



Фонд  
Михаила  
Прохорова

Генеральн  
ый партнер

# ПРОЕКТ ГУМАНИТАРНЫЙ ЛЕКТОРИЙ



**ПРЕДСТАВЛЯЕТ**

# Лекция из блока



## Кино и мысли... Авторское и не очень.

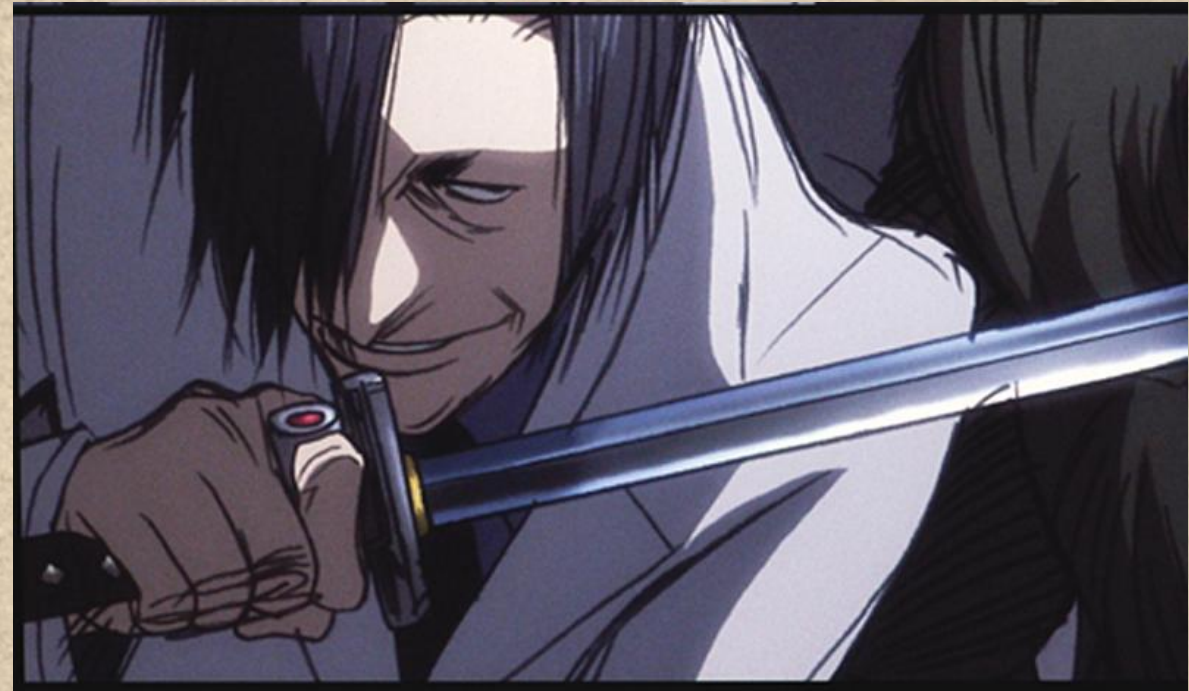
Зайцев Д.В., ассистент кафедры  
всеобщей истории, автор аниме-  
раздела сайта [kg-portal.ru](http://kg-portal.ru)

# 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)



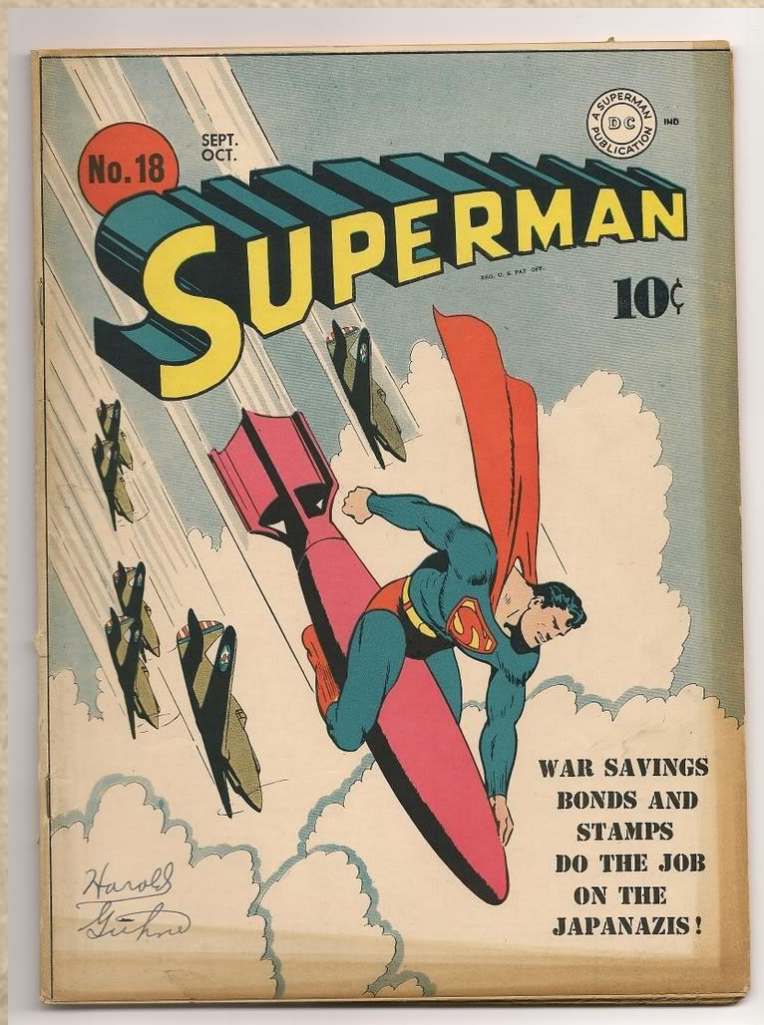
Укиё-э

# «Желтые книжки».





# Западное влияние: комиксы и мультфильмы.

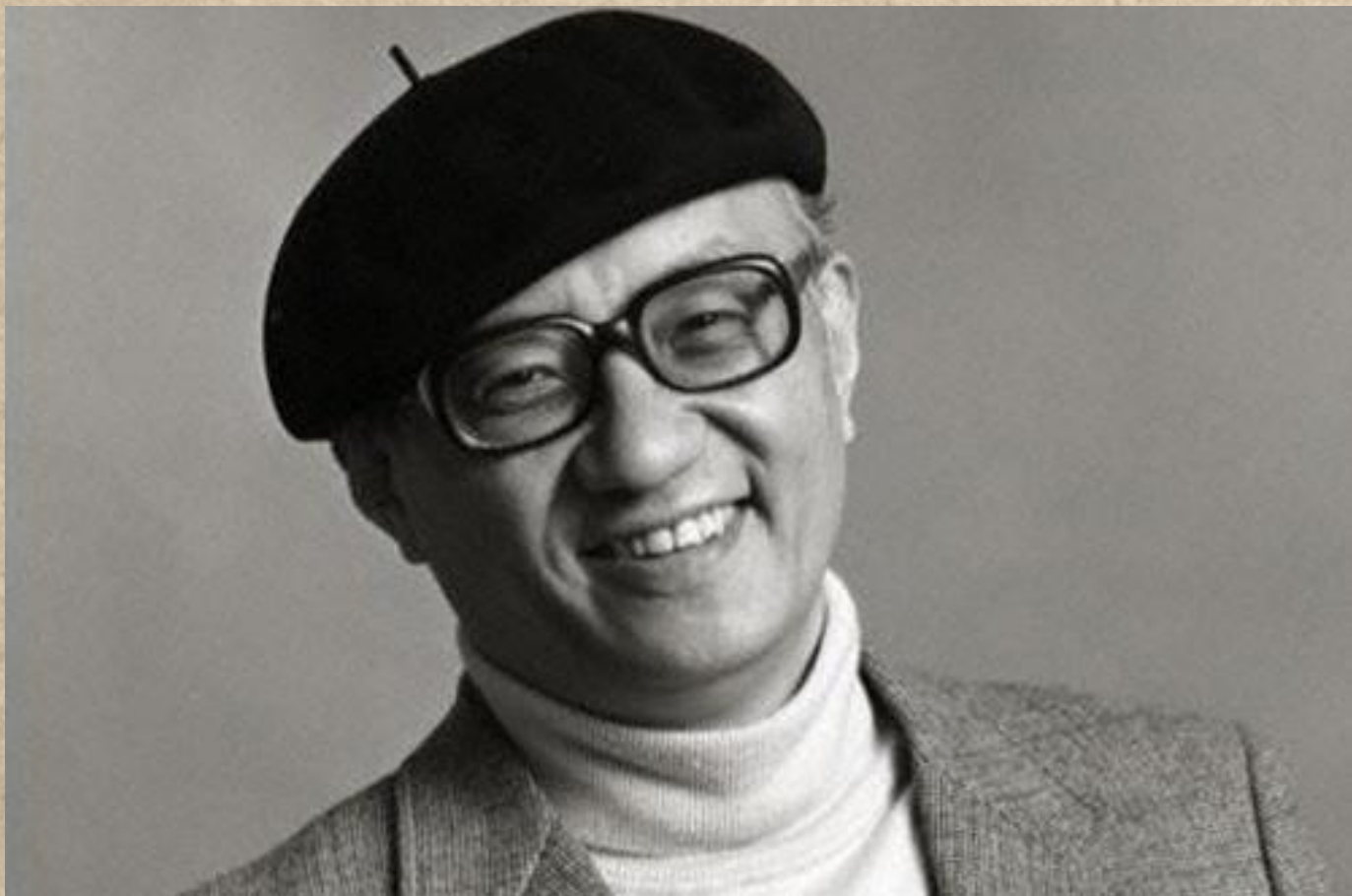


# Зарождение и эволюция.

- 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.

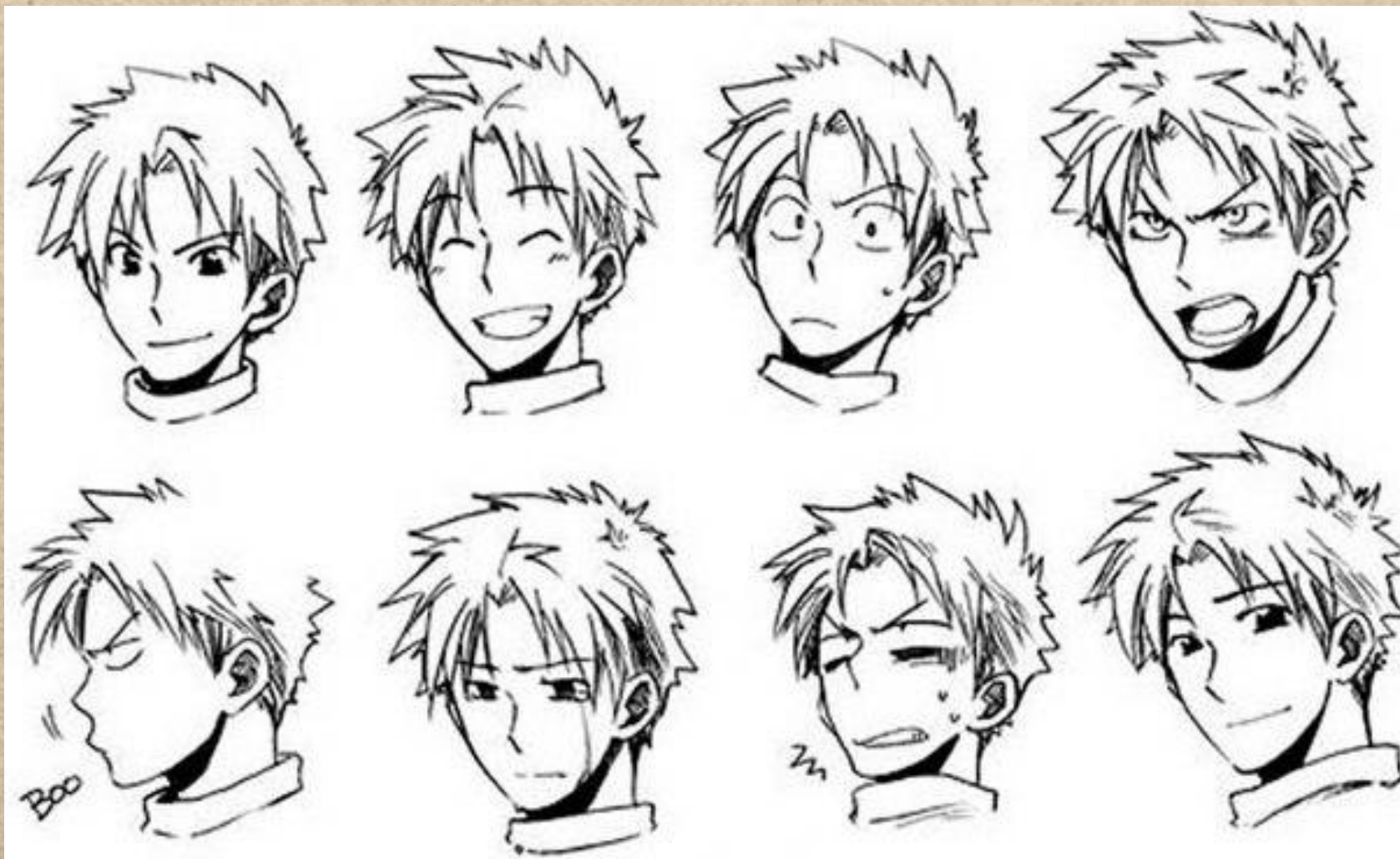


Кадр из аниме «Счастливая звезда»



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».



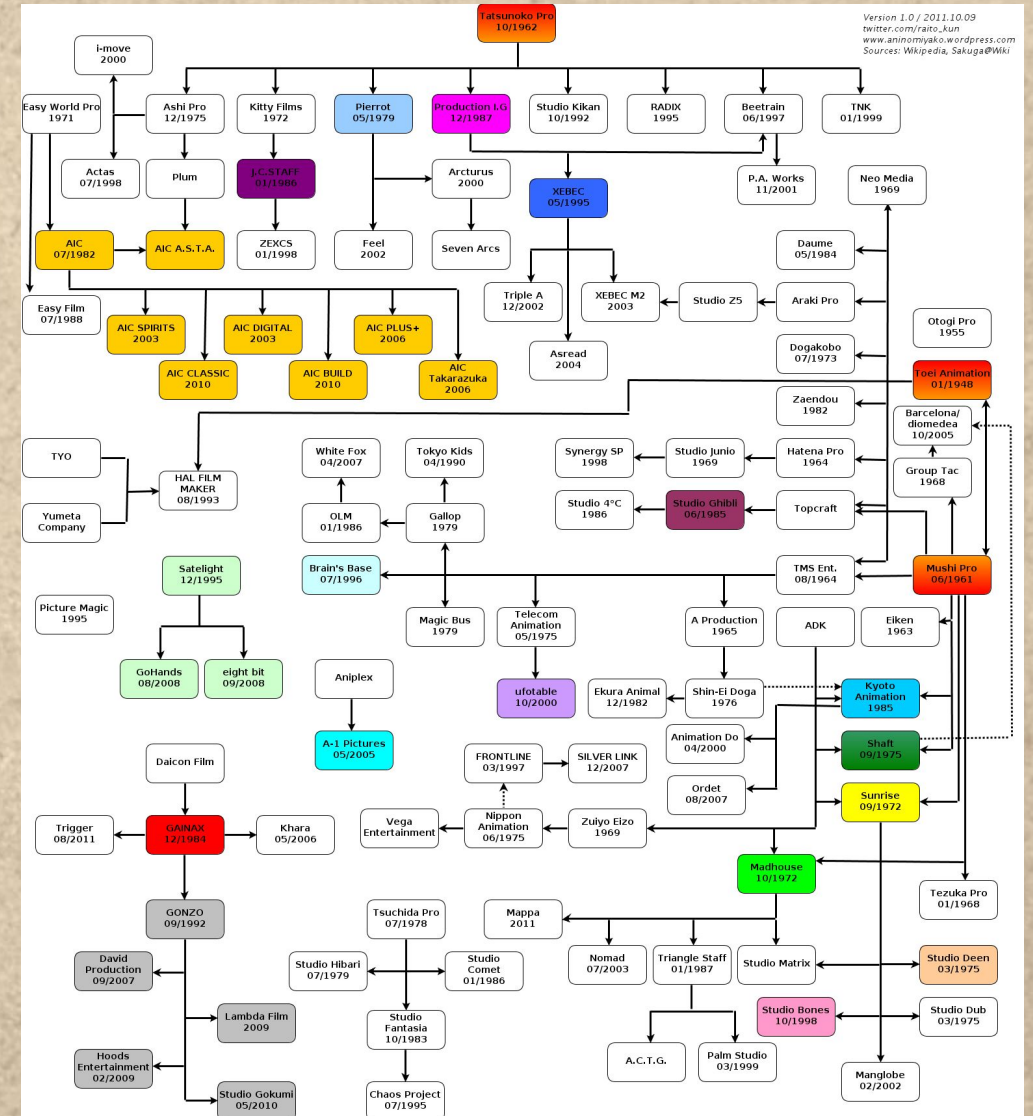
# Специфические жанры: «Бесконечный» сёнен.

- 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».



# Немного о бизнесе и организации

- Студийная основа производства;
- Зачастую, основная цель аниме-сериала – это реклама первоисточника (манги, ранобе, игры).
- Оригинальные проекты выходят в связке с произведениями другого формата;
- Сжатые сроки и значительные объёмы работы.



# 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](https://vk.com/humanities_lecture)

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



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