

ных спектакляў, пастаўленых у тэатрах розных гарадоў краіны. Трансляцыі тэлеверсій пастановак адбываюцца на спецыялізаваным тэлеканале «Беларусь 3», тэндэнцыяй якога за апошнія гады стала павелічэнне аб’ёмаў тэатральнага кантэнту розных відаў і жанраў. З 2013 г. айчынны тэлетэатр уступіў у сучасны перыяд развіцця, які можна назваць перыядам рэтрансляцый.

1. *Агафонова, Н. А.* Телевизионный театр Беларуси: становление и тенденции развития : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.03 / Н. А. Агафонова ; Ин-т искусствоведения, этнографии и фольклора им. К. Крапивы НАН Беларуси. – Минск, 1992. – 20 с.

2. *Нечай, О. Ф.* Развитие белорусского телевидения : (материал в помощь лектору) / О. Ф. Нечай. – М. : Общество «Знание», 1982. – 22 с.

3. Телеканал «Беларусь 3» приглашает зрителей на театральную неделю [Электронный ресурс] // Беларусь сегодня : сайт. – 19 марта 2021 г. – Режим доступа: <https://www.sb.by/articles/teatr-u-galo-nay-rol.html>. – Дата доступа: 29.05.2022.

4. *Трапянок, У. А.* Развіццё тэлетэатра незалежнай Беларусі і праблемы сучаснага мастацкага тэлевяшчання краіны / У. А. Трапянок // Культура: открытый формат-2016 (библиотекосведение, библиографосведение и книговедение, искусствоведение, культурология, музееведение, социокультурная деятельность) : сб. науч. ст. / М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств ; редсов.: В. Р. Языкович (пред.) [и др.]. – Минск, 2017. – С. 368–371.

5. *Трапянок, У. А.* Спецыфіка развіцця радыётэатра ў медыяпрасторы Беларусі / У. А. Трапянок ; М-ва культуры Рэсп. Беларусь, Беларус. дзярж. ун-т культуры і мастацтваў. – Мінск : БДУКМ, 2019. – 208 с.

УДК 791.228:004.92(510)

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ 3D-ТЕХНОЛОГИЙ В АНИМАЦИОННОМ ФИЛЬМЕ «УДИВИТЕЛЬНЫЙ КОСМОС МЕДВЕДЕЙ»

У Юе (КНР),

*соискатель ученой степени кандидата искусствоведения,
учреждение образования «Белорусский государственный университет
культуры и искусств», г. Минск, Беларусь*

Аннотация. Применение 3D-технологий в современном кино принципиально меняет и процесс производства фильма, и процесс его восприятия. В настоящее время технология чаще остается своего рода

аттракционом, способным удивить зрителя впечатляющими эффектами, в то же время пора говорить о том, что начался процесс активной разработки не только ее собственного инструментария, но и художественного языка. Анимационный фильм «Удивительный космос медведей» (реж. Дин Лян, 2017 г.) демонстрирует высокий уровень интеграции 3D-технологии в мир анимационного кино.

Ключевые слова: киноискусство, анимационное кино, 3D-технологии, цифровые технологии, Китай.

FEATURES OF THE USE OF 3D TECHNOLOGIES IN THE ANIMATED FILM "THE AMAZING COSMOS OF BEARS"

Wu Yue,

Competitor of a Scientific Degree of Candidate of Art History of the Educational Institution "The Belarusian State University of Culture and Arts", Minsk, Belarus

Abstract. The use of 3D technologies in modern cinema fundamentally changes both the process of film production and the process of its perception. At present, technology often remains a kind of attraction that can surprise the viewer with impressive effects. The process of active development of not only its own tools, but also the artistic language has begun. The animated film "The Amazing Space of the Bears" (dir. Ding Liang, 2017) demonstrates the high level of integration of 3D technology into the world of animated films.

Keywords: cinematography, animation cinema, 3D technologies, digital technologies, China.

Кино вступило в цифровую эпоху, и необычайная выразительная сила, порожденная сочетанием новых компьютерных технологий и традиций киноискусства, привлекла внимание зрителей. Благодаря применению 3D-технологий в современных блокбастерах мы наслаждаемся великолепными эффектами и грандиозными сценами, которые раньше нельзя было увидеть на экране. Цифровые технологии когда-то вошли в кино как аттракцион, инструмент создания спецэффектов, но сегодня их применение выходит далеко за рамки инструментального уровня. Благодаря постоянному совершенствованию 3D-технологий все больше и больше режиссеров осознает их важность.

В первом фильме братьев Люмьер «Прибытие поезда» (1895) зрители увидели, как с большого экрана на них мчится

поезд, толпа в ужасе разбежалась, настолько реальной ей показалась сцена. Использование 3D-технологий в кино выводит его на новый уровень реалистичности. Исследователь Се Шуанцзянь следующим образом описывает специфику работы с 3D-инструментарием: «Процесс производства 3D-анимации заключается в том, чтобы сначала создать виртуальный мир на компьютере. В этом виртуальном 3D-мире аниматор строит модели и сцены. В соответствии с требованиями сценария сначала выполняется первая сцена с участием персонажа; генерируется траектория движения модели в соответствии с требованиями, заложенными в сценарии, закладывается движение виртуальной камеры и другие параметры. Наконец, указываются конкретные параметры освещения. Когда все это будет завершено, компьютер может автоматически рассчитать и создать окончательный вид сцены. Технология 3D-анимации становится особенно полезным инструментом, поскольку она может моделировать реальные объекты» [2, с. 70].

В настоящее время 3D-технологии широко используются в различных видах киноискусства. Примером тому может являться анимационный фильм «Удивительный космос медведей» (реж. Дин Лян, 2017 г.). Ван Лиша следующим образом описывает его сюжет: «“Удивительный космос медведей” – научно-фантастическое произведение, рассказывающее историю гениального ученого из реального мира, который врывался в различные анимационные миры и захватывал их сокровища, таким образом компенсируя свои детские травмы. Золотой рог – последняя цель ученого, ему противостоит Найя – девушка, ответственная за защиту раритета. Основная линия произведения рассказывает историю робота-археолога Коко и команды из трех главных героев и девушки-воина, объединившихся для борьбы с плохими парнями и защиты сокровища» [1, с. 53].

Уже из этого описания понятно, что создание многих кадров картины в реалистичной форме потребовало кропотливой работы, включая ландшафты ледяного снежного мира или фантастического леса, в котором произрастают всевозможные экзотические растения, живет множество животных. Действие нескольких сцен со стрекозами и грибом «обезьянья голова» настолько приближено к зрителю, что он чувствует погруже-

ние в сцену. Реалистичные изображения воды создаются с помощью специально разработанной технологии динамических эффектов, которые позволяют показать отражения, преломление волн в соответствии с законами физики.

По мере повышения уровня жизни растут и потребности людей в духовной культуре, что выдвигает новые требования к качеству кинопродукции. Если кинематографисты хотят снимать фильмы, которые заинтересуют широкую аудиторию, они должны смело экспериментировать, интегрировать современные 3D-технологии в процесс съемки, что позволяет, в зависимости от поставленных задач, делать определенные сцены реалистичнее или фантастичнее.

Произведения киноискусства, созданные при помощи 3D-инструментария, способствуют развитию самой технологии, но это не является собственной задачей искусства. Художественная эволюция 3D-кинематографии должна продолжаться, и по мере того, как она вырабатывает собственный выразительный язык, она становится по-настоящему зрелой.

Кино нуждается в поддержке технологий. Приход в него 3D-технологии не только позволил фильмам стать более привлекательными для широкой аудитории, но и поставил перед искусством ряд важных вопросов. В первую очередь это вопрос о том, что недостаточно просто изучать возможности технологии 3D-кино, особенности ее применения, но необходимо по-новому взглянуть на содержание фильмов, их художественную ценность, чтобы сделать 3D-кино средством просвещения и воспитания аудитории, способным в полной мере раскрыть свою не только коммерческую, но и социальную ценность.

1. Ван, Лиша. Удивительный космос медведей – Хочу в детство / Лиша Ван // Репетитор мир. – 2017. – Вып. 18. – С. 53–54. – Изд. на кит. яз.: 王黎莎. 熊出没之奇幻空间—我要我的童年. / 王黎莎 // 家教世界 – 2017年第. – 18期第. – 页53–54.

2. Се, Шуанцзянь. Применение компьютерных 3D-технологий в кино / Шуанцзянь Се // Кинообозрение. – 2009. – Вып. 16. – С. 70–73. – Изд. на кит. яз.: 解双箭. 计算机3D技术在电影中的应用/ 解双箭 // 电影评介. – 2009年第. – 16期第. – 页 70–73.