Федеральное государственное общеобразовательное бюджетное учреждение

высшего образование “Финансовый университет при

Правительстве

Российской Федерации” (Финансовый университет)

Колледж информатики и программирования

**ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ**

На тему: “Аниме - новый вид искусства”.

|  | Выполнил студент группы 1ИСИП-322 Болотная Виктория Альбертовна Руководитель: преподаватель Сазонова Светлана Алексеевна |
| --- | --- |

Москва, 2022

Оглавление

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_heading=h.30j0zll)

[ИСТОРИЯ 4](#_heading=h.1fob9te)

[Древняя Япония. 4](#_heading=h.3znysh7)

[Новая Япония (1853-1959). 5](#_heading=h.2et92p0)

[Новая японская анимация (1960 – 1970) 10](#_heading=h.tyjcwt)

[Классика 1970-х (1970 – 1979) 13](#_heading=h.3dy6vkm)

[Начало «Золотого Века» (1980-1985) 15](#_heading=h.1t3h5sf)

[1990-е годы 17](#_heading=h.4d34og8)

[2000-е годы 20](#_heading=h.2s8eyo1)

[ОСОБЕННОСТИ РИСОВКИ 22](#_heading=h.17dp8vu)

[Глаза 22](#_heading=h.3rdcrjn)

[Волосы 23](#_heading=h.26in1rg)

[Эмоции 24](#_heading=h.lnxbz9)

[ПРАКТИКА 26](#_heading=h.35nkun2)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 27](#_heading=h.1ksv4uv)

[СПИСОК ИСТОЧНИКОВ 28](#_heading=h.44sinio)

# ВВЕДЕНИЕ

Цель проекта: изучение жанра аниме.  
Проблема: малая осведомленность общества в теме нового, быстро развивающегося искусства.  
Объект: студенты колледжа информатики и программирования, мнение людей из всемирной паутины.  
Предмет: стиль аниме и манга.  
Гипотеза: может ли считаться аниме новым видом искусства.  
Задачи:  
1. Ознакомится с историей аниме и манги;  
2. Узнать особенности рисовки аниме и манги;  
3. Выполнить рисунок в цвете, учитывая особенности рисовки данного жанра;  
4. Выполнить рисунок в чёрно-белых тонах, учитывая особенности рисовки данного жанра.  
5. Подвести итог выполненной раборы.  
Актуальность: сейчас аниме набирает большую популярность, являясь частым интересом людей любого возраста, оно является практически национальным достоянием Японии и его история берёт начало в 17 веке и по сей день не теряет своих качеств.

«Аниме» – это анимация, созданная в Японии. «Созданная» в данном случае означает не столько «произведенная», сколько «разработанная». Дело в том, что многие современные анимационные фильмы других стран (особенно сериалы) рисуются в Японии, но согласно сценариям и дизайнам творцов из этих стран. Такая анимация под определение «аниме» не подходит. Зато под него подходит анимация, разработанная в Японии, но произведенная в Корее или на Тайване.  
 «Мaнга» – это комиксы, созданные в Японии. Часто эти два термина («манга» и «аниме») путают. Здесь сказывается сравнительная новизна термина «аниме», который закрепился в японском языке лишь в конце 70-х как сокращение от английского «анимейшн» («animation»). До этого использовался термин «манга-эйга» («манга-кино»), который до сих пор иногда употребляется старшим поколением японцев.   
 Слово «манга» придумал знаменитый художник Кацусика Хокусай в 1814 году, и означает оно «гротески», «странные (или веселые) картинки». Однако сами японские комиксы существовали (под разными названиями) задолго до этого.

# 

# ИСТОРИЯ

## Древняя Япония.

**Эпоха Эдо.**

Настоящий расцвет массовой культуры начался после того, как три сёгуна (полководца) Японии, правивших один за другим, – Нобунага Ода, Хидеёси Тоётоми и Иэясу Токугава – после долгих сражений объединили Японию, подчинили правительству всех удельных князей и в 1603 году сёгунат (военное правительство) Токугава начал управлять Японией. Так началась эпоха Эдо.  
 Роль императора в управлении страной окончательно свелась к религиозным функциям. Короткий опыт общения с посланцами Запада, познакомивший японцев с достижениями европейской культуры, привел к массовым репрессиям крестившихся японцев и строжайшими запретами общения с иностранцами. Япония опустила между собой и остальным миром «железный занавес».  
 Строгая политическая цензура практически не распространялась на эротику. Поэтому основной темой для массовой культуры этого периода стали произведения на любовные темы различной степени откровенности. Наиболее популярными картинами стали гравюры в стиле «укиё-э» («картины проходящей жизни»), изображающие радости жизни с оттенком пессимизма и ощущением ее быстротечности.  
 Именно один из величайших мастеров «укиё-э» – Кацусика Хокусай и придумал, как уже говорилось выше, термин «манга» для обозначения своих рисунков.  
 Популярны в начале XIX века были также издания жанра «куса-дзори» («рассказы в картинках») и «ёмихон» («книги для чтения») – развлекательная массовая литература, повествующая о невероятных приключениях, привидениях, и так далее. Многие жанровые принципы этой литературы в дальнейшем активно использовались в манге.

## Новая Япония (1853-1959).

**Пришествие европейской культуры.**

Как и реформы в китайском стиле, реформы в западном стиле охватили все сферы жизни Японии. Японцы тщательно изучали опыт стран Запада и заимствовали из него то, что считали для себя наиболее подходящим. Вместо «манги» Хокусая в Японию пришли западные комиксы. Первые японские журналы комиксов начали издавать два японизировавшихся иностранца – англичанин Чарльз Виргман (журнал «Зе Джапан Панч» («The Japan Punch»), начало издания – 1862 год) и француз Жорж Биго (журнал «Тоба-э» («Tobae»), начало издания – 1877 год). Оба эти журнала были ориентированы на обширные поселения иностранцев в Японии и выходили, соответственно, на английском и французском языках.  
 Вскоре технику графики европейских комиксов освоили и японцы, и начали выходить такие журналы, как, например, «Марумару Тимбун» (начало издания – 1877 год). Они уже были на японском языке, хотя публиковали комиксы в европейском стиле.  
 Со временем японские комиксы «переварили» европейский опыт и начали возвращаться к прежнему стилю графики, опираясь на развитую индустрию книгопечатания и новую технику рисования, в которой перо и карандаш заменили кисть. Это позволило сделать рисунок еще более четким и точным.Постепенно японские комиксы приобретали все больший национальный колорит и начали играть значительную роль в культурной жизни общества.   
 Первым японским «сериальным» комиксом с постоянными героями по образцу американских комиксов стал юмористический цветной комикс Ракутэна Китадзавы «Тагосаки и Макубэ осматривают Токио» («Тагосаку то Макубэ но Токио Кэмбуцу»), который начал издаваться в 1902 году в журнале «Дзидзи манга». Китадзава прославился тем, что одинаково блестяще рисовал и в европейском, и в японском стилях. Его комикс рассказывал о смешных ситуациях, в которые попадают два бродяги из далекой провинции, приехавшие в Токио и никак не могущие разобраться в перестроенном в европейском стиле городе.  
 И вот, в 1917 году японцы позаимствовали еще одно европейское изобретение. Вслед за первыми японскими кинофильмами появились и первые мультфильмы. Началась история японской анимации, история аниме.

**Появление аниме**

Первые японские анимационные фильмы появились, как уже было сказано, в 1917 году. Это были маленькие фильмы длиной от одной до пяти минут, и делались они художниками-одиночками, пытавшимися воспроизводить ранние опыты американских и европейских мультипликаторов.  
 Самым первым японским анимационным фильмом считается «Новый альбом набросков» («Дэкобоко Син Гатё», 1917) Дэкотэна Симокавы (он рисовал мелом на черной доске и снимал свои рисунки на пленку). Также в 1917 году был создан «Как краб отомстил мартышке» («Сару Кани Кассэн») Сэйтаро Китаямы, а в 1918 году – его же «Момотаро» («Момотаро») (Момотаро – популярный герой японских сказок).

**Аниме 1920-х годов**

В 1920-е годы обычная длина анимационного фильма в Японии не превышала 15 минут. Практически вся тогдашняя анимация делалась в крошечных домашних студиях художниками-одиночками и финансировалась кинематографическими и кинопрокатными фирмами в обмен на право проката. Производство анимации финансировали, в частности, такие компании как «Асахи Кинема», «Такамаса Эйга», «Иокогама Синема Кёкай» и некоторые другие.  
 Обычно аниматоры либо использовали западные сюжеты, скажем, популярный американский комикс и мульт-сериал «Кот Феликс», либо, гораздо чаще, – экранизировали классические китайские и японские сказки, рисуя их как в стиле традиционной японской графики, так и в европейских стилях. Наиболее заметными аниматорами эпохи немого кино считаются Дэкотэн Симокава, Дзунити Коти, Сэйтаро Китаяма, Санаэ Ямамото, Мурата Ясудзи и Офудзи Нобору, вырезавший своих персонажей из бумаги (так называемая «силуэтная анимация»).  
 Фильм Санаэ Ямамото «Гора, на которой оставляли умирать старух» (1924) считается самым старым дошедшим до нас японским анимационным фильмом.

**Времена милитаризма**

Середина 1920-х годов – это эпоха мирового экономического кризиса, больно ударившего и по Японии. Усилилась политическая цензура, началось активное преследование и казни либералов и социалистов. Понявшие «намек» правительства художники постепенно переключились на пропаганду «японских национальных ценностей».  
 Нежелающие следовать этим путем или садиться в тюрьму авторы уходили в создание детских и эротических комиксов. Последние становились все более и более популярны, так как скабрезный юмор – непременный элемент военной культуры. Сатира постепенно заменялась бодряческим юмором или высмеиванием «отдельных недостатков».  
 Художественным символом эпохи стала популярнейшая детская манга Суйхо Тагавы «Норакуро» («Норакуро», 1931-1941), печатавшаяся в журнале «Сёнэн Клаб» и повествовавшая о приключениях незадачливого пса-вояки Норакуро, постепенно проходящего все военные чины от рядового до капитана в пародийной армии животных.   
 Другая популярная манга этого периода – «Приключения Данкити» («Бокэн Данкити», 1933-1939) Кэйдзо Симады, рассказывала о предприимчивом пареньке, попавшем на остров в Тихом океане и научившем туземцев поклоняться японскому флагу (символу власти императора) и давать отпор иностранным захватчикам.  
 Менее военно-ориентированным был чрезвычайно популярный семейный комикс «Малышка Фуку» («Фуку-тян») Рюити Ёкоямы, выходивший с 1936 по 1971 год. В нем рассказывалось о маленькой девочке, проделки которой помогают людям переживать трудности военного (а затем и после военного) времени.  
 Из достижений анимации стоит отметить создание в 1932 году Кэндзо Масаокой первой чисто анимационной студии «Масаока Филм Продакшн» («Masaoka Film Production»). В 1933 году он снимает на ней первый японский звуковой анимационный фильм «Сила и женщины мира» («Тикара то Онна но Ёнонака»).

***Вторая Мировая война.***

С 1937 года, когда Япония начала интервенцию в Китай и развязала масштабную японо-китайскую войну, на зрителей и читателей буквально обрушился поток комиксов и анимации агитационного содержания. Осознавая их ценность, правительство не только координировало их создание, но и поддерживало его материально. Была создана организация «Син Ниппон Мангака Кёкай» («Новый японский союз создателей манги»), печатный орган которой, журнал «Манга», выходил до самого конца войны даже в периоды отчаянной нехватки бумаги.  
 Несколько вдали от этих событий оказался выход в 1940 году первого японского научно-фантастического (НФ) комикса – «Путешествие на Марс» («Касэй Танкэн») Таро Асахи и Нобору Осиро. Комикс был нарисован в три цвета, в нем подробно показывались марсиане и ракеты, и даже были вклеены настоящие фотографии Луны.  
 Уже упоминавшийся Рюити Ёкояма в 1943 году в журнале «Манга» опубликовал фантастический реваншистский комикс «Воин науки приходит в Нью-Йорк» («Кагаку Сэнси Нью-Йорк ни Сюцугэн су»). В нем впервые в истории манги была предложена концепция «огромного боевого робота», сыгравшая ключевую роль в последующей истории аниме.  
 Сохранилась даже полулегендарная история о том, как в 1942 году в Токио был устроен «закрытый» показ двух трофейных американских фильмов – «Унесенных ветром» и диснеевской «Белоснежки и семи гномов». На показе присутствовали правительственные чиновники и кинематографисты, в том числе молодой Акира Куросава.  
 В 1943 году, по решению правительства, Мицуё Сэо поручили снять первый большой японский анимационный фильм, естественно, агитационного содержания. Им стал 37-минутный «Момотаро – морской орел» («Момотаро но Умиваси»). В нем в аллегорической форме воспроизводилось знаменитое нападение японской авиации на базу американских ВМС в Пирл-Харборе.   
 В 1945 году Мицуё Эдзо снял продолжение истории Момотаро – «Момотаро – божественный воин» («Момотаро Уми но Синпэй»). Он рассказывал о героических операциях человекообразных зверюшек-морских пехотинцев по освобождению Индонезии и Малайзии от карикатурных рогатых чертей, под которыми подразумевались американцы.

***Возвращение к мирной жизни.***

В течение всей первой половины 1950-х годов по экранам Японии прошли все полнометражные мультфильмы студии Уолта Диснея – «Белоснежка и семь гномов», «Бэмби», «Пиноккио», «Золушка», «Алиса в Стране Чудес», «Дамбо» и «Фантазия».  
 Японским аниматорам стало окончательно понятно, что для того, чтобы иметь возможность конкурировать с Диснеем, надо выпускать полнометражные аниме-фильмы. В 1953 году киностудия «Тоэй» купила «Ниппон Дога» (которая тогда уже была переименована в «Нитидо Эйга-ся»), и к 1956 году преобразовала ее в свое подразделение – «Тоэй Дога» под руководством Хироси Окавы.  
 «Тоэй Дога» была первой настоящей японской анимационной студией нового, американского типа. Их первым фильмом стал все еще черно-белый и короткометражный «Котячьи царапки» («Конэко но Ракугаки», 1957) режиссера Мори Ясудзи.  
 Настоящим достижением студии стал выход в 1958 году первого японского полнометражного и цветного фильма – 78-минутной ленты «Легенда о Белой Змее» («Хакудзядэн») режиссера Тайдзи Ябуситы. Это была история, навеянная китайской мифологией, о любви парня и девушки, которая в прошлой жизни была белой змеей. Фильм произвел настолько сильное впечатление на Хаяо Миядзаки, который тогда оканчивал школу, что тот на всю жизнь «заболел» анимацией.  
 Вторым полнометражным проектом студии «Тоэй Дога» стал «Юный Сасукэ Сарутоби» («Сёнэн Сарутоби Сасукэ», 1959) режиссера Акиры Дайкубары. Действие фильма происходит в японское Средневековье.  
 Первые полнометражные фильмы студии «Тоэй Дога» технически очень напоминали полнометражные фильмы студии Уолта Диснея – производство каждого занимало около года, это были масштабные экранизации народных (только японских и китайских) сказок с большим количеством персонажей-животных. В отличие от американской анимации, в аниме не чувствовалась традиция мюзикла, фильмы были существенно серьезнее, а сюжеты – драматичнее.

## Новая японская анимация (1960 – 1970)

***Тэдзука и появление аниме***

Третьим крупным проектом студии «Тоэй Дога» стал фильм «Путешествие на Запад» («Саю-ки», 1960) режиссера Тайдзи Ябуситы. Это была экранизация манги Тэдзуки «Большое приключение Гоку» («Гоку но Дайбокэн», 1952-1959).  
 Манга Тэдзуки не была исключением и представляла собой очень вольный и «детский» вариант приключений Гоку, который должен отправиться на Запад и добыть там священные сутры – буддийские религиозные тексты.  
 Тэдзуку привлекли к созданию этого фильма. Также вместе с ним над этим фильмом работал его коллега и друг – известный в будущем мангака Сётаро Исиномори.   
 В 1961 году Тэдзука основал собственную анимационную студию «Муси Продакшнс» («Mushi Productions»). В 1962 году он выпустил некоммерческий экспериментальный фильм «История одной улицы» («Ару Матикадо но Моногатари»). В 1961 и 1962 году студия «Тоэй Дога» продолжала создание полнометражных цветных анимационных фильмов, выпустив, соответственно, «Андзю и Дзусио-мару» («Андзю то Дзусио-мару») и «1001 ночь – Приключения Синбада» («Арабиан Найт Синбад но Бокэн»), оба – режиссера Тайдзи Ябуситы.  
 Ободренная успехом своей первой работы, в январе 1963 года команда студии «Муси» начала производство и показ первого значительного японского черно-белого анимационного ТВ-сериала «Могучий Атом» («Тэцуван Атом», 1963-1966).  
 Это был, однако, не первый японский анимационный ТВ-сериал. Самым первым был «Календарь в картинках студии Отоги» («Отоги Манга Кэлэндар», 1962-1964) уже упоминавшейся выше студии «Отоги». Тем не менее, сейчас историю ТВ-аниме принято начинать именно с «Могучего Атома»..

***Первые сёнэн-сериалы.***

Успех «Могучего Атома» был столь значителен, что уже к концу 1963 года в Японии было создано еще четыре студии телевизионной анимации, не считая ТВ-подразделения студии «Тоэй Дога».  
 Наиболее значительной из них сразу стала «Теле-Картун Джапан» («Tele-Cartoon Japan»), начавшая выпуск в 1963 году двух ТВ-сериалов. Первым из них был первый анимационный ТВ-сериал об «управляемых огромных роботах» – «Железный человек номер 28» («Тэцудзин 28-го», 1963-1965) по мотивам манги Ёкоямы Мицутэру.  
 Вторым ТВ-сериалом «Теле-картун Джапан» стала «Деревня отшельника» («Сэннин Бураку», 1963) – первый японский сатирический аниме ТВ-сериал, высмеивающий разнообразные человеческие пороки.  
 Уже к 1964 году сложился канон ТВ-сериала направления сёнэн-аниме. Его главным героем должен был быть мальчик, либо изначально обладающий, либо наделенный необычайными свойствами и умениями, а также имеющий четко сформулированную цель, для достижения которой он должен использовать эти умения и свойства. Преодолевая внешние и внутренние препятствия, заводя друзей и врагов, мальчик учится жизни и постепенно взрослеет. Часто девочки/девушки присутствуют только на правах «боевого товарища».  
 В 1964 году Тэдзука выпускает первый в истории Японии полнометражный анимационный фильм по мотивам ТВ-аниме сериала – «Могучий Атом – Космический герой» («Тэцуван Атом Утюу но Юся»). С этого момента и до начала 80-х основную часть полнометражной анимационной продукции Японии постепенно стали составлять именно такие фильмы – продолжения популярных ТВ-сериалов.  
 Из других значительных событий 1964 года: основание одной из крупнейших анимационных студий Японии – «Токио Муви Синся» («Tokyo Movie Shinsha») или «TMS».  
 В 1965 году «Муси» начала выпускать свой первый цветной ТВ-сериал «Император Джунглей» («Джангл Тайтэй», 1965-1966), режиссером которого стал молодой аниматор Ринтаро из команды учеников Тэдзуки. В основу канвы сюжета был положен сюжет «Гамлета». Впоследствии на основе идеи этого сериала был создан диснеевский «Король Лев».  
 Тогда же выходит полнометражный фантастический аниме-фильм студии «Тоэй Дога» «Космические путешествия Гулливера» («Гулливер но Утюу Рёко», 1965), в котором свою первую значительную работу получил аниматор Хаяо Миядзаки.

***Рождение сёдзё-аниме.***

В 1966 году студия «Тоэй Дога» выпускает первый и невероятно успешный аниме-сериал для девочек (сёдзё-аниме) – «Ведьма Салли» («Махоцукай Салли», 1966-1968), основанный на манге Ёкоямы Мицутэру «Ведьма Санни», которая, в свою очередь, была основана на американском ТВ-сериале (не анимационном) «Ведьмочка» («Bewitched»). Первые семнадцать серий были черно-белые, остальные – цветные.  
 Также как и сёнэн-аниме, сёдзё-аниме рассказывает историю взросления, только не мальчика, а девочки. Соответственно, главным героем такого сериала является девочка. Сюжет часто связан с превращениями главной героини или с высвобождением каких-то ее скрытых способностей (мифологическое отражение физиологических процессов женского взросления). В дальнейшем для этих сериалов стали характерны сложные романтические истории.  
 Это был не только первый сериал для девочек, но и первый сериал о «девочках-волшебницах» («махо-сёдзё») – один из наиболее интересных подтипов сёдзё-аниме. Вторым таким сериалом считается «Секрет Акко-тян» («Химицу но Акко-тян», 1969-1970), созданный по мотивам манги Фудзио Акацуки и определивший дальнейшее развитие канона этого жанра – обычная девочка/девушка получает магический предмет, с помощью которого она может превращаться в кого-то другого (обычно в волшебное существо) и помогать в таком виде людям. Также у нее есть маленький волшебный помощник, обычно животное (очень часто – кошка). Подробнее о каноне сериалов о «девочках-волшебницах» – в следующей главе.

## Классика 1970-х (1970 – 1979)

***Эпоха телевидения***

1970-е годы в истории аниме без преувеличения можно назвать эрой телевидения. Основная часть анимационных фильмов, оказавших существенное влияние на дальнейшее развитие истории аниме, были именно телевизионными сериалами.  
 Их формат был разработан еще Тэдзукой и его коллегами в начале 1960-х – одна серия длиной около 23-25 минут в неделю (всего около 30 минут вместе с блоком рекламы), показываемая в строго определенное телеканалом для этого сериала время (т.н. «временной слот»). Продолжительность сериала определялась его популярностью: более популярные сериалы шли дольше, менее популярные – быстро заканчивались. Но обычно сериалов короче 20-30 серий в 1970-е не делалось.  
 Сюжеты ТВ-сериалов строились по принципу эпизодности – важно было посмотреть только первые серии, в которых зритель знакомился с главными героями, и последние, в которых наступала развязка. Постепенно, однако, наблюдалась тенденция миграции сюжетов в сторону единых длинных «саг», в которой каждая серия – продолжение сюжета предыдущей. В дальнейшем ни одному из этих способов построения сюжета не удалось вытеснить другой.  
 Происходило и изменение аудитории аниме. Если ранее ее основой были маленькие дети и младшие подростки 10-12 лет, то теперь поколение зрителей первых аниме уже подросло, но все еще интересовалось «мультиками». Поэтому начинают появляться и сериалы, рассчитанные на зрителей среднего и старшего подросткового возраста. Набор основных жанров практически не изменился – сказки, научная фантастика, исторические легенды, экранизации.   
 Грандиозный успех вышедших в конце 60-х двух ТВ-сериалов о девочках, обладающих магическими способностями («Ведьма Салли» и «Секрет Акко-тян»), предопределил появление целого жанра аниме – аниме о «девочках (или девушках)-волшебницах» («махо-сёдзё»).  
 В этом сериале впервые появились превращения (хэнсин) главной героини, проходящие по кругу: «повседневная одежда» – «нагота» – «магический костюм». Также здесь впервые появилась идея магической борьбы со злом. В сюжете практически отсутствовала любовная линия, зато было много элементов научной фантастики (киборги, андроиды, фантастическое оружие).

## Начало «Золотого Века» (1980-1985)

***Новое поколение зрителей***

Начало 1980-х годов в истории аниме ознаменовалось событием чрезвычайной важности. Из существовавших до этого в Японии клубов подростков – любителей научной фантастики стали понемногу выделяться клубы подростков – фэнов научно-фантастического аниме. Так начали появляться аниме-отаку (в Японии «отаку» называют фэнов вообще, а за пределами Японии – фэнов аниме и манги).  
 Значение этого события трудно переоценить. Подростки, родившиеся в 1960-х, всю свою жизнь смотрели аниме по телевизору и в кино. Оно формировало их мышление, предоставляло им мировоззрение, давало им ориентиры для подражания. Лишь в эти годы возникла большая рыночная ниша подросткового аниме, куда потекли капиталовложения фирм-спонсоров.  
 И молодые аниматоры поколения Мамору Осии, всерьез рассматривающие аниме как средство художественного самовыражения, пошли по следу спонсорских денег. Они создали новую индустрию – индустрию, сделавшую аниме фактом не только японской, но и мировой культурной жизни.

***“Космические оперы” и немного музыки.***

Начало 1980-х – это все еще господство космического жанра научной фантастики. На волне популярности сериала «ГАНДАМ» выходит еще несколько аналогичных сериалов, в том числе и продолжения самого «ГАНДАМ».  
 Также выходят цветные версии классических сериалов «Железный человек номер 28» (1980) и «Могучий Атом» (1980). Продолжают выходить фильмы и сериалы – экранизации произведений Лэйдзи Мацумото, среди которых важное место занимает полнометражное аниме «Аркадия моей юности» («Вага Сэйсюн но Аркадия», 1982) – предыстория приключений капитана Харлока, очень популярная среди японских фэнов, в том числе и потому, что несла на себе явный отпечаток антиамериканских настроений Мацумото.  
 В 1982 году на экраны выходит сериал «Великая космическая крепость Макросс» («Тё Дзику Ёсай Макросс», 1982-1983), созданный Нобору Исигуро и Ёсимасой Ониси на студиях «Студио Ню» («Studio Nue») и «Артлэнд» («Artland») при поддержке студии «Тацуноко». «Макросс» внес ряд изменений в клише. Во-первых, его главный герой – Хикару Итидзё, был отнюдь не лучшим пилотом и вообще не самым «крутым» воякой. Во-вторых, самым главным оружием против инопланетных захватчиков оказалось не военное превосходство, а культурное наследие. Огромные и могучие инопланетяне побеждались песнями в исполнении главной героини – Линн Минмэй, популярной певицы и подружки главного героя.  
 Введение в сериал такого персонажа, как Минмэй, диктовалось новой ситуацией в японской поп-музыке. Она постепенно выходила из послевоенного творческого кризиса и становилась популярной среди молодежи (которая раньше предпочитала американскую музыку).  
 Во многом это происходило благодаря внедрению в японскую поп-музыку концепции «идолов» – юных (зачастую несовершеннолетних) исполнителей, которых продюсеры находили с помощью специальных конкурсов, подписывали с ними кабальные контракты и контролировали каждую секунду их жизни.  
 Вышедший в 1984 году полнометражный аниме-фильм «Великая космическая крепость Макросс: Помнишь ли нашу любовь?» («Тё Дзику Ёсай Макросс: Ай Обоэтэ Имасу Ка») закрепил жанровый успех сериала. Заглавная песня – «Ай Обоэтэ Имасу Ка» в исполнении Мари Идзимы (озвучивавшей в сериале и фильме Минмэй) заняла призовые места в японских хит-парадах. К аниме-музыке стали относиться серьезно.

***Новый формат – видео-аниме***

В 1983 году произошло событие, сыгравшее принципиальную роль в истории аниме. Мамору Осии на студии «Студио Пьерро» («Studio Pierrot») выпустил первое в истории Японии аниме, изначально предназначенное для продажи на видео – «Даллас: Приказ уничтожить Даллас» («Даллос: Даллос Хайкай Сирэй»).  
 С этого момента в японской анимации появилась новая степень свободы. Теперь можно было создавать аниме, сочетающее в себе достоинства полнометражного фильма (качество анимации и четкое единство сюжетной линии) и сериала (размер, многосерийность). Видео-аниме было рассчитано на аудиторию зрителей, имеющих достаточные средства для покупки интересных им кассет. Естественно, такими зрителями в первую очередь стали фэны-отаку.  
 Новый вид анимации получил название «OAV» или «OVA» («Original Animation Video» – «анимация для продажи на видео»). OAV представляли собой либо большие фильмы, либо небольшие видео-сериалы, каждая серия которых продавалась отдельно.  
 Особо следует выделить культовый OAV режиссера Мамору Осии и художника Ёситаки Амано – «Яйцо ангела» («Тэнси но Тамаго», 1984). Почти лишенный диалогов, он прославился умением его создателей рассказать сложнейший сюжет с помощью одних лишь видео-образов, демонстрируя все возможности нового вида аниме.  
 Также следует отметить первый киберпанк-OAV «Мегазона 23» («Megazone 23», 1985) режиссера Нобору Исигуро и молодой студии «Анимейшн Интернэшнл Корпорэйшн» («Animation International Corporation» или «AIC»).  
 В нем впервые были использованы многие ставшие впоследствии каноническими киберпанк-мотивы – рок-исполнители-киборги, банды мотоциклистов, идея несоответствия виртуального мира, в котором живут персонажи, и реальной жизни, особая роль в таком мире специалистов по компьютерам – хакеров.

## 1990-е годы

К началу 1990-х годов стилистика аниме претерпела изменения. Оно стало боле изящным, и при этом производители увеличили средства на его создание. Широкое распространение получил стиль «кавайи». Одним из первых сериалов в этом стиле стало аниме *Фусиги но Уми но Надиа*, («Надя с загодочного моря») (1990—1991) режиссёра Хидэаки Анно, сюжет которого частично опирался на романы Жюля Верна «20 000 лье под водой» и «Пять недель на воздушном шаре».  
 В 1991 году вышел ещё один OVA-сериал 3×3 Eyes режиссёра Дайсукэ Нисио. В 1992 году выходит OVA *Bannou Bunka Nekomusume* *Банно: Бунка Нэкомусумэ*, «Современная универсальная девушка-кошка») (1992—1994), главной героиней которого является девушка-андроид Нуку-Нуку, созданная для защиты главного героя Рюносукэ. Героинь *3×3 Eyes* и *Bannou Bunka Nekomusume* озвучивала Мэгуми Хаясибара. Появился также новый вид — аниме, созданное по мотивам игр.  
 В начале 1990-х годов в Японии возрос интерес к произведениям жанра фэнтези. Так, режиссёр Сигэто Макино и студия Madhouse создали аниме *Lodoss-tou Senki* *Ро:досу то: Сэнки*, («Летопись войн острова Лодосс») (1990—1991) по мотивам романа Рю Мацумото. С 1991 года начали выходить в свет фильмы серии *Arslan Senki* *Арусура:н Сэнки*, («Летопись войн Арслана») (1991—1995), созданные по мотивам романов Ёсики Танаки. Тогда же вышел и OVA-сериал *RG Veda* («Риг-Веда») (1991—1992) по мотивам одноимённой манги группы CLAMP. Вышедший в 1992 году OVA-сериал *Bastard!!* был в большей степени ориентирован на юношескую аудиторию. Сеттинг данного аниме отличался сложной системой магических заклинаний, которая впоследствии легла в основу многих аниме в жанре фэнтези. Также в сериале используется типичный элемент аниме и манги, когда персонаж при использовании боевого приёма вслух произносит его название. В OVA *Dragon Half* (1993) сочетались фэнтези и современность; данное сочетание сыграло большую роль в дальнейшем развитии стилистики аниме. Подъём жанра киберпанк прекращается в связи со снижением популярности, однако соответствующие аниме всё ещё продолжают выпускаться: *Cyber City Oedo 808* (OEDO 808 *Сайба: Сити О:эдо Хатимарухати*, «Кибер-город Эдо 808») (1990—1991), *Roujin Z* ( *Ро:дзин Дзэтто*, «Старик Зет»)(1991), *Gunnm* ( *Гамму*, «Сны оружия») (1993). В 1995 году выходит анимационный фильм «Призрак в доспехах», завоевавший большую популярность.  
 Продолжали выходить аниме жанра сёдзё: *Kingyo Chuiho!* ( *Кингуо Тюихо!*, «Осторожно! Золотая рыбка!») (1991—1992), *Mamono Hunter Youko* ( *Мамоно Ханта: Ё:ко*, «Ёко — охотница на демонов»)(1991—1995), *Oniisama e…* («Уважаемый старший брат») (1991—1992), *Hime-chan no Ribbon* ( *Химэ-тян но Рибон*, «Ленточка Химэ») (1992—1993). Одним из важнейших событий в истории данного жанра стал выход в 1992 году анимационного сериала *Bishoujo Senshi Sailor Moon* ( *Бисё:дзё Сэнси Сэ:ра: Му:н*, «Красавица-воин Сейлор Мун») (1992—1993), в котором сочетались жанры махо-сёдзё и сэнтай, так как героинь, обладающих волшебными силами, теперь было пятеро. Одними из самых значительных OVA-сериалов того периода стали *Tenchi Muyo!* (*Тэнти Муё:!*, «Тэнти — лишний!»), который изначально задумывался как пародия на «Звёздные войны», и *Aa! Megami-sama* (*Аа! Мэгами-сама!*, «Моя богиня!»), где присутствует тема предназначения персонажей друг другу. Хаяо Миядзаки и Исао Такахата продолжали создание полнометражных анимационных фильмов на студии «Гибли»: «Ещё вчера» (1991), «Порко Россо» (1992), «Помпоко: Война тануки» (1994).  
 После всплеска популярности предыдущих лет к началу 1990-х годов аниме переживало кризис финансирования. Бюджеты занижались и многообещающие проекты сворачивались за недостатком средств. Снижалось качество аниме-сериалов и фильмов, связанное с возвратом к проверенным временем сюжетам и конструкциям; сериалы становились короче — нормой стали аниме из 13 или 26 серий, хотя ранее эта цифра считалась минимальной. Продюсеры не хотели рисковать, поддерживая дорогостоящие экспериментальные фильмы.  
 В 1995 году выходит ставший впоследствии культовым телесериал «Евангелион». Его режиссировал Хидэаки Анно из студии Gainax. Сериал продолжает развитие концепций жанра меха — присутствующие в нём роботы сочетают в себе как механические детали, так и биологическую материю; в сюжете также есть намёки на божественное происхождение Евангелионов. В сериале сочетаются идеи и мотивы, интересные как поклонникам аниме, так и более широкой аудитории.   
 Будучи вначале поставлен в детский таймслот, «Евангелион» был крайне непопулярен. Несколько серий спустя таймслот был изменён, и в своём новом качестве Евангелион неожиданно завоевал внимание публики. В короткие сроки сериал стал невероятно известен в Японии, а вскоре и среди поклонников аниме по всему миру. Рассказанная сумбурно, скомкано, с использованием множества артхаусных приёмов история бегущего от реальности мальчишки оказалась принята так хорошо, что десять лет спустя объёмы продаж сопроводительных товаров — фигурок героев, коллекционных предметов — всё ещё достаточно велики.  
 Влияние «Евангелиона» на аниме-индустрию было столь велико, что породило даже ряд так называемых «пост-Евангелион» сериалов. Большинство из них также относятся к жанру меха и имеют какой-либо религиозный, философский или психологический подтекст. Порожденная «Евангелионом» — или, по крайней мере, получившая благодаря этому сериалу второе дыхание, — стилизация сериалов — это «психоделика», странные или крайне необычные, спорные сериалы. После выхода «Эксперименты Лэйн» (1998) полуночное телевидение стало плацдармом для обкатки многих экспериментальных сериалов. Среди последних «Boogiepop Phantom» (2000), «Texhnolyze» (2003) и «Агент Паранойи» (2004).

## 2000-е годы

В последние годы в развитии аниме наблюдался очередной период активного роста. Аниме стало повсеместно популярным за пределами Японии, вызвав развитие соответствующей субкультуры во многих странах. Выросло как число дистрибьюторов аниме, так и количество компаний, его выпускающих. Повышается общий уровень качества анимации, для создания аниме и манги активно используются компьютерные технологии.  
 Несмотря на то, что первые фирмы, лицензирующие и распространяющие аниме на территории США, появились задолго до этого, конец 1990-х и начало 2000-х годов ознаменовались усилением позиций этих компаний и увеличением их количества. Подобная заинтересованность в аниме сказывается на его финансировании в Японии: многие дистрибьюторы, например Geneon, спонсируют создание отдельных аниме-сериалов и фильмов. Ситуация с лицензированием аниме в России также изменилась в лучшую сторону: за последние годы фактически с нуля возникли несколько крупных российских компаний, закупающих лицензии и распространяющих аниме.  
 С развитием компьютерных технологий в аниме всё чаще используется компьютерная графика. В последнее время трёхмерные анимационные вставки появляются даже в не слишком масштабных проектах. Существует аниме, целиком созданное при помощи этих приёмов. Например, «Gantz» (2004) комбинирует двумерных персонажей переднего плана с полностью трёхмерным окружением, наследуя это у одноимённой манги, созданной таким же образом.  
 Менее заметным на первый взгляд, но гораздо более важным достижением стал полный переход на компьютерную обработку графики. Сегодня графика практически любого аниме переводится после отрисовки в компьютерный формат, либо рисуется сразу при помощи графических планшетов. Вся работа по комбинации изображений, созданию анимации, наложению звука и музыки проводится в цифровой форме. Перевод видео на плёнку может быть выполнен лишь на последнем этапе; впрочем, с развитием телевидения, и это сегодня подчас не требуется.  
 С увеличением числа производимых сериалов повышается и количество нестандартных, экспериментальных лент. Обычная для аниме свобода творчества режиссёра даёт возможность воплощать в жизнь самые неожиданные идеи. Однако не убывает и число традиционных сериалов, сделанных по всем канонам жанров. Тем не менее, некоторые сериалы, выглядящие полностью стереотипно, оказываются, в итоге, весьма необычны, и обретают немалую популярность. Таковы, например, «Love Hina» (2000) и «School Rumble» (2005).  
 Растущая популярность, с другой стороны, стала причиной возникновения такого явления, как аниме, направленное исключительно на аудиторию отаку. После невероятного успеха «Евангелиона» 90-х годов многие студии пробовали себя в создании сериалов, которые могут стать для поклонников японской анимации «классикой». Другое направление развития, активно используемое в последнее время — фансервис. Иногда аниме базируется на популярных японских эротических видеоиграх в жанре «симулятор свиданий», однако такие экранизации могут быть и вполне серьёзными работами, как например «Kanon» (2002).  
 Существует особый вариант фансервиса — упоминание в сериале культуры отаку, в некоторых случаях — демонстрация их «необычности» и «отстранённости от остального мира». Зародившееся ещё в 1980-е годы с «Otaku no Video» студии «Gainax» направление в последние годы пополнилось несколькими достойными работами, подчас исследующими отаку на вполне серьёзном уровне.  
 Сейчас аниме на пике своей популярности, имеет как фэнов, так и хейтеров, является частью культурной жизни многих стран.

# 

# ОСОБЕННОСТИ РИСОВКИ

## Глаза

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 - Осаму Тэдзука, считающийся основоположником данного стиля, был вдохновлён персонажами американских мультипликационных фильмов, такими как БеттиБуп, Микки Маус и Бэмби. Аниме-персонажи выделяются 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.  
 При рисовании глаз обычно одновременно применяются светлые и тёмные оттенки. По глазам часто можно сделать вывод о персонаже в целом. Они обычно отражают возраст и открытость персонажа. Положительные, весёлые, дружелюбные главные герои часто 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 подчеркнуто-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 персонажа 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 непременным 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

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 осветленные 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 картинки неизменной, статические задние планы, упрощённые формы.

## Эмоции

Передачи эмоции в аниме является поводом для отдельного разговора.Помимо традиционных для аниме видов проявления чувств персонажем - изменением выражения лица или тона его голоса, используется ряд других приёмов. Эмоции могут изображаться подчеркнуто нереалистично, гипертрофированно - персонажи говорят с закрытыми глазами, чтобы передать безапелляционность, или принимают картинно демонический вид, когда проявляют гнев. В комедийных ситуациях, с целью показать несерьёзность чувства, применяются пиктограммы, такие, как картинка «капельки пота» или «вздувшихся вен», возникающие поверх головы героя, либо в рамочке над ней. Помимо «серьёзного» рисунка существует также популярный стиль «тиби» или «super-deformed» (SD), в котором персонажи изображаются упрощенно, с непропорционально большими головами и глазами в пол-лица. Обычно стиль SD применяется в комедийных ситуациях, поскольку выдаёт явную несерьёзность, пародийность происходящего. Тем не менее, существуют сериалы, целиком сделанные в такой манере; здесь подобный стиль используется, чтобы создать симпатию к «маленьким и пушистым» главным героям. Так, например, в комедийном сериале «Yamato Nadeshiko ShichiHenge» главная героиня 90 % экранного времени проводит в своей тиби-форме, ведя себя так, словно совершенно не от мира сего. Другие же персонажи, являясь более адекватными. изображены, соответственно, вполне обычными.

Аналитик компании AnimeNation Джон Опплинджер подчеркивает, что способ изображения персонажа позволяет зрителю мгновенно определить его важность Он также считал, что во многих аниме-сериалах, где есть запоминающиеся персонажи, созданные известными дизайнерами, часто присутствуют случаи неудачного исполнения, тогда как другие сериалы, где нет четкой разницы между героями, стали очень популярны. По мнению аналитика, хотя общий дизайн персонажей со временем развивается, чтобы соответствовать вкусам зрительской аудитории, отличительное оформление встречается в единичных случаях.

# 

# ПРИМЕРЫ МОИХ РАБОТ



Рисунок 1

(Пример цветного рисунка в стиле аниме и манги, выполненный для этого информационного проекта)



Рисунок 2

(Пример черно-белого рисунка в стиле аниме и манги, выполненный для этого информационного проекта)

# 

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги моей работы можно сделать вывод, что аниме действительно является новым искусством нашего времени. Аниме оказывает значительное воздействие на все сферы искусства XXI века, являясь самобытным и совершенно новым. Уникальность его заключается в том, что оно совмещает в себе как культуру стран Востока, так п европейскую культуру, формируя новые эстетические идеалы. Аниме захватывает необыкновенной цветовой палитрой, психологическим напряжением сюжета, фантастическими мирами, неожиданной концовкой, но самое главное - точно воссозданными характерами и эмоциями, присущими живому, а не рисованному человеку. Впечатляют мастерство художников и психологические находки авторов.

# 

# СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. ГОСТ 7.32-2017 "Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Отчет о научноисследовательской работе. Структура и правила оформления"
2. Дразен П. Anime Explosion! The What? Why? and Wow! of Japanese Animation / П. Дразен. – Лидс : Stone Bridge Press, 2019. – 320 с. – ISBN 9781880656723
3. Иванов Б. Введение в японскую анимацию / Б. Иванов. – Москва : Фонд развития кинематографии, 2017. – 336 с.
4. Haпьep С. Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanest Animation / С. Напьер. - Нью-Йорк : Palgrave Macmillan, 2019.- 311 c. - ISBN 0-312-23863-0
5. Аниме и манга в России : сайт. – URL: <http://www.animemanga.ru/enter.shtml>
6. Исследование на тему аниме : сайт. – URL: <https://infourok.ru/issledovatelskij-proekt-na-temu-anime-novyj-vid-iskusstva-4044311.html>
7. Манга: история и особенности : сайт. – URL: <https://www.donnews.ru/manga-istoriya-i-osobennosti_63516694>
8. Особенности рисовки аниме : сайт. – URL: <https://dzen.ru/media/id/5d1fed603bcaee00ae2615cf/osobennosti-risovki-anime-5d28c99831878200adeab818>
9. International Anime Research Project : сайт. – URL: <https://sites.google.com/site/animeresearch/home>
10. Online Bibliography of Anime and Manga Research : сайт. – URL: <https://www.animemangastudies.com/bibliographies/>