

# ИСТОРИЯ КИНЕМАТОГРАФА



Production			
Scene	Slate	Take	Roll
Director			
Camera			
Date			

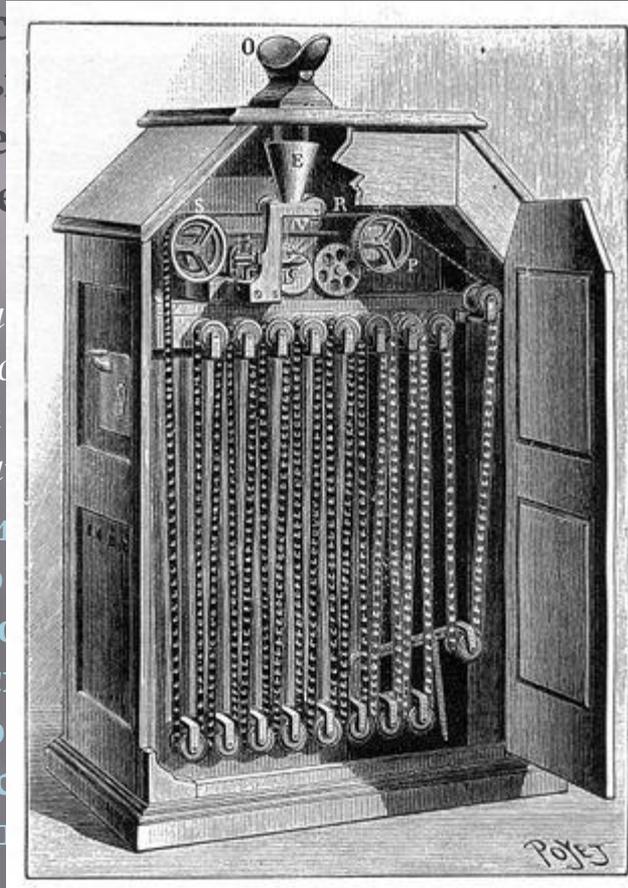


# Появления кинокамеры.

- Фотография начала становиться популярной, и стали появляться машины, способные создавать такие изображения, которые запечатлели бы непрерывно движущиеся предметы.

- В 1870 году у изобретателя в иллюзии, но достиг он этого с помощью фотографии тот же эффект движущихся фигурок из таинственной страны.

- В 1888 году Француз Луи Лайонс работал в Англии, у него был транспорт. Сделал он это для развлечения. Но не закончив свои эксперименты, он исчез. Были заявления на такую пропажу. Это были как американские, так и английские. Первая кинокамера увидела свет в Англии звали Уильям Диксон.



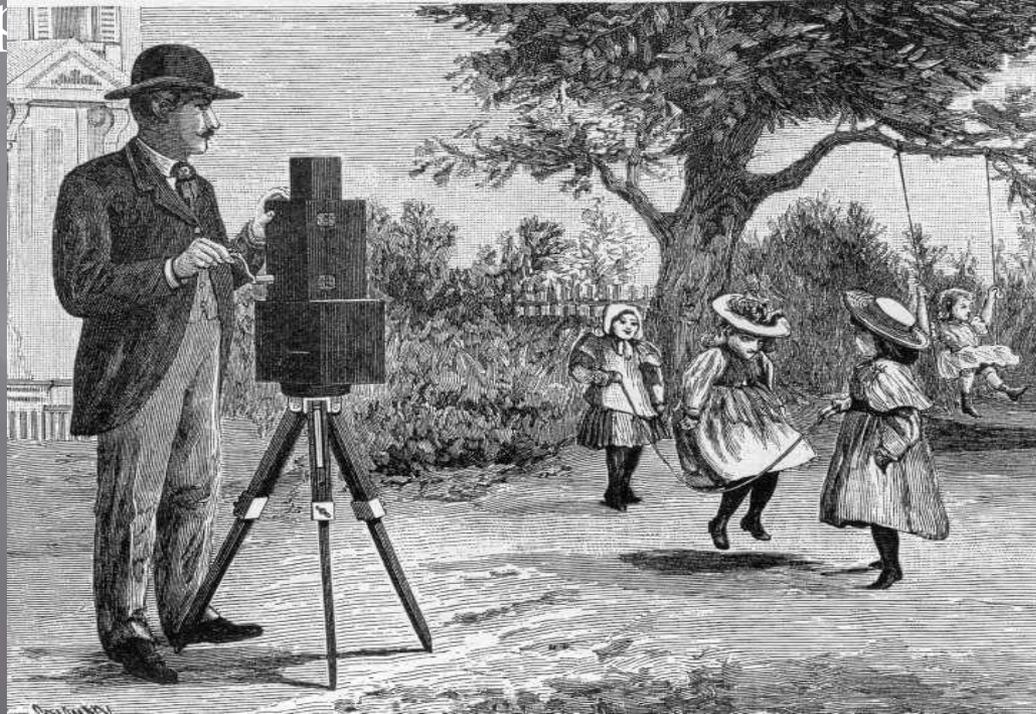
В конце 1820-ого года, и сразу же после этого изобретатель, который был бы способен сделать такие изображения, которые хватало для создания иллюзии движения, казалось невыполнимой задачей.

У изобретателя фазматропа сделать движения, которые бы отбора фотоснимков, применил принцип, который берем при подборе позы для фотографии.

Изобретатель, инженер, проводил свои эксперименты движущийся по мосту Лидса, который был обмотан бумажной лентой. Изобретатель, таинственно исчез. Не было никаких других известных людей, которые бы знали о нем. Но все же по настоящему изобретателем стал шотландец которого звали Уильям Диксон.

# Что такое кинематограф?

- В переводе с греческого кинематорграф делится на две части. Первая часть kinema - двигать и вторая grapho - писать. Поэтому определений кинематографа можно дать два:
  1. Кинематограф это устройство для показа передвигающихся на экране картин.
  2. Кинематограф это здание, театр для общего показа движущихся картинок. Пойти в кино, то же самое, что прийти в кинематограф.
- История кинематографа достаточно молодая , и в настоящее время даже известна дата рождения кинематографа 1895



# Кинематограф на грани рождения.

- Среди всех прочих изобретателей, которые искали путь для создания «движущихся картинок», ближе всего подошли к созданию кинематографа четыре незаурядных человека. Это Томас Эдисон, Братья Люмьер и Иван Тимченко.
- В 1894 году Томас Эдисон (его изобретения – телефон, освещение городов) передает разработки кинематографа Генриху Уилкесу. Под руководством Эдисона Уилкес изобретает аппарат «кинескоп». Этот аппарат был так устроен, что «движущиеся картинки», которые он демонстрировал, мог наблюдать только один человек. Таких аппаратов было выпущено порядка сотни.
- В 1893 году русский инженер Иван Тимченко изобретает проектор для просмотра фильма.  
Это был заместитель главного инженера Балтийского завода. Прочитав о разработках «живых картинок», он также включился в процесс изобретения. Он изобрел камеру, снимающую на перфорированную пленку, а также изобрел проектор и попробовал снять полдесятка сюжетов про свою семью и своих детей. Через некоторое время он продемонстрировал свой аппарат российскому научному обществу. Его заслуги оценили, но денег на дальнейшее развитие и изучение не выделили; Но Тимченко на этом не остановился, он обратился Савве Ивановичу Мамонтову. В начале 1894 года, весной он приехал в Москву и рассказал про свои изобретения, а также изложил свою идею Мамонтову, на что тот сказал: «Это имеет большое будущее, но денег у меня нет»
- Год спустя Братья Люмьер продемонстрировали свое открытие — кинематограф или синематограф и вошли в историю как создатели кинематографии как жанра искусства.

# Эпоха немого кино.

- Первые короткометражные фильмы (15 – 20 метров, примерно 1,5 минуты демонстрации) были по большей части документальные, однако уже в комедийной инсценировке братьев Люмьер «Политый поливальщик» отражаются тенденции зарождения игрового кино.
- Небольшая длина первых фильмов была обусловлена техническим несовершенством киноаппаратуры, тем не менее, уже к 1900-м годам длина кинокартин увеличилась до 200 – 300 метров (15 – 20 минут демонстрации)
- А широкое распространение кинематографа и популярность кинематографа обеспечили его экономическую выгодность, что, однако, не могло не сказаться на художественной ценности снимаемых кинокартин.
- Наивысшего своего расцвета «немое» кино достигает к 20-м годом, когда оно уже вполне оформляется как самостоятельный род искусства обладающий своими собственными художественными средствами.



▪ Чарльз  
Спенсер  
Чаплин

# Приход звука

- В ранний период кинематографа, звуковое кино пытались создать во множестве стран, но столкнулись с двумя основными проблемами: трудность в синхронизации изображения и звука и недостаточная громкость последнего. Первая проблема была решена путём записи и звука, и изображения на одном и том же носителе, но для решения второй проблемы требовалось изобретение усилителя низкой частоты, что произошло лишь в 1912 году, когда киноязык развился настолько, что отсутствие звука уже не воспринималось как серьёзный недостаток.
- В результате патент на ту систему звукового кинематографа, которая впоследствии совершила звуковую революцию, был получен в 1919 году, но кинокомпании не обратили никакого внимания на возможность кино заговорить, желая избежать удорожания стоимости производства и проката кинофильмов и потери иноязычных рынков.
- Уже в 1926 году Warner Brothers выпустила несколько звуковых фильмов, состоящих в основном из музыкальных номеров, но особого успеха у зрителей они не имели. Успех пришёл только с фильмом "Певец джаза", в котором кроме музыкальных номеров Эла Джолсона присутствовали и его короткие реплики. 6 октября 1927 года — день премьеры "Певца Джаза" — принято считать днём рождения звукового кино.



# Цифровой кинематограф.

- В начале XXI века, с развитием цифровых технологий записи изображения, появилось понятие «цифровой кинематограф» или «цифровое видео» (англ. digital video). Под этим термином понимают новый вид киносъёмки, когда кадры записываются при помощи цифровой камеры прямо на цифровой носитель данных. В этом случае киноплёнка для съёмок становится ненужной, а кинопроектор заменяется цифровым проектором, либо с помощью лазерных рекордеров изготавливается высококачественный интернегатив (англ. digital intermediate) для последующей печати фильмокопий. Современные цифровые камеры обеспечивают очень высокое разрешение изображения, хорошую цветопередачу и широчайший, недоступный до недавнего времени, спектр манипуляций с цветовой гаммой изображения. Цифровые технологии также предоставляют большие возможности для использования видеографики и спецэффектов в кино. Однако до сих пор стандартная киноплёнка (35 мм) превосходит по разрешающей способности старые цифровые камеры для кинопроизводства.



# Жанры игрового кино.

- **Вестерн** — в классических фильмах этого жанра действие происходит на Диком Западе Америки в XIX веке. Конфликт обычно разворачивается между бандой преступников, представителями властей и охотниками за наградой (англ. bounty hunter). Как и в обычном боевике, конфликт разрешается насилием со стрельбой. Вестерны пропитаны атмосферой свободы и независимости, характерной для западной части Соединённых Штатов.
- **Драма** — специфику жанра составляют сюжетность, конфликтность действия, обилие диалогов и монологов. Драмы изображают в основном частную жизнь человека и его острый конфликт с обществом. При этом акцент часто делается на общечеловеческих противоречиях, воплощённых в поведении и поступках конкретных героев фильма.
- **Исторический фильм** — фильмы этого жанра реконструируют реально происходившие исторические события или их сюжет вписан в такие события. Ещё такие фильмы называют «костюмированными», поскольку точные исторические костюмы и декорации являются важной частью фильмов этого жанра.
- **Военный фильм** — фильмы о войне.
- **Кинокомедия** — к этому жанру относятся фильмы, которые ставят целью рассмешить зрителя, вызвать улыбку, улучшить настроение.
- **Киберпанк** — поджанр, фокусирующийся на компьютерах, высоких технологиях и проблемах, возникающих в обществе в связи с неправильным применением плодов прогресса. Основой сюжета часто является борьба хакеров с могущественными транснациональными корпорациями.
- **Постапокалиптика** — поджанр, демонстрирующий жизнь общества после какой-либо глобальной катастрофы (например, мировой войны с применением оружия массового поражения, глобального потепления, падения астероида и т. п.).

# ***КОНЕЦ***

Чернаков Александр  
9Г кл

