

Аниме — Urbanculture

Аниме

^_



Уточнение

Поливанов-куны считают правильным «анимэ», Жора Шуклин с ними [не согласен](#) (и грамота.ру — [тоже](#)). «Анима» — «душа» по латыни, собственно, от него изначально и образовалось слово «анимация». «Онемэ» появилось как пародия на «анимэ» — раз уж мы пишем неправильно, то мы пишем неправильно все. Наиболее распространенным и устоявшимся вариантом является «аниме». Обычно «анимэ» выдает нуба или die-hard поливановца.

Аниме (moon. アニメ, [полив. анимэ](#) ← moon. アニメーション, [хэлб. anime\(i\)shon](#), [полив. анимэ\(й\)сён](#) ← от англ. **Animation** ← от лат. anima — душа; нар. сленг. *онемэ, оняме, аниму, китайский (камбоджийский) порномультик*) — японская анимация. Обычно является адаптацией манги, ранобе и компьютерных игр (обычно JRPG или VN) для тех, кто не умеет читать.

Суть

Японская анимация является ещё одним видом масс-медиа, который обладает ровно теми же достоинствами и недостатками, что и прочий масскульт. Обычно рассчитана на массового японского зрителя, многое подаётся за рубеж. Многие выделяют три категории аниме (из расчёта на среднестатистического поклонника японской анимации из Японии):

- Часть аниме выпускается с целью удовлетворить потребности простого зрителя. Такие анимационные фильмы обычно долгоиграющие и состоят не менее чем из двух-трёх сезонов/50 серий
- Часть — нормальные, хорошие произведения своего времени. Такие обычно не длятся больше двух сезонов/достигают максимум 40 серий и имеют нетривиальные сюжетные ходы.
- Ну, и конечно же, часть так называемых шедевров, которые созданы из «великой любви к искусству» и будут вспоминаться спустя года. Таких произведений если не по всем пальцам человека, то точно меньше сотни.

Основой привлекательности среди гайдзинов является (как и сто лет назад) экзотичность и чуждость всего восточного. Аниме, как и остальной японский медиакорм, изрядно отличается от того, что они привыкли видеть по телевизору и в кино люди западной культуры. Такая тяга к необычному — вообще хорошо, ибо расширять свой кругозор полезно.

Наконец, привлекательность аниме-сообщества в том, что [задротов](#) там полно, и списки всех стоящих вещей давно написаны и выставлены у всех на виду, было бы только желание их найти и умение не спутать отаку с муняшем. Что даёт возможность простому зрителю просто внимать рекомендациям. Впрочем, ничего плохого здесь нет, навряд ли у вас будет столько свободного времени, чтобы в поисках хорошего сериала 1982 года, который кроме вас видела всего сотня человек за пределами Японии, перелопачивать выпущенные за все эти десятилетия многосерийные анимационные фильмы с низкого качества.

История аниме

Подробное описание истории аниме займёт много времени, да и не особо необходимо, так как эта история достаточно хорошо расписана в [Википедии](#) и на тематических ресурсах. Как вариант — зайдите на YouTube и наберите в поиске «history of anime» — найдете много интересного.

История аниме с 1962 по 2001 годы.

Впрочем, один важный момент здесь все же необходимо отметить. Японцы первыми отказались от взгляда на анимацию как на несерьезный детский жанр, вторичный по отношению к кинематографу, и начали в промышленных количествах выпускать анимационные фильмы самых разных жанров и для самых разных возрастных категорий. В качестве иллюстрации: в базе данных сайта WorldArt по анимационным, мультипликационным и кукольным фильмам на момент написания этого параграфа находится >6000 тайтлов (американский жаргонный термин, обозначающий некоторое издаваемое произведение: книгу, фильм или сериал) производства Японии — тогда как американских мультфильмов всего около 350, и большинство из них рассчитаны строго на детскую аудиторию. Советская мультипликация вкуче с российской — только около 1500 тайтлов. Про остальные страны и говорить нечего. Конечно, гадание по этому сайту — не самый точный способ оценки объемов производства анимации, но кое-какие выводы из этих цифр все равно можно сделать.

Впрочем, что мы все про количество да про количество? Давайте поговорим о качестве и основных особенностях аниме. Итак...

Что в нём такого

Источники сюжетов

Так уж получилось, что величина «оригинального контента» в сфере аниме достаточно мала, едва ли наберётся 10%. Все остальные 90% получаются в результате экранизации манги, ранобе или игр.

Japan. Producing 78% of world's weirdest shit since 1952.

Экранизация **манги** считается логичным способом создания аниме, ибо с экранизации манги оно и зародилось. Адаптировать мангу легко и просто, достаточно взять кадры из манги, перерисовать их в ключи, и отправить корейцам на раскраску. Популярность напрямую зависит от успеха манги. Случаи когда аниме разительно отличается от манги и при том не терпит неудачи в прокате и не получает гневных отзывов фанатов и критиков — достаточно редки, но тем не менее встречаются.

Аниме по **компьютерным экшн-играм** тоже достаточно популярный способ нажиться за счёт фанатов, а заодно создать рекламу. Как правило это экранизации файтингов (Street Fighter) и jRPG (Tales of X, Senjou no Valkyria). Качество в целом лучше, чем у западных киношников, по крайней мере фанаты игр могут это смотреть, не обливаясь кровавыми слезами (а то и вовсе получать удовольствие). Те кто в игры не играл, посчитают такое аниме в лучшем случае странным, а в худшем — неудачным. И, как ни странно, будут по-своему правы.

Важным подразделом являются аниме по **визуальным новеллам**. Помимо хентая, по ВН снимаются вполне себе годные романтические сериалы, вроде Da Capo, Kanon, Kimi Ga Nozomu Eien и Tsukihime. Из концепции удаляется почти весь хентай, жутко урезается сюжет, выбирается самая душещипательная концовка и пускается в эфир. Несмотря на то, что многие произведения являются удачными, те люди, которые играли в игры, при просмотре таких экранизаций обычно злятся и требуют повесить режиссёра, сценариста и художника на ближайшем столбе, [ибо нефиг портить кромсанием](#) удачную ВН (экранизация Tsukihime вообще предана забвению нет никакой экранизации Tsukihime и не было). Поэтому если вы обнаружили анимационный фильм и одноимённую ВН, рекомендуется сначала посмотреть фильм, а потом пройти соответствующую новеллу. Иначе весь интерес к аниме-экранизации будет утерян (сюжет известен), а объём вырезанного может не понравиться.

Ранобе — ещё один «ресурс». Создаются причастными к аниме людьми, страдающими графоманией и не нашедшими хорошего художника. Многие ранобе ориентированы на обычных школьников и студентов, а не на прожжённых отаку, это чувствуется. Ярким примером экранизации ранобе является Меланхолия Харухи Судзумии (хотя формально успели сделать полтора издания манги, так что работали и с мангой).

Ну, и наконец «оригинальный контент», когда анимационная команда обладает своим собственным сценаристом, способным наваять что-то не хуже (а порой и круче), чем в любой манге, игре или книге. Вкуче с нормальными режиссёрами создают шедевры всех времён и народов. Ярчайшими примерами оригинального контента являются экранизации студии Gainax (Daicon, Otaku no Video, NGE (формально, первый том манги, писавшейся одновременно с экранизацией, вышел до премьерного показа, но основной сериал и треть римейка уже выпущены, а до конца выпуска манги ещё далековато)).

Как можно заметить: экранизация того или иного материала всегда связана с потерями. Поэтому если аниме вам понравилось — ознакомьтесь с первоисточниками. Всегда ваш К. О.

Культурное влияние

Поклонники

В реальной жизни

«И аниме сеет зерна отaku во впечатлительные души населения, в результате навыки человеческого общения теряются, и рождаются хикикомори. »

— Анонимус

С полной историей победного шествия аниме по просторам этой страны вы можете ознакомиться в соответствующей [статье](#) на сайте Бориса Иванова.



X, X everywhere.



Типичный анимешник.

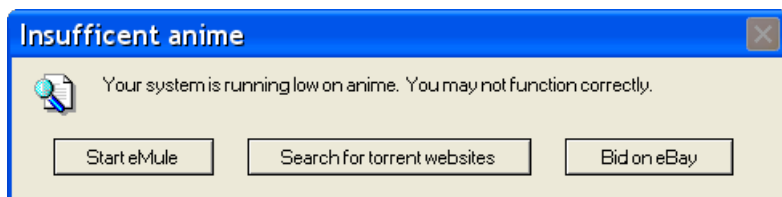
В давние времена, немногие «избранные» люди имели возможность приобретать и хранить аниме. Трудности его приобретения, а также воздействие, которое оказывало аниме на неокрепшие советские умы, создало культ «высшего искусства» и «избранности анимешников». «Адепты» всячески распространяли японскую анимацию среди друзей и знакомых, а также влияли как могли на телевидение и видеопрокат. Таким образом, аниме становилось всё более и более популярным. А с появлением торрентов и быстрого интернета и вовсе стало достоянием широких масс, с соответствующими для этого последствиями. Те, кто стоял у истоков отечественного аниме-фэндома были против, но было поздно: теперь нарутофаги — неотъемлемая часть любого аниме-эвента.

Часть анимешников, помимо просмотра аниме, занимается всякой созидательно-творческой деятельностью. Кто-то делает АМВ, кто-то рисует арт и/или мангу, занимается косплеем, составляет «театральные» сценки и т. п. Навыки таких субъектов, как правило, далеки от профессиональных, и результирующий продукт как правило сами-понимаете-какого качества.

Время от времени проводятся различные мероприятия, цель которых — собрать вместе всю ту разнородную и инертную массу, что называется анимешниками и что-то замутить. На больших мероприятиях, гордо именуемых фестивалями, творческие личности могут поделиться своим творчеством с массами. Сами массы могут развлечься игрой в файтинги, ДДР, го, посмотреть как правильно готовится японская нямка, а также затариться значками, плакатами, фигурками и прочей анимешной атрибутикой. Главной фишкой российских фестивалей является подготовка этих самых «околотеатральных» сценок, когда штук 5-10 команд пишут сценарий, готовят костюмы, выходят на

сцену и отыгрывают. Как минимум пара команд возьмут и сделают годные вещи. Малые мероприятия, вроде анимешных пати, являются отличным способом вместе собраться и побухать, даже если ты не анимешник.

Анимешники в интернете



В рунете существует некоторое разделение разных поколений анимешников ([историческая справка](#)).

- Самые старые, заматерелые отаку, чей иммунитет был расшатан в светлом детстве просмотром [Пчёлки Майи](#), [Суперкниги](#), [Корабля-Призрака](#) и совместной продукцией Союзмультфильма и японских аниматоров (вроде [Пингвиненка ЁЛоло](#)), а в школьном возрасте — Роботеком, Сэйлормун на канале 2x2 или хотя бы просмотром Евы в [вивах](#). Аниме они смотрят в *японском* эфире, в равах, в английском фансабе, те, кто не знает японский (а кто-то и английский) — в русском фансабе. В большинстве своем категорически не приемлют другой озвучки, кроме японской. В любом случае они смотрят аниме уже несколько лет. Как следствие — многие больны синдромом «снов с субтитрами», илитизмом и олдфажеством. Типичные для них сайты — [АнимеСки](#), Тошокан и имиджборды. На большинстве чанов, благодаря засилию анимешников, существует некоторое количество «анимешных» разделов и некоторые мемы связаны непосредственно с аниме (например, десу или ZOMG TEN REI).
- Вторая категория смотрела Еву по MTV, или на крайняк Хеллсинг там же. В русском дубляже. Эти *младоанимешники* и являются основными потребителями русского фансаба. Данная категория сидит на форумах, вртарте, имиджбордах и [fansubs.ru](#).
- Последующие поколения про NGE даже не слышали. По мнению разных анонимусов — одно это делает их быдло-кунами. И делает ведь! Приобщились к аниме путем церебральной деструкции онгоингами и прочими представителями новой волны аниме. Нарутофаги, блячеры, котгейассеры, харухисты — это про них. Обитают там же, где и вторая категория. Питаются исключительно фандабом.

Противники

Перевод

Субтитры

Аниме производится в основном для внутреннего японского рынка. Однако чуть менее, чем все тайтлы переводятся фэнсаберами. Фэнсаб распространяется через интернет, при этом постулируется его бесплатность. Бесплатность иногда перемежается слёзными просьбами помочь материально. Но это только просьбы, за продажу фэнсаба — линчуют. Язык фэнсаба — обычно английский, хотя есть и фэнсаб на других языках. О особенностях русского фэнсаба можно почитать в соответствующей статье.

Популярные в английском фэнсабе тайтлы лицензируются в США. Обычно после этого фэнсаберры прекращают распространять свою версию, а также сабить следующие серии сезона, если был лицензирован онгоинг. Существует также и российская лицензия. Лицензию обычно *дублируют* — озвучивают на другом языке.

Дубляж

Ссылки

- [Б.Иванов «Введение в японскую анимацию»](#) (книга написана еще в 1999 году, поэтому в ней нет ничего про развитие аниме в XXI веке. Но все равно рекомендуется к прочтению)
- [Сайт Б.Иванова](#), к созданию которого приложил руку небезызвестный К.Груша.
- [Няшная социальная сеть для анимешников](#), а заодно и база данных по аниме.
- [Няшное новостное агентство для анимешников](#) (местами)
- [Самый крупный русскоязычный онеме-форум](#).
- [AniDB](#) — аналог IMDb для аниме
- [„Малый“ пантеон самых известных аниме-персонажей](#)
- [Инъекция няшного кота](#) способна исцелить, даже клинического анимуфага

См. также

- [Yandere CD](#)

Примечания

Im ru:Анимеw:Анимеen.w:Animedede.w:Animeja.w:アニメuk:w:АнімeIm:Animeae:Animu