

# АНИМЕ

## Работа Киповой Фаины Мугарбековны



# Аниме - это



- Японская анимация. В отличие от анимации других стран, предназначенной в основном для просмотра детьми, большая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории, и во многом за счёт этого имеет высокую популярность в мире. Аниме часто (но не всегда) отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов. Издаётся в форме телевизионных сериалов, а также фильмов, распространяемых на видеоносителях или предназначенных для кинопоказа. Сюжеты могут описывать множество персонажей, отличаться разнообразием мест и эпох, жанров и стилей.
- Источниками для сюжета аниме-сериалов чаще всего являются: манга (японские комиксы), ранобэ (лайт-новел), или компьютерные игры (как правило, в жанре Visual novel). При экранизации обычно сохраняется графический стиль и другие особенности оригинала. Реже используются другие источники, например, произведения классической литературы. Есть также аниме, имеющие полностью оригинальный сюжет (в этом случае уже само аниме может послужить источником для создания по нему книжных и манга-версий).

# История

- История аниме берет начало в XX веке, когда японские кинорежиссёры начинают первые эксперименты с техниками мультипликации, изобретёнными на Западе. Основоположителем традиций современного аниме стал Осаму Тэдзука, часто называемый «королём аниме и манги» — он заложил основы того, что позднее преобразовалось в современные Аниме-сериалы.

- Например, Тэдзука заимствовал у Диснея и развил манеру использования больших глаз персонажей для передачи эмоций; именно под его руководством возникали первые произведения, которые можно отнести к ранним аниме. За почти вековую историю аниме прошло долгий путь развития от первых

- экспериментов в анимации, фильмов Тэдзуки до нынешней огромной популярности по всему миру. С годами сюжеты аниме, первоначально рассчитанного на детей, становились всё сложнее, обсуждаемые проблемы всё серьёзней.

- Появились аниме-сериалы, рассчитанные на подростковую аудиторию — юношей и девушек старше четырнадцати лет. Эти сериалы нашли поклонников и среди взрослых, в редких случаях вплоть до преклонных лет. В своём развитии аниме немного отставало от манги, которая зародилась на несколько лет раньше и к тому времени уже завоевала популярность среди всех кругов населения Японии.

- Сегодня аниме представляет собой уникальный культурный пласт, объединяющий как сериалы для детей (жанр кодомо) — аниме в его изначальном понимании, так и подростковые произведения, зачастую, достаточно серьёзные и для просмотра взрослыми — сёнэн (аниме для юношей), сёдзё (аниме для девушек) и даже полноценное «взрослое» аниме. В отдельное направление выделились хентай — аниме порнографической направленности, яой и юри — аниме, повествующее об отношениях (как правило романтических) между людьми одного пола — мужчинами либо женщинами соответственно. Аниме имеет множество видов. Оно может быть «кавайным» или же реалистичным. У «кавайных» персонажей несоразмерно-большие глаза, волосы самых невообразимых цветов, маленькие носики и рты. Также персонажи «кавай» особенно ярко показывают собственные эмоции. На то и их большие глаза — в них отражается настроение. Но это не всё. Надо уметь понять язык эмоций аниме. Когда персонаж смущён, у него «исчезает» нос и вместо него появляются идущие наискосок полосы. Они могут быть нарисованы контурным цветом, или же быть красными или розовыми. Над головой персонажа может появиться голубая капля. «Кавайные» (в переводе на русский: «милые») девушки и девочки часто используют слово «ня». Это показывает их схожесть с кошками, ведь именно так японцы воспринимают издаваемый кошками звук. Так же в аниме встречаются девушки-кошки — нэко. И чибики — персонажи «кавайных» аниме. Существа с большими головами и крохотными телами





# Терминология

Японское слово «аниме», означающее «анимация», восходит корнями к английскому слову «animation» (яп. アニメーション [анимэ:сён]), заимствованному и сокращённому до трёх слогов. Несмотря на несколько большую распространённость укороченной формы — «аниме» — оба слова имеют одинаковое значение в японском языке: они обозначают любую анимацию, вне зависимости от её стиля и страны производства. 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. В японском языке полностью отсутствует свойственное русскому силовое ударение, поэтому японские слова, заимствованные в русский язык, обычно получают ударение в зависимости от традиций произношения слов на русском языке. Слово «аниме» в русском языке устоявшегося ударения не имеет, распространено два варианта произношения — *анимэ* и *аниме*. Однако, если следовать орфоэпическим правилам русского языка, то ударение ставится на последний слог, как и в словах *макрамэ*, *резюме*, *реномэ*, *карате*. Такое произношение как *аниме*, разумеется, до включения слова в словари не является признаком безграмотности, но все же не рекомендуется. Существует два альтернативных русских написания слова: «анимэ» — транслитерация (яп. アニメ) по правилам кириджи и «аниме» — более распространённая форма, соответствующая традиции написания уже освоенных русским языком иностранных слов, содержащих звук [э] после твёрдого согласного (похожее изменение претерпел термин «карате»). Оба варианта произносятся одинаково: [анимэ]. В русском языке слово «аниме» имеет средний род, никогда не склоняется. Слово иногда используется как первая часть составных слов, таких как «аниме-режиссёр» или «аниме-сериал». В разговорной речи встречаются образованные от «аниме» слова «анимешник», «анимешный» и т. п.

# 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 японского быта.
- Кроме того, японская анимация выделяется общей направленностью определённой доли произведений на более взрослую аудиторию, что выражается в большем внимании к философской и идеологической составляющим, преобладании «взрослых» мотивов в тематике, и, в том числе, меньшей табуированностью тем секса и насилия в культуре в целом.
- 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 лишь часть от всей анимационной продукции, выпускаемой на территории Японии. Малоознакомые с аниме люди среди признаков аниме обычно в первую очередь упоминают неестественно большие глаза персонажей. На самом деле, существующий стиль возник под сильным влиянием западных традиций мультипликации и аниме-персонажи выделяются на их фоне 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»).

По глазам часто можно сделать вывод о персонаже в целом. Положительные, весёлые, дружелюбные главные герои обычно изображаются с большими, блестящими, полными жизни глазами; замкнутые, мрачные или отрицательные имеют глаза суженные, иногда полузакрытые или оттенённые чёлкой — часто их рисуют похожими на глаза какой-нибудь зоркой хищной птицы или змеи; хитрые или подчёркнуто-вежливые персонажи имеют глаза лисицы — как бы всё время закрытые, будто персонаж постоянно улыбается, однако примерно такие же по форме могут иметь и обыкновенные сони; если персонаж не является романтическим, но при этом не злой, хитрый или замкнутый, художники могут снабдить его достаточно большими глазами, но с маленькими зрачками-точками; кроме того, если персонаж вдруг лишают магическим способом воли или даже души, его глаза теряют блеск и становятся безжизненными — из них исчезают все блики. У детей глаза обычно изображены очень большими, старики же (за крайне редким исключением) имеют глаза маленькие, с маленьким зрачком. Очки являются дополнительным средством выразительности, являясь неременным атрибутом эрудитов (в противовес эксцентричным гениям), различных скромниц или парней-отаку. Очки чёрные, цветные или нарочито-блестящие, всевозможных форм и размеров, украшают лица, пожалуй, одной четверти всех известных аниме-персонажей, являясь их самой изюминкой. Волосы в аниме обычно состоят из прядей. Причёски персонажей могут иметь самые разные, порой диковинные формы и цвета. Волосы, а также детали одежды персонажей, зачастую подчиняют ветру или инерции, заставляя их несинхронно двигаться при перемещениях персонажа. Волосы различных цветов изначально были способом «персонифицировать» героев, сделать их заметно различными. Сегодня, когда образы персонажей прорабатываются вплоть до мельчайших деталей лица и манер поведения, разноцветные волосы не являются необходимостью, скорее — традицией. Кроме того, цвет волос часто отражает характер персонажа. К примеру, рыжие волосы являются характерным индикатором вспыльчивости (Аска из сериала «Евангелион», Лина Инверс из сериала «Рубаки»). Светлые волосы также указывают на иностранное происхождение героя, поскольку большинство японцев имеют тёмные волосы. Отдельно стоит упомянуть осветлённые волосы, как часть стереотипа хулигана или эксцентрика — выше уже упоминалось, что абсолютное большинство японцев имеет тёмные волосы, и осветление — это наиболее эффективный способ для кого-то выделиться из общей массы в школе и на улице. Поскольку аниме-сериалы обычно демонстрируются на телевидении с частотой около серии в неделю, для их создания задействуют штат из сценариста, режиссёра, дизайнера и нескольких десятков аниматоров. Кроме того, чтобы укладываться в график выхода, по возможности, без потери качества, используются так называемые «приёмы ограниченной анимации». Они включают в себя перерисовку отдельных частей рисунка с сохранением большей части картинка неизменной, статические задние планы, упрощённые формы передачи эмоций.



# Сюжет



- Как и в любом другом виде кинематографа, разнообразие сюжетов аниме ограничено только фантазией. 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. Так, например, произведения, называемые «сёнэн-адвенчер» (*shounen-adventure* — *приключения для парней*) зачастую имеют предсказуемый канонический вид: большую часть сериала главный герой собирает команду сторонников и учится новым приёмам ведения боя, преодолевая при этом мелкие возникающие проблемы, чтобы в конце концов победить превосходящего по силам противника. После этого сериал либо заканчивается, либо возвращается к началу: обозначается более сильный, более опасный враг. Один такой цикл иногда называют *аркой* (от англ. arc). Примером классической *shounen-adventure* может служить «Rurouni Kenshin» — эпос о Химуре Кэнсине, самурае времён реставрации Мэйдзи, умеющем, но не желающем больше убивать.
- Распространено также нестандартное скрещивание привычных шаблонов. Например, комедия/боевик «Стальная тревога» повествует о молодом, но бравом вояке Сагаре Сосуке, которого определили на учёбу в школу — охранять потенциальную жертву. Гармоничное переплетение школьных комедийных сценок и серьёзного военизированного сюжета компенсирует недостатки обеих линий по отдельности.
- Несмотря на обилие сериалов, сделанных по канонам жанра, не убывает и количество оригинальных, не поддающихся точной классификации произведений. Примером сериала с нестандартной сюжетной линией может служить «GANTZ» — боевик, главные герои которого — Кэй Куроно и Масару Като — погибли под колёсами поезда метро, но были воскрешены неподвижным чёрным шаром, занимающим половину комнаты в токийской гостинице — для того, чтобы участвовать в жестокой игре на выживание, выйти из которой можно, лишь заработав 100 очков.
- 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 развитого Аниме паропанка («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. Сериал «Волчий дождь» рисует постапокалиптический мир, в котором люди однажды проиграли сами себе, и оставили огромные поля сражений, усеянные скелетами боевых механизмов.
- Большая часть аниме-сериалов обладает ярко выраженным эмоциональным и идейным подтекстом. Режиссёр образами создаёт подходящий эмоциональный фон для передачи своих мыслей. Популярными идеями являются: идея стойкости, нежелания сдаваться сколь угодно могущественным людям или обстоятельствам, идеи самоопределения и выбора жизненного пути, мораль человека. Различный возраст целевой аудитории зачастую влияет на идейный подтекст произведения: *shounen-adventure*, обычно адресуемые юношам старше двенадцати лет, чаще содержат «простой» эмоциональный ряд (не сдаваться, защищать друзей, и т. д.) с меньшей проработкой деталей, чем философские или психологические произведения для взрослых. «Простота», однако, не означает, что идеи таких сериалов «детские» или даже «наивные», «максималистские» — или что такие сериалы не рассчитаны на старшее поколение. В более серьёзных сериалах рассматриваются вопросы смысла жизни, морали, проблемы эскапизма, одиночества и разделённости людей, религии.
- Часто сюжет и стилистика Аниме заимствуются из экранизируемого произведения, обычно — манги или «лёгкой новеллы». Иногда при этом сюжет аниме может достаточно сильно отличаться от сюжета экранизируемой манги: так, в аниме могут быть добавлены герои, отсутствующие в манге, изменена концовка и тому подобное.

# 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.
- ▶ Активнее всего в аниме используется так называемая «атмосферная музыка» — тематические композиции, используемые для задания тона сцены. Например, в сериале «Евангелион» композиция «Decisive Battle» («Решающее сражение»), звучащая во время подготовки персонажей к битве, представляет собой активную, пафосную, с глухим узорным ритмом барабанного боя, мелодию, подготавливающую зрителя к предстоящей схватке.
- ▶ Открывающая и закрывающая песни обычно исполняются известными поп-звездами 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.
- ▶ Актёры, озвучивающие роли в аниме, называются японским словом «сэйю». Профессия сэйю популярна и развита в Японии, благодаря чему озвучка аниме-сериалов выгодно отличается от аналогичных работ других стран. Многие сэйю по совместительству также являются эстрадными исполнителями — например, сэйю Мэгуми Хаясибара, участвовавшая в создании более чем полусотни сериалов, невероятно популярна и как певица. Она же и записывала тематические песни для некоторых из снятых при её участии аниме.
- ▶ Кроме обычных альбомов («OST», англ. *Original Soundtrack*) с музыкой из сериала, сэйю иногда издают коллекционные наборы дисков, посвящённых конкретным персонажам, так называемые «альбомы персонажей». В них включаются композиции, посвящённые в аниме этим персонажам, песни этого исполнителя и аудиовставки — благодаря которым у зрителя складывается впечатление, что песни исполняет сам персонаж. Также издаются «диски с аудиопостановками», содержащие небольшие аудио-дополнения к сериалу, обычно не связанные с главной сюжетной линией или пародийной направленности.







Аниме-сериалы издаются на территории Японии официальными обладателями авторских прав, и обычно публикуются на DVD-дисках и видеокассетах вскоре после выхода на экраны.