

ARRM

スタイル style

№19
2012

Заклинатель Кудзяку

Классика аниме

Сатоси Тадзири

Персона номера

Ga-Rei

Обзор манги

PS Company

J-Music

Тайнственный сад

Азия-фильм

Магия

за занавесом тайн

Интервью с Uk@R

Оккультная академия

Смирительная рубашка

Магия напрокат

Коллектив **ARRU Style**



Dime

Главный редактор, концепт дизайнер, верстальщик.



Aldagmora

Заместитель главного редактора, журналист, верстальщик.



Setr

Заведующий отделом верстки, поддержка сайта.



Advokat

Заведующий редакторского отдела, журналист.



Ser4onOK

Заведующий PR отдела, журналист



snowwife

Редактор, журналист.



Fikwriter

Журналист.



Nur_010

Журналист.



faksimile

Журналист.



=Teri=

Журналист.



Basile

Журналист.



Kirill_nek0

Журналист.



NiSha

Журналист.



Elada_beren

Журналист, PR



Raziel

Верстальщик.



Тим

Журналист



DakeZehi

Художник.

Колонка редактора

3

Тема номера

4

Магия Японии

Культура японии

7

Гадаем по-японски

Персона номера

9

Сатоси Тадзири

Интервью

11

Интервью с Uk@R

J-Music

14

PS Company и ее детища

Обзор аниме

17

Смирительная рубашка

Оккультная академия

Магия напрокат

Пес, я и специальная служба

Предательство знает мое имя

Сказания Бездны

Обзор аниме (классика)

32

Заклинатель Кудзяку

Перекресток духов

Рыцари магии

Видение Эскафлона

Обзор манги

41

Tarot Cafe

M × O

Ga-Rei

Профессия: Ангел

Азия-фильм

50

Влюбленный вампир

Таинственный сад

Зазеркалье

Четырхсотлетний сон

Косплей

59

АзияБриз 2012

AniStage 2012

Игры

64

Sorcery

Journey

Malicious

Fate/stay night

Литература

74

Путешествие на Запад

Вошедшие в ковчег



Что ж, вот и закончилось лето, наступила прохладная и дождливая осень. Вскоре листва начнёт желтеть, наполняя улицы невообразимым контрастом цветов, когда все деревья уже окрасились в осенние краски, сквозь листву видно голубое чистое небо, а под ногами ещё зелёная травка. Осень — пора красивая и ужасно хлопотная, все возвращаются в школы и вузы, ну и работа, само собой. Закончилась пора отпусков, начинается будничность во всех её проявлениях. Именно в эту пору остро не хватает чего-то волшебного, загадочного и мистического.

Коллектив нашего журнала решил исправить это недоразумение и привнести в скучную обыденность немного магии и волшебства. Итак, нынешний 19 выпуск ARRU-Style будет посвящён магии. Вы прочтёте о том, какие методы гадания были популярны в Японии, кого называли магами и какова вообще магия в столь самобытной стране. Также наши журналисты не обошли стороной и аниме, мангу и дорамы, так или иначе затрагивающие тему магии и мистики. С успехом с задачей справились и обозреватели игр, которые попытались отрецензировать игры, несущие в себе тематику волшебства. Должен порадовать и раздел литературы — на этот раз мы взяли на рецензию книги не только японских, но и китайских авторов. Ну и, конечно же, не обойдётся номер без традиционных обзорных статей по музыкальным группам Японии, кстати, прямиком из Страны восходящего солнца! Кроме того, вы сможете прочитать, как в этом году проходили некоторые аниме-конфесты в разных городах. Ну, а в разделе интервью мы, по обыкновению, побеседуем с интересной личностью мира AMV.

Надо сказать, что журнал не стоит на месте — мы развиваемся, к нам приходят новые талантливые и инициативные люди с множеством идей и умений. За последнее время наш дружный коллектив расширил свою географию: теперь в наши ряды входят журналисты не только из России и ближнего зарубежья, но и из Нью-Йорка и даже Японии. Также к нам присоединилась косплей-команда «Хиатари», неоднократный призёр различных конкурсов, весьма талантливая и безбашенная. Как вы могли видеть по последнему номеру, журнал стал цветным — постепенно мы уходим от полностью белых страниц и добавляем больше цвета. Вскоре возможны небольшие из-

менения и в дизайне. Мы будем рады выслушать и учесть ваши пожелания, которые можно отправить на электронную почту журнала.

Информация для сотрудничества:

Основной сайт: animereactor.ru

Официальный промо сайт проекта: arrustyle.com

Почта: info@arrustyle.com

Группа Вконтакте: <http://vkontakte.ru/club12277353>

Твиттер: <https://twitter.com/arrustyl>

Благодарности:

Выражаем благодарность за предоставленные фото-материалы замечательному фотографу Михаилу Давыдову, а также косплей-команде «Хиатари» (группа Вконтакте: <http://vk.com/hiatariteam>)

Aldagmora & Dime





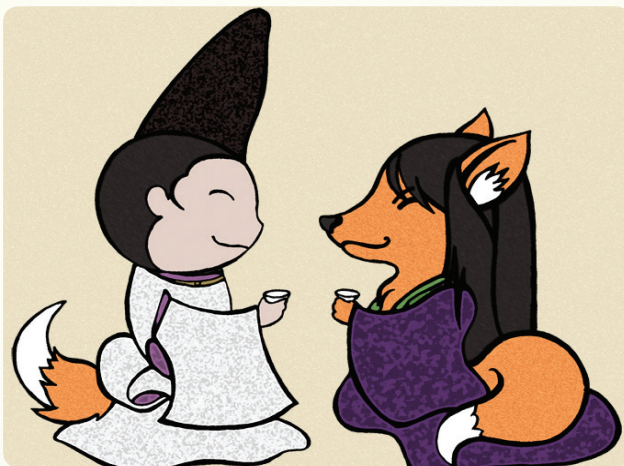
Магия — вещь весьма спорная. Но что известно точно — так это то, что упоминания о ней присутствуют в мифах и легендах каждого народа. Кто-то преподносит магию как привилегию избранных богами, кто-то — как умение тех, кто достиг единения с природой. Неизменно одно — волшебство было и остаётся недостижимыми для обычных людей чудесами. Известная в Японии магия — не исключение.

Оммёдо

Магия в Японии не совсем магия. Она носит название «оммёдо», а также известна как «иньодо», то есть «Путь Инь-Ян», и по сути не что иное, как мистическое учение. Своему происхождению оммёдо обязано китайской философии о двух началах — тех самых «Инь и Ян», впервые появившихся в Японии в начале VI века. На практике изначальная философия являлась смещением оккультизма и поклонения природе, но была принята народом как один из видов прорицания. И лишь в конце седьмого века, под воздействием основных религий: даосизма, буддизма и синтоизма — учение получило собственное название. Практика оммёдо была полностью подконтрольна правительству, а после — благородному роду Цучимикадо, вплоть до XIX века, когда оммёдо было официально признано суеверием и запрещено.

До этого времени данное искусство активно развивалось, медленно, но верно заимствуя элементы различных религий. Между прочим, в VII-IX веках при императоре всегда находился дворцовый служащий-оммёдзи. Считалось, что навыки прорицания и природной магии способны отгонять несчастья, снимать заговоры и даже повергать злых духов, которые якобы должны были витать вокруг его величества чуть ли не ро-ями. Те же придворные маги и алхимики в Европе раннего

Средневековья. Пользовавшиеся оммёдо жрецы составляли гороскопы, вели летописи и календари, а также занимались астрологией и предсказаниями. В VIII-IX веках в оммёдо возник интересный принцип «счастливого и несчастливое направлений», определявший, насколько удачлив будет человек, если построит дом в том или ином месте. Ничего не напоминает? Сейчас многие следуют похожим принципам, а именно живут по «фэн-шуй». Более того, способ направлений развился дальше — так, человек, таки живущий в неблагоприятном для него направлении, обязан был избежать его, осев на некоторое время в любом другом месте. Причём покидать временную стоянку ему запрещалось, так же, как и вернуться домой, даже если из-за этого ему приходилось не пойти в суд или отклонить приглашения влиятельных людей. Имея под рукой оммёдзи, способного указать на «опасность» того или иного направления, можно было легко избежать проблем, чем элита и пользовалась. Естественно, благодаря своим навыкам оммёдзи обладали огромным политическим весом в «играх





престолов» эпохи Хэйан. Впрочем, со временем из политиков представители оммёдо были разжалованы, и с тех пор и поныне их классифицируют как жрецов синтоистских храмов.

Особенности

Как и в любой другой магической культуре, в оммёдо есть свои «заклинания». Только вот полноценными заклинаниями их никак не назовёшь — вся магия в управлении природой, только и всего. Хотя существуют и исключения. Так, например, одна из особых черт оммёдо — призыв духов, известных как шикигами или шики-но-ками. Шикигами — в большинстве своём слабые, невидимые духи, изредка принимающие обличья животных или птиц. Вот только умелые оммёдзи, призвав таких духов, способны с их помощью подчинять себе тела животных или даже людей, манипулируя ими. В это время сам шикигами остаётся в бессознательном состоянии, находясь полностью во власти призывающего. Однако даже небольшая ошибка может привести к тому, что шикигами начнёт выказывать признаки разума и сознания. Естественно, стоит духу осознать, что его контролировали, как он взбунтуется и растерзает неумелого оммёдзи в знак мести.

В оммёдо, как и во многих религиях, существуют фундаментальные труды, где записаны основные принципы и постулаты искусства. Такими книгами являются: во-первых, «Кинугёкутосю» («Kinugyokutoshū»), а во-вторых, «Сендзи Рюаккецу» («Senji Ryakketsu»). Первый трактат был составлен в Китае ещё до создания самого оммёдо, и ни точное время написания, ни автор этого творения неизвестны. Вторая книга принадлежит кисти Абе но Сэймея, но о нём позже.

Выдающиеся личности

Как мы сказали выше, «путь Инь-Ян» — это мистическое учение, и в каждом учении существуют свои великие деятели, которых помнили, помнят и будут помнить. Кроме того, имена значимых деятелей оммёдо связаны со множеством легенд. Например, Камо но Ясунори — один из величайших деятелей оммёдо — родился в 917 году, и уже в возрасте десяти лет стало ясно, что ему прямо-таки предначертано унаследовать титул оммёдзи. В столь юном возрасте мальчик оказался способен ощущать духов, не проходя при этом особой подготовки, в отличие от своего отца — Камо но Тадаюки. Уже позже, став полноправным мастером оммёдо, он обучил Абе но Сэймея искусству астрологии и предсказаний. Из-за передачи этих навыков Сэймею своего собственного сына он обязал лишь создавать календари, что считалась наилегчайшей обязанностью оммёдзи. Впоследствии клан Камо стал официальными хранителями календарей, в то время как клан Абе — управляющим государственной системой оммёдо.

У Ясунори были и дочери, но упоминаний о них почти не осталось. Известно лишь, что вторая дочь была довольно известной поэтессой того времени.



Абе но Сэймей, как уже было сказано, является учеником Камо но Ясунори и талантливым оммёдзи. Хотя жизнь знаменитого автора «Сендзи Рюаккецу» была тщательно зафиксирована письменно, сразу же после его смерти вокруг его личности закружился водоворот мифов и легенд, сравнимый разве что с количеством небылиц о великом маге Мерлине. По некоторым сведениям Сэймей родился в 921 году в результате любви человека и китцуны — лисицы-оборотня. Его отец, Абе но Ясуна, воспитывал сына сам, а вот мать по имени





Кузуноха заявила, что её сын должен воспитываться как человек, дабы не причинил никому зла. Попросив Камо но Тадаюки помочь её ребенку, она исчезла без следа. Но кровь оборотня, изначально владеющего магией, так или иначе проявляла себя: в возрасте пяти лет Сэймей уже мог командовать слабыми духами, чтобы те выполняли его поручения.



В юности талантливый и почитаемый благодаря положению своего клана Сэймей часто поддавался нападкам другого менее умелого оммёдзи — Ашии Домана. Однажды он вызвал Сэймея на поединок в предсказании, изначально подстроенный. Один из людей Ашии подложил в ящик пятнадцать мандаринов, а сам оммёдзи «предсказал», что там ровно пятнадцать цитрусов. Тогда Сэймей превратил мандарины в крыс и ответил, что в коробке пятнадцать крыс. Когда коробку открыли, Доман был потрясён и навсегда отбросил попытки состязаться с Сэймеем.

Помимо собственной истории, имя Сэймея фигурирует во многих других сказаниях: второстепенным персонажем в «Истории о Хэйке» или, например, именно ему приписывают обнаружение истинной личности Тамамо но Маэ, хотя это событие и произошло в совершенно другое время.

После смерти по приказу императора в честь Абе но Сэймея воздвигли храм на месте его дома. Несмотря на то, что в XV веке храм оказался разрушен во время войны, его отстроили заново, и он по-прежнему стоит на законном месте.

Ещё один знаменитый персонаж — Тамамо но Маэ. Хотя он и не относится к оммёдо, Тамамо — единственная кицуне, оставившая в истории и мифологии сколь бы то ни было значимые следы. Изначально она была куртизанкой при императоре Коноэ. Однако, помимо умопомрачительной красоты, девушка обладала поразжающими знаниями — отвечала на любой поставленный вопрос, неважно на какую тему. Император воспылал к ней самой что ни на есть настоящей любовью.

Однако чем больше внимания уделял правитель своей любимице, тем хуже ему становилось, пока не оказалось, что император серьёзно болен. Ни один врач или целитель не смог помочь ему, пока не объявился преемник Абе но Сэймея — юноша по имени Ясутика. Он объяснил, что Тамамо на Маэ на самом деле кицуне, которая истощает императора по приказу взбунтовавшегося даймё. Разгневанный Коноэ бросился искать предательницу, но она пропала без следа, что лишь убедило правителя в её виновности. Тогда император отправил двух лучших своих охотников на поиски девушки. Воинам удалось найти и убить кицуне, но её тело обратилось в Сесё-Секи, или «Убивающий камень», прикосновение к которому смертельно.

Лишь спустя много лет странствующий буддистский монах Генно освободил душу Тамамо из камня.

В популярных источниках

В аниме и новеллах тема оммёдзи была и остаётся довольно популярна. Так, например, в аниме «Юный мастер Инь-Ян» рассказывается история внука Абе но Сэймея. В серии новелл «Индекс Волшебства» один из героев — Цучимикадо Мотохару — бывший оммёдзи и преемник Абе но Сеймея. Черты личности со знаменитым оммёдзи делит и персонаж манги Такаши Такеучи «Король шаманов» — Асакура Хао, чьё детство почти полностью копирует детство Сэймея. Хао также является автором книги «Чо-Сендзирюаккецу» и обладает властью над могущественными шикигами.

В принципе, упоминаний об оммёдо довольно много, ведь каждый встречающийся в японском произведении экзорцист, священник или предсказатель так или иначе связан с этим искусством.

Fikwriter





Введение

Думаю, можно сказать, что гадания или предсказания — одна из важных составных частей любой магии. Вспомните, к примеру, множество аниме-сериалов и манги, где сюжетная линия основывалась на предсказании будущего. Конечно, это не магия в чистом виде, но всё же несёт в себе отблеск чего-то необычного, загадочного. В нашем кратком обзоре мы рассмотрим всего один вид гаданий, популярный в Японии — бытовое предсказание судьбы. Но, прежде чем приступить к обзору, дадим определение: что же такое собственно магия.

Магия — ведовство, чародейство, чернокнижие, сочетающее в себе ряд особых ритуалов и специальных обрядов, соединённых с верой человека в уникальные возможности, способные влиять на людей, животных, растения, природу. Магия присутствовала во всех религиозных обрядах ещё начиная со времен палеолита. Существует два вида магии — белая и чёрная.

Гадание же было необходимо как один из важных сопутствующих методов в магических упражнениях. Оно появилось ещё в древности. Сначала, во времена каменного века, охотники желали знать, закончится ли охота успехом и какую добычу сулит им день. Позднее, с появлением первых земледельцев, нужна была информация о погодных явлениях, будь то дождь или засуха. В более поздние периоды времени с развитием благосостояния изменялись и запросы на предсказания. Люди хотели знать, какая вторая половинка им подойдёт, какого пола будет ребёнок и т.д.

Немного о магии и предсказаниях

Интересно, что в Японии заниматься магическими упражнениями на официальном уровне позволялось только мужчинам. В период античности, а позже и средневековья, люди, занимавшиеся магией в Стране восходящего солнца, имели свои школы и даже чины и звания, были приближены к ари-

стократии и князьям. Женщины-маги тоже были, но не имели официального статуса. Вообще в Азии в древности не жаловали женщин. Лишь в отдельные периоды просветления это отношение менялось, но увь, мракобесие чаще одерживало верх.

Под магией в Японии подразумевалось общение с духами, призыв демонов, их изгнание путём сложных заклинаний и определённых ритуалов. В этот список включались и предсказания будущего по различным предметам — «Книге перемен», гадальным палочкам, хокку, лепесткам цветков и прочее. К примеру, в различных аниме мы можем наблюдать важный для японцев образ сакуры. Это дерево считается священным, со своим духом, поэтому в аниме-сериалах этот образ часто используют для того, чтобы показать, что случилось что-то





волшебное, нереальное. Так, например, в аниме «Внук Нура-рихёна», когда лепестки сакуры не попадают в чашечку с налитым саке, это значит, что дело худо, удача покинула владельца и грядут большие разборки. В другом аниме, «Сначала П», цветущая сакура означает волшебство, а увядающая — его отсутствие.

Гадальные палочки присутствуют почти во всех аниме-сериалах, связанных с жанром повседневности и школы. На основе выброшенных чисел выдается бумажка с предсказанием судьбы человека. Ещё есть и гадание по стихам хокку. Способ достаточно прост: на тридцати палочках пишется короткие трёхстишия из классических японских произведений без указаний авторов и смысла. После палочки смешивают. Участвующий в гадании мысленно задаёт вопрос. Затем наугад вытаскивает палочку с написанным стихом и смотрит его толкование — на основе этого определяется ответ как один из вариантов развития событий.

В интернете достаточно много таких гаданий по стихам. Кто интересуется, может найти их, используя при этом всезнающий поисковик.

Одно из самых древних гаданий в истории человечества, ещё со времен позднего палеолита — это предсказание судьбы по лопатке оленя. Её нагревают на костре, а после, когда она начинает деформироваться, то издаёт звуки. Их считают, и если количество звуков чётное, то жизнь будет счастливая, если нет — значит не судьба, и дело к «дождю» (под дождём следует понимать большие проблемы и прочие неприятности). В Японии такие гадания тоже имеются.

Также существовали и другие типы гаданий. Например, во многих странах Востока считается, что пересечение дорог

имеет некие магические силы. Вот и во многих аниме можно наблюдать, как именно на перекрёстках путей появляются призраки. То есть такие пересечения связаны и с другим миром. Вероятно, поэтому в Японии некоторые, страдающие узнать, что их ожидает в будущем, устремлялись к перекрёсткам дорог, предварительно принеся дары местным божествам. Вставая на перекрёстке, они останавливали третьего прохожего и задавали ему вопрос о будущем, его ответ считался за предсказание.

Ещё одним типом гадания является предсказание по снам, их интерпретация. Это тоже нашло свое отражение в различных аниме. Так, например, если во сне привидится гора Фудзи, баклажан, ястреб, то или иное божество, то это к удаче. А вот если горное ущелье, покрытое снегом, или муравьи, бонсаи, разбитое стекло — то к беде и недугам.



Заключение

У разных народов существуют свои приёмы гадания: у скандинавов были руны, у китайцев «Книга перемен» с шестьюдесятью четырьмя гексаграммами, у американцев сурок, предсказывающий будущее, а до этого у немцев был ёжик, который якобы предрекал начало весны. Человечество всегда хотело знать, что его ожидает, но, увы, человек по сути ошибается в своих предсказаниях, потому что не обладает всей полнотой информации и не знает, что случится с ним через минуту. Тем не менее, гадания достаточно популярны в различных странах мира и по сей день.

nur_010





Токийский волшебник

Помните, ещё, казалось бы, совсем недавно, по первому или второму каналу крутили небезызвестный аниме-сериал «Покемоны»? Я помню, так как сам смотрел это аниме. Да чего тут греха таить, и сейчас иногда смотрю. Для тех, кто всё же запамятовал, напоминаю: «Покемон» — это аниме-сериал, где пропагандируются классические ценности японского общества для зрителей школьного возраста, а именно верность, товарищество и дружба. Невероятно интересная история, которую спешила посмотреть вся ребятня нулевых годов. Смотрели все, но мало кто задавался вопросом о том, кому принадлежит идея вселенной карманных монстров, а ведь Сатоси Тадзири блистал талантом ещё задолго до создания «Покемонов».



Родился Сатоси 28 августа 1965 года в небольшом городке Матида, близ Токио. Его мать была домохозяйкой, а отец работал менеджером в фирме «Nissan». С самого детства мальчик проявлял интерес к насекомым, а точнее, к их ловле. В то время это занятие было очень популярным времяпровождением. Дети ловили всяческих жучков, собирали из них коллекции и обменивались ими. Сатоси создавал просто гениальные ловушки для насекомых — от обычных клеевых до механических. Благодаря своему незаурядному уму он обладал самой большой коллекцией насекомых среди детворы, так что ему было чем похвастаться перед друзьями, которые прозвали юного Сатоси «Доктор Жук». Однако в семидесятых годах семья будущего мангаки переехала в Токио, где не было лесов и жуков ловить было негде. Именно тогда Тадзири открыл для себя новое увлечение — видеоигры.

Началом его карьеры можно считать 1981 год, когда Тадзири выиграл конкурс на лучший сценарий игры от компании «SEGA Enterprises». Его первый проект назывался «Quinty». Тут стоит отметить, что в Японии того времени СМИ не уделяло большого внимания новостям видеоигр, если уделяло вообще. Сатоси решил устранить сию проблему кардинальным путём — издавать собственный журнал. Это решение он принял уже в 1982 году, спустя год после своей первой победы на конкурсе. Новоявленный редактор окрестил своё творение как «Game Freak», даже не представляя, какое будущее его ждёт. Самые первые номера были рукописными и скреплялись степлером. В журнале публиковались рецензии на игры, заметки и разнообразные «пасхалки» компьютерных игр. Делал иллюстрации к журналу друг Сатоси — художник Кэн Сугимори. Постепенно команда, работавшая над журналом, пришла к мысли том, что пора бы не только обозревать чужие игры, но и начать создавать свои.

В 1983 году Тадзири исполнилось 18 лет. К этому времени «Game Freak» уже перерос в серьёзное профессиональное из-



дание. Журналы толщиной в двадцать восемь страниц продавались по цене триста иен. Некоторые номера выходили тиражом около десяти тысяч копий. К 1984 году Тадзири начинает писать статьи в специализированных изданиях, посвящённых игровой приставке «Famicon», и даже появляется в передачах на радио и телевидении.

В старшей школе Сатоси практически не учился. С трудом получив среднее образование, он, несмотря на уговоры родителей, не пошёл ни в институт, ни в колледж, а уверенно шагнул в мир игровой индустрии. В 1987 году выходит его первая игра «Quinty». Через два года он создаёт группу разработки видеоигр и называет её в честь своего журнала «Game Freak». Начинается разработка сразу нескольких игр: «Jerry Boy» (вышла в 1991 году), «Mario and Wario» (вышла в 1993 году), «Yoshis egg» (вышла в 1994 году), «Pulseman» (вышла в 1994 году). В 1990 году Тадзири пишет свою первую книгу «Страна упаковок — истории видеоигр с юности», где описывает своё увлечение видеоиграми с самого детства. Время шло.

На дворе было начало 90-х — время, когда развитие игровой индустрии набирало обороты с умопомрачительной скоростью. Вскоре вышла портативная игровая приставка «Game Boy», позволявшая коллективную игру. Ну и естественно, как страстный геймер, Сатоси просто не мог не приобрести новинку.

Существует легенда о том, как Тадзири придумал игру, которая запишет в ряды своих фанатов десятки миллионов людей со всего земного шара. Однажды он играл в «Game Boy», и случайно увидел, как жук залез на кабель для соединения. Тогда геймдизайнер задумался о создании игры, где можно ловить различных монстров, развивать их и обмениваться с другими игроками. Скорее всего, на появление этой идеи повлияло его увлечение детства — коллекционирование насекомых. Разработка началась.

На воплощение идеи понадобилось целых шесть лет: с 1990 года по 1996 год. Сатоси Тадзири явно создавал что-то грандиозное. Изначально игра называлась «Соритоп», но такая торговая марка уже была зарегистрирована, и пришлось изменить название на «Pokemon» (менее известный вариант «Pocket Monsters»). Несмотря на великолепную идею и долгую работу, всё пошло совсем не по плану. После окончания разработки игры «Game Boy» потерял свою былую популярность, и «Покемоны» должны были провалиться. Но Тадзири не сдавался, его команда продолжала работать без зарплаты, на чистом энтузиазме. Казалось, что всё потеряно, но неожиданно приходит помощь — Тадзири поддерживает Сигэру Миямото (разработчик серии игр «Donkey Kong»), который помог ему выпустить первые две игры про «карманных монстров» — «Pokemon Green» и «Pokemon Red». Одновременно с ними

вышла и «Pokemon Blue». Все три игры имели один и тот же сюжет, но различались набором доступных покемонов. В каждой можно было поймать 150 монстров, а 151-ый был секретным, которого можно было получить, только собрав 150 покемонов в игре и приехав в компанию «Game Freak».

Популярность игры стремительно растёт, и вскоре по мотивам приставочных «Покемонов» выходят «Покемоны» телевизионные. В 1997 году появляется аниме-сериал «Покемон», который транслируется во многих странах, в том числе и в России. Главного героя сериала зовут Сатоси (в американской версии Эш), а его соперника — Сигэру (в американской версии Гари). В этом же году выходит новая версия игры под названием «Pokemon Yellow», сюжет и дизайн которой были изменены, дабы не слишком уклоняться от сюжетной линии аниме. Выпуск сериала продолжается и по сей день: сегодня существует четырнадцать сезонов.

В 1999 году была закончена работа над «Pokemon Gold» и «Pokemon Silver». Теперь игроку предоставлялась возможность собрать уже 251 покемона. А всего через год последовала новая версия — «Pokemon Crystal», позволяющая выбрать в качестве игрового персонажа не только мальчика, но и девочку. Также появилась возможность обмениваться покемонами через сотовый телефон.

Прошли годы. Некогда суперпопулярную приставку «Game Boy» заменила «Nintendo DS», появились и другие игровые приставки (Nintendo 64, Nintendo GameCube, Nintendo Wii). «Покемонов» вышло уже огромное количество. Чтобы рассказать обо всех подробно, не хватит места в журнале, но упомянуть нужно обязательно. На «Game Boy» вышло 7 игр, на «Game Boy Advance» — 4, на «Nintendo DS» — 13, на «Nintendo 3DS» — 3, на «Nintendo 64» — 4, на «Nintendo GameCube» — 3 и на «Nintendo Wii» — 5 игр о карманных монстрах.

Сотрудники Nintendo описывают Сатоси Тадзири как креативного и доброго, но чудаковатого и замкнутого человека. Действительно, он не такой, как обычные люди. Работает по 24 часа, а спит по 12. Это, как он говорит, помогает лучше работать. В настоящее время Тадзири трудится над новыми проектами. Хочется пожелать ему здоровья и успехов в его нелёгком труде. А закончится наша история про Сатоси Тадзири его собственными словами.

«Мой источник вдохновения — детские воспоминания об играх и сериалах того времени. Школьникам приходится очень много учиться и трудиться. Им удаётся отдыхать очень мало времени. Я тружусь для того, чтобы дети, играя в мои игры, не только отдыхали, но и продолжали учиться — дружбе, взаимовыручке, взаимопониманию, готовности взять на себя ответственность в трудную минуту».

Kirukato Merimota





ИНТЕРВЬЮ С UK@R

Что ж, друзья мои, приветствую вас в рубрике интервью! И, по своему обыкновению, мы продолжим знакомить вас с миром AMV. На этот раз мы решили побеседовать с прекрасной половиной аниме-клипмейкеров портала amvnews.ru, а именно с Uk@R. Автор выделяется достаточно оригинальными работами в разных жанрах. Один из последних клипов под названием «BBP» завоевал приз зрительских симпатий на «AMV Show 2012» (Санкт-Петербург).

Aldagmora. Традиционный первый вопрос — это вопрос к тебе. Расскажи кто ты, зачем, откуда, сколько лет? В общем, всё, что считаешь нужным рассказать.

Uk@R. Хуман 25 левела, и это не лечится... Если серьёзно, три года назад закончила вуз (ГУУ), сейчас работаю в районной газете на полторы ставки, живу в родном Красногорске, люблю людей по вторым пятницам каждого месяца. Легко увлекаюсь новыми фэндомами, идеями и прочим, хотя так же легко потом остываю. Обожаю блокноты и талантливых людей (вторых чаще заочно, но уж как придётся). Ах да, и мой ник читается «Юка».

Aldagmora. Как ты пришла к аниме и клипмейкерству?

Uk@R. Как и большинству моих сверстников, думаю, первым делом мне пришлось ознакомиться с «Сэйлорами» и «Покемонами» на канале ТНТ. Потом, учась в музыкальной школе, с хором поехала в Японию и узнала, что такое манга. Вот тут-то, собственно, и «вставило» (низкий поклон Эичиро Оде и его «Куску»). По приезду домой скурила «Кусок», «Хеллсинг», а потом началось — сёнен за сёненом. А куда же анимешнику без AMV? Особенно когда Акросс под боком. Хотя созидательным процессом занялась именно после регистрации на amvnews.ru, там проводился очередной конкурс, а без жёст-

ких сроков заставить себя что-то доделать до конца мне трудно.

Aldagmora. Какая у вас ответственная музыкальная школа была. Нас куда не возили, мы пели в доисторическом актовом зале для счастливых родителей. Без сроков трудно? Значит, всё же с ленью дружим?

Uk@R. Не просто дружим, спим вместе! Без сроков почему-то все проекты стопорятся в самом начале, максимум на середине.

Aldagmora. Как думаешь, хобби должно оставаться хобби, и его не следует воспринимать как ответственную работу, или всё-таки всё, что ты делаешь, должно быть как для души, так и качественно для остальных?





Uk@R. Любое хобби должно приносить удовольствие не только от предвкушения результата, но и от самого процесса. Пока цель автора — собственное удовольствие, это будет оставаться просто хобби. Когда создаешь что-то для остальных — это скорее уже работа. Если хобби и работа пересекаются — считай, повезло. Я никогда не стремлюсь к техническому совершенству (хотя это и не есть хорошо), потому что идейная составляющая мне важнее как в своих работах, так и в чужих.

Aldagmora. А как же конкурсы? Ведь там к технике довольно серьезные требования?

Uk@R. Ну, мне приходится мириться с отсутствием наград, зрителям — с моими корявыми масками и недоделками, так что в расчёте.

Aldagmora. Ты технарь или гуманитарий? Верить в миф о том, что гуманитарии более творческие люди, чем технари?

Uk@R. Сложно сказать. Образование у меня экономическое, музыкалка за плечами, тонны художественной литературы и некоторое увлечение нумерологией. Можно хорошо разбираться в цифрах и ненавидеть это дело одновременно. Вообще считаю разделение людей на такие подгруппы излишне кардинальным.

Aldagmora. Хотелось бы, чтобы AMV официально признали искусством сродни живописи и фотографии? Ведь согласись, многие воспринимают клипмейкерство как баловство.

Uk@R. Это юридически сложно осуществить, но если бы по ТВ стали крутить классику AMV, было бы здорово, наверное. Хотя бы по 2х2. Ну а мейкеры, для которых видеомонтаж становится профессией, в любом случае пробьются куда надо.

Aldagmora. Кстати, о 2х2. Многие осуждают этот канал, а ты как?

Uk@R. Не смотрю телек, кроме как во время приёма пищи утром и вечером (новости и, как ни странно, снова новости), потому что объективно ничего плохого или хорошего сказать не могу. Что аниме там крутят — хорошо, а смотреть всякую фигню — личное дело каждого.



Aldagmora. По себе знаю, что многие увлечения толкают нас на изучение нового, например, программ. А чему научило тебя клипмейкерство?

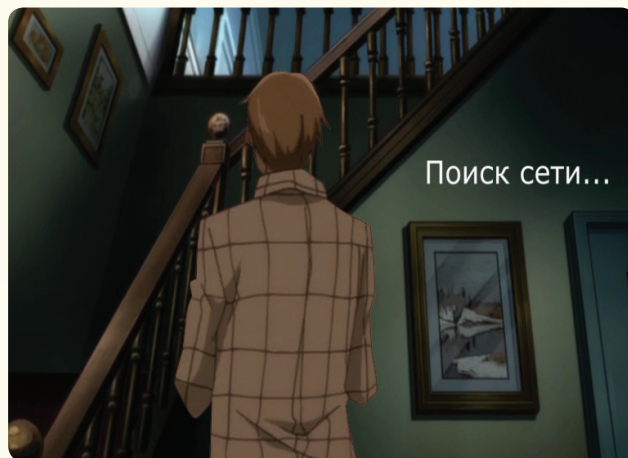
Uk@R. Собирать матрёшки из разных дорожек. Делать слоёные psd. Кодировать в uncompressed. Успевать к сроку. Вообще мне не так сложно пришлось — к тому моменту, как я решительно взялась за видеоредактор, везде были руководства и прочее, а после появления скриптов и AMVsimple жизнь вообще стала сказкой.

Aldagmora. Эх, разрушила сказку...

Uk@R. Можно за это медальку? Сырокопчёную...

Aldagmora. Сейчас идёт олимпиада, а ты спортивный человек? Или может, в тебе живёт чертёнок с невероятным соревновательным духом?

Uk@R. Меня крайне сложно назвать спортсменкой, хотя я искренне люблю свой велик (вчера вот каталась, заработала настоящий «баттхёрт») и пару старых роликов. В бассейне поплескаться не откажусь, но это редко удаётся. Смотреть люблю теннис и давно почитаю Федерера, сейчас внимательно слежу за позицией России в общем зачёте. Дух охоты... то есть соревнования считаю необходимым не только в спорте, так как при отсутствии конкуренции любое дело рано или поздно погибает.



Aldagmora. Федерер, Федерер, а как же Джокович? А отчего баттхёрт?

Uk@R. Вот оттого и баттхёрт, что Джокович — мой ровесник, а уже добился такого успеха. Ладно, просто велодорожек у нас нормальных нет.

Aldagmora. Можешь ли ты назвать себя спокойным человеком? Или всё же сильно раздражаешься, когда что-то не получается?

Uk@R. Я легко выхожу из себя, но могу терпеть раздражающий фактор долго. Потом меня прорывает, и это не всегда заканчивается хорошо.

Aldagmora. Вопрос в тему: помнишь, как называлось произведение с известным «Держите меня семеро!»?

Uk@R. «Лондонский мост падает»?

Aldagmora. А сколько времени у тебя примерно уходит на создание шедевра? Ну, или средней работы (по твоим меркам)?

Uk@R. Насчет шедевров — не знаю, мне не приходилось с таким работать. Средний клип занимает примерно месяц, из которых почти половина — хождение взад и вперёд с продумыванием отдельных моментов. Но это, конечно, уже при наличии готовой пары «музыка-видео». Собственно процесс монтажа и прочее занимает не так много времени, сколько хотелось бы и надо бы. Просто к крайнему сроку переслушанный более 100500 раз трек надоедает настолько, что премьерная версия кодится со словами: «Да пошло оно всё к чёрту, как сделала, так и сделала!».



Aldagmora. Делала когда-нибудь клипы по фильмам? Например, по дорамам? И вообще, как относишься к азиатскому кинематографу?

Uk@R. Первый мой клип был по Гарри Поттеру, кажется. И он, хвала всевышнему, не сохранился. И некоторое время я была ярым фанатом дорам, правда, скорее юмористических — старую японскую версию «ХанаКими» просто обожала. Потом они меня утомили своей «тормознутостью» и излишней театральностью. По «Нодаме Кантабиле» как-то пыталась сделать стёбно-яойную нарезку под популярный тогда из-за Евровидения трек, но юТуб быстро завернул такое «творчество» из-за нарушения прав на видео. С тех пор больше не пыталась. Хотя в последнее время идея «переехать» на CreaSpace кажется вполне вкусной.

Aldagmora. Почему же театральностью? Бытует мнение, что «театральность» — это совершенно нормальная модель поведения, это просто мы ненормальные.

Uk@R. Если что, всегда готова отсыпать своих тараканов, в этом плане я не жадничаю.

Aldagmora. Как думаешь, AMV всегда должно иметь в себе историю, философию? Ну, что-то осмысленное?

Uk@R. Желательно, но не обязательно. Довольно часто встречаются офигенные клипы, не обременённые сюжетом,

зато несущие в себе шикарную атмосферу. Идейность и сюжетность — разные вещи.

Aldagmora. Была на AMV-показе в Москве? Как тебе мероприятие? Хотелось бы, чтобы таких фестивалей было больше?

Uk@R. Была, этим летом на шоу во второй день «Тя-но-ю». Очень удивлялась реакции зрителей. Наверное, потому, что на прошлых посещённых шоу в зале были исключительно фанаты AMV, а на «Тю-но-ю» зал был битком набит анимешниками с самыми различными увлечениями. Например, косплееры и клипмейкеры вроде из одной среды вышли, но область интересов у них разнится вполне ощутимо.

Aldagmora. А какая была реакция зрителей на показе AMV?

Uk@R. Хорошо заходили довольно спорные клипы, например, «A Total Waste of 6min 35sec» провоцировал взрывы хохота, несмотря на то, что его приходилось читать. А вот «Bad Apple» не вызвал особой радости, а уж когда пустили его «римейк», народ просто недоумевал. На хороших, но не динамичных клипах многие зевали, некоторые откровенно кричали «Заканчивайте уже!» — эти, видимо, с нетерпением ожидали награждения после шоу. Зато к превью третьего «Ру.Комикса» зал был полон до отказа.

Aldagmora. Когда-нибудь ассоциировала себя с аниме-персонажем? Если да, то с каким?

Uk@R. Не сказать, чтоб прямо ассоциировала, но всегда мечтала скопсдить Ишиду Урю из «Хлорки». Не сложилось.

Aldagmora. Что помешало?

Uk@R. Помешала лень, ну и в целом внешняя непохожесть на персонажа, начиная с пола, роста, комплекции... В общем, мечтать не вредно.

Aldagmora. Традиционный вопрос: хотелось бы пожить в Японии?

Uk@R. Нет. Всё-таки слишком разный у нас с японцами менталитет. А вот съездить туда ещё разок — очень даже.

Aldagmora. Хотелось бы связать свою работу с AMV?

Uk@R. С AMV — вряд ли, а вот видеоредактор хотелось бы как-то задействовать на пользу родине.

Aldagmora. Пожелаешь что-нибудь нашим читателям?

Uk@R. Хороших исходников! И побольше свободного времени для того, чтобы с этими исходниками знакомиться. Будет хорошее аниме — будут хорошие клипы, потому что удержаться от того, чтобы сделать что-то по любимому фэндому (и для него), очень и очень сложно.

На вопросы отвечала: **Uk@R**

Интервьюер: **Aldagmora**





Не так давно группа, за которой я пристально слежу, стала официальным проектом лейбла «PS Company». Это группа «SCREW». Предлагаю поздравить парней с успешным первым мировым туром и статусом «мэйджер». Ну и, собственно, поговорить о самой компании.

Всё началось в 1986 году, когда вокалист замечательной группы «Color» Хироси Томиока принял решение создать независимый лейбл «Free-Will», который занимался бы поддержкой вижвал-кей-бэндов. Эти группы известны и крайне популярны и по сей день во всём мире. Хироси сотрудничает с несколькими качественными компаниями, такими как «Sony Music», например. С теми же «SM» Хироси создал «Firewall Division», которая предназначена исключительно для работы с «Dir en Grey» и «Meggy». Однако для продвижения этих групп на Западе были привлечены другие лейблы. Поэтому западное отделение «Freewall Div» и не-японские лейблы, подписавшие контракт с «DEG» и «Meggy», имеют общее название —

«SunKrad». Там же обосновались достаточно известные в России «12012». Да, да! На самом деле и поп, и металл-исполнители работают бок о бок друг с другом. Порою такое тесное сотрудничество порождает весьма интересные дуэты и кроссоверы.

Томиока работал с такими известными исполнителями, как «Rentrer en Soi, baroque», «The studs», «kamaitachi» и другими. Благодаря Хироси мир увидел прекраснейшие образы и услышал поистине воодушевляющую мелодию. Но сейчас я хочу поговорить конкретно о «PSC», давшей нам такие яркие и запоминающиеся проекты, как «Due le quartz», «Kaggra», «Palette» и, конечно же, фееричного Мияви.

Однако за время существования компании многое изменилось, и сегодня там работают семь групп, включая покинувших недавно инди «PSC», «SCREW». Сейчас в статусе «инди» на лейбле осталась только группа «BORN».

Поговорим же о каждом проекте в отдельности

И начну я, пожалуй, со старожилов. Группа «Кра» попала в «PS» как раз во время зарождения и становления компании, записываясь тогда на «King Rec» вместе с Мияви. Завязавшаяся дружба музыкантов в дальнейшем переросла в сотрудничество в проведении концертов и мероприятий, устраиваемых «PSC». С 2010 года «Кра» остались единственным проектом, который ведёт непосредственно «PS».

С 2001 года группа выпустила пятнадцать альбомов, характеризую свою музыку как «серьёзная радость», что поистине отражает концепцию их творчества. Но, к сожалению, после ухода из-за плохого состояния здоровья второго гитариста в декабре 2010 года деятельность «Кра» медленно идёт на спад. Я всё же надеюсь, что группа наберёт прежние темпы в работе, просто потому, что в последнее время редко встречается по-настоящему радостная музыка. Практически вся мелодика





коллектива строится на отличном ритме. И для меня их остаётся одним из лучших!

Далее позитивные ребята из «SuG», которые записывают свою музыку на «PONY CANYON», но также непосредственно относятся к «PSC». Эта группа тоже входила в состав лейбла с самого основания, только вплоть до 2010 года находилась под крылом «Indie PSC» в качестве независимой. Система достаточно проста: чтобы получить статус «мэйджер», нужно подписать контракт с мэйджер-лейблом. Таким образом, подписав контракт с «PONY CANYON», группа «SuG» была спасена от распада. Продвижение началось не так давно, несмотря на то, что «SuG» существуют с 2006 года.

Девизом, под которым группа ведет своё творчество, стал «тяжёлый позитивный рок». Вокалист Такеру — весьма харизматичная личность, снимается в кино и выпустил свою линию одежды. В одном из фильмов, «Bit rock love», в съёмках приняли участие ребята из «SCREW», исполнив роли самих себя. Они стали неотъемлемой частью сюжета и сыграли свою важную роль.

Следующая группа достаточно молода, однако уже выпустила два альбома. Концепция «ViViD» весьма противоречива. Серьёзные тексты в обрамлении по-детски наивной музыки. Эта особенность выделяет коллектив на фоне других, зачастую похожих один в один, групп. «Epic Rec» взяли группу под своё руководство как раз в пик волны самоубийств. В то время поддержка для людей была необходима, а группа своей музыкой давала понять «Эй! Как бы плохо всё ни было, всегда найдутся и хорошие минуты! Держитесь! Мы с вами!»

Вполне возможно, что ребята спасли не одну жизнь и поддержали не одного разочаровавшегося человека.

«D=OUT». Группа, которая, хоть близка по звучанию к «VIVID», всё же крайне отличается внешне. Но на различных фестивалях держатся рядом. Записываются на «Tokuma Japan Com.», где также пишут свою музыку «Alice 9».

Голос вокалиста Коки очень мелодичен и находит своих преданных поклонников. На некоторые песни группы русская девушка записала кавер-версии. «Alice 9» — группа, которую мне в общем достаточно сложно охарактеризовать. Исполняя поп-рок с элементами танцевальной музыки, ориентированной на юных девушек, они имеют очень большую популярность, которая пришла к ним со вторым альбомом. Всё же мне сложно назвать их музыкальной группой. Я отнесла бы их к развлекательной индустрии, так как помимо музыки участники снимаются в кино и телешоу, ведут эфиры на радио. Именно с «Alice 9» теперь на «Tokuma Jar» будут работать «SCREW». Одна из самых больших загадок «PSC» для меня.



Я, как давний фанат «JOKER», до сих пор не могу понять, как их приняли на лейбл, как превратили в «SCREW»... Почти все группы «PS» были созданы и продвинуты самой же компанией. Но «SCREW» пришли туда уже в статусе широко известной группы и занимались тем, чем хотели. И только относительно недавно пришли к концепту, более-менее отвечающему концептам «PSC». Но даже сейчас «SCREW» совершенно отличается от всех проектов лейбла. Участники группы имеют за плечами огромный опыт в не менее популярных коллективах — «Cloed», «GossiP», «Julia Doll», «JEWEL», «JOKER» и других.



В начале своего совместного пути на «Indie PSC» они играли смесь агрессивного метал-панка и, как ни странно, фанка. Но для группы, чьи участники объединились из абсолютно разных по стилю коллективов, это, думаю, было приемлемо.

Придя к общему знаменателю, группа приобрела собственное звучание и выпустила третий альбом, назвав музыку «агрессивной элегантностью». Что, впрочем, было близко к истине. И хотя в интервью они часто упоминали о том, что хотят исполнять более мелодичную музыку, неожиданно для слушателей записали очень тяжёлый альбом. Как по звуку, так и по смыслу. Но дальше группа меняет статус с рока на поп и записывает следующие альбомы в романтическом настроении. После перемены в творчестве группу зовут к сотрудничеству с «Tokuma Japan», плодом чего и стал первый мировой тур.



Также странно, что «PSC» обычно держит своих подопечных рядом, но «SCREW» дозволено многое. За счёт этой свободы группа успешно сотрудничала с «Sadie» и даже провела совместное турне по стране. А в прошлом году очень часто играли с «Kiryuu», которые не имеют никакого отношения к «Sony Music».



Кто ещё? Конечно же, на данный момент наиболее популярная группа «PSC» — «The Gazette». Группа имеет тысячи фанатов по всему миру и крайне популярна в России. Однако участники не выступают на телевидении, изредка ведут радио-эферы и надолго теряются в студии. «Sony Music» добивается популярности группы по большей части сопутствующими товарами — плакатами, брелками, куклами, лимитированными изданиями дисков и закрытым платным фан-клубом. Но «Gazette» и без того популярны среди молодёжи. Группа появилась на «PSC» в 2005 году в уже сформировавшемся составе, который менялся лишь однажды в самом начале творческого пути.

На сегодняшний день «The Gazette» — наиболее продаваемые и плодотворные дети компании. Более двадцати синглов, двенадцать альбомов, огромное количество DVD. «The Gazette», вероятно, единственная популярная группа, играющая синтез фанка и японского метала, но постоянно экспериментирует со звучанием, в последнее время привнося всё больше и больше электроники.

И последняя группа в «PSC», которая находится в отделении «Indie» — «BORN». С 2008 года состав менялся несколько раз, как и название. При этом в дискографии группы имеется пять альбомов и одиннадцать синглов.

SS-A





Русское название: Смирительная рубашка
Английское название: STRAIT JACKET
Оригинальное название: ストレイト・ジャケット
Производство: Япония
Жанр: мистика, ужасы
Тип: OVA (3 серии), 25 мин.
Выпуск: с 26.11.2007 по 28.04.2008
Режиссёр: Синдзи Усиро
Автор оригинала: Итиро Сакаки

«Смирительную рубашку» можно было бы назвать фэнтези — ведь в нём есть магия и чародеи — но современный антураж мешает. На научную фантастику же произведение не тянет как раз из-за магии и чародеев. Мир, с одной стороны, вроде бы и вымышлен, но с другой — вроде как бы и не полностью, скорее как альтернативная история нашего мира, начиная с определённого года (1899, если точнее). Сколько лет прошло после этого года, то есть происходит действие в прошлом или будущем относительно нас, непонятно. В общем, как говорится, это даже занятно.

Скажу сразу: оригинального романа (лайт-новеллы), по которому снято аниме, я не читал, но знаю, что он представляет собой в некотором роде хроники «убойного отдела», томов на десять. Ну а аниме, как выше написано, всего на три серии. Хроник, стало быть, уже не получается. Да ещё вдобавок двое из главных персонажей придуманы режиссёром. Значит, тут скорее коротенькая история по мотивам. Что ж, посмотрим.

Итак, в 1899 году было совершено открытие века: магия существует! И её даже можно использовать! Только вскоре обнаружилось, что, хотя пользоваться ею можно, на самом деле пользоваться ею нельзя. Как оказалось, магия действует на того, кто её применяет, круче проникающей радиации — скажешь пару раз «абра-кадабра», и тебе уже всё тело пере-

корёжило. И мозги, очевидно, тоже, потому как вместо того, чтобы делать своей магией что-нибудь полезное, тебе вдруг становится интереснее поотрывать окружающим руки и ноги, размазать по стенкам и посмотреть, красиво ли получится. К тому же сила у перекорёженного тела велика, а пули его берут плохо. В общем, открытие века несколько омрачилось.

Сделать сказку былью, то есть превратить «можно, но нельзя» в простое «можно», взялось новоиспечённое Бюро по магическим делам. Методом проб и ошибок был создан защитный костюм (напоминающий рыцарские доспехи) от проникающей магии, и бюро начало выдавать его вместе с лицензиями на чародейство врачам, строителям, военным и прочим. Само оно тоже обзавелось боевыми чародеями на случай, если понадобится усмирять кого-нибудь, кому костюмчик не очень помог. И сами защитные доспехи, которые усмиряют тело, не позволяя ему шалить от магии, и боевых чародеев в таких доспехах прозвали в народе «смирительными рубашками».





Сколько лет прошло с этого знаменательного открытия, как говорилось выше, неизвестно. Из показанного мира это определить невозможно, поскольку ход прогресса сильно изменился — во многих технических изобретениях, судя по всему, не возникло нужды из-за магии, и мир в целом застрял где-то на уровне начала двадцатого века. Впрочем, для инспекторши бюро автор сделал исключение и дал ей юбку выше колена — пусть радуется глаз.

Сам сюжет аниме крутится как раз вокруг инспекторши, бравого боевого чародея из того же бюро и нелегального боевого чародея без лицензии, которого решают нанять, так сказать, неофициально — своих людей в последнее время не хватает из-за одной террористической группировки. Способ терроризма оригинальный — из чьего-нибудь доспеха тайно выкручивается пара винтиков, и вот, скажем, мирный хирург превращается во время операции в ужасного бармаглота.

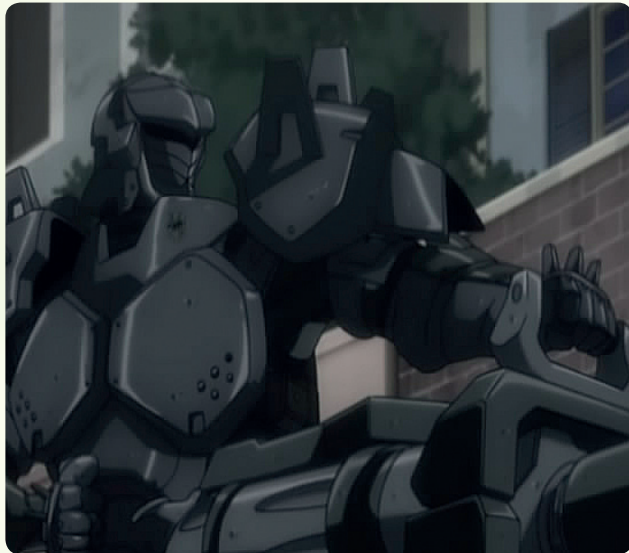
Оригинал, ещё раз повторюсь, я не читал, но вполне допускаю, что хроники «убойного отдела» наверняка интересны для любителей подобного жанра. Экранизация же вышла... скажем так, непонятной. Прежде всего, в прямом смысле — банально непонятны некоторые моменты. Не сказано прямо о том, что защитные доспехи должны быть непременно герметичны, и не показано толком, как именно орудуют террористы — отсюда после первого просмотра впечатление до-

вольно сумбурное, почему люди вдруг превращаются в монстров, неясно. Сцена первой встречи инспекторши с нелегалом вообще откровенно комична:

- Вы что, колдуете? А где ваша лицензия?
- Дома оставил.
- Да я вас арестую сейчас! Руки вверх!
- Во-первых, вы курок не взвели, во-вторых, у вас пистолет без патронов, в-третьих, до свидания.
- Стоять! Там люди погибают, а у нас чародеев нет! Я зачем пришла, по-вашему?
- Да кто ж знает, зачем вы пришли...
- Идите помогайте сейчас же!

Критические дни у девушки в разгаре, не иначе.

Законченной истории как таковой не получилось. Всё как-то скомкано, слишком поспешно. Неудивительно, всего за три серии-то. Вот, например, показана четырёхглазая девочка — дескать, над одной дамочкой монстр когда-то надругался, и родилось вот такое. Ну хорошо, допустим, интересно, хочется узнать побольше — много ли таких случаев, как у детишек с психикой, со всем остальным, грозит ли им полная потеря человечности с годами. А ответов ни на что нет. Нет, потому что некогда отвечать. Бесчинства очередного монстра — пять минут, разборки с ним — ещё пять минут, сцены разной «бытовухи» (надо же хоть немного показать, как люди живут и работают) — ещё пять минут, сюжетная линия — ещё пять минут, титры — три минуты... Туда-сюда, и серия кончилась. Как ужасик аниме тоже не впечатляет — монстры, конечно, нарисованы от души, картины Босха отдыхают. Но пугать должны в первую очередь психологические приёмы, нагнетание напряжённости и тому подобное, а тут ничего этого нет. Некогда нагнетать. Главное, видно, что писатель придумал мир с большим размахом и явно для большого повествования. А режиссёр этот мир взял и показал на его фоне какой-то один мелкий сюжетец о личной мести, и тот ужасный донельзя. Как-то даже и несерьёзно. Невольно вспоминается анекдот, который заканчивается фразой: «И стоило ради этого наряд милиции вызывать?». Может, как реклама оригинального романа оно и годится, не знаю. Только его ведь и не считаешь у нас толком. Извиняет режиссёра разве что (как ни странно) та же краткость. Всего три серии — потраченного времени не сильно жалко.





Русское название: Оккультная академия

Английское название: Occult Academy

Оригинальное название: Seikimatsu Occult Gakuin 世
紀末オカルト学院

Производство: Япония

Жанр: приключения, комедия, мистика

Тип: ТВ (13 серий + 4 спэшла), 25 мин.

Выпуск: с 06.07.2010 по 28.09.2010

Трансляция в 01:30 [ночной сеанс] на TV Tokyo

Режиссёр: Томохико Ито

Сценарий: Сэйси Минаками

Студия: A-1 Pictures Inc.

«Seikimatsu Occult Gakuin» (в русском переводе «Оккультная академия») — третье и последнее аниме в серии проектов «Anime no Chikara» (в переводе «Сила аниме») от «TV Tokyo» и студии «Aniplex». Два других аниме в этой серии — «Sora no Oto» и «Senkou no Night Raid».

Сюжет

История берёт начало в 1999 году, в оккультной академии, где все учащиеся постигают паранормальные науки. Но вот незадача: даже в таком, казалось бы, необычном месте начинают происходить престранные события. К слову заметить, в череде загадочных происшествий погибает и сам декан заведения. Несколько дней спустя, прямо перед церемонией прощания, дочь декана возвращается в академию, чтобы почтить своим присутствием похороны и проводить в последний путь своего отца. На этом странные события в паранормальной академии не заканчиваются — на сцене появляется пареньёк, пришедший из будущего, дабы предотвратить конец света.

Главная задача героя — найти ключ Нострадамуса, который и станет причиной глобальной катастрофы.

В целом историю можно назвать проработанной, если, конечно, не обращать внимания на некоторые белые пятна (размером с алхимический круг), что усугубляется эпизодичностью некоторых историй. Так получилось, что авторы сфокусировались на около-оккультных деталях и совсем забыли о развитии основной сюжетной линии, предоставив зрителям полнейший простор для фантазий на тему, как всё будет развиваться и чем закончится. С одной стороны, это и неплохо — интрига, так сказать, но не до такой же степени. К тому же от всего происходящего на экране веет дурной вто-





ричностью и недосказанностью, а приправлено оно подчас плохо прописанными диагнозами и глупейшими сценами. При этом, как ни парадоксально, почти вся история предсказуема, однако постановка многих сцен всё же не даёт заскучать.

В персонажах также мало примечательного. У нас столовый набор: цундера, которая по обыкновению противится своим чувствам к парню из будущего, а также не может признаться

себе, что всё же верит в магию. Зовут нашу девушку Майя. Следующий персонаж — Ишида Фумияки — собирательный образ обычного японского школьника, спасающего мир. Сам герой не очень горит желанием заниматься таким трудным и ответственным делом и вообще он, так сказать, «мимо проходил» не в то время, не в том месте. Однако обратно его возвращать никто не торопится, и потому непутёвая пародия на героя из американского боевика старается хоть как-то соответствовать своему званию спасителя человечества. А так это типичный лузер, который не знает, когда остановиться, и легко подминается под каблук Майи. Он имеет тёмное прошлое — в нашем случае будущее — которое непременно откроется ему в самом конце. Из остальных персонажей стоит выделить некоторых, наиболее приятных и играющих в истории не последнюю роль.

Так, на сцене появляется JK, немного полноватый гитарист, который может найти всё что угодно и где угодно. Еще один, Чиширо Кавашима — принципиальный вице-президент учовета, всегда строгая и жёсткая, но играет скорее комедийную роль. Отметим и двух подруг, Ами Куроки и Козуэ Нарисэ. Первая — подруга детства Майи, которая и затащила её в изучение оккультизма; вторая — очень начитанная и пытливая девушка, из-за чего на неё постоянно нападают тёмные силы. Последний же персонаж второго плана — Маказэ Накагава — работает в местном ресторане, по совместительству чёрный маг, соблазнивший Фумияку. Выглядят все эти персонажи неплохо, пока не начинают что-то делать. В их сюжетных ветках не хватает многого, но назвать их бездушной массовой тоже нельзя. Хотя в некоторые эпизоды их втиснули просто, чтобы заполнить время.

За что стоит похвалить сериал, так это за рисовку. Авторы студии «A-1 Pictures» и «Aniplex» и лично Такаширо Чибу явно уделили больше времени обёртке, нежели содержанию. Как и в «Sora No Oto», рисовка отлично детализирована, с приятной гаммой и хорошей анимацией всей картинке. Отличия от «Соры» в более оригинальных персонажах, декорациях и мелких деталях вроде оккультных аксессуаров. Разочаровывают лишь немного размазанные образы героев в сравнении с задним фоном, да пропорции тел. Ещё одним минусом выступает немного нескладная трёхмерная анимация — иногда на экране творится полный бардак, приправленный плохо проработанными компьютерными моделями.





Голоса для сериала подбирали хорошо. Тот же девичий голос Микадзуки отлично вписался в образ главной героини — милый и приятный, но и немного холодный. Остальные же справились со своей задачей, но ничего сверхвыдающегося нет и здесь. Задний фон тоже ничем не выделяется, но эффекты проработаны добротно. Что касается OST, тут всё немного печальнее. Кроме открывающей песни, ничего толком в голову и не залетело. Однако залетело — ещё не значит хорошо, отрицательные эмоции тоже хорошо запоминаются. Таким образом, опенинг вызывает только головную боль, так как пресловутая трёхмерная графика в нём хоть и хороша, но выглядит всё равно плохо.

В целом, сериал заслуживает вашего внимания, если вы хотите посмотреть что-нибудь лёгкое об оккультных науках и будущем. Если так — смело берите его себе на заметку, если нет — вам лучше будет пропустить данное аниме. В любом случае, держите в голове фразу: «Оккультизм — выдумка... Пока вы в него не поверите».

Сюжет: 5/10

Персонажи: 6/10

Анимация: 7/10

Звук/OST: 7/10

Общее мнение: 8/10

Kirill_Nek0

Этот сериал состоит из :

1- Maya's Prediction

06.07.2010, 25 мин.

2-The Advent of Bunmei

13.07.2010, 25 мин.

3-Mikaze Blows Through

20.07.2010, 25 мин

4-The Collapse of Bunmei

27.07.2010, 25 мин.

5-Kozue in the Summer

03.08.2010, 25 мин.

6-Bunmei's Distance

10.08.2010, 25 мин.

7-Maya's Amigo

17.08.2010, 25 мин.

8.-Mamma Ami~ya!

24.08.2010, 25 мин.

9-Akari of Snow

31.08.2010, 25 мин.

10-Akari of Fireplace

07.09.2010, 25 мин.

11-Maya's Death

14.09.2010, 25 мин.

12-A Thousand Wind, The Search for Beauty

21.09.2010, 25 мин.

13-Maya's Bunmei

28.09.2010, 25 мин.





Русское название: Магия напрокат

Английское название: Rental Magica

Оригинальное название: レンタルマギカ

Производство: Япония

Жанр: приключения, комедия, фэнтези

Тип: ТВ (24 серии), 25 мин.

Выпуск: с 08.10.2007 по 24.03.2008

Режиссёр: Ицуро Кавасаки

Автор оригинала: Макото Санда

Введение

«Магия напрокат» — достаточно интересное аниме, которое, подобно американскому сериалу «Аватар», эклектично объединяет в себе различные мировые мифы и магию. Только если в «Аватаре» это были божественные существа из древних легенд Индии, Древней Греции, Китая и скандинавских стран, то в «Магии напрокат» представлено чародейство Японии, Англии, частично Китая. Основа же оригинальной истории — ранобе Макото Санды.

Сюжетная линия

История развивается вокруг главного героя Ицуки Ибы, который с детства обладает силой ясновидения. Проявился дар, когда Иба спасал от сильного духа свою подругу детства. Ицуки возглавляет маленькое магическое агентство «Звёздные» (в некоторых переводах «Астрал») — гильдию по оказанию магических услуг населению. Раньше агентство принадлежало его отцу, Цукасе Ибе, тогда «Звёздные» были широко известны и пользовались популярностью в среде магов и знакомых с магией. Так случилось, что отец Ицуки без вести пропал на одной из миссий, и молодому наследнику пришлось взять управление компанией на себя. Однако он сам почти не вла-

деет магией, да и в управлении бизнесом ещё слаб. В общем, пока что наш герой ни много ни мало простой паренёк с ношей в виде компании, которой он не в силах грамотно управлять. Ввиду этого «Звёздные» уже не те, что раньше — постоянно нуждаются в деньгах, и хоть больших заказов нет, но даже мелкие чрезвычайно опасны.



Вся сюжетная линия строится на приключениях главного героя и его сотрудников при выполнении тех или иных заданий по спасению заказчиков или изгнанию злых духов. Есть и арки, которые имеют опосредованное отношение к самой истории, где показываются «скелеты в шкафах» у сотрудников «Звёздных». Также присутствует интрига в соперничестве между различными магическими гильдиями и тайными обществами. Несколько напоминает сюжет первого и особенного второго сезона «Магического индекса». Весьма неплохо показано, что власть предрекающие в магическом мире внимательно отслеживают обстановку, стараясь сохранять баланс сил в чародейском обществе, не позволяя усиливаться отдельным волшебным сообществам. Однако при этом порой проявляют недальновидность, не замечая в своём кругу амбициозных и непредсказуемых молодых лидеров. Что в конечном итоге приводит к маленьким разборкам и попыткам перекройки мира. Но «Звёздные» всегда стоят на страже, и покой вновь воцаряется в мире магии, добро побеждает другое добро — почти хэппи-энд, если бы за героями не велась негласная слежка одним из тайных чародейских обществ, управляющих миром волшебства. Интрига сохраняется.

Характеры ключевых героев

Ицуки Иба — японский школьник, наследник магической гильдии «Звёздные». Носит чёрную повязку на глазу, владеет редким даром ясновидения. Эта сила у Ицуки появилась в результате печального происшествия, который связан с его подругой детства Такасэ. При частом использовании глаза с ясновидением возникает угроза появления магической порчи. Сам же главный герой обладает открытым и добрым характером, готов к самопожертвованию, обладает скрытыми лидерскими качествами, но ещё не уверен в своих силах, плохо разбирается в управлении своей организацией и бизнесе как таковом, поэтому часто «вкусные» заказы уходят в другие магические гильдии.

Хонами Такасэ Амблер — подруга детства главного героя, проходила обучение в известной английской магической академии. Будучи прилежной ученицей, прекрасно освоила весьма трудные заклинания кельтской магии. Теперь она обладает одной из самых древних, действенных и сильных разновидностей колдовства. Использует ветви омелы, которые позволяют изгонять силы тьмы. Одеты как ведьма из старых английских сказок — остроконечная шляпа с широкими полями, плащ и метла. Характер замкнутый, агрессивный, вероятно, вследствие детской травмы — того, что из-за неё пострадал Ицуки. Хонами любит главного героя. Поэтому, несмотря на то, что гильдия Ицуки, мягко говоря, захирела, а Такасэ — опытный маг, она всё-таки пошла именно к нему, отплатить долг и заодно присматривать за неопытным начальником, который благодаря своему характеру постоянно ввязывается в опасные истории.



Адилисия Лэнн Матерс — глава тайного общества «Гозтия» из Англии, подруга детства и школьный товарищ по академии Такасэ Амблер. Сильная духом, но со своими скелетами в шкафу, иногда заносчивая, но ценит узы дружбы. Влюблена в Ицуки, из-за чего у неё происходят стычки и пикировки с Такасэ.

Микан Кацураги — знает синтоистскую магию и способна изгонять силы тьмы и духов. У Микан есть родственники в горной деревушке, которые используют для изгнания злых духов тёмные знания, пришедшие из древности. Микан по натуре добрая весёлая девушка. Одевается в традиционную одежду священнослужителей храма.

Рэн Нэкоясики — маг-даосист, призывает духов в образе кошек. Мудрый, толковый человек, хотя порой бывает излишне задумчивым. Одет в традиционное кимоно.

Манами Куроха — девушка-привидение, которая обитала ранее в больнице, позже поселилась в гильдии «Звёздных», так как полюбила Ицуки. Знает толк в чае, в гильдии работает на должности офис-менеджера, помимо прочего может передвигать предметы. Обладает некими магическими силами.

Дафна — старшая внебрачная сестра Адилисии, сильная, волевая девушка. Знает множество магических приёмов, любит свою младшую сестренку. При ней служит в качестве личного секретаря и телохранителя.

Заключение

Аниме занятное, показывает сочетание различных магических школ, интриги в разных социальных группировках, тонкие и не очень подсижки, всё из-за обладания силой и, соответственно, влиянием. Любопытно показаны взаимоотношения людей и магических существ. Не менее интересно представлены отношения глав магических гильдий к «особым» людям, отличающимся от других. Сильные стороны аниме: интересный и запоминающийся сюжет, хорошо проработанные характеры героев. А также замечательная музыка опенингов и эндингов в исполнении Лисы Коминэ — три композиции «Sora ni Saku», «Faith» и Aruite ikou». Графика нетипичная для подобного аниме, на любителя.





Русское название: Пёс, я и специальная служба

Английское название: Inu x Boku Secret Service

Оригинальное название: 妖狐×僕SS いぬぼくシークレットサービス

Производство: Япония

Жанр: комедия, романтика, мистика

Тип: ТВ (12 серий), 25 мин.

Выпуск: с 13.01.2012 по 30.03.2012

Трансляция в 02:00 [ночной сеанс] на MBS

Режиссёр: Наокацу Цуда

Снято по манге: Inu x Boku SS

Автор оригинала: Кокоа Фудзивара

Студия: David Production

«недо...». Столь «прекрасное» творение подарила зрителям сравнительно молодая студия под названием «David Production», основанная бывшими гонзовцами, решившими делать свой бизнес и своё творчество. С 2009 года студия выпустила всего шесть аниме-сериалов, включая обозреваемый нами «шедевр». Надо сказать, что предыдущие проекты «David Production» были достаточно интересными и конкурентоспособными, среди них: «Боевые библиотекари: книга Банторры», «Ресторан «Райский уголок», «Уровень Е» и ещё парочка. Но всё это было снято до 2011 года, тогда мир увидел «Бенто» и собственно «Пес, я и специальная служба». Мы не будем подробно останавливаться на таком занимательном произведении, как «Бенто», скажем лишь, что аниме достаточно специфическое и битвы за еду могут воодушевить не всех.

Аниме-вариант «Богатые тоже плачут»

Бывает такое аниме, которое захватывает с самого начала и не отпускает до самого конца. Бывает такое, что с первой же серии хочется придушить аниматоров за откровенный провал. А бывает подлое аниме: оно вроде сначала кажется занимательным и интересным, а потом — БАЦ! И зритель понимает, насколько ошибся в выборе сериала, но досматривает из принципа. Частенько такие вот подловатые сюжеты встречаются в романтике и мистике, а точнее, в романтической мистике со всеми вытекающими отсюда демонами, преданными слугами, любовью и драмой детей из богатых семей. Собственно, такой недоромантикой, недомистикой и недодрамой и является аниме «Пёс, я и специальная служба».

«Ну я хоть где-нибудь, ну я хоть как-нибудь»
(из м/ф «Теремок»)

Итак, други мои, перед нами, как вы поняли, очередной аниме-сериал двенадцатисерийного формата с отметкой





«Пёс, я и специальная служба» принадлежит перу некой Кокои Фудзивары, которая ещё в 2009 году осчастливила читателей одноимённой мангой. Позднее сие творение реши-ли экранизировать в аниме — смело, однако. Надо сказать, что это единственная работа автора. Ничего плохого про мангу я сказать не могу, ибо не читала, но вот аниме получилось, мягко говоря, никаким. Даже удивительно, что в подобном проекте главным режиссёром выступил Наокацу Цуда, отме-тившийся и в «Боевых библиотеках», и в «Райском уголке», и в «Белом альбоме». Хотя в его активе есть и такие сери-алы, которые вполне подходят по духу «псу из специальной службы», вспомнить хотя бы «Второй размер, интим предла-гать» или «Секирей». В общем, Фудзивара нашла понимающую душу, и в 2012 году они общими усилиями родили адаптацию манги про патологического конформиста-мазохиста и стерву с синдромом поиска глубинного смысла. Ну это если утриро-ванно и кратко, более развёрнуто чуть ниже.



«Альтруизм — это управляемый эгоизм.»

Михаэль Лайтман

Что ж, думаю, самое время поговорить о сюжете. А сюжет вполне себе интересен, особенно с первых серий. Нам демон-стрируют заманчивую завязку, где девочка-цундере-полуде-мон, рождённая в богатом клане и настрадавшаяся за свою недолгую жизнь от одиночества, переселяется в роскошный отель к таким же, как она, демонам и полудемонам. И тут на-чинаются всяческие «приключения», которые авторы, каза-лось, высасывали из пальца и уже на последнем издыхании изгалялись над тем, как бы добавить трагизма, опасности и эпичности. Наверное, для этой же цели в особняке к девочке приставили охранника из специальной службы, который только и знает, что унижаться и подчиняться, преклоняться и благоговей пред августейшим ликом главной героини. Эта-кая трагикомедия в современной обработке, отличающейся отсутствием вкуса, умеренности и фантазии. Каждый божий день в жизни маленькой, обделённой вниманием и заботой Реритиё наполняют воспоминания прошлого и насыщенное событиями настоящее. А что вы думали? Помимо обычных проблем типа «что надеть» Реритиё страдает от пресловутого «как бы кого не послать ненароком...» — такой уж уродилась, характер просто «ангельский». И представляете, какой «неожи-данный» поворот сюжета! Реритиё влюбляется в своего слугу, патологически конформного мазохиста, по совместительству её телохранителя. Ко всему прочему на парочку сыплются всевозможные неприятности, которые, по идее, должны за-ставить зрителя переживать, но в итоге, после боевых и «дра-матичных» сцен, так и тянет схватиться за голову.

Ах да, чуть не забыла про героев второго плана. Тут они часть сюжета, поэтому опишем их. Оказывается, вместе с Реритиё в особняке-отеле под названием «Дом с привидени-ями» живёт ещё несколько постояльцев-полудемонов и их телохранителей из специальной службы. Все они как на под-бор отображают стандартные архетипы героев: тихоня, лове-лас, задира, подпевала, развратная женщина, невинное соз-дание и так далее, и так далее... Единственный, кто действи-тельно стоит внимания в этой вакханалии недодрамы и недоромантики — жених Реритиё. Этот персонаж самый оригинальный и самый интересный, пусть даже и появляется эпизодически. Его восприятие мира по принципу садомазо-хизма повеселит многих и хоть как-то разбавит общую скуку сериала.



«Будь альтруистом, уважай эгоизм других!»

Станислав Ежи Лец

Кстати, особого внимания требуют отношения «хозяин-слуга». Просто потому, что других в аниме нет и не предвидится. Друзей у склочной главной героини мало, единственный, кому она может довериться — её слуга. Почему я про это заговорила? Да потому, что подобная узколобость не то что надоедает — возмущает. Можно, конечно, предположить, что девочка воспитывалась в традициях главенствующего клана, где порядки строгие и детям надлежит вести себя со слугами именно как со слугами и вообще всех остальных воспринимать как ничтожную челядь, которая должна за манну небесную принимать все оскорбления от хозяина. Но если взглянуть с другой стороны? Реритиё уже не маленький ребёнок, а подросток-старшеклассница. Период формирования произвольности миновал уже в пять лет и, по идее, девочка должна уметь держать себя в руках, ибо её воспитывали в строгости и суровости. Но почему-то бедняга Реритиё не может и шагу ступить, чтобы кому-то не нагрубить и потом не терзать себя думами о том, какая она плохая. Лично у меня совершенно не стыкуется факт строгого воспитания, требующего сдержанности и величавой властности, и такой вопиющей неспособности контролировать свои эмоции.

Так же быстро наскучивает наигранный трагифарс нападений, покушений и неприятностей, происходящих с главными героями. Не могу не отметить слугу Реритиё — милого белокурого пёсика, нарисованного в стиле сёдзё, чтобы все девушки растаяли при виде милой мордашки. Но если отбросить картинку, остаётся тряпка, которая знает команды «сидеть», «лежать», «охранять» и страдает сверхидеей подчинения. Скажу честно, к концу смотреть на это милое сюсюканье, псевдодраму и романтику настолько осточертело, что захотелось выучить японский, чтоб написать гневное письмо авторам, авось что путное бы и вышло. Даже если б письмо не дошло, хоть японский бы выучила. Но! Даже у такого эпичного провала анимации можно найти позитивные стороны.

Из неоспоримых достоинств сериала, можно выделить разве что рисовку с приятной цветовой палитрой, хотя местами и она простовата. Нельзя не похвалить довольно приятный OST. Видимо это единственное, что по-настоящему хорошо удалось авторам.

В заключение

Итог — аниме мне категорически не понравилось. Не советую тратить своё время на подобные недосериалы, дабы впоследствии не плевать и не жалеть о попусту потраченном времени. Хотя простоватая романтическая история смотрится довольно легко и, несмотря на все её минусы, там есть демоны, красивые демоны и интересные персонажи — в небольших количествах, но есть. Так что, если вы рискнёте скачать сей шедевр японской анимации, то хоть что-то пригодное для себя, может, и найдёте.

Aldagmora





Русское название: Предательство знает моё имя

Английское название: Betrayal Knows My Name

Оригинальное название: Uragiri wa Boku no Namae o Shitte Iru 裏切りは僕の名前を知っている

Производство: Япония

Жанр: приключения, мистика, сёдзё, сёнэн-ай

Тип: ТВ (24 серии.), 25 мин.

Выпуск: с 12.04.2010 по 20.09.2010

Трансляция в 00:00 [ночной сеанс] на Chiba TV

Режиссёр: Кацуси Сакураби

Снято по манге: Uragiri wa Boku no Namae o Shitteiru

Автор оригинала: Хотару Одагири

Студия: J.C. Staff

Мелодраматичная сказка про бисёненов

Есть в аниме такой жанр, сёнэн-ай называется. Целевая аудитория — девушки и молодые женщины. В общем, те, кому подавай красивых мальчиков, эстетически презентабельную картинку и мягкую цветовую палитру. Тогда любое аниме будет восприниматься нами, милые дамы, на ура. И мы даже стерпим недоработки сюжета, излишнюю сопливость главных героев и прочие недостатки, которые меркнут перед красивой картинкой и чувственными, порой женоподобными юношами. Их приключениями и страданиями по поводу и без... Аниме «Предательство знает моё имя» именно такого покроя. Трогательная сказка с красивыми физиономиями в каждом кадре.

Всё началось закономерно

На дворе стоял 2005 год — кажется, это было уже так давно... Мы жили и не подозревали, что некий Хотару Одагири трудится над мангой под названием «Предательство знает моё

имя». Неоправданно длинное и сложнопроизносимое название впечатляет само по себе, наводит на некие мысли, о чём пойдёт речь в данном произведении. Ну а если мы ещё и взглянем на жанры, где явственно написано «сёдзё», то и по-прежнему всё становится на свои места. Манга повествует о приключениях мальчика по имени Юки Сакурай, который волею судьбы настрадался вдоволь, будучи брошенным ребёнком, выросшим в приюте и позднее узнавшем о своих необычных способностях, а затем оказался втянутым в извечное противостояние добра со злом. Манга сегодня насчитывает восемь томов. Однако печатная продукция нам не очень интересна, ибо мы будем говорить об экранизации сего произведения, об аниме.





Итак, в 2010 году студия «J.C. Staff», автор оригинала Хогару Одагири и главный режиссёр проекта Кацуси Сакураби выпустили в свет аниме-сериал «Предательство знает моё имя». Главный режиссёр, кстати, заслуживает отдельного внимания, ибо в отличие от автора оригинала, на счету которого всего одна сёнен-айная манга, имеет в своём активе такие сериалы, как: «Нодаме Кантабиле», «Крылья спасения», «Синее синего», «Торадора», «Сигофуми» и так далее, и так далее. Что ж, теперь багаж Сакураби пополнится и этой подделкой, призванной растрогать женское сердечко литрами слёз, женоподобными юношами, эпичными речами и кровавыми схватками с применением магических способностей. Но всё по порядку.



Любовь, демоны и магия

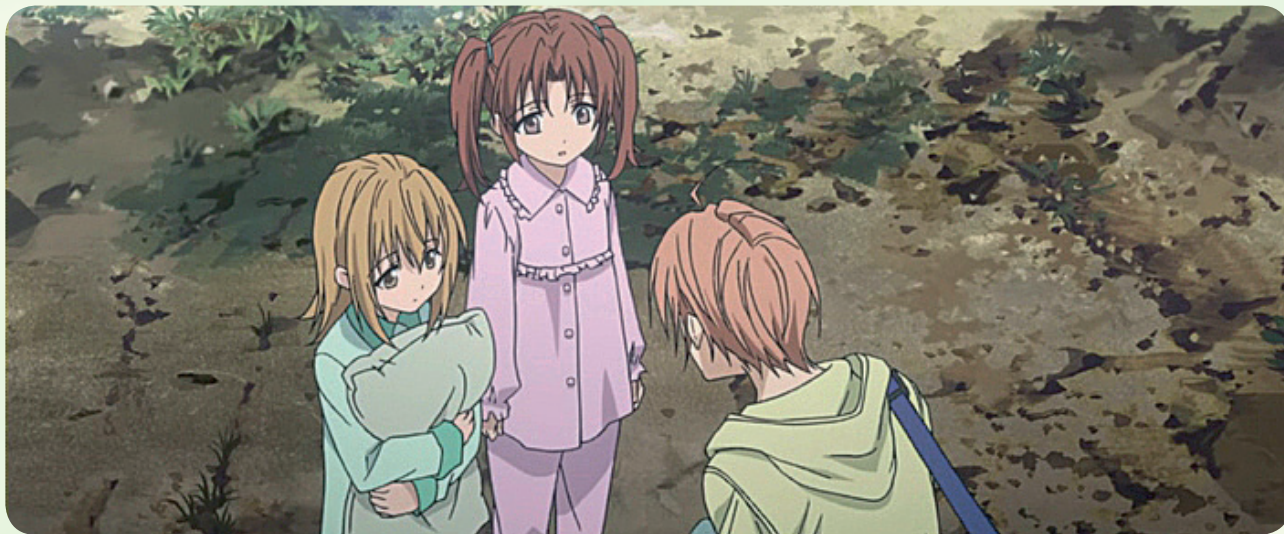
Сюжет аниме достаточно ясен. Есть плохие и хорошие дяди и тёти, все они испокон веков борются друг с другом, дабы не допустить пришествие зла на бренную землю и позволить простым смертным существовать в своём уютном мирке дальше. Работа нелёгкая, каждый раз кто-то погибает, кого-то ранят и убивают. Поэтому очень удобным выглядит механизм перерождения сущности одного погибшего в теле живого человека. Кстати говоря, тот, в ком перерождается сила и сущность, до поры до времени вообще не подозревает о своей особенности и живёт себе спокойно, пока в один прекрасный

момент за ним не начинают охотиться странные существа из потустороннего мира, сниться психоделические сны и прочее.

Юки Сакурай — именно такой мальчик. Ещё в сопливом младенчестве его бросила мать, и парень воспитывался в приюте. Из-за своей робости, застенчивости и покладистости Юки снискал любовь и уважение всех обитателей учебного заведения. Субтильный и женоподобный мальчик с вечно печальными глазами, как у того кота из «Шрека», видимо, так всех умилял, что нормальная здоровая детвора обходила его стороной. Почему-то при виде этого персонажа мне сразу вспомнилась одна порода кошек — египетский сфинкс. Их в руки берёшь и сломать боишься, до того тонкие и костлявые. Однако, несмотря на его замкнутость и отстранённость от приютского общества, был у Юки лучший друг. Как водится, превосходящий мальчика в физической силе, в рациональности, в общем, лидер по натуре. Впоследствии этот друг становится злейшим врагом — магия же, помним.

Что ж, жил себе Сакурай, степенно и медитативно проживая день за днем, пока его покой не нарушили странные сны, больше похожие на видения. Начала пробуждаться сила,





ну или дар, тут кому как больше нравится. Этот момент становится переломным как в жизни Юки, так и в жизни ещё десятка персонажей, которые неожиданно быстро начинают появляться в сюжетной линии. Да и вообще, событийная насыщенность аниме резко набирает обороты и бросает зрителя в водоворот совпадений, покушений, битв, разочарований и побед. Начнём с того, что ещё не осознавший своей значимости Юки подвергается всевозможным нападкам с тёмной стороны. Зло ведь не дремлет и хочет как можно скорее устранить угрозу, пока она ещё не до конца осознала своей мощи. Тут у мальчика появляется ангел-хранитель в виде собственного, влюблённого в него демона по имени Зесс.

Красавчик Зесс немногословен, зато нежен и деятелен. В общем, нежно-напористый во всех отношениях. В дальнейшем оказывается, что демон был влюблён в предшественницу Юки, тоже по имени Юки, правда, та была девочкой. Нынешний Юки — мальчик, но Зесса это нисколько не смущает... Вообще количество яойных парочек в аниме начинает расти в геометрической прогрессии серии с седьмой-восьмой. С тех же серий Юки узнаёт, что у него, оказывается, есть родня и вообще он принадлежит к клану Гио. Почему мальчик до шестнадцати лет никого из родичей не интересовал — загадка. Кстати, клан Гио является одним из основных борцов за добро и справедливость. Все члены клана поголовно имеют свои душещипательные истории, которые будут раскрываться ав-

торами по мере развития сюжетной линии, пытаясь выдать слезу, вызывая к современному зачерствелому состраданию.

Злодеи всегда харизматичнее

Но аниме было бы не аниме, если бы не было злых персонажей. В «Предательстве» их вагон и маленькая тележка. Когда они впервые появляются на экране, невольно можно подумать, что все злодеи поголовно садисты и имеют вполне определённые наклонности, связанные с фуражками, плётками и кожаной одеждой. Тут мы видим преображение лучшего друга Юки, который не в то время не в том месте наткнулся на старинный фолиант и решил его почитать. Молодой человек оказался не из робкого десятка, а именно подловатый типчик с намерениями уничтожить клан Гио, пока они не уничтожили всю его империю зла, доселе процветающую где-то в ином измерении. В подчинении Рейги оказался укомплектованный полк демонов и архидемонов, строптивых, несговорчивых и жестоких.

Из-за своей природной жестокости демоны не скупятся на кровавые поединки и с истинным наслаждением, а также со знанием дела швыряют о стены бойцов Гио. Вообще, если честно, злодеи в сериале выглядят куда перспективней, нежели добрая сторона. Да, они неуравновешенны и жестоки, порой слишком эксцентричны, но всё же они не режут по каждому поводу и не кидаются друг к другу на шею с душевными возлияниями на тему чувства вины. Кстати, о комплексе чувства вины! Им страдают все добрые персонажи, поэтому нытьё надоедает уже серии на шестнадцатой.

В заключение

Врать, что аниме мне понравилось, я не буду, однако и не скажу, что сериал мне опротивел. Нет, проект скорее проходной, нежели успешный или провальный. На мой взгляд, задумка была достаточно интересной, но, к сожалению, авторы переборщили с сопливостью и слезливостью персонажей, с эпично-драматичными речами и наигранным самопожертвованием. В остальном аниме достойно просмотра. Отдельно хочется отметить отрисовку персонажей, она, конечно же, типична для жанра сёдзё и сёнен-ай, поэтому глаз будет радоваться на протяжении всех двадцати четырёх серий. Неплохим оказался и OST, который с уверенностью можно добавить в трек-лист.

Понравится аниме может исключительно барышням — боюсь, для мальчиков сериал покажется излишне женственным.



Aldagmora



СКАЗАНИЯ БЕЗДНЫ

Русское название: Сказания бездны
Английское название: Tales of the Abyss
Оригинальное название: テイルズ オブ ジアビス
Производство: Япония
Жанр: приключения, комедия, драма, фэнтези
Студия: SUNRISE
Тип: ТВ (26 серий) 25 мин.
Выпуск: с 03.10.2008 по 27.03.2009
Режиссёр: Кэндзи Кодама
Сценарист: Акэми Омода

В теме магии основную роль всегда занимали произведения об иных мирах, где магия — замена технике и науке либо живёт с нею бок о бок.

«Сказания Бездны» — как раз второе. История аниме берет начало из одноименной игры жанра jRPG, эксклюзива для PS2. Выпущенная в 2005 году, спустя несколько лет, в 2008 году она обрела экранизацию. «Сказания Бездны» — история о магическом мире, влекомом пророчеством, сражениях, душевных терзаниях и интригах. Однако, чем же этот элемент знаменитой франшизы «Tales of...» привлекает внимание?

Сюжет

Следуя основной сюжетной линии оригинальной игры, «Сказания бездны» берут начало в мире под названием Ол-дрант. Когда-то давным-давно существовала великая пророчица Юлия Джуэ. Признанная божеством, она покинула этот мир, оставив после себя семь фенических кристаллов с пророчеством о будущем планеты вплоть до её конца. С тех пор минули тысячи лет, сменились сотни поколений, а пророчество по-прежнему манит людей, считающих следование ему единственным верным путём. Но не каждый может прочесть его. Запечатанное в фенических камнях, пророчество откро-

ется лишь фонистам, своего рода магам, использующим фенические гимны и, соответственно, магическую энергию — фононы. Охраной пророчества занимается орден рыцарей Лорелей, «Памяти планеты», и их глава — Великий Маэстро. Но на день начала истории найдено лишь шесть камней, а дата и обстоятельства конца седьмой части пророчества неизвестны. И когда же наступит конец пророчества, а с ним и конец мира, каким люди его знают, неведомо никому.

История «Сказаний бездны» напрямую связана с пророчеством и начинается со знакомства с главным героем. Его имя Люк фон Фабр, он наследник графской семьи фон Фабр и жених принцессы страны Кимласка-Ланвалдьер, а значит, и будущий король. Красноволосый юноша шестнадцати лет мало чем отличается от типичного «богатенького Ричи». Начиная с того, что ему запрещено покидать собственное поместье, заканчивая полной свободой действий в его пределах, собственным слугой и персональным учителем фехтования. А причина для своеобразного «домашнего ареста» — вовсе не плохое поведение. Дело в том, что семь лет назад наследник был похищен враждебным королевством Малькут. А когда Люка всё же нашли, оказалось, что мальчик потерял память.



К счастью, за семь лет он все-таки наверстал часть упущенного. Но это всё детали. Настоящие проблемы у Люка возникают, когда во время тренировки со своим персональным наставником и одновременно лучшим другом — рыцарем ордена Лорелей по имени Ван — поместье подвергается атаке.

Неизвестным противником оказывается симпатичная девушка, как становится известно позже — сестра Вана, Тия Гранц. В попытке схлестнуться в схватке с братом она сталкивается с Люком. После чего поток непонятной силы, возникшей при их схватке, перебрасывает противников в сердце враждебного государства Малькут. Здесь и начинаются настоящие злоключения. На пути домой Люка ждут встречи с разными персонажами, интересными и не очень. Встречи намечены с: фон-мастером, то есть фактически главой ордена Лорелей по имени Ион; его гиперактивной защитницей — девочкой по имени Анис; вполне себе дружественным капитаном войск Малькута по прозвищу «Некромант Джейд»; шестью богами-генералами разных характеров, внешностей и, не побоюсь этого слова, расцветок, и многими другими героями. Как и следует ожидать, где-то к середине сюжета окажется, что на плечи Люка возложена великая ноша, ибо, согласно пророчеству, ему суждено развязать войну и привести государство Кимласка к славе и процветанию. Вот только об этой части пророчества знают не все, да и стоит ли доверять сказанному, даже наставником? И войны как-то не хочется... Таких вот тяжёлых выборов на пути Люка встречается слишком много, а времени найти решение просто нет. Хотя нашему герою это и не нужно. Уверенный в собственном величии, наследник престола следует только своим интуитивным порывам. Как следствие — ошибки одна за одной, в дороге подстерегают предательства, ловушки и заговоры. Теряя уверенность в себе и доверие товарищей, Люк превращается в тряпку и размазню, неспособного не то что принимать решения, но даже защитить себя. Усугубить положение может только то, что главный герой совсем не тот, кем должен быть, а это неизвестно даже ему. Подобные трюки сюжет выкидывает повсеместно. Не успеешь оглянуться, как персонажи меняют стороны и собственные мировоззрения. Как по мановению волшебной палочки переворачиваются приоритеты, и вновь приходится задуматься: а кто же настоящий враг, кто союзник? Вдруг вселенское зло протянет руку помощи, а лучший друг ударит в спину? И что, чёрт возьми, представляет собой пророчество, которое, оказывается, кому-то очень мешает? Вопросов слишком много. Ответы мы узнаем лишь в конце. Иногда оставаться в неведении просто надоедает — так



и хочется залезть в Интернет и вычитать, что будет дальше. Что я и сделал. Правда, тут же об этом пожалел — концовка оказалась очень даже эпической, вдобавок не из тех, что можно легко предугадать.

Техническая сторона

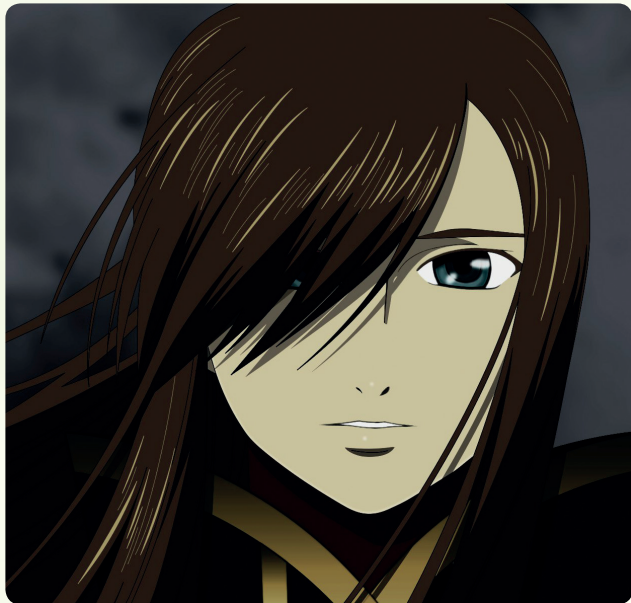
Для аниме, снятого в 2008 году, рисовка на высочайшем уровне, хоть и вполне стандартная. Герои шаблонные, в отличие от их одеяний. Одежда некоторых персонажей просто уникальна в своём стиле, да ещё и хорошо выглядит. Неудивительно, ведь у каждого персонажа свой характер и роль в обществе, которой идеально подходит данная ему одежда. Сериал вообще изобилует цветами и оттенками. А вот судить об анимации персонажей довольно тяжело. Если сравнивать с оригинальной игрой — прогресс налицо, и до сих пор творение студии «Санрайз» не уступает современным сериалам. Хочется отметить, что в аниме минимум «нечеловеческих» движений, вроде выгибания ног в стиле кузнеца или незапного удлинения конечностей.

Что касается звукового сопровождения, то оно мало чем поразит. Атмосферные мелодии присутствуют отнюдь не в каждой сцене, саундтрек прилично снижает общее впечатление от просмотра. Зато уже прошедших оригинальные «Сказания бездны» и знакомых с сейю персонажей из игры можно поздравить: к озвучке героев привлекались те же артисты.

Продолжая тему музыки, хочется отметить довольно неплохой опенинг, исполненный группой «BUMP OF CHICKEN». Открывающая композиция носит название «Karma» и вполне неплохо настраивает на общий характер аниме — пропускать опенинг мне лично не хотелось. А вот эндинг — полная противоположность. Никто не спорит, медленная музыка в закрывающих композициях предпочтительна, но здесь это практически провал.

В качестве заключения хотелось бы упомянуть, что, несмотря на косвенную связь, «Сказания бездны» — одно из полноценных произведений франчайза «Сказания о...» («Tales of...»), насчитывающего больше трёх десятков наименований. В характеры персонажей, сюжетную линию и всю работу вложено немало сил и, я бы сказал, души.

Данное аниме, несомненно, заслуживает просмотра. Пусть не ради красивой рисовки или запоминающегося саундтрека, но ради захватывающей истории и тех драматичных моментов, которые прошибают на слезу.



ЗАКЛИНАТЕЛЬ КУДЗЯКУ

Русское название: Заклинатель Кудзяку
Английское название: Peacock King
Оригинальное название: Kujaku-Oh 孔雀王 鬼還祭
Производство: Япония
Жанр: приключения, мистика
Тип: OVA (3 серии), 55 мин.
Выпуск: с 29.04.1988 по 21.09.1991
Студия: AIC

— Здесь зона с сильным магическим полем!
 — Вот именно... — подтвердил проходящий мимо куст.
Терри Пратчетт. «Цвет волшебства»

Злые духи наступают

Лето, Япония, город Нара. По улицам снуют счастливая молодёжь, в парках на зелёных лужайках резвятся дети, в музеях еле протолкнёшься, а от жары спасает лишь кратковременный дождевой душ. Идиллия, но в тихом омуте, как известно, черти водятся. В то время как обычные ничего не подозревающие люди преспокойно наслаждаются заслуженными отпусками и каникулами, в главном храме буддистов школы «Хоссо» расследуют кражу статуи асуры.

Википедия заявляет:

Асура — в буддизме и индуизме божество низкого ранга. В противовес богам чувственной сферы, асуры проявляют гнев, гордость, воинственность и хвастовство, их интересует власть и самовоздвижение. Им свойственна рассерженность на всех, невозможность оставаться спокойными и решить проблемы мирным путём.

В подобных случаях привлекают защитников правопорядка и сыщиков, но когда приходится иметь дело с демонами, духами или возрождением невероятно сильного зла, грозящего уничтожить все человечество, тут уж обычными людьми никак не обойдётся. Спасти мир призван начинающий, но от этого не менее перспективный медиум тантрического буддизма по имени Кудзяку. В напарники к нему невольно затесался некто Онимару — здоровенный качок, владеющий техникой «забытых проклятий».



Ловкость рук и никакого мошенничества

Шитый белыми нитками сюжет, статичная массовка, вся пышность лимитированной анимации, невзрачный OST — на дворе 1988-ой, уберите свои претензии. Однако в том же году Кацухиро Отомо подарил нам «Акиру». И тут, как говорится, почувствуйте разницу. В небе гром и молнии, в городе темно (разом исчезло всё электричество, доставайте свечи), главный герой то и дело попадает в стычки с разнородной нечистью, на улицу выйти страшно без кудзинского «Рин-Ё-То-Ша-Сай-Дзин-Рецу-Дзай-Дзен!». И всё же ни мощные заклинания, ни злые духи, ни боевые сцены, да что там, даже мимолетная обнажёнка — и та не спасает несчастную овашку. По-вестованию весьма скомкано, развивается мгновенно, пере скакивая со сцены на сцену. Увы, не всё то золото, что снято в 80-х. Пойдём дальше, ведь это только первая серия.

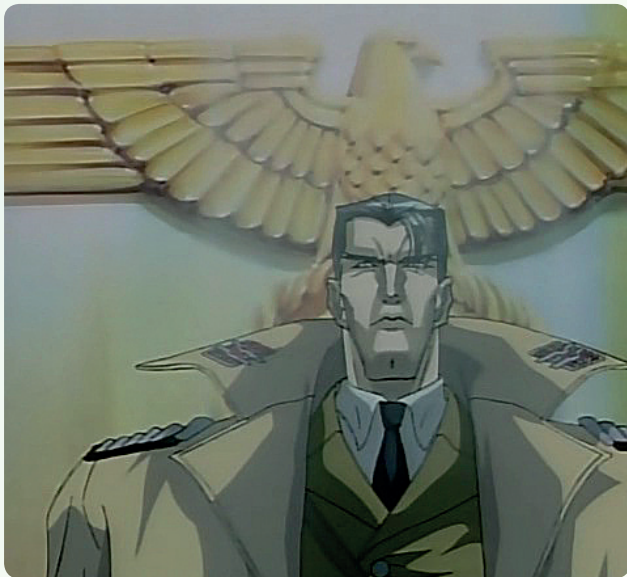
Попытка номер два

Во второй серии была проделана работа над ошибками:росло количество кадров в секунду в некоторых сценах, передано естественное поведение крови, полёты рук, ног, голов и, соответственно, смерти невинных людей и виновных злодеев прилагаются. На сей раз нам угрожает дух Оды Нобунаги. Обратимся к истории.

Ода Нобунага — военно-политический лидер Японии периода Сэнгоку (со второй половины XV до начала XVII века), один из наиболее выдающихся самураев в японской истории, посвятивших свою жизнь объединению страны. Для воплощения своих планов Нобунага активно сотрудничал с португальскими торговцами и иезуитскими миссионерами. За это он получал скидки на европейское огнестрельное оружие, доход с восточноазиатской торговли и армию верных его слову японских христиан. За суровый нрав, а особенно за со-

жжение храма Энряку-дзи, который был одним из древнейших буддийских центров страны, его называли «Демон-повелитель Шестого Неба».

С чего дух мёртвого Нобунаги взъялся на живых людей, доподлинно известно лишь ему самому. Скучно, видеть, на том свете, катана в ножнах почём зря простаивает. И вот он является верхом на коне, выкашивая острой железкой толпы народу, с целью возродить библейского херувима и построить свой личный мир, с маджонгом и гейшами. Смерть радуется большому улову, от боевых монахов до простых гражданских. Разлетаются на куски стены, горят здания, схватки с приспешниками Нобунаги выглядят как выступления бродячих цирковых акробатов вперемешку с лазерным шоу в лучших традициях «Звёздных Войн». Кудзяку и Онимару вновь берутся за дело, а значит, счастливый конец с долей юмора гарантирован. Неплохо, Заклинатель.



Эх раз, ещё раз

Хлеба и зрелищ! В третьей серии Кудзяку с командой вмешиваются в запутанное дело, касающееся внезапного ухода из шоу-бизнеса знаменитой актрисы Охары Сэцуко. Потусторонние силы снова отнимают жизни обычных людей, льётся кровь, сверкают молнии, выкрикиваются заклинания. На сей раз возрождения и крови несчастных японцев жаждет Хозяйка Подземья, целых четыре сотни лет копившая в себе злобу. Серия, рассказывая о связи между этой тёмной сущностью и пропавшей актрисой, параллельно кормит зрителя совсем уж острыми приправами, вплоть до сцен избиения и изнасилования. Но ничто не остановит буддистских защитников добра и света — зло неминуемо будет повержено.



Сила со мной!

В 1994 году под режиссёрством самого Ринтаро вышла вторая OVA по Кудзяку. Сюрприз — это смотрбельная работа. Завязка банальна: неонацисты вновь претендуют на лавры мирового господства. С помощью некоего «шара Дракона», выпустив на волю могущественные тёмные силы, они хотят возродить Империю Тьмы. По такому поводу в горах Тибета намечается закрытая вечеринка с участием самих нацистов, а также буддистских боевых монахов. Гвоздем программы будет ни много ни мало битва светлых и тёмных богов за судьбу мира.

Людскому коварству нет предела, на стене висит портрет самого фюрера, в небе, цел и невредим, гордо плавает «Гинденбург» — создаётся полное ощущение преимущества негодяев. Помешать всему этому может только Кудзяку с командой верных боевых товарищей. Так как речь идёт о новой истории, бедный заклинатель ничего о себе не помнит. Двухсерийная OVA посвятит зрителя в страшные тайны прошлого, раскрыв истинное происхождение Кудзяку. Судьбой ему уготован шанс воссоединиться с родной сестрой, которая до последнего момента считалась мёртвой. Правду о себе расскажут не только герои, но и злодеи: поворот к трагедии для нацистов наполнен неожиданными деталями — механическими, в прямом смысле.

Лимитированная анимация и статичные задники никуда не исчезли, но в боевых сценах рост количества кадров и внимание к деталям радует глаз. Из музыки стоит выделить лишь трогательное соло саксофона в оркестровом сопровождении в конце второй серии. Итого: в отличие от первой OVA, вторая выглядит несколько лучше. Стоит ли смотреть эту OVA? Первую — однозначно нет, вторую — на свой страх и риск. С одной стороны, не хочется обижать картину, как-никак работа старая, однако и похвалить её не за что. Как и от ужасиков категории В, от «Кудзяку» не стоит ждать чудес, поэтому зрителям на этот счёт лучше следовать собственному мнению.

Basile321



ПЕРЕКРЁСТОК ДУХОВ

Русское название: Перекрёсток духов
Английское название: Haunted Junction
Оригинальное название: HAUNTED じゃんくしょん
Производство: Япония
Жанр: приключения, комедия, мистика, школа
Тип: ТВ (12 серий), 25 мин.
Выпуск: с 03.04.1997 по 26.06.1997
Трансляция в 01:45 [ночной сеанс] на TV Tokyo
Режиссёр: Юдзи Мута
Снято по манге: Haunted Junction
Автор оригинала: Нэму Мукудори

Сорокаградусная жара не отпускает наш зауральский уголок. Единственное спасение — прохладная комната, компьютер и аниме. Что же, не нужно уже загара, о котором так мечтала в прошлом году. Как бы пережить это лето...

Редактор посоветовала посмотреть аниме с прекрасным названием «Перекрёсток духов». А почему бы... ДА! Аннотация многообещающая, только вот год выхода несколько смущает. Опыт просмотра творений девяностых скуден и печален. Как-то не сложилось: рисовка не пришлась по вкусу. Надо ситуацию исправлять. Вот и поглядим, что из всей этой истории в конечном счёте получится.

Сюжет прост, как жизнь

Школа Сайто — весьма необычное учебное заведение. Ни в одном месте не горю желанием оказаться в её стенах. Сами посудите: каждую ночь школьные коридоры кишмя кишат разными, не всегда добрыми призраками и духами. От одной мысли о встрече с каким-нибудь млечным пятнышком мороз по коже. Но, возможно, кому-то придётся по душе. Да и директор тот ещё тип (тоже, кстати, дух), увлечённый коллекционированием «вещей, способствующих оккультным силам». По правде, это он и населяет свою необычную школу старыми партами-порталами и ходячими статуями.

Для умирения потустороннего мира создаётся Святой школьный совет. В его состав входят трое учеников: Ходзё Харуто, сын католического священника; Асахина Муцуки, дочь жреца-синтоиста, и Кадзуми Рюдо, сын буддистского монаха.

Путём проб и ошибок совет сдерживает призраков в рамках приличия и поддерживает качество школьной жизни ради духов, которые содействуют необычным явлениям, происходящим в здании. Героев и зрителей ждут гарантированные приключения, которые уж точно не оставят равнодушным. Самое первое испытание — собрать семь значков (по легенде, они исполняют любое желание), которые когда-то украли призраки (Девочка из зеркала, Красная Мантия, Танцующий Гигант, анатомическая модель и костлявый Сузуки, Ханако из уборной и ходячая статуя Нино).

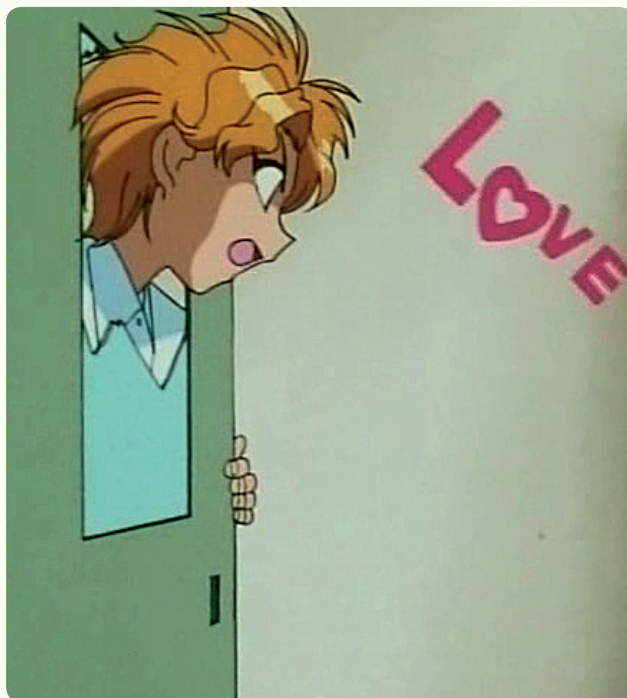
О составе Святого школьного совета

Асахина Муцуки — взрывоопасная и импульсивная не-слабая представительница слабого пола. Её коронный удар — это супер-мега-атака экзорциста, а главная слабость — патологическая любовь к славным мальчикам младше двенадцати лет. Ради таких свиданий и путешествий по разным



странам Асахина готова на любой поступок. В этом вопросе девушку и хлебом кормить не нужно.

Кадзуми Рюдо довольно успешно практикует одержимость и жизнь готов положить к ногам девушек по имени Ханако. В его теле комфортно уживаются маленькие бродячие духи кошек, мышек, собачек, толпы демонов из параллельного ада и девушка, желающая исполнить свою последнюю любовную мечту. Разумеется, чудеса переселений происходят не одновременно, но с завидной регулярностью. Асахина, в свою очередь, угрожает вышибить дух самого Кадзуми.





Ходзё Харуто — президент совета, однако такое положение дел его совершенным образом не устраивает. Златовласый ангелок жаждет нормальной школьной жизни без призраков и директоров-духов. Ему хочется прожить заурядную, но счастливую в его представлении жизнь: получить достойное образование, поступить на высокооплачиваемую работу, жениться, обзавестись детьми. Проще говоря, типичный прагматик. Но обстоятельства складываются вопреки желаниям. По иронии судьбы именно Харуто наделён способностью призывать духов школы.

Особенности сериала

Мнения зрителей, посмотревших сериал, разделились. Первым «Перекрёсток духов» не понравился, и они охарактеризовали его ёмкими эпитетами «чушь полная» и «бред». Такое мнение вполне имеет место, если учесть год выхода. Современный зритель просто мог не принять техническую сторону (рисовку) или какие-то временные особенности, которые по прошествии десятка лет оказались непонятными и непонятыми. Вторые же восхищены и рассыпаются советами о просмотре.

Сериал, по правде говоря, вышел специфическим. Этакая мешанина из различных религий, призраков и экзорцизма. Порадуются и поклонники комедий, всё-таки жанр обещает искромётные шутки и комичные ситуации. Есть над чем посмеяться: и просто улыбнуться, и до слёз, и до «под стол». Также не помешает предупредить, что сериал богат на пошлость и недвусмысленные намёки. Такая своеобразная проверка на уровень испорченности.



Делаем выводы, господа

Ну что сказать, ну что сказать... Хороший простой сериал, но на «пересмотреть» меня явно не хватит. Ежели только при условии, что возникнет острая необходимость скоротать вечерок, а других вариантов не возникнет. И не в сюжете даже дело: что-что, а идея понравилась. Психологически сложно воспринимать рисовку. Посему, ежели не нравится созданное в прошлом веке, лучше себя не мучить. Не в пользу сериала сыграл и тот факт, что смотрела его с RuTube, а эту неудачную пародию на детище Google, мягко говоря, не перевариваю.

Итак, если у вас есть возможность и время позволяет скачать «полный пакет», нет предпочтений по озвучке (или смотрите исключительно с сабами), нет претензий к упрощённой рисовке прошлого века, очень хочется посмотреть что-то смешное — искренне советую обратить внимание на «Перекрёсток духов». Это аниме чудесным образом вернёт вас в тёплое детство и даст возможность предаться ностальгии, не задумываясь над перипетиями сюжета.

Sok Nektarny (N-Sh)





Русское название: Рыцари магии

Английское название: Magic Knight Rayearth

Оригинальное название: Mahou Kishi Rayearth レイアース

Производство: Япония

Жанр: приключения, фэнтези, сёдзё

Тип: OVA (3 серии), 45 мин.

Выпуск: с 25.07.1997 по 24.11.1997

Режиссёр: Тосики Хирано

Снято по манге: Mahou Kishi Rayearth

Сценарий: Манабу Накамура

«Кламповская» сказка о магии дружбы

У вас есть друзья? Настоящие, не так чтобы знакомые, а именно настоящие друзья, которые в любой момент готовы помочь чем могут и не могут? Думаю, один-два найдётся. Хотя в современных реалиях тема дружбы уходит куда-то на периферию сознания. Сейчас мы больше руководствуемся выгодой, нежели общечеловеческой моралью и взаимозависимостью. Зачастую мы находим «друзей» таких, от которых в дальнейшем будет прок. Не правда ли, удручающая картина? Но мы говорим не о настоящем и не о нашей деморализованной современности, мы говорим об аниме, а это мир нереальный, фантастический и потому подчиняется законам общечеловеческих ценностей и моральных норм общества той страны, где аниме создаётся. Итак, давайте же рассмотрим небольшое произведение о волшебстве, дружбе и спасении человечества — «Рыцари магии».

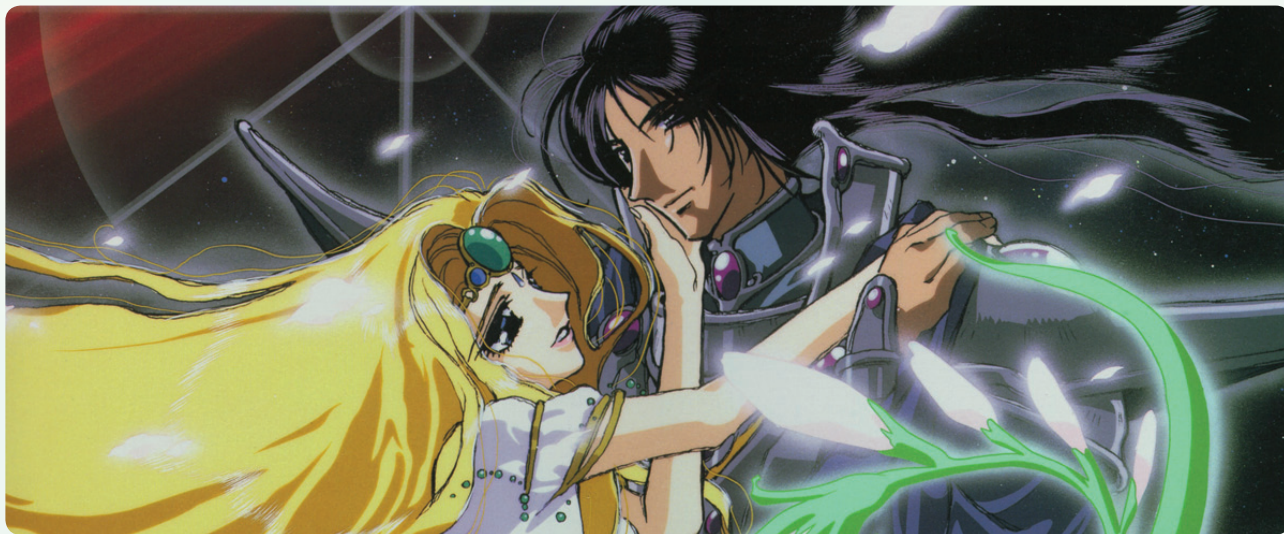
«В тридевятом царстве...»

Стоит заметить, история «Рыцарей магии» началась довольно давно. Первой, естественно, была манга «Magic Knight

Rayearth» за авторством Нанасэ Окавы и Апапы Моконы. Вышла манга в 1993 году и, видимо, была так популярна, что уже через год была экранизирована в аниме. Конечно, двадцать серий не блистали излишними инновациями в рисовке и графике, к которой уже привык современный зритель, однако в 1995 году сериал получил продолжение в виде второго сезона в двадцать девять серий. Впоследствии вышла ещё и трёхсерийная OVA, ещё одна вариация адаптации манги, о которой мы и будем говорить.

Ах да, было бы кощунственно обойти стороной тех, кто подарил нам ещё одного типичного представителя «Кламповской» вселенной с уже знакомыми по «Хроникам крыльев» моконами и типажам персонажей. Стоит заметить, что сценарии к первой адаптации манги и второму сезону принадлежат одним и тем же людям, а именно Кэйко Мауро и Нанасэ Окаве. Последняя, кстати, является автором небезызвестной





всем манги «Триплексоголик» и многих других произведений «клямповской» вселенной. Кэйко же не может похвастаться активом в десятках уникальных произведений, но зато любому даст фору в сценариях для аниме-сериалов. Со сценарием трёхсерийной OVA всё немного иначе. Его писал уже совсем другой автор, а именно Манабу Накамура, в активе которого сценарии ко второму «Макроссу» и ещё нескольким анимешкам. Только одно лицо остаётся неизменным — режиссёр проекта Тосики Хирано. Вот он чего только не режиссировал, перечислять багаж его работ можно долго, упомянем лишь кое-что наиболее известное. Например, «Кулак северной звезды», «Леди-дьявол», «Принцесса-вампир Мию» и так далее, и так далее...



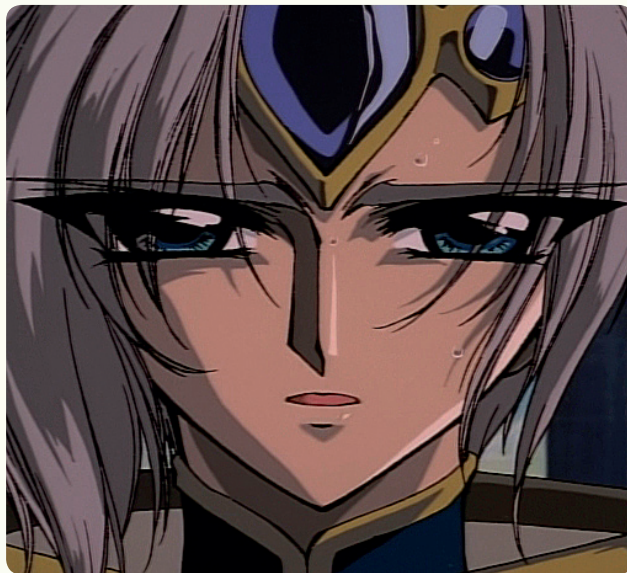
Что ж, раз мы разобрались в авторах сего шедевра от студии TMS, то настало самое время окунуться в мир магии, дружбы, битв и спасения человечества. Одно плохо: такие темы всегда сопровождаются патетичными речами, которые быстро переходят в фарс, и торжественное спасение мира скатывается в бездонную яму перенасыщения идеями, эмоциями, криками, речами и прочими атрибутами сего эпического действия.

Ой, держите меня семеро!

История эпического действия начинается в современном (по меркам 1997 года) городе Токио. Главными героями становятся три школьницы, которые вот-вот эту самую школу закончат. Девочки очень сильно переживают из-за того, что жизнь их круто изменится после выпуска и они потеряют всякий контакт друг с другом. Вот она такая, дружба... Лучшие подруги

не нашли ничего лучше, чем поклясться в том, что никогда не расстанутся, под сакурой, о которой слагают легенды. Легенда гласит: если поклянёшься под этой сакурой, то фея обязательно исполнит твоё желание. Кто бы мог подумать, что феей окажется белая мокона, а желание приведёт к частичному разрушению Страны восходящего солнца, если не всего мира. Дело в том, что сильная привязанность подруг пробудила рунных богов, дремлющих на Земле и не только. Всё это девочки узнают как-то спонтанно, очень быстро осваиваются с управлением рунными богами и смиряются с тем, что им предстоит спасти мир.

Кстати, довольно странным выглядят и сами рунные боги, которые сначала существуют в виде животных, но в момент битвы превращаются в суперкрутые мехи. Аниме начинает напоминать коктейль из фэнтези, мехи, приключений и драмы. Правда, где там драма, не очень понятно. Нет, конечно, очень плохо, что людей пытаются уничтожить, многие уже погибли и многие погибнут. Но это упоминается так, вскользь между сражениями и путанными объяснениями одного-единственного мага по имени Клеф, который поставил себе цель защитить Землю, но не справился, и теперь этим занимаются школьницы Хикару, Уми и Фуу. Причём защищают девочки Землю от непрошенных гостей, которые по непонятным причинам хотят этот мир уничтожить. Зачем да почему — вам предлагается додумать самим. Думаю, в двадцатисерийнике всё рассказывалось куда подробнее, ибо времени было много больше. Тут же хронометраж ограничен, и потому авторам





пришлось впихивать историю на два сезона в три серии по сорок минут, что не слишком благоприятно сказалось на связности сюжета.

Если честно, то OVA напомнила мне те случаи, когда из полноценного сериала делают полнометражный фильм-компиляцию сезона, то бишь грубую нарезку кадров из разных серий. Но одно нужно признать: рисовка здесь немного лучше, нежели в сериалах 90-х годов. Несмотря на то, что адаптация снята в далёком 1997 году, графика довольно приятна глазу, почти нет статичных моментов, и не создаётся ощущение, что смотришь мангу — движения героев плавны, прорисованы персонажи достаточно детально. Ах да, чуть не забыла, нарисовано всё это великолепие в стиле сёдзё с каплей фэнтези. Поэтому миловидные мальчики в странных одеждах тоже присутствуют.

Всех спасу, никого не пощажу!

Думаю, настало самое время поговорить и о героях, точнее, об их характерах. Как водится в аниме о спасении мира, все должны быть смелыми и умелыми. Всеобъемлющее чувство самопожертвования и непомерная любовь к ближнему — вот что должен олицетворять главный герой. Как бы это пафосно ни звучало. Мы же смотрим аниме, и потому всё, что мы перечислили, несомненно будет включено в стандартную личность обычной японской школьницы. Вот только есть одно отличие: школьница тут не одна, а три, и потому все вышеперечисленные качества усиливаются в три раза. Причём каждая героиня вроде и имеет свою индивидуальность, но как только миру или подругам грозит опасность, школьницы перевоплощаются в суперменш и спешат на помощь с отвагой в сердце и непоколебимыми намерениями всех спасти.

Если говорить начистоту, то такие метаморфозы вызывают массу вопросов. В реальности человек никогда не сможет так быстро сориентироваться и сделать что-то путное, скорее он покалечится сам и никого не спасёт. Ну да ладно, спишем подобные промахи на фэнтезийное аниме, где нет места никакой реальности. Однако не будем забывать, что каждый герой должен быть личностью, поэтому авторы наделили наших девушек разными личностными чертами. Фуу, к примеру, тихоня в очках, и потому ей достался дух ветра, величественный искатель истины, мудрец, в общем. Уми — маленькая стервочка, не до конца уверенная в себе, стихийное бедствие в гневе — управляет водяным духом. Ну и талантливая гимнастка Харука с горячим сердцем управляет огнём. Как видите, ничего особо нового не произошло, всё ясно и понятно. Причём все духи имеют свой цвет. Мне показалось, что волосы героиням красили под цвет рунного бога, которым героиня может управлять. Вот, собственно, и всё, что можно сказать про героев. В остальном же те, кто выступает на стороне добра, добрые, на стороне зла — злые. Никакой двойственности, никакой неопределённости — классическая дихотомия добра и зла.

В заключение

Смотреть или не смотреть аниме? Однозначного ответа я вам не дам. Хотя для фанатов серии это будет достойным продолжением приключений полюбившихся героев. Сериал чем-то напоминает аниме «В далёкие времена» и «Таинственная игра». Так что любители фэнтези могут получить удовольствие от просмотра. Все остальные обойдут стороной и правильно сделают, так как лучше уж посмотреть полноценный сериал, чем лицезреть трёхсерийный обрубок.

Aldagmora





Русское название: Видение Эскафлона
Английское название: Vision of Escaflowne
Оригинальное название: Tenkuu no Escaflowne
Жанр: приключения, фэнтези, романтика, меха
Тип: ТВ-сериал (26 серий по 25 минут)
Премьера: 02.04.1996
Автор оригинала: Седзи Кавамори
Режиссёр: Кадзуки Аканэ

Приступая к рецензированию такого, несомненно, известного сериала, как «Видение Эскафлона», хочется напомнить о существовании простой истины, известной каждому — в нашем мире все имеет оборотную, скрытую, сторону. Стоит сделать шаг за определённую грань — и человеку открывается иной мир. Что, собственно, и происходит с главной героиней аниме Хитоми Канзаки — простой девушкой из Токио, случайно ввязавшейся в бой рыцаря из другого мира и в этот самый иной мир попавшая. Именно так начинается «Видение Эскафлона» — одно из самых популярных творений Сёдзи Кавамори и одно из лучших аниме в жанре меха вообще.

Попав в новый мир, Хитоми немедленно оказывается втянутой в войну. Ну, а поскольку перед нами меха, впереди у главной героини немало сражений огромных роботов-гамельфов, трагических расставаний... и, конечно, великая любовь.

Любовь и рыцари

Чего-чего, а романтики в сериале хватает. «Видение Эскафлона» — очень необычный проект, хотя бы потому, что это одно из немногих аниме в жанре меха, созданное для женской аудитории. Забудьте о психоделичных наворотах «Евангелиона» и массовых битвах Гандамов! Перед вами рыцарский

роман, мрачноватый и красивый, с печальным, но оттого не менее логичным концом.

И это, как ни странно, не мешает. Как и, скажем, в «Коде Гиасс», здесь присутствует нарочитая театральность происходящего, которая работает на благо проекта: на фоне сражающихся рыцарей и пламени пожаров пафосные реплики бойцов и полные ужаса восклицания девушек смотрятся очень гармонично. Рушатся стены, и горят города, главные герои попеременно спасают друг друга от неминуемой смерти, огромные гамельфы рвут друг друга на части под хохот истеричного злодея.

Главная героиня, едва очутившись в загадочном мире Гайи, оказывается участницей не только кровопролитных сражений, но и любовных баталий. А также встречает двух блестящих рыцарей — молодого короля и галантного мечника. И тот, и другой оказывают ей знаки внимания, а ведь у каждого есть свои поклонницы, и результат образования такого любовного многоугольника становится ясным очень и очень скоро...





Боль прошлого и тени будущего

Думаю, по вышеизложенному можно сделать вывод о некой «прозрачности» сюжетной линии. Однако же не всё в «Эскафлоне» так просто, как кажется на первый взгляд. Как и в «Акварионе» — наиболее близком произведении того же автора — рыцарский лоск отдает привкусом трагичности. Главный герой, яростный и мрачный молодой король, потерял свою страну. У него остался лишь дракон, и меч, и брат-предатель. Главная героиня, даже влюблённая, тоскует по дому, Земле, друзьям. Аллен, благородный воин, потерял возлюбленную и теперь пытается отыскать её подобие в принцессе своего королевства. А тем временем старый правитель Империи Зайбах пытается изменить мир к лучшему — но нам всем известно, какая дорога вымощена благими намерениями.

Кавамори разворачивает перед нами драматично-театральную, отдающую трагифарсом, историю о людях, которые сражаются ради будущего, но не могут забыть своего прошлого. Стандартная история «путешествия в другой мир» плавно перетекает в печальное повествование о гибели и воскрешении, надежде и скорби. Ну и любви, конечно же.

Лица и маски

Я не просто так упоминал «скрытую сторону мира» в начале статьи. В «Эскафлоне» она проявляется постоянно. Не избежали сего и герои. Каждый персонаж истории раскрывается постепенно, ведь первое впечатление часто оказывается ложным. Конечно, есть и несколько шаблонов — например, типичный психически неуравновешенный злодей-нарцисс, впадающий в ярость из-за пореза на щеке и преследующий



одного из главных героев. Но в целом Кавамори удалось избежать шаблонности, которая приводит большинство аниме к типологическому ступору.

Адекватность персонажей — весьма и весьма положительная особенность сериала, свойственная, впрочем, многим старым аниме. Главные герои при встрече с драконом ведут себя именно так, как и должны вести себя школьники, на которых рухнула огромная каменная тварь из другого мира — сваливают со всей возможной скоростью. Этот парень с мечом, должно быть, знает, что делает.

О авторах

Стоит сказать несколько слов и о создании «Эскафлона». Автор, Кавамори Сёдзи, в своё время получил от поклонников титул «Короля жанра меха», и я не могу с этим не согласиться. За его плечами такие titаны жанра, как серия «Макроссов», «Басковш», «Акварион»... С другой стороны, в создании «Эскафлона» принимала участие студия «Санрайз», которая не нуждается в дополнительном представлении фанатам «Гандамов», да и вообще любителям жанра меха.

Что и говорить, «Эскафлон» достоин такого происхождения. Создавая это аниме, Кавамори черпал вдохновение в книгах об Атлантиде. Идея же появилась у него в процессе путешествия в Непал и Тибет. В процессе создания планировалось тридцать девять серий, но пришлось сильно урезать бюджет и вместе с ним длину.

И в заключение

«Эскафлон» — аниме красивое, сложное, элегантное. Оно проработано с любовью, его интересно смотреть. Ещё бы немного яркости, поменьше шаблонности, быть может, антуражной музыки, вроде той, что мы слышали в «.hack//SIGN» — и можно было бы смело назвать его шедевром. Но нет. «Эскафлон» напоминает старую книгу с пожелтевшими страницами, книгу о рыцарях, предательстве и его цене, о прекрасных дамах и отважных воинах. Этим и ценен.

Впрочем, я советую посмотреть его всем. Если в процессе просмотра вы заглянете дальше яростных сражений, если сумеете понять героев, то, возможно, извлечёте кое-что для себя. Что-то очень важное, что ускользает от нас в суете повседневной жизни и что можно ощутить только под темным небом Гайи, в котором среди звёзд сияет наша планета.

Alto



Название манги: MxO

Жанр: фэнтези, магия, романтика, комедия

Автор: Ясухиро Кано

Издатель: Shueisha

Издавалось в: Shonen Jump с 2006 по 2008 год

Количество томов: 10

Количество глав: 99

Введение

Начало XXI века оказалось богатым на различные произведения, посвящённые магической тематике, как в Европе, так и в Азии. В Европе это продолжение романов про Гарри Поттера и компьютерных игр по ним. В Японии — целая серия манг, лайт-новел про волшебников, магов и прочих удивительных существ. Одной из них и была «MxO», созданная Ясухиро Кано. В манге рассказывается история юного школьника Тайги Кузumi, который обладает невероятной физической силой, заменяющей ему магию, но к описанию сюжета манги мы вернёмся чуть позже.

Сейчас же рассмотрим вопрос о судьбе «MxO». Манга поистине захватывающая и интересная, но, увы, такой она показалась только западному читателю. Японцы же, вероятно, имея большее количество разнообразных манг того же жанра, посчитали «MxO» недостаточно занятной. Поэтому рейтинги манги из недели в неделю падали, и руководство редакции решило, что пора закругляться. Нет спроса — нет и манги.

Таким образом, чуть-чуть не добравшись до сотой главы, манга внезапно оборвалась. Сюжет так и не был раскрыт до конца, мечта главного героя не была достигнута, влюблённые остались раздёлёнными и т.д. Чем то судьба «MxO» напомнило аниме «Печать ветра» 2007 года на основе ранобе Такахиро Ямато, имевшего также и манга-версию из двух томов под авторством Нэко Миякая. Аниме, увы, тоже оборвалось на первом сезоне.

Такое случается в реальном мире: форс-мажорные обстоятельства или низкие рейтинги приводят к тому, что интересные для западного читателя истории обрываются на самом интересном, так и не раскрыв до конца всех задумок автора. Читателю остаётся лишь строить предположения, чем бы всё могло закончиться. С одной стороны, конечно, это несколько разочаровывает, но с другой — создаёт некий ореол таинственности, тем самым усиливает историю, создаёт интригу.



Сюжетная линия

История начинается с обычного японского хулигана-школьника, который поступает в старшую школу. Вроде бы ничего необычного в этом нет, но вот только школа магическая, расположенная высоко в горах. Попастъ в это учебное заведение могут не все, а лишь те, кто обладает специальными картами и некой магической силой. На страже стоит не кто иной, как японский Черномор — то есть завуч школы. Во время собеседования Тайга на вопрос: «Если бы вы обладали магией, что бы вы сделали?», заданный экзаменационной комиссией, без раздумья отвечает: «Завоевал бы мир!». Сидящая рядом с ним милая девчушка (как оказывается впоследствии, дочь замдиректора Айка Хираги) начинает весело смеяться над этим ответом, к ней присоединяются остальные абитуриенты.





Тайга сконфужен, девушка, поняв свою бестактность, пытается искренне извиниться со слезами на глазах. Увы, это последнее, что помнит Тайга.

После он пытается пройти в школу, но магический барьер и привратник его не пускают. Впрочем, парнишка не так прост, как кажется на первый взгляд. Главный герой использует простое житейское правило «против лома нет приёма», и магия, к удивлению чародея, оказывается бессильной. История только набирает обороты, происходят новые неожиданные встречи. Благодаря своей невероятной физической силе Тайга в конце концов оказывается зачислен в магическую школу по блату, на особых условиях, и получает карту М0. Она не обладает магическими свойствами, но имеет особую возможность рассеивать любую магию. Все ученики и преподаватели в школе имеют свои магические карты с особыми свойствами, рангами и характеристиками. По мере получения новых знаний, сдачи контрольных и практических работ ученики получают баллы, которые записываются на магическую карту. Так изменяется её ранг, то есть по карте можно оценить те или иные способности ученика и уровень его успеваемости по магическим дисциплинам. Именно на основе этих рангов и карт строится весь каркас фона манги — сопутствующей истории Тайги и Айки. Магические карты — это устройство для хранения информации вроде флешки.

При поступлении в школу выдается гостевая карта, всего же существует около двадцати магических пластин-карт. Первоначальная карта имеет нулевой ранг. По мере повышения уровня она заменяется на более продвинутую с боль-

шим объёмом памяти для записи новых заклинаний. Все пластины состоят из сплава магии и металла. Самые высокие в рейтинге — «Золотая карта» и, по слухам, есть ещё и «Платиновая». Существуют также три специальные карты: «Гостевая», с которой можно входить и выходить в школу, окружённую магическим барьером, М0 — рассеивает любую магию, «Чёрная» — способна копировать чужую магию, но только один раз (её получают только выпускники и все учителя в школе).

Случай на входе в школу становится известным всем учащимся. Теперь о Тайге говорят не иначе как о самом могущественном маге, обладателе «Золотой карты», которую могут получить лишь избранные. В сердцах юных «падаванов» зреет зависть, многие из них пытаются так или иначе победить самого сильного ученика в школе, отобрать золотую карту и занять его место. Но попытки оказываются безуспешными, так как у молодого мастера Тайги есть несколько секретных приёмчиков и хорошее прикрытие в лице замдиректора и директора школы.



Основной же сюжет завязан на романтическую линию, а именно, любовь главного героя манги к ученице магической школы Айке Хираги. Вот с этого вся история и начинается. У девочки есть заветная мечта — получить «Золотую карту», которую можно достать только, набрав максимум очков по окончании трёхлетнего обучения в старшей школе. Эта карта





может исполнить одно желание — позволит девушке увидеть свою давно ушедшую в мир иной маму. Тайга же, влюбленный в Айку, всеми фибрами своей души, хочет исполнить желание любимой. Цель ясна, теперь главному герою лишь остается её осуществить, пройдя через массу трудных испытаний и жизненных тягот.

Характеры главных героев

Тайга Кузumi — хулиган, обычный японский школьник, но отнюдь не тряпка, нормальный парень, готовый ответить за свои слова. Физически сильный, уверенный в себе, волевой, в меру сдержанный, обладает неплохими актёрскими способностями, но не умеет колдовать. В школе его ошибочно считают самым сильным магом. Влюблён тайно в дочку замдиректора школы. У него есть старшая сестра, мастер боевых искусств, которая в детстве отработывала на нём приёмы, поэтому он и стал таким сильным.

Айка Хираги — милая, красивая девушка, но немного неуклюжая. Порой бестактная, но не со зла, просто любит пошутить, обладает магическими способностями. Может становиться невидимой, её уровень карты — начальный, бронза. Отец у неё второй по силе после директора. Мать умерла, когда Айка была еще ребенком. Училась Хираги до этого только в школах для девочек. Её мечта — получить золотую карточку и с её помощью увидеть ещё раз свою маму.

Директриса — умная, мудрая, толковая женщина балзаковского возраста, самая сильная в магии в школе, как казалось на первый взгляд. У неё, оказывается, есть отец, вот он

на самом деле и есть самый сильный маг в школе, однако о его существовании знают лишь преподаватели и выпускники. Тёмная лошадка.

Люси — магическое растение, мандрагора, предназначена для создания галлюцинаций. Представлена в образе корня, немногие могут видеть её в человеческом образе маленькой девочки. Люси, получив магические силы, стала помощницей Тайги. Милая, немного вспыльчивая девушка. Может летать, становиться невидимой, принимать человеческий образ. Проживает в кабинете у директрисы.

Заключение

Манга интересная, яркая, читается легко и быстро, однако и у неё имеются свои слабые стороны. А именно — некоторая затянутость. Если в начале сюжет развивается логически, переходя от одной истории к другой, то где-то с семидесятой главы этого произведения сразу бросается в глаза уход от основной канвы, и интерес начинает падать. Вероятно, автор хотел таким образом увеличить количество глав, что, по всей видимости, сказалось на рейтинге. После восьмидесятой главы манга вновь становится занятной и увлекательной. Однако, увы, слишком поздно.

Концовка истории осталась не завершённой. Тайга пока так и не выполнил заветное желание Айки, но как Карлсон, «обещал вернуться»! Надеюсь, что когда-нибудь Ясухиро Кано решит всё же завершить своё произведение, хотя такие пожелания, по всей видимости, несбыточны.

nur_010



КАФЕ «ТАРО»

Русское название: Кафе «Таро»

Английское название: The Tarot Cafe

Производство: Корея

Жанр: драма, фэнтези, сёдзё, комедия, мистика, ужасы, сверхъестественное, романтика

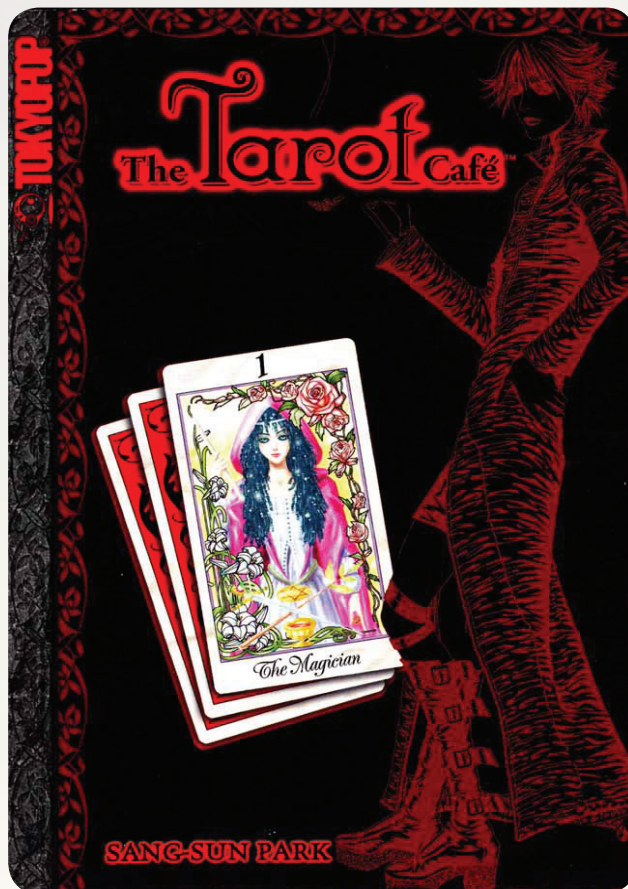
Автор: Санг Сон Пак

Количество томов: 7

«Кафе «Таро» — фэнтези-манхва корейской художницы Санг Сон Пак. Произведение издавалось с 2002 по 2004 год. Санг Сон Пак известна также по многим другим своим работам, например, «Реквием по душе», «Потерянные крылья» и «Иллюзии».

Действие манхвы происходит, как ни странно, в современной Великобритании. Главная героиня — странноватая девушка по имени Памела, которая зарабатывает на жизнь, предсказывая судьбу по картам таро. Она же является владелицей кафе и явно не страдает недостатком в клиентах, коим нужна её не совсем обычная помощь. Целыми днями к ней снуют сотни людей, жалуясь на свою жизнь. Но если вы думаете, что этим манхва началась и закончилась, то сильно ошибаетесь. Самое интересное всё ещё впереди, ведь после полуночи Памела принимает особо важных клиентов: оборотней, вампиров, фэй и алхимиков. Что же мистические по своей сути существа забыли в таком месте? Не думаю, что в их жизни ещё что-то можно исправить. А там — кто его знает.

Однако с развитием сюжетной линии всё становится на свои места. Гадалка, как оказалось, уже давно не девушка — во всяком случае, что касается возраста. Памеле ни много ни мало семь сотен лет (а по виду-то и не скажешь). Когда-то, в далёком прошлом, возлюбленный девушки Эш обеспечил её «подарочком». Вместо того, чтобы стать счастливой, девушке не повезло дважды — умер любимый человек, а она тем временем вечность должна провести в муках. Но мир, как говорится, не без добрых людей. И на сцене появляется некий гражданин — не совсем человек, а точнее, совсем не человек. Белус, который время от времени появляется в кафе, заключает с Памелой сделку. Гадалка собирает плату с клиентов, но не деньгами, а драгоценными камнями в виде бусин. Бусины не простые — некогда они составляли ожерелье, принадлежавшее



Белиалу, падшему ангелу, демону небытия, лжи и разрушения. В свою очередь, после того, как все драгоценности будут собраны, Белус обещает избавить гадалку от вечных мук, лишив её не только бессмертия, но и собственно жизни.

«Ложь развращает того, кто ею пользуется, гораздо раньше, чем губит того, против кого она направлена»

Ромен Роллан

На этом смело можно закончить первую часть повествования, ибо далее история разворачивается в несколько другом ключе.

Итак, приходит время, когда всё ожерелье собрано воедино, но тут Белус неожиданно попадает в логово Белиала. Никто не верил, что демон на самом деле существует и, тем более,





до сих пор жив. Увы, в обычной жизни всё не просто, а в мистической ещё сложнее. Да вдобавок главную героиню угораздило влюбиться в этого самого Белуса. Естественно, чтобы спасти его, девушка отправляется в Пандемон, адское место, где обитает Белиал. Даже на подступах к замку демона Памела в смятении, поскольку по пути видит столько похоти и зла, что так и хочется развернуться и побежать со всех ног домой. Но она бесстрашно продолжает идти вперёд навстречу сюрпризам, разочарованиям и «забавным» шуткам Белиала.

Ну да, всё же мы не будем раскрывать кульминационный момент манги. Семь томов не так-то просто описать подробно в одном обзоре, да и кому это нужно. Ведь каждый должен составить своё впечатление о прочитанном, а также узнать всё интересное.

Манхва «Кафе «Таро» представляет собой некую готичность. Эта особенность проявляется и в историях о вампирах и демонах, и в рисовке произведения, будто проходя через весь сюжет, говоря о стиле самой художницы в целом. Персонажи Санг Сон Пак весьма впечатляющи: большие бездонные глаза, обрамлённые красивыми кукольными ресницами. Даже того, кто не любит слащавость, должна поразить выразитель-

ность героев. Девушки, как правило, похожи на хрупких фарфоровых кукол с кудрявыми локонами, а юноши похожи на девушек. Отсюда вытекает малоприятный момент манги, или будет правильнее сказать «на любителя». Мини-истории, являющиеся частью сюжета, наполнены романтическими отношениями, но чаще всего отношениями между двумя мужчинами. Эта связь показана в платоническом характере, но портит впечатление от всей картины. Пожалуй, это единственный минус. В остальном довольно приятная история, читается на одном дыхании.

В заключение могу сказать, что эту мангу все же стоит прочитать, сюжет очень сильно захватывает читателя. Да и просто можно насладиться одной только рисовкой этого произведения в готическом стиле — строгие и чёткие линии, орнаменты и кружева...

Teri

Другие работы автора:

Les Bijoux (1999 г.)

Ark Angels (2005 г.)





Английское название: Ga-rei, Enchained Spiritual Beast Ga-Rei

Производство: Япония

Жанр: приключения, комедия, сёнен, мистика

Кол-во томов: 12

Печатается: с 26.05.2006

Автор: Хадзимэ Сэгавы

«Ga-Rei» — манга Хадзимэ Сэгавы, выходившая с 2006 года в ежемесячном журнале «Shonen Ace». В 2008 году вышло аниме «Ga-Rei: Zero», сюжет которого является предыстори-ей к событиям манги. В 2010 году компанией «Kadokawa Shoten» был выпущен заключительный, двенадцатый том.



Не было бы счастья

В многомиллионной столице Японии жил да был один школьник, и звали его Кенске Нимура. Как это обычно бывает среди отдельных представителей японской молодёжи, Нимура выглядел нормальным лишь с виду. Все дело в том, что парнишка с детства видел духов. Сей «дар» доставлял немало проблем, ведь мистические сущности зачастую назойливы и норовят преследовать несчастного, а вид их не внушает желания общаться. Ежедневное созерцание потусторонних лиц практически накрыло медным тазом личную жизнь молодого человека — всякая попытка завести девушку оканчивалась провалом. Но однажды фортуна улыбнулась Нимура, да в такой степени, что встреча с судьбой оказалась буквально сногшибательной — она как раз торопилась кое-куда на своём мотороллере. Знакомство в стиле «Фури-Кури» свело Кенске с девушкой по имени Кагура Цутимия. У этой особы с духами тоже были необычные отношения — она трудилась в агентстве по предотвращению сверхъестественных бедствий. Нетрудно догадаться, что в итоге и сам Нимура туда угодил. Присоединившись к Кагуре, он стал токийским экзорцистом на страже порядка и общественного спокойствия.

Какие люди в Голливуде

Рассмотрим поближе состав секретного агентства. Основным козырем выступает Кагура, главная героиня манги, что немудрено. Борется с нечистой силой при помощи духовного зверя Бякузю по кличке Широ — огромного пушистого чудища, с виду напоминающего дракона. За прикрытие в схватке отвечает Кёко Микадо, она носит короткую стрижку и очки (отчего сильно смахивает на Юки Нагато), обладает властью над бумажными духами шикигами. Периодически в деятельность организации вмешивается прохвост Изуна Норюки — служит в разведке, фактически никак не привязан к основной экзорцистской группе, но порой и его лисьи демоны



играют важную роль. Помимо молодого контингента организация включает традиционных громил в чёрных костюмах. Заправляет всем вышеперечисленным Фудзюки Минэ — старая, но всё ещё лихая и крепкая бабка, не утратившая боевой дух. Признаться честно, со стороны это сборище больше походит на мафию, чем на секретное агентство.

Я делаю особую, уличную магию

Из опыта экзорцистской практики принято делить духов на категории. Одни вполне безобидны и могут проказничать не потому, что так хотят, а просто из-за своих особенностей. Другие, напротив, развлекаются попытками уничтожить весь мир. Сильно облегчить подобную задачу призваны сешосеки — кристаллы, заключающие в себе большую демоническую силу. Кто соберёт их все вместе, тот будет способен возродить древнее зло, и тогда никому мало не покажется. На этом месте стоит сказать спасибо автору за масштаб разрушений и габариты некоторых монстров. Первой на сбор магических камней покусается Ёми Исаёма, в прошлом работавшая на агентство. Бывшая Кагуре словно старшей сестрой, Ёми переметнулась на вражескую сторону и теперь хочет погрузить Токио во тьму.

Следующая часть истории познакомит читателя с группировкой Дзюгондо; интриги, предательства, похищения, разборки с пальбой — всё прилагается. Про заключительную арку я умолчу.

Техника исполнения

Вилы в бок! Противники главных героев иногда выглядят настолько нелепо, что смеяться хочется. Манга постоянно балансирует между стандартной и гротескной рисовкой, создавая дополнительный эффект комичности. Труселя, «удачные» ракурсы и шуточки на известную тему тоже в наличии. Это рыжий клоун, все оправдано — сёнен. На стороне белого



же присутствуют драма, тяжёлые жизненные условия и нелёгкий выбор. Каждая глава обрывается на самом интересном месте, заставляя читать дальше. В конце каждого тома идёт карикатурное приложение: там автор рассказывает о своих буднях и выпуске манги. Ещё можно посмотреть сцены, не попавшие в печать. Словом, экзорцизм, товарищи, бывает насколько крутым, настолько и опасным.

Basile



Эта невероятная история
случилась на самом деле.



Русское название: Профессия: ангел

Оригинальное название: Shokugyou Tenshi

Страна: Япония

Томов: 1

Автор: Токо Фудзикава

Жанры: сёдзё, драма, сверхъестественное, фэнтези, сборник

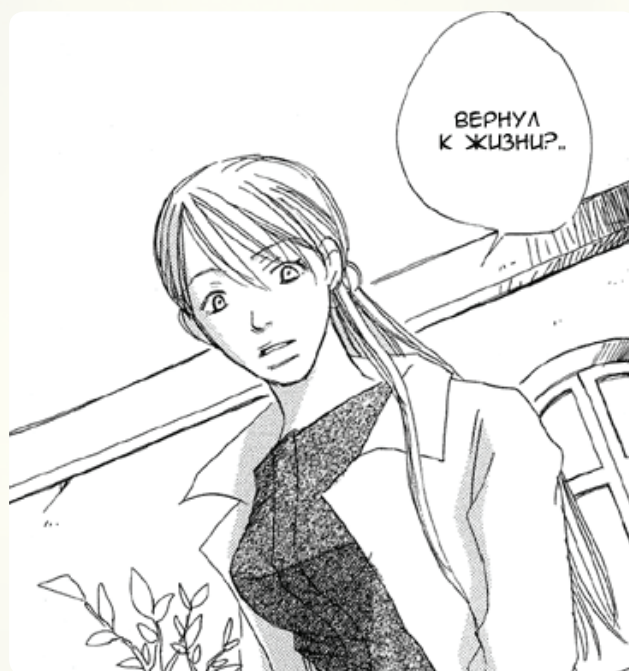
«Сказка ложь, да в ней намёк»

Все мы, наверное, помним русские народные сказки. Навероятно добрые, красочные и поучительные. Без лишней жестокости и насилия, без наковален, падающих с чистого неба, и без сумасшедших дятлов-троллей. Просто красивые и где-то даже наивные истории. Учитывая современный литературный и не только литературный рынок, трудно поверить, что сегодняшние авторы могут создать что-то столь же милое и цепляющее за душу именно добротой, а не какими-то оригинальными выдумками, ибо даже тривиальная и шаблонная истина в грамотном исполнении может показаться шедевром мысли. В данном обзоре речь пойдёт, конечно, не о шедевре, но о столь же милых и трогательных историях, рассказанных нам авторами манги «Профессия: ангел».

Ничего личного, ничего лишнего

Что ж, нечасто мне доводилось обозревать мангу, потому как читаю я сей культурный феномен очень и очень редко. Лишь за редким исключением моё внимание привлекают большие многотомные сериалы, а однотомники, как правило, вообще не замечаются. Однако на этот раз речь пойдёт именно об однотомной манге, написанной неким Токо Фудзикавой в уже далёком 2003 году. Манга примечательна тем, что состоит из четырёх отдельных частей, и каждая рассказывает

совершенно иную историю, ни персонажами, ни местом действия, ничем не связанную с предыдущей. Создаётся впечатление прочтения сборника сказок, только с картинками, так что информация воспринимается достаточно легко и читается манга на одном дыхании. Тем более что размеры невелики, и если вам хочется прочитать что-то от корки до корки за один раз, то «Профессия: ангел» — самое то. Нашему человеку ведь удобней читать именно однотомники, потому как мы привыкли к завершённости книги, для нас читать сериал в двадцать с лишним томов — утомительно. Ну да ладно, вернёмся всё же к манге и её сюжету.





А сюжет у нас, как я уже говорила, разноплановый, в каждой истории свой. Сквозной сюжетной линии нет и не предвидится, даже мораль в каждой истории своя. Потому будем оговаривать каждую историю в отдельности — конечно, только ключевые моменты, а то читать будет неинтересно. Итак, мы имеем в активе всего четыре рассказа: о человеке-растении, о ленивом ученике, о мальчике и коте и о профессии ангела. Каждая история рассчитана страниц на сорок шесть и текстом в общем не изобилует, но успевает раскрыть тему, что называется, от и до. Однако из-за такой скоротечности характеры героев остаются где-то на периферии сознания, и мы видим этаким субстрат из действий, нужных слов и морали. Поэтому всю драматичность, трагичность и комедийность придётся додумывать самим и, скорее всего, после чтения.

Возьмём, к примеру, первую арку под названием «Человек-растение», где главный герой представляет собой редкий вид индивида. За ним все охотятся из-за его способностей дарить жизнь растениям. Очень много недосказанности — например, почему представителей этого вида частенько убивают. Но так уж задумано, что в концепцию морали не входит подробное объяснение. Поэтому нужно привыкнуть к догме, что «мидори» по имени Лайдл — изгой, который нуждается в любви и заботе, но в то же время готов на самопожертвование. Примерно то же, но с другими персонажами и иными переменными мы видим в последующих арках: арке о настоящих друзьях, то бишь преданности, в полностью магическом мире, где главный герой, сам того не ведая, приписал себе в учителя

строного и справедливого друга на всю жизнь; арке о мальчике и коте — также о преданности, ну и об ангелах — тут уж сами решите, о чём история и какая там мораль, но факт остаётся фактом: слишком уж велико сходство с вышеупомянутыми сказками. Больше сюжет раскрывать не имеет смысла, ибо истории очень короткие, и скажи я больше, мангу можно не читать.

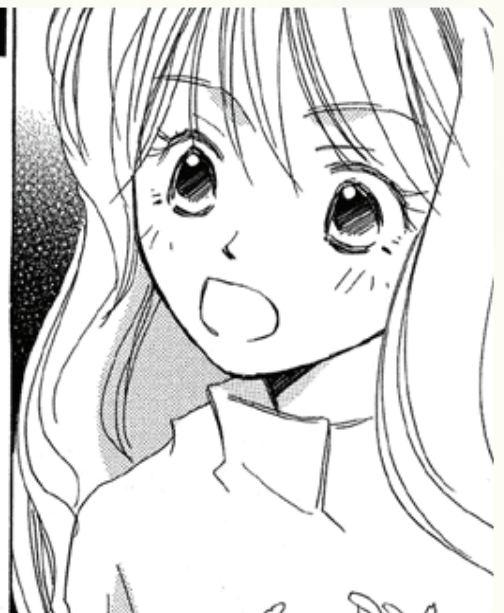
«Рисуй, как рисуется. А если не рисуется, то нарисуй цветочек» (учительница ИЗО)

Раз с составом манги мы разобрались и даже частично взглянули, о чём же сие творение, то самое время посмотреть на рисовку. Конечно, тут нужно учитывать, что у каждого автора свой стиль, который он вырабатывает годами практики и который становится его отличительной чертой. У Фудзикавы стиль аскетичности и минимализма: очень уж любит он рисовать персонажей крупным планом и не слишком размениваться на задники, поэтому манга местами выглядит как-то бедновато. Может даже создаться впечатление, что автор не придумал, что же тут нарисовать, и потому просто расчертил пару-тройку текстовых фреймов. Максимум, чего мы можем дожидаться от подобного стиля — это пара камней вокруг персонажа, листва с тенью, но уже без персонажа и деревце с оградкой, но это редко, ибо, видимо, слишком утомительно.

Теперь о прорисовке самих персонажей. Тут всё можно объяснить одним словом — сёдзё. Все образы, как на подбор, прямо-таки ангельски миловидны, разве что обнажённых торсов на радость женскому населению автор не нарисовал. Собственно, оно и к лучшему — испортилась бы вся атмосфера милой и наивной сказки, так старательно прорисованная во всех арках. Кстати, не редки случаи и наивности, мягко переходящей в тупость, но не будем сильно ругать за это автора: может, он хотел как лучше?

Словом, если у вас есть минутка свободного времени, вы хотите отдохнуть от надоевших боевиков и приключенческих сериалов-клише, то вполне можно прочесть мангу «Профессия: ангел». Добрая история ещё никому не навредила, и, думаю, всем будет приятно почитать подобное произведение, где прописаны общечеловеческие истины без всякого разграничения на менталитет. Ибо дружба, преданность и самопожертвование ценятся не только в японском обществе.

Aldagmora





ВЛЮБЛЕННЫЙ ВАМПИР

Русское название: Влюбленный вампир
Английское название: Vampire boy
Оригинальное название: Koishite Akuma
Производство: Япония
Год выпуска: 2009
Тип: сериал
Кол-во серий: 10
Жанр: мелодрама, кинофантазия
Режиссеры: Мураками Сёсукэ, Цудзуки Дзюнъити

*«... я разожгу огонь твоих глаз,
 Я даю тебе силу, даю тебе власть,
 Я делаю тебя не такою, как все,
 Как агнец на закланье, я явился к тебе...»*
Наутилус Помпилиус — «Нежный вампир»

Эх, эта любовь... О ней написаны кучи книг, сняты фильмы, спеты песни. Теряя одну любовь, люди стараются заполнить зияющую брешь и ищут следующую.

Сколько бы этих влюблённостей и любимых ни было, каждый из нас помнит ту самую — первую любовь.

Это переживание, на которое посторонние и близкие реагируют кто с улыбкой, кто — с усмешкой, как будто у них этого не было, иногда даже умиляются недалёковидности людей, которых охватила эта сладкая эйфория, заставляющая сильнее биться сердце и вносящая сумбур в мысли. Так или иначе, этот опыт во многом формирует мировоззрение человека и его отношение к себе и другим.

Вот и наша героиня — Макото Накацуве — пережила свою первую любовь в шестнадцать лет. Прекрасное светлое чувство закончилось трагедией. Девушка выросла и стала учительницей. Несмотря на потерю любимого, она сумела сохранить

оптимизм и жизнерадостность. Макото как классный руководитель незаменима — поддерживает своих учеников, помогает им справиться со школьными трудностями, даёт советы, оказывает моральную поддержку, если потребуется.

Однако размеренная жизнь в одночасье меняется, когда в классе появляется новый ученик — Куромия Рика, родом из далёкой Румынии. Мальчик нелюдим, симпатичен и замкнут. Поверх школьной формы он носит чёрную байку и прячет лицо под капюшоном. Всё бы ничего, подумаешь — ещё один интроверт не умеет влиться в общество. Но Рика как две капли воды похож на ту единственную любовь Накацуве, которую она потеряла много лет назад.

Скажу честно — даже и не знаю, как бы я себя повела, окажись в такой ситуации. Бедная учительница стойко борется с чувством дежавю при виде румынского пацанёнка, пытаясь всеми правдами и неправдами выкинуть разные версии из головы и достойно выполнять свои обязанности. Ей невдомёк, что Куромия и есть тот самый мальчик, любимый ею давным-давно, ибо не читала наша красотка «Сумерки» и понятия не имеет о такой живности, как вампиры.





Сам герой, заполняющий все мысли взрослой учительницы, тоже имеет конфликт интересов — он ненавидит людей, однако, чтобы не закончить свою жизнь бездарно и расстаться с бессмертием, он должен найти ту самую женщину для него и выпить её кровь.

Проведя небольшое расследование, бессмертный в перспективе создание приходит к удручающему заключению, что именно Макото является той самой. Этот неутешительный вывод совсем выбивает кровопийцу из колеи, да ещё и времени у него на особые раздумья ничтожно мало — до следующего полнолуния. В противном случае не видать ему собственного мира, как своих ушей.

Рика мечется в растрёпанных чувствах по улицам и переулкам, не находя нигде покоя. Увещевания наставника, что выпитая кровь несоизмерима с вечной жизнью, никак не доходят до воспалённого мозга главного героя. Куромия в принципе отрицает свою вампирскую суть, и мысль о том, что для выживания ему необходимо лишать людей жизни, совсем не поднимает ему настроения.

Сериальчик, конечно же, не тянет на уровень раскрученной голливудской саги. Бессмертный красавчик, коим является Эдвард Каллен, здесь subtilный юноша, который отнюдь не светится на солнце и не совершает геройские поступки ради любимой. Здесь нет экшена или динамики, нет интриг и нападений, из-за которых герои постоянно балансируют на волоске между тем, что можно, а что нельзя.

Жертва не обладает какими-то особыми способностями или характеристиками — простая представительница рода человеческого, женского пола. Приятна в общении, легка на подъём, да и только. Единственное, что, наверное, втянуло в водоворот событий данную особу — причастность к смерти и чувства с её стороны.

Дорама совсем обычная и ничем не примечательная, на первый взгляд. Действие медленное и местами тянется как резина. Герои невзрачны и чаще всего непонятны зрителю, ибо светлую печаль на лице парня и напряжённую работу мысли учительницы не объясняет голос за кадром. Приходится иногда выстраивать свои объяснения поступкам героев или их мотивации.

Хорошо показана детская непосредственность, наивность и надежда. Вера в хорошее, когда нет никаких на то предположений. Местами это создает некую глубину, и невольно начинаешь прокручивать события собственного прошлого — а как это было у меня, а что я при это ощущал?

Наверное, это ещё один из приёмов японских режиссёров заставить зрителя взглянуть вглубь себя самого. Переосмыслить факты, которые ты уже не в силах изменить, но можешь поменять отношение и сделать вывод на будущее. Также хорошо проставлен акцент на свободе выбора. Ты волен делать так, как решил, но готов ли ты нести ответственность за последствия?

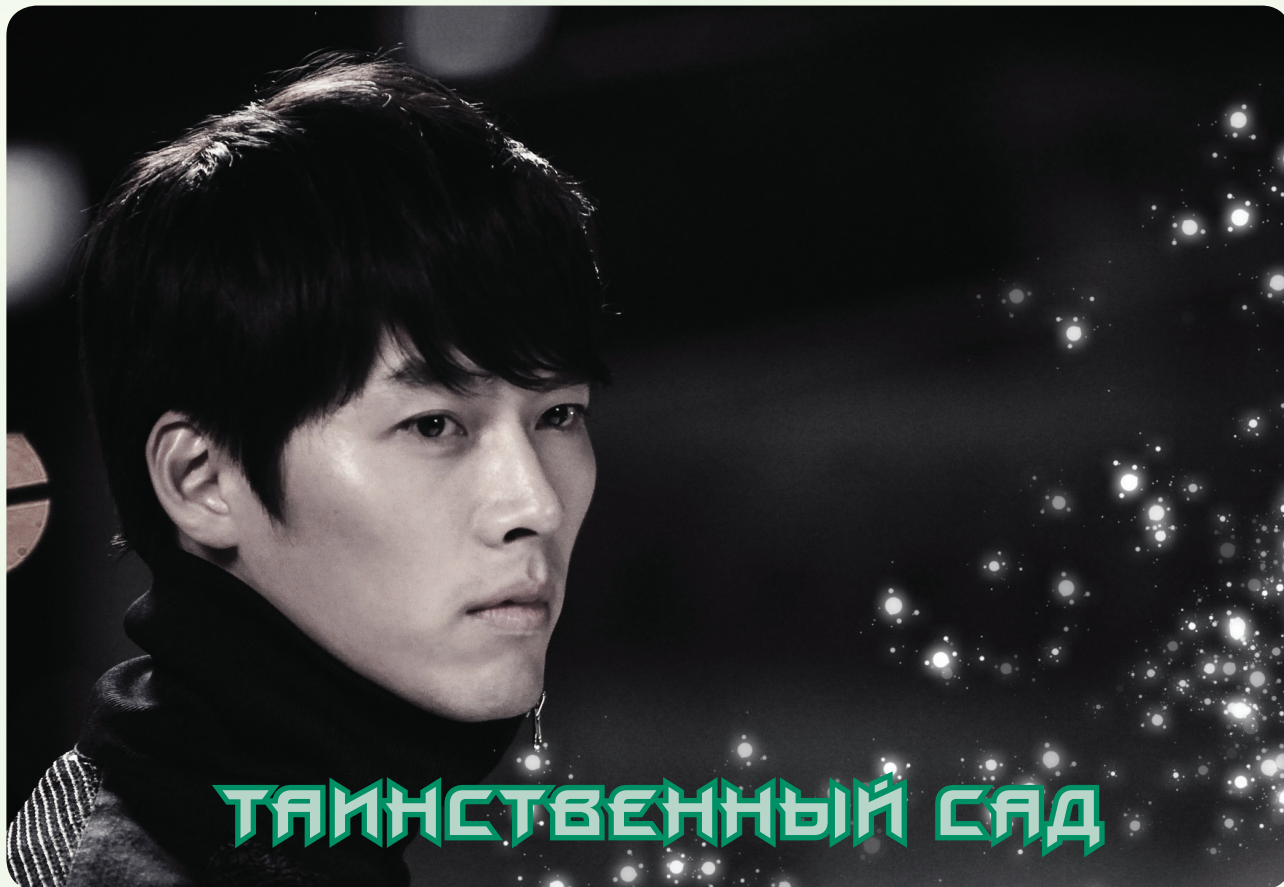


В какой-то мере начинаешь сопереживать этим двум влюблённым идиотам, которые получили второй шанс, но который опять-таки может закончиться плачевно. Хочется им как-то помочь, чтобы они перестали наступать на одни и те же грабли, но спохватываешься, так как разговаривать с экраном монитора будет выглядеть диковато.

Впечатления от просмотра — неоднозначные. Шаблоны и ляпы в наличии, но есть и свой шарм. Не стоит проводить параллелей с чем-то ещё, ибо это творение проиграет любому блокбастеру. Не стоит ждать шедевра. Просто смотрите, и может быть, ваше сердце пару раз предательски сожмётся в некоторые минуты...

faksimile (www.kreozone.ru)





Русское название: Таинственный сад

Английское название: Secret Garden

Производство: Южная Корея

Тип: сериал

Кол-во серий: 20

Жанр: мелодрама, комедия, кинофантазия

Режиссёры: Квон Хёк Чхан, Син У Чхоль

В ролях: На Ji Won, Hyun Bin

Мистерия в лучах романтики

Помните, в 2007 году российский кинематограф обогатился таким фильмом, как «Любовь-морковь»? Картина была снята по мотивам пьесы белорусского драматурга Андрея Курейчика «Исполнитель желаний». Тогда мы увидели занимательную историю об обмене телами. Это, кстати, не единственное произведение подобной тематики. В нашем, да и в зарубежном кинематографе картин, посвящённых «переселению душ», великое множество. Азиатские страны также решили не отставать от общей моды и сняли даже не фильм, а целый сериал о том, как нелегко парню жить в теле девушки, а девушке — в теле парня.

Дело было вечером...

Итак, встречайте. Холодным ноябрьским днём 2010 года на экранах южнокорейского телевидения стартовала занимательная и весьма необычная романтическая история, в которой в лучшей форме отразилась и азиатская эмоциональность, и сохранились все традиции «переселения душ». Правда, уже в середине сериала становится несколько непонятно, зачем парня и девушку поменяли местами. Ну да ладно, оставим это на совести сценариста и режиссёра. Кстати, о режиссёре: у данного проекта их целых две штуки, а именно Квон Хёк Чхан

и Син У Чхоль. Причем, если говорить о первом, то «Таинственный сад» выступает единственной его масштабной работой, зато У Чхоль ранее засветился в азиатской киноиндустрии сериалом «Влюблённые в Париже». Пожалуй, на этом мы оставим личности создателей сериала в покое и перейдём непосредственно к актёрскому составу, ибо именно актёрам предстояло выполнить всю самую трудную работу по формированию правильного образа своих персонажей.

Блестяще с этим нелёгким заданием справились: Ха Джи Вон (в сериале: Киль Ра Им) — талантливая актриса, принимавшая участие в более чем семи сериалах, и Хён Пин (в сериале: Ким Чжи Вон) — также засветился в нескольких сериалах и вдобавок исполнил в обозреваемой дораме композицию





«That Man». Замечу, что это главные роли, однако и актёры, игравшие роли второго плана, также не совсем уж новички в кино, и их игра также достойна уважения. Да и вообще, если говорить начистоту, то «Таинственный сад» хоть и входит в число сопливых мелодрам, слёз и ненужных обмороков с пресловутым переигрыванием здесь не так уж много. Точнее, их почти не наблюдается.

Словом, история конфликта чувств и социального неравенства удалась на славу. Ну, а мистика и магия — тема номера — конечно же, отражена в данном сериале, иначе рецензии на данный проект вы бы здесь не увидели. Но магия присутствует тут как некое дополнение, скорее ненужное, чем необходимое.

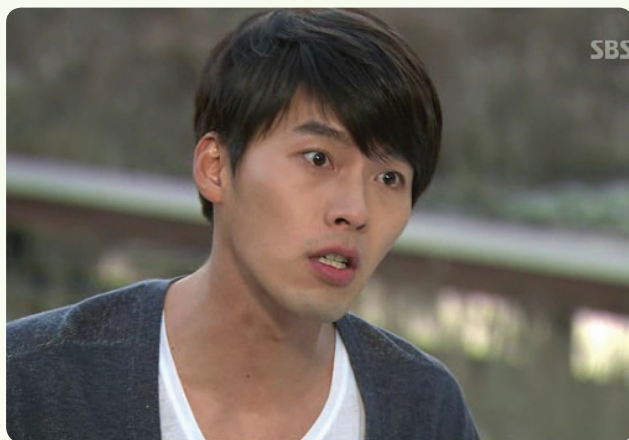
Неожиданная встреча — всегда самая романтичная

Что ж, думаю, самое время перейти к сюжету. Здесь можно либо долго и нудно описывать, как и что, с чего всё началось и чем продолжилось, а можно пойти по пути краткости, что мы и сделаем, ибо сюжетная линия невыносимо проста. Как и в любой другой мелодраме, нам представляется возможность лицезреть очередную любовную историю, где главные герои никак не могут разобраться в своих чувствах из-за внутренних барьеров и комплексов, а также ввиду внешних обстоятельств вроде социального положения. Так уж сложилось, что по закону жанра молодой человек из высшего общества влюбляется в девушку из «низов». Вот и получается пара из

импозантного мужчины в самом расцвете сил и «своей в доску» каскадёрки с мужеподобными повадками.

Встретились наши герои на съёмках какого-то там боевика, в общем, так расположились звезды, и молодые люди увидели друг друга. Да, сцену встречи наших героев нельзя обойти стороной, ибо это, пожалуй, самый наигранный момент во всей дораме. Дело в том, что главная героиня получает травму на съёмках — поцарапалась девочка. Зато через несколько часов эта царапина могла сравниться разве что с инфарктом миокарда, кровопотерей от перерезанных вен или ещё с чем интересным — в общем, авторы сделали всё, чтобы главный герой проникся сочувствием к раненой бедолаге и отвез её в больницу. Ну, а после посещения лечебного заведения молодые люди уже не могли оставаться равнодушными друг к другу, и тут начинаются их совместные приключения в современном мире.

Да и всё бы ничего: познакомились, понравились друг другу, нагубили, нахамили (естественно, любя) и всё — под венец. Вот только не забываем, что мы смотрим корейский сериал, а потому всё так просто не решится, даже если очень



захотеть. Чжу Вон вроде и понимает, что влюбился, но не принимает повадки «простолюдинки» в своей избраннице, да и семья против. Киль Ра Им тоже не каменная и явно что-то чувствует к Чжу Вону, но вот беда — девочка настолько ненавидит избалованных богачей, что и молодой человек для неё не более чем зажавшийся мажор, да и свою жизнь, отличную от жизни светской, никуда не денешь. Так и живут наши герои, встречаясь время от времени, унижая друг друга, кто как может — словесно, естественно — ну, и подсознательно мечтая о





счастливой жизни вместе. «Где же мистика?» — спросите вы. До конца пятой серии я тоже задавалась этим вопросом.

Без магии скучно, а с магией уже перебор

Собственно, теперь о мистике и магии. Сразу скажем, что наличие мистики в романтическом сериале не совсем понятно моему сознанию. Ну да ладно, спишем это на мою консервативность и посмотрим на происходящее отстранённо. И видим мы замечательную ситуацию — наши герои вдруг меняются телами. Процесс смены личин происходит канонически, под покровом ночи с участием странной женщины, превращающейся в мужчину, ну, и главных героев. После неудачной прогулки по таинственному лесу и посещения таинственной забегаловки они решили не просто выпить, а откровенно напиться какой-то настойки. Пьянство — это грех. Мораль доказана практическим путём, в реальности приводит к различным заболеваниям, а в дорамах к перемене пола. Точнее, к смене тела.

С этого момента в сериале резко возрастает количество курьёзных ситуаций с непосредственным участием главных героев. Кстати, надо также признать, что актёры блестяще справились с отыгрышем своих ролей, снимаю шляпу. Всё же в любых странах есть несомненные таланты актёрского мастерства. Однако на этом вся прелесть и заканчивается. Комедия обмена тел быстро надоедает, и потому остро встаёт

вопрос: а, собственно, зачем её сюда впихнули? Просто, чтобы было? Это вы узнаете, досмотрев сериал до конца. Скажу лишь только, что смена тел произойдёт не единожды и что ей предшествует, с первого взгляда тоже не очень понятно. Зато наблюдать за тем, как у всех подряд героев подозревают тяжёлые психозы — забавно.

В заключение

Как видно из вышенаписанного, я ни слова не сказала о героях дорамы, точнее, об их характерах. К сожалению, они настолько шаблонны, что не стоит останавливаться на них слишком уж подробно. Таких типажей богатых парней из высшего общества, уверенных в себе и своих деньгах, импозантных и оттого сволочных — вагон и маленькая тележка. Как и простых девочек, привыкших к обычной жизни без изысков, осуждающих богатеньких буратин. Кто-то, может, и восхитится героями, и скажет, что они уникальны, но уж точно не я, и думаю, многие согласятся с моим мнением. Также дорама не изобилует клановыми интригами — они имеют место, но как-то бедненько, непропорционально, можно сказать — фоновно. Всё же основное эфирное время отведено именно любовным треугольникам, ревности, искренней влюблённости и душевным терзаниям главных героев. Другими словами, драма будет по вкусу тем, кто хочет посмотреть что-то лёгкое, неназойливое, с ясным сюжетом и розовыми ангелочками.

Aldagmora



ЗАЗЕРКАЛЬЕ

Русское название: Зазеркалье
Английское название: Into the Mirror
Оригинальное название: Geoul sokeuro
Год выпуска: 2003
Жанр: Мистика, Ужасы
Продолжительность: 1:52
Производство: Key Plus Pictures
Страна: Южная Корея
Режиссер: Ким Шон-хо /Seong-ho Kim
В ролях:
 Ю Чи-тае /Ji-tae Yu
 Ким Мьон-мин /Myeong-min Kim
 Ким Хье-на /Hye-na Kim
 Джи Чу-бон /Ju-bong Gi
 Ким Мьон-су /Myoeng-su Kim
 Ли Ян-чин /Young-jin Lee

Справедливость должна восторжествовать, любыми путями...

Магия... Большинство из нас при упоминании магических способностей представляют либо человека, расшвыривающего огненные шары направо и налево, либо экстрасенсов-шарлатанов, либо ещё что похуже. Да и в искусстве тема магии нередка, особенно сие можно проследить в литературе и кинематографе. Про аниме я вообще молчу — там что ни герой, так со сверхспособностями. Кстати, раз уж мы заговорили о кинематографе, то нужно учесть, что фильмы, где в жанрах указана мистика, могут быть двух категорий: приключенческие и ужасы. Сегодня мы обратимся ко второй категории, а именно к фильму «Зазеркалье», повествующему о мстительных духах несправедливо убитых людей.

Немного об авторах и актёрах

Фильм с многообещающим названием «Зазеркалье» был снят в далёком 2003 году. Если бы не постер, явственно указывающий на драматичные события, которые будут разворачиваться на протяжении всех ста тринадцати минут, можно было бы подумать, что это очередная экранизация сказки про Алису и её приключения в психоделичном мире Зазеркалья. Однако авторы не предусмотрели в сюжете ни наивной Алисы, ни Шалтая-Болтая, ни злобной королевы. Зато всерьёз взялись за создание очередной вариации на тему проклятых зданий и мстительных духов.



Режиссёром и сценаристом данного произведения стал Шон-хо Ким. Думаю, вам, как и мне, его имя ничего не сказало. Но он не так уж и неизвестен, как кажется на первый взгляд. Оказывается, в 2010 году Шон-хо Ким был одним из сценаристов фильма «Зеркала-2», снятым в США Виктором Гарсия. Фильм является сиквелом известного ужастика «Зеркала» за авторством режиссёра-самоучки Александра Аджа, снятого в 2008 году. Все три картины объединяет общий сюжет — главный герой работает в универмаге, где в интерьере присутствует куча зеркал, и вскоре начинает видеть в них молодую женщину, а спустя какое-то время сотрудники магазина начинают погибать один за другим при невыясненных обстоятельствах.

История вполне интересная, если правильно её поставить и подобрать хороших актёров, которые смогли бы грамотно отыграть образ. С актёрским составом фильму «Зазеркалье» тоже повезло. Одну из главных ролей исполнил Ю Чжи Хэ, снимавшийся в таких картинах, как: «Олдбой», «Сочувствие госпоже Месть», «Город будущего», «Роман со звездой» и т.д., и т.п. Довольно опытный актёр, да и персонаж достался не из простых — молодой начальник службы безопасности, замкнутый и тяжело переживающий смерть друга. А вот директора магазина и по совместительству дядю главного героя сыграл Чу Бон Джи, в активе которого также около десятка фильмов.

«Больница эта — край чудес, зашёл в неё и там исчез»

Как уже отмечалось выше, сюжет фильма крутится вокруг одного крупного универсама. Магазин по типу «Крокус Сити», «Мега», «Ашан» и прочих бестолковых гигантов с огромной торговой площадью и мизерной пользой для покупателя. Сколько ни ходи, всякой ерунды насобираешь, а полезного ничего не купишь, на том и основывается прибыль организаторов. Итак, большой бестолковый магазин стал основой для



сюжетной линии фильма «Зазеркалье». Здание за период своего существования пережило немало трудностей, а именно сгорело наполовину. При пожаре погибла девушка, которая ныне стала неупокоенной душой и скитается по миру зазеркалья, пытаясь улучшить момент, чтобы отомстить за свою смерть. Благо в восстановленном интерьере дизайнеры предусмотрели такое количество зеркал, что возможности для мести открываются колоссальные.

Тем временем в этот же торговый дом устраивается охранником молодой человек, бывший полицейский, уволившийся со службы после несчастного случая, произошедшего на одном из заданий. Тогда погиб его друг, и с тех пор беднягу полицейского мучают кошмары и чувство вины. Чтобы хоть как-то отвлечься от давящей обстановки, главный герой решает устроиться на работу охранником магазина. К тому же директор сего заведения — его дядя, и с трудоустройством проблем не было. До открытия оставалась ровно неделя, когда в здании универсама при загадочных обстоятельствах начинают погибать люди.

Первой жертвой становится одна из сотрудниц торгового дома, по совместительству воришка. Ну а что, никого в магазине нет, он же ещё не открылся. Охрана бродит по огромной территории и вряд ли может уследить за всем, что творится в торговых залах, где на прилавки уже выложен товар. Камеры слежения не работают. Рай для нечистых на руку сотрудников и для убийств тоже. В общем, нашли девушку с перерезанным горлом в общественном туалете. Кровь красиво растеклась по кафелю, орудие убийства валялось рядышком. Всё указывало на самоубийство. И так бы все и подумали, если бы через несколько дней не погиб ещё один сотрудник магазина, загнавший себе в ухо ручку. Тоже самоубийство? Или всё же что-то пострашнее? Это и предстоит выяснить главному герою, который вроде и не горит желанием ввязываться в очередное расследование, но профессиональные привычки берут своё.

Ложка дёгтя

Теперь, когда мы уже знаем, в чем заключается сюжет фильма, и есть герой, который будет пытаться остановить призраков, мы можем поговорить о том, как всё это смотрится. И здесь лично у меня наступает полнейшее разочарование. Есть, конечно, определённые законы жанра, которые никто не отменял. Тут вам и гнетущая тишина, и тусклая картинка в серовато-зеленоватых тонах, и какая-то отрывочность повествования, в общем, всё есть, кроме одного — гармонии всего перечисленного. Дело в том, что фильм длится почти два часа, и смотреть на беззвучно сменяющиеся друг друга кадры надоедает. Убийства — и те кажутся какими-то нестрашными,

неестественными. Даже должного испуга в поведении жертв нет. Я понимаю, что это не «Пункт назначения», где с бешеной скоростью и невообразимыми спецэффектами истребляют народ, но можно было бы как-то поэмоциональней, что ли.

Отсутствие какого-либо звукояда тоже напрягает, вкупе с кислой физиономией главного героя это просто-таки выводит из себя. Тишина — это конечно хорошо, но не в таких же количествах. Динамика фильма тоже не равномерна. За первые двадцать минут картины убивают трёх человек, потом начинается детектив. Здесь появляется ещё несколько ключевых персонажей, а именно старые знакомые полицейские, которых главный герой вроде и ненавидит, а с другой стороны уважает, но избегает. Вся троица ходит, разговаривает, что-то выясняет, и всё это настолько медленно и невзрачно, что так и хочется перемотать на что-то более захватывающее. Иногда туповатый напарник инспектора проявляет себя, что вроде как должно соответствовать комедийной составляющей, которая выглядит настолько бедно, что лучше бы её вообще не было.

Без пространных объяснений феномена зазеркалья тоже не обошлось. Причём пояснения даёт психиатр — вроде учёный ведь, а всё про то же... Как-то пытается обосновать явление с научной точки зрения, что здравомыслящему человеку покажется чуть менее чем полным бредом. С восторгом рассказ о разделении личности на ту, которая объективна, и ту, которая заперта в зеркале, воспримут лишь любители мифологии и легенд, не имеющих ничего общего с реальностью, зато на ура воспринимается как мистическая история, похожая на правду. Да и вообще как-то слишком быстро главные герои смиряются с мыслью, что в зеркалах живут призраки, слишком быстро верят в эту историю. Я, конечно, понимаю, что Япония и Южная Корея страны своеобразные и менталитет у нас различен, но человек должен прежде всего верить в объективную реальность, а не сваливать всё на потусторонние силы.

В заключение

Что ж, с учетом всего вышенаписанного можно сказать следующее. Фильм мне не понравился — слишком скучный, затянутый и совершенно не страшный. Смотреть лучше с субтитрами, ибо одногласный любительский перевод ещё более усугубляет положение, и фильм хочется бросить уже на двадцать пятой минуте. Посмотреть картину можно, но потом не сетуйте на то, что впустую потратили около двух часов.

Aldagmora





Русское название: Четырёхсотлетний сон

Английское название: Dream of 400 Years

Страна: Южная Корея

Год выпуска: 2011

Жанр: мистика, драма

Продолжительность: 2 серии

Режисер: Moon Young Jin / Мун Ён Чжин

В ролях:

Han Eun Jung / Хан Ён Чжон — Кан Хи Сон / Су Хи

Ryu Tae Joon / Ю Тхэ Чжун — Чо Хён Мин / Му Хён

Ahn Byung Kyung / Ан Бён Гён

Seo Ji Young / Со Чжи Ён

Kim Byung Chan / Ким Бён Чхан

Neo Jae Ho / Хо Чжэ Хо

Kim Hyung Mi / Ким Хён Ми

ного. Но не забываем, что мы смотрим корейскую дораму, пусть мини-дораму, но всё же корейскую, и потому просто мумий и просто проклятий мы с вами не увидим. Азиатские авторы всегда были богаты на идеи о всевозможных родовых интригах, духах и переселениях душ умерших — своего рода одержимость, но в ином формате. Смотрится сия тема достаточно интересно и завораживающе. И даже несмотря на то, что актёрский состав особо не светился в киноиндустрии, мы с вами можем наблюдать вполне качественное кино, без особого переигрывания, как это принято во всех азиатских сериалах и фильмах.

Думаю, сразу можно рассказать и о сюжете, а уже потом пуститься в рассуждения о том, что хорошо, а что плохо. Сюжет, кстати говоря, довольно прост и прозрачен. Есть в активе старый дом, доставшийся в наследство молодому главе семьи (но почему-то ещё при жизни его отца), есть молодая девушка-профессор, кажется, патологоанатом. Объединяет эту пару мумия, найденная в старинном особняке при сносе захудалого сарайчика. Мумию нашли рабочие, один из них

«Когда-то давно произошла такая история...»

Вот до чего же мы, люди, любопытные, недоверчивые и в то же время трусливые существа. Залезем, к примеру, в какие-нибудь развалины, о которых море слухов ходит, истории всякие о призраках рассказывают, ходим, храбримся, фотографируем. Говорим, что ничего не боимся, и вообще мы сюда за компанию пришли, а так бы ни-ни, ибо во всякие легенды и присказки не верим, а у самих в это время поджилки трясутся, и за каждым поворотом потустороннее что-то мерещится! И фильмы любим снимать про всякие проклятия, древние легенды и прочие стороны паранормальной жизни, причём идеи эти прижились во всех странах и у всех народов, так что фильм о мумии и её проклятии не покажется чем-то экзотическим, чисто азиатским, если бы не одно «но».

О вечном

Итак, друзья мои, сегодня мы с вами окунёмся в мир мумий, проклятий и старинных историй, созданный режиссёром Мун Ён Чжином в недалёком 2011 году. Не правда ли, тривиальная тема для фильма? Мумии, мистика... Ничего необыч-





спёр с иссушенного тела зелёное колечко, и тут все закрутилось и закрутилось. Молодой наследник начинает видеть странные галлюцинации, молодая патологоанатом страдает от странных снов, и вообще всё так странно и туманно, что мама дорогая! Дальше — хуже, людей начинают преследовать неудачи и злоключения, угрожающие физическому благополучию героев (психическое уже и так подпорчено, так что его в расчёт не берём). И всё происходит так быстро и стремительно, что невольно возникает много вопросов и прослеживаются киноляпы, но о них позднее. Ибо впереди самое главное — любовь.

Да, как и ожидалось, фильм очень предсказуем, всё закручено на любви и старых традициях брака. Что-то там любимые не поделили, кто-то их не так понял — и вот те на, перевоплощённые, они проживают вторую жизнь, вот только не осознают этого. Но в то же время главная героиня так, невзначай, пытается задушить и вообще всячески умертвить главного героя. От любви до ненависти один шаг, а почему так получается, когда был сделан этот шаг и по каким причинам... Это вы узнаете, посмотрев фильм до конца, потому как развязка — самое интересное в данной дораме. Да и глава семейства что-то явно недоговаривает...

«В тебя будто бес вселился!»

Как видно из краткого и сумбурного описания, герои в дораме все сплошь и рядом выразительно-подозрительные. Благо их не так много, и в глазах не рябит, да и мозг не взрывается от дум «А может, это тот, с лопатой? Или всё же садов-



ник?». Кстати, небольшое количество действующих лиц — неоспоримый плюс. Во-первых, в данном контексте лишние лица помешали бы нормальному развитию сюжета или просто остались бы нераскрытыми, задействованными не пойми для чего, может, для галочки, что не очень хорошо. Однако даже с таким небольшим количеством «посвящённых» в историю мумии в сериале встречаются интересные киноляпы.

Например, есть в фильме небольшой эпизод, когда главная героиня начинает душить главного героя, будучи в трансе. Второстепенное лицо, а именно персонаж второго плана, ассистентка главного героя подбегает к месту действия, минуты две смотрит на то, что происходит, и убегает за помощью, даже не удосужившись попробовать помочь своему сенсею самостоятельно. Гениальная реакция из серии «Ой, а что это вы тут делаете? О-о-о, удушение, какой захват! Ой-ой, он уже синееет... не, руками трогать не буду, пойду позову кого-нибудь» — согласитесь, странная модель поведения даже для шокового состояния.

Кстати, об удушении. Как уже отмечалось выше, с глав-



ными героями, да и с персонажами второго плана, злоключения после обнаружения мумии происходят постоянно, однако за весь фильм никто не умер. Самое страшное, что мы увидим — это перелом руки и скальпель в... ну, в общем, где-то в области груди. Прямо скажем, не «Пункт назначения». Видимо, мумия не слишком изворогана по части умерщвления человека и вообще миролюбива даже, всерьёз никого не покалечила, так... припугнула больше. А может, людям просто повезло? Поди знай.

В заключение

Что ж, думаю о двухсерийной дораме долго рассуждать не имеет особого смысла. Как уже отмечалось, сюжет здесь абсолютно ясен и понятен, никаких финтов ушами авторы нам не продемонстрируют, словом, добротная мистика, даже с какой-то моралью в конце. Мораль эта больше будет интересна тем, кто без ума от традиций семейной жизни старой Японии, Кореи и иже с ними, ибо родовые проклятия, как правило, завязаны на ошибках прошлого, на принуждении и на ненависти к установившимся порядкам, мешающим счастью.

Актёры не слишком переигрывают, но и не сухари, кое-где переборщили с трясущимися руками и вечно слезящимися глазами. В какой-то момент возникает закономерный вопрос, нет ли у главных героев аллергии на что-либо, а то уж слишком часто глазки на мокром месте. В общем и целом, фильм мне понравился, не шедевр, конечно, но разок посмотреть можно.

Aldagmora



Начало

Началось всё с того, что на входе мне встретила не очень добрая охрана. Ну, скажем так, первая услышанная фраза на фестивале «вы куда?» с интонацией «чего вы вообще сюда припёрлись?» вызвала не очень приятные ощущения. Создавалось ощущение, что мы пришли сюда по ошибке. Странно, а кого они хотели увидеть?

Безумно рад был встретить большое количество знакомых. Жаль, что не было нескольких важных для меня людей, очень хотелось поговорить.

этаже было не протолкнуться, ибо ярмарка расширилась, и даже в центре зала не осталось свободного пространства. Ну что ж, надеюсь, это прибыльно. Себе нашёл то, что искал уже около года, наверно — фигурку Мадоки из одноименного аниме. Вот так на меня неожиданно снизошло счастье! Зато по деньгам всё вышло копейка в копейку — 2000 рублей, последние добытые из закромов. И, боюсь, будь их больше, все эти деньги улетели бы в момент на борьбу с неодолимым притяжением кофеев.

Шарики

Очень хотелось поучаствовать во флэш-мобе с шариками (пишешь желания на шариках и вместе с другими запускаешь их в небо). По программке он должен был состояться в 14:20, так что в это время я организованно вышел на улицу. Смотрю — стоит много людей, у некоторых шарик в руках. Где конкретно эти шарик добывать на улице — я, увы, так и не нашёл.



Фестиваль вне сцены

Было много всего интересного. Но ко второму перерыву стало скучновато, потому что всё уже обошёл и осмотрел по три раза. Не застал мастер-классы по оригами (если они вообще были) — было бы чем заняться. Хотел купить себе значок фестиваля, как обычно это делаю на каждом фесте, но судя по всему, в этот раз немного оплошал. Когда наконец собрался купить, значков уже просто не осталось. В холле на втором





Дефиле

Теперь о программе в зале, в первую очередь о дефиле. В общем, понравилось. Костюмы красивые, в некоторых выступлениях очень интересные находки. Конечно, хотелось бы, чтобы некоторые участники помнили, что нужно подходить ближе к краю сцены, а не прятаться где-то в районе занавеса. Также хорошо бы тщательнее продумывать свой выход-уход-действия на сцене (и не забывать про осанку!). Много чего ещё хотелось бы, но в целом было неплохо. Благо сейчас проводится настоящий конкурс за попадание на сцену. Удивило только обилие костюмов в чёрных тонах. Что особенно обратило на себя внимание — в парном дефиле очень многие выступления проходили по схеме «подрались (или потанцевали) — поцеловались». Когда в трёх или четырёх выступлениях подряд такое случилось, стало очень весело. Особенно, когда танцевали два парня и в конце тоже поцеловались — не смело, конечно, но зрителей это рассмешило. За этим, само собой, последовали бурные аплодисменты, буквально в считанные секунды — редко же такое увидишь!

Сценки

Печаль, печаль. Конкурс из четырёх сенок с тремя местами, где победитель однозначно определился уже после первых трёх минут своего выступления. Как можно при этом было не пустить «Северную рыбу», сначала дав им надежду, а потом в достаточно нелицеприятной форме отказав — так как «не присвоен номер заявки»... Фестиваль лишил сам себя и зрителей заодно ещё одной хорошей сценки и здоровой конкуренции двух сильных команд за первое место.

Музыкальные выступления

На удивление приятным было практически всё. Даже конкурс караоке. Радует, что его не забросили и уровень участников растёт с каждым годом, особенно в плане подготовки выступлений на сцене. По остальным выступлениям — традиционно хорошо. Даже то, к чему лично я отношусь достаточно прохладно (например, перепевка песен на русском языке), не вызвало желания сбежать из зала. Танцы же так и вовсе были прекрасными.

В целом программа прошла ровно. Смотреть было очень приятно.



Ну и наконец... Награждение.

То, что должно было стать венцом фестиваля, вишенкой на торте... а в итоге — испортило впечатление от него. Да, награждение всегда было слабым местом наших фестивалей, потому что программа обычно задерживалась (она и в этот раз задержалась почти на полчаса-час), а сама процедура была долгой, нудной и вообще, всем уже хотелось домой. Удовольствия мало, короче. С таким положением дел старались бороться, как могли, и если уж говорить про поднятие уровня фестиваля, то проблема с завершающей частью должна решаться одной из первых. Мне вот не понятно:

1. Почему жюри (а вместе с ним и участники) жались к заднику сцены и к правым кулисам? Можно было бы и за занавес уйти тогда, чего уж.





2. Как можно позволять членам жюри и ведущим высказывания в микрофон на сцене про «неважные конкурсы» и про то, что они не в курсе, кого и за что награждают?

3. Как можно было так сильно запутаться с призами? Самое кошмарное — это когда тебя вытаскивают на сцену, заставляя там стоять минут пятнадцать, пока награждающий ищет твой приз (а потом проходит ещё какое-то время, когда ты не знаешь, то ли оставаться на сцене, то ли уходить), наконец дают не тот и сразу же на сцене отнимают, чтобы найти нужный. Или хуже того — ты обнаруживаешь это уже потом, в зале, и вынужден искать где-то непонятно кого, чтобы разобраться. Ну как так можно?

И всё это долго-долго-долго-долго... Жалко пара-парщиков, которые уже в который раз вынуждены выступать перед пустым залом, когда под их выступление народ валом валит за дверь. Ребята готовятся, стараются, это банальное неуважение к ним. Да, это много говорит и о культуре нашей публики, к сожалению. Но, думаю, если награждение было бы не таким

чудовищным (и по длительности, и по содержанию), в зале было бы куда больше людей. В общем, не клеится как-то у нас с «завершающей пафосной точкой фестиваля» в последнее время, увы. Жалко участников. Жалко зрителей. Они не заслужили такого.



И напоследок. Да, я понимаю, какой это адский труд — и раскладывать, и подписывать, и за кулисами не перепутать, что кому отдать. Да, я понимаю, что перед этим был очень тяжёлый и нервный день (а перед этим ещё и последняя неделя подготовки, которая похлеще даже первого дня феста). Но участники, зрители не обязаны это понимать, и тем более страдать от этого. Такие вещи портят репутацию мероприятия, ибо показывают отношение организаторов к участникам и зрителям. Было бы просто чудесно, если бы фестивали оставляли только приятные радостные чувства без примеси недовольства или жалости.



VashMax2



Аниме движение набирает в России силу уже который год подряд. Иначе как объяснить, что все чаще проводятся анимефесты, косплей-дефиле и им подобные мероприятия. И все больше молодых людей тратят время и деньги на изготовление диковинных для простого российского обывателя костюмов и атрибутов.

Местом проведения аниме-конвента «Anistage 2012» выбрали концертный зал «Измайлово» и клуб «Rock House» в пешей доступности от метро «Партизанская». Для тех, кто не в курсе — там же располагается крупный гостиничный комплекс, что удобно для косплееров из других городов, и что немало радовало иностранных спортсменов и бизнесменов, с удивлением наблюдающих толпы молодых людей в разноцветных нарядах.

Начало конвента было назначено на 14:00, но косплееры и фотографы прибывали с самого утра. В 12 часов перед концертным залом уже толпился народ.

Всего на день было запланировано три блока косплей-дефиле, три - караоке, два - музыкальных постановок, косплей по играм, а также несколько внеконкурсных выступлений.

В 14:00 начался показ. Помимо анимешных персонажей были и диснеевские (например, Рапунцель) и, вызвавшие бурные приветствия, крутые бобыры. Пристальное внимание привлекли к себе три девушки из «Mortal Combat». Еще бы! Костюмы хорошо подчеркивали фигуры.

Когда начался караоке-конкурс, а затем разыгрывание сценок, я не выдержал. Ребята, костюмы — это хорошо. Но раз вы выступаете, научитесь хоть немного петь и играть.

Оставив одного товарища в зале с видеокамерой, сам я в компании другого товарища отправился к свету — за пределы зала выступлений.

В холле оказалось не скучнее чем в зрительском зале. Активно шла торговля анимешной атрибутикой: значки, нашивки, плакаты, черные записные книжки с надписью «Death

Note». Цены, на мой взгляд, были сильно завышены. Так «Тетрадь Смерти» размером с блокнот стоила 450 рублей, а формата А5 уже 650 рублей. И это за простую черную обложку с надписью?! И тем не менее, желающих выложить несколько сотен за пластиковые финтифлюшечки хватало.

Чего не хватало, так это буфета, зато хватало голодных людей, словно по цепочке передающих вопрос: «где тут буфет???»

Благо, неподалеку располагался не крупный, но все же торговый комплекс с супермаркетом и ресторанным двориком. Анимешники в тот день неслабо подняли выручку владельцам закусочных и настроение посетителям.





Иностранцы из ближайших гостиниц активно снимали косплееров на камеры мобильных телефонов, сами косплееры охотно позировали и на ломанном английском пытались общаться и заигрывать с довольными «варягами». Видя все это, нашлись молодые люди, заигрывающие с косплейщицами под видом иностранных гостей. А некоторые еще и стреляли сигареты на английском языке — ну как откажешь иностранцу? Россия ж щедрая душа, даже в японской одежде! Вот только акцент сильно выдавал таких «иностранцев».

Народ веселился, как мог. Нашлись и любители «сельской дискотеки»: музыка из машины с распахнутыми настежь окнами и дверьми. Но надо отдать должное: музыка, как и машина, вполне соответствовала мероприятию.

Человек я косплею не искушенный. А вот завсегдатаи подобных мероприятий многих участников знают в лицо и по никам. Фотографы целенаправленно ищут своих (и всеобщих) любимчиков. Очередь из фотографов у разных моделей разной длины. Ведь это тоже ответственное дело, где имя и слава зарабатываются временем и упорной работой над стилем.

Вечерело. Все меньше становилось участников и прочих посетителей. Удерживали слухи о живом выступлении. Но его я так и не дождался... или пропустил.

Общее впечатление: хорошо, но мало. Хотя, честнее будет сказать, неплохо. Яркие костюмы бросаются в глаза, создают оптическую иллюзию повсеместного присутствия косплееров.



Однако, если начать фотоохоту, выясняется, что это не так. И к окончанию конвента нарядных персонажей становится все меньше. То ли расходятся, то ли переодеваются. Их понять можно, но постепенное разбредание и расползание участников ближе к вечеру вгоняет в тоску.

Из положительных аспектов стоит отметить объединяющую атмосферу. Можно пообщаться с единомышленниками-отаку, сфотографироваться с симпатичными косплеерами — в этом вам не откажут. Царит общее настроение дружелюбия и, пусть небольшого, но все же праздника. Можно обзавестись новыми знакомыми и друзьями. Аниме объединяет!



Также не было замечено ни одного провокатора-саботажника. Яростные нелюбители аниме решили не переносить свою виртуальную борьбу с засилием иностранной культуры, столь чуждой русскому духу и самосознанию, из социальных сетей и форумов в реал. И это хорошо.

Как и большинство субкультур — аниме объединяет в первую очередь молодежь. Для подростков — это способ самовыражения, очередной протест. Для людей постарше — возможность разнообразить жизнь, наполнить новыми красками и ощущениями.

И, как было сказано в самом начале: движение растет и набирает силы. Так что ждем новых мероприятий и новых участников!





Оригинальное название: Sorcery для PlayStation 3

Альтернативное название: Чародей

Разработчик: SCEA The Workshop

Издатель: SCEA Sony Computer Entertainment

Российский издатель: 1С-СофтКлуб

Статус: в официальной продаже: 22 мая 2012 г.

Статус: в России: 25 мая 2012 г.

Жанры: Action Adventure

Схожие игры: Folklore

Multiplayer: нет

Сложно поверить, что «Sorcery» наконец-то появилась на прилавках магазинов. Первый показ игры состоялся ещё в 2010 году на E3, после чего студия «The Workshop» ушла в режим радиомолчания. Но зря они время не тратили, ибо «Sorcery» — лучшее оправдание покупки PSMove.

Итак, сюжет. Начинается игра с того, что наш герой, молодой парень по имени Финн, идёт в ученики в великому магу Дэшу. И после нескольких лет обучения недоучка-чародей влипает в историю под стать выражению «так вляпаться нужно иметь талант» — парень нечаянно опрокидывает сосуд с зельем, над которым маг работал последние годы. Послушавшись совета своего кошачьего компаньона Эрлин, Финн отправляется на поиски ингредиентов для нового зелья. Но ведомый Эрлин находит некий магический амулет, с помощью которого — нечаянно! — снимает магические барьеры с могущественной ведьмы. Та, вырвавшись на свободу, угрожает уничтожить всех и вся. Почувствовав, что грядёт настоящее приключение, Финн и Эрлин пытаются остановить злонамеренную барышню, пока ещё не слишком поздно. Как видно, история не без клише и резких поворотов, но для сказочного сюжета вполне неплохо. Плюс, она всё же не лишена интересных моментов и потому понравится игрокам любого возраста.

Несмотря на хороший потенциал истории, сдерживают его лишь подчас ужасно прописанные диалоги — хотя в целом сюжет заслуживает внимания.

Стартует игра в светлых декорациях, вдохновлённых кельтскими мифами и легендами, после переходит в более мрачное окружение, созданное явно с оглядкой на готическую культуру западной Европы. Практически все уровни линейны, за исключением нескольких локаций, где вам нужно будет выполнять сразу несколько задач. Тут и проявляется первая проблема игры: локации свалены в кучу так, что после прохождения всех ни одна не запоминается. Всё слишком скучно и сухо, но и не лишено некоего шарма, оттенка харизмы.

Главное, за что стоит похвалить разработчиков — боевая система. Использовать PSMove очень удобно и приятно, как и кастовать с ним многие заклинания. Сложность заключается лишь в том, что для правильного использования заклинаний нужно с точностью до миллиметра вырисовывать их в воздухе, что — особенно для новичков — довольно проблематично.





Скрашивая это, авторы дают нам быстрый доступ к магическому щиту и системе наведения, что намного облегчает жизнь игроку. Но самый простой способ уйти от удара монстра или же магического луча — просто увернуться. Хотя и это иногда не помогает, ибо все враги очень сильные и юркие. Как результат, играть весьма интересно, но и без пробелов не обошлось.

Вторая главная ветвь игрового процесса — базовые умения. Нам доступны все четыре главных стихии: вода, воздух, земля и огонь. С помощью них можно создавать и более мощные продвинутые заклинания, каждое из которых имеет свой диапазон действия, урон и спецификацию. Так, например, заморозив противника, вы можете разбить его с помощью магического луча. Соответственно, связка молнии и огня выдаст некое подобие гранаты. А если соединить воздух и огонь — выйдет прототип огнемёта. Вариантов связок — куча. Загвоздка лишь в том, что некоторые экспериментальные связки не всегда работают. Ведь контроллер требует предельной точности — как, наверное, и сама магия.

Авторы также потрудились и над алхимией. Из собранных в путешествии ингредиентов вы создаёте усиливающие эликсиры, ну и зелья. Первые дают бонусы вашим умениям, вторые лечат или восстанавливают ману. Сама система взята прямо из любой РПГ-игры, с некоторыми ограничениями. Например, новые зелья будут доступны лишь после определённого уровня, так же как и эликсиры, увеличивающие силу, а самые редкие — только после нескольких экспериментов с ингредиентами.

Головоломки в большинстве своём представлены простенькими задачками, где вам нужно соединить один элемент с другим. Многие из них завязаны на перемещении предметов с одной платформы на другую. А чтобы пройти пару из них, вам необходимо победить большого и сильного монстра или босса. Как видите, игра выдаёт не столь большое количество креативных задач. За почти 10-12 часов успеет вам надоест, заморозить, полюбоваться и... закончиться. Но, как только проплывает последняя строчка титров, игра может преподнести

вам несколько испытаний, открывающихся костюмов для персонажа, режимов, в том числе аркадный. Для тех, кто равнодушен к трофеям — тут их довольно много, и многие из них нетривиальны в своём исполнении. Единственным разочарованием будет, пожалуй, то, что все уровни нельзя переиграть с начала, а лишь с ближайшего чек-поинта.

«Sorcery», может, и не оправдала возложенных на игру ожиданий «революционной» для PSMove, но достойно показала себя как игра и как демонстрация возможностей контроллера от «Сони». Те, у кого он уже есть, не должны пропустить эту игру — яркую, интересную сказку для всей семьи с хорошим и приятным дизайном, хоть и не без скучности и сухости. Главное, за что игру стоит похвалить — её продолжительность. Она слишком короткая для РПГ с моушен-управлением и слишком длинная и разнообразная для казуальной моушен-игры. Это что-то среднее, неопределённое.

Единственный вопрос, возникший у меня после прохождения «Sorcery», был таким: «Почему именно этой игры не было на лаунч-аппе PSMove?» Выйди игра тогда, контроллер бы стал приятной покупкой для всех обладателей PS3. Почему



игра заняла столько времени в производстве — практически без реплея, без онлайн и с короткой одиночной кампанией? Вопрос пока что без ответа.

Плюсы: Приятный дизайн. Неплохие звуковые эффекты и музыка. Лёгкость в освоении даже для новичка. Продуманные связки заклинаний. Интересная система алхимии.

Минусы: Игра слишком короткая. Немного реферативная. Неточности в вырисовывании заклинаний не прощает.

Оценка: 8.0

Презентация: 8.0

Звук/Музыка: 7.5

Геймплей: 8.0

Общее впечатление: 8.5

Рецензировал игру Kirill_Nek0





Название: Journey

Разработчик: ThatGameCompany

Издатель: Sony Computer Entertainment
Эксклюзив PlayStation 3 \ PlayStation Network

Дата релиза:

NA Март 13, 2012[1]

EU Март 14, 2012[2]

JP Март 15, 2012[3]

Жанр: Медитативное приключение

CERO: A

ESRB: E

PEGI: 7

Слово «гениально», которое многие игроки употребляют в адрес «Journey», слишком броское для данного проекта. Собственно, для большинства людей подобное определение уже потеряло своё истинное значение. Тем сложнее писать рецензию на этот проект, так как разобрать «Journey» по кирпичикам довольно трудно. Концептуально это змейка, но раз углубившись в проект с головой, понимаешь — эта игра перешагнула грань между «искусством» и «играми», где все винтики состоят из простейших идей и одной концепции.

Многие из вас, увидев трейлер игры, могли подумать: «Фу, очередное консольное-инди-убожество для эстетов. Тут же нет ничего: дизайн слишком прост, вместо музыки ужасное оркестровое месиво, а эксклюзивность для PS3/PSN/PSVita — так вообще плохо. Даже «Press X to Win» есть. В общем, очередной никому не нужный выброс фантазии авторов».

И подобная реакция понятна: в индустрии, где вам заталкивают в горло очередной голливудский блокбастер или дают бесконечные ресурсы для создания своей империи, или же преподносят «святой» грааль из мультиплеерных пострелушек, простому игроку данный проект покажется, мягко говоря,

странным. Если вы предпочитаете всё вышеперечисленное, то можете смело закрывать данное ревью — оно не для вас. Да, «Journey» разработана явно не для массовых забегов по Капсийским блокпостам. Но это главный её плюс. Хотя немного некорректно использовать такое пресное слово, как «игра». Тут больше подойдёт «аудио-визуальная медитация».

«ThatGameCompany» можно сравнить с хиппи, застрявшими в своей эпохе. Студия под руководством игрового гения Йеновы Чена уже создавала медитативные проекты — «Flow» и «Flower». Оба проекта — посыл в философское размышление об эволюции и природе вещей в виде интерактивного развлечения, основанного на простейшей механике. Но, возвращаясь к «Journey»: авторы пошли ещё дальше — тут всё смелее и рискованнее, чем в предыдущих проектах студии.





Как можно понять из названия, в основе лежит минималистическое путешествие от третьего лица вашего безымянного персонажа по бескрайним пескам. Когда начинается игра, наш виртуальный кочевник самопробуждается в песчаной дюне. Его цель — светящийся горный пик вдали. И только вам решать, как он туда доберётся.

«Journey» — это переоплощённое в медитацию безмолвное путешествие по бескрайней песчаной пустыне. Проект, где сложно выделить главные черты: всё работает, как слаженный механизм. Нет диалогов и персонажей — они просто не нужны. Каждый увидит тот фон, который близок ему. История, которую преподносит вам «ThatGameCompany» — ваша собственная. Авторы не дают ни каких-либо предпосылок, ни реальной подноготной. Подчас вам даже будет не ясно, что делать. Собственно, ваша история начнётся с чувства полного бессилия — тут нет ни power-up'ов, ни статистики, ни заклинаний, ни навыков — только возможность передвигать вашего персонажа наклонением левого стика да прыжок с плавным планированием вниз (на кнопку «X»). Сбор светящихся символов лишь ненамного увеличит дальность и высоту прыжка.

Большинство проблем, с которыми вы сталкиваетесь в игре, основаны на базе платформера. В вашем распоряжении стаи тканей, пополняющие вам шарф-метр. Звучит странно, но на деле всё довольно просто — у вас есть возможность кратковременно контролировать эти куски ткани, способные перенести вас вверх, словно внезапный порыв ветра.

На подводных уровнях можно длинными кусками ткани сгруппировать вместе нечто схожее с кораллами и подняться с его помощью наверх. А на снежных есть куски замороженной ткани, которые позволяет «разогреть» и получить немного больше опоры для прохождения опасных погодных условий.

Без сомнений, одна из самых интригующих и захватывающих вещей в игре — кооператив. Необычен он тем, что вас кидает к незнакомому игроку, и только вы решаете, идти с ним, помогая решать головоломки, или нет. Но когда вы уходите слишком далеко, чувство одиночества становится тяжким грузом.

Визуально «Journey» — потрясающее зрелище. Благодаря технологии движения песка, отличному дизайну и анимации как главного героя, так и странных существ, встречающихся на пути, авторы погружают в мистический мир барханов.

Пустыня тут не просто застывшая жижа, а гораздо больше походит на огромный океан. Графические красоты сопровождаются столь же захватывающей музыкальной партитурой,

которая дополняет атмосферу и изменяется зависимо от действия.

Художественное и техническое совершенство «Journey» стоит вашего времени, но никто не должен питать иллюзий о сложносочинённости данного проекта. Это скорее плюс, нежели минус. Нельзя сказать, что простой и доступным гейм-дизайн тут — отсутствие фантазии авторов и творческая импотенция дизайнеров.

Наоборот, по сравнению с другими проектами в этом поколении, к «Journey» нельзя приклеить ярлык или поругать за что-то. Собственно, это и не нужно — тут нет погони за высокими сценарными изысками, или голливудскими кадрами, или всяким мусором, вроде разрушений и прочего. Игра не теряет смысл, если вы не захотите играть в дешёвый ко-оп. Тут нет дилемм «плохой-хороший». Игра просто выше этого.

Те из вас, кто играл в «Flower», могли заметить, что «Journey» — зеркальное отражение многих незаконченных эмоциональных обрывков из предшественника. «Journey» всё так же остаётся притчей об одиночестве и жизни, природе и пустоте. Игра поражает, но не даёт вам ответов — лишь несколько часов безмолвного путешествия по бескрайней пустыне до священной горы. Несколько часов, проведённых за проектом, точно останутся у вас в памяти на годы.

За:

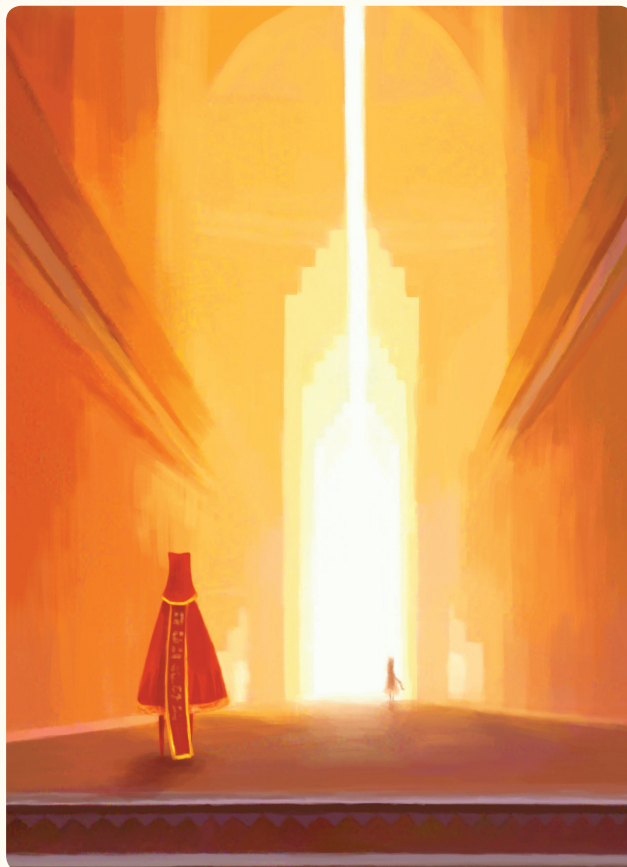
- потрясающий визуальный стиль;
- пронизывающая музыка;
- необычный и интересно-выполненный мультиплеер;
- разнообразные головоломки не дают заскучать;
- игра подвигает на бесконечное количество прохождений.

Против:

- продолжительность всего 1.5-2 часа;
- из-за медитативности за игрой можно уснуть.

Оценка: 10/10

Kirill_nek0





Название: Malicious
Эксклюзив: PS3/PSVita
Разработчик: Alvion/SCE-Japan
Издатель: Alvion/SCE-Japan
Релиз: Август 10, 2010 - JP PSN
 Февраль 8, 2012 - RUS PSN
 Июль, 2012 - US PSN.

Общее впечатление

Что можно сказать о «Malicious», кроме того, что игра в самом деле удивляет? Пожалуй, данный проект войдёт в историю нашего поколения как большой сюрприз для всех геймеров. У авторов получилось как на пустом месте прямо-таки взорвать мозг игрока, но при этом сохранить основные игровые элементы, сделав их доступными для понимания и освоения. «Malicious» — игра, насыщенная множеством испытаний, что поддерживает высокий уровень интереса до самого конца.

Будем честны: сегодня довольно мало проектов могут понастоящему удивить, тем более, если это новая интеллектуальная собственность. Вместо того чтобы разрабатывать качественные игры, нам раз за разом выдают очередной скучный сиквел триквела — за примерами далеко ходить не нужно, это почти каждый крупный проект. Но «Malicious» является хорошим примером того, как правильно делать хорошие игры, добавляя к проверенной механике пару интересных, даже революционных идей. Проект бросает вызов игроку, при этом вы не будете швыряться геймпадом в ТВ из-за очередного убер-духа-противника — только если выкрутить сложность на максимум. Для всех остальных игра — просто яркая и интересная сказка.

Самое примечательное в проекте то, что до его появления в PSStore ничего не было слышно ни о разработчиках, ни о

самой игре — она как будто глубоко нырнула под радарную сетку как крупных изданий, так и внимания игроков. Кажется, даже сам издатель забыл о проекте. Но появившись, игра произвела эффект ядерной боеголовки.

Сюжет разворачивается в фэнтезийном мире, где вам предлагают сыграть роль духа в сине-белом одеянии. Ваша задача — остановить хаос и разрушение всего мира. Не ждите здесь поворотов вроде «Я твой отец...», их тут нет. Играя за духа, вы можете выбрать женский образ персонажа или мужской, но особой разницы между ними нет. Аниме-стистика с отличным стилем графики смотрится очень гармонично с окружением, дополняя подчас безумную фантазию художников и аниматоров. Единственный минус — лицевая анимация. Никогда не видели аниме-брёвна вместо лица?





Геймплей «Malicious» одновременно напоминает «DMC», «DW» и даже «SOTC». Но из первого нет пятисот с лишним солдат на экране и получасовых миссий. Из второго — зубодробительных комбо и перехватов. Зато присутствуют молниеносные, разрывающие мозг, огромные боссы. Переходя к боевой системе — здесь всё довольно просто. Есть набор оружия для ближнего боя и для дальнего. Есть быстрые, но слабые, а есть сильные, но медленные удары громадных кулаков. А также несколько видов захвата. Из оружия стоит отметить несколько образцов. Во-первых, это некий аналог самонаводящихся сфер — после того, как вы захватите врага в прицел, в него тут же полетят несколько пурпурно-чёрных шариков. Во-вторых, огромные кулаки, которые помогут вам отдубасить врагов по полной.

Конечно, нет здесь и сумасшествий уровня «DMC» и «MGS», но это, наверное, единственный подобный проект, где уровневый дизайн не раздражает. Локации довольно грамотно скомпонованы и не столь велики — в самый раз, чтобы поддержать темп боя. Но не думайте, что всё так просто — враги довольно умные, и их много. Так что получать от них на первых порах вы будете ещё как. Локаций тоже в достатке — от библиотеки и городской площади до летающей крепости. Каждая уникальна по дизайну и врагам. Стилистически всё просто — немного средневековья с аниме-стилистикой и налётом стимпанка, как раз то, что нужно для подобной игры.

Можно провести некую параллель между «Malicious» и «El Shaddai» — оба проекта снесут вам голову в плане дизайна: стиль игры — почти искусство. Согласитесь, не так много проектов достойны подобных отзывов в наши дни. Довольно интересное решение авторы выбрали для уже приевшихся

игровых систем — нет почти никакого интерфейса. Только количество ваших очков опыта. На них можно как приобретать новые способности и улучшать уже имеющиеся, так и пополнять здоровье. Нет полоски жизни, но она и не нужна — количество вашего здоровья отражается на самом персонаже. Как только он получает урон, какая-либо его часть обесцвечивается, оставляя лишь силуэт. Начиная с ног и заканчивая макушкой, сам персонаж и есть «линейка» жизни. Объясняется это просто: ваш герой — дух, соответственно, урон наносится по его оболочке. Но главное, что будет иногда мешать наслаждаться игрой — камера. Не то чтобы она совсем ужасна, но выкрутасы и пируэты делать любит. То врезается в стены, то во врагов, то вообще улетает за мыслимые грани. Также не покидало ощущение, что «Malicious» достойна быть чем-то большим, нежели просто скачиваемой игрой: то ли из-за количества контента, то ли из-за боязни быть закрытой её выложили в PSN немного недоделанной.

Несмотря на всё вышеперечисленное, игре не хватает количества локаций, озвучки и дописанного сюжета. В этом поколении был бы ещё один коробочный шедевр, наравне с «VC», «Vanquish» и «Flower». Возможно, это не самая лучшая DL-игра, но пропустить её точно преступление. Тут и отличное качество каждого элемента игры, и приемлемая цена, и масса положительных впечатлений от игрового процесса.

Плюсы:

- после того, как вы разберётесь в боёвке, пользоваться всеми комбо и оружием станет интереснее;
- отличная картинка вкупе с потрясающим дизайном погружают в игру полностью;
- отличный дизайн уровней и проработанная система апгрейдов.

Минусы:

- камера иногда сбивает, не давая нормально прицелиться в противника;
- все пять представленных уровней можно пролететь за несколько часов.

Оценка: 7.6

Презентация: 7.0

Звук/Музыка: 7.5

Геймплей: 8.0

Общее впечатление: 8.0

Подводя итог: игра понравится всем, кто ищет необычные проекты с сумасшедшим темпом и дизайном. Если вы один из таких игроков, смело вселяйтесь в парящих духов с шарфиком — вам понравится.

Kirill_nek0



FATE/STAY NIGHT

Название: Fate/stay night

Жанр: Визуальная новелла, эроге

Возрастное ограничение: 18+

Дата издания: 30 января 2004

Разработчик: TYPE-MOON

Издатель: TYPE-MOON, Kadokawa Shoten

Языки: японский, английский (неофициальный, mirror moon)

Системные требования

Операционная система: Windows 98/Me/2000/XP/7

Процессор: Pentium II 300MHz (минимум), Pentium II 500MHz (рекомендуемо)

Оперативная память: под Windows 98/Me — 64MB (минимум), 128MB (рекомендуемо)
под Windows 2000/XP/7 — 128MB (минимум), 256MB (рекомендуемо)

Свободного пространства на жёстком диске: до установки — 1.57Гб, после — 2.7Гб

Видеопамяти: 4MB

Монитор с разрешением не менее: 800x600, палитра: 32bit

Время прохождения: более 50 часов

Немного об общеизвестном

Визуальная новелла, вышедшая под трудно переводимым названием «Fate/stay night» — вторая по хронологии новелла студии «TYPE-MOON». Именно эта история о мальчике-волшебнике стала невероятно популярной, заменив японским обывателям Гарри Поттера и положив начало крупнейшему франчайзу студии. О том, чем эта новелла привлекла и продолжает привлекать тысячи людей, и пойдёт речь.

«Это война, Эмия»

Завязка истории может и не показаться красочной. Стоит только запустить игру и нажать «Старт», как читатель становится свидетелем схватки — части магического ритуала, известного как война Святого Грааля. Немного подробнее о таком грандиозном побоище: война проводится с перерывом в несколько десятков лет в придуманном городе Фуюки, Япония. Для сражения созываются семь волшебников, одаренных «командными заклинаниями» — особыми метками, позволяющими призвать могущественного фамильяра, называемого слугой. Каждый слуга, являющийся душой героя из прошлого или будущего, наделён невероятной силой. Слуги подразделяются на классы: эйбер (мечник), арчер (лучник), лансер (копейщик), райдер (всадник), кастер (заклинатель), ассасин (убийца) и берсеркер (берсерк) — в каждой войне по одному слуге каждого класса. Сущность Войны Святого Грааля проста: семь волшебников-мастеров, призвав в помощь слуг, должны истребить друг друга. Когда останется лишь один, победитель, ему явится Святой Грааль, дарующий одно желание своему обладателю. Неудивительно, что отказываться от опасной авантюры никто не намерен.

Итак, пролог знакомит нас с одним из мастеров — волшебницей Тосакой Рин и её слугой-арчером. От лица первой нас познакомят с миром «Судьбы» и расскажут почти обо всём вышеупомянутом.



Но девушка и её слуга — не главные герои новеллы. Ими являются случайно втянутый в войну школьник, знакомый Рин, Эмия Широ и призванная им слуга класса «сэйбер», по общему мнению сильнейшего.

Итак, вся сюжетная составляющая визуальной новеллы делится на пять частей: пролог, вступление и три сюжетные ветви. Пролог повествует о вступлении Тосаки Рин в войну Святого Грааля. Вступление уже идёт от лица Эмии Широ и, в зависимости от действий игрока, ведёт к одной из трёх возможных веток. Несмотря на сотни разветвлений, историю можно назвать линейной — не пройдя первую ветку, остальные не построишь.

Однако говорить о каждой ветке по отдельности — слишком долго, да ещё грозит спойлерами. Так что я проведу сравнение с аниме-адаптациями.

«Готов ли ты сражаться, Эмия Широ?»

Под цветастой обёрткой визуальной новеллы нас ждут три сюжетные ветви, затрагивающие разных персонажей и события, которые, тем не менее, укладываются в шестнадцать дней, отведенных каждому сюжету.

Название первой — «Fate» или «Судьба». Эту ветвь принято считать основной, ведь самые главные события берут начало именно в ней. По сути, в «Судьбу» вложен минимум того, что можно ожидать от всей новеллы. Из интересных событий можно выделить лишь несколько интересных схваток с берсеркером, раскрытие личности эйберши и эпохальную финальную схватку. За исключением этих моментов первая ветка — 90% повседневной жизни главного героя. Не знаю, чем думали создатели аниме-адаптации, но сериал получился именно таким, что пресловутые 90% заняли огромное количество места наравне с моментами, неумело и безвкусно вырезанными из третьей ветви и вставленными в неподходящее время, разрушив и без того хилый сценарий. В общем, аниме



в канаву, а мы вернёмся к новелле. Вышеописанная ветвь фокусирует нас на вялотекущей войне Святого Грааля, привязанности Широ к своей слуге, перерастающей в любовь, и раскрытии части скрытых сил героя. В принципе, даже несмотря на слабый по сравнению с другими ветвями сюжет, «Судьбу» читать надо по двум причинам: первая — чтобы понять дальнейшие сюжеты, а вторая — потому что, не прочтя её, других и не увидишь.

Вторая ветка носит имя «Unlimited Blade Works», с лёгкой руки переводчиков ставшая «Клинок бесконечным миром». Она уже интересней и даже интригует. Главный герой по-прежнему Эмия Широ, а героиня — Тосака Рин. События второго сценария разворачиваются стремительно и непредсказуемо. Героев ожидают встречи с ранее неизвестными противниками, а уже известные начнут выкидывать неожиданные финты, вроде предательства арчера или кражи сэйберши у Широ.

Третья ветка — «Heaven's Feel» или «Прикосновение небес» — заключительная, полный финал истории. События последнего сюжета настолько непредсказуемы и насыщены, что оставляют в ступоре на долгое время. Будут раскрыты почти все загадки, некоторые персонажи покажут свои истинные лица, а главный наконец из тряпки станет героем, достойным уважения. В этой ветке концовок две, но ожидать хэппи-энда не стоит — после огромного количества пролитой крови его просто быть не должно. Больше сказать не могу, ибо спойлер, но само наличие этого сюжета — веская причина прочитать новеллу целиком.

«Похоже, на этот раз мне попался симпатичный мастер»

Так заявил арчер, нахально свалившись в гостиную Рин прямо сквозь потолок. И так вышло, что я не нашёл фразы лучше, чтобы открыть раздел о персонажах. Итак, главные и самые интересные, на мой взгляд, герои новеллы.

Эмия Широ — главный персонаж, школьник и волшебник, специализирующийся на магии усиления и проецирования. Любит готовить, отличный стрелок и приверженец идеи «я за мир во всём мире». Считает, что если его смерть поможет спасти хоть кого-нибудь, то это просто отлично. Является приёмным сыном главного персонажа предыстории, Эмии Кирицугу. Честно говоря, дурак дураком, ещё похуже отца.

Сэйбер — слуга, также знакомая просмотревшим/прочитавшим «Fate/Zero», по-прежнему холодная девушка в стальных доспехах и с невидимым мечом наперевес. Отличается

(умом и сообразительностью!) преданностью и честью. Несмотря на сущность духа, питает слабость к любой еде в непомерных количествах. Ну, что сказать — мила и беспощадна.

Тосака Рин — одна из главных героев, мастер арчера. На людях — такая мисс совершенство и неземной идеал. Наедине с Широ проявляет чудеса сарказма и способна опустить беднягу ниже плинтуса. Умело скрывает истинные чувства, ибо типичная представительница класса «цундере». Лично меня умело раздражала почти всё время своего присутствия на экране.

Арчер — слуга Рин, якобы потерявший память в связи с неудачным призывом. Обладает внушительным арсеналом уловок и хитростей, пафосен и циничен до невозможности. Люто ненавидит Широ, но питает слабость к сэйберше и Рин (что не мешает ему неоднократно предавать последнюю). Один из самых интересных персонажей во всей новелле.

Фуджимура Тайга — опекун Широ, учительница английского в его школе и по совместительству дочь главы местной мафии. Гиперактивная женщина с детскими замашками и дурацкой привычкой делать всё так, как ей больше нравится. Изредка бывает до странности спокойной и рассудительной. Отличительная черта — впадает в гнев, если её назвать тигром (Тайга — с английского «тигр»). Играет роль комедийного персонажа, эдакого шута, для разрядки обстановки. Что сказать, смешная — это точно.

Мато Сакура — близкая подруга Широ. Младше него на год и питает к нему тёплые чувства. Очень стеснительна и скромна. Как и Широ, отлично готовит и нередко остаётся в доме последнего на ужин. Тем не менее в девушке скрывается тёмная сторона, о которой не знает даже она. Как персонаж банальна... до основных событий третьей ветки.

Котомине Кирей — священник ближайшей церкви. Один из двух выживших в Четвёртой войне волшебников, наравне с Кирицугу. Персонаж он эпохальный, с непередаваемым характером. Выполняет роль субординатора, наблюдая, чтобы о войне не стало известно простым людям. С нескрываемой издёвкой раздаёт сомнительные советы и беспощадно «троллит» Широ при всякой встрече. За что, собственного говоря, мной и любим.





«Техника? Зачем она мне, я же волшебница!»

Как известно, устами младенца глаголет истина. Но, к сожалению, на месте младенца у нас Тосака Рин, ведь именно ей принадлежат эти слова. Но мы, в отличие от сего персонажа, вполне-таки обычные люди, и технические стороны нас немало волнуют... наверное.

Поэтому сейчас разговор пойдет об игре с самой что ни на есть технической стороны.

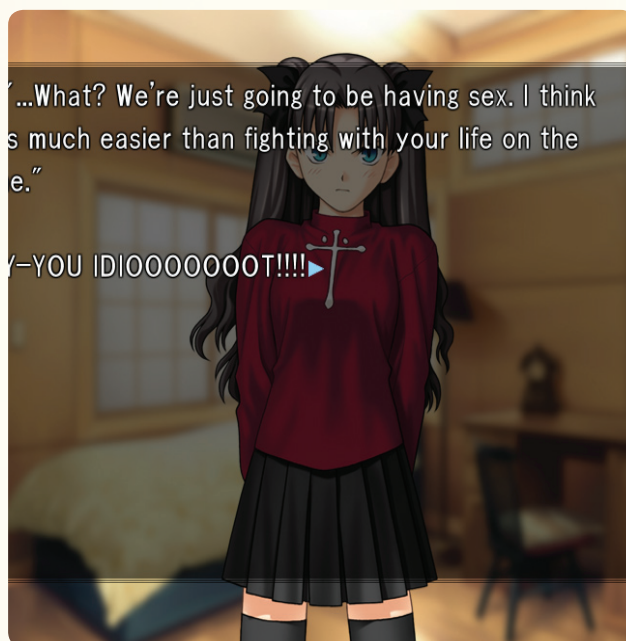
Один из главных аспектов визуальных новелл — изображения персонажей, спрайты и сцена на заднем плане, или BGS (Background Scene). И за то, и за другое отвечает художник Такаши Такеучи, которому принадлежат все без исключения изображения из игры. И, если говорить честно, то цветовая гамма, насыщенность, оригинальность внешностей персонажей и натуральность пейзажей — всё это никак не тянет на 2004 год. Сравнив визуальную новеллу с её аниме-адаптацией, понимаешь, что рисовка в первой на голову выше. И лишь «Fate/Zero», вышедшее в этом году спустя восемь лет после оригинала, может сравниться с ним по качеству изображений. Так что это несомненный плюс новеллы, даже несмотря на то, что анимации в игре практически отсутствуют, ограничиваясь резким вращением экрана и росчерками ударов в сценах сражений.

Что касается уже упомянутых спрайтов, персонажи новеллы, мягко говоря, колоритные. Благодаря стараниям художника мы сможем увидеть Геракла в облике огромного троллеподобного бугая, знаменитого разрубателя ласточек Сасаки Кодзиро — харизматичным юношей, да и вообще многие исторические персонажи просто неузнаваемы не то что с первого взгляда, но даже после подробных объяснений. Остальные, менее легендарные, в оригинальности не уступают — каждый из героев уникален, со своим набором жестов и выражений лица. Жаль только, что на спрайтовую мордашку главного героя глянуть дадут только в эпилоге третьей ветки.

И, раз уж речь зашла о рисовке, не забудем хентайные сцены в игре. Они... сказать «красочные» будет немного не то.

«Разнообразные», пожалуй, ближе. В чём разнообразие, пояснять, наверное, не стоит.

Второй не менее важный аспект — это музыка. Саундтрек игры состоит из трёх частей: первая — композиции, сопровождающие различные сцены на экране, начиная с мирных школьных будней и заканчивая моментами расчленения и убийства; вторая — короткие звуковые эффекты, такие, как звук открывающейся двери, бьющегося стекла, взрыва и так далее; и наконец, третье — голоса персонажей. На озвучке игры стоит остановиться подробнее — ведь именно благодаря работе сейю визуальная новелла приобретает куда более насыщенный окрас. Никто же не станет смотреть аниме с субтитрами, когда голосов на заднем плане нет, верно? Такая же ситуация и здесь — сейю идеально справились со своей работой, каждой репликой передавая чувства и эмоции своего персонажа.





Стоит также заметить, что в большинстве новелл принято лишать главного героя голоса, чтобы игрок мог почувствовать себя в его роли. Но «TYPE-MOON» не пошли этим путём. Эмия Широ озвучен полностью, за исключением хентайных сцен. Это, кстати, ещё одно отличие — обычно в эроге подобные сцены тоже озвучиваются, причём с особой тщательностью. Но в «Fate» сцены любви и страсти до обиды немые.

Заключительный пункт — полностью техническая часть, такая как игровой процесс и возможности интерфейса. Вообще, как множество бюджетных новелл, «Судьба» сделана на известной платформе «Kiri-Kiri», позволяющей почти любые вольности с интерфейсом. Так, во время игры нам доступны функции сохранения, загрузки, просмотра прочитанного, просмотра изображения на экране без текста, изменение настроек, раздел «Оружие» об увиденном вооружении противников, раздел «Статус» о характеристиках и способностях известных слуг и, конечно же, функции перехода в главное

меню и выхода из игры. Разделы «Оружие» и «Статус», однако, не показывают информацию, найденную в других развилках сюжета. В главном меню можно выбрать один из пунктов: «Начать новую игру», «Загрузить», «Экстра», «Настройки» и «Выход». Пункт «Экстра» покажет отдельное меню, где можно будет просмотреть найденные по ходу игры иллюстрации, открывающие видео к разным веткам, послушать композиции из саундтрека и звуковые эффекты, просмотреть достигнутые концовки, а также оружие и статусы, собранные за всю игру.

Пункт «Настройки» — стандартное окно, где можно настроить размер текста, функции кнопок, скорость авточтения, громкость звука и голосов и прочие мелкие детали.

Говоря о геймплее — в визуальных новеллах его почти нет, и «Судьба» не исключение. Всё, что игроку даётся сделать — выбрать ответ, который прозвучит из уст главного героя в той или иной ситуации. Может показаться, что это просто, но новичкам настоятельно советую сохраняться перед развилками. Их ведь много, а хороших концовок только пять. Остальные сорок — целиком и полностью тупиковые. Проще говоря, от решений игрока напрямую зависит, сколько осталось жить главному герою и каким способом ему умирать.

Интересно ещё и то, что после нахождения того или иного тупика можно выслушать совет от Фуджимуры Тайги в «Додзё Тайги». С долей юмора и пафоса она смутно намекнёт игроку, что он сделал неправильно и где надо было поступить иначе. За просмотр каждого «Додзё» дают «Печать Тайги». Чем больше печатей, тем больше сцен с участием чиби-персонажей можно открыть. Эти сцены просматриваются в меню «Экстра» в разделе концовок и зачастую смысловой нагрузки не несут.

В заключение

В целом игра лично мне доставила массу удовольствия. Сюжетная составляющая просто великолепна, герои — настоящие индивидуальности, визуальное исполнение шикарно, а саундтрек прекрасно дополняет картину происходящего на экране. Мое мнение таково — «Судьба» несомненный шедевр, работа, достойная того, чтобы её читали и ценили.

Fikwriter



ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЗАПАД

Автор: авторство приписывается У Чэньэню

Страна: Китай

Год издания: 1590 г.

Введение

Если говорить об азиатской магии, то в первую очередь нужно, как мне кажется, рассказать об эпохальном произведении У Чэньэня «Путешествие на Запад». Этот роман он создал в 70-х годах XVI века. Его труд был основан на народных сказаниях о путешествии монаха Сюаньцзана в Индию в VII веке нашей эры. Писатель У переработал массу повествовательных источников информации, связанных с этим путешествием. На основе анализа этих материалов он создал своё чудесное творение. В новой интерпретации писателя произведение рассказывало о путешествии монаха-аскета на Запад за священными буддийскими манускриптами. В пути к нему при разных обстоятельствах присоединялись спутники, которые в последующем стали его учениками.

Силы же тьмы и демоны всячески мешали их продвижению, строили козни и плели интриги. Произведение широко разошлось как в самом Китае, так и позднее в Корее и Японии. Его автор был талантлив, много читал древних книг, увлекался конфуцианством, ко всему прочему ещё был и торговцем. А купцы народ ушлый. Они умеют хорошо слушать и запоминать, что, несомненно, отразилось и на его творчестве.

Труд писателя У по мере создания пополнялся новыми арками и второстепенными героями, которые не имели прямого отношения к основной сюжетной линии, так что роман становился всё толще и толще. Позднее, уже в XX веке, этот метод был взят на вооружение в японской манге и аниме-индустрии, его так и называли — создание историй в стиле «Путешествия на Запад». Яркие примеры использования этого метода — аниме «Король Шаманов», «Покемоны», «Наруто», «Блич», «Ван-пис», «Инуяша», «Ранма», «12 королевств», «Отныне Мао король демонов», «Учитель мафиози Реборн», «Мастер Рейв» и т.д.

Основная сюжетная линия

Суть сюжета сводится к тому, что некий монах отправляется в длинное и бесконечно долгое путешествие из Китая на Запад. Первоначально его сопровождает дух дракона в образе белой лошади. По ходу своего продвижения монах встречает разных магических и не очень существ — добрых, злых, хитрых. Часть из них может использовать магию, чтобы превращаться в людей — это оборотни. Одни обращаются ради того, чтобы покуражиться над человеком, обмануть его и лишиться средств к существованию, посмеяться; другие — чтобы элементарно поужинать путником. Ведь многие торговцы, шедшие по караванным дорогам, иногда пропадали без следа: одни срывались с отвесных скал или с неустойчивых и ветхих канатных мостов, другие попадали под лавины и камнепады, третьи — в руки разбойников и бандитов, промышлявших на торговых магистралях.

В средневековых китайских повестях ещё рассказывается, что в годы смут и феодальных войн многие толпы беженцев устремлялись из одних княжеств в другие. По дороге их подстерегали неприятности — банды горных бандитов, ловкачей,



а то и просто людоедов-рестораторов. Эти ловцы удачи размещались, естественно, вдоль торговых маршрутов. Были и реальные случаи в истории, когда одинокие путники и путешественники останавливались в придорожных харчевнях, а после вероломные хозяева отправляли их на начинку пирогов. Вероятно, такие рассказы и легли в основу народного творчества о демонах и оборотнях, которые были не прочь полакомиться путешественниками, чтобы обрести их силу и знания. А теперь вернёмся к сюжету романа.

Монах сталкивается со своими новыми путниками и последователями, которые сначала не воспринимают учителя на должном уровне, а некоторые вообще относятся враждебно. Однако по мере вмешательства божеств они понимают всю важность миссии монаха и проникаются его идеями. Первым учеником монаха стал легендарный царь обезьян Сунь Укун. Его запечатали на пятьсот лет под скалой на земле за молодёцкую удаль, неуважение к божествам и весёлый разбой в Небесном дворце. Для того чтобы освободиться от наказания, царю обезьян нужно благополучно сопроводить монаха на Запад. Прежде чем перейти к другим ученикам, хотелось бы более подробно остановить внимание читателя на образе Сунь Укуна, главного героя романа. Подданные обезьяны называли его Прекрасный владыка Обезьян, Великий Мудрец, оппоненты же называют его оскорбительно конюхом. Сунь Укуна еще отождествляют с Обезьяной, равной небу, за его феноменальные качества, хитрость и ум. Царь обезьян проходил обучение у даосского учёного.

Благодаря своему учителю Укун освоил более семидесяти вариантов превращений в различных существ и предметов, а также смог научиться летать на облаках. У него было под стать ему грозное оружие, непомерно тяжёлое, называлось «посох, усмиряющий воды». Оно досталось ему в подарок, так сказать, от морского дракона. Царь обезьян использовал этот посох как веский аргумент для того, чтобы получить у братьев дракона ещё в придачу соответствующую обновку. По ходу жиз-



ни царь своим талантом и хитростью обрёл для себя и своих подданных бессмертие. Усилившаяся мощь была замечена Небом, и царя отозвали из его владений, назначив простым конюхом, обслуживать чиновников из небесной канцелярии. Царю да быть конюхом на небе! Сунь Укун тихо сбежал назад к себе в царство. Де-факто это не осталось без внимания небесного начальства, на его поимку и усмирение был послан небесный спецназ. Увы, он был недостаточно силен и вернулся обратно с поражением. Небесному императору нужно было сохранить лицо, возиться с этим «обезьяном» было муторно, дел и так других много, поэтому наглого смутьяна простили, дали синекуру, то есть почётную, прибыльную и непыльную должность смотрителя небесного персикового сада.

Однажды попробовав вкус волшебных персиков, Сунь Укун уже не мог остановиться и стал потихоньку красть вверенное ему имущество. Интриги, везде интриги, они начало всему. Кто-то забыл пригласить смутьяна на пирушку, что задело царское достоинство, результат — новый переполох, все яства оказались съедены царём обезьян, да ещё под шумок он опустошил чудесную настойку бессмертия. Гнев неба был велик, Сунь попался на этот раз. Секира взметнулась, но голова смутьяна осталась на месте — настойка давала о себе знать. Различными методами небесная братия чиновников пыталась извлечь чудесную настойку из царя, однако всё кончилось лишь очередным его буйством. Как итог — пришлось привлечь Будду. Правителя обезьян угомонили, запечатав его под скалой пяти стихий на земле.

Прошло пятьсот лет, и Сунь Укун встретился с учителем Сюаньцзаном, монахом, который отправлялся на Запад за священными манускриптами. Так как царь обезьян был очень могущественным и к тому же беспредельщиком, монах обманом надел ему на голову ограничитель в виде волшебного обруча. В конце концов путешествие закончилось, и Сунь Укун получил заслуженную награду и ещё большую мощь.

Теперь мы можем вернуться к остальным ученикам монаха. Вторым последователем Сюаньцзана стал боров Чжу Бацзё, сосланный с неба за обман и обжорство. Чжу Бацзё ленив, хотя и обладает некой силой, но он самый слабый среди всех учеников, к тому же ветрен. Третий ученик — Шансен, речной оборотень, второй по силе после царя обезьян. Этот герой более вдумчивый, ответственный.

По ходу повествования все злые силы объединились, чтобы не допустить проникновения нового светлого учения в Китай.

По сюжету монах и его спутники продвигаются всё дальше на Запад, их подстерегают всё новые и новые враги, в ход идет обман, коварство, соблазн, желание, страсть — все человеческие пороки. Всё это делается демонами и оборотнями, чтобы свратить с истинного пути монаха. И так продолжается до-

статочно долго, как и в истории с «Покемонами» или «Наруто», пока автор не решил, что история должна всё же завершиться. Читатели, взявшись за прочтение, в начале были ещё юны, а вот когда труд подошёл к своему завершению, многие из них уже обзавелись внуками и поселили. Я несколько утрирую, но в целом это отражает тенденцию написания таких романов.

Общий итог следующий — монах и ученики достигли своей цели, преодолев все тяготы пути, жизненные испытания, соблазн и другие пороки. Будда же в награду снабдил их пятьюдесятью восемью тысячами священных манускриптов, и они отправились обратно. Однако их подстерегали новые трудности и противодействие, на этот раз уже со стороны духов и божеств местных земель. Зависть — это один из страшных пороков. Однако царь обезьян на то и мудрец, чтобы распознать все скрытые чувства как духов, оборотней, людей, так и божеств. Вмешавшись, он сумел разрешить ситуацию, завистники были наказаны, сутры сохранены.

Путешествие продлилось долгих четырнадцать лет, сутры были переданы Танскому императору, монах рассказал о путешествии и познакомил со своими учениками. После их наградили на земле, а затем и Будда.

Что интересно, в Стране восходящего солнца этот роман тоже пользовался популярностью. В эпоху сёгуната Токугава выпускались краткие истории о царе обезьян с наглядными цветными гравюрами. Позднее такие гравюры даже рисовал знаменитый японский художник Хокусай. На девятый год эпохи Мейдзи (1878 год) в театре кабуки, где поставили пьесу «Путешествие на Запад», автором постановки был Каватакэ Синсити Третий. В Японии Сунь Укун имеет прозвище Сонгоку, борова зовут Тёхаккай, а речного оборотня — Сагодзё.

По роману вышло шесть китайских анимационных фильмов, несколько телевизионных дорам, не говоря уже о многочисленных театральных постановках. В 1960 году на японской студии «Toei Animation» вышла OVA «Saiyuki» или «Путешествие на Запад», режиссёр Тайдзи Ябусита. Овощка была экранизирована по манге Осаму Тэдзуки, где за основу сюжетной линии был взят роман У Чэньэня. А в 2008 году вышел ещё и голливудский фильм, однако он оказался лишь жалким подобием этой замечательной истории.

Заключение

Роман «Путешествие на Запад» китайского писателя У Чэньэня, написанный приблизительно в 1570 году, оказался чрезвычайно интересным и востребованным даже через пятьсот с лишним лет.

nur_010



ВОШЕДШИЕ В КОВЧЕГ

Автор: Кобо Абэ
Страна: Япония
Тип: Роман
Год издания: 1984 г.

«Ох, не проспать бы конец света!»

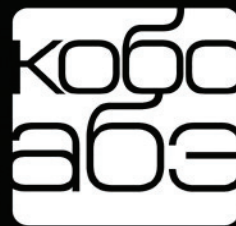
Затворники... Каста людей, которые предпочитают не слишком общаться с остальным обществом, находят себе занятие по душе, сидят и играют в свою жизнь. Иногда так случается из-за каких-то физических отклонений человека, отчего он испытывает колоссальный комплекс неполноценности и скрывается от внешнего мира всеми доступными способами. А иногда отшельниками становятся по причине душевной травмы, нанесённой ещё в детском возрасте, отчего развивается всё тот же комплекс неполноценности, и человек предпочитает закрыться и сидеть взаперти, лишь бы не видеть этот прогнивший мир. Однако каждый человек испытывает потребность в самореализации, и каждый реализуется как может. Вот только обычный человек старается реализоваться в обществе и снискать уважение, а герой произведения «Вошедшие в ковчег», затворник со сверхидеей, предпочитает собрать вокруг себя общество, «достойное» выживания.

Мир без приукрас

Весьма неоднозначный роман «Вошедшие в ковчег» был написан в далёком 1984 году непревзойдённым писателем и драматургом Кобо Абэ. Мы уже обозревали некоторые произведения данного автора, но всё же напомним, что писатель был поистине неординарен как в жизни, так и в своём творчестве. Его стиль — жестокая реальность без каких-либо витиеватых выражений, скрывающих грубость или некоторую пошлость мыслей. Будучи медиком по образованию, автор никогда не стыдился человеческой природы и описывал людей такими, какие они есть. С их недостатками и достоинствами. Хотя, скорее больше с недостатками, ибо автор пишет в основном о тех, кто не видит себя как единицу общества, не нашёл себя в этом мире и находится в «подвешенном» состоянии, непонятных и отверженных. Такие жалкие уродцы своего сознания, которые видят социум серым, пустым и уже догнивающим.

Нет в произведениях Абэ какой-то гармонии человека и природы, нет растянутого виришь сюжета, как, например, в романе «Снежная страна» Ясунари Кавабаты. Если бы он был, автор не смог бы построить ту вселенную одного человека, который находится в постоянном экзистенциальном поиске. В то же время мы видим героев, которые заперли себя в мирок своих переживаний, своих воззрений и стали жертвами самих себя. Своих страхов, умозаключений, комплексов и суждений. Но если взглянуть с другой стороны, то можно в корне перевернуть свою точку зрения, ибо герои, как правило, сильно отличаются от зашоренного общества, живущего по определённому алгоритму. А именно системе, продиктованной кем-то, но не самой личностью.

В персонажах Кобо Абэ наблюдается та неповторимая двойственность, которая заставляет читателя думать и анализировать своё отношение к действительности. Ведь с одной



тайное свидание
 вошедшие в ковчег

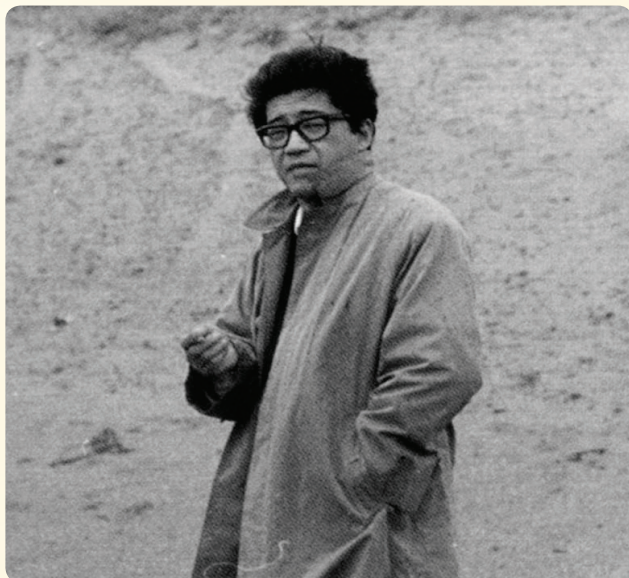


стороны, мы видим обречённого на одиночество человека, зажатого и потерянного, с другой — мы наблюдаем философа-отшельника, который один видит истину, а все остальные слепцы. Сейчас я говорю практически обо всех произведениях автора, в том числе и об обозреваемом романе, где сюжетная линия представляет собой законченную историю без открытого конца и недосказанности, которая так присуща японской литературе.

Каменный мешок

История романа рассказывает нам о совершенно нелюди-мом человеке по прозвищу Свинья или Крот, но так как главный герой страдает от лишнего веса и не любит, когда его называют Свиньёй, мы будем звать его Кротом. Итак, господин Крот живёт один-одинёшенек в старой, богом забытой каменоломне, которую он прекрасно оборудовал для проживания и гордо именует ковчегом. На первый взгляд, главному герою не нужно ни внимание общества, ни какое-либо общение. Ему нужна лишь его каменоломня, унитаз (про него позже) и стереоскопическая карта, с помощью которой он путешествует по миру. Однако позже мы узнаём, что Крот не просто существует: он живёт, думает и у него есть своя цель, точнее, сверхидея — построить новый мир и спасти команду «ковчеха» от ядерной бомбардировки.

Да-да, я не ошиблась, Крот переоборудовал каменоломню в настоящее убежище, где тщательно отобранная им команда сможет укрыться от ядерного взрыва и его последствий. Вот только как набрать команду на свой «корабль»? Очень просто! Крот изготовил тридцать пять карточек с подробным планом проезда в каменоломню и тридцать пять ключей от люка, то бишь входа, — «сертификаты на право выжить». И когда господин Крот выбирался из своего убежища, то брал с собой три ключа, на всякий случай. Вот и прозвучало ключевое слово — случай. Благодаря случаю ключи и



карты попадают в руки трём будущим членам экипажа: продавцу насекомых, зазывале на ярмарке и его напарнице. И, конечно же, все трое оказываются в каменоломне. Вот тут и начинается основная часть действий, размышлений, страхов, детско-сексуальных комплексов и подростковых переживаний.

Герои, будучи членами экипажа, полностью вживаются в свою роль, и произведение принимает трагикомическую форму. Здесь мы можем наблюдать гротескное подчинение капитану, обсуждение плана действий и так далее, и так далее... В конечном итоге доходит даже до рассуждений о судьбе тех, кто ещё не попал на борт «ковчега», и как устроить суд, в ходе которого будет вынесен вердикт, жить или умереть тому или иному человеку. Но это ещё не всё! Произведение не состоит лишь из одних только рассуждений. В какой-то момент событийная насыщенность романа резко возрастает: на персонажей нападают какие-то повстанцы, главный герой застревает ногой в унитазе, в каменоломне появляется труп... Целая канитель, конец которой будет весьма и весьма неожиданным как для некоторых героев романа, так и для читателя.

Заблудившийся в противоречиях

Кстати, о героях. Думаю, можно чуть подробнее разобрать те архетипы, которые нам представил Кобо Абэ. Конечно же, справедливости ради мы начнём именно с Крота. Как уже отмечалось выше, он живет вдали от людей, предпочитает

лишний раз не показываться на улице. Не любит общество и себя тоже. Он противен самому себе: толстый и жалкий, без каких-либо талантов, но мечтает воплотить свой план в жизнь. Однако как только на корабле появляются первые люди, главный герой быстро понимает, что совместная жизнь в одном помещении, пусть и большом, очень и очень утомляет. Да и лидер из него не очень хороший. А женщина... Она так соблазнительна и так желанна, даже чувствовать её запах — это для Крота было впервые. Капитан без авторитета — не капитан. Так, скорее всего, считали и члены экипажа.

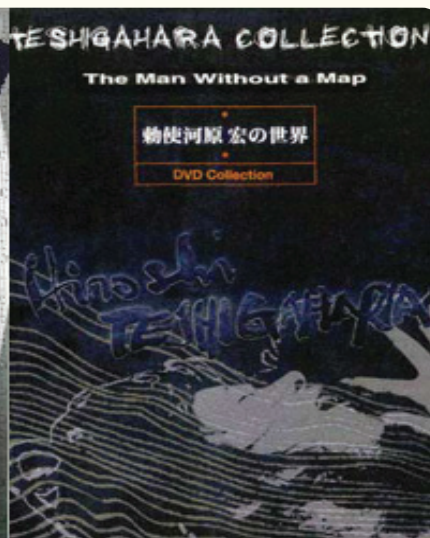
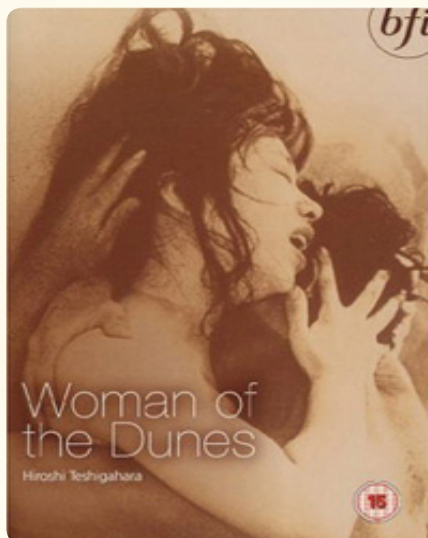
Продавец насекомых — ушлый человечиска с большой головой и очками. Дипломат и хитрюга в одном лице. Для такого не составило бы труда обвести вокруг пальца с десяток других покупателей, что, собственно, характеризует продавца как человека не совсем порядочного. Да и компания у него подобралась что надо — зазывала на ярмарке и его напарница. Оба опытные лгуны и циники в придачу. Вот только напарница немного помягче, нежели её поделщик — всё же женщина как-никак.

Ах да, чуть не забыла о ещё одном главном герое, который мы можем наблюдать весь роман — унитаз. Большой белый унитаз. Не стандартный, а именно увеличенная копия. Туда можно было сливать всяческие отходы, утилизировать мусор, мёртвых кошек, зародышей и прочее, и прочее. Даже труп, распиленный на части, без проблем исчез бы в унитазе. Этот герой настолько часто мелькает в романе, что можно подумать о его выдающейся ценности. Унитаз ценили даже больше, чем капитана! Думаю, в нём и заключена главная трагикомическая мысль автора, ибо когда в унитазе застревает сам капитан, члены экипажа долго думают, что же лучше — разбить унитаз или отрезать капитану ногу? В общем, весьма и весьма неоднозначное произведение, которое следует понимать как пародийное воплощение страхов японского общества послевоенного периода.

В заключение

Бессмысленно рассказывать о книге дальше — слишком уж неоднозначным вышло произведение. С одной стороны, о нём можно судить как о пародии и трагикомедии, с другой, мы видим рассуждения человека, потерянного обществом и ищущего себя. Думаю, каждый, кто прочтёт данное произведение, найдёт свой смысл в написанном. В конечном итоге, книгу сложно почитать просто для общего развития и проникнуться духом японского колорита, всё же слог Кобо Абэ в корне отличается от стиля авторов нашего менталитета.

Aldagmora



До новых встреч

