

КИТАЙСКА МИТОЛОГИЯ И ТРАНСМЕДИЕН СТОРИТЕЛИНГ

Елица Миланова

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“ (България)

Резюме. Статията изследва репрезентацията на китайската митология във филма „Шан-Чи и легендата за десетте пръстена“ и потенциала му като лингводидактичен инструмент в часовете по китайски език и култура. Разгледана е възможността за използване на продукти на трансмедияен сторителинг, както и на механизмите на похвата в обучителния процес. Правят се изводи за ползата от адаптирането на маркетингови стратегии в образователната сфера, предвид съвременното възприятие за обучението като пазарен продукт.

Ключови думи: трансмедияен сторителинг; китайска митология; обучение чрез филми

Динамиката на развитие на съвременния свят предполага неограничени възможности за комуникация и мобилност, свързаност във всички аспекти на живота, улеснен достъп до информация и обработката ѝ със средствата на изкуствения интелект.

Новата парадигма променя нагласата на хората към информацията. Това влияе върху всички сфери, включително и образованието. Фокусът се измества от „как да науча“ към „за какво мога да използвам наученото“. За съвременните обучаеми важен елемент от обучителния процес е рефлексията, която „позволява излизане от пространството на изпълнение на учебната задача и създава възможности за осмисляне на полезността на изпълнението отвъд учебното съдържание – като приложение в практиката и в живота“ (Cherneva 2023, p. 9).

Явлението „знание заради самото знание“ губи някогашната си позиция на мотивационна основа на образователната система. Съвременните обучаеми възприемат себе си, на първо място, не като носители, а като потребители на знание. Следователно обучението се превръща в продукт и като такъв, трябва да има висока практическа стойност и атрактивно оформление. Ако приложимостта е косвена и няма видима причина даден блок информация да се използва в поне една ситуация извън рамките на учебния час, учениците под-

съзнателно го отхвърлят. За да се запази вътрешната мотивация за обработка и запомняне на информацията, е добре преподавателят да открие начин да я представи като продукт, релевантен на интересите и нуждите на обучаемия. Това включва първоначално привличане на вниманието към знанието, мотивиране на практическата полза от него и поддържане на интереса чрез различни видове работа с него.

В рисковата зона попадат и знанията, свързани с древнокитайската ниспа митология и демонология, която в изконната си форма е твърде отдалечена във времето, абстрактна, със слабо развити сюжети и без допирни точки със съвременността.

Един от възможните пътища за превенция на древнокитайската митология от образователно маргинализиране е представянето ѝ като градивен материал за фентъзи жанра в масовата култура.

За целта в обучението могат да бъдат използвани похвати, идващи от сферата на маркетинга и рекламата, един от които е трансмедийността / трансмедийният сторителинг. „Трансмедийността е начин за разширяване на история или сюжет с помощта на повествование чрез различни медии: книги, игри, филми, комикси“ (Krasnov; Sidornya 2018, p. 98). Макар терминът *трансмедийен сторителинг* (англ. *transmedia storytelling*) да е въведен от Хенри Дженкинс през 2003 г. (Jenkins 2003), както посочва самият Дженкинс, първични форми на пренос на герои и доразвиване на историята им откриваме още в творчеството на Марк Твен („Приключенията на Том Сойер“ → „Приключенията на Хъкълбери Фин“) и Дж. Р. Р. Толкин („Властелинът на пръстените“ → „Хобит“).¹

Успешни съвременни проекти като „Киновселената на Марвел“ (Marvel Cinematic Universe), „Разширената вселена на DC“ (DC Extended Universe), „Магическият свят [на Хари Потър]“ (Wizarding World), „Игра на тронове“ (Game of Thrones), „Вещерът“ (The Witcher) и др. използват трансмедийния сторителинг за поддържане на интереса към поредиците и насърчаване на проактивно поведение, в което потребителят се възприема като съавтор и съразпространител на съдържание. Героите от тях се появяват в книги, филми, сериали, кратки видеоматериали, куизове и игри, картинки, рекламни продукти. Насърчават се фенфикшън творчеството, косплеят, тематичните мероприятия, създаването на информационни платформи с енциклопедичен тип съдържание.

Хенри Дженкинс подчертава, че „пренасянето на герои от книги във филми или видеоигри може да ги направи по-силни и завладяващи“ (Jenkins 2003)². Преосмисляйки този извод през образователната призма, можем да перифразираме и допълним: *пренасянето на герои от книги във филми или видеоигри и работата с тях в различни дискурси може да ги направи по-силни и завладяващи, а знанието за тях – по-устойчиво.*

Работата с китайски митологични персонажи през трансмедияен сторителинг може да бъде построена на четири етапа. При моделирането се използват както продукти, базирани на трансмедийност, така и механизмите на подхода.

1. Привличане на вниманието към образа чрез аудио-визуална стимулация и идентифициране на митологемата през образната ѝ страна.

2. Проучване на първоизточника.

3. Проучване на репрезентацията в други медийни дискурси, изграждане на база от данни за понятийната страна на митологемата, съставяне на профил на митологичното същество в съвременната масова култура и сравняване с първоизточника.

4. Създаване на собствено съдържание, базирано на митологичния образ (фенфикшън, косплей, мийм и др.).

Филмите, сериалите и видеоклиповете са основните средства за аудио-визуална стимулация. Лингводидактичната им роля отдавна е утвърдена в чуждоезиковото обучение. Те са подходящ инструмент за развиване както на социокултурни, така и на езикови компетенции и умения за слушане с разбиране. „Видеото и филмите повишават способността на обучаемите да разбират смисъла на изучавания материал, да изработят отношение към видяното; дават им възможност да слушат реч под формата на диалог чрез автентичен контекст“ (Meer; Krivosheeva 2018, p. 187). „Използването на кинофилми помага на студентите да мобилизират и активират обширен лексикален и граматичен материал, тъй като във филма се дават готови образци на правилна, естествена реч“ (Begiyovich 2009, p. 77).

Недостатъчно разгърнат обаче остава потенциалът им в преподаването на литература, фолклор и митология. Филмите компенсират липсата на „живо общуване“ с учебния материал, заложен в тези дисциплини.

Като лингводидактичен инструмент за първата част от практическото занятие (привличане на вниманието и идентифициране) ще използваме откъс от филма „Шан-Чи и легендата за десетте пръстена“ (Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings). Филмът, създаден през 2021 г. по едноименната комикс поредица, е част от „Киноселената на Марвел“. Той е един от редките примери за западно кино, репрезентиращо китайската митология в обем, надвишаващ стереотипното представяне на дракона като единствен митологичен персонаж. Филмът проследява историята на Шан-Чи, който се опитва да води обикновен живот на паркинг служител в Сан Франциско, но е настигнат от мрачното си минало. Баща му – водач на тайната престъпна организация „Десетте пръстена“, въвлича него, сестра му и най-добрата му приятелка Кейти в търсене на митичното село Та Ло³.

Попадайки в Та Ло, героите пренасят зрителите в свят, населен с митологични същества, чиито прототипи могат да бъдат открити в древния трактат „Каталог на планините и моретата“. Удобно от гледна точка на време е кон-

центрирането на образите в двуминутен кадър, който може да бъде изгледан и анализиран по време на самото занятие. Във филма са използвани шест митологични китайски същества, които са представени само визуално, без да бъдат назовавани, а повечето от тях и без да участват в развитието на сюжета – дидзян (帝江 dìjiāng); фънхуан (凤凰 fènghuáng); дзиуейху (九尾狐 jiǔwěihú), която в съвременната култура се е сляла с образа на лисицата дух хулидзин (狐狸精 húlǐjīng) и е по-добре позната под това название; цилин (麒麟 qílín); шъшъ (石狮 shíshī) и лун (龙 lóng) (вж. фиг. 1).



Фигура 1. Митологични същества, репрезентирани във филма „Шан-Чи и легендата за десетте пръстена“⁴

Пет от животните имат прототипи в „Каталог на планините и моретата“, докато шъшъ (лъвовете пазители) са по-скоро архитектурен културен феномен. Те присъстват като двойка декоративни елементи в традиционната архитектура. Мъжкият символизира силата, а женската – грижата. Прототипът на хулидзин е деветоопашатата лисица дзиууейху, която за разлика от появилия се в средновековните китайски романи образ на лисица дух, е митологично чудовище. В съвременната култура двата образа са се слели в едно. Тъй като във филма лисицата е само визуално представена, не можем да бъдем сигурни коя митологема всъщност са заложили авторите и кой митоним (название) биха използвали. Сред фен общността на филма обичайно се използва названието хулидзин.

Две от митологичните същества (дидзян и лун) участват в сюжета, като лун освен образна страна разкрива и част от понятиятата страна на митологемата ‘китайски дракон’ – връзката с небето и водата, способността да се трансформира, функцията на защитник. Поведението на филмовия дидзян повтаря стереотипа за поведение на домашен любимец и не разкрива черти от характера на митологичния дидзян. Интересна за анализ е репрезентацията

на фънхуан. Традиционно приет превод на фънхуан е ‘феникс’ / ‘китайски феникс’. Този превод директно препраща към европейските представи за птица, възраждаща се от пепелта, докато в китайската митология тя е синкретично зооморфно същество, което не е свързано с огъня. В случая създателите на филма са допуснали образно информационно изкривяване. Съществото, което би трябвало да е част от китайската митологична картина на света, всъщност притежава характеристиките на западния феникс.

В етапа на идентифициране на митологичните същества има три случая на възможно развитие:

1. обучаемите да идентифицират точно митологичния образ;
2. обучаемите да идентифицират митологичния образ приблизително на базата на минал опит;
3. обучаемите да не могат да идентифицират образа, но да дадат асоциации, чрез които да бъде допълнително търсен по ключови думи.

В първия случай обучаемите директно назовават митологичното същество с китайския митоним или дават експлицитно название – дидзян (алтернативно название хундун 混沌 *hùndùn*) / ‘крилато същество без лице, олицетворяващо хаоса’; фънхуан / ‘китайски феникс’; дзиууейху (по-често хулидзин) / ‘деветоопашатата лисица’; цилин / ‘китайски еднорог’; шъшъ / ‘лъвове пазители’ (с алтернативни експлицитни назовавания ‘кучета пазители’, ‘кучета Фу’, ‘императорски лъвове’); лун / ‘китайски дракон’. Такъв тип отговори се очаква от хора, изучаващи китайски език на ниво напреднали и добре запознати с китайската култура.

Във втория случай обучаемите идентифицират образа с негов функционален еквивалент от чужда азиатска митологична картина на света, добил популярност в някой от дискурсите на масовата култура. Най-често в отговорите фигурират функционалните еквиваленти на деветоопашатата лисица и китайския еднорог, които се идентифицират като японските митологични същества кюби но кацуне / кицуне (за хулидзин) и кириин (за цилин) или като съответните герои от поредицата „Покемон“. Всъщност и двете същества са пренесени в японската митологична картина на света от китайската, но разпространението им на Запад става именно през японската култура. Такъв тип отговори се очакват от обучаеми с опит в изучаването на японски език или с интереси, насочени към фентъзи жанра в киното, литературата и компютърните игри, манга комиксите и аниме културата.

В третия случай обучаемите не могат да идентифицират образа, но по асоциативен път дават ключови думи, чрез които митологичното същество да бъде допълнително потърсено в допълнителни източници. Такива отговори се очакват от обучаеми, които не са запознати с азиатските култури, нямат интереси във фентъзи жанра и/или са в начален етап на обучение по китайски език. Тези отговори са интересни от научноизследователска гледна точка.

Респондентите дават описание на синкретични животни, като несъзнателно следват същите модели, които предците ни са използвали при създаването на митологичните образи. Интересно е да се сравни доколко визуалният стимул във филма отключва същите представи за съществуването, които са имали и хората в древността. На базата на анкетно проучване сред 15 души, отговарящи на описания по-горе профил, изведохме най-честите асоциации за митологичните образи, репрезентирани във филма:

– дидзян – крилато прасе без лице (5); крилат мамут (1); крилат слон (3); крилат бобър (1); крилато мече (1); птица без лице (1); пуйка (1); птичечовка (1); крилати тестиси (1);

– хулидзин – лисица (13); фенек (1); вълче (1);

– цилин – кон (11), сърна (1), коза (1), динозавър (1); дракон-кон (1);

– шъшъ – кучелъв (2); куче (3); лъв (10).

Интересно е да се отбележи, че всички респонденти от тази група идентифицират феникса (в западната представа за него), наречен еднократно и жар-птица, и дракона (липсват достоверни данни дали и доколко правят разлика между дракона в западните митологии и китайския лун).

След идентифицирането на митологичните образи се преминава към втория етап на практическото занятие – извличане на информация за изконните образи от оригинални древнокитайски текстове. Основен дидактичен инструмент за този етап е „Каталог на планините и моретата“ / „Шанхай дзин“ (《山海经》 Shānhǎi jīng). Трактатът, чиято периодизация Е. Яншина отнася към периода от кр. III в. – нач. II в. пр. н. е. (Yanshina 1977, p. 16), представя митологичните същества, животни, растения и предмети, които се срещат по земите на Древен Китай. Текстът му е съставен под формата на пътепис и не се възприема като фантастичен сборник нито от автора/авторите, нито от съвременниците, нито от представители на по-късните епохи от историческото развитие на Китай.

Като допълнителен източник на информация може да се използват „Митовете на Древен Китай“ на Юен Къ, където са събрани най-древните форми на описание на митологичните същества, отразяващи представите на предците ни за тях.

Третият етап на занятието включва проучване на митологичните образи в други дискурси на съвременната масова култура. Обучаемите работят с примери за трансмедийни текстове и събират информация за понятийната страна на митологемите, за възприятията на носителите на китайската лингвокултура, за репрезентацията на образа в различни художествени произведения. По този начин освен езикови и лингвокултурни компетенции развиват дигиталните умения за работа с бази от данни. Не на последно място, самите те стават част от процеса на трансмедийен сторителинг, като съставят кратки речникови статии с енциклопедичен характер за всяко от митологичните същества.

Краен продукт от занятието са профили на митологичните същества, в които са включени данни за изконния образ и за съвременното възприятие на базата на репрезентацията му в различните дискурси на масовата култура (вж. фиг. 2). Чрез профилите обучаемите могат да проследят историческото развитие на образа, културните наслагвания, информационното изкривяване под влияние на глобализационни процеси и межкултурна интерференция, белезите на трансмедийност и творчески интерпретации.

Таблица 1. Профили на митологичните същества, представени в „Шан-Чи и легендата за десетте пръстена“

Митологично същество	Описание в митологични текстове	Съременно възприятие за образа
дидзян	„Жълта кесия с огненочервена кожа. Има шест крака и четири крила. Очите и лицето ѝ не се виждат. Пее и танцува (Shanhai jing 2017, p. 74).	Митологично същество с шест крака и четири криле, без лице, персонификация на хаоса.
фънхуан	Птица с йероглифи по тялото – 德 (морал) на главата, 义 (справедливост) на крилата, 礼 (благопристойност) на гръба, 仁 (доброта) на гърдите, 信 (искреност) на корема (Shanhai jing 2017, p. 25). „Клюн на петел, гуша на лястовица, шия на змия, тяло, украсено с драконови орнаменти, отпред прилича на лебед, отзад – на цилин, гръбът му е на костенурка (Yuan Ke 2006, p. 172).	Соларна птица, изобразявана с черти, сходни на пауна. Символизира брачно щастие, женското начало и властта на императрицата. Появата ѝ вещае мир. В западните интерпретации се слива с образа на огнения феникс.
хулидзин/ дзиууейху	В Южните планини живее лисица с девет опашки (九尾狐 jiǔwěihú). Тя издава бебешки плач и яде хора. Който яде от месото ѝ, ще се предпази от зли духове (Shanhaijing 2017, p. 11).	Лисица дух с девет опашки, която може да приема човешка форма. Играе ролята на прелъстител, а понякога и помощник.

цилин	„Елен с рог, покрит с люспи“ (Shanhaijing 2017).	Еднорог с тяло на елен/кон и глава на дракон. Предвестник на щастливи събития, дарява деца на бездетните съпрузи. Появата му означава раждане на велик човек.
шъшъ	Липсва в древните митологични текстове.	Каменни лъвове, които са пазители на императорските сгради. Защиават от нападения и влияние на зли духове.
лун	„В изоставените земи на североизток има планина, наречена Хълмовете Сюнли. В южния ѝ край живее Ин-Лун, убит [от] Чъ Йо и куфу, не може да се възроди. По тази причина е сушата. Сушата е заради облика на Ин-Лун, който се явява като проливен дъжд“ (Shanhai jing 2017, p. 370).	Физическите му характеристики варират в различните източници, но се обединяват от идеята за дълго тяло, люспи и рога. Обикновено драконът е изобразяван с перла, която или гълта, или изплюва. В тази перла е скрита силата му. Мъдър и могъщ защитник. Символ на сила и императорска власт.

По избор може да бъде включен още един етап на творческа работа с митологичните образи, продължаващ идеята за трансмедийния сторителинг като обучителен инструмент. На обучаемите може да бъде поставена творческа задача – да използват някой от разгледаните образи за създаване на собствено съдържание, като по този начин разширят наратива – чрез фенфикшън разкази, комикси, видеа, миймове, изображения и др.

Представеният модел на урок демонстрира една от възможностите за използване на успешни маркетингови модели в обучителния процес. В съвременния свят, където знанието се превръща в пазарен продукт, все по-често се налага търсенето на алтернативни форми, които да го направят по-атрактивен и практически приложим. Трансмедийният сторителинг има висок лингводидактичен потенциал, особено в преподаването на чужди езици и култури, тъй като феноменът произлиза от литературните среди. Чрез трансмедийен сторителинг се повишава ангажираността на обучаемите и им се въздейства през различни сетивни канали. Обучаемите съпребивават и стават съавтори, което видимо повишава мотивацията за усвояване на учебния материал.

Благодарности и финансиране

Статията е подготвена като част от работа по проект „Млади учени и постдокторанти – Фаза 2“.

БЕЛЕЖКИ

1. JENKINS, H., 2003. Transmedia Storytelling. In: *MIT Technology Review*. Available at: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> [Viewed 2024-1-28]
2. Пак там.
3. Вж. официалната страница на Marvel Studios, посветена на филма: <https://www.marvel.com/movies/shang-chi-and-the-legend-of-the-ten-rings>. Дата на последен достъп: 29.01.2024.
4. За фиг. 1 са използвани стопкадър изображения от филма. Изображенията са използвани с некомерсиална учебна цел.

ЛИТЕРАТУРА

- БЕГИЙОВИЧ, О. С., 2009. Кино в обучении иностранным языкам. В: *Вестник ЮрГУ*, по. 2, серия „Лингвистика“, вып. 8, 2009. с. 75 – 77. [електронен достъп] <https://cyberleninka.ru/article/n/kino-v-obuchenii-inostrannym-yazykam/viewer>. Дата на последен достъп: 28.01.2024.
- КРАСНОВ, Г. В.; СИДОРНЯ, А. А., 2018. Теоретическое обоснование концепций трансмедийного сторителлинга. *Молодой исследователь Дона*, Т. 1, №. 10, pp. 98 – 110. [електронен достъп] <https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskoe-obosnovanie-kontseptsiy-transmediynogo-storitellinga/viewer>. Дата на последен достъп: 28.01.2024.
- МЕЕР, Т. П.; КРИВОШЕЕВА, Е. Н., 2018. К вопросу об использовании фильмов в обучении английскому языку студентов медицинских специальностей. *Проблемы современного педагогического образования*, Т. 61, №. 1. Издательство: Гуманитарно-педагогическая академия (филиал) Федерального государственного образовательного учреждения высшего образования „Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского“. ISSN: 2311-1305, д. 184 – 187. [електронен достъп] <https://repository.rudn.ru/ru/records/article/record/52339/>. Дата на последен достъп: 28.01.2024.
- ЧЕРНЕВА, Н., 2023. *Лингводидактологични пространства на културния диалог*. Пловдив: Университетско издателство „Паисий Хилендарски“. ISBN 978-619-202-875-6
- ЯНШИНА, Э. М., 1977. Предисловие к каталогу гор и морей. В: *Каталог гор и морей (Шань хай цзин)*. Предисловие, перевод и комментарии Э.М. Яншиной. Москва: Наука, 1977

- 山海经, 2017. 山海经 (图文珍藏本) 。长沙市: 岳麓书社, 2017。 401 页。 ISBN 978-7-80665-729-45
- 袁珂, 2006. 中国古代神话。北京: 华复出版社, 2006。403 页。 ISBN 7-5080-3874-6

Acknowledgments & Funding

The article was prepared as part of the project “Young scientists and post-doctoral researchers -2”.

REFERENCES

- BEGIYOVICH, O. S., 2009. Kino v obuchenii inostrannym yazykam. *Vestnik YUurGU*, no.2, seriya “Lingvistika”, vol. 8, 2009. pp. 75 – 77. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/kino-v-obuchenii-inostrannym-yazykam/viewer>. [Viewed 2024-1-28].
- CHERNEVA, N., 2023. *Lingvodidaktologichni prostranstva na kulturnia dialog*. Plovdiv: Universitetsko izdatelstvo „Paisiy Hilendarski“. ISBN 978-619-202-875-6
- KRASNOV, G. V.; SIDORNIA, A. A., 2018 Teoreticheskoe obosnovanie kontseptsij transmediynogo storitellinga. *Molodoj issledovatel' Dona*, vol. 1, no. 10, pp. 98 – 110. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskoe-obosnovanie-kontseptsij-transmediynogo-storitellinga/viewer> [Viewed 2024-1-28].
- MEER, T. P.; KRIVOSHEEVA, E. N., 2018. K voprosu ob ispol'zovanii fil'mov v obuchenii anglijskomu yazyku studentov meditsinskikh spetsial'nostej. *Problemysovremennogopedagogicheskogoobrazovaniya*, vol, 61, no. 1. Izdatel'stvo: Gumanitarno-pedagogicheskaya akademiya (filial) Federal'nogo gosudarstvennogo obrazovatel'nogo uchrezhdeniya vysshego obrazovaniya “Krymskij federal'nyj universitet imeni V. I. Vernadskogo”. ISSN: 2311-1305, pp. 184 – 187. Available at: <https://repository.rudn.ru/ru/records/article/record/52339/>. [Viewed 2024-1-28].
- SHANHAI JING, 2017. Shanhai jing (tu wen zhencang ben). *Zhangsha shi: Yuelu shushe*. 401 pp. ISBN 978-7-80665-729-45.
- YANSHINA, EH. M., 1977. Predislovie k katalogu gor i morej. *V: Katalog gor i morej (SHan' khaj tszin)*. Predislovie, perevod i kommentarii EH.M. YAnshinoy. Moskva: Nauka.
- YUAN KE, 2006. Zhongguo gudai shenhua. *Beijing. Huafu chubansheq*. 403 pp. ISBN 7-5080-3874-6.

CHINESE MYTHOLOGY AND TRANSMEDIA STORYTELLING

Abstract. The article analyzes the representation of Chinese mythology in the movie “Shang-Chi and the Legend of Ten Rings” and the movie as linguodidactic tool for learning Chinese language and culture. It studies the potential of lessons based on transmedia storytelling approach and transmedia storytelling products. Based on the new perception of knowledge as market product, the advantages of using marketing strategies for education are justified.

Keywords: Chinese mythology; transmedia storytelling; movie-based learning.

✉ **Dr. Elitsa Milanova, Assist. Prof.**

ORCID iD: 0009-0003-3590-0797

Department of Russian Philology

Faculty of Languages and Literature

Paisii Hilendarski University of Plovdiv

Plovdiv, Bulgaria

E-mail: elimilanova@uni-plovdiv.bg