

Министерство образования и науки Российской Федерации  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра философии культуры и культурологии

**Аниме как особый вид современного мультипликационного искусства**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 5 курса 521 группы  
направления 44.03.01 «Педагогическое образование»  
профиль «Мировая художественная культура»  
философского факультета  
Шариной Алины Владимировны

Научный руководитель

доцент, к. философ. н.

\_\_\_\_\_

Н. П. Лысыкова

Зав. кафедрой

зав.каф., д.ф.н., профессор

\_\_\_\_\_

Е. В. Листвина

Саратов 2017

## **Введение**

Мультипликация представляет весьма удивительный и разнообразный мир, в котором легко находят себя не только дети, но и взрослые, и, конечно, создатели мультфильмов. Этот мир не ограничивается одной страной или одним временным промежутком, он постоянно развивается, пересекая границы стран и континентов, объединяя людей в их стремлении ко всему новому, креативному, изложенному понятным эмоциональным языком. Искусству аниме я обязана очень многим. В детстве увидела первое аниме в своей жизни «Сэйлор Мун». Пересмотрев его спустя несколько лет, я заинтересовалась языком, культурой, мультипликацией Японии. В марте 2004 г. я обучалась в Японском Центре Саратовского экономического института РЭУ им. Г. В. Плеханова и подготовила приветственную речь для японцев, приехавших в Саратов с лекциями.

**Актуальность** данного исследования в том, что оно предоставляет возможность глубже познакомиться с аниме как инновационным мультипликационным искусством и лучше узнать культуру и искусство других стран и народов, в том числе и японцев, создателей аниме.

**Объектом** исследования является аниме как особый вид современного мультипликационного искусства.

**Предмет** исследования в выпускной квалификационной работе является специфика, тематическое и жанровое многообразие искусства аниме в России и зарубежом, а также использование данного вида мультипликационного искусства в образовательном и воспитательном процессе в школе.

**Цель** выпускной квалификационной работы – в рассмотрении аниме как особого вида современного мультипликационного искусства.

Для достижения цели необходимо решить следующие **задачи**:

- проанализировать особенности восприятия аниме разными типами аудитории;
- изучить специфику анимационного искусства;
- исследовать жанровое многообразие современного искусства аниме;
- изучить специфику развития аниме в России;
- привести примеры использования аниме в учебном и во внеучебном школьном процессе.

**Практическая значимость исследования.** Представленный материал может найти применение в научно-исследовательской работе, а также на классных часах, в учебных и дополнительных курсах общеобразовательной школы.

**Структура дипломного исследования:** работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, приложения.

### **Основное содержание**

**Глава первая. В первом параграфе первой главы** рассказывается о специфике анимационного искусства как такового и об аниме в частности.

Кино входит в систему синтетических видов искусства в XX в., предпосылкой создания которого является возникновение кинематографа, то есть системы фотографического запечатления действительности в ее движении, которое предназначено для проекции на большой экран для совместного восприятия многими людьми одновременно. Наша реальность вносит свои коррективы в процесс просмотра кино, и оно становится благодаря достижениям современной науки и техники, по существу, доступным одному человеку или большой аудитории в любой точке пространства и времени. Поэтому неслучайно кино относят, к так называемому, «техническому

искусству».

Мультипликация (от лат. multiplication – умножение) или анимация (от лат. "anima" - душа, одушевление) представляет по своей сути специфический тип экранного искусства, синтезирующий в себе качества статичного изображения: живописи, графики, скульптуры и развернутого во времени сценического действия. Являясь по времени предшественницей кинематографа и формируясь впоследствии в качестве его разновидности, она вобрала существенные элементы киноязыка, сохранив при этом свою уникальность и самостоятельность художественных и технологических принципов.

Специфика мультипликации заключена, прежде всего, в характере ее художественной условности, а также в неповторимом своеобразии впечатлений, которые вызывает у человека оживший на экране рисунок. Мультипликационное кино является искусством многоплановым или «искусством иносказания», потому что в нем, как правило, присутствуют элементы сказочного, фантастического, чудесного, представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Можно констатировать, что коренное отличие мультипликации, которое определяет ее автономное положение в киноискусстве, заключается в том, что она не воспроизводит действия, происходящее перед съемочной камерой, а моделирует свое, не существующее в реальности движение, используя оптические свойства кино для «оживления», то есть создания иллюзии подвижности объекта или рисунка.

В западном кинематографе культивировалась идея о том, что мультфильмы предназначены исключительно для детей, тогда как в Японии мультфильмы-аниме создают для людей разных возрастов, потому что мультипликация представляет такой способ подачи материала, сюжета, системы мира и персонажей, который интересен любому человеку. Мультипликационное произведение не становится автоматически чем-то несерьезным только из-за того, что его нарисовали, а не сняли с живыми актерами.

**Во втором параграфе первой главы объясняется, в чем состоит**

жанровое многообразие современного искусства аниме, поясняется суть и причина разделения аниме на жанры.

Жанр в искусстве определяют как подразделение каждого вида искусства, обусловленное многообразием конкретных возможностей художественного освоения действительности. В истории развития разных видов искусства предлагались разные принципы жанрового деления, в том числе тематические, структурные, функциональные и другие. Системный анализ искусства свидетельствует о том, что существует несколько плоскостей жанровой дифференциации, каждая из которых раскрывает сложное построение и функционирование художественного произведения.

Понятие аниме используется применительно к японским мультфильмам и мультсериалам, которые от западных мультфильмов аниме отличаются, прежде всего, не только стилем рисовки, но и моральным посылом, системой злых и добрых персонажей. Существует много видов и жанров аниме. Кроме того, важно понимать, что невозможно оценивать искусство аниме, рассматривая лишь по одному представителю каждого вида или жанра. Как не каждая картина или литературное произведение является шедевром, так и в аниме часто появляются произведения как высокого, так и низкого уровня. В Японии четко разграничивают возрастную и гендерную принадлежность зрителей для своей аниме-продукции.

Кодомо-аниме определяют как аниме, которое предназначено для детей. Сёнэн-аниме представляет аниме, которое предназначено для старших мальчиков и юношей, то есть от 12 до 18 лет. Сёдзё-аниме является аниме для старших девочек и девушек, то есть возрастная категория от 12 до 18 лет. Сэйнэн-аниме представляет аниме для молодых мужчин. Дзё-аниме рассматривают как аниме для молодых женщин.

В японской мультипликационной культуре выделяют также жанр исторического аниме, связанного с реальными историческими событиями. Японцы всегда очень трепетно относятся к своей истории, а, следовательно, и к этому жанру. В искусстве аниме, как и художественном кино, востребована

научная фантастика, где аниме представляет технику будущего, эксперименты, возможную историю человечества и контакты с инопланетянами. Космическая опера представляет разновидность научно-фантастического аниме, основное внимание в нем уделено войнам и космическим кораблям. Меха — аниме о гигантских роботах, которыми управляют люди. Сентай — жанр аниме о приключениях и сражениях постоянной команды персонажей. Меха-сентай раскрывает приключения постоянной команды, управляющих роботами, Махо-сёдзё — приключения девочек-волшебниц, в очень популярном жанре сёдзё-аниме, уделяется внимание взрослению девочек.

**В третьем параграфе первой главы** освещаются особенности развития аниме в советское время и в современной России.

Мультипликационное искусство в России имеет свою историю, полную свершений и неудач, поисков и открытий. Аниме появляется в нашей стране, по некоторым источникам, более 40 лет назад, то есть в период существования Советского Союза, когда кинофильмы из капиталистических стран и аниме проходили жесткий отбор по целому ряду идеологических, экономических, эстетических критериев. Лишь немногие фильмы были допущены к прокату, среди них «Летающий корабль-призрак» («Sora Tobu Yureisen»), аниматором которого был Хаяо Миядзаки, известный режиссер-аниматор, который вместе с Исао Такахатой основал анимационную «Студию Гибли». Данный фильм являлся одним из первых аниме, который посмотрели советские зрители, его премьера в Японии состоялась 5.05.1969 г., в России – 10.10.1969 г. Фильм был озвучен студией «Союзмультфильм».

Одним из первых японских аниме, показанных по телевидению и запущенных в прокат, был фильм «Принц Севера», в нашем варианте «Солнечный принц Хорс» или «Приключения Солнечного принца Хорса». По манере рисования он был похож на снятый в 1957 г. советский мультфильм «Снежная королева» и оказал большое влияние на дизайнера персонажей Хаяо Миядзаки. С большим успехом прошли в прокате аниме «Кот в сапогах»,

сделанный по сказке Ш. Перро, он также был дублирован на киностудии «Союзмультфильм» и побил все рекорды посещаемости и даже получил приз на Московском кинофестивале. Позже были запущены вторая («Кот в сапогах на Диком Западе») и третья («Кругосветное путешествие кота в сапогах») части этой трилогии.

Для большинства россиян знакомство с аниме началось с нестандартного проекта «Сэйлор Мун: Луна в матроске», впервые показанного на телеканале «2×2» в 1996-1997 г., в котором крупноглазые девушки в миниюбках спасали мир от вселенского зла.

В 2009 г. выходит совместный проект японской студии «Studio 4 °C», канадской студии «Molot Entertainment» и российских сценаристов «Первый отряд», в рамках которого были созданы: видеоклип, полнометражный фильм, роман Анны Старобинец «Первый отряд: истина» и манга художника Энки Сугихары. В российский прокат полнометражный фильм вышел 15 октября 2009 г. 9 октября 2009 г. фильм был показан на телеканал «2x2» в рамках «ночи анимации». Это аниме было неоднозначно принято зрителями и критиками, так как было посвящено теме Великой Отечественной войны, насыщено магией и прочим, что могло не понравиться россиянам. Также выходила одноименная манга, которую придумали российские авторы М. Шприц и А. Климов, а проиллюстрировал японец Энки Сугахара. Анна Старобинец написала роман.

**Глава вторая. В первом параграфе второй главы** перечисляются особенности восприятия аниме разными типами аудитории.

Создатели аниме с самого начала истории японского мультипликационного искусства учитывали особенности восприятия аниме разными типами аудитории. Это стало основой строгого разделения аниме на жанры и возраст целевой аудитории. Почему необходимо анализировать личностные факторы восприятия и понимания текста культуры, например, аниме? В работах многих исследователей доказано, что личность воспринимает и перерабатывает информацию как целостная система. Эта система обладает

индивидуальными психофизиологическими, психологическими и социальными особенностями. Самым важным механизмом при контакте потребителя с информацией является установка восприятия. Это готовность, предрасположенность реагировать определенным образом на предлагаемую информацию. Такая готовность зависит от мировоззрения и общественного мнения.

Существует много видов аниме, каждый из которых ориентирован на особую возрастную и гендерную категорию: аниме для мальчиков, аниме для девочек, девушек, юношей, мужчин, женщин, детей. Существуют более четкие возрастные градации — аниме для мальчиков 13 — 15 лет или аниме для девушек 18 — 25 лет.

Каждый вид аниме имеет свои характерные особенности — в прорисовке, характере и поведении персонажей, фоновой музыке. Персонажи аниме для девушек и женщин имеют особо ценимую женщинами внешность. Таких героев называют бисёнэн, красавцы. Стереотип бисёнэна популярен среди девушек, что отчасти связано с эмансипацией и отождествлении женственного мужчины со свободной и независимой женщиной, а отчасти с уникальным понятием прекрасного в японской культуре.

Аниме для мальчиков, сёнэн, славится своим пренебрежением к женским образам. Те незаметны, как серые мышки. На первый план здесь выходят приключения, происходящие с главными героями, а не переживания. Подобные жанры аниме отличаются набором разных образов-персонажей, которые представляют собой сплоченную команду. Аниме для мальчиков представлены жанрами научная фантастика, фэнтези, мистика, киберпанк. Существенную роль играет аниме о спорте. Полицейские боевики менее характерны, но возможны.

Существуют отступления от названных закономерностей. Не всегда аниме можно четко подразделить по целевой аудитории. Некоторые жанры японской анимации предназначены для общего просмотра. Семейные мультфильмы



называются кадзоку-аниме. Уровень эмоциональной включенности личности в процесс понимания усиливает и ускоряет этот процесс. Включаются такие уровни сознания и подсознания, которые у человека без эмоций навсегда остаются закрытыми.

**Во втором параграфе второй главы** рассказывается об использовании аниме в учебном и внеучебном школьном процессе.

Герои аниме могут стать положительными примерами для детей. Японские школьники являются главными героями большинства аниме. В принципе, можно рекомендовать детям просмотр некоторых аниме, а потом задавать им на дом написать сочинение о том, что им понравилось, на кого они хотят равняться.

Предостерегаю от огромной ошибки родителей противопоставлять западные и японские мультфильмы советским. Взрослые в России никак не поймут, что советские мультфильмы нравятся им потому, что они сами выросли на них. Но это не значит, что их детям они тоже понравятся. Не надо решать, какие мультфильмы «правильные», а какие нет. Не надо постоянно смотреть в прошлое. Оглянитесь вокруг! Разве к настоящему времени не создали ничего достойного? Сломайте свои предубеждения и стереотипы. Упоминание при любом случае «эталонных» советских мультфильмов уже вызывает недоумение и смех. Люди психологически застряли в СССР и не хотят жить дальше. Повернитесь лицом к будущему.

Действительно, школьные сочинения о любимых героях в аниме были бы отличным решением, но, к сожалению, в российских реалиях это вряд ли возможно. Аниме все еще считают чем-то вредным, несерьезным, блажью. Это абсолютно не соответствует действительности. Разумеется, нужно искать свое аниме, то, которое понравилось именно вам, затронуло именно ваше сердце и ваши чувства.

В идеале нужно воздерживаться от того, чтобы показывать что-то детям целенаправленно. Это верный путь к возвращению в детях отвращения к

просмотренному. То есть родители не должны навязывать что-либо детям. В погоне за воспитанием ребенка можно забыть главное — ребенок не глина, а личность. Мультфильмы — это то, что нравится детям. Нельзя превращать их в инструмент воспитания, заставлять детей обсуждать просмотренное. Мультфильмы не только воспитывают, но и приносят радость. Так должно быть. Только добровольная основа.

Аниме можно и нужно посвящать занятия в музеях и выездные лекции музейных работников в школах. Рассказывать детям о японской культуре в целом. Такие попытки были предприняты в саратовском музее К. А. Федина, где я проходила музейную и производственную практики.

**Основные выводы.** Значимость и незаменимость искусства аниме для мировой культуры. Важность дальнейшего изучения аниме, недопустимость пренебрежения им.

Аниме является визитной карточкой страны восходящего солнца. Аниме, безусловно, достойно внимания и уважения. Оно может и должно быть интересно детям, подросткам и взрослым во всем мире. Аниме должно перестать быть чем-то непонятным, странным или вредным. Миф о вреде аниме должен быть развеян и опровергнут.