



Фонд
Михаила
Прохорова

Генеральн
ый партнер

ПРОЕКТ ГУМАНИТАРНЫЙ ЛЕКТОРИЙ



ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Лекция из блока



Кино и мысли... Авторское и не очень.

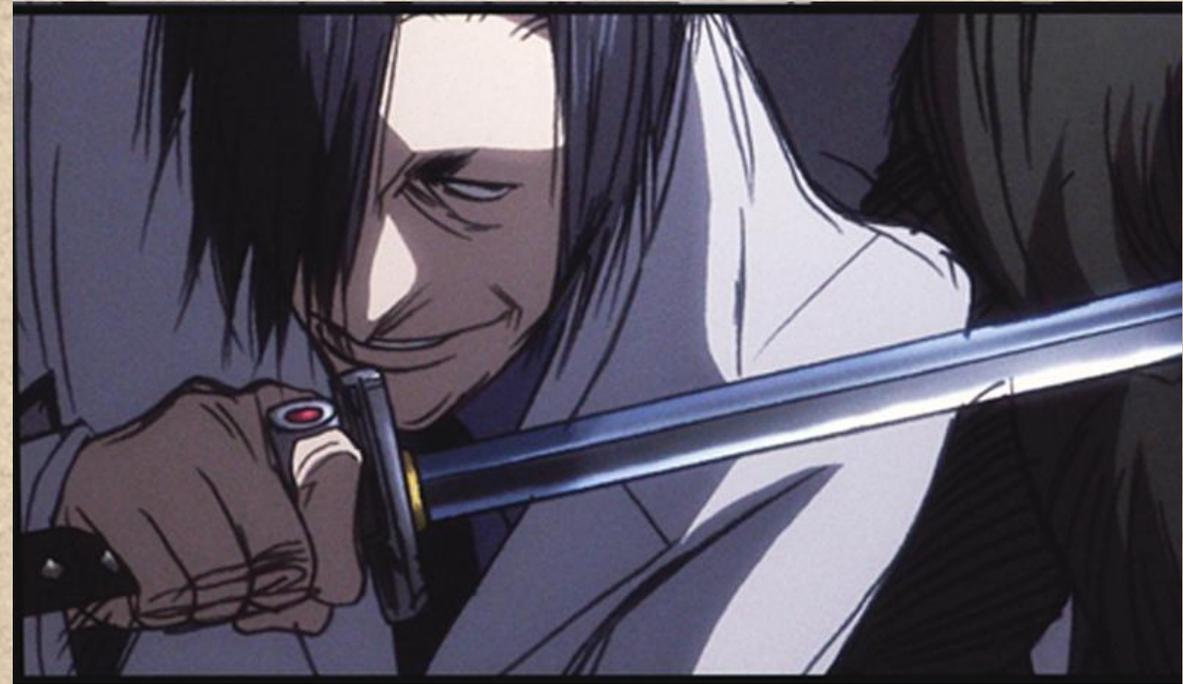
Зайцев Д.В., ассистент кафедры
всеобщей истории, автор аниме-
раздела сайта kg-portal.ru

Аниме как культурный феномен в современном обществе.



Популярно? Актуально?

- По цифрам, которые приводит Е.Л. Катасонова, более 60% мировой анимации производится в Японии.
- В 2016 году права на прокат аниме были впервые приобретены популярнейшим интернет-сервисом Netflix.
- Права на кино-экранизации аниме регулярно приобретаются западными компаниями и продюсерами.



Кадр из фильма «Убить Билла»

Узловые темы:



- Истоки и зарождение аниме.
- Содержание понятия.
- Причины популярности в мире.

Истоки аниме и манги.

Традиции

- Иероглифическая письменность, заимствованная из Китая;
- Театральные традиции;
- Народное изобразительное искусство (гравюры, иллюстрированные книги).

Западное влияние

- Американские комиксы;
- Анимационные фильмы компании «Дисней».

Традиции визуального искусства



«Весёлые картинки из жизни птиц и зверей» (XII век)

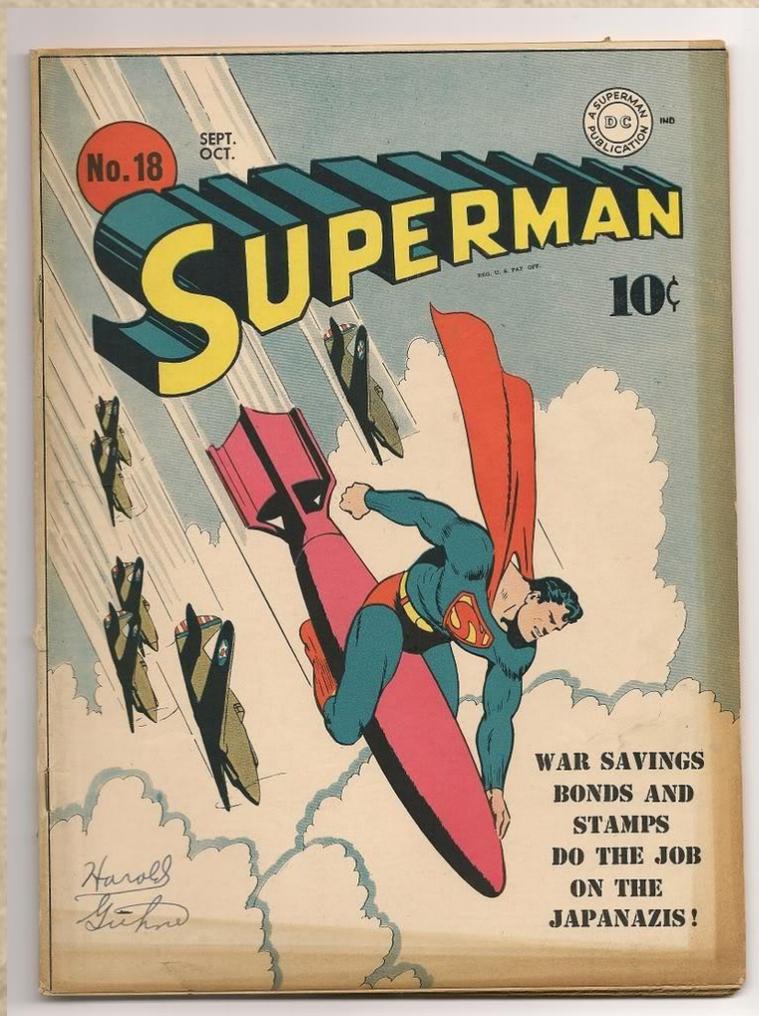


Укиё-э

«Желтые книжки».



Западное влияние: комиксы и мультфильмы.

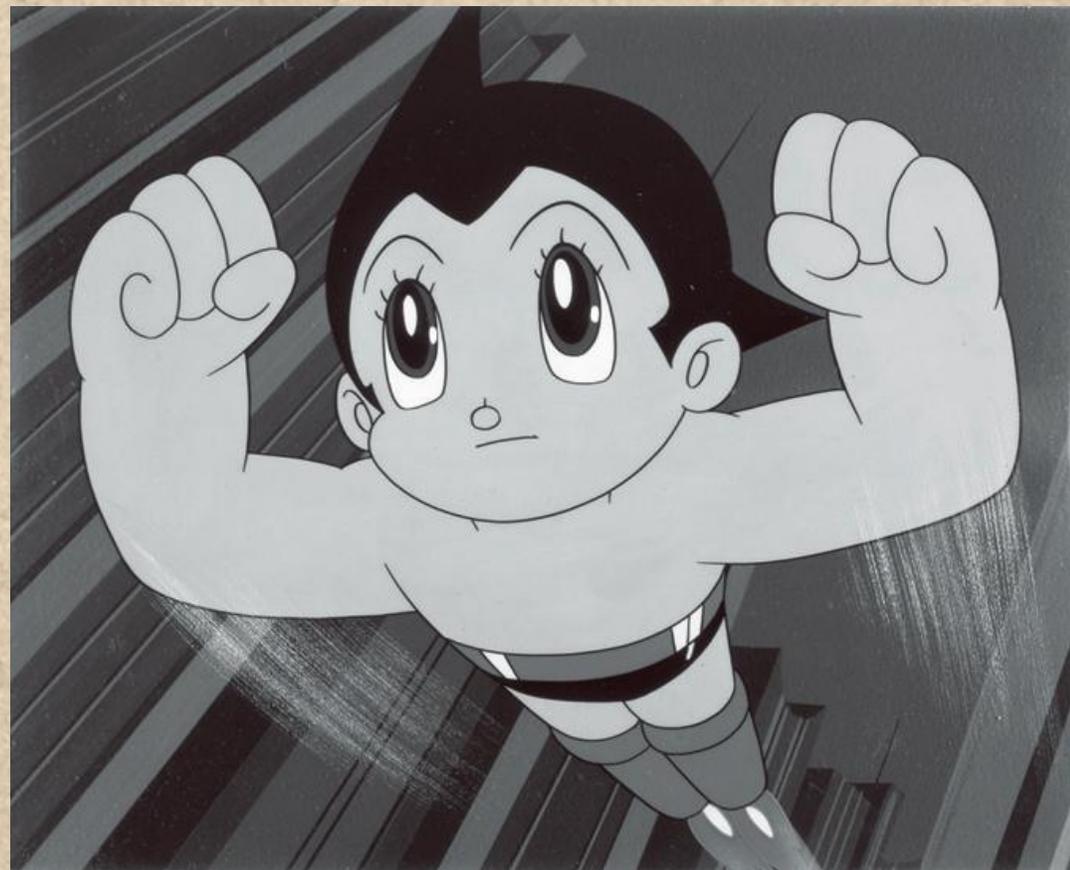
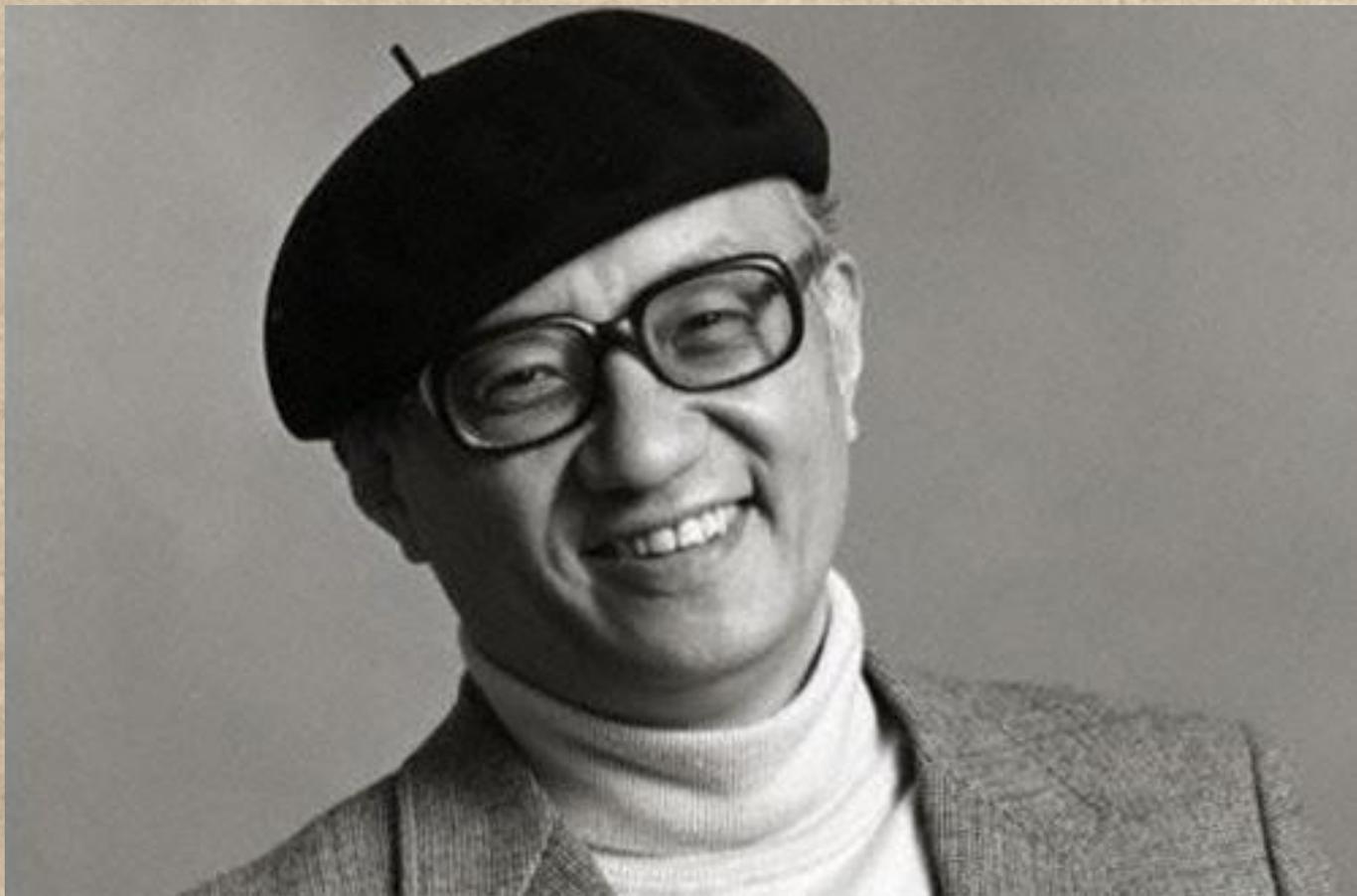


Зарождение и эволюция.

- 1948 г. – появление первой японской аниме-студии «Nihon Douga Eiga». Студия специализировалась на производстве короткометражных фильмов.
- 1956 г. – студия «Nihon Douga Eiga» куплена крупным киноконцерном «Тозэй» и переименована в «Toei Animation».
- 1958 г. – съемка полнометражного цветного анимационного фильма «Легенда о Белом Змее».



Осаму Тэдзука



Кадр из аниме «Могучи
Атом»

Аниме – это японская анимация?

Сложности с содержанием термина.

- Можно ли выделять направление в анимации только по национальному фактору?
- Как обозначать анимацию, выполненную в аниме-стилистике в других странах?
- Как оценивать совместные проекты японских и западных компаний?

Характерные черты.

- Упрощенная анимация и гипертрофированное изображение эмоций.
- Центральное место глаз персонажа в передаче характера и настроения.
- Символизм.
- Приоритет телеформата и длинных сериалов.
- Ориентация преимущественно не на детскую, а на подростковую и юношескую аудиторию.
- Огромная значимость актёров озвучки (сэйю).

Схематичность и гипертрофированность в изображении эмоций.

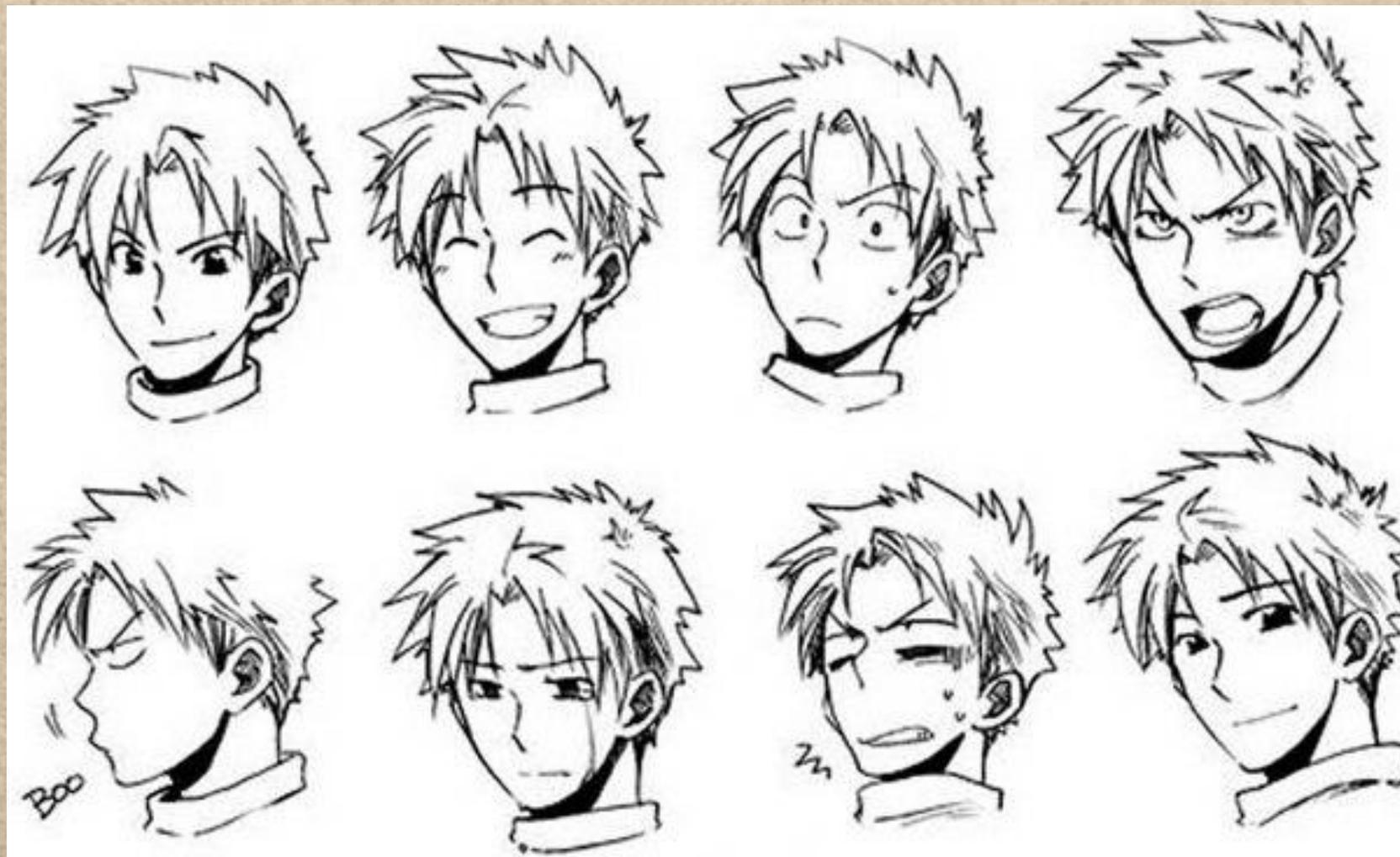


Кадр из аниме «Счастливая звезда»



Кадр из аниме «Атака на титана: Средняя школа»

Особенности анимации.



Особенности анимации: Кадры из аниме «Город, в котором нет только меня».



Особенности анимации: Кадры из аниме «Город, в котором нет только меня».



Особенности анимации: Кадры из аниме «Код Гиас».



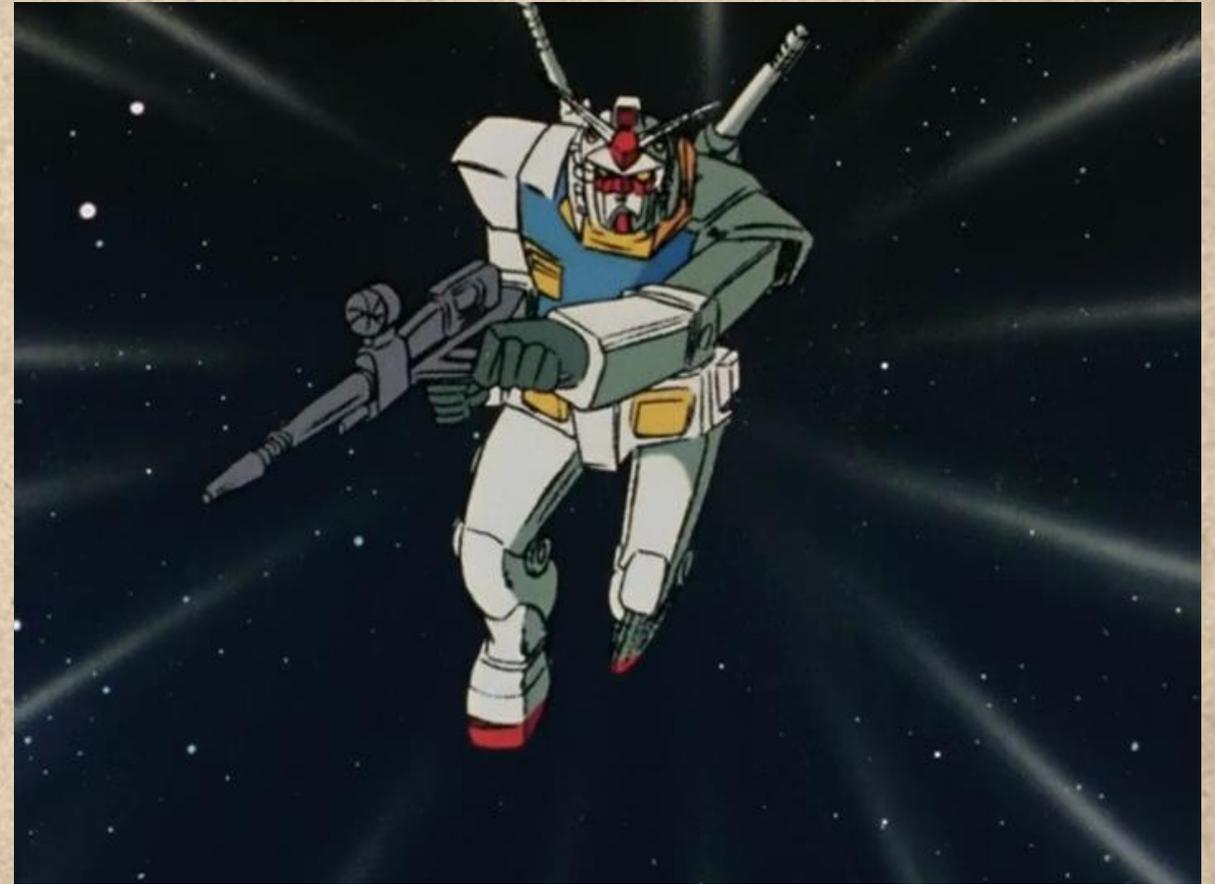
Особенности тематики.

- Преобладание цельных длинных сюжетов;
- Секс и смерть, как сюжетные составляющие и темы для обсуждения;
- Огромное жанровое разнообразие (фэнтези, фантастика, повседневность, самурайские боевики, исторические драмы, романтические комедии, спортивные драмы, триллеры и



Специфические жанры: Меха.

- Фантастические произведения в центре которых находятся военные действия с использованием боевых человекоподобных роботов.
- Наиболее известные примеры: «Мобильный доспех Гандам», «Евангелион нового поколения», «Гуррен-Лаганн».



Специфические жанры: Махо-сёдзё.

- Чаще всего фантастика или фэнтези, в центре которого стоит девушка или группа девушек, наделённых сверхспособностями и сражающихся со злом;
- Наиболее известные примеры: «Прекрасная воительница Сейлор Мун», «Девочка-волшебница Мадока Магика».



Специфические жанры: «Бесконечный» сёнен.

- Фантастические или фэнтезийные произведения, в центре которого, чаще всего, находятся юноши. Основные темы – дружба, поиск места в жизни, сражения. Распространена «арочная» структура подачи сюжета.
- Известные примеры: «Ван Пис», «Наруто», «Блич», «Фэйри тэйл», «Охотник х Охотник».



Причины популярности аниме в мире.

- Объемы производства;
- Доступность;
- Неожиданный для западного зрителя контраст – мультфильм, не ориентированный на детей;
- Клише и штампы, отличающиеся от штампов западной массовой культуры.



Литература:

- Иванов Б. Введение в японскую анимацию.
- Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах. Очерки современной японской массовой культуры. М., 2012.
- Japanese visual culture. Exploration in the World of Manga and Anime / Ed. by M.W. MacWilliams. New York – London, 2008.
- Brenner R.E. Understanding Manga and Anime. London, 2007.



Фонд
Михаила
Прохорова

Присоединяйтесь к нам!!!

Генеральн
ый партнер

ГУМАНИТАРНЫЙ ЛЕКТОРИЙ



• Наша группа В контакте https://vk.com/humanities_lecture

• Канал на YouTube <http://www.youtube.com/c/ГуманитарныйЛекторий>



• Сайт проекта <http://polyclub.info/konfa/lektorij/>