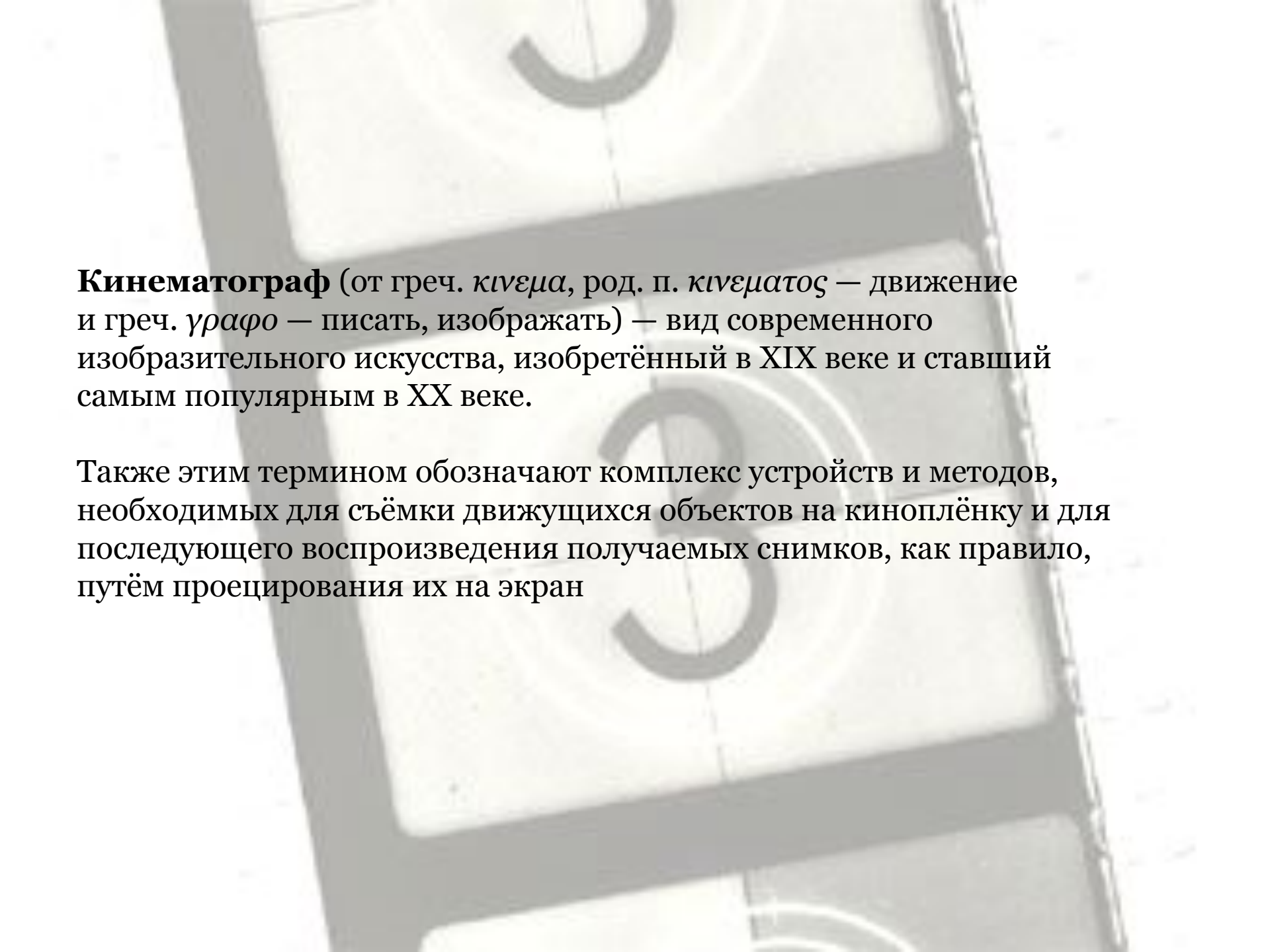




История кинематографа



Кинематограф (от греч. *κινεμα*, род. п. *κινεματος* — движение и греч. *γραφο* — писать, изображать) — вид современного изобразительного искусства, изобретённый в XIX веке и ставший самым популярным в XX веке.

Также этим термином обозначают комплекс устройств и методов, необходимых для съёмки движущихся объектов на киноплёнку и для последующего воспроизведения получаемых снимков, как правило, путём проецирования их на экран



Понятие кинематограф появилось впервые в его французском варианте — «синематограф», обозначавшем систему создания и показа фильма, разработанную братьями *Луи Жаном* и *Огюстом Люмьер*. Официально считается, что кинематограф берёт своё начало 28 декабря 1895 года. В этот день в индийском салоне «Гран-кафе» на бульваре Капуцинов (Париж, Франция) состоялся публичный показ «Синематографа братьев Люмьер». В 1896 году братья совершили мировое турне со своим изобретением, посетив Лондон, Нью-Йорк, Мумбаи.

Хотя пробные (даже публичные) демонстрации фильмов начались с 1888 года. А в 1895 году проходило уже достаточное количество сеансов «движущейся фотографии», но их изобретатели обычно не знали друг о друге, что послужило потом причиной бесконечных споров о первопроходцах кино. Публичные же платные сеансы братьев Люмьер просто оказались наиболее популярны и успешны с коммерческой точки зрения. Поэтому их принято считать родителями кинематографа.



LE VOYAGE DANS LA LUNE

«Путешествие на Луну» (1902) — первый научно-фантастический фильм в истории кинематографа. Короткометражная фарсовая комедия, пародирующая сюжеты романов Жюль Верна «Из пушки на Луну» и Герберта Уэллса «Первые люди на Луне». Поставлена режиссёром Жоржем Мельесом по собственному сценарию, на созданных им декорациях, на его частной студии и силами его актёрской труппы.



Немое



Немое кино — это целая эпоха в мировом кинематографе. Дело в том, что звук стал сопровождать кинопоказы лишь во второй половине 1920-х годов, когда в США, Германии и СССР были созданы соответствующие системы звукового сопровождения. Аппараты для записи звука и воспроизведения его через громкоговорители существовали и раньше, но не было достаточно простого способа синхронизировать звук и киноизображение.

Точное возникновение звука в кино датируется октябрём 1927 года – «Певец джаза», компания Уорнер Бразерс.

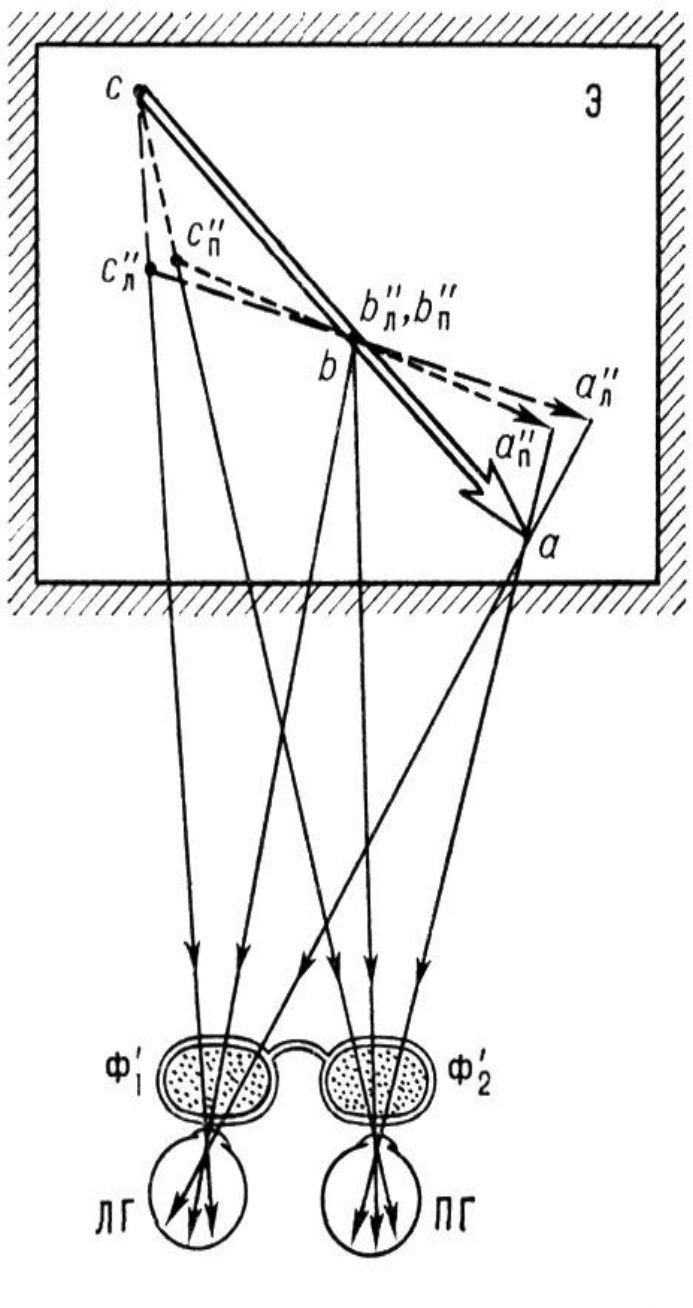


Киносеансы в начале XX века не были полностью беззвучны — обычно показ кино имел музыкальное сопровождение на фортепьяно. Профессия пианиста в кинотеатре называлась «тапёр». Многие мелодии из репертуара тапёров того времени дошли и до нас. Но пианист за день уставал, а инструмент бывал расстроен. Поэтому в кинотеатрах иногда появлялись комичные таблички вроде: «Не стрелять. Тапёр играет как умеет!». Необходимые же по ходу сюжета пояснения отображались в фильмах в виде титров. Кроме того, имело место быть и так называемая «кинодекламация» — это когда показ картины сопровождался текстом, произносимым «кинодекламатором», находившемся рядом с экраном, такой своеобразный «голос рядом с кадром».

Цвет в кино

Хотя первый примитивный цветной фильм (в красно-зелёной гамме, без синего цвета) вышел ещё в 1922 году, он не впечатлил зрителей. Первый «полноценно цветной» короткометражный фильм с системой цвета «Technicolor» под названием «La Siscagacha» вышел в 1934 году. Первый же *полнометражный* цветной фильм «Бекки Шарп» вышел в 1935, этот год и принято считать годом появления «настоящего цветного» кино.





В 1950-х годах технический прогресс зашёл ещё дальше. Разработка и внедрение магнитной записи и воспроизведения звука, а также создание и освоение новых видов кинематографа (панорамного, стереоскопического, полиэкранного и др.) привели к значительному повышению качества показа фильмов, стали говорить об «эффекте присутствия» зрителя. Впечатление усиливалось стереофоническим воспроизведением звука, позволявшем создавать «пространственную звуковую перспективу» — звук как бы следует за изображением его источника, вызывая иллюзию реальности источника звука.

Наблюдение стереоизображения зрителем через сепарирующие очки

В настоящее же время существуют очень изощрённые системы звукового сопровождения кино. Число отдельных звуковых каналов доходит до 7, а в экзотических системах даже до 12. Разумеется, всё это призвано усилить глубину погружения зрителя в атмосферу просматриваемого фильма.

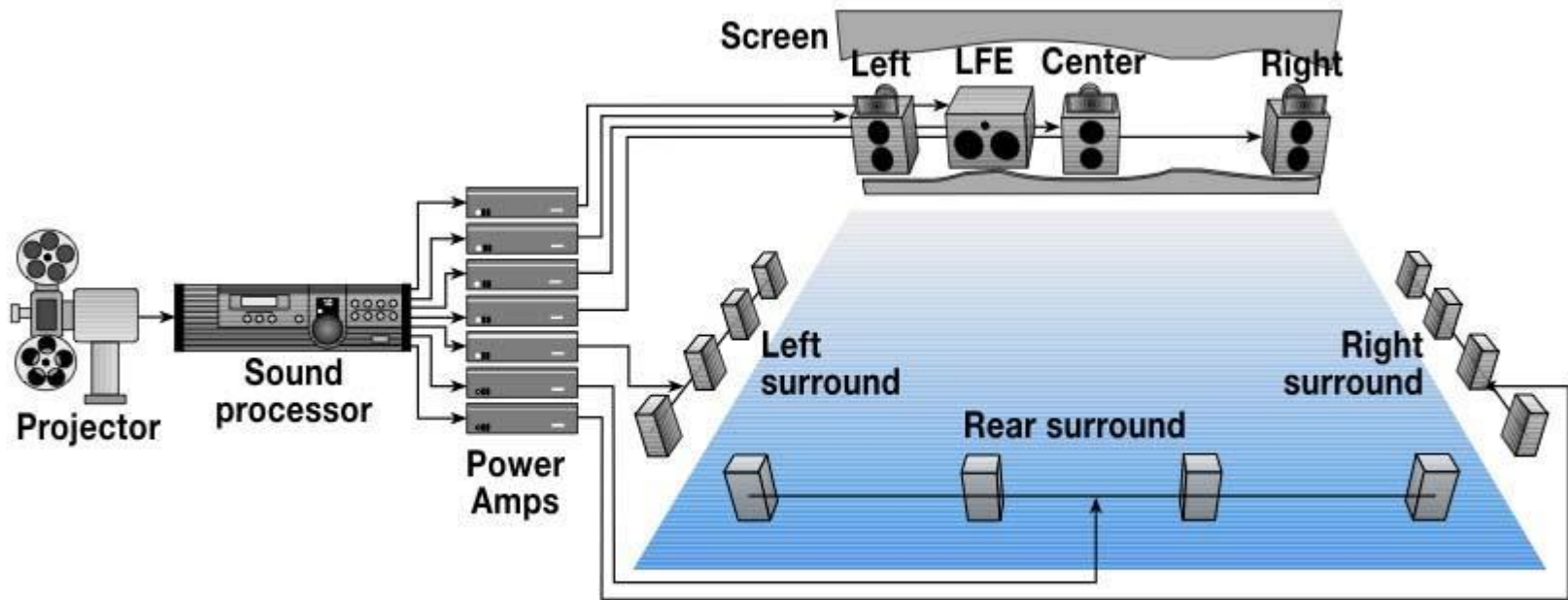


Figure 6: Dolby Digital Surround EX playback

Технические особенности

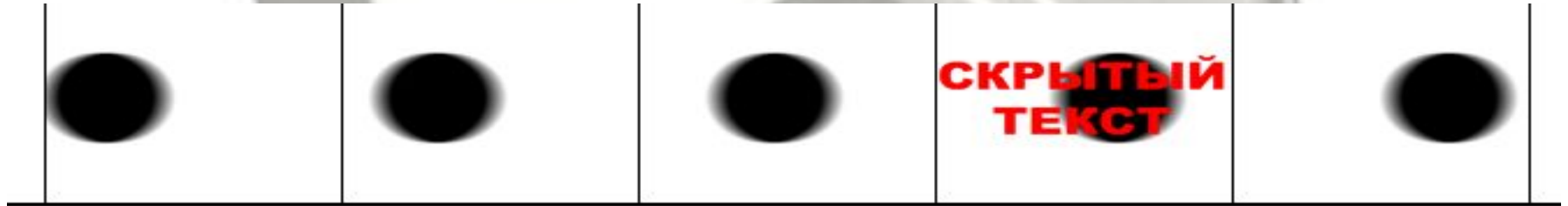
Соотношение сторон

Экраны

Соотношение ширины и высоты кадра (англ. *aspect ratio*) — важнейшее понятие в кинематографе. С 1910 года фильмы имели соотношение сторон экрана 4:3 (4 единицы в ширину к 3 единицам в высоту). Считалось, что зрителю удобнее смотреть фильм на экране такой формы. Но в 1950-х годах это представление в корне изменилось. Дело в том, что поле зрения человека имеет соотношение отнюдь не 4:3. Ведь у человека 2 глаза, расположенных на одной горизонтальной линии — следовательно, поле зрения человека шире и приближается к соотношению 2:1. Чтобы приблизить форму кадра к естественному полю зрения человека (и, следовательно, усилить восприятие фильма), был введён стандарт 2,55:1. Несколько позднее, после ряда дополнительных исследований в этой области, стали появляться и другие соотношения сторон кинокадра: 1,66:1, 1,85:1, 2,20:1 и вплоть до 2,7 :1. Существуют экспериментальные фильмы с иным соотношением (например, круговая панорама с обзором 360°). Всё это, безусловно, призвано глубже погрузить зрителя в атмосферу фильма и усилить впечатление от его просмотра.

Эффект 25-го кадра

В начале XX века был распространён миф о том, что человеческий мозг может воспринять лишь 24 кадра в секунду — а 25-й кадр будет восприниматься на подсознательном уровне. Из этого заблуждения были сделаны выводы об эффективности «феномена 25-го кадра» в различных видах внушения и подсознательного воздействия (например, в целях политической пропаганды, коммерческой рекламы, при обучении иностранным языкам,). Но наличие психологического эффекта было опровергнуто еще в 1958 году Американской психологической ассоциацией.



**СКРЫТЫЙ
ТЕКСТ**

Последние тенденции

Самые значительные нововведения в кино связаны с началом широкого использования компьютерной графики, причём отнюдь не только в тех случаях и сценах, где изобразить что-то обычными средствами затруднительно, но и практически везде. Одним из наиболее передовых в плане тотального использования компьютерной графики стал фильм "Матрица", и компьютерные эффекты обеспечили фильму огромный успех. Сейчас компьютерная графика, позволяя легко осуществлять незаметное на экране "смешивание" съёмки с натурой и привнесённого при помощи компьютера изображения, задаёт новые стандарты зрелищности и реалистичности (там, где дело касается сложных и нетипичных сцен) кино.

Источни

Кинематограф

<http://www.rudata.ru/wiki/%D0%A4%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC>

2. История кино

<http://k1no.ru/istoriya-kino.htm>

<http://www.kino-4d.ru/index.php/home/cinema-news-and-history>

3. 25-ый кадр

http://ru.wikipedia.org/wiki/25-%D0%B9_%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D1%80

4. 100 лучших сцен в истории кино

<http://www.timeout.ru/journal/feature/1488/?city=2&commentOffset=0&commentCount=46&switchComment=0&commentType=1&alreadySubscribed=0>