

**РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ  
НАРОДОВ**

---

**филологический факультет  
отделение очное**

**факультет телевидение**

**РАБОТА  
студентки ФТБ-31  
Миндич Вероники Александровны**

**«Уолт Дисней и его детские фильмы»**

**Автор работы:** \_\_\_\_\_ Миндич  
Вероника (подпись)

**Научный руководитель:**  
Широбоков Александр Николаевич

\_\_\_\_\_  
(подпись)

**Дата сдачи:** « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

**Оценка:** \_\_\_\_\_

**Москва 2020**

## **Содержание:**

**Глава 1. Дисней. Начало пути -4**

**1.1. Рождение Микки Мауса-6**

**Глава 2. Особенности подбора персонала в компанию Дисней.-12**

**2.1. Фильмы Диснея-15**

**Заключение-18**

**Список использованных источников-20**

## **Введение**

В 2018 года самому сказочному месту на нашей планете – парку «Диснейленд» в Калифорнии исполнится 63 года . А в декабре 2017 года был 51 год со дня смерти легендарного художника-мультипликатора, мечтателя и фантазера, основателя величайшей сказочной империи – Уолта Диснея.

Наверное, нет в мире человека, который бы не слышал это имя. А придуманные и воплощенные им на экране персонажи – это и Микки-Маус, и Дональд Дак, и красавица-Белоснежка, и Маугли из «Книги Джунглей», и многие другие – радуют уже несколько поколений детей во всем мире. Да и не только детей. У любого взрослого теплеет на душе, когда он видит на экране знакомый логотип “Walt Disney Studios.

Дисней является создателем первого в истории звукового мультфильма, первого музыкального и первого полнометражного. В своей необыкновенно напряжённой жизни Уолт Дисней как режиссёр снял 111 фильмов и был продюсером еще 576 киноработ. Заслуги Диснея в области киноискусства были отмечены 26 премиями «Оскар» и многими другими наградами и премиями.

Разумеется, Дисней не был изобретателем мультипликации – анимационные фильмы делались и до него. Но именно Диснею удалось добиться выхода своих творений на мировой рынок и сделать мультипликацию серьезным конкурентом игрового кино.

Цель данной курсовой работы - описать как художник, подаривший миру сказку, начинал свой нелегкий путь, его взлеты и падения.

Задачей данной курсовой является показать положительные черты характера художника и его воплощений.

## **Глава 1. Дисней. Начало пути**

Когда люди думают о мультфильмах, одно имя сразу приходит на ум " Уолт Дисней."Он самый популярный и известный аниматор в мире. Он не был успешным в начале своей карьеры, но он был очень деятельным и инициативным предпринимателем. Упорный труд и вера в успех Уолта сделали лучшего в мире популярного мультипликационного персонажа " Микки Маус." Как аниматор и владелец Disney Corporation, он сделал огромный вклад в детский анимационный кинематограф.

В детстве и отрочестве Уолта Элиас управлял фермой в Марселине, штат Миссури. Именно там Уолт провел свои ранние годы и развил свой интерес к рисованию. В 1910 году семья снова переехала, на этот раз в Канзас-Сити. Там он поступил в художественный класс в художественном Институте Канзас-Сити. В 1917 году семья снова переехала, на этот раз в Чикаго. В Чикаго Уолт присоединился к подразделению Красного Креста и провел девять месяцев в качестве водителя скорой помощи во Франции в конце первой мировой войны.

После того, как Уолт Дисней вернулся из Франции в 1919 году, он решил сделать искусство своей карьерой. Вскоре он присоединился к сотрудникам Кинорекламы Канзас-Сити, которая производила простой тип анимации. Он и его коллега, Ubbe Iwerks, узнали достаточно об анимации, чтобы попробовать сделать свою собственную. Они создали компанию под названием Laugh-O-Gram Films. Компания высмеивала местные проблемы и скандалы в мультяшной форме. Они имели успех , что дало Уолту мужество, чтобы начать бизнес для себя. У него появилась новая идея попробовать обновленные сказки в серии мультфильмов. Мультфильмы, которые он и

Айверкс продюсировали, были неплохими, но Уолту никогда не платили за эти фильмы. Затем Уолт начал новый свежий проект, серию забавных историй с участием девушки-актрисы и анимированных персонажей. Он назвал это "Страна чудес Алисы". Денег было так мало, что он не мог даже заплатить за аренду. С таким скудным фондом все, что он мог произвести, было пилотным фильмом для серии Alice. Он думал, что Канзас-Сити не то место, где зарабатывают много денег, поэтому он решил переехать в Калифорнию.

В 1923 году Уолт Дисней переехал в Калифорнию и начал производство Уолта Диснея со своим братом Роем Диснеем и коллегой Уббе Айверксом. После пяти лет создания немого мультфильма он выпустил "SteamBoat Willie", первый мультфильм, использующий синхронизированный звук<sup>1</sup>. В 1928 году Уолт Дисней создал мультфильм "Микки Маус", используя свой собственный голос. Успех Диснея в "Микки Маусе" привел к серии фильмов под названием "Глупые симфонии", которая была представлена в 1929 году и впервые использовала цвет в 1932 году. Вскоре были выпущены полноцветные Диснеевские мультфильмы, такие как "Три поросенка" и "Черепашка и заяц". Эти два фильма даже получили награды академии. 1930-е годы принесли известность и успехи Уолту Диснею как создателю Микки Мауса, Дональда Дака, Плутона, Минни Мауса и Гуфи. Эти персонажи появились не только в мультфильмах, но и на товарах, лицензированных Disney Production.

В 1937 году Студия Walt Disney Production выпустила первый в мире полнометражный анимационный фильм "Белоснежка и семь гномов". Затем появились "Буратино и фантазия" в 1940 году, "Дамбо" в 1941 году и "Бэмби" в 1942 году. В песне Юга в 1946 года использовались герои мультфильмов с живыми актерами. Все эти фильмы были успешными.[7]

Во время Второй Мировой Войны Студия Walt Disney Production разработала военные знаки отличия и сделала учебные фильмы для вооруженных сил Соединенных Штатов. После войны Уолт Дисней продолжал снимать анимационные фильмы, такие как "Алиса в Стране Чудес" в 1951 году, Питер Пэн в 1953 году и "Книга джунглей" в 1967 году. Он также обратился к фильмам, таким как "Остров Сокровищ" в 1950 году и "20 000 лиг под водой" в 1954 году.

Переехав в совершенно новый район, Уолт Дисней открыл Диснейленд в Анахайме, штат Калифорния, в 1955 году. Он хотел создать парк развлечений, где семьи могли бы весело провести время вместе. Диснейленд имел захватывающие поездки и достопримечательности, но был также безупречно чистым и управляемым улыбающимися, дружелюбными сотрудниками. Парк в конечном итоге стал одним из самых популярных туристических достопримечательностей в Соединенных Штатах и может быть в мире, тоже. В течение следующих десяти лет, Дисней добавлены новые аттракционы в Диснейленд, продолжая делать фильмы для всей семьи. "Жениться на Поппине", в 1964 году, считается многими вершиной его кинематографической карьеры. Дисней выиграл рекордные 32 Награды Академии за свои идеи технических инноваций в кино.[6]

Уолт Дисней также стал пионером производства художественных фильмов для телевидения. Некоторые из них появились в его еженедельном сериале "Клуб Микки Мауса (1955-59)" и "Удивительный мир цвета Уолта Диснея", который транслировался под несколькими названиями в течение 29 сезонов. Шоу, подготовленные к Всемирной выставке в Нью-Йорке в 1964 году, позволили Диснею продемонстрировать свои аудио-Аниматронические фигуры в таких достопримечательностях, как "Это маленький мир" и "Великие моменты с мистером Линкольном". "Жизнь, как фигура Авраама

Линкольна, который читал отрывки из его речей, не перестает удивлять посетителей.

Начиная с «Пароходика Вилли» в лентах Диснея важную роль начинает играть музыка. Звук в его фильмах служит не только фоном для диалогов, а становится их важной составной частью, музыкальным фоном, создавая гармонию всего рисованного произведения.

Художники Диснея, перед тем как рисовать животных, всегда тщательно изучали повадки их живых прототипов. Поэтому все движения на экране крайне правдоподобны.

В «Фантазии» Уолта Диснея впервые на широком экране появляется стереозвук. Все отмечали высокое качество музыкального сопровождения этого фильма, которое было записано в исполнении Филадельфийского симфонического оркестра под руководством Леопольда Стоковского.

Дисней одним из первых режиссеров начал использовать камеры с трехцветной пленкой «Technicolor».

На студии Уолт Дисней ввёл систему премирования аниматоров, позже принятую на других студиях, в том числе и на Союзмультфильме. Художник-аниматор, предложив трюк режиссёру, получал небольшое вознаграждение.

### **1.1. Рождение Микки Мауса**

Уолт Дисней всегда боялся мышей, которых было так много в его гараже-студии. Тем не менее, именно мышонок заработал для него всемирную славу и великую премию Оскар.

Во время поездки на поезде из Нью-Йорка в Лос-Анджелес, у Уолта Диснея появилась идея о создании нового персонажа, а именно современного Микки-Мауса. Дисней нарисовал эскиз своего нового персонажа .[2]

У него были большие глаза и уши. И он носил белые перчатки на руках.

Художники называли его " Микки." Ранее кинематографисты обнаружили, что животных легче использовать в мультфильмах, чем людей. Микки Маус нарисован серией кругов. Он идеально подходил для анимации.

Публика впервые увидела Микки Мауса в фильме под названием "пароход Вилли." Сам Уолт Дисней озвучивал Микки Мауса. Фильм был снят в 1928. Это был огромный успех.

Микки Маус появился в сотнях мультфильмов в течение последующих лет.

Он стал известен во всем мире. В Японии его называли "Мики кучи". "В Италии он был "Тополино". "В Латинской Америке, он был "Raton Miquelito. Микки вскоре присоединился к нескольким другим мультяшным существам. Одна из них была женская мышь под названием "Минни." Другой была утка по имени "Дональд", с его Матросской одеждой и забавным голосом. И собака по имени Плутон.[1]

Мультфильмы Микки Мауса были чрезвычайно популярны. Но Уолт Дисней хотел сделать и другие виды анимационных фильмов. В середине тридцатых годов он работал над своим первым полнометражным фильмом.

Речь шла о милой девушке, ее жестокой мачехе и прекрасном принце, который спас ее. Это был "Белоснежка и семь гномов". "Белоснежка" была завершена в 1937 после трех лет работы. Это был первый полнометражный анимационный фильм производства студии. Он стал одним из самых успешных голливудских фильмов.[4]

Уолт Дисней никогда не отдыхал и не стоял на месте. Он долго думал о производстве полнометражных анимационных фильмов в дополнение к

шортам. В 1934 году он начал работу над версией классической сказки Белоснежка и семь гномов (1937), проект, который требовал большой организации и координации студийного таланта и задачи, для которой Дисней обладал уникальным потенциалом. В то время как он активно участвовал во всех этапах создания в своих фильмах, он функционировал главным образом как координатор и окончательное решение, а не как дизайнер и художник. Белоснежка была широко признана критиками и зрителями как забавный и сентиментальный роман. Оживляя в основном человеческие фигуры в персонажах Белоснежки, принца и злой королевы и формируя карикатуры на человеческие фигуры в семи гномах, Дисней отошел от сферы и методов короткометражных фильмов и, таким образом, доказал эффективность анимации как средства для полнометражных историй. Выход «Белоснежки» на экраны ознаменовал собой начало Золотого Века Диснея. С 1936 по 1941 годы Дисней снял несколько величайших мультипликационных фильмов в истории.[2]

Через полтора года после выхода «Белоснежки» на экраны его успели посмотреть двадцать миллионов человек. Журнал «Тайм» объявил его шедевром, а «Вэрайти» назвал «самым кассовым фильмом всех времен». К 1990 году «Белоснежка» принесла беспрецедентный доход в 100 миллионов. Киноэксперты утверждают, что Уолт Дисней отвечал за развитие искусства анимации. Художники Диснея старались вложить жизнь в каждый рисунок. Это означало, что они должны были почувствовать все эмоции мультяшных существ. Счастье. Печаль. Гнев. Страх. Художники смотрели в зеркало и выражали каждую эмоцию. Улыбка. Плач. Красное лицо. Широко раскрытые глаза. Затем они нарисовали этот взгляд на лице каждого мультяшного существа.[1]

Многие киноэксперты говорят, что Диснеевское искусство анимации достигло наивысшей точки в 1940 году с фильмом "Буратино". История о деревянной игрушке, которая оживает как маленький мальчик.

Художники Диснея нарисовали два с половиной миллиона картин, чтобы сделать "Буратино". Художники рисовали плоские картины. Но они создали внешний вид пространства и твердых предметов. "Пиноккио" был воображаемым миром. Тем не менее, это выглядело очень реальным. Дисней сделал другие чрезвычайно популярные анимационные фильмы в девятнадцати сороковых и девятнадцати пятидесятых годах. Среди них "Фантазия", "Дамбо", "Бэмби", "Золушка", "Алиса в Стране Чудес", "Питер Пэн", "Леди и Бродяга" и "Спящая красавица". Эти фильмы до сих пор популярны.

Помимо мультфильмов, Уолт Дисней снял множество фильмов и телевизионных программ с настоящими актерами. Он также снял фильмы о диких животных в их естественной среде обитания. Реальные или воображаемые, все его программы имели схожие идеи. В большинстве из них невинности, верности и семейной любви угрожали злые силы. Грустно бывало. Но всегда были забавные происшествия и существа. В конце концов, добро всегда побеждало зло. Дисней выиграл тридцать две премии Академии за свои фильмы и за научно-технические изобретения в кинопроизводстве.[8]

В 1955 Уолт Дисней открыл развлекательный парк недалеко от Голливуда, штат Калифорния. Он назвал это "Диснейленд". Он хотел, чтобы это было самое счастливое место на Земле. Диснейленд воссоздал воображаемые места из фильмов Диснея. Он также воссоздал реальные места - как Дисней представлял их. Например, одна область выглядела как город девятнадцатого века на американском Западе. Другой выглядел как мир будущего.[3]

В диснейленде также были захватывающие аттракционы. Дети могли летать на слоне. Или спать в чайной чашке. Или подняться на гору. Или плавать на реке джунглей. И, что самое приятное, дети познакомились с самим Микки Маусом. Актеры в костюме Микки и все Диснеевские мультяшные существа гуляли по парку, пожимая друг другу руки.

Диснейленд был настолько успешным, что Дисней разработал планы по строительству второго развлекательно-образовательного парка во Флориде.

Проект, Walt Disney World, открылся во Флориде в 1971 уже после смерти Диснея.

Человек, который начал все это, Уолт Дисней, умер в 1966. Но компания, которую он начал, продолжает помогать людям избегать проблем жизни через свои фильмы и парки развлечений.[5]

В то время как Дисней продолжал делать короткометражные фильмы, представляющие антропоморфных персонажей его маленьких животных, он был отныне развивать широкий спектр полнометражных развлекательных фильмов, таких как Пиноккио (1940), Дамбо (1941) и Бэмби (1942). Дисней также снял совершенно необычный и захватывающий фильм-его мультисегментную и стилизованную фантазию (1940), в которой мультипликационные фигуры и цветовые узоры были оживлены под музыку Игоря Стравинского, Павла Дюкаса, Петра Ильича Чайковского и других. В 1940 Дисней двинул его компанию в новую студию в Burbank, California, покидая старый завод, который он занимал ранее.[7]

Забастовка диснеевских аниматоров в 1941 году стала серьезной неудачей для компании. Многие ведущие аниматоры ушли в отставку, и за много лет до того, как компания выпустила анимационные функции, которые соответствовали качеству ее классики начала 1940-х годов. Дисней набег на фильмы для федерального правительства во время Второй Мировой Войны

помог студии совершенные методы сочетания живого действия и анимации; студия рекламных роликах с помощью этого гибридного метода относятся *Saludos Амигос* (1942), *три Кабальеро* (1945), *Сыграй мою музыку* (1946). Студия Disney к тому времени была создана как крупное предприятие и начала выпускать разнообразные развлекательные фильмы. Одна популярная серия, названная приключениями истинной жизни, включала в себя природные кинофильмы, такие как *Остров тюленей* (1948), *Бобровая Долина* (1950) и *живая пустыня* (1953). Студия Диснея также начала делать полнометражные анимационные фильмы, такие как *Золушка* (1950), *Алиса в Стране Чудес* (1951) и *Питер Пэн* (1953), и производила низкобюджетные, живые фильмы, включая *рассеянного профессора* (1961).[6]

Студия Disney была в числе первых, кто предвидел потенциал телевидения как популярного развлекательного средства и создавал программы непосредственно для него. Серии *Zorro* и *Davy Crockett* были очень популярны среди детей. *Клуб Микки Мауса*, эстрадное шоу с участием актеров-подростков, известных как *Mouseketeers*, также было успешным. Кульминация карьеры Диснея в качестве продюсера, однако, стала с его выпуском в 1964 году кинофильма *Мэри Поппинс*, который завоевал всемирную популярность.

## **Глава 2 Особенности подбора персонала в компанию Дисней.**

Известный британский политический сатирик Д. Лоу писал: «Дисней - это прежде всего лидер, который постоянно ищет больше, чем просто коммерческий успех. Это особый стиль лидерства». Этот стиль все еще изучается психологами, он описан в научной литературе. Дисней был

великим мастером в создании команды единомышленников, обладал необычайными качествами руководства.

В его речи и поведении всегда присутствовали оба типа мотивации: положительные и отрицательные.

Сотрудники считали Диснея непредсказуемым человеком. Он мог быть безумным Мечтателем, твердым Реалистом, принципиальным критиком-вредителем, так называемым его подчиненными.

Дисней приходил в офис, вдохновленный идеями о новом проекте, собирал всех сотрудников и начинал говорить. Он с энтузиазмом говорил о своих планах и идеях, так ярко описывал перспективы развития. Подчиненные буквально освещали свою мечту, желая принять непосредственное участие в ее реализации. Каждый сотрудник пытался не только понять, но и дополнить идею Диснея. Для таких обсуждений собирались не только топ-менеджеры, креативные работники, программисты, но и весь технический персонал.

Диснею было все равно, кто дал идею, которая могла бы привести его компанию к успеху: главное, что все были включены в этот процесс, начиная с простого дворника и заканчивая заместителем директора. Только тогда, по словам Диснея, люди смогут точно понять, в каком результате они ждали, когда голова будет работать с энтузиазмом. Это типичное проявление позитивной мотивации. Интуиция - естественный прирожденный лидер, не обманывала Диснея: сотрудники взволнованно и ответственно подходили к новым предложениям. В результате на предприятии появилась команда единомышленников, которая должна была воплотить самые успешные идеи. Дисней использовал и материальные мотивы. Кстати, он был одним из первых, кто создал систему стимулов не для высокой производительности, а для успешной инициативы. Этот метод по-прежнему широко используется сегодня.

Для успешной работы огромной Фабрики Грез нужна была слаженная команда единомышленников. Кандидаты, которые приходили в компанию для интервью в первую очередь смотрели видеоролик и фильм, рассказывающий о компании, ее философии, целях. В визуальном и интересном виде потенциальные сотрудники получают информацию о том, какие требования предъявляются к любому члену команды компании, какой режим работы их ожидает, какая одежда и волосы неприемлемы, как нужно работать и многое другое. Кроме того, все заявители получают брошюры, в которых содержатся подробные ответы на вопросы о заработной плате, компенсации, пособиях, внутренней подготовке, программах мотивации, карьерном росте.

В результате уже на первом этапе отбора кандидат имеет четкое представление о характере будущей работы, которая позволяет ему сопоставлять свои силы и возможности с тем, что ему потребуется. Около 10% претендентов добровольно «выбывают» на этом этапе и не идут на собеседование.

Затем заявители проходят индивидуальное собеседование. Его должностные лица принимают решение на основе опыта работы заявителя и его образования. В то же время особое внимание уделяется личным качествам заявителя, его психофизиологическим особенностям, для которых проводится психологическое тестирование. Подбор «актера» не является строго определенной ролью и с учетом всего «списка участников» или доступных вакансий. Исполнитель, который не подошел к роли «тигра», вполне может справиться с ролью «Банни».

Кроме того, любой новый сотрудник компании перед выходом на работу обязан пройти трехдневный курс изучения традиций компании, который включает занятия в классе и знакомство с новым рабочим местом. Это правило распространяется на абсолютно всех, будь то временный сотрудник,

принятый на три месяца, или новый президент компании. В результате все члены команды знают о целях организации, их новом месте работы, и в то же время сотрудники нижнего уровня чувствуют себя равными в управлении миссией компании.

Прием сотрудников - это только первый шаг в целостной системе работы с персоналом. Важно не только нанимать хороших сотрудников, но и поддерживать высокий уровень мотивации на протяжении многих лет, тем самым снижая затраты, связанные с оборотом. Во многих фирмах эта проблема особенно остро стоит для сотрудников, которые не обращаются напрямую к клиентам компании.

Уолт Дисней считал, что имя решает многое, он постоянно придумывал оригинальные способы мотивации сотрудников. Хорошо зная, что текучесть кадров является самой высокой, когда люди не считают работу престижной, он не только стремился улучшить имидж подразделений, но и тщательно подходил к выбору своих имен. Итак, в прачечных Disney в отелях, на самых грязных и тяжелых местах работы, на территории парков развлечений, принадлежащих компании, были переименованы в текстильные услуги. Это поставило их наравне с такими престижными подразделениями компании, как отдел маркетинга или обслуживание клиентов, оставив единственное подразделение, где было легко добраться. Неудивительно, что текстильные услуги вскоре стали одним из самых популярных направлений для людей, начинающих карьеру в компании.

Менеджеры по персоналу внимательно следят за успехом «актеров» и постоянно предлагают им «новые роли», а именно возможность работать в другом отделе и в другом качестве. Сотрудники Disney могут получить предложение переехать в другой штат и даже в другую страну. Менеджеры по персоналу проводят информационные встречи для сотрудников всех

подразделений Корпорации и публикуют вакансии в корпоративных изданиях. В результате сотрудники имеют возможность получить всесторонний опыт и получить управленческие должности.

Что касается корпоративных коммуникаций, Disney придавал им особое значение. Он считал широкое информирование сотрудников о позиции компании как залог ее роста и процветания. Корпорация публикует еженедельный журнал под названием «Глаза и уши Диснея». Эта газета поставляется во все отделы каждый четверг в одно и то же время, и сотрудники узнают из нее все новости о компании и ее персонале «из первых рук». что сам Уолт Дисней иногда откладывал свои пресс-конференции, ожидая момента, когда газета с новостями попадет к сотрудникам.

## **2.1. Фильмы Диснея**

При просмотре фильмов Диснея, есть несколько конкретных тем, которые повторяются в каждом фильме: этническая принадлежность, гендерные роли, культурные влияния и семья ( или ее отсутствие). В той или иной степени эти темы возникают в каждом фильме Диснея.

Дисней считается чемпионом по количеству полученных высших наград Американской Киноакадемии - 26 "Оскар". Потрясает воображение и число выпавших на его долю номинаций на эту премию - 59. Тоже абсолютный рекорд.[8]

Итак, КНИГА РЕКОРДОВ ДИСНЕЯ:

- самая знаменитая подпись, ставшая фирменным логотипом;

- организатор и владелец самой большой студии мультфильмов;
- создатель самого популярного мультперсонажа Микки Мауса;
- организатор первой школы художников-аниматоров (1932);
- обладатель уникальной коллекции из 26 Оскаров и 6 спец.наград: высшая гражданская награда Америки "Медаль Свободы", медаль Лиги Наций и др.

Уолт Дисней - продюсер 633 фильмов (из них 17 полнометражных мультфильмов).

- Первый звуковой мультфильм "Пароходик Вилли" (1928)
- Первый цветной мультфильм "Цветы и деревья" (1932)
- Самый долгоиграющий киношлягер "Нам не страшен серый волк" (мультфильм "Три поросенка", 1933)
- Первый полнометражный мультфильм "Белоснежка и семь гномов" (1937) (кассовый чемпион Америки до 1939 г., первый и единственный мультфильм, получивший Гран-при кинофестиваля в Венеции)
- Первый фильм со стереозвуком "Фантазия" (1940)
- Первый широкоэкранный мультфильм "Леди и Бродяга" (1955)

- Первый полнометражный мультфильм с живыми актерами «Мери Поппинс» (1965).
- Самый прибыльный мультфильм в истории кино с учетом инфляции "Книга джунглей" (1967)
- Первый тематический парк с уникальными аттракционами "Диснейленд" (1955)
- Самый большой и самый дорогостоящий парк "Мир Диснея" (1971)
- "Русалочка" (1989) стала последним полнометражным мультфильмом студии Диснея, сделанным без применения компьютеров. При прорисовке фильма было использовано около тысячи цветовых оттенков.
- "История игрушек" (1995) стала первым в истории полнометражным мультфильмом, полностью созданным на компьютере.
- В компьютерном мультике "Корпорация монстров" (2001) технология дошла до таких высот, что шкура зелено-лилового монстра состоит из миллиона шерстинок.

## **Заключение**

Корни успеха Диснея – в его силе воли, бешеной отваге и упорстве. Он не сдавался, даже когда поражение казалось неизбежным. Он верил в свои идеи и принимал разумные решения. Дисней рано научился не доверять суждению других и философствовал, что, если руководству компании нравились его проекты, он серьезно задумывался над тем, стоит ли их реализовать. Если же идеи с порога отвергались, Уолт немедленно брался за дело, исходя из предположения, что его затея выгорит. Власть Диснея была неразрывно связана с его огромным самоуважением, которое позволяло ему идти против мнения экспертов. Его произведения не всегда приносили успех, но если успех приходил, то был просто оглушительным. Эксперты не советовали Диснею снимать «Белоснежку», «Пиноккио», «Фантазию», отговаривали от Диснейленда. Уолт игнорировал советы и в результате его упрямства возникла империя Диснея. Масштабное видение будущего часто было недоступно Рою и большинству современников.

Основа творческого метода Диснея – оживление, наделение духовными качествами, свойственными человеку, животных и предметов. Причем оживление это вызывает смех, так как происходит оно в условной, шаржированной манере. Дисней считал, что человеческие проблемы, изображенные на примере животных, всегда найдут понимание зрителей. Но для этого необходимо сохранить возможно большее внутреннее сходство нарисованных персонажей с людьми, так как их поступки только тогда станут понятны публике, если в них будет человеческая логика.

Уолтер Элиас Дисней был великим мастером, полным новаторских идей. За свою жизнь он снял так много фильмов и мультфильмов, которые играют важную роль в жизни детей. Также он сыграл важную роль в развитии анимации и кино. Даже сейчас большинство людей помнит его, потому что

анимационные компьютерные дизайнеры Walt Disney Production продолжают переделывать старые фильмы и мультфильмы Уолта.

Существует песня " When You Wish Upon a Star" из мультфильма Уолта Диснея Буратино. Для многих это песня, которая чаще всего связана с Уолтом Диснеем и его работой. Песня про мечты-и мечты сбываются. Это то, что пытается сделать компания Уолта Диснея. Она производит фильмы, которые захватывают воображение детей и взрослых во всем мире.

Наверное, ни одна другая компания не порадовала так много детей.

Неудивительно, что его называют фабрикой гре

## Список использованных источников

1. "Искусство мультипликации" Бабиченко Д.Н., М.: "Искусство", 1964
2. "История Киноискусства", Ежи Теплиц, изд. «Прогресс», Москва, 1971
3. "Мышиный Король Уолт Дисней", Лев Синебрюхов
4. "Жизнь и сказки Уолта Диснея" Э.М. Арнольди, 1968
5. персонаж Уолта Диснея Микки-Маус // <http://www.wiki.ru/history/america/news/detail.php?ID=11727>
6. // <http://www.angelfire.com/nj/MMania/MickeyMouse.html>
7. Микки и Минни Маус - [www.disney.ru/DisneyCMS/Content/Characters/001mickey.jsp](http://www.disney.ru/DisneyCMS/Content/Characters/001mickey.jsp) на Disney.ru
8. «Walt Disney: How He Did It» by Ed Black - [www.ncs-glc.com/GLC/ed\\_black/disney/disney2.html](http://www.ncs-glc.com/GLC/ed_black/disney/disney2.html)