

Дара Вейн



**Аниме — это посто
не топоголовый шьтики,
Аниме: искусство,
Это культурный феномен,
которое покорило
мир
индустрии миллиардами бюджетами
и стадионы под концертами актёров оодучки**

Дара Вейн

**Аниме: искусство,
которое покорило мир**

«Автор»

2026

Вейн Д.

Аниме: искусство, которое покорило мир / Д. Вейн — «Автор»,
2026

Аниме — это не просто японские мультики. Это культурный феномен, который за сто лет прошёл путь от трёхсекундных роликов до индустрии с миллиардными бюджетами и стадионы под концертами актёров озвучки. Эта книга — разговор о том, как аниме стало тем, чем оно является сейчас. Трое героев — фанатка со стажем Лена, скептик Максим и новичок Даша — шаг за шагом разбирают всё: от первых экспериментов японских аниматоров в 1907 году до VR-проектов 2030-х. История и жанры, великие студии и легендарные сериалы, производственный конвейер и тёмная сторона индустрии, музыка и манга, косплей и конвенции. Всё — живым языком, через споры, шутки и реальные истории. Для тех, кто только присматривается к аниме, и для тех, кто давно в теме.

© Вейн Д., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Оглавление	6
Глава 1. Не просто мультики	7
Глава 2. Три отца японской анимации	9
Глава 3. Осаму Тэдзука и революция	10
Конец ознакомительного фрагмента.	11

Дара Вейн

Аниме: искусство, которое покорило мир

АНИМЕ

Искусство, которое покорило мир

Автор: Дара Вейн

Оглавление

- Глава 1. Не просто мультики
- Глава 2. Три отца японской анимации
- Глава 3. Осаму Тэдзука и революция
- Глава 4. Золотой век: Акира, Миядзаки и выход в мир
- Глава 5. Жанры: от кодомо до сэйнэн
- Глава 6. Студии, которые изменили всё
- Глава 7. Великие аниме, вошедшие в историю
- Глава 8. Как делают аниме: техника и конвейер
- Глава 9. Сэйю — невидимые звёзды
- Глава 10. Музыка в аниме: от опенингов до симфоний
- Глава 11. Отаку — культура фэнов
- Глава 12. Аниме в России
- Глава 13. Влияние на мировую поп-культуру
- Глава 14. Тёмная сторона индустрии
- Глава 15. Манга — источник жизни аниме
- Глава 16. Косплей: искусство перевоплощения
- Глава 17. Аниме-конвенции: фестивали, где все свои
- Глава 18. Будущее аниме
- Глава 19. С чего начать новичку
- Эпилог

Глава 1. Не просто мультики

Кафе «Манго» на углу Тверской. За столиком у окна — трое. Лена, двадцать семь лет, фанатка аниме со стажем в десять лет, на ней худи с принтом «Евангелиона». Максим, тридцать, её коллега по работе, скептик до мозга костей, убеждён, что аниме — это «мультики для детей». И Даша, двадцать три, подруга Лены, которая ни разу в жизни не смотрела ни одного аниме, но ей стало любопытно.

Лена листает телефон, Максим пьёт кофе, Даша вертит в руках меню.

— **Максим:** Лен, ну вот объясни мне честно. Тебе двадцать семь лет. Ты взрослая женщина. А ты сидишь в худи с какими-то роботами и смотришь мультики. Я не понимаю.

— **Лена:** Макс, вот честно — ты уже пятый раз задаёшь этот вопрос. И каждый раз я отвечаю одно и то же. Аниме — это не «мультики». Это полноценное искусство. Как кино, как литература. Только нарисованное.

— **Максим:** Ну да, конечно. А потом тебе тридцать, и ты всё ещё смотришь, как шести-классник спасает мир криком «дух силы!».

— **Даша:** А что, правда спасает мир криком?

— **Лена:** Даш, не слушай его. Он специально утрирует. Хотя... в некоторых сёнэнах герой действительно становится сильнее от силы дружбы и эмоций. Но это жанровая конвенция, как в боевиках герой всегда успевает разминировать бомбу за последнюю секунду.

— **Максим:** Вот! Вот это! «Сила дружбы». Ты серьёзно?

— **Лена:** Макс, а ты «Мстителей» смотрел?

— **Максим:** Ну да, смотрел.

— **Лена:** И чем заканчивается первый «Мстителей»? Они объединяются, потому что вместе сильнее. Это та же «сила дружбы», только в голливудской обёртке.

— **Даша:** Ха, логично.

— **Максим:** Это другое! Там — супергерои, там — Марвел!

— **Лена:** Макс, Марвел — это тоже комиксы, которые когда-то считались «детским чтением». А теперь — это многомиллиардная франшиза. С аниме та же история. Только японцы дошли до этого лет на тридцать раньше.

— **Даша:** Лен, а что вообще такое аниме? Я вот правда не понимаю. Это просто японская анимация?

Лена откладывает телефон, подаётся вперёд. Глаза загораются — она обожает объяснять.

— **Лена:** Даш, смотри. Аниме — это сокращение от английского «animation». В Японии так называют всю анимацию вообще — хоть диснеевскую, хоть свою. А вот в остальном мире «аниме» закрепилось именно за японской анимацией. Это как с словом «манга» — в Японии это все комиксы, а у нас — японские.

— **Даша:** То есть, если я нарисую мультфильм в японском стиле, это будет аниме?

— **Максим:** Нет, это будет подделка.

— **Лена:** Макс, заткнись. Даш, вопрос хороший. Спорно, на самом деле. Есть аниме, которое делают не в Японии — например, «Аватар: Легенда об Аанге». Его рисовали в США, но визуально и по структуре — чистое аниме. И многие фанаты его так и называют. А есть чисто японские проекты, которые выглядят как западные. Так что граница размытая.

— **Даша:** А сколько аниме вообще существует?

— **Лена:** Тысячи. Если считать с начала двадцатого века — больше двенадцати тысяч сериалов, фильмов и OVA. И каждый год выходит ещё пара сотен.

— **Максим:** Пара сотен в год? Они там все аниматоры?

— **Лена:** Индустрия огромная, Макс. Там работают десятки тысяч человек. Студии, аниматоры, сценаристы, композиторы, актёры озвучки — сэйю. Это целая экосистема.

— **Даша:** А почему оно стало так популярно за пределами Японии?

Лена задумывается на секунду.

— **Лена:** Знаешь, я думаю, дело в трёх вещах. Первое — тематика. Аниме покрывает вообще всё. Хочешь — романтику, хочешь — хоррор, хочешь — философию существования. Для любого возраста, для любого настроения. Второе — визуальный стиль. Аниме выглядит не как ничто другое. Большие глаза, экспрессивные лица, детальные фоны. Это сразу цепляет. И третье — эмоциональная глубина. Японцы не боятся показывать сложные чувства. Герой может быть слабым, трусливым, неуверенным — и это нормально. Он растёт через это. А западная анимация долго держалась в рамках «добро побеждает зло, все смеются, конец».

— **Даша:** То есть аниме может быть грустным?

— **Лена:** Даш, аниме может быть настолько грустным, что ты будешь рыдать три дня. Я не шучу. Есть такое понятие — «кёр-дробительное аниме». «Кладбище светлячков», «Твое имя», «Я хочу съесть твою поджелудочную»...

— **Максим:** Чего?! «Я хочу съесть твою поджелудочную»? Это вообще законно?

— **Лена:** Это романтическая драма, Макс. Очень красивая и очень грустная. И нет, там никто никого не ест. Это метафора.

— **Даша:** Ладно, ты меня заинтриговала. Может, правда посмотрю что-нибудь?

— **Лена:** Вот! Вот это правильный подход. Давай, я подберу тебе что-нибудь для начала. Макс, ты тоже смотри. Молча и без комментариев.

— **Максим:** Не обещаю.

Глава 2. Три отца японской анимации

Через неделю. То же кафе, тот же столик. Лена приходит с ноутбуком. Максим уже сидит с кофе, Даша — с чаем и пирожным.

— **Даша:** Я посмотрела первый эпизод «Атаки титанов». Мне было страшно. Мне до сих пор страшно. Но я не могу остановиться.

— **Лена:** Ха-ха, добро пожаловать! Это нормальная реакция. «Атака титанов» — это вообще не то, с чего я бы начала, но раз уж тебя затянуло — хорошо.

— **Максим:** Я посмотрел десять минут «Атаки титанов». Там парень увидел гиганта, который жрал его мать. Это... это было...

— **Лена:** Травматично?

— **Максим:** Ужасно.

— **Лена:** Ага. И при этом — рисованный. Вот об этом я и говорю: аниме не боится показывать тёмные темы. Ладно, раз вы оба заинтересовались, давайте начнём с начала. Откуда вообще взялось аниме.

Лена открывает ноутбук, показывает старые чёрно-белые кадры.

— **Лена:** Вот. Это считается самой старой японской анимацией. «Боевой корабль» — 1907 год. Три секунды движения. Матрос салютует. Всё.

— **Даша:** Три секунды? И это считается аниме?

— **Лена:** Это считается первой японской анимацией. Да, три секунды. Но с чего-то надо было начинать. Тогда не было компьютеров, не было профессиональных студий. Один человек рисовал каждый кадр от руки.

— **Максим:** И кто это был?

— **Лена:** Аноним. До сих пор неизвестно, кто именно нарисовал эти три секунды. Есть версии — может, это был кто-то из трёх человек, которых называют «отцами японской анимации». Это О-тэн Симокава, Дзюньити Коти и Сэйтаро Китаоя. Каждый из них в 1910–1917 годах делал свои короткие мультфильмы.

— **Даша:** А что они рисовали?

— **Лена:** В основном — короткие истории, сказки, бытовые сценки. Что-то вроде экспериментального кино. Но были и серьёзные работы — например, «Момотаро» — про мальчика, рождённого из персика. Это японский фольклор. На нём выросли поколения.

— **Максим:** Мальчик из персика? Серьёзно?

— **Даша:** Макс, у нас Илья Муромец до тридцати трёх лет на печи лежал, и ничего. Каждой культуре свои герои.

— **Лена:** Даша права. И кстати, во время войны японское правительство использовало анимацию для пропаганды. Тот же «Момотаро» — в 1945 году вышел полнометражный «Момотаро: Божественный морской пехотинец». Это был первый японский полнометражный анимационный фильм. Сделали его для поддержки военных. Жутковато, но факт.

— **Максим:** Пропаганда через мультики. Цинично.

— **Лена:** Война вообще цинична, Макс. Но важно понимать: после войны именно эти технологии и эти люди помогли восстановить индустрию. Япония была разрушена, не до мультиков было. Но постепенно всё начало возрождаться.

Глава 3. Осаму Тэдзука и революция

Лена перелистывает страницы ноутбука, её лицо меняется — становится мягче, теплее. Это её любимая тема.

— **Лена:** Теперь — главный человек. Без него не было бы современного аниме. Вообще. Осаму Тэдзука. Его называют «богом манги» и «отцом аниме».

— **Даша:** Бог манги? Сильное звание.

— **Лена:** Заслуженное. Тэдзука начинал как врач — выучился на медика в Осакском университете. Но ещё в студенческие годы начал рисовать мангу. И оказался настолько талантливым, что бросил медицину и ушёл в комиксы.

— **Максим:** Врач бросил карьеру ради комиксов. Его родители, наверное, были в восторге.

— **Лена:** Сложно сказать. Но он принял правильное решение. Тэдзука создал «Астробоя» в 1952 году как мангу. А в 1963-м он сам сделал из неё аниме-сериал. Первый японский сериал в стиле, который мы сейчас называем аниме.

— **Даша:** А что было особенного в «Астробое»?

— **Лена:** Всё. Тэдзука придумал визуальный язык аниме. Большие выразительные глаза — это его идея. Он вдохновлялся работами Уолта Диснея, в частности «Бэмби». Но он не копировал — он адаптировал. Диснеевские глаза были круглыми, а у Тэдзуки они стали миндалевидными, с сложной структурой бликов. Это стало стандартом на шестьдесят лет вперёд.

— **Максим:** Подожди. Ты хочешь сказать, что все эти огромные глаза в аниме — от одного человека?

— **Лена:** Да, Макс. От одного. И это не только глаза. Тэдзука внедрил приём «лимитированной анимации» — когда не каждый кадр рисуется заново, а используются повторяющиеся элементы. Это позволило делать сериалы быстро и дешево. И это стало основой японского анимационного производства.

— **Даша:** А ещё он что-то придумал?

— **Лена:** Ещё он ввёл в мангу кинематографический монтаж. До Тэдзуки манга читалась как театр — статичные сцены, плоские ракурсы. Тэдзука начал использовать крупные планы, панорамы, наезды камеры, рапид. Манга стала «двигаться». Он превращал страницу в экран.

— **Максим:** Звучит как революция.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.