

## Dokumentacja strony AnimeBlog©

### *Założenia strony*

Założeniem strony, jest stworzenie serwisu dla osób zaczynających przygodę z anime lub dla takich którzy nie chcą przed zaczęciem seansu szukać informacji na temat show. Strona zapewnia wszystkie potrzebne informacje na temat danej produkcji takie jak liczba sezonów, nazewnictwo, oraz inne przydatne informacje które ułatwią obiór serialu/filmu anime.

Strona zawiera również zakładkę „objaśnienia” w której znajduje nomenklatura używana w środowisku M&A (Manga & Anime) w zakresie używanym na stronie, celem obniżenia progu wejścia dla nowych fanów japońskich produkcji.

### *Zawartość serwisu*

4 zakładki główne w menu górnym, 5 podstron i 8 linków do social media w stopce, 9 gatunków anime, 71 opisanych anime,

### *Struktura serwisu*

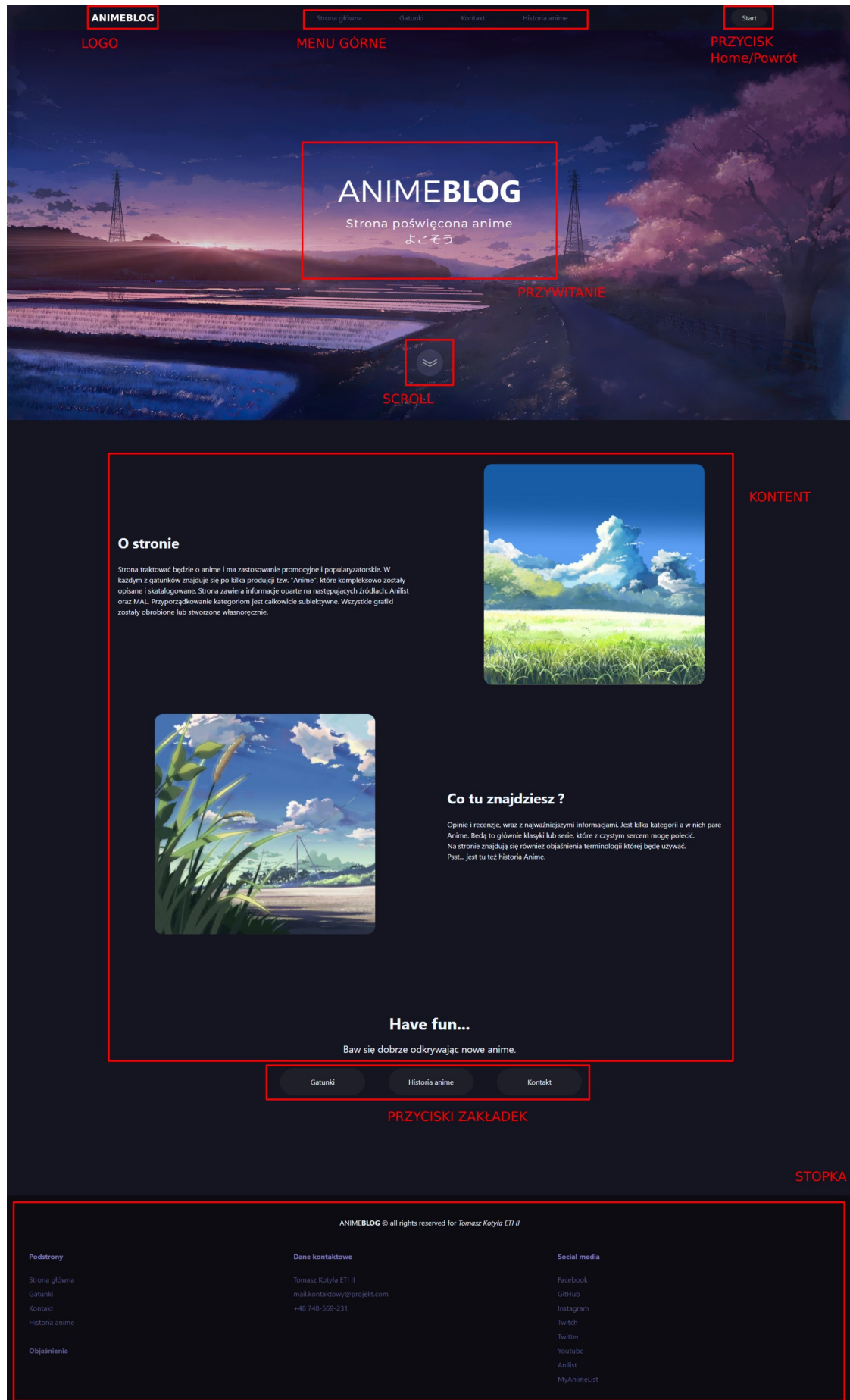
- Index
  - Historia
    - historia
  - Gatunki
    - Akcja
      - Banana Fish
      - Dororo
      - Enen no Shouboutai
      - Fate
      - JoJo
      - Kill la Kill
      - Shingeki no Kyoujin
      - Spy x Family
      - Tower of God
      - Vinland Saga
    - Fantasy
      - Fullmetal Alchemist: Brotherhood
      - Fumetsu no Anata e
      - Goblin Slayer
      - Made in Abyss
      - Mushoku Tensei
      - Re: Zero
      - Spirited Away
      - Sword Art Online
      - Tate no Yuusha
      - Yakusoku no Neverland

- Horror
  - Another
  - Boogiepop wa Warawanai
  - Chainsaw Man
  - Elfen Lied
  - Higurashi no Naku Koro ni
  - Kiseijuu
  - Satsuriku no Tenshi
  - Tokyo Ghoul
  - Yami Shibai
- Komedia
  - Gintama
  - Grand Blue
  - Hinamatsuri
  - Isekai Quartet
  - Kabayashi-san Chi no Maid Dragon
  - Konosuba
  - Ijiranaide, Nagatoro-san
  - One Punch Man
  - Pop team Epic
  - Saiki Kuso
- Psychologiczne
  - Death Note
  - Death Parade
  - Kakegurui
  - Mob Psycho 100
  - Paprika
  - Perfect Blue
  - Steins; Gate
- Retro
  - Akira
  - Cowboy Bebop
  - Ghost in the Shell
  - Gundam
  - Legend of Galactic Heros
  - Neon Genesis Evangelion
  - Sailor Moon
  - Urusei Yatsura
- Romans
  - Bunny Girl Senpai
  - Citrus
  - Hotarubi no Mori e
  - Kaguya-sama: Love is War
  - kotonoha no Niwa
  - Monster Musume

- Sci-Fi
  - Blade Runner: Black Lotus
  - Cyberpunk: Edgerunners
  - Darling in the Franxx
  - Ergo Proxy
  - Girl's Last Tour
- Slice of life
  - Dumbbell Nan Kilo Moeteru
  - Eizouken ni wa Te wo Dasu na!
  - Ganbare, Douki-chan
  - Koe no Katachi
  - My Dress-up Darling
  - Violet Evergarden
- Kontakt
  - kontakt
    - *Formularz*
- sekcja stopki
  - Index
  - Gatunki
  - Kontakt
  - Historia
  - Objasnienia
  - Facebook
  - GitHub
  - Instagram
  - Twitch
  - Twitter
  - Youtube
  - Anilist
  - MyAnimeList

*Układ poszczególnych stron :*

~Index/Strona główna





ANIMEBLOG

Strona głównaGatunkiKontaktHistoria anime

← powrót

LOGOMENU GÓRNEKontaktNAZWA PODSTRONY

Imię

Twoje imię..

Nazwisko

Twoje nazwisko..


e-mail

example@mail.com..

Treść

Napisz coś..

Submit



FORMULARZPLACE HOLDER

Social mediaLINKI DO SOCIAL MEDIA

Facebook

GitHub

Instagram

Twitch

Twitter

YouTube

Anilist

MAL MyAnimeList

STOPKA

ANIMEBLOG © all rights reserved for Tomasz Kotyla ETI II

Podstrony

Strona główna

Gatunki

Kontakt

Historia anime

Objaśnienia

Dane kontaktowe

Tomasz Kotyla ETI II

mail.kontaktowy@projekt.com

+48 749-569-231

Social media

Facebook

GitHub

Instagram

Twitch

Twitter

Youtube

Anilist

MyAnimeList



## ~Historia Anime

### Spis treści :

- Skróty
- Początki
- Lata 70.
- Lata 80 i 90.
- 2000-2019
- Od 2020

### MENU POBOCZNE Z POZYCJĄ STICKY

### Mówiąc w skrócie

Historia anime sięga początków XX wieku, kiedy to japońscy twórcy filmowi eksperymentowali z technikami animacji znanymi na Zachodzie. W latach 70. anime nawiązywało się, zrywając ze swoimi zachodnimi korewanami. Powstały wtedy nowe, specyficzne gatunki, chociażby mecha. W latach 80. anime zostało uznane za główny nurt filmowy w Japonii, zrodził się wtedy boom na tego typu produkcje. Na początku tej dekady rozpoczęło produkcję Gundam, rozpoczeka się też kariera Rumiko Takahashi. W 1988 roku Akira ustanowił rekord kosztów produkcji anime – wyniósł on ponad miliard jenów. Lata 90. – początek XXI wieku to wzrost popularności anime na zagranicznych rynkach Akira i Ghost in the Shell z 1995 roku stały się znanie na całym świecie, a serial Dragon Ball Z odniósł ogromne sukcesy. W tym czasie, jak Neon Genesis Evangelion i Cowboy Bebop, stały się popularne w Japonii, ale zostają też zaważone na Zachodzie. W 2002 roku Spirited Away. W kramie bogów (Gen to Chihiro no namakusushi) wygrała pierwszą nagrodę na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Berlinie, a w 2003 roku otrzymała Oscara za najlepszy film animowany (było to już drugi raz pierwszy raz). Ostatnie anime, które otrzymało tę nagrodę, kilka lat później nominowano także Rychotny zamek Hauru, ale przegrał on z Wallace'em i Gromiśm Kłówną królową.



### SEKCJA Z VIDEO

Katsudo Shashin

Namakura Gatana

Katsudo shashin

Namakura Gatana

### Toei Animation i Mushi Productions

W 1948 roku założono studio Toei Animation (Toei Animashon), będące producentem pierwszego kolorowego anime – Pandy i magicznego węża (Hakugei den) w 1958 roku. Był to film barokowy w stylu Disneya na egzotycznym anime. Toei produkowało disneyopodobne produkcje do wczesnych lat 70. Z owego studia wyszły też dwa doskonale znane na całym świecie tytuły: Dragon Ball (Doragon bōru) – trzy serie, pierwsza w 1986 roku, i Czarodziejka z Księżyca (Mahō shōjō) – seria mima – kilka serii, pierwsza w roku 1992. Stył Toei był różny, ponieważ każdy z animatorów wnosił do produkcji swoją pomysł, najbardziej ekstremalnym tego przykładem jest Tora no ōji: Hōrusu no daibōken (Him. Hōrusu – księża słońca) (Iao takahashi z 1968 roku. Hōrusu często uważany jest za pierwszy film famacji stylu anime oraz prekursora późniejszego gatunku, zwanego jako anime progresywna. W podobnym kierunku poszli tacy reżyserzy jak Hayao Miyazaki czy Mamoru Oshii. Osamu Tezuka założył studio Sunrise dla Toei studio: Mushi Productions (Mushi Proidukushon). Pierwszy hit studia, Tetsuwan Atomu z 1963 roku, był zarazem pierwszym popularnym serialem anime. Wbrew powszechnemu przekonaniu, Tetsuwan Atomu nie był pierwszym serialem anime emitowanym w Japonii – było nim Manga Calendar, którego emisję rozpoczęto w 1962. Tetsuwan Atomu był jednak pierwszym, w którym ci sami bohaterowie pojawiali się w kolejnych odcinkach, tworzących ciągłą fabułę. Amerykańska telewizja, nadal będąca w powojennej i szukająca nowego programu, w 1964 roku przerobiła i zaadaptowała ów serial dla potrzeb rynku amerykańskiego, nadając mu tytuł Astro Boy. Popularność Tetsuwan Atomu w Japonii stała się kluczem do stworzenia kolejnych seriali anime.



### Lata 80. i 90. XX wieku

W latach 80. anime zaczęło przechodzić „odnowę jakości wizualnej”, dzięki nowym reżyserom, takim jak Hayao Miyazaki, który założył studio Ghibli w 1985 roku, czy Iao Takahara i Katsuhiro Otomo. W 1995 roku premiera miała seria Neon Genesis Evangelion autorstwa Hideakiego Anno, który jest mistrzem fantastyki naukowej, wątków psychologicznych, filozoficznych i religijnych. Produkcja odniosła komercyjny sukces (zarobiła 400 milionów dolarów) i dała pierwszy doświadczenie od wydania na VHS i DVD. Wzrost popularności anime i jego adaptacji w branży anime i filmowej japońskiej. Ogromne zaangażowanie Anno w proces produkcji serii i jego sukces zachęcił studia do dania twórcom animacji większej swobody i kontroli przy tworzeniu serii, która wcześniej nie była w rękach komitetu produkcyjnego. W rezultacie powstały takie serie jak Cowboy Bebop czy The Big O, które również odniosły międzynarodowy sukces. Producenci zaczęli inwestować w większą ilość odcinków na raz, poprawiała ich jakość, prowadząc do stworzenia formatu 13 i 26-odcinkowego, który stanowił od tego czasu standard w przemyśle animowanym w Japonii. Wykorzystanie symbolizmu w serii zamiast typowego dla wcześniejszych produkcji bezpośredniego przedstawiania elementów fabuły zaczęło do przedstawiania coraz bardziej abstrakcyjnych elementów w późniejszych produkcjach, takich jak Wirtuallia Lain czy Revolunista Utena. Neon Genesis Evangelion wpłynął także na rozpowszechnienie się archetypów postaci, które stały się miłośnikami i późniejszych produkcjach. Typ tunde reprezentowany w serii przez Asuka Langley znalazł później odzwiercote w takich seriach jak Naruto (Sakura), Ogiōstosha Shana (Shana) czy Zero no Tsukaima (Louise). Typ kider, reprezentowany w serii przez Ai Ayanami, zainspirował później twórców takich anime jak Furika Seven (Eureka) i Inna seria z 1993 roku, która odbiła się na twórcach innych w branży anime i stanowiła późniejszą inspirację dla wielu twórców filmowych był cyberpunkowy thriller Ghost in the Shell Mamoru Oshii. Inspirację z tej produkcji czerpał później tacy twórcy jak rododzieci Wachowskich przy tworzeniu Matrixa, James Cameron przy tworzeniu Avatara czy Steven Spielberg przy A. Sztuczna inteligencja, a także wpłynęła ona na takie gry jak Metal Gear Solid, Deus Ex czy Cyberpunk 2077. W 1997 roku premiera miał film zarylowany Księpniczka Mononoke, za którego reżyserie odpowiadał Hayao Miyazaki. Jego produkcja kosztowała 23,5 miliona dolarów, stając się najdroższą produkcją filmu anime, i odzwierciedlała się w czopkach nadsłuchujących anime, które zawierały 144 typy kłaski i trwając 136 minut. Film ten ustanowił także rekord w japońskim box office, zarabiając 20,18 milarda jenów i nawet po 25 latach od premiery nadal zajmuje miejsce w pierwszej dziesiątce najlepiej zarabiających filmów w Japonii w zeszłym czasie.



### Początki filmu animowanego w Japonii

Za pierwszy powstały film w Japonii uznaje się odkryty w 2005 roku w Kioto fragment przeznaczonego do wyprawy, składającego się z 4 sekund materiału, na którym chłopiec pisze na ścianie słowa ruchome obrazy (jap. 活動写真 Katsudo shashin) (tak określano wówczas filmy), a następnie ściąga czapkę w geście powitania. Specjaliści w dziedzinie historii animacji, a także odkrywcę tego filmu, profesor Masamichi Natsuki, oszacują, że film powstał w 1907 roku. Pionierami japońskiego filmu animowanego byli Otom Shimakawa (jap. 小島謙次 Shimakawa Otom), Junichi Kouchi (jap. 幸四郎 Kouchi Junichi), którzy swoje pierwsze prace zaprezentowali w 1917 roku. W 1916 roku Tenenhouzu Katsudo shashin (jap. 天然色活動写真) zatrudnił Otom Shimakawę do stworzenia animowanego filmu kłidumetrarajskiego, Shimakawa eksperymentował z kilkoma różnymi technikami i ostatecznie stworzył 5-minutowy film animowany zarylowany imitować Mulozoo genieshaon na mały (jap. 半鐘三國圖の奇蹟 Opowied o odwiecznym Mulozoo Imokawa), który został rozdystrybuowany w styczniu 1917 roku jako pierwszy japoński film animowany. Przez długi czas film ten uznawany był za pierwszy w swojej kategorii. Drugi z pionierów, Junichi Kouchi, ilustrator kamikado i przyjaciel Shimakawy, został z kolei zatrudniony w lutym 1917 roku przez studio Kobayashi Shokai (jap. 小林正樹) do stworzenia filmu animowanego. 30 czerwca 1917 miał premierę jego pierwszy film – zarylowany Hanawa Iekoma meoto no naku (jap. 顔面顔面乃無之 顔 Opowied o słynnym Iekoma Hanaway), który znanj jest także pod tytułem Nakurakuragatana (jap. 顔面<O3D Topy mezo).

### Lata 70.

W latach 70. rynek filmowy w Japonii został osłabiony, ponieważ pojawił się powożny dla niego konkurent – telewizja. Toei powołał zaprzestawało tworzenia anime w dystrybucji stylu, skupiając się przede wszystkim na serialach. Mushi zabrakowało, a animatorzy przeszli do innych studiów, jak Madhouse (Madhouse) i Sunrise (Sunrise). W tym czasie, kiedy anime było w trudnej sytuacji, zaczęli pojawiać się japońscy reżyserzy odpowiedzialni doświadczenia, zajmowali stanowiska reżyserów. Ten zastrzyk młodych talentów zainicjował eksperymentowanie na szerszą niż dotychczas skalę. Przykładem dwóch eksperymentów jest serial Iao Takahara i Heidi (Okupato no shōji Hajji) z 1974 roku. Pierwotnie serial dobrze się sprzedawał, był realistycznym dramatem dla dzieci. Wielkość zaradów, dzięki telewizyjnym był przesłana, że serial ten nie odniósł sukcesu, ponieważ (trzeba czegoś bardziej fantastycznego, aby przyciągnąć dzieci. Heidi okazała się jednak międzynarodowym sukcesem, stając się popularną w wielu europejskich krajach. Serial emitowany był także w Polsce. W Japonii serial odniósł tak wielki sukces, że pozwolił jego twócom – Takahacie i Miyazakiemu – stworzyć projekt zarylowany Sekai meishu gekitō, adaptujący książki Chieko Takahara i Miyazaki opubliko go w późnych latach 70. serial powstawał do połowy 90. W tym czasie powstał gatunek mecha.



### Lata 2000-2019

Według Nippon dōga kyōkai łączne zyski ze sprzedaży zagranicznej firm zajmujących się animacją i materialami licencjonowanymi z nich wzrosły, takich jak np. zyski wzrosły z 2,3 miliardów w 2012 roku do 10 miliardów w 2018 roku i stanowiło prawie połowę całkowitego dochodu tej gałęzi przemysłu.

### Od 2020

W trakcie pandemii koronawirusa popularność anime gwałtownie wzrosła na całym świecie, przede wszystkim dzięki dużej dostępności takich treści za pośrednictwem platform streamingowych. Przedstawiciele Netflix podali do wiadomości, że w okresie od stycznia do września 2020 za pośrednictwem ich platformy na całym świecie ponad 100 milionów kont obejrzało przynajmniej jeden tytuł z kategorii anime, co stanowi 50% wzrost oglądalności tej kategorii w stosunku do całego roku 2019. Ponadto produkcje z tej kategorii zajmowały w serwisie miejsce w pierwszej dziesiątce najchętniej oglądanych w prawie 100 krajach świata. Ponadto, jak pokazały zermiana finansowa japońskiego studia Toei Animation, w roku finansowym trwającym od kwietnia 2019 do marca 2020 przychód firmy w połowie pochodził z zagranicy; porównując do zermiana opublikowanego cztery lata wcześniej, zyski ze sprzedaży animacji studia poza granicami Japonii wzrosły tylko 1/3 całkowitego przychodu firmy. Ponadto przychody z zagranicy wzrosły ponad dwukrotnie do odpowiedniości 243 milionów dolarów. Takie tytuły jak Gekijōban Kimetsu no yaiba: Mugen ressha hen, film pełnometrarowy z serii Miecz zabójcy demonów – Kimetsu no yaiba, stał się nie tylko najchętniej oglądanym filmem w japońskim box office w roku 2020 zarabiając 36,55 miliardów jen, ale także najchętniej oglądanym filmem w zeszłym czasie w Japonii, zarabiając ostatnie ponad 40 miliardów jen w Japonii. Stał się także najzyskniejszą zarabiającym filmem w Japonii w zeszłym czasie zarabiając 30 mld jenów w ciągu 10 dni, poprzedni rekord należący do innego filmu anime, Spirited Away: W krainie bogów, który dokonał tego w 25 dni.

### STOPKA

ANIMEBLOG © all rights reserved for Komaz Kityla ETB

### Podstrony

Strona główna  
Główny  
Kontakt  
Historia anime

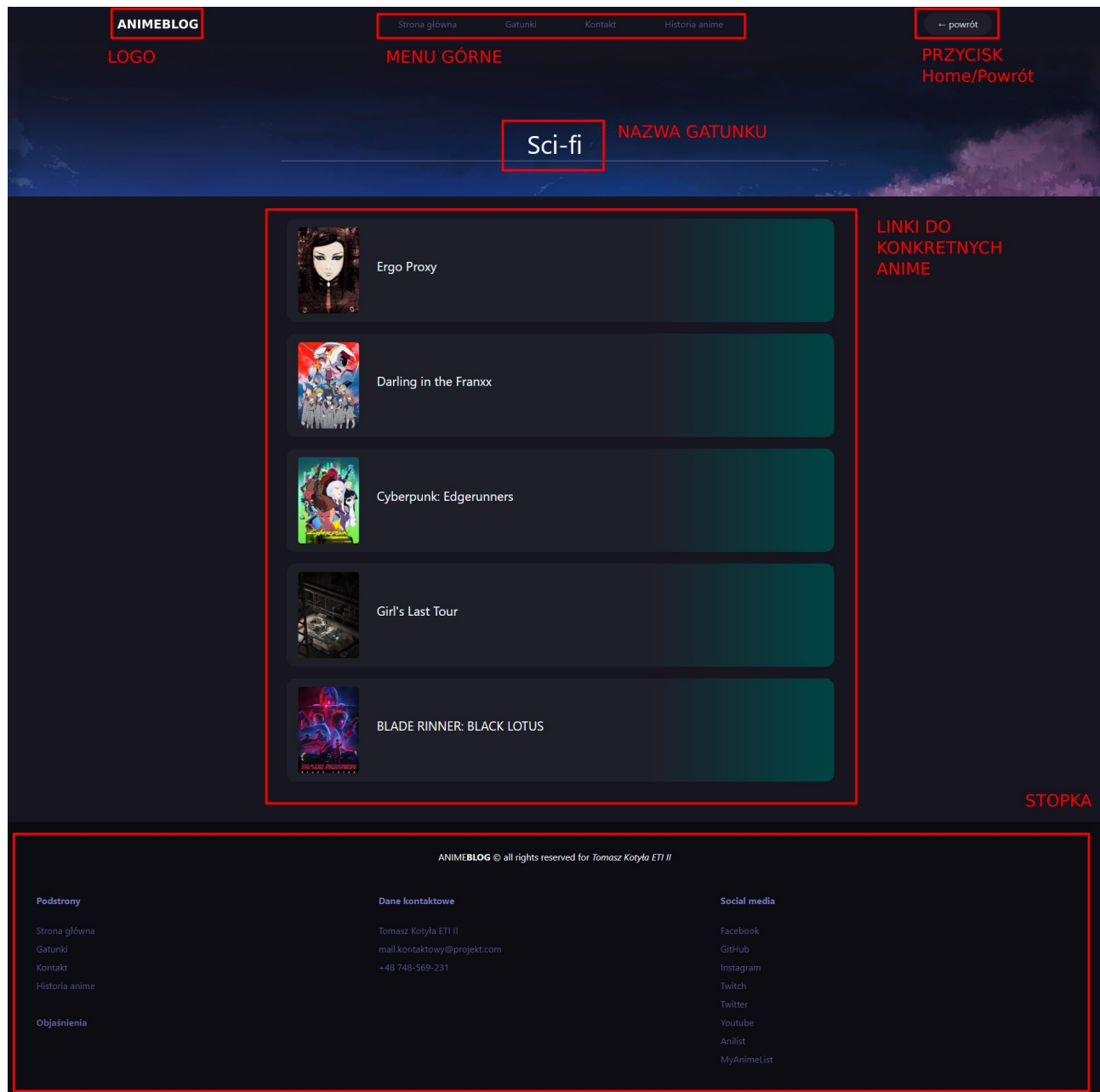
### Dane kontaktowe

Komaz Kityla ETB  
mail:komaz@wp.pl  
+48 740-500-231

### Social media

Facebook  
Główny  
Instagram  
Twitter  
YouTube  
Audio  
MyAnimeList

## Przykładowy gatunek





# Przykładowe anime

LOGO

ANIMEBLOG

MENU GÓRNE

Strona główna

Gatunki

Kontakt

Historia anime

PRZYCISK

Home/Powrót

← powrót

INTERAKTYWNY  
OBRAZ

TOWER OF GOD

TYTUŁ ANIME

KONTENT

Rating

●●●●●

Opis anime

Historia skupia się wokół chłopca zwanego Dwudziesty Piąty Baam, który spędził swe życie uwięziony w tajemniczej jaskini. Goniąc za swoją jedyną przyjaciółką, udaje mu się otworzyć drzwi do wiedzy. Musi teraz stawić czoła testom na każdym piętrze tej tajemniczej wieży starając się odnaleźć swoją towarzyszkę.

Co musisz wiedzieć...

Dруги сезон заповідзаний  
Kami no Tou jest oparte na manhwie (koreańska manga) autorstwa SIU (Slave In Utero). Produkcja w większości pokrywa zaledwie 1 z az 3 sezonów oryginalu, nie oznacza to jednak że jedna trzecia zawartości jest zekranizowana. Jest to zaledwie prolog (ok. 5% całości) wprowadzający w bardzo rozbudowany świat. Manhwa jest nadal wydawana od ponad 10 lat, co pozwoliło twórcom na napisanie/narysowanie ogromnej ilości kontentu. Będzie więc tutaj dużo niewyjaśnionych elementów, jak i zakończenie sprawia niedosyt.

Trailer

Tower of God | A Crunchyroll Original | FINAL TRAILER

Do obejrze... Udostępnij

Obejrzyj w

SEKCJA VIDEO

Alternatywne nazwy

Kami no tou, Tower of God, Tower of God, Kami no tou, 神之塔 -Tower of God-, Sinui Tap, タワーオブ・ゴッド, 신의 탑

INFO POBOCZNE

Globalny rating

7,4/10 ★ AL

7,6/10 ★ MAL

Gatunki

Akcja,

Fantasy,

Dramat,

Info

1 sezon, 13 odc

Studio:

Telecom Animation Film

Producenci:

Crunchyroll, Line Webtoon

Źródło:

Manhwa

STOPKA

ANIMEBLOG © all rights reserved for Tomasz Kotyla ETI II

Podstrony

Strona główna

Gatunki

Kontakt

Historia anime

Objaśnienia

Dane kontaktowe

Tomasz Kotyla ETI II

mail.kontaktowy@projekt.com

+48 748-569-231

Social media

Facebook

GitHub

Instagram

Twitch

Twitter

Youtube

Anilist

MyAnimeList

# ~Objaśnienia

ANIMEBLOG

LOGO

Strona główna

Gatunki

Kontakt

Historia anime

— powrót

MENU GÓRNE

Objaśnienia

NAZWA PODSTRONY

PRZYCISK

Home/Powrót

KONTENT

AL

Anilist

Strona, portal społecznościowy dla fanów Anime i Manga.

Serwis społecznościowy poświęcony mandze i anime. Witryna zapewnia użytkownikom system listowy do organizowania i oceniania mangi i anime.

anime

(jap. アニメ) – skrót słowny w języku japońskim, pochodzący od angielskiego słowa „animation”, które jest wymawiane po japońsku animeshon. Oznacza ono film animowany, z tym że w Japonii terminem tym określa się wszystkie filmy i serie animowane, bez względu na kraj ich pochodzenia. Natomiast poza Japonią słowo anime służy do określenia japońskich, chińskich i koreańskich filmów animowanych oraz stylu japońskiej animacji.

ark (anime)

tak fabularny (także narracyjny) to chronologiczna konstrukcja fabuły w powieści lub opowiadaniu. Może to również oznaczać rozszerzoną lub ciągłą fabułę w spodycznych mediach do opowiadania historii, takich jak telewizja, komiksy. Zazwyczaj kilka powiązanych ze sobą części, odcinków, wprowadzających i kończących jakiś wątek.

dark fantasy

Dark fantasy to podgatunek łączący ze sobą fantasy, horror i gore(,) dzieła zaliczane do tego gatunku są często kwalifikowane jako horror lub fantasy, w zależności od tego, których cech posiadają więcej. Odnaczają się wyjątkową brutalnością.

ecchi

(jap. エッチ, ecchi?) – gatunek mangi i anime, skierowany najczęściej do męskiej grupy odbiorców powyżej piętnastego roku życia, z dużą ilością podtekstów seksualnych i częstym prezentowaniem kobiet w bikiniście albo nagiach ale bez pokazywania detali anatomicznych. Ecchi najczęściej przybiera formę komedii erotycznej, romantycznej albo sensacyjnej.

fanservice

Element mangi/anime/teledysków japońskich wykonawców mający na celu ściągnąć uwagę widza poprzez sceny zabarwienia erotycznego lub inne sceny wzbudzające podniecenie u widza.

isekai

(jap. 異世界 isekai; dosł. „inny świat”) – japoński podgatunek fantasy w light novel, mandze, anime i grach komputerowych, w którym postacie przenoszą się, odradzają lub są uwiecznione w równoległym wszechświecie. Często ten wszechświat stronie już w świecie protagonisty jako fikcyjny świat. Nowym wszechświatem może być świat wirtualny lub zupełnie inny świat, w którym jedynie protagonista ma pamięć o poprzednim życiu. Niekiedy oba te światy mogą być ze sobą połączone. Przykładowo w Log Horizon i Overlord świat wirtualny zamienia się w prawdziwy.

light novel

(jap. ライトノベル raito noberu) – powieść zazwyczaj ilustrowana, skierowana głównie do młodzieży i młodych dorosłych. W przeciwieństwie do mangi, light novel to prawowita książka z „ciągną tekstu”. Termin light novel jest japońskim anglicyzmem (wasiegiro). Stosuje się również formy skrócone ranobe (jap. ランベ) i rainobe (jap. ライノベ).

live action

Pochodzący z języka angielskiego termin oznaczający pracę wykonywaną przez aktorów przed kamerą, w przeciwieństwie do filmów animowanych.

Adaptacja aktorska, anime.

MAL

MyAnimeList

Serwis społecznościowy poświęcony mandze i anime. Witryna zapewnia użytkownikom system listowy do organizowania i oceniania mangi i anime. W 2015 r. strona zarejestrowała 120 milionów użytkowników miesięcznie. Witryna ogłosiła, że zawiera 13 tys. anime i 45 tys. mang.

manga

(jap. 漫画) – komiks, obraz, rysunek, szkic, karykatura. Japońskie słowo wywodzi się ze sposobu oddawania rytm i innych form sztuki użytkowej. Współcześnie używane poza Japonią oznacza japoński komiks. Czytana w tradycyjny japoński sposób tzn. od lewej do prawej.

Manga wyewoluowała z połączenia drzeworytu ukiyo-e i wschodniego stylu rysowania z zachodnimi technikami, a swoją obecną formę przybrała około po II wojnie światowej. Manga jest drukowana głównie w czerni i bieli, nie licząc okładek i ewentualnie kilku pierwszych stron.

Popularne mangi są adaptowane na filmy animowane i serie anime.

manhwa

Koreańska manga.

Asyjski komiks, pochodzący z Korei Południowej, stylizowany na japońską Mangę pod kontem stylu. Różni się sposobem czytania, czytany tak jak na wschodnie standardy od prawej do lewej.

mecha

Gatunek anime, (jap. メカ meka, ang. mechanical robot) – duże, najczęściej humanoidalne roboty, sterowane przez umieszczoną w jego wnętrzu pilota, autonomiczne bądź też zdalnie. Bardzo popularne w latach 80 i 90 w Japonii.

movie

Film animowany

W kontekście strony, anime w formie kinowej. Często też takie które miało premierę w japońskich kinach.

Novel

Powieść, bez zamierzonej korelacji z kulturą anime i mangi.

Często są to książki o wiele bardziej poważne niż alternatywne Light Novel.

ONA

Original net animation (ONA), znane jako Web anime (jap. Webアニメ) w Japonii – produkcje anime wydawane bezpośrednio przez Internet. Jest to stosunkowo nowa forma dystrybucji animacji i nie została ona jeszcze powszechnie przyjęta, ale coraz większa liczba trailerów i pilotażowych odcinków nowych serii jest dystrybuowana jako ONA. Ten sposób dystrybucji stał się możliwy dzięki zwiększającej się liczbie japońskich stron internetowych udostępniających media strumieniowe.

Nazwa jest zbudowana na tej samej zasadzie co OVA, termin używany od początku lat osiemdziesiątych na określenie animacji przeznaczonych bezpośrednio na rynek video.

OVA

Original video animation (jap. オリジナル・ビデオ・アニメーション Orjinaru bideo animeshon), w skrócie OVA (jap. オーブイーエー or オーブイーエー obuē lub ovie) – anime wydane bezpośrednio na rynek video, z pominięciem dystrybucji kinowej i telewizyjnej. Obecnie pojawiają się głównie na DVD, kiedy pojawiały się na LD i VHS.

Typowa seria OVA składa się z 6 odcinków po ok. 30 min, każdy jednak dość często można się spotkać z inną liczbą odcinków. Podobnie ich długość może być różna. Poszczególne odcinki zazwyczaj nie pojawiają się wszystkie naraz, a co pewien czas pojawia się nowy odcinek z kolejnym odcinkiem.

Produkcje OVA zazwyczaj swoim poziomem artystycznym przewyższają serie telewizyjne i filmy pełnometratowe, tym ostatnim zazwyczaj ustępują tylko jakością samej animacji. Dzieje się tak z kilku powodów. Nie trzeba sztucznie przedłużać scenariusza, aby rozciągnąć serię do 13 albo 26 odcinków. Nie trzeba też za wysoką cenę dostrzymywać terminów i można dopracować wiele aspektów. Specyfika rynku video pozwala też na większą swobodę, przez co serie OVA mają możliwość używania dowolnej ilości brutalności i treści erotycznych.

part (jojo)

W kontekście JoJo, Poszczególne części fabuły.

Każdy part jest swego rodzaju osobnym sezonem, w którym spotykamy nowego głównego bohatera wokół którego będzie się obracać fabuła.

Takiej nomenklatury używają fani, odnosząc się do konkretnych wydarzeń lub części mangi.

part (sezon)

Czasem sezony są podzielone właśnie na dwa „party”(od ang.”part”, część). Stąd robią tak by drugą (lub każdą kolejną) część sezonu dokończyć w innym terminie, lub po przerwie.

Taki zabieg ma też za zadanie podtrzymanie hype’u na daną serię.

prequel

W kontekście strony, Część całości serii, która ma miejsce chronologicznie przed inną częścią.

Utwór filmowy (lub literacki) opowiadający wydarzenia wcześniejsze niż opisane w pierwowzorze. Prequale powstają zazwyczaj później niż oryginalne dzieła i często wyjaśniają wątki oraz zdarzenia, o których opowiadała główna część.

Termin „prequel” to neologizm złożony z przedrostka „pre-” (łac. „przed”) i „sequel”. Sequel to kontynuacja utworu przedstawiająca wydarzenia późniejsze niż w pierwowzorze.

remake

W kontekście strony, Odnowiona wersja, rocznikowo (co za tym idzie, technologicznie bardziej zaawansed) starszej adaptacji.

side story

Historia poboczna, często nie mająca wpływu na główną fabułę. Zdarza się, że jest tylko osadzona w tym samym universum co główna seria.

spin-off

Nowy produkt powstały na bazie dużej popularności bohaterów lub wątków produkcji oryginalnych w filmie, telewizji lub grze komputerowej. Spin-off występuje też w komiksach – najczęściej prezentuje wtedy przygody drugoplanowych bohaterów serii pierwotnej, rozwijając wątki poboczne. Spin-offy potrafią przebiegać swoją popularnością oryginalne produkcje.

tasmielac (anime)

W żargonie to są te anime, które liczą baaardzo dużo odcinków, a ich pierwowzorami są prawie zawsze mangi.

Można anime nazwać tak, kiedy ma ponad 100 odcinków, aczkolwiek definicje różnią się w zależności od tego jak poszczególne osoby się na dłuższe serie zapatrują.

TV

Format do którego przypisane są anime, które miały swoją premierę w japońskiej telewizji.

visual novel

Gra komputerowa, będąca rodzajem fikcji interaktywnej, charakteryzująca się multimedialnym przedstawieniem najczęściej obszernej, nielineowej fabuły z pierwszoosobową narracją wraz ze statyczną grafiką w stylu anime lub żywymi obrazami, podkładem muzycznym i niektórymi głosowymi.

W japońskiej terminologii różnicza się gry powieściowe (jap. ノベルゲーム noberu gēmu lub デジタルノベル digitaru noberu, NVL), które składają się przede wszystkim z narracji i mają niewiele elementów interaktywnych oraz gry przygodowe (jap. アドベンチャーゲーム adobenchā gēmu; ADV lub AVG), które mogą zawierać bardziej urozmaiconą rozgrywkę. To rozróżnienie zatarto się jednak poza Japonią, gdzie zarówno gry NVL jak i ADV powszechnie nazywane są „powieściami wizualnymi”. Gry te popularne są szczególnie w Japonii, gdzie stanowiły blisko 70% gier komputerowych wydawanych w 2006 roku.

Powieści wizualne rzadko tworzone są na konsole gier wideo, choć popularniejsze gry są czasem na nie portowane. Bardziej znane powieści wizualne są też często adaptowane do powieści ilustrowanych, mang czy anime.

wafu

(jap. ワイフ/waifu - zona) to określenie fanów anime/Otaku/Weeaboo na ulubioną żeńską postać z anime/mangi. Czasami to umiowanie do fikcyjnej postaci przeradza się w obsesję, gdzie postać taka jest traktowana jako życiowa partnerka.

webcomic

(ang. webcomic), także: komiks sieciowy lub e-komiks – odmiana komiksu publikowana w sieci. Niektóre komiksy internetowe są później wydawane w formie papierowych zeszytów lub albumów.

Yuri

Yuri (jap. 百合, dosł. „lilia”) – gatunek mangi i anime przedstawiający związki lesbijskie. Na Zachodzie nazwa ta stosowana jest zamiennie z Girls Love.

STOPKA

ANIMEBLOG © all rights reserved for Tomasz Kotyła ETI II

Podstrony

Dane kontaktowe

Social media

Strona główna

Gatunki

Kontakt

Historia anime

Objaśnienia

Tomasz Kotyła ETI II

mail.kontaktowy@projekt.com

+48 748-569-231

Facebook

GitHub

Instagram

Twitch

Twitter

Youtube

Anilist

MyAnimeList

## Układ stopki

