

аниме



Что такое аниме?

Если говорить грубо, то аниме – это японская анимация. Но думаю, для истинных любителей аниме этого будет не достаточно. Произносить слово "аниме" необходимо с ударением либо на первый, либо на последний (этот вариант используется значительно реже) слог и не склоняется.

Вообще Японская культура анимации и комиксов, безусловно является, самой развитая и разнообразная в мире, при этом она во многом отличается от других национальных культур анимации и комиксов. Это знают по-мойму и люди, которые не любят аниме.



Сегодня все большую популярность во всем мире и нашей стране приобретает продукция японских мультипликаторов – аниме. В первую очередь аниме привлекает своей необычностью, каноны ее рисования очень сильно отличаются от классической мультипликации.



Иногда говорят, что слово "аниме" - французское. Это не так. "Аниме" - это сокращение от английского "animation". При происхождении из французского было бы "анима" - от "анимасьон". Термин "аниме" укрепился только в середине 1970-х, до этого обычно говорили "манга-эйга" ("кино-комиксы").





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.

История аниме берет начало в 20 веке, когда японские кинорежиссёры начинают первые эксперименты с техниками мультипликации, изобретёнными на Западе. Основоположником традиций современного аниме стал Осаму Тэдзука, часто называемый «богом аниме и манги» — он заложил основы того, что позднее эволюционировало 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.





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.

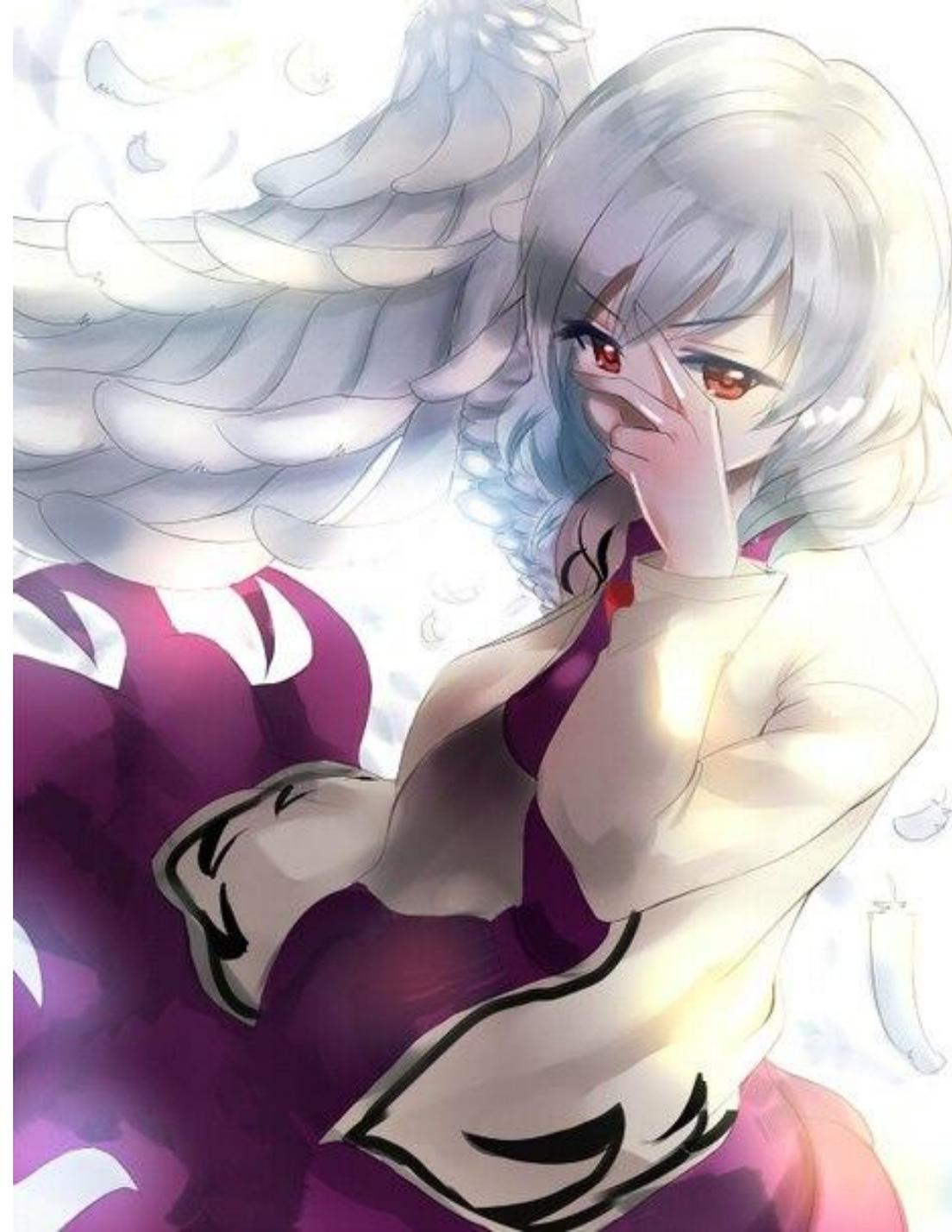




Для передачи эмоциональных оттенков и управления настроением зрителя в аниме, как и в кино, активно используется звуковая и музыкальная составляющие. Аудиодиски с музыкальным сопровождением после выхода сериала издаются отдельно, и зачастую могут конкурировать по популярности с обычными альбомами певцов. Поэтому исполнением песен и созданием музыки для аниме обычно занимаются известнейшие и талантливейшие певцы, группы и композиторы.



Как и в любом другом виде кинематографа, разнообразие сюжетов аниме ограничено только фантазией сценариста. 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.



Малознакомые 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-персонаж 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 и 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»).



Спасибо за внимание

