

А. В. Калашникова

Учебно-методический центр «Мой русский мир»
(г. Рим, Италия)

ЛИТЕРАТУРА В МЕЖКУЛЬТУРНОМ ДИАЛОГЕ ЗАПАДА И ВОСТОКА

В статье рассматривается роль литературы в межкультурном диалоге Запада и Востока. Анализ разнонациональных антиутопий YA (young adult), занявших особое место в читательских пристрастиях нынешнего поколения как на Западе, так и на Востоке, позволяет обозначить те жанрообразующие признаки дистопий, которые во многом определяют их популярность у читателей поколения Z. Общность литературных пристрастий современного молодого читателя, избравшего антиутопии и их китайский вариант синотопии как интересную для него «мирообразующую структуру», разрушая границы культур, создает некую общую среду, общий канал получения информации про мир, через который осуществляется диалог языков и культур, позволяющий с оптимизмом смотреть в будущее.

Ключевые слова: *манга, аниме, антиутопия, синотопия, YA, интермедальность.*

The article examines literature in the intercultural dialogue between West and East. The analysis of the different national dystopias, which have occupied a special place in the reading habits of the current generation both in West and in East, allows us to identify those genre-forming traits of dystopias that largely determine their popularity among readers of Generation Z, who chose dystopias and their Chinese version sinotopias as an interesting “world-forming environment” for it, destroying culture boundaries, creates some kind of a common environment, a common channel of information about the world, through which the dialogue of languages and cultures is carried out, allowing to look at the future with optimism.

Keywords: *manga, anime, dystopia, sinotopia, YA, intermediality.*

Различие ментальных ориентиров Запада и Востока в современном мультикультурном мире, отличительной чертой которого является активная интеграция в европейскую культуру культур совершенно иного типа, когда огромное количество мусульман и китайцев становятся жителями Европы и США, определяет важность выявления и осмысления той почвы, на которой возможен межкультурный диалог не только в экономической или политической сферах, но и в сфере наиболее близкой к человеку – в сфере гуманитарной. Одной из таких областей, в которой отражаются чаяния человека и которая, с другой стороны, формирует эти чаяния, оказывается художественная литература, где диалог культур начался уже давно и продолжается постоянно. И если писатели формируют мировую литературу, основанную на взаимовлияниях, на «встречных течениях», о которых писали еще А. Веселовский и В. Жирмунский, то читатели своим выбором фиксируют наличие и возможность такого диалога, выявляя общие для разных языков и культур интересы, общность тенденций восприятия нынешнего мира, общие поиски ответов на социокультурные вызовы.

Предметом данной статьи станет анализ читательского выбора современного молодого поколения в пользу определенных литературных жанров.

Бытует мнение о том, что современные подростки практически не читают, что социальные сети, TikTok и компьютерные игры заменили им литературу, а современные книги бесполезны и поверхностны и потому формируют у молодежи неверные ценности. Однако так ли это однозначно? Всякую ли литературную продукцию отвергают читатели поколения Z? А если нет, то, что определяет их читательский выбор?

Ни для кого не секрет, что в последние 20 лет наблюдается настоящий бум так называемых антиутопий YA – young adult (дословно «молодые взрослые») [19], позволяющих задуматься над вечными ценностями, при этом увлекая необычным сюжетом.

Хотя и прошло уже целое столетие с момента написания первого произведения в жанре «антиутопия», герои и общественные

модели, описанные Е. Замятиным, О. Хаксли, Дж. Оруэллом, У. Голдингом, по-прежнему остаются актуальными. В XXI веке писатели новой волны все так же увлеченно создают жестокие миры, где борьба с системой – единственный способ выжить [12]. Активное развитие антиутопий связывают с последствиями теракта 11 сентября 2001 года [4, с. 135]. Так или иначе, в двухтысячных произведения этого жанра приобрели статус одного из ведущих направлений для аудитории «young adult». Молодые люди хотят читать о том, что им интересно, будь то эскапистские приключения сверстников или истории о том, как выжить в нашем мире, молодые хотят, чтобы с ними говорили на равных [21]. Но если у российских подростков отмечается растущий спрос на зарубежную литературу [6], то подростки-билингвы, как показал наш эксперимент, проведенный в учебно-образовательном центре «Мой русский мир» / “Il mio mondo russo” (Рим), для которых западная литература «своя», все чаще начинают интересоваться и современными русскими антиутопиями, и японскими, и китайскими вариациями этого жанра, часто представленными в своеобразных формах манги (японских комиксов) или анимэ.

Почему именно этот жанр оказывается одним из самых востребованных у данной группы читателей, почему именно эта «мирообразующая структура» (как определял жанр М. М. Бахтин) оказалась столь созвучна мировидению молодых?

Очевидно, что ответ на этот вопрос следует искать как в социокультурных вызовах нынешнего мира, так и в самих жанрообразующих чертах дистопии. Попытаемся рассмотреть жанрообразующие признаки антиутопий, определяющие во многом их популярность у читателей поколения Z.

Как представляется, истоки востребованности антиутопии у молодых читателей, прежде всего, социальные: понимание невозможности сиюминутного изменения сегодняшнего несовершенного реального окружающего мира заставляет молодых людей искать такой мир, где героям удастся влиять на события и изменять их. Поэтому столь привлекательными для молоде-

жи оказываются антиутопии, предлагающие читателю особую концепцию действительности как «дивного нового мира», где другая реальность дает возможность забыть на какое-то время о повседневной рутине, окунувшись в мир, наполненный необычными явлениями и героями.

В восточном варианте, предстающем в интермедиальных формах манги и аниме, необычность мира подчеркнута и визуальными решениями. Так, японская манга предлагает читателю черно-белую, графически аскетичную картину мира и читается наоборот: справа налево, что уже рождает у западного читателя ощущение необычности мира. В аниме на читателя воздействует буйство красок, увеличенные лица персонажей, экспрессия изображений и движений. О популярности этого чтения свидетельствует и деятельность независимого сайта FuransuJapan, задачей которого является реклама японской культуры, истории, литературы. Имея каждый месяц более 300 000 посещений, сайт расставляет приоритеты, следуя запросам посетителей сайта, и оказывается, что на первом месте стоят манга и аниме, и только потом в поле зрения посетителей сайта попадают общие новости Японии, культура и история. Следуя этой логике, администраторы сайта предлагают начинающим писателям попробовать себя именно в этих жанрах, уже гарантирующих успех у читателя. Некоторые аниме живут десятилетиями на читательском рынке, принося колоссальный доход и авторам, и издателям, и рекламодателям. Так, «One Piece» Э. Оды занесен в Книгу рекордов Гиннеса за «наибольшее количество копий, опубликованных для одной и той же серии комиксов одним и тем же автором» в 2014 году. С декабря 1997 года по декабрь 2014 года было продано 320 866 000 копий, сейчас же продажи этой манги превышают более 416 миллионов копий по всему миру [8]. Возможность межкультурного диалога нашла отражение и в процессе взаимодействия этих жанровых форм с европейской культурой и в восприятии Западом этого продукта Востока. Так, манга, являясь японским феноменом,

после Второй мировой войны испытала на себе западные влияния и сама в свою очередь оказала значительное воздействие на европейские и американские комиксы, а индустрия манги, приносящая колоссальный доход, получила распространение во Франции, где она стимулировала развитие анимэ, в Италии, Германии, США, Канаде, Испании, в Индонезии, Таиланде, Малайзии [3, с. 91, 98].

Интерес к необычному миру, характерный для дистопии, никак не связан с национальностью писателей, создающих картины такого мира, а значит, и читателями этих произведений становятся представители разных культур. Необычная действительность предстает в постапокалиптической антиутопии «Дивергент» (2011) Вероники Рот, где изображен мир, в котором люди, пытаясь побороть пороки, приведшие их на грань гибели, образовали пять закрытых фракций: Отречение, Эрудия, Бесстрашие, Дружелюбие и Искренность, каждая из которых выполняет свою функцию, а всем ее членам присущ общий набор черт характера. Есть также Изгои – те, кто не подошел ни одной фракции или по тем или иным причинам выбыл из одной из них, и Дивергенты – люди со множественными склонностями, которых очень боится правительство, видя в них угрозу для себя [16].

Некий альтернативный ретрофутуристический мир, похожий на нашу действительность рубежа XX и XXI веков, показан и в романе Светланы и Николая Пономаревых «Город без войны» (2019), где персонажи живут в будущем, напоминая Россию или Восточную Европу, но при этом их быт наполнен вещами из прошлого 40-летней давности. В этом мире как будто не то не изобрели интернет, телевидение, мобильные телефоны, не то они просто вышли из употребления, а лучшей профессией является профессия военного-наемника [5].

Неординарный мир предстает и в «Бегущем в лабиринте» (The Maze Runner) Джеймса Дэшнера (2009). Протагонист романа – Томас оказывается в Глэйде – огромном квадратном пространстве, окруженном с четырех сторон гигантскими ка-

менными стенами в сотни метров высотой, которые двигаются каждую ночь. Глэйд окружен огромным Лабиринтом, выбраться из которого за два года не удалось никому. В самом Лабиринте обитают жуткие смертоносные чудовища гриверы, которые убивают каждого, кто решится остаться в Лабиринте на ночь. Стены каждую ночь сдвигаются, защищая от этих существ Глэйд. Обитатели Глэйда делят между собой обязанности: повара, мясники, садоводы, а также бегуны – те, кто каждый день, рискуя собственной жизнью, бежит в Лабиринт и запоминает расположение стен, которое каждый раз меняется [10].

Трилогия «Доминант» (2017) итальянской писательницы Ирене Граццини изображает мир, в котором идеальное общество живет под Куполом, являющимся неким энергетическим барьером, который, чтобы защитить граждан от опасностей Внешнего мира, скрывает от них правду [11].

А постапокалиптическая антиутопия-притча «Метро 2033» (2005) Дмитрия Глуховского повествует о жизни обитателей московского метро после ядерной войны [1].

Удивительный восточный вариант «дивного мира» создает Лю Цысин (刘慈欣) – лицо китайской фантастики, один из самых популярных не только на родине, но и за рубежом авторов Китая. В романе бывшего инженера-программиста Лю Цысина «Задача трех тел» (三体), который является частью фантастической трилогии, действие сначала разворачивается в разгар культурной революции в КНР. Астрофизик Е Вэньцзе, отца которой убили за то, что он был ученым, посылает сигнал инопланетянам и получает на него ответ. Затем события переносят читателя в XXI век, где нанотехнолог Ван Мяо становится свидетелем странных событий в научной среде: исследования дают противоречивые результаты, а ученые совершают самоубийства. Спецслужбы предполагают, что кто-то пытается замедлить научный прогресс на нашей планете. Ключом к разгадке происходящего становится компьютерная игра «Задача трех тел», созданная Е Ваньцзе, с помощью которой инопланетяне воздей-

ствуют на землях [22]. Написанный в 2008 году, этот роман был переведен на английский в 2014-м и сразу стал популярным у западного читателя. Так, известно, что фанатами «Задачи трех тел» являются Барак Обама и Марк Цукерберг, а Amazon ведет переговоры о создании телешоу по сюжету романа, будучи абсолютно уверенным в том, что это шоу станет самым дорогим из когда-либо созданных.

Китайские антиутопии предлагают читателю рассказ о социальных экспериментах, увлекая и подчас пугая картиной столь «дивного» идеального мира. В романе Хао Цзинфана (郝景芳) «Складной Пекин» (北京折叠), написанном в 2012 году и получившем в 2016-м премию Хьюго, действие происходит в неопределенном будущем, когда территория Пекина, ограниченная шестым кольцом, поделена между тремя классами людей, которые вынуждены жить посменно на одной и той же территории в течение 48-часового цикла. Первый класс, правительство, занимает пространство целые сутки, с 6 до 6 утра. После этого времени поверхность Земли переворачивается вверх дном, освобождая место для второго и третьего класса. У второго есть 16 часов жизни, а у третьего, самого многочисленного класса, всего восемь. Как только время выходит, здания сворачиваются и на их месте появляются принадлежащие следующему в очереди классу. Пока люди находятся в «свернутом» состоянии, они спят. Классы менять нельзя, попытки пресекаются и наказываются. Главный герой – рабочий из третьего класса, который занимается переработкой мусора. Чтобы заработать денег на обучение дочери в детском саду, он пускается в рискованное путешествие в первый класс. Его спасает чиновник, который некогда тоже был из третьего класса, но смог стать первым. Тогда же главный герой узнает, что переработка мусора может быть полностью автоматизированной, но в таком случае многие из третьего класса останутся без работы [23].

Китай, который воспринимается современным западным читателем как «самая удивительная футуристическая лабо-

ратория» [15], делает особенно привлекательными китайские антиутопии. Китайские мультимедийные технологии, инновационные приложения, футуристические онлайн-сервисы как бы являются нам само будущее, что и позволяет Хан Суну не только утверждать, что «в отличие от большей части основной литературы, которая сегодня обычно направлена на прошлое, научная фантастика смотрит в будущее. А в Китае будущее уже есть», но даже предложить особый термин наряду с «утопией» и «антиутопией» – «синотопия» [17]. Синотопии показывают настоящее-будущее Китая, предостерегая человечество от излишних увлечений научными и социальными экспериментами, что особенно актуально сегодня в контексте борьбы с пандемией.

Однако условно-метафорическое пространство и время, определяющие мир современной антиутопии, это далеко не все черты жанровой парадигмы дистопии, привлекающие читателя поколения Z. Не менее значимой (а для подросткового читателя, возможно, и одной из главных) является и установка на занимательный сюжет, который можно сравнить с квестом, где героям приходится преодолевать трудности или вести поиск [2, с. 441].

Опрос, проведенный нами среди римских подростков-билингвов, показал, что они, как и российские их сверстники, любят ассоциировать себя с персонажами, находить в книгах свои переживания и свой опыт. Проекция происходящего с героями на самих себя, безусловно, является одной из причин популярности такого чтения у поколения Z. Это определяет еще одну черту жанровой парадигмы, обеспечивающую востребованность антиутопии у молодых читателей: близкий читателю по возрасту особый тип центрального героя, молодого человека или подростка. Так, героям «Города без войны» 12–18 лет, а главному герою бывшему кадету Саше – 15, Томасу, являющемуся главным героем «Бегущего в лабиринте», – около 16 лет, Китнисс Эвердин в первой книге трилогии «Голодных игр» – 16 лет, Беатрис Прайор из серии «Дивергент» – 16, главному герою Глуховского «Метро 2033» Артёму – 24, в подростковом

возрасте пребывает и Мумей, правнук столетнего Йоширо, героиней романа японской немецкой писательницы Йоко Тавада «The Last Children of Tokyo» («Последние дети Токио») (2018) [18].

Расширения гендерного диапазона читательской аудитории антиутопий обусловлено включением в число главных героев не только мужских, но и женских персонажей, которые при этом зачастую обладают маскулинными чертами характера, что привлекает внимание как женской, так и мужской аудитории к молодежной антиутопии (Китнисс Эвердин «Голодные игры», Трис Прайор в «Дивергенте») [13, с. 5]. Любопытно, что и восточная дистопия презентует такой тип персонажа: астрофизик Е Вэньцзе, создавшая компьютерную игру «Задача трех тел», позволившую разгадать загадку инопланетных воздействий на землян в романе Лю Цысиня.

Романическая составляющая сюжета избираемых подростками дистопий, когда любовная линия практически начинает преобладать, отодвигая на второй план общественно важные проблемы, становится еще одной апеллятивной структурой жанра, включающей механизм читательского интереса. К тому же, это, по мнению К. Вольф, делает подобные произведения еще более привлекательными для женской аудитории, круг чтения которой сориентирован в большей степени на другие жанры [20, с. 18–21].

В таких произведениях любовь зачастую оказывается неприемлемой для общества, воспринимается как болезнь, угроза для нормального существования, которую необходимо уничтожить. Так, в трилогии «Делириум» Лорен Оливер (2011–2013) мы наблюдаем современное общество, которое в стремлении к миру на Земле, смогло отыскать источник всех своих бед – любовь. В новом мире любовь, или *amor deliria nervosa*, признана опаснейшей болезнью, и любой «заболевший» может очень жестоко поплатиться за свои чувства. Во избежание возникновения *amor deliria*, для всех людей, достигших 18-летия, введена Процедура – процесс очищения человека от памяти прошлого, которое несет в себе микробы этой болезни [14].

Наличие любовного треугольника, характерное для сюжета многих молодежных антиутопий, позволяет установить психологическое отождествление себя с персонажем, переживающим знакомые многим молодым читателям сильные чувства. И даже несмотря на отличие восточных вариантов жанра, где, как у Лю Цысиня, акцентированы вопросы роли государства в глобализованном мире XXI века, в целом любовь в антиутопиях – это сила, способная противостоять абсолютному злу и несправедливости, способ выжить в чудовищных условиях, что и является своеобразной эмоциональной терапией для читателя поколения Z («Делириум» Л. Оливер, «Голодные игры» С. Колинз, «Уродина» С. Вестерфилда, «Дивергент» В. Рот).

Привлекательной оказывается и особая интимизация, которая достигается через дневниковую форму повествования в антиутопиях, рождающую у читателя не только некое «узнавание себя в герое» (кто не писал дневник в юности?!), но и ощущение проникновения в мысли и чувства персонажей, понимание особенностей их мироощущения («Голодные игры» [9]). Подобный эффект рождается и благодаря достаточно характерному для антиутопий повествованию от первого лица («Дивергент», «Делириум»).

Читательскую востребованность усиливает также ситуация возможной интеракции, сотворчества, самостоятельного «дописывания» сюжета. Так, например, «Метро 2033» Глуховского расширяет более пятидесяти романов серии «Вселенная “Метро 2033”», в которую входят романы других писателей, вдохновившихся вселенной «Метро 2033–2035». Да и сами читатели любят создавать фанфикшн – произведения поклонников популярных книг, основанные на каком-либо произведении, использующие его сюжет и/или персонажей.

Жанр активно развивается в русле характерной для постмодернистской литературы интермедиальности, взаимодействуя с другими видами искусства. На основе антиутопических произведений появляются новые культурные явления, которые включают в себя не только текст, но и видеоряд – иллюстра-

ции, киновоплощения, компьютерные игры. Популярность молодежных антиутопий во многом обусловлена и тем, что были созданы голливудские экранизации, а также компьютерные игры, в которых воплотились наиболее привлекательные для аудитории возможности современного кинематографа и цифрового мира: потрясающие спецэффекты, фильмы в формате 3D и IMAX, прекрасно подобранный саундтрек («Голодные игры» (2012–2015), «Бегущий в лабиринте» (2014–2018), «Дивергент» (2014–2016)). Украинская компания 4A games, которая является разработчиком «S.T.A.L.K.E.R.» по мотивам произведения братьев Стругацких «Пикник на обочине», в 2010 году выпустила игру в жанре FPS и Survival horror, в которой воплотила вселенную «Метро 2033» Дмитрия Глуховского. Существуют компьютерные игры по мотивам «Голодных игр», «Бегущего в лабиринте», а приложение “Are you a divergent?”, позволяет пользователю определить, к какой из описанных в «Дивергенте» фракций он/она мог бы принадлежать. Именно фильмы, по статистически подтвержденным наблюдениям Е. Лакаревич, обеспечили читательский успех в России многих современных антиутопий [4, с. 146–147].

Восточные формы дистопий, представленные в интермедийных по самой своей природе жанрах манги и аниме, также отражают общий процесс визуализации литературного текста, становящегося картинкой-схемой (манга) или живой картинкой (аниме), а потом и кинофильмом, как случилось, например, с известной мангой Дзиро Танигути «Далеко по соседству», ставшей бестселлером во Франции в начале двухтысячных и экранизированной в 2010 году режиссером Сэмом Гарбарски (на французском фильм назывался “Quartier lointain” – «Отдаленный квартал»). Сама форма публикации манги в разных форматах, отражающих кадровый формат киноплёнки, как, например, четырехкадровые ёнкомы в манга-журналах, обусловлены интермедийной природой жанра. В то же время происходит и обратный процесс, когда по фильму «Звездные войны» была создана манга «Звездные войны: Но-

вая надежда» Хисао Тамаки, которая выходит в издательстве Dark Horse Comics с 1998 года. Привлекательной для молодого поколения читателей, растущих в мире цифровых и визуальных технологий, оказывается и гибридная природа аниме и манги, которые объединяют разномедийные элементы, в силу чего сложно выделить четкие жанровые разновидности [7, с. 107].

Интермедиаальная природа жанра подкрепляет читательский спрос на антиутопию, обеспечивая процесс движения в обоих направлениях: от книги к компьютерной игре или фильму по книге и в обратном направлении. Антиутопии YA становятся своеобразным мультижанровым явлением современной культуры, которое имеет успех у поколения Z во многом благодаря тому, что читатель-визуал, представитель этого поколения, обращаясь к современным антиутопиям, имеет дело не столько с литературным произведением, сколько с неким интерактивным мультимедийным пространством, вселенной, в которой неразделимы текст, видеоряд, компьютерная игра и саундтрек, что становится прекрасной мотивацией к чтению.

Общность литературных пристрастий современного молодого читателя, избравшего дистопию как интересную для него «мирообразующую структуру», разрушая границы культур, создает некую общую среду, общий канал получения информации про мир, через который осуществляется диалог языков и культур, позволяющий с оптимизмом смотреть в будущее.

Литература

1. Глуховский Д. Метро 2033. – М. : «Эксмо», 2005. – 382 с.
2. Игнатова И. В. Отличительные черты молодежной антиутопии как жанра художественной литературы (на примере трилогии С. Коллинз «Голодные игры») // Российский гуманитарный журнал. – 2015. – Т. 4, № 6. – С.440–448.
3. Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах. Очерки современной японской массовой культуры.– Б. : Восточная литература, 2012. – 357 с.

4. Лекаревич Е. Масскульт для подростков: жанр антиутопии // *Детские чтения*. – 2016. – 1(9). – С. 135–151.
5. Пономарев, Н. Город без войны / Н. Пономарев, С. Пономарева. – М : КомпасГид, 2019. – 328 с.
6. Свирина Н. М. Чтение подростков: результаты исследования и сравнительный анализ / *Филологический класс*. – 2017. – 3 (49). – С. 64–72.
7. R.E. Understanding Manga and Anime / – Greenwood Publishing Group? 2007. – 356 p.
8. Cabiron Benjamin. One Piece : 10 anecdotes incroyables sur le manga/ *FuransuJapon*. – 07/03/2020. URL: <https://furansujapon.com/one-piece-10-anecdotes-incroyables-sur-le-manga/>.
9. Collins S. *The Hunger Games*. – N.-Y: Scholastic press, 2008. – 487 p. ; Collins S. *Catching Fire*. – N.-Y: Scholastic press, 2009. – 391 p. ; Collins S. *The Mockingjay*. – N.-Y: Scholastic press, 2010. – 390 p.
10. Dashner J. *The Maze Runner (Book 1)*. – N.-Y : Delacorte Press, 2010. – 375 p.
11. Grazzini I. *Dominant*. – Rome : Fanucci, 2017. – 219 p.
12. Grey Persephone. *Distopia: perché è sempre attuale?* / il Bosone.com. – 24 Agosto, 2020. URL: <https://www.ilbosone.com/distopia/>.
13. Newgard L. *Life of chaos, life of hope: dystopian literature for young adults*. – Cedar Falls: University of Northern Iowa, 2011. – 40 p.
14. Oliver L. *Delirium*. – N.-Y : Harper Collins, 2016. – 480 p. ; Oliver L. *Pandemonium*. – N.-Y: Harper Collins, 2016. – 400 p. ; Oliver L. *Requiem*. – N.-Y: Harper Collins, 2016. – 432 p.
15. Rega Gennaro. *Uno sguardo alla fantascienza cinese* / *Bibliovoci*. – 13 Marzo 2019 / URL: <https://bibliovoci.wordpress.com/2019/03/13/uno-sguardo-alla-fantascienza-cinese/>.
16. Roth V. *Allegiant*. – N.-Y Katherine Tegen Books, 2016. – 592 p. ; Roth V. *Divergent*. – N.-Y Katherine Tegen Books, 2012. – 487 p. ; Roth V. *Insurgent*. – N.-Y Katherine Tegen Books, 2015. – 592 p.
17. Song Han. *Chinese Science Fiction: A Response to Modernization* / “*Science Fiction Studies*” . – Vol. 40, No. 1, March 201. – P. 15–21.

18. Tawada Yoko. *The Last Children of Tokyo*. Granta Books, 2018. – 144 p.

19. VanderStaaay S. Young-adult literature: A writer strikes the genre // *The English Journal*. Vol. 81, No. 4 (Apr., 1992). – P. 48–52.

20. Wolf Kaleah. *Dystopian love: a look at romance in young adult dystopian novels*. – Muncie, Indiana : Ball State University, 2013. – 67 p.

21. Young Moira. Why is dystopia so appealing to young adults? / *The Guardian*. – 23 October, 2011. URL: <https://www.theguardian.com/books/2011/oct/23/dystopian-fiction?newsfeed=true>.

22. 刘慈欣. 三体. 重庆出版社, 2008

23. 郝景芳. 北京折叠. 江苏凤凰文艺出版社, 2012

Т. Ф. Сухоцкая

*Белорусский государственный университет культуры и искусств
(г. Минск, Республика Беларусь)*

АРХЕТИП ВОДЫ В БЕЛОРУССКОЙ И КИТАЙСКОЙ КУЛЬТУРЕ

Проведен сравнительный анализ воды, как универсального архетипа китайской и белорусской культуры. Выявлена семантика наиболее распространенных символов воды в религиозных, философских, художественных парадигмах. Данная статья будет способствовать углублению культурных обменов между Республикой Беларусь и Китайской Народной Республикой.

Ключевые слова: архетип, коллективное бессознательное, символ, образ, семантика, мифопоэтическая картина мира, дао, инь, ян.

A comparative analysis of water as a universal archetype of Chinese and Belarusian culture is carried out. The semantics of the most common water symbols in religious, philosophical, and artistic paradigms is revealed. This article will contribute to the deepening of cultural exchanges between the Republic of Belarus and the people's Republic of China.

Keywords: archetype, collective unconscious, symbol, image, semantics, mythopoetic picture of the world, Tao, Yin, Yang.