Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Києво-Могилянська академія»
Факультет гуманітарних наук
Кафедра культурології

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Освітній ступінь — бакалавр

на тему:

Культурні та історичні впливи на світ мультсеріалу «Аватар: Останній Маг Повітря»

Виконала:
Литвин Поліна Сергіївна, студентка 4 р.н.,
спеціальності 034 «Культурологія»
освітньої програми «Культурологія»
Наукова керівниця:
кандидат історичних наук, доцент Нікішенко Юлія Ігорівна

Київ 2023

ЗМІСТ

ВСТУП **2**

РОЗДІЛ І КУЛЬТУРНІ ВПЛИВИ НА СТВОРЕННЯ ЧОТИРЬОХ НАЦІЙ ВСЕСВІТУ МУЛЬТСЕРІАЛУ «АВАТАР: ОСТАННІЙ МАГ ПОВІТРЯ» ... **5**

І.1. Народ Повітря ***5***

І.2. Племена Води ***8***

І.3. Королівство Землі ***12***

І.4. Нація Вогню ***16***

РОЗДІЛ ІІ КИТАЙСЬКІ БОЙОВІ МИСТЕЦТВА У МАГІЇ ЧОТИРЬОХ ЕЛЕМЕНТІВ **20**

ІІ.1. Багуачжан як магія Повітря ***20***

ІІ.2. Тай Чі як магія Води ***25***

ІІ.3. Хунг Гар і Чу Гар як магія Землі ***30***

ІІ.4. Північний Шаолінь і Баджицюань як магія Вогню ***34***

РОЗДІЛ ІІІ ІМПЕРІАЛІЗМ ТА ЙОГО НАСЛІДКИ, ПОКАЗАНІ В МУЛЬТСЕРІАЛІ «АВАТАР: ОСТАННІЙ МАГ ПОВІТРЯ» **38**

ІІІ.1.Прояви імперіалізму нації Вогню ***38***

ІІІ.2. Наслідки імперіалізму та індустріалізму для навколишнього середовища Всесвіту «Аватара: Останнього Мага Повітря» ***42***

ВИСНОВКИ **45**

БІБЛІОГРАФІЯ **47**

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ **50**

ДОДАТКИ **53**

ВСТУП

«Аватар: Останній Маг Повітря» є мультсеріалом дитячої студії «Nickelodeon», який вперше вийшов на екрани у 2005 році. Творцями і керівниками цього проєкту були Майкл Данте ДіМартіно та Брайан Конецько, у яких раніше не було досвіду створення власних шоу. Надихнувшись роботами видатного японського режисера та аніматора Хаяо Міядзакі, отримавши дозвіл на розробку нового мультсеріалу від віце-президента «Nickelodeon» Еріка Колмана, Брайан і Майкл почали працювати над створенням «Аватару…» у 2002 році. Творці також захоплювалась світом «Гаррі Поттеру» та «Володарю Перснів», але роботи шоу, яке було б засноване на Британії, їм не було цікаво, тож вони звернулась до свого захоплення культурами Азії. «Аватар: Останній Маг Повітря» має унікальний світоустрій, у якому було залучено величезну кількість культурних впливів із різних країн та народів: китайських, тибетських, корінного населення Америки, японських, тощо. Тож у цій роботі нами буде розглянуто, які культурні та історичні елементи надихнули та були запозичені для мультсеріалу Майкла Данте ДіМартіно та Брайана Конецько.

Актуальність теми дослідження. Мультсеріал «Аватар: Останній Маг Повітря» вийшов у 2005 році, але впродовж 18 років не втратив своєї популярності. На його тематику продовжують виходити книжки, знімали фільм (2010 рік), існує продовження 2012 року у вигляді ще одного мультсеріалу «Аватар: Легенда про Корру», має вийти серіал від «Netflix» та нова історія про Аватара з народу Землі. Всесвіт «Аватару» розширяється і залишається дуже популярним, як серед дітей, так і серед дорослих, які виросли на цій історії, але найперший мультсеріал все ще залишається найвідомішим і найулюбленішим.

Актуальність цього дослідження полягає не тільки у популярності самого мультсеріалу, а і в тому, що творці заснували його світ не тільки на своїх фантазіях, а на реально існуючих культурах та історичних подіях. «Аватар: Останній Маг Повітря» є сумішшю культурних впливів із країн Азії, Північної Америки, Мезоамерики та багатьох інших. Окрім цього, творці критикують

імперіалізм у мультсеріалі, показуючи його деструктивний характер та жахливі наслідки для людства і природи.

Об'єктом дослідження є світ мультсеріалу «Аватар: Останній Маг Повітря», а **предметом —** впливи культур Азії та корінного населення Америки, а також історії на його створення.

Метою даної роботи є дослідити, які культурні та історичні елементи зустрічаються у Всесвіті мультсеріалу «Аватар: Останній Маг Повітря».

Мета має бути реалізовано через наступні **завдання**:

- дослідити кожний із народів «Аватару…», які називаються на честь чотирьох елементів: повітря, води, землі та вогню, — та виявити, на яких культурах вони базуються;
- проаналізувати види магії чотирьох елементів та розглянути, якими бойовими мистецтвами Китаю вони були натхнені;
- розглянути як імперіалізм був показаний у дитячому мультсеріалі, які його методи були використані;
- роздивитися, які проблеми та наслідки імперіалізму та індустріалізму для навколишнього середовища були висвітлені у мультсеріалі.

Методологія дослідження. Основними методами дослідження є емпіричний та теоретичний.

Ступінь наукової розробки. Культурні та історичні впливи на мультсеріал «Аватар: Останній Маг Повітря» не були дослідженні в наукових роботах. Тож для написання кваліфікаційної роботи були використані книги та джерела на теми культур країн Азії та корінного населення Америки, китайських бойових мистецтв, та імперіалізму. Для дослідження елементів культури, зображених у мультсеріалі, були використані такі роботи: «Chinese clothing» Мей Хуа, «Impact of Buddhism on Chinese Material Culture» Джона Кішніка, «Encyclopedia of hair» Вікторії Шерроу, «Daily life of the Inuit» Памели Стерн, «The samurai sourcebook» С. Р. Стурнбула та інші. Для дослідження китайських бойових мистецтв, взятих за основу для магії чотирьох елементів, було розглянуто роботи по мистецтву Багуачжан (Том Бісіо «The Art of Ba Gua

Zhang»), Тай Чі (Вейсун Ліао «The essence of T'ai Chi»), Хунг Га (Конг і Хо «Hung Gar Kung-Fu») і Чу Гар (Фаррер Деніел «The Deadly Fighting Skills of Chow Gar Kung-Fu»), Північний Шаолінь (Кхім і Драєгер «Shaolin Lohan Kung-Fu») і Баджицюань (Baji Quan - Martial Arts Explained. Martial Arts Explained. URL: https://www.martialartsexplained.com/baji-quan/). На книжках Майкла Фолсера «Cultural Heritage as Civilizing Mission», Барака Кушнера «The Thoughtful War. Japanese Imperial Propaganda» та Віджая Рамадаса Мандали «Shooting a Tiger» було розглянуто проблематику імперіалізму.

Новизна полягає у дослідженні всіх основних культурних та історичних впливів на мультсеріал «Аватар: Останній Маг Повітря», включаючи елементи повсякденного життя народів світу, бойові мистецтва Китаю та проблематику імперіалізму та індустріалізму, зображену в серіалі.

Структура роботи. Включає вступ, три розділи, які містять підрозділи, висновки, бібліографію, джерела та додатки. Загальний обсяг роботи — 64 сторінки.

РОЗДІЛ І КУЛЬТУРНІ ВПЛИВИ НА СТВОРЕННЯ ЧОТИРЬОХ НАЦІЙ ВСЕСВІТУ МУЛЬТСЕРІАЛУ «АВАТАР: ОСТАННІЙ МАГ ПОВІТРЯ»

І.1. Народ Повітря

У цьому розділі ми розглянемо культурні впливи, якими надихались творці Майкл Данте ДіМартіно та Брайан Конецько для створення незабутнього Всесвіту мультсеріалу «Аватар: Останній Маг Повітря». Існує чотири нації — Повітря, Води, Землі та Вогню, назви яких відповідають елементам, якими здатні управляти люди цих народів, наділені магією. Аватар — це людина, яка перероджується час від часу і здатна навчитись кожній магії для підтримки рівноваги у Всесвіті. Для створення яскравих та різноманітних націй творці мультсеріалу надихалась, в основному, культурою Азії, корінного населення Америки та арктичними народами. Кожен із народів має специфічний для нього одяг, архітектуру, вірування, філософію та бойові мистецтва, яким присвячений другий розділ нашої роботи. Елементи в мультсеріалі відображають п‘ять класичних елементів індїзму та буддизму: воду, землю, повітря, вогонь та ефір (нематеріальний елемент, який представлений якраз у стані Аватара)[1].

Ми розпочнемо роботу з дослідження культурних впливів для створення найменшого з усіх — народу Повітря, з якого походить головних герой Аанг з мультсеріалу «Аватар: Останній Маг Повітря». Нація повітря була створена на основі буддійських чернечих орденів, а також натхнена тибетською, гімалайською, непальською, бутанськими культурами та деякими аспектами індуїзму. Важливо також зауважити, що для кожного народу натхненням служила культура Китаю, тож її впливи зустрічатимуться у кожній нації мультсеріалу. Люди Повітря були кочевниками, хоча мали чотири храми-пристанища, які розміщувались на кожному з кінців світу. Особливість їхнього народу полягає у тому, що кожен із представників був магом, чого не зустрічається у жодній іншій нації. Ця особливість зумовлена високим розвитком духовності всіх представників Повітря та їхньою повною гармонію із

[1] Society T. U. Historical and Cultural Influences in ATLA. The UNO Society. URL: https://theunosociety.wixsite.com/website/post/historical-and-cultural-influences-in-atla (дата звернення: 04.05.2023).

навколишнім світом і собою. У Всесвіті мультсеріалу вони ввжаються найбільш духовно розвиненими, були відстороненими від мирських справ і багатств. За сюжетом «Аватара: Останього Мага Повітря», народ Повітря став жертвою геноциду від народу Вогню, під час якого були знищені всі маги, окрім головного героя Аанга.

У мультсеріалі приналежність до будь-якого народу найлегше можна визначити за зовнішнім виглядом людини та за її одягом. Найбільшим показником є кольорова палітра. Як було сказано раніше, буддійські монахи були одним із головних впливів на народ Повітря і це відображається не тільки в їхніх віруваннях, а також у зовнішньому вигляді та одязі. Однак, якщо у реальному світі прийняття чернечого стану є особистим вибіром людини, то в світі «Аватару» всі люди Повітря вже народжуються частиною ордену . Черниць та ченців буддизму завжди було легко помітити серед простого натовпу завдяки поголеній голові. У традиційному Китаї довге волосся вважалось знаком краси і було характерно і для жінок, і для чоловіків, а відсутність волосся сприймалась хворобливо[2]. Тож відмова від волосся була частиною прийняття чернечого стану і показувала зречення від мирського та буденного. Поголені голови ми бачимо у всіх представників народу Повітря, навіть у дітей [див. додаток №1], оскільки, як і монахи реального світу, вони жили відокремлено від інших націй, а після початку війни почали переховуватись і концентрувались завжди на духовному розвитку, а не веденні соціальносприйнятного життя. Аскетичність чернців має передаватись усім їхнім виглядом, тобто одяг має бути доволі простим та комфортним, а володіти ідеальний чернець міг тільки речами першої необхідності[3]. Цей момент було передано в епізоді «Загублені Дні Аппи», коли під час мандрівок Аанг і його друзі назбирали настільки багато речей, що не могли пересуватись, тож головний герой без жодного жалю викинув купу речей, тоді як для Катари і Соки було важко з ними розпрощатися. Пов‘язане це з тим,

[2] Kieschnick J. Impact of Buddhism on Chinese Material Culture. New Jersey: Princeton University Press, 2003. P. 86
[3] Ibid. P. 87

що і монахи і люди Повітря звиклі до кочового життя і не мають змоги накопичувати майно і це йде в розріз із їхніми віруваннями.

Одягнені народ Повітря у варіацію традиційного одягу буддійських монахів, який має назву *кашая* (на санскриті) або *джіаша* (китайською). В Індійській традиції колір одягу означав приналежність до якоїсь із шкіл, а в Китаї — походження з певного регіону[4]. Найпоширенішим одягом була чернеча сукня, яка виготовлялась із натуральних матеріалів[5]. Колір може варіюватися, але, зазвичай, бачимо помаранчевий, не надто насичений червоний та жовтий, в такі кольори одягнені і маги Повітря [див. додаток №1]. Хоча буддиських чернців часто можна побачити у різних віддтінках червоного, але не в світі «Аватара», бо цей колір належить нації Вогню і дітям могло бути важко відрізнити героїв. Також характерною рисою народу Повітря є татуювання блакитних стрілок на їхніх тілах та головах, які символізують майстерність в магії і потік чі. Техніці магії повітря вони вчилися від літаючих бізонів, на хутрі яких був візерунок зі блакитною стрілкою, яким люди Повітря надихнулись.

У дванадцятому епізоді першого сезону під назвою «Шторм» глядачам показують, як стало відомо, що саме Аанг є наступним Аватаром. Один із тестів, який проходить головний герой, був взятий з традиції пошуку реінкарнації Далай-лами. Один із основних тестів полягає у тому, щоб покласти перед потенційним Далай-ламою декілька предметів і побачити, чи обере він ті, які належали попередньому[6]. Так і в мультсеріалі, Аанг обрав чотири предмети, які належали колишньому Аватару, з цілої тисячі звичайних.

Народ Повітря також відомий своїм вегетаріанством, що характерно для буддиських монахів, хоча і не всіх. Головний герой Аанг неоднаразово наголошує на своїй відмові від вживання м‘яса. Зазвичай, вегетаріанцями є китайські та в‘єтнамські буддисти, у той час як японські та тибетські майже не

---

[4] Kieschnick. Ibid. P. 89

[5] Buddhist religious clothing, amulets & talismans – Mandalas Life. Mandalas Life. URL: https://mandalas.life/list/buddhist-religious-clothing-amulets-talismans/ (дата звернення: 05.05.2023).

[6] Shackle S. Dalai Lama: a spiritual leader who is found, not chosen. the Guardian. URL: https://www.theguardian.com/world/2008/aug/27/tibet.china1 (дата звернення: 05.05.2023).

відмовляють собі у вживанні м‘яса[7], що можемо пояснити особливостями географічними та кліматичними. Споживання м‘яса буддистами не означає відсутність милосердного ставлення до тваринного світу та його страждань, а просто зумовлено обставинами та потребами. Однак всі буддисти притримуються головної обітниці — не можна забирати життя, тому існує принцип потрійної чистоти. Не можна брати участь у провині вбивці, тобто не бачити і не чути завдання шкоди тварині, а також не думати про те, що вона була вбита заради харчування[8]. Заборона забирати життя також є важливою темою у «Аватарі: Останній Маг Повітря», оскільки всі заохочували головного героя вбити злодія лорда Вогню Озая, щоб назавжди припинити війну, проте він не міг зробити цього, не йдучи проти своїх переконань.

Взагалі, у мультсеріалі ми майже не бачимо представників народу Повітря, оскільки на момент розвитку основних подій вони вже були знищені нацією Вогню, які мали план перешкодити становленню нового Аватара. Проте, навіть у тих небагатьох моментах, коли нам показують магів Повітря, видно наскільки багато впливів було взято з буддиських традицій.

I.2. Племена Води

В основному, племена Води проживають на півночі та півдні Земного шару Всесвіту мультсеріалу, також деякі з людей Води влаштовувались на Туманних Болотах та у Королевстві Землі. І хоча всі ці племена належать до одного народу Води, у їхніх культурах доволі багато розбіжностей. Їхнє географічне положення є доволі незручним, оскільки люди півночі та півдня проживали на полюсах серед морів, де постійно холодно, а також на болотах десь серед Королівства Землі. Економіка північного та південного племенів будувалась на торгівлі, рибальстві та полюванні. Сам по собі народ Води є спокійним та миролюбним,

[7] Tshogs-drug-raṅ-grol Ź.-d. Food of Bodhisattvas: Buddhist teachings on abstaining from meat. New Delhi : Schechen Publications, 2008. P.1
[8] Ibid. P.20

але через агресію нації Вогню, були вимушені навчитись воювати та захищати себе.

Головним культурами, які надихнули творців на створення цих племен, були: інуїтська, сіренікійська, юпікська, якутська, тунгуська, а також частково — культура австралійських аборигенів та полінезійська[9]. Разом із цим, багато впливів було взято з китайської культури: вірування в богиню Місяця, концепція Їнь і Ян, яка взагалі є провідною у мультсеріалі для всіх народів, шлюби за домовленістю були натхнені традиціями Китаю та Індії.

Інуїтські та юпікські впливи на народ Води можемо прослідкувати особливо сильно в їхньому одязі [див. додаток №2]. Більшість людей Води проживають на полюсах, тож їхній одяг має складатися з теплих речей зі шкіри та хутра. Куртки, які переважно носить південне плем‘я, називаються парками, які традиційно носять арктичні народи, якраз інуїти та юпіки. На прикладі головних героїв Катари і Сокки можемо побачити сильну схожість реальних інуїтських парок і їхніх курток. Вони дуже схожі за фасоном, і там і там є хутряні каптури, які захищають від холодних арктичних вітрів. Єдине, що істотно відрізняється — колір. Народ Води, окрім проживаючого на Туманних Болотах, завжди одягнені у синю та блакитну палітру, яку ми асоціюємо з водою, тоді як реальні інуїтські парки завжди були натуральних кольорів. Для створення свого одягу інуїти використовували матеріали з багатьох різних тварин: шкіру, пір‘я птахів, кишки моржів та тюленів, шкури ведмедів, лисиць і вовків, навіть з сухожилль робили нитки[10]. Взуття, яке носять люди племені Води, також були змальовані з реальних чоботів інуїтів та юпіків [див. додаток №3]. Таке взуття називається *муклуки* або *каміки* — це м‘які черевики, які традиційно виготовляли з шкіри оленів, ведмедів, тюленів та лосів. Походить слово *муклук* від юпікського *маклак*, що перекладається як бородатий тюлень[11]. Особливістю цього взуття була його м‘якість та легкість, що давало людям можливість зручно та легко

---

[9] Influences on the Avatar franchise. Avatar Wiki. URL: https://avatar.fandom.com/wiki/Influences_on_the_Avatar_franchise (дата звернення: 04.05.2023).

[10] Stern P. R. Daily life of the Inuit. Santa Barbara, Calif : Greenwood, 2010. P. 76

[11] What Are Mukluks?. Where the Wonders of Learning Never Cease | Wonderopolis. URL: https://www.wonderopolis.org/wonder/what-are-mukluks (дата звернення: 06.05.2023).

пересуватись. Їхня зручність було важливою для мисливців, тож у «Аватарі: Легенді про Аанга» ми можемо побачити це взуття на Соккі, який був відповідальним за здобуття їжі для свого племені. Всередині муклуки були оздоблені хутром арктичних тварин, а ззовні виконані зі шкіри тварин, яка не давала промокнути ногам[12].

Тактики ведення бою племені Води були також натхнені корінним населенням Америки, тут важливо зауважити, що це стосується звичайних людей, а не магів. Так, наприклад, люди Води розмальовують своє обличчя на манер бойового розфарбування корінного населення. Традиційно метою цього було налякати ворога[13]. І хоча самі розмальовки не мають прямого історичного відповідника і є фантазією дизайнерів персонажів [див. додаток №4], впливи всеодно простежуються. У мультсеріалі, воїни племен Води використовують чорний, сірий та білі кольори, які мають допомагати їм у маскуванні серед крижаного ландшафту[14]. Окрім розфарбування обличчя, багато видів зброї були також змальовані зі зброї корінних американців[15]. Індіанці створювали свою зброю з таких матеріалів: камінь, дерево та деякі неплавленні метали. Однією з найдавніших типів бойового знаряддя корінного населення є проста дубина, яку спочатку робили з цілого каменю, деякі мали округлу головку, а деякі виготовляли у вигляді леза сокири[16]. У мультсеріалі Сокка використовує ще один тип дубинки, який називають булавою з кулястою головкою [див. додаток №5], виготовляли її з цілісного шматка дерева, прикріплюючи кам‘яну «голову» зверху[17]. Також у руках Сокки можемо побачити бумеранг, хоча це і винаходом австралійських аборигенів, але в мультсеріалі зброя Сокки є візуальним поєднанням повертаючогося бумерангу та палиці з лезом [див.додаток №6]. Таку дубинку або палицю називають прикладом, оскільки вони були вирізані у формі

[12] What Are Mukluks?. Ibid.
[13] Ketchum W. C. Native American art. New York : Todtri, 1997. P. 60
[14] Body markings in the World of Avatar. Avatar Wiki. URL: https://avatar.fandom.com/wiki/Body_markings_in_the_World_of_Avatar (дата звернення: 08.05.2023).
[15] DiMartino M. D., Konietzko B. Avatar The Last Airbender The Art Of The Animated Series. Milwaukie: Dark Horse Books, 2013. P. 19
[16] Nardo D. The Native Americans. San Diego: Calif.: Lucent Books, 2003. P. 15
[17] Taylor C. F. Native American Weapons. London: University of Oklahoma Press, 2001. P. 15

частини стрілецької зброї європейців, а виготовляли її з дерева, вставляючи лезо з кременю, рогу або заліза[18].

У північного племені Води існує традиція одягати заручне намисто на дівчину, яка одружується в найближчому майбутньому, яка була натхнена індуїстською культурою. Цікаво те, що в південному племені такої традиції не існує, тож головна героїня Катара не знала, що означає намисто її бабусі, яке перейшло їй у спадок. В індуїстській традиції таке намисто носить назву мангалсутра, його також носять жінки для підкреслення свого сімейного стану[19]. Відповідно до звичаїв північного племені води, після того як дівчині виповнюється 16 років, то батьки обирають їй чоловіка, який повинен власноруч вирізьбити з каменю унікальний візерунок і прикріпити його до кольє. Після того як намисто буде одягнене на шию дівчини — заручини стають офіційними і має показувати іншим чоловікам, що дівчина вже зайнята[20].

Велика частина південного народу Води проживають в іглу [див. додаток №7] як і арктичні народи, які послужили натхненням для цього племені. Снігове іглу вважається одним із найкращих місць для проживання під час холодних зим. Шарлота та Девід Юе у книжці «The igloo» пишуть, що саме слово іглу походить в ескімоського iglu, яким називається будь-який тип будинку[21]. Для зберігання теплоти у сніговому будиночку, люди використовували зшиті великі шкури тварин, які раніше могли слугувати для наметів, де перебували місцеві у більш теплі пори року.

Отже, для створення народу Води творці мультсеріалу звернулися за натхненням до арктичних народів, звиклих до холодного клімату. Більшість впливів були взяті з культур корінного населення Північної Америки.

---

[18] Taylor. ibid. P. 23

[19] Jain R. Why Do Married Hindu Women Wear Mangalsutra?. Culture Trip. URL: https://theculturetrip.com/asia/india/articles/why-do-married-hindu-women-wear-mangalsutra/ (дата звернення: 10.05.2023).

[20] Betrothal necklace. Avatar Wiki. URL: https://avatar.fandom.com/wiki/Betrothal_necklace (дата звернення: 10.05.2023).

[21] Yue C., Yue D. The igloo. Boston: Houghton Mifflin Co, 1988. P. 29

І.3. Королівство Землі

Зацікавленість Майкла Данте ДіМартіно та Брайана Конецько у культурі Китаю послугувала створенню мультсеріала загалом, тож кожен із народів увібрав у себе щось з неї, проте найбільший вплив китайської культури ми спостерігаємо саме в Королівстві Землі, де навіть їхня столиця було створена на основі Пекіну, куди автори спеціально здійснили поїздку в 2005 році[22]. Це простежується у всіх аспектах життя народу Землі, починаючи з політики та армії, закінчуючи повсякденним одягом, їжею, архітектурою і так далі. Також можна прослідкувати впливи з культури Кореї та Японії.

Столиця Королівства Землі називається Ба Сінг Се, натхненням для її створення послужив Пекін, а також були взяті впливи з двох китайських династій — Мін і Цін. Навіть стіни побудовані навколо Ба Сінг Се дуже нагадують Великий китайський мур [див. додаток №8]. У світі мультсеріалу це місто вважалось найбільшим та довгий час найбезпечнішим, оскільки його оборону не могли зламати сто років, тож там порятунку шукали багато біженців із усіх націй та постраждалі від війни, що і пояснює мультикультурність Ба Сінг Се. Район Королівського палацу був змальований з Забороненого міста[23], яке є комплексом палаців у центрі Пекіна.

Окрім візуальної схожості зі столицею Китаю, система управління Ба Сінг Се також була натхнена китайською історією, а якщо точніше, то династією Мін. Королівство Землі є монархією, але влада тут належать не королю Землі Куею, а Великому Секретаріату Лонг Фену, який був головою місцевої поліції Дай Лі. Лонг Фен був диктатором, який узурпував владу, тримав короля у незнанні про війну та мав повний контроль над поліцією. Місцева поліція відома своєю жорстокістю, корупцією та переслідуваннями, що нагадує поліцію *jinyiwei*, яка діяла у часи династії Мін. Така спеціальна служба була створена з метою пошуку та покарання людей, які не погоджувались з діючою владою. Їхньою головною задачою був шпіонаж для Його Величності та придушення політичних

[22] DiMartino M. D., Konietzko B. ibid. P. 86
[23] Ibid. P. 117

опонентів[24]. Jinyiwei також називали секретною поліцією та їхні методи боротьби з «порушниками» були далекими від гуманних: «… вони катували, калічили і вбивали незліченну кількість невинних людей.»[25] Подібною поведінкою славляться і поліція Дай Лі.

Історія короля Королівства Землі Куея також нагадує реальні історичні події Китаю. Багато паралелей можемо провести між життям останнього імператора Китаю та королем Куеєм. Імператор Пуї посів престол вперше у віці двох років[26], тоді як Куей став королем у чотири роки. Окрім цього, ці особистості поєднує заборона покидати палац. У свої автобіографії Пуї розповідає: «Договір, який був підписаний між республіканським урядом і маньчжурським двором, передбачав, що я продовжуватиму жити в Забороненому місті та зберігати імперські традиції… за винятком трьох захоплених республіканцями будівель, решта території Забороненого міста залишалась моїм маленьким світом»[27]. Таким чином, Пуї був відрізаним від світу та заперт на території палацу, що відбувається з королем Землі у мультсеріалі. Через юний вік і прихованість інформації, молодий імператор не мав розуміння того, що відбувається в країні та з його положенням. Вік короля Куея не був вказаний точно, але він був підлітком, якого також закрили в палаці, обманювали весь час та захопили його владу.

Більшість одягу жителів столиці Землі в мультсеріалі має відповідники реальному одягу династії Цін. Кольорова гама нації Землі зелено-жовто-біла. Уніформа королівської гвардії Землі має елементи схожі на обладунки Цін: по-перше, це їхня простота, а по-друге, головні убори з «хвостом фазана», які носили генерали армії[28]. Звичайні чоловіки Ба Сінг Се одягнені за

---

[24] State Surveillance of the Chinese Domestic Population:A Preliminary Report. URL: https://www.esd.whs.mil/Portals/54/Documents/FOID/Reading%20Room/Other/15-F-0990_DOC_02_State_Surveillance_of_the_Chinese_Domestic_Population_A_Preliminary_Report_CSBA_200705_Final.pdf (дата звернення: 17.05.2023)

[25] Tsai S.-s. H. The eunuchs in the Ming dynasty. New York : State University of New York Press, 1996. P. 99

[26] Pu Yi H. The Last Manchu. The Autobiography of Henry Pu Yi, Last Emperor of China / ed. by P. Kramer. New York : Skyhorse Publishing, 2010. P. 29

[27] Ibid. P. 38

[28] Gill N. S. Ancient Chinese Armor of the Qin Dynasty. ThoughtCo. URL: https://www.thoughtco.com/qin-dynasty-armor-121453 (дата звернення: 14.05.2023).

маньчжурською традицією, як і жінки. На чоловіках ми можемо помітити тип жакета під назвою *ma gua*, чоловічу сукню *chang pao* та жилетку, весь цей одяг був добре пристосований до верхової їзди[29]. Жінки [див. додаток №9] в Ба Сінг Се носять традиційний одяг династії Цін під назвою *qipao*. Ці сукні були довгі, аж до щиколоток, виготовлені з шовку, мали вільний крій та повністю приховували жіноче тіло. Пізніше *qipao* стали оздоблювати намистинами та прикрашати квітковою вишивкою[30].

На поліції Дай Лі спостерігаємо капелюхи часів династії Цін. Подібні трикутні капелюхи, зазвичай, червоного кольору, носили чиновники. Були вони частиною літнього гардеробу китайців, виготовлялися із бамбуку та мали спеціальну бусину зверху капелюха, колір якої вказував на ранг людини[31], але ця деталь у серіалі не була збережена. Зачіски чоловіків, які ми можемо побачити у мультсеріалі, були змальовані з зачісок *queue*, яка є традиційною для маньчужрів[32]. Ця зачіска мала такий вигляд: поголена передня частина голови та довга коса позаду [див. додаток №10]. Вважалось, що в косі живе душа людини[33]. Жіночі зачіски, а точніше, головні убори в мультсеріалі також відповідають маньчжурським. Волосся заплітали у коси або укладали в пучок. Головний убір був доволі пишний, у волосся жінки вкладали квіти[34] — це ми спостерігаємо якраз і у жительок столиці Землі.

Нація Землі існує не тільки в межах великого міста-столиці Ба Сінг Се, їхні землі великі та різноманітні. Одна з головних героїнь Тоф народилася у північній частині королівства в аристократичній родині Бейфонгів. Одяг цієї родини був натхнений модою династії Танг. Зачіски того часу були дуже різноманітними, скаладалися з високих пучків, прикрашалися квітами, шпильками та

---

[29] Xiran Jay Zhao. Cultural Inspirations in Avatar: The Last Airbender Book 2 - Earth, 2021. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=i6SNxykp2MA (дата звернення: 19.05.2023).
[30] Yee Lin C. How the Qipao Became the Quintessence of Chinese Elegance. TheCollector. URL: https://www.thecollector.com/how-qipao-became-timeless-chinese-elegance/ (дата звернення: 17.05.2023).
[31] Summer Official's Hat | Denver Art Museum. Denver Art Museum. URL: https://www.denverartmuseum.org/en/edu/object/summer-officials-hat (дата звернення: 17.05.2023).
[32] Godley M. R. The End Of The Queue: Hair As Symbol In Chinese History. East Asian History. 1994. No. 8. P. 54
[33] Manchu Hairstyle. Chinaculture.org. URL: http://en.chinaculture.org/library/2008-01/28/content_29219.htm (дата звернення: 18.05.2023).
[34] Ibid.

прикрасами[35] — все це бачимо на Тоф та її мамі. Одягнені вони в *ruqun*, що є набором, у який входить верхній одяг та нижня спідниця[36].

Одними з найяскравіших героїнь Королівства Землі є воїни Кіоші, які не володіють магією. Хоча народ Землі був натхнений, в основному, китайською культурою, але впливи воїнів Кіоші мають японське коріння. Прослідковуємо це у їхньому одязі, макіяжі, веденні бою та зброї. Впливи театру Кабукі ми спостергаємо у макіяжі воїнів, де обличчя вони зафарбовували білим, брови малювали високо,а на очі наносили червоний колір. Макіяж Кабукі називається *кешо* і поділяється на два види: стандартний, який наносять більшость акторів та кумадорі — для головних героїв і злодіїв. Стандартний варіант визначався реалістичними тонами кольору шкіри та був признаком нижчого класу, тоді як для вищого класу використовували білий колір для основи макіяжу[37]. Взагалі, у Японії біла шкіра була характерна для представників аристократії, оскільки вони не піддавалася впливу сонця, на відміну від робочих. І на воїнах Кіоші [див. додаток №11] і на акторах театру Кабукі [див. додаток №12] можемо побачити, що біла основа добре приховує риси обличчя. Брови малювали вище натуральних, очі та губи підводили червоним кольором. Рональд Каваяе зазначає, що існує насправді багато стилів підведення очей, брів і губ, які були спеціально стилізовані для підкреслення характеру та соціального статусу персонажів[38], проте всі воїни Кіоші мають однаковий макіяж. Одягнені вони в світло-зелені кімоно та темно-зелені хакама, а поверх кімоно бачимо на них обладунки, які були властиві ашіґару[39]. Така броня нагадувала самурайську, але її особливістю була легкість, простота та дешевше виробництво[40]. Як і ашіґару, воїни Кіоші були простими людьми, які проходили бойові навчання. Використовують вони, в основному, два види зброї — катану та бойове віяло тессен (залізне віяло). Тессен вправні воїни використовували для оборони від

[35] Hua M. Chinese clothing. Beijing : China Intercontinental Press, 2004. P. 31
[36] Ruqun. DBpedia. URL: https://dbpedia.org/page/Ruqun (дата звернення: 17.05.2023).
[37] Cavaye R. Kabuki: A Pocket Guide. Boston, Maine & Rutland Vermont & Tokyo, Japan : Charles E. Tuttle Publishing, an imprint of Periplus Editions (HK) Ltd., 1993. P. 80
[38] Ibid. P. 81
[39] Прим. автора. Ашіґару — легка піхота, набрана з простих громадян.
[40] Turnbull S. R. The samurai sourcebook. London : Arms and Armour Press, 1998. P. 117

мечів та відомі випадки, коли таким віялом вдавалося перемогти декількох озброєних мечами супротивників[41]. Дивлячись методи бою воїнів Кіоші можемо прослідкувати впливи з айкідо, де дуже важливими є психічна стабільність, скоординованість сили, розвиток розумового та духовного[42].

Столиця королівства Землі майже повністю була заснована на китайських впливах, а якщо точніше, то на династіях Мін і Цін, де перша відповідала управлінню містом, а Цін — одягу, прикрасам та зачіскам. Проте за межами стін Ба Сінг Се, ми можемо віднайти багато аспектів інших культур Азії, особливо бачимо це на прикладі воїнів Кіоші, які практично повністю були засновані на аспектах японської культури.

І.4. Нація Вогню

У мультсеріалі «Аватар: Останній Маг Повітря» нація Вогню постає головним антоганістами, на чолі з їхнім королем Озаєм, йоги сином Зуко, який переходить пізніше на сторону Аанга, та донькою Азулою. Ця нація є другою за величеною після Землі, має найпотужнішу економіку, відрізняється від інших народів значною технологічною розвиненістю. Під час Столітньої Війни, яка і була розв‘язана людьми Вогню, їхня армія була найсильнішою і найбільшою з усіх у світі. Люди вогню відомі своєю жорстокістю та загарбницькими настроями, хоча впродовж розгортання подій мультсеріалу, ми зустрічаємо абсолютно різних жителей королівства і бачимо як у деяких змінюється світосприйняття, оскільки багато громадян були піддані потужній пропаганді. Вогняна нація взяла багато від імперської Японії та її дій у часи Другої світової війни, сюди входять воєнні злочини, масові вбивства та геноцид. Проте сказати, що вогняна нація була повністю заснована на японських впливах, було б не вірно.

Насамперед культура нації Вогню була натхнена Східною, Південною та Південно-Східною Азією, такоє деякі аспекти були взяті з мезоамериканської

[41] Ratti O., Westbrook A. Secrets Of The Samurai The Martial Arts Of Feudal Japan. Rutland, Vermont : Tuttle Publishing, 2016. P. 436
[42] Ibid. P. 591-592

цивілізації. А от географія нації Вогню була заснована на вулканічних островах, включаючи Полінезійські острови, Гаваї та Ісландію. Творці мультсеріалу розповідають в артбуці, що для створення реалістичного ландшафту вони відвідали Ісландію і саме звідти взяли своє найбільше натхнення для створення природи королівства Вогню[43]. Деякі з мульсеріальних місць були майже один в один змальовані з існуючих пейзажів. Цей народ є унікальним поєднанням китайських, японських, корейських, мезоамериканських, і навіть, індійських традицій.

Спершу нація Вогню черпала набагато більше впливів із японської культури, так, наприклад, одяг мав бути схожим на самурайський, але, як зазначають творці, в останній момент, було вирішено змінити на китайський стиль[44]. Причину цієї зміни не було пояснено. На людях народу Вогню ми можемо побачити одяг, який також носили і в Королевстві Землі. Наприклад, зустрічаємо довгу чоловічу сукню *chang pao*, яку носили в часи династії Цін. Такий тип одягу був абсолютно звичайним і призначений для повсякденного носіння. Чан Пао були переважно синього, сірого або зеленого кольорів[45], що підходить громадянам Землі, але не кольоровій гамі нації Вогню, яка складалася з чорного, червоного різних відтінків та жовто-золотого. На знаті та військових королівства Вогню, поверх одягу, надягнені загострені трикутні наплічники, які схожі на гіперболізовану версію тайської броні [див. додаток №13]. Нація Вогню складається з войовничих людей, тож постійне носіння броні має для них сенс. Більш того таке рішення стилізації можна пояснити тим, що бойове мистецтво, на якому була заснована магія Вогню, має атакуючий характер і нестачу захисних прийомів, тож додатковий захист, у вигляді обладунків, є важливим для магів Вогню. Що ж до жіночого одягу, то він також має тайські, китайські мотиви. На злодійку Азулі та її подружку Тай Лі одягнено традиційний тайський вид штанів/бридж під назвою *chong kben* [див. додаток №14]. На одній з героїнь

[43] DiMartino M. D., Konietzko B. ibid. P. 132
[44] Ibid. P. 25
[45] Manchu Hairstyle. ibid.

Мей [див. додаток №14] можна роздивитись в‘єтнамський традиційний костюм *ao dai*, який складається з довгої туніки та штанів[46].

У культурах країн Азії, волосся мало дуже велике значення. Відомою є цитата Конфуція: «Наші тіла, волосся та шкіра були дані нам нашими батьками, тож ми не маємо шкодити їм, навіть злегка»[47]. Японці та корейці вважали, що волосся має магічні здібності та було подаровано богом[48]. Тож, не зважаючи на стать, було прийнято носити довгі зачіски. Майже всі представники нації Вогню зав‘язували частину волос у високий пучок, це було характерним і для китайської культури, і для японської. Один із головних героїв Зуко носить *queue*, яку носили не тільки за маньчжурською традицією, про що ми писали вище, а і за самурайською[49]. Зречення волосся і його втрата була серйозною справою. В одному із епізодів мультсеріала, можемо побачити як після поєдинку суперник Зуко відрізає пучок на його голові. У самурайській традиції подібний вчинок вважався проявом неповаги і був дуже принизливим для того, хто програв[50]. Зречення волосся у Китаї могло бути показником хвороби людини або переживання горя[51]. Головний убір, який ми бачимо на королі Озаї та членах королівської родини, нагадує спрощену версію корони корейського королівства Пекче, під назвою *Geumjegwansik*[52], яка схожа на полум‘я. Носилися такі прикраси у парі, чіпляючись по обидві сторони голови, але королівська родина Вогню носила їх по одинці у волоссі [див. додаток №15].

Головним натхненням для створення архітектури королівства Вогню стала Башта Жовтого Журавля[53], яка розташована в Ухані, оскільки вона має круті та завернуті пагоди, які нагадують вогонь. Башта попереднього Аватару Року [див. додаток №16] була майже один в один змальована з Жовтого Журавля, а інші

---

[46] All about ao dai: Vietnam's national dress. Vietnam Tourism. URL: https://vietnam.travel/things-to-do/ao-dai-vietnam (дата звернення: 20.05.2023).
[47] Jiahui S. What was the symbolism of hair in ancient China?. The World of Chinese. URL: https://www.theworldofchinese.com/2021/03/choice-chengyu-symbolism-of-hair/ (дата звернення: 20.05.2023).
[48] Choi N.-Y. Symbolism of Hairstyles in Korea and Japan. Asian Folklore Studies, vol. 65, no. 1, 2006. P. 72
[49] Sherrow V. Encyclopedia of hair: A cultural history. Westport, Conn : Greenwood Press, 2006. P. 80
[50] Ibid. P. 80
[51] Ibid. P. 79
[52] A guide to Korean cultural heritage / ed. by Korea (South). Korean Overseas Culture and Information Service. Seoul : The Service, 1998. P. 230
[53] DiMartino M. D., Konietzko B. ibid. P. 52

будинки королівства мають схожі риси. Декоративні полум‘я [див. додаток №17], розміщені на дахах практично кожного будинку нації Вогню також були не просто дизайнерським рішенням творців, а мали свій прототип із реального світу. Схожими елементами оздоблювались тайські храми і називались вони *chofa*[54] та полум‘я нагадували не так сильно, тож це було адаптовано для мультсеріалу. В артбуці мультсеріалу сказано, що натхненням для створення трону лорда Вогню Озаю послужили єгипетські та китайські мотиви[55].

Впливи мезоамериканських цивілізацій ми зустрічаємо в Сонячних Воїнах, які насправді не зовсім є нацією Вогню, але вони були першими людьми, які навчились магії вогню від драконів, тож ми не можемо не згадати їх. Живуть вони в повній ізоляції від всіх інших народів та вважались вимерлою нацією ще перед початком Столітньої Війни. Стародавнє місто Сонячних Воїнів базується на архітектурі стародавньої Месопотамії, особливо беручи впливи з цивілізації зиккуратів, або «багаторівневих пірамід». Творці мультсеріалу також шукали натхнення в руїнах майя, для зображення місця їхнього проживання[56]. У центрі їхнього міста розташовувалась піраміда, яка дуже нагадує храми мая, а довкола неї побудовані будиночки жителів.

Існує доволі розповсюджена думка, що нація Вогню була натхнена саме культурою Японії, як ми бачимо з проведеного дослідження, це враження хибне. Першочергово, люди Вогню справді були засновані на японських традиціях, але перед виходом серіалу це було змінено. Нація Вогню увібрала у себе багато впливів із різних азійських культур і в цьому полягає її особливість. І хоча правляча верхівка та народ постають злодіями в серіалі, нам показують і їхні добрі та людські сторони, демонструючи можливість перестати піддаватись пропаганді та подивитись на ситуацію з іншого боку.

---

[54] The Cultures of Avatar: The Last Airbender. Cultural Architecture: Fire Nation Roofs. Tumblr. URL: https://atlaculture.tumblr.com/post/670499096009801728/cultural-architecture-fire-nation-roofs (дата звернення: 20.05.2023).
[55] DiMartino M. D., Konietzko B. ibid. P. 61
[56] Ibid. P. 156

РОЗДІЛ ІІ КИТАЙСЬКІ БОЙОВІ МИСТЕЦТВА У МАГІЇ ЧОТИРЬОХ ЕЛЕМЕНТІВ

ІІ.1. Багуачжан як магія Повітря

У всесвіті мультсеріалу «Аватар: Останній Маг Повітря» мистецтво управління чотирма елементами має назву *bending*, що ми можемо перекласти як «згинання» або «викривлення», оскільки маги кожного із елементів можуть створювати, управляти та підпорядковувати собі сили повітря/вогню/води/землі. Проте надалі ми називатимемо це мистецтво магією, так як люди з такими здібностями звуться магами. Для створення анімацій володіння кожним із елементів творці мультсеріалу Майкл Данте ДіМартіно та Брайан Конецько надихались різними видами бойових мистецтв Китаю, тож у цьому підрозділі ми розглянемо магію Повітря та дізнаємось, яке бойове мистецтво лягло у його основу.

Магія Повітря повністю заснована на вмінні створювати та контролювати потоки повітря і вважається найбільш динамічною з усіх чотирьох, хоча її ціллю є захист, а не напад. Непостійність та циркульованість рухів магії Повітря була натхнена бойовим мистецтвом під назвою Багуачжан, яке входить у трійку головних бойових мистецтв Китаю і є одним із наймолодших, створене приблизно у XIX ст, що цікаво оскільки головний герой Аанг є наймолодшим Аватаром в історії того світу. Особливістю Багуачжан є кругові рухи ходіння по колу та постійні повороти, які саме і стали основою для створення анімації управління повітрям. Багуачжан це мистецтво, яке підпорядковує не тільки бойові аспекти, а насамперед зосереджується на духовному світі людини.

Маги Повітря відомі своїм кочовим та вільним способом життям, їхня філософія засновується на вірі в вічне життя, що було взято творцями мультсеріалу з індуїзму, але себе вони не прив‘язували до одного місця, тож елемент повітря ідеально підходить цьому народові. Тому бойове мистецтво Багуачжан, яке відзначається своєю текучістю, плавністю, духовністю та

мирною природою, чудово підходить для народу повітря. За сюжетом мультсеріалу, і як можна зрозуміти з самої його назви, головний герой Аанг є останнім магом Повітря, оскільки весь його народ було знищено у ході війни, яку розв‘язав народ Вогню. Тож, якщо не враховувати флешбеки, то тільки на прикладі Аанга ми можемо побачити мистецтво управління повітрям. Тут варто додати, що Аанг був не звичайним магом Повітря, а — Аватаром, тобто людиною, яка могла підпорядковувати всі чотири елементи і більша частина мультсеріалу зосерджується на навчанні головного героя управлінню всіма елементами. Проте магія Повітря є його основною, якою він володів від народження, а всі інші були набуті, тож у цьому підрозділі ми згадуватимемо Аанга саме як мага Повітря.

У роботі «Baguazhang (Emei Baguazhang): Chinese internal martial arts : theory and applications» зазначається, що Багуачжан було засновано на теорії Багуа, що означає Вісім Триграм (символів), яка вперше з‘явилась у «Книжці змін» (*Yi Jing)*, тож для того, щоб зрозуміти особливості самого бойового мистецтва — спершу треба дізнатися про теорію Багуа[57]. Сама «Книжка змін» була заснована на концепції Їнь і Ян. Том Бісіо у роботі «The Art of Ba Gua Zhang» пише: «У «Книжці змін», Їнь і Ян є вираженням ідеї постійної зміни та трансформації. Ця концепція є ідеальною для цієї цілі, оскільки Їнь і Ян не являються окремими статичними станами, а є динамічною єдністю, кожна з яких залежить одна від одної, завжди знаходиться у потоці трансформації, взаємоспоживання і є нескінченно подільним.»[58] У «Книжці змін» Їнь та Ян представляються символами, де Їнь є ламаною лінією, а Ян — суцільною. Було це зроблено з метою вивчення схильності до змін у світі, якщо упорядкувати ці лінії у групи по три, то якраз і утворюються Вісім Триграм, тобто Багуа. Створені вони були для тлумачення людських архетипів, явищ природи, вираховування можливостей на успіх у певній ситуації[59]. Кожен із восьми символів випливає на

[57] Liang S.-Y., Jwing-Ming Y., Wen-Ching W. Baguazhang (Emei Baguazhang): Chinese internal martial arts : theory and applications. Jamaica Plain, Mass : YMAA Publication Center, 1994. P. 20
[58] Bisio T. The Art of Ba Gua Zhang. Outskirts Press, 2016. P. 9-10
[59] Ibid. P. 10

різні аспекти життя людини, відповідає певним органам, має свій колір, елемент, форму та багато всього іншого. З часом, концепція «Книги змін» розвивалася і тепер Багуа застосовується не тільки у вищеописаних формах, а і традиційній китайській медицині, військовій стратегії та, звичайно, у бойових мистецтвах, про які ми поговоримо далі.

Що ж до бойового мистецтва Багуачжан, то його оригінальною назвою було *Zhuan Zhang*, що дослівно означало «поворот долонь» і ця дефініція якраз і описує те як це мистецтво практикується[60]. Практика Багуачжан втілює у собі підходи, які були описані в «Книзі Змін», тобто вміти приймати зміни в життя та рухатись ним плавно і граціозно. Зміни є постійною частиною існування у світі, тож адаптованій до них, приймаючій їх, гнучкій та усвідомлючій це людині живеться набагато легше та краще. Том Бісіо пише: «Практика Багуачжан може допомогти нам розвинути ці якості, закладаючи основу та готуючи нас до адаптації, яку ми повинні зробити. Практика Багуачжан підвищує чутливість людини до процесу змін та трансформації. Як бойове мистецтво Багуачжан втілює ідею наявності керівного наміру, але без фіксованих планів, за винятком змін, які б відповідали мінливим обставинам, щоб досягти своєї мети.»[61] Таких вмінь неможливо досягти без внутрішньої гармонії, має відбутися «єдність Серця-Розуму та Наміру»[62].

Особливістю бойових мистецтв Китаю є те, що вони вміщують у собі багато аспектів життя людини, а не концентруються тільки на фізичних вміннях та силі, і Багуачжан не є виключенням. Серед цих аспектів, звичайно, є фізичні вправи, навчання самозахисту, зміцнення здоров‘я, що сприяє довголіттю, а також медитації, наука про вдосконалення розуму[63], таким чином мистецтво Багуачжан є поєднанням розвитку зовнішнього (тіла) та внутрішнього (розуму) в людині. Пози та рухи Багуачжан спрямовані на те, щоб відкривати енергетичні

[60] Liang S.-Y., Jwing-Ming Y., Wen-Ching W. ibid. P. 27
[61] Bisio. ibid. P. 18-19
[62] Ibid. P. 19
[63] Ibid. Introduction

шляхи в тілі людини і вважається, що це створює основу для розвитку «чутливого усвідомлення трансформації та змін»[64].

Рухи в мистецтві Багуачжан є круговими, оскільки вважається, що повертаючись по колу людина знаходиться у процесі постійної зміни, хоча за такою технікою і повертається до місця з якого почала [див. додаток №18], але це не є поверненням до початку, а серією поновлень[65]. Таку «колову» техніку ми можемо порівняти з текучістю часу, оскільки доба завжди завершується о 23:59, а починається о 00:00, але не дивлячись на це, кожен день, та навіть хвилина, є унікальним і приносить щось нове в світ. Особливістю мистецтва Багуачжан є те, що воно не опирається повністю на силу мускулатури, а характеризується роботою ніг, постійними поворотами та технікою ухиляння[66]. Оскільки основною функцією цього мистецтва є захисна, то більшість рухів у ньому спрямована на те, щоб ускладнити противнику можливість атакувати прямо. Метою Багуачжан є натренерувати тіло, яке б одночасно було б «з‘єднаним» та гнучким, створити такі зв‘язки між суглобами, які дозволяли б з легкістю зосередити вагу тіла у будь-якій його точці без напруги[67]. Том Бісіо пише, що така напруга є гальмом для наших природніх рефлексів та заважає поновлювати швидкість та силу[68]. Сповільнений темп Багуачжан допомагає розслабитись, плавні рухи заспокоюють розум та нерви, що в результаті дозволяє тілу рухатись вільно, природньо та з потрібною швидкістю. Також вчить балансу та рівновазі, що дозволяє встояти у протистоянні. Чіткої техніки мистецтво Багуачжан не має, воно є набором патернів рухів, які повторюються та перетікають одне в одного у різних конфігураціях. У цьому мистецтві тіло має рухатись як єдине ціле, коли одна частина тіла знаходиться у русі, то всі інші також. Такі рухи Том Бісіо називає *інтегрованими* та зазначає, що навчитися їм складно на високій швидкості. Ця інтеграція досягається постійними тренуваннями та повільними

[64] Ibid. P. 19
[65] Bisio. ibid. P. 20
[66] Ji Wu G., Bisio T. The Essentials of Ba Gua Zhang. New York : New York Internal Art, 2007. P. 43
[67] Hines E. A short guide to Bagua circle walking. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015. P. 14-15
[68] Bisio. ibid. P. 107

рухами і тільки після цього людина набуває здатності наносити удари та ухилятися швидко[69].

У бойовому мистецтві Багуачжан використовується, в основному, чотири види зброї (шабля, меч, посох/палиця, спис), але ми розглянемо тільки меч та посох, оскільки в «Аватарі : Останній Маг Повітря» згадуються тільки вони. Володіння мечем у магів повітря ніколи не було показано у мультсеріалі, а тільки було сказано у третьому сезоні четвертій серії, що існує вітряний меч, через який можна направляти силу повітря. Меч вважається найскладнішою зброєю для використання в Багуачжан і потребує великої майстерності[70]. Посох у мультсеріалі не тільки згадується, а й постійно показується, оскільки головний герой Аанг дуже часто ним користується. Виглядає він як звичайна палка, але по боках у нього висуваються крила, за допомогою яких Аанг може літати. У реальному ж житті, посох є простою палкою, приблизно шести футів завдовжки[71]. Посохом можна здійснювати обертальні рухи з ударами та поштовхами, що було неодноразового показано в мультсеріалі.

Для того, щоб зробити максимально вірні та реалістичні анімації бою у «Аватарі: Останній Маг Повітря» до роботи над мультсеріалом був залучений майстер бойових мистецтв Сіфу Кісу, який ставив хореографію та знімався у референсах для аніматорів. Унікальність бойових сцен «Аватара…» заключається у тому, що майже всі рухи, навіть з використанням магії, відповідають реальним рухам із бойових мистецтв, на відміну від більшості мультиплікаційних робіт, де анімація магії часто є просто статичною[72]. Звичайно, у мультсеріалу є рухи, які б ніколи не змогла повторити людина без магічних здібностей, але навіть такі — творці намагалися наблизити до справжніх.

---

[69] Ibid
[70] Bisio. ibid. P. 133
[71] Ibid. P. 135
[72] Insider. How 'Avatar: The Last Airbender' Animated Its Realistic Fight Scenes | Movies Insider, 2021. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=DJ86QWzI2Wo (дата звернення: 28.04.2023).

II.2. Тай Чі як магія Води

Магія води властива племені Води, яке поділяється на північні, південні та племена Туманного Болота, де кожному з них властива їхня унікальна техніка *бендінгу*. У всесвіті мультсеріалу «Аватар: Легенда про Аанга», вода є елементом змін і єдиною магією, якої люди навчались не від тварин, а від луни та Духів Океану[73]. Стиль бою магів Води, в основному, є плавним та граційним, хоча магам Туманного Болота властива більш агресивна атака. Особливістю цієї магії є її універсальність та різноманітність. По-перше, завдяки їй, людина може управляти будь-якими рідинами, змінювати агрегатний стан, перетворюючи воду в лід або пару, тож маги води також мають можливість управління снігом та льодом. По-друге, вони мають здібність переміщувати воду в просторі, змушувати її левітувати та розділятися. Також існує техніка маніпуляції тиском у воді, завдяки чому маг може спіймати свого супротивника, ходити по воді, перетворювати її у леза. Деяким магам Води властиві сили зцілення, управління рослинами, які містять великий процент вологи, а також існує магія Крові, ця техніка дає змогу маніпулювати людським тілами, перетворюючи їх на маріонетки, але ця магія під забороною.

Для створення магії Води, творці мультсеріалу та майстер бойових мистецтв Сіфу Кісу, взяли за основу китайське бойове мистецтво Тай Чі, яке також називають Тайцзичуань або Тайцзіцюань. Як і всі інші бойові мистецтва, Тай Чі є не просто способом бою, а стилем життя, які китайці практикується вже протягом тисячоліть. За книжкою Вайсун Ляо «The Essence of Tai Chi» Тай Чі має значення «найвищий» і його метою є вдосконалення та просування до необмеженого, тобто до існування величного і вічного. Теорія Тай Чі вчить тому, що здібності людського тіла є необмеженими і їх можна розвивати за межі загальноприйнятого потенціалу[74]. Саме бойове мистецтво виникло якраз із цієї теорії і відповідно до неї були розроблені фізичні вправи, які зараз вважаються

[73] Waterbending. Avatar Wiki. URL: https://avatar.fandom.com/wiki/Waterbending (дата звернення: 28.04.2023).
[74] Liao W. The Essence of T'ai Chi. London : Shambhala, 2007. P. 5-6

одними із найдосконаліших для розвитку розумових та тілесних здібностей, проте конкретна дата зародження бойового мистецтва є невідомою[75].

Бойове мистецтво Тай Чі є серією повільних, плавних і точних вправ, які мають виконуватись з максимально розслабленими м‘язами та з повною концентрацією розуму. Призначенням Тай Чі не є нарощення м‘язів або збільшення фізичної сили, це бойове мистецтво практикується з метою зміцнення здоров‘я, заспокоєння розуму та гнучкості тіла[76]. Оскільки Тайцзичуань концентрується на здоров‘ї людини, душевному та розумовому спокої, тому плавність магії Води чудово передає головні аспекти цього бойового мистецтва та саме тому саме цій магії характерна здібність зцілення. З китайської *чуань* перекладається як бокс[77], тож Тайцзичуань є поєднанням теорії Тай Чі та боксу і з цього виходить бойове мистецтво. Також важливо зауважити, що *Чі* означає життєву енергію та силу, яка вміститься у кожній живій істоті у Всесвіті. Саме Чі дає всьому живому життя та дозволяє нам існувати та функціонувати[78]. Чі контролюється розумом, а сила контролюється Чі — це є основним законом, який регулює використання Чі у бойових мистецтвах.

Джон Хіне вказує, що раніше це бойове мистецтво було більш різким та грізним, але з часом аспект перемістився саме на оздоровчі та гімнастичні вправи[79]. Так і магія Води переважно є спокійною, обережною, зцілючою, але може ставати агресивною та потужною, якщо цього потребуватиме ситуація. Як і в Багуачжан, навчаючись мистецтву Тай Чі, учні починають з повільних рухів, але з досвідом і постійними вправами можна навчитись виконувати рухи швидко, не втрачаючи при цьому розслабленості та граційності.

Головною характеристикою Тай Чі вважається повне розслаблення м‘язів, оскільки напруження в тілі не дає змоги Чі вільно циркулювати. Головною стратегію Тайцзичуань є оборона, майстри цього бойового мистецтва вважають, що краще зачекати атаки супротивника, і вже після цього використовувати свою

---

[75] Liao. ibid. P.10
[76] Hine J. Yang Tai Chi Chuan. London: A & C Black, 2005. P. 11
[77] Ibid
[78] Ibid. P. 13
[79] Ibid. P. 11

силу[80]. Така техніка дає можливість подолати більш фізично сильного та запального нападника, оскільки досвід, розум та спокій у Тай Чі мають набагато більше значення за фізичну міць. Таку стратегію використовують у маги Води у мультсеріалі, замість прямого завдання шкоди, вони вичікують нападу та, в результаті, обертають силу противника на нього ж.

Стилі китайських бойових мистецтв поділяються на два типи. Першими є ті, які використовують жорстку зовнішню силу, тоді як другі покладаються на спокій та м'якість внутрішньої енергії[81]. Ендрю Таунсенд називає перші види мистецтв «зовнішніми», а другі — «внутрішніми». За таким розподілом, Тайцзичуань відноситься до «внутрішнього» типу, оскільки йому не характерно використання агресивних ударів. Головними методами борьби в Тай Чі є вміння швидко ухилятися, перепрямовувати силу суперника та навичка нейтралізації[82]. Проте це не означає, що Тайцзіцюань не приміняє ударів руками та ногами, просто це бойове мистецтво покладається на внутрішню силу Чі та використовує у прийомах її. Ендрю Таунсенд пише: «удар нанесений із вибуховою внутрішньою силою, який використовує невелику м'язову силу або взагалі не використовує її, може бути набагато нищівніщим, ніж традиційний удар, що приводиться в дію грубою м'язовою силою»[83].

У Китаї Тайцзичуань займаються багато літніх людей, оскільки це бойове мистецтво вважається дуже корисним для здоров'я і його радять навіть лікарі. Тай Чі є чудовим поєднанням розвитку духовного, розумового та фізичного. Хоча самі вправи здаються легкими через їхню плавність та повільність, але таке враження є оманливим. Ендрю Таунсенд вказує на те, що повільні переходи від однієї пози в іншу, а також паузи в самих позах, потребують розширення м'язів ніг та витривалості, оскільки часто треба переносити вагу всього тіла на одну ногу[84]. Займаючись Тай Чі в молодості, принесе багато переваг у старості, так як

---

[80] Hine. ibid. P. 17
[81] Townsend A. Cultivating the Civil and Mastering the Martial. The Ying and Yang of Taijiquan. CreateSpace Independent Publishing Platform. P. 28
[82] Ibid.
[83] Ibid. P. 29
[84] Ibid. P. 25

завдяки регулярним вправам зміцнюється Чі, яке і підтримує життєву силу в людині. «Під час практики студенти вчаться спрямовувати свою усвідомленість, тобто свій зосереджений розум, на певні чатисни тіла, тим самим зміцнюючи руки та ноги в кожній позі. Ця зосереджена увага розуму спричиняє накопичення локалізованого Чі в певних частинах тіла»[85]. У майбутньому, з практикою та досвідом, така локалізація може набути цілющого ефекту на потрібну область тіла. Досвідчені майстри вміють направляти Чі у потрібні їм зони, зосереджуючи на конкретних місцях. Тому не дивно, що більшість магів Води, яких ми зустрічаємо у мультсеріалі, є дорослими або навіть літніми люди, особливо серед вчителів.

Практикуючи Тай Чі, все тіло має бути скоординоване в одне ціле, тобто кожна частина тіла повинна бути пов‘язана з усіма іншими частинами тіла. Починаючи рух однієї частини, має рухатися і все інше, а не тільки рука, нога, тощо[86]. Вейсун Ляо порівнює тіло людини із Всесвітом, у якому всі рухи та оберти є узгодженими: «Наприклад, коли Земля обертається, рухається вся планета. Уявіть, що станеться, якби лише частина Землі оберталася, а решта планети залишалась нерухомою.»[87] Це б порушило систему рівноваги та гармонії у всьому Всесвіті, що спричинило б проблеми та зміни. Так, людське тіло також є Всесвітом і потребує координації всіх рухів для отримання внутрішньої та зовнішньої гармонії. У Тай Чі не можна вивчити окремі рухи та вправи, всі вони є частиною системи цього бойового мистецтва, тож навіть прості, з вигляду рухи, потребують сконцентрованості. Тайцзичуань потребує скоординовані, розслаблені та спокійні розум та тіло, це дає можливість маневревувати тілом у будь-якому потрібному напрямку[88]. І тут знову можемо провести аналогію з водою, яка не рухається частинами, а є одним сильним потоком.

У вивченні класичних принципів Тай Чі використовується термін «корінь», який вказує на важливості позиції ніг. Обидві ноги людини мають при практиці

[85] Townsend. ibid. P. 26
[86] Liao. ibid. P. 63
[87] Ibid
[88] Ibid. P. 63-64

Тайцзичуань залишатися на землі так міцно, як знаходяться в землі коріння дерев[89]. При цьому коліна мають бути зігнутими, для забезпечення гнучкості. Цей принцип був застосований і в мультсеріалі [див. додаток №19]. Така поза ніг допомагає розподіленню Чі, яке несе велику кількість вібрацій, тілом та чітким закріпленням до землі для балансу та стійкості. Неправильну стійку Вейсун Ляо порівнює з високим будинком, який стоїть на слабкій основі[90], тобто хибна позиція може зіпсувати всю координацію тіла. При виконанні рухів у повній координації тіла та розуму, тіло стає легким і гнучким і Тай Чі виглядає пливучо та безперечно, що ми також можемо асоціювавати з рухом води.

Одним із найголовніших принципів Тайцзичуань є принцип протилежностей Їнь і Ян, тобто при русі тіла вгору, розум повинен звертатися до низу, рухаючись вперед — не забувати про рух назад, так само і з рухами вліво та вправо[91]. Тай Чі так концентрується на розвитку саме розумових властивостей, оскільки вони вважаються безмежними та нескінченними, тоді як людське тіло має свої ліміти. Метою цих тренувань є навчити тіло рухатись так само швидко, як це може саме розум або максимально наближено до цього.

У мультсеріалі «Аватар: Останній Маг Повітря» рух, яким управляється вода, був також натхнений однією із поз Тай Чі і називається він *single whip*[92], що ми можемо перекласти як *один удар батогом*, хоча сам батіг для цього не використовується. Детально поза *single whip* описується в книжці «The Essence and Applications of Taijiquan» Ян Ченфу, який був вчителем «внутрішніх» та «м‘яких» китайських бойових мистецтв, — ліву і праву руки треба підняти на рівні плечей, а долоні опустити вниз. «Рух коливається вліво-вправо, вперед-назад, використовуючи силу опори. Зберіть п'ять пальців правої руки, опустивши їх вниз і зробивши руку-гак. Поставивши праву ногу у вихідне положення, поверніть тулуб ліворуч. Ліва нога піднімається вгору. Зігніть коліно і міцно сядьте на ліву ногу, права нога витягнута прямо. Вираз очей слідує за рухом

[89] Liao. ibid. P. 66
[90] Ibid. P. 67
[91] Ibid. P. 68
[92] Kelly Zhao. Taichi - Water bending in Avatar, 2021. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=mkk3Mtyw0dw (дата звернення: 29.04.2023).

вперед.»[93] У Тай Чі всі пози змінюються та переходять одна в одну плавно, як і в мистецтві магії Води.

II.3. Хунг Гар і Чу Гар як магія Землі

Наступною ми розглянемо магію Землі, за допомогою якої люди можуть управляти землею у різних її формах та камінням. Елемент землі асоціюють з силою та стійкістю і цей опис чудово описує магію Землі. Від описаних раніше видів магії в «Аватарі: Останній Маг Повітря», *earthbending* відрізняється тим, що є поєднанням наступальної та оборонної тактики ведення бою. Маги Землі покладаються на слух та на вібрації землі, вміють вичікувати та розбивають атаки супротивника, а не перенаправляють їх як маги Води та Повітря. Серед здібностей магії Землі є вміння маніпуляції всіма її видами та формами, вміння переміщення та створення валунів. Маг Землі здатен створювати обвали, розколювати землю, будувати стіни, створювати щити та обладунки з каменю та багато всього іншого.

У цьому підрозділі ми розглянемо два види китайський бойових мистецтв — Хунг Гар (Хунг Куен, Хун Гар Куен) та Чоу Гар (Чу Гар), оскільки в мультсеріалі зустрічаються саме вони. Більшість магів Землі використовують перший стиль, але в однієї з головних героїнь Тоф, стиль відрізняється від цієї більшості, тож для зображення цієї різниці творці серіалу обрали другий варіант[94]. Особливістю Тоф є її сліпота, яку вона навчилась використовувати як перевагу в бійці, концентруючись на інших органах чуття. Взагалі магія Землі спирається на декілька видів китайський бойових мистецтв, але основним творці все ж таки називають Хунг Гар.

Хунг Гар є одним із південних стилів бойових мистецтв Кунг Фу і його коріння сягають південного храму Шаолінь, який розташовується у провінції Фукієн. Цей стиль відноситься до п‘яти інших: Чой Га, Лау Га, Лі Га та Мок Га,

---

[93] Yang C. The Essence and Applications of Taijiquan / trans. by L. Swaim. Berkley : Blue Snake Books, 2005. P. 47
[94] Earthbending. Avatar Wiki. URL: https://avatar.fandom.com/wiki/Earthbending (дата звернення: 30.04.2023).

— але саме Хунг Гар вважається найвідомішим із них[95]. Хунг Гар характеризується твердими стійкими та потужними ударами. Прийоми були засновані на п‘яти стилях тварин Шаолінського Кунг Фу: тигр, журавель, леопард, змія і дракон. Називаються ці техніки *The Five Formed Fist*, і вони імітують рухи тварин[96]. Форма тигра символізує розвиток кісток і динамічну силу. Стратегією прийомів тигра є атака грубою силою, з використанням рухів по колу, застосовуючи, в основном, руки, які майстри складають на подобу до тигрової лапи з кігтями[97]. Форма журавля тренує сухожилля та сприяє духовному розвитку[98]. Цей стиль імітує пташку, яка готується злетіти з землі, також надихається граційною стійкою журавля на одній нозі, а руки складають таким чином — кінчики великого та вказівного пальців поєднують[99], щоб імітувати пташинний дзьоб. Такі вправи вчать дотримання дистанції між суперниками, а удар рукою націлений на м‘які ділянки тіла людини (очі, вуха, горло і т.д.)[100]. Наступним стилем є леопард, форми якого найчастіше зустрічаємо в магії Землі [див. додаток №20]. Для цього стилю, руку складають у напівкулак, наносячи удар кісточками пальців[101]. Такий удар виконується швидко і різко, завдаючи сильного болю супротивнику. Виконуючи форму змії, пальці склаладаються, так ніби тримаєш пензлик в руці, імітуючи зміїну пащу. Стратегією цієї форми є застання супротивника зненацька[102]. Форма дракона концентрується більше на духовному, аніж на зовнішньому. Цей стиль вважається поєднанням всіх попередніх, оскільки у ньому задіяні дуже схожі вправи та рухи. У формі дракона використовуються швидкі та потужні удари ногами та удари кулаками, застосовуючи і прийоми інших тварин[103]. Він є найбільш рідкісним з усіх вище

[95] Wheeler R. The Power of Shaolin Kung Fu: harness the speed and devastating of Southern Shaolin Jow Ga Kung Fu. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2012. P. 20
[96] Kong B. Ho., E. H. Hung Gar Kung-Fu. Los Angeles: Ohara Publications Incorporated, 1973. P. 13
[97] The 5 Kung Fu Animal Styles of the Chinese Martial Arts. blackbelt. URL: https://blackbeltmag.com/amp/tiger-style-kung-fu-2645905509 (дата звернення: 30.04.2023).
[98] Kong, Ho. ibid. P. 13
[99] Ibid. P. 15
[100] The 5 Kung Fu Animal Styles of the Chinese Martial Arts. blackbelt. Ibid.
[101] Ibid
[102] Ibid
[103] The 5 Kung Fu Animal Styles of the Chinese Martial Arts. blackbelt. Ibid.

описаних, але в «Аватарі: Останній Маг Повітря» у магії Землі ми можемо побачити рухи, які були натхненні саме драконом.

Основною частиною навчання Хунг Гар є вміння займати правильні пози та стійки, які б допомагали максимально сильно зафіксуватися на землі. Найбільш розповсюдженими є п‘ять варіантів стійок: стійка Верхової Їзди, Лука і Стріли, Котячих Ножиць, Обертаючогося Коня та Висячого Коня[104]. Тут ми розглянемо перші дві стійки, оскільки вони найчастіше зображувалися на магах Землі. Для стійки Верхової Їзди, ноги треба поставити вдвічі на ширину плечей і зігнути коліна майже на 90 градусів, руки зжимаються у кулаки та опускаються на рівень талії кулаками вперед. Стійка Лука і Стріли є фірмовою позою героїні Тоф [див. додаток №21]. Для її виконання передню ногу згинах та виставляє вперед так, щоб вона за формою нагадувала лук, а задню ногу витягує назад так, щоб вона нагадувала стрілу. Задня рука має бути зігнута та складена в кулак, а передня піднята у легкому згині, у кулаці або з висунутим вказівним пальцем. Така стійка зазвичай використовується для початку атаки[105].

Від Багуачжан і Тай Чі, Хунг Гар відрізняється тим, що це бойове мистецтво потребує чималої фізичної сили для виконання всіх його вправ. Якщо описані вище стилі вчать методам ухилення, перенаправлені сили ворога, концетрації на духовному та розумовому розвитках та тому, як долати сильніших фізично від тебе суперників, то Хунг Гар потребує чималої фізичної сили для виконання.

Чу Гар, який використовує Тоф у своїй магії Землі, є одним зі стилей Танланцюань, який називають стилем богомола. Таку назву цей стиль отримав через дуже швидкі рухи руками, які здійснює людина при повністю зафіксованому тілі[106]. Особливістю цього стилю є борьба на близьких та середніх відстанях. Техніка Чу Гар включає поєднання м’яких, різких та жорстких рухів, які також можуть бути і круговими і прямими, також комбінує «внутрішнє» та

[104] Kong, Ho. ibid. P. 38
[105] Ibid. P. 42
[106] About tung kong chow gar - My Chow Gar. My Chow Gar. URL: https://mychowgar.com/about-tung-kong-chow-gar/ (дата звернення: 30.04.2023).

«зовнішнє», які ми описували раніше. Використовуються удари на короткій дистанції та навички захоплення супротивника, що зумовлено близькістю ведення бою[107]. У бойове мистецтві Чу Гар існує термін *gen*, який означає дюймову силу. Дюймова сила — це вибухова сила, що йде з середини людини. Виходить вона не лише з кулака при ударі, а ніби з усього тіла. Для розвинення цієї сили було розроблено багато форм та вправ, які видають цю силу за допомогою короткочасних рухів, які утворюють невеликі вибухи енергії. *Gen сила* включає у себе декілька аспектів: силу слуху, вибуху, удару, м‘яку та жорсткі сили, розум та потужність[108]. Всі вправи у Чу Гар спрямовані на вміння виштовхувати цю енергію та силу з тіла. Впродовж навчання техніки не змінюються, а просто пришвидшуються рухи та реакції, збільшується витривалість та стає легшим зберігати спокійний розум у процесі бою. Чу Гар є не дуже популярним та відомим бойовим мистецтвом, а також, на відміну від описаних нами вище Багуачжан і Тай Чі, потребує сильних м‘язів. Проте цей стиль підходить і елементу землі і героїні Тоф, оскільки потребує саме фізичної сили та знаходження з супротивником на близькій дистанції.

Магія Землі істотно відрізняється від Повітря та Води, оскільки її рухи були натхнені бойовими мистецтвами, які є більш агресивними, активними та різкими. І хоча функція магії Землі, у першу чергу, також є захисною, але вона виконується зовсім по-іншому. Маги землі не ухиляються, вони розбивають атаки супротивників, створюючи кам‘яні перешкоди та щити. Тактика нападу у них заключається у вичікування вдалого моменту. Як у магії Землі, так і в мистецтві Хунг Гар та Чу Гар важливо вміти займати стійку позицію, не даючи супротивнику здвинути себе з місця. Саме стійкість та сила потужних ударів цих бойових мистецтв стало натхненням для ведення борьби магами Землі у мультсеріалі.

---

[107] Farrer D. The Deadly Fighting Skills of Chow Gar Kung-Fu. Inside Kung-Fu. 1998. P. 110
[108] Farrer. ibid. P. 113

II.4. Північний Шаолінь і Баджицюань як магія Вогню

Магія Вогню є унікальною магією, оскільки вона єдина може створювати елемент вогню будь-де та будь-коли, не залежачи від наявних ресурсів. Ця магія черпає сили від Сонця, тож у дні Сонячного затемнення вона стає недоступною. Люди навчались їй від драконів. На відміну від усіх інших видів магії, *firebending* майже не використовує захисні функції, а є суто агресивним та атакуючим видом бою. Його агресивність дуже добре описує характер самої нації Вогню, їх загарбницький та жорстоких нападів. Техніки магії Вогню є доволі простими та зрозумілими: вогняний шар, струмінь, який можна випускати з рук та ніг, вогняна хвиля, лезо, кнут, кинджал, тобто вогонь ніяк не трансформуєтьсяй. Єдиним винятком, є магія *Блискавок*, яка походить від магії Вогню, але така техніка є дуже рідкісною та складною, тож вміють нею володіти обмежена кількість людей. У цьому підрозділі ми розглянемо два бойових стилі — Північний Шаолінь, яким була натхнена магія Вогню; Баджицюань — яким було натхнена магія Блискавок.

Шаолінь поділяється на дві головні школи —Північну та Південну, такий поділ відбувається за географічною ознакою, а точніше по річці Янцзи. Стилі, які розвивались вище ріки відносяться до Північних, а нижче — до Південних. Проте географічне положення є не єдиною різницею у цих стилях бойових мистецтв. Майстр Кунг Фу Сіфу Карл Ромейн розповідає, що стилі Півдня більше спираються на ноги, майже не відриваючи їх від землі, а удари наносять руками, тоді як на Півночі ноги використовуються активно, навіть менше за руки. Сіфу Карл Ромейн зазначає, що Північний Шаолінь є більш активним, використовує стрибки та деякі акробатичні прийоми, а Південний є більш заземленним та стабільним[109]. Так у книжці «Shaolin Lohan Kung-Fu» зазначається, що ««Північний Шаолінь — це 70 відсотків використання ніг і 30 відсотків використання рук»[110]. Дивлячись процес ведення бою у магів вогню, одразу зрозуміло, що він відноситься саме до Північної школи, оскільки на

[109] Howcast. What Is Northern & Southern Shaolin? | Shaolin Kung Fu, 2012. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=mQA9wNXoTaE (дата звернення: 30.04.2023).
[110] Khim P. C. Draeger D. F. Shaolin Lohan Kung-Fu. North Clarendon: Tuttle Publishing, 1991. P. 22

відміну від описаних вище видів магії, вона є дуже активною та стрибучою [див. додаток №22].

Для стійок Північного Шаоліня характерно випрямляти ноги та фіксувати задню опорну ногу на землі. У обидвох шаолінських системах, крок здійснюють ступаючи п‘ятою[111]. Також використовується форма тигра, яку ми роздивлялись вище. Північний Шаолінь вважається одним із найбільш складних бойових мистецтв, оскільки багато прийомів у ньому є майже акробатичними та потребують серйозної фізичної підготовки, що дуже відрізняє його від інших, де головною метою все ж таки є розвиток духовного та розумового. Оскільки це бойове мистецтво використовує захисну функцію мінімально, то для захисту потрібне спеціальне спорядження. Найголовнішим елементом спорядження є правильне взуття, яке повинно мати гнучку підошву та надійну підтримку для стоп, щоб не завдати собі шкоди під час стрибків. Також використовуються головні убори та рукавички[112]. Народ Вогню є загарбниками зі своєю професійною армією, яка дуже потужна та дуже велика, навіть їхній цивільний одяг має у собі елементи обладунків. Оскільки магія Вогню є небезпечною та майже не використовує захисні прийоми, то, як і Північний Шаолінь, потребує додаткового захисту у вигляді спеціальних костюмів та обладунків, тоді як на інших народах Всесвіту «Аватара» обладунки практично не спостерігається, тільки у випадках їхньою підготовки до битви.

Магія Вогню і Північний Шаолінь відомі своєю смертоносною силою та вважаються неймовірно небезпечними, як у фантазійному, так і в реальному світі. Це бойове мистецтво використовує швидкі, сильні, агресивні рухи, в основному ніг, але руки також задіянні. Магія Вогню жертвує своєю обороною та в цілому покладається більше саме на фізичну різку силу, часто застаючи супротивників зненацька. Як і Північний Шаолінь, магія вогню є дуже складним мистецтвом у мультсеріалі, навчання якому займає багато часу та витримки. Недарма головний герой Аанг боявся підійти до вивчення цієї магії, оскільки

---

[111] Ibid. P. 29

[112] Northern Shaolin Kung Fu: The Mystical and Deadly Martial Art • TFG. TFG. URL: https://www.thefightersgear.com/northern-shaolin-kung-fu/ (дата звернення: 02.05.2023).

вона мало того, що дуже складна, вона ще й дуже запальна. Північний Шаолінь доволі агресивне бойове мистецтво і саме тому важливо вміти знайти гармонію у собі та знати як заспокоюватись та управляти своїми почуттями, які злегкістю можуть захлинути і зашкодити людині, яка його використовує.

Магія Блискавок була натхнена та заснована на китайському бойовому мистецтві під назвою Баджицюань, яке використовує прямі та потужні удари. Практика цього бойового мистецтва, як і більшість, спирається на теорію Їнь та Ян, внутрішньої та зовнішньої гармонії в людині та циркуляції енергії Чі, тобто все те, що ми описували раніше. Баджицюань відоме під назвою «Вісім екстремальних кулаків», що також можна перекласти як «бокс на восьми кінцівках»[113]. Взагалі у цього мистецтва є багато елементів, які перекликаються з розглянутими попередньо: воно також вимагає натренированих чітких стійок, використання вибухової сили, використовуються для терапевтичних цілей, вчить правильному диханню і т.д. Проте відрізняється Баджицюань від інших бойових мистецтв своєю агресивною атакою. Особливістю стилю є використання восьми кінцівок для здійснення удару: голова, плечі, руки, стегна, коліна, стопи, куприкові кістки та лікті[114]. Використання ліктів у цьому бойовому мистецтві вважається його визначною рисою. При веденні бою майстри Баджицюань завжди йдуть вперед, майже не відступаючи. Бій може проводиться і на далекій, і на близькій дистанціях, але ефективність цього бойового мистецтва найкраще помітна саме на короткій відстані. Баджицюань називають стилем хоробрості тому, що воно змушує людину постійно рухатись вперед, намагаючись вдарити супротивника ліктем[115]. Такі техніки ми можемо побачити якраз у магії Блискавок.

Народ Вогню найактивніше з усіх інших використовує зброю — це і мечі різних видів, і нунчаки, і списи, і ножі, тощо. Взагалі мистецтво Шаоліню відомо своїм різноманіттям у зброї, що особливо виділяє це бойове мистецтво від інших.

---

[113] Baji Quan - Martial Arts Explained. Martial Arts Explained. URL: https://www.martialartsexplained.com/baji-quan/ (дата звернення: 01.05.2023).
[114] Technical features. Wu Family BajiQuan. URL: http://www.wufamilybajiquan.com/technical-features.html (дата звернення: 01.05.2023).
[115] Baji Quan - Martial Arts Explained. Martial Arts Explained. Ibid.

Майстри вчать вміти використовувати не тільки класичну зброю, а й знати як примінити підручні матеріали у бою, за потреби, це також допомагає не розгубитися у тому випадку, коли зброя використовується проти вас[116]. Класичною зброєю для Шаоліня є: прямий двуручний меч (цзянь), вигнутий однорідний меч (тау), гострий однолезовий спис (цян) та довгий жезл з одноконічним хрестом (кун)[117]. Найчастіше в руках людей народу Вогню бачимо саме мечі, які використовують маги і звичайні воїни без магічних здібностей.

Підсумовуючи, можемо сказати, що творці серіалу разом із Сіфу Кісу виконали величезну працю для того, щоб зробити магію у мультсеріалі настільки наближеною до реальних бойових мистецтв наскільки це можливо. Ми бачимо це і в самих прийомах, якими користуються маги, і в філософії їхнього бою. Кожен із видів *бендінгу* є унікальним і передає головні аспекти обраних бойових мистецтв. Жорстока нація Вогню використовує агресивні методи нападу та ведення бою, в цілому, не нехтуючи застосування зброї, а нації Повітря, Води та Землі спираються займають захисну позицію, перенаправляючи атаки супротивників.

[116] Kiew Kit W. The Art of Shaolin Kung Fu. The Secrets of Kung Fu for Self-Defense Health and Enlightenment. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2002. P. 157-158
[117] Khim, Draeger. Ibid. 168

РОЗДІЛ ІІІ ІМПЕРІАЛІЗМ ТА ЙОГО НАСЛІДКИ, ПОКАЗАНІ В МУЛЬТСЕРІАЛІ «АВАТАР: ОСТАННІЙ МАГ ПОВІТРЯ»

ІІІ.1.Прояви імперіалізму нації Вогню

«Аватар: Останній Маг Повітря» — це мультсеріал, який був створений для телевізійного каналу «Nickelodeon», тобто розрахований на дитячу авдиторію. Головними героями у ньому є діти та підлітки, які намагаються зупинити зло, яке прагне захоплення усього світу. Для дитячих мультфільмів додавання серйозних тем, моментів, які зрозумілі тільки дорослим — це не є чимось новим, проте творці «Аватару…» ризикнули підняттям тем, які не часто зустрінеш у дитячих медіапродуктах. Майкл Данте ДіМартіно та Брайан Конецько розкривають проблему імперіалізму через зображення агресії нації Вогню. Вони демонструють жахи, злочини та наслідки імперіалізму для людей, проживаючих на захоплених територіях, жертв пропаганди, тварин і природи загалом. «Аватар: Останній Маг Повітря» також містить теми геноциду та нелюдського відношення до полонених у ході війни.

Імперіалізм нації Вогню, скоріше за все, є збірним образом імперій, які існували протягом історії людства, та їхніх злочинів, як проти «слабших» народів, так і своїх же громадян. Нація Вогню часто порівнюється з Японією та її культурою, що спочатку і було задумом Майкла Данте ДіМартіно та Брайана Конецько, але згодом було вирішено зменшити кількість японських впливів на створення цього народу. Говорячи про їхній імперіалізм, то він також часто стає причиною порівння королівства Вогню з Великою Японською імперією, оскільки події мультсеріалу відбуваються у світі натхненому культурами Азії, а воєнні злочини Японії вражають своєю жорстокістю. Хоча творці «Аватару…» ніколи прямо не казали про впливи імперіалістичної Японії на розвиток подій у мультсеріалі, тож версія про збірний образ є більш виправданою та реалістичною, бо будь-яка імперія несла за собою вбиства, загарбництво та інші злочини і проблеми для людства й природи.

У цьому підрозділі ми розглянемо, які імперіалістичні злочини та методи використовувала нація Вогню у Столітній Війні, як вони вплинули на розвиток сюжету, на життя кожного з народів та спробуємо знайти деякі паралелі у реальній історії людства.

Для імперіалістичних настроїв існує багато мотивів. Патрік Вульф у роботі «Settler Colonialism and the Elimination of the Native» пише, що однією із таких причин стала індустріалізація, яка вимагала землі для розташування виробництва та дешеву робочу силу, яка цим виробництвом займалась б[118]. Цей момент ми прослідковуємо в «Аватарі…», оскільки нація Вогню розташовувала свої фабрики на колонізованих ними територіях. Проте головною причиною для захоплення територій та людей інших народів стала віра в особливість нації Вогню та бажання «поділитись» їхніми можливостями та «посприяти» процвітанню інших народів. Звичайно, що відбувалось це все без згоди тих народів, яким вони збирались «допомагати», а всі противники імперіалізму Вогню автоматично ставали ворогами, яких потрібно було знищити. Цей підхід нагадує, так звані, цивілізаційні місії, які пов‘язані з європейським експансіонізмом на неєвропейські території[119]. Розділення країн, націй, людей загалом, на вищих і нищих зустрічається в історії постійно — є елліни, християнини та цивілозовані, а на противаги ним стоять варвари, язичники та нецивілізовані. Майкл Фолсер пише, що, таким чином, колонізатор самоідентифікується як «факелоносець цивілізації, що діє в ім‘я людства для тих, хто є невігласами»[120]. Приблизно такими мотивами і керувалась нація Вогню на своєму імперіалістичному початку і не турбувалася про бажання чи небажання брати в цьому участь інших народів, але пізніше для Лорда Вогню Озая це перетворилось на маніакальну ціль правління над усім світом.

Одним із найбільш шокуючих та неочікуваніших поворотів для дитячого мультсеріалу можемо назвати геноцид народу Повітря, який став початком

[118] Wolfe P. Settler Colonialism and the Elimination of the Native. Journal of Genocide Research, vol. 8, no. 4, Dec. 2006. P. 394
[119] Falser M. Cultural Heritage as Civilazing Mission. From Decay to Recovery. New York: Springer, 2015. P. 3
[120] Ibid.

війни, розв‘язанаю нацією Вогню. Повне знищення абсолютно мирного народу було вмотивовано пошуками нового Аватару, який єдиний міг перешкодити планам лідерів Вогню. Світ мультсеріалу влаштований так, що Аватар, який постійно реінкарнується, володіє силами кожного елемента і його головним завданням є підтримка гармонії, що не сприяло бажанню лорда Вогню заволодіти всіма народами та підчинити їх собі. Було відомо, що наступний Аватар народився серед магів Повітря, тож замість його пошуків було вирішено знищити народ, який навіть не мав армії. І хоча імперіалізм Вогню прийнято порівнювати з японським, але тут ми звернемо увагу на геноцид корінного населення Америки і на це є дві причини. По-перше, культура корінного населення мала великий вплив на створення світу мультсеріалу, про що ми писали вище, і стала однією з основ для народу Води, який також постраждав від Столітньої Війни. По-друге, можемо провести паралель із тим, що корінні американці не мали можливості противостояти європейцям на рівні, як і люди Повітря не мали стільки техніки, засобів і людей як армія нації Вогню. Подібний напад мав статися і Ба Сінг Се — місто, яке вистояло всю війну і було пристанищем для багатьох людей, але його вдалося зупинити.

Для досягнення своєї мети та підтримки населення у розв‘язаній війні, нація Вогню активно використовує пропаганду. Це розкриваєть у трьох епізодах мультсеріалу — «Пов‘язка на голову» (сезон 3, серія 2), «День Чорного Сонця Частина 2 Затемнення» (сезон 3, серія 11) та «Театр на Вугільному острові» (сезон 3, серія 17). У другій серії третього сезону Аанг потрапляє у школу нації Вогню на урок історії. Там навчались не тільки діти Вогню, але і діти з колонізованих територію, за кого вчителька і сприйняла головного героя. У цьому епізоді було показано як змолоду всім нав‘язували варіант історії, який не відповідав дійсності, проте виправдовував дії та агресивні напади на інші народи. Люди Повітря були знищені сто років тому до подій серіалу, тож на той момент, Аанг вже був єдиним представником магів Повітря і єдиним хто достеменно знав як вони жили, як була влаштована їхня спільнота та їхні вірування. Місцева вчителька історії розповідала, що народ Повітря був агресивно налаштованим,

мав велику армію і загрожував життю людей Вогню і тому сміливі воїни їх перемогли та знищили. Хоча, насправді, народ Повітря був одним із найбільш мирних у цьому світі та взагалі не мав армії, бо це не відповідало їхньому розумінню правильного. Тому в школах дітей навчали зовсім іншій історії такій, яка б підходила імперії Вогню. У епізоді під назвою «День Чорного Сонця Частина 2 Затемнення» з‘являється фраза принца Вогню, сина Лорда Озая, Зуко — «Коли ми росли, нас вчили тому, що нація Вогню є найвеличніша цивілізація в історії. Війна була нашим способ поділитися цією величністю з усім іншим світом. Якою чудовою брехнею це було. Люди всього світу нажахані нацією Вогню. Вони не бачать величі, вони нас ненавидять і ми цього заслужили…» (10:20), яка вмістовно передає суть пропаганди нації Вогню. Люди ціле століття вірили в те, що роблять добро для інших, хоча весь цей час вони знищували добро та рівновагу світу. «Театр на Вугільному острові» показує як головні герої попадають на виставу, яку показували в театрі нації Вогню, про їхні ж пригоди. Вистава висміює команду Аватра та їхня намагання перемогти імперський режим Вогню. Пропаганді характерно зменшувати та знецінювати успіхи ворога, виставляючи його слабшим задля підтримання віри в те, що всі дії проти нього не є безрезультатними. Тож у той час, як армія Вогню активно займалась пошуком, спробами знищення противників та розуміла небезпечність Аватара для них, людям показували зовсім іншу картинку, у якій Аанг був простим і навіть дурнуватим хлопцем, а його команда слабка та неспроможна. Дещо подібне можна було зустріти у пропаганді Японської імперії під час комедійних шоу *ракуго*. Готуючи населення до Другої світої війни, навіть коміки займались розповсюдженням імперіалістичних настроїв, співаючи пісні про «створення Азії завтрашнього дня»[121]. Розважальний контент мав великий вплив на населення, яке приходило на такі виступи, залюбки слухало та підспівувало пісням на тему війни, сили Японської імперії, слабкості всіх інших. Це показує як пропаганда осідала в думках японців та сприяла їхній вірі важливості створення імперії в Азії, де Японія була б головною. Небезпечність пропаганди

[121] Kushner B. The Thought War. Japanese Imperial Propaganda. Honolulu: University of Hawai’I Press, 2007. P. 2

полягає в її апеляції до емоцій маси, як пише Барак Кушнер: «Пропаганда — це сукупність прийомів, що використовуються для впливу на масову думку, і таким чином, впливає на соціальну психологію населення»[122].

Імперіалізм є справжнім злочинцем у мультсеріалі «Аватар: Останній Маг Повітря», оскільки через нього страждали і гинули всі сторони цього протистояння. Не дивлячись на орієнтацію мультсеріалу на дитячу авдиторію, творці Майкл ДіМартіно та Брайан Конецько не побоялись зачепити таку складу і серйозну тему та показали, які жахи може нести і несе за собою імперіалістична установа, яка має тенденцію шкодити і своїм громадянам теж. Тож у цьому підрозділі, нами було розглянуто, яким чином імперіалізм був зображений у мультсеріалі.

III.2. Наслідки імперіалізму та індустріалізму для навколишнього середовища Всесвіту «Аватара: Останнього Мага Повітря»

Аватар Аанг і його команда багато подорожують світом, у пошуках вчителів та союзників у боротьбі проти нації Вогню, і впродовж цієї подорожі дізнаються все більше й більше про те, скільки болю та руйнування завдала війна людям із усіх народів. Головною особливістю мультсеріала є вміння використання природніх елементів у магії, тож тема природи та гармонії людства з нею є дуже важливою частиною історії і тому увагу глядачів також концентрують на наслідках імперіалізму та війни для навколишнього середовища. Серія за серією показуються нові місця, якими подорожують головні герої, та наслідки війни у них. Для цього підрозділу ми обрали три епізоди «Аватара…», які на нашу думку найбільш яскраво зображують негативний вплив імперіалізму на природу та її жителів.

Першим із таких епізодів є «Зимове сонцестояння, частина 1: Світ духів» (сезон 1, серія 7), у якому Аанг, Катара і Сокка зупиняються у невеликому селі в Королевстві Землі. Там вони дізнаються про духа Хей Бай, який атакує

[122] Kushner. ibid. P. 4

населення села та викрадає їхніх людей. Пізніше виявляється, що такими діями дух показував своє незадоволення знищенням лісу, де він жив до приходу в Королівство Землі армії нації Вогню. Нація Вогню була найбільш індустріалізованою з усіх інших, тож використовувала природні матеріали для своїх потреб постійно. Через спалення лісу багато тварин і дух Хей Бай втратили свою домівку та були вимушені шукати нове місце проживання. Під час ведення війни такі природні катастрофи трапляються постійно, тож мультсеріал звертає увагу на те, як такі дії впливають на екологію та навколишнє середовище.

Епізод «Розмальована дама» (сезон 3, епізод 3) звертає увагу глядачів на проблему виливання відходів із фабрик у річки. Нація Вогню побудувала завод, де вироблялась зброя, на берегу річки, на якій розміщувалось село. Жителі цього села не мали іншого доступу до води, окрім цієї ріки, тож продовжували брати звідти питну воду, виловлювати рибу, прати там одяг і митися самим. Звичайно, це негативно вплинуло на їхнє здоров‘я. У реальному світі забруднення річок є постійною проблемою через велику кількість заводів та неймовірну кількість відходів різних типів від них. Цей епізод є поєднанням декількох проблем, які шкодять навколишньому світові. По-перше, завод був побудований на колонізованій території. Як ми описували в попередньому підрозділі, нація Вогню збиралася ділитися своєю величчю з іншими, а замість цього використовувала природні ресурси інших націй та псувала їхню екологію. По-друге, фабрика виготовляла військове озброєння, яким вбивали, залякували людей та колонізували території, які, в результаті, експлуатували. Це видає нещирі наміри людей Вогню та їхню зневагу до природніх ресурсів в цілому, а також нехтування життями людей, яких вони захопили.

Останній епізод, який ми розглянемо, називається «Майстри магії Вогню». Він розповідає про подорож Аватара Аанга та принца Зуко до Сонячних Воїнів, де вони мали навчитися контролю над магією Вогню. Тут глядач дізнається про те, що раніше світ був наповнений драконами, проте зараз вони стали вимерлим видом тварин. Причиною цього стало те, що аристократи нації Вогню полювали на драконів і за вбивство отримували титул. Окрім отримання титулу, вважалося,

що той, кому вдалося вбити дракона, отримував посилення своєї магії. Тут ми можемо провести паралель із популярними раніше трофейним полюванням, яке передбачає вбивство тварин та зберігання частин їхніх тіл як трофей. Полювання на тварин завжди було розповсюдженою практикою, але ми розглянемо це не як процес отримання їжі, а як розвагу для колонізаторів. У Британській імперії полювання стало синонімом для слова «спорт»[123], але цікавим для колонізаторів було полювання не на своїх територіях, а якраз на захоплених. Так, наприклад, у колоніальній Індії полювання було важливим аспектом для демонстрації імперської сили та влади[124]. Британці займались зачисткою місцевих джунглів від небезпечних м‘ясоїдних тварин, таких як леопарди, тигри, а також від слонів та насорогів, які також могли нанести шкоди людині. Свої дії вони виправдовували нібито захистом населення від хижаків і разом із цим демонстрували свою мужність та силу[125]. Полювання на драконів не було показано у самому мультсеріалі, проте його згадка дуже нагадує дії приїжджих колонізаторів, які вбачали у полюванні розвагу та отримували з цього «трофеї», так як люди Вогню отримували додаткові сили.

У мультсеріалі «Аватар: Останній: Маг Повітря» природа має важливе значення для історії, можна навіть сказати, що вона постає не менше головною героїнею за людей, які намагаються врятувати світ. Тож питання того, як імперіалізм, індустріалізація, війни впливають на погіршення її стану є дуже важливим для розгляду. Творці серіалу показують, які небезпеки несе за собою егоїстичність людства та як вони знищують навколишнє середовище.

[123] Mandala V. R. Shooting a Tiger. New Dehli: Oxford University Press, 2019. P. 15
[124] Ibid. P. 22
[125] Ibid. P. 52

ВИСНОВКИ

Для дослідження теми «Культурних та історичних впливів на світ мультсеріалу «Аватар: Останній Маг Повітря» ми ставили такі завдання: дослідити культурні влипи на кожний народ, представлений у мультсеріалі; проаналізувати, які бойові мистецтва стали натхненням для створення магії Повітря, Води, Землі та Вогню; розглянути імперіалізм і його наслідки для природи через призму дитячого мультсеріалу. У результаті було зроблено наступні висновки.

У першій частині роботи було розглянуто чотири нації Всесвіту «Аватара: Останнього Мага Повітря». Було з’ясовано, що народ Повітря був створений на основі буддійських монахів; племена Води — на арктичних народах та корінному населенні Північної Америки; громадяни Королівства Землі — переважно на китайській культурі: нація Вогню — на китайський, японській, тайській та корейській культурах. Було виявлено, які предмети побуту, одягу, зброї, архітектури, зачіски і т.д. були засновані на впливах різних країн та народів. Виявили, що кожен із народів мав у собі впливи китайської культури, яка є центральною в історії про Аватара.

У другій частині були дослідженні чотири типи магії, які розповсюдженні у світі мультсеріалу. Проведено дослідницьку та порівняльну роботу китайських бойових мистецтв із магіями чотирьох елементів, які відповідають назвам народів. Ми дізналися, що магія Повітря була заснована на бойову мистецтві Багуачжан, магія Води — на Тайцзичуань, магія Землі має два види, тож заснована на двох бойових мистецтвах — Хунг Гар та Чу Гар, така сама ситуація і з магією Вогню, яка була натхнена Північним Шаолінем та Баджицюань. Дізналися, що китайські бойові мистецтва мають поділ на «внутрішні» та «зовнішні», виявили різницю між ними та приналежність кожної із магій. Визначили, що для вдалого застосування бойових мистецтв, а також магії, потрібно першим розвивати духовну та розумову складові, а не концентруватись тільки на фізичній силі.

В останній частині роботи нами було проаналізовано як Майкл ДіМартіно та Брайан Конецько розкрили тему імперіалізму в мультсеріалі, розрахованому на дитячу авдиторію. Виявили злочини, скоєні нацією Вогню, та розглянули ймовірні історичні відповідники, розвінчуючи хибну думку про те, що нація Вогню була повністю заснована на Японській Імперії. Зазначили, що імперіалізм королівства Вогню є збірним образом. Розглянули значення цивілізаційних місій в контексті Столітньої Війни. Були проведені паралелі між геноцидом народу Повітря та корінним населення Америки. Також були проаналізовані методи пропаганди, які використовувала нація Вогню. А також у третій частині роботи ми визначили, які наслідки імперіалізму та індустріалізму для навколишнього середовища були висвітлені в мультсеріалі на прикладі трьох епізодів. Розглянули проблему винищення лісів і втрати дома тваринами, будівництва фабрик і забруднення річок хімікатами з цих виробництв, а також проблематику і значення трофейного полювання на колонізованих територіях.

Тема «Культурних та історичних впливів на світ мультсеріалу «Аватар: Останній Маг Повітря» є дуже багатогранною і обширною, оскільки над створенням цього фентезійного світу працювала велика команда, де кожний вносив свої доповнення і саме завдяки цьому було створено незабутній Всесвіт «Аватару…». Практично всі культурні елементи цього світу були засновані або натхнені реальноіснуючими культурами, тож, хоча на даному етапі дослідження були отримані очікувані результати, ця тема не була вичерпана та потребує подальшого розгляду.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. A guide to Korean cultural heritage / ed. by Korea (South). Korean Overseas Culture and Information Service. Seoul : The Service, 1998. 382 p.

2. Bisio T. The Art of Ba Gua Zhang. Outskirts Press, 2016. 165 p.

3. Cavaye R. Kabuki: A Pocket Guide. Boston, Maine & Rutland Vermont & Tokyo, Japan : Charles E. Tuttle Publishing, an imprint of Periplus Editions (HK) Ltd., 1993. 184 p.

4. Choi N.-Y. Symbolism of Hairstyles in Korea and Japan. Asian Folklore Studies, vol. 65, no. 1, 2006. 69-86 pp.

5. DiMartino M. D., Konietzko B. Avatar The Last Airbender The Art Of The Animated Series. Milwaukie: Dark Horse Books, 2013. 184 p.

6. Falser M. Cultural Heritage as Civilazing Mission. From Decay to Recovery. New York: Springer, 2015. 365 p.

7. Farrer D. The Deadly Fighting Skills of Chow Gar Kung-Fu. *Inside Kung-Fu*. 1998. P. 110–113.

8. Godley M. R. The End Of The Queue: Hair As Symbol In Chinese History. East Asian History. 1994. No. 8. P. 53–72.

9. Hine J. Yang Tai Chi Chuan. London: A & C Black, 2005. 224p.

10. Hines E. A short guide to Bagua circle walking. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015. 74 p.

11. Hua M. Chinese clothing. Beijing : China Intercontinental Press, 2004. 160 p.

12. Ji Wu G., Bisio T. The Essentials of Ba Gua Zhang. New York : New York Internal Art, 2007. 360 p.

13. Ketchum W. C. Native American art. New York : Todtri, 1997. 128 p.

14. Khim P. C. Draeger D. F. Shaolin Lohan Kung-Fu. North Clarendon: Tuttle Publishing, 1991. 180 p.

15. Kieschnick J. Impact of Buddhism on Chinese Material Culture. New Jersey: Princeton University Press, 2003. 345 p.

16. Kiew Kit W. The Art of Shaolin Kung Fu. The Secrets of Kung Fu for Self-Defense Health and Enlightenment. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2002. 240 p.

17. Kong B. Ho E. H. Hung Gar Kung-Fu. Los Angeles: Ohara Publications Incorporated, 1973. 224 p.

18. Kushner B. The Thought War. Japanese Imperial Propaganda. Honolulu: University of Hawai'I Press, 2007. 244 p.

19. Liang S.-Y., Jwing-Ming Y., Wen-Ching W. Baguazhang (Emei Baguazhang): Chinese internal martial arts : theory and applications. Jamaica Plain, Mass : YMAA Publication Center, 1994. 364 p.

20. Liao W. The Essence of T'ai Chi. London : Shambhala, 2007. 112 p.

21. Mandala V. R. Shooting a Tiger. New Dehli: Oxford University Press, 2019. 418 p.

22. Nardo D. The Native Americans. San Diego: Calif.: Lucent Books, 2003. 112 p.

23. Pu Yi H. The Last Manchu. The Autobiography of Henry Pu Yi, Last Emperor of China / ed. by P. Kramer. New York : Skyhorse Publishing, 2010. 360 p.

24. Ratti O., Westbrook A. Secrets Of The Samurai The Martial Arts Of Feudal Japan. Rutland, Vermont : Tuttle Publishing, 2016. 671 p.

25. Sherrow V. Encyclopedia of hair: A cultural history. Westport, Conn : Greenwood Press, 2006. 455 p.

26. Stern P. R. Daily life of the Inuit. Santa Barbara, Calif : Greenwood, 2010. 240 p.

27. Taylor C. F. Native American Weapons. London: University of Oklahoma Press, 2001. 128 p.

28. Townsend A. Cultivating the Civil and Mastering the Martial. The Ying and Yang of Taijiquan. CreateSpace Independent Publishing Platform. 1187 p.

29. Tsai S.-s. H. The eunuchs in the Ming dynasty. New York : State University of New York Press, 1996. 290 p.

30. Tshogs-drug-raṅ-grol Ź.-d. Food of Bodhisattvas: Buddhist teachings on abstaining from meat. New Delhi : Schechen Publications, 2008. 144 p.

31. Turnbull S. R. The samurai sourcebook. London : Arms and Armour Press, 1998. 320 p.

32. Wheeler R. The Power of Shaolin Kung Fu: harness the speed and devastating of Southern Shaolin Jow Ga Kung Fu. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2012. 192 p.

34. Wolfe P. Settler Colonialism and the Elimination of the Native. Journal of Genocide Research, vol. 8, no. 4, Dec. 2006, 394-409 pp.

35. Yang C. The Essence and Applications of Taijiquan / trans. by L. Swaim. Berkley : Blue Snake Books, 2005. 160 p.

36. Yue C., Yue D. The igloo. Boston: Houghton Mifflin Co, 1988. 128 p.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. About tung kong chow gar - My Chow Gar. My Chow Gar. URL: https://mychowgar.com/about-tung-kong-chow-gar/ (дата звернення: 30.04.2023).

2. All about ao dai: Vietnam's national dress. Vietnam Tourism. URL: https://vietnam.travel/things-to-do/ao-dai-vietnam (дата звернення: 20.05.2023).

3. Baji Quan - Martial Arts Explained. Martial Arts Explained. URL: https://www.martialartsexplained.com/baji-quan/ (дата звернення: 01.05.2023).

4. Betrothal necklace. Avatar Wiki. URL: https://avatar.fandom.com/wiki/Betrothal_necklace (дата звернення: 10.05.2023).

5. Body markings in the World of Avatar. Avatar Wiki. URL: https://avatar.fandom.com/wiki/Body_markings_in_the_World_of_Avatar (дата звернення: 08.05.2023).

6. Buddhist religious clothing, amulets & talismans – Mandalas Life. Mandalas Life. URL: https://mandalas.life/list/buddhist-religious-clothing-amulets-talismans/ (дата звернення: 04.05.2023).

7. Earthbending. Avatar Wiki. URL: https://avatar.fandom.com/wiki/Earthbending (дата звернення: 30.04.2023).

8. Gill N. S. Ancient Chinese Armor of the Qin Dynasty. ThoughtCo. URL: https://www.thoughtco.com/qin-dynasty-armor-121453 (дата звернення: 14.05.2023).

9. Howcast. What Is Northern & Southern Shaolin? | Shaolin Kung Fu, 2012. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=mQA9wNXoTaE (дата звернення: 30.04.2023).

10. Influences on the Avatar franchise. Avatar Wiki. URL: https://avatar.fandom.com/wiki/Influences_on_the_Avatar_franchise (дата звернення: 04.05.2023).

11. Insider. How 'Avatar: The Last Airbender' Animated Its Realistic Fight Scenes | Movies Insider, 2021. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=DJ86QWzI2Wo (дата звернення: 28.04.2023).

12. Jain R. Why Do Married Hindu Women Wear Mangalsutra?. Culture Trip. URL: https://theculturetrip.com/asia/india/articles/why-do-married-hindu-women-wear-mangalsutra/ (дата звернення: 10.05.2023).

13. Jiahui S. What was the symbolism of hair in ancient China?. The World of Chinese. URL: https://www.theworldofchinese.com/2021/03/choice-chengyu-symbolism-of-hair/ (дата звернення: 20.05.2023).

14. Kelly Zhao. Taichi - Water bending in Avatar, 2021. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=mkk3Mtyw0dw (дата звернення: 29.04.2023).

15. Manchu Hairstyle. Chinaculture.org. URL: http://en.chinaculture.org/library/2008-01/28/content_29219.htm (дата звернення: 18.05.2023).

16. Northern Shaolin Kung Fu: The Mystical and Deadly Martial Art • TFG. TFG. URL: https://www.thefightersgear.com/northern-shaolin-kung-fu/ (дата звернення: 02.05.2023).

17. Qing Style. Chinaculture.org. URL: http://en.chinaculture.org/library/2008-01/28/content_69980.htm (дата звернення: 19.05.2023).

18. Ruqun. DBpedia. URL: https://dbpedia.org/page/Ruqun (дата звернення: 17.05.2023).

19. Shackle S. Dalai Lama: a spiritual leader who is found, not chosen. the Guardian. URL: https://www.theguardian.com/world/2008/aug/27/tibet.china1 (дата звернення: 06.05.2023).

20. Society T. U. Historical and Cultural Influences in ATLA. The UNO Society. URL: https://theunosociety.wixsite.com/website/post/historical-and-cultural-influences-in-atla (дата звернення: 04.05.2023).

21. State Surveillance of the Chinese Domestic Population:A Preliminary Report. URL: https://www.esd.whs.mil/Portals/54/Documents/FOID/Reading%20Room/Other/15-F-0990_DOC_02_State_Surveillance_of_the_Chinese_Domestic_Population_A_Preliminary_Report_CSBA_200705_Final.pdf (дата звернення: 17.05.2023)

22. Summer Official's Hat | Denver Art Museum. Denver Art Museum. URL: https://www.denverartmuseum.org/en/edu/object/summer-officials-hat (дата звернення: 17.05.2023).

23. Technical features. Wu Family BajiQuan. URL: http://www.wufamilybajiquan.com/technical-features.html (дата звернення: 01.05.2023).

24. The 5 Kung Fu Animal Styles of the Chinese Martial Arts. blackbelt. URL: https://blackbeltmag.com/amp/tiger-style-kung-fu-2645905509 (дата звернення: 30.04.2023).

25. The Cultures of Avatar: The Last Airbender. Cultural Architecture: Fire Nation Roofs. Tumblr. URL: https://atlaculture.tumblr.com/post/670499096009801728/cultural-architecture-fire-nation-roofs (дата звернення: 20.05.2023).

26. Waterbending. Avatar Wiki. URL: https://avatar.fandom.com/wiki/Waterbending (дата звернення: 28.04.2023).

27. What Are Mukluks?. Where the Wonders of Learning Never Cease | Wonderopolis. URL: https://www.wonderopolis.org/wonder/what-are-mukluks (дата звернення: 06.05.2023).

28. Xiran Jay Zhao. Cultural Inspirations in Avatar: The Last Airbender Book 2 - Earth, 2021. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=i6SNxykp2MA (дата звернення: 19.05.2023).

29. Yee Lin C. How the Qipao Became the Quintessence of Chinese Elegance. TheCollector. URL: https://www.thecollector.com/how-qipao-became-timeless-chinese-elegance/ (дата звернення: 17.05.2023).

ДОДАТКИ

1. URL: https://atlaculture.tumblr.com/post/670405208595185664/all-the-air-nomads-ever-shown-in-atla-row-1 (дата звернення: 22.05.2023)

2. URL: https://atlaculture.tumblr.com/post/625444602866008064/cultural-fashion-southern-water-tribe-coats (дата звернення 22.05.2023)

3.

URL: https://imgix.ranker.com/user_node_img/50124/1002477898/original/1002477898-photo-u4?auto=format&q=60&fit=crop&fm=pjpg&dpr=2&w=375 (дата звернення 22.05.2023)

4.

URL: https://static.wikia.nocookie.net/avatar/images/e/e6/Sokka_with_war_paint.png/revision/latest?cb=20130822162323 (дата звернення 22.05.2023)

5.

URL: https://64.media.tumblr.com/9b264fab1965bd80351f45ad8556d0a2/b7dae070a51fc7b9-19/s500x750/5dc8b07cdd693d756a6c9586b762e34818cfe18e.png (дата звернення 22.05.2023)

6.

URL: https://64.media.tumblr.com/e992599165e8247e13f3a110ec28d6dc/b7dae070a51fc7b9-f1/s500x750/16f405a495fb1aac38a0d2d72aed9105824fcfd0.png (дата звернення 22.05.2023)

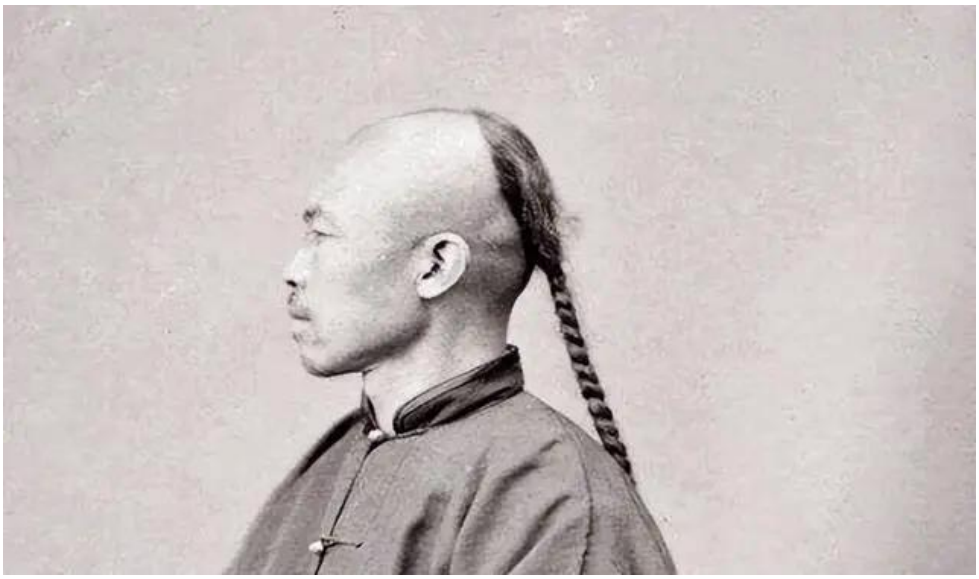
7. URL: https://pbs.twimg.com/media/Dn1XBI4XcAEkS6J.jpg (дата звернення 22.05.2023)

8.

URL: https://64.media.tumblr.com/tumblr_m2o69yzIcM1r7coaeo1_500.jpg (дата звернення 22.05.2023)

9. URL: https://static.wikia.nocookie.net/avatar/images/4/45/Five-Seven-Five_Society.png/revision/latest?cb=20140504180332 (дата звернення 22.05.2023)

10. URL: https://sonofchina.com/wp-content/uploads/2023/03/Queue.jpg (дата звернення 22.05.2023)



11. URL:

https://static1.cbrimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/10/kyoshi-warriors.jpg (дата звернення 22.05.2023)

12. URL:

https://kabuki-theatre.weebly.com/uploads/5/1/8/1/51812789/868603676.png?751 (дата звернення 22.05.2023)

13. URL: https://64.media.tumblr.com/a684018ad77b8adce57e6d0abb27262f/8d5a4028b5371dd4-7c/s1280x1920/3a8a9288236eff4cc3e2e52fbc65095b6e8ea169.png (дата звернення 22.05.2023)

14. URL: https://i.pinimg.com/736x/fb/f4/aa/fbf4aa991d9c28408629dd347b920b58.jpg (дата звернення 22.05.2023)

15. URL:

https://i.pinimg.com/originals/d5/cf/90/d5cf907ce5d3591c6fd8180d3df31dab.png

(дата звернення 22.05.2023)

16. URL: https://64.media.tumblr.com/tumblr_lxgobbFlY31r7coaeo1_r1_1280.jpg

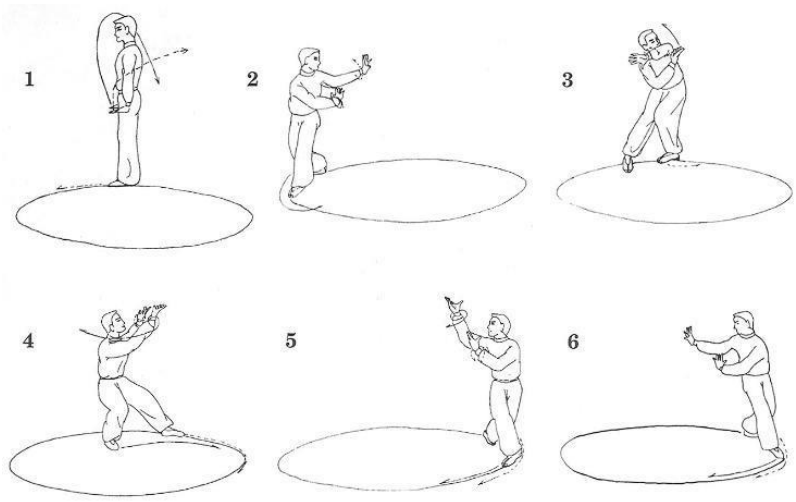
(дата звернення 22.05.2023)

Yellow Crane Tower 黄鹤楼
is a famous and historic tower in
(223 AD) Hubei province, China.

17. URL: https://64.media.tumblr.com/de83234ed8471fcba9e2b81b34dddc62/edf8b57744ac22be-01/s1280x1920/e6592d21f1f1f6e74763766788bbd5870655ac9e.pnj (дата звернення 22.05.2023)

18.

URL: https://64.media.tumblr.com/3ccd5b67809757266c63b8f332110868/tumblr_inline_nv53kztPa61sqmymu_1280.jpg (дата звернення 22.05.2023)

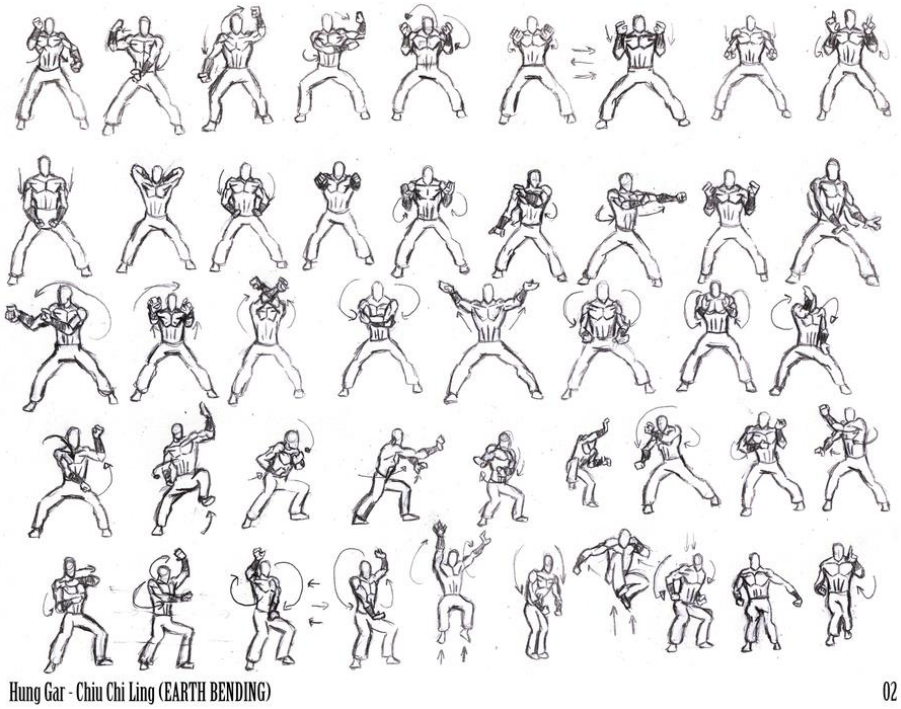


19.

URL: https://static.wikia.nocookie.net/avatar/images/3/3b/Waterbending_scroll.png/revision/latest?cb=20140112202026 (дата звернення 22.05.2023)

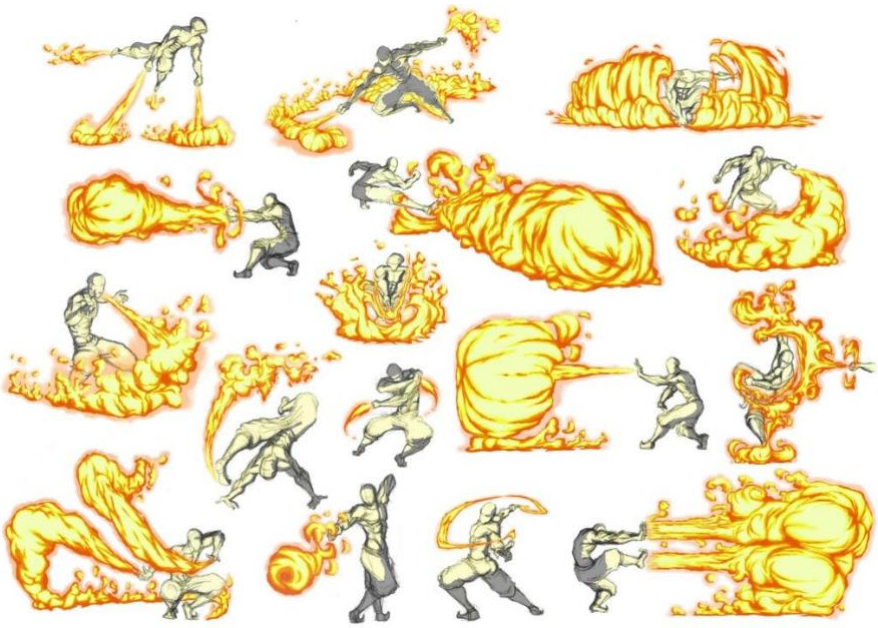
20.

URL: https://www.pinterest.com/pin/270075308880561090/ (дата звернення 22.05.2023)



21.

URL: https://static.wikia.nocookie.net/p__/images/7/79/Toph_Transparent.png/revision/latest?cb=20230209011940&path-prefix=protagonist (дата звернення 22.05.2023)

22.

URL: https://www.pinterest.com/pin/298645019042123145/ (дата звернення 22.05.2023)