




История анимационного  
фильма.

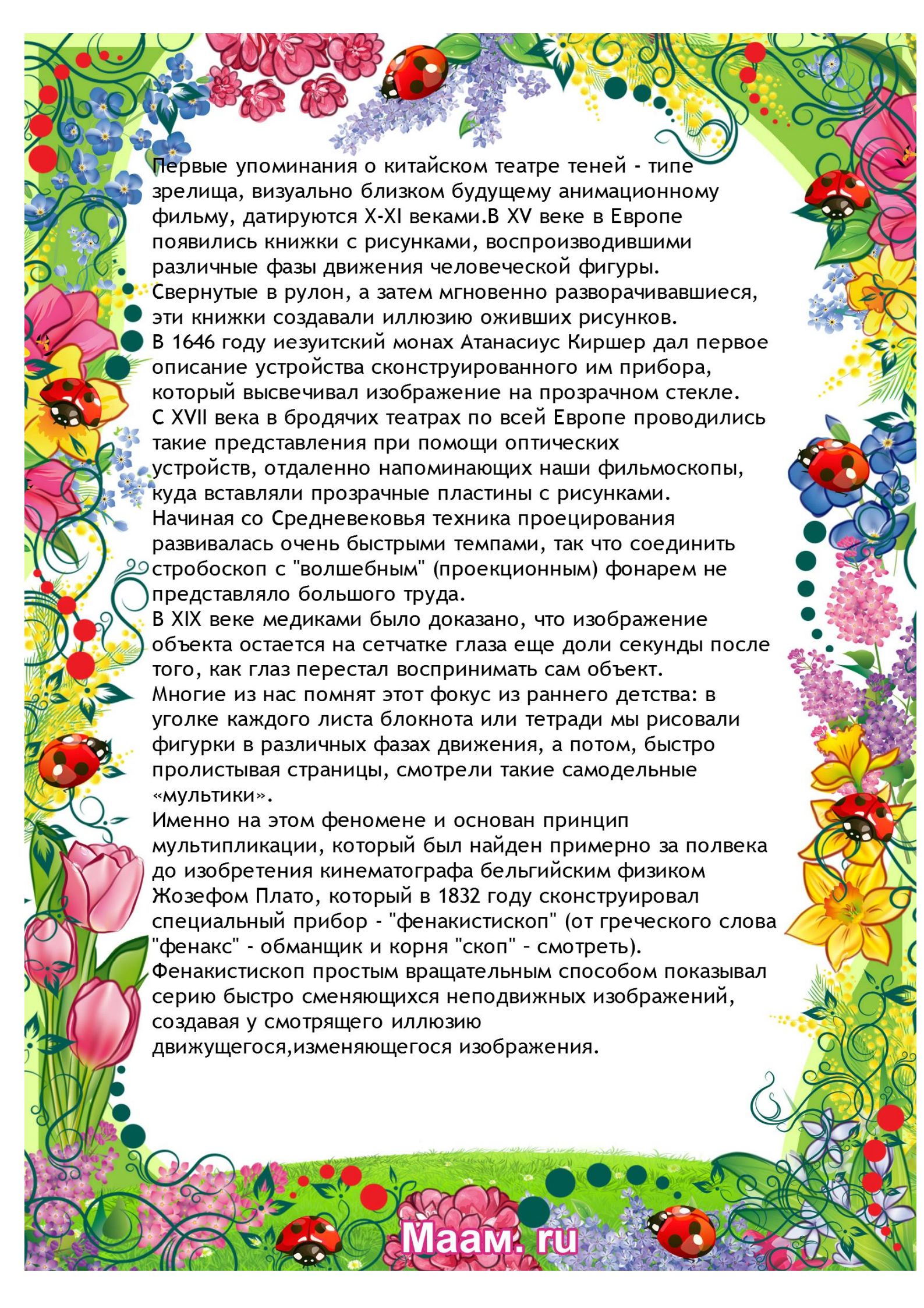


В 1834 г. английский математик Вильям Горнер усовершенствовал этот прибор, наименовав его "зоотропом" (дословно «подобный живому» - уже ближе к современному слову «анимация»). В середине XIX века этот же прибор, но уже под названием "стробоскоп", получил широкое распространение как модная и дорогая техническая игрушка. По существу это и было рождением мультипликации в самой примитивной форме.

В 1877 году француз Эмиль Рейно создал новый, более совершенный прибор, позаимствовав идею вращательного барабана Горнера и зеркальную систему фенакистископа Жозефа Плато. Рейно назвал его "праксиноскопом". В 1880 году, соединив свой праксиноскоп с проекционным фонарем, он с большим успехом демонстрировал свои рисунки на экране.

Но это еще нельзя было назвать искусством мультипликации, потому что праксиноскоп прокручивал в ленте барабана цикловые рисунки, которые воспроизводили одно и то же движение, начиная и замыкая его. Несколько позже Эмилю Рейно пришла идея заменить их более длинными лентами, на которых в последовательных рисунках разыгрывались занимательные сюжеты маленьких смешных пьесок, буффонады, и пантомимы, то есть придать анимированному рисунку форму спектакля.

30 августа 1877 года, день, когда праксиноскоп Эмиля Рейно был запатентован в Париже, принято считать днем рождения анимации.



Первые упоминания о китайском театре теней - типе зрелища, визуально близком будущему анимационному фильму, датируются X-XI веками. В XV веке в Европе появились книжки с рисунками, воспроизводившими различные фазы движения человеческой фигуры.

Свернутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков.

В 1646 году иезуитский монах Атанасиус Киршер дал первое описание устройства сконструированного им прибора, который высвечивал изображение на прозрачном стекле.

С XVII века в бродячих театрах по всей Европе проводились такие представления при помощи оптических устройств, отдаленно напоминающих наши фильмоскопы, куда вставляли прозрачные пластины с рисунками.


Начиная со Средневековья техника проецирования развивалась очень быстрыми темпами, так что соединить стробоскоп с "волшебным" (проекционным) фонарем не представляло большого труда.

В XIX веке медиками было доказано, что изображение объекта остается на сетчатке глаза еще доли секунды после того, как глаз перестал воспринимать сам объект.

Многие из нас помнят этот фокус из раннего детства: в уголке каждого листа блокнота или тетради мы рисовали фигурки в различных фазах движения, а потом, быстро пролистывая страницы, смотрели такие самодельные «мультики».

Именно на этом феномене и основан принцип мультипликации, который был найден примерно за полвека до изобретения кинематографа бельгийским физиком Жозефом Плато, который в 1832 году сконструировал специальный прибор - "фенакистископ" (от греческого слова "фенакс" - обманщик и корня "скоп" - смотреть).

Фенакистископ простым вращательным способом показывал серию быстро сменяющихся неподвижных изображений, создавая у смотрящего иллюзию движущегося, изменяющегося изображения.



Слово «МУЛЬТФИЛЬМ», он же - мультипликационный или анимационный фильм или просто «мультик» каждому из нас знакомо с детства. Сколько веселых часов мы провели в свое время перед экраном, зачарованно наблюдая за невероятными приключениями нарисованных или сделанных из различных материалов героев.

Сегодня анимация как искусство напрямую ассоциируется с кино и телевидением, однако на самом деле, такой привычный нам мультфильм намного старше, чем принято думать!

Само слово «анимации» - это производное от латинского "anima" - душа, и означает оно одушевление или оживление. В нашем кино анимацию чаще называют мультипликацией (дословно - "размножение").

В общем смысле анимацией называется технология, позволяющая при помощи неживых и неподвижных объектов создать иллюзию движения и жизни.

Искусство анимации, как это ни парадоксально, старше самого кино, которое во многом именно ей обязано своим рождением.

С древних времен и вплоть до конца девятнадцатого века

предпринимались попытки "оживить" изображение.

Трудно поверить, но уже в семидесятых годах до нашей эры Римский поэт и философ Лукреций в трактате "О природе вещей" описал приспособление для высвечивания на экране движущихся рисунков.