

*Развитие
Аниме
В виде
Японской
культуры.*



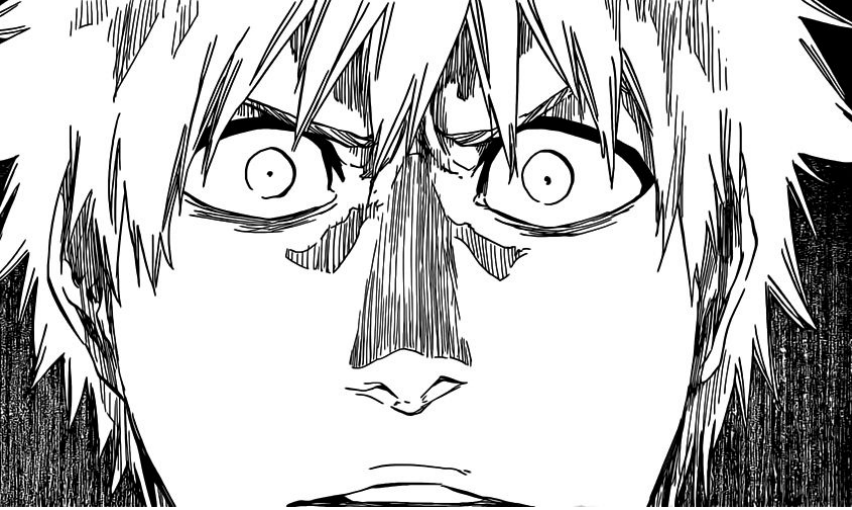


Что такое Аниме?

Аниме — японская анимация. В отличие от мультфильмов других стран, предназначенных в основном для просмотра детьми, бо́льшая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории, и во многом за счёт этого имеет высокую популярность в мире.

Источниками для сюжета аниме-сериалов чаще всего являются: Манга или ранобэ (лайт-новел) или компьютерные игры (как правило, в жанре «визуальный роман»). При экранизации обычно сохраняется графический стиль и другие особенности оригинала. Реже используются другие источники, например, произведения классической литературы. Есть также аниме,





Манга



РАНОБЭ

«Лайт-нóвел», **Light Novel** (яп. ライトノベル *Райто нобэру*²), сокр. ラノベ (*ранобэ*) или ライノベ (*райнобэ*) — японские романы с иллюстрациями, основная целевая аудитория которых — подростки и молодёжь. Термин «Light Novel» произошёл от англ. *light* (лёгкий, упрощённый) и *novel* (роман), означает буквально «лёгкий роман» и является примером «васэй-эйго» — термина японского языка, составленного из английских слов. Популярны с 1980-х годов.

Стиль иллюстраций в «лайт-новел» напоминает кадры манги, но объём иллюстраций относительно текста весьма невелик, поэтому «лайт-новел» относят к прозе, считая эквивалентом молодёжной повести. Произведения часто адаптируются в мангу или аниме-сериал. Книги издаются в карманном формате со страницами «открыточного» размера (10,5×15 см), а также выпускаются частями в литературных журналах, таких как «Dragon Magazine», «The Sneaker», «Dengeki HP», или журналов смешанного содержания: «Comptiq» и «Dengeki G's Magazine». Известный пример «лайт-новел» — «Рубаки» Хадзимэ Кандзаки, по которому позже была нарисована манга и выпущено аниме.

обложка

Скан ранобэ





Слово «аниме» происходит от английского слова animation ([яп. アニメーション](#) [анимэ: сён], рус. «анимация») и имеет с ним одинаковый корень. В японской транскрипции слово animation произносится трудно и длинно, в связи с чем было заменено на более короткое и привычное для японцев слово «аниме», состоящее из закрытых фонем. Существует и другое объяснение, согласно которому японцы заменили слово animation, которое можно перевести с английского языка как «одушевление», на «аниме», более близкое к латинскому корню anima (рус. «душа»). В настоящее время термин «аниме» уже вошёл в международный лексикон. Некоторые источники утверждают, что слово «аниме» происходит от французского выражения *dessin animé* («мультипликация»), однако данный вопрос является спорным. В японском языке слово «аниме» обозначает любую анимацию, вне зависимости от её стиля и страны производства. До середины 1970-х годов вместо него использовался термин «манга-эйга» («кино-комиксы»). По мере распространения японской анимации за пределы Японии, слово стало входить в другие языки, включая русский, в качестве обозначения анимации, произведённой в Японии или имеющие характерные для неё стилистические признаки.

Зарождение аниме

История аниме берёт начало в XX веке, когда японские кинорежиссёры начинают первые эксперименты с техниками мультипликации, изобретёнными на Западе. Старейшая из известных сохранившихся японских анимаций — Katsudo Shashin, длится всего 3 секунды. Одним из самых первых аниме стал продемонстрированный в 1917 году двухминутный комедийный фильм «Namakura-gatana», в котором самурай собирается испытать свой новый меч, но терпит поражение от горожанина. Первопроходцами в области японской мультипликации стали Симокава Отэн, Дзюньити Коти и Сэитаро Китаяма. Одним из наиболее популярных и доступных методов на тот момент была техника вырезной анимации, её применяли такие аниматоры, как Санаэ Ямамото, Ясудзи Мурата и Ноборо Офудзи. Позднее распространилась также техника аппликационной анимации. Успеха в развитии техники анимации добились и другие мультипликаторы, такие как Кэндзо Масаока и Мицуё Сэо, использовавшие, в частности, анимационные фильмы в образовательных и пропагандистских целях. Первым звуковым аниме стал снятый Масаокой в 1933 году короткометражный фильм Chikara to Onna no Yo no Naka. К 1940 году начали образовываться организации мультипликаторов и художников, такие как Shin Mangaha Shudan и Shin Nippon





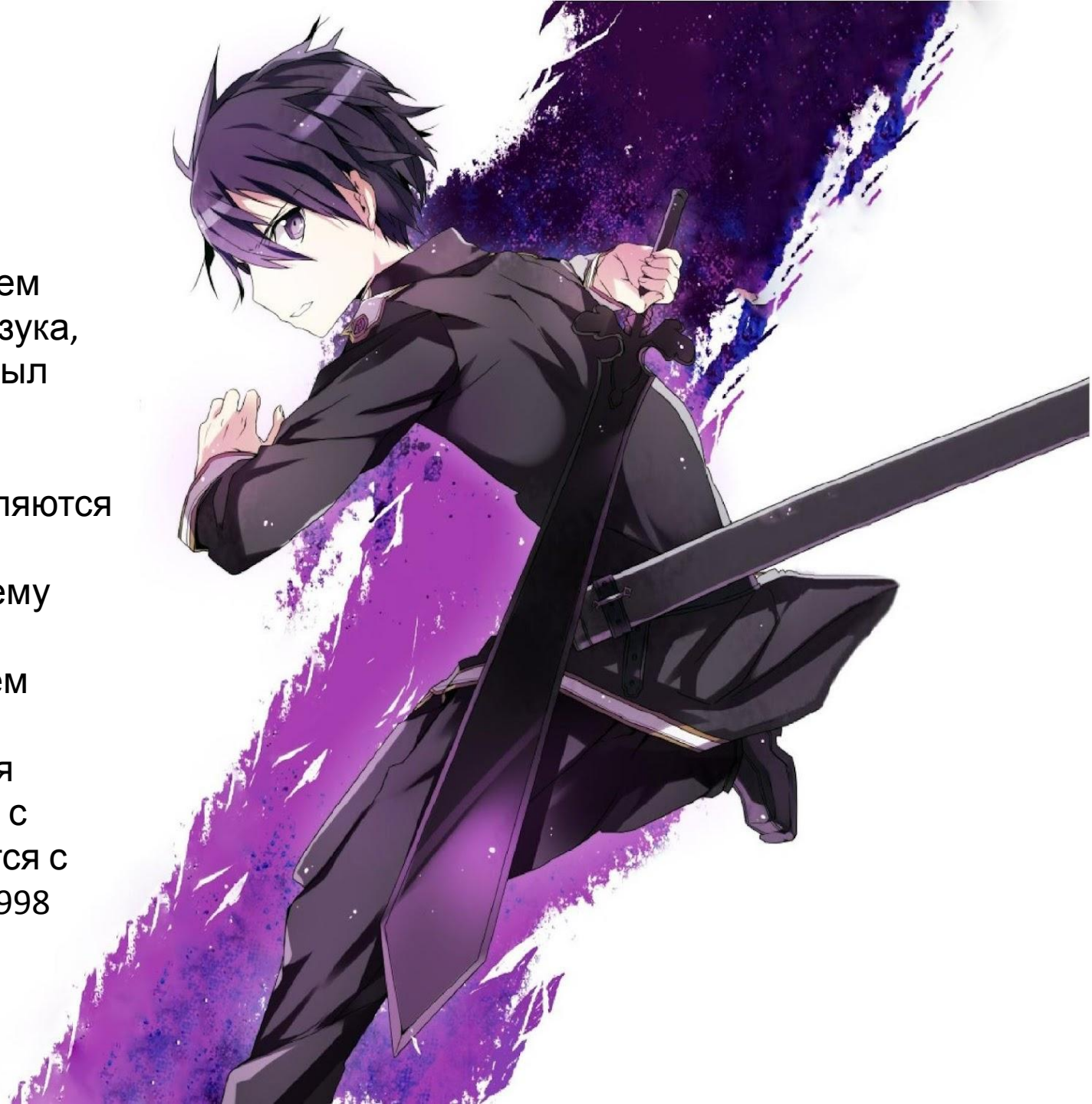
Особенности

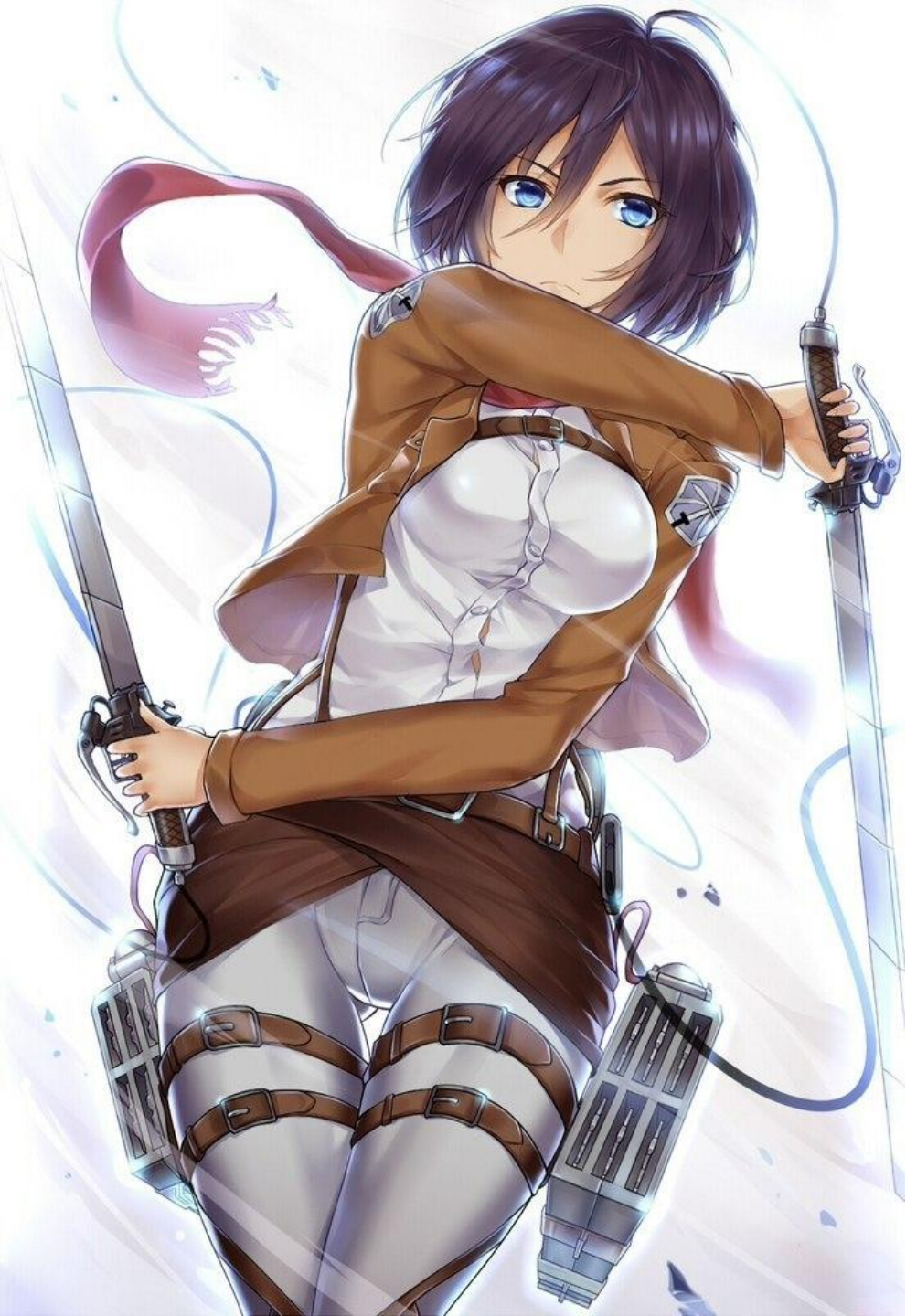
Анимация Японии отличается от анимации других стран, в первую очередь, тем, что представляет собою развивающийся замкнутый культурный пласт, включающий в себя множество уникальных сюжетных и идейных символов, шаблонов, стереотипов и типажей. Простейшими примерами могут служить специфические для аниме жанры, вроде меха, живущие по своим собственным законам, или находящие частое отражение в аниме элементы японской культуры. Большая часть аниме создаётся с расчётом на конкретную, временами довольно узкую целевую аудиторию. Критериями деления могут являться пол, возраст, психологический тип зрителя. Выбранный таким образом метажанр задаёт общую направленность произведения, влияя на его сюжет, идеи и даже манеру изображения. Детское (кодомо) аниме составляет большую часть от всей анимационной продукции, выпускаемой на территории Японии, но за пределами страны популярны более «взрослые» произведения.

Рисовка

Одна из основных особенностей рисунка аниме — неестественно большие глаза персонажей.

Существующий стиль возник под сильным влиянием западных традиций мультипликации — Осаму Тэдзука, считающийся основоположником данного стиля, был вдохновлён персонажами американских мультипликационных фильмов, такими как Бетти Буп, Микки Маус и Бэмби. Аниме-персонажи выделяются не столько размером глаз, сколько вниманием, уделённым детализации глаз по отношению ко всему остальному лицу. Нос и рот обычно изображаются несколькими волнистыми линиями, за исключением моментов, когда персонаж говорит. Тем не менее существуют произведения, в которых используется «реалистичный» рисунок — нос, рот и скулы равно с прочими деталями лица изображаются и затеняются с большей точностью, например, в аниме-фильме 1998 года «Оборотни» («Jin Roh: The Wolf Brigade»).





Сюжет

Как и в любом другом виде кинематографа, разнообразие сюжетов аниме ограничено только фантазией сценариста. Для персонажей нередко указываются их дни рождения и группы крови, по которым, как считается в Японии, возможно определить характер. Наряду с аниме, рассказывающими о параллельных реальностях и космосе, существуют аниме, описывающие исторические события, или даже воссоздающие повседневную жизнь главных героев в самом обычном Токио. Тем не менее, различные жанры накладывают различные отпечатки на сюжеты аниме, и зачастую определяют общую манеру построения или ключевые вехи сюжетной линии сериала. Вселенные, в которых происходит действие сериалов, могут принимать любые формы, от классических фэнтези-миров до популяризованных американскими авторами киберпанка («Ghost in the Shell», «Serial Experiments Lain») или стимпанка («Fullmetal Alchemist», «Стимбой»). Истории фантастических миров могут серьёзно отличаться от привычной нам: так, в аниме «Fullmetal Alchemist» вместо физики развито искусство алхимии, в Аниме «Trigun» действие происходит в далёком будущем, на пустынной планете, среди останков потерянных технологий. Большая часть аниме-сериалов обладает ярко выраженным эмоциональным и идейным подтекстом и служит не просто для развлечения. Режиссёр образами создаёт подходящий эмоциональный фон для

Музыка и звук

Для передачи эмоциональных оттенков и управления настроением зрителя в аниме, как и в кино, активно используется звуковая и музыкальная составляющие. Аудиодиски с музыкальным сопровождением после выхода сериала издаются отдельно, и зачастую могут конкурировать по популярности с обычными альбомами певцов. Поэтому исполнением песен и созданием музыки для аниме обычно занимаются известнейшие и талантливейшие певцы, группы и композиторы.

Открывающая и закрывающая песни обычно исполняются известными поп-звёздами или музыкальными группами и являются неотъемлемой частью аниме-сериала. Открывающая композиция создаёт у зрителя нужное настроение для просмотра сериала, восстанавливает в памяти его общий настрой. Закрывающая композиция может подчёркивать ключевые моменты аниме, его идеи в целом, и обычно заметно спокойней, чем открывающая. Обе композиции являются в некотором роде «визитной карточкой» аниме: первая знакомит зрителя с сериалом, а вторая подводит итоги серии.

Тема Акацуки из Наруто Опенинг Шаман Кинг (Рус.Версия)





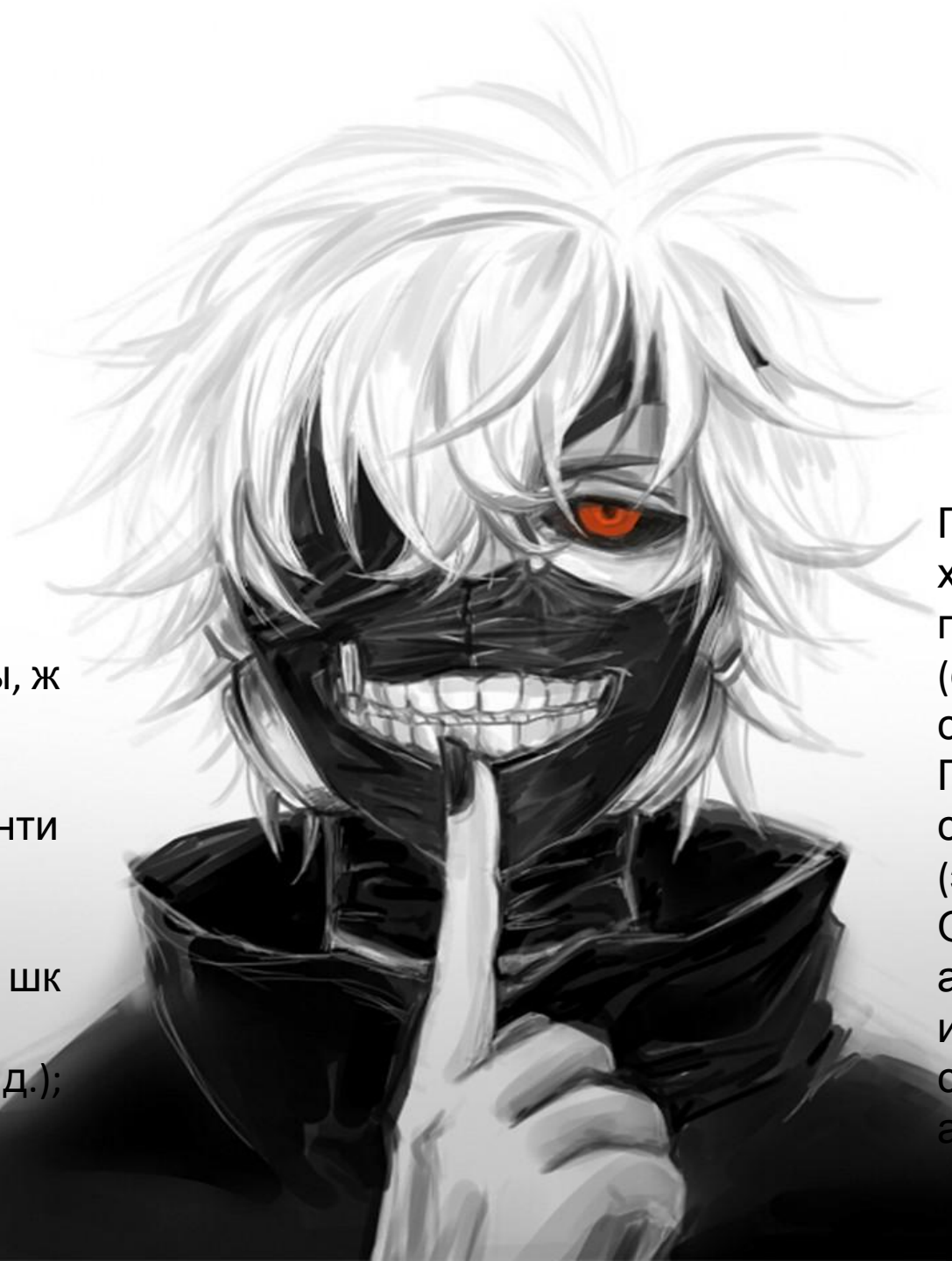
Аниме обычно создаётся на небольших анимационных студиях, а его производство финансируется за счёт более крупных компаний. На создание телесериалов обычно отводятся небольшие сроки, поэтому мелкие ошибки аниматорами не учитываются. При создании полнометражной анимации имеет место более серьёзный контроль качества, но сроки на производство при этом более свободны. Заказ на определённое аниме формируют продюсеры. Режиссёр аниме обычно отвечает за художественное оформление мультфильма, в его обязанности также входят подбор актёров озвучивания и создание режиссёрской раскадровки, графически описывающей ключевые моменты. В проектах обычно участвует режиссёр-аниматор, который координирует работу групп аниматоров. Образом персонажей аниме занимается дизайнер персонажей, часто являющийся одновременно главным аниматором.

Частота кадров японских мультсериалов обычно составляет от 8 до 12 кадров в секунду, но более совершенные анимационные фильмы могут сниматься с частотой 24 кадра в секунду. При работе с графикой студиями активно используются компьютерные технологии. Как только завершается работа над анимационным рядом, начинают работу актёры озвучивания. В Японии находится более 430 аниме-студий. К наиболее крупным из них относятся Bones, Gainax, Gonzo, Madhouse, Studio Pierrot, Toei Animation и др. В целях повышения эффективности работы над сложными проектами студии иногда работают вместе. Если аниме претендует на мировую известность, то его выход в свет практически всегда сопровождается выпуском различной сопутствующей продукции: игрушек, предметов одежды с изображениями героев и т.п. Именно продажа сопутствующих товаров зачастую приносит производителям больше прибыли, чем непосредственно прокат аниме.



Деление аниме на жанры очень размыто. Аниме делят:

- По целевой аудитории (дети, юноши, девушки, мужчины, женщины);
- По стилям повествования (комедия, драма, триллер, романтика, и т. д.);
- По антуражу и технологиям (меха, киберпанк, школьная история, фэнтези, стимпанк, и т. д.);



- По психологии, целям и характеру отношений персонажей (сэнтай, спокон, махосёдзё, гарем);
- По наличию и детализации сексуальных сцен (этти, хентай, яой, юри).

Обычно главными героями аниме являются персонажи пола и возраста, которые соответствуют целевой аудитории.



Аниме, как и прочая видеопродукция, создаётся с расчётом на какой-либо конкретный способ распространения. Эти способы включают в себя показ по телевидению, в кинотеатрах, продажу на видеоносителях, распространение через Интернет. Выбранный метод накладывает свой отпечаток на произведение, так как существенно разнятся и производственные процессы, и бюджеты, и условия просмотра. Наиболее популярными форматами для аниме служат телесериал и OVA, в силу природы которых в них можно уместить значительно более подробный рассказ и лучше раскрыть персонажей, чем в фильме, однако это обуславливает и несклонность аниматоров к техническим экспериментам и преобладающую роль дизайнеров при создании аниме. Если произведение оказалось успешным, то иногда выходят его продолжения или переиздания в других форматах. Например, известный сериал «Tenchi Muyo» сначала вышел как OVA из нескольких серий. Впоследствии появились несколько фильмов, три сезона телесериала по 26 серий каждый, а также несколько дополнительных историй (англ. «*spinoff*»).

Форматы аниме

Телесериал (TV) — аниме, состоящее из множества коротких серий, предназначенное для показа по телевидению с определённой периодичностью. Это наиболее распространённый формат для аниме. Для японских телеканалов характерно транслировать аниме определённого жанра в установленное время суток, которое обычно не меняется, что связано с рейтинговой политикой. Как правило, длительность одной серии составляет 23—25 минут, что вместе с рекламой образует стандартный блок в программе вещания — полчаса. Данный формат был разработан в 1960-е годы Осаму Тэдзукой. Ещё реже можно встретить пяти- и трёхминутные серии. Обычно телесериалы являются экранизациями популярной манги.

Продолжительность сериала обычно кратна сезону, состоящему из 12—13 серий, поскольку в длительность календарного сезона укладывается 12—13 недель, а аниме обычно транслируются по одной серии в неделю. Наиболее распространены сериалы из 24—26 серий[[], хотя существуют как значительно более длинные, за сотню серий (InuYasha, One Piece, Naruto, Bleach), так и короткие («Хеллсинг», «Беспокойные сердца»). Последние, впрочем, встречаются реже, чем 26-серийные, поэтому часто под «сезоном» понимают именно полугодичные наборы серий.





Фильм

Фильм — аниме, предназначенное для показа в кинотеатре. Как правило, это полнометражные (от 60 до 90 минут) фильмы, отличающиеся более высоким по сравнению с другими форматами качеством анимации и, соответственно, более высокими затратами на производство. Полнометражные аниме представлены как самостоятельными произведениями, так и дополнениями к популярным телесериалам. В более редких случаях после успешной демонстрации полнометражного фильма выпускается телесериал. Примером такого может служить лента «Ghost in the Shell», после выхода которой был создан сериал «Ghost in the Shell: Stand Alone Complex».

ONA

ONA (Original Network Animation) (англ. *анимация, созданная для сети Интернет*) — аниме, специально созданное для распространения в Интернете. Произведения, созданные как ONA, пока ещё очень редки, и обычно их продолжительность невелика. Примером такого формата может служить 4-минутное дополнение к сериалу «Azumanga Daioh»: «Azumanga WEB Daioh».

OVA (Original Video Animation) (англ. *Анимация, созданная для продажи на видео*) — аниме, созданное специально для выпуска на видеоносителях, таких как видеокассеты или DVD. Обычно OVA представляет собой фильм или короткий сериал — от двух до шести серий, который создаётся без расчёта на показ по телевидению. Тем не менее, случается, что популярный OVA-сериал всё-таки попадает на телеэкраны. В настоящее время стандартная продолжительность одной серии OVA — 23—25 минут, практически как и телевизионной. В 1980-е же и в начале 1990-х выпускались часовые и более длинные OVA.

OVA часто используется для проверки потенциальной аудитории сериала — многие известные произведения начинались с коротких и дешёвых удачно распроданных OVA, а затем заново переснимались в полноценный сериал для показа на телевидении (например, «Моя Богиня!», получившая продолжение в виде двух сезонов после успеха OVA). С другой стороны, многие популярные телесериалы обзаводятся OVA-дополнениями, но в этом случае на средствах не экономят и выпускают продукт, не уступающий по качеству телесериалу. Также в формате OVA выпускают своё творчество малоизвестные или небогатые студии. Зачастую OVA версии оказываются интересней и насыщеннее последующих TV версий — авторам приходится «растягивать» OVA-сюжет на формат сериала.

Иногда для вышедших сразу на DVD OVA-сериалов используется обозначение OAD (Original Anime DVD).





Аниме и манга являются частью японской популярной культуры. Начиная с 1950-х годов, когда в Японии активно вводились в эксплуатацию домашние телевизоры, анимационные сериалы стали неотъемлемой частью телепрограмм японских каналов. Первым таким сериалом стал созданный Осаму Тэдзукой *Tetsuwan Atom*. В Японии ежегодно выпускается около 50 новых аниме, а по японскому телевидению еженедельно их транслируется около 80. Зрительской аудиторией выступает большинство населения Японии независимо от пола, возраста, образования и социального класса. Кроме того, начиная с 1990-х годов, аниме широко распространилось по всему миру и составляет около 60 % от всех мультипликационных телесериалов. За пределами Японии для обозначения фанатов аниме и манги используется слово «отаку». Основная часть поклонников аниме на его родине — старшие школьники и младшие студенты. В других странах возраст отаку старше, но чем более распространены японские мультфильмы в стране, тем он ближе к японскому. Кроме общения в среде отаку распространено создание любительских произведений по мотивам любимых серий: манги — додзинси, музыкальных клипов с использованием видеоряда аниме — AMV (англ. *Anime Music Video*), рассказов — фанфики. Также распространены разнообразные масштабные мероприятия — аниме-фестивали и переодевание в любимых героев — косплей. Так же с 2013 года идёт активное создание рэпа на тему персонажей из аниме.

Критика аниме

В мире отношение к японской анимации неоднозначно^[80]. Параллельно росту популярности аниме за пределами Японии, растёт и число противников этого жанра мультипликации. Многим не нравится аниме на эмоциональном уровне: если зритель считает, что мультфильмы создают только для детской аудитории, он ожидает и соответствующего развития сюжета, и либо испытывает дискомфорт от просмотра аниме, рассчитанного на юношескую или взрослую аудитории, либо, отказываясь от просмотра, создаёт заочное негативное мнение о произведении. Также часто зрителям не нравится графическое решение в аниме — пресловутые «большие глаза», или голоса персонажей, из-за непривычного для европейца звучания слов и выражения эмоций в японском языке.

Большая часть критики, высказываемой в адрес аниме, также справедлива и по отношению к любой ветви современной массовой (особенно визуальной) культуры, к таким как игры, музыка, современные телесериалы, современные кинофильмы.



В презентации были использованы арты и кадры из аниме и манги:

Атака Титанов – Attack on Titan - 進撃の巨人

Блич – Bleach - ブリーチ

Покемоны – *Pokemon* - ポケットモンスター

Наруто – Naruto - ナルト

Ван Пачмен – One Punchman - ワンパンマン

Хитохира – Hitohira - ひとひら

Тигр против Дракона – ToraDora - とらドラ!

Мастера меча онлайн – Sword Art Online - ソードアート・オンライン

Токийский гуль – Tokyo Ghoul - 東京喰種-トーキョーグール-

Синий экзорцист – Blue Exorcist - 青の祓魔師

Пожиратель душ – Soul Eater - ソウルイーター

Гуррен-Лаганн, пронзающий небеса - Tengen Toppa Gurren-Lagann - 天元突破グレンラガン

Презентацию подготовил – **Стюков Максим , г.**

Ульяновск

Я вложил душу в эту презентацию и поэтому не хочу чтобы моё имя стирали с неё.

Скорее всего у вас музыка на 11 слайде и видео на 20 слайде не будет работать , поэтому

качаете архив с этой музыкой и видео [отсюда](#) , распаковываете , и указываете до них путь когда презентация попросит. За помощь стучаться [сюда](#).



A close-up illustration of a character's face, likely from an anime. The character has long, dark hair and is wearing a red scarf. Their eyes are glowing with a bright orange light, and they have a slight blush on their cheeks. The background is dark with some light streaks.

Arigato

Leona Okami