Министерство культуры Республики Беларусь
Белорусский государственный университет культуры и искусств

БАРЫШЕВСКИЕ ЧТЕНИЯ

Материалы V Международной заочной научной конференции
(Минск, 24 апреля 2025 г.)

Минск
БГУКИ
2026

СОДЕРЖАНИЕ

Ван Вэй. Образы космоса в искусстве русского авангарда ……. 7

Ван Цзяньюй. Одежда с китайскими традиционными мотивами: продвижение на международном интернет-рынке …… 11

Ван Юйлу. Темы и образы Востока в музыкальном искусстве России ……. 16

Ван Юекай. Репрезентация божественного порядка в гравюре У. Блейка «Великий архитектор» и органического хаоса в китайской мифологии: компаративный анализ ……... 22

Дэн Юймин. Творчество Йозефа Бойса в контексте постмодернизма …….. 28

Киселева Е. А. Определение понятия «стиль» в искусстве 32

Ковалев Р. В. Технологии и визуализация в современном эстрадном танце ……... 37

Коновальчик И. В. Обращение к архаике как одно из направлений развития современного белорусского танца … 42

Коршук А. Н. Коммерческая направленность как один из аспектов функционирования классического кроссовера 47

Кошина Е. И. Тема войны в современном белорусском кинематографе ……. 51

Ли И. Образ поэта Ли Бо в современной городской и ландшафтно-парковой скульптуре …… 57

Ли Дайсун. Развитие аудиотеатра в Китае и Беларуси в 1920–1980-е гг. ……. 62

Ли Сюэсинь. Трансформация символа и статуса мифообраза Нюйвы …….. 67

Люй Янань. Элементы традиционной культуры Китая в национальном анимационном кинематографе …….. 73

Лю Ли. Особенности трактовки цветка нарцисс в китайской художественной культуре ……... 79
Нестерова В. В. Средства выразительности циркового искусства в художественно-образном решении государственных специальных культурных мероприятий …….. 86
Николаева Ю. Г. Особенности эстрадно-цирковых представлений в советском цирке …….…… 91
Пэн Синьчжэн. Постиндустриальный пейзаж как актуальное направление современной китайской живописи …. 97
Родцевич А. П. Рецензия как жанр критической мысли: к теории вопроса ……. 102
Столяр О. Н. Специфика использования музыки в конкурсной бальной хореографии ……... 105
Су Дань. Образ детской игры в фортепианной музыке Ван Лисаня (на примере пьесы «Народные игрушки») ….. 111
Су Жунцзи. Актерская школа Китая и Беларуси: к теории вопроса ……. 115
Сюе Тянь. Значение современных мультимедийных средств в телевизионных хореографических проектах ….. 123
Сюй Байсян. Репрезентация контента телевизионного музыкального конкурса в современном медиапространстве …… 129
Сюй Дэшунь. Иллюстрации Чэнь Хуншоу к поэтическому циклу «Девять песен» Цюй Юаня …….. 133
Сюй Цзинань. Поэтичность в живописи цветов и птиц Ли Цзэминя ……...……... 139
Сюн Юаньдун. Специфика претворения жанра баллады в джазовой музыке XX в. …… 145
Трапянок У. А. Рэпрэзентацыя спектакляў Тэатра юнага гледача на беларускім радыё …….. 150
У Итун, Бриткевич Д. В. Взаимодействие китайского и западного искусства в творчестве Цзэн Фаньчжи …… 157
У Юе. Краткий анализ инновационной эффективности технологии VR в киноповествовании ……...… 163
Фань Чжунтао. Символические особенности повседневных артефактов в китайском искусстве …… 167

Ху Нань. Воплощение образа павлина в творчестве А. Дюрера ……. 172
Ху Цзинянь. Театр танца в китайском и европейском культурных контекстах: компаративный анализ ……. 178
Ху Цзянхуа. Отражение китайской истории и культуры эпохи Тан через танцевальные образы в фильмах о Ян-гуйфэй ……... 184
Цзоу Мэнян. Творчество Фэн Чжэнцзе в контексте яньсу-искусства ……... 188
Ци Нин. Основные этапы развития Шанхайской студии анимационных фильмов …… 194
Ци Ятин. Уильям Блейк как родоначальник жанра «книга художника» ……. 199
Чжан Ваньцин. Значение пасторальности в творчестве В. Золотарева ……... 203
Чжан Исинь. Особенности развития киноиндустрии КНР в первой четверти XXI в. ……... 209
Чжан Хайчао. Слияние науки и искусства: применение и дизайн медиаискусства на временных экспозициях (на примере выставки «Ван Гог. Ван Лав») …… 213
Чжан Цзыхань. Специфика детских телевизионных программ Китая ……... 218
Чжан Янь. Специфика образовательного процесса в школе танца Шанхайской театральной академии ……..... 224
Чжан Яньпэн. Театральные скетчи в телевизионном эфире Китая …….. 232
Чжао Айлинь. Художественное изображение городских обычаев китайских и белорусских ярмарок …… 237
Чжао Синьюе. Художественная образность танца в творчестве А. Яковлева …… 247
Чжоу Тун. Деятельность федераций и ассоциаций спортивного бального танца в современном Китае ……. 253
Чжун Цяньцянь. Формирование моральных норм в китайской и европейской культуре: сходства и различия ….. 261
Чжэн Цзяньи. Танцевальный фольклор в китайском театре (на примере интерпретации поэмы «Ода Ло-шэнь») 268

Чэн Сюйжун. Политические мотивы в работах советских художников неофициального искусства второй половины XX в. ……... 274
Чэнь Паньинь. Специфика жанра фэнтези в американском кинематографе …….. 279
Чэнь Хаоян. Творческое прочтение образов Янки Купалы и Якуба Коласа в белорусской живописи XX – начала XXI в. …… 284
Чэнь Цзинлунь. Эволюция танцевальных стилей хип-хоп ……. 289
Ши Летао. Самобытность творчества китайских женщин-художниц в XX в. ……... 294
Ян И. Инновационное применение мультимедийных технологий в современных музеях …… 298
Ян Чжихуэй. Образы китайских вождей в портретной живописи Ли Ци …….. 303
Ясюк Е. Е. Коллаборация представителей разных видов искусств как художественный ход при создании общего произведения ……..…….. 309

УДК 791.221.8(73)

Чэнь Паньинь,
соискатель ученой степени кандидата наук учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», Минск, Беларусь

СПЕЦИФИКА ЖАНРА ФЭНТЕЗИ В АМЕРИКАНСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ

Аннотация. С начала 2000-х гг. жанр фэнтези активно развивался в американском кино. Произведения этой направленности отличаются уникальной эстетической привлекательностью главных героев, разнообразием повествовательной структуры, особой пространственно-временной организацией. Со временем фильмы-фэнтези постепенно превратились из развлекательной кинопродукции в культурный феномен, требующий изучения и отражающий стремление современного общества из-за экономических и экологических трудностей обратиться к первобытному мышлению.

Ключевые слова: фильм-фэнтези, американский кинематограф, развлекательная киноиндустрия, первобытное мышление.

Chen Panying,
Applicant for the degree of Candidate of Science, Belarusian State University of Culture and Arts, Minsk, Belarus

SPECIFICS OF THE FANTASY GENRE IN AMERICAN CINEMA

Abstract. Since the early 2000s, the fantasy genre has actively developed in American cinema. These works possess a unique aesthetic appeal in the portrayal of main characters, diverse narrative structures, and a specific spatio-temporal organization. Their primary cultural value lies in providing a sense of balance in the virtual world that is often absent in reality. Over time, fantasy films have evolved from mere entertainment into a cultural phenomenon that warrants academic study, reflecting modern society's desire – driven by economic and environmental challenges – to turn toward primitive thinking and return to the fundamental cultural values of humanity.

Keywords: fantasy film, American cinema, entertainment film industry, primitive thinking.

Американские фильмы-фэнтези – это смесь культурных элементов из фильмов о боевых искусствах, сказок, компьютерных игр, а их распространение является важным событием в сфере потребления, оказывающим большое влияние на молодежь.

Жанр фэнтези обладает уникальной притягательностью благодаря пространственно-временному и одновременно игровому нарративу, обеспечивающему баланс, которого не хватает в реальности, за счет ухода в вымышленные миры. Фильмы этого жанра сочетают новеллистические элементы фантастики, магии и метафизики, базируются на культурных мифах и легендах. Огромные затраты на кинопроизводство делают фильмы-фэнтези зависимыми от маркетинговой компании на пути к зрительскому и коммерческому успеху.

Фильмы с элементами фэнтези появились в Голливуде давно, однако зрители не проявляли к ним должного интереса, как, например, к вестернам, поэтому они оставались маловостребованными на протяжении многих десятилетий.

Самым ранним фильмом-фэнтези можно считать «Волшебника страны Оз» (1939) В. Флеминга. Этот фильм, несомненно, является сказкой и рассматривается как хорошая альтернатива произведениям для детей. В последующие годы из-за ограниченности бюджета и технологий производство фильмов-фэнтези было относительно небольшим. Фильмы «Дарби О'Гилл и маленький народ» (1959) Р. Стивенсона, «Ясон и аргонавты» (1963) Д. Чэффи, «Земля, позабытая временем» (1975) К. Коннора и др., а также появление отдельных талантливых режиссеров, таких как Р. Харрихаузен, не имели значительного влияния на развитие киноиндустрии и никогда не выходили на первый план.

В 1990-х гг. стремительное развитие технологий позволило фильмам-фэнтези постепенно занять лидирующие позиции. Кинокомпания Дж. Лукаса «Industrial Light and Magic» благодаря использованию цифровых технологий позволила создать в научно-фантастическом фильме С. Спилберга «Парк юрского периода» (1993) детально проработанных животных и динозавров, что значительно повысило популярность подобных работ. Для того, чтобы фильмы-фэнтези стали известны у широкой аудитории, не хватало только представительного фильма с отличительными особенностями в плане светотеневых эффектов

и сюжета. Им стал первый фильм трилогии П. Джексона «Властелин колец» – «Властелин колец: Братство кольца» (2001), который считается вершиной человеческого воображения и красоты кинематографа. В 2004 г. на 76-й церемонии вручения премии «Оскар» последний фильм трилогии «Властелин колец: Возвращение короля» получил одиннадцать статуэток. Впервые фильм-фэнтези удостоился чести занять первое место в мировом кинематографе. В то же время и серия фильмов о Гарри Поттере имела успех в мировом кинопрокате.

В начале 2000-х гг. жанр фильма-фэнтези быстро развивался в Голливуде на волне успеха работ «Гарри Поттер» и «Властелин колец». Как подчеркивает М. А. Галкина: «Одной из важнейших причин их “общего прорыва” стало прямое продвижение стратегий индустрии. Фильмы стали рассматриваться как блокбастеры, они вышли из разряда третьесортных и оказались способны формировать культурные сообщества на примере “Властелина колец” и “Гарри Поттера” [1, с. 104]. На жанр оказала сильное влияние голливудская «стратегия блокбастеров», реализованная в 1970-х гг., что соответствовало требованиям современных голливудских высокобюджетных фильмов с большими инвестициями в производство и наличием эффектных сцен и образов.

Наступление цифровой эры, популярность компьютерных игр, расцвет «новой мифологии» предоставили возможности для актуализации подобных произведений в социальном и культурном контекстах. Жанровые характеристики фильма-фэнтези в значительной степени удовлетворяли стремление людей к потреблению, представляя собой уникальный продукт, отличный от существовавших ранее киножанров. Любые эксперименты и смелые фантазии могли быть полностью реализованы благодаря развитию новейших цифровых технологий.

Большинство фильмов-фэнтези являются литературными адаптациями. Сюжет в них разворачивается в вымышленном пространстве, а герои наделены сверхспособностями и полагаются на магию для решения проблем. Исходный материал часто берется из мифов и легенд, фильмы демонстрируют глубокое национальное культурное наследие. По мнению К. Фоукс, ядро фантастических тем и идей существует в каком-то метафорическом центре, и фильмы могут иметь в разной

степени общие черты, такие как магия, физические трансформации, способность летать [2, p. 5].

Общая тема таких произведений – откровение о том, что главный враг человека не само зло, а его страх перед злом, собственное малодушие и жадность. Например, «Властелин колец» – это предупреждение о том, что человек подвластен своим желаниям и может быть легко соблазнен безграничной властью или богатством. Автор «Властелина колец» Дж. Р. Толкин создал уникальный мир со своими правилами и законами, языком и колоритными персонажами. Считается, что отходом от реальности он выражал недовольство индустриализацией общества своего времени. В магическом мире «Гарри Поттера» Дж. К. Роулинг волшебники глубоко презирают образ жизни так называемых маглов, обычных людей без способностей к колдовству. В начале фильма К. Коламбуса «Гарри Поттер и философский камень» (2001) высмеивается механизированное, материалистическое состояние жизни, представленное семьей дяди Гарри (Вернон Дурсль крупный, настолько толстый, что у него почти нет шеи, смысл его жизни заключен в бизнесе. Миссис Петуния Дурсль – худая блондинка. Ее шея почти вдвое длиннее, чем у обычного человека, чтобы она могла подглядывать через забор за соседями).

Фильмы-фэнтези раскрывают и демонстрируют первобытную цивилизацию, не скованную нормами современного общества. Это прекрасный и естественный, соответствующий человеческой природе «мир идиллии за пределами мира». Суета и заблуждения в нем могут быть очищены и преодолены.

Для того, чтобы просмотр фильмов-фэнтези доставлял удовольствие и развлекал, зритель должен попробовать понять, каким видят окружающий мир дети. Если подходить к фэнтезийным произведениям с тщательной логикой взрослого, то основы фильма пошатнутся, а интерес к нему исчезнет. Голливудские фильмы на реалистичные темы отражают жизненные трудности и раскрывают проблемы, с которыми сталкивается человек ради выживания. Эти картины относительно серьезны и лишены сказочности. Поэтому, когда фильмы-фэнтези демонстрируют давно забытую детскую непосредственность и чистоту, люди часто очаровываются ими. Детская непосредственность в фильмах-фэнтези по сути является

выражением идеала, а также критикой сложной и косной действительности.

В основе фильмов-фэнтези лежат простые сюжеты, часто полные приключений, радости и наивности. Персонажи в них создаются очаровательными, игривыми и привлекательными, близкими юной аудитории. Например, в фильме Э. Адамсона «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Платяной шкаф» (2005) четверо детей (Питер, Сьюзен, Эдмунд и Люси) – честные и прямые, иногда немного наивные ребята. Самая младшая из них, Люси, смотрит на мир открыто и не боится пробовать новое и неизведанное.

По канонам жанра фэнтези герои должны пережить захватывающее дух приключение, чтобы после выполнить определенную задачу. На пути им встретятся всевозможные преграды и существа, странные волшебные животные и т. д. При этом монстры тоже обладают уникальным характером и, чаще всего, интересной историей, либо важны для дальнейшего развития сюжета.

Чтобы создать убедительный и реалистичный мир, кинематографисты используют разнообразные компьютерные спецэффекты, проектируют множество моделей реквизита. В качестве примера могут служить волшебная палочка или летающая метла как обычное средство передвижения юных волшебников; огромная детализированная модель замка Хогвартс, построенная студией Warner Bros, и т. д.

Фильмы-фэнтези играют важную роль в формировании ценностей и морали человека. В виртуальном пространстве добро и зло имеют четкое разделение, а в финале неизбежно побеждает добро. В реальной жизни человек перед лицом жизненного давления обычно бессилен; благодаря вмешательству воображения и виртуальному пространству зритель способен ненадолго отвлечься от проблем и забот, отдохнуть душой и накопить силы, чтобы справляться с трудностями самому. Простая радость от сюжета о борьбе добра и зла в фэнтези-фильмах позволяет взглянуть на мир с детской чистотой и любопытством, что ценно для выживания человека с учетом требований современного общества.

Таким образом, фильм-фэнтези как самостоятельный жанр активно развивается в американском кино с 2000-х гг. Успех

у зрителя объясняется расширением человеческого воображения, что позволяет подавленному подсознанию в реальности получить иррациональное выражение. У этого относительно свободного от идеологических оков жанра широкие перспективы развития в будущем. В условиях коммерциализации и глобализации кинорынка можно утверждать, что голливудские фильмы-фэнтези могут дать китайскому и белорусскому кинематографу толчок к вдохновению и активизации кинопроизводства с опорой на национальные мифопоэтические традиции.

1. Галкина, М. А. О жанровом своеобразии фэнтези / М. А. Галкина // Театр. Живопись. Кино. Музыка. – 2021. – № 1. – С. 97–108.

2. Fowkes, K. A. The Fantasy Film / K. A. Fowkes. – UK : Wiley-Blackwell, 2010. – 216 p.

УДК 75.041:75.045(476)"19/20"

Чэнь Хаоян,
соискатель ученой степени кандидата наук учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», Минск, Беларусь

ТВОРЧЕСКОЕ ПРОЧТЕНИЕ ОБРАЗОВ ЯНКИ КУПАЛЫ И ЯКУБА КОЛАСА В БЕЛОРУССКОЙ ЖИВОПИСИ XX – НАЧАЛА XXI в.

Аннотация. Анализируется специфика творческого прочтения образов выдающихся белорусских литераторов Янки Купалы и Якуба Коласа в живописи Беларуси XX – начала XXI в. На примере многочисленных портретов и сюжетно-тематических картин, посвященных великим поэтам, выявляются стилевые предпочтения художников, а также определяется направление эволюции их образов в белорусской живописи.

Ключевые слова: творческое прочтение, образный комплекс Янки Купалы и Якуба Коласа, эволюция от реализма к иконографии, формирование национального самосознания, хронотопическая символика.

Chen Haoyang,
Applicant for the degree of Candidate of Science, Belarusian State University of Culture and Arts, Minsk, Belarus