

## ИСТОРИЯ КЛАССИЧЕСКОЙ АНИМАЦИИ

*Кожедуб А.А., студ., Онуфриенко С.Г., доц.  
Витебский государственный технологический университет,  
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье исследуются этапы зарождения, становления и развития классической анимации, раскрываются значения и сферы воздействия на развитие современного искусства и культуры.

Ключевые слова: классическая анимация, кинематограф, зоопраксископ, тауматроп, фенакистископ, теневые театры.

Анимация – это искусство, которое привносит в нашу жизнь радость и вдохновение. От первых простейших анимационных экспериментов до сложных мультфильмов золотого века анимации, этот процесс прошел долгий путь развития. История классической анимации – это история творчества, инноваций и бесконечного стремления к совершенству.

До появления кинематографа, были разработаны различные устройства для создания иллюзии движения.

Некоторые из них включают:

– Теневые игры. Известные также как теневые театры, имеют долгую историю и широко распространены во многих культурах. Они представляют собой уникальное сочетание искусства рассказывания историй и визуального искусства. В теневых играх используются фигуры, вырезанные из материалов, таких как бумага или кожа. Эти фигуры могут быть простыми или сложными, в зависимости от уровня детализации, который художник хочет достичь. Фигуры затем помещаются между источником света и экраном. Когда свет падает на фигуры, он создает тени на экране, которые зрители могут видеть. Теневые игры могут использоваться для рассказывания различных историй, от простых сказок до сложных эпических повествований. Они могут включать в себя различные элементы, такие как музыка, звуковые эффекты и даже живые актеры, которые манипулируют фигурами.

Важно отметить, что теневые игры – это не только форма развлечения, но и важный культурный феномен. Они играют важную роль в сохранении и передаче культурных историй и традиций, а также в обучении и воспитании.

– Тауматроп. Изобретенный в 1825 году, тауматроп был диском с разными изображениями с обеих сторон, который, когда его вращали, создавал иллюзию, что два изображения сливаются в одно.

Эта игрушка была особенно популярна в Викторианскую эпоху. Тауматропы могут быть разнообразными. Например, Арлекин появлялся около Колумбины; всадник появлялся на лошади; голова турка появлялась на обезглавленном туловище; составляли две половинки слова или письма.

– Фенакистископ. Изобретенный в 1832 году, фенакистископ использовал серию изображений, расположенных на вращающемся диске, чтобы создать иллюзию движения. Конструкция этого прибора основана на феномене персистенции, то есть на способности сетчатки человеческого глаза сохранять изображения.

Изобретателем фенакистископа считается Жозеф Плато. Аппарат состоит из картонного диска с прорезанными в нём отверстиями. На одной стороне диска нарисованы фигуры. Когда диск вращают вокруг оси перед зеркалом, то фигуры, рассматриваемые в зеркале через отверстия диска, представляются не вертящимися вместе с диском, а, наоборот, кажутся совершенно самостоятельными и делают движения, им присущие.

– Зоопраксископ – это ранний аппарат для наблюдения движущегося изображения, который был изобретён Эдвардом Мейбриджем в 1879 году.

В 1877 году, Мейбридж провел эксперимент на ипподроме в Калифорнии, где он построил специальный участок – «фотодром». С одной стороны, располагалась длинная белая стена, а с другой – 12 кабин с фотоаппаратами, к затворам которых присоединялись нити, протянутые поперёк трека. Пробегающая лошадь разрывала ногами одну за другой нити, приводя в действие очередной фотоаппарат. Так получались снимки последовательных фаз движения.

Этот эксперимент подтолкнул Эдварда Мейбриджа к изобретению зоопраксископа.

Устройство схоже с фенакстископом. Внутри аппарата находилась стеклянная катушка, на которой были намотаны снимки различных фаз движения людей или животных. При прокручивании катушки создавалось ощущение движения объекта в окошке устройства.

Зоопраксископ послужил основой для более известного устройства – кинетоскопа, изобретённого в 1891 году Томасом Эдисоном и ставшего первым коммерческим прибором для демонстрации фильмов.

«Фантазмагория» – это немой короткометражный мультфильм, созданный Эмилем Колем. Этот фильм считается самым первым в мире рисованным мультфильмом. Премьера состоялась в Париже 17 августа 1908 года. Фильм длится всего 2 минуты, и его характерной особенностью является то, что персонажи, нарисованные белыми линиями, двигаются на чёрном фоне.

Фильм «Гертруда Макфазз» Винсента Блэка, выпущенный в 1914 году, считается первым анимационным фильмом, использовавшим технику цветной анимации.

Эти ранние эксперименты с анимацией заложили основу для будущего развития этого искусства. Они показали, что анимация может быть использована не только для развлечения, но и для визуализации сложных идей и историй.

Кинематограф появился в XIX веке, когда были созданы первые приборы для создания и показа движущихся изображений. Одним из первых устройств был «кинетограф», изобретенный Томасом Эдисоном и Уильямом Диксоном в 1891 году.

Анимационный кинематограф, развиваясь с конца XIX века, стал важной частью современного экранного искусства. Анимация начала рассматриваться как один из видов кинематографа, относящегося к пространственно-временным видам искусства, отражающего человеческие идеи и ценности.

С середины XX века сфера применения анимации стремительно расширилась – она перестала быть просто искусством для детей и стала частью визуальной культуры, органично вписываясь в телевизионную рекламу и шоу, Интернет и специализированные анимационные каналы.

В начале XX века были основаны первые анимационные студии, которые сыграли ключевую роль в развитии анимации:

- Bray Productions. Основанная в 1914 году Джоном Рэндольфом Брейем, эта студия стала одной из первых, которая начала массовое производство анимационных фильмов. Брей также изобрел процесс, который позволил делать анимацию более экономически эффективной и быстрой.

- Fleischer Studios. Основанная братьями Флейшер в 1921 году, эта студия известна созданием таких персонажей, как Бетти Буп и Попай. Студия также внесла значительный вклад в развитие технологий анимации, включая введение стереоскопической анимации и разработку ротоскопии.

Эти ранние студии и их творческие достижения заложили основу для золотого века анимации, который мы обсудим в следующем разделе.

Золотой век анимации, который начался примерно в 1930-х годах и до 1960-х, был периодом значительного технического прогресса в области анимации.

Цветная анимация: Для создания цвета в мультфильме, Дисней использовал процесс трёхплёночного Technicolor – это технология цветного кино, которая обеспечивала полноцветное изображение. Этот процесс был впервые использован Уолтом Диснеем в короткометражном фильме из серии «Цветы и деревья», и стал эксклюзивом для студии до 1934 года.

В этом процессе использовались три черно-белые негативные киноплёнки, которые заряжались в киносъёмочный аппарат одновременно. Свет от съёмочного объектива разбивался призмой на три части, попадавшие в разные кадровые окна. Это позволяло получить три отдельных изображения, каждое из которых фиксировало один из трёх основных цветов – красный, зелёный и синий.

Затем эти три изображения склеивались вместе, чтобы создать окончательное полноцветное изображение. Этот процесс обеспечивал отличную цветопередачу и позволял получать качественные копии фильмов.

Таким образом, трёхплёночный Technicolor был революционной технологией своего времени и установил новые стандарты для цветного кино.

Звуковое сопровождение: В 1928 году мультфильм «Пароход Вилли» стал первым успешным звуковым мультфильмом, открыв новую эру в анимации.

В золотой век анимации появились некоторые из самых известных анимационных персонажей и студий:

– Walt Disney Productions. Студия, основанная Уолтом Диснеем и его братом Роем, стала одной из самых влиятельных в истории анимации. Она создала таких персонажей, как Микки Маус и Дональд Дак, и выпустила первый полнометражный анимационный фильм «Белоснежка и семь гномов»;

– Warner Bros. Cartoons. Эта студия, известная своими сериями Looney Tunes и Merrie Melodies, создала множество популярных персонажей, включая Багза Банни и Даффи Дак.

Эти студии и их персонажи оказали огромное влияние на развитие анимации и продолжают вдохновлять аниматоров по всему миру.

Классическая анимация оставила незабываемый след в истории искусства и культуры. Ее влияние можно увидеть не только в современной анимации, но и в широком спектре других творческих областей. Она продолжает быть источником вдохновения и радости для людей всех возрастов по всему миру. И, несмотря на все технологические прогрессивные изменения, сердце анимации – это всегда история и персонажи, которые заставляют нас смеяться, плакать и мечтать.

#### Список использованных источников

1. Кривуля, Н. История анимации. // Учебно-методическое пособие. – М.: ВГИК, 2022г. – С. 68.
2. Петрухина, О. В., Филиппов, М. В. Становление Советской прикладной анимации в контексте творчества пионеров графического дизайна: Вестник МГХПА, № 4 (Часть 2) /2021: № 4 (Часть 2) /2021 // Декоративное искусство. – С. 171–185.
3. Dasreda.ru [Электронный ресурс] / История развития и успеха компании Walt Disney – Режим доступа: <https://dasreda.ru/learn/blog/article/2291-istoriya-razvitiya-i-uspeha-kompanii-walt-disney/> – Дата доступа: 25.03.2024.
4. Gorgulita.livejournal.com [Электронный ресурс] / История «Walt Disney Company»: от создания до наших дней – Режим доступа: <https://gorgulita.livejournal.com/135787.html?ysclid=lt64awjwxt592747726/> – Дата доступа: 07.04.2024.

УДК 685.34

## КОЛЛЕКЦИЯ АКСЕССУАРОВ И ЖЕНСКОЙ ОБУВИ ИЗ КРАБОВОГО МЕТАЛЛА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПЕРЕРАБАТЫВАЕМОЙ ВИНОГРАДНОЙ ЛОЗЫ

*Хаматхузина А. Ф., студ., Алибекова М.И., д. иск., доц.  
Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина  
(Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва, Российская Федерация*

Реферат. В статье рассмотрен процесс создания коллекции аксессуаров и женской обуви на основе источника творчества и инновационных экологических материалов, которые играют ведущую роль во всех видах промышленности, в частности, лёгкой.

Ключевые слова: инновационные технологии, коллекция, обувь, аксессуары, материалы.

Инновации играют огромную роль в развитии современного мира. Они являются движущей силой прогресса, позволяя создавать новые продукты [1], услуги и технологии [2], улучшать существующие и удовлетворять потребности общества. Одним из ключевых элементов инноваций является научно-технический прогресс. Новые открытия и разработки позволяют создавать более эффективные решения проблем и улучшать существующие процессы. Кроме того, инновации способны расширять границы возможностей. Они могут привести к созданию новых продуктов в дизайне [3], индустрии моды, лёгкой промышленности и, как следствие, росту производительности, стимулированию экономического роста и улучшению качества жизни.

В целом, инновации играют особую роль в развитии и прогрессе общества. Они стимулируют созидательность и способствуют решению сложных проблем. Ключевым элементом успешных инноваций является постоянное стремление к поиску новых и креативных решений и адаптации к быстро меняющейся действительности.