



История Аниме



В Японии с XII века, а то и раньше, оттачивали мастерство рассказывать истории через иллюстрации: сложная письменность из трех алфавитов (кандзи, хирагана и катакана) вынуждала добавлять к текстам картинки — даже образованному японцу часто было тяжело полностью прочитать текст и уловить его смысл. В конце XIX века, когда в Страну восходящего солнца стали проникать образцы западной поп-культуры, в Японии появились зачатки местных комиксов — манги — в том виде, в каком мы знаем их сегодня, а в XX веке из манги выросла оригинальная японская анимация.



又	也	未	は	奈	太	さ
ら	や	ま	は	な	た	さ
利		美	比	仁	知	之
利		み	比	仁	ち	し
り		み	ひ	に	ち	し
留	由	武	不	奴	川	寸
る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す
礼		女	部	祢	天	世
れ		め	ろ	ね	そ	世
呂	与	毛	保	乃	止	曾
ろ	よ	も	保	乃	と	そ

Экспериментировать с анимацией в Японии начали в начале XX века, опять же, вдохновившись западным кино и мультфильмами, но только во втором десятилетии того же века появились работы, и правда походившие на европейские и американские образцы, и к 1920-м в Японии уже был зачаток рынка манги и аниме. Японцы сразу восприняли анимацию всерьез и не заикливались на детских мультиках, перенося на экран взрослые сюжеты. К сожалению, в первой половине XX века обстоятельства сложились не в пользу японской анимации. Во-первых, ее производство было слишком дорогим для местных художников, а потому американские и французские мультфильмы еще долго доминировали в Стране восходящего солнца. Появление продукции Уолта Диснея в конце 20-х годов и вовсе не оставило никаких шансов на развитие локальной индустрии анимационных фильмов. Во-вторых, 1 сентября 1923 года островное государство буквально пало жертвой движений земной коры: Великое землетрясение Канто почти уничтожило Токио и Йокогаму и прилежащие к этим городам районы, а вместе с ними и первые анимационные студии. В 1929-м на Западе появились первые звуковые мультфильмы, а в 1932-м — первые цветные, но японская анимация находилась в слишком слабом положении, чтобы иметь возможность адаптировать эти новшества.



Индустрия манги и аниме в Японии начала активно развиваться после Второй мировой войны вместе с индустрией кинотеатральных развлечений. Западная анимация на тот момент по-прежнему качественно превосходила японскую, что привело к ее засилию в местных кинотеатрах. Гордым японским художникам это показалось непатриотичным, и они решили развивать свою технику анимации и вскоре научились создавать хорошие мультфильмы, не вкладывая в это много денег. Например, студия «Тоёи», основанная в 1948 году, со временем придумала распределять бюджет на проект так, чтобы его большая часть уходила на важные сцены, а неважные отрисовывали с меньшим качеством. В результате «Тоёи» быстро стала одной из ведущих японских студий анимации и начала получать заказы с Запада. «Тоёи» остается на лидирующих позициях в индустрии и по сей день, но в 50-х японская мультипликация как самостоятельный жанр все еще была мало привлекательна для западных зрителей, хотя уже в конце десятилетия появился первый японский полнометражный мультфильм, как будто предсказывая скорый взлет индустрии.



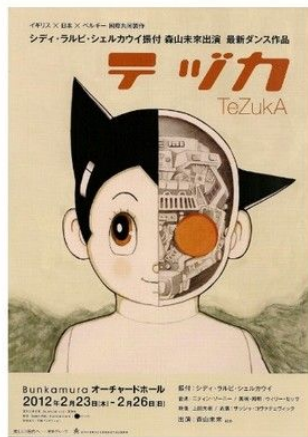
TOEI ANIMATION

РЕВОЛЮЦИЯ ОСАМУ ТЭДЗУКИ

Осаму Тэдзука, родившийся в 1928 году, вырос в семье поклонников театра и кино и с детства равно приучался к японской и западной культуре. Он был поклонником анимации Уолта Диснея и начал рисовать мангу еще во время учебы в медицинском университете и после получения ученой степени никогда не возвращался к медицине, сосредоточившись на карьере художника. Это решение было судьбоносным для индустрии всей страны: Тэдзука стал одним из главных новаторов японской манги и анимации послевоенного времени и сумел заинтересовать западную аудиторию своими мультфильмами.



В своих работах Тэдзука использовал кинематографические приемы, перенеся в мангу и анимацию киношную систему планов, ракурсов и кадрирования. Он вдохновлялся французским и немецким кино, в частности в его работах заметно влияние автора «Метрополиса» Фрица Ланга. Тэдзука начинал карьеру режиссера анимации в уже упомянутой студии «Тоёи», но ушел оттуда и в 1962 году основал собственную студию «Mushi Production». Там он выпустил самую успешную в своей карьере мангу и снял на ее основе еще более успешный черно-белый аниме-сериал «Астробой», после выхода которого Тэдзуку прозвали отцом манги и анимации. Астробой — в американском дубляже имя главного героя комикса и мультфильма, человекоподобного робота Атома. Действие происходит в мире, где андроиды живут бок-о-бок с людьми, а Атом борется со всеми плохими за все хорошее. В 1963 году «Астробой» впервые показали в США, и это аниме стало очень популярным у американской аудитории. Сегодня «Астробой» выглядит простовато, но в начале 60-х он задал новые стандарты качества аниме для других японских студий, вдохновившихся успехом сериала.



После успеха «Астробоя» Тэдзука продолжил работать, успев среди прочего между 1950-ми и 1960-ми создать мангу и одноименный мультсериал «Белый лев Кимба». Для Японии «Кимба» был первым цветным аниме-сериалом. «Кимба», вслед за «Астробоем», завоевал широкую аудиторию за границей. Интересно, что, судя по всему, студия Уолта Диснея, которого когда-то копировал сам Тэдзука, взяла идею «Белого льва Кимбы» за основу своего «Короля льва», в точности скопировав многих персонажей и повторив некоторые сцены японского мультфильма кадр-в-кадр. Компания Disney, впрочем, отрицает факт плагиата, но многие, включая озвучившего Симбу актёра Мэттью Бродерика, склонны верить, что намеренное копирование действительно было. Студия «Тэдзуки» решила не судиться с Disney, потому что, по словам представителей японской компании, просто не располагала ресурсами для этого.



В 1960-е, пока The Beatles меняли западную музыкальную индустрию, японские художники-аниматоры, вдохновленные успехом «Астробоя», взялись за перековку аниме, и жанр стал стремительно развиваться, разрастаясь на поджанры и подподжанры. В 60-е аниме, вслед за мангой, начало делиться на мультфильмы для мальчиков и мультфильмы для девочек. Аниме для мальчиков — обязательно приключенческие, а главный герой — смелый, целеустремленный, умный юноша, часто дружит с другими представителями мужского пола, а девушки обычно появляются в качестве боевых подруг. В аниме для девочек, согласно той же логике, главная героиня — юная девушка, но у нее, обязательно должна быть романтическая линия. Одним из первых аниме-сериалов для девочек стала «Ведьма Салли»,



В 60-е западные телеканалы стали чаще покупать японские аниме-сериалы, но настоящий интерес к японской анимации за границей проявили в конце 70-х, когда в США и Европе выросла популярность космических опер (в это время вышли первый фильм саги «Звездные войны» и полнометражная картина вслед успешному телешоу «Звездный путь»), а в Японии начали делать аниме-сериалы в этом жанре. Также в 70-е довольно тихо относительно будущего успеха началась карьера культового режиссера-аниматора Хаяо Миядзаки, который стал одним из главных героев «Золотого века» аниме

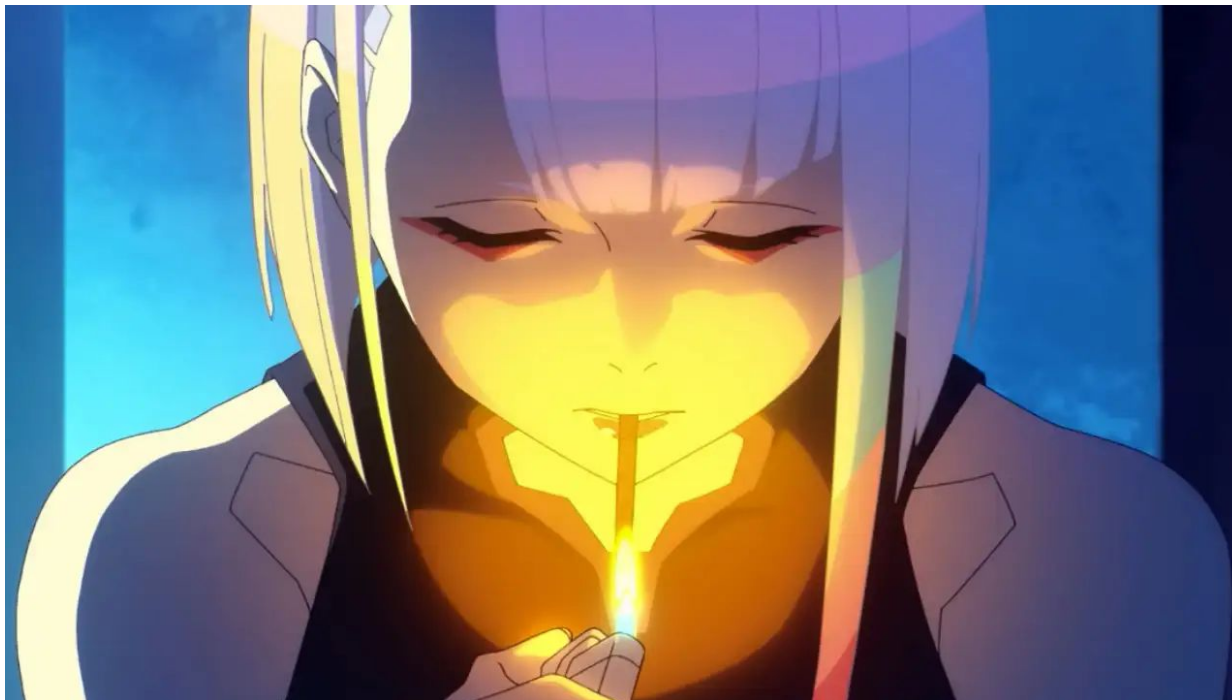
ЗОЛОТОЙ ВЕК АНИМЕ

В 1980-е индустрия манги и аниме стала расти с удивительной скоростью, продолжалась эволюция жанров и поджанров, а также начались смелые эксперименты по смешиванию жанров, развитие технологий позволило добиваться более высокого качества анимации и заниматься дистрибуцией через видеокассеты. Магистральным жанром аниме того времени стал киберпанк, на Западе хорошо известный по культовому полнометражному мультфильму «Акира» 1988 года о правительственных экспериментах над людьми и бандитских разборках в городе Нео-Токио, пережившем ядерный взрыв. Надо сказать, в самой Японии «Акира» не вызвал такого энтузиазма, как в США и Европе, хотя для искусства анимации это был прорыв — первое аниме, снятое со скоростью 24 кадров в секунду, да еще с грандиозной детализацией, которой раньше не бывало в японской мультипликации.



В 80-е также вошла звезда Хаяо Миядзаки, самого популярного японского режиссера-аниматора в мире. В это десятилетие появилась его студия «Гибли», в 1984 году режиссер выпустил свой первый по-настоящему популярный мультфильм «Навиская из Долины ветров», а следом «Небесный замок Лапута» в 1986-м, «Мой сосед Тоторо» в 1988-м и «Ведьмина служба доставки» в 1989-м.

В 1990-е после развала Советского Союза аниме появилось и в России, и у нас начали показывать те же мультсериалы, которые смотрели в США и Европе



В России долгие годы аниме было нишевым развлечением, на которое те, кто не поддался его чарам, смотрели свысока, веря, что мультики — это только для детей. Сегодня заблуждение о том, что любая анимация — развлечение для детей, все еще сильно, но постепенно скепсис уступает место увлеченности: те, кто выросли на японской анимации, продолжают смотреть ее, повзрослев, и не воспринимают любовь к ней своих сверстников и нынешних подростков как инфантилизм. Японская анимация и правда рассчитана на людей разных возрастов и интересов и должна восприниматься на равных с условно «взрослым» кинематографом.

Спасибо за внимание!