



Мультипликаци я – страна волшебников

К Международному Дню анимации



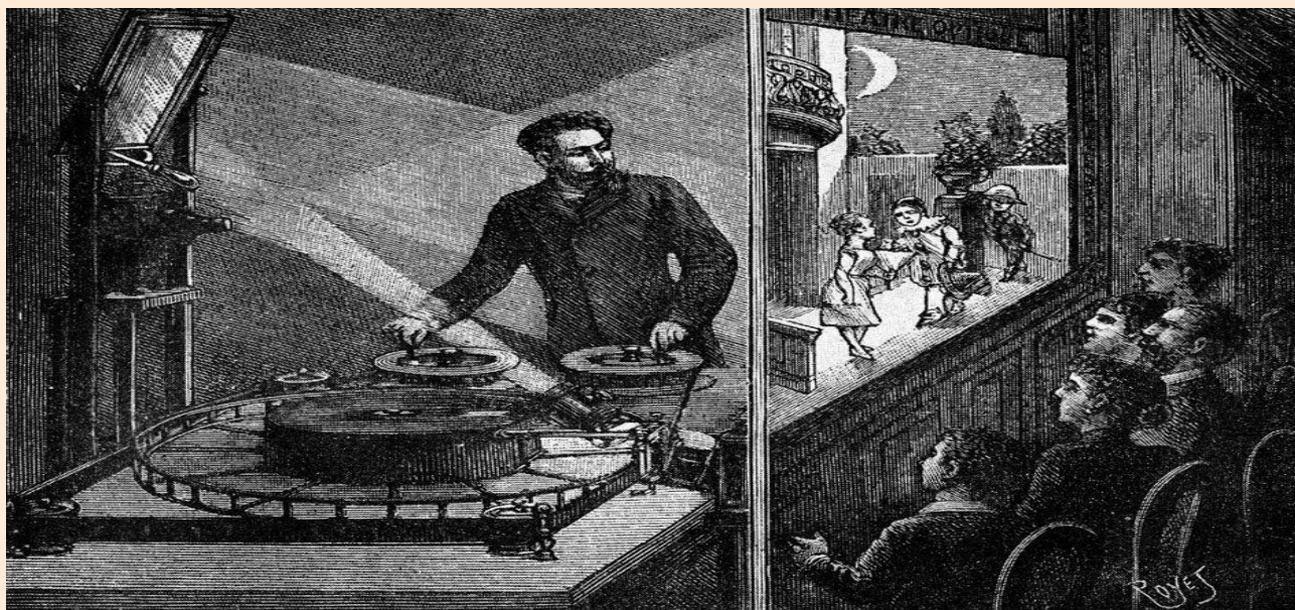
В преддверии Международного дня анимации профессионалы и любители анимационного кино со всего мира обмениваются программами фильмов и устраивают премьерные просмотры. Подобные сеансы мультфильмов одновременно показывают уже в 104 странах мира. В России этому событию приурочен Большой фестиваль мультфильмов (БФМ), который проходит в этом году с 27 октября по 6 ноября.



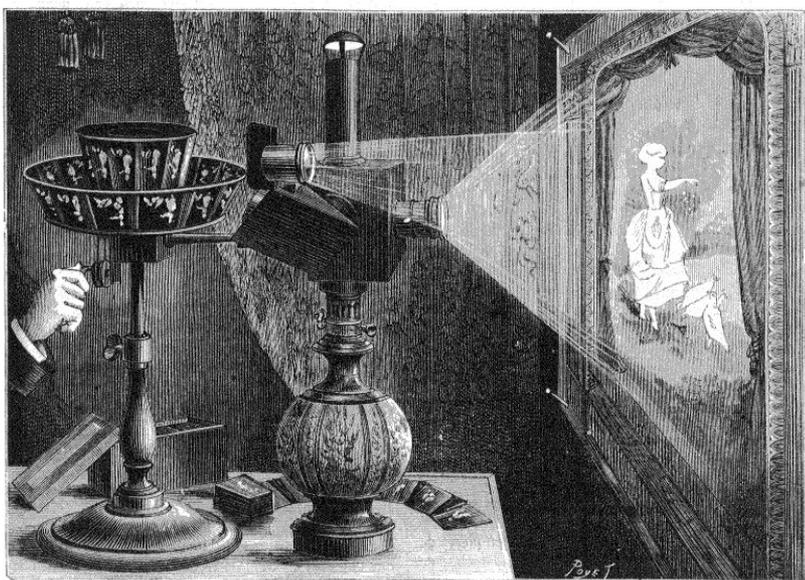
Международный день анимации был учрежден Международной ассоциацией анимационного кино в 2002 году в честь 110-летия публичного представления первой анимационной технологии. 28 октября 1892 года в Париже художник и изобретатель Эмиль Рейно представил зрителям уникальное зрелище, так называемый "оптический театр". Тогда он впервые публично продемонстрировал свой аппарат праксиноскоп, который показывал движущиеся картинки. Аппарат послужил прообразом современных мультфильмов, поэтому именно эта дата считается началом эпохи анимационного кино.



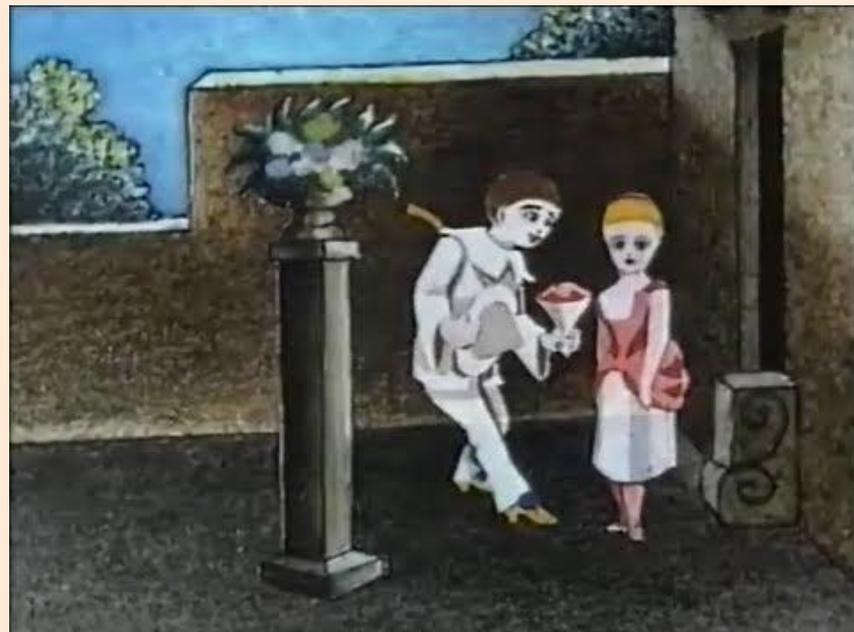
Автор первых «мультиков» рисовал каждый кадр на прозрачной пластинке и склеивал их между собой кусочками ткани. С помощью двух барабанов, системы линз и зеркал эта «кинолента» проецировалась на экран. Все свои «фильмы» Рейно рисовал, раскрашивал и монтировал сам, нанося изображение на длинные ленты, каждый сюжет состоял из нескольких сотен картинок. Это случилось за несколько лет до знаменитой премьеры братьев Люмьер, то есть мультипликация стала известна французам даже несколько раньше, чем кинофильмы.



Первые мультфильмы очень сильно отличались от сегодняшних. И даже не столько техникой, сколько тем, что они являлись экспериментом, пробой сил. Потому выглядят так необычно, но не менее завораживающе, чем современные. Сегодня мультфильмы можно посмотреть дома, но тогда приходилось ходить в кинотеатры, где оркестр прямо в зале исполнял музыкальное сопровождение к видеоряду. И публику это очень впечатляло.



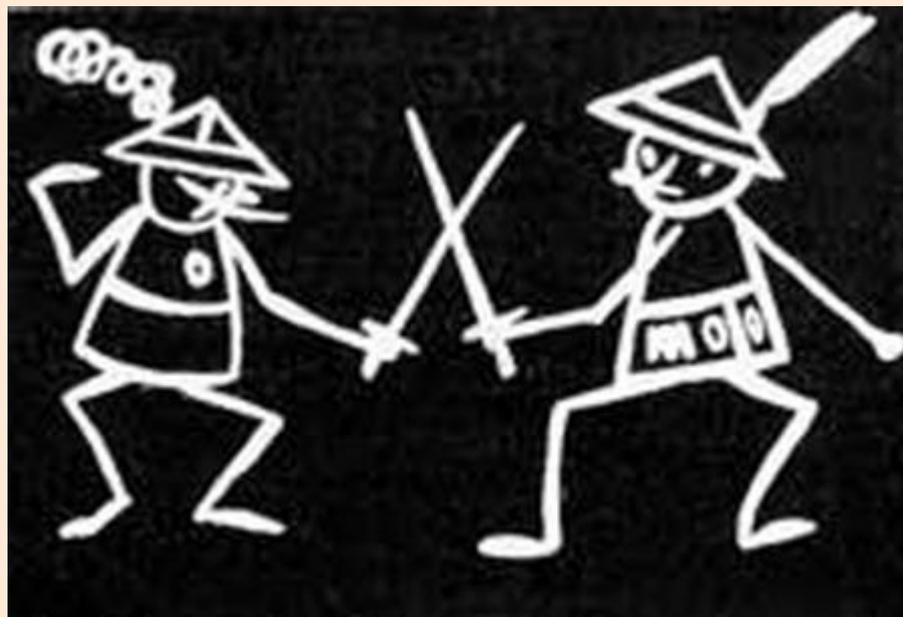
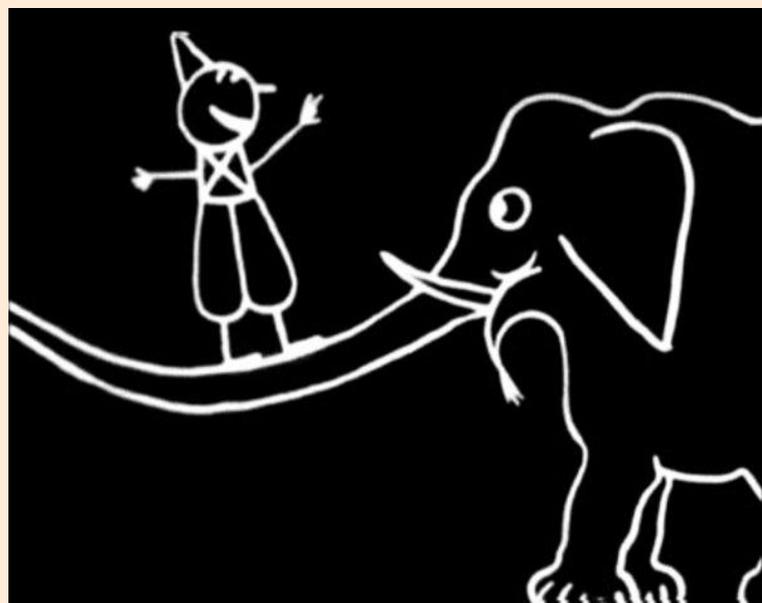
Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.



Далее развитие мультипликации, так же как и кинематографа, проходило во Франции. Эмиль Коль – еще один яркий режиссер и художник, начинал свою деятельность с актерских постановок. В 1908 году он создал первые мультипликационные фильмы. Они напоминали рисованные комиксы, только в движении. Эмиль Коль рисовал тысячи рисунков, чтобы оживить их. Он стремился добиваться реалистичности, копируя настоящие предметы, и даже использовал фотографию. Его наследие современные мультипликаторы считают ценным.



За Колем на данный момент прочно закреплен статус "создатель графической анимации". Сохранившиеся работы французского аниматора (в основном 1908-1911 годов) производят ошеломительное впечатление: в них есть ВСЁ, что мы видим в современной анимации до наступления эпохи компьютерной графики. Помимо рисунков Эмиль Коля "оживлял" куклы, предметы, плоские фигурки и даже людей с помощью покадровой съемки. Дошедшее до нас наследие Эмиля Коля достойно внимания и изучения.



Если в Европе съемка фильмов проходила практически кустарным способом, то в Америке с технической базой все обстояло гораздо лучше. Здесь и появился Уолт Дисней, который в 1929 году снял свой первый рисованный мультфильм с музыкальным сопровождением «Пляска скелетов». Диснея принято считать отцом мультипликации, его творчество заслуживает отдельного повествования, ведь только премию «Оскар» он получал 30 раз. Его опыт берут за основу и сегодня.



Уолт Дисней, пожалуй, самая известная личность в истории мультипликации. На его работах уже выросли несколько поколений детей, и непременно вырастут еще. Интересный сюжет, привлекательные герои, обилие ярких оттенков по-настоящему завораживают. А вот известный по всему миру герой Уолта Диснея Микки Маус впервые мелькнул в кадре в далеком 1928 году в «Безумном самолете», следом он стал действующим лицом «Пароходика Вилли», который был первой лентой со звуковым сопровождением.



Советская мультипликация. В России первые мультипликационные фильмы появились в начале XX века. Уже в 1906 году балетмейстер Мариинского театра Александр Ширяев начал создавать анимационные фильмы, применяя кукольную, рисованную и совмещённые техники. Впрочем, своей задачей он ставил не киноискусство в чистом виде, а скорее имитацию балетной хореографии. В работе Александра Ширяева на фоне статичных декораций 12 силуэтов выполняют связки движений.



Еще одно яркое имя в истории мультипликации России. В 1912 году Владислав Старевич создал первый кукольный мультфильм под названием «Прекрасная Люканида, или война рогачей и усачей» - кукольная пародия на историю из рыцарских романов. Старевич заслуженно закрепил за собой звание создателя первого объемного мультфильма, став при этом еще и основоположником этого вида искусства в России. После «Люканиды» Владислав Старевич снял картины «Мечь кинематографического оператора» (пародия на салонную мелодраму, 1912), «Стрекоза и муравей» (1913), «Рождество у обитателей леса» (1913), «Веселые сценки из жизни животных» (1913). Сам же биолог стал в дальнейшем работать в кукольной анимации.



Знаменательным событием в развитии отечественной мультипликации стало создание в 1935 году, ставшей любимой для нескольких поколений наших граждан, студии «Союзмультфильм», в которую вошли все разрозненные ранее студии Советского Союза. Несмотря на большой период простоя студии в годы Великой Отечественной войны и эвакуацию в Самарканд, «Союзмультфильм» очень сильно эволюционировал в плане технологии мультипликации. Сразу после победы, студия снимает серию мультфильмов, которые отличались высокой степенью реализма. Использовались новые приемы и технические средства. Появляются ставшие классическими и не потерявшие актуальность до наших дней мультфильмы: «Непослушный котенок», «Каштанка», «Пропавшая грамота», «Снежная королева», «Федя Зайцев», «Часовые полей».



Уже в начале 1950-х годов начинается новый самобытный этап развития отечественной мультипликации. Борьба с западным влиянием обернулась не упадком, а расцветом отечественной мультипликации. «Аленький цветочек», «Снегурочка» и «Двенадцать месяцев» стали первыми мультфильмами, открывшими дорогу будущим поколениям наших мультипликаторов.



За годы существования Советского Союза были созданы сотни прекрасных мультфильмов, полюбившихся не только советским зрителям, но и получивших признание во всем мире, о чем свидетельствуют многочисленные награды, полученные анимационными картинами на международных фестивалях.



Виды мультипликации.

Рисованная классическая анимация.

Один из самых интересных и распространенных видов анимации.

Классическую анимацию делают, рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа.





Перекладная анимация.

Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм "Ежик в Тумане" режиссера Юрия Норштейна.



Живопись на стекле.

Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Ярким примером такой анимации является произведение Александра Петрова "Старик и море", которое было удостоено премии "Оскар".



Кукольная анимация.

Все куклы и декорации в кукольной анимации изготавливаются вручную, что делает ее такой же дорогой, как и классическая анимация. Тем не менее такой вид анимации очень популярен даже сегодня.



Пластилиновая анимация

Название пластилиновая анимация говорит само за себя.

Пластилиновая анимация вышла из кукольной анимации и стала популярной в России после появления мультфильмов "Падал прошлогодний снег" режиссера Александра Татарского.



Компьютерная 2д анимация.

На смену старым видам анимации приходят новые.

Изображение создается в двухмерном пространстве с помощью специальных компьютерных программ. В настоящее время компьютерной 2д анимацией занимаются почти все студии.



3д анимация.

3д анимация - вид мультипликации созданный на базе компьютерных 3д программ. Это самый молодой и самый перспективный вид анимации. С развитием компьютерных технологий стало возможным не только рисовать графику и анимацию в двухмерной плоскости (2д анимация), но и оживлять трехмерные формы.



Развитие не стоит на месте. За время своего существования мультипликация превратилась из примитивных, сменяющих друг друга рисунков в полноцветные анимационные фильмы формата 3D, насыщенные спецэффектами и компьютерной графикой. Не исключено, что в скором будущем мультипликаторы снова нас удивят.

