

КОД: АНИМЕ.

Дмитрий Звягинцев
2011 г.

Аниме. Японская анимация.

- Основная целевая аудитория: подростки и взрослые.
- Характерная отрисовка персонажей и фонов.
- Разнообразие сюжетов и стилей.
- Разнообразие форм: телевизионный сериал, полнометражный фильм, многосерийный фильм и т.д.

История.

- Начало XX века.
- Осаму Тэдзуке – «король аниме и манги».
- Основа аниме – классические диснеевские сериалы.
- Появление аниме рассчитанных на подростковую аудиторию.
- На данный момент – уникальный культурный пласт охватывающий все возрастные категории.

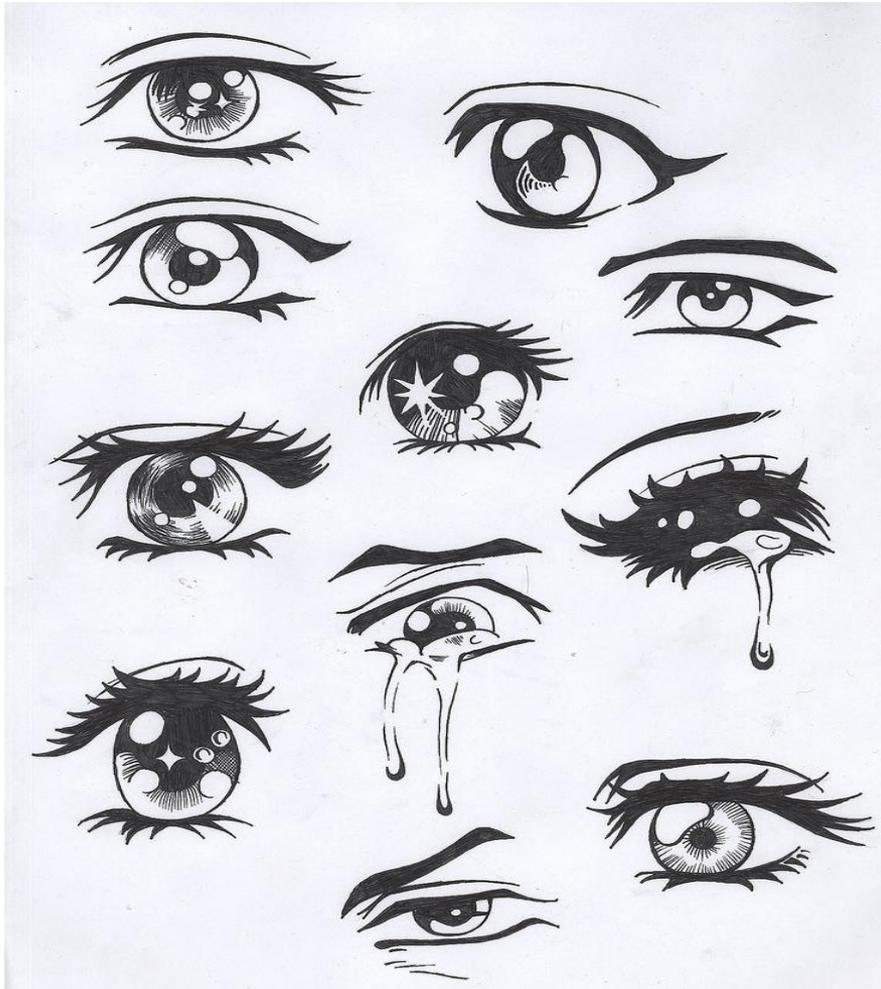
Особенности.

- Развивающийся замкнутый культурный пласт.
- Множество уникальных сюжетных и идейных символов, шаблонов, стереотипов и типажей.
- Большое внимание к философской и идеологической составляющим.
- Аниме создаётся с расчётом на конкретную целевую аудиторию.

Рисунок.

- Код глаз.
- Код волос.
- Код эмоций.

Глаза.

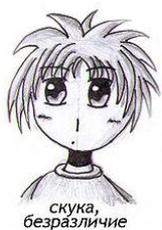


Волосы.



by mag  ALVDAY.RU

Эмоции.



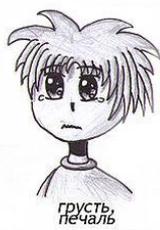
скука,
безразличие



восторг,
энтузиазм



счастье,
радость



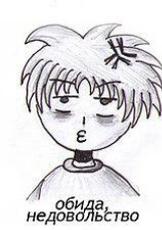
грусть,
печаль



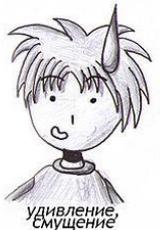
злость,
сердитость



унылый,
утомленный



обида,
недовольство



удивление,
смущение



Косплей. «Костюмированная игра».



Косплей.

- Форма воплощения действия, совершаемого на экране.
- Участники косплея отождествляют себя с каким-то персонажем.
- Называются его именем.
- Носят аналогичную одежду.
- Употребляют аналогичные речевые обороты.
- Костюмы обычно шьются самостоятельно.

Критика аниме.

- Чрезмерное количество насилия и эротики.
- Неадекватное поведение людей, увлекающихся просмотром и коллекционированием аниме: уход от реальности, агрессивность, близкая к наркотической зависимости.
- Негативное мнение на эмоциональном уровне.
- Графическое решение.



Видео.

Примеры и реакции.

АНИМЕ.

Многослойность и разнообразие.

Спасибо за внимание.

