

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Географическое положение Китая // Россия и Китай: Азиатское иллюстрированное обозрение. – URL: <https://ruchina.org/china-geography.html> (дата обращения: 14.05.2024).

2. Жукова, О. М. Фестиваль как художественное пространство взаимодействия искусств (на примере Витебского региона) : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / Жукова Ольга Михайловна ; Белорусский гос. ун-т культуры и искусств (БГУКИ). – Минск, 2017. – 24 с.

3. Истоки, традиции и современный культурный облик монгольского Наадам // ARD. – 12 июля 2015 г. – URL: <https://asiarussia.ru/articles/3504/#:~:text=Наадам%20-%20это%20традиционный%20ежегодный,пяти-сот%20стрелков%20в%20общей%20численности> (дата обращения: 15.05.2024).

4. Николаева, П. В. Семиотика фестиваля как формы праздничной культуры: автореф. ... канд. культурол. наук : 24.00.01 / Николаева Полина Владимировна ; Краснодарский гос. ун-т культуры и искусств (КГУКИ). – Краснодар, 2012. – 22 с.

5. Фестивали этнических меньшинств Китая. – URL: <https://www.chinahighlights.ru/culture/ethnic-minority-festivals.htm> (дата обращения: 15.05.2024).

6. Фестиваль // Большой энциклопедический словарь. – URL: <https://gufo.me/dict/bes/ФЕСТИВАЛЬ> (дата обращения: 11.10.2024).

7. Фестиваль // Толковый словарь Ефремовой. – URL: <https://gufo.me/dict/efremova/фестиваль> (дата обращения: 11.10.2024).

8. Фестиваль Ганден Тханка-шоу. – URL: <https://www.greattibettour.com/festivals/ganden-thangka-showing-festival-1533> (дата обращения: 14.05.2024).

УДК 7.021.42:004.94(510)

Дин Цзылинь (КНР),
*соискатель ученой степени кандидата наук
учреждения образования «Белорусский государственный университет
культуры и искусств», Минск, Беларусь*

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ТРАДИЦИОННОЙ КИТАЙСКОЙ ЖИВОПИСИ ТУШЬЮ В 3D-АНИМАЦИИ

Аннотация. В статье исследуется репрезентация традиционной китайской живописи в 3D-анимации. Дается краткий экскурс в историю зарождения китайской анимации на основе традиционной живописи

тушью, приводится краткая характеристика особенностей традиционной китайской живописи го-хуа. Методы 3D-моделирования и рендеринга позволяют реалистично и точно передать особенности живописи тушью в цифровой среде. На примере короткометражных фильмов «Пруд» (2001 г., реж. Хуан Ин), «Лето» (2003 г., реж. Сюй И) и «Рыбы, играющие с лотосом» (создан Институтом автоматизации Китайской академии наук в 2003 г.) демонстрируются возможности репрезентации традиционной китайской живописи с помощью современных технологий 3D-анимации.

Ключевые слова: традиционная китайская живопись тушью, 3D-анимация.

Ding Zilin,

*Competitor of a scientific degree of Candidate of Sciences
of the Educational Institution "Belarusian State University
of Culture and Arts", Minsk, Belarus*

REPRESENTATION OF TRADITIONAL CHINESE INK PAINTING IN 3D ANIMATION

Abstract. The article examines the representation of traditional Chinese ink painting in 3D animation. It provides a brief overview of the history of the origin of Chinese animation based on traditional ink painting and a brief description of the features of traditional Chinese painting guohua. 3D modeling and rendering techniques make it possible to realistically and accurately convey the features of ink painting in a digital environment. The short films "The Pond" (2001, directed by Huang Ying), "Summer" (2003, directed by Xu Yi) and "Fish Playing with the Lotus" (created by the Institute of Automation of the Chinese Academy of Sciences in 2003) demonstrate the possibilities of representing traditional Chinese painting using modern 3D animation technologies.

Keywords: Chinese traditional ink painting, 3D animation.

Традиционная китайская живопись го-хуа представляет собой уникальное явление, которое зародилось во времена династии Тан и развивается до настоящего времени. Особенности техники и стиля го-хуа обусловлены использованием минеральных и растительных красок на водной основе, туши, рисовой бумаги и шелка. Термин «шуймохуа» («живопись тушью») относится к разновидности традиционной китайской живописи, в которой используется только черная, а не цветная тушь. Смешивая воду и тушь в различных концентрациях, китайские

художники добиваются богатого разнообразия оттенков. С развитием шуймохуа сформировался жанр «цветы и птицы», для которого характерны яркие цвета. Работы такого типа известны также как «живопись цветной тушью». Традиционная китайская живопись го-хуа подразделяется на три основных жанра: шань-шуй («горы и воды»), хуа-няо («цветы и птицы»), жэнь-у («люди и вещи»). Нельзя не упомянуть сеи и гунби – две выразительные техники китайской живописи тушью. В технике сеи художник не сосредоточивается на передаче внешнего сходства объекта, а делает акцент на выражении эмоций, настроения и поэтичности. В технике гунби больше внимания уделяется конкретному и детальному изображению предмета, передаче внешнего сходства объектов, цвета не ограничиваются черно-белой гаммой, а насыщены красками, ярки и визуально привлекательны.

Традиционная живопись оказала значительное влияние на развитие китайской анимации. В 1960-х гг. в Китае зародилась анимация на основе шуймохуа. Как отмечает исследователь Сун Чанлун, для нее «характерны принятые в монохромной живописи техники традиционного письма тушью (чередование густых и жидких слоев)» [1, с. 57]. Короткометражный фильм «Где же мама?» («Головастики ищут маму», «小蝌蚪找妈妈», 1960 г., реж. Тэ Вэй), созданный Шанхайской студией анимационных фильмов (SAFS), стал первой работой на основе монохромной живописи тушью. В основу картины был положен живописный стиль знаменитого китайского художника Ци Байши, искусно владевшего изображением «цветов и птиц», «трав и насекомых», достигшего вершин мастерства в изображении креветок. Фильм «Головастики ищут маму» изображает на экране живые движения нарисованных тушью рыб, креветок, крабов, головастиков, лягушек и других маленьких водных существ, успешно сочетая классические приемы живописи с анимационными техниками. Короткометражный фильм «Пастушья флейта» («牧笛», 1963 г., реж. Тэ Вэй) на основе произведений ученика Ци Байши художника Ли Кэжэня, отображает гармонию между человеком, животными и природой. В нем в технике живописи тушью воплощается эстетика традиционной китайской пейзажной живописи шань-шуй. Анимационный фильм «Душа гор и вод» («山水情», 1988 г., реж. Тэ Вэй)

называют шедевром монохромной анимации Китая, поскольку создателям удалось «оживить» традиционный живописный пейзаж. В течение нескольких десятилетий анимационные работы Тэ Вэя, выполненные с помощью шуймохуа, считались значительным шагом в развитии китайской анимации, поскольку они превратили статичные сцены классической китайской живописи в «ожившие» пейзажи, на фоне которых разворачивалось действие.

В 1990-е гг. развитие анимации на основе традиционной живописи столкнулось с трудностями. Обычно процесс производства такой анимации требует от художников много времени и сил на прорисовку каждого кадра, чтобы обеспечить плавность и визуальные эффекты. С развитием глобализации и притоком анимационных работ зарубежного производства китайская анимация на основе традиционной живописи тушью постепенно сокращается. В начале XXI в. развитие трехмерных цифровых технологий предоставило новые возможности для развития традиционной анимации на основе живописи тушью, значительно упростив процесс создания фильмов этого жанра. С помощью профессионального программного обеспечения аниматоры смогли осуществлять постобработку, такую как монтаж и смешение цветов, что делает визуальные эффекты монохромной анимации более выразительными. Кроме того, упростилось производство цифровых звуковых эффектов и саундтреков, что добавляет богатый слуховой опыт к анимации на основе живописи тушью [2, с. 77]. Таким образом, благодаря развитию цифровых технологий в начале XXI в. в Китае возникает 3D-анимация на основе традиционной живописи тушью, которая использует технологии 3D-моделирования и рендеринга для имитации картин тушью и репрезентации их в цифровой среде. С помощью трехмерного моделирования становится возможным достижение реалистичного визуального эффекта растекания туши по бумаге и живописного приема сфумато (сглаживание контуров). Технология рендеринга используется в 3D-анимации на основе традиционной живописи тушью для имитации текстуры туши, эффектов света и тени, изменения цвета и др.

Экспериментальный анимационный короткометражный фильм «Пруд» («塘»), снятый студенткой Пекинской киноака-

демии Хуан Ин в 2001 г., привлек всеобщее внимание благодаря уникальной технике производства и художественному стилю. Этот короткометражный фильм стал первой попыткой смоделировать визуализацию китайской туши с помощью 3D-технологий. Главные образы фильма основаны на изображениях стрекоз в технике гунби («тщательная кисть») и листьев лотоса в технике помо («брызгать тушью; монохромная живопись брызгами») художника Ци Байши. Применение 3D-технологии позволило добиться более реалистичного изображения стрекоз и их движения, с детальной проработкой контуров тела и текстуры крыльев. При изображении листьев лотоса в технике помо 3D-технологии позволяют имитировать эффект размытов и текучести туши, благодаря чему цвета листьев лотоса на экране становятся разнообразными и отчетливыми. Таким образом, анимационные 3D-технологии подчеркивают очарование искусства китайской живописи тушью.

Сунь Лицзюнь, вице-президент Пекинской киноакадемии, так прокомментировал эту работу: «“Пруд” – это смелая попытка анимации на основе живописи тушью, и когда я увидел фильм, он вызвал у меня сильный интерес. Во-первых, потому что это китайский стиль, в то время все больше почитали японскую, европейскую и американскую анимацию и мало обращали внимания на китайский стиль. Во-вторых, в ней сочетаются трехмерные технологии и живопись тушью, так что технологии и искусство сливаются воедино» [3, с. 61]. В то же время данная работа вдохновила других создателей на изучение 3D-анимации на основе живописи тушью, что расширило ее художественное выражение и культурный подтекст.

Бессюжетный короткометражный анимационный фильм «Лето» («夏»), 2003 г., реж. Сюй И) демонстрирует преимущества сочетания 3D-технологий и анимации на основе живописи тушью и показывает традиционные живописные образы (пейзажи гор и рек, цветы лотоса, стрекозы, рыбы, женщины). «Лето» заимствует средства выразительности традиционной китайской живописи тушью, такие как, например, художественный прием лю-бай (留白 «незаполненное пространство»). С помощью технологии 3D-рендеринга передаются эффекты размытов туши, что также позволяет зрителям получить более реалистичные и яркие визуальные впечатления. Этот

анимационный фильм был выбран в качестве первого китайского фильма для показа в анимационном театре SIGGRAPH в 2003 г. В том же году появляется анимационный фильм «Рыбы, играющие с лотосом» («鱼戏莲»), созданный Институтом автоматизации Китайской академии наук с использованием 3D-технологий. Фильм завоевал две награды на национальном фестивале мультфильмов в Китае «Международная неделя мультипликационного цифрового искусства 2003 года» («2003年国际卡通数码艺术周»). В отличие от других картин, здесь используется изменение цвета туши для изображения рыб, каждая из которых имеет свой оттенок. Перед созданием данного короткометражного фильма аниматоры изучили работы многих известных китайских художников, такие как, например, «Плавающая рыба» («游鱼») и «Стрекоза с лотосом» («荷花蜻蜓») Ци Байши, «Плавающая рыба» («游鱼») и «Лотос» («荷花») Чжан Дацяня, благодаря чему получили более глубокое понимание создания живописного образа рыб, а также цветков лотоса. Картина удостоена академической премии Китайской визуальной ассоциации за анимационный короткометражный фильм, а также награды «Золотая лягушка» в области мультипликационного искусства Китая.

Таким образом, репрезентация традиционной китайской живописи тушью в 3D-анимации – это не только наследование традиционного искусства, но и инновационная попытка его осмысления. Благодаря использованию методов 3D-моделирования и рендеринга особенности техники живописи тушью передаются с высокой точностью, а текучесть туши, ее естественные размывы и изменения цвета представлены с высокой степенью реалистичности. 3D-анимация сохраняет уникальный художественный стиль живописи тушью, одновременно усиливая ее выразительность и визуальный эффект с помощью цифровых средств. Этот новый способ выражения не только демонстрирует потенциал репрезентации живописи тушью в пространстве анимации, но и обеспечивает мощную техническую поддержку для наследования и инноваций традиционного искусства.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Сун Чанлун. Своеобразие воплощения жанра хуа-няо в искусстве анимации / Сун Чанлун // Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. – 2019. – № 4 (34). – С. 57–64.

2. 夏三鳌. 计算机动画技术在三维水墨动画运用研究 / 夏三鳌, 阳小艳 // 电影评介. – 2012. – № 16. – 页76–77. = Ся Саньао. Исследование применения технологии компьютерной анимации в трехмерной анимации на основе живописи тушью / Ся Саньао, Ян Сяоянь // Кинокритика. – 2012. – № 16. – С. 76–77.

3. 黄颖. «塘», «月晦»: 传统电影艺术再生 / 黄颖, 徐玲玲 // 大学生. – 2018. – № 1. – 页60–63. = Хуан Ин. «Пруд» и «Последний день лунного месяца»: возрождение традиционного киноискусства / Хуан Ин, Сюй Линлин // Студент. – 2018. – № 1. – С. 60–63.

УДК 398:792.83(476)

И. В. Коновальчик,

*кандидат искусствоведения, доцент, доцент кафедры хореографии
учреждения образования «Белорусский государственный университет
культуры и искусств», Минск, Беларусь*

ИНКОРПОРИРОВАННЫЙ ФОЛЬКЛОР КАК ФОРМА ДАЛЬНЕЙШЕГО РАЗВИТИЯ БЕЛОРУССКОЙ НАРОДНО- СЦЕНИЧЕСКОЙ ХОРЕОГРАФИИ НАЧАЛА ХХІ ВЕКА

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению одного из путей развития белорусской народно-сценической хореографии. Слияние фольклора с современным хореографическим искусством обусловило возникновение новых форм танца, при этом исследователи не пришли к общему мнению в вопросах терминологического характера. Мы считаем, новый подход к интерпретации и современному прочтению народных мотивов и образов может стать основным путем развития жанра народно-сценической хореографии в ХХІ в. В качестве примера предлагаются композиции студентов кафедры хореографии направления специализации «народный танец» БГУКИ, представленные на государственный экзамен, в которых преобладает инкорпорированный фольклор в контексте некоего ритуального действия, где превалируют нотки таинственности, загадочности и фантасмагоричности, что идет вразрез с эстетикой подачи традиционных форм хореографического искусства.

Ключевые слова: синтез, «фолк-модерн», «танец постфолк», современные формы, слияние танцевальных систем, инкорпорированный фольклор, мистические интонации.