

## «АНИМАЦИЯ» И «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»: ИСТОРИЯ ПОНЯТИЙ

Е. С. Ходорович

*Белорусский государственный университет, г. Минск;*

*kotkunn@gmail.com;*

*науч. рук. – О. А. Воробьева, канд. филол. наук, доц.*

В работе рассматриваются вопросы происхождения анимации как явления искусства, проводится анализ и соотношение понятий «анимация» и «мультипликация». Показана история формирования анимационного искусства и искусства мультипликации в Америке, Западной Европе, СССР, Японии. Определены основные вехи в развитии явления, названы знаковые персоналии, наиболее характерные образы и сюжеты.

**Ключевые слова:** анимация; мультипликация; визуализация; вид искусства.

Понятия «анимация» и «мультипликация» сегодня используются как синонимы. Но по происхождению и первоначальному наполнению они различаются.

С. Снежкова трактует термин «анимация» как «одушевление», «оживление» и утверждает, что само слово «анимация» заимствованное, оно произошло от латинского «анима», что в переводе значит – душа, а «анимация», соответственно, – оживление, одухотворение неживых объектов [1]. Сегодня анимацию относят к видам синтетического искусства [2], таким как театр, опера, балет, цирк.

Анимация как вид искусства прошла долгий и сложный путь становления. Как пишет Василькова А., анимация впервые была описана в сочинении древнегреческого математика и физика Птолемея за 150 лет до н.э. [3]. Речь идет о неподвижных изображениях, которые «оживали», когда человек двигался сам или просто переводил взгляд с одного на другое. Такими прообразами анимации считаются наскальные изображения, рельефы, росписи на посуде.

К первым примерам анимационного искусства можно отнести простейшие визуализации канонических сюжетов, использовавшиеся в традиционной обрядовой культуре. Например, белорусы во время празднования коляд рассказывали историю рождения Христа. Они использовали так называемую «Зорку» – сделанную из картона и прикреплённую к палке-посоху звезду с отверстием посередине, в котором менялись картинки сюжета с помощью примитивного механизма или вручную. Примерами анимации являются также кукольные театры. Так, с XVI века на Беларуси был распространён национальный белорусский кукольный театр, известный по всему миру как «Батлейка», в котором использовались самые разные виды кукол: шпеневые, марионетки, теневые.

В профессиональном искусстве датой рождения анимации принято считать 1892 год, когда состоялся первый сеанс «световых пантомим» в оптическом театре французского изобретателя и художника Эмиля Рейно [3]. До изобретения Э. Рейно уже были известны и активно использовались различные оптические игрушки, при помощи которых можно было оживлять неподвижные изображения. Например, *фенакистископ* – диск, работающий по принципу инертности зрительного восприятия, по краю которого идет ряд рисунков, представляющих собой последовательные фазы движения одного и того же персонажа. Еще одно приспособление – *зоотроп* – представляет собой вращающийся барабан с прорезями, внутри которого помещена лента с таким же рядом рисунков; при этом конечная и начальная фазы движения должны совпадать.

Однако все эти оптические игрушки предназначались только для одного зрителя. Рейно же, сконструировав свой аппарат на основе зоотропа, усовершенствовал его, снабдив системой зеркал и соединив с фонарем, добился появления изображения на экране, которое могли видеть сразу много зрителей. Также он впервые применил некоторые приемы, ставшие впоследствии основой технологии мультипликации, в том числе – раздельное рисование персонажей и декораций. В 1893 – 1894 он создал свой шедевр – анимацию «Вокруг кабины».

Историки кино до сих пор так и не пришли к соглашению, кого следует считать автором первого анимационного фильма [3]. Одни утверждают, что первый в истории человечества рисованный фильм – «Фантазмагория» (1908) француза Эмиля Коля. Другие историки кино не без оснований считают, что первым в мире аниматором стал эмигрировавший в США англичанин Джеймс Стюарт Блэктон, чей первый анимационный опыт, фильм «Волшебные рисунки», был создан в 1900 г.

С развитием кинематографа и появлением различных приспособлений стали появляться такие продукты киноискусства, которые называют «мультипликационным искусством» или просто «мультипликацией».

В современном мире мультипликацию часто называют анимацией, интерпретируя эти слова как синонимы, однако они таковыми не являются.

Понятие «мультипликация» возникло в СССР в 1980-е гг. для обозначения одного из направлений анимационного искусства – рисованного киноискусства.

Непосредственными предшественниками первых рисованных фильмов были журнальные иллюстрации, карикатуры и комиксы. Из газетного комикса родился первый фильм американского мультипликатора Уинзора Мак-Кея – «Маленький Немо» (1911). Мак-Кей первым приме-

нил в анимации технологию цикла, используя для повторяющихся движений один и тот же набор листов целлулоида.

Пионером в области мультипликации можно назвать также Рауля Барра, который первым применил перфорированный целлулоид. Его изобретение позволяло зафиксировать лист с рисунком при помощи штифтов. Пат Салливан совершил прорыв другого рода: ему принадлежит первый самостоятельный, не заимствованный из комиксов анимационный персонаж – кот Феликс (1917).

Настоящую революцию в мультипликации произвел Уолт Дисней, американский режиссер, художник и продюсер, основавший в последствии собственную студию «Дисней». «В 1923 году Уолт Дисней выпускает серию “Алиса в стране мультипликации”»; в 1928 году – звуковой мультфильм “Пароходик Вилли” с героем Микки Маусом. Позже появился утенок Дональд Дак» [3].

В 1937 г. У. Дисней в фильме «Старая мельница» впервые применил камеру, позволившую получать глубинную перспективу. В этом же году вышел первый полнометражный анимационный фильм – «Белоснежка и семь гномов». В 1940 г. на студии «Метро-Голдвин-Майер» начинается производство серии «Том и Джерри».

По словам Александры Васильковой [3], пионером русской мультипликации считается художник и оператор В. А. Старевич, который в 1910-х годах в киноателье А.А. Ханжонкова разработал особую художественную технику и приемы для постановки и съемки объемно-кукольной мультипликации. Мультипликационные фильмы, также входящие в одни из первых русских разработок, были сделаны художником А. Бушкиным, который пользовался несложной, но выразительной техникой плоских марионеток.

В 1936 г. в Москве была создана специальная студия рисованных фильмов «Союзмультфильм». В этот период в своих работах художники-мультипликаторы начинают постепенно осваивать цвет. Выходят первые цветные детские фильмы «Сладкий пирог», «Красная шапочка», «Маленький Мук», «Дзябжа»; с 1969 года В.М. Котёночкин начинает создание «Ну, погоди!».

В Японии первые эксперименты с анимацией начались в 1913 году, а уже в 1917 году появились мультипликационные фильмы длиной от 1 до 5 минут. Фильмы эти были выполнены художниками-одиночками, пытавшимися перенять опыт американских и европейских мультипликаторов. Зарождался японский стиль анимации – «аниме». В 20-е годы *аниме* представлял собой экранизацию классических китайских и японских сказок, нарисованных в стиле традиционной японской графики. Наиболее знаменитыми аниматорами этого времени считаются Симокава Дэк-

отэн, Коти Дзюнъити, Китайно Сэйтаро, Ямамото Санаэ, Мурата Ясудзи и др.

Первым заметным произведением японской анимации стал мультфильм студии Тоей «Легенды о Белой Змее». Первым *аниме*-сериалом является «Календарь в картинках студии Отоги», созданном на студии Otogi. В 1963 году Осаму Тэдзуки, прозванный «Богом манги», основал студию Mushi Productions и выпустил свой первый *аниме*-сериал «Астробой». Это стало началом бума *аниме*.

Василькова А. отмечает, что «в 70-ые годы *аниме* вступило уже сформировавшимся коммерческим искусством, гораздо более популярным в Японии, чем какая-нибудь другая национальная анимация у себя на Родине» [3]. В течение 1970-х годов *аниме* активно изменялось, разрывая связи со своими иностранными прародителями и рождая новые жанры (напр. *меха*, в сюжетах которых главные роли занимают механические машины, роботы, которыми нередко управляют специально подготовленные люди). Появились многие известные режиссёры, в частности Хаяо Миядзаки, Осаму Дэдзаки, Ёсиюки Томино, Мамору Осии, и Ёсиаки Кавадзири, которые только начинали свою карьеру в эти годы.

Анимационное искусство и сегодня остаётся популярным и востребованным. На новый уровень поднято и искусство мультипликации как одно из направлений анимации.

#### Библиографические ссылки

1. *Снежкова, С.* Анимация – что такое? Значение, определение [Электронный ресурс] / С. Снежкова. – Режим доступа: <https://www.syl.ru/article/305137/animatsiya---chto-takoe-znachenie-opredelenie>. – Дата доступа: 13.04.2021.
2. *Кремлев, Ю.* Очерки по эстетике музыки. – М., 1972. [Электронный ресурс] / Ю. Кремлев. – Режим доступа: <https://studizba.com/lectures/11-iskusstvo-i-iskusstvovedenie/393-osnovnye-vidy-funkcii-iskusstva/5334-5-sinteticheskie-vidy-iskusstva.html>. – Дата доступа: 17.04.2021.
3. *Василькова, А.* Анимация [Электронный ресурс] / А. Василькова. – Режим доступа: [https://www.krugosvet.ru/enc/kultura\\_i\\_obrazovanie/teatr\\_i\\_kino/ANIMATSIYA.html](https://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/ANIMATSIYA.html). – Дата доступа: 22.04.2021.