

1. Буткова, О. В. Трансформация сказочных сюжетов в визуальной культуре 1-й половины XX века : дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / О. В. Буткова ; Гос. ин-т искусствознания М-ва культуры РФ. – М., 2013. – 240 с.

2. Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=C22300961>. – Дата доступа: 01.03.2024.

3. СБ. Беларусь сегодня [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.sb.by/articles/vo-sne-i-nayavu-ansambl-belie-rosi.html>. – Дата доступа: 01.03.2024.

*Су Дань, соискатель ученой степени
кандидата наук учреждения образования
«Белорусский государственный университет
культуры и искусств».*

*Научный руководитель – О. Б. Лойко,
кандидат искусствоведения,
доцент кафедры музыкально-теоретических дисциплин
учреждения образования «Белорусский государственный
университет культуры и искусств»*

ОБРАЗ «НОМО LUDENS» («ЧЕЛОВЕКА ИГРАЮЩЕГО») В КИТАЙСКОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

Образ «Номо Ludens» («Человека играющего») занимает важное место в истории мировой художественной культуры стран Востока и Запада. Художественные изображения сцен из различных игр, в которых участвуют дети или взрослые, являются носителями эстетико-философского взгляда художника на игру как неотъемлемую часть жизни человека. В то же время образ «Человека играющего» представляет собой интереснейшее явление для исследования не только с позиций антропологии, философии и культурологии, но и с точки зрения искусствоведения. Несмотря на важность исследования, в искусстве Запада и Востока в настоящее время данный феномен не получил должного научного осмысления.

Одним из первых ученых, обратившихся к изучению историко-культурного значения универсального феномена игры в человеческой цивилизации, стал автор фундаментального

труда «Homo Ludens» Й. Хёйзинга, который рассматривает игру как культурную функцию, позволяющую человеку выходить из обыденной реальной жизни в «преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением» [2, с. 32]. В то же время он называет игру «культурной формой», остающейся в памяти человека «как некое духовное творение или духовная ценность, передается от одних к другим и может быть повторена в любое время» [Там же, с. 34].

Для изучения способов воплощения темы игры в изобразительном искусстве важным представляется замечание Й. Хёйзинги о том, что игра всегда ограничивается определенным местом: она «протекает в заранее обозначенном игровом пространстве, материальном или мыслимом, преднамеренном или само собой разумеющемся» [Там же, с. 35]. Таким образом, приступая к изображению игры на листе, художник переносит игровое пространство в художественную плоскость, фиксируя игровой момент при помощи фигуративной пластики, цвета и композиции. Как отмечает исследователь, внутри игрового пространства действует совершенный и непреложный порядок, присущий конкретной игре и придающий ей особое эстетическое содержание, раскрывающееся через ритм и гармонию игры. В изобразительном искусстве ритм передается посредством показа статичных и динамичных фигур, а гармония — через сочетания цветов.

В китайской живописи изображения сцен игры встречаются с древних времен. Одним из ранних изображений «Человека играющего» в традиционной китайской живописи является работа неизвестного автора «Качаться на качелях», создание которой исследователи относят к эпохе Пяти династий и Десяти царств (907–979). Работа имеет такие черты живописи *гохуа*, как вертикальное расположение листа, предполагающее хранение картины в виде свитка, отсутствие прямой или обратной перспективы, наличие каллиграфического фрагмента, а также тонкую прорисовку линий тушью и использование минеральных красок. В центральной части композиции — девушка в национальной китайской одежде, которая стоит на раскачивающихся высоких качелях. Две другие девушки рядом с качелями ожидают своей очереди. Ритм игры передается полетом качелей, устремленных вверх. В то же время женские фигуры отражают определенные правила игры — каждый имеет право

качаться, соблюдая очередь. Тонкая контурная прорисовка бело-серой земной поверхности, на которой установлены качели, создает впечатление того, что игра разворачивается в некоем ирреальном пространстве, оторванном от земного притяжения и обыденной жизни. Образ играющего человека на картине наполнен внутренней гармонией, спокойствием и умиротворенностью.

В более реалистичном бытовом ключе изображена сцена детской игры на свитке Су Ханьчэня «Сотня детей за игрой» эпохи династии Северная Сун (960–1127). На горизонтальном прямоугольном листе-свитке художник разместил много китайских детей, занятых различными настольными или подвижными играми. Каждый персонаж показан в движении, что придает работе динамичность и позволяет длительное время удерживать внимание зрителя. В центре композиции дети, занятые настольными играми в беседке. В неглубокой речке, что справа, дети купаются и плавают в лодке. В левой части изображена еще одна группа детей, карабкающихся по ветвям невысокого кустарника. Природное пространство, в котором разворачивается сцена игры, окрашено художником в густые охристые тона, на фоне которых контрастируют белые фигурки детей. Тонко прорисованные жесты персонажей, а также детали пейзажа (деревья, кустарники, холмы), характеризующие стиль работы как *гунби* («тщательная кисть»), предполагающий «тщательную детальную проработку рисунка, стремление передать внешнее сходство» [1, с. 215]. Су Ханьчэнь создает динамичный образ «Человека играющего», глубоко погруженного в игровую деятельность и отрешенного от будничных забот.

Большую популярность образ «Человека играющего» приобретает в китайском изобразительном искусстве XX – начала XXI в., что подтверждает ценность и значимость игры как в жизни человека, так и в искусстве.

В традициях живописи *гохуа* написаны одноименные работы «Сотни детей играют» Жэнь Шуайином (1942) и Лю Линцаном (1943). Их художественное пространство решено в виде вертикального свитка, в нижней части которого изображен пейзаж с большой группой играющих детей. Верхнюю часть картин занимает небо, на фоне которого тщательно прорисована крона высокого и крепкого дерева. Как и их предшествен-

ник Су Ханьчэнь, художники Жэнь Шуайин и Лю Линцан стремятся к реалистичному показу жестов и движений детей, в то время как эмоциональная окраска уходит на второй план по сравнению с господствующей декоративностью.

Традиции живописи *гохуа* унаследованы также в работе «Ловля бабочек» (1988) Сюй Юэюэ. На квадратном листе автор изобразил троих детей, двое из которых охлаждают руки в емкости с водой и смотрят на увлеченного ловлей бабочек сачком третьего ребенка. Художественное пространство картины организовано как условная плоскость, что олицетворяет универсальность и вечность момента. Образы играющих детей изображены как китайскими художниками прошлого, так и современными авторами. Тонкость линий, легкие полупрозрачные цвета, отсутствие ярких контрастов – факторы, способствующие созданию оптимистической зарисовки, излучающей тепло и радость.

Оригинальностью художественного письма обладают работы «Забавный краб» (2002) и «Детская игра в классы» (2002) Лян Пэйнула, напоминающие стиль живописи *се-и*, для которого свойственны эскизность, воздушность и повышенная роль эмоционального начала. На картине «Детская игра в классы» легкие полупрозрачные мазки, недорисованные контуры, тонкие черты лица играющих детей передают сиюминутную беззаботность. В композиции работы «Забавный краб» ребенок занимает центральное место и показан как романтический герой, увлеченный созерцанием краба как живой игрушки, подаренной природой. В данных произведениях действие разворачивается в вымышленном художественном пространстве, позитивное настроение которого подчеркивается белым цветом фона.

Серия картин, посвященных детским играм, создана в 2016 г. современным китайским художником Чжоу Цзюмином. В его работах изображаются группы детей, занятых той или иной подвижной игрой, например рисунки «Игра с бамбуковыми плотами», «Классики», «Прыгание с резинкой», «Кунчжу», «Догонялки», «Качаться на качелях» и др. В перечисленных работах художник придерживается схожих принципов композиции: на белом фоне помещается группа от 5 до 15 загорелых детей, увлеченных игрой, беззаботных и счастливых. Игровое действие тоже разворачивается в условном ирреальном

пространстве, при этом белый цвет фона подчеркивает светлое оптимистическое настроение работ художника.

Таким образом, в китайском изобразительном искусстве древности и современности наблюдается непрекращающийся интерес к феномену игры, а также к образу «Homo Ludens» («Человека играющего»). В работах китайских художников такой образ неизменно является носителем позитивного начала, радости и гармонии, не тронутый бытовыми заботами и горестями. Изображая играющего человека, китайские мастера могут помещать персонажей в реальный пейзаж или вымышленное пространство светлой пустоты. Образ, воплощенный в китайском изобразительном искусстве, отражает такую черту национального самосознания, как стремление к гармонии между природой и человеком, а также к приобретению личной внутренней гармонии через созерцание или через игру.

1. Ринчинова, М. М. Живопись как феномен китайской культуры / М. М. Ринчинова // Вестн. Кемеров. гос. ун-та культуры и искусств. – 2020. – № 53. – С. 213–220.

2. Хёйзинга, Й. Homo Ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова ; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

Су Цзе, соискатель ученой степени
кандидата наук учреждения образования
«Белорусский государственный университет
культуры и искусств».

Научный руководитель – **Т. Н. Бабич**,
кандидат искусствоведения, доцент,
профессор кафедры теории и истории искусства
учреждения образования «Белорусский государственный
университет культуры и искусств»

МОТИВ СТАРОГО И НОВОГО ГОРОДА В БЕЛОРУССКОЙ ЖИВОПИСИ XX – НАЧАЛА XXI в.

Первые опыты обращения белорусских художников к теме взаимодействия старой и новой городской среды относятся к началу XX в. и связаны с деятельностью М. Шагала. Появление мотива старого города в белорусском изобразительном