

УДК 391-0.29:]791.21.0462(510)

Лі Хань

Харківська державна академія культури

## ІСТОРИЧНИЙ КОСТЮМ У ФІЛЬМІ «ПОЛЮВАННЯ НА МОНСТРІВ» РАМАНА ХУЕЯ

*Лі Хань. Історичний костюм у фільмі «Полювання на монстрів» Рамана Хуея. Наведено огляд публікацій, у яких досліджено використання феномена історичного костюму в сучасному китайському кінематографі. Розглянуто жанрову приналежність фільму «Полювання на монстрів» режисера Рамана Хуея. Описано використання сучасним китайським режисером історичного костюму у фільмі. Виявлено, що китайський історичний костюм є як частиною культурного коду, так і частиною постмодерністської стилізації в сучасній кінематографічній культурі Китаю. Проаналізовано екранну репрезентацію історичного китайського костюму на прикладі фільму «Полювання на монстрів».*

**Ключові слова:** історичний костюм, китайський кінематограф, фільми жанру «фентезі», культурний код, кінематографічна репрезентація.

*Ли Хань. Исторический костюм в фильме «Охота на монстров» Рамана Хуэя. Произведен анализ публикаций, в которых исследовано использование феномена исторического костюма в современном китайском кинематографе. Рассмотрена жанровая принадлежность фильма «Охота на монстров». Описано использование современным китайским режиссером исторического костюма в фильме. Виявлено, что китайский исторический костюм стал как элементом неизменного культурного кода, так и частью постмодернистской стилизации в современной кинематографической культуре Китая. Проанализирована экранная репрезентация исторического китайского костюма на примере фильма «Охота на монстров».*

**Ключевые слова:** исторический костюм, китайский кинематограф, фильмы жанра «фэнтези», культурный код, кинематографическая репрезентация.

*Li Han. Historical costume in the film "Monster Hunt" Raman Hui. At present, culture and art of China are shaped by several important factors: the increasing role of the economy in the international arena; some constraining and adjusting role of the Chinese Communist Party, which controls the country and the penetration of Western culture trends into cultural and*

*artistic life of the Chinese people. The elements of a traditional character, considering the famous Chinese historical costume, are essential to the modern culture in China.*

*The relevance of the study is connected with necessity to solve certain theoretical contradictions between: the increasing role of traditional cultural elements (including the Chinese historical costume) in the modern culture of China and the lack of a comprehensive study of the issue in the existing scientific discourse; between modifying certain functionality of traditional cultural codes in the context of modern culture and dynamic restructuring of coding modern culture; the changes in the morphogenesis of the game cinematography of the modern China and the relevant changes in the culturological functions of traditional elements of the game filmic form – namely, the Chinese historical costume.*

**Objectives.** *The subject of consideration of the paper is the use of historical Chinese costumes in the films of contemporary filmmakers of China using the film "Monster Hunt" as an example.*

*The aim of the article is to explore the use of historical Chinese costumes in the films of contemporary filmmakers of China using the film "Monster Hunt" as an example.*

**Novelty.** *An attempt is made at considering the transformation of the Chinese historical costume in the cultural situation of postmodernism, when the Chinese cinematographic culture uses different cultural codes to create on-screen narratives. At present, there are no comprehensive studies on this subject in art criticism and culturological discourse.*

**The practical significance.** *The results help to reflect the changes in the modern cinematography culture of China and reveal that stabilizing role of the Chinese historical costume in preserving autochthonous codes of the Chinese culture.*

**Methods.** *The article is based on the culturological and art criticism approaches, the use of which provides an understanding of the cultural influences of various elements on modern cinematographic culture of China. The study takes into account those impacts that postmodern art situation forms and traditional elements of Chinese culture (historical costume) and innovative narrative structures, which operates the Chinese cinema. The study is based on the ideas of scholars in cultural studies, who explore modern culture (Roland Barthes, I. Hryhoriev, K. Kantor, Yu. Lotman, I. Mankevych, Lars Svendsen, and others), movie scholars who have studied the Chinese cinema (the contributions by S. Toroptsev, P. Klark, Jay Leyda, D. Karavaiev and others) and the scholars of a costume as a phenomenon of culture (A. Dzekonska-Kozlovska, Usher Fellig, L. Kibalova, N. Kaminska, M. Mertsalova, M. Kasil; A. Kikot and others).*

**Results.** *The article specifies that the Chinese commercial cinema of the early twenty-first century takes into account the main trends of the time: the presence of certain postmodern irony and the destruction of the established cultural narratives, on the one hand, and on the other – the creation of a "hybrid" cinematographic mythology, that could combine the cultural codes of traditional Chinese culture with the time being "mosaic" coding. Preserving the universal cultural meanings, such mythology is based on the*

certain code dominant ideas of human culture – “good”, “love”, “mutual respect” and so on.

One of the most often used genres in this culturological context of the present Chinese cinematography has become the so-called “Kung fu (gōngfū)” films (or action films) and their “hybrid modifications”. This morphological movement in the modern Chinese cinematography has turned out to be the model of cultural and artistic paradox: on the one hand, the “Kung fu” films in a definite way restrained the postmodern destruction of the traditional Chinese cultural text by virtue of certain cultural codes, on the other – the hybrid morphology itself of this area concealed its post-modern ontology.

The latest known “Kung fu” film is the film “Monster Hunt” by the director Raman Hui (China, Hong Kong, 2015). This is a striking example of the modern hybrid “Kung fu-fantasy-musical” film. The abundance with visual effects and computer animation also enhances its morphological hybridity. The epic-narrative intonation of the film stylizes it to a historical drama, but the story itself is ontologically fantasy. The film is full of music, songs, the main characters of the motion picture sing and dance, and it makes it easy to comprehend.

So, the narrative and dramatic plot structure of the film, as well as figurative means, which Raman Hui uses, indicate the postmodernist stylization of this hybrid “Kung fu” film. One of the central elements of such stylization is the Chinese historical costume and its onscreen representation in the film.

The characters of the film by Raman Hui are dressed according to the social hierarchy they occupy: the peasants (the main character in the film is among them) are dressed in the clothes of the peasants. The representatives of the nobility are dressed in the elegant clothing of the Chinese elite and the community of monster hunters wear a kung fu warrior garments. Thus, the director of the film “Monster Hunt” shows almost the entire palette of the centuries-long cultural heritage, mixing and fantasizing on the historical costume of China. This game of the cultural codes that the historical costume represents in the “Monster Hunt” emphasizes the fantasy nature of the “Kung fu” films.

**Conclusions.** It can be concluded that the use of the Chinese historical costumes in the films of contemporary Chinese filmmakers as exemplified in the film “Monster Hunt” is a kind of cultural and artistic outcome of modern culture: Raman Hui’s film shows that the Chinese historical costume is both a part of the cultural code and a part of the postmodern stylization in the modern cinematography culture of China. “Monster Hunt” is a film-hybrid whose genre is a vivid example of modern “Kung fu-fantasy-musical” film. The director Raman Hui uses the stylization of the Chinese historical costume, emphasizing fantasy ontology of the genre-hybrid, making the on-screen representation of the Chinese historical costume as exemplified in the film “Monster Hunt” be historical fantasy clone of the entire cultural and artistic heritage of the Chinese culture.

**Keywords:** historical costume, Chinese cinematography, fantasy motion picture films, cultural code, cinematographic representation.

**Постановка проблеми.** На сьогодні культура та мистецтво Китаю формуються під впливом кількох вагомих факторів: зростаючої ролі економіки цієї країни на міжнародній арені; певної стримуючої і корегуючої ролі комуністичної партії Китаю, яка керує країною, і проникнення в культурно-мистецьке життя китайців тенденцій західної культури. Важливу роль у сучасній культурі Китаю відіграють елементи традиційного характеру, враховуючи і славетний китайський історичний костюм.

Таким чином, **актуальність дослідження** пов’язана з необхідністю вирішити певні теоретичні протиріччя: між зростаючою роллю традиційних культурних елементів (враховуючи й історичний китайський костюм) у сучасній культурі Китаю та відсутністю системного дослідження цієї проблеми в наявному науковому дискурсі; між зміною певної функціональності традиційних культурних кодів у контексті сучасної культури і динамічним переструктуруванням кодування сучасної культури; між змінами в морфогенезі ігрового кінематографу сучасного Китаю та відповідними зрушеннями в культурологічних функціях традиційних елементів ігрової фільмічної форми, а саме — в історичному китайському костюмі.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій** свідчить, що науковий масив публікацій, які дотичні до зазначеної проблеми, можна поділити на кілька груп. По-перше, це публікації культурологічного та мистецтвознавчого характеру, які стосуються костюму, його трансформацій у контексті культури, впливів, які діють на історичний костюм з боку сучасної культури. До групи авторів, які вивчали цю проблему, можна віднести Р. Барта, І. Григорьєва, К. Кантор, Е. Купер, В. Липську, Г. Лола, Ю. Лотмана, І. Манкевич, Л. Свендсен та інших. Вивченню розвитку форм костюму були присвячені роботи А. Дзеконської-Козловської, У. Феліг, Л. Кібалової, В. Брун, Н. Камінської, М. Мерцалової. Мистецтвознавчі концепції формування костюму докладно розглядалися М. Кісіль; гендерні репрезентації костюму в українській культурі проаналізовані А. Кікоть.

По-друге, це праці, які присвячені розвитку сучасного кінематографу Китаю. Дотичними до нашої проблеми є публікації С. Торопцева, Р. Бержерона, П. Кларка, Д. Лейда, Т. Рейнса, Д. Караваєва.

**Зв’язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Стаття відповідає комплексній науково-дослідній темі Харківської державної академії культури «Вітчизняна та світова культура: історико-теоретичні аспекти» (Державний реєстраційний номер 0109U000511).

**Мета статті** — дослідити використання історичного китайського костюму у фільмах сучасних кінорежисерів Китаю на прикладі фільму «Полювання на монстрів». Досягнення поставленої мети потребує вирішення певних наукових завдань:

- розглянути жанрову приналежність фільму «Полювання на монстрів» режисера Рамана Хуея;

- описати використання сучасним китайським режисером історичного костюму у фільмі;
- виявити, чи дійсно китайський історичний костюм є як частиною культурного коду, так і частиною постмодерністської стилізації в сучасній кінематографічній культурі Китаю;
- проаналізувати екранну репрезентацію історичного китайського костюму на прикладі фільму «Полювання на монстрів».

#### Виклад основного матеріалу дослідження.

Наприкінці 80–90 рр. ХХ ст. китайський кінематограф пережив певний підйом у своєму розвитку, а потім настала доба «перехідного періоду», коли свідчення про «хаос у кіновиробництві» співіснував із суворими цензурними заборонами [6, р. 164]. У ХХІ ст. було розпочато новий етап у розвитку кінематографу Китаю, під час якого китайські кінематографісти, з одного боку, активно освоювали мистецький доробок своїх колег із західного світу, а з іншого — намагалися зберегти власну національну ідентичність в екранній культурі країни. Під впливом відомих творів західної кінокультури, насамперед творів виробництва Голлівуда, таких як «Робокоп», «Термінатор», «Матриця» та інших, у Китаї сформувався інтерес до науково-фантастичних фільмів. Економічне зростання в країні уможливило зростання інвестування в кіноіндустрію Китаю та насичення її виробництвом візуально-графічних елементів та технологій. Після тріумфу «нового, п'ятого покоління» кінематографістів Китаю наприкінці 1980-х — на початку 1990-х років, у країні запанував так званий комерційний кінематограф, основним завданням якого стало виробництво невибагливих з точки зору кіномистецтва фільмів — але фільмів, насичених комп'ютерною графікою та спеціальними візуальними ефектами [1].

Комерційне кіно Китаю початку ХХІ ст. урало основні тенденції часу: наявність постмодерністської іронії та певного руйнування усталених культурних нарративів, з одного боку, а з іншого — створення «гібридної» кінематографічної міфології, яка б поєднувала культурні коди традиційної китайської культури з «мозаїкою» кодування сьогодення. Зберігаючи універсальні культурні смисли, така міфологія спиралася на певні кодові доміанти людської культури: «добро», «любов», «взаємоповагу» тощо. При цьому сюжетні лінії таких нарративів мали елементи постмодерністського «псевдо»: епічна інтонація таких культурних текстів співіснувала із відвертою вигадкою, культурною компіляцією і навіть «трешовістю».

Одним із найпоширеніших жанрів на цьому культурологічному тлі у китайському кінематографі сьогодення стали так звані кунг-фу-фільми (або фільми-екшн) та їх «гібридні модифікації»: «кунг-фу-комедія-хорор», «кунг-фу-фентезі» і навіть «кунг-фу-сексі» [3, с. 10–16]. Цей морфологічний напрямок у сучасному кінематографі Китаю виявився зразком культурно-мистецького парадок-

су: з одного боку, кунг-фу-фільми певним чином стримували постмодерністське руйнування традиційного китайського культурного тексту за рахунок певних культурних кодів, які в собі містили, а з іншого — сама гібридна морфологія цього напрямку приховувала його постмодерну онтологію.

Серед особливостей кунг-фу-фільмів, які можна віднести до так званих стримуючих, є наявність постійних сюжетно-драматургічних конструкцій [4]. Позитивний головний персонаж кінокартини вимушений боротися з негативними обставинами життя (або негативними героями) і завжди виходить переможцем у цій боротьбі. Кульмінацією такою конструкції стають вирішальна битва з головним злодієм та перемога в ній головного персонажа.

Причому битва готується безліччю попередніх боїв з підручними злодія, але завдяки моральній і реальній підтримці з боку вчителя (майстра) головний герой перемагає зло. Концепція особистості, яка стає на захист прав проти групи злодіїв, є певною етичною альтернативою традиційному китайському світосприйняттю, в якому панує зовсім інший підхід: «особистість — ніщо, колектив — усе». Мрія щодо особистісної значущості головного героя пронизує увесь традиційний епос китайців і втілюється у кунг-фу-фільмах з особливою яскравістю. У реальному житті китайці визнають пріоритет компромісів і домовленостей, у світі кунг-фу-фільмів — вирішують конфлікт за допомогою насильства. У реальному житті більшість питань вирішує спільнота, у кунг-фу-фільмах — героїчна особистість головного персонажа. Така сюжетно-драматургічна конструкція викриває фантазійність міфології кунг-фу-фільмів, що підтверджується усією палітрою зображальних засобів, які в них використовуються. Найпоширенішими є сцени боротьби (битви), які, скоріше, нагадують певні ритуальні танці, аніж реальні бої з ворогом. Використання у таких сценах акторів традиційної китайської опери слугує певним підтвердженням такої тези. На порубіжжі ХХ–ХХІ ст. центром виробництва кунг-фу-фільмів стає Гонконг. Гонгконгські кунг-фу-фільми виявилися єдиними, які отримали популярність не тільки в азійському регіоні, але і за його межами [5]. На сьогодні саме Гонконг є столицею виробництва і кунг-фу-фільмів — жанрових гібридів.

Серед останніх відомих кунг-фу-фільмів є «Полювання на монстрів» режисера Рамана Хуея (Китай — Гонконг, 2015). Це — яскравий зразок сучасного кіногібрида «кунг-фу-фентезі-мюзикл» фільму. Насиченість цього твору візуальними ефектами та комп'ютерною анімацією теж підсилює його морфологічну гібридність. Епічно-оповідна інтонація фільму стилізує його під історичну драму, але сам сюжет є онтологічно фантазійним.

За сюжетом «Полювання на монстрів», у давні часи в Китаї люди співіснували з монстрами (анімаційні персонажі фільму), які мали здатність за нагоди трансформуватися у людей. Кінцевою метою

монстрів було завоювання Китаю. Ось чому люди створили спільноту мисливців на монстрів (цітата із західної версії «Мисливці на монстрів»), і ця спільнота мала дуже давнє коріння (власне китайська модифікація монстріальної кіноміфології). Нащадок славетного мисливця на монстрів Геня Янь (його грає Бай Байхе) теж захищає свою родину від них. Але у певний час він знаходить біля дверей своєї хатини маленького симпатичного малюка-монстрика, якого прихищає. Більше того, мисливець якимось дивним чином стає Батько-Матір'ю малюка (у Геня Яня виростає живіт, як у вагітної жінки, і він «народжує» малого монстрика через рот). Дружина мисливця проти того, щоб ховати малюка. Вона попереджає чоловіка про майбутню небезпеку від такого переховування, але Геня Янь щиро любить симпатичного малюка-монстра. Він називає його Вупа, розуміючи, що той є насправді нащадком Сяо Бу — Повелителя монстрів.

Молода пара з малюком Вупа біжить з рідного селища до міста Шунь Тянь, міста дуже дивного, центром якого є ресторан, у якому готують монстрів на обід для знаті. Але раптом виявляється, що, незважаючи на це, сам ресторан повний монстрів, а серед клієнтів ресторану є монстри-трансформери, які маскуються під людей.

Центральними сценами фільму стають колоритні моменти приготування екзотичних китайських страв із різних видів монстрів головним кухарем ресторану — жінкою, яка майстерно володіє двома ножами і оперує ними не як власне кухарським приладдям, а як бойовою зброєю. Цей іронічний персонаж фільму є суто постмодерністською «родзинкою» сюжету і відсилає глядача до безлічі кулінарних ТБ-шоу, які є дуже популярними на китайському малому екрані.

Малюкові Вупа вдається завдяки неймовірній силі залишитися живим і уникнути бойових ножів головного кухаря ресторану. Але під час трапези виявляється, що власник ресторану є головним Монстром-зłodієм, метою якого є завоювати місто, а потім і увесь Китай. Геня Янь викриває злодія і вступає у битву з ним. Але поступово сили залишають його. І тоді на допомогу приходить його бабця — мисливець на монстрів, яка має 10 рівнів бойової підготовки (найвищий ступінь), коли сам Геня Янь має тільки два рівні.

Саме бабуся Геня Яня є тим самим «вчителем», без якого не обходяться сюжети кунг-фу-фільмів. Іронія Рамана Хуея змальовує бабусю теж як смисловий гібрид: з одного боку, вона немічна, з іншого — є майстерним бійцем кунг-фу.

Фіналом фільму є щаслива перемога над головним Монстром і передача маленького Вупі у спеціальне селище, де живуть тільки добрі та веселі монстри — друзі людей. Фільм насичений музикою, співами, головні герої кінокартини співають і танцюють, і це робить кінокартину легкою для сприйняття.

Отже, сюжетно-драматургічна конструкція фільму, а також зображальні засоби, які використовує в ньому Раман Хуей, свідчать про постмодерністську стилізацію цього гібридного кунг-фу-фільму. Одним із центральних елементів такої стилізації є історичний китайський костюм і його екранна репрезентація у цьому фільмі.

Персонажі фільму Рамана Хуея одягнуті згідно зі шаблями тієї суспільної ієрархії, які вони займають: селяни (серед них і головний персонаж фільму) вдягнуті у одяг селян. Представники знаті (їх ми бачимо на куштуванні страв у ресторані міста) — в ошатний одяг китайської знаті, а спільнота мисливців на монстрів — в одяг воїнів кунг-фу. Які особливості має костюм кожної представлені страсти персонажів фільму? Одяг китайців завжди вирізнявся двома особливостями. З одного боку, жителі Піднебесної вдягалися у залежності від місця проживання, пори року та положення у суспільстві. З іншого, одяг протягом багатьох десятиліть не змінювався. Знатні китайці одягалися у багат шаровий одяг: коротку сорочку, короткі або довгі штани (ку, сяоішан, сяої, чжунчипао), кофту, верхній халат або куртку, жилет, панчохи, башмаки та шапочку. Завдання довгого халата — приховувати штани, адже вони вважались непристойною частиною одягу. Основа чоловічого історичного костюму сформувалася у VII ст. і є майже незмінною і в сучасній культурі [2].

У добу династії Хань у Китаї формується так званий «офіційний костюм» імператора та чиновників імператорського двору, в якому вітаються пишнота та різнобарвне коштовне оздоблення. Такий історичний костюм вдягався на офіційні та святкові державні події. Вирізнявся одяг не стільки своїм покромом, скільки тканиною, кольором та оздобленням.

Характерно, що Раман Хуей у своєму фільмі вдягає господаря ресторану в костюм ханьфу, підкреслюючи тим самим його панівну роль серед гостей. Певна кількість гостей ресторану (монстрів-трансформерів) у фільмі вдягнута у стилі династії Тан, Мін та Сун, в одяг витончений та елегантний. І ще декілька гостей ресторану — в одяг династії Цін — відверто фантазійний та вибагливий. Таким чином, режисер фільму «Полювання на монстрів» демонструє майже всю палітру багатого столітнього культурного надбання, змішуючи та фантазуючи на теми історичного костюму Піднебесної. Така гра культурними кодами, які репрезентує історичний костюм у «Полюванні на монстрів», підкреслює фантазійну природу кунг-фу-фільмів. Шовковий одяг, його розмаїті кольори та коштовне оздоблення, перш за все, підкреслюють суспільний статус персонажів, але не мають суто історичної достовірності. Ширина рукавів свідчить про те, що власники такого коштовного одягу не працюють, вони лише відпочивають та насолоджуються радощами життя.

Інша справа — одяг головних персонажів фільму, Геня Яня та його дружини. Вони вдягнуті, як селяни. І цей одяг практично є незмінним до сьогодні. Селяни та середні верстви населення Китаю ледве приховували своє тіло під простими сорочками та куртками. Пенькові та бавовняні тканини, які були звичними для селянського одягу, використовують і у фільмі «Полювання на монстрів». Фактично ніщо не відволікає глядача фільму від учинків головних персонажів.

Одяг спільноти мисливців на монстрів, одяг воїнів кунг-фу, у фільмі відрізняється від костюму китайця-воїна. Якщо в традиційному військовому китайському костюмі зберігалася основа чоловічого костюму та додавалися так звані штани-ноговиці (таоку — так звані «чохол на штани»), то у фільмі «Полювання на монстрів» мисливці одягнуті, скоріш, як, з одного боку, сучасні бійці кунг-фу, а з іншого — як ніндзя, «таємні» японські воїни-шпигуни. Одяг мисливців у фільмі чорний, позбавлений довгих шат, функціональний та непомітний. Короткі куртки та короткі штани чорного кольору доповнюються «бойовими» косинками того самого кольору, за якими приховується обличчя. Використання такої стилізації під костюм ніндзя виправданий сценарієм фільму та тією популярністю, якої набули фільми про ніндзя в азійському регіоні.

**Висновки з даного дослідження.** Таким чином, можна констатувати, що використання історичного китайського костюму у фільмах сучасних кінорежисерів Китаю (на прикладі фільму «Полювання на монстрів») є своєрідним культурно-мистецьким підсумком розвитку сучасної культури: фільм Рамана Хуея демонструє, що китайський історичний костюм є як частиною культурного коду, так і частиною постмодерністської стилізації в сучасній кінематографічній культурі Китаю. «Полювання на монстрів» є фільмом-гібридом, чий жанр — яскравий зразок сучасного кіногібрида «кунг-фу-фентезі-мюзикл» фільму. Режисер Раман Хуей використовує стилізацію китайського історичного костюму, підкреслюючи фантазійну онтологію жанру-гібрида, роблячи екранну репрезентацію історичного китайського костюма на прикладі фільму «Полювання на монстрів» історично-фантазійною реплікою на весь культурно-мистецький доробок китайської культури. Таке використання китайського історичного костюму робить привабливим кунг-фу-фільми не стільки для китайського кіноглядача, скільки для міжнародного.

**Перспективи подальших розвідок у даному напрямі** полягають у вивченні виразних засобів китайського історичного костюму, які використовуються в сучасній кінокультурі Китаю.

#### Література:

1. Искусство китайского кинематографа 2015 год. Доклад Союза китайских кинематографистов. — Пекин : Мировая литература, 2015.
2. У Гань Пинь. Руководство по кино-искусству / У Гань Пинь. — Пекин : Совместная издательская компания. — 2015. — № 7.
3. Хуан Яньбин. Демонизация пятого поколения кинорежиссеров / Хуан Яньбин. // Кино-литература. — 2011. — Вып. 6. — С. 10–16.
4. Цзя Лей Лей. Китайская история кино : боевое искусство / Цзя Лей Лей // Академия культуры. — 2005. — № 5. — С. 5–34.
5. Чжун Дафэн. История китайского кинематографа / Чжун Дафэн. — Пекин : Издательство китайское теле-радио, 2004.
6. Baum R. China after Deng : ten scenarios in search of reality / R. Baum // The China Quarterly. — 1996. — № 145. — P. 161–165.

#### References:

1. *Iskusstvo kitayskogo kinematografa 2015 god. Doklad Soyuzu kitayskikh kinematografistov* [The Art of Chinese Cinema 2015 Year. Report of the Union of Chinese Cinematographers]. (2015). Beijing : Izdatelskaya kompaniya Mirovaya literature. (In Chinese).
2. U Gan Pin. (2015). *Rukovodstvo po kino-iskusstvu* [Guide to Film Art]. (issue 7). Beijing : Sovmestnaya izdatelskaya kompaniya. (In Chinese).
3. Huan Yanbing. (2011). *Demonizatsiya pyatogo pokoleniya kinorezhissеров* [Demonization of the Fifth Generation of Filmmakers]. *Kino-literatura — Cinema Literature*, 6, 10–16. (In Chinese).
4. Zia Lei Lei. (2005). *Kitayskaya istoriya kino : boyevoye iskusstvo* [Chinese History of Cinema : Martial Arts]. *Akademiya kulury — Academy of Culture*, 5, 5–34. (In Chinese).
5. Zhun Dafeng. (2004). *Istoriya kitayskogo kinematografa* [Chinese Film History]. Beijing : Izdatelstvo kitayskoye tele-radio. (In Chinese).
6. Baum, R. (1996). *China after Deng : ten scenarios in search of reality*. *The China Quarterly*, 145, 161–165. (In English).