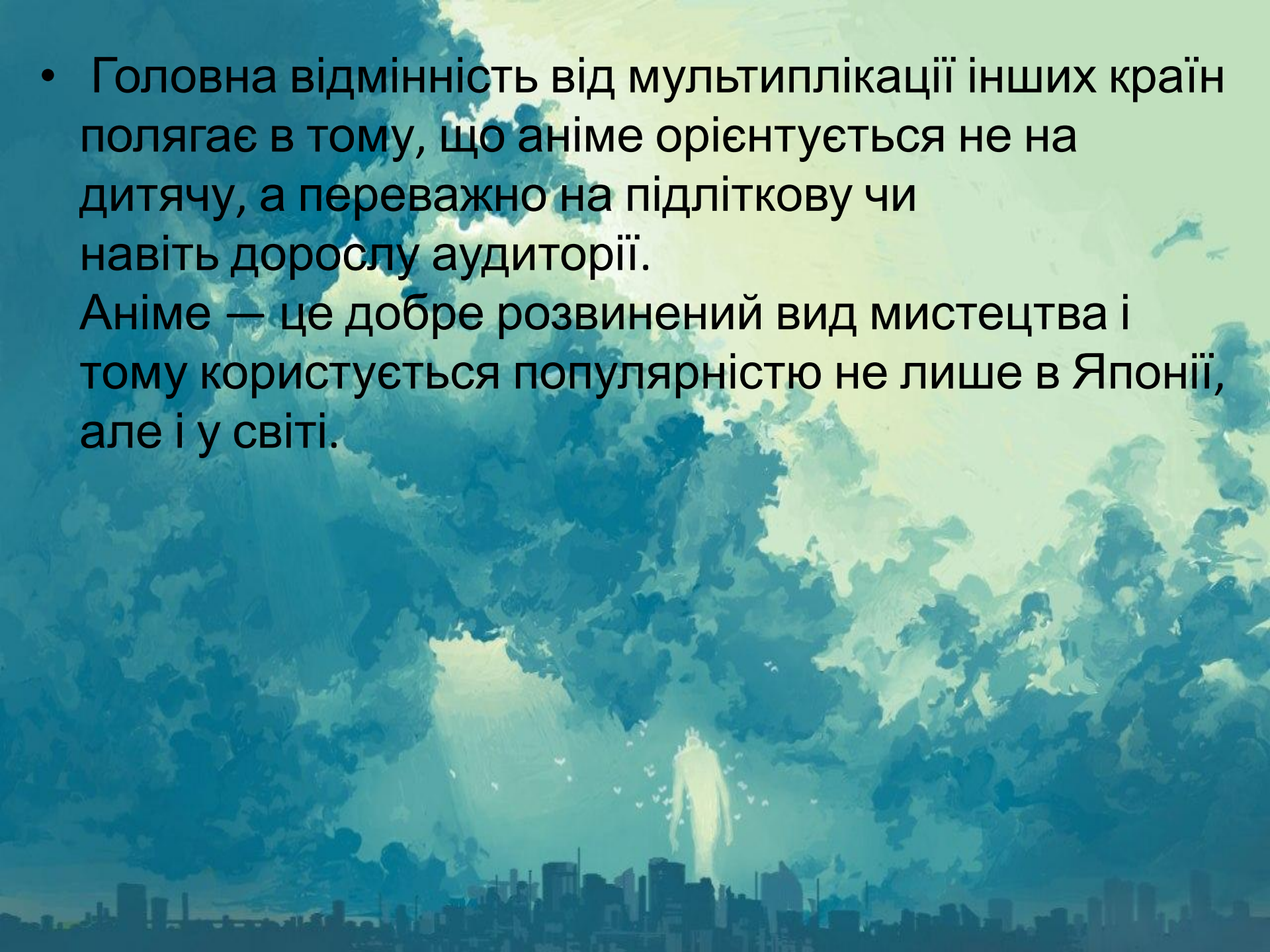




Японська анімація

Підготував учень 11 класу Садівник
Максим

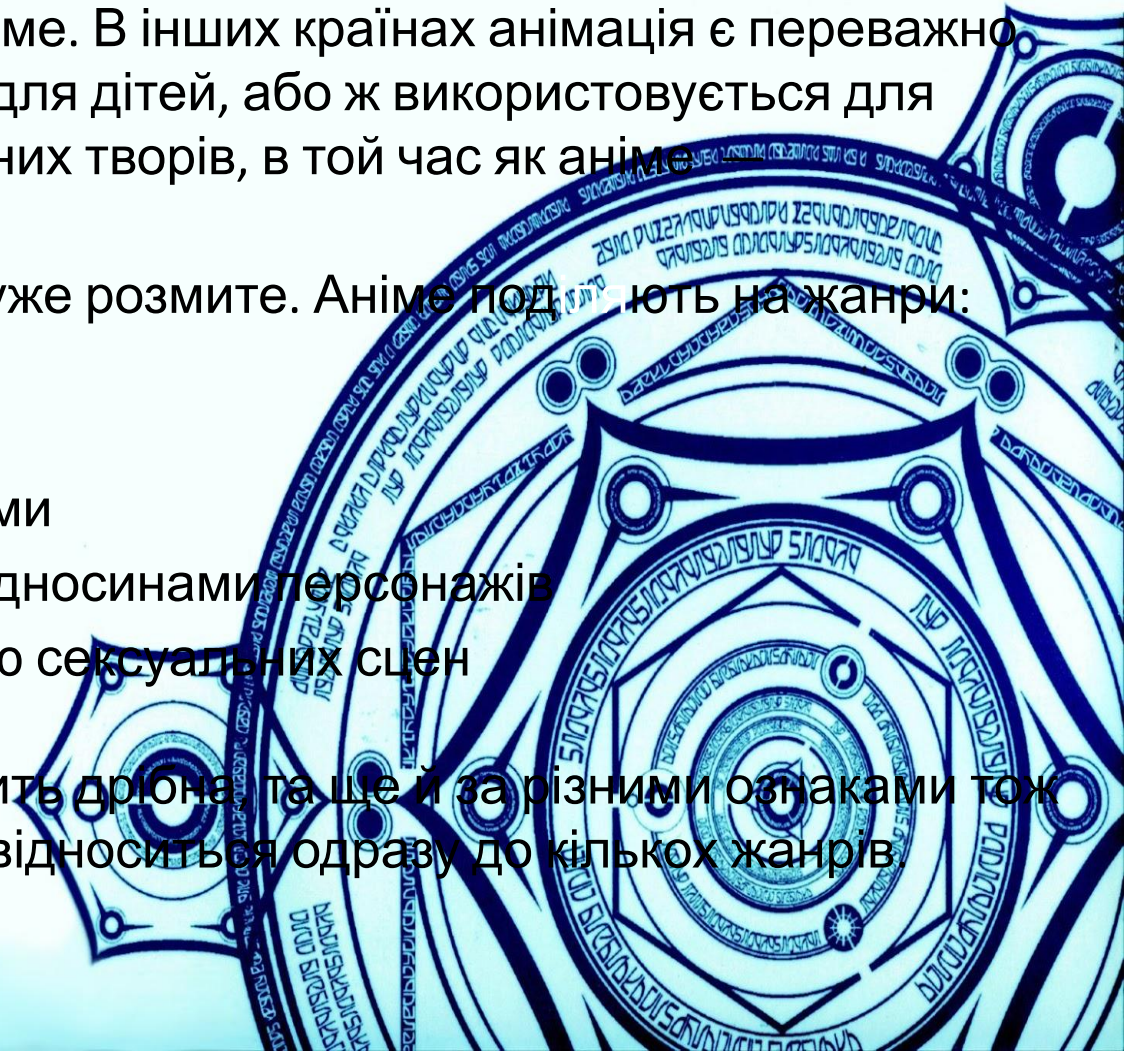
- Головна відмінність від мультиплікації інших країн полягає в тому, що аніме орієнтується не на дитячу, а переважно на підліткову чи навіть дорослу аудиторію.
Аніме — це добре розвинений вид мистецтва і тому користується популярністю не лише в Японії, але і у світі.



Жанри

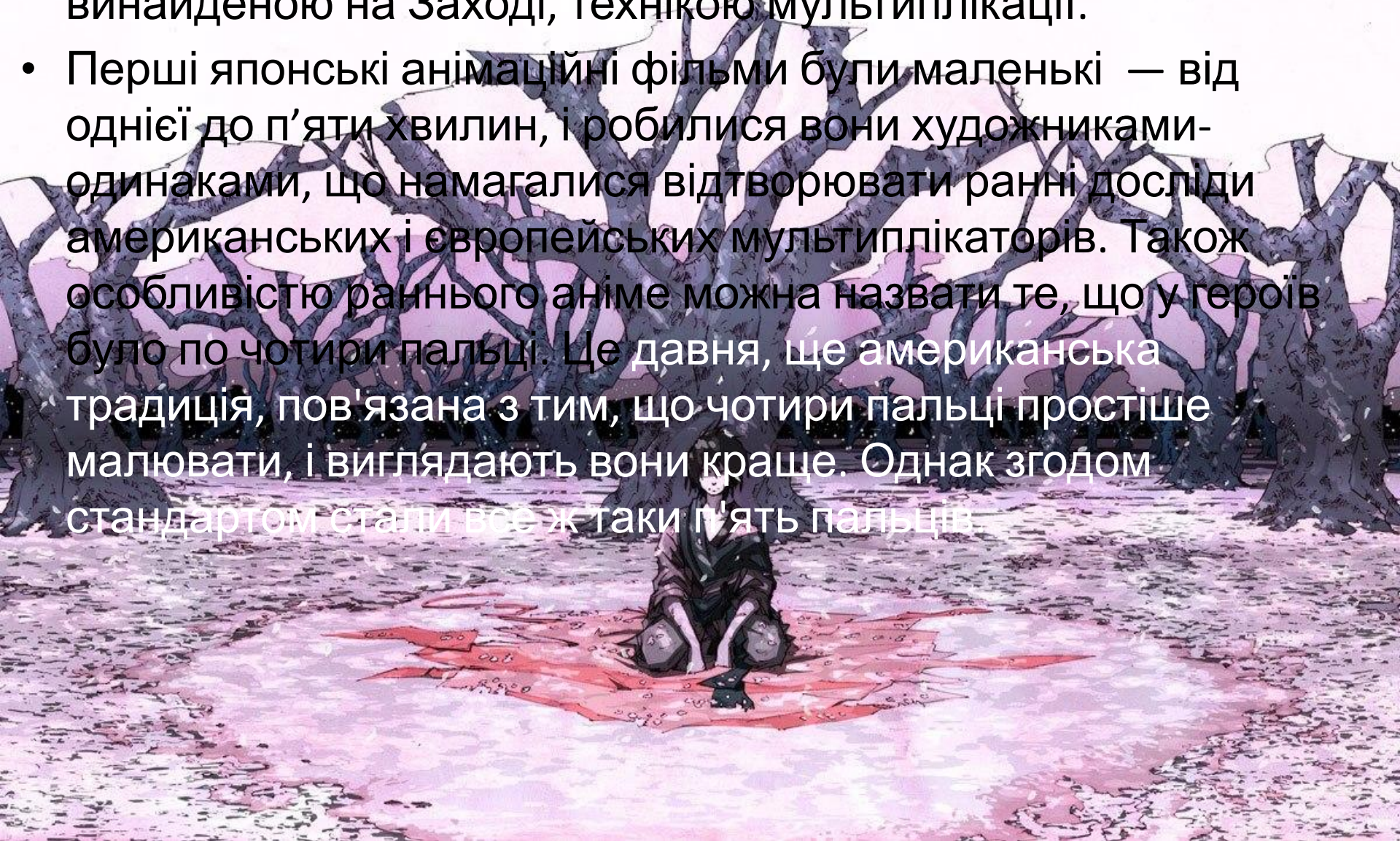
- Для аніме характерне надзвичайне жанрове різноманіття, яке в інших країнах притаманне кіно, а не мультиплікації. Окрім загальних жанрів (бойовик, детектив тощо), є і специфічні, властиві лише аніме. Саме різноманітність та орієнтація на глядачів різного віку є головними перевагами аніме. В інших країнах анімація є переважно абстрактним мистецтвом для дітей, або ж використовується для пародійних та гумористичних творів, в той час як аніме повноцінне
- Ділення аніме на жанри дуже розмите. Аніме поділяють на жанри:
 - за цільовою аудиторією
 - за стилями оповідання
 - за антуражем і технологіями
 - за психологією, цілями і відносинами персонажів
 - за наявністю і деталізацією сексуальних сцен

Розбивка за жанрами досить дрібна та ще й за різними ознаками той зазвичай конкретний твір відноситься одразу до кількох жанрів.

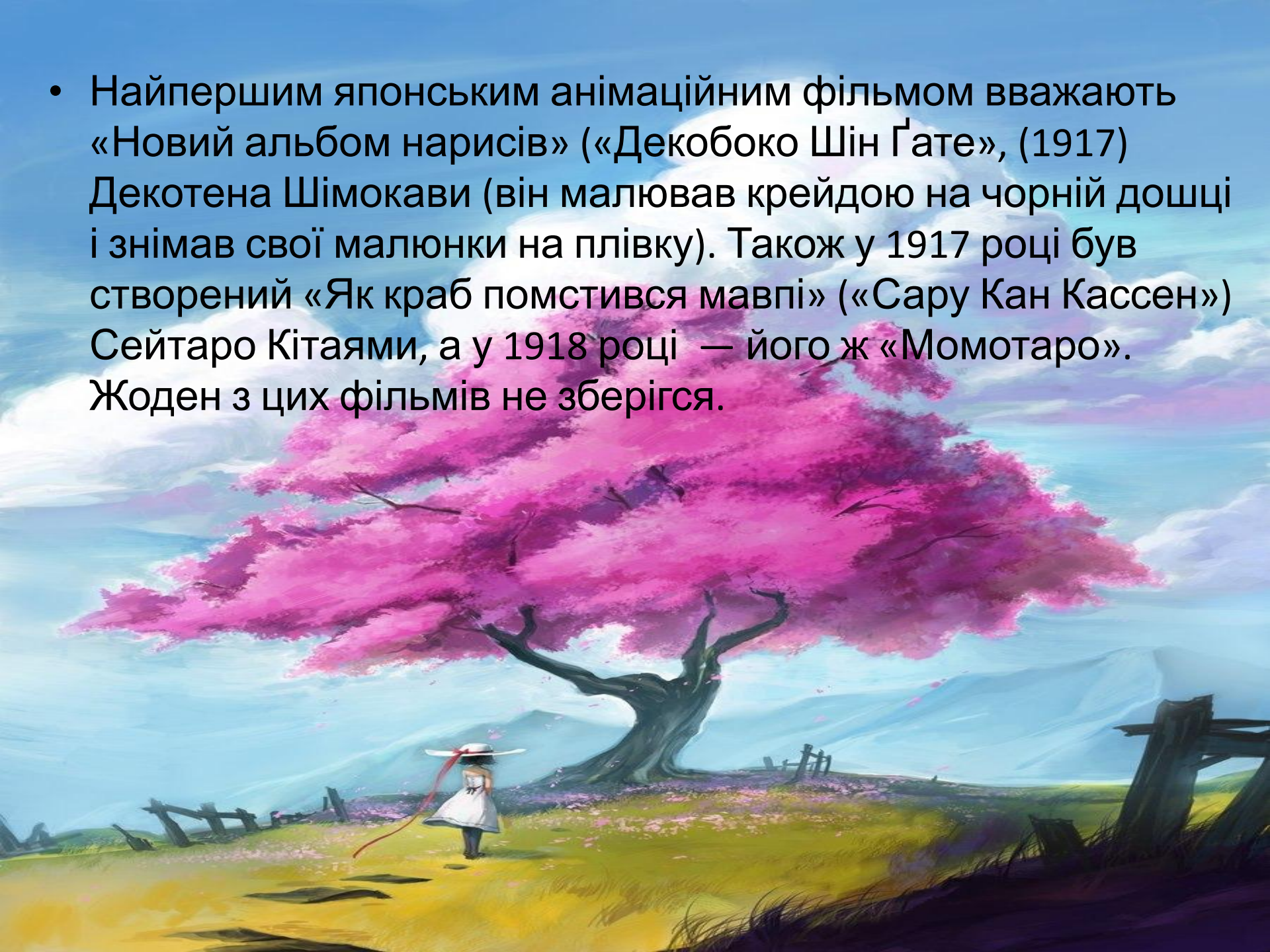


історія

- Аніме зародилося на початку ХХ століття, коли японські кінорежисери почали перші експерименти з, винайденою на Заході, технікою мультиплікації.
- Перші японські анімаційні фільми були маленькі — від однієї до п'яти хвилин, і робилися вони художниками-одинаками, що намагалися відтворювати ранні досліди американських і європейських мультиплікаторів. Також особливістю раннього аніме можна назвати те, що у героїв було по чотири пальці. Це давня, ще американська традиція, пов'язана з тим, що чотири пальці простіше малювати, і виглядають вони краще. Однак згодом стандартом стали все ж таки п'ять пальців.




- Найпершим японським анімаційним фільмом вважають «Новий альбом нарисів» («Декобоко Шін Гате», (1917) Декотена Шімокави (він малював крейдою на чорній дошці і знімав свої малюнки на плівку). Також у 1917 році був створений «Як краб помстився мавпі» («Сару Кан Кассен») Сейтаро Кітаями, а у 1918 році — його ж «Момотаро». Жоден з цих фільмів не зберігся.



- Однак справжнім засновником традицій сучасного аніме вже по Другій світовій війні став Тедзука Осаму, знаний як «бог аніме і манґи» — він заклав основи того, що пізніше еволюціонувало в сучасні аніме-серіали. Наприклад, Тедзука запозичив у Діснея і розвинув манеру використання великих очей персонажів для передачі емоцій; саме під його керівництвом виникали перші твори, які можна віднести до ранніх аніме.



- 
- У 1963 році Осаму Тедзука, заснував студію «Mushi Productions» і випустив свій перший аніме-серіал «Tetsuwan Atom». Це стало початком буму аніме.

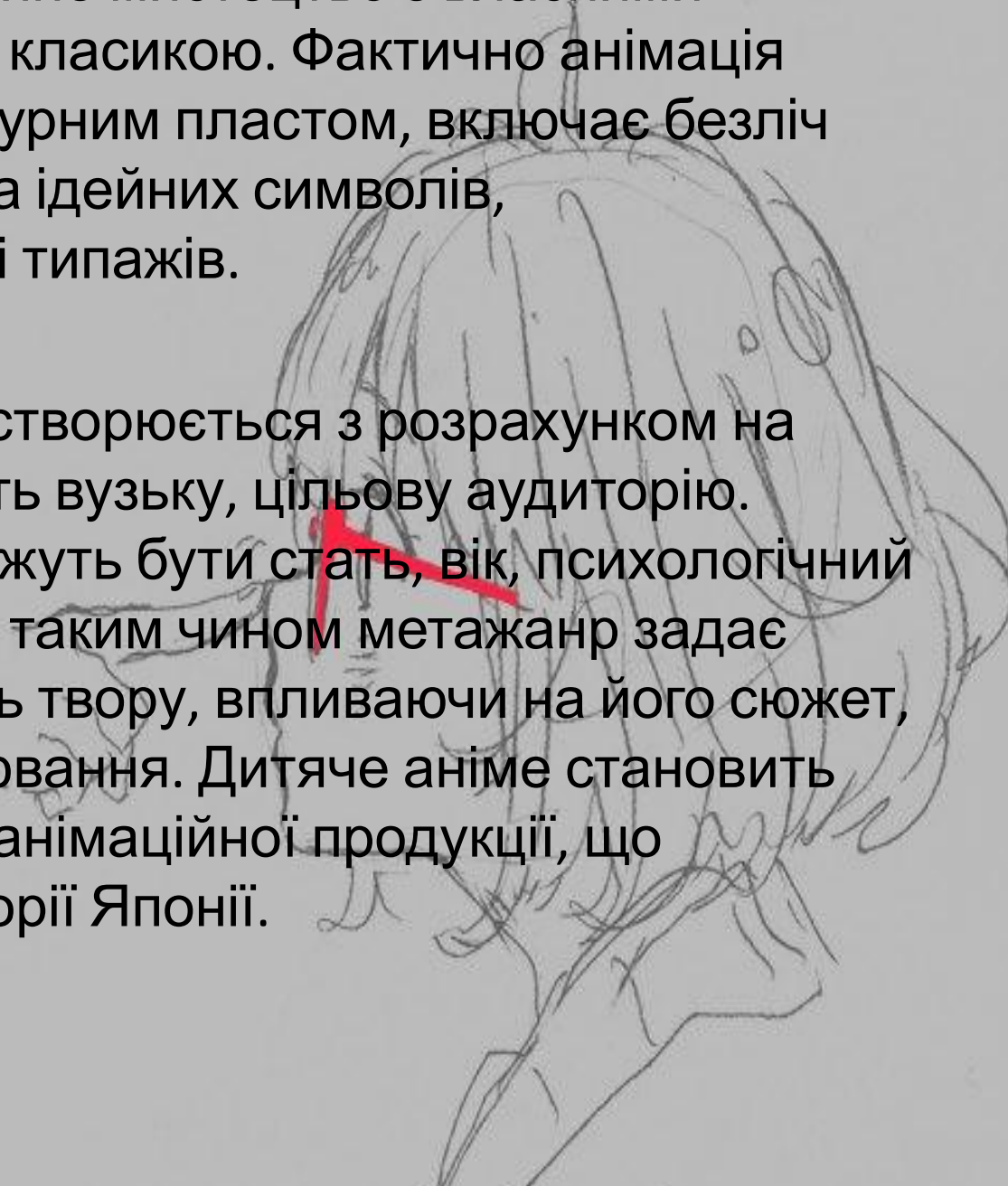
- За майже сторічну історію аніме пройшло довгий шлях розвитку від перших експериментів в анімації, фільмів Тедзуки до нинішньої величезної популярності у всьому світі. З роками сюжети аніме, спочатку розрахованого на дітей, ставали все складнішими, проблеми, що висвітлюються, все серйознішими.



Особливості

- Головною особливістю аніме як явища є загальна орієнтація на дорослішу аудиторію ніж більшість анімації. В інших країнах мультиплікація зазвичай є переважно дитячим жанром, що дуже звужує рамки цього мистецтва. Аніме ж орієнтується головним чином на підлітків, молодь, а також, хоч і менше, на дітей і дорослих людей. Відповідно, аніме не має жанрових обмежень «дитячого мистецтва». Крім того, загальна спрямованість на дорослішу аудиторію виражається в більшій увазі до філософської та ідеологічної складової, переважанні «дорослих» мотивів в тематиці, і, зокрема, меншою табуованістю тем сексу та насильства в культурі в цілому.

- Зараз аніме це самостійне мистецтво з власними традиціями, канонами, класикою. Фактично анімація Японії є окремим культурним пластом, включає безліч унікальних сюжетних та ідейних символів, шаблонів, стереотипів і типажів.
- Велика частина аніме створюється з розрахунком на конкретну, часом досить вузьку, цільову аудиторію. Критеріями ділення можуть бути стать, вік, психологічний тип глядача. Вибраний таким чином метажанр задає загальну спрямованість твору, впливаючи на його сюжет, ідеї і навіть стиль малювання. Дитяче аніме становить лише частину від всієї анімаційної продукції, що випускається на території Японії.



Найвідоміші аніме-студії



Назва	Дата заснування	Кількість працівників
Aniplex	1997	50
Bee Train	1997	70
GAINAX	1981	20
GONZO Digimation	1992	155
Kyoto Animation	1981	67
Studio Ghibli	1985	150
Nippon Animation	1975	100

Sample No.12/64 :: Elicric Brothers :: REI COPYRIGHT 2012





кінець