

Самое простое определение выглядит так:

Манга - это японские комиксы.

Аниме - это японская анимация.

Часто считают, что манга и аниме ограничены определенными жанрами (фантастика, фэнтези) и графическими стилями (реалистичность, "большие глаза"). Это не так. Термины "манга" и "аниме" определяют только базовую культуру, на основе которой создаются соответствующие произведения, и более ничего.

Почему же для понятий "японская анимация" и "японские комиксы" существуют специальные термины? Потому что нет в мире другой страны, в культуре которой комиксы и анимация играли бы столь большую роль.

В самом деле, создатели наиболее популярных японских комиксов - национальные знаменитости и долларовые миллионеры. Манга составляет около 30% всей печатной продукции страны и читается независимо от возраста и пола.

Положение аниме несколько более скромно, но также завидно. Актеры озвучания, именуемые сэйю, пользуются уважением наравне с киноактерами, а лучшие анимационные фильмы обгоняют по кассовым сборам не только национальное кино, но и голливудские хиты! Немудрено, что недавний фильм Миядзаки Хаяо "Унесенные призраками" на международных фестивалях соревновался наравне с "обычным" кино и получил множество наград - например, Золотого Медведя Берлинского фестиваля. Более того, если в остальном мире анимация "паразитирует" на кино, то в Японии ситуация обратная - киноактеры и поп-звезды заимствуют приемы и имиджи у своих рисованных коллег. Характерно, что за пределами узкого круга поклонников артхауса японскую анимацию в мире знают гораздо лучше, чем японское кино. Тот же Миядзаки намного обогнал по популярности второго по известности японского режиссера - Китано Такэси.

Теперь более подробно и по отдельности поговорим о манге и аниме.

Манга

Манга "Raјama de oјama": Мы идем в поход!"Истории в картинках" известны в Японии с самого начала ее культурной истории. Даже в курганах-кофунах (гробницах древних правителей) археологи находят рисунки, по концепции и структуре напоминающие комиксы.

Распространению "историй в картинках" всегда способствовали сложность и неоднозначность японской письменности. Даже сейчас японские дети могут читать взрослые книги и газеты только после окончания начальной школы (в 12 лет!).

Практически сразу после появления японской прозы появились и ее иллюстрированные пересказы, в которых текста было немного, а основную роль играли иллюстрации.

Первым японским комиксом считаются "Веселые картинки из жизни животных" [Shoujūgiga], созданные в XII веке буддийским священником и художником Какую (другое имя - Тоба, годы жизни - 1053-1140). Это четыре бумажных свитка, на которых изображена последовательность из черно-белых, нарисованных тушью картинок с подписями. Картинки повествовали о животных, изображающих людей, и о буддийских монахах, нарушающих устав. Сейчас эти свитки считаются священной реликвией и хранятся в монастыре, в котором жил подвижник Какую.

За почти тысячу лет своей истории "истории в картинках" по-разному выглядели и назывались. Слово "манга" (буквально - "странные (или веселые) картинки, гротески") придумал знаменитый график Хокусай Кацусика в 1814 году, и, хотя сам художник использовал его для серии гравюр, термин закрепился для обозначения комиксов.

Огромное влияние на развитие манги оказала европейская карикатура и американские комиксы, ставшие известными в Японии во второй половине XIX века. Первая половина XX века - время поиска места комиксов в системе японской культуры нового времени. Большую роль здесь сыграло милитаристское правительство, использовавшее массовую культуру для воздействия на население. Военные финансировали "правильную" мангу (она даже ненадолго стала выходить в цвете) и запрещали комиксы с политической критикой, заставляя бывших карикатуристов осваивать приключенческие и фантастические сюжеты. Так, идея "гигантского робота" впервые появилась в реваншистской манге 1943 года, в которой такой робот громил ненавистные США. {mospagebreak} Наконец, в послевоенный период великий Тэдзука Осаму своими работами совершил настоящую революцию в мире манги и, вместе с учениками и последователями, сделал мангу основным направлением массовой культуры.

Манга практически всегда черно-белая, в цвете рисуются только обложки и отдельные иллюстрации. Большая часть манги - это сериалы "с продолжением", печатающиеся в газетах или (чаще) в еженедельных или ежемесячных журналах. Обычный объем порции сериала в еженедельном журнале - 15-20 страниц. Популярную у читателей мангу переиздают в виде отдельных томов - танкобонов. Существуют, разумеется, и короткие манга-рассказы, и манга, сразу изданная в виде танкобонов.

Журналов, печатающих мангу, в Японии множество. Каждый из них ориентирован на определенную аудиторию, скажем, на младших подростков-мальчиков, интересующихся фантастикой, или на старших подростков-девочек, интересующихся балетом. Наиболее сильны различия между женскими и мужскими журналами. Диапазон аудиторий таких журналов варьируется от малышей (для них печатается манга без подписей) до мужчин и женщин среднего возраста. Уже есть эксперименты и в области манги для пожилых. Конечно, такое разнообразие аудиторий породило целое множество стилей и жанров: от символизма до фотореализма и от сказок до философских произведений и школьных учебников.

Создатель манги называется "мангака". Обычно один человек (часто - с помощниками-подмастерьями) и рисует комикс, и пишет тексты, но встречается и групповое творчество. Тем не менее, над одной мангой обычно более трех-четырёх

человек не работает. Художественная цельность от этого повышается, а личные доходы - растут. ^_^

Помимо профессиональной манги, существует и любительская - "додзинси". Многие мангаки начинали как создатели додзинси ("додзинсика"). В крупных городах существуют специальные рынки, на которых додзинсики торгуют своей продукцией и иногда находят серьезных издателей для своих работ.

Аниме

Аниме "Shinseiki Evangelion": Три японца, три веселых друга...Иногда говорят, что слово "аниме" - французское. Это не так. "Аниме" - сокращение от английского "animation" (анимейшн). При происхождении из французского было бы "анима" - от "анимасьон". Термин "аниме" закрепился только в середине 1970-х, до этого говорили "манга-эйга" ("кино-комиксы").

Первые эксперименты с анимацией японцы начали в середине 1910-х, а первые аниме появились в 1917 году. Довольно долго аниме находилось на задворках кино, однако и здесь благотворную роль сыграли милитаристы, поддерживавшие любое "правильное" искусство. Так, два первых больших аниме-фильма вышли в 1943 и в 1945 годах соответственно и были художественной пропагандой, прославлявшей мощь японской армии.

Как и в случае с мангой, 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.

Основная часть аниме - ТВ-сериалы и сериалы, созданные для продажи на видео (OAV-сериалы). Однако есть и множество ТВ-фильмов и полнометражных аниме. С точки зрения разнообразия стилей, жанров и аудиторий манга существенно превосходит аниме, однако последнее с каждым годом догоняет конкурентку. С другой стороны, многие аниме - экранизации популярной манги, и они не соревнуются, а поддерживают в коммерческом отношении друг друга. Тем не менее, большая часть аниме - детское и подростковое, хотя встречается и аниме для молодых людей. Аудиторию средних лет завоевывает "семейное аниме", которое дети смотрят вместе с родителями.

Сериальность диктует свои законы - создатели аниме не очень склонны к техническим экспериментам, зато уделяют много внимания созданию привлекательных и интересных образов персонажей и разработке сюжета. Как правило, дизайнеры в аниме важнее аниматоров.

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.

[Источник](#)