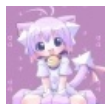


Аниме — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на конец нулевых.
Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слоупоков.

Аниме (moon. , от англ. *Animation*, также *анимэ*^[1], *анима*, *онемэ*, *оняме*, *аниму*, *кетайский* (*камбоджийский*, *бурятский*) *порномультик*) — японская *расовая* анимация. Является важной частью жизни любой *имиджборды*, а сильно *увлекающиеся им* составляют самую большую группу неформалов в мире. Впрочем, неформалами значительную часть увлекающихся аниме трудно назвать, ибо **95%** смотрящих аниме так и остались обычными скучными людьми, которые отличаются лишь тем, что смотрят аниме. Собственно, плохого в этом не больше, чем в *гомосексуальности*.



Найди себя на этом рисунке

А вообще аниме — это адаптация *манги* и *ВН* для тех, *кто не умеет/не желает читать*, *медиакорм* для широких слоев японского населения, особенно подростков. Впрочем, бывает и оригинальное аниме, которое может послужить источником для создания книжных вариантов. Но его в последнее время выпускают все реже и реже.

История

Подробное описание *истории аниме* здесь *неуместно*, так как эта история достаточно хорошо расписана в *педивикии* и на тематических ресурсах. Ах, вы не любите читать длинные статьи? *Это прискорбно*. В таком случае зайдите на *YouTube* и наберите в поиске «history of anime» — найдете много чего интересного.

Но один важный момент здесь все же необходимо *отметить*. На заре развития анимации в *США* случилась сильная *христианская шиза*, ибо все в те времена жутко боялись *безбожных коммуняк*. Тогда в их стране придумали сухой закон, а моралфаги под флагом защиты детишек яростно выцензурировали из массмедиа любые проявления насилия, сексуальности, борьбы с системой и прочего грешноватого поведения, втоптав анимацию и комиксы в такое *геттоднище*, что оно оттуда выбраться так и не смогло, а средний обыватель до сих пор считает, что мультики и книжки с картинками — это для детей и нердов.

В то же время японцы христианской моралью не страдали, ибо синтоисты, а на внутренние разборки красноволосых варваров им было наплевать; поэтому, своровав у Диснея технологию, они начали в промышленных количествах выпускать мультики самых разных жанров и для самых разных возрастных категорий.

...Что в нём такого?

Аниме создаётся *японцами для японцев же*. А эти ребята издавна славились своим взглядом на многие вещи. Например, сюжет, когда каваяная лоли из огромной *вундервафли* валит десяток *мех* или суровый самурай в капусту рубит дюжину вооружённых пехотинцев, при этом отбивая пули катаной аки джедай из *Стар Ворс*, вполне себе обычны для аниме, заюзаны до мозолей и *боянны*. Трапы и ахтунги в махо-сёдзё — туда же.

Другой важной чертой является рисовка, содержащая десятки характерных черт^[2], но таки меняющаяся по мелочам от аниме к аниме. Некоторые *вещи* и вовсе могут не содержать их и рискуют быть спутаны с гайдзинской анимацией. *Кому-то* доставляет, *кто-то* подражает, кто-то ненавидит, а вообще, мир был бы на порядок скучнее без аниме.

Алсо, *школота* — основной геройский состав более чем половины аниме, так как является его базовой *ЦА*.



Анимешные героини, они такие, да.

Spectacular Anime
Спектаклярно!
Pop.ssa
Попсово!

Кстати, о характерных чертах рисовки. Самой характерной отличительной чертой аниме считаются большие глаза у персонажей (они к тому же вызывают тонны негодования у анимехейтеров). Авторитетные Источники™ (например, «Введение в японскую анимацию» [Бориса Иванова](#)) утверждают, что размер глаз — это показатель молодости персонажа. К тому же, многие приемы рисовки японцы позаимствовали у Диснея, а персонажи диснеевских мультиков в большинстве своем тоже далеко не

узкоглазые. Да и вообще, большие глаза с длинными ресницами считаются красивыми не только на Дальнем, но и на Ближнем Востоке (а если по-честному, то везде).

Американский комикс-теоретик Скотт Макклауд в своём произведении «[Understanding Comics](#)» утверждает, что карикатурно-упрощённое изображение главных персонажей в манге и аниме в контрасте к проработанным задним планам и персонажам второго плана позволяет читателю/зрителю вжиться в роль протагониста.

Тем не менее многие не-анимешники уверены, что японцы рисуют такие большие глаза из зависти к европейцам. Следует заметить, что существует куча аниме, в которых персонажи имеют глаза вполне нормальных размеров — в основном это аниме, сделанное до начала 90-х, а также мрачные и драматичные вещи наподобие *Wolf's Rain* (да и у героев [NGE](#) тоже не особо крупные глаза), а очень большие глаза характерны скорее для [кавайного](#) аниме. Ну, а создатели «Акиры» пошли еще дальше и дали своим персонажам стопроцентно азиатскую внешность (впрочем, это скорее минус, так как в результате они все стали выглядеть, э-э-э, слишком похоже). Так что аниме бывает очень и очень разное.

А вот остальные особенности рисовки персонажей — разноцветные волосы, длинные ноги, большие [сиськи](#) — скорее всего, возникли именно из-за отсутствия всего этого у японцев [IRL](#). Например, волосы у них бывают либо черные, либо очень-тёмно-рыжие (тот же ген), либо седые от старости, других вариантов нет. Ноги — короткие, потому что средний рост у японцев вообще очень небольшой, да и большая грудь у девушек встречается не то чтобы часто. Также в аниме любят показывать обилие огромных человекоподобных боевых роботов, танков, боевых самолётов, огромных вундервафель и прочих кошмарных вещей. При этом у Японии нет своей армии с 1945 (юридически — с 1947), а есть только «силы самообороны», применение которых законодательно весьма ограничено (и нуждается в благословении [дяди Сэма](#)), да и пиар очень слаб.

Кроме того, японцы любят [роботов](#). Всяких — от кawaiiных девочек-служанок (кстати, прототипы таких роботов существуют и реально), до [огромных, боевых и человекоподобных](#).

Стоит отметить, что один из самых типичных элементов западной мультипликации — животные, обладающие разумом и общающиеся между собой — в аниме почти не встречается, ибо сказки были не те. Разве что только в виде [нек](#), кошкодевочек и других [антропоморфных животных](#). Или как в уже упомянутом выше *Wolf's Rain* (и уж особенно в [Spice and Wolf](#)) — главгерои хоть по сути и являются волками, но для посторонних и ничего не подозревающих глаз, выглядят как люди. Исключения, однако, встречаются, например [онгоинг](#) весны 2012 [Shirokuma Cafe](#), где ГГ — вполне себе думающие и разговаривающие с людьми и между собой панды и медведи без всяких волшебных примочек.

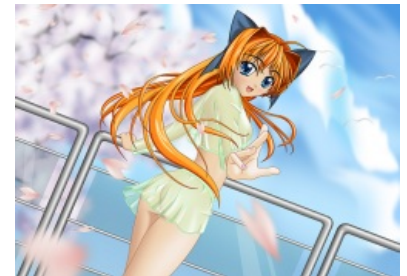
Впрочем, особенностей у аниме слишком много, и пытаться описать их в одной статье бессмысленно, ибо этот мир по размерам не сильно отстаёт от мира кино. Интересующиеся могут пройти по ссылкам из шаблона в самом низу статьи и почитать про особенности направлений аниме и анимешных типажей по отдельности.

Источники сюжетов

[Princess robot bubblegum GTA 4 CNT TV](#)
«Princess Robot Bubblegum» из последних GTA
[Victoreem-sama Theme Japan](#).
Producing 78% of world's weirdest shit since 1952

Так уж получилось, что величина «ориджинал контента» в сфере аниме достаточно мала, едва ли наберётся 10%. Все остальные 90% получаются в результате экранизации [манги](#), ранобэ ака лайт-новелл или игр.

Экранизация [манги](#) считается ТруЪ-каноничным способом создания аниме, ибо с экранизации манги оно и зародилось. Адаптировать мангу легко и просто, достаточно взять кадры из манги, перерисовать их в ключевые кадры, добавить чуток своего барахла вроде [филлеров](#) и отправить корейцам на раскраску.



Типичный дизайн персонажа в аниме. Алсо, эчки детектед.



Сравнительная таблица американских и японских фуррей

Популярность **напрямую** зависит от винярности манги. Случаи, когда аниме разительно отличается от манги и при том не скатывается в сраное говно, достаточно редки, но тем не менее **встречаются**.

Аниме по **игре** тоже достаточно популярный способ нажиться за счёт фанатов, а заодно создать рекламу. Как правило, это экранизации **файтингов** (Street Fighter), экшенов (Devil May Cry) и **jRPG** (Tales of X, Senjou no Valkyria). Качество в целом лучше, чем у **западных киношников**, по крайней мере фанаты игр могут это смотреть, не обливаясь кровавыми слезами (а то и вовсе получать удовольствие). Те, кто в игры не играл, посчитают это **УГ** и будут правы. Помимо «серьёзных» игр, в последнее время также популярны экранизации разнообразных казуалок, что в итоге выливается в тонны безсюжетных мое-поделок про фетишизированных анимешных девочек и мальчиков.

Важным подразделом являются аниме по **визуальным новеллам**. Помимо хентая, по ВН снимаются вполне себе годные **романтические** сериалы, вроде Da Capo, **Kanon**, Kimi Ga Nozomu Eien и **Tsukihime**. Из концепции удаляется почти весь **хентай** (цензура же, да и экранизируются прежде всего те vn где это не главное), жутко урезается сюжет, выбирается самая душещипательная концовка и результат пускается в эфир. Несмотря на то, что многие произведения вполне себе доставляют, те, кто играл в игры, **срут кирпичами** и требуют повесить режиссёра, сценариста и художника на ближайшем столбе, **ибо нехуй**, попутно разводя срачи по поводу выбранного каноном рута.

Ранобе — ещё один «ресурс». Создаются причастными к аниме людьми, **страдающими графоманией** и не нашедшими хорошего художника. Многие ранобе ориентированы на обычных школьников и студентов, а не на прожжённых отаку, это **чувствуется**. Как и в **этой стране**, основными темами является фэнтези-эксплуатация с бесконечными сюжетами про попаданцев с гаремом из разнообразных эльфиек, демонесс и волшебниц, молодёжная научная фантастика, ну и та же школьная романтика с поправкой на больший возрастной рейтинг. Пример — Sword Art Online, **Меланхолия Харухи Судзумии**, **To Aru Majutsu no Index** etc. На фоне экранизации манги обычно отличается большим накалом санта-барбары (3-4 сезона норма для популярного тайтла) и характерной «акварельной» рисовкой.

Иногда можно наткнуться даже на переделки других фильмов и мультфильмов (как пример — Supernatural или даже марвеловские **Икс-мены**). Однако встречается такое редко и в 99,99% является коммерческой унылой халтурой, да ещё сдобренной порцией анимешных штампов.

Ну, и наконец «ориджинал контент», когда анимационная команда обладает своим собственным сценаристом, способным наваять что-то не хуже (а порой и круче), чем в любой манге, игре или книге. Один из наиболее известных примеров — подростковые драмы Мари Окады, отличающиеся зашкаливающей драмой и интересными персонажами в начале, но так или иначе по разным причинам слитыми концовками в итоге, где либо самый популярный у зрителя персонаж посылается нахуй, либо интересный сюжет заканчивается тупым нагромождением штампов.

Как можно заметить: экранизация того или иного материала **всегда связана с потерями**. Поэтому, если аниме вам понравилось — ознакомьтесь с первоисточниками. Всегда ваш **К. О.**

Фэндом

«И аниме сеет зерна отаку во впечатлительные души населения, в результате навыки человеческого общения теряются, и рождаются **хикикомори**. »

— Welcome to **NHK**

*С полной историей победного шествия аниме по просторам этой страны вы можете ознакомиться в соответствующей **статье** на сайте **Бориса Иванова**.*

В **давние времена**, немногие «**избранные**» люди имели возможность приобретать и хранить аниме. Трудности его приобретения, а также воздействие, которое оказывало аниме на неокрепшие советские умы, создало эдакий культ «высшего искусства» и «избранности анимешников». «Адепты» всячески распространяли японские мультики среди друзей и знакомых, а также влияли как могли на телевидение и видеопрокат. Таким образом аниме становилось всё более и более популярным. А с появлением **торрентов** и быстрого интернета и вовсе стало достоянием **широких масс**, с соответствующими для этого **последствиями**. Небыдло возопило, но было поздно: теперь **нарутофаги** — неотъемлемая часть любого аниме-ивента.

Часть анимешников помимо просмотра аниме занимается всякой **созидательно-творческой** деятельностью. Кто-то делает **АМВ**, кто-то рисует арт и/или мангу, занимается **косплеем**, составляет «театральные» сценки и т. п. Навыки таких субъектов, как правило, далеки от профессиональных, и результирующий продукт как правило **сами-понимаете-какого** качества.



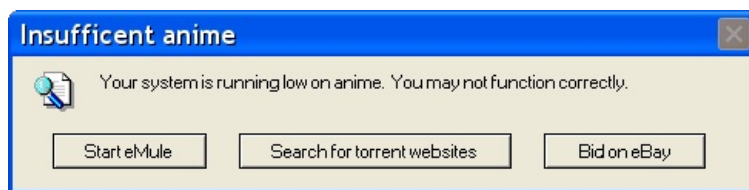
Время от времени проводятся различные мероприятия, цель которых — собрать вместе всю ту разнородную и инертную массу, что называется анимешниками, и что-то замутировать. На больших мероприятиях, гордо называемых фестивалями, творческие личности могут поделиться своим творчеством с массами. Сами массы могут развлечься игрой в файтинги, ДДР, го, посмотреть, как правильно готовится [расовая японская нямка](#), а также затариться значками, плакатами, фигурками и прочей анимешной атрибутикой. Главной фишкой российских фестивалей является подготовка этих самых «околотеатральных» сценок, когда штук 5-10 команд пишут сценарий, готовят костюмы, выходят на сцену и отыгрывают. Как минимум пара команд возьмут и сделают годные вещи. Малые мероприятия, вроде анимешных пати, являются отличным способом вместе собраться и [побухать](#), даже если ты не анимешник.

На конец нулевых вся эта тусовка стала заметно более однородной, после того как тренд закончился и большинство случайных школьников свалило в сторону [очередной модной жвачки](#), попутно продавая оставшиеся диски и значки на форумах. Аниме-тусовка так и не смогла выбиться в отдельную субкультуру, а поэтому просто вкатилась в мейнстрим, примкнув к большому [Geek](#)-сообществу. С тех пор на, [казалось бы](#), анимешных фестивалях без проблем можно заметить сейлормун, чампа из LoL и космодесантника, дружной компанией курящими у входа.

Анимешники в интернетах

Основная статья: [Анимешник](#)

В рунете существует некоторое разделение разных поколений анимешников ([историческая справка](#)). Самые старые, заматерелые [отаку](#), чей иммунитет был расшатан в [светлом детстве](#) просмотром [Пчёлки Майи](#), [Суперкниги](#), [Корабля-Призрака](#) и совместной продукцией [Союзмультфильма](#) и нихонских аниматоров (вроде [Пингвиненка](#) [ЭЛоло](#)), а в школьном возрасте — [Роботеком](#), Сэйлормун на канале [2x2](#) или хотя бы просмотром [Евы](#) в [вивах](#). Аниме они смотрят в [японском](#) эфире, в [равах](#), в [английском](#) фансабе, ниасилившие японский (а кто-то и английский) — в [русском](#) фансабе. В большинстве своем категорически не приемлют не-японской озвучки. В любом случае они смотрят аниме уже несколько лет. Как следствие — многие больны синдромом «снов с субтитрами», [илитизмом](#) и [олдфажеством](#). Типичные для них сайты — [ски](#), [порталы](#), [фандабы](#), [Тошнокан](#) и [имиджборды](#). На большинстве чанов, благодаря засилью анимешников, существует некоторое количество «анимешных» разделов и некоторые [мемы](#) связаны непосредственно с аниме (например, [десу](#) или [ZOMB TENG REI](#)).



Вторая категория смотрела Еву по [MTV](#), или на крайняк [Хеллсинг](#) там же. В [русском дубляже](#). Эти [младоанимешники](#) и являются основными потребителями [русского фансаба](#). Данная категория сидит на [форумах](#), [вротарте](#), [имиджбордах](#) и [фансаб.сру](#).

Последующие поколения про NGE даже не слышали. По мнению разных [анонимусов](#) — одно это делает их [быдло-кунами](#). И делает ведь! Приобщились к аниме путем церебральной деструкции [онгоингами](#) и прочими представителями новой волны аниме. [Нарутофаги](#), [блячеры](#), [котгейассеры](#), [харухисты](#) — это про них. Обитают там же, где и вторая категория. Питаются исключительно [фандабом](#).

Сабы

Аниме производится в основном для внутреннего японского рынка. Однако [чуть менее чем](#) все тайтлы переводятся [фэнсаберами](#). Фэнсаб распространяется через [интернет](#)ы, при этом постулируется его бесплатность. Бесплатность иногда перемежается слёзными просьбами [помочь материально](#). Но это только просьбы, за продажу фэнсаба — линчуют. Впрочем, это не мешает левым пиратам штамповать ДВД в чОрных боксах, на которых нарезана какая-нибудь [Сяна](#) в 480р, с тем же самым «бесплатным» фэнсабом и с огромной надписью «[Лучшее из мира аниме](#)». Язык фэнсаба — обычно английский, хотя есть и фэнсаб на других языках. Об особенностях [русского фэнсаба](#) можно почитать в соответствующей статье.

Популярные в английском фэнсабе тайтлы лицензируются в США. Обычно после этого фэнсаберы прекращают распространять свою версию, а также сабить следующие серии сезона, если был лицензирован [онгоинг](#). Существует также и российская лицензия, о некоторых её особенностях можно почитать [тут](#). Лицензию обычно [дублируют](#) — озвучивают на другом языке.

Английский фэнсаб практически вымер где-то в конце нулевых или начале десятых, когда за счёт Кранчиrolла недавние пираты стали лицензионными™ переводчиками®. Фэнсаб ру-сегмента пока жив, но уже составляет себе эпитафию. Конечно, есть тайтлы, оставшиеся без лицензирования даже по ту сторону Тихого океана, но их [крайне мало](#).

Синдром «опасных покемонов», или немного об анимехейтерстве



Альтернативное мнение.

«

Одним из особенностей всего аниму, попадающего за пределы Рідної Жопанії, является его ориентация на тех самых жирных отаку (и игру на их **комплексах** и желаниях), то есть на **наибольшее количество продаж**, что вполне свойственно любого рода бизнесу в целом и кино-бизнесу в частности. В частности, обилие среди главных героев аниме разнообразных **неудачников, хиккикомори**, и персонажей со всевозможными сексуальными отклонениями («**девочка внутри**», **лоли**, **инцест**, и тому подобное) не может не притягивать соответствующих личностей и в фандом (из-за чего даже многие аниме-блоггеры начали отрешиваться от ярлыков «анимешник» и «отаку», и утверждать, что они просто

любят японскую анимацию и не более того). Как следствие, отображение в аниме весьма не детских тем, наряду с вездесущим **фансервисом** (говорим «фансервис» — подразумеваем «сисько-панцу-фансервис», хотя это не одно и то же!), приводит к весьма весёлым последствиям среди западных варваров со стереотипами рода «раз мультипликация — значит для детей». Отсюда и растут ноги «опасных покемонов» и прочих веселостей, как собственно и **НЕНАВИСТИ** к аниме в широких кругах населения.

Анимешники в большинстве своём (особенно свежее обращённые или фанатичные старожилы) ненавидят анимехейтеров **лютой, бешеной** ненавистью. Причина — нехитрая: те же нубы воспринимают аниме не как мультики, а как **ОТКРОВЕНИЕ СВЫШЕ**; а Хардкорные Отаку™ ... ну, для них кроме аниме уже не существует **НИЧЕГО**.

Очевидно, что анимехейтеры являются частным случаем **хейтеров**. Поэтому неудивительно, что чуть менее чем все анимехейтеры — унылые **позёры**, брызжащие слюной на то, с чем знакомы чуть более или чуть менее чем никак. Таким образом, наиболее распространённая причина анимехейтерства — самая обычная ксенофобия; иногда ноги растут и из врожденной **любви к родине** или излишней доверчивости к недостоверным источникам. Или же анимехейтеров просто заебали школьники с сумками с Нарутой/значками с Нарутой/повязками из Наруты et cetera, орды тупых **яойщиц** или те самые Хардкорные Отаку™. В частности, на рубордах проживает неимоверная популяция убогих **трипфагов**, аватаркофагов и прочих **куклоёбов**, сующих анимешные пикчи туда, где этого делать не следует, что, разумеется, подливает масла... Кроме того, некоторое число анимешников является также и **фурфагами**, что даёт дополнительный повод к **НЕНАВИСТИ** и желанию **ВЫЖЕЧЬ ЭТО ОГНЁМ**. Однако анимехейтеры «почему-то» забывают, что подобный фанатизм присущ любому фанату любого вида искусства.

Частные случаи анимехейтерства существуют и в уютненьком — хотя бы даже в **обсуждении этой статьи**, **лол**. Да чего там, они существуют везде. Достаточно одного анимешника и одного анимехейтера или **тролля**, прикидывающегося одним из них.

Ближе к концу десятых негативное отношение к аниме распространилось и на русских бордах (разумеется, кроме разделов непосредственно об аниме). То же самое относится и ко **вконтактику**, где на коммент, сделанный с аккаунта с анимешной аватаркой, легко можно получить в ответ: «Аниме на аве — мать в канаве» или что-нибудь в том же духе. Такую репутацию анимеаватаркам создали **школьники-«аморалы»**, очень любящие использовать их на фейковых страницах с именами типа «**Антон Бугуртов**».



Не читайте на ночь советских газет!»[3]



Дубль два.



А вот **косплей** всегда плюс, ну, то есть, почти всегда...

К слову, вышеперечисленное касается в основном России и на Западе ситуация совершенно иная: американский школьник ещё с 90-ых смотрел все эти Шары Дракона и Наруты на своём Toonami, во Франции проводятся крупнейшие аниме-фестивали во всей Европе (французы вообще люто друют на аниме, Вакфу и совместные франко-японские проекты не дадут спиздеть), в Германии и иже ситуация нейтральная, ибо мультфильмы они и есть мультфильмы, ненавидеть их будет только ебанутый. Что касается имиджборд, 4chan цветет и пахнет аниме еще с самого своего рождения, а завсегдатаи русского двачика не могут объяснить, откуда пошла доска /b и при чем здесь /a, вызывая только смех своим непониманием того, что анимехейтеры сидят на клоне американского аниме-форума.

На 2020-ый можно сказать, что аниме стало мейнстримом по всему миру и продолжают ненавидеть его лишь наши самые ксенофобски настроенные сограждане, что видно по бедной аргументации и неспособности объяснить, почему же мультфильмы Юасы, Осии, [Сатоси Кона](#), [Миядзаки](#), Такахаты и сотни других режиссёров — это плохо и не должно существовать. Комментарии «онеме говно» с грамматическими и орфографическими ошибками ещё могут встретиться на DTF или твоём любимом двачике, давно ставшим загоном для всех психически нестабильных, но в целом и в России ситуация идёт на поправку, пусть и с 10-20-летним отставанием, как это бывает у отсталых стран. К слову, аниме уже свободно крутят в кино, и не только в Москве, но и в твоём Залупинске!

Если кратко подытоживать: ненавидеть отдельные аспекты аниме и отдельные жанры вроде «исекаев» и «гаремников» — нормально, так же, как ненавидят в бразильских сериалах мыльные оперы или в американских убогие ситкомы для альтернативно одарённых. Ненавидеть штампы в аниме — нормально, так же, как ненавидеть штампы в [голливудском кино](#) или [видеоиграх](#). Ненавидеть аниме в целом — это уже, батенька, клиника, так же как ненавидеть кино в целом или всю существующую музыку, апеллируя к аргументам «кино — говно» и «музыку слушают только дебилы» и отказываясь смотреть нормальные фильмы, заливая всё вокруг токсичной слюной ненависти. Для любого нормального человека со стороны, естественно, такая святая узколобость смотрится дико и нецивилизованно, однако не стоит забывать, что в России зачастую и не нужен повод для ненависти чего-либо.

Так за что же все-таки не любят аниме?

Сиськи каких-то патологических размеров, ояебу, прозреваю мучительную форму эдипова комплекса либо у карактердезигнеров, либо у целевой аудитории. Размеры пафоса аналогичны, больше серии за раз смотреть не могу, начинает подташнивать от неадекватных мотиваций.

Рефлексируют персонажи в традиционном для бурятских мультиков ключе:

— [уныло] Эх... [Я хуй... Жизнь гавно...](#) — [проникновенно] Нет! Ты не хуй, я гарантирую это! — [с восторгом] Чочо, не хуй, риальни?! Да я! Да щаз! [несется спасать мир или какие-нибудь сиськи].

Доколе ж, блядь! Что, ну что сукасука заставляет вас придумывать персонажей, пиздящих и ведущих себя как клинические идиоты? Ну не на детсадовский же возраст ориентируетесь, Обычные Японские Школьники™ все же не имбецилы, а кому нравится созерцать имбецилов?

—  [Отзыв на типичное сёнен-аниме](#)⁸⁸¹⁷³³, *хотя сами виноваты.*

Как уже было сказано, привыкшая к анимации как к чисто детскому жанру западная аудитория плохо воспринимает аниме как раз из-за наличия отнюдь не детского контента в нем: «ну, как так можно — это же мультики, а там и сиськи показывают, и персонажи [погибают на полном серьёзе](#)! То ли дело американские мультики — там персонажей хоть катком в лепешку раскатывай, они все равно встанут, надуются и пойдут дальше как ни в чем ни бывало». Впрочем, о чем тут можно говорить, если многие до сих пор свято уверены, что любое аниме относится к хентаю? Но есть и более серьезные и обоснованные претензии, которые лучше рассмотреть по отдельным жанрам:

- [Меха](#) не любят из-за обилия супергеройского пафоса вместо нормальных сюжетов, и совершенно неправдоподобные, противоречащие законам физики, объяснения принципов действия всех этих [вундервафлей](#).
- Сёнены не любят из-за раздражающих своим юношеским максимализмом главных героев и неоправданной бесконечности [некоторых сериалов](#), и это в то время как некоторые интересные тайтлы заканчиваются на самом интересном месте после сезона в 12 серий, сгорая словно [светлячок](#).
- Сёдзэ не любят из-за выглядящего конвейерным и примитивным даже на фоне сёнена фансервиса, а также зашкаливающей ванильности 95% произведений.
- Романтику и прочие [сёдзэ\сёнен-аи](#) не любят из-за до гротеска идеализированной лирики и переизбытка разнообразных ламповых тьян, вайфу и бисёненов на белом коне, создающих у зрителей искажённое представление о противоположном поле и отношениях вообще.
- [Гаремы](#) не любят из-за того, что там по сути не на что смотреть, кроме как на героинь, половина из которых представляет довольно поверхностную эксплуатацию того или иного моз. Это же касается любого аниме про кавайных школьниц вроде Кейона.
- Комедии — из-за глупого юмора в стиле «тортом в рожу» и неадекватного поведения персонажей. Хотя эти ваши [ситкомы](#) в общем и целом ничем не лучше.
- Драмы — из-за их утрированности, отсутствия логики во многих поворотах сюжета и нереалистичных

пиздострадающих персонажей с ОБВМ на всю голову, которых в реальности можно найти только в психбольницах.

- **Хентай**... ну, тут без комментариев. Реакция **моралфагов**, особенно на то, что **похардкорней**, вполне предсказуема. Некоторым хватает даже и нехентайного **яоя** или **юри**.
- Особое место в храме анимухейтерства занимает шаблонность рисовки. При том что сама так называемая «рисовка» — святая для анимефагов вещь, для стороннего человека — она чуть ли не самая раздражающая. Порою создаётся впечатление, что японцы лишены творчества. Если кратко, при просмотре нескольких разных сериалов можно заметить пугающие тенденции, когда внешность у разных персонажей мало отличается. Хотя и далеко не всегда. С другой стороны, в живых фильмах и сериалах актёры тоже повторяются, равно как и типажи.
- В общем и целом аниме не любят за стереотипность сюжетов и персонажей (объемы производства неизбежно сказываются на качестве), ориентацию на **подростковую аудиторию**. Хотя есть дофигища нехентайной манги и дорам для взрослых про взрослые дела и проблемы.

Ну, что тут можно сказать? Универсальный совет — не смотреть всякую **хунту**, а выбирать для просмотра только хорошее аниме под свой вкус (разумеется, взрослому человеку вряд ли понравятся **сёнены** или **сериалы про девочек-волшебниц**, рассчитанные на подростков или вообще женскую аудиторию). Тем более что сейчас в **P2P**-сетях можно найти что угодно, и нет необходимости смотреть только то, что показывают по зомбоящику. Не рекомендуется слушать советы «**тру**-анимешников», лучше найти время и самостоятельно поискать годные тайтлы.

За что же любят аниме?

Общая уникальность этого медиа значительно отличает аниме от классической американской анимации, а огромное количество сериалов порождает невиданное разнообразие для анимации в целом, особенно для людей, которые знают её лишь по Диснею и Пиксару. Как уже упоминалось выше, мир аниме настолько огромен, что не уступает миру кино, а потому и одной статьи всегда будет мало на эту тему.

Музыка

Музыка в аниме пишется не только для того, чтобы заполнить фон, но и впоследствии быть проданной на отдельных CD-дисках за баснословную цену. Отсюда присутствуют какие-никакие требования к ней и, когда аниме занимается талантливый композитор, способна бить в неподготовленное сердце и удивлять качеством, нетипичным для телевизионного продукта — не только аниме, но и обычных сериалов вообще.

К самым известным примерам можно отнести «Ковбоя Бибоба» от Ёко Канно, Shoujo Shuumatsu Ryokou и Re:Zero от Кеничио Суехиро, почти все работы Joe Hisaishi, помимо Ghibli работавшего также над фильмами Такеши Китано, музыка Сусумы Хирасава (фильмы Сатоси Кона, сериал «**Берсерк**» 1997), и многие, многие другие. Тысячи их. Без шуток, тысячи, отчего аниме-осты заполнили все эти ваши интернеты и вылились в отдельное направление. Если в современных американских ситкоммах пустой музыкальный фон стал частым гостем и ни **Футурама**, ни **Симпсоны** не запоминаются ничем, кроме опенингов, то тот же Nichijou вовсе играет оркестровыми красками, напоминая о золотых временах анимации вроде «**Тома и Джерри**».

Shoujo Shuumatsu Ryokou
(Girls' Last Tour) Original
Soundtrack TV
Shoujo Shuumatsu Ryokou
Cowboy Bebop OST Mix
Cowboy Bebop
https://www.youtube.com/watch?v=Gpr_ISfWFsk
Joe Hisaishi in Budokan
Best of Nichijou OST [320
kbps]
Nichijou OST

Любовь японцев к музыке (и, в частности, **айдолам**) привела к тому, что появились целые сериалы, посвящённые только ей: все эти Idolmaster, Love Live!, **K-On**, Beck, Zombie Land Saga, Shoujo☆Kageki Revue Starlight и многие другие могут похвастаться тем, что представляют собой чуть ли не полноценные музыкальные альбомы. Некоторые идут дальше и, к примеру, «Твоя апрельская ложь» совмещает драму с полноценной классической музыкой (Бетховен, Шопен, Крейслер, Дебюсси, Чайковский — всё, что любит культурный анон), «Самурай Чамплу» — самурайский сеттинг с, внезапно, хип-хопом, а «Ковбой Бибоп» давно отдельно известен за совмещение джаза и различных стилей.

Отдельного упоминания стоит FLCL, в котором весь видеоряд — словно клип на крутой саундтрек группы The Pillows.

К слову, благодаря тому, что аниме всё больше становится интернациональным явлением, саундтрек не обязательно может писаться японцем: для того же Made In Abyss композиции писал австралийский композитор Кевин Пенкин.

Анимация

Анимация в аниме бывает самого разного качества, от треша, годного лишь на мемы, до пробивающей небеса годности, когда талант аниматора раскрывается во всей его полноте, а у зрителя учащается сердцебиение и запотевают ладошки от прилива тестостерона. Второе явление называется «сакуга» и именно оно выводит телевизионную анимацию на новый уровень.

Несмотря на то, что аниме — это в большинстве своём сериалы, а значит идут дольше, чем фильмы, при гораздо меньшем бюджете, ушлые японцы в отдельных рукастых студиях удивляют высоким качеством исполнения, опять же непривычным для телевизионной анимации в принципе. Самый известный пример — Ванпанчмен, бюджет которого равняется бюджету одной серии Симпсонов(!)^[4], а недавний третий сезон «Атаки Титанов» просто рвёт все шаблоны и ставит немыслимые планки. Раньше подобную сцену погони можно было увидеть только в дорогом анимационном фильме, а никак не в обычном сериале, где на счету каждый кадр, так что если где-то и концентрируется лучший на данный момент зубодробительный анимационный экшен, так это в аниме.

К просмотру рекомендуются «Shirobako» и «Eizouken ni wa Te wo Dasu na!», которые и процесс создания анимации наглядно покажут, и вообще как самостоятельные сериалы развлекут.

Графика

Бурятская анимация в отдельных случаях может поразить высокой детализацией фонов, не свойственной для американской анимации, или нетипичным цветовым решением. К примеру, в [JoJo](#) в напряжённые моменты смещается вся цветовая гамма в сторону новых цветов, а в [No Game No Life](#) пошли дальше и сделали весь сериал в кислотных тонах.

Отдельным особняком стоят студии Kyoto Animation, которая в каждом своём сериале пытается побить планку графония, и Ufotable, известные по мему Unlimited Budget Works и работам по франшизе [Fate](#).

Разнообразие

Дикое и немыслимое. Когда в год выходит под 800 сериалов и фильмов вопросов «что посмотреть?» просто не возникает. Без аниме мы бы сейчас гоняли по кругу одни и те же три с половиной сериала: пресловутые Симпсоны, [Южный Парк](#) да [Рик и Морти](#), но благодаря японцам анимация перестала быть явлением дефицитным и узконаправленным.

Количество сериалов на любой вкус и цвет просто поражает воображение: есть аниме про [поедание рамена](#), про [создание семьи](#), про [воспитание детей](#), про [бухалово](#), про [путешествия](#), про [видеоигры](#), про [лень](#), про [хиккование](#), про [создание рок-группы](#), про [азартные игры](#), про [дудение в саксофоны](#), про перемещение в [прошлое](#), будущее, [альтернативные миры](#), про твои любимые [гоночки под бодрую музыку](#), про [бокс](#), про [рыбалку](#), про [готовку](#), про [стирку](#), про неистовую мастурбацию, про [катание на гондолах](#), про [жизнь после смерти](#), про [жизнь в деревеньке](#), про [жизнь в постапокалипсисе](#), про [воров](#), про [работу](#), про [лоли-наци](#), про [учителя-самоубийцу](#), про [озвучивание порно](#), про [девочек-корабликов](#), про [жизнь с котом](#) и многое, многое другое. Тысячи их. Есть даже отдельное аниме для успокоения и лечения души — ияшикеи, преисполненное медитативности и созерцательности. Мир аниме настолько необъятен и разнообразен, что про всё уже есть отдельное аниме, включая твои тайные мечты о [младшей сестрёнке](#), грязный ты извращенец.

Более 10 тысяч наименований в базе данных myanimelist.net говорят сами за себя, и несмотря на то, что, как и любое медиа, аниме отличается любовью к сезонным трендам, каждый может найти в этом огромном мире что-то своё, неповторимое и уникальное. Тем более, что вряд ли анон, воспитанный на западных мультфильмах, видел, как [огромные роботы дубасят друг друга галактиками](#) или [дети пытаются сбежать со ското-фермы](#) от разводящих их на убой чудовищ.

К слову, разнообразие в [хентае](#) также радует: отсутствие рамок и реальных актёров в анимации позволяет вытворять всё, что ты никогда не увидишь в реальном мире. Да, даже то, о чём ты подумал, и даже то, о чём бы ты никогда не подумал и не узнал, что оно тебе нравится.

Sport () Sakuga MAD
Спортивная сакуга
Yasushi Muraki
Sakuga MAD
Yasushi Muraki
Machine Sakuga MAD
2
Технопорно от японцев



Фоновые цветы в Koi wa Ameagari

Фоновые цветы в Koi wa Ameagari



Руки госпожи Виолетовны

Руки госпожи Виолетовны



Акварельный задник студии Lerche

Акварельный задник студии Lerche

Суть

А суть аниме в том, что это ещё один очередной вид масс-медиа, и обладает ровно теми же достоинствами и недостатками что и прочий масскульт. Бóльшая часть аниме выпускается с целью [удовлетворить потребности](#) простого и рядового зрителя. Соответственно, некоторая часть — нормальные, [годные](#) произведения своего времени. Ну и, конечно же, крайне малая часть так называемых шедевров, которые созданы из «великой любви к искусству» и будут вспоминаться спустя года.

Suicidal Tendencies
AMV

Форменное безумие.
[Вперед, товарищи](#)
(русские субтитры)
Настоящий
китайский мультик

Основой привлекательности среди гайдзинов является, как и сто лет назад, экзотичность и [чуждость](#) всего восточного. Аниме, как и остальной японский медиакорм, изрядно отличается от того, что они привыкли видеть по телевизору и в западном кино. В такой тяге к непривычному нет ничего плохого, даже наоборот: расширять свой кругозор полезно, заодно избавляясь от возможной ксенофобии.

Наконец, привлекательность подобного сообщества в том, что [списки](#) большинства стоящих тайтлов давно написаны и выставлены у всех на виду, было бы только желание их найти и выбрать на свой вкус. Что даёт возможность даже [нюфагу](#) и [простому зрителю](#) не тратить кучу времени на перелопачивание многосерийных говн, выпущенных за многие десятилетия, для нахождения хорошего сериала какого-нибудь бородатого 1980 года.

Немного троллинга

На счету есть мем «[Аниме было ошибкой](#)», сводящийся к тому, что в одном из своих интервью [сам маэстро](#) [всех студий Ghibli](#) посетовал на то, что аниме-жанр, который раньше был способом создания лютой фантастики, скатился из-за того, что индустрия полна фанатов-позёров, а их потребители — [мизантропы-хикикомори](#), ненавидящие видеть людей IRL.

И всё бы ничего, его негодование можно было бы списать на разочарование в духе «[уже не тот](#)», если бы не чьи-то потуги в переводе с японского.

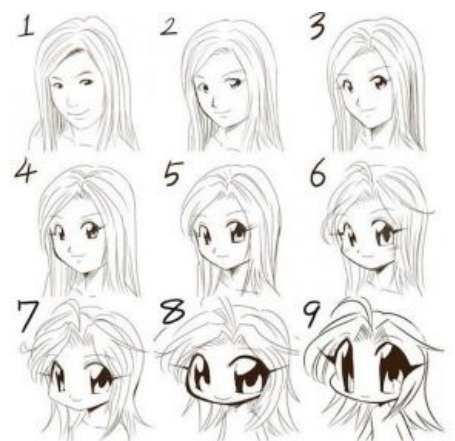
Справедливости ради отметим, что Миядзаки действительно бугуртит от этих ваших [отаку](#), из-за набега которых в саму индустрию анимоклепания некогда величественно создающий фантазмагорические картины жанр скатился до [слайсов](#) (англ. *slice of life*) (они же «милые девочки делают милые вещи»). Хотя раньше они тоже были, только назывались они [кодомо](#) и делались для малолеток, а не для хиккующих [альтернативно взрослых](#).

См. также

- [Смехуечки:Аниме](#)
- [Аниме-говно](#)
- [Не аниме](#)
- [Хентай](#)
- [Онгоинг](#)
- [Русский фансаб](#)
- [Фандаб](#)
- [А посоветуйте какой-нибудь аниме?](#)
- [Набор охуительных историй про аниме](#)

Ссылки

- [Выпуск подкаста Ranting Gryphon](#) про аниме
- [Б. Иванов «Введение в японскую анимацию»](#) (книга написана еще в 1999 году, поэтому в ней нет ничего про развитие аниме в XXI веке. Но все равно рекомендуется к прочтению)
- [Сайт Б. Иванова](#), к созданию которого приложил руку небезызвестный [Константин Груша](#)
- [Няшное новостное агентство для анимешников](#) (местами [NSFW](#))
- [AnimeHorizon.com](#)
- [Самый крупный русскоязычный онеме-форум](#)
- [AniDB](#) — аналог IMDB для аниме
- [«Малый» пантеон самых известных аниме-персонажей](#)
- [Шикимори](#) — годный русский аналог Myanimelist
- [Новости, обзоры, аниме статьи на русском языке](#)
- [Самый известный сайт по анимешным обоинам](#)
- [Попытка русских превзойти янде.ре](#)



Примечания

1. ↑ Наиболее распространенным и устоявшимся вариантом является «аниме». Поливанов-куны считают правильным «анимэ», Жора Шуклин с ними **не согласен** (и грамота.ру — тоже). «Анима» — «душа» по латыни, собственно, от него изначально и образовалось слово «анимация». «Онемэ» появилось как пародия на «анимэ» — раз уж мы пишем неправильно, то мы пишем неправильно все.
2. ↑ Длинные ~~нежелательные~~ волосы диких цветов, огромные в пол-лица глаза, модельные формы у парней и девушек.
3. ↑ ИЧСХ, в СССР кое-какое аниме **таки показывали** аж в кино.
4. ↑ Секрет этого «чуда» прост: поглядите на мангу! Мурата Юсукэ, пожалуй, ставит рекорд по количеству «покадровых» фреймов. Аниматорам оставалось, в общем, лишь покрасить их.



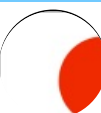
Аниме

Аниме 4chan level otaku 600-кун А А cat is fine too AMV Attack on Titan
 Avatar: The Last Airbender Berserk Bleach Boku no Pico Boxcutter Bridget Catch phrase
 Code Geass Cuba77 Death Note Delicious flat chest Ecstatic Yandere Pose Elfen Lied
 Falcon Punch Fate/stay night Fistful Of Yen Fullmetal Alchemist Gantz GAR Golden Boy
 Gununu Hokuto no Ken Hyouka Ika Musume It's all the same shit J-Rock
 JoJo's Bizarre Adventure Just as planned K-On! Kantai Collection Lolifox Lucky Star Macross
 MAD Make Anime Real MyAnimeList Nice boat One Piece Panty and Stocking with Garterbelt
 Paper Child Puella Magi Madoka Magica QUALITY Raildex Redbull Rockman Rozen Maiden
 Slayers Smug Anime Face SPIKE DIES Steins;Gate Super Sentai The Abridged Series
 The Boondocks ToraDora! Tsukihime Type-Moon Umineko no naku koro ni Unlimited Works
 VTuber WataMote YFR Zettai Ryouiki ZOMG TEN REI Ёцуба Агент Купер Азуманга
 Аниме — говно Анимешник Анимешники не тормоза Аска Лэнгли Сорью Ахегео Ахоге Аю
 Бикко Богиня Вафли «Юлечка» Великий Дракон Верданди Вольтрон Гайвер Гандам
 Гарем Гендо Генки Гуро Гуррен-Лаганн Десу Евангелион Борис Иванов
 Именные суффиксы Имота Кавай Ковай



Зомбоящик

2 в 1 25-й кадр 2x2 6 кадров Battlestar Galactica Breaking Bad Catch phrase Charmed
 Comedy Club Dexter Hard Gay HBO I'm Fucking Matt Damon Jackass Lexx Lost MTV
 Mythbusters Octagon Product placement Star Trek StarGate Super Sentai
 Tomorrow's Pioneers Top Gear X-files Yes minister Александр Друзь Аниме Анна Семенович
 Аншлаг Бабка по вызову Бенни Хилл Битва экстрасенсов В мире животных Вавилон-5
 Вайомингский инцидент Василий Стрельников Великая тайна воды Веллер
 Вентиляторный завод ВИД Видеоформаты Волшебный кролик
 Всемирная история, банк «Империял» Газетная утка Геннадий Малахов Гипножаба Голос
 Александр Гордон Городок Гражданин поэт Грамматикалия Дальнотбойщики Джеймс Бонд
 Джеймс Рэнди Джентльмен-шоу Дживс и Вустер Джордж Карлин Дмитрий Киселёв
 Доктор Кто Доктор Хаус Дом-2 Дорама Евгений Понасенков Евровидение Журнализд
 Заполонили всю планету Зомбоящик Империя страсти Информационная война
 Ирония судьбы Истина где-то рядом Казалось бы, при чём здесь Лужков Каламбур Канал
 КВН Клиника Коломбо Криминальная Россия Крис Хэнсен Ксения Собчак
 Кто хочет стать миллионером? Ленин — гриб! Лохоугадайка Максим Голополосов Маски-шоу
 Мистер Бин Михаил Жванецкий Михаил Задорнов Михаил Леонтьев МММ
 Молодильное яблоко Монти Пайтон Наша Russia Не айс Невзоров Нестор Ногомач НТВ



Япония

2channel AMV Dance Dance Revolution Futaba Geddan Guilty Gear Hard Gay Hello Kitty
 Imaichi-tan IOSYS J-Rock Ja MAD Magibon MSX OS-tan Paper Child Ruby Sage
 Silent Hill Sonic the Hedgehog Special Feeling Subaru Super Sentai Touhou Project Yaranaika
 Zoomjap Айкидо Аниме Аокигахара Аум Синрикё Бичпакет Буккакэ Вап

Гайдзин ёнкома Годзилла Гуро Десу Дзен Длиннокот Дорама Иероглиф
Имдинская война Именные суффиксы Имиджборд Кавай Камикадзе Канакапча Караоке
Катана Ковай Консоли Косплей Курильские острова Кэри-Хироюки Тагава Лоли
Лэйдзи Мацумото Макото Синкай Манга Мику Хацуне Митрополит Токийский Даниил
Монорельс Моз-антропоморфизм Мунспик Нанодесу Невада-тян Нека Некомими
Ниндзя Ня Обыкновенный японский школьник Отаку Педобир Поделки из бумаги
Реклама/Японская реклама Рулесрач Русско-японская война Самурай Сатоси Кон
Синтоизм Система Поливанова Советско-японские войны Суши Схватка двух йоккодзун
Тамагочи Танака-нэко Тиёми Хасигути Три обезьяны Фингербокс Флаг на Иводзиме Фугу
Фукусима Хагакурэ Хаяо Миядзаки Хикки Хироо Онода Эроге Япония Японский идол

[ae:Animu urban:Anime w:Аниме en.w:Anime tv:Anime](#)