

Управление образования муниципального образования  
городской округ «Смирныховский» Сахалинской области

**Аниме и Манга.**

Работу выполнила:

Ученица 7 «в» класса

Боярская Татьяна Евгеньевна

Руководитель: Черникова Д.В.

учитель изобразительного искусства.

пгт. Смирных

2012

## СОДЕРЖАНИЕ

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Введение.....</b>                          | <b>3</b>  |
| <b>Глава 1. Что такое аниме и манга?.....</b> | <b>4</b>  |
| <b>1.1. Манга.....</b>                        | <b>4</b>  |
| <b>1.2. Аниме.....</b>                        | <b>5</b>  |
| <b>Глава 2. Глаза зеркало души.....</b>       | <b>7</b>  |
| <b>Глава 3. Костюмированное шоу.....</b>      | <b>10</b> |
| <b>Заключение.....</b>                        | <b>12</b> |
| <b>Список литературы.....</b>                 | <b>13</b> |
| <b>Приложение</b>                             |           |

## ВВЕДЕНИЕ

Здравствуйте, меня зовут Татьяна. Я учусь в 7 классе. Тема творческой работы "Аниме и манга". Это тема выбрана мной в связи с моим увлечением и несправедливого отношения к японской анимации. Началось мое увлечение в пятом классе, одноклассник обменялся со мной дисками. Я получила аниме «Наруто». Мне очень понравилось его смотреть. С тех пор количество просмотренных мною аниме стало увеличиваться, так же в моей библиотеке появились манга-комиксы и обучающие книги по рисованию манга. Некоторые приемы рисования я освоила, узнала много интересного и может быть даже в этой аудитории есть ученики нашей школы, которым пригодится мой опыт.

Я слышала негативные высказывания об аниме. Например, есть мнение, что фильмы аниме предназначены только для детей дошкольного и младшего школьного возраста. И наоборот, что зрителями аниме являются только взрослые люди, примерно от 18 лет и старше.

Цель моей работы – рассказать об аниме и манге.

Задачами для меня стали:

1. Изучение специальной литературы по данной тематике.
2. Знакомство с современными видами искусства.
3. Овладение частицами опыта практического рисования.

Среди молодежи в возрасте 13-18 лет есть много увлекающихся мангой и аниме, которые на фоне не увлекающихся кажутся некоторым людьми и странными и неадекватными. Поэтому считаю важным объяснить, что следование стилю Аниме является таким же увлечением, как просмотр обычных мыльных опер, а переодевание в японских персонажей столь же интересно и креативно, как театральное представление.

## 1. ЧТО ТАКОЕ МАНГА И АНИМЕ?

Чтобы рассказать об Аниме, в начале необходимо объяснить, что такое манга.

Манга – это картинки, дословный перевод этого слова – беспорядочные рисунки. Манга-комикс – это книга, составленная из рисунков японских профессиональных художников манга.

Манга, в той форме, в которой она существует в настоящее время, испытав сильное влияние западной традиции, начинает развиваться после окончания Второй мировой войны. Однако ее корни уходят в раннее японское искусство. Первым комиксмейкером (мангакой) считается буддитский монах Тоба. Историю комиксов-манга, непосредственно связанных с аниме, отсчитывают еще с XII века.

В Японии мангу читают люди всех возрастов. Она уважаема и как форма изобразительного искусства, и как литературное явление, поэтому существует множество произведений самых разных жанров и на самые разнообразные темы: приключения, романтика, спорт, история, юмор, научная фантастика, ужасы, бизнес и другие. С 1950-х годов манга превратилась в крупную отрасль японского книгоиздательства, с оборотами в 500 млн. долларов в 2006 году. Она стала популярной и в остальном мире, особенно в США, где продажи по данным на 2006 год находились в районе 175—200 млн. долларов. Почти вся манга рисуется и издаётся чёрно-белой, хотя существует и цветная, например, «Colorful», название которой переводится с английского как «красочный».

По популярной манге, чаще всего длинным манга-сериалам (иногда неоконченным), снимается аниме. Сценарий экранизаций может претерпевать некоторые изменения.

Художник, рисующий мангу, называется мангака, часто он же является и автором сценария. Если написание сценария берёт на себя отдельный человек, тогда такой сценарист называется гэнсакуся (или, точнее, манга-гэнсакуся).

Бывает, что манга создается на основе уже существующего аниме или фильма, например, по «Звёздным войнам».

Однако культура аниме и «отаку» (с японского – человек, увлекающийся аниме) не возникла бы без манги, потому что немногие продюсеры желают вкладывать время и деньги в проект, который не доказал свою популярность, окупаясь в виде комикса.

Что же такое аниме? Дабы ответить на этот вопрос я пересмотрела множество литературы. Также попали в мои руки два диска, в которых есть краткие отрывки о так называемом аниме:

"Аниме - это сокращение от английского слово "animation", термин "аниме" укрепился только в середине 1970-х годов, до этого обычно говорили "манга-эйга" (кино-комикс). Первые эксперименты с анимацией японцы начали в середине 1910-х, а первые аниме появились в 1917 году. Два первых больших аниме-фильма вышли в 1943 и в 1945 годах. Решающую роль в истории аниме сыграл Тэдзука Осаму, который предложил отказаться от бессмысленного соревнования с полнометражными фильмами Уолта Диснея и перейти к созданию ТВ-сериалов, превосходящих американские не по качеству изображения, а по привлекательности для японской аудитории.

Созданием аниме занимаются аниме-студии, обычно сравнительно небольшие и работающие на внешнем финансировании от различных спонсоров (ТВ-каналы, корпорации по выпуску игрушек, манга-издательства).

Обычно такие студии возникают вокруг нескольких выдающихся творцов, а потому студии часто бывает присущ определенный "студийный стиль", который задают ведущие дизайнеры.

Во втором же диске рассказывается о том, как появилось искусство аниме, оба рассказа очень похожи, поэтому я не вижу смысла цитировать второй диск.

В СССР показ кино и анимации капиталистических стран был ограничен небольшим количеством отобранных по идеологическим критериям фильмов, поэтому советский зритель был практически не знаком с японской анимацией.

Первое знакомство российской аудитории с аниме состоялось во время «видеобума» конца 1980-х — начала 1990-х годов, когда обладателям видеомагнитофонов стало доступно аниме, распространяемое «видеопиратами» или переписываемое в частном порядке.

В 1996-97 годов по телевидению демонстрируется нестандартный для аудитории проект — «Сейлор Мун: Луна в матроске». В отличие от большинства западных стран в России он практически не цензурируется, что увеличивает интерес публики. Поколение, начавшее свое знакомство с аниме с «Сейлор Мун», среди отаку принято называть «муняшками». Я сказала обэтом своей подруге, с которой общаюсь в Интернете. Она сказала, что это вранье. Видимо слово «муняшки» показалось ей неблагозвучным.

К этому же времени относится появление клубов отаку. Первым таким клубом стал клуб R.An.Ma (Российская ассоциация поклонников аниме и манги), основанный в 1996 году.

Начиная с 2000 года на российском телевидении демонстрировался известный детский аниме-сериал «Покемон». До этого времени термин «аниме» использовался редко, произведения обозначались просто как «японские мультфильмы». Новой волны отаку сериал не создал из-за небольшого возраста целевой аудитории, но его показ вызвал большой отклик в прессе.

## 2. ГЛАЗА – ЗЕРКАЛО ДУШИ

Одно из самых главных средств выразительности в рисовании манги – это глаза. В Японии, да и не только, принято считать, что глаза являются «зеркалом души». При рисовании необходимо уделять достаточно внимания этой части лица: глаза могут «заставить» персонажа быть злым или добрым, грустить, радоваться и т.д. Холодные и бездушные, яркие с искорками, игривы и задумчивые, главное – научиться правильно все это передавать.

В манге нет четкого шаблона, какими именно должны быть глаза. Они могут быть большие с овальными или круглыми радужками, или узкими с прищуром. Глаз может быть с одной ресницей-стрелкой или же с длинными и пушистыми, может иметь один крупный блик или несколько мелких – никаких правил или ограничений, кроме вашей фантазии, нет. Даже больше – довольно часто именно собственное особенное рисование глаза делает рисунок узнаваемым и неповторимым, поэтому стоит потренироваться и найти свой уникальный стиль.

Но некоторые рамки все же существуют: обычно мужские глаза изображаются более узкими, нежели женские; также линии женского глаза более плавные и мягкие, а ресницы более длинные и в большем количестве.

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 полужакрытые или оттенённые чёлкой — часто их рисуют похожими на глаза какой-нибудь зоркой хищной птицы или змеи; хитрые или подчёркнуто-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.

Глаза отражают возраст и открытость персонажа.

Кроме того, возможно, изображение больших глаз японцами связано с их желанием продать свои фильмы европейскому зрителю. Ведь известно, что многие европейцы думают, что все японцы на одно лицо.



### 3. КОСТЮМИРОВАННОЕ ШОУ

**А что это за люди в странных костюмах?**

**Вы их видели? Нет? Тогда скоро увидите, так как косплей становится очень популярным. Что такое косплей и как он связан с костюмами? Дело в том, что косплей - это новомодное увлечение, ставшее в XXI веке очень популярным.**

**Само слово образовано от двух английских – «кос»- costume (костюм) и «плей» - play (игра, играть). Сам термин «Costumed play» или «cosplay» изобретен в Японии, там же это увлечение зародилось. Впоследствии оно стало очень популярным не только в азиатских странах, но и в Европе и США. Теперь, наконец-то, «докатилось» и до России.**

**Косплей возник в среде японских фанатов аниме (японская мультипликация) и манги (японские комиксы). Поэтому прототипами для участников косплея являются именно персонажи из манги, аниме, японских видеоигр, иногда даже японские костюмы, такие как кимоно, самурайские доспехи и т.д. Как мы видим, традиционный косплей предусматривает японский антураж. Все было бы так, если бы не тот факт, что косплей пришелся по душе многим людям со всех концов земного шара. Что касается истории косплея, она не успела еще обогатиться множеством фактов. Зародившись в Японии, косплей во второй половине восьмидесятых вышел на международный уровень. Появлялись специальные фестивали (так называемые, косплей-коны). В Японии косплей успел стать частью национальной культуры и обыденной жизни. Косплей проводится на презентациях видеоигр, на кинофестивалях и различных событиях, в основном посвященных аниме.**

**Вы можете справедливо заметить - а в чем же смысл косплея? неужели простое переодевание может стать серьезным увлечением для взрослых (и не очень) людей?**

**Дело в том, что косплей - это не просто переодевание, это в чем-то и**

актерская игра. Участники косплея отождествляют себя с каким-то персонажем, и для них важно максимально соответствовать ему с помощью разных средств, будь то аналогичная одежда или аналогичные речевые обороты.

Перефразируя известные строки, можно сказать, что «косплею все возрасты покорны», главное, чтобы человеку это нравилось. Косплей привлекает не только детей и молодежь, но и взрослых людей, для которых он становится смыслом жизни (или бизнесом).

Косплей приобрел коммерческий оттенок, так как фирмы-производители быстро поняли, что можно хорошо заработать на продаже костюмов и атрибутики для косплея. В Японии, например, бизнес производства костюмов и аксессуаров для косплея поставлен довольно широко. К тому же, соревнования по косплею, выступления театров и фестивали зачастую спонсируются кинокомпаниями и входят в рекламные проекты по «раскрутке» новых мультфильмов.

Российский косплей находится в стадии зарождения. Основная причина задержки широкомасштабного распространения косплея по всей стране - это дороговизна покупки или изготовления костюмов. Поэтому все существует пока на уровне самодеятельности. Косплееры заказывают в ателье или сами шьют костюмы, подбирают себе аксессуары и атрибутику. Надо отметить, что в России косплееры «играют» своих персонажей, то-есть внимание уделяется и актерской игре, а не только костюмам. В Японии же косплей - это в основном повод похвастаться своим портновским мастерством.

Зарубежные косплееры утверждают: "Ты должен доказать, что ты – и только ты - лучше всех играешь своего персонажа, ты - это он!". Это утверждение звучит категорично, но в нем, по сути дела, заключается смысл косплея - максимальное соответствие своему персонажу, желание "вызвать" его на сцену с экрана телевизора или листка манги, и представить всем, будто бы он существует на самом деле.

Косплей в Японии, а также во многих западных странах, развивался в тесной взаимосвязи с сообществом поклонников научной фантастики и фэнтези

(иными словами, фэндомом). Так как аниме-фэндом не всегда воспринимал косплей как должное, энтузиасты перенимали опыт моделирования костюмов и мастерство постановки у представителей ролевого движения.

Цель косплеера-двойника – стать максимально похожим на оригинал. Косплей-пародия – это подражание, имеющие целью создание комического эффекта. Известно, что некоторые косплееры изначально настроены на создание гротеска. Например, когда полные и/или немолодые люди одеваются в костюмы кукол, маленьких зверушек.

Эта проблема хорошо знакома участникам ролевого и реконструкторского движения. В то же время нередко сказывается историческая разобщенность российского аниме-фэндома и участников ролевых игр на местности. Представители ролевого движения, как правило, непосредственно знакомы с технологией изготовления игровых костюмов, и некоторые ролевики принимают участие в косплее.

Реконструкторские клубы России, в свою очередь, добились определенных успехов на этом поприще. К примеру, известны случаи официальных выступлений на городских праздниках, участия в телепередачах.

К счастью, в аниме-косплее за последнее время наметились существенные сдвиги, которые не могут не радовать. Повышается и уровень сложности костюмов, и уровень организации косплей-вечеринок... Не исключено, что мы находимся на грани большого косплеерного прорыва. Важно лишь, чтобы развитие было поступательным, а обмен опытом – постоянным. В противном случае "новые люди" обречены повторять сделанные первопроходцами ошибки.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

**В городе Южно-Сахалинск существуют клуб «Отаку» и косплей-кафе, где могут собираться любители аниме и манги. На каникулах я хочу поехать туда и встретиться с подругой, которая так же увлекается аниме.**

**Так же хочется отметить, что Япония является нашим «соседом». Многим сахалинцам интересно узнавать японскую культуру. А в аниме и манге мы можем увидеть жизнь не только обычных людей, детей, но и представителей мира «фэнтези», то есть жриц, духов и прочей нечисти.**

В 2000 году в Воронеже проводится первый в России аниме-фестиваль. Среди подростков принято называть аниме-фестивали просто и понятно: Аниме-фест, увы, но на Сахалине их было зарегистрировано мало и они были не такие масштабные, нежели в других регионах России.

В 2002 году в журнале «Страна игр» появляется рубрика «Банзай!», самая компетентная серия статей о японской массовой культуре на территории России, и интернет-журнал AnimeMagazine.

А дальше аниме-движение приобретает всё больший охват. Появляются новые издатели аниме: в 2005 году «XL Media», в 2006 — «Мега-Аниме», а в 2007 — «Reanimedia». В 2005 году начинается активная трансляция аниме на телеканалах «MTV Россия» и «Муз-ТВ». Постоянно организуются аниме-фестивали, в том числе Всероссийский фестиваль японской анимации в Воронеже, северо-западный фестиваль любителей манги и аниме «М.Ани.Фест» в Санкт-Петербурге, южно-российский фестиваль японской анимации «Танибата» в Ростове-на-Дону и Московский аниме-фестиваль.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кит Спарроу. Мега Манга. 2010 год. Издательство «Эксмо», Москва.
2. А.А. Жаринов. Манга. 2010 год. Издательство «Эксмо», Москва.
3. Расо Asensio. Рисуем комиксы Манга. 2007 год. Издательство «Ниола-Пресс», Ярославль.
4. Перевод К.И. Молькова. Рисуем Манга. 2011 год. Издательство «Контэнт», Москва.
5. Харуно Нагато. Японское руководство по рисованию комиксов Манга! 2010 год. Издательство «Прайм-ЕВРОЗНАК», Санкт-Петербург.
6. Мисахо Кудзирадо, Диджей Милки, Кристина Бойлан. Принцесса Аи. 2008-2010. Издательство «Эксмо», Москва.
7. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Манга>
8. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Аниме>
9. URL: <http://kosplay.ltalk.ru/330-549-vot-moja-esche-chto-to-nadybala-prok.shtml>