

УДК 76; 791

## РОЗВИТОК ТА ВИТОКИ АНІМАЦІЙНОГО ФІЛЬМУ

Гусак О. А.

Київський національний університет технологій та дизайну

*В статті досліджуються види та типи розвитку, які базуються на дослідженнях першопочаткових витоків анімаційної діяльності. Досліджено принципи створення анімації, її використання та мета. Наводяться перші приклади використання аніматографії, її послідовний рух у своєму розвитку на шляху до самореалізації.*

**Ключові слова:** анімація, анімаційний фільм, мультиплікація, рух малюнку, аніматографія

Сьогодні тенденції мистецтва є ототожненням того, як змінюються погляди. На сучасному рівні не утверджують якогось одного погляду, навпаки, підкорюють простір різною тематикою, графікою, живописом, проявляють у фільмах, стилі, їжі, культурі.

Мистецтво кіно є одним з визначальних факторів розвитку культури нації, показником духовності та зрілості її суспільства.

**Постановка завдання**

Мета даної теми складає роз'яснення принципів витоків та використання кінематографу анімації в її перших кроках та самостійному існуванні, як окремий вид мистецтва.

Щодо анімації та її перших років існування написано багато статей, доповідей, книжок. Майже всі вони розказують про перші спроби кінематографії, перші використані матеріали при створенні, як і що за чим йшло у створюванні руху малюнків. Розповідається про видатні розуми. Які створили данні об'єкти, які придумали можливість рухливих зображень. Та майже ніде нема розкриття самої ідеї. Адже ідея щодо картинок, які могли б показати послідовність якоїсь події, чи то дії з'явилась ще у предків людини.

В нижче наведеному тексті поясняться витoki самої ідеї, бажання залишити і показати ідею, дію, подію, що призвела до сьогоднішнього розвитку анімації (кінематографії) та нашої не аби якої залежності від цього мистецтва.

*Результати досліджень*

Суттєво, що розвиток аніматографії та її індивідуальність приходить на ХІХ – ХХ ст, де розкривають і надалі її великий потенціал. Та свій початок бере ще задовго до цього дня.

Перший крок до створення мистецтва аніматографії (кінематографії) зробили наші предки на шляху до культурного розвитку. Ще племена Навахо використовували малювання на піску в церемоніях оздоровлення, для передбачення, чи то для вигнання нечистої сили [5]. Монахи Тибету і досі практикують створення малюнків, мандал – магічних кругів, із кольорового піску, але вони лишаються незмінними, нерухливими малюнками.

Практика використання піску для малювання з'явилося ще в 70х роках ХІХ ст. Далі це були пластилінові, глиняні, паперові мультфільми. Разом з ними почали свій розвиток лялькові та пласкі маріонетки, що тепер мають окремий вид мистецтва – театр ляльок; тіньова анімація, яка також має вихід до свого виду театральної діяльності; і заключним етапом стає по кадра анімація, анімація знята на плівку, анімація що веде до розвитку комп'ютерних технологій у 2-d та 3-d вимір.

Вважається, що початком анімаційної індустрії є Америка, де Уолт Дісней (1901-1966) справив справжню революцію у її створенні своїми «Аліса в країні мультиплікації» – 1923 і «Пароходик Віллі» – 1928. Та справжнім домом анімації є Франція, де вперше були випущені в 1908 р. А перший принцип інертності зорового сприйняття, що лежить в основі анімації, був продемонстрований в 1828 році французом Паулем Роґетом (Paul Roget). Об'єктом демонстрації був диск, на одній стороні якого знаходилося зображення птаха, а на іншій – клітки. Під час обертання диска у глядачів створювалася ілюзія, наче птах знаходиться в клітці.

В Японії, перший чотирьох хвилинний мультфільм, що складав собою по кадровий комікс, був створений в 1943 році. Мультфільм демонстрував один день з життя самурая.

Перший справжній практичний спосіб створення анімації був отриманий в результаті створення Томом А. Едісоном (Thomas A. Edison) фотокамери і проектора. А в 1906 році Стюардом Блактоном був створений короткий фільм «Смішні вирази обличчя веселих осіб» (Humorous Phases of Funny Faces). Автор виконував на дошці малюнок, фотографував, стирив, а потім знову малював, фотографував і стирив ...

Анімаційна продукція, попри всю свою моногамність стилю, жанру та цільової аудиторії, практично не являється штучним продуктом. Скоріш за все, область аніматографії, на початку свого існування, була лише експериментальною незалежною продукцією.

Подальшим розвитком анімації від малюванні на піску та ляльок різного матеріалу стали комікси. Культура коміксів стала прототипом анімації. А вже наприкінці XIX на початку XX ст. комікс на культура була домінуючою у сфері графіки та візуальних областей.

Перші комікси з'явилися в Китаї. Спочатку це були книжки з кольоровими картинками, що зображували оголених жінок. Такі порнографічні книжки хоч і були заборонені, та мали не аби яку цінність серед своєї цільової аудиторії. На наступних етапах такі книжки почали носити в собі характер майбутніх коміксів. Аби задовольнити потреби покупців, жінки на цих малюнках починали рухатись з кожною перевернутою сторінкою, надаючи характер руху.

Проте в США такі малюнки носили в собі інший характер. Вперше в США комікс використали для заповнення дефектів верстка та заповнення пробілів у недільних газетах. Для привернення уваги читачів, такі комікси почали закрашувати. На той момент комікс у недільних газетах скоріше нагадував карикатуру, аніж відомий на сьогодні вид коміксу.

Формально, організація історій в коміксі будувалась таким чином, аби сам комікс мав можливість безкінечного продовження, що привело кіно- та анімаційну індустрію до створення організованих багатосерійних структур. Та на шляху до створення такої функції аніматографія почала шлях з невеличких короткометражних мультфільмів.

По своєму вигляду комікс нагадує кінораскадровку, що має різні плани, ракурси, де потім з'явилися панорамні та вертикальні кадри, акцентування на окремі деталі. Все це відображує монтажний принцип побудови комікса. Що вкрай наближує його до кіно- та анімаційного твору.

Практика коміксу надала художникам відчуття таймінгу – особливого темпоритму прорахунку рухів в часі та просторі. Відчуття таймінгу особливо значиме в анімаціях, бо на відміну від ігрового кінематографа, аніматор займає умови іншого часового темпу. Анімаційний час не відповідає часу реальності, у нього інша

інформативна насиченість та плотність [1]. Це стало поштовхом до створення анімаційних фільмів широкими масами.

### **Висновки**

Даний етап розвитку кіно- та анімаційної індустрії не є кінцевим. Щороку на екранах показують нові техніки створення аніматографії. Покращують навички раніше створених типів реалізації світу мультиплікації, представляють нові варіації їх комплектованості. Розвиток 2-d та 3-d графіки відкрило можливість відтворення ідей в окремому вимірі. Це надає можливість глядачам бачити твір в тому вимірі, в якому його створено.

В маси вийшли об'єкти які проектують зображення в вимір людини. Їх можна не лише бачити з усіх сторін, в тому числі і з середини, до них можна торкнутись, взяти в руку та відчути.

Такий стрімкий та нав'язливий розвиток графіки, та привнесення даного в життя людини дає змогу припустити, що в майбутньому проектування людини в вимір створений нею ж, не спотворена дійсності.

### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Актуальные вопросы и проблемы кинобизнеса / Истоки анимационных сериалов США: от комикса к экрану./ Статья 19 января 2009 г. Андрей Гаврилов. [Електронний ресурс]: Режим доступу: <http://www.proficinema.ru/questions-problems/articles/detail.php?ID=47036>
2. Ксензенко Е. Киноведческие записки. / Евгений Ксензенко. Так оживают мультфильмы./ – 2001. – № 52. (Номер, посвященный анимации)
3. Орлов А. Киноведческие записки. / Алексей Орлов. Анимация третьего тысячелетия: веяние тихого ветра. Мозаика из восьми фильмов в жанре заметок и собеседований./ – 2001. – № 52. (Номер, посвященный анимации)
4. Раппапорт А. Жест и пространство в искусстве мультипликации. // Проблема синтеза в художественной культуре. / Отв. ред. Б. В. Раушенбах – М.: Наука, 1985.
5. Рисование песком – дань моде или эффективный инструмент терапии. Работа конф., 13-14 октября 2012 г., Николаев. /Art&Play®/ [Електронний ресурс]: Режим доступу: <http://www.tutti-frutti.com.ua/ru/articles/art-therapy-sand-a-179.html>

*Гусак А. А.*

*Развитие и истоки анимационного фильма*

*Киевский национальный университет технологий и дизайна*

*В статье исследуются виды и типы развития, основанные на исследованиях первоначальных истоков анимационной деятельности. Исследованы принципы создания анимации, ее использование и цель. Приводятся примеры первых использований аниматографии, ее последовательное движение в своем развитии на пути к самореализации.*

*Ключевые слова:* анимация, анимационный фильм, мультипликация, движение рисунка, аниматография

*Gusak H. A.*

*Origins and development animated films*

*Kyiv National University of Technology & Design*

*The article investigates the kinds and types of development based on research first-primary origins of animation. Principles of animation, its use and purpose. We present the first examples of animatohrafiyi its consistent movement in its development towards self-realization.*

*Keywords:* animation, animated film, animation, motion picture