистських і даоських мотивів. Згідно з сюжетом, події відбуваються в чарівній країні безсмертних (апеляції до даоського образу гори Куньлунь, обителі досконаломудрих святих). Царство Зу населене давньою расою, люди якої мають надзвичайні фізичні можливості та живуть вічно, періодично змінюючи свої зношені тілесні оболонки. Але підступний та амбітний антигерой Онікс вирішив здобути суперсилу, аби стати володарем країни Зу. Тож, герої, воїни Зу, протистоять злочинцю і відновлюють природний порядок речей. Команда західних фахівців з комп'ютерної анімації допомогла створити спецефекти, кількість та складність яких були безпрецедентними для китайського кіно початку 1980-х рр. Тож, після релізу ця фентезійна стрічка вразила глядачів великою кількістю чудесних перетворень і ефектних боїв. Цей фільм Цуя Харка став важливою віхою в китайському кіно.

За «Воїнами Зу з Чарівної гори» 1983 р. послідував фільм «*Легенда про Зу*» 2001 р. (режисер Цуй Харк). Фільм на матеріалі того ж роману про безсмертних країни Зу «*Одного разу*» (2017), режисерів Чжао Ксяодіні та

Ентоні ЛаМолінари, більш зосереджений на романтичній лінії кохання безсмертної богині, водночас тут теж багато динамічних сцен бойових зіткнень з демонами, які намагаються викрасти дитину.

Потужним прикладом фентезійного уся є кінофільм *«Клятва»* режисера Чень Кайге, випущений у 2005 р. Це надзвичайно естетична костюмована стрічка, яка оповідає про вірність, кохання, ціну обіцянок, зраду та самопожертву. В основі сюжету історія кількох головних героїв, насамперед дівчини Цінчен, яка укладає з богинею Маньшень угоду: добробут, слава, найкраще вбрання взамін на нещастя в коханні аж до миті, поки час не побіжить назад і мертві не повстануть. І далі виникає класичний любовний трикутник із ситуацією підміни та непорозуміння. З одного боку, пихатий генерал Гуанмін, який обманом здобуває прихильність Цінчен, з іншого – спритний і кмітливий раб з півночі на ім'я Куньлунь. У результаті Чень Кайге вдалося випустити дещо пафосну, але дуже потужну з погляду національних символів драму про справжні цінності.

Прикладом осучасненого сянься є гонконгський фільм 2011 р. *«Магія перемоги»* («*Magic to Win*») режисера Вілсона Іпа. Події стрічки обертаються навколо вчення «Чарівництва п'яти елементів». Головний герой Кан Сенгві професор університету, є магом води, надздібності якого залишаються таємницею. Випадково його сила передається учениці Мейсі, яка необачно використовує свої нові сили для особистої вигоди. Тим часом Бі Єву, маг вогню, хоче відкрити розлом часу, намагаючись змінити історію та врятувати своїх батьків, які колись загинули у пожежі. Він збирає магів усіх п'яти елементів, розлом відкривається, проте світ опиниться на межі загибелі.

За умови сталого попиту глядацької аудиторії кінофільм стає основою для телесеріалу з жанровими ознаками уся та сянься, їх китайські кіностудії і телеканали випускають у величезній кількості.

Історичні та псевдоісторичні драми-бойовики звертаються насамперед до історії Китаю. Антураж, який цікавить режисерів жанру уся, на нашу думку, можна умовно розділити на кілька хронологічно обумовлених груп:

1. епічні часи давньої китайської історії.
2. китайське середньовіччя чи невизначений псевдоісторичний час, стилізований під китайську традиційну культуру.
3. історія XX ст.: доба повалення династії Цін, розбудова китайської республіки (1912-1949 рр.), боротьба з японськими загарбниками тощо.

Кожна група фільмів має відповідну специфіку образів, персонажів і художнього подання кіноsvіту, яка відображає проблему історичної достовірності та створення епічного нарративу. Зазвичай те, що є загальнозначущим культурним контекстом китайської цивілізації, щоразу підлягає переосмисленню та новій художній інтерпретації. Для китайського мистецтва абсолютно нормальним є постійне й неодноразове звернення до історичних витоків великої цивілізації, традиційних образів і сюжетів. Хоча деякі з них багато разів були представлені в літературі, театральному мистецтві та кіно, вони користуються незмінним попитом у китайського глядача, адже складають основу національної ідентичності.

1. Епізація давньої історії Китаю. Наскрізною темою фільмів першої групи є історичні часи об'єднання китайської імперії, боротьби за гегемонію в регіоні, складні процеси інтеграції різних провінцій, населення яких мало специфічну мову та культурні особливості. Сюжети таких стрічок уся розробляють історичну хроніку, класичні літературні твори, сучасні історичні романи, а також псевдоісторичні тексти (альтернативна історія, версії реальних подій минулого, історичні реконструкції тощо).

Яскравим прикладом такої розробки жанру уся є фільм *«Герой»* (2002) Чжана Імоу. Драматичний конфлікт проголошений на початку фільму, коли глядач бачить білий текст на чорному тлі: «Люди віддають своє життя з багатьох причин. За дружбу, за кохання, за ідеали. І люди вбивають з тих

самих причин». Провідною ідеєю стрічки є жертва та висока ціна, яку платить китайський народ за централізацію країни: імператор насильно об'єднав сім китайських провінцій, розділених у кровопролитній війні, й хоч його наміри були добрі, вони обмиті кров'ю ворогів і стражданням простого народу. Конфлікт набуває й неоднозначності, адже «у війнах герої є з обох боків». Легенда про імператора та його вбивцю розширена присутністю історико-культурологічного контексту (драматичний конфлікт закладений вже у фабулі самої легенди). Важливі семантичні компоненти, як мотивація героїв, моральний вибір, церемоніальні стосунки між персонажами – це та інформація, яка не потребує додаткового висвітлення для китайського глядача.

Водночас історія завжди суб'єктивна, саме тому розповідь ведеться від імені ненадійного оповідача. Саме тому, за задумом Чж. Імоу, історія розповідається тричі: спочатку від імені головного героя; потім свою версію подій переказує імператор; нарешті, глядач за третім разом дізнається істину. Таким чином, історичний дискурс фільму «Герой» є полілінійним, його сюжет розгортається в різних арках персонажів, тож такий підхід до жанру уся відображає й сучасне розуміння китайської історії.

«Прокляття золоті квітки» — кінофільм, знятий режисером Чжаном Імоу у 2006 р. З бюджетом у 45 мільйонів доларів США, цей фільм був на момент його випуску найдорожчим китайським фільмом. В основі сюжету події історії Китаю X століття. З довгого походу повертається імператор та опиняється у центрі інтриг та боротьби за владу. Імператорський двір тоне в любовних і політичних інтригах, що обплітають палац, немов гірлянди золотих хризантем. Під час пишної церемонії традиційного осіннього фестивалю палац заповнюють воїни. На площі — тисячі розтоптаних золотих квітів, залитих кров'ю зрадників.

«Загублений майстер клинка» («The Lost Bladesman») – фільм 2011 року, режисерів Алана Мака та Фелікса Чуна, знятий за мотивами давньокитайського епосу про події III ст. «Тридержав'я». Історія розкриває

шлях полководця Гуань Юя, побратима Лю Бея, якого намагається перетягнути на свій бік суперник Лю Бея, полководець Цао Цао. Втягнутий в інтриги Гуань Юй залишається вірним благородному Лю Бею, в результаті підступний Цао Цао втрачає великого майстра клинка. Подіям часів «Тридержав'я» присвячений комедійний бойовик *«Маленький великий солдат»* («Little Big Soldier», 2010) режисера Діна Шена з Джекі Чаном у головній ролі.

2. *Фільми, стилізовані під середньовіччя.* Китайське середньовіччя, період VII-XIV ст.ст., час панування династій Тан і Сун, є плідним ґрунтом для створення історій уся. Цей час вважається золотою добою Китаю, адже саме тоді сталося більшість наукових відкриттів та досягнень у культурі.

Дилогія *«Братство клинків»* (Лю Ян, 2014 та 2017) розгортає історію на фоні історичних подій XVII ст. Йдеться про інтриги імператорського двору династії Мін та голову клана найманців-асасинів, який потрапляє в немилість. Тож охоронець імперської таємної поліції Шень Лян разом із трьома товаришами шукає опального євнуха.

Телесеріал *«Воїни клану Ян»* (2006) оповідає про події часів династії Сун. Головні герої полководець Ян та семеро його синів, відважні воїни, що захищали кордони країни, беззавітно віддані імператору. За увагу імператора з ними починають боротися недоброзичливі міністри, які чекають зручного моменту, щоб знищити клан Ян.

Екранізація історій з китайського середньовіччя чи стилізація цієї доби зазвичай є зручним інструментом режисерського висловлення. Прикладом такого підходу є, зокрема, фільм *«Новий Храм Шаоліня»* (2011), що є режисерською роботою Бенні Чана (1961-2020). Хоча сюжет фільму є суцільною вигадкою, детальна історична розробка відчутна через алегоричні паралелі між трьома його головними героями — полководцями, що ділять місто Денфен і зраджують один одного, і «трьома революціями» в Китаї, а також трьома реальними військовими кліками так званої «Ери мілітаристів у Китаї». Прототипом головного героя — генерала Хоу Цзе є Юань Шікай,

який взяв активну участь у поваленні імператорської династії в Китаї в 1911 році, але потім сам намагався стати імператором, що сприяло «Ері мілітаристів». Прототипом заступника Цао Маня, який зрадив головного героя — генерала Хоу Цзе і продав житлом свого народу, національні історичні цінності англійцям, мабуть є Чжилійська кліка і відомий воєначальник-зрадник Ши Юсань, який у 1928 р. і наказав повністю спалити монастир Шаолінь. При виконанні цього злочинного наказу було знищено унікальні стародавні рукописи, що зберігалися в монастирі.

Тож, створюючи бойовик, сюжет якого торкається міфології храму Шаолінь, режисер Бенні Чан апелює до широкої рефлексії китайської історії, осмисленні повторюваних сюжетів і традиційних образів.

3. Історія ХХ ст. у фільмах уся. Надзвичайно важливим для сучасного розвитку китайської національної ідеї та закріплення національної ідентичності є фільми, які присвячені подіям боротьби проти колоніального пригнічення, становлення китайської республіки.

Фільм *«Охоронці та вбивці»* (2009) режисера Тедді Чана поєднує елементи жанру уся, історичного кіно, військової драми. Декорації Гонконгу початку ХХ ст. стають фоном для розгортання героїчних подій і вчинків. За сюжетом, у 1905 р. лідер китайської революції Сунь Ятсен прибуває в Гонконг, аби обговорити з товаришами план повалення династії Цінь. Імператорський двір, опираючись планам повстанців, наказує найкращим майстрам бойових мистецтв вбити революціонера та його прибічників. Гонконзький купець Лі Юйтан збирає місцевих героїв із вулиць для захисту Сунь Ятсена. У кожного з них своя історія, особиста трагедія та ідейні переконання. Всі вони відображають різноманітні типи тогочасного китайського суспільства: трагічний антигерой, який страждає від нерозділеного кохання, юна дівчина, вірна ідеалам партії. Син Лі Юйтана готовий ризикнути життям заради порятунку лідера нації, він погоджується стати двійником Сунь Ятсена, відволікаючи на себе вбивць. Ефектні бойові сцени є лише допоміжним засобом для створення епічної картини великої

жертви китайського народу заради повалення імператорського режиму, заради демократії та свободи.

«*Місто життя та смерті*» (2009) режисера Лі Чуаня присвячений страшним подіям японо-китайської війни, на тлі яких розгортається людська драма. Картина присвячена «Нанкінській різанині» – масовому знищенню жителів міста Нанкін після його захоплення японською імператорською армією у 1937 р. Чорно-біла стрічка відображає реалії того часу з погляду китайського солдата, цивільних осіб та офіцера японських окупаційних військ. Цей фільм отримав Гран-прі у Сан-Себастьяні.

Історичний бойовик «*Поклик героїв*» (2016) режисера Бенні Чана теж присвячений бурхливим постреволуційним подіям. Після розпаду династії Цінь Китай перетворився на кілька конкуруючих військових держав. Поки маршал Чо, син військового губернатора, блукає районом Шитоучен, безладно вбиваючи та грабуючи мирних жителів, шкільна вчителька на ім'я Пак тікає зі своїми учнями, і разом з іншими біженцями потрапляють до Пученга, який належить іншому губернатору.

Мелодрами уся. Фільми уся з акцентом на історії закоханих, романтичних лініях майстрів бойових мистецтв утворюють піджанр мелодрами (від давньогрецької *mélōs* — пісня, *drama* — дія). Загалом мелодраматичний жанр передбачає певну щирість, сентименталізм, подеколи наївні міркування щодо вірності, зради, вибору супутника, рівності у взаєминах, опору зовнішнім нещастям тощо. Фільми такого плану мають перебільшені драматичні конфлікти, герої занадто емоційні, характери протилежні. Мелодрамам притаманна повчальна оповідність, вони більше зосереджені на постулатах конфуціанської моралі. Нерідко кохання призводить до загибелі героїв через непереборні зовнішні обставини, проте багато стрічок закінчується і щасливим поєднанням заручених.

Мелодрама уся нерідко знімається у фентезійному світі, тому дуже поширеним є фольклорний сюжет любовного зв'язку людини та містичної істоти зі світу духів. Прикладом такої уся-мелодрами є фільм Цуя Харка

«Зелена змія», випущена в 1993 р. За сюжетом борець із демонами, чернець Фатхой зустрічає в лісі двох змій – Зелену та Білу Змію. Проти, оскільки змії допомагають простій жінці народити дитину, Фатхой залишає їм життя. Самі змії вирішують пожити в світі людей. Біла Змія стає дівчиною Пак Соучін, вона старше, має більш виважений характер, оскільки тисячу років навчається Дао. У неї закохується молодий учитель Хей Синь. Зелена Змія перетворюється на примхливу красуню Сіучхін, й досі зберігає зміїну природу. Фатхой все ж таки намагається згубити двох змій, оманом відводить Хей Синя до Золотого храму. Його змія-дружина Пак Соучин жертвує собою, рятує Хей Синя та залишає йому новонародженого сина. Фатхой розуміє, що Соучін, яка осягнула дао, повністю перетворилася на людину. Зрештою, Фатхой розкаюється у смерті безневинних людей, його помилку вигнаних демонів, які не несли небезпеки, призвели до трагічних наслідків. Треба зазначити, що трагічна історія кохання людини та містичної істоти є поширеним фольклорним сюжетом: оскільки люди та демони належать різним світам, вони не можуть бути разом. Не менш відомим є образ дитини, що народжується від такого любовного зв'язку. Як у випадку з ченцем Фатхоєм, така дитина залишається під опікою буддистського монаха чи даоського священика.

У 1993 р. режисер Ронні Ю представив свою кіноверсію традиційної китайської легенди про сивоволосу дівчину-демона у фільмі «Наречена з сивим волоссям» (1993). Режисер переробив відомий сюжет в дусі шекспірівської трагедії Ромео і Джульєтти, яких розділяє різне походження і містичний поклик. Роковою є зустріч двох молодих людей: Чжуо Іхана, воїна з даоської із секти Удан, та красуні Ліан Нічан, яку виростили вовки та всиновили сіамські близнюки Цзі Ушуан. Ліан Нічан вимушена розриватися між вірністю харизматичним лідерам злого культу близнюків та коханням. Зрештою, Ліан Нічан вдається залишити секту після великих страждань, проте через непорозуміння Чжуо Іхан підозрює її у вбивстві своїх товаришів, воїнів-даосів, борців зі злом. Він зраджує свою любов недовірою до коханої

дівчини, тож Ліан Нічан перетворюється на сивоволосого демона та вбиває всіх присутніх членів клану. У пролозі та епілозі стрічки, показано, яксамотній Чжуо Іхан охороняє чарівну квітку на скелях півночі, яка розквітає раз на 20 років десятиліть і має здатність усувати наслідки старіння. Він сподівається, що зможе повернути молодість коханої та спокутити свою провину перед Ліан Нічанг.

Мелодраматичний компонент присутній і в історичних фільмах уся. Тут, як і в класичній європейській трагедії, акцент зроблено на конфлікті розуму та кохання, почуттів і обов'язків. У жанрі мелодрами створені й великі франшизи та серіали. Наприклад, проект 2021 р. «*Старовинна любовна поезія*» режисерів Цаї Лі та Інъ Тао – містична мелодрама з розгорнутими сценами бойових зіткнень оповідає про стосунки людей і богів.

Отже, разом із наявністю великої кількості звичних для уся бойових сцен, на центральне місце виходить не духовно-героїчний шлях майстра бойових мистецтв, а боротьба закоханих проти долі та людських забобонів, ситуація вибору між обов'язком та почуттям.

Фільми жахів із елементами уся. У 1980-х рр., коли занепадає інтерес до історично-фентезійних фільмів уся, у Гонконгу виникає новий синтетичний піджанр. Йдеться про так звані *кьон-сі* – специфічні для гонконзького кінематографа фільми жахів, що являють собою хоррор, інколи з елементами комедії, які багато запозичили з жанру уся. Апелюючи до класичної китайської літератури уся, а також до традицій регіональної опери, ці стрічки водночас спираються на західні формати фільмів жахів. Синкретизм нової гонконзької кінохвилі породжує унікальний містичний образ *кьон-сі* (так званий «стрибаючий вампір»). *Кьон-сі* народжується з небіжчика, тобто людини, яка померла поганою смертю і невпокоїлася. *Кьон-сі* відрізняється від «сиши» (трупа покійника, людини, що померла доброю смертю та була добре похована) тим, що зберігає здатність до «дихання», чекаючи моменту для оживлення [67]. *Кьон-сі* нерідко виникає через порушення обрядів поховання. Наприклад, «Містер

Вампір» (1985) режисера Рікі Лау першим на вампіра перетворюється дідусь, син якого поховав його вертикально та згодом замовив екстумацію батька.

Зовнішність і поведінка кьон-сі – результат творчої фантазії режисера, художника по костюмах та традиційних вірувань. Кьон-сі вдягнені у традиційний одяг, мають довгі сині нігті на руках. Зазвичай їх зображають сліпими, вони знаходять своїх жертв за диханням, а далі душать людей довгими нігтями. Рухаючись уперед, вони стрибають з витягнутими руками. Для боротьби з вампірами даоські вчителі сіфу використовують особливі сили та закляття фашу. Так, вони можуть накласти талісман – папір жовтого кольору з даоськими сакральними формулами. Вони коригують рух вампірів за допомогою маленьких дзвонів, а дієвою зброєю проти них постають дерев'яні мечі чи собача кров [67]. Недостатньо досвідчені учні даосів-сіфу вступають в бій з вампірами, й тут можна побачити всі пластичні стандарти жанру уся: високі стрибки, біганина по стелях та стінах, ефектні перевороти.

Прикладами піджанру усяхоррору кьон-сі можуть служити наступні стрічки: *«Вампір проти вампіра»* («Однобровий священик», Гонконг 1989; режисер Лам Чин-Ін), *«Укус кохання»* (Гонконг, 1990; режисер Стівен Шин), *«Доктор Вампір»* (Гонконг 1991; режисер Джеймі Лук). Режисером, який плідно працював у піджанрі кьон-сі, є гонконгський майстр кіно Рікі Лау (нар. 1949). Він є виробником цілої франшизи містичних хорорів з елементами бойових мистецтв: *«Містер Вампір»* (1985), *«Містер Вампір 2»* (1986), *«Містер Вампір 3»* (1987), *«Містер Вампір Сага 4»* (1988), *«Містер Вампір 1992»* (1992).

Комерційна спрямованість подібної продукції перетворює таке кіно на шалений мікс улюблених глядачами образів і штампів. Таким чином, виникає ціла низка гонконгських комедійних хорорів, що йде від поєднання даосько-буддистського фольклору (історій про привиди) і західних літературних штампів – епопеї про графа Дракулу Брема Стокера (1847-1912) та численних вампірських саг інших авторів. Помітний європейський вплив відчутний у фільмах *«Вампір проти вампіра»*, *«Укус кохання»* та *«Доктор Вампір»*.

Місцеві вампіри схожі на графа Дракулу не лише поведінкою, а й її зовнішньою атрибутикою, зокрема неодмінним плащем вампіра та іклами (обидві деталі є абсолютно запозиченими, оскільки відсутні в китайських історіях про привидів).

Жанровим міксом з потужним присмаком уся є містичний бойовик «Сім золотих вампірів» (1974) режисерів Роя Бейкера та Чанга Че, продукт спільного виробництва британської кінокомпанії Hammer Film Productions і гонконзької студії Shaw Brothers. Крос-культурною є система персонажів фільму: наявна присутність європеїзованих гонконгців та європейців, що приїжджають до Далекого Сходу. Водночас інші герої-китайці є носіями патріархальних культури: вони носять традиційний одяг, а їхня поведінка підкорена світоглядним установкам дореформенного Китаю. Згідно з сюжетом, мисливець за вампірами професор Ван Хельсінг їде читати лекції до університету в Чунцин. Він дізнається про сім вампірів, що носять золоті маски та тероризують селищев провінції Сичуань. За допомогою юнака Сі Сіна та його братів Ван Хельсінг з сином перемагають золотих вампірів і самого графа Дракулу, який ховається під подобою настоятеля храму. Західних атрибутів набувають близькі до китайського фольклору персонажі. Як і Дракула, золоті вампіри тимчасово перетворюються на кажанів – ідея, не дуже зрозуміла для китайців, оскільки чань-буддизм проповідує вчення про реінкарнацію [109, с. 219]. Типовим для драматургії британського кінематографа того часу є те, що в результаті виживають у фіналі здебільшого білі чоловіки. До арсеналу традиційної зброї проти вампірів додаються мечі та бойові мистецтва.

Комедійний хоррор 1980 р. «Зустрічі з привидами» режисера Саммо Хун Кам-ботакож відображає унікальний гонконзький образ «стрибаючого вампіра» *кьон-сі*. Як і в фільмі «Містер Вампір», у ролях кьон-сі знялися відомі майстри бойових мистецтв. Традиційним для фільмів уся є сцена поєдинку двох сіфу (вчителів школи бойових мистецтв), Чін Хоя та його брата Цуя зі стрибаючим вампіром. Пріквел фільму «Зустрічі з привидами

2», знятий у 1980 р. не був прямо пов'язаний сюжетом, проте містить той же образ: вчитель сіфу, майстр бойових мистецтв, що спеціалізується на знищенні вампірів. Типовий сіфу, як і в інших фільмах уся, може бути наставником, має кількох учнів, зазвичай різних за характером та поведінкою. У першій частині стрічки «Містер Вампір» два учня сіфу відповідають театральним амплуа – один є комедійним персонажем, інший – ліричним, що підпадає під типаж закоханого юнака.

«Укус кохання» – стрічка, в якій відображено проблему пошуків національної ідентичності. Екранний світ перетворюється на арену конфлікту двох кінематографічних антигероїв: вампіра та боса тріади. Вампір герцог Лі – привид з минулого, романтичний антигерой ХІХ століття. Прикутий до інвалідного крісла бос тріади Фун – егоїстичний антигерой ХХ століття, готовий жертвувати всім заради бізнесу та власної вигоди, навіть життям своєї сестри.

У стрічці «Доктор Вампір» (1990) режисера Джеймі Люкавампіризм асоціюється з культурною або національною ідентичністю. Перебуваючи у Великій Британії у справах, гонконгський доктор Чан Та-цун заходить до бару, де жінки-вампіри смочуть кров у своїх жертв-чоловіків, а потім дозволяють своєму білому господареві вампіру, Графу (Пітер К'єр), висмоктувати цю кров із їхніх ший.

«Романтика вампірів» (1994) – стрічка, яка сповнена різноманітних кінематографічних умовностей, характерних для фільмів третьої категорії (тобто включають насильство та еротіку). У цьому фільмі китайські актори зображують вампірів у європейсько-голлівудському стилі.

Фільми про вампірів-стрибунців гротескно посилюють притаманну жанру уся видовищність бойових мистецтв за допомогою швидкого монтажу та спецефектів. Зокрема, використовується системи тросів, що дозволяють персонажам здійснювати ефектні подвиги. Музичні репліки та невеликі піротехнічні засоби служать для посилення ефекту магії (фашу), яку застосовує винищувач вампірів. Сіфу незмінно знищує кьон-сі та зцілює

постраждалих. Видовищні бійки поєднуються з комедійними моментами [67].

Популярність піджанру не вщухає й в ХХІ ст. Цуй Харк спродюсував «Ера вампірів» (2002). Ця стрічка не була комедією, як більш ранні фільми про вампірів, що викликало непорозуміння та критику з боку фанатів жанру за спробу залучити більш «голлівудський» формат та відповідну аудиторію.

Фільм «Ефект близнюків» режисерів Данте Лама та Донні Єна був випущений у 2003 р. Професійний винищувач вампірів Рів і його нова напарниця полює за Герцогом – наймогутнішим і найнебезпечнішим вампіром Старого світу. Герцог, у свою чергу, шукає книгу «День замість ночі» – магічний артефакт, що дозволяє дітям темряви переносити сонячне світло. Аби скористатися книгою, Герцогу необхідна кров останнього з принців вампірів, який мирно живе в Гонконгу, давно відмовившись пити кров живих людей. «Ефект близнюків» – жанрова суміш фільмів жахів, комедії та бойовика з застосуванням мистецтва кунг-фу.

У 2009 р. Кеті Чанг зняла фільм жахів «Нанкінська дорога», де під містикою, жахами та драматичними стосунками пари прихована критика економічної експансії Китаю. Закохані знімають фільм жахів. До завершення фільму їхні стосунки погіршуються, і чоловік кидає свою дівчину та їхній фільм. Вона завершує фільм, в стані одержимості, поміж реальним життям і міфами.

У 2013 р. Джуно Мак зняв фільм «Трупне задублення» («Rigor Mortis») як данину поваги до ранніх серіалів, таких як «Містер Вампір». У 2014 р. режисер Деніел Чан випустив фільм «Сифу проти вампіра».

Таким чином, комедія-хоррор про вампірів уся, існуючи як піджанр фільму уся, адаптує та пародує жанрові кліше з місцевих та зарубіжних фільмів. Розвиваючися як транскультурний текст, цей піджанр хоррору з елементами уся вплинув на розвиток гонконзької комедії та фільмів абсурду. Його відгуки можна побачити в творчості режисерів більш пізнього покоління, таких як Енн Хуей та Стенлі Кван. Відходячи від традиційних

китайських вірувань про трупи, привиди та дао, подальші фільми все більше черпали натхнення у стандартних голлівудських жахів, змішували й пародіювали елементи з різних кіножанрів – від еротики до триллера, від мюзиклів до милого сімейного кіно, що передбачає сумісний перегляд дорослих із дітьми. Водночас тут присутня естетика традиційного китайського театру, неприхована критика колонізаторської політики, насмішки над християнством, адаптація вампірської тематики до реалій сучасного гіпертехнологічного світу та інші синкретичні елементи.

Бойовики кунг-фу виникають у 1970-х рр., коли фентезійні чи історичні фільми уся користуються меншим попитом. Загострення соціальних проблем, яке добре відчуває публіка, робить актуальним героя сьогодення. Протагоністом стає борець за справедливість, який надзвичайно вправним у бойових мистецтвах. Попри те, що таке кіно втрачає містицизм і нереалістичні елементи, зберігається стрижневий момент жанру уся. Його герой-одиначка повстає проти хибних державних чи суспільних законів, та відновлює справедливість через свою майстерність воїна.

Найважливіший внесок у розвиток піджанру вніс надзвичайно харизматичний актор, учень Іп Мана, майстр бойових мистецтв **Брюс Лі** (1940-1973). Перші незначні ролі Брюс Лі грав у американських фільмах, там він вивчав філософію в Вашингтонському університеті. Початок серйозної роботи в кіно Брюса Лі припадає на 1970 р., коли Лі повертається з США до Гонконгу та знайомиться з директором нової кіностудії Golden Harvest Раймондом Чоу. Він знімається у головній ролі в стрічці *«Великий бос»* (1971). Тут він грає простого китайського юнака Чена, який у пошуках роботи прибуває у Таїланд зі своїми братами. Згодом герой виявляє, що фабрика з виробництва льоду насправді є пунктом наркотрафіку. Тож починається криваве протистояння Чена та його братів із наркодилерами. Фільм завершується поєдинком Чена з ватажком мафії, з якого він виходить переможцем. Через популярність і визнання цієї роботи, Брюса Лі починають запрошувати до зйомок нових фільмів.

Надзвичайно потужним соціальним та національно-визвольним висловленням був фільм *«Кулак люти»* (1972) режисера Раймонд Чоу за участю Брюса Лі. Події стрічки відбуваються під час окупації японцями Шанхаю (1937—1945). Учень школи бойових мистецтв Чен Чжен підозрює, що його вчителя вбили японці. Коли решта не наважуються виступити проти окупантів, Чжен береться самотужки розкрити правду й покарати убивць.

У фільмі спільного виробництва Гонконгу і США *«Шлях дракона»* (1972) Брюс Лі виступив не лише як виконавець головної ролі, а й як сценарист і режисер. Події перенесені до Риму, куди прибуває з Гонконгу герой Брюса Лі, Тан Луна. Його мета – захистити співвітчизників, власників китайського ресторану від нападків італійської мафії. У стрічці брали участь американські кіноактори, зокрема Чак Норріс, який грає антигероя, жорстокого Кольта. У фіналі відбувається вирішальний поєдинок героя та його антагоніста, що стає характерною ознакою драматургії фільмів кунг фу. Втілений на екрані бій Брюса Лі та Чака Норріса став класикою для кількох поколінь майстрів бойових мистецтв та всіх кіновиробників, що працюють у жанрі уся. Фільм органічно поєднував східну естетику фільмів усіх та західних бойовиків. Зокрема, було використано не тільки оригінальну музику, а й саундтреки відомого італійського кінокомпозитора Енніо Морріконе, написані для вестерну Серджіо Леоне. До того ж антураж стрічки (бойові сцени знімали в римському Колізеї) теж мав подвійну адресацію: західному глядачу було цікаво дивитися на блискавично швидкі рухи поєдинків, східним – незвичну архітектуру, яка була фоном для битв.

Картина *«Вихід Дракона»* (іноді *«Острів дракона»*, 1973, режисер Роберт Клоуз) стала результатом співпраці кіностудій Golden Harvest (Гонконг) і Warner Brothers (США). Події відбуваються на острові, де шаолінський монах-зрадник Хан відкрив школу бойових мистецтв, що є насправді прикриттям для наркобізнесу. У його цитадель проникає майстер бойових мистецтв Лі, він стає учасником турніру з метою вступити в поєдинок і покарати Хана. Кадри за участі Б. Лі нерідко зняті рапідом, спеціальною

апаратурою, що дозволяє фіксувати його блискавичні рухи, адже звичайні кінокамери не встигали зафіксувати удари кунг-фу. Актор діяв голими руками та нунчаками, використовуючи весь арсенал фізичного артистизму. На думку Соррена Маккартні, до появи цього фільму західне кіно не відображало азійських чоловіків такими мужніми та фізично переважаючими західних героїв. На думку автора, глядацький захват образом Брюса Лі наклався на зсуви в свідомості західних людей внаслідок воєнних невдач США у В'єтнамі. Контраст між життєвою енергією та цілісністю фізично досконалого азіата Лі та рафінованого європейського агента доводить необхідність ревізії всіх європоцентристських прозахідних позицій.

Після релізу «Виходу Дракона» американські кінотеатри почали закуповувати для прокату багато азійських фільмів про бойові мистецтва. Оскільки американські глядачі були захоплені майстерністю Брюса Лі, його недовга кінокар'єра й популярність як учителя бойових мистецтв надзвичайно вплинула на смаки широкої публіки. Постать Брюса Лі проклала шлях для наступної популярності фільмів-бойовиків, як з азійськими акторами типу Джекі Чана, так і західними майстрами кунг-фу на кшталт Чака Норріса чи Жана-Клода Вандамма.

Комедійне уся. Після смерті Брюса Лі жанр бойовика кунг-фу перебував у кризі. Видатним майстром комедії став **Джекі Чан** (нар. у 1954). Спочатку продюсери намагалися зробити із Джекі Чананового Брюса Лі в фільмі «Новий кулак люті», але, попри блискучі фізичні дані актора, ця робота була провальною. Тож Джекі Чан разом із командою однодумців починають працювати над розширенням можливостей фільмів кунг-фу.

Першою комедією у стилі кунг-фу за участі Джекі Чана стала стрічка «Змія в тіні орла» (1978) режисера Єна Ву-ліня. Дія відбувається за часів правління династії Цин. Бідний сирота по імені Чіен Фу зовсім випадково рятує майстра кунг-фу Пай Чен-Ченю. Майстр є останнім представником школи Зміїного Кулака, що була знищена кланом Орлиного кігтя. У подяку майстер бере юнака до себе в учні, щоб передати йому свої секрети. Учень

виявляється талановитим, він навіть створює власний стиль! Хлопець зможе його використовувати, коли орда adeptів Орлиного кігтя знаходять Пай Чень-Ченя і намагаються його вбити.

Того ж року вийшов *«П'яний майстр»* (1978) також у режисурі Єна Ву-ліня – успішний і доволі касовий фільм, який приніс популярність Джекі Чану та призвичаїв глядача до жанру комедійного бойовика. Події кінооповіді відбуваються на початку ХХ століття. Головний герой стрічки Во Фейхун є сином гонконгського майстра кунг-фу. Недисциплінований хуліган, він не слухається батька і вступає в бійки з усіма в окрузі. Розгніваний батько віддає бешкетника Во Фейхуна до науки старому Су Ганю, знавцеві стилю «восьми п'яних безсмертних», щоб навчити сина відповідальності.

Пізніше Джекі Чан повернувся до студії режисера Ло Вея, разом вони випустили такі хіти, як *«Дещо про кунг-фу»* (1978) і *«Астральне кунг-фу»* (1978). В першій стрічці герой Дж. Чана – неофіт, який нічого що не розуміє в бойових мистецтвах. Професіонали навчають його майстерності, й незабаром разом з братами новачок вступає в боротьбу зі злочинним кланом. У другій стрічці Джекі Чан грає роль охоронця священного монастиря Шаолінь. Звідти викрадають загадкову книгу, яка може дати величезну силу її володарю. Викрадачем виявляється лиходій, що мріє очолити всі клани кунг-фу. Герой навчається кунг-фу у примар, що живуть в монастирській бібліотеці. Вони відкривають таємниці п'яти різних стилів: Дракона, Змії, Журавля, Тигра і Леопарда.

Згодом Дж. Чан порушив контракт із Ло Веєм та приєднався до гонконзької кінокомпанії Golden Harvest. Особистим менеджером Дж. Чана став Віллі Чан, він допоміг вийти кар'єрі актора на міжнародний рівень.

Хоча на американський ринок потрапити було більш складно, в азіатському регіоні Дж. Чан здобув славу. Стрічки *«Молодий майстер»* (1980) і *«Лорд Дракон»* (1982) стали хітами прокату в Японії.

Режисерську кар'єру Дж. Чан почав в середині 1980-х, коли зняв фільм *«Поліцейська історія»* (1986). Ця стрічка отримала Гонконзьку кінопремію як

найраший фільм року. У 1987 р. Джекі Чан знявся в «Обладунках бога», яка принесла шалені прибутки. І «Поліцейська історія», і «Обладунки бога» стали франшизами.

Наприкінці 1990-х Джекі Чан здобув успіх у Голлівуді, насамперед у проєкті Бретта Ратнера «Година пік» (1998). Пріквел «Година Пік 2» (2001) став найкасовішою кінороботою актора, зібравши в світовому прокаті понад 347 мільйонів доларів. Широку популярність принесли й наступні роботи: «Шанхайський полудень» (2000), «Смокінг» (2002), «Шанхайські лицарі» (2003), «Навколо світу за 80 днів» (2004, реж. Френк Корачі).

Водночас Джекі Чан заснував власну кіностудію у Гонконгу JCE Movies Limited (Імператорська корпорація кінофільмів Джекі Чана) [70]. Там він знімає такі стрічки як: «Нова поліцейська історія» (2004), «Міф» (2005) і «Роб-бі Гуд» (2006). Джекі Чан виступає як сценарист, продюсер і режисер. Попри його прив'язаність до жанру комедії, Дж. Чан став знімати й драматичне кіно, зокрема «*Karate-kid*» 2010 р.

Отже, Джекі Чан став засновником і провідним представником жанру комедійного бойовика. Характерними його рисами, як і в фентезійних уся, є певний кодекс чеснот головних героїв. Головна відмінність фільмів Дж. Чана є соціальна складова, навіть там, де мають місце містичні чи науково-фантастичні мотиви (наприклад, фільми «Астральне кунг-фу» чи «Смокінг»). Джекі Чан перетворив традиційне для східних фільмів бойове мистецтво, зробивши його комічним та поєднавши з класичним американським слепстиком, комедійною естетикою німого кіно, з балаганним гумором, великою кількістю падінь, бійок, погонь. Назва його походить від англ. *slapstick*, що означало хлопущку для імітації звуку ляпасу, яка використовувалася спочатку в італійській комедії дель арте.

Фактично в 1980-х рр. кристалізується піджанр «костюмованих анекдотичних історій» (*guzhuang baishi pain*) – абсурдних комедійних стрічок з елементами бойових мистецтв, що, на думку Д. Хадсона, є відображенням часів соціальних потрясінь, тривоги і невизначеності [67]. Таким є,

наприклад, фільм гонконзького режисера Цуя Харка «Блюз пекінської опери» (1986), що поєднує елементи комедії, бойовика кунг-фу та соціальної драми. Події розгортаються в 1913 р. у Пекіні, під час становлення Китайської демократичної республіки. У центрі сюжету кілька молодих людей, долучених як до революційного руху, всі вони являють собою різні соціальні типи: емансипована аристократка Цао Ван, що отримала європейську освіту та вдягається як чоловік; вулична актриса Шеунг Хунг; донька керівника трупи пекінської опери Бай Ніу та двійко молодих людей, що також притягують до себе різні комедійні ситуації [73, с. 478].

У 1990-ті рр., в зв'язку зі складною політичною ситуацією у Гонконгу, ще більш виростає попит на аполітичне, відірване від реальності ескапістське кіно, яке дозволяло глядачу не перейматися важкими роздумами про майбутнє. Саме тоді виникає та здобуває популярності жанр абсурдної комедії «*mo lei tau*». Ключовим елементом жанру стала пародійність і доведена до абсолютної гіперболізації метамодерністська іронія: поки глядач захлинається від реготу, герой продовжує бути серйозним.

Майстром комедії-бойовика «*mo lei tau*» став **Стівен Чоу**. Спочатку він здобув відомість як актор, але через непорозуміння із багатьма роботодавцями, вирішив почати власну постановницьку кар'єру. Режисерський дебют Стівена Чоу «Доставка кохання» вийшов у 1994 р. Картина має невибагливий сюжет, проте стала знаковою і характерною для цілої хвилі комедій у жанрі уся. У центрі оповіді – не канонічний герой, а простий хлопець Хо, кур'єр, що розвозить локшину. Він закохується у дівчину-спортсменку та намагається випередити суперника, тренера-дзюдоїста на прізвисько Чорний ведмідь, який також домагається Лілі та принижує Хо. Тоже, Хо вирішує освоїти бойові мистецтва і починає займатися кунг-фу. Стівен Чоу експлуатує цілу низку стандартних комедійних прийомів (непорозумінь, ситуацій, гегів), проте досягає успіху – історія простого парня, який досягає мети, мотивує і знаходить емоційний відгук у глядача.

Особливе значення в комедіях мо лей тау має доведення ситуації до повного абсурду. Попри іронізм ситуації, герої завжди зберігають серйозне обличчя, адже всі вони рухаються за своїми траєкторіями, невід'ємними від їх характерів. Контраст між абсурдністю вчинків і подій та байдужою реакцією на них з боку персонажів є улюбленим прийомом С. Чоу. Всі вчинки персонажів, які постають недолугими чи недоцільними з погляду глядача, вписуються в загальні умови гри. Це саме стосується будь-якого екшену та бойових сцен, які подеколи відображають безцільну біганину чи боротьбу з фантомами та привидами.

Стрічка С. Чоу *«Все для переможця»* створювалася як пародія на кінохіт *«Бог гравців»*, зрештою, після шаленого успіху в прокаті, ця режисерська ідея перетворився на франшизу з понад десяти частин. Після досягнутих результатів на ниві азіатського кіно С. Чоу почав пародіювати західні стрічки, переосмислюючи їх на місцевий лад. Режисер використовує художні прийоми з творчості Мела Брукса, Джима Керрі, Террі Гілліама, Квентіна Тарантіно. Також С. Чоу визнавав великий вплив японської анімації на власну творчість. У результаті виникає шалений мікс культового гонконзького кіно з західними шпигунськими і поліцейськими бойовиків. Наприклад, *«Кулак ярості-1991»* та *«Легенда про дракона»* пародіювали бойовики з Брюсом Лі, *«З темряви»* – культовий бойовик Люка Бессона *«Леона-кіллер»* (1994) тощо. Стрічка *«З Китаю з любов'ю»* (1994) була знята як пародія на фільми про Джеймса Бонда, якого супроводив великий комерційний успіх.

У 1990-х рр. Стівен Чоу здобуває успіху в національному середовищі, проте західній публіці він не знайомий. Ситуація змінюється у 2001 р., коли на екрани виходить фільм *«Шаолінський футбол»*. У вже типовому для С. Чоу абсурдному стилі сюжет будується на участі майстрів традиційних китайських бойових мистецтв у футбольному чемпіонаті. Фільм мав шалений успіх на заході: про С. Чоу стали писати американські критики, а режисер Квентін Тарантіно назвав його одним з найкращих коміків в кінематографі.

Наступний фільм С. Чоу, пародія на гангстерські бойовики та фільми про бойові мистецтва «Розбірки в стилі кунг-фу», вийшов в 2004 р. зібрав чималі гроші у світовому прокаті. Він був номінований на британську кінопремію як найкращий фільм іноземною мовою та приніс Чоу премію «Золотий кінь» за режисуру. В одній зі сцен фільму два персонажі представляються Ян Го і Сяо Лунною, легендарна пара персонажів жанру уся, великі майстри кун-фу, чоловік і дружина, які мандрують країною. Комічний ефект досягається контрастністю уявлення китайців про цих персонажів багатьох фільмів кунг-фу та їхнього зовнішнього вигляду: це літні домовласники з околиці міста, що опинилися таємними майстрами кунг-фу. Важливим для стилю С. Чоу є гра зі словами, каламбури та специфічні імена. Так, ім'я одного з негативних персонажів звучить в оригіналі як 火云邪神 (дослівно «вогняна хмара злих духів»), й поетичність цієї метафори натякає на певну складність образу цього антигероя.

Ще одна характерна риса жанру мо лей тау– знищення межі між теперішнім і минулим, яке дозволяє собі режисер. Стівен Чоу наповнює світ традиційної китайської культури численними анахронізмами: поп-музика на імператорських церемоніях, сучасний сленг у діалогах псевдоісторичних персонажів, електричні прилади, що вирішують результат двобоїв. У фільмі «Бог кулінарії» сучасне кулінарне шоу перетворюється на справжню битву, адже на екрані з'являється майстр кунг фу в одязі шаолінського ченця. Стрічки «Закоханий вчений», «Полісмен з Забороненого міста» (1996) міксують епохи, стилі та світоглядні установки без жодного пієтету перед історичним минулим. Комедійний фентезі-бойовик «Подорож на Захід: Підкорення демонів» (2013) за мотивами класичного роману XVI ст., знятий у відповідному історичному антуражі, теж сповнений сучасних алюзій.

«Шаолінський футбол» породжує цілу низку спортивних фільмів у стилі кунг-фу, на кшталт стрічки «Баскетбол у стилі кунг-фу» (2008) режисера Чу Іньпіня. Герой фільма стандартний для уся – сирота, якого виховує вчитель

бойових мистецтв. Через темпераментний характер його виганяють зі школи кунг-фу, тож він отримує пропозицію зіграти в баскетбол. Тож, талант юнака розкривається дещо в іншому ракурсі.

Зрештою, жанр уся-комедії залишається затребуваним сучасним глядачем і збирає великі суми в прокаті, про що свідчать фільми «П'яна мавпа» (2003) реж. Чя-Лян Лью, «Кунг-фу Він Чунь» (2010) реж. Чжо Чун тощо.

Уся-детективита шпигунські фільми. Детективні історії, таємниці, розслідування вбивств потрапили до жанру уся ще за часів його становлення. Здебільшого це були екранізації детективів у традиційному китайському стилі гун'ань. У цьому літературному жанрі головним героєм виступає суддя, який, будучи представником імператорської влади, приїжджає на місце злочину, проводить розслідування та виносить вирок. Йому, як правило, допомагає місцевий майстер бойових мистецтв, вмотивований боротьбою за справедливість і конфуціанські чесноти [65]. Так на екрани потрапляють не лише історії про суддю Ді та суддю Бао (найвідоміші персонажі жанру), а й про інших слідчих та їхніх помічників. Глядач стежить за розвитком інтриги і насолоджується сценами бойових зіткнень.

У 1970-х рр. кілька стандартів піджанру уся-детективу створив гонконзький режисер Чу Юань (нар. у 1933). Чу Юань знімав фільми, наслідуючи кращі зразки західного детективу, водночас сполучав з національними традиціями. Співавтором сценарію і винахідником неочікуваних сюжетних ходів із різними трюками був тайванський письменник Го Лун, за романами якого Чу Юань поставив багато фільмів. Він сконцентрувався на детективній інтризі, привніс до жанру елементи, запозичені зі спагетті-вестернів і фільмів-нуар. Типовою зав'язкою більшості його фільмів є раптовий злочин: героя безпідставно звинувачують у його скоєнні, всі довкола хочуть його знищити, а єдиний спосіб вижити – знайти справжнього лиходія. Тож сам майстр бойових мистецтв перетворюється на детектива. Весь цей саспенс поєднується зі стандартним відеорядом уся: химерна зброя, біганина по стелях і дахах, польоти в повітрі.

Герої фільмів Чу Юаня про бойові мистецтва «більше схожі на постаті в складній шахівниці, яка рясніє несподіваними поворотами і багатоходовими комбінаціями». У картині «Чарівний клинок» присутня унікальна сцена, в якій персонажі б'ються на величезній шахівниці. Однак, на відміну від шахів, правила гри, в яку грають герої Чу Юаня, постійно змінюються: будь-хто може змінити подобу та бути не тим, ким здається на перший погляд. Шляхетний воїн раптом перетворюється на підступного лиходія, бойова подруга обертається демонічною супротивницею. Тож, не можна довіряти нікому: у всіх є приховані мотиви, і кожен веде свою гру. Недарма образ павутиння у фільмах Чу Юаня з'являється так само часто, як і шахи.

Видатним творцем детективів у жанрі уся є режисер Цуй Харк (нар. у 1950 р.). Вже в першій стрічці Ц. Харка «*Метелики-вбивці*» (1979) є детективна загадка: містичне прокляття, таємничий палац з лабіринтом підземних комунікацій, поступове розкручування подій. Стрічка входить до списку 100 найкращих китайських фільмів за версією Гонконгської кінопремії та посідає в ньому 34 місце. З цього фільму починається нова гонконзька хвиля як специфічний кінематографічний стиль. Стрічка була створена під впливом таких фільмів уся «*Випий зі мною*» (1966) Кінга Ху та «*Однорукий мечоносець*» (1967), які справили враження на Цуй Харка. Атмосферу тріллера створюють криваві вбивства, вибухи, руйнування, зрештою, герої знаходять розгадку не там, де очікують. «*Метелики-вбивці*» є сумішшю бойових мистецтв, детектива, містики, жахів та фантастики. Згідно з сюжетом, письменник Фон Хунїп, який цікавиться бойовими мистецтвами, прибуває в таємничий замок Сам, де відбувається низка загадкових смертей: у приміщення потрапляються метелики та, нападаючи на мешканців і гостей замку, отруюють їх. Проте, як незабаром з'ясується, що за містичними метеликами стоїть холонокровний вбивця. У фільмі присутній синтез елементів різних культур і епох: тут поєднані із сучасною зброєю, японськими ніндзя, західними стрілками та китайськими мечоносцями. Це була смілива експериментальна роботи, яка вплинула не лише на гонконзьку,

а й загалом на далекосхідну кіноіндустрію, насамперед новими технологіями спецефектів. «Метелики-вбивці» мають дещо й від режисерського стилю А. Хічкока, це складний постмодерний текст, сповнений еkleктики.

Потужним прикладом роботи Цуя Харка в детективному жанрі є трилогія про суддю Ді, відомого персонажа з літератури класичних імператорських розслідувань. Перший епічний фентезі-бойовик «Детектив Ді і таємниця примарного полум'я» вийшов у 2010 р. Фільм брав участь у конкурсній програмі 67 Венеціанського кінофестивалю та отримав шість нагород на 30-й церемонії вручення кінопремій у Гонконзі, у тому числі призи за найкращу режисуру та найкращу жіночу роль. Згідно з сюжетом, детектив Ді розслідує таємничі смерті чиновників, які сталися внаслідок самозаймання на сонці. Коронація імператриці У Цзетянь перебуває під загрозою зриву, тож звільнений з в'язниці Ді успішно вирішує складне завдання і повертається до придворного суду.

Успіхи стрічки «Детектив Ді і таємниця примарного полум'я» в китайському та зарубіжному прокаті спонукали Цуя Харка створити два приквели про молодого суддю Ді «Повстання морського дракона» (2013) і «Чотири небесні королі» (2018). Показово, що друга та третя частини трилогії, попри очевидну стилістичну належність до жанру уся, ще більш наближені до стандартів західного детективу. Тут простежуються неприховані паралелі з образним світом Артура Конана-Дойла: так, у молодого детектива Ді з'являється помічник-лікар, знавець отрут, голкотерапії та прочих хитрощів традиційної китайської медицини (очевидні натяки на доктора Ватсона, друга британського генія дедукція Шерлока Холмса). Таким чином, виникає легко впізнаваний західним глядачем тандем мудрого слідчого, майстра бойових мистецтв, та знавця людського тіла та природних явищ, який теж є фахівцем з кунг-фу. Бойова хореографія трилогії була поставлена Саммо Хуном. Попри велику кількість фантастичних елементів і містики, Цуй Харк прагнув певного реалізму в сценах боїв в стилі Іп Мана, зі справжніми ударами руками та ногами.

Бойовик Пітера Чана «Меченосці» (2011) також змішав жанри традиційного уся-екшену з детективом. Сюжет про однорукого майстра бойових мистецтв, який відрубав собі руку, аби не повертатися до злочинного клану свого батька, є класичним для жанру уся. Проте, хоча Пітер Чан замислював спочатку свій фільм як ремейк «Однорукого меченосця», згодом він відмовився від таких планів. Зрештою, фільм знято як суміш інтелектуального детективу та бойовика уся з претензією на реалізм та історичність. Згідно з сюжетом, головний герой Лю Цзіньсі спокійно живе втихому селі в провінції Юньнань. Він займається виробництвом паперу, любить свою дружину та виховує двох синів. Але рівновага руйнується, коли він стає свідком пограбування магазину. Не в силах бути байдужим, він втручається в події та вбиває двох бандитів. Розслідувати інцидент надсилають слідчого Сюй Байцзю, який підозрює, що справа складніша, ніж здається на перший погляд. Саме прагнення молодого детектива докопатися до істини запускає низку трагічних подій, у результаті яких сам слідчий гине, а головний герой втрачає свою руку. Зрештою, фільм є сучасним парафразом на традиційний для китайської літератури жанр детективного роману гун'ань. Проте тут майстр бойових мистецтв не перетворюється на помічника мудрого судді, а, будучи головним підозрюваним, виводить допитливого детектива Сюй Байцзю на шлях справедливості: інколи істина має бути прихованою, а правильним, як у даосизмі, є принцип не-дії, не-втручання.

Популярність детективного жанру обумовила поширення образів уся й в серіальному форматі. Наприклад, проект «Четверо юних детективів» розповідає про команду друзів, які прославилися завдяки своїй майстерності у бойових мистецтвах та проникливості у розгадуванні загадкових убивств. Усі події серіалу розгортаються на історичному тлі доби Мін (1368–1644): у сценах з'являються відомі державні діячі того періоду, на екрані присутні характерні для мінської імперії соціальні та ідеологічні тенденції. Герої стають прикладом кращих людських якостей: доброти, чесності та

хоробрості, тож вони виборюють справедливість для всіх. Схожим за форматом є серіал 2019 р. «Молодіжне детективне агенство Китайської республіки» (режисер Аозару Шіао), в якому йдеться теж про четвірку юнаків, як розкривають складні слідчі справи й здобувають справжню славу.

Уся з елементами еротики. Жанрові пошуки гонконзьких кінематографістів нерідко були спрямовані в бік експлуатаційної тематики. Водночас поєднання в деяких картинах сексу, містики та насильства, за умов високої майстерності кіновиробників, перетворювалися на художньо значущі феномени. Так виникає жанр еротичного уся, що нерідко балансував на межі несмаку та високого мистецтва. Творцем першого в історії гонконзького кіно еротичного трилера в жанрі усябув Чу Юань, режисер студії братів Шоу. У 1972 р. він зняв незвичний для своїх часів фільм «Інтимнасповідь китайської куртизанки» (1972). Героїня цієї кінокартини на ім'я Ай Ну, разом з іншими викраденими дівчатами була продана в бордель і стала жертвою насильства. Також вона вимушена терпіти домагання господині борделя, лесбійки з садистськими нахилами, що віртуозно володіє бойовими мистецтвами. Здається, дочці сільського вчителя залишається два шляхи: підкоритися злій долі або накласти на себе руки. Але героїня обирає для себе шлях боротьби: вона стає коханкою господині борделя, вчиться бойовим мистецтвам та терпляче готує витончену помсту своїм гвалтівникам. Через низку флешбеків глядач бачить, яким чином тендітна життєрадісна дівчина перетворюється на холоднокровного вбивцю.

До стрічки додані елементи детективу, адже починається вона з розслідування насильницької смерті клієнта борделю. Й хоча героїня першою потрапляє в поле уваги слідчого, вона віртуозно відводить від себе підозри. Мелодраматичним є класичний любовний трикутник між Ай Ну, хозяйкою борделю, закоханою в неї, та головним охоронцем, що покинув клан бойових мистецтв заради «мадам», теж майстрині бойових мистецтв. Неприхований еротизм інтимних сцен відображає витонченість кольорової гами класичного китайського живопису. Рожевий колір, що домінує в одязі куртизанок

поєднується з майже монохромною графічною чіткістю інтер'єрів та екстер'єрів.

Попри те, що студія Shaw Brothers ризикувала, випускаючи «Інтимна сповідь китайської куртизанки», адже комбінація еротики та бойових мистецтв до 1972 р. була небаченою у гонконгському кіно, картина мала колосальний касовий успіх. Це довело, що напрямок у бік жанрового змішування був ефективним, тож режисер Чу Юань на десятиліття став провідним режисером Shaw Brothers. Багато стрічок уся, зняті Чу Юанем, поєднують еротичні сцени, детективну інтригу, нуарний антураж. Такими є «Чарівний клинок» (1976), «Сентиментальний мечоносець» (1977), «Нефритовий тигр» (1977), «Мечоносець і спокусниця» (1978), «Клан амазонок» (1979).

Сексуальні мотиви в його творчості набувають домінантного значення, вартого окремо психоаналітичного дослідження. Так, головний герой фільму «Сентиментальний мечоносець» має специфічне тяжіння до матері, що натякає на небачений і абсолютно далекий від китайської культури «едиповий комплекс», нотки якого очевидно запозичені із західних кінодрам. У картині «Інтриги кланів» (1977) присутні навіть трансгендерні мотиви: головний герой, детектив розслідує вбивство. Він переконаний спочатку, що вбивця є чоловіком, потім доходить висновку, що це була жінка, а в результаті з'ясовує, що це гермафродит у подібі буддистського ченця.

Сай-фай-уся. Протягом останніх двох-трьох десятиліть стрімко набирає популярності наукова фантастика з елементами уся. Про це свідчить велика кількість випущених китайськими виробниками науково-фантастичних кінокартин про підкорювачів космосу, битви з інопланетянами, сповнені постапокаліптичних візій, паралельних світів, супертехнологій і боротьби за виживання. Прикладами таких стрічок є «Мандрівна Земля» (2019) реж. Франта Гво, «Шанхайська фортеця» (2019) реж. Тена Хуатао (тут також присутні елементи мелодрами), «Ліга кунг-фу» (2018) реж. Джеффри Лау, «Підміна» (2013) реж. Суня Цзяньцзяня, «Сутінкові війни» (2017) реж. Хая

Цзи, ділогія «Єдність героїв» (2018) реж. Чжень Чженьчжао, «Земля. Перезавантаження» (2021) реж. Ліня Чженьчжао, «Все завжди і водночас» (2022) реж. Деніела Шайнерта і Дена Квана тощо.

«*Кунгфу Кіборг*» – гонконгський науково-фантастичний бойовик режисера Джеффри Лау 2009 р. оповідає про найближче майбутнє, де провідними правоохоронцями Китаю стають кіборги. Це істоти, створені для виконання надзвичайно небезпечних завдань, їх революційний кібернетичний організм запрограмований на контроль суспільної свідомості. Водночас головний герой фільму здатен відчувати любов та розривається між своїм людським компонентом і усвідомленням того, що він ніколи не стане частиною людства. Зрештою, герой обирає свою сторону та перемагає кіборгів-убивць. Фільм містить багато видовищних поєдинків, а футуристичний антураж дозволяє акторам виглядати дуже ефектно.

«*Місто в облозі*» – гонконгський науково-фантастичний бойовик 2010 року, знятий Бенні Чаном. В основі фабули – людські мутації через залишену японську хімічну зброю, що випадково залишилася від часів Другої світової війни. Головний герой – сирота Санні Лі, цирковий клоун, батько якого був майстром метання ножів. У пошуках скарбів родичі Санні змушують його розкрити експериментальні японські капсули з газом, через що він набуває надлюдської сили та здібностей до кунг-фу. Юнак стає супергероєм, борцем за справедливість, зрештою, виборює й особистісне право на щасливе подружнє життя.

Фільм «*Мандрівна Земля*»(2019) – екранізація режисером Франтом Гво оповідання письменника Лю Цзінья. Події відбуваються у недалекому апокаліптичному майбутньому, коли людство опиняється під загрозою повного знищення. Вчені і астрономи пророкують швидке згасання Сонця. Часу до катастрофи залишається не так багато, тому дослідники всього світу шукають шанс врятувати планету. Вчені створюють складні технічні пристосування, які повинні змінити траєкторію руху планети. Тоже, проект «Мандрівна Земля» стає для людей останньою надією. Світова прем'єра

принесла картині хвалебні відгуки західної преси, яка зазначала, що перший китайський науково-фантастичний блокбастер цілком здатний тягатись із найкращими голлівудськими зразками.

«Шанхайська фортеця» (2019) – бойовик режисера Тена Хуатао з елементами мелодрами виробництва КНР. Сюжет фільм оповідає про битву зі зловорожими прибульцями. Агресивні інопланетяни зруйнували всі великі міста Землі, але Шанхай, накритий захисним куполом, залишається останнім оплотом людства. Компартія Китаю принесла для них потужний сюрприз.

У фантастичному бойовику «Ліга кунг-фу» (2018) виробництва КНР режисера Джеффри Лау герой випадково викликає з минулого чотирьох майстрів кунг-фу. Знамениті Іп Ман, Во Фейхун, Чен Чжен і Хо Юаньцзя змушують молоде покоління згадати традиційні китайські цінності та вчить добрим манерам.

Пригодницький фантастичний бойовик «Підміна» (2013) режисера Суня Цзяньцяня оповідає про китайського агента, який у пошуках стародавнього сувоя бореться проти японської мафії та британських найманців.

Спільний проект США, КНР і Канади «Пікселі» (2015) науково-фантастична комедія-бойовик з американською зіркою Адамом Сендлером у головній ролі. Чергове вторгнення інопланетян на Землю відбувається у вигляді героїв всесвітньо відомих комп'ютерних ігор. Битися з прибульцями покликана команда геймерів, серед яких Президент США; нещодавно звільнений з в'язниці карлик, великий поціновувач прекрасної статі; зануда-параноїк, який свято вірить у теорію всесвітньої змови; професійний невдаха і цинік, який у дитинстві подавав великі надії та чарівна вчена фея.

Фантастичний бойовик режисера Хая Цзи «Сутінкові війни» (2017) виробництва КНР не має високого рейтингу, але це типовий приклад поєднання сай-фай тематики та бойових мистецтв. У центрі історії стоять кілька друзів, що зовсім недавно вирішили взяти участь у пошуку таємничого скарбу. Під час їхньої подорожі вони стали жертвами одного дивного

експерименту вчених. В результаті вони набувають неймовірних здібностей, які стають причиною дивних наслідків. Відтепер прості хлопці стають на шлях героїв, що борються зі злом.

Ділогія *«Єдність героїв»* режисера Чжень Чженьчжао, обидві частини якої вийшли в 2018 р., розвиває типову для наукової фантастики етичної відповідальності вчених. Головна героїня повертається до Піднебесної після багатьох років вивчення західної медицини, її мета – поєднати західні та східні вчення, щоб допомагати людям і рятувати життя. Але виявляється, що в місцевій клініці, якою керують європейці, проводять жахливі наукові експерименти. Під приводом лікування залежності від опіуму, купа лиходіїв починає створювати з людей кіборгів. Рятує світ знаменитий майстр бойових мистецтв, коханий героїні, Вонг Фейхун та його старанні учні. Режисером першої частини є Лінь Чженьчжао, сиквел випустив режисер Марко Мак. У продовженні науково-фантастичної історії Вонг Фейхун бореться з японськими загарбниками та технологіями й методиками дзенської секти Білого лотосу.

Своєрідні втілення кунг-фу має фантастичний блокбастер *«Земля. Перезавантаження»* (2021) режисера Ліня Чженьчжао. Хоча це типова розробка жанру постапокаліптики, не обійшлося без майстерного володіння мечем. За сюжетом, для боротьби з перетворенням родючих земель планети на пустелі вчені розробили спеціальні препарати, що сприяють прискореному розмноженню рослинних клітин. Однак незабаром у рослин виникла мутація, вони заповнили міста й стали агресивними. Тож, аби зупинити загибель цивілізації, команда героїв бореться із флорою всіма можливими засобами, в тому числі й за допомогою бойових мистецтв. Розумні паростки рослин, зовні схожі на традиційних китайських демонів-драконів та зміїв, стають супротивниками рятівників людства.

Видатною подією у світі кінофантастики стала поява у 2022 р. сай-фай стрічки *«Все завжди і водночас»* (англ. *Everything Everywhere All at Once*)

режисерів Деніела Шайнерта і Дена Квана. В головній ролі відома зірка китайського кіно, майстриня бойових мистецтв Мішель Йео.

Цей кінотекст— тотальна гра з пародіюванням науково-фантастичних нісенітниць у кіно, з іншого боку, – це щира сімейна драма, побудована на конфлікті матері й дочки, всесвіт якої має надмірно складну філософське пояснення природи буття. До цього додана феєрична динаміка бойових мистецтв і миттєві переміщення через часопростір. За сюжетом, Евелін Ван — американка китайського походження, яка разом зі своїм чоловіком Веймондом має маленький бізнес(власну пральню) та переживає купу соціальних і родинних проблем. Дочка Джой зізнається, що вона лесбійка, тож Евелін не знає як розповісти про це батькові, Гон Гону, який нещодавно приїхав з Китаю.

Несподівано в буденне життя вривається суцільна фантазмагорія. Евелін контактує з іншим Веймондом, альтернативним чоловіком з паралельного Альфа-світу, який повідомляє, що всьому мультивсесвіту загрожує могутнє зло. В його світі відкрили спосіб переміщувати свідомість у тіла своїх двійників з інших реальностей. Тож Альфа-Веймонд просить Евелін допомогти врятувати світ. Для цього героїня мусить зрозуміти простий закон – кожен вибір породжує два всесвіти: в одному якась подія стається, в іншому — ні. Отож, все, що може статися, існує десь у мультивсесвіті. Можна знайти свого двійника з потрібними якостями та запозичити їх, щоб боротися з Джобу Тупакі – Альфа-Джой, яка сіє хаос по інших світах. Стрибаючи між світами, Евелін бореться зі слугами Джобу Тупакі та солдатами Альфа-Гон Гона, що намагаються її спинити.

Авторське кіно. До жанру уся як до способу індивідуального висловлення звертаються й ті режисери, творчість яких відносять до так званого «авторське кіно». Зазвичай під цим поняттям розуміють нетипові стрічки, творення яких підкорено єдиному авторському задуму. Головним для режисерів, як нерідко виступають також у ролі сценаристів та постановників бойової хореографії, стає не комерційна привабливість для

глядача, а втілення відповідної філософсько-естетичної та художньої концепції.

Такими, зокрема, є кінотвори ушавленого майстра материкового кінематографа *Чжана Імоу* (нар. 1950), гонконзького режисера *Вонга Кар-Вая* (нар. у 1958 р.), тайванця *Хоу Сяосяня* (нар. у 1947 р.).

Живий класик китайського кіно Чжан Імоу вперше підступився до екранного відображення бойових мистецтв у 1995 р. у фільмі *«Шанхайська тріада»*. Видатний майстр вже мав сповнену яскравої індивідуальності, сформовану режисерську стилістику, охарактеризовану, насамперед, колористично-візуальною нарративністю. У стрічці *«Шанхайська тріада»* на першому плані залишається авторська манера творення кінотексту, а вже другий план складають соціальні колізії і гангстерська лінія фільму, що відображають складний історичний період 1930-х рр. Події подаються крізь призму бачення 14-річного хлопчика Тан Суйшена, доля якого є типовою для героя уся: втрата, страждання, пошук ідентичності, боротьба за справедливість. Сирота, завдяки протекції дядька, потрапляє у служники до примхливої співачки Сяо Цзим, наложниці немолодого ватажка шанхайської мафії. Тож жорсткі реалії світу дорослих чоловіків переплітаються з ліричними переживанням молодого героя та, певною мірою, рефлексією про жіночу долю у патріархальному суспільстві. Водночас Чжан Імоу віртуозно зняв розкішні епізоди танців і «гри в луну» у півоновому павільйоні (розважальному закладі для чоловіків), що підтверджують його режисерську прихильність до візуально довершеної театральної колористики.

Фільм *«Герой»* (2002) Чжана Імоу демонструє авторське розуміння жанру уся, розширення його до епічної драми із серйозною проблематикою: людина та її призначення. У фільмі задля втілення авторського задуму Чжан Імоу зумисне допустив низку історичних неточностей, а з метою вдосконалення художнього відображення бойових зіткнень наказав зробити вдосконалення сеттингу: наприклад, фарбування коней у чорний колір чи збір осіннього листя з навколишніх лісів для прикрашання локації біля озера.

Фентезійний фільм Чжана Імоу «Будинок літаючих кинджалів» (у перекладі з мандаринського діалекту – «Обкладені з десяти сторін», 2004) також важко назвати стандартним уся, не зважаючи на канонічний сюжет, ігровий світ цзянхута чудову бойову хореографію. «Будинок літаючих кинджалів» – це візуально довершена романтична історія приреченого кохання двох людей, які перебувають у протиборчих таборах у період занепаду династії Тан у середині IX століття. Представник влади, воїн на ім'я Цзінь, і дівчина Мей, пов'язана з повстанською організацією «Будинок літаючих кинджалів», ведуть власну гру, намагаючись приховати справжню суть своїх намірів і помислів. Вони прагнуть перехитрити один одного і до того ж не піддатися почуттям. Фільм Чжана Імоу постає надзвичайно складним візуальному і тематичному плані: всі персонажі ведуть подвійну гру, і кожен – не той, за кого себе видає. Цікаво, що епічна та вирішальна сцена бою в кульмінації фільму була знята в Івано-Франківській області (м. Косів), в Україні [6; 5, с. 141].

Фільм «Тінь» (2018), заснований на епізодах з класичного роману «Тридержав'я», Чжана Імоу є унікальним втіленням жанру уся у стилі монохромного живопису тушшю. Це авторська загадка з чудовими костюмами в історичному сеттингу. Головний герой Тінь, двійник, що є воїном-охоронцем елітних можновладців. Згідно з сюжетом, він стає двійником пораненого генерала, який виношує таємні плани: з одного боку, хоче відвоювати стратегічно важливе місто Цзінь, а з іншого – повалити імператора. Дружина генерала, в яку закоханий голонвий герой, веде свою хитру гру.

Таким чином, працюючи в жанрі уся, Чжан Імоу не відходить від свого авторського стилю, він продовжує знімати вишукані, вражаючі кольором і пластикою, кінематографічно винахідливі притчі, сповнені філософського змісту. Й бойові мистецтва для режисера – це ще один спосіб доведення примату справедливості та візуальної довершеності екранного мистецтва.

Дещо інше авторське бачення вкладає в жанр уся гонконзький режисер Вонг Кар-Вай. Свій перший фільм уся режисер випустив у 1994 р. В основі сценарію стрічки *«Попіл часу»* ліг роман Цзінь Юня *«Чарівний орел та товариш-лицар»* (з трилогії Кондора), проте з літературного першоджерела було взято небагато, головним чином, образи та імена персонажів. Дія фільму відбувається за часів імперії Сун. Головний герой – вбивця-самітник, найманець. Він виконує протилежні по суті завдання від невідомих замовників (охороняти та водночас вбити одну особу), зрештою, з'ясовує, що й обидва замовлення він отримав з того ж самого джерела. Як і в інших картинах режисера, основними мотивами стають час і ностальгія, а головний герой прямує дуже важким шляхом вибору.

Зрештою, фільм став експериментальним поєднанням різних сюжетних ліній і стилів оповідності: швидкий та ефектний динамізм бойових зіткнень замінюється сценами саморефлексії героя, а сама історія стає другорядною порівняно з семантикою кольору, пейзажів та мізансцен. Стрічка *«Попіл часу»* провалилася у прокаті, адже глядачам не сподобався занадто заплутаний сюжет і вільна трактовка стандартів уся. Проте критики оцінили спроби Вонга Кар-Вая вийти за умовності жанра. Фільм виграв кілька нагород у Гонконгу та був відправлений на Венеціанський кінофестиваль, де кінооператор Крістофер Доїл виграв приз у номінації *«найкраща операторська робота»*.

Більш пізня стрічка Вонга Кар-Вая *«Великий майстер»* (2013) стала шедевральним прикладом авторської інтерпретації жанру та перетворення фільму про бойові мистецтва на доволі меланхолійне, ностальгічне видовище, сповнене філософських розмислів про долі людей і націй. Байопік *«Великий майстер»* має реального історичного прототипа на ім'я Іп Ман – творця школи вінчун, який виховав ціле покоління учнів (зокрема, він був учителем Брюса Лі). Іп Ман був не лише людиною, яка популяризувала на Заході китайські бойові мистецтва, а й офіцером поліції, втікачем, емігрантом, свідком історичних подій часів окупації Китаю японськими

військами. Вонг Кар-Вай створив авторську, романтичну інтерпретацію особистості Іп Мана та його біографії.

«Великий майстер» виграв дванадцять призів гонконгзької кінопремії, у тому числі в номінаціях за кращий фільм та кращу режисуру. Також фільм був номінований на премію Оскар у двох категоріях: за операторську роботу та за кращу роботу художника-постановника. За словами Вонга Кар-Вая, він хотів зняти «комерційний та яскравий фільм» [92], і режисер досягнув своєї мети: картина стала найприбутковішою в його кар'єрі. Водночас стрічка «Великий майстер» стала потужним прикладом авторського висловлювання, значно розширивши канони жанру уся. На думку Г. Беттінсона, цей фільм є «поєднанням популярних і артхаусних традицій із формою, візуальними ефектами та темами, що відповідають попереднім роботам Вонга» [36, pp. 128, 130].

Показовою з погляду авторської розробки жанру уся є стрічка «Вбивця» (2015) суспільного виробництва Тайваню, КНР та Франції. Це художнє висловлення представника нової тайванської хвилі, нині всесвітньо визнаного режисера Хоу Сяояня. Дія фільму відбувається у Китаї часів IX ст., в останні роки правління династії Тан, коли імперії важко тримати в покорі далекі провінції. Головною героїнею постає представниця роду правителів Вейбона ім'я Не Інн्यान, якій, як професійній вбивці, доручають ліквідацію корумпованих чи непокірних урядовців. Дівчина провалює одне з завдань, жаліючи маленького сина своєї жертви. Її наставниця, черниця Цзясінь не схвалює прояви милосердя, і карає дівчину жорстоким завданням. Її нова місія полягає у вбивстві двоюрідного брата Тянь, військового губернатора провінції Вейбо, з яким вона була колись заручена. Врешті-решт Інн्यान приходиться до висновку, що вбивство Тяня, поки його сини молоді, занурить Вейбо в хаос. Вона робить вибір, керуючись серцем, і захищає брата. Зрештою, Інн्यान облишає наставницю, віддалається від політики, натомість досягає спокою від людських пристрастей.

У цьому фільмі відображена типова для далекосхідної літератури ділема вірності, коли молода людина розривається між конфуціанським канонам шанобливого ставлення до родини й необхідністю сліпо слідувати наказам своїх духовних наставників. Режисерське підкреслює ситуацію складного вибору через колір: чорно-біла зав'язка, що містить діалог героїні з наставницею, змінюється кольоровим зображенням повернення дівчини додому та придворного життя Вейбо. Дуже специфічною є операторська робота: демонструючи глядачам ошатні костюми, багаті інтер'єри чи надзвичайно прекрасні пейзажі, камера повільно пливе чи взагалі статична. Сцени з діалогами знято чи-то як імітацію спостереження імператорського шпіона, чи-то з натяком на буддистську трактовку соціальних марнот як примари: через полум'я, серпанок, листя, дим... Головна героїня здебільшого мовчить, і лише в хвилину фізичної болі, вона говорить несподівано ніжним голосом. Фільм мінімалістичний у сенсі звукового оформлення – без позакадрової музики, дзвону та ляскоту в бойових сценах. Найбільш драматичні моменти підкреслюють лише рівномірні удари барабану. Й лише наприкінці стрічки, коли головний конфлікт вирішено, глядач чує дієгетичну музику, коли бачить придворне свято. «Розум – заложник почуттів», так каже принцеса-монахиня Цзясінь своїй учениці Ін्यान, і та робить свій вибір у бік гуманності та милосердя.

Отже, «Вбивця» Хоу Сяосяня – це приклад повільного кіно, з мінімальною комп'ютерною обробкою, без неприродної, гіперреалістичної динаміки в бойових сценах уся. Цей, безсумнівно, артхаусний фільм отримав золоту гілку Канського кінофестивалю 2015 р. за найкращу режисерську роботу.

Варто зазначити й вплив жанру уся на сучасні гангстерські та поліцейські драми материкового Китаю. Вони частково спираються на винайдений у Гонконзі піджанр *ган-фу*, назва якого походить від злиття слів *gun* (англ. пістолет) і *kung-fu* (кунг-фу). Це специфічні бойовики, де стрілянина швидко змінюється на рукопашні бої і навпаки.

Головним героєм і борцем за справедливість є сучасний майстр бойових мистецтв, який постає в образах поліцейського, простого парубка, месника з вулиці, чужинця з іншого міста тощо. В КНР цей жанр тривалий час не розвивався через цензурну заборону тематики організованої злочинності [42]. Ситуацію змінила кампанія по боротьбі з корупцією, яка розпочалася на початку 2000-х рр., а також інтеграція з Гонконгом, яка інтенсивно стимулюється китайським урядом. Першим материковим гангстерським фільмом вважається «Світ без ворів» (2004) режисера Фен Сяогана. В 2010-х рр. з'являються інші гангстерські та поліцейські фільми «Смертельний заручник» (2012) реж. Чен Е, «Нарковійна» (2012) реж. Джонні То, «Нічия земля» (2013) реж. Нін Хао, «Чорний уголь, тонкий лід» (2014) реж. Дяо Інань, «Містер Шість» (2015) реж. Гуань Ху, «Вибух» (2017) реж. Чжан Чжен, «Гнів тиші» (2017) реж. Сінь Юйкунь тощо. Зовні ці стрічки доволі далекі від класичного костюмованого уся, тут зображено жорсткий і брутальний соціум, з усією непривабливістю, насильством, відсутністю краси, скорумпованими або некомпетентними поліцейськими, жадібними гангстерами. Але, зрештою, моральна вісь залишається схожою: павутиння зла руйнує герой-одинак, маленька людина, яка має усі чесноти воїна та надзвичайну якість не боятися протипоставити себе угрупованню негідників. Таким чином, естетику, ідеологію, технічні прийоми, сюжетні лінії та персонажів фільмів уся можна простежити в зовні неблизьких до класичних костюмованих стрічок фільмах.

2.2. Специфіка драматургії і образності фільмів уся

Отже, як було з'ясовано в попередньому підрозділі, розвиток жанру уся, характерними ознаками якого стали врізноманітнення, диференціація, варіативний відхід від традицій костюмованих фільмів на історичну та

фентезійну тематику, водночас ретельне збереження певних естетичних та драматургічних нормативів класичного уся, призвів до появи системи нових піджанрів. Навколо жанру поступово виникла специфічна субкультура, яку утворили прихильники бойових мистецтв, автори літературних романів та кіносценаріїв, фанати зіркових акторів і майстрів кунг-фу, діячі кіноіндустрії тощо. Субкультура уся підтримала цілу низку ідеологічних дискурсів, зосереджених на таких темах, як національна ідентичність, гендерна нерівність, соціальна проблематика, колоніальна політика тощо. Попри певне розмивання кордонів жанру, деякі його складові залишаються стрижневими. Трансформуючися, вони переживають певну адаптацію під смаки публіки, актуальні соціальні запити, розвиток технологій мас-медіа, проте неодмінно містять сутнісні, базові елементи, сформовані ще за часів німих фільмів уся: наявність героїв – майстрів бойових мистецтв, певний морально-ідеологічний кодекс поведінки, базований на філософії конфуціанства, чань-буддизму та даосизму, умовності ігрового світу, а також певні закони, за якими розвивається кінооповідь.

Проаналізуємо стрижневі основи фільмів про бойові мистецтва детальніше.

Світ цзяньху. Як було вже зазначено, концептуально важливим і відносно незмінним є, насамперед, система персонажів і художнє середовище фільмів уся: є герої, які протистоять несправедливості та негідникам, що здійснюють непристойні вчинки, натомість фон для розгортання історії про майстрів бойових мистецтв може бути різний – від стародавнього традиційного Китаю до сучасного мультикультурного світу. Обстановка може варіюватися від досить конкретної, що має дійсне історичне підґрунтя, до нечітко визначеної, анахронічної чи фантастичної.

У класичних фентезійних чи історичних костюмованих стрічках уся драматичні події розгортаються у так званому *цзяньху* – метафоричному світі бойових мистецтв. Вперше це слово зустрічається в творчості письменника Сяна Кайрана (псевдонім Пінцзян Бусяошен), який вважається засновником

жанру уся, походить від роману «Історії про неймовірних воїнів річок та озер» («Мандрівні лицарі з Цзянху»), опублікованому в 1928 р. Через популярність серед широкого кола читачів, назва чарівного світу цзянху (дослівно перекладається як «річки та озера») стала наскрізною.

Поняття цзяньху наближене до сучасних термінів *сеттинг* та *лор*, які також відображають характеристики створеного авторською фантазією художнього світу. *Сеттинг* (від англ. *setting* — обстановка, антураж) — сукупність різнопланових елементів, які однозначно ідентифікують світ, де відбуваються події певного художнього твору [97]. Елементами сеттингу є відомості з географії, історії, міфології. В історичних фільмах жанру уся сеттинг охоплює здебільшого не вигаданий всесвіт, а цілковито реальне місце у справжньому історичному періоді. Сеттинг— це не лише художнє оформлення кінострічки, він також опосередковано впливає і на її правила: наприклад, у фентезійних світах регламентується застосування магії, описуються різні фантастичні істоти чи народності зі своїми культурними особливостями.

З терміном сеттинг перегукується поняття *лор* (від англійської англ. *lore* — знання.сукупність всіх відомостей про світ книги, фільму чи гри) — загальна інформація про екранний світ, його історію, культуру, традиції та інші деталі [83]. Про особливості та закони художнього всесвіту глядача попереджають на початку стрічки (голос оповідача за кадром, текст, стислий показ подій, вихідна сцена із зав'язкою сюжету). Йдеться про історичний час чи передісторію, про події, що передували основному сюжету фільму. Далі глядач поступово стежить за розвитком дії та крок за кроком усвідомлює природу вигаданого всесвіту: закони фізики, суспільної організації, традицій, законів магії — все, що опосередковано та безпосередньо впливає на сюжет.

Цзянху фільмів уся містить безліч посилань до китайської міфології та культури, наприклад, образи святих земель, де живуть святі, духи та чарівні істоти, немає старості та хвороб. Це, зокрема, легендарні архіпелаги, найбільш відомим з яких є острів-гора Пенлай. У канонічному даоському

тексті «Ле-цзи» описується життя досконаломудрих у цьому райському місці: вдень та вночі вони перелітають з острова на острів та споживають чарівні плоди, які дарують вічну молодість та безсмертя. Такими є величезна гора Куньлунь, яка вважалась домівкою першого китайського імператора Хуанді, гора Тайшань, володар якої зберігає золоті шкатулки з нефритовими пластинами з записами про долі смертних людей та інші чарівні місцини тощо.

Важливо те, що світ цзяньху не обмежується зовнішніми, формальними характеристиками. Це не просто фізичний, а й соціальний простір, щоможе поставати як суспільство «вольних» людей, які не обмежують себе законами державників. Вони утворюють свої громадські правила, що виправляють недоліки та несправедливість соціального світу. Образ таких громад багато в чому походить з стандартів життя монастирських спільнот, ченців, які біжали в віддалені та важкодоступні місцевості, аби встановити свої закони буття. За прикладом монахів до кланів цзяньху збираються розбійники, мандрівні лікарі, оповідачі, актори, пустельники. Відповідно, кожен цзяньху має свій етичний кодекс, кожне поле цзяньху має свої уявлення про добро та зло, свій набір поведінкових стандартів та ціннісних орієнтацій, власний спосіб життя.

Отже, цзяньху це одночасно складає і зовнішньо-ігровий світ, і розуміння законів буття. Все це цілокупно обумовлює поведінку та акти життєвого вибору головного героя, який потрапляє в особливу субкультуру бойових мистецтв. Виростаючи з реального світу, вона постає окремою від нього, виходить за межі історичних епох та географічних ареалів.

Герої улінь. Звісно, закони цзяньху метафорично відображають і реальний соціальний устрій китайської держави на різних історичних етапах, і роздуми про його покращення. Ідеалом для жанру уся є принципи взаємодії спільноти майстрів бойових мистецтв, так званого *улінь* (武林, wǔlín). Гегемонії у такій спільноті досягає не той, хто має найбільшу силу та владу, а той хто є більш

вправним і майстерним. І справа не лише в умінні володіти зброєю чи високій техніці кунг-фу. Справжній майстр бойових мистецтв мусить мати, насамперед, неупереджене сприйняття, чистий ум і високі духовні якості. Це базовий принцип міфології цзяньху, де перемагає найсильніший, але дійсна сила полягає у наближеності до волі Неба, мудрості та моральних перевагах.

Саме тому всі спроби захопити світ за допомогою магії чи чаклунських артефактів у фільмах уся потерпають невдачу. Так само, історичні драми без фентезійних елементів доводять глядачам, що справедливість перемагає зло. Й, осягаючи потік дао, майстри бойових мистецтв завжди пристосовуються до швидких змін у складному суспільному існуванні. Вони завжди потрібні в бурхливі часи кардинальних змін, соціальних катаклізмів, військових конфліктів, природних лих. Це лицарі, що б'ються за життя, віру, правду, справедливість. Решта населення цзяньху — звичайні люди, яких майстри бойових мистецтв рятують від зла.

Більшість персонажів уся постають як неймовірні воїни з надзвичайними навичками та вміннями. Їх суперздатності мало чим відрізняються від магії: нерідко можливість долати гравітацію та робити акробатичні трюки пояснюються довгими і завзятими тренуваннями, а не магією. Окрім того, майстри бойових мистецтв вміють користватися так званою *нейлі* (内力 – букв «внутрішня сила») та *нейгун* (內功; буквально «внутрішня майстерність» або «внутрішня функція»). Йдеться про здатність нарощувати та розвивати внутрішню енергію *ци* і використовувати її для нападу та оборонних цілей. Персонажі використовують накопичену енергію для досягнення таких навичок, як надлюдська сила, швидкість, витривалість, довговічність, здатність до самозцілення та лікування інших. Великий об'єм енергії дозволяє нібито випускати енергетичні промені та сили стихій (вітер, блискавки) зі своїх тіл.

Члени улінь слідують неписаним канонам кодексу воїнів *ся*, в основі яких такі загальні атрибути як доброзичливість, справедливість, індивідуалізм,

вірність, мужність, правдивість, зневага до багатства та бажання слави. За винятком індивідуалізму, ці характеристики подібні конфуціанським цінностям, зокрема

- жень (仁; «доброзичливість», «доброта»),
- чжун (忠; «вірність»),
- юн (勇; «мужність», «хоробрість»),
- ї (義; «праведність»).

Кодекс ся також наголошує на важливості відплати благодійникам після отримання вчинків. Це відображено в поняття, схожому на концепт доброти «ен» (恩; «благодать», «прихильність»). Водночас у кодексі є мотив, що закликає до боротьби зі злом, він полягає у пошуку відплати «чоу» (仇; «помста»), щоб викликати лиходіїв до справедливості. Однак важливість помсти є суперечливою, оскільки в ряді творів уся підкреслюються буддистські ідеали, які включають прощення, співчуття та заборону вбивати. Концепти вдячності та помсти, скоріше, узгоджуються з буддистським поняттям карми: кожен отримує за заслуги та вчинки свою розплату. Ї це відбувається не за волею людей, а згідно з законом всесвіту. І майстр бойових мистецтв у цьому сенсі усособлює знаряддя карми.

Саме кодекс поведінки відрізняють протагоністів ся від антагоністів. Лиходії постійно порушують правила гідності, хоча вони так само є майстрами бойових мистецтв. Конфлікти між цими персонажами можуть бути вирішені через бойові зіткнення. Проте бойові здібності героїв ся – це не лише техніка, а саме шляхетний дух, який дозволяє вигравати двобої.

Ієрархічні стосунки та правила комунікації різняться залежно від клану бойових мистецтв. Формування складних відносин між майстром і учнями залежать від уставів, що виникають у монастирях на кшталт Шаолінь і Удан чи школах бойових мистецтв. Якщо між бійцями виникають суперечки, вони обирають різні способи їх вирішення, й необов'язково шляхом боротьби в поєдинках.

Драматургія історій уся. Головним для сюжету уся є воїнський шлях героя-одиначки чи кількох персонажів, майстрів бойових мистецтв. У типовій історії уся йдеться про юнака, який переживає трагедію, наприклад, втрату своїх близьких, і потім проходить кілька випробувань і страждань, щоб навчитися кільком формам бойових мистецтв у різних бійців. Згодом він постає могутнім і неперевершеним воїном, який використовує свої здібності, щоб слідувати кодексу ся. Його місія – виправляти недоліки соціального світу чи боронити його від демонічних сил («лікувати недуги цзяньху»).

Загалом драматургія вкладається у певну схему:

- в експозиції твору відбувається трагічна подія, зазвичай така, яка коштує життя близьким головному герою персонажам;
- висхідна подія запускає низку подій: починається пошук союзників і бойовий шлях героя;
- відбувається кілька значущих, вузлових зіткнень, кульмінаційна битва з головним негідником зазвичай розташована ближче до фіналу історії.

Важливо те, що типова драматургія фільмів уся є своєрідним синтезом класичної західної драматургії та оповідних канонів класичної китайської літератур. Вона також відображає ініціальний шлях героя, його перетворення з інфантильного, недієздатного персонажа на людину з активною життєвою позицією. Наприклад, головному герою нерідко відмовляють у вступі до клану бойових мистецтв. Він переживає труднощі, випробування, наполегливо тренується та чекає, поки з'явиться можливість продемонструвати свої вміння та здивувати тих, хто спочатку дивився на нього зверхньо. У деяких історіях зрілий герой із потужними здібностями до бойових мистецтв протистоїть такому ж потужному антагоністові, як і його ворог. Сюжет поступово розвивається до фінального драматичного протистояння між головним героєм і його ворогом.

Бойові мистецтва в історіях уся базуються на техніці кунг-фу та інших реальних китайських бойових мистецтвах. Однак у фільмах уся володіння такими навичками сильно перебільшено до надлюдського рівня майстерності.

Перелік навичок і здібностей, якими володіє типовий боєць уся, включає такі надприродні компоненти, більшість яких запозичено з даоської міфології та легенд про безсмертних святих. Так, герої можуть застосовувати силу стихій для бою (блискавки, вітер, світлові промені), ховати холодну зброю в костюмі та обладунках, надзвичайно високо стрибати, нехтуючи левітацією, миттєво переміщуватися в повітрі, пересуватися по сонячних променях, літати на птахах чи драконах.

Багато героїв є буддистськими або даоськими священиками, монахами-самітниками. Деякі герої, що мають високу вправність у бойових мистецтвах, виростили в монастирях чи виховувалися літніми воїнами-наставниками. Тож, будучи світськими людьми (суддями, лікарями, царедворцями тощо) вони також демонструють бойові навички.

Водночас герої історичних драм з елементами уся мають інші, реалістичні типажі та прототипи. Наприклад, легендарний учитель бойових мистецтв Вонг Фейхун (1847-1924), став героєм величезної кількості фільмів, серіалів, відеігор. Тільки протягом 1950-1970-х з'явилося близько 80 повнометражних стрічок про Вонга Фехуна, якого грав зовні схожий на нього актор Куань Такхін (1905-1996) [122]. Творець стилю віньчун, великий майстр бойових мистецтв Іп Ман (1893-1972) також став персонажем багатьох байопиків. Екранні образи, створені за спогадами його дітей та учнів, є прикладом для глядачів етичної поведінки, наполегливої роботи над собою, піклування про близьких, національної гідності. Китайський актор Донні Йєн, готуючись до виконання ролі у франшизі «Іп Ман», намагався детально відтворити манери, ходу, міміку свого прототипу [78].

Конфлікти з антагоністами. Обов'язковим для всіх фільмів уся є прив'язка до традиційної китайської моралі, базованої, насамперед, на

конфуціанських законах суспільного існування. Персонажі уся роблять складний вибір між особистісними вподобаннями, прив'язками та відданістю старшим. Кожен сам вирішує, чи бути вірним конфуціанському принципу сяо (синовньої шанобливості до батьків і осіб, вищих за рангом), кому служити, кого захищати. Щоразу стикаються і особистісні інтереси, і державні, тому в стрічках уся боротьба зі злом нерідко є відгомінном складних історіософських та екзистенційних проблем.

Драматичний конфлікт ускладнюється додатковими змістами, укладеними у вербальних та невербальних компонентах. Якщо зовнішній драматичний конфлікт іноді легше прочитується, він лежить на поверхні та супроводжується візуальним рядом, то внутрішній конфлікт вимагає більш глибокого розуміння основ національної ментальності китайського народу.

Із розгортанням кінооповіді зовнішній драматичний конфлікт нерідко стає все менш очевидним, він плавно переростає у внутрішній драматичний конфлікт. Для розшифровки останнього треба розуміти семіотичний ряд, представлений на екрані, приховану мотивацію вчинків персонажів, вибори, що призводять до розвитку дії та кульмінації.

Тема домінування у світі бойових мистецтв. Оскільки герої улінь живуть за написаним договором, світ бойових мистецтв є організованим і врівноваженим. Подібно будь-якому державному утворенню, він переживає цикли кризи, і, в гіршому випадку, руйнації і відродження. Тому важливим сюжетним мотивом є відступництво деяких майстрів і шкіл від суспільного договору, перехід на бік умовного зла (демонічних сил чи противників китайського народу, наприклад, японців).

Ще одним підґрунтям типової фабули фільмів уся є суперництво за звання найсильнішого майстра бойових мистецтв. Однією з цікавих інтерпретацій цієї теми є робота режисера Дерекка Ї та сценариста Цуя Харка «Майстер меча». В центрі оповіді амбітний хлопець на ім'я Янь Ші Сань, який довгі роки вчився майстерності фехтувальника, аби перемогти відомого майстра меча. Йому доповідають, що омріяна битва не відбудеться, адже

опонент загинув. Інтрига полягає в тому, що насправді знаменитий майстер лише інсценував власну смерть. Цей фільм є ремейком класичного гонконзького бойовику «Смертельна дуель»

Тема учнівства. Правила цзяньху передбачають, що кожен, хто вчить кунг-фу, зберігає вірність своєму вчителю. Досвідчений майстр бойових мистецтв, що набирає учнів для індивідуальних занять чи має свою школу, має назву «сіфу» (кантонський варіант) або «шифу» (мандарин). Саме сіфу є гарантом стабільності суспільного договору цзяньху, регуляції відносин і між людьми, і між соціальним й потойбічним світом. Перемога над злом суспільноти улінь підтверджує гармонійність і легітимність системи, основою якої моральний кодекс. Від того, як між собою взаємодіє керівники різних шкіл, також залежить рівновага в світі бойових мистецтв. Навіть у фільмах на історичну тематику, де йдеться про події республіканської доби, договір між різними школами кунг-фу зображено як дуже важливий. Наприклад, у фільмі «Майстер» (2015) режисера Сюя Хаофена блискуче передана атмосфера конкуренції різних спільнот бойових мистецтв, адже в республіканському Китаї 1910-30-х рр. йшлося вже не лише про філософію та мистецтво управління тілом, а й про бізнес: кожна велика школа була доволі прибутковою, отже, кожен сіфу здобував право на професійну діяльність, долаючи жорстку конкуренцію. Тоже, коли головний герой стрічки «Майстер» прибуває у столицю бойових мистецтв Тяньцзін, аби відкрити власну школу, він повинен перемогти вісім шкіл бойових мистецтв.

Важливою для розуміння філософії та тематики фільмів про бойові мистецтва є тема учнівства. Вступаючи до школи бойових мистецтв, людина набуває нового, ініціального статусу. На символічному рівні молодий учень віддає себе новій родині, відрікаючися від свого справжнього родоводу. Саме тому важливою є тема довіри та вірності вчителю. Процес набуття майстерності є надзвичайно складним, болісним, супроводжується різноманітними важкими випробуваннями та парадоксальними завданнями. Водночас такий шлях, абсолютно узгоджений із законами існування громад в

буддистських монастирях, відкриває перед молодого людиною можливість духовного вдосконалення. Тема учнівства, іспитів на зрілість, ініціацій є наскрізною у фільмах про бойові мистецтва. Цикл фільмів про монастир Шаолінь взагалі присвячений зображенню процесу виховання молодих ченців («Воїни храму Шаолінь», «Золотий плац Шаоліня», «П'ять бойових машин Шаоліня», «Смертоносні герої Шаоліня», «Шаолінь проти ніндзя» тощо).

Наприклад, у культовому фільмі «36 кімната Шаоліня» (1978) гонконзького режисера Лау Карлеунгу (Лю Цзяляна), головний герой послідовно проходить поетапне навчання, з яким асоціюються окремі приміщення знаменитого монастиря. Так, «верхня кімната» це приміщення найвищого рівня, що символізує просвітлення та мудрість, тут монахи читають напам'ять буддійські сутри. Саме читання сутр дозволяє розблокувати силу енергії ці, що дозволяє виконувати нищівну техніку кунг-фу. Інша, 35 за номером кімната вчить легкості та рівноваги: монахи ходять по воді по тонких палицях, балансують на діжках і канатах тощо. Інші приміщення монастиря призначене для тренування рук: ченці носять воду у відрах із прикріпленими до рук лезами, щоб правильно тримати руки, б'ють у гонг непристосованими для цього палицями тощо. Ще одна камера покращує зір: учні стежать за світлом, не повертаючи голови, інакше ризикують обпектися великими паличками ладану; вчаться відрізнити відображення у дзеркалі від реальної картинки. Ще є кімнати, де тренують ноги, м'язи шиї та голови, технікитак званих «порожніх рук». Зрештою, є приміщення, де вчаться бойовим навичками зіткнень зі зброєю тощо.

Нерідко протагоніст повертається до свого вчителя, аби відновити сили чи скористатися порадою досвідченого мудреця. В стрічках з більш розвиненою драматургією, яка відчула західний вплив, стосунки з вчителем можуть викликати когнітивний дисонанс і викликати внутрішній драматичний конфлікт. Тут можуть бути два варіанти подій: 1) вчитель іде шляхом зла, а учень усвідомлює, що не може коритися несправедливості та

порушає свою вірність школі; 2) учень зраджує свого вчителя та братів по школі, переходить на бік зла заради власних амбіцій чи матеріальної вигоди.

Жіночі образи. Жанр уся виходить за межі патріархальних норм китайського суспільства, породжуючи де в чому певний парадокс: апелюючи до традиційної національної культури, він виводить на кіноекран образ жінки-воїна, який об'єктивно є антиісторичним. Адже за конфуціанським канонам в ієрархізованому суспільстві жінки завжди підкорялися чоловікам.

Фільми уся, порівняно з іншим жанрами китайського кіно, першими розпочали розробку «феміністичної» проблематики. Жінки як майстрині бойових мистецтв з'являються ще за республіканських часів (1912-1949). Першим фільмом, що містив розлогі сцени суперництва майстрів бойових мистецтв, була стрічка шанхайської студії «Тяньї», що вийшла в 1925 р., яка називалася «Жінка-воїн Лі Фейфей». Протягом кількох наступних років з'явилися «Червона героїня» (1929), «Біла троянда» (1929), «Жінка-воїн дикої річки» (1930).

Поява жіночих образів на кіноекранах нерозривно пов'язана з загальними змінами в соціальному житті, смаками та настрою китайської публіки. Політика реформ і експансія західної культури спричинила радикальний поворот у способі життя місцевих городян. Жінки почали носити європейський одяг та припинили практику бинтування ніг для формування маленької «лотосової» стопи. Згодом жінки змогли швидко та самостійно ходити по вулицях та навіть почали носити туфлі на підборах. До середини 1920-х рр. у Шанхаї з'явилася нова генерація «сучасних жіно» (моден ньюсін), що мали спортивне, міцне тіло, коротке волосся, простий європейський або навіть чоловічий одяг. Навмисне прикрашання себе через косметику чи вбрання, бажання сподобатися чоловікові аби вийти заміж сприймалося як повернення до застарілої конфуціанської моралі. Виглядати гламурно в ці часи прагнули лише ті дівчата, що заробляли на життя як повії, танцівниці чи співачки. Вони своєю зовнішністю помітно контрастували з добре освіченими моден ньюсін.

Надзвичайно сильним антияпонським змістом була сповнена стрічка «Хуа Мулан» («Мулан іде в армію»), випущена в 1939 р. Цей ігровий фільм режисера Бу Ван-цана виробництва Шанхайської кіностудії був переказом легенди про принцесу-войовницю Мулан, образ якої був надвичайно актуальним для китайського народу, у визволенні якого від колоніального гніту та японської окупації брали участь як чоловіки, так і жінки.

Після другої світової війни незалежні героїні на екрані є популярним образом кіномистецтва як Китайської народної республіки, так і Тайваню та Гонконгу. Якщо режисери КНР знімали фільми на кшталт «Червоний жіночий загін», де описувалася участь жінок у національно-визвольній боротьбі та революції, то тайванські та гонконзькі кінематографісти звернулися до гендерного переосмислення жанру уся.

Жіночі образи в бойових мистецтвах здобувають міжнародне визнання у середині 1970-х рр., коли виходить фільм режисера Кінга Ху «Дотик дзен», який у китайському варіанті було названо «Ся Ньюй», що буквально означало: «Жінка-воїн». Ця стрічка здобула нагороду на міжнародному кінофестивалі в Каннах у 1975 р.

Майстрині бойових мистецтв – постійні персонажі картин режисерів Чу Юаня, Чжана Імоу та багатьох інших. Жіночі характери складніші і нерідко служать каталізатором дії, у той час як персонажі-чоловіки, навіть якщо їх грають зіркові актори, нерідко приречені залишатися на периферії. Значно еволюціонувала в бік гендерної рівності акторська професія. Якщо на першому етапі розвитку китайського кіно серед акторів тотально домінували чоловіки, (це було пов'язано з традицією китайської народної опери, де жіночі ролі грали спеціально навчені юнаки), то згодом з'являється нове покоління актрис, які поступово з кінодрам потрапляють і до фільмів уся. Вже після другої світової війни жінки активно беруть участь у розвитку жанру бойових мистецтв, а створені ними образи викликають не менше захоплення глядачів. Це сприяє появі блискучого сузір'я виконавиць

головних ролей, чудових актрис і майстринь бойових мистецтв, таких як Джой Вонг, Мішель Йео, Аніта Муї, Меггі Чун, Бріджіт Лін тощо.

Візуальна естетика цзяньху. Характерним для жанру костюмованого уся є використання історичного китайського вбрання. Воно постає як культурний феномен, яке відображає розмаїття інших форм синкретичного китайського мистецтва, насамперед, національну оперу різних шкіл. Тісний генетичний зв'язок візуальної естетики уся походить від німого кіно, яке орієнтувалося на жанр пекінської опери, де історичний костюм був ключовим культурним елементом. Саме театральне мистецтво почасти «законсервувало» певні форми давньої матеріальної культури. Справа в тому, що з початком вестернізації китайської культури, історичний китайський костюм перестав бути обов'язковим елементом побуту тодішнього Китаю. Традиційний костюм простолюдинів значно спростився чи поступився місцем європейському одягу. Тому все багатство та ошатність історичного вбрання збереглося в китайській музичній драмі, виконуючи функцію одного з центральних елементів традиційного культурного коду.

Протягом столітньої історії розвитку жанру склалися вже певні візуальні стратегії костюмованої кінодрами. Китайські художники по костюмах грають із формами та кольорами, водночас створюють додатковий смисловий шар кінотексту. Використовуючи традиційний народний костюм різних провінцій і національно-театральних шкіл, вони співставляють з європейським стилем одягу, нерідко надихаючись і сферою високої моди.

Костюм є однією з важливих характеристик персонажів художнього світу цзяньху. Він є способом презентації суспільного стану, окрім того, він нерідко є маркером характеру та особливостей персонажів.

Одяг передає соціально-історичний контекст та передбачає розуміння китайської культури та традицій. Оскільки уся як жанр зосереджений на візуальній естетиці, вбрання подеколи має більший сенс, ніж мовна характеристика персонажів. Глядач мусить прочитати символи того чи іншого вбрання. Фанат жанру, при звичаєний до перегляду фільмів про бойові

мистецтва, одразу бачить, хто з'являється на екрані. В цьому він наслідує вікові традиції китайського музичного театру, вистави якого склалися з виступів акторів певного амплуа. Тож, персонажі за типом одягу, взуття, зачісками та іншими зовнішніми параметрами формують певні типажі.

- Наставників тих, хто вчиться бойовим мистецтвам, можна відрізнити за одягом: сіфу відрізняє жовте даоське вбрання чи класичний китайський чоловічий одяг.
- Учні майстрів бойових мистецтв виглядають як хлопці з сільської місцевості, вдягнені в прості речі без візерунків і прикрас.
- Літні люди часто одягнені в традиційний одяг, постаючи як пережиток минулого або символ традиції, вони уособлюють покоління предків, комунікація з якими важлива і гарантує процвітання та благополуччя родини.
- Знатні люди вдягнені більш вибагливо, їхні головні убори, взуття, верхній одяг відображають канони ієрархізованого китайського чиновництва.
- Фентезійні персонажі потойбічного світу (чаклуни, духи, демони) мають вбрання, найбільш схоже на театральний костюм.

Костюми епічних стрічок жанру уся мають атрибутивне значення, що цілком узгоджується з установками архаїчного міфологічного мислення. Кожна деталь невід'ємна від образу героя, вони і доповнюють його характер, і, фактично, створюють його соціальне тіло.

Іноді зміна вбрання постає зручним способом обману, мімікрії під подоби іншого персонажа. Зазвичай подібні хитрощі з одягом зчиняють європейці, ставлення яких до речей є суто утилітарним, які не розуміють сакрального значення традиційного костюму. Прикладом є поведінка графа Дракули зі стрічки *«Сім золотих вампірів»* (1974) режисерів Роя Бейкера та Чанга Че. У початкових сценах глядач бачить, як Дракула набуває вигляду китайського настоятеля храму: «Я скористаюся твоїм образом, твоєю мантиєю». Таким

чином, зміна одягу постає як тактика суцільного обману, який здійснюють сили зла.

Предмети одягу не лише визначають статус персонажа, вони нерідко «керують» його поведінкою, нав'язуючи іншу соціальну роль. Показовим є епічний фільм *«Клятва»* (2002) режисера Чень Кайге, заснований на романі *«Раб Куньлунь»* авторства Пія Сіна. Кожен персонаж стрічки пов'язаний із сповненими символізмом костюмами. Генерал Гуанмін має червоні обладунки, його військо теж носить червоні костюми. Й коли через важке поранення генерал передає свої обладунки та зброю рабу Куньлуну, він наділяє його певною місією. Зрештою, у цьому полягає головна інтрига історії: невпізнаний раб вбиває імператора, рятує красуню Цінчен, звідти виникає непорозуміння, адже всі навколо переконані в тому, що це діяння генерала. Принцеса закохується у чоловіка в красних обладунках, не розуміючи хто ховається під ними, а генерала звинувачують у зраді імператора. Ще більш атрибутивним є костюм «людини в чорному». Він носить «пташиний» плащ – магічний артефакт, що пов'язує його з Північним князем. Це не просто предмет одягу, а гарантія його життя і сили, «друга шкіра» героя: якщо Північний Вовк зніме його, згорить живцем. І раб Куньлунь, коли у фіналі вдягає плащ, теж перебирає на себе його магічні функції, і фактично він перетворюється на нову особу. Не менш символічним є одяг принцеси Цінчен. Легкі напівпрозорі різнокольорові накидки, скидаючи які, вона доводить до божевілля ціле військо, змінюється на білий плащ з пір'їн, коли принцеса потрапляє у величезну золоту клітку: вона стає бранкою Північного князя. Зрештою, здобувши волю за допомогою раба Куньлуна, її справжнього кохання, принцеса носить рожевий наряд – символ приватного життя закоханої пари, що усамітнилася подалі від політичних і соціальних катаклізмів.

Волосся. Своєрідний символізм мають бороди та брови. Якщо головний герой має густі та довгі брови з китицями біля скронів, то це, скоріш за все, означає його статус учителя-даоса. Такі брови виростають через накопичення

енергії та мудрості. Зрощені брови символізують, що їх носі більш хоробрі, жорсткий, більш безжальний. Монобровний даос у франшизі «Містер Вампір» має силу боротися з нечистю, він долає злих духів через свою майстерність.

Окреме семантичне навантаження мають зачіски та взагалі волосся на тілі героїв. Згідно з конфуціанськими уявленнями, що висувають культ предків та інститут сімейних відносин на перший план, довге волосся для китайського вельможи – це спадщина предків. Тому за ними потрібно ретельно доглядати, робити складні зачіски. Найпопулярнішою з яких був китайський пучок. У традиційному Китаї вважалося, чим волосся довше, а зачіска оригінальніша – тим більш високого статусу чоловік.

За зачіскою можна визначити добу, про яку йдеться у стрічці. Наприклад, манчжурська коса *бянь-фа*, яка з'явилася після завоювання Китаю маньчжурами в середині XVII ст., була скасована в ході Сінхайської революції 1912 р. Якщо ж екранний світ стилізує XIX ст., то людина з довгими волоссям уособлює повстанця, нескореного та волелюбного героя, адже її зовнішність апелює до подій Тайпінського повстання проти манчжурів (1856-1864 рр.).

У жінок високий статус позначався кількістю прикрас у волоссі. Розпущене волосся часто позначало свободу і протест, а розпатлане – тугу і смуток. У діалогі «Сивоволоса наречена» режисера Роя Ді героїня сивіє через страшне непорозуміння з коханим, його зневіру. Вона набуває демонічного вигляду, а пасми волосся перетворюються на потужну зброю.

Так само, манчурська коса *бянь-фа* може виступати в якості зброї. Подібною майстерністю володіння косою як зброєю є легендарний Вонг Фейхун, й це відображено в одній з останніх екранізацій оповідей про нього, франшизі «Єдність героїв» (2017-2018) режисера Ліня Чженьчжао.

Отже, костюм і обладунки виступають як продовження тіла майстра бойових мистецтв, вони набувають значення чарівних атрибутів, що складають його ідентичність.

Зброя та засобиведення бою у фільмах уся взагалі є предметом окремих дизайнерських пошуків, які спрямовують свій інтерес як на традиційну китайську зброю, так і на військові обладунки інших народів.

Учасники бойових дій використовують широкий спектр зброї. Найпоширенішими з них є дао (палаш або шабля), цзянь (меч), рушниця (посох) і цянь (спис). У фільмах кунг-фу також використовують предмети побуту, наприклад, табакерки, лавки, віяла, чорнильниці, пензлі, курильні трубки, швейні голки, парасольки або різні музичні інструменти. Все це може бути смертельно небезпечним, якщо майстр швидко оцінює ситуацію та імпровізує з навколишнім середовищем. У комедійних бойовиках герой може користуватися взагалі непристосованими для боротьби предметами – їжею, рослинами, одягом тощо. Маніпуляції смішним знаряддям і зброєю є одним з улюблених прийомів Джекі Чана.

Значущим є арсенал фантастичної зброї, а також містичних засобів впливу на супротивника. Сценаристи та режисери вигадують різноманітні хитрощі та таємні техніки бою, які нібито відомі лише окремим майстрам чи воїнам кланів. До таких належить, зокрема, так звана «отруйна рука», коли майстер бойових мистецтв (зазвичай антигерой) б'є всією долонню супротивника та повністю псує йому енергетичну систему, що призводить до смерті. Варіантом подібної техніки є поглинання майстром різноманітних отрут природного походження (які, звісно, не діють на самого персонажа), які можна потім випустити в супротивника.

Останні десятиліття драматургічній динаміці сприяє використання сценаристами отрут чи паразитів як засобів вбивства. Завдяки отрутам рослинного, тваринного чи хімічного походження, герої можуть або померти, або захворіти, або перетворитися на істоту-мутанта, що втрачає людських якостей та перетворюється на надзвичайно потужну потвору. Наприклад, молодий детектив Ді (однойменний фільм Цуя Харка, 2013) лікує придворного поета від отрути, що перетворила його на чудовисько. В наступній стрічці головний герой рятує Китай від біологічної зброї: він

запобігає штучній епідемії, яку зловмисники готують длі Піднебесної, вирощуючи паразити в бранцях, як в інкубаторах.

Кольорова символіка. Схожим образом велике смислове навантаження має кольорова палітра стрічок уся. Для китайського глядача вона є продовженням світу національної живописної традиції. Водночас західному глядачу потрібне додаткове знайомство та детальне тлумачення семантики кольорів і ліній.

Найкращі творці фільмів уся свідомо спиралися на національну образотворчу спадщину та розвивали візуальну образність та колористику, узгоджуючи її з багатовіковими традиціями.

Провідний режисер гонконзької кінокомпанії Shaw Brothers періоду 1970-х рр. Чу Юань зумів привнести у свої роботи витонченість колірної гами класичного китайського живопису. Про це свідчить, зокрема, стрічка *«Інтимна сповідь китайської куртизанки»* (1972), знята з переважним використанням золотого та рожевого кольору.

Фільм *«Герой»* (2002) Чжана Імоу складається з трьох історій, кожна з яких розказана у своїй кольоровій гамі (червоний – брехня, блакитний – помилка, білий – істина). Кожен фрагмент оповіді дає новий погляд на події, все більше заплутуючи імператора та самого героя. Три історії, що мають різне візуальне та кольорове оформлення, грають важливе значення у драматургії фільму, яка, зрештою, складається як у фіналі як вибаглива головоломка.

Екшен-хореографія є унікальною особливістю жанру уся, що вплинула на розвиток світового кіномистецтва. Фільмування сцен з пекінської опери, з якого починався жанр уся, обумовило театральний підхід до створення продукту, тобто перевагу видовищності над натуралізмом. Відтоді в стрічках уся реалізм у постановці бойових сцен не є визначальним фактором, адже не всі елементи справжнього кунг-фу є естетично привабливими. Максимально цінується постановка боїв як складної хореографії, що вражає уяву своєю видовищністю. Відповідно, до реалістичних бойових мистецтв додається

багато ефектних прийомів, які створюються вони спеціально для зйомки на камеру [64].

У 1960-ті рр. у Гонконгу виникла професія екшен-хореографа – кінематографіста, що втілює на екрані бойові сцени, подібно до шоууперів з голлівудського мюзиклу. Виникла ця кінематографічна спеціалізація з того, що режисери спочатку запрошували майстрів кунг-фу. Згодом багато акторів почали спеціально займатися бойовими мистецтвами, аби долучитися до кінобізнесу та стали постановниками трюків. Провідні екшен-хореографи досконало володіють мистецтвом зйомки та монтажу. Дехто з них починають власну кар'єру. Провідні сучасні екшн-хореографи, такі, як Юень Упін, Чин Сютун, Корі Юень, досконало володіють мистецтвом зйомки та монтажу та створюють власні фільми поряд із постановкою боїв у картинах інших режисерів.

В екшені уся використовується принцип *цингун* (轻功 досл. легка робота), спрямований на розвиток легкості рухів і тіла. Він перебільшений до такої міри, що персонажі можуть долати силу тяжіння – літати, долати величезні відстані одним кроком, бігати по поверхні води чи легких тканинах, перестрибувати з бамбукової жердини на іншу, стрибати через високі стіни або підніматися на них.

Варто зазначити, що не всі бойові пози чи рухи відображають реальну практику бойових мистецтв. Багато пластичних і мімічних елементів походить від театральних традицій. Наприклад, у фільмах уся нерідко використовується момент фіксації пози учасника поєдинка. Вона походить від так званого оперного *лянсяну*, який тлумачиться як «застигла поза, яка візуально передає типові образи та емоції, наприклад опір, самовідданість чи ненависть. Вона поєднує емоції (цин) та енергію (ци)[67].

Фільмування бійок передбачає постійний винахід нових і нових трюків. З реальної практики бойових мистецтв екшен-хореографи обирають найбільш видовищні та ефектні елементи, до них додають специфічний антураж,

врізноманітніують зброю, в якості якої використовується, наприклад, волосся чи одяг. Наприклад, у фільмі «Майстер» (2015) режисера Сюя Хаофена поставлені режисером поєдинки зроблені витончено й вигадливо, з застосуванням широкого арсеналу зброї – від майже побутової до відвертої комічної. Тут застосовані й химерні поєднання різних технік, зокрема екзотичний синтез чі-сао (техніки «липких рук») та кинджалів.

Одним з поширених сюжетних елементів є пошук протагоністом «нового стилю» бойових мистецтв: або герой закінчує своє навчання у майстра та продовжує вдосконалення, або в центрі оповіді опиняється вигнанець, якого не беруть до школи, тож, він вигадує новий стиль. Він виникає внаслідок спостереження за природою: поведінкою тварин стиль (отруйної комахи, тварини-хижака), природної стихії (школа вогню та вітру), стану людського організму (наприклад, «п'яний стиль» Джекі Чана) тощо.

Екшен-хореографія передбачає специфічну операторську роботу та технології зйомок. Багато прийомів виникло ще за часів німого кіно, зокрема рапід та реверс, експериментували з різними техніками освітлення, використовували складні тревеллінги кінокамери та зум для створення оптичних ілюзій, додавали анімацію до плівки тощо. У гонконзькому кіно 1970-х рр., унаслідок того, що зйомка фільмів кунг-фу була поставлена на потік, виник свій стиль операторської роботи, який інколи називають «редагування камерою». Гонконзький стиль зйомки відрізнявся відсутністю великої кількості дублів: сцену боя необов'язково було знімати різними планами (загальним, середнім і крупним). Оператор фіксував певні рухи від однієї статичної пози до іншої, змінюючи ракурси і плани. Таким чином, створювався ефект безперервного бою, нібито знятого з різних камер (вісімкою чи іншим розташуванням) та ретельно змонтованого згодом, епізод за епізодом. Редагування камерою спрощувало та прискорювало зйомку бойовиків.

На сьогоднішній день використовуються технологічні прийоми:

- зміна ракурсів, зйомка двома чи кількома камерами, результати якої монтуються в необхідній послідовності;
- цейтраферна зйомка, яка передбачає прискорену фіксацію рухів (наприклад, зі швидкістю 30 кадрів за секунду), з наступним показом в нормальному темпі. В результаті виникає ефект сповільненої зйомки;
- зйомка з дронів;
- робота з акробатичними тросами, страхуванням;
- батуги та трампліни використовувалися для збільшення висоти стрибків;
- комп'ютерні методи обробки зображення.

У мінімалістському стилі використовується менше зброї, декорацій і спецефектів. Тут більше імпровізованих, але вибухових бойових сцен, як спостерігається у фільмах Джекі Чана, особливо в ранній період творчості.

Семантичний підтекст стрічок уся. Китайські фільми жанру уся нерідко містять частково недоступну західному глядачу ієрогліфічну семантику. Йдеться про ті візуальні образи, які легко прочитуються носієм китайської мови й не розпізнаються тими, хто нею не володіє. В оформленні інтер'єрів, предметів, одягу та обладунків використовується безліч ієрогліфів чи ключів (частин цілого ієрогліфу), які створюють додатковий контекст.

Наприклад, у фільмі «Герой» (2002) режисера Чжана Імоу один із протагоністів на ім'я Зламаний Меч створює власний ієрогліф «меч», що вбирає глибинний сенс мистецтва володіння мечем і тактики бою. Ключі, зрозумілі для китайського глядача, передають зміст нового ієрогліфа, оскільки пов'язані з історичним та культурним контекстом: так, кожному китайцю відомий факт, що імператор, про якого йдеться у стрічці, був творцем єдиної системи китайської писемності. Водночас західний глядач у даному ієрогліфі побачить лише візуально привабливий графічний символ. В іншому епізоді стрічки «Герой», Зламаний Меч малює ієрогліфи на піску, в

результаті їхній зміст не декодується західним глядачем, й у результаті багато чого вислизає з його поля розуміння.

Інший приклад – стрічки франшизи про детектива Ді, наскрізь сповнені ієрогліфічної семантики. Головний герой отримує послання від поета у вигляді розмальованої тканини, й лише знавець ієрогліфів може розпізнати в абстрактних лініях закодований сенс. Протягом стрічки Ді зустрічає візерунок, символ таємної індуїстської секти, що перетворюється на ланцюг улік проти невідомих лиходіїв. Від свого колеги-судді детектив Ді отримує зашифровану підказку щодо місцезнаходження бойового жезла з метеоритного металу – це теж ієрогліфічне письмо, зміст якого доступний носіям китайської мови.

Загалом, можна прийти до висновку, що повноцінне сприйняття жанру уся доступно лише китайському глядачу або знавцям національної культури та історії Китаю. Це доводить величезна кількість прихованих у кінотексті повідомлень, символів, що апелюють до розуміння широкого контексту реципієнтом. Тому розкодування полісемантизму авторського замислу потребує відповідної підготовки.

Висновки до II розділу

Огляд різноманітних піджанрів фільмів про бойові мистецтва дозволяє зробити висновок про те, що на сучасному етапі розвитку жанр уся є глибоко синкретичним. Він рідко представлений у чистому вигляді, а найбільш видатні стрічки поєднують різноманітні комбінації піджанрів уся: фентезі, історичних та псевдоісторичних драм, горрорів, бойовиків кунг-фу на сучасну соціальну тематику (з варіативними підвидами типу ган-фу – «кунг-фу зі зброєю» та герл-ган – «дівчина з пістолетом»), комедії, мелодрами, еротики тощо. Завдяки аналізу сюжетики, ідеології, естетики, технології

створення різноманітних фільмів про бойові мистецтва можна стверджувати, що жанр може бути представленим як низькобюджетними, зробленими в стислі терміни комерційно ефективними стрічками, так і складними артхаусними, авторськими та високовартісними проектами.

Кіновиробники прагнуть різноманітнення, диференціації втілення своїх проектів, практикують варіативний відхід від традицій костюмованих фільмів на історичну та фентезійну тематику, що призводить до певного розмивання кордонів жанру. Водночас спостерігається ретельне збереження певних естетичних та драматургічних нормативів класичного уся, деякі складові залишаються стрижневими та по суті незмінними. Трансформуючися, вони переживають певну адаптацію під смаки публіки, актуальні соціальні запити, розвиток технологій мас-медіа, проте неодмінно містять сутнісні, базові елементи, сформовані ще за часів німих фільмів уся. До таких характерних, стрижневих ознак жанру можна віднести:

- наявність героїв – майстрів бойових мистецтв, борців за справедливість;
- певний морально-ідеологічний кодекс поведінки, базований на філософії конфуціанства, чань-буддизму та даосизму;
- умовності ігрового світу цзяньху, який постає як культуротворчий простір, сповнений не лише особливих фізичних прикмет, а й специфічної організації соціальних і природних елементів;
- система образів та закони драматургії, за якими розвивається кінооповідь: шлях учнівства головного героя, стосунки з побратимами та майстром-наставником, боротьба з антагоністами, нетрадиційна для норм патріархального китайського суспільства розробка жіночих образів як месниць і войовниць;
- візуальна стилістика – символізм одягу, зачісок, прихований сенс колористичної палітри стрічок, ієрогліфіки тощо;

- мистецтво екшен-хореографії, яка здебільшого не потребує реалістичного обґрунтування, суперечить законам фізики (долання сили тяжіння), порушує правила справжнього бою на користь видовищності, впливає на сюжети стрічок (зокрема, йдеться про міфологему винайдення особливого стилю кунг-фу– отруйної комахи, тварини-хижака, природної стихії чи людського стану – школа вогню та вітру, п'яний стиль тощо).

Узагальнюючи, можна стверджувати, що на сучасному етапі розвитку в жанрі уся сполучається багато автентичних компонентів східної культури, які постають як складні коди кінодискурсу: музика, бойові мистецтва, костюми, історія, каліграфія, філософія, символіка кольорів і форм, фольклор, релігія тощо. Водночас прочитуються апеляції до західного культурного поля – від опосередкованої розробки західних тем і сюжетів до прямого цитування. Отже, культурний синтез, який характеризує кіномистецтво кінця ХХ – початку ХХІ ст.ст., безумовно, позначився й на фільмах про бойові мистецтва: вони вийшли за межі національного китайського кінематографу та взагалі азіатського регіону, ставши надбанням західної кіноіндустрії.

Розділ III. СВІТОВЕ ЗНАЧЕННЯ ФІЛЬМІВ УСЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ЖАНРУ

3.1. Вплив жанру уся на світовий кінематограф

Завдання популяризації жанру уся на Заході та загального протистояння з американським кіноринком завжди було непротистоянням для китайських кінематографістів. Фільми на тему бойових мистецтв 1970-х рр. приваблювали західного глядача видовищністю, хореографією бойових сцен, екзотичним колоритом східної культури, присутнім у якості фону. В цей час всесвітньо відомим стає зірковий майстер гонконгського кіно Брюс Лі, який свідомо просував у США ідеологію кунг-фу та його відображення в кіно. В своїй творчості він привніс два концептуально важливих для китайського кіно моменти: певний реалізм бойових епізодів і характерний герой, образ якого був більш близьким до стандартів західної драматургії й тому більш зрозумілим глядачам різних країн світу. Після трагічної загибелі Брюса Лі місію поширення китайських бойових мистецтв на екрані взяло на себе нове покоління режисерів продюсерів, а також акторів, майстрів бойових мистецтв (Джек Чан, Мішель Йео, Джет Лі, Донні Йєн, Тоні Люн та багато інших).

Загалом можна визначити кілька шляхів інтеграції набутків жанру уся та світової кінематографії:

1. вихід на міжнародний кіноринок китайських фільмів про бойові мистецтва через змішування східної та західної тематики;
2. зйомки китайськими кіностудіями ремейків найбільш касових і популярних фільмів світових виробників;
3. повномасштабні копродукційні проекти;

4. робота окремих китайських режисерів в американських та європейських кінокомпаніях;
5. залучення зірок китайського кіно до участі в зйомках зарубіжних блокбастерів;
6. зйомки транснаціонального китайського кіно, орієнтованого на глядачів численних китайських діаспор;
7. просування фільмів уся на міжнародних кінофестивалях світового масштабу та східноазіатської локалізації;
8. продаж кінопродукції в жанрі уся для показу на телебаченні та стрімінгових каналах.

Розглянемо детальніше кожен з означених напрямів.

Міксування тематики Сходу та Заходу. Через об'єктивні соціополітичні причини, залізну завісу та ідеологію неприйняття західної культури до 1980-х рр. жанр уся в КНР майже не розвивався. Перед материковими кінематографістами не ставилось завдання виходу на зарубіжний кіноринок чи адаптації західних мотивів до китайського кіно. Натомість транскультурність Гонконгу та Тайваню, що перебували під впливом британської, американської та, почасти, японської культури, значно обумовлювала вихід кіновиробників за кордони національних традицій. Вони шукали новаторство в сфері творчого змішування східної та західної культур. За словами С. Тео, «прагнення гонконзької кіноіндустрії вийти на міжнародний ринок, знайти споживача за межами традиційного китаємовного ринку, призводить до пошуків глобальної ідентичності» [Тео, 2000]. Досвід існування Гонконгу як колонії та як території з особливим статусом, непрості взаємини між місцевим населенням та британськими урядовцями, велика кількість емігрантів з різних країн світу, в тому числі й з території Російської імперії, які жили в окремих селтментах, – все це відображено в технології створення химерних стрічок для вибагливої й розмаїтої публіки.

Характерною ознакою творчих пошуків режисерів Гонконгу стали мультижанровість, еkleктизм та тематичне розмаїття з акцентом на розважальність.

Вже в 1970-х рр. було створено багато проектів, які вирости не лише на національному підґрунті, а являли собою приклад синтезуєвропейської та східної тематики. Зокрема, такими стали фільми франшизи про стрибаючих вампірів кьон-сі: «*Легенда про сім золотих вампірів*» (Великобританія – Гонконг, 1974). Попри те, що фільм був цікавим для перегляду через наявність і зіткнення елементів як східної, і західної культур, він не став шедевром чи лідером прокату, а лише доповнив франшизу про стрибаючих вампірів кьон-сі. Вже черіз півтора десятка років у стрічці «*Доктор Вампір*» (1990) режисера Джеймі Люка простежуються зовсім інші акценти в змішування східної та західної тематики. Вампіризм асоціюється тут з культурною чи національною ідентичністю. Тут стикаються гонконгський доктор Чан Та-цун та цілий клан британських вампірів, чия поведінка доволі прозора натякає на хижацьке ставлення колонізаторів до китайського народу.

У 1990-х рр., у зв'язку з актуалізацією задачі виходу на світовий ринок, яка постала перед кінематографістами материкового Китаю, Гонконгу та Тайваню, підходи до жанру уся почали швидко змінюватися. Постановки бойових мистецтв, завдяки новим технологіям, вийшли на новий естетичний рівень, а китайські фільми уся почали експлуатувати провідні тренди західного культурного простору. Режисери та сценаристи стали активно переосмислювати все більше тем, проблем, сюжетів, референсів, характерних для західної культури. Завдяки цьому розмивання кордонів між далекосхідним і європейським культурними ареалами, яке завжди було присутнє в китайському кіно, усунуло з центру уваги традиційну опозицію Схід – Захід. У фокусі бачення опинилося значно більше тем, дотичних до інтересів мультиетнічних спільнот.

Результатом стала нова хвиля фільмів про бойові мистецтва, де міксування в дусі глобалізму відбувалося не лише за рахунок сюжетного

зближення китайського та західного світу. Згідно з таким підходом режисери відтворюють на екрані химерний синкретизм різних часів, традицій, моралі, політичних, історичних і соціальних реалій. Це дозволяє чіпляти інтереси значно більшої аудиторії у різних країнах світу, виходити за межі національного китайського дискурсу.

До стрічок такого типу належать, насамперед, режисерські та акторські роботи Джеккі Чана, особливо періоду його зрілої творчості. Їх характеризує різноманітна тематика, втілена у вигляді комерційно привабливого та видовищного жанрового міксу. Наприклад, фільм *«Шанхайський полудень»* (Гонконг, США, 2000) режисера Тома Дея, де Дж. Чан грає головну роль, поєднує риси бойовику, бадді-муві (подорожі друзів), комедії, вестерна, кримінального трилера, мелодрами. Китайська тема представлена тут персонажами ханьської принцеси, гвардійця Чон Вонга, китайських робочих-імігрантів, до них домішуються пафос колонізації Америки, індіанські мотиви тощо. Продовження цієї франшизи, фільм *«Шанхайські лицарі»* (2003) експлуатує теми та образи «старенької» Європи. Режисер Девід Добкін відтворює атмосферу вікторіанської Англії, тематично протиставляє протагоніста Чона Вана та його напарника-американця світу англійських колонізаторів. Головним антагоністом є англійський аристократ Нельсон Ретбоун, який викрадає реліквію з Забороненого міста в Пекіні: вбиває Хранителя імператорської печатки Китаю та заволодіває нею. Рятуюючи світ від негідника, герой заводить знайомство з детективом Шерлоком Холмсом та отримує титул лицаря від королеви Вікторії. Таким чином, у цьому комедійному бойовику поєднується детективна історія, стім-панківська естетика та динамізм фільмів про бойові мистецтва.

У стрічці *«Навколо світу за 80 днів»* (2003) за участю Джеккі Чана режисер Франк Кораци також йде шляхом мультикультуралізму. В переосмисленні роману Жюль Верна всі події кругосвітньої подорожі подані здебільшого через світоглядну призму його супутника Паспарту (китайця, за версією сценаристів). Тому всі найзначніші символи світової цивілізації зміксовані з

культурними кодами Піднебесної, зокрема, конфлікти та проблемні ситуації вирішуються не без допомоги кунг-фу. Сама система персонажів складається з героїв різних національностей: лондонських винахідник і джентельмен Філеас Фогг, французька художниця Монік Фогг, американські авіаконструктори Орвілл і Вілбер Райти, південноафриканський політик Сесіль Родс тощо. Світ фактично постає як велике селище без кордонів та обмежень, де простий китаець, якого грає майстр комедії і бойових мистецтв Джекі Чан, відчуває себе як удома.

Загалом, можна сміливо стверджувати, що векторальним для просування жанру уся на світовий кіноринок є все більше запозичення мультикультурних мотивів та тем. Якщо на початковому етапі у фільмах про бойові мистецтва були наявні лише окремі елементи, образи чи персонажі західної культури, то з кінця 1990-х рр. сюди потрапляє все більше розмаїття універсальних тем і символів, доступних для розуміння глядачів по всьому світу.

Ремейки. Ще одним ефективним шляхом інтеграції китайського кіно з іноземним кінопрокатом стало виробництво цікавих для локальної і глобальної публіки адаптацій. Беззаперечним є факт появи величезної кількості китайських ремейків тих іноземних стрічок, які стали хітами світового прокату. Прикладом є бойовик режисера Корі Юна «*Охоронець з Пекіну*» (1994), який був знятий як ремейк надзвичайно популярного фільму «*Тілоохоронець*» (1992) з Кевіном Кьоснером та Вітні Хьюстон у головних ролях. Герой Джета Лі (який є продюсером цього проекту) закохується у доньку гонконзького бізнесмена Мішель. Через військову гідність і відповідальність охоронець відмовляє дівчині у близькості, проте рятує життя коханої, закриваючи її власним тілом. Хоча сюжет стрічки був дещо змінений, порівняно з оригіналом, головна фабула – жертвування почуттям заради обов'язку – залишається провідною.

Фільм «*Темний агент*» (1995) був адаптацією стрічки «*Правдива брехня*» (1994) з А. Шварценеггером у головній ролі. Цей гонконзький кримінальний фільм режисера Корі Юеня з Джетом Лі та Анітою Муї в головних ролях теж

є доволі тонким ремейком американського оригіналу. Якщо А. Шварценеггер грає таємного агента, який прикидається тихим і порядним сім'янином-комп'ютерником за фахом, то в ремейку протагоніст Кун Вей є офіцером міліції КНР. Він отримує завдання інтегруватись у банду, яка планує терористичні акти на території Гонконгу. Зрештою, родинна тематика зближує обидва сюжети, адже, як і американські супергерої, Кун Вей та його юний син, який є вправним у бойових мистецтвах, перемагають зловмисників. Варто зауважити, що французький комедійний бойовик *«Тотальне відстеження»* (1991) режисера Клода Зіді, який, у свою чергу, був основою для стрічки з А. Шварценеггером, теж у якості помічника протагоніста виводить дружину, а не сина.

Безумовно, важливим чинником адаптації західних блокбастерів є обмеження законодавства КНР, що лімітує у кінопрокаті стрічки іноземного виробництва. Проте, з іншого боку, західному глядачу теж цікаво дивитися улюблені стрічки, перезняті зі східним колоритом, із додаванням естетики фільмів про бойові мистецтва. Тож, у будь-якому випадку, ремейки є не лише інструментом культурного змішування, а й тонким способом просування китайського кіно на західний ринок.

Значним чинником впливу естетики фільмів про бойові мистецтва стало зворотнє запозичення західними кінематографістами вдалих сюжетів з найбільш популярних у прокаті китайських стрічок.

Наприклад, стрічка *«Гудзонський яструб»* (1991) режисера Майкла Лемана з Брюсом Уїллісом у головній ролі є, по суті, мішаниною з мотивів гонконгського бойовика *«Обладунки Бога»* (1986) у режисурі Джекі Чана. В оригінальному фільмі герой, який також має прізвисько Яструб, здобуває старовинні артефакти, вирушає у європейський регіон та стикається із загадковою релігійною організацією. Хоча американський фільм не є чистою копією проекту Джекі Чана, сюжетна лінія, персонажі та навіть окремі сцени свідчать про їхнє очевидне запозичення.

Гонконгський бойовик *«Подвійне рокірування»* (2002) Алана Мака та Ендрю Лау одразу після свого виходу здобув успіх у глядачів та критиків, отримав багато кінопремій, породив два сиквели, став матеріалом для цитування та пародіювання, а також виробництва серіалу довжиною у три сезони. Творцями оригінальної стрічки спеціально для прокату в КНР було знято альтернативне закінчення: зловмисник не залишається без покарання, а добровільно здається владі. Адаптацію сценарію для західного глядача зробив Вільям Монахен, а режисером фільму *«Відступники»* (2007) виступив визнаний метр американського кінематографа Мартін Скорсезе. Показово, що М. Скорсезе принципово утримався від перегляду азіатського оригіналу. У результаті ремейк став чисто американським за духом і набагато масштабнішим: він триває майже на годину більше порівняно з оригіналом, з'явилися додаткові персонажі та лінії та події.

За переробку успішних азіатських бойовиків для західного глядача беруться не лише американські чи європейські режисери. Приміром, гонконгський режисер Джон Ву (John Woo, нар. 1946) адаптує свої картини власноруч. У 1996 р. він зняв у Канаді ремейк власного фільму *«Народжений вором»* (1991). За оригінальним сюжетом трійка грабіжників (двоє чоловіків та одна жінка) займаються викраданням картин. У ремейку, що вийшов під назвою *«Вор у законі»* (англ. *«Once a Thief»*), атмосфера фільму дещо змінилася, хоча й тут залишилися несподівані сюжетні повороти, чудові пейзажі, якісна операторська робота, яскравий саундтрек і динамічний екшен. Обидві стрічки є малобюджетними, й різницю художніх якостей копії та оригіналу обумовлює не фігура режисера, а, здебільшого, особливості роботи команд гонконгський і канадських кіновиробників.

Південно-корейські адаптації китайського кіно вважаються більш адекватними з погляду бережливого ставлення до прототипу, адже через ментальну близькість корейських та китайських кінематографістів вони зберігають оригінальний дух, додаючи до нього лише нових сенсів і колористики.

Наприклад, гонконгський бойовик «Небесне око» («Eye in the sky», 2007) режисера Яу Най Хоя отримав південнокорейський варіант «Холодні очі» (2013). Це історія про загін поліцейської розвідки, яка намагається викрити банду грабіжників. Корейським кінематографістам не лише вдалося зберегти динаміку оригіналу, а й зробити проект більш видовищним у постановках бойових трюків. Це відбилося на вуличних сценах, де відбувається лєвова частка дії: тут наявно багато подробиць, розмаху, винахідливості в зйомках. З ремейку зникла тема іронічної гри фатуму, яка проходить через весь гонконгський фільм, а також повністю було перероблено фінал стрічки.

Копродукція. Оскільки материковий Китай на законодавчому рівні встановлює квоти для прокату іноземних фільмів (на умовах, якщо студія-виробник отримує фіксований відсоток від суми доходів за результатами зборів), то західна, насамперед, американська кіноіндустрія зацікавлена у виробництві копродукційних проектів.

«Зараз багато іноземних продюсерських компаній звернулися до China Film Co-Production корпорації (CFCC) і обирають модель спільного виробництва. Економічний розкол між дистриб'ютором і продюсером китайсько-іноземного спільного виробництва здійснюється на основі переговорів загалом цей розподіл дає іноземним виробникам більшу частку, ніж фільми, імпортовані згідно з система квот. Спільне виробництво не підпадає під квоту на імпорт, якщо фільми кваліфікуються як проекти спільного виробництва згідно з відповідними правилами, і це, таким чином, пропонує виробничим компаніям кращий доступ до Китайського ринку. Ці фільми також створені завдяки креативності та досвіду місцевих жителів та іноземних виробників. Спільне виробництво також дає продюсерським компаніям легший доступ до низьких витрат ресурсів для зйомок у Китаї. Китайсько-іноземне спільне виробництво – це договірна угода між іноземною стороною та а Китайська сторона проведе зйомки в КНР. З кожного боку може бути кілька сторін, за умови, що головна китайська сторона або сторони повинні бути виробничою організацією або

юридичними особами, які отримали відповідні Ліцензії на виробництво фільмів від Держави, що регулює кіно Адміністрація радіо, кіно та телебачення (SARFT). Для цілей китайсько-іноземних спільне виробництво, інвестори або продюсери з Гонконгу та Макао та території Тайвань вважається закордонною стороною» [42].

There are three types of co-production allowed under the current regime, namely jointproduction, assisted production and commissioned production. The first two methods are described below and are the methods which are most commonly adopted

Існують інші види співробітництва китайських кінематографістів з іноземними партнерами:

- *Міжнародна копродукція* передбачає таку форму співробітництва китайських і іноземних студій, коли ігровий фільм профінансований різними виробниками фільмів, щонайменше один з яких іноземний. При цьому зустрічається як мажоритарна міжнародна копродукція, в якій частка китайського виробника фільму є найбільшою в загальному бюджеті фільму, так і міноритарна міжнародна копродукція, де частка китайського виробника є не найбільшою в загальному бюджеті фільму. Подеколи зустрічається й переважне фінансування фільмів приватними китайськими кінокомпаніями. Наприклад, блокбастер *«Місія неможлива: Наслідки»* (2018) знімався на гроші китайського інвестора, масштабної студії Alibaba Pictures.
- *Зйомки на території Китаю*. Іноземні кіновиробники орендують локації та працюють на них зі своїми знімальними групами. У такому випадку нерідкою є й активна допомога китайських кіностудій в організації процесу зйомок.
- *Розробка китайської тематики* в фільмах, ініційованих іноземними кінокомпаніями. Такого типу копродукцією є стрічка

«Велика стіна» режисера Чжана Імоу, виробником якої є голівудська компанія Legendary (її власником є китайський мультиміліардер Ван Цзяньлінь).

Усі копродукції полегшують потрапляння фільму до китайського кінопрокату, але лише картини третього типу розглядаються владою КНР як національне кіно. Лідером щодо копродукцій такого роду є Гонконг, а серед західних країн – США та Австралія.

Копродуційні проекти значно відходять від традицій китайського кіно післявоєнного періоду зі специфічною естетикою та нарративною драматургією. З кінця 1990-х рр. автори копродукційних проектів починають експерименти з синтезом поєднувати національний колорит і голлівудський сторітелінг, традиційну бойову хореографію та новітні технології цифрової обробки зображень.

Більшість сучасних китайських фільмів уся, створених у КНР, являє собоюкопродукцію з Гонконгом. Водночас гонконгське кіновиробництво ефективно використовується як база для виходу іноземних інвесторів і крійторів на китайський ринок. Це відбувається через те, що Гонконг має ефективну правову систему, потужну матеріально-виробничу та кадрову базу, сприятливу систему оподаткування тощо [42].

Завдяки успіху перших копродукційних фільмів, знятих під впливом західних технологій кіновиробництва, зокрема *«Тигр підкрадається, дракон ховається»* (реж. Енг Лі, 1999), *«Герой»* (реж. Чжан Імоу, 2002), *«Будинок літаючих кинджалів»* (Чжан Імоу, 2004), найбільші світові кіновиробники починають цікавитися фільмами про бойові мистецтва. Водночас представлений цими стрічками жанр уся значно видозмінюється, наближуючись до голлівудських стандартів. У 2002 р. режисер Уелсон Чін та Цуй Харк в якості сценариста знімають копродукційний фільм *«Ера вампірів»* (Гонконг – Японія – Нідерланди). З традиційного вампірського фільму кьон-сі виходить також голлівудський блокбастер.

Зрештою, західні режисери, шукаючи нові теми, які б можна було використати в глобалістичних нарративах, починають свідомо звертатися до китайських фільмів, аби вилучити звідти транснаціональні елементи.

Прикладом є фільм франшизи Marvel «Шан-Чи» (2006), що є результатом копродукції цілого ряду країн (Фінляндія, Нідерланди, Китай, Естонія). Це епічна історія про воїна на ім'я Сінтай, який колись врятував світ, вступивши в битву зі злом. Згідно з сюжетом, пройшло багато століть з того часу, як герой здобув перемогу над могутнім демоном. Однак той не загинув, а прицаївся в темряві, чекаючи свого часу. Вже в XXI ст. вчені виявляють гробницю шляхетного воїна Синтая та послання, яке вдається розшифрувати. Тож незабаром Сінтай перероджується, щоб знову розпочати битву зі злом.

Копродукційна стрічка «Заборонене королівство» (2008, КНР – США) – вільна інтерпретація знаменитого твору китайської класичної літератури «Мандрівка на Захід». У проекті режисера Роба Мінкоффа знялися такі видатні майстри бойових мистецтв як Джекі Чан, який зіграв даоса, що приховує свою сутність під статусом продавця дисків, і Джет Лі, який зіграв міфологічного царя Мавп Сунь Укуна. Сюжет побудований навколо підлітка Джейсона з Бостона, фаната мистецтва кунг-фу і фільмів уся, який випадково знаходить легендарну палицю царя Мавп.

«Майстер тай-цзи» («Man of Tai Chi», 2013) це американо-китайський фільм про бойові мистецтва, знятий Кіану Рівзом. Багатомовний фільм із діалогами мандаринською, англійською та кантонською мовами розповідає про молодого майстра бойових мистецтв, якого фінансова скрута штовхає у світ підпільних боїв. Жахнувшись жорстокості та відсутності будь-якої етики поєдинків, Тайгер вирішує піти з бійцівського клубу, але йому потрібно здолати його садиста-власника (роль Кіану Рівза, який добре грає лиходія-психопата). На зароблені гроші Тайгер рятує храм, де навчався Тайцзі. Зйомки фільму проходили у Гонконгу та Пекіні, у складі знімальної групи переважають китайські актори та фахівці з кіновиробництва.

Копродукційним є проєкт *«Велика стіна»* («The Great Wall», 2016) – стрічка спільного виробництва США та КНР, режисером якої став Чжан Імоу. У зйомках взяла участь інтернаціональна команда. В знімальній групі режисера Чжана Імоу працювало багато некитайських фахівців, зокрема, головних героїв грають американські зірки Метт Деймон, Віллем Дефо та Педро Паскаль. Згідно з сюжетом, європейці волею фатуму опиняються у вирії інтриг навколо будівництва великого захисного муру. Ця перша англомова стрічка відомого режисера сповнена притаманної Чжану Імоу візуальної привабливості, проте вона була розкритикована за слабку драматургію. Водночас це якісний і високопрофесійний фентезі-бойовик, повний екшну, спецефектів, оригінальної постановки бойових сцен.

Китайсько-японська копродукція *«Легенда про демонічну кішку»* (2017) режисера Чень Кайге. Згідно з сюжетом, у 804 році н. е. молодий японський чернець Кукай прибуває до двору китайського імператора, щоб провести обряд екзорцизму. Разом із імператорським писарем Бо Цзюївін розслідує ланцюг жахливих подій, пов'язаних з демонічною чорною кішкою. Цей візуально витончений фільм більш наближений до фентезійного жанру сянься з елементами детективу, проте тут наявне чимало сутичок з якісною бойовою хореографією.

«Попіл – найчистіший білий» («Ash is purest white») – копродукційний драматичний фільм кінематографістів Китаю, Франції та Японії 2018 року, поставлений режисером Цзя Чжанке. Ця кіноісторія апелює до художнього світу й законів жанру уся, оскільки в китайському прокаті фільм вийшов під назвою *«Сини та дочки Цзяньху»*. За сюжетом, молода танцівниця Цяо з бідного китайського промислового містечка закохується в місцевого гангстера Біна. Під час розбірок між ворожими бандитськими угрупованнями, Цяо стріляє, щоб захистити Біна, та отримує вирок до ув'язнення на п'ять років.

Фільм *«Озеро диких гусей»* (2019) режисера Дяо Інаня – копродукція Китаю та Франції. Фільм обігрує фабулу класичної французької картини Жан-

Люка Годара «На останньому подиху» (1959). Як і у французькому прототипі, дія починається з того, що дрібний гангстер випадково вбиває поліцейського, після чого на нього розгортається масштабне полювання. Однак якщо француза Мішеля Пуакара зраджувала його дівчина, то китайський протагоніст Чжоу Цзенун сам хоче, щоб дівчина здала його поліції за велику винагороду. Режисер і сценарист Дяо Інань створює на екрані атмосферу урбаністичного пекла, конструюючи розвитку дії кілька майстерних шоу-стоперів із саспенсом та екшеном. У стрічці присутній також чорний гумор і характерне для китайських фільмів поєднання жанрових рис та соціальної проблематики.

Багато копродукційних проєктів, у тому числі в жанрі уся, створює приватна кінокомпанія Alibaba Pictures, керівником якої є бізнесмен Джек Ма. Його команда інвестує в зйомки голлівудських кінофраншиз, зокрема «Місія нездійсненна» та «Стартрек». Окрім того, Alibaba Pictures стала власником гонконгської студії Block 2 Pictures Вонга Карвая, розпочавши з ним плідну співпрацю. До проєктів, знятих студією у жанрі уся, належить фільм «Легенда давнього меча» (2018) фінського режисера Ренні Харліна, який багато працював у Голлівуді. Згідно з сюжетом, чотири побратими рятують світ від злих демонів за допомогою чарівного меча.

Ренні Харлін відомий і іншими роботами в жанрі поліцейського бойовику та триллера. У 2016 р. він зняв для Джеккі Чана комедійний buddy-cop «Відчайдушні напарники» («Skiptrace»), копродукція КНР, Гонконгу та США. Фінський режисер також зняв екшен-триллер «Тіла на відпочинку» («Bodies at Rest», КНР – Гонконг, 2019), головними героями якого є патологоанатом Чен та його асистентка Лінн.

Запрошення зіркових китайських акторів. Західні режисери залюбки звертаються до успішного досвіду китайського кіномистецтва, наслідуючи гонконгські фільми 1970-х рр. чи запрошуючи зірок, що є майстрами бойових мистецтв. З початку 2000-х рр. відомого актора та майстра бойових мистецтв *Донні Йена* активно запрошуюють до своїх знімальних груп відомі західні

режисери. Зокрема, актор знявся у фільмах «Горець 4: Кінець гри» (2000, США) режисера Дугласа Аарніакоскі, «Блейд II» (2002, США) мексиканського режисера Гільермо де Торо, «Вигнанець-один: Зоряні війни: Історії» (2016, США) режисера Гарета Едвардса, «Три ікси: Реактивізація» (2017, США) режисера Ді Джея Карузо, «Мулан» (2020, США) режисера Нікі Каро та ін.

Відомий китайський актор і майстр бойових мистецтв *Чоу Юньфат* (нар. 1955) домогся світової популярності завдяки ролям у бойовиках Джона Ву: трилогії «Світле майбутнє» (1986, 1987, 1989), «Найманий вбивця» (1989) та «Круто зварені» (1992). З кінця 1990-х рр. фактурного актора починають запрошувати іноземні кіновиробники, зокрема він зіграв в американській стрічці «Вбивці на заміну» («The Replacement Killers», 1998) режисера Антуана Фукуа. Фільм Енга Лі «Тигр підкрадається, дракон ховається» (2000) зробив Чоу Юньфата зіркою світового масштабу. З початку 2000-х рр. він знімається у наступних міжнародних проектах: «Куленепробивний чернець» («Bulletproof Monk», 2003, США) бойовик режисера Пола Гантера; «Пірати Карибського моря 3: На краю Світу» («Pirates of the Caribbean: At World's End», 2007, США) режисера Гора Вербінскі, «Перлини дракона: Еволюція» («Dragonball Evolution», 2009, США, Великобританія) режисера Джеймса Вонга тощо.

Видатним майстром бойових мистецтв, постановником бойової хореографії, продюсером і режисером є *Саммо Хун* (народився в Гонконзі в 1952 р.). Світового визнання отримали такі фільми з його участю як «Вихід дракона» (1973), «Карманники» (1982), «Острів вогня» (1990), «Іп Ман» (2008). Саммо Хун отримав початкову освіту як виконавець пекінської опери в Китайській академії драматичного мистецтва. У 1961 р. Хун почав свою кар'єру в якості актора, незабаром став однією з ключових фігур у кіноіндустрії Гонконга. У 1999 р. він був запрошений до зйомок одного з епізодів надзвичайно популярного американського телесеріалу «Вокер, техаський рейнджер» («Walker, Texas Ranger») Леслі Грейфа та Пола Гаттіса з

Чаком Норрісом у головній ролі. Саммо Хун став співрежисером інтернаціонального проекту «Одного разу в Китаї та Америці» («Once Upon a Time in China and America», 1997) з франшизи «Одного разу в Китаї», зіркою якого є Джет Лі. Саммо Хун грав також разом із Джекі Чаном у фільмі «Навколо світу за 80 днів» (2004) режисера Франка Корачі, він зіграв легендарного майстра бойових мистецтв Вонга Фей Хуна.

Знаковою постаттю для жанру уся є *Цзі Чуньхуа* (1961-2018) актор і постановник бойової хореографії. Найкращі фільми майстра відомі далеко за межами Китаю: «Храм Шаолінь» (1982), «Діти з Шаоліня» (1984), «Бойові мистецтва Шаоліня» (1986), «Боець жовтої ріки» (1988), «Червоні кулаки» (1991), «Кулак з Шаоліня» (1993), «Нова легенда Шаоліня» (1994), «Ера вампірів» (2002), «Моя кохана кунг-фу» (2006), «Тридержав'я: Воскресіння дракона» (2008), «Майстер кунг-фу» (2010).

Лау Кар-Леун або Лю Чиалян (Liu Chia-liang, 1934-2013) видатний актор жанру уся, постановник боїв. Найбільш відомі роботи майстра наступні: «36 ступеней Шаоліня» (1978), «Черепашки-ніндзя» (1990), «П'яний мастер II» (1994). Лау Кар-Леун є прямим потомком Хуан Фейхуна (1847-1924), майстра бойових мистецтв часів заката династії Цин, тож Лау приступив до вивчення бойових мистецтв у дитинстві, а вже акторську кар'єру розпочав у 1950-х роках. У 1990 р. Лау був запрошений до створення фільму «Черепашки-ніндзя» в якості бойового хореографа, ставши першим азіатським постановником бойових сцен у Голлівуде.

Майстр *Юй Жунгуан* (нар. у 1958 р.) відомий по всьому світу за фільмами «Золотий плащ Шаоліня» (1985), «Нова поліцейська історія» (2004), «Міф» (2005). Юй Жунгуан син відомого артиста Пекінської опери Юй Мінкуя, тож у дитинстві вчився на амплуа воителя-генерала. У 1982 році Юй почав свою акторську кар'єру в Гонконзі. У 1993 р. став відомим завдяки ролям у фільмі «Залізна мавпа» (1993) режисера Юня Вохіна, а також роботі з Джекі Чаном у стрічках «Нова поліцейська історія» і «Міф». Він зіграв у американсько-китайського фільмі Джекі Чана «Малюк-каратист» (2010).

Показовим з погляду взаємодії китайської діаспори з материковим Китаєм, Тайванем та Гонконгом є діяльність *Біллі Чоу* (нар. 1958 р. у Калгарі, Канада). Кунг-фу хлопець став вивчати ще в Канаді, здобув славу як кікбоксер. У 1985 р. Біллі Чоу переїхав в Гонконг і дебютував у фільмі «Переможець отримує все» (1984), незабаром став відомий за фільмами «Драconi назавжди» (1988), «Кулак легенди» (1994), «Король пригод» (1996). Останньою його роботою став фільм «Дракон в ярості» (2006), після чого Б. Чоу перестав зніматися у фільмах.

Китайський актор *Лян Сяолун* (нар. у 1948 р.) відомий широкій публіці за фільмами «Тигр проти дракона» (1972), «Разборки в стилі кунг-фу» (2004), а також серіалами «Легендарний Фок» (1981) і «Кулак» (1982). Він зробив кар'єру в Гонконзі як один із «чотирьох маленьких драконів» разом з Брюсом Лі, Джекі Чаном і Томмі Тамом.

Гонконгський актор *Лам Чин Ін* (народився 1951 р.) з початку 1970-х рр. працював постановником бійок у бойовиках Брюса Лі, в тому числі «Шлях Дракона» і «Кулак ярості» (1972). Після смерті Брюса Лі Лам Чин Ін вступив у команду Саммо Хуна і став одним із найвідоміших каскадерів у Гонконзі. Як актор став відомим після ролі даоського священника у франшизі «Містер вампір».

Тайваньський актор *Коллін Чоу* (нар. 1967 р.) здобув славу через роботи в проєктах «Тілоохоронець з Пекіну» (1994), «Мій отець — герой» (1995), «Матриця: Перезагрузка» (2003), «Запретное царство» (2008). Колліна Чоу (Collin Chou), також відомого як Нгай Сінг (Ngai Sing), називали одним із найталановитіших каскадерів і акторів бойових мистецтв в Гонконге. Чжоу почав вивчати бойові мистецтва у віці п'яти років і став каскадером, коли йому було всього двінадцять. За 21 рік він переїхав у Гонконг і приєднався до команди каскадерів Саммо Хунга (Саммо Хунг або Хун Цзіньбао). У 2000 р. Чжоу був запрошений у Голлівуд на зйомки блокбастеру «Матриця» режисерів Вачовські в якості постановщика бойових сцен.

Гонконгський майстер *Чін Сіу Хо* (нар. 1963 р.) в юності зробив успішну спортивну кар'єру, згодом приєднався до команди кіностудії братів Шоу (Shaw Brothers Ltd.). Чін снявся разом з Джетом Лі в фільмах «Мастер Тай Чі» (1993) і «Кулак легенди» (1994). Пізніше Чін Сіу Хо перейшов у кінокомпанію Golden Harvest і працював з Саммо Хуном. Відомі роботи у практично всіх частинах франшизи «Містер вампір», стрічках «Обезголовлена тисяча» (1991), «Втрачений мечник» (2011), «Битва воїнів» (2006) тощо. У 2015 р. з'являється гонконзька теледрама про бойові мистецтва «Правила Уданг» («Wudang Rules»), де Чін Сіу-хо грає колишнього таємного детектива, який хоче усамітнитися в горах Удан. Проте у віддаленій провінції він стикається зі своїм колишнім побратимом з бойових мистецтв Мо Йі-шаном, який став очільником школи кунг-фу.

Гонконгський актор, син майстра бойових мистецтв, який також знімався у кіно, *Луїс Фан* (нар. 1973 р.) відомий по роботах у фільмах «Історія Ріккі» (1992), «Іп Ман» (2008), серіалі «Напівбоги та напівдияволи» (1997).

Китайський актор, режисер і спадковий майстр бойових мистецтв *Джеккі Ву* (нар. 1974 р.) став відомим завдяки фільмам «Майстер таємниці 2» (1996), «SPL: зірки долі» (2005), «Місія Близнюків» (2007). У 2008 р. Джеккі Ву зіграв важливу роль у фільмі «Мумія: Гробниця імператора драконів» режисера Роба Коена, який став його дебютом в американських фільмах. У 2008 і 2013 роках Джеккі Ву снявся в двох бойовиках: «Легендарний убийця» і «Война волков». Він є режисером і головною зіркою ділогії «Вовк-воїн» (2015, 2017).

Актриса *Чжен Пейпей* (нар. 1946 р. у Шанхаї) багато знімалася у фільмах усі. Чжен переїхала в Гонконг, коли їй було 14 р. У віці 17 р. приєдналася до навчального курсу виконавських мистецтв при кінокомпанії «Брати Шоу», згодом стала актрисою студії. Вона зіграла у понаддвох десятках фільмів зі сценами в стилі кунг-фу. Найбільш відомі роботи «Камінь закоханих» (1964), «Випий зі мною» (1966), «Золота Ластівка» (1968). За роль другого плану у копродукційному фільмі Енга Лі «Тигр підкрадається, дракон ховається» (2000) Чжен Пейпей отримала нагороду Hong Kong Film Awards.

Світової слави здобула китаянка родом з Малайзії *Мішель Йео* (нар. у 1962 р.), яка отримала класичну хореографічну освіту у Великобританії. У перші роки роботи в кіноіндустрії Гонконгу актриса з'явилася в образі «дівчини з пістолетом» у стрічках «Так, мадам» (1985), «Королівські воїни» (1986), «Чудові воїни» (1987), «Поліцейська історія-3» (1992), «Суперполіцейський-2» (1993) тощо. У 1990-х рр. Мішель Йео знімалася здебільшого в жанрі фентезійного уся, граючи майстринь бойових мистецтв, подеколи з сильними романтичними лініями: стрічки «Героїчне тріо» (1993), «Метелик та меч» (1993), «Свята зброя» (1993), «Він-Чун» (1994), «Два воїни» (1994). Вперше на західному кіноринку Мішель Йео з'явилася у шпигунській стрічці про Джеймса Бонда «Завтра не помре ніколи» («Tomorrow Never Dies», 1997) режисера Роджера Спотісвуда. Етапним для актриси став копродукційний фільм «Тигр підкрадається, дракон ховається» (2000) Енга Лі, який вивів Мішель Йео на міжнародний рівень популярності. З початку 2000-х рр. вона бере участь у багатьох спільних проєктах, зокрема: «Мумія: Гробниця імператора драконів» (2008), «Вавилон нашої ери» (2008), «Влада вбивць» (2010), «Срібний яструб» (2004), «Вартові Галактики 2», «Механік: Воскресіння» (2016) «Шанчі та легенда десяти кілець» (2022). Стрічка «Усе скрізь і одразу» («Everything Everywhere All at Once», 2022, США) режисерів Дена Квана та Деніела Шайнерта, де Мішель Йео грає мультиособистість, емігрантку з Китаю, що мандрує паралельними всесвітами, розкрила не лише чудову пластику актриси, а й її драматичні здібності до перевтілення та тонкої психологічної гри.

Актриса *Чжан Цзі* (нар. 1979 р. у Пекіні) прийшла до бойових мистецтв через хореографічну освіту. Дебютувала в 19 років у драматичній стрічці Чжана Їмоу «Дорога додому» (1999). Після зйомок у фільмі «Тигр, що крадеться, дракон, що причаївся» (2000) Енга Лі Чжан стала актрисою світового масштабу. Першою роботою Чжан Цзі в американському кіно став фільм «Час пік 2», де її партнером був Джекі Чан. Стала зіркою через роботу з американським режисером Робом Маршаллом над стрічкою Мемуари

гейши (2005). Зіграла роль у фільмі «Парадокс Кловерфілда» (The Cloverfield Paradox, 2018), американському науково-фантастичному горорі, знятому Джуліусом Она. Всесвітню популярність отримала після появи в байопіку «Великі майстри» (2013) режисера Вонга Карвая, присвяченому відомому майстру бойових мистецтв Іп Ману.

Китайська актриса *Чжао Вей* (нар. у 1976 р.) отримала освіту в Пекінській кіноакадемії. Відомою стала через тайванський серіал «Принцеса Перлина». Згодом актрису стали запрошувати й до участі у фільмах уся, зокрема в комедійний бойовик «Забійний футбол» (2001) режисера Стівена Чоу, комедійний бойовик «Китайська одісея 2002» (2002) режисера Джеффри Лау. У 2008 р. Чжао Вей зіграла головну роль у фентезійній драмі сянься «Розмальована шкіра» («Painted skin») режисера Гордона Чана. Світову популярність акторці принесла роль Хуа Мулань у історичному бойовику «Мулан» (2009), а також головна роль у стрічці уся «14 клинків» («14 Blades»), знятій режисером Денієлом Лі, де її партнером став Донні Йєн.

Актриса більш молодого покоління *Лю Іфей* (нар. 1987 р.) вже у віці 21 року знялася у копродукційному американо-китайському фільмі в жанрі уся «Заборонене царство» (2008) режисера Роба Мінкоффа. Зірками цієї стрічки також були Джекі Чан і Джет Лі. Згодом актриса зіграла в історичному американо-китайсько-канадському бойовику «Вигнанець» («Outcast», 2014), режисер Нік Повел, де у складі акторської команди були такі зірки, як Ніколас Кейдж і Хайден Крстенсен. Незабаром студія Disney запросила Лю Іфей на виконання головної ролі у блокбастері «Мулан» (2020), у режисурі Нікі Каро. Тут актриса розкрила себе як виконавиця драматичної ролі першої дівчини-войовниці в китайській історії. Глядачі та критики оцінили також візуальні ефекти в постановці бойових сцен та чудову пластику Лю Іфей.

Відомий далеко за межами Китаю завдяки акторському таланту, вправності в мистецтві кунг-фу та досконалому знанню іноземних мов молодий актор *Ааріф Лі* (нар. 1987). Популярність йому принесла роль в

історичній дорі «Імператриця Китаю», де Ааріф Лі зіграв імператора Гао Цзуна. Світову славу юнаку забезпечила участь у байопіку «Брюс Лі, мій брат» («Bruce Lee, My Brother», 2010), де актор зіграв Брюса Лі. У його фільмографії також стрічка Джекі Чана «Кунг-фу йога» (2017), «Тисяча облич Дунчія» («The Thousand Faces of Dunjia», 2017) режисера Йена Ву-піня та продюсера Цуя Харка, ділогія «Холодна війна» (2012, 2016), у виробництві якої також брали участь іноземні фахівці.

Загалом у КНР, Гонконгу та Тайвані, в умовах високої конкуренції та водночас великого попиту на нові обличчя, дуже швидко з'являються молоді зірки. Характерним для них є висока пластична культура, добра фізична підготовка, яка дозволяє зніматися у різножанрових проєктах, у тому числі в фільмах про бойові мистецтва. Якщо на початкових етапах розвитку жанру до кіностудії нерідко приходили спортсмени зі шкіл кунг-фу, то поступово режисери все більше уваги приділяють саме акторським здібностям. Таким чином, пластика та техніка бойових мистецтв поступово перетворюється на компонент професійної підготовки китайських акторів.

Робота гонконзьких, китайських і тайваньських режисерів і екшен-хореографів за кордоном. Голлівудські та інші західні кіностудії, перебуваючи в пошуках нових тем і свіжих ідей, з кінця 1980-х рр. все частіше наймають талановитих китайських режисерів і постановників боїв. Зокрема, гонконзький режисер *Джон Ву* (нар. у 1946 р.) у 1990-х рр. істотно вплинув на кінематографічний стиль західних країн, зокрема на творчість К. Тарантіно, Р. Родрігеза, С. Реймі, Л. Бессон, тандем Л. та Л. Вачовські тощо. Вже гангстерський фільм «Світле майбутнє» (1986 р., Гонконг) у режисурі Дж. Ву вийшов за межі локальної популярності, наступні стрічки «Найманий убивця» (1989 р.), «Куля в голові» (1990 р.) та «Круто зварені» (1992 р.) принесли йому світове визнання. Голлівудські продюсери оцінили особливий режисерський почерк із характерною естетикою жорстокості та насильства. Отримавши запрошення до роботи в США, Дж. Ву знімає там фільм «Важка мішень» (1993), що став першим великим голлівудським

фільмом, знятим азіатським режисером. Згодом Дж. Ву випускає кілька блокбастерів: «Зламана стріла» (1995), «Без обличчя» (1997) та «Місія нездійсненна 2» (2000, спільне виробництво США та Німеччини), «Ті, що говорять з вітром» (2002 р.). Джон Ву перетворив сцени бійок у бойовиках на складні та красиво поставлені хореографічні постановки. Деякі режисерські знахідки з постановки боїв стали культовими об'єктами для подільшого цитування: наприклад, сцени, де закляті вороги зі зброєю стоять спина до спini, розділені тонкою стінкою; наявність у зйомки боїв стаї голубів, що розлітаються від куль і заважають суперникам, перестрілки з двох рук, мексиканські дуелі (протистояння трьох персонажів чи, як варіант, статична зупинка супротивників зі спрямованою одне на одного зброєю), використання під час бійки несподіваних підручних засобів, уповільнений рух чи завмирання кадрів під час напружених бойових сцен тощо. До цього додаються специфічна драматургія, зокрема романтична близькість характерів героя та антигероя, риси нуарних фільмів – сумний джазовий саундтрек, вражаючі ракурси, масштабний план великих міст тощо.

Коли Голлівуд став поповнювати свій кадровий склад найбільш перспективними з комерційних міркувань азіатськими режисерами, слідом за Джоном Ву до роботи в США був запрошений і *Цуй Харк* (нар. у 1950 р.). На той час він набув популярності як майстер жанру уся. Дуже успішною та відомою була серія фільмів «Одного разу в Китаї» (1991–1997) про легендарного китайського героя Вон Фейхуна. У 1990-х рр. Цуй Харк зняв у Голлівуді два своїх фільми, де головну роль зіграв Жан-Клод Ван-Дамм. Стрічка «Колонія» (1997) була високо оцінена за майстерно поставлені трюки та бойові сцени, динамічний сюжет і схильність до самопародії. Фільм «Підричник» (1998), не зважаючи на зіркову гру Ж.-К. Ван-Дамма, наявність експресивних візуальних рішень, карколомних трюків, був менш успішним. Цуй Харк привніс до американського кінематографу весь свій попередній досвід експериментів з міксуванням жанрової естетики – історичними

драмами, фільмами жахів, бойовиками, фентезі, науковою фантастикою, комедіями та мелодрамами.

Талановитий режисер *Рінго Лам* (Ringo Lam, 1955-2018) [93], який народився у Гонконгу, але кіноосвіту отримав в Торонто, став відомим завдяки своїм моторошним та доволі реалістичним бойовиками. Його гонконзький фільм «Місто в полум'ї» (1987) надихнули Квентіна Тарантіно на створення першої повноцінної картини «Скажені пси» (1991). Від оригіналу фільм Тарантіно відрізняється кількістю діалогів і бойових сцен: тут кримінальна драма, скоріше, переповідається, ніж демонструється через екшн. Після успіхів фільмів, знятих у Гонконгу протягом 1980-х рр. («Тюрма у вогні», «Школа у вогні», «Дикий пошук», «Неоголошена війна» тощо) Рінго Лам розпочав співпрацю з Жаном Клодом Ван-Даммом у зарубіжних проектах «Максимальний ризик» (1996, США), «Реплікант» (2001, США), «У пеклі» (2003).

Чен Сяодун (нар. у 1953 р. у Гонконзі) – китайський режисер, постановник трюків та кліпмейкер також зробив вдалу кінокар'єру на Заході. Великий успіх мав гонконзький фільм у його режисурі «Китайська історія про привидів» (1987), що відкрив для світового глядача китайський хорор і став класикою цього жанру. Чен Сяодун був постановником трюків у стрічках «Шаолінський футбол» (2001) реж. Стівена Чоу, «Герой» (2002) Чжана Їмоу, «Будинок літаючих кинджалів» (2004, КНР – Гонконг) Чжана Їмоу. Він був запрошений в якості режисера для зйомок американського бойовика «Полювання на звіра» (2002) зі Стівеном Сігалом у головній ролі. Чен Сяодун став одним з небагатьох китайських екшен-хореографів, що був неодноразово запрошений до індійських кіностудій. Зокрема, він працював постановником трюків у реалізації франшизи «*Крріш*» (2006, 2013) індійського режисера Ракеша Рошана. Також Чен Сяодун працював у знімальній команді як постановник трюків у німецько-канадсько-американському фантастичному бойовику «*В ім'я короля: Історія облоги*

підземелля» (2007) режисера Уве Болла з Джейсоном Стейтемом у головній ролі.

Режисер *Ронні Ю* (нар. у 1950 р.) розпочинав свій шлях у кіно з написання сценаріїв. Перший успіх прийшов до нього через режисуру фентезійних уся «Сивоволоса наречена» (1993) та «Коханка привида» (1995). Після успішного прокату цих фільмів у США, Ронні Ю розпочинає свою кар'єру в Голлівуді. Першою роботою тут стала стрічка спільного виробництва КНР, Гонконгу, США та Канади «Доблесні воїни» (1997). Це епічне фентезі з інтригуючим сюжетом і великою кількістю колоритних персонажів. Значну частину екранного часу займають рукопашні поєдинки, для постановки яких Ронні Ю запросив фахівців із Гонконгу. Згодом Ронні Ю працював над випусками відомих хорор-франшиз, додаючи власний гонконзький стиль нарративу: «Наречена Чакі» (1998), «Фредді проти Джейсона» (2003). У 2001 р. вийшов комедійний бойових «51 штат» з Семюелом Джексоном і Робертом Карлайлом, що став результатом вдалого співробітництва з кіновиробниками Канади та Великобританії. У 2006 р. Ронні Ю випустив свій найкращий фільм «Безстрашний» (копродукція США – Гонконг – КНР), де Джет Лі зіграв знаменитого майстра кунгфу Хуо Юаньцзя (1869-1910). Головний герой на великому міжнародному турнірі з бойових мистецтв намагається відстояти свою культуру, захистити її від занепаду та вестернізації.

Стенлі Тонг (нар. у 1969 р.) розпочинав кар'єру як актор та каскадер у гонконгських бойовиках. Наприкінці 1980-х рр. він заснував власну кінокомпанію та зняв кілька успішних бойовиків, у тому числі «Поліцейську історію-3», «Розбірки в Бронксі» (з Джекі Чаном і Анітою Муй), «Перший удар». Після успіху цих стрічок в американському прокаті Стенлі Тонга запросили одразу кілька голлівудських компаній. У 1997 р. С. Тонг випустив свій перший американський фільм, комедійний бойових за мотивами анімаційної класики 1960-х рр. «Містер Магу» зі знаменитим коміком Леслі Нільсеном у головній ролі. Протягом 1998-2000 рр. Стенлі

Тонг працював над поліцейським серіалом «Китайський поліціант» («*Martial Law*») з Саммо Хуном у головній ролі. Далі С. Тонг повернувся у Гонконг, де брав активну участь у виробництві франшизи Джекі Чана «Обладунки бога».

Режисер Кірк Вонг не настільки відомий у світовій кіноіндустрії, водночас він тривалий час працював із найвідомішими акторами та режисерами Гонконгу. Вонг з'являвся в епізодичних ролях у таких фільмах як «Підставлений» з Бренденом Лі, «Близнюки-дракони» з Джекі Чаном і т.д. Режисерську кар'єру розпочав у 80-х, знімаючи здебільшого кримінальні фільми. Найбільш відомим гонконзьким фільмом Вонга вважається "Кримінальна історія" з Джекі Чаном у головній ролі.

Дуже впливовим та всесвітньо відомим є тайванський режисер, володар премії Оскар, *Енг Лі* (нар. у 1954 р.) [52]. Він виріс на Тайвані в родині емігрантів з материкового Китаю, згодом отримав вищу освіту з театрознавства та кіновиробництва в США. Після тривалого періоду пошуків себе в професії, у 1992 р. Енг Лі зняв перший повнометражний фільм «*Туй-шоу*» («*Pushing Hands*»), у якому була піднята тема взаємодії китайської та американської культури. Головними героями стрічки є літній майстр тайцзіцюань, колишній чемпіон Китаю з бойових мистецтв, та його невістка, біла американка-письменниця. Верхівкою творчості режисера в жанрі уся вважається стрічка «Тигр підкрадається, дракон ховається» (2000), за яку Енг Лі був нагороджений премією «Оскар» в категорії за найкращий фільм іноземною мовою 2000 р. Саме цей проект вивів жанр з китайської культурної орбіти до загально-світової. Незабаром Енг Лі був залучений до розробки франшизи Марвел, він зняв фантастичний бойовик про супергероїв «Халк» (2003). Згодом Енг Лі зробив історичну драму про часи японської окупації Порочний зв'язок («*Lust, Caution*», 2007) та тричі оscarоносний фільм «Горбата гора» («*Brokeback Mountain*»). У 2010-ті рр. Енг Лі повертається до жанру бойовиків. «Біллі Лінн: довга перерва посеред бою» («*Billy Lynn's Long Halftime Walk*») – американський військово-драматичний фільм, знятий Енгом Лі в 2016 р. Фільм розповідає про 19-річного солдата

Біллі Лінна, який повертається з війни в Іраку, переживає проблеми з адаптацією до нормального життя, тиск політичної пропаганди, зрештою, повертається до військових дій. З останніх екшен-робіт Енга Лі є завершення довготривалого проекту «Близнюки» («Gemini Man», 2019). Це американський науково-фантастичний гостросюжетний бойовик з Вілом Смітом у головній ролі. Фільм наповнений блискучою постановкою боїв та технологічними новаціями (високочастотною зйомкою 120 кадрів на секунду, комп'ютерним омолодженням героя), проте був розкритикований за сценарні недоліки.

Запозичення естетики уся іноземними режисерами. Американські та азіатські кінопроекти, тренерська й популяризаторська діяльність Брюса Лі спричинили хвилю інтересу до фільмів кунг-фу. У 1970-х почалось масове виробництво бойовиків на схожу тематику – як повнометражних ігрових фільмів, так і телесеріалів. Надзвичайної популярності досягнув серіал «Кунг-фу», перший сезон якого вийшов у 1972 р. Головним героєм фільму став чернець Шаоліня на ім'я Квай Ченг Кейн, який втікає з Китаю через те, що вбив племінника імператора. Він намагається потрапити до Америки, розшукати брата та уникнути покарання.

Західні режисери залюбки звертаються до успішного досвіду китайського кіномистецтва, наслідуючи гонконзькі фільми 1970-х рр. Прикладом такого проекту є фільм «Ромео мусить померти» (2000) режисера Анджея Бартковяка. Стрічка, знята за мотивами трагедії Шекспіра «Ромео та Джульєтта», завдяки залученню чемпіона світа з ушу Джета Лі, набула абсолютно нового звучання. Невмирущі ідеї шекспірівського театру стикнулися тут з конфуціансько-даоськими та буддистськими світоглядними установками. Тут збережені головні елементи англійської трагедії: міжродова ворожнеча (антагоністами є родини китайців Чу та афроамериканців О'Дей), трагічна загибель невинних родичів, кохання між дітьми ватажків, сцена балу та на балконі, підштовхування героїні до примусового шлюбу, поява представників влади тощо. Іншої інтерперетації зазнав фінал шекспірівської

п'еси: Ромео (Хань) перемагає у двобої з ворогом і залишається живим, тож кохання молодих представників двох ворожих громад стає гарантом примирення.

Гонконгські зірки *Деніел Ву* та *Стівен Фунг* працювали з AMC Networks, щоб представити жанр уся американській аудиторії в телесеріалі «У пустелі смерті» («Into the Badlands»), прем'єра якого відбулась у 2015 р. та тривала три сезони. У серіалі йдеться про історію воїна і хлопчика, які подорожують через небезпечні землі, шукаючи просвітлення. Це жанровий телесеріал про бойові мистецтва, знятий за мотивами класичного тексту «Подорож на Захід». У режисурі серіалу значущу роль мають постановки гонконгського хореографа Ку Хуан-Чіу.

Сучасний американський бойово-пригодницький серіал, який вийшов в ефір на каналі The CW в телевізійному сезоні 2020-21 рр. є ремейком оригінальної версії «Кунг-фу». Він стає прикладом типової для сучасного кіномистецтва феміністичної інверсії: події обертаються навколо дівчини-протагоністки, особисті проблеми якої змусили залишити коледж та здійснити подорож до ізольованого монастиря в Китаї. Повернувшись до Америки, вона починає використовувати свої навички бойових мистецтв та цінності Шаоліня для захисту своєї громади. Адже її рідне місто Сан-Франциско потерпає від злочинів та корупції. Тож героїня вступає в бій з небезпечною тріадою та шукає вбивцю свого шаолінського вчителя Шаоліна.

Фільму уся стали заміником кіношколи для такого режисера як Квентін Тарантіно. Його рання повнометражна стрічка «Шалені пси» (1991) є, фактично, авторським ремейком гонконзького бойовика «Місто вполум'ї» (1987) Рінго Лама. В титрах до фільму «Вбити Білла. Фільм 2» Квентін Тарантіно безпосередньо згадує китайського режисера Чжана Че серед тих, кому він присвячує фільм. Окрім того, К. Тарантіно запрошував китайських майстрів для зйомок своїх бойовиків. Так, екшен-хореографом ділогії «Вбити Білла» (2003-2004) виступив Юен Ву-Пінг. Режисери Вачовські, працюючи

над франшизою «Матриця» (1999-2003, 2021), теж надихалися гонконзькими бойовиками. Зокрема, у першому, культовому фільмі «Матриці» хореографію бою ставив Юен Ву-Пінг.

Виробники кінофраншизи «Марвел» також багато чого запозичили з естетики уся. Наприклад, такий персонаж, як Стівен Стрендж, талановитий, але самозакоханий нейрохірург, потрапивши в автомобільну аварію і пошкодивши руки, шукає порятунку в буддистському монастирі. Він стає учнем великого мага на ім'я Стародавній, тож згодом осягає мистецтво магії та бою. Показово, що фільм режисера Скотта Дерріксона «*Доктор Стрендж*» (2016) р., був перероблений під китайський кіноринок: згідно із задуму, Стародавній мав бути тибетським ченцем, як в оригінальному коміксі. Однак, через напружену політичну ситуацію в Тибеті, історія персонажа була перероблена під політично нейтральну, а роль передано актрисі Тільді Суїнтон.

Фільм «*Зелений шершень*» (2011) є пародією на коміксові історії про супергероїв на кшталт Супермена і Бетмена. Одним із другорядних, але важливих персонажів є слуга-китаєць, майстер на всі руки, на ім'я Като (Джей Чоу), який разом із своїм патроном, нащадком магната Бріттом Рейдом вирішують стати супергероями у масках. Рейд і Като постійно потрапляють у кумедні ситуації, сваряться, б'ються одне з одним, водночас витримують натиск лиходіїв. Та якщо Рейд виглядає самозакоханим шукачем слави з сумнівним почуттям гумору, Като, хоч і має свої недоліки, виграє по більшості параметрам, долаючи супротивників.

Медіа-франшиза «*Панда Кунг-фу*» (2008, 2011, 2016) від DreamWorks Animation є анімаційним фільмом, створеним під впливом фільмів уся. Ця робота режисерів Марка Осборна та Джона Стівенсона демонструє чудовий гумор, захоплюючі битви з використанням бойових мистецтв та високу якість візуальних ефектів. Дія мультфільму розгортається в Китаї. Йдеться про шлях панди По, сина звичайного локшинника, який стає справжнім майстром кунг-фу. Творці стрічки вибагливо та зі смаком розігрують все

традиційні штампи уся, пародіючи стандарти жанру: мудрих вчителів, таємничі артефакти, монастирську атмосферу, кодекс улінь тощо. Антропоморфні персонажі списані з типажів китайського соціуму, водночас вони близькі та знайомі багатьом західним глядачам.

Фільм шведського режисера Девіда Сандберга *«Кунг Ф'юрі»* (2015) пародіює штампи бойовиків кунг-фу 1980-х рр. Анахронізми та алогізми поєднуються тут за абсурдистським принципом синкретизму: головний герой опановує новим стилем кунг-фу через удар блискавкою, новим напарником його стає поліцейський-динозавтр Трицеракоп, Адольф Гітлер розстрілює відділок поліції Маямі за допомогою телефонного дзвінку, хакер Хакермен відправляє героїв у минуле, аби вбити Кунг Фюрера, жінки-воїни Барбаріанна і Катана допомагають герою разом із богом Тором, орел-робот ширяє у повітрі тощо.

Просування фільмів уся на міжнародних кінофестивалях. Рік від року спостерігається збільшення кількості китайських картин на міжнародних кінофестивалях, в тому числі в жанрі уся. Уперше фестивальна індустрія звернула увагу на фільми про бойові мистецтва в середині 1970-х рр. Йдеться про фільм тайваньського режисера Кінга Ху *«Дотик дзен»* (*«Жінка-воїн»*), що здобув нагороду на міжнародному кінофестивалі в Каннах у 1975 р.

Арт-хаузний фільм *«Попіл часу»* (1994 р.)гонконзького режисера Вонга Кар-Вая того ж року був представлений на кінофестивалі в Венеції, де виграв приз у номінації «найкраща операторська робота». Справжнім проривом жанру був фільм *«Тигр підкрадається, дракон ховається»* (2000), представлений до премії «Оскар» у десяти номінаціях та нагороджений у категорії за найкращий фільм іноземною мовою 2000 р.Стрічка *«Вбивця»* тайваньського режисера Хоу Сяояня отримав золоту гілку Канського кінофестивалю 2015 р. за найкращу режисерську роботу. Фільм *«Детектив Ді і таємниця примарного полум'я»* (2010) брав участь у конкурсній програмі 67-го Венеціанського кінофестивалю.

Найвідомішими китайськими міжнародними кінофестивалями є заходи, що проходять у містах Шанхай, Гонконг, Тайбей і Пекін. Всі вони охоче презентують новинки жанру уся, влаштовують тематичні (присвячені окремим майстрам жанру) та ретроспективні покази, популяризуючи найкращі сучасні взірці та класичні стрічки. Наприклад, Шанхайський кінофестиваль має програму «Тиждень бойовиків» Джекі Чана [99]. Фільми материкових режисерів здебільшого презентує Пекінський МКФ [34]. Більш орієнтовані на взаємодію з іншими світовими виробниками Тайбейський кінофестиваль «Золотий кінь» [107] та Гонконзький МКФ [66].

Є кілька локальних азіатських кінофестивалів, які охоче приймають різноманітні за стилістикою фільми уся.

Bloodstained Indie Film Festival (дослівно «Фестиваль закривавленого індікіно») – щорічні збори незалежних режисерів і глядачів, зосереджений на інді-фільмах: фантастика, жахи та бойовики. Раніше проводився у Шанхаї (КНР), через політичні причини переїхав у Токіо. Також розглядаються роботи в категорії «оригінальний сценарій».

Міжнародний кінофестиваль фантастичних фільмів у Пучхоні це неконкурсний кіноогляд, що щорічно відкривається в південно-корейській провінції Кьонгідо під слоганом «Кохання, фантастика та пригоди». Попри те, що на кінофестивалі переважно демонструються фантастичні фільми, тут представлені різні жанри, включаючи жахи, бойовики, мелодрами, в тому числі фентезійні стрічки уся[40].

Азіатсько-тихоокеанський кінофестиваль [32] – масштабний захід, який проводить неурядова некомерційна Азіатсько-Тихоокеанська академічна дослідницька група, заснована Шао Іфу в 1952 р., іншими членами є кіно- та телекультурні групи в містах азіатсько-тихоокеанського регіону. На кіноогляді щороку представлено багато китайських фільмів, у тому числі, в жанрі уся.

Західну аудиторію познайомили з уся через демонстрацію телевізійних мінісеріалів, як «Молоді воїни клану Ян» (2006), з англійськими субтитрами.

Підсумовуючи, можна зазначити, щокитайські кінорежисери та екшен-хореографи, активно співпрацюючи з багатьма іноземними студіями та отримуючи світове визнання на кінофестивалях, не тільки були шляхом проникнення західного впливу до Китаю, а й самі сприяли поширенню своїх національних особливостей за кордоном. Треба зазначити, що всі перераховані явища є факторами двостороннього впливу західного та китайського кінематографів. Як описує цей процес С. Наннс, «Співробітництво кіновиробників та країн із значними аудиторіями глядачів призводить до взаємовигідної ситуації «win-win»: іноземні компанії, зокрема американські отримують доступ до кіноринку, а Китай, в свою чергу, корегує репрезентацію країни в кінофільмах, створюючи необхідний імідж. Також, китайсько-голлівудське співробітництво є рушійною силою, яку Пекін використовує аби поширювати китайські нарративи за межами країни» [89].

Водночас жанр уся, добре відомий китайському глядачу, потребує додаткових коментарів для західного глядача. Саме тому поширення на Захід китайського кінодискурсу, сприяє діалогічності його сприйняття. Незважаючи на своє глобальне значення, китайське кіно залишається національно наповненим, субкультурним, відображає регіональний азіатський світогляд. Навіть орієнтовані на західний ринок стрічки несуть більше сенсів китайському глядачеві, які бачать посилення до прецедентного тексту, прочитують натяки та коннотації до традиційних сюжетів і образів.

3.2. Жанр уся в інших технологічних форматах екранних мистецтв

Естетика кінотворів про бойові мистецтва (видовищність костюмованих фільмів уся чи динамізм ганстерських і поліцейських бойовиків кунг-фу) так чи інакше стала значним важелем впливу на широкий спектр мистецьких явищ. Перетворившись на важливу частину маскульту, кодекс поведінки

майстра бойових мистецтв, фантастична хореографія зіткнень та сутичок, зрештою, певна поетизація насильства, позначилася, в першу чергу, на тих видах екранних мистецтв, які почали використовувати новітні комунікативні та інформаційні технології. Застосування ідеології, тематики та образності фільмів про бойові мистецтва закономірно поширилося на інші технологічні формати екранних мистецтв, і не лише на телебачення, а й на медіа-арт. Оцінюючи нові екранні форми, дослідниця З. Алфьорова підкреслювала перехідність (трангресію) вже існуючих естетичних елементів на «безкінечний ентропічний зображальний екранний простір», створений цифровими гаджетами: «Трансгресивність такої екранної форми стає її онтологічною ознакою. Уже не класичні екранні мистецтва – кінематограф і телебачення – стають джерелами породження таких форм, а новітній медіа-арт з його різноманітними сегментами, які динамічно розвиваються» [1, с. 161].

Дж. Сан і Д. Хан, здійснюючи інтердисциплінарне дослідження жанру вухіа, зауважували, що він «формується різними супровідними текстами, які діляться та беруть участь у створенні колекції наративів вухіа. За допомогою методів найменування текстів, серіалізації романів, кіно- та телевізійних екранізацій, критики та ін. образний світ уся діє в безперервному циклі» [106, с. 157]. Все це відповідним чином впливає на створення субкультури уся, як системи взаємопов'язаних феноменів трансмедійного походження.

Зокрема, індустрія відеоігор, яка активно розвивалася протягом 1980-90 х рр., відштовхувалася від популярної у масовій культурі тематиці та образності, в тому числі в запозиченні естетичних прийомів фільмів уся. Серед різноманітних ігрових жанрів, які виникали у цей період, надзвичайної популярності набув *файтинг* (від англ. *fighting*, що перекладається як бій, бійка, поєдинок, боротьба). Ігри такого типу імітують рукопашний бій невеликої кількості персонажів у межах обмеженого простору, так званої арени, частини ігрового всесвіту, на умови якого учасник гри не впливає. Особливістю файтингів є їхня націленість на змагання, а не на співпрацю

гравців. Файтинги виникли та набули поширення у тих регіонах, де була розвинена мережа ігрових залів з так званими аркадними автоматами (arcade machine), насамперед у США, Японії, Тайвані та Гонконзі. З іншого боку, саме ці країни активно просували для глядацького споживання різноманітні піджанри бойовиків і мали розгалужену аудиторію прихильників, які потребували не лише пасивного споглядання чужих бійок, а й імітації участі в них.

Згодом, із розширенням ринку ігрових приставок та персональних комп'ютерів файтинг було імпортовано в інші формати, виникають окремі різновиди ігор-бойовиків. Одним із піджанрів файтингу є ігри типу beat 'em up («битися проти всіх»), коли гравець вступає у бій проти великої кількості супротивників. Яскравим прикладом перших файтинг-ігор, які були створені на основі популяризованого через гонконзькі бойовики мистецтва кунг-фу, є гра для аркадних автоматів «*Yie Ar Kung-Fu*» японської компанії «Konami», видана у 1985 р. та згодом адаптована до ігрових приставок та домашніх комп'ютерів. Гра передбачала проходження двобоїв на різних рівнях. Згідно з правилами, гравець керує головним героєм, молодим бійцем кун-фу на ім'я Лі, який мусить голіруч перемагати цілу низку бійців з різноманітними бойовими стилями та зброєю: воїн з жердиною, металник вогню, воїн з ланцюгом, японський ніндзя, боєць сумо тощо.

На початку 1980-х рр. випуск відеоігор, що імітували поєдинки гравця з різноманітними супротивниками, припав на пік світової популярності східних єдиноборств. Невипадково тому героями такої продукції ставали популярні майстри бойових мистецтв, актори, зірки жанру уся. Наприклад, відеогра в жанрі «платформа» під назвою «*Брюс Лі*» («Bruce Lee»), опублікована компанією Datasoft у 1984 р., дозволяла гравцю взяти на себе роль легендарного Брюса Лі: маленька фігурка куміра всіх прихильників бойових мистецтв невпинно просувалася уперед, стрибала з платформи на платформу, долала численні перешкоди та перемагала у двобоях [105].

У 1989 р. вийшла відеогра *«Життя Брюса Лі: падіння в Гонконзькому палаці»* («Bruce Lee Lives: The Fall of Hong Kong Palace»), розроблена компанією The Software Toolworks для MS-DOS. Концепція гри була побудована на еклектичній філософії бойових мистецтв Jeet Kune Do, яку впроваджував Брюс Лі протягом свого життя. Сюжет розгортався в Гонконзькому палаці, місці, де практикуються майстри бойових мистецтв, щоб стати професійними воїнами: велика група головорізів намагається захопити палац, що мотивує гравців на організацію оборони. Гра містила сюжетні елементи біографічної книги *«Історія дракона: історія Брюса Лі»*, написаної дружиною Брюса Лі Ліндою Лі, та багато мотивів з кінострічок за участю самого актора.

Відеогра *«Дракон: Історія Брюса Лі»* («Dragon: The Bruce Lee Story») була створена Virgin Interactive Entertainment у 1994 р. на основі однойменного американського фільму 1993 р. режисера Роба Кохена з Ясоном Лі у головній ролі. Тут гравець також ототожнюється з Брюсом Лі та переживає захоплюючі поєдинки в його подобі.

Гра *«Брюс Лі: Повернення легенди»* («Bruce Lee: Return of the Legend») в жанрі beat 'em up («битися проти всіх») була розроблена компанією Vicarious Visions у 2003 р. для Game Boy Advance. Гравець керує Брюсом Лі, який постає у ролі Хая Фенга, учня школи бойових мистецтв, чий майстер був убитий членами злочинної організації Yakan. Ситуація змушує Хай Фенга втекти, щоб згодом помститися кривдникам. Гра наслідує візуальну естетику та бойову техніку фільмів з Брюсом Лі. Тут присутньо чимало так званих «кат-сцен», що являють собою цитати з відомих бойовиків за участю актора; це допомагає просувати сюжет гри. Гравці також можуть використовувати здібності Брюса Лі, імітувати його пластику та улюблені прийоми, битися різноманітною зброєю, шукати допоміжні ключі для просування вперед [87].

Якщо образ Брюса Лі стали використовувати у відеоіграх після його трагічної загибелі, то Джекі Чан на початку 1990-х рр. свідомо поширив свою

продюсерську та акторську діяльність на гейм-індустрію. Перша гра «*Jackie Chan Action Kung-Fu*» з зображенням його харизматичної постаті була зроблена в жанрі платформера «side-scrolling action» у 1990 р. Гравець ототожнював себе з майстром бойових мистецтв Джекі Чаном. Згідно з сюжетом гри, під час родинної прогулянки з'являвся злий демон, бив блискавкою у Джекі Чана та викрадав його сестру. Отже, Джекі, тобто гравцю, треба було подолати п'ять рівнів гри, перемогти босів-лиходіїв та врятувати дівчину. Розробники гри змогли відтворити головні родзинки бойовиків Джекі Чана: хоч персонаж, яким керує гравець, не має ознак фотографічної схожості, його пластика, зокрема фірмові удари, були чудово відображені, гра містила також багато комедійних елементів з фірмовим гумором Джекі Чана.

Протягом 1990-х рр. Джекі Чан активно поширював себе як акторський і продюсерський бренд на весь далекосхідний регіон, у тому числі через ігрову індустрію. Зокрема, в 1995 р. в Японії вийшла гра для аркадних автоматів «*Майстер кунг-фу Джекі Чан*» («*The Kung-Fu Master Jackie Chan*»), розроблена та опублікована компанією Kaneko. Файтинг був створений на основі бойовиків за участю Джекі Чана. Шість персонажів, яких грали оцифровані актори, «супротивники»-антагоністи з фільмів Джекі Чана, боролися проти трьох кіноверсій (тобто героїв) самого Джекі.

Вихід Джекі Чана з локального китайського кіно до американської індустрії позначився й на відеоіграх, де він виступає як головний персонаж. У 2000 р. вийшла гра в жанрі beat 'em up («битися проти всіх») під назвою «*Джекі Чан – майстер трюків*» («*Jackie Chan Stuntmaster*»), яка була розроблена Radical Entertainment і опублікована Midway Home Entertainment для PlayStation. Показово, що локація гри була змінена з Гонконгу на США: дія відбувалася в нетрях Нью-Йорку. Сюжет починався з викрадення дідуся Джекі Чана, тож герой був вмотивований його знайти, а задля цього пройти 5 рівнів, поділених по три етапи. У грі були присутні кат-сцени: битви з ватажками мафії зрежисовані як епізоди з фільмів Джекі Чана, були наявні не

лише бійки, а й кумедні діалоги. Так само у комедійному стилі була зображена зброя протагоніста, яка нерідко складалася з підручних матеріалів (малярське знаряддя, заморожена риба тощо). Це перша гра про Джекі Чан, яка була повністю зроблена в 3D. Актор особисто брав участь у створенні гри, за допомогою інноваційної на той час технології захоплення рухів (англ. motion capture) він «подарував» головному персонажу багато специфічних, авторських акробатичних і бойових рухів, які колись вигадав сам. Завдяки цьому гра являє собою квінтесенцію бойової пластики Джекі Чана. Наприкінці гравець міг побачити інтерв'ю з улюбленим актором.

У 2001 р. вийшла двовимірна відеогра *«Пригоди Джекі Чана: Легенда темної руки»*, заснована на однойменному мультсеріалі *«Jackie Chan Adventures»*. Вона була розроблена Atomic Planet Entertainment у жанрі beat 'em up («битися проти всіх») із бічним прокручуванням. За задумом розробників, гравець ідентифікує себе з Джекі Чаном, який пробивається через десять рівнів небезпеки, стикаючися з могутніми супротивниками. Джекі, згідно з сюжетом, є археологом із секретного відділу по роботі з таємницями, який володіє бойовими мистецтвами. Виконуючи свою місію, він повинен зібрати талісмани, а також перемогти демонів-чаклунів. Джекі Чан також брав участь у створенні гри, зокрема сам озвучив свого персонажа, розробив деякі елементи сюжету та ігрову хореографію боїв.

Для популяризації мистецтва кунг-фу в 2005 р. Джекі Чан погодився на виробництво ігрового килима *«Jackie Chan J-Mat Fitness»*. Цей спортивний симулятор-відеогра створено, щоб змусити шанувальників актора більше тренуватися. Гравці «перетворюються» на Джекі Чана, працюючи у різних режимах, завдяки чому покращують свою фізичну форму та бойові навички. У грі також використовується візуальна естетика бойовиків Джекі Чана.

З появою масових багаторольових комп'ютерних ігор (англ. computer role-playing game, аббревіатура RPG) застосування жанру уся в гейм-індустрії вийшло на новий рівень, адже на програмному та технологічному рівнях було впроваджено важливий принцип інтеракції: користувачі, які

ідентифікують себе з тим чи іншим персонажем, «торують» його бойовий шлях, вступаючи у взаємодію не з абстрактними запрограмованими перепонами, а з іншими живими ігроками в онлайн-режимі. Це значно посилило інтерес широкої публіки фанатів жанру та, відповідно, змотивувало виробників до випуску нових, більш якісних розгорнутих файтинг-проектів.

Популярними відеоіграми RPG в жанрі уся з елементами китайської міфології та фентезі стали «Меч Хуан-Юан» (англ. «Xuan-Yuan Sword»), «Нефритова імперія» («Jade Empire»), «Райське царство» («Kingdom of Paradise»), «Герої кунг-фу» («Heroes of Kung Fu»), «Легенди кунг-фу» («Age of Wulin»), «Клинок місячного світла» («Moonlight Blade»), «Правосуддя» («Justice»), «Легенда старовинного меча» («Legend of the Ancient Sword»), «Лицар тигра» («Tiger Knight»), «Клинок завойовника» («Conqueror's Blade»), «Вічна магія» («Eternal Magic»), «Покинутий світ» («Forsaken World») та багато інших.

Наприклад, масова багаторольова онлайн-гра «Легенди Кунг Фу» («Age of Wulin: Legend of the Nine Scrolls», 2012 р.) запропонувала динамічний і привабливий з візуального боку файтинг для своїх користувачів. Розробником гростала приватна компанія Snail Game з КНР. У вигаданому світі цзяньху гравці потраплять до стародавнього Китаю, де занурюється у повсякденний спосіб життя того періоду, коли популярність різних єдиноборств досягла свого піку. У грі представлено вісім різних шкіл бойових мистецтв, у тому числі кунг-фу ченців Шаолінь. Спочатку гравець обирає одну школу, однак надалі він може вивчати прийоми інших шкіл, формуючи свій стиль кунг-фу. Для створення анімації використовувалась технологія motion capture, для чого запрошували відомих акторів і майстрів східних єдиноборств. Тому в грі присутні прийоми та тактики, які є достовірним втіленням реальних бойових технік. Як і в китайських фільмах уся, бої можуть відбуватися на землі, в повітрі, на стовбурах дерев, скелях, стінах і дахах будинків. Тут зустрічаються різноманітні види поєдинків: масові сутички, контактні бійки та файтинг на відстані без застосування зброї,

а також бої з різноманітною зброєю (жердини, бойові жезли, мечі, шаблі, ланцюги та ін.).

Нещодавно випущена комп'ютерна гра в жанрі beat 'em up («битися проти всіх») *«Вчитель»* («Sifu», 2022), як і інші ігри подібного типу, передбачає рукопашний бій головного героя проти великої кількості ворогів. «Sifu» була розроблена та видана французькою студією Sloclap, в процесі її створення її розробники орієнтувалися на естетику та правила гонконгських бойовиків. Використано типову фабулу головний герой, майстер східних єдиноборств, мстить п'ятірці лиходіїв за вбивство батька, засновника школи кунг-фу. По ходу гри персонаж може неодноразово загинути, але щоразу воскресає на кілька років старше, при цьому зберігає деякі бойові навички. На кожному рівні гри знаходяться святилища, які дозволяють відновлювати здоров'я та здобувати нові навички (цей мотив потрапляння героя до сакрального місця також часто зустрічається у фільмах уся). У проміжках між рівнями герой відвідує тренувальний зал «угуань», де можна відпрацювати нові прийоми бою. Також до сюжетики гри додано детективних елементів: на кожному рівні фіксуються знайдені героєм «зачіпки»— документи, ключі, артефакти, це дозволяє відкривати секрети та знаходити короткі обхідні шляхи. Показово, що гра наслідує не лише естетику, а й правила поведінки світу цзяньху: у фіналі гри голос вчителя нагадує герою про уде, етичний кодекс бойових мистецтв, згідно з яким більш гідним для шляхетного чоловіка є не вбивство супротивника, а його пощада. Гра пропонує гравцеві пройти всі рівні знову, цього разу зберігши життя п'ятірці антагоністів [101].

Більш примітивну драматургію мають ігри в жанрі «hack and slash» чи «слешер» (з англ. hack – рубати, slash – різати), акцентовані на ближньому бою та знищення за допомогою різноманітної зброї великої кількості супротивників. Сюжет тут відступає на другий план, а геймплей побудований на видовищності та естетизації насильства. Прикладами таких ігор є *«Небесний меч»* («Heavenly Sword»), *«Воїни династії»* («Dynasty Warriors») тощо.

З початку 2000-х рр. ігрова індустрія реагує на кожен успішний у прокаті фільм у жанрі уся. Наприклад, за мотивами картини режисера Ченя Кайге «Клятва» (2005) компанія Gameloft випустила для китайського ринку однойменну мобільну java-гру. Вона імітувала бойові епізоди з оригінального фільму, зокрема поєдинки протагоніста Куньлуня з генералом Гуанміном, Сніговим Вовком, кнізем Півночі. Цікавими з погляду відтворення атмосфери стрічки є поєдинки з богинею Маншень, яка вступає в протидію з Генералом Гуанміном, Сніговим вовком, Куньлунем. Епічно відтворена фінальна битва, коли Куньлунь перебирає на себе карму Снігового вовка. Звісно, гра абсолютно не дотягувала за візуальною естетикою до оригінальної кінокартини Ченя Кайге, проте як компонент її ринкової популяризації вона зіграла свою позитивну роль. Інший приклад – комп'ютерна гра («Панда кунг-фу» («Kung Fu Panda»)), заснована на однойменній анімаційній франшизі від DreamWorks Animation, яка повторює сюжет фільму із деякими відмінностями та доповненнями. Показово, що гра еволюціонувала та вдосконалювалася одночасно з випуском все нових частин франшизи, яка включає не лише повнометражні приквели, а й анімаційний серіал.

З іншого боку, популярні відеоігри в жанрі уся, які були створені за оригінальними сценаріями або на основі літературних романів, розробляють як франшизи та переносять на кіно- чи телеекран. Наприклад, рольова онлайн-гра для багатьох користувачів «*Легенда про меч і фею*» («The Legend of Sword and Fairy», інша назва «Китайський паладин», перший вихід у 1995 р.) не просто розширилася до франшизи з восьми відеоігор, а й була адаптована як телесеріали «Китайський паладин» (2005), «Китайський паладин 3» (2009), «Китайський паладин 5» (2016). Також випущено комедійний веб-серіал «Xianjian Inn» (2015) та серіал-сянься «Безсмертний шторм меча» («Immortal Sword Storm») (2022) [111].

Таким чином, симбіотичний зв'язок між створенням кіно та відеоігор обумовлено загальною мета виробників великих франшиз – занурити цільову

аудиторію у специфічну субкультуру, вибудовану на базі новоствореного художнього світу.

Є й не лише сюжетно-тематичний вплив відеоігор у жанрі уся на мистецтво кіно. Багато технологій сучасного кіно- та телевиробництва розвиваються завдяки відеоіграм. Наприклад, часто використовується інструмент так званої превізуалізації, що означає моделювання майбутніх сцен (особливо зі складною бойовою хореографією) методами комп'ютерного моушен-дизайну. За допомогою технологій візуалізації можна відтворити в віртуальних декораціях робочу версію епізоду. Таким чином, актор зможе побачити всі дії, які йому необхідно буде виконати, осмислити їх та потренуватися, готуючись до зйомок. До того ж, подібне моделювання дозволяє краще розрахувати та передбачити можливі недоліки, вносити корективи до того, як це буде з'ясовано на знімальному майданчику із втратою часу та коштів [22].

З іншого боку, деякі фантастичні ідеї, які гейм-дизайнери вигадують для приваблення гравців, згодом знаходять своє втілення на кіноекрані. Наприклад, знаменита бійка на драбинах зі стрічці режисера Цуя Харка «Одного разу в Китаї» (1991), де легендарний герой Хуан Фейхун у виконанні Джета Лі б'ється з негідником, була вигадана під впливом популярних тоді платформених відеоігор: маленький чоловічок бігав по драбинах з рівня на рівень, долаючи численних супротивників.

Важливий вплив здійснює гейм-дизайн на драматургію та нарративний характер жанру уся. Сучасні фільми в жанрі уся відчують вплив притаманної відеоіграм структури, яка передбачає проходження героя різними рівнями складності. Протагоніст отримує різні все більш складні завдання, які, зрештою, доводять його до кульмінації – фінальної битви з антагоністом. Ще одним схожим драматургічним прийомом, який поєднує ігри та кіноісторії про майстрів бойових мистецтв, закладена в сценарії здатність героя до відродження чи відновлення: протагоніст, перебуваючи на межі смерті, отримує «друге життя» і поновлює шлях боротьби. Цікавим і

поширеним драматургічним ходом є повернення до так званої «точки біфуркації», де вирішується проблема вибору: головний герой, як гравець комп'ютерної гри, повертається до попереднього етапу та отримує шанс пройти наступний відрізок з урахуванням припущених помилок та отриманого досвіду. Таким чином, протагоніст має шанс змінити минуле чи загальну ситуацію, «врятувати» світ чи «підкорити» власну долю.

Також за рахунок зрощення естетики фільмів уся та ігор-файтингів спостерігається посилення ролі візуального сторітеллінгу. Йдеться про те, що історія все більше подається через деталі середовища, в якому перебувають головні герої. Специфічна наративна техніка дозволяє глядачу розуміти сюжет не з ситуацій та діалогів, а з розташування предметів, документів, артефактів тощо. Наративними можуть бути кольори, форми, плани тощо. Показовим є те, що сучасні високобюджетні фільми уся містять все більше елементів комп'ютерного дизайну та візуалізації мікро- та макропроцесів світу цзяньху. Достатньо згадати франшизу «Детектив Ді» режисера Цуя Харка, де кожен удар чи голковколювання супроводжується демонстрацією їх фізіологічного впливу на організм: пошкодження судин, серця, легенів, затор перетікання енергії чи тощо.

Вдосконалення та спрощення для користувачів ігрового програмного забезпечення дозволяє молодим режисерам так званого «сьомого покоління» китайського кіно, серед яких чимало аматорів, самостійно робити невеликі фільми-відеороліки на базі тої чи іншої гри. Йдеться про так звані «машиніми» (machinima, від англ. machine – машина й animation – анімація). Вони створюються на базі ігрового рушія відеоігор з використанням тривимірної чи двовимірної графіки. Багато з подібних машинім мають спільні ознаки з повноцінними фільмами уся: певна сюжетна схожість, типові персонажі, локації, постановки бойових сцен і т. ін.

Варто зазначити, що мотиви жанру уся надзвичайно потужно вплинули на західну ігрову індустрію, про що свідчить велика кількість проєктів та широко розвинена бізнес-інфраструктура. Наприклад, на створенні ігрових

світів в естетиці уся зосереджена діяльність американської компанії «Kung Fu Factory». Раніше компанія була відома як Just Games Interactive, яка розробила такі популярні проекти як «Mortal Kombat: Unchained», «Mortal Kombat: Armageddon», «UFC Undisputed 2009» тощо [72].

Важливим аспектом взаємодії кіножанру уся з іншими видами та форматами маскультури є його зв'язки з коміксами. *Маньхуа*, китайський різновид коміксів, на думку Дж. Томпсона, походить від традиційних для китайської літератури ілюстрованих оповідань [114, с. 499]. У таких регіонах, як Гонконг і Тайвань, що тривалий час були позбавлені комуністичних обмежень, склалися свої традиції маньхуа. Серед численних типів коміксів є й еквівалент жанру уся – серії історій про майстрів бойових мистецтв, які читачі бачать у щотижневих виданнях, подібно японській манзі. Переважною тематикою гонконзьких маньхуа, як і в фільмах кунг-фу, є війни, бійки, розбірки між школами бойових мистецтв і родовими кланами, мафіозні інтриги тощо. Першою гонконзькою маньхуа вважається історія під назвою «*Маленький хуліган*» (інша назва «*Брама Тигра і Дракона*»), створена Вон Юклоном у 1970 р. Відомими творцями маньхуа про бойові мистецтва є також Ван Цзе та Чень Моу [119].

Від маньхуа до кіномистецтва переходить багато персонажів, сюжетів, ідей. Наприклад, популярний гонконзький серіал «*Молоді та небезпечні*» про пригоди молодих членів тріади (гонконзької мафії) заснований на популярному циклі коміксів, відомому під назвою «Тедді Бой». Шоуранером, оператором і режисером його перших п'яти частин, а також деяких сиквелів і пріквелів став Ендрю Лау. Франшиза, попри критику та неоднозначне ставлення з погляду популяризації кримінального світу, була надзвичайно популярною у Гонконзі, мала багато сиквелів та спін-офів.

Зрештою, поєднання естетики уся і маньхуа репрезентовано в такому синкретичному жанрі як кінокомікс. Яскравим прикладом є комедійний телесеріал «*Штучне кунг-фу*» (англ. «*Kung Faux*»), ідея якого належить шоуранеру Міку Нойманну. Цей режисер, який є одночасно художником-

концептуалістом, творцем медіарту, змішує змішує класичні фільми про бойові мистецтва 1970-х рр. з усіма надбаннями поп-культури XXI ст. У результаті в шоу «Штучне кунг-фу» старі фільми скорочено до стандартної телевізійної півгодинної тривалості, персонажів кумедно переозвучено, наприклад, у стилі хіп-хопу, додано сучасні хітові саундтреки, графіку в стилі коміксів, типові візуальні прийоми відеоігор тощо.

Епічний фільм «Битва воїнів» (або «Битва умів», 2006) режисера Чі Люн «Джейкоба» Чунга базується на популярній японській манзі, яка описує події китайської давнини.

Загалом будь-який успішний проект, який набуває прихильності масової аудиторії як маньхуа чи манга, починає розгортатися як франшиза, що містить широкий перелік медіапродукції: літературні твори, аудіодрами, телепередачі, анімаційні та ігрові серіали, комп'ютерні ігри, комікси. Прикладом є серіал «Нескорений: Повелитель Ченьцін», який був створений за мотивами інтернет-роману «Магістр дьявольського культа» китайської письменниці Мосян Тунсю. Дія відбувається у фентезійному світі з магією, дуже схожою на середньовічний Китай. Головний герой Вей Усянь прагне досягти сянь (безсмертя), але після певних обставин виходить «демонічний шлях». Після такої трагічної помилки він гине, але повертається до життя в тілі простого сільського хлопця, який хоче помститися родичам за приниження та знущання. Сценарій, як і оригінальний роман, містить детективну лінію, де головні герої розслідують таємниче вбивство, принагідно з'ясовуючи обставини минулих подій. Водночас тут багато типових для жанра уся зіткнень, видовищна хореографія боїв. Серіал був створений після того, як історія про Вей Усіня набула шаленого успіху в якості радіопостановки, коміксів маньхуа, анімаційного серіалу. Успіх дорами спонукав виробників випустити два окремих фільми-спін-оффи: «Жива душа» (2019) та «Душа в сум'ятті» (2020) про другорядних персонажів франшизи.

Зокрема, кіно, створене у так званій віртуальній реальності, за допомогою комп'ютерного програмування та спеціальних гаджетів, які симулюють зорові, звукові та інші відчуття, надають глядачу ілюзію реальності. VR-технологія є більш об'ємною та імерсивною, ніж плаский екран, дозволяє створювати умовні світи, в тому числі й на тему бойових мистецтв. Наприклад, розробники франшизи «Зоряні війни» у 2019 р. створили проект *«Вейдер безсмертний: Зоряні війни VR-серії»* («Vader Immortal: A Star Wars VR Series»). Він являє собою серію з трьох гібридів кіно та гри, відтворених у віртуальній реальності, що дозволяє користувачу здобути незрівнянний досвід боротьби зі епічним антигероєм Дартом Вейдером. Кожен може відчувати меч джедая у своїх руках та пережити унікальні хвилини бою. Аналогічно, франшиза «Голодні ігри» отримала продовження у вигляді короткометражних фільмів у віртуальній реальності 20-хвилинний фільм VR360 режисера Роберта Родрігеса *«Межа»* («The Limit») переносить користувача в небезпечний світ безперервного файтингу. Він перетворюється на агента-ізгоя, який за допомогою супервбивці М-13 (роль Мішель Родрігес) дає відсіч негідникам.

Китайський VR-фільм *«Вбивство суперзірки»* отримав нагороду на спеціальній секції 77-го Венеціанського міжнародного кінофестивалю, ставши першою роботою віртуальної реальності з КНР, яка отримала нагороду на міжнародному кінофестивалі класу А. Знятий китайським стрімінговим гігантом iQIYI, *«Вбивство суперзірки»* – це напружена детективна історія, яка розповідає про долі різних персонажів, ув'язнених у розкішній віллі, де сталося раптове вбивство. Даючи глядачам свободу перемикається між сценами в будь-який час, фільм запрошує користувачів дослідити сюжетну лінію фільму та логіку оповіді. Користувачі також можуть знаходити підказки та виконувати завдання під час перегляду, щоб здобути унікальний, захоплюючий досвід [44].

Відповідно, тематика впливу цифрових технологій на культуру XXI ст. теж стає актуальною для сучасних бойовиків. Наприклад, стрічка *«Боець*

віртуальної реальності» (2021) оповідає про колишнього тілоохоронця Луня Вея, який через несприятливі для себе родинні обставини отримав роботу тестувальника нових розробок у галузі віртуальної реальності. Фільм являє собою жорсткий бойовик з філософським підтекстом, головним месиджом якого є важливість збереження людяності в епоху все більшої діджиталізації.

Загалом можна окреслити позитивні перспективи для подальшого розвитку жанру фільмів про майстрів бойових мистецтв. Кінематографічний ринок у КНР безперервно розширюється за рахунок урядової підтримки, а також зусиллями недержавних компаній, що займаються інвестиційною діяльністю у галузі кіно. Оскільки китайська кіноіндустрія дуже динамічна, вона зацікавлена в експлуатації усіх рентабельних жанрів. Існування в умовах ринкової економіки робить систему китайського кіновиробництва дуже конкурентоспроможною, такою, що фактично витіснила зарубіжну продукцію з національного прокату. Підтримка національної системи кіновиробництва дає свої плоди, й на сьогоднішній день КНР є абсолютним лідером внутрішнього кіноринку, чимале місце в якому посідає жанр уся та близькі до нього жанри фентезійного сянься, кримінального детективу та т. п.

Водночас важливим фактором розвитку кінематографу КНР є наявність цензури, тобто встановлених обмежень і правил [42]. Наприклад, до започаткованої Сі Цзіньпіном кампанії по боротьбі з корупцією, у материковому Китаї було неможливо знімати кіно про корупцію та організовану злочинність: всі події можна було лише перенести в добу буржуазної республіки 1912–1949 рр. Лише на початку 2010-х рр. з'явилися перші кримінальні фільми на актуальну для сучасної КНР тематики, в тому числі з бійками та сутичками.

З огляду на мінливу ситуацію, костюмовані історичні бойовики та фільми фентезійного уся останні півстоліття для кінематографістів материкового Китаю є безпечним полем для втілення своїх ідей. Оскільки уся вважається специфічним національним жанром, уряд КНР наголошує на важливості його розвитку як частини унікальної культурної спадщини китайської цивілізації.

Свою роль грає політика інтеграції Гонконгу з материковим Китаєм, яка розпочалася наприкінці 1990-х рр. За два десятиліття вона дала свої плоди, в тому числі, в галузі виробництва фільмів уся. Фактично всі сучасні китайські фільми уся кіновиробників КНР зроблені у тісній співпраці з гонконзькими фахівцями. Так само, запропонований ще Ден Сяопіном принцип «Одна країна, дві системи» [88], який передбачає поглинання Тайваню материковим Китаєм на умовах відносної автономії, стимулював взаємозв'язки китайських і тайваньських діячів культури. Це теж певним чином позначилося на запозиченні традицій виробництва фільмів про майстрів бойових мистецтв тайваньської кінематографії кінофахівцями КНР.

Китай у XXI ст. постає як один з потужних двигунів глобалізації у галузі кіновиробництва. Політика «м'якої сили» (культурна дипломатія, яка активно застосовується урядом КНР) сприяє виходу сучасного китайського кіно на світовий рівень [15]. Воно все більше позбавляється суто регіональної актуальності, перестає бути екзотичним, стає цікавим для зарубіжного глядача. З іншого боку, китайський кінематограф зберігає сутність глибинних ментальних установок, сформованих тисячоліттями історії цивілізації Піднебесної, тож така унікальні особливості китайської культури, як засноване на філософії даосизму та чань-буддизму мистецтво кунг-фу, залишається візитною карткою національної кінематографії. Таким чином, з огляду на загальні тенденції розвитку світової і китайської кінематографії, жанр уся є надзвичайно перспективним, можна прогнозувати його подальший розвиток і врізноманітнення.

Висновки до III розділу

Підсумовуючи, можна зазначити, що інтеграція та поширення жанру уся відбувається за кількома сценаріями, насамперед: вихід на міжнародний

кіноринок китайських фільмів про бойові мистецтва через змішування східної та західної тематики; зйомки китайськими кіностудіями ремейків найбільш касових і популярних фільмів; повномасштабні копродукційні проекти; робота окремих китайських режисерів в американських та європейських кінокомпаніях; залучення зірок китайського кіно до участі у зйомках зарубіжних блокбастерів; зйомки транснаціонального китайського кіно, орієнтованого на глядачів численних китайських діаспор; створення спільних фільмів китайських та іноземних кіностудій, а також просування китайських картин уся на міжнародних кінофестивалях.

Кінорежисери Китаю, активно співпрацюючи з багатьма іноземними студіями та отримуючи світове визнання на кінофестивалях, не тільки були шляхом проникнення західного впливу до Китаю, а й самі сприяли поширенню своїх національних особливостей за кордоном. Треба зазначити, що всі перераховані явища є факторами двостороннього впливу західного та китайського кінематографів. Жанр уся, добре відомий китайському глядачу, потребує додаткових коментарів для західного глядача. Саме тому поширення на Захід китайського кінодискурсу, сприяє діалогічності його сприйняття. Незважаючи на своє глобальне значення, китайське кіно залишається національно наповненим, субкультурним, відображає регіональний азіатський світогляд. Навіть орієнтовані на західний ринок стрічки несуть більше сенсів китайському глядачеві, які бачать посилення до прецедентного тексту, прочитують натяки та коннотації до традиційних сюжетів і образів.

Спостерігається тенденція технологічної диверсифікації жанру. Жанр уся поширюється й на нові технологічні формати, зокрема, 3-D, 4-D, 5- D, системи D-BOX, інтерактивне кіно, віртуальну реальність, сферичне відео 360 тощо.

Дуже потужно уся вплинув на візуальну естетику, драматургію та бойову хореографію відеоігор жанру «файтинг». Паралельно з розвитком гейм-індустрії збільшився вплив і костюмованих історичних фільмів про майстрів

бойових мистецтв, і бойовиків кунг-фу на сюжетику та манеру розгортання відеоігор. Серед найбільш поширених прийомів є застосування так званих «кат-сцен», що являють собою цитати з відомих бойовиків або спеціально знятих під час розробки гри епізодів. Кат-сцени допомагають просувати сюжет гри, а також створюють умови для кращої ідентифікації користувача з акторами-фаворитами жанру (наприклад, Брюсом Лі чи Джекі Чаном). У результаті гравці отримують їх здібності, пластику, улюблені прийоми, зброю, специфічні вислови тощо. В свою чергу, майстрів бойових мистецтв запрошують для створення відеоігор за допомогою технології захоплення рухів (моушен-дизайн).

Оскільки гейм-індустрія реагує на кожен успішний проект, то вона перетворюється на один з інструментів реклами та дистрибуції фільмів. Ефективність рекламних кампаній, які залучали геймінг, спонукала виробників франшиз закладати у виробничу лінійку супутні відеоігри ще на етапі розробки нових проектів та препродакшену (довиробничої підготовки). З іншого боку, популярні відеоігри в жанрі уся, які були створені за оригінальними сценаріями або на основі літературних романів, також розробляють як франшизи та переносять на кіно- чи телеекран.

ВИСНОВКИ

Отже, у представленій дисертаційній роботі здійснено комплексне мистецтвознавче дослідження естетичних особливостей китайських фільмів у жанрі уся, що передбачало також висвітлення їх релігійно-філософського та світоглядного підґрунтя, проблеми жанрової диференціації, специфіки драматургії, впливу на світовий кінематограф, новацій і перспектив жанру тощо.

Завдяки реалізації поставленої мети були досягнуті такі наукові результати:

1. Через аналіз історичних, соціокультурних, політико-ідеологічних та інших обставин, що вплинули на формування та еволюцію жанру уся, виокремлено наступні етапи його розвитку: 1) *період становлення (1905-1931 рр.)*, коли в результаті експериментів з фільмування бойових сцен з пекінської опери виникають спершу німі, а згодом звукові стрічки уся, розвивається індустрія, з'являються перші кінозірки, майстри бойових мистецтв, вдосконалюються відповідні трюки екшен-хореографії та технології зйомки; 2) *нестабільні часи (1932-1949 рр.)*, коли жанр занепадає за сукупності причин – заборону урядом Гоміньдану, руйнуванням кіностудій японськими загарбниками, виходом на перший план актуальної соціально-політичної тематики в кіно тощо; 3) *розквіт гонконзького та тайванського уся (1950-1970 рр.)*, коли вільна економіка Гонконгу та Тайваню стимулює конкуренцію у кіновиробництві та вибуховий інтерес до жанру уся, що згодом отримує жанрове розгалуження та породжує феномен бойовику кунг-фу; водночас утвореній в 1949 р. КНР домінує ідеологічна кінопродукція, що унеможлиблює жанр бойових мистецтв; 4) *період трансформацій (1980-ті рр.)*, коли Гонконг переживає період дестабілізації, економічних і соціальних змін, викликаних перспективою інтеграції з материковим Китаєм, тож попит на фільми про бойові мистецтва значно

знижується; водночас у КНР з початку періоду реформ (кінець 1970-х рр.) потужно розвивається творчість режисерів п'ятого покоління, відбувається падіння залізної завіси та відкривається доступ до фільмів про майстрів бойових мистецтв; 5) *період оновлення і розвитку (після 1990 р.)*, коли починається плідна співпраця кіновиробників КНР з тайванськими та гонконзькими колегами, жанр уся стає популярним на материковому Китаї, до нього звертаються великі кіностудії та вшановані майстри ігрового кіно Чжан Їмоу, Чень Кайге та ін.

Зроблено загальний висновок, що перший і другий «золотий вік» уся припадає на періоди великих соціально-історичних потрясінь (роки до та після Другої світової війни), коли публіка ставилася до перегляду лицарсько-романтичних стрічок про борців за справедливість як до способу ескапістської втечі від жорстокої реальності. Натомість з 1990-х рр. розвиток жанру виходить на новий виток, оскільки фільми про бойові мистецтва перетворюються на частину художньої стратегії, спрямованої на ствердження національного духу та китайської культури, поєднання багатовікових традицій з трансформаціями сучасного світу.

2. З'ясовано, що в основі історій про майстрів бойових мистецтв лежать глибинні ментальні структури китайського народу, широкий комплекс етичних, естетичних, натурфілософських та інших уявлень. Ідейно-тематичний аналіз фільмів уся переконливо доводить, що вони містять такий повчальний зміст і особливе розуміння світобуття, що перегукується із загальними принципами китайського традиційного мистецтва (зокрема, театру, живопису та літератури). Відображаючи головні характеристики китайської цивілізації, жанр уся виростає, насамперед, з фундаментальних для всієї Піднебесної імперії релігійно-світоглядних систем: конфуціанства, даосизму та чань-буддизму.

Конфуціанство вплинуло на наявне в драматургії уся поняття кодексу честі майстра бойових мистецтв, на закони спільноти улінь, що відштовхуються від п'яти сформульованих Конфуцієм чеснот шляхетної

людини – людяність (жень), справедливість (ї), делікатність і ввічливість (лі), мудрість (чжи), синовня шанобливість («сяо»). Конфуціанська концепція єдності родини та країни пронизує етику фільмів уся, обумовлює вчинки персонажів, висуває на перший план систему сімейних цінностей. На цій базі відбувається відстоювання самобутності китайської цивілізації, підтримка ідеї могутньої країни, єдності китайського народу, критика колонізаторської політики іноземних держав.

Чань-буддизм, китайська національна адаптація віровчення індійського мудреця Будди Шак'ямуні, привнесла до сюжетів фільмів про бойові мистецтва правила існування у чань-буддистській монастирській громаді – сувора дисципліна, щоденні медитації, важкі вправи, парадоксальні завдання тощо. Окрема субкультура склалася навколо популяризованого в кіномистецтві чань-буддистського монастиря Шаолінь, який прославився як центр бойових мистецтв з унікальною методикою підготовки бійців. Ож від чань-буддизму походить поняття кунг-фу (вправність) як техніка самооборони без спеціальної холодної чи вогнепальної зброї, вміння битися за допомогою підручних засобів. Також чань-буддизму притаманне уявлення, що можна досягти просвітлення, не лише в усамітненні, а перебуваючи в соціальному світі, що робить легітимним шлях воїна-ченця в миру як захисника знедолених і пригнічених.

Від даосизму до жанру уся перейшло дуже багато сюжетних елементів і характеристик героїв. Зокрема, майстри бойових мистецтв наближаються у деяких своїх якостях до досконаломудрих даосів: вони намагаються не суперечити природному перебігу Дао, бути по-дитячому щирими, тримати розум у чистоті, приборкувати емоції, бажання і пристрасті. Від віри в те, що даоські мудреці мають можливість миттєво пересуватися у просторі (телекінез) та літати повітрям (левітація) походить багато прийомів у постановках бойової хореографії, зокрема, про так звана легкість цингун. Багато персонажів фентезійних стрічок уся походять з даоської міфології (святі відлюдники, чарівні тварини, антропоморфізовані стихії тощо).

Космогонія і духовно-тілесна практика даосизму безпосередньо вплинула на китайську народну медицину, що відображена в фільмах уся. Тут наявне даоське розуміння природи, законів функціонування людського тіла, особливостей фізіології, структури енергетичне каналів із циркуляцією ци тощо. Так само даоського походження є філософська інтерпретація взаємодії жіночого та чоловічого начал інь і ян, універсальних першоелементів у-сін (вода, дерево, вогонь, земля, метал), які керують природними процесами та організмом людини.

Загалом можна стверджувати, що фільми про бойові мистецтва, відображаючи традиційні цінності та чесноти, сформовані в етично-релігійних доктринах конфуціанства, буддизму та даосизму, з одного боку, є способом їх збереження, з іншого – каналом мас-медійної трансляції до сучасного мультикультурного глобалізованого світу

3. Доведено, що варіативний відхід від традицій костюмованих фільмів уся на історичну та фентезійну тематику призводить до певного розмивання кордонів жанру та формування системи піджанрів. Завдяки аналізу сюжетики, ідеології, естетики, технології створення різноманітних фільмів про бойові мистецтва виявлено, що на сучасному етапі розвитку жанр уся є глибоко синкретичним. Він рідко представлений у чистому вигляді, а найбільш видатні стрічки поєднують різноманітні комбінації піджанрів уся: фентезі, історичних та псевдоісторичних драм, горрорів, бойовиків кунг-фу на сучасну соціальну тематику, комедії, мелодрами, еротики. Широкий діапазон прикладів демонструє і велику кількість комерційно ефективних кіноштампів, і індивідуальний авторський підхід артхаусних стрічок про бойові мистецтва. Тут сполучається багато автентичних компонентів східної культури, які постають як складні коди кінодискурсу: музика, бойові мистецтва, костюми, історія, каліграфія, філософія, символіка кольорів і форм, фольклор, релігія. Водночас прочитуються апеляції до західного культурного поля, від опосередкованої розробки західних тем і сюжетів до прямого цитування.

4. Наголошено, що попри певне розмивання кордонів жанру уся та формування системи піджанрів, деякі складові фільмів про бойові мистецтва залишаються стрижневими: вони переживають певну адаптацію під смаки публіки, актуальні соціальні запити, розвиток технологій мас-медіа, проте неодмінно містять сутнісні, базові елементи, сформовані ще за часів німих фільмів уся. Виявлено та проаналізовано кілька характерних, стрижневих ознак жанру: наявність героїв – майстрів бойових мистецтв, борців за справедливість; певний морально-ідеологічний кодекс поведінки, базований на філософії конфуціанства, чань-буддизму та даосизму; умовності ігрового світу цзяньху, який постає як культуротворчий простір, сповнений не лише особливих фізичних прикмет, а й специфічної організації соціальних і природних елементів; система образів та закони драматургії, за якими розвивається кінооповідь: шлях учнівства головного героя, стосунки з побратимами та майстром-наставником, боротьба з антагоністами, нетрадиційна для норм патріархального китайського суспільства розробка жіночих образів як месниць і войовниць; візуальна стилістика – символізм одягу, зачісок, прихований сенс колористичної палітри стрічок, ієрогліфіки тощо; мистецтво екшен-хореографії, яка здебільшого не потребує реалістичного обґрунтування, суперечить законам фізики (долання сили тяжіння), порушує правила справжнього бою, впливає на сюжети стрічок (міфологема винайдення особливого стилю – отруйної комахи, тварини-хижака, природної стихії чи людського стану – школа вогню та вітру, п'яний стиль тощо).

5. Доведено, що культурний синтез, який характеризує кіномистецтво кінця ХХ – початку ХХІ ст.ст., безумовно, позначився й на фільмах про бойові мистецтва: вони вийшли за межі національного китайського кінематографу та взагалі азіатського регіону, ставши надбанням західної кіноіндустрії. З'ясовано, що інтеграція та поширення жанру уся відбувається за кількома сценаріями, насамперед: вихід на міжнародний кіноринок китайських фільмів про бойові мистецтва через змішування східної та

західної тематики; зйомки китайськими кіностудіями ремейків найбільш касових і популярних фільмів; повномасштабні копродукційні проекти; робота окремих китайських режисерів в американських та європейських кінокомпаніях; залучення зірок китайського кіно до участі у зйомках зарубіжних блокбастерів; зйомки транснаціонального китайського кіно, орієнтованого на глядачів численних китайських діаспор; створення спільних фільмів китайських та іноземних кіностудій, а також просування китайських картин уся на міжнародних кінофестивалях.

Доведено, що китайські кінорежисери, активно співпрацюючи з багатьма іноземними студіями та отримуючи світове визнання на кінофестивалях, не тільки були шляхом проникнення західного впливу до КНР, Гонконгу та Тайваню, а й самі сприяли поширенню своїх національних особливостей за кордоном. Треба зазначити, що всі перераховані явища є факторами двостороннього впливу західного та китайського кінематографів. Жанр уся, добре відомий китайському глядачу, потребує додаткових коментарів для західного глядача. Саме тому поширення на Захід китайського кінодискурсу, сприяє діалогічності його сприйняття. Незважаючи на своє глобальне значення, китайське кіно залишається національно наповненим, субкультурним, відображає регіональний азіатський світогляд. Навіть орієнтовані на західний ринок стрічки несуть більше сенсів китайському глядачеві, які бачать посилення до прецедентного тексту, прочитують натяки та коннотації до традиційних сюжетів і образів.

6. Доведено, що фільми уся вплинули на візуальну естетику, драматургію та бойову хореографію відеоігор жанру «файтинг». Паралельно з розвитком гейм-індустрії збільшився вплив і костюмованих історичних фільмів про майстрів бойових мистецтв, і бойовиків кунг-фу на сюжеттику та манеру розгортання відеоігор. З'ясовано, що, оскільки гейм-індустрія реагує на кожен успішний проект, то вона перетворюється на один з інструментів реклами та дистрибуції фільмів. Ефективність рекламних кампаній, які залучали геймінг, спонукала виробників франшиз закладати у виробничу

лінійку супутні відеоігри ще на етапі розробки нових проектів та препродакшену (довиробничої підготовки). З іншого боку, популярні відеоігри в жанрі уся, які були створені за оригінальними сценаріями або на основі літературних романів, також розробляють як франшизи та переносять на кіно- чи телеекран. На прикладі використання технології VR-360 доведено, що жанр уся успішно адаптується під новітні технологічні формати.

Зроблено загальний висновок, що різноманітність естетичних компонентів роблять кінотексти уся полікодовими повідомленнями, що неодмінно привертають увагу критиків і глядачів та вимагають більш ретельного наукового дослідження. Перспективним видається подальше дослідження жанру уся як трансмедійного феномену, шляхи врізноманітнення та поширення на різноманітні аспекти культурного простору, що реалізуються, відштовхуючись від літературного чи екранного першоджерела.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Література українською мовою

1. Альфорова З. Екранна форма новітньої доби в контексті мультимедійності. *Культура України*. Харків: Вид-во ХДАК, 2014. Вип. 47. С. 156-162.
2. Ангелова А. О. Сакралізація образу старості в конфуціанській традиції. Науковий вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди. Серія: Філософські науки. 2010. Вип. 33. С. 11-19
3. Безклубенко С. Д. Відеологія : основи теорії екранних мистецтв. Київ : Альтерпрес, 2004. 327 с.
4. Бесєдіна Н. В. КНР на сучасному етапі розвитку: особливості «конфуціанізації» суспільства. *Історична пам'ять*. 2010. №1. С. 132–138.
5. Дзюба Р. М. Плейсбрендинг у формуванні міжнародного іміджу країни засобами кінематографії: дис... канд. політ. наук: 23.00.04. ДНУ, 2014. 220 с.
6. Дмитренко Н. Китай у Карпатах, або Як в Україні знімали блокбастер «Будинок літаючих кинджалів» [Електронний ресурс]. URL: <http://www.umoloda.kiev.ua/regions/0/164/0/13642/>
7. Китай очима Азії : колект. моногр. / С. В. Капранов та ін. ; НАН України, Інститут сходознавства ім. А. Ю. Кримського, Укр. асоц. китаєзнавців. Київ, 2017. 316 с.
8. Кіктенко В. О. Ідеологія Комуністичної Партії Китаю: від революції до реформ. *Україна–Китай*. 2017. №4(10). URL: <https://sinologist.com.ua/kiktenko-v-o-ideologiya-komunistychnoyi-partiyi-kytayu-vid-revolyuitsiyi-reform/>

9. Коваль О. Китайський кінематограф у глобалізованому світі. *Україна–Китай*. №15(1) 2019. URL: <https://sinologist.com.ua/koval-o-o-kytajskyj-kinematograf-u-globalizovanomu-sviti/> (дата звернення: 20.05.2023).
10. Коваль О. Навздогін за мрією: нова ідеологія відродження та процвітання Китаю. *Україна – Китай. Спеціальний випуск*. №1 (6) 2014. 10-14.
11. Конфуцій. Вислови. Харків: Фоліо, 2023. 192 с.
12. Кудирко Л. Стратегії «м'якої сили» в умовах глобальної конкуренції. *Зовнішня торгівля: економіка, фінанси, право*. 2020. № 6. С. 47–66. [https://doi.org/10.31617/zt.knute.2020\(113\)04](https://doi.org/10.31617/zt.knute.2020(113)04)
13. Кунгфу. *Великий тлумачний словник (ВТС) сучасної української мови*. URL: <http://slovopedia.org.ua/93/53402/896639.html>
14. Лао-Цзи. “Книга про дао і де” (“Даодецзін”). Переклад з китайської: Ж.Лінбов та Ян Хін-шун за редакцією Я.В. Шекери // Хрестоматія китайської літератури (від найдавніших часів до III ст. н.е.). Упорядник: Н.В.Коломієць. Київ: ВПЦ “Київський університет”, 2008. 256 с.
15. Мацькович О. М'яка сила як інструмент зовнішньої політики Китаю. *Аналітичний центр ADASTRA*. 19 Jan 2021. URL: <https://adastra.org.ua/blog/myaka-sila-yak-instrument-zovnishnoyi-politiki-kitayu>
16. Миславський В. Н. Кінословник. Терміни, визначення, жаргонізми. Харків, 2007. 328 с.
17. Мусієнко О. Слов'янське фентезі. Феномен Спаковського. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2021. № 27–28. С. 89–103. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.27-28.2021.238803>
18. Мусієнко О. Фентезі як неоміф у кінематографі. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення*

- імені І. К. Карпенка-Карого.* 2019. № 25. С. 90–100.
<https://doi.org/10.34026/1997-4264.25.2019.188326>
19. Мусієнко В. 7 факторів, котрі вплинули на становлення китайського кінематографа. *Magazeta*: інтернет-видання про Китай і китайську мову. 01.03.2021. URL: <https://magazeta.com/chinese-cinema> (дата звернення: 20.05.2023).
 20. Никитюк О. Інновативність vs креативність у Китаї. *УКРАЇНА–КИТАЙ. Спеціальний випуск.* 2014. №1 (6). С. 19-22.
 21. Пересецький Р. Від сінефілії до метакіно: з історії самокінорефлексій. *El Topos: Як можлива філософія кіно?!* Редкол.: Д.Петренко, Л.Стародубцева. Х.: El Topos Cinema Club Foundation, 2009. 229 с.
 22. Редакція *Blog Imena.UA*. Технології наступають: які перспективи кінематографу нас очікують? 07.02.2019. URL: <https://www.imena.ua/blog/cinema-perspective/>
 23. Резаненко В. Понятійно-категоріальний апарат релігійно-філософських вчень Китаю: до проблеми адекватного розуміння. *Китайська цивілізація: традиції та сучасність: Зб. ст. К., 2009.* С. 109–113.
 24. Релігієзнавство: Навчальний посібник. 2-ге вид. / За ред. Мозгового Л. І., Бучми О. В. К.: Центр учбової літератури, 2008. 264 с. Рубель В. А. *Історія середньовічного Сходу: Курс лекцій: Навч. посібник.* К. : Либідь, 1997. 462 с.
 25. *Український енциклопедичний кінословник / уклад. С. Д. Безклубенко, О. Г. Рутковський ; Київ. нац.ун-т культури і мистец., Ін-т мистецтвознав., фольклористики та етнології ім. М. Рильського НАН України.* Вінниця : КНУКІМ, 2006. Т. 1 : Основні терміни та поняття. 2006. 500 с.
 26. Усик А. *Вчення Конфуція та конфуціанство в контексті китайської філософської традиції (етико-соціальний аспект).* дис... канд. філол. наук: 09.00.05. Ін-т філософії ім. Г. С. Сковороди НАН України. К., 1999. 168 с.

27. Хавроненко В. Конфуціанство. *Енциклопедія Сучасної України : енциклопедія [електронна версія]* / ред.: І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк та ін.; НАН України, НТШ. Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2014. Т. 14. URL: <https://esu.com.ua/article-3241>

Література англійською та китайською мовами

28. Age of wushu: official site. URL: <http://www.ageofwushu.com/>
29. Anderson A. Violent Dances in Martial Arts Films. *Jump Cut. A Review Of Contemporary Media*. №44 (Fall 2001). URL: <https://www.ejumpcut.org/archive/jc44.2001/aarona/aaron1.html>
30. Aranburu A. M. The Film Industry in China: Past and Present. *Journal of Evolutionary Studies in Business*. 2017. Volume 2, Number 1, 1–28, January-June 2017. doi: 10.1344/jesb2017.1.j021
31. Ascarate R. About Chinese Cinema. *Film Quarterly*. Vol. 62, No. 2. Winter 2008. pp. 72–76.
32. Asia-Pacific Film Festival: official site. URL: <https://apff.info/>
33. Bao Weihong. *Fiery Cinema: The Emergence of an Affective Medium in China, 1915–1945*. University of Minnesota Press, 2015. 488 p.
34. Beijing International Film Festival: official site. URL: <https://www.bjiff.com/>
35. Berry C., Farquhar M. *China on Screen. Cinema And Nation*. Hong Kong University Press, 2006. 313 p.
36. Bettinson G. *The Sensuous Cinema of Wong Kar-wai: Film Poetics and the Aesthetic of Disturbance*. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2014. 176 p.
37. Bordwell D. Another Shaw Production. *Anamorphic Adventures in Hong Kong*. October 2009. URL: <http://www.davidbordwell.net/essays/shaw.php>

38. Bordwell D. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. Second edition. Irvington Way Institute Press. Madison, Wisconsin, 2011. 291 p.
39. Bowman P. *The Invention of Martial Arts: Popular Culture Between Asia and America*. Oxford University Press, 2021. 276 p.
40. Bucheon International Fantastic Film Festival (BIFAN):official site. URL:<http://www.bifan.kr/>
41. Chan J., Yang J. *I am Jackie Chan: My Life in Action*. Pan, 1999. 360 p.
42. Charlton J., Morrow C., Ho C. China's film industry. URL: <https://www.charltonslaw.com/hong-kong-law/china-film-industry/>
43. Cheung E. M., Chu Y. (Eds.) *Between Home and World: A Reader in Hong Kong Cinema*. Hong Kong, China: Oxford University Press, 2004. 508 p.
44. Chinese movie wins Best VR Immersive Story at Venice Film Festival. *Global Times*. 2020.9.14
URL:<https://www.globaltimes.cn/content/1200797.shtm>
45. Chow R. *Primitive Passions: Visuality, Sexuality, Ethnography, and Contemporary Chinese Cinema*. New York: Columbia University Press, 1995. 252 p.
46. Chung St. P. A Chinese movie mogul and the transformation of his movie empire : the Loke Wan Tho family and the Cathay Organisation in Southern China and Southeast Asia (1915–2000). *Asia Europe Journal*. 2009. Vol. 7, №3-4. P. 463–478. doi:10.1007/s10308-009-0233-3
47. Chute D. Double Boy: Jackie Chan Wants You to Love Him. *LA Weekly*. 30 Aug.-5 Sept. 1991. pp. 22-27.
48. Chute D., Lim Ch.-S. *Heroic Grace: The Chinese Martial Arts Film*. L-A: UCLA Film and Television Archive, 2003. 53 p.
49. Ciecko A. T. (Ed.), *Contemporary Asian Cinema: Popular Culture in a Global Frame*. New York and Oxford: Berg Publishers, 2006. 256 p.
50. Clark P. *Chinese Cinema: Culture and Politics Since 1949*, Cambridge University Press, 1987, 243 p.

51. Desser D. Diaspora and National Identity: Exporting “China” through the Hong Kong Cinema. *Postscript*. 2001. №20.2/3. P. 124–136.
52. Dilley W. C. The Cinema of Ang Lee: The Other Side of the Screen. Wallflower Press, 2014. 248 p.
53. Dinnie K., Lio A. Enhancing China’s image in Japan: Developing the nation brand through public diplomacy. *Place Branding and Public Diplomacy*. 2010. Vol.6. pp. 198-206.
54. Dong, Lan. *Mulan's Legend and Legacy in China and the United States*. Springfield: Temple University Press, 2010. 263 p.
55. Eperjesi J. Crouching tiger, hidden dragon: Kung fu diplomacy and the dream of cultural China. *Asian Studies Review*. 2004. №28. P. 25–39. 10.1080/1035782042000194509.
56. Experience stories like never before in Dolby:official site.URL: <https://www.dolby.com/movies-tv/cinema/>
57. Fu P. Going Global: A Cultural History of the Shaw Brothers Studio, 1960-1970. *Border Crossings in Hong Kong Cinema*. Ed. Kar Law. Hong Kong: 24th Hong Kong International Film Festival/Urban Council, 2000. P. 36–42.
58. Funnell, Lisa. *Warrior Women: Gender, Race, and the Transnational Chinese Action Star*. Albany: State University of New York Press, 2014. 294 p.
59. Gallagher, M. (2006). Restaging Heroic Masculinity: Jackie Chan and the Hong Kong Action Film. In: *Action Figures*. Palgrave Macmillan, New York. https://doi.org/10.1057/9781403977236_6
60. Garcia, Roger. Alive and Kicking: The Kung-fu Film is a Legend. *Bright Lights Film Journal*. January 2001. №31.
61. Glossary of Terms in Wuxia, Xianxia & Xuanhuan Novels. URL: <https://immortalmountain.wordpress.com/glossary/wuxia-xianxia-xuanhuan-terms/>

62. Gravestock P. The Real and the Fantastic in the Wuxia Pian. *Metro*. 2006.№ 148. P. 106–111. URL: <https://search.informit.org/doi/10.3316/ielapa.124989378413171>
63. Hennock M. Boost for Hollywood studios as China agrees to ease quota onUS films [Электронныйресурс] 2012. URL: <http://www.theguardian.com/world/2012/feb/20/china-eases-import-quota-hollywood-films>
64. Hill K. S. From Fact to Fiction: The Wuxia Experience and the Wushu Practice. *Honors College Theses*. 352. Georgia Southern University, 2018. 35 p. URL: <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/honors-theses/352>
65. Ho S. From page to screen: a brief history of wuxia fiction. *Heroic grace: Chinese martial arts film*. Los-Angeles, 2003. p. 13–17.
66. Hong Kong International Film Festival (HKIFF) :official site.URL: <https://www.hkiff.org.hk/>
67. Hudson D. Modernity as Crisis: Goeng Si and Vampires in Hong Kong Cinema. In J. E. Browning & C. J. S. Picart (Eds.), *Draculas, Vampires, and Other Undead Forms: Essays on Gender, Race and Culture*. Lanham, Maryland, Toronto, New York, Plymouth, UK: The Scarecrow Press, 2009. P. 203-233.
68. Hunt L. *Kung Fu Cult Masters: From Bruce Lee to Crouching Tiger*, London: Wallflower Press, 2003. 208 p.
69. Jay J. W. Crouching Tiger Hidden Dragon: (Re)Packaging Chinas and Selling the Hybridized Culture in an Age of Transnationalism. *Reading Chinese Transnationalisms: Society, Literature, Film*. Ed. by Maria N. Ng and Philip Holden, Hong Kong University Press, 2006. pp. 131–42.
70. JCE Movies Limited(by Jackie Chan). URL: <https://www.jce.com.hk/>
71. Khoo, Olivia. “Spies, Vamps and Women Warriors: Translating the Exotic into the Technics of Chinese Femininity.” *The Chinese Exotic: Modern Diasporic Femininity*, Hong Kong University Press, 2007, pp. 69–110.

72. Kung Fu Factory: official website. URL: <https://kungfufactory.com/about-us/>
73. Kwok J., Lau W. Peking Opera Blues: exploding genre, gender and history. Film analysis: a Norton reader. New York: W.W. Norton, 2005. Pp. 738-755
74. Lau, Shing-hon, ed. A Study of the Hong Kong Martial Arts Film. Hong Kong:4th Hong Kong International Film Festival/Urban Council, 1980.
75. Law, Kar, ed. Transcending the Times: King Hu and Eileen Chang. Hong Kong:22nd Hong Kong International Film Festival/Urban Council, 1998.
76. Lee, Ang, and James Schamus. Crouching Tiger, Hidden Dragon: A Portrait of the Ang Lee Film. New York: Newmarket Press, 2000.
77. Leong, Mo-ling, ed. A Study of the Hong Kong Swordplay Film (1945-1980). Rev. ed. Hong Kong: 5th Hong Kong International Film Festival/Urban Council, 1981.
78. Lim D. Enter the Teacher to the Dragon of Martial Arts Films. *The New York Times*. January 21, 2011. URL: <https://www.nytimes.com/2011/01/23/movies/23ipman.html>
79. Lim K. F. Transnational Collaborations, Local Competitiveness: Mapping the Geographies of Filmmaking in/through Hong Kong. *Geografiska Annaler. Series B, Human Geography*. 2006. Vol. 88. No. 3. pp. 337-357.
80. Liu D. Chinese Myth and Martial Arts Films: Some Initial Approaches. *Hong Kong Cinema Survey: 1946-1968*. Ed. Lin Nien-tung. Hong Kong: 3rd Hong Kong International Film Festival/Urban Council, 1979. P. 40-48.
81. Loftus J. Dragon: The Bruce Lee Story – Dragon is a lot like Bruce Lee's life was... Tragic. *VideoGames – The Ultimate Gaming Magazine*. January 1995/ №72. L.F.P., Inc. p. 78. URL: https://archive.org/details/Video_Games_The_Ultimate_Gaming_Magazine_Issue_72_January_1995/page/n77/mode/1up?view=theater
82. Logan B. Hong Kong Action Cinema. London: Titan Books, 1995. 128 p.
83. Lore. *Cambridgedictionary*. [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/lore>

84. Lu S. H., Ciecko A. T. The Heroic Trio: Anita Mui, Maggie Cheung, Michelle Yeoh. *Self-Reflexivity and the Globalization of the Hong Kong Action Heroine*. Ed. Sheldon H. Lu. China, Transnational Visuality, Global Postmodernity. Stanford: Stanford University Press, 2002. P. 122–138.
85. Meyers R. Great Martial Arts Movies: From Bruce Lee to Jackie Chan and More. New York: Citadel, 2000. 276 p.
86. Michelle Yeoh Breaks Down Her Most Iconic Characters. GQVideos. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DHOSiFzcHJ8&feature=youtu.be>
87. No author. Bruce Lee: Return of the Legend. IGN Staff (May 30, 2003). IGN. URL: <https://www.ign.com/articles/2003/05/31/bruce-lee-return-of-the-legend>
88. No author. One Country, Two Systems URL: <http://www.china.org.cn/english/features/china/203730.htm>
89. Nunns C. Hollywood Bows to China Soft Power [Электронный ресурс]. 2012. URL: <http://thediplomat.com/2012/02/hollywood-bows-to-china-soft-power/1>
90. Palmer BI, Palmer K., Meyers R. The Encyclopedia of Martial Arts Movies. Metuchen, NJ: Scarecrow Press, 1995. 485 p.
91. Pang, Laikwan, Day Wong, editors. "Front Matter." Masculinities and Hong Kong Cinema. Hong Kong University Press, 2005. 356 p.
92. Patten Dominic. Wong Kar Wai On China's Growth, Kung Fu, Oscar Contenders & Bruce Lee. Deadline. 22 августа 2013).
93. Qin A. Ringo Lam, Director of Hong Kong Classic 'City on Fire,' Dies at 63. *The New York Times*. 4 January 2019. URL: <https://www.nytimes.com/2019/01/04/obituaries/ringo-lam-dead.html>
94. Rayns T. Bruce Lee and Other Stories. *A Study of Hong Kong Cinema in the Seventies*. Ed. Li Cheuk-to. Hong Kong: 8th Hong Kong International Film Festival/Urban Council, 1984. P. 26-29.
95. Reid Craig D. Fant-Asia Filmmaker: Producer Tsui Hark. *Imagi-Movies* 2.4. 1995, №21-23 P. 27-30.

96. Reynaud B. The book, the goddess and the hero: sexual aesthetics in the Chinese martial arts film. *Heroic grace: Chinese martial arts film*. Los-Angeles, 2003. pp. 18-22.
97. Setting *Cambridge dictionary*. [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/setting>
98. Shahar M. The Shaolin Monastery: History, Religion, and the Chinese Martial Arts University of Hawaii Press, 2008. 296 p.
99. Shanghai International Film Festival: official website. URL: <https://www.siff.com/>
100. Shu, Yuan. Reading the Kung Fu Film in an American Context: From Bruce Lee to Jackie Chan. *Journal of Popular Film and Television*. 2003. Vol. 31. №2. P. 50-59.
101. Sifu game: Press review: official site. URL: <https://www.sifugame.com/>
102. St. André, J. (2002). Picturing Judge Bao in Ming Shangtu xiawen Fiction. *Chinese Literature: Essays, Articles, Reviews (CLEAR)*, 24, 43-73. doi:10.2307/823476
103. Steenberg, L. (2006). A Dream of China. Translation and Hybridization in *Crouching Tiger, Hidden Dragon*. *EnterText* 6.1. URL: <https://www.brunel.ac.uk/creative-writing/research/entertext/documents/entertext061/ET61Wux6SteenbergED.pdf>
104. Stokes L. O. *Historical Dictionary of Hong Kong Cinema*. Scarecrow Press, 2007. 640 p.
105. Stone, David P. Bruce Lee. *Computer Gaming World*. June 1984. Vol. 4, № 3. pp. 31–32.
106. Sun, J., Han, D. Whose Wuxia and What Kind of Myth: A Wuxia Accompanying Text Perspective. *Signs and Media*, 2021. №1(2). C. 157-185. doi: <https://doi.org/10.1163/25900323-12340009>
107. Taipei Golden Horse Film Festival: official website. URL: <https://www.goldenhorse.org.tw>

108. Teo S. "Crouching tiger, hidden dragon" – passing fad or global phenomenon? *Heroic grace: Chinese martial arts film*. Los-Angeles, 2003. pp. 23-26
109. Teo S. *Chinese Martial Arts Cinema: The Wuxia Tradition*. Edinburgh University Press, 2015. 240 p.
110. Teo S. 'Reactions Against the Wuxia Genre', *Chinese Martial Arts Cinema: The Wuxia Tradition* (Edinburgh, 2009; online edn, Edinburgh Scholarship Online, 20 Sept. 2012), <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9780748632855.003.0003>, accessed 22 July 2023.
111. The Legend of Sword and Fairy: Official website (Taiwan) <http://pal.joypark.com.tw/PAL5a/index.aspx>
112. *The Making of Martial Arts Films – As Told by Filmmakers and Stars*. HongKong: Hong Kong Film Archive, 1999. 96 p.
113. *The Oxford Handbook of Chinese Cinemas*. Ed. Carlos Rojas, Eileen Chow. New York: Oxford University Press, 2013. 792 p.
114. Thompson J. *Manga: The Complete Guide*. New York: Del Rey Books, 2007. 556 p.
115. Tikkanen A. Michelle Yeoh. *Encyclopedia Britannica*. Invalid Date, <https://www.britannica.com/biography/Michelle-Yeoh>. Accessed 2 June 2023
116. Too L. *Creating Abundance With Feng Shui*. L.: TRAFALGAR SQUARE, 1999. 192 p.
117. Vojković S. History as Science Fiction: Women of Action in Hong Kong Cinema. *Storytelling in World Cinemas: Contexts* Lina Khatib (ed.) New York, NY, 2013; online edn, Columbia Scholarship Online, 19 Nov. 2015. <https://doi.org/10.7312/columbia/9780231163378.003.0012>
118. White L. A 'narrow world, strewn with prohibitions': Chang Cheh's *The Assassin* and the 1967 Hong Kong riots. *Asian Cinema*. 2015. №26. P. 79-98.

119. Wong W. S. *Hong Kong Comics: A History of Manhua*. Princeton Architectural Press, New York, 2001. 188 p.
120. Williams T. Michelle Yeoh: Under Eastern Eyes. *Asian Cinema*. 2001. №12. pp. 119-131.
121. Witterstaetter R. *Dying for Action: The Life and Films of Jackie Chan*. Grand Central Publishing, 1997. 212 p.
122. Wong Fei-Hung: official website. <http://www.wongfeihung.com/>
123. Wong C., Little J. *Inside Kung-Fu*. McGraw-Hill, 1998.
124. Yang J., Black A. *Once Upon a Time in China: A Guide to the Cinemas of Hong Kong, Taiwan and Mainland China*. Нью-Йорк: Atria Books, 2003. 307 p.
125. Zhang Y. *Chinese National Cinema*. London: Routledge. 2004. 328 p.
126. 中国当代电影的文化生产”胡谱忠著中国戏剧出版社 2018. 309页. Ху, П. Культурне виробництво сучасних китайських фільмів / Пейчжун Ху. Пекін: Китайська драма, 2018. 309 с.
127. 中国电影中的女性形象塑造”林云著南昌大学 2005-05-15. 3页. Лін, Ю. Створення жіночого образу в китайських фільмах / Юнь Лін // Журнал Наньчанського університету. Наньчан: Наньчанський ун-т, 2005. С. 3.
128. 中国电影史”丁亚平著中国电影出版社 2016. 993页. Дін, Я. Історія китайського кіно / Япін Дін. Пекін: Китайське кіно, 2016. 993 с.
129. 中国电影史”李少白著高等教育出版社 2006. 322页. Лі, Ш. Історія китайського кіно / Шао-бай Лі. Пекін: Преса про вищу освіту, 2006. 322 с.
130. 中国电影史”钟大丰·舒晓鸣著中国广播影视出版社 2014. 226页. Дафен Чжун, Сяомін Шу. Історія китайського кіно. Пекін: Вид-во китайського радіо та телебачення, 2004. 226 с.

131. 中国电影史工程：电影政策与中国早期电影的历史进程”宫浩宇著中国电影出版社 2017. 300 页. Гун, Х. Проект з історії китайського кіно: Політика в галузі кіно та історичний процес ранніх китайських фільмів / Хаоюй Гун.Пекін: Китайське кіно, 2017. 300 с.
132. 中国电影史研究专题”李道新著北京大学出版社 1995. 279页. Китайський дослідницький проект з історії кіно.Пекін: Вид-во Лі Дао Пекінського ун-ту, 1995. 279 с.
133. 中国电影史纲要”虞吉著西南师范大学出版社 2008. 378 页. Цзі Юй. Нарис історії китайського кіно.Чунцін: Південно-західний педагог.ун-т, 2008. 378 с.
134. 中国电影艺术史评论”沙丹著北京联合出版社 2010. 472页. Ша, Д. Огляд історії китайського кіномистецтва / Дан Ша.Пекін: Пекінський союз, 2010. 472 с.
135. 中国电影评论文集”鲁德俊著中国书籍出版社 2016. 177页. Лу, Д. Огляд китайських фільмів / Децзюнь Лу.Пекін: Китайські книги, 2016. 177 с.
136. 百年中国电影中的女性形象”黄宝峰著湖南大众传媒职业技术学院学报 2004–01. 74–76 页. Хуан, Б. Століття жіночого образу в китайському кіно / Баофен Хуан // Журнал Хунаньського професійно-технічного коледжу засобів масової інформації.Хунань: Хунаньський професійно-технічний коледж засобів масової інформації, 2004. No 1. С. 74–76.
137. 艺华影业公司探析/中国现代电影产业与电影创作研究丛书”周仲谋, 周斌编东方出版中心 2017. 466 页. Чжоу, Чж.Аналіз кінокомпанії Іхва / Серія досліджень у галузі сучасної кіноіндустрії та створення фільмів у

Китаї / Чжунмоу Чжоу [під ред. Чжоу Бін]. Пекін: Схід. видавничий центр, 2017. 466 с.

138. 近十年中国女性电影的女性意识研究”邓珊珊著湖南科技大学 2015-03-13. 2页. Ден, Ш. Дослідження жіночої свідомості в китайських фільмах про жінок за останні десять років. Журнал Хунаньського науково-техніч.ун-ту Хунань: Хунаньський науково-технічний.ун-т, 2015. С. 2.

ДОДАТКИ

Фільмографія та відеоігри

1. «36 кімната Шаоліня» («The 36th Chamber of Shaolin»), реж. Лау Карлеунг (Лю Цзялян), 1978 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0078243/>
2. «51 штат» («The 51st State»), реж. Ронні Ю, 2001 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0227984/>
3. «VR-боєць» («VR Fighter», «Shen bing te gong»), реж. Tang Qiaojia, 2021 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt18933046/>
4. «Безстрашний» («Fearless»), реж. Ронні Ю, 2006,
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0446059/>
5. Бенкет (The Banquet), реж. Фен Сяоган, 2006 р.
<https://www.imdb.com/title/tt0465676/>
6. «Битва воїнів» («A Battle of Warriors»), «Битва воїнів» (або «Битва умів», 2006) реж. Чі Люн «Джейкоб» Чунг, 2006 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0485863/>
7. «Біллі Лінн: довга перерва посеред бою» («Billy Lynn's Long Halftime Walk»), реж. Енг Лі, 2016 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt2513074/>
8. «Близнюки» («Gemini Man»), реж. Енг Лі, 2019 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt1025100/>

9. «Братство клинків» («Brotherhood of Blades») реж. Лю Ян, 2014 та 2017 рр. URL: <https://www.imdb.com/title/tt4019426/>,
<https://www.imdb.com/title/tt7055592/>
10. «Будинок літаючих кинджалів» («House of Flying Daggers»), реж. Чжан Імоу, 2004 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0385004/>
11. «В ім'я короля: Історія облоги підземелля» («In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale»), реж. Уве Болл, 2007 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0460780/>
12. «Вампір проти вампіра» («Yi mei dao ren»), реж. Лам Чин-Ін, 1989 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0098690/>
13. «Велика стіна» («The Great Wall»), реж. Чжан Імоу, 2016 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt2034800/>
14. «Відступники» («The Departed»), реж. Мартін Скорцезе, 2007 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0407887/>
15. «Вор у законі» («Once a Thief») реж. Джон Ву, 1991 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0101020/>
16. «Втрачений майстер клинка» («The Lost Bladesman»), реж. Алан Мак та Фелікс Чун, 2011 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt1648093/>
17. «Герой» («Hero») реж. Чжан Імоу, 2002 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0299977/>
18. «Гудзонський яструб» («Hudson Hawk»), реж. Майл Леманн, 1991 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0102070/>
19. «Джеккі Чан – майстер трюків» («Jackie Chan Stuntmaster»), розробники відеогри Rick Hohn Richard Side, 2000 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0248919/>
20. «Дотик Дзен» («Xia nü»), реж. Кін Ху, 1971 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0064451/>
21. «Дракон: Історія Брюса Лі» («Dragon: The Bruce Lee Story») реж. Роб Кохен, 1993 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0106770/>

22. «Еволюція ігор Панда Кунг-фу 2008-2021» («Evolution Of Kung Fu Panda Games 2008-2021»), 2021 р. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=gUgVxGf60w4>
23. «Ера вампирів» («Era of Vampires»), реж. Уелсон Чін, 2002 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0303970/>
24. «Ефект Близнюків» (The Twins Effect) реж. Данте Лама, 2003 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0351887/>
25. «Життя Брюса Лі: Падіння в Гонконзькому палаці» («Bruce Lee Lives: The Fall of Hong Kong Palace»), Video Game: розробник Datasoft, 1984 р. URL: <https://classicreload.com/bruce-lee-lives-the-fall-of-hong-kong-palace.html>
26. «Заборонене королівство» («The Forbidden Kingdom»), реж. Роб Мінькофф, 2008 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0865556/>
27. «Зустрічі з привидами» (Gwai skui gwai/Spooky Encounters, Гонконг, реж. Саммо Хун Кам-бо, 1980 р.
28. «Історія Стерв'ятника-завойоника» («Story of the Vulture Conqueror»), реж. Ву Панг, Леунг Фунг, 1958 р. URL: https://hkmdb.com/db/movies/view.mhtml?id=2741&display_set=eng
29. «Історія Стерв'ятника-завойоника» («Story of the Vulture Conqueror»), реж. Ву Панг, Леунг Фунг, 1958 р. URL: https://hkmdb.com/db/movies/view.mhtml?id=2894&display_set=eng
30. «Кінематограф Гонконгу: кунг-фу» («Cinema Hong Kong: Kung Fu»), реж. Йен Тайлор, 2003 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0420549/>
31. «Кінематограф Гонконгу: уся» («Cinema Hong Kong: Wu Xia»), реж. Йен Тайлор, 2003 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0768107/>
32. «Клятва» («The Promise»), розробник Gameloft, 2005 р. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6tJuOmсхрхg>
33. «Клятва» («Wu ji»), реж. Чень Кайге, 2005. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0417976/>

34. «Крріш» («Krrish»), трилогія, реж. Ракеш Рошан, 2003, 2006, 2013
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0432637/>
35. «Кунг Ф'юрі» («Kung Fury») реж. Девід Сандберг, 2015 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt3472226/>
36. «Кунг-фу Кіборг» («Ji qi xia») реж. Джеффри Лау, 2009 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt1494775/>
37. «Кунг-фу майстер Джеки Чан» («The Kung-Fu Master Jackie Chan»),
реж. Masahiro Kawakami, 1995 р. <https://www.imdb.com/title/tt12140814/>
38. «Легенда давнього меча» Gu jian qi tan zhi liu yue zhao ming реж. Ренні
Харлін, 2018 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt5806792/>
39. «Легенда про демонічну кішку» («Legend of the Demon Cat») реж. Чень
Кайге, 2017 р.. URL: <https://www.imdb.com/title/tt6157626/>
40. «Летючі мечі драконової брами» («Flying Swords of Dragon Gate»),
реж. Цуй Харк, 2011 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt1686784/>
41. «Магія перемоги» («Magic to Win») реж. Вілсон Іп, 2011 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt2072164/>
42. «Майстер меча» («Sword Master»), реж. Дерек Ї, 2016 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt5269396/>
43. «Майстер тай-цзи» («Man of Tai Chi»), реж. Кіану Рівз, 2013 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt2016940/>
44. «Межа» («The Limit»), реж. Р. Родрігез, 2018 р. URL:
<https://www.imdb.com/title/tt8011436/>
45. «Місія неможлива: Наслідки» («Mission: Impossible – Fallout»), реж.
Кристофер Маккері, 2018 р. <https://www.imdb.com/title/tt4912910/>
46. «Містер Вампір» (франшиза) («Goeng si sin sang»), реж. Пікі Лау, 1985,
1986, 1987, 1988, 1992 рр. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0089371/>
47. «Містер Магу» («Mr. Magoo»), реж. Стенлі Тонг, 1997 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0119718/>
48. «Місто в облозі» («City Under Siege»), реж. Бенні Чан, 2010 р. URL:
<https://www.imdb.com/title/tt1691832/>

49. «Молоді та небезпечні» («Goo wak chai: Yan joi gong woo»), реж. Ендрю Лоу, 1996-2000 рр. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0116456/>
50. «Навколо світу за 80 днів» («Around the World in 80 Days»), реж. Франк Кораци, 2004 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0327437/>
51. «Нанкінська дорога» («Nanjing Road»), реж. Кеті Чанг, 2008 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt1396258/>
52. «Народжений вором» («Chung hang sei hoi»), реж. Джон Ву, 1991 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0101020/>
53. «Небесне око» («Eye in the sky»), реж. Яу Най Хоя, 2007 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0901488/>
54. «Новий Храм Шаоліня» («The New Shaolin Temple»), реж. Бенн Чан, 2011 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt1533749/>
55. «Обезголовлена тисяча» («The Beheaded 1000»), реж. Тінг Шан-сі, 1991 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0121103/>
56. «Одного разу в Китаї» («Once Upon a Time in China», також «Wong Fei-Hun») реж. Цуй Харк, 1991 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0103285/>
57. «Озеро диких гусей» («The Wild Goose Lake»), реж. Дяо Інань, 2019 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt9647768/>
58. «Охоронці та вбивці» («Bodyguards and Assassins»), реж. Тедді Чан, 2009 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt1403130/>
59. «Подвійне рокірування» (2002), франшиза, реж. Алан Мак та Ендрю Лау, 2002, 2003, 2003 рр. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0338564/>,
<https://www.imdb.com/title/tt0369060/>,
<https://www.imdb.com/title/tt0374339/>
60. «Полювання на звіра» («Belly of the Beast»), реж. Чен Сяодун, 2002 р. <https://www.imdb.com/title/tt0357474/>
61. «Попіл – найчистіший білий» (Ash is purest white) реж. Цзя Чжанке, 2018 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt7298400/>

62. «Правдива брехня» («True Lies»), реж. Дж. Кемерон, 1994 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0111503/>
63. «Правила Уданг» («Wudang Rules») 2015 р.
URL: https://programme.tvb.com/tc/wudangrules_105252/潮拜武當
64. «Пригоди Джекі Чана: Легенда Темної Руки» («Jackie Chan Adventures: Legend of the Dark Hand»), 2001 р.
<https://www.imdb.com/title/tt18375704/>
65. «Сивоволоса наречена» («Bak fat moh lui zyun»), реж. Ронні Ю, 1993 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0106342/>
66. «Сім золотих вампірів» («The Legend of the 7 Golden Vampires»), реж. Рой Бейкер, Чанг Че, 1974 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0070297/>
67. «Таверна у воріт дракона» («Dragon Inn»), реж. Кінг Ху, 1967 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0060635/>
68. «Тотальне відстеження» («La Totale!»), реж. Клод Зіді, 1991 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0103103/>
69. «Туй-шоу» («Pushing Hands»), реж. Енг Лі, 1992 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0105652/>
70. «Учитель» («The Master», «Shīfu»), реж. Сюй Хаофен, 2015 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt4851640/>
71. «Хуа Мулан іде в армію» («Mulan song jun»), реж. Бу Ван-цан, 1939 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0192338/>
72. «Чародій та біла змія» («The Sorcerer and the White Snake»), реж. Чен Сяодун, 2011 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt1857913/>
73. «Шанхайський полудень» («Shanghai Noon»), реж. Том Дей, 2000 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0184894/>
74. «Шанхайські лицарі» («Shanghai Knights»), реж. Девід Добкін, 2003 р.
URL: <https://www.imdb.com/title/tt0300471/>
75. «Шан-Чи» («Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings»), реж. Д. Кретон, 2021 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt9376612/>

76. «Штучне кунг-фу» («Kung Faux»: TV Series), творець МісНеumann, з 2003 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0455262/>
77. <https://www.imdb.com/title/tt2016940/>Тайгер Ху Чен
78. Yie Ar Kung-Fu. Video Game: розробник Konami, 1985 р. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0397748/>