

## ВЛИЯНИЕ АНИМЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ ПОДРОСТКОВ

*Карабабаев Сердар*

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Козел В.И. – к.п.н., доцент*

Статья содержит краткое описание этапов развития японской мультипликации. Дается характеристика особенностей развития этого жанра на каждом из этапов, а также выделяются типы аниме и определяется значение этого вида искусства для формирования мировоззрения его основного потребителя – подростков.

Аниме – это искусство, которое прошло достаточно длительный путь развития, чтобы обрести ту форму, которую мы можем наблюдать последние два десятка лет. Согласно японскому образу мышления, суть в аниме не будет лежать на поверхности, до сути надо докопаться самому. Аниме является феноменом японской культуры, распространяющееся во многих других странах.

Первые японские анимационные фильмы появились 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 Китаэмы, а в 1918 году - его же «Момотаро» (Момотаро - популярный герой японских сказок). Ни одного из этих фильмов не сохранилось, но понятно, что их художественная ценность была невелика – это были всего лишь эксперименты, сейчас интересные только для историков кино как первые шаги японской анимации. 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. Обычно аниматоры либо использовали западные сюжеты, скажем, популярный американский комикс и мультсериал «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 Китаэма, 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. Также была весьма популярна американская анимация, находившаяся, в свою очередь, под влиянием американских военных настроений, а потому созвучная политике, проводившейся японской цензурой.

После капитуляции в 1945 году в жизни Японии наступили черные времена оккупации. В разрушенной стране не было других развлечений, кроме кинотеатра, и толпы японцев выстроились к кассам. Японские аниматоры были поражены техническим превосходством этих фильмов. Им стало очевидно, что будущее коммерческой анимации не за индивидуальными работами художников, как это было раньше, а за крупными анимационными студиями по образцу американских. Первой такой студией стала «Ниппон Дога», созданная в 1946 году Кэндзо Масаокой и Санаэ Ямамото. Их первым мультфильмом стал фильм Масаоки 1947 года «Котенок Тора-тян». Происходило 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 даже старшего подросткового возраста. Набор основных жанров практически не изменился - сказки, научная фантастика, исторические легенды, экранизации. Поскольку с этого момента история аниме развивалась, в основном, внутри жанров. Аниме 1970-х было технически и эстетически совершеннее, чем аниме 1960-х. Аниматоры «набили руку», а продюсеры вкладывали все большие деньги в отрасль, приносящую прибыль. Значительно расширились жанровые рамки, создавая дополнительное пространство для проявления творческих возможностей создателей аниме.

Начало 1990-х – время резкого стилистического переоформления аниме. Оно становится все более дорогим и красивым, и одновременно с этим проходят изменения в социологическом составе зрителей. Появились настоящие «большие глаза» – стиль, обычно считающийся непременным атрибутом аниме, но на самом деле вошедший в моду только в этот период. Получает значительное распространение стиль «каваи» («прелесть»), элементом которого были, в числе прочих, «большие глаза». В результате этого резко возрастает личное обаяние и сексуальность персонажей аниме. Влюбленность в того или иного персонажа становится все более нормальным в мире фэнов аниме. Одно из важнейших событий в истории аниме этого периода – это начало в 1992 году выхода сериала режиссеров Дзунити Сато и Кунихико Икухары студии «Тоэй» «Прекрасная воительница Сейлор Мун». Впервые в истории аниме (и манги) жанр «махо-сёдзё» был скрещен с жанром «сэнтай», то есть, девушек-волшебниц теперь стало много, и они начали куда активнее сражаться со всяческими врагами. Еще одна нетипичная особенность – попытка автора создать сложную

систему мира, объясняющую магическую сторону происходящего. Первая четверть второй половины 1990-х для аниме – период неоднозначный. С одной стороны, тотальное расширение потенциала рынка дало возможность аниматорам реализовывать самые необычные идеи и сюжеты. С другой стороны, экономический кризис значительно сократил инвестиции в каждый отдельный проект, поставив творцов перед необходимостью четко придерживаться урезанных бюджетов. Возник интерес к ранее практически полностью игнорируемой компьютерной графике. Небольшие ее вставки стали нормой и постепенно все более увеличивались в размере. В наше время по телевидению больше всего аниме-сериалов. Как созданных в Японии, так и в Европе. Одним из примеров современных примеров аниме является мультсериал «Shaman King». А примером европейского аниме является мультфильм, выпущенный в Италии - «клуб Winx-школа волшебниц».

Существует половое и возрастное деление аниме:

- 1) аниме для детей (кодомо-аниме) – примерно до окончания младшей школы (1-6 классы - до 10-11 лет);
- 2) аниме для подростков-юношей (сёнэн-аниме) – средняя и старшая школы (7-12 классы - с 10-12 до 18 лет);
- 3) аниме для подростков-девушек (сёдзё-аниме) – средняя и старшая школы (7-12 классы - с 10-12 до 18 лет);
- 4) аниме для молодых мужчин (сэйнэн-аниме) – колледж/университет (18-25 лет).

Выделяют следующие типы аниме:

ТВ-сериал – сериальное аниме, предназначенное для показа по телевидению.

ТВ-фильм – несериальное аниме, предназначенное для показа по телевидению.

Полнометражный фильм – аниме, предназначенное для показа в кинотеатре. Редко бывает короче 50 мин, обычная длина – от 60 до 90 мин.

Короткометражный фильм – аниме, предназначенное для показа в кинотеатре. Короче 30 мин, поэтому всегда демонстрируется вместе с другими такими же фильмами

Проследив за всеми этапами развития японской мультипликации, можно сказать, что это явление сложилось под сильным воздействием внешних факторов (ситуация в государстве и т.п.) и их слиянием с чертами, присущими сугубо японской философии. Создавать какие-либо каноны для аниме бессмысленно, так же как пытаться объединить его по неким признакам. Однако, одной из традиционных особенностей аниме, является наличие многослойности, когда аниме содержит в себе, помимо основной сюжетной линии ещё идеи, намёки понятные далеко не всем. Сколько таких слоёв в аниме, сказать, наверное, может только автор. Современное поколение японцев фактически «выросло на аниме», оно формировало их мировоззрение с раннего детства. Теперь японская анимация дошла и до нас, люди открыли для себя совершенно новый вид мультипликации, отображающий восточный тип мышления, порой непонятный, но тем и привлекательный. Мы с осторожностью относимся к явлениям, формирующим наше сознание и мировоззрение, стараемся выбрать по нашим понятиям самое лучшее. Просмотр аниме не проходит бесследно, каждая заинтересованная личность пытается вобрать в себя мысли, идеи, проанализировать впечатления после просмотра, таким образом, получается, что аниме тоже начинает воздействовать на мировоззрение, и в первую очередь его основного потребителя – подростков.

#### Список использованных источников

1. *Аниме и Манга в России* [Skatits 15.02.2009] / Режим доступа: <http://anime.dvdspecial.ru/Articles/what.shtml/> – Дата доступа: 16.03.2021.
2. *Виды и жанры аниме* [Skatits 15.02.2009] / Режим доступа: [Pieejams: http://catalog.anime.dvdspecial.ru/genres.shtml](http://catalog.anime.dvdspecial.ru/genres.shtml). – Дата доступа: 16.03.2021.
3. *Статьи о Японии* [Skatits 20.02.2009] / Режим доступа: <http://leit.ru/modules.php?name=Pages&pa=showpage&pid=1051>. – Дата доступа: 22.03.2021.
4. *Статьи о Японии* [Skatits 20.09.2009] / Режим доступа: <http://leit.ru/modules.php?name=Pages&pa=showpage&pid=1325>. – Дата доступа: 30.03.2021.