

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КИТАЙСКОМ АНИМАЦИОННОМ КИНО НАЧАЛА XXI В. НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ АНИМАЛИСТИЧЕСКОГО ЖАНРА

Пань Улицзи

аспирант УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств», Беларусь, Минск

DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE CHINESE ANIMATION FILM OF THE EARLY XXI CENTURY ON THE EXAMPLE OF WORKS OF ANIMALISTIC GENRE

Pan Wuliji

Post-graduate student of the educational establishment «Belarusian State University of Culture and Arts», Belarus, Minsk

Аннотация. Бурное развитие науки и техники рубежа XX – XXI вв. способствовало формированию цифровых технологий в сфере анимационного кино Китая. Преимущества использования технологии 3D анимации в мультипликационных фильмах становятся все более очевидными, а уникальный стиль компьютерной обработки и моделирования также стал отличаться довольно высокой художественной ценностью и позволил значительно расширить диапазон технических возможностей анимационного кино, что и определяет актуальность данной статьи.

Abstract. The rapid development of science and technology at the turn of the XX - XXI centuries helped shape digital technology in China's animated film industry. The advantages of using 3D animation technologies in animated films are becoming more obvious, and the unique style of computer processing and modeling also began to be distinguished by high artistic value and significantly expand the range of possibilities of animated films, which determines the relevance of this article.

Ключевые слова: анимационное кино; мультипликация; анималистический жанр; искусство; цифровые технологии.

Keywords: animated films; animation; animal genre; art; digital technologies.

Анималистические образы были невероятно важны для анимационного кино на протяжении всей истории его развития, так как зачастую они являются основными персонажами произведения. Для внесения разнообразия в характеристики внешнего облика персонажей в XXI в. повсеместно применяется технология компьютерного моделирования. Разработчики 3D-моделей посредством компьютера создают скелет животных, накладывают на него мышцы и кожу, непрерывно фиксируют необходимую в фильме мимику, благодаря чему движения и выражения персонажей становятся более богатыми и разнообразными [1, с. 222].

3D анимация в Китае, в отличие от стран Европы и США, сформировалась относительно поздно и развивалась в более сложных обстоятельствах, знания в области дизайна персонажей трехмерной компьютерной анимации недостаточно глубоки, а с технической точки зрения во многих картинах прослеживаются некоторые недостатки. Чтобы сократить этот разрыв, Китай XXI в. постепенно расширяет сферу исследования и применения технологии компьютерной графики в мультипликационных фильмах.

Институт автоматизации Китайской академии наук основал Центр науки и искусства в 2000 г. Компьютерные технологии, задействованные в сфере искусства, помогают при создании трехмерных изображений, моделировании и создании трехмерных анимационных фильмов высокой четкости. В начале XXI в. коллектив создал ряд анимационных фильмов на анималистическую тематику. Среди этих работ можно выделить «Карнавал животных» режиссера Чжана Чжи, «Король Милу» режиссера Го Вэйцзяо и «Приключения лисенка» режиссера Гэ Шуйина.

Как в живописи, в анимации самое главное в создании художественного образа животных – это воплощение и отражение их эстетической ценности. Образ абстрактного анимационного персонажа животного должен отражать характеристики, выделяющие данный абстрактный персонаж, придавая ему уникальность. При моделировании животных обычно акцент делается на утрированных движениях персонажа, а иногда и на красоте и плавности деталей. Благодаря компьютерным технологиям можно создавать самые необычные, сюрреалистичные образы животных и добиваться наибольшей детализации и многогранности их облика.

При помощи технологий компьютерного моделирования в образах животных проявляется трехмерная визуальная эстетика, а ощущение достоверности достигается при помощи приема антропоморфизации. Кроме того, неодушевленным объектам и животным также можно придавать человеческие чувства, характер и эмоции, превращая их анимированных персонажей.

Например, персонажи-животные в китайском мультфильме «Король Милу» (Режиссер Го Вэйцзяо), вышедшем в прокат в 2009 г., были «заимствованы» в мифологии и фольклоре Китая [2]. Для создания визуальных элементов животных принимались во внимание особенности традиционной китайской живописи и анимации, что отразило национальный колорит.

Подобной эстетикой обладали и мультфильмы серии «Медведи-соседи» (Режиссер Дин Лян, Лю Фуюань), вышедшие в прокат с 2014 по 2020 гг. Образы животных в данных мультфильмах посредством технологий производят мощный визуальный эффект благодаря детализации изображения и грамотно подобранному аудиовизуальному ряду. Степень антропоморфизации образов животных также сыграла важную роль. Таким образом, художественное отображение образов животных вступило в более сложную и разнообразную стадию развития.

«Легенда о кролике» – это трехмерный анимационный фильм режиссера Сунь Лицзюня, вышедший в 2011 г. и посвященный культуре и философии традиционных китайских боевых искусств. Картина была создана школой анимации при Пекинской киноакадемии, являющей собой высший уровень анимации в Китае, и киностудией Tianjin North Film Group. В данной картине представлено множество антропоморфных персонажей-животных, таких, как главный герой-кролик, а также второстепенные персонажи, такие, как обезьяна, кошка, тигр, выдра, ящерица, свинья и лиса. При создании образов этих животных впервые использовались технология создания 3D фактуры шерсти, технологии захвата мимики и движений, что обеспечило необычайную реалистичность визуальных эффектов [3, с. 82].

Таким образом, с начала XXI в. цифровые технологии в Китае постепенно превращаются в зрелые приемы и методы, которые могут использоваться в кинематографе. Они предоставили создателям различных видов и жанров анимационных фильмов пространство для воображения. Появление и развитие компьютерных 3D-технологий стало важным поворотным моментом в развитии анимационных фильмов, а также совершенно новой средой для развития анимационных фильмов в новом веке. Благодаря научно-технической поддержке образы животных в анимации отражают современность и разнообразие искусства. Внедрение анимационного искусства и компьютерных технологий постепенно превратились в новую

тенденцию развития в XXI в., а требования к их созданию постоянно повышаются.

Список литературы:

1. Лань Ша. 3D дунхуа цзишу цзай дяньин чжун дэ инъюн яньцзю. Прикладное исследование технологий 3D анимации в кино / Лань Ша // Кэянь шо цзяюй. – 2020. – С. 222.
2. Цзоу Гуанъюй, Су Либинь. «Милу ван» – и бу ю миньцзу тэсэ дэ дунхуа дапянь. «Король милу» – анимационный блокбастер с национальной спецификой / Цзоу Гуанъюй, Су Либинь // Инши чжицзо. – 2009. – С. 70–71.
3. Чжао Лицзинь. Цзяньси гочань юань 3D лити дунхуа дяньин [Ту ся чуаньци]. Краткий анализ отечественного оригинального трехмерного мультипликационного фильма «Легенда о кролике» / Чжао Лицзинь // Ганьсу кэцзи (Наука и техника Ганьсу). – 2013. – 82–84.