

ARRM

スタイル
style

№20
2012

Легенда о Басаре

Классика аниме

Эрика Тода

Персона номера

Кукольная звезда

Обзор манги

Malice Mizer

J-Music

Семейные узы

Азия-фильм

Истинные ценности

Интервью

S.A.Robert

Umika

Брошенный кролик

Кайдзи

Блассрейтер

Коллектив **ARRU Style**



Dime

Главный редактор, концепт дизайнер, верстальщик.



Aldagmora

Главный редактор, журналист, верстальщик.



Setr

Заведующий отделом верстки, поддержка сайта.



Advokat

Заведующий редакторского отдела, журналист.



Leeloo2525

Редактор, журналист



snowwife

Редактор, журналист.



Fikwriter

Журналист.



NiSha

Журналист.



Ser4onOK

Журналист, PR



Elada_Beren

Журналист, PR



Basile 321

Журналист.



Alto

Журналист.



Kirill_neK0

Журналист.



=Teri=

Журналист.



Alucardo_Dono

Журналист.



Raziel

Верстальщик.



DakeZehi

Художник.

Колонка редактора 3

Ревью летнего аниме-сезона 4

Тема номера 9

А что же ценно?

Культура японии 12

Синтоизм

Персона номера 17

Эрика Тода

Интервью 19

Интервью с Umika

Интервью с S. A. Robert

J-Music 26

Malice Mizer

Обзор аниме 28

Кайдзи

В далекие времена: Танец ночи

За облаками

Брошенный кролик

Blassreiter

[C]

Наше

Обзор аниме (классика) 44

Легенда о Басаре

Белый крест

С его стороны, с е стороны

Последняя субмарина

Обзор манги 54

Часы нашего счастья

Кукольная звезда

Азия-фильм 60

Игра лжецов

Семейные узы

Городской охотник

Небесный почтальон

Косплей 71

Интервью с Reiny

Игры 74

Реквием по Силе

Виновен, без права на оправдание

Folklore

Литература 83

Человек-ящик



Доброго времени суток читатели ARRU-Style! Вот и наступила пора глубокой, дождливой и пасмурной осени. Весь сентябрь мы думали, какую же тему раскрыть в 20, юбилейном выпуске нашего журнала и решили не мудрствовать лукаво. А обратится к своим чувствам. Оказалось, что для каждого из нас журнал является не только хобби, но и ценностью, поэтому темой выпуска решено было взять тему истинных ценностей.

Таким образом в этом номере вы прочитаете о том, что же ценно для японцев и к чему они стремятся. Наши журналисты не упустили из виду и сложную религиозную систему страны восходящего солнца, откопали в закромах просмотренного аниме любопытные произведения где так или иначе просматривается тема истинных ценностей, таких как дружба, любовь. Взаимовыручка, семья, знания и опыт. Однако нельзя забывать и о антагонизме истинного, ложных ценностях, поэтому в номере вы сможете увидеть обзоры не только на добрые анимешки с эпично-трагичными речами о справедливости и дружбе, но и сериалы обращённые к теме главенства материальных благ. Не забыли мы и про игры, и японскую литературу, а так же в том номере вы сможете прочитать краткий обзор летнего аниме-сезона! Не будет скучно и любителям AMV, в этом номере мы побеседовали сразу с двумя весьма интересными клипмейкерами!

В общем читайте, наслаждайтесь, пишите ваши отзывы и замечания на наш почтовый ящик, или в группу в контакте. Мы постараемся учесть все ваши пожелания, тем более что сейчас задумались о некоторой модернизации дизайна 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>

Aldagmora & Dime





Итак, минуло лето — отцвела клубника, бикини обносились, а пляжи покрылись толстым слоем ракушек вперемешку с мусором. И вот уже сам летний аниме-сезон тихонько уходит за кулисы, под бурные аплодисменты и летящие помидоры.

Несмотря на изобилие работ, многие, вроде «Kingdom», хотелось бросить не качая, потому что качественных среди них не было... Почти не было.

Jinrui wa Suitai Shimashita



Оригинальное название: Jinrui wa Suitai Shimashita

Английское название: Humanity has Declined

Тип: ТВ-сериал (12 серий по 25 минут)

Трансляция: с 2 июля по 16 сентября 2012 г.

Студии\ТВ-Сети: Sotsu Agency, AIC A.S.T.A., Lantis, Pony Canyon, Movie, Sentai FilmworksL, Marvelous AQL

Жанр: сёдзё, фэнтези

«Jinrui wa Suitai Shimashita» открыла для меня этот сезон. Аниме про пост-апокалиптический мир, где человечество почти вымерло, а всю планету населили феи-сладкоежки, очень умные, но ростом всего дюйм. Главная героиня, Ваташи Ю, занимается дипломатией между феями и людьми, это большая ответственность. А ещё успевает раскапывать различные древние артефакты.

Сериал поделен на несколько независимых коротеньких арок, представляющих нам послесловие к концу света, где человечество — рано или поздно — исчезнет с лица Земли. Такая меланхоличная картина не только придаёт смысл многим поступкам и действиям персонажей, но и говорит о том, что надежды почти не осталось. Несмотря на это, в сериале есть множество отсылок к современности, более того, в каждую из таких отсылок вшит юмор. Причём на протяжении всего сериала нам преподносят не только «фоновый» юмор, но и более непосредственный, выедающий смехом голову — от тех самых маленьких фей. Своим няшным тоненьким голоском они сообщают, что герои на пороге смерти или что сейчас их съедят. Также сурово-гротескный юмор продолжают бегающие безголовые курицы и суицидальные батоны хлеба. Не хватает только «Ave Maria» и Ев.

Главный конёк сериала — его яркая палитра и колоритная рисовка. Ближе всего тут вспоминается акварельная картина, но с подкрашенными цветными карандашами рамками и контурами. Если опустить тот факт, что эта самая палитра с первых минут начинает выедать глаза, как «Пепси» ржавчину,

то можно разглядеть приятный дизайн персонажей и проработанный фон.

Делает сериал внутренняя студия «AIC - ASTA» («Sora no Otoshimono» и «Persona 4») во главе с режиссёром Сейдзи Киси («Ragnarok the Animation» и «Angel Beats!»), сценарий пишет Макото Юэдзи («Carnival Phantasm» и «Seikon no Qwaser»), дизайн отдан Кююте Сакаи («Цикады» и «Steins;Gate»), композитор Кою Оотани («OverDrive» и «Another»).

Общая оценка: 4

Сюжет\История\Персонажи: 4+

Анимация\Персонажи: 4-

Арт-дизайн\Фон: 4+

Музыка: 3-

Muv-Luv Alternative: Total Eclipse



Английское название: Muv-Luv Alternative: Total Eclipse

Тип: ТВ-сериал (24 серии по 25 минут)

Трансляция: с 29 июня 2012

Студии\ТВ-Сети: TV Tokyo, Satelight, Avex Entertainment, AT-X, Magic Capsule, Ixtl

Жанр: меха, романтика, экшен

Рейтинг: R-17 (кровь, насилие)

«Muv-Luv Alternative: Total Eclipse». Адаптация эроге-спин-оффа 2006 года от студии «AGE».

С самого начала первой серии чувствуется сильное желание авторов посягнуть на честь «Евангелиона», ибо костюмы девушек ещё тоньше и более облегающие, чем в «Еве». Также начинается всё на серьёзных щах, когда нам рассказывают, как человечество впервые столкнулось с БЕТА'ми. И как, отеснив людей, пришельцы начали поход на Землю. Но всё сразу развивается в «очередную» историю про школьницу, которая хочет стать пилотом.

Но это всего лишь две серии. Когда сериал разогреет голову зрителя и, наконец, представит главный свой акт, пройдёт не менее четырёх серий. Тогда и становится ясно, что главные герои уже отбросили свои детские мечты, повернувшись лицом к реальности, которая скалится на них огромными клыками БЕТА.

Удивительно, что у такого поначалу среднего сериала есть чем удивить зрителя. Не предвещающая ничего плохого первая битва неопытных японских девочек-школьниц в облегающих костюмах на мехах с бесчисленными ордами врагов оборачивается... кровавой баней для них же. Кого-то подо-

рвали лазерными лучами «дальнобойные», кого-то разорвали на куски при приземлении, а кто-то пропал без вести (M.I.A.).

Жестокость и серьёзность аниме отличает его от многих других. Всё происходящее довольно жёстко передаёт суть сериала. В равных пропорциях тут смешивают кровь и мясо со слезами и рыданиями. Что довольно странно для такого рода аниме, но отлично работает на атмосферу. К сожалению, растянутый пролог (первые две с половиной серии) портят полслевкусие.

Переходя к исполнению, стоит заметить, что на создание опенинга позвали Куми Коду, уже отличившуюся с заглавной композицией к «FF X-2». Правда, её песня «Got To the Top» появляется только на третьей серии. Но сам опенинг стильный и так и просится в плейлист iPod'a. В противовес ему эндаинг слабый и не запоминается.

Самое интересное, что судьба этого сериала была нелёгкой. Во-первых, авторам не хотели давать экранизацию оригинальной трилогии «Muv-Luv», но им всё-таки удалось выбить денег только на один спин-офф. Затем было объявлено об аниме в двадцать четыре серии. Но бывший режиссёр, Такаюки Инагаки, вбухал большую часть денег в первые две, за что его и сместили с поста, оставив на раскадровке. Всё это очень сильно сказалось на рисовке последующих серий.

Экранизацией занимается «Satelight» («Macross Zero» и «Macross Frontier»). Режиссёрами выступили Такаюки Инагаки (отличившийся в «Rosario to Vampire» и «Desert Punk») и Масаоми Андо («Gintama» и «Xam'd: Lost Memories»). Сценарий отдали Йосимуне Койки, а за дизайн отвечал Юмико Хара («Baby Princess 3D»).

Что до оригинала, новелла получила много хороших отзывов. Жаль, что только первая арка оригинала была переведена на английский. При этом вдохновлялись авторы «Звёздным десантом» Хайнлайна и «StarCraft-ом». Но само аниме представляет собой альтернативную версию альтернативной версии «Muv-Luv». Хронология игр такая:

Muv-Luv — визуальная новелла и манга, 2003 — оригинал

Muv-Luv Extra — первая арка

Muv-Luv Unlimited — вторая арка

Muv-Luv Supplement и Muv-Luv Altered Fable — дополнения к оригиналу

Muv-Luv Alternative — новелла и манга, 2007 — альтернативная версия оригинала

Muv-Luv Alternative Chronicles 01 — отдельные истории, почти не связанные с основной веткой событий

Muv-Luv Unlimited The Day After: Episode 00



Muv-Luv Alternative Chronicles Chicken Divers
 Muv-Luv Alternative Chronicles Rain Dancers
 Muv-Luv Alternative Chronicles 02 — второй спин-офф
 Muv-Luv Unlimited The Day After: Episode 01
 Muv-Luv Alternative Chronicles Adoration
 Muv-Luv Alternative Chronicles 03 — третий спин-офф
 Muv-Luv Unlimited The Day After: Episode 02
 Muv-Luv Alternative Chronicles Rebirth
 Muv-Luv Alternative Total Eclipse — альтернативная версия

Что хорошо: это аниме именно про войну, меху и сражения, хотя романтику и лёгкое этти всё же прикрутили. Благо нет околорейтингового бреда из «Rinne no Langange» и подобного мусора. Сейю постарались — по-русски говорить наконец-то научились. Сюжет тоже не подкачал — смотреть хотя бы интересно, но затянуто всё же слишком. Если посмотреть шире, получается, что «Total Eclipse» — антипод «Guilty Crown», ведь у того был большой бюджет, хороший режиссёр и музыку писали «SuperCell». Я уж не говорю про кучу рекламы. Но у «Muv-Luv» ничего этого нет, зато есть интересная история и недурные персонажи.

Общая оценка: 4+

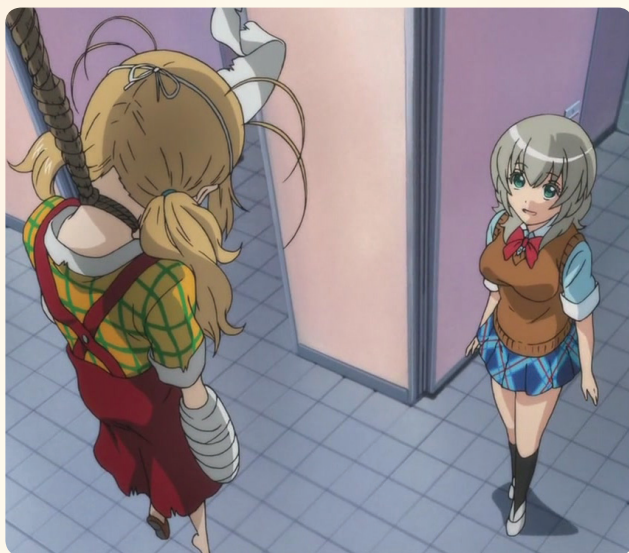
Сюжет\История\Персонажи: 4

Анимация\Персонажи: 3-

Арт-дизайн\Фон: 3+

Музыка: 4-

Binbougami ga!



Оригинальное название: Binbougami ga!

Русское название: Бог нищеты

Тип: ТВ, 13 серий по 13 минут

Трансляция: с 5 июля 2012 по 27 сентября 2012

Студии\ТВ-Сети: Sunrise, TV Tokyo, Dentsu, FUNimation EntertainmentL, Kodansha, Trinity Sound, Sony Music Entertainment

Жанр: комедия, пародия.

Аниме про суперудачливую девушку Сакуру Ичику, на которую свалилась богиня неудачи Моджи, дабы сбалансировать мировой баланс. Более того, наша героиня высасывает удачу из других, что немного осложняет дело. Но девушка немного ветреная, хотя и даёт слезу, и тролль в ней сидит неплохой. Сериал напичкан юмором всех мастей — от шуток про грудь главной героини (и отсутствие оной у Моджи) до отсылок к «Lupin», «DragonBall Z» и «Madoka Box». Так как сценарист и режиссёр участвовали в проекте «Gintama», то и

юмор соответствующий. С первой же серии начинается безумная беготня, абсурд и ирония на всё, что проходит мимо сериала.

Юити Фудзита (занимался «Cluster Edge» и «Gintama») в кресле режиссёра, Кенто Симояма (отличился «Bleach», «Blue Dragon» и «Love-Ru») в роли сценариста, Кендзи Танабэ (за его плечами «Eureka Seven», «Gosick» и «Guilty Crown») отвечает за дизайн.

Что касается дизайна — тут всё плавно и приятно, а охарактеризовать его можно как помесь «K-on» и «Toradora» с долей «Lucky Star». Всё красочно и живо, но обрисовка каждого из персонажей заставит понервничать даже прожжённого отаку.

Эндинг и опенинг стоит отметить за бодрость и правильную передачу основного мотива аниме. И это к тому, что композиции «Make My Day» от «Piko» и «Koi Boudou» от «Love Riot» так и просятся в плейлист.

Общая оценка: 5-

Сюжет\История\Персонажи: 4+

Анимация\Персонажи: 4-

Арт-дизайн\Фон: 5-

Музыка: 4+

Hagure Yuusha no Estetica



Оригинальное название: Hagure Yuusha no Estetica

Тип: ТВ-сериал (12 серий по 24 минуты)

Трансляция: с 6 июля 2012 по 21 сентября 2012

Студии\ТВ-Сети: Arms, Genco, FUNimation EntertainmentL, Lantis, Media Factory, AT-X, Showgate

Жанр: экшен, этти, гаремник

Краткое содержание: молодые люди из некоего «нашего» мира (по меркам аниме) иногда проваливаются в иные миры «меча и магии». Если они выживают, то получают некоторые способности и возвращаются домой. Наш герой — Осава Акацуки, истинный герой: грубый, задиристый и немного хамоватый. Девушки от него могут натерпеться по полной программе, учитывая умение снимать нижнее бельё мановением руки. После того, как Осава победил владыку дьяволов, ему на попечение осталась Миу, дочь поверженного. Миу не глупая, но наивная, что и позволяет ему грубо стебаться. Причиной побега из мира Арейзard не называются, но уходить пришлось с боем, парень-то видный — герой, кровь из носу фонтанами не хлещет, даже принцессу поцеловать не проблема. Но что-то не срослось, и вот после возвращения домой

Осаву сразу берёт в оборот некая организация «Вавилон», коей отведено заведовать надзором за всеми «возвращенцами». Но тут, как и бывает, за Осавой уже давно наблюдают, знают о каких-то тайнах и пророчествах, ведают о Миу и её происхождении и прочая, прочая, прочая.

Вывод? Аниме очень близко по духу к «Hyakka Ryōran Samurai Girls», хотя иногда и проглядываются нотки «Queen's Blade». На что сразу обращаешь внимание — это студия «ARMS», а значит, девушки с вау-формами обеспечены. При этом главная героиня, Миу, немного застенчивая, но не глупая девица. И самое главное — она не цундера, так что уже можно открывать шампанское.

Опенинг с песней от «Faylan» — залог качества, стиля и вкуса, ибо неплохо передаёт настрой сериала. Но само аниме чем-то походит на «The Qwaser of Stigmata»: и там, и там почти хентай, и там, и там куча девчонок, но герой бежит с\за «одной единственной», и там, и там всё более-менее серьезно для этти, битвы и прочее (хотя тут их меньше). Это добрый продолжатель дела «Квазера» и «Highschool DxD».

Рекомендуется всем тем, кто по квазерским извращениям истосковался, и тем, кто любит качественное этти, да и тем, кто любит аниме без «шутки юмора», оно тоже подойдет. При этом интересно, что в нём есть новые идеи. Например, когда героиня выпятила грудь, с её блузки вылетела пуговица. Согласитесь, это очень прогрессивно для аниме.

Общая оценка: 3+

Сюжет\История\Персонажи : 4-

Анимация\Персонажи : 4-

Арт-дизайн\Фон : 4-

Музыка : 4+

Sword Art Online



Английское название: Sword Art Online

Тип: ТВ-сериал (25 серий по 24 минуты)

Трансляция: с 24 июля 2012

Студии\ТВ-Сети: Aniplex, A-1 Pictures, Genco, DAX Production, Aniplex of AmericaL, ASCII Media Works

Жанр: экшен, приключения, фэнтези, романтика.

Под интригующим названием скрывается аниме-адаптация ранобе Кавахары Рэки о MMORPG в виртуальной реальности.

Ближе к сути. Десять тысяч счастливиц попали на релиз игры. Кто-то зашёл из чистого любопытства, кто-то — покорять новый мир. Но не всё так просто: игра, которая должна была



приносить удовольствие, превратилась в игру на выживание в прямом смысле слова. Создатель вселенной «SAO» Акихико Каяба сообщил всем, что это уже не просто игра. Это вторая реальность. Поражение в игре вело к смерти в реальном мире. Кто-то запаниковал, кто-то сдался сразу, а прочие приняли условия игры и начали борьбу за свою свободу. Одни стали игроками первой линии, кто-то предпочёл торговать информацией, кто-то — изучать навыки кузнечного дела. Были и такие, кто решил заниматься обыкновенным грабежом и убийствами. В общем, обычные занятия для MMORPG. Правда, нет подписки и доната.

Кириито, один из главных героев (ну, рука не поднимается его назвать ОЯШем), участвовавший в бета-тесте, быстро сообразил, что надо делать, и отправился прокачиваться в хорошие локации. Проходя локацию за локацией, наш герой остушается, теряет друзей, но приобретает веру: в реальности или в игре человек должен оставаться таким, какой он есть. Являясь одним из лучших проходчиков, он может легко полежать на солнышке под деревом, пока остальные чистят подземелья. Это восприятие мира в какой-то степени и помогает ему обрести свою любовь, рапиристку Асуну (уж простите, но спойлером это даже назвать сложно). Именно его (Кириито) полное восприятие действительности и помогает Асуне переосмыслить многое из того, что она прошла.

Что ж, осталось совсем чуть-чуть — пройти башню Аинкрада до последнего этажа и завершить эту жестокую игру. Но кто будет на все сто процентов уверен, что после «SAO» всё вернется на круги своя, всё забудется и станет как прежде?

Делала аниме студия «SAO Project - A-1 Pictures» (ответственная за «Persona: Trinity Soul» и «Working!!»). Режиссер — Томосико Ито («Seikimatsu Occult Gakuin»), сценаристы — Бунко Дендзеки и Рэки Кавахара (автор оригинальной новеллы), а дизайн отдан Сайто Ацушу (опять же автору оригинала). Музыка пишет Юки Кадзиура («Сад грешников» и «Fate\Zero»).

При всём этом автор «SAO», Кавахара Рэки, также делал «Accel World», который, однако, не оправдал ожиданий. А тут у нас довольно неплохая работа.

Несмотря на то, что сериал впечатляет своей необычностью — с героем-не-нытиком и более-менее реальной угрозой для всех персонажей — всё же чувствуется, что авторы не дотянули до определенного градуса ожидания от фанатов. Вроде как нужно сделать мир, а его нет, или он очень шаблонный. Нужно сделать эпично — а получаются ролики из «Рагнарока».

Говоря про рисовку — она приятная и плавная. Дизайн особых нареканий не вызывает. Но вот опенинг и эндинг подкачали, ведь их безликость лишь отталкивает от просмотра.

Сюжет разворачивается довольно интересно и преподносит много сюрпризов. При этом в аниме нет фансервиса — вообще нет. Его, как и сюжет, и экшен, урезали до мелочей. Причина — лень. В шестой серии, после того, как дракон выкинул их из своего логова, они четыре минуты летели на землю кирпичами. И... и... ничего... Герои оказываются в кузнице как ни в чём не бывало. Что, как, почему — никакого объяснения. А ведь анонсировано аж двадцать четыре серии, зачем тогда спешить так, вырезая все и вся? Очень странно.



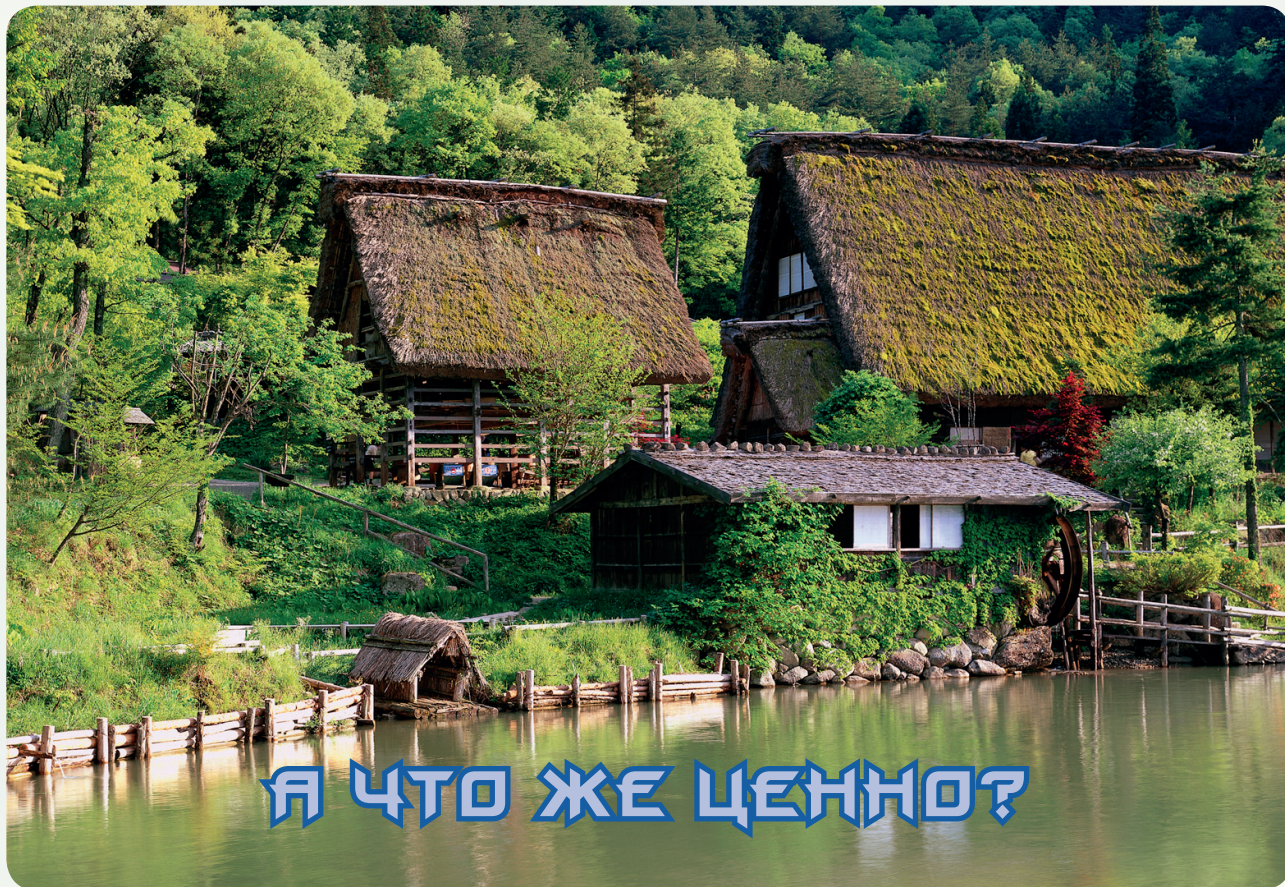
Общая оценка: 5-
 Сюжет\История\Персонажи : 4+
 Анимация\Персонажи : 4-
 Арт-дизайн\Фон : 5-
 Музыка : 3



Вот и всё, что можно посмотреть в этом аниме-сезоне. Безусловно, ещё есть «Horizon in the Middle of Nowhere II» и «Dog Days», но они рассчитаны на любителей. «KOKORO-CONNECT» тоже отличился интригующей завязкой. Но хуже всего показали себя «Dakara Boku wa H ga Dekinai», «Koi to Senkyo to Chocolate», «Arcana Famiglia» и «Moyashimon Returns». Несмотря на интересную завязку, ни один не смог затянуть до хотя бы третьего эпизода. Что можно сказать про каждый из них — три гаремника (если говорить про «Famiglia», то один девичий) и укуренное продолжение наркоманского сериала, неспособное выехать даже на идеях и темах оригинала. А жаль.

Kirill_Nek0





А ЧТО ЖЕ ЦЕННО?

Япония — одна из самых интересных и самобытных стран нашего мира. Культурные ценности и традиции японского общества кажутся нам экзотикой с примесью особого мистицизма и загадочности. Красивые ритуалы, национальные костюмы и прочее, и прочее, уклад жизни японского общества очень интересны нам, ибо в корне отличаются от наших. Мировоззрение среднестатистического японца не идёт ни в какое сравнение с нашим и потому кажется нам необычным, где-то слишком наивным, а где-то и глуповатым. Именно поэтому, смотря очередной фильм, дораму или аниме, мы порой не можем понять, откуда же в героях столько патетики и эмоциональности, почему они поступают именно так, а не иначе. Мы склонны винить в поведенческих промахах персонажа сценаристов и режиссёров, но что если ценностная система японского общества устроена именно так и подразумевает именно такую модель поведения?

Культурное наследие Японии

Так уж случилось, что Японии на протяжении своего существования приходилось сталкиваться со множеством культур других народов. Например, в V-VII веках Япония полностью переняла культуру Китая и жила по идентичной политической системе, следовала той же религии, да и идеология мало чем отличалась. Позднее в страну пришёл европейский образ жизни, и общество с той же лёгкостью впитывало иные традиции, модернизируя и надстраивая уже существующие системы. Однако, несмотря на столь «пластичную» и «податливую» натуру, культура Японии как была, так и остаётся одной из самых загадочных и самобытных. Вобрав в себя всё лучшее от западных культур, Япония сохранила свой неповторимый облик. Конечно, многое из того, что сейчас существует в

японской культуре, заимствовано. Японцы никогда не считали зазорным учиться на чужом опыте и потому с радостью перенимали отдельные культурные моменты.

Что же делает культуру Японии столь самобытной и необычной? В первую очередь это религиозные течения, кои господствуют в Стране восходящего солнца. Мы можем видеть синтез целых трёх религий, точнее, двух религиозных течений и философского учения, пришедшего из Китая в VI веке. Конфуцианство как таковое оказало огромное влияние на формирование культурных ценностей Японии — конечно, не без модернизации. Именно тогда начали формироваться те культурные ценности, которые и по сей день почитаются в японском обществе. Я говорю сейчас о взаимозависимости, которая так присуща культуре азиатских стран. Тогда, в VII веке, был принят закон, который гласил примерно следующее: каждый может иметь своё мнение, но действовать нужно согласно большинству. Именно этот принцип лежит в основе всего мировосприятия японцев. Давайте немного отвлечёмся от культуры, дабы его проиллюстрировать. В нашем современном мире мы идём на работу и руководствуемся принципом «начальник не всегда прав, но он всегда начальник», японец же идёт на работу и руководствуется принципом «начальник всегда прав»...

Однако это не единственные ценности, сохранившиеся до наших дней. Вспомним тот же кодекс «бусидо»: олицетворение храбрости, самодисциплины, чести, достоинства и долга, здесь собраны все этические принципы японцев. Многие сейчас скажут, что времена самураев уже прошли и принцип служения господину (выше мы писали о правоте начальника) уже не в ходу, мечи канули в лету. А не тут-то было — в современной Японии есть такое понятие, как «новое бусидо», которое вводится в школьное обучение. Спорная система, конечно, но всё же существует, аналогична традиционному бусидо, с поправками на современную жизнь.



Также в современности можно увидеть эстетику ценностей японцев, например, умеренность, изменчивость, порядок и гармонию. Причем если порядок и эргономика (у японцев всегда всё разложено по полочкам, убрано и компактно уложено) современного японского быта связаны ещё и с постоянной угрозой стихийного бедствия и с ограниченным жилым пространством, то умеренность, гармония и изменчивость — это истинно эстетические принципы, пришедшие из учения дзен. Этическое переживание действительности и эстетизация всех сторон жизни — важная черта японской культуры и важный аспект мировоззрения. Если вспомнить о четырёх эстетических принципах дзен: ваби — красота бедности, суровая простота и одновременно изысканность; саби — прелесть старины, печать времени; моно-но аварэ — грустное очарование вещей; югэн — невыразимая словами истина — то можно проследить прямую связь этих принципов с современной системой ценностей. Взять, к примеру, обычный опрос населения, который проводился и в России. У людей спрашивали:

«К какому классу вы себя относите?». Большинство японцев отнесло себя к среднему классу, а некоторые к середине среднего класса. И если мы отвечаем так, потому что не хотим показаться бедными, то японцы отвечают подобным образом, потому что в них заложено высмеивать помпезную роскошь.

Изменчивость стоит выделить отдельно от остальных эстетических принципов, ибо она очень хорошо иллюстрируется ценностью природы в сознании японского общества. Первые лепестки сакуры, первый снег, пение птиц — природа очень изменчива и каждый раз дарит человеку новые ощущения от окружающего мира, японцы очень ценят эти мгновения «нового». Однако есть и другое мнение по поводу ценности природы. По некоторым источникам, такое отношение к природе проявляется и в том, что этическая составляющая и понимание добра и зла отличаются от западной традиции. Они не разделены резко и безоговорочно, а воспринимаются относитительно.

Кстати, чуть не забыла об одном интересном моменте в ценностях японского общества. Наверное, многие, кто читал японскую литературу и интересовался биографиями писателей, видели, что многие авторы кончали жизнь самоубийством, да и герои их повестей также могли с лёгкостью шагнуть в пропасть. Дело в том, что в японской культуре характерно особое отношение к смерти. Поскольку со смертью жизнь в целом не кончается, для японца главное — умереть достойно и в соответствии с этическими нормами. Такая смерть обуславливает отношение к жизни как к явлению, которое следует проживать осмысленно каждую минуту, а «правильная» смерть, осуществлённая в рамках этической традиции, обеспечивает более высокий статус следующего рождения.

Нравственное воспитание

Как мы уже говорили выше, в Японии существуют два основных религиозных течения: буддизм и синтоизм. Под влиянием этих религий и формируются ценности японского общества. Буддизм и синтоизм — одни из самых древних религий. Например, буддизм старше христианства на пять лет. Впрочем, разница не столь велика, да и не важна, главное то, какую моральную основу несут в себе данные религиозные течения. Суть буддизма — равенство. Суть синтоизма — развитый культ предков и природных божеств. Мы не будем подробно останавливаться на известных личностях данных



направлений, ибо подробный анализ религий выходит за рамки нашей статьи, скажем лишь, что обе религии соразмерно существуют в современной Японии и почитаются многими, даже атеистами.

Да-да, я не ошиблась: в Японии тоже есть атеисты, точнее, это скорее агностики, которые следуют этическому гуманизму, то бишь конфуцианству. К тому же даже атеист-японец остаётся японцем и с удовольствием ходит в храм на Новый Год, соблюдает некоторые традиции предков и т.д. и т.п. Религия в Японии — достаточно интересная вещь. Точнее, интересно её сочетание. Говорят, что японец приходит в этот мир по синтоизму, живет по конфуцианству, а умирает буддистом. Есть в Японии и христиане, но их крайне мало. Так как же данные течения способствовали формированию ценностей японского общества?

Дело в том, что все религиозно-философские течения, будь то буддизм, синтоизм или конфуцианство, требовали от человека уважения к общественному. Пресловутая взаимозависимость, о которой я не устану повторять. Испокон веков в Японии формировался особый уклад жизни, где не было места индивидуальному малому «я», поскольку основа заблуждений и страданий в этом быстротечном мире — преувеличение значимости своего «я». Конфуцианство же на первое место ставило дом предков. В общем и целом мы видим картину уважения не только себя, как принято в западных культурах, где всегда культивировался индивидуализм, а уважения общества и себя в нём.

Отсюда вытекает и особая мораль и нравственность, которая воспитывается в японцах ещё со школьной скамьи, не говоря уже о закладке ценностей на уровне семьи. Возвращаясь к школе, можно сказать, что и в России была попытка ввести что-то подобное, типа классного часа или урока морали, но как-то не прижилось. В Японии же в течение первых девяти лет обучения школьникам раз в неделю по часу преподают нравственное воспитание. Программа курса содержит в себе четыре блока, направленных на формирование ученика самосознания. Ничего сверхсложного школьникам не рассказывают, а прививают простые истины вроде дружбы, вежливости и уважения. Конечно, и у такой системы есть свои противники. Они твердят, что в таком образовании нет души и учителю главное, чтобы ребёнок хорошо написал тест. В этом также есть толика правды, однако лучше так, чем ничего.



В заключение

Конечно, в Японии также есть свои социальные проблемы, и не стоит идеализировать японское общество только из-за того, что нам нравятся аниме и дорамы. Японцы имеют в основании своей культуры действительно гениальный симбиоз из разных культур, модернизированных под влиянием национальных традиций, однако и это общество не назовёшь идеальным. В любом случае нашему человеку там жить будет очень тяжело из-за непонимания многих сторон обыденной, будничной жизни.

Но с другой стороны, культура Японии — это подлинно самобытный и неповторимый мир красивейших и символических культурных традиций. Многие ценности японского общества проистекают из древнейших религиозно-философских течений, которые отличаются своей самобытностью и красотой.

Aldagmora





Ни для кого не секрет, что Япония — довольно самобытная страна, со своими ценностями и верованиями. Истинные ценности японцев нет-нет да отличаются от нашего менталитета, так же обстоит дело и с верованиями, философскими течениями и религией. Сегодня мы обратим наше внимание именно на то, что в какой-то мере формирует сознание, духовность и, как следствие, определяет жизненную и ценностную ориентацию человека. Мы будем говорить о самой распространённой религии в Японии — о синтоизме.

Начнём с того, что дадим определение: что же такое синтоизм? А синтоизм есть комплекс верований и культов японцев, который часто называют исконной японской религией. Термин «синто» появился ещё в средневековье (6-7 вв.) и обозначает «путь богов». «Син», или «ками», — боги, духи, которые по представлениям древних населяют весь окружающий человека мир, небо, светила, землю, горы, реки и деревья. Любой предмет может быть воплощением ками, а наиболее распространённым воплощением «божественной силы» является камень. Подобные предметы называют «синтай» (тело бога), обычно они представляют собой символ святости и объект поклонения.

Надо заметить, что в синтоизме множество ками, но первостепенное значение для древних японцев имели родовые божества удзигами («удзи» — род, «ками» — божество). Деятельность удзигами носила охранительный характер, они покровительствовали жизни и быту членов рода. Почитались и божества-повелители разнообразных природных стихий: ураганов, землетрясений, тайфунов и снежных бурь, а также многочисленные боги локального значения (бог конкретной горы, леса, озера), охранительная сила которых распространялась на окружающую местность и, как правило, превышала возможности главных божеств синтоистского пантеона.

Божества синтоизма обозначаются понятием «ками», что первоначально означало «над», «высший». Обычно это боже-

ства неба и земли. Существует два основных класса божеств: «естественные боги» и «боги-люди». Считается, что пантеон синтоизма содержит 800 мириад божеств, по другой версии — 8 млн.

Наиболее популярные божества — Аматаэрасу Омиками («Великое небесное сияющее божество»), Суса-но-во или Сусаноо («Неистовый муж») и Инари («Рисовый человек»).

Согласно синтоистской мифологии, Небесный Отец и Земная Мать породили трёх богов, от которых произошли еще два. Последней парой были Идзанаги («Тот, кто приглашает») и Идзанами («Та, что приглашает»). Они опускаются в солёную морскую воду на плавающем небесном мосту и создают первый остров. Ступив на него, они путём наблюдения за трясотужкой постигают свою половую принадлежность и умение пользо-



ваться ею. Однако при первом соитии они совершают ошибку, и в результате рождается Хируко («Пиявка»), неспособный встать на ноги даже в возрасте трёх лет. Во второй раз они порождают Японские острова и нескольких богов, но божество огня, рождаясь, обжигает свою мать, из-за чего она умирает. Идзанаги в ярости отрубает виновнику голову, и из хлынувшей на землю крови возникает множество других божеств.

Чтобы спасти свою сестру-жену, Идзанаги отправляется в Подземное царство («Страна желтого Источника»), но её не хотят отпускать, потому что она успела вкусить адской пищи. Идзанами надеется на помощь божества Места, но ставит условие, что Идзанаги не должен приходить за ней ночью. Идзанаги нарушает клятву и при свете факела видит, что Идзанами превратилась в отвратительный разлагающийся труп.



Восемь Ужасных Ведьм Страны Ночи бросаются в погоню за Идзанаги, но он бросает назад свой шлем, который превращается в виноградник, и ведьмы останавливаются, чтобы съесть ягоды. Этот эпизод с разными вариациями повторяется трижды — в качестве следующих препятствий возникают бамбуковые заросли и река. Так Идзанаги удаётся спастись, однако за ним устремляется сама Идзанами в сопровождении восьми божеств грома и полутора тысяч Воинов Страны Ночи. Тогда Идзанаги преграждает им путь скалой, разделив тем самым царство живых и царство мёртвых. С обеих сторон скалы произносятся заклания вечной разлуки: Идзанами каждую ночь будет забирать к себе тысячу живых существ, а Идзанаги — создавать новые полторы тысячи, чтобы мир не остался пустыней.

Совершив очистительный обряд после соприкосновения со смертью, Идзанаги порождает из своего левого глаза солнечную богиню Аматаэрасу. Он также порождает богов бури, луны, ветра и других. Бесчисленные поколения божеств последовательно заполняют временной промежуток, отделяющий изначальных богов от людей. Некоторые боги выступают в роли главных героев целого ряда мифологических сказаний. Самыми важными из них являются циклы Идзумо и Кюсю, в которых исследователи видят отражение борьбы между кланами.

В них рассказывается, что Аматаэрасу боролась с богом бури Суса-но-во, сбросила его с неба и сослала в область Идзумо, на юго-запад острова Хонсю (это божество до сих пор почитается в этом районе). Обитатели Кюсю, в свою очередь,

нашли приют в стране Ямато. Среди них был внук Аматаэрасу Ниниги, которому она передала три предмета, ставших символами императорской власти: яшмовые подвески (символ сострадания), зеркало (символ честности) и меч (символ мудрости). Ниниги в японской мифологии является культурным героем и первым императором (Дзимму тэне) — основателем императорской династии, существующей до сего дня. Годом его воцарения считается 660 г. до Р.Х. С этого года также начинается летосчисление в традиционном японском календаре.

С почитанием богини Аматаэрасу органично связан культ императора как её прямого потомка, получивший название тэнноизм. Центр императорского культа — Исэ-дзингу (в Исэ), основан в конце VII в. Это направление синтоизма получило название исэ-синто.

Традиция синтоизма основывается на древних японских источниках Кодзики, Фудоки и Нихонги. Они представляют собой летописи, в которых описываются как исторические, так и мифологические сюжеты, в частности, мифы о происхождении богов, японской нации и самих Японских островов. Возникновение этих летописных источников относят к VII — VIII вв. по Р.Х.

Древнейшим из них является книга Кодзики («Записи о делах древности»), составленная по распоряжению императрицы Гэммэй военачальником Оно Ясумаро около 712 г. В основу книги легли сказания, записанные со слов одарённого феноменальной памятью певца. В Кодзики излагается история Японии от сотворения мира до 628 г.

Книга Нихонги («Анналы Японии») состоит из тридцати одного тома (сохранилось тридцать), эта обширная компиляция была завершена около 720 г.

Другие сведения об изначальных японских верованиях имеются в Фудоки (VIII в.), Когосюи (807 — 808), Синсэн Сёдзироку и Энги сики (927).

Религиозное мировоззрение современных японцев отличается большой гибкостью. Оно одновременно включает в себя элементы нескольких религий: синтоизма, буддизма, конфуцианства, даосизма и даже христианства. Не случайно говорят, что японец живёт как конфуцианец, женится как синтоист и умирает как буддист. Синтоистский элемент имеет наибольшее влияние в провинциях Идзумо и Сацума, в остальных провинциях доминирует буддизм.

Сегодня основной (и фактически единственной) функцией синтоизма является сохранение японских национальных традиций. Собственно религиозный элемент в нём постепенно сходит на нет.





Смерть в синтоизме тоже на своеобразном месте. Поскольку в течение многих веков похоронные обряды проводились в основном буддийскими священниками, сегодня даже многим японцам не известны ни синтоистские представления о смерти, ни то, что в основе похоронных ритуалов и поныне лежит синтоистская обрядность.

Было бы несправедливо утверждать, что храмы не проводят похоронных обрядов и избегают мертвецов из-за боязни оскверниться. На самом деле, хотя синтоизм и относится к смерти как к злу, он не рассматривает её как скверну. Слово «кэгарэ», которое используют, говоря о смерти, также означает «аномалия» или «несчастье». Чиновников, когда умирают их родственники или близкие друзья, на день освобождают от работы; необходимость присутствовать на похоронах — уважительная причина также и для того, чтобы пропустить службу в храме.

Более того, иногда на территории храмов либо в непосредственной близости от них находятся могилы, то есть храмы строили рядом с захоронениями. Следует добавить, что очень многие храмы посвящены духам умерших исторических личностей. Храмы Тэнмангу посвящены духу великого схоласта Митидзанэ Сугувары, храмы Тосёгу — Иэясу Токугаве, храм Ноги — генералу Марэсукэ Ноги, герою русско-японской войны; храм Ниномия — экономисту и учителю Сонтоку Ниномии, а множество местных храмов обожествляют тех людей, которые принесли большую пользу своим общинам.

Тут следует пояснить, что синтоизм, который учит чтить всех предков и поклоняться им как ками, сегодня, под влиянием буддизма, обожествляет лишь немногих людей, посвятивших свою жизнь обществу и государству.

В то же время синтоистские священники, которые служат ками, не принимают участия в погребальных обрядах. В прошлом похороны, в соответствии с синтоистскими ритуалами, осуществляли родственники покойного. Японцы верили, что мёртвые продолжают жить как духи (рёйкон) и время от времени посещают наш мир, принимают поклонение (в форме обрядов) от потомков и, в свою очередь, благословляют их. В знак искренней благодарности духам предков на могилах умерших возводили красивые надгробья, а во время праздника урожая им, в качестве приношений, дарили первые плоды. Это было неотъемлемой частью синтоизма и входило в обязанность всех людей. Однако с проникновением в Японию ки-



тайской цивилизации и последующим распространением буддизма строительство больших надгробий и проведение обряда похорон было запрещено.

Но полностью устранить древние обычаи и верования не удалось, поэтому буддизм приспособился к японским представлениям и интегрировал исконные местные обычаи погребения мёртвых в свои собственные ритуалы. Как следствие, уход за могилами, чтение сутр наподобие магических заклинаний, обряд приношения даров в сочетании с верой в перерождение в Чистой Земле стали неотъемлемой частью японского буддизма.

Поскольку синтоистские священники, как правило, не считали нужным принимать участие в похоронных обрядах, и тела умерших запрещали вносить на территорию храмов, буддизм на протяжении веков без особых осложнений проникал в эту сферу всё глубже и глубже. Во времена династии Токугава (1603-1868), в ответ на нарастающее давление христианства, было решено, что все похоронные ритуалы должны выполнять исключительно буддийские священнослужители. Как следствие, буддисты, изначально отвергавшие подобные практики, стали активно заниматься похоронными и мемориальными церемониями, а то, что эти церемонии некогда были старинными обычаями и позаимствованы из синтоизма, постепенно забылось.

Есть две причины, по которым синтоистские священники не хотели и не хотят заниматься погребальными обрядами. Во-первых, храмы изначально предназначались исключительно для богослужения ками, там не было места для любых других обрядов и церемоний. Во-вторых, священники всегда были преданны ками и никому иному. Другими словами, любые религиозные обряды, которые не посвящены ками, — вне пределов ответственности как храмов, так и синтоистского духовенства.

Во время правления династии Мэйдзи правительственные указы прямо запрещали священникам проводить похоронные обряды. Ныне этот запрет не действителен, и священники самого разного ранга часто проводят эти церемонии. Конечно же, это происходит дома или в публичных погребальных залах. Ни в храмах, ни даже на их территории подобные обряды не производятся никогда.

Ритуалы синто. В назначенный час священники, музыканты (некоторые из них пришли из соседних монастырей), представители верующих, принимающих участие в церемонии, и тот, кому поручено нести символические приношения, отправляются в павильон для очищения. После очистительной



процедуры они занимают свои места перед внутренним святилищем храма. По завершении обряда очищения, когда прихожане собираются у храма, главный священник, после того как все присутствующие встают на колени (простираются ниц), делает глубокий поклон, открывает двери во внутреннее святилище. Это действие сопровождается музыкой и необычными низкими звуками, которые, согласно поверью, освобождают для верующих путь к ками.

Центром ритуала становятся следующие далее приношения пищи, которые в ходе ритуала приготавливают, очищают, а затем раскладывают на маленьких деревянных подставках. Священники передают приношения друг другу, пока они не достигают служителя, близкого по рангу к главному священнику, который и располагает их перед ками. Во время этого процесса звучит духовная музыка, и затем главный священник читает молитву.

Кроме традиционных приношений, могут быть сделаны приношения от Ассоциации синтоистских храмов, а если этот храм очень знаменит и каким-то образом связан с императорской семьёй, поступают приношения и от императорского двора. Они доставляются в храм специальным посланцем, и главный священник преподносит их ками в первую очередь, путём более сложного обряда. После того как приношения сделаны, доставивший их посланец читает молитву, при этом все верующие склоняются в почтительном поклоне. Иногда

несколько жрецов, специально приглашённых танцоров или молодых девушек-помощниц исполняют ритуальный танец (кагура). Вслед за этим главный священник, а за ним и отдельные прихожане, начиная с самых уважаемых, выходят вперёд и кладут на центральную подставку символические приношения, обычно ветку священного сакаки, дважды кланяются, два раза хлопают в ладоши, затем ещё раз почтительно кланяются и возвращаются на свои места. В случаях, когда прихожан много, один человек может действовать как представитель большой группы людей. Тогда те, кого он представляет, оставаясь на своих местах, кланяются, а после того, как ветка сакаки кладётся на подставку, кланяются дважды, два раза ударяют в ладоши и одновременно делают глубокий поклон. После этого священники уносят приношения, и, пока все склонены в почтительном поклоне, главный священник закрывает двери во внутреннее святилище; его действия вновь сопровождаются необычным низким звуком. Затем священники и все, кто принимал участие в богослужении, выходят из храма, и церемония заканчивается. Прихожане устраивают символический пир, отпивая немного священного вина, а священники и служители храма удаляются в особое место, где тоже устраивают ритуальный пир (наорай). В некоторых случаях используемая в качестве приношения пища делится между членами общины; но чаще её съедают священники и члены их семей. Когда приносят много рисовых лепёшек



(моти), некоторую их часть спустя несколько дней раздают прихожанам.

На протяжении своей истории синтоистские храмы всегда взаимодействовали на местном уровне с церквями других религий. Взаимодействие на национальном или, скорее, «денационализированном» уровне возникло только после Второй мировой войны. Сегодня Ассоциация синтоистских храмов — одна из пяти ассоциаций, которые образуют Лигу японских религий (Нихон Сюкё Рэнмэй), остальные четыре — это Японская буддийская федерация (Дзэн Ниппон Буккё Кай), Федерация синтоистских сект (Нихон Кёха Синто Рэнмэй), Комитет христианских объединений (Кирисутокио Рэнго Кай) и Союз новых религиозных организаций Японии (Син Ниппон Сюкё Дантай Рэнго Кай). Ассоциация синтоистских храмов поощряет участие местных храмов в Японском совете межрелигиозного взаимодействия (Нихон Сюкё Кёрё Кёги Кай).

Такое взаимодействие с другими религиями может показаться странным, но с тех пор, как одним из фундаментальных принципов храмового синтоизма стал дух гармонии и сотрудничества, дружелюбие и терпимость по отношению к другим религиям превратились в норму. Прихожане с этим согласны. Пока синтоизм находился под контролем государства и был доминирующей религией, поводов для конфликтов с другими конфессиями просто не возникало. Верующих такая ситуация вполне устраивала. Однако пребывавшие под контролем государства храмы не имели возможности взаимодействовать с остальным религиозным миром. Сегодня присущее храмовому синтоизму стремление к взаимодействию вышло на поверхность, поэтому Ассоциация синтоистских храмов участвует в межрелигиозном диалоге на всех уровнях.

Если говорить о храмовом синтоизме, то в нём в порядке вещей так называемое «двоеверие». Храмы не только не возражают против того, чтобы их прихожане были ещё и буддистами, христианами или последователями других ветвей синтоизма, но и считают это вполне естественным. Храмовый синтоизм рассматривает свои храмы как нечто совершенно отличное от церквей других конфессий и не видит причин для конфликта с ними.

Лидеры храмового синтоизма заинтересованы во взаимодействии со всем остальным религиозным миром и желают показать свою веру наилучшим образом. В то же время они опасаются, что синтоизм классифицируют как такую же религию, что и все остальные. Так или иначе, Ассоциация храмового синтоизма ищет способы преодоления этих трудностей.

Реальная жизнь синтоистов довольно разнообразна, но сосредоточена она главным образом вокруг святилищ. Священную землю синтоистского святилища отмечают тори — большие ворота в форме греческой буквы «пи», но с двумя горизонтальными брусками. Вдоль дороги от тори к главному зданию непременно есть места для омовений.

Главное здание святыни обычно разделено на несколько частей. На самом главном месте расположено синтай (это может быть зеркало, драгоценность или меч — воплощение ками). Синтай само по себе не является объектом поклонения. Верующие поклоняются божеству, которое обитает в синтаи.

Женщина, идущая на поклонение, при приближении к главному зданию должна на пути своего следования остановиться, чтобы совершить омовение водой. Затем следуют приношения — женщина бросает монеты в ящик для пожертвований или возжигает благовония. Перед главным зданием святилища она поворачивается лицом к алтарю, склоняет голову, дважды хлопает в ладоши, чтобы призвать ками, и складывает руки ладонями вместе перед лицом. В этой позе она возносит молитвы ками. Более преданные верующие совершают тщательное ритуальное очищение и спокойно ожидают, когда придут ками, чтобы пообщаться с ними. Во



многих домах есть небольшие семейные алтари (ками-дана), где совершается ритуал почитания предков.

Однако почитание предков не ограничивается совершенными ритуалами. Элвуд и Пилгрим так говорят о значении поклонения:

«Вообще говоря, идея правильного исполнения ритуалов, связанных с очищением человека и торжеством животворных сил природы, пронизывает японское религиозное чувство и всю жизнь японца. От древних легенд, описывающих действия первых ками при сотворении мира, до ритуального обращения к ним с просьбой благословить новый танкер, от самых священных церемоний в главных святилищах синтоизма до ощущения правильности общественного порядка и этикета — во всём этом ощущается стремление к выверенным действиям, очищению и радости жизни. Это религиозное знание глубоко вросло в японскую традицию».

Главным общественным праздником синтоизма является ежегодный мацури. В широком смысле слова мацури означает всю синтоистскую ритуальную систему, включая ритуализацию самой жизни. Однако в более узком понимании мацури — местный праздник синтоистов, посвящённый конкретному ками с целью призвать его.

~ Angsuz





Бытует мнение, что вся наша жизнь — не что иное, как поиск, в первую очередь себя и своего места в жизни, ну или «под солнцем», кому как больше нравится. И, как ни странно, поисковая эпопея начинается ещё с детских лет, когда нас окружают родные, мы включены в институт семьи и, собственно, ничего другого пока не знаем. Родители по мере возможностей прививают нам жизненные ценности, передают опыт, в общем, формируют наше сознание. Так происходит, пока мы не соприкасаемся с внешней средой, с детскими садами и школой, где нас ждёт совершенно иной социум, под влиянием которого моральные ценности и мировоззрение, заложенное в нас родителями, модернизируется и видоизменяется. И самое интересное — с самого детства мы волей-неволей думаем о том, кем будем, когда вырастем, в детстве уже каждый, казалось, был уверен, кем он хочет стать. Тогда мы ещё не понимаем, что работа — это не только неотъемлемая часть жизни, но и ценность для каждого из нас, особенно если работа любимая. Для главной героини статьи, Тоды Эрики, любимой работой стала актёрская и модельная карьера.

Если не мудрствовать лукаво и спросить Гугл, то первое, что мы узнаем о Тодэ Эрике, — то, что она японская актриса и модель. Трудолюбивая, преданная своему делу, талантливая девушка. Многие, с кем работала Эрика, отмечали необыкновенную работоспособность и высокую концентрацию актрисы — это что касается работы — но в жизни Тода оказалась довольно дружелюбной и отзывчивой. Особенно выделяется и актёрский талант, ибо фильмография Эрики довольно обширна, причём это актриса не одной роли и склада характера. Девушке доставались совершенно разные роли, с которыми она, на мой взгляд, справлялась довольно неплохо, но обо всём по порядку.

Родилась Тода 17 августа 1988 г. в административном центре префектуры Хёго, Кобе, либо, как его еще называют, вратах в Западную Японию. Серьёзная модельная карьера

началась для Эрики уже в 17 лет, а к 22 годам Эрика успела сняться более чем в 50-ти фильмах и дорамах и стать настоящим японским идиолом. Несмотря на свой миниатюрный рост, впрочем, как и у всех японок, в 162 см, Тода принимает участие в модных показах и продолжает завоёвывать внимание и одобрение фанатов. На родине Эрика очень почитаема и снимается до сих пор (сейчас ей 24 года) как в фильмах, так и в дорамах и в музыкальных клипах. Словом, Тода стала одной из самых ярких моделей и перспективных актрис современности.



В 2006 году Сюсукэ Канэко смог рассмотреть в Эрике истинный талант, пригласив сыграть одну из главных ролей в фильме «Тетрадь смерти». Роль юной Мисы принесла девушке популярность. Параллельно со съёмками в «Тетради смерти» Эрика исполняет роль Юко Мотомии в дорама «Любовь моей



жизни», а также принимает участие в озвучке игры «Genji 3». И всё это одновременно, что показало Эрику со стороны профессионала высокого класса. Кстати, роль Мисы стала одной из самых узнаваемых у русскоязычной публики, что уж говорить, тетрадка — она и в Африке тетрадка.

Однако достижения Тоды за 2006 год на этом не заканчиваются. Прекрасным завершением насыщенного года стало приглашение озвучить мультфильм «Артур и минипуты». В японской версии её голосом говорит Селения.



Ещё одной знаковой ролью в карьере Эрики стал образ неуклюжей, простоватой и до ужаса доверчивой девушки по имени Кандзаки Нао. Да-да, многие наверняка смотрели нашумевшую драму «Игра лжецов», этакий психологический триллер в японском варианте. Здесь Эрике предстояло сыграть простофилю-девушку, которую в добровольно-принудительном порядке втянули в опасную игру, где на первом месте стоят деньги и только потом идут люди, жизни и прочая мелочёвка. Хороший сюжет, прекрасная напряжённая атмосфера и антураж опасной игры — именно это должны были поддерживать актёры на протяжении всех серий сериала, что им, собственно, удалось на приличном уровне. Надо отметить, что Эрика замечательно справилась со своей ролью, да ещё при том, что её истинный характер мало подходит для того образа, в который ей пришлось вживаться. Думаю, успешная игра актёров и слаженная работа режиссёров сделала сериал довольно популярным, так что недавно вышел и второй сезон «Игры», советуя всем посмотреть.

Кстати, о разности ролей и таланте перевоплощения. Приведу пример из фильмографии актрисы. Выше мы говорили об «Игре лжецов» и наивной Нао, а сейчас перейдём к сериалу совершенно другого типа и уровня: «Код синий». Драма о жизни врачей скорой помощи, а точнее, об интернах, которые трудятся в отделении экстренной помощи — выездная вертолётная бригада. В этом сериале Эрика сыграла роль тихой, умной, серьёзной и предприимчивой девочки-интерна, кардинально отличающейся характером от персонажа Нао Кандзаки. Сейчас Тода снимается в драме «Закрытая комната», также совершенно другом жанре, нежели перечисленные выше сериалы. «Закрытая комната» — это сериал, где используется известная ситуация в детективном жанре, когда убийство совершено в комнате, куда никто из посторонних войти не мог, собственно, как и выйти. В американском кинематографе примеров подобных загадок масса, посмотрим, как с этим справятся японцы.

Что касается модельной карьеры Тоды, то и её она бросать пока что не собирается, ведь перед нами настоящий идол современной Японии. Благодаря своей работоспособности и таланту меняться перед камерой, тонко чувствовать роли, ну и, конечно же, внешним данным, Тода заявила о себе на весь мир и продолжает радовать публику профессиональной работой. В свои 24 девушка сыграла множество главных узнаваемых и второстепенных ролей, снялась во многих клипах и фотосессиях для разных журналов. Надеюсь, что впереди у Тоды Эрики настолько же блистательное будущее. И продолжение её карьеры будет таким же ярким и эффектным, как и начало.

Elada_beren & Aldagmora





ИНТЕРВЬЮ С UMIKA

И снова приветствую вас в рубрике «AMV» нашего журнала. По традиции мы продолжаем знакомиться с интересными и креативными клипмейкерами, победителями различных конкурсов и просто интересными и деятельными людьми в сфере AMV. На этот раз мы решили побеседовать с победительницей недавно завершившегося конкурса сайта amwnews.ru — «Big Contest 2012». Клип «Metamorphose» был по достоинству оценен как жюри конкурса, так и зрителями. Итак, перед нами Umika — скромный, интересный и милый человек.

Aldagmora. *Итак, представься, кто ты, откуда?*

Umika. Меня зовут Умика, я художник-клипмейкер из страны Гороховых стручков. А если серьезно — можно просто Яна.

Aldagmora. *Как пришла в клипмейкерство, что побудило создать первый клип?*

Umika. Мне всегда нравились опенинги аниме, любимыми из детства стали «заставки» из «Сейлор Мун» — они тогда напоминали мини-клипы. С появлением компьютера добраться до Акросса и Ньюса было не так уж и сложно.

Невозможно ещё забыть, как я тогда радовалась случайно вышедшей синхре в редакторе.

Aldagmora. *Как думаешь, для того чтобы быть клипмейкером, обязательно ли быть анимешником?*

Umika. Можно привести частый пример работ: одна сделана технично; вторая — над техникой работать и работать, но бывает, что-то заставляет смотреть дальше, неотрывно, обдумывая каждую секунду, а после оставить клип себе, обдумывать его ещё некоторое время. О таких клипах ещё говорят: «Чувствуется, что сделано с душой». Я из тех людей, которые считают, что если ты за что-то берёшься, нужно доводить это до конца, вкладывать душу, любить своё творение, не ограни-

чиваться сухой оболочкой. В клипе должна быть начинка, которая не появится просто так. Поэтому да, для того чтобы быть клипмейкером, любить аниме нужно как минимум.

Aldagmora. *В таком случае какое твоё любимое аниме, на которое хотелось бы сделать не один клип?*

Umika. «Fullmetal Alchemist», безусловно.

Aldagmora. *Кто, по-твоему, самый сильный автор Амвнюса?*

Umika. Что вы имеете в виду, говоря «самый сильный»? Если идеального, то таких нет. Всем нам есть над чем работать; если человек говорит, что он самый сильный — ну что ж, значит, он достиг своего потолка и попросту не может расти дальше. Есть несколько клипмейкеров, работами которых я восхищаюсь, которых я уважаю. Думаю, не стоит оглашать их список: все, кто знает, поняли, кого я имею в виду.





Aldagmora. В каких конкурсах ты принимала участие, на что рассчитывала, думала ли, что выиграешь БК 2012, будешь ли принимать участие в дальнейших конкурсах ресурса, а может, и не только амвнюса?

Umika. Участвовала на Акроссе, конах Ньюса. Планирую в будущем пойти на Япон Экспо, и, разумеется, продолжать участвовать в первых двух. Не люблю фестивальные кони — считаю это пустой тратой времени.

Aldagmora. Почему?

Umika. В таких конках публика обычно принимает абсолютно всё: будь то серьёзная работа, поверхностная или работа ради фана. Я хочу сказать, что из-за этого на данных конках не может быть желаемой конкуренции, опытные авторы, как правило, просто не хотят тратить на такие мероприятия своё время.

Aldagmora. Как относишься к клипам других авторов? Какие больше нравятся — так называемые «танцевальные» или всё же содержащие в себе какую-то историю?

Umika. У меня обычно клипы делятся на две категории: клипы «вдохновляющие» и «мотивирующие». Вообще я всеядная, из жанров люблю всё: от танцевальных (главное, чтобы был подходящий трек, девочки и синхра) и до психоделики. Исключение — наверное, только экшен. Если экшен, то только с идеальной внутрикадровой.

Aldagmora. Какие программы используешь для создания AMV?

Umika. «Муму». Серьезно.

Aldagmora. Легко ли приходят идеи клипов?

Umika. Скорее да, чем нет. У меня всегда всё зависит от трека, наверное, как у многих. Бывает, слушаешь — и в голове сразу вспыхивают какие-то образы или отдельные участки истории. И уже отталкиваясь от них, начинаешь дорабатывать детали дальше. Исключение только «Тэйпс»: там пришлось, наоборот, подбирать трек под историю. С рисованием так же, только обычно тут уже идёт больше от впечатления от исходника.



Aldagmora. Насколько мне известно, ты рисовала сцены для своих работ и имеешь свою собственную галерею. Нравится рисовать?

Umika. Творчество, как говорят, это момент создания будущего в настоящем. Тут, скорее, применимо слово не «нравится», а «страсть».

Aldagmora. Какой свой клип ты назвала бы самым удачным?

Umika. Для меня клип не может быть удачным или неудачным: клип — это отражение чего-то личного, и каждый автор испытывает определенную палитру эмоций, претворяя в работу жизнь. Он может быть удачным в плане техники или каких-то других нюансов, но не в плане чего-то большего.

Aldagmora. Однако частенько авторам либо нравится своя работа, либо они чувствуют, что она какая-то незаконченная, что-то не то. Такого не было? Или стараешься не делать подобных клипов?

Umika. Чтобы такого чувства не было, нужно вкладывать в работу все силы, упорство и любовь.

Стараться успеть поймать момент вдохновения, не упустить его, потому что порыв к творчеству может так же легко угаснуть, как и возник, если оставить его без пищи.

Aldagmora. Что тебя вдохновляет?

Umika. Сестра.

Aldagmora. Младшая?

Umika. Старшая.

Aldagmora. Есть ли у тебя клип по мотивам какого-то произведения, то есть исходник один, а мотив совершенно из другой оперы?

Umika. Нет, не было ещё такого. Хотя, недавно мне сказали, что «Метаморфоз» напомнил сюжет игрушки «Chaos Legion». Сама я не играла, но сестра потом рассказывала, что события в ней довольно драматичны.

Aldagmora. Любишь читать? Какая любимая книга?

Umika. Манга. Очень много манги. Раньше ещё читала много документалистики и фантастики.



Aldagmora. А чем документалистика привлекла?

Umika. Любила всякие необъяснимые факты и явления, истории, рассказанные самими очевидцами и тому подобное. Особенно нравились старые, такие потрёпанные архивные книжки, а не те, что печатали в то время.

Aldagmora. Смотрела «Игру престолов»? Нашумевший сериал, просто интересно.

Umika. Да, безумно нравится.

Aldagmora. Не правда ли, Бес — самый колоритный персонаж? Ждёшь третий сезон?

Umika. О да, Бес — самый харизматичный персонаж этого сериала. Не часто встретишь на ТВ подобных героев. До самого конца не понимаешь, чёрный ферзь или белый, чего он добивается своими словами, сожалеет или это очередная игра для достижения ещё одной цели.

Aldagmora. Как относишься к дорамам?

Umika. Есть несколько любимых, две или три. Остальные — безразлично.

Aldagmora. Какие, если не секрет?

Umika. «Ichi Rittoru no Namida », «Rasuto furenzu», «Antique», «City Hunter».

Aldagmora. Видела «Приключения наркомана Павлика»?

Umika. У меня есть друг, который говорит совсем как он!

Aldagmora. И зовет Валеру на помощь?

Umika. Точно.



Aldagmora. Пожелаешь что-нибудь читателям?

Umika. Авторам — уверенности в себе, в своих силах и в своих идеях, будь то начинающий или опытный автор. Даже если время от времени преследуют неудачи — продолжать движение вперёд, прислушиваться к словам близких людей и тех, которых уважаешь.

Взлёты и падения неизбежны, ведь часто выходит не так, как мы того хотим.

И помните: если протянуть руку, то обязательно чего-нибудь коснёшься.

На вопросы отвечала: **Umika**

Интервьюер: **Aldagmora**





ИНТЕРВЬЮ С S.A. ROBERT

Да, на этот раз в рубрике AMV у нас несколько людей. На сей раз мы решили побеседовать с одним очень занимательным пользователем портала amvnews.ru, который скромно заявил, что не является столь уж известным клипмейкером и вообще деятелем, чтобы давать интервью. Однако от наших цепких журналистов ещё никто не уходил, и потому приветствуем весьма узнаваемого, скромного и интересного клипмейкера S. A. Robert.

Aldagmora. Итак, начнём, как всегда, с банальностей. Представься, кто ты, откуда и зачем?

S. A. Robert. Приветствую. Меня зовут Роберт, 23 года, живу в Москве. Был приятно удивлён, когда вы захотели у меня взять интервью. Обычно я выступал в роли интервьюера, а тут теперь приходится, наоборот, быть в роли опрашиваемого.

Aldagmora. Роберт — это настоящее имя? Довольно необычно.

S. A. Robert. Да, это моё реальное имя, и оно совпадает с моим никнеймом в Интернете.

Aldagmora. Как пришёл к AMV? Сказалась любовь к аниме?

S. A. Robert. Конечно. Думаю, у большинства авторов тоже так было. Когда начинаешь систематически смотреть аниме, то появляется интерес к анимешной субкультуре и тоже хочется себя как-то реализовать. Кто-то начинает шить костюмы для косплея, кто-то — писать фанфики или рисовать фанатские арты. Мой же выбор пал на клипмейкинг и работу с видео. Хотя если честно, особо предпосылок для этого не было. Первые наработки в редакторе выходили ужасно. Показывал их младшему брату, он говорил «бросай ты это дело, не твоё вообще». Но я решил превозмогать и в итоге оказалось не зря, свои слова он чуть позже забрал назад.

Aldagmora. У тебя есть младший брат, тоже анимешник?

S. A. Robert. Да, раньше вместе смотрели аниме. Сейчас он уже смотрит редко и только то, что я настоятельно посоветую глянуть. Учёба в университете МВД не оставляет ему практически свободного времени. Помимо учёбы — патрули, ночные дежурства и оцепления на футбольных матчах, там уже не до просмотра аниме.

Aldagmora. Кстати, на какое аниме ты сделал первое AMV?

S. A. Robert. Первый клип был не на одно аниме, сразу замахнулся на целый микс. «Movie Maker» уже тогда мне показался достаточно примитивным по функционалу. Поэтому скачал глючный и постоянно слетающий «Pinnacle Studio». Открыл папку с любимыми аниме и начал туда всё сваливать целыми сериями, попутно нарезая понравившиеся моменты. Наложил сверху «Гимн Казантипа 2008» и был безумно счастлив, когда местами проскакивала случайная синхра.





Aldagmora. То есть свой старт как клипмейкера ты можешь назвать неудачным? Что тогда побудило продолжать делать клипы?

S. A. Robert. Можно и так сказать. У редкого автора сразу получается делать достойные работы. Большинству же при старте приходится «превозмогать», это уже потом, когда освоишься, становится проще. Первые три-четыре работы были довольно низкого уровня. Но это только подстёгивало моё желание сделать по-настоящему хороший клип. Затем я удалил «Pinnacle Studio», так как понял, что на этой программе далеко не уедешь. И скачал связку «Adobe Premiere & After Effects» и решил серьёзно разобраться в этом софте. Тогда же я сделал свою первую осмысленную работу, которую залил на «Big Contest 2010». После этого прогресс не заставил себя ждать. И я сделал клип чисто в «After Effects», с которым занял второе место на конкурсе «Хиган 2010», обойдя более сильных авторов. С того момента понял, что клипмейкинг точно будет моим хобби.

Aldagmora. Как попал на AMV News? Участвовал ли в других проектах?

S. A. Robert. Попал совершенно случайно, даже сейчас помню, как. На локальном сервере увидел клип по «Бличу» — «Condemned», который мне очень понравился. Но он оказался в плохом качестве, поэтому решил найти в Интернете версию получше. Так и наткнулся на AMV News, где сразу же зарегистрировался и скачал понравившуюся работу в нормальном качестве. Тогда на сайте ещё шел первый конкурс — «First Impact 2007», за которым начал следить.

Aldagmora. Всех вдохновляют разные вещи, а как насчёт природы? Какое время года для тебя самое плодотворное?

S. A. Robert. Природа нравится, но без фанатизма. Чисто эстетически доставляют удовольствие красивые пейзажи и закаты. Но на природе бываю редко, в основном нахожусь в городе и довольствуюсь прогулками в парках по выходным.

Самое плодотворное время года — это, пожалуй, осень и зима. По причине плохой погоды и сезонной хандры никуда идти не хочется, и всю свою энергию можно направить на хобби. Весной же погулять уже хочется, а каждое лето стабильно езжу на море отдохнуть, там не до творчества.



Aldagmora. Хобби, если не секрет, связано с работой?

S. A. Robert. Основная специальность никак не связана с хобби. А то, чем сейчас занимаюсь, — скорее подработка, так как доход нестабильный. Есть заказ — работаем, нет — ищем. Поэтому, наверное, скоро пойду работать по профессии, нужен стабильный доход. У меня просто есть несколько хороших знакомых среди известных видеоблоггеров, с которыми подружился, получив инвайт на сайте «Спасибо, Ева!». От них периодически и получаю хорошо оплачиваемые заказы, меня рекомендуют друзьям и так далее по цепочке.

Aldagmora. Как думаешь, можно ли назвать судейство AMV-конкурсов субъективным? Или всё же оценка техсоставляющей лидирует?

S. A. Robert. Вопрос многогранный, тут множество факторов играют роль. Если это аниме-фестиваль, то тут свои критерии для оценивания и они сугубо субъективны. То есть всё зависит от реакции публики на работу, что не всегда возможно заранее предугадать. Часто бывает, что такой фестиваль конкурс, а выигрывает откровенно халтурная нарезка с кучей технических ошибок, оставляя позади адекватные работы. Но фестивали — это вообще отдельная тема для разговора. Хотя сейчас уже намечается благая тенденция приглашать опытных авторов для судейства.

А на крупных онлайн-конкурсах, таких как «Big Contest» и «AKROSS Con», судейство гораздо более адекватное, так как к голосованию допускается большое количество людей, основная масса которых о клипах знает не понаслышке. И результат получается довольно взвешенным. Но, по моим личным наблюдениям, объективным выходит только ТОП-3, так как фавориты конкурса всегда очевидны. А дальше уже народ голосует, исходя из своих личных предпочтений, и тогда начинается субъективный фактор. Поэтому разницы между 10 и 30 местом, в таком случае, особо и нет.

Aldagmora. Был ли в составе жюри какого-либо конкурса?

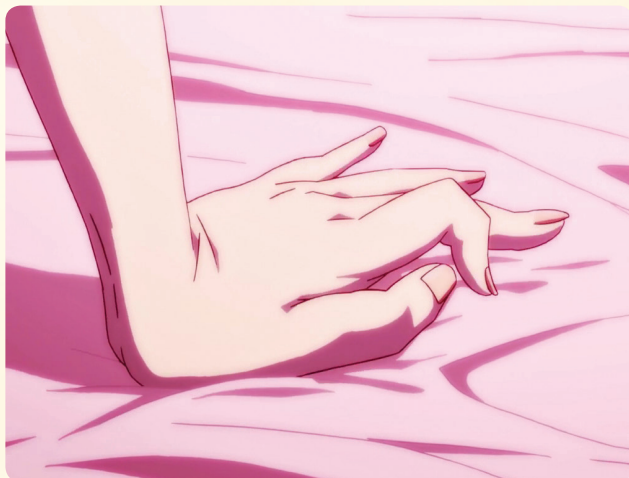
S. A. Robert. Постоянно бываю в жюри. Часто приглашают посудить конкурсы клипов на различных аниме-фестивалях. А на сайте «AMV News» сам записываюсь посудить проводимые на ресурсе конкурсы. Два раза приходилось участвовать в голосовании на «Акроссе», доступном только авторам, вышедшим в финал. Этот год, думаю, тоже не будет исключением. В прошлом году даже позволили посудить ежегодный зарубежный конкурс «JCA» как представителя от русского AMV-сообщества. Так что в этом плане у меня накопился немалый опыт.

Aldagmora. Твой любимый жанр аниме и AMV?

S. A. Robert. Из аниме предпочитаю что-нибудь расслабляющее в плане восприятия. В приоритете комедии, школьная романтика и повседневность. Остальные жанры смотрю под настроение, а психологию вообще редко осиливаю до конца. Из AMV больше всего нравятся M@D'ы, самый технически сложный и интересный жанр. А чаще всего пересматриваю различные визуализаторы, чтобы включить и ни о чём не думать, просто насладиться происходящим на экране. А не искать всякие сюжеты и скрытый смысл, в клипах для меня это не главное.

Aldagmora. Ох, не романтик ты или всё же романтик?

S. A. Robert. Всё же романтик. Иначе, думаю, романтические отношения в аниме и не только так сильно бы не нравились. Но это всего лишь отвлечённые идеализированные образы,



которыми можно восхищаться. Суровая реальность все эти стереотипы сразу развеивает.

Aldagmora. *Есть ли любимый автор? Если не секрет, то какой и почему?*

S. A. Robert. Конкретно одного автора выделить не смогу. А перечислить всех, чьи клипы мне понравились, много времени займёт. Бывает, что из обширной авторской клипографии может приглянуться только один клип и всё.

Aldagmora. *Как думаешь, возможно ли в 4 минуты уложить шекспировскую трагедию?*

S. A. Robert. Думаю, можно. Но тут надо хорошо постараться, чтобы достичь такого уровня эмоционального накала, сопоставимого с произведением Шекспира.

Aldagmora. *Ну, хорошо, а если не шекспировскую трагедию, а, например, масштабное сражение с кратким перечислением, из-за чего и почему?*

S. A. Robert. Конечно, можно. Авторы делают клипы и с гораздо большим охватом событий. Например, в клипе Агрессора «Act of Genesis» это хорошо показано.

Aldagmora. *Любишь оперу?*

S. A. Robert. Если честно, то ни разу там не был, поэтому затрудняюсь сказать. Но вот клип на оперную тематику — «The Stage» — мне понравился.

Aldagmora. *А какой любимый музыкальный жанр?*

S. A. Robert. Больше всего нравится пост-рок и idm. Но в целом слушаю почти всё, зависит именно от настроения. Поэтому разброс предпочитаемых жанров очень большой, начиная от инди-рока и заканчивая анимешными опенингами.

Принципиально только рэп и русскую попсу не переношу. Кому интересно больше, тот может глянуть мой профиль на Last.fm — www.lastfm.ru/user/SA_Robert.

Aldagmora. *Любишь ли что-то жевать во время создания AMV?*

S. A. Robert. Нет. Во время работы в редакторе это будет только отвлекать. Единственное — чай употребляю в больших количествах, пока сижу над очередным проектом. А ем только, когда делаю перерывы на аниме/фильмы/музыку.

Aldagmora. *Можешь ли назвать себя домоседом?*

S. A. Robert. Могу, я им и являюсь. Особенно после окончания университета. Когда не надо каждый день куда-то рано вставать и ехать, вся работа — дома за компьютером.



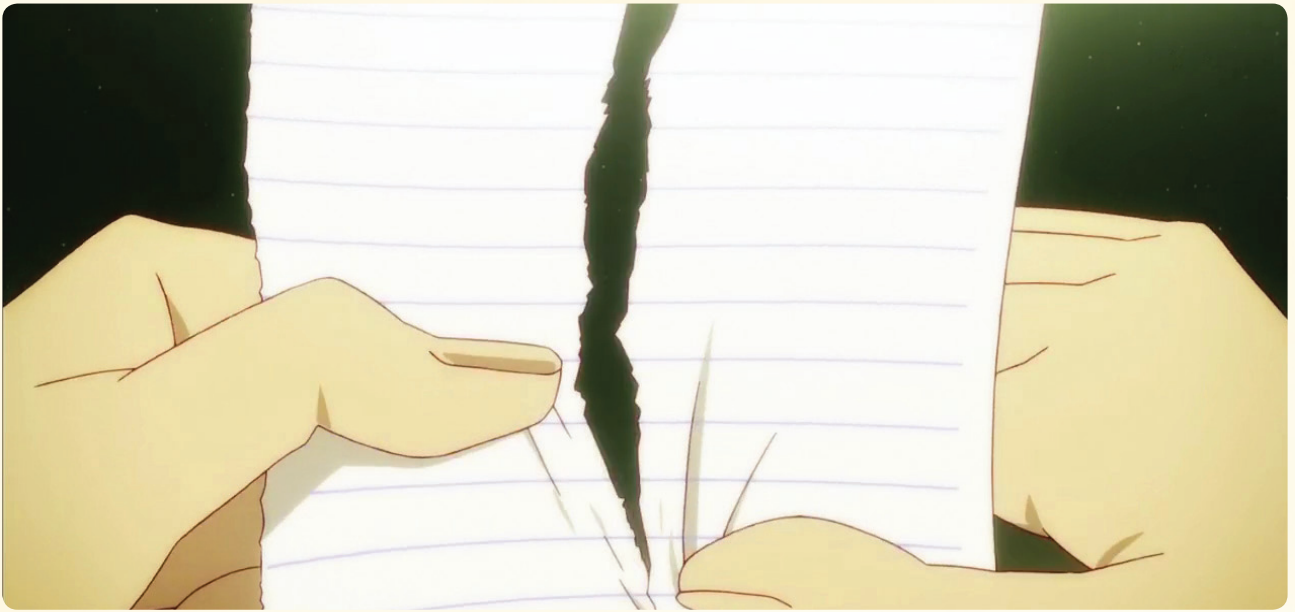
Aldagmora. *А как же пропаганда активного образа жизни?*

S. A. Robert. Про спорт тоже не забываю. Хожу три раза в неделю в тренажёрный зал. Дома в коридоре стоит турник, на нём каждый день занимаюсь. Раньше ещё в бассейн на плавание ходил, но сейчас забросил из-за недостатка времени. Летом ещё устраивал с братом утренние пробежки по стадиону. Я домосед в том смысле, что не люблю без лишней надобности куда-то выходить из дома.

Aldagmora. *Как относятся родные к твоему увлечению?*

S. A. Robert. Никак, им это вообще не интересно, абсолютно нейтральное отношение. Только младшему брату показываю свои наработки, обсуждаем вместе ролики. Его беспристрастный взгляд со стороны иногда помогает пересмотреть что-нибудь в очередном проекте.





Aldagmora. *Есть ли домашние животные?*

S. A. Robert. К сожалению, нет, родители категорически против. Был только в детстве аквариум с рыбками, но потом его отдали знакомым. А так бы хотелось завести себе кошку, очень люблю этих пушистых животных. Думаю, когда передо жить отдельно, то обязательно заведу.

Aldagmora. *И как будут звать пушистое чудо? А какой породы?*

S. A. Robert. Над именем пока не задумывался, но думаю что-нибудь миловидное подобрать. Может, просто Няшка для удобства, подумаю ещё. А кошки нравятся породистые, купил бы какого-нибудь пушистого рэгдолла или японского бобтейла.



Aldagmora. *Читал ли японскую литературу?*

S. A. Robert. Пока не доводилось, не считая только статьи по японской мифологии. А вот мангу читаю постоянно, такой формат чтения мне больше по душе.

Aldagmora. *Тема нашего номера — «Истинные ценности». А что истинно ценно для тебя?*

S. A. Robert. Истинные ценности — вещь сугубо личная. В моём случае это саморазвитие и личностный рост. Стараюсь постоянно расширять свой кругозор, узнавать что-то новое. За свою сознательную жизнь чем только не увлекался. Но всё-таки главное — сохранять адекватность и беспристрастное отношение к различным явлениям в жизни.

Aldagmora. *Ты сейчас занимаешься тем, чем хочется, или все же работа мечты ещё в мечтах?*

S. A. Robert. Сложно сказать. На данный момент хобби приносит доход, и меня это устраивает. Но, думаю, в ближайшее время всё-таки придётся идти работать по профессии. Так как в моём случае фриланс — вещь крайне непостоянная. Да и заказчики часто неадекватные попадают, только нервы, себе дороже.

Aldagmora. *А кто ты по профессии?*

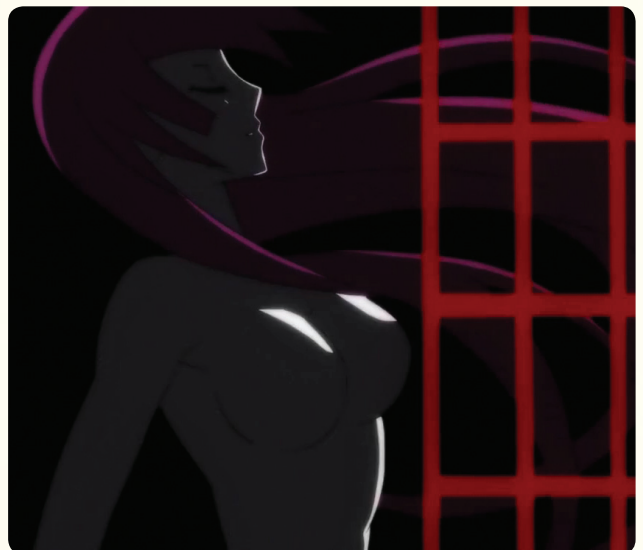
S. A. Robert. Я инженер. Закончил МАДИ на дорожно-строительном факультете. У меня родители и почти вся родня в этой отрасли работает, так что с трудоустройством проблем нет. Правда, во время обучения приходилось один раз брать академический отпуск по личным обстоятельствам. Поэтому закончил университет относительно недавно.

Aldagmora. *Пожелаешь что-то читателям?*

S. A. Robert. Могу всем читателям пожелать, чтобы жили в гармонии с собой и окружающими, занимаясь любимым делом и получая от него удовольствие. Символично, что теперь самому пришлось ответить на этот вопрос. Раньше, когда брал интервью у известных авторов, в конце интервью всегда спрашивал аналогичное пожелание.

На вопросы отвечал: S. A. Robert

Интервьюер: Aldagmora





«Malice Mizer» — японская рок-группа, одна из самых значимых и ярких музыкальных коллективов в жанре визуал-кей.

Примечание

Visual kei — жанр японской музыки, возникший на базе джей-рока в результате смешения его с глэм-роком, металом и панк-роком в 1980-х годах. «Visual kei» буквально означает «визуальный стиль». Так называется направление в японской рок-музыке, выделяющееся использованием макияжа, сложных причёсок, ярких костюмов и часто андрогинной эстетики.

Общая информация

«Malice Mizer» (произносится как «марису мизэру», примерный перевод названия с французского — «зло и печаль») — японская группа, сочетающая в своей музыке самые различные стили, от классики до готик-метала. Звучание «Malice Mizer» уникально. Группа щедро наполняет свои композиции элементами классики, импровизируя и добавляя собственные штрихи. Самые ранние композиции можно охарактеризовать как великолепную классику, подобную Баху или Бетховену наших времён. Высокий голос вокалиста Тэцу добавляет музыке ещё большую лёгкость. Самый продуктивный период творчества группы начинается с приходом Гакта. «Malice Mizer» начинает звучать куда разнообразней. Позднейшие композиции группы приобретают всё более отчетливые «готические» очертания: орган, синтезированный хор, эффектные аранжировки с использованием электроударных и шумов. Трудно определить стиль «Malice Mizer». Их внешний вид совмещает в себе декаданс XIX века, готический и викторианский стили. Это может показаться странным для того, кто

не является поклонником группы или не имеет представление о жанре визуал-кей.

Становление «Malice Mizer» относят к началу 90-х. После того, как «отгремела» первая волна визуал-кей, многие группы начали использовать яркие костюмы и косметику, сочетать традиционное и заимствованное. С лёгкостью прижился и женственный образ музыканта: теперь на сцену можно выйти хоть в бальном платье.

Несмотря на свою успешную деятельность в течение почти десяти лет, группа распалась (Мана, гитарист, после этого создал новую группу «Moi dix Mois»). Она до сих пор популярна и продолжает издаваться, набирая всё большее и большее количество поклонников по всему свету, среди которых как молодые ценители жёсткого металла, так и сложившиеся гурманы, предпочитающие классику.



Состав

Состав группы очень часто менялся с течением времени и ростом популярности группы в основном в связи с тем, что некоторые музыканты не сходились во мнениях о стиле.

Последний состав:

Клаха (Klaha) — вокал (выдающийся вокалист, не устал удивлять всех силой и чистотой своего голоса);

Мана (Mana) — гитара и клавишные (экстравагантный гитарист, написал большинство песен и отвечал за визуальную часть);

Кодзи (Kōzi) — гитара и клавишные (один из создателей группы, именно он и Мана создали «Malice Mizer» в 1992 г.)

Юки (Yu-ki) — бас-гитара (удивительный музыкант, пришёл вскоре после создания группы в 1993 г. и оставался там до самого её распада);

Ками (Kami) — ударные (скончался 21 июня 1999 года от кровоизлияния в мозг).

Бывшие участники

Тэцу (Tetsu) — вокал (не совсем ясно, почему в 1995-м первый вокалист — Тэцу — покинул группу; одни источники утверждают, что он не оправдал ожиданий Маны, другие — что самому Тэцу не нравилось то, что все выступления «Malice Mizer» походили не на музыкальные, а больше на театральные);

Гакт (Gackt) — вокал (самый главный романтик в истории группы, во время его участия группа вышла на пик популярности и выпустила самые значимые альбомы «Voyage ~sans retour~» и «Merveilles». Гакт покинул группу в 1998-м, по окончании тура «Merveilles». Причинами ухода он называл различные финансовые и личные проблемы. В своей автобиографии он пишет, что на самом деле ему предложили уйти остальные члены «Malice Mizer», хотя он хотел продолжать работу с ними);

Газ (Gaz) — ударные (не задержался надолго, в 1993 году произошёл обмен ударниками между группами «Кнеуклид Romance» и «Malice Mizer», и на его место пришёл Ками).

Сессионные музыканты

Кадзунэ (Kazune) — клавишные.

Распад

Несмотря на рост популярности, после смены вокалиста и смерти ударника «Malice Mizer» больше не была единым целым. После релиза «Bara no Seidou» и нескольких синглов в декабре 2001-го Мана, Кодзи, Юки и Клаха приняли решение разделиться, положив тем самым конец «Malice Mizer».

Заключение

В связи с распадом группы всеобщее негодование их поклонников не стихает до сих пор, и я лично также могу к ним присоединиться. Но всё же у всех ещё теплится надежда на то, что когда-нибудь группа вновь объединится и выпустит новые творения, которые, как обычно, произведут фурор в рядах почитателей и останутся в истории музыкального мира навсегда.

Дискография

- 01-Sans Logique (1992)
- 02-First Anniversary (1993)
- 03-Memoire (1994)
- 04-Uruwashiki Kamen No Shotaijo (1995)
- 05-Ma Cherie -Itoshii Kimi E (1996)
- 06-Voyage -Sans Retour (1996)
- 07-Bel Air -Kuuhaku No Toki No Naka De (1997)
- 08-Gekka No Yasokyoku (1997)
- 09-Au Revoir (1997)
- 10-Illuminati (1998)
- 11-Le Ciel -Kouhaku No Kanata E (1998)
- 12-Merveilles (1998)
- 13-Shinwa -Kami's Memorial Box (2000)
- 14-Kyomu No Naka De No Yuugi (2000)
- 15-Bara No Seidou (2000)
- 16-Shiroi Hada Ni Kuruu Ai To Kanashimi No Rondo (2000)
- 17-Gardenia (2001)
- 18-Beast Of Blood (2001)
- 19-Mayonaka Ni Kawashita Yakusoku -Bara No Konrei (2001)
- 20-Garnet -Kindan No Sono E (2001)

Alucardo_Dono





Русское название: Кайдзи

Оригинальное название: Gyakkyou Burai Kaiji: Ultimate Survivor 逆境無頼カイジ

Производство: Япония

Жанр: триллер, приключения

Студия: MAD HOUSE

Тип: ТВ (26 серий), 25 мин.

Выпуск: с 03.10.2007 по 02.04.2008

Режиссёр: Сато Юдзо

Автор оригинала: Фукумото Нобуюки

Разные люди живут разными жизнями. Но мало кто задумывается о том, что по-настоящему ценно в его существовании. Те же, кому всё-таки удастся разобраться в тяжёлой расстановке приоритетов, понимают, чем следует по-настоящему дорожить. Аниме-сериал «Кайдзи» — яркий пример того, что понимание истины приходит с потом и кровью у тел погибших товарищей, погубленных собственной жадностью и слабостью.

Азарт

Главный герой истории — парень по имени Кайдзи. Живёт он в трущобах, постоянной работы не имеет и занимается тем, что проигрывает остатки денег в дешёвых азартных играх и занимается мелким хулиганством. Однако более-менее стабильная, пусть и бессмысленная, жизнь героя внезапно меняется на корню — он узнаёт, что его знакомый возложил на плечи и без того бедного парня долг. Без лишка четыре миллиона иен! Даже по самым скромным подсчётам Кайдзи придётся работать одиннадцать лет, чтобы вернуть подобную сумму. Однако неизвестный человек, сообщивший о задолженности, предлагает неожиданный выход — Кайдзи должен сесть на круизный лайнер «Эспуар», где будут проходить

азартные игры. Особенность лайнера в том, что за четыре часа плавания есть шанс выиграть больше десяти миллионов! Для загнанного в угол Кайдзи этот корабль — не что иное, как спасательный круг для утопающего. Вот только «доброжелатель» ни словом не обмолвился, во что, собственно говоря, будут играть и что ожидает его в случае проигрыша. И только с началом круиза Кайдзи осознаёт, куда умудрился вляпаться. А впереди четыре часа плавания, тогда как шансы на победу тают с каждой минутой...

Жадность

На протяжении всего аниме главный герой только и делает, что попадает из одной передраги в другую. Я насчитал десяток моментов, когда жизнь Кайдзи висела на волоске, и казалось, что на спасение нет ни единого шанса. Но вот тут я был приятно удивлён. Главный герой продемонстрировал не





просто мужество — это было остервенение загнанного зверя. Несмотря на то, что Кайдзи ужасается происходящему и боится поражения на протяжении почти всего сериала, он цепляется всеми конечностями за осколки надежды и создаёт великолепные отточенные теории и стратегии. Словно всем известный Ягами Лайт, Кайдзи выходит живым из всех испытаний, проявляя нечеловеческую способность к анализу ситуации и умение преодолеть свой страх. Но даже одерживая победу, он не забывает про тех, кто поддерживал его. Он делит свою победу с теми, кого увидел впервые и кто объединился с ним лишь потому, что терять уже нечего. За что и бывает наказан. Предательство подстерегает на каждом углу. Когда на кону десятки миллионов, «партнёры» недолго думают, что дороже — стопка купюр или жизнь нового товарища. Жадность губит людей, но Кайдзи преодолевает её, как и страх.

Но и основное качество главного героя требует упоминания. Всем своим победам и триумфам Кайдзи обязан умению ставить себя на чужое место. Видеть, как бы поступил кто-то иной, нежели он. Так, сойдясь в психологической игре с высокопоставленным человеком, Кайдзи побеждает, а завершив схватку, говорит, что победил потому, что любой бедняк сможет поставить себя на место богача, но не наоборот.

Что касается истинных ценностей, то тут герой аниме проявляет себя с лучшей стороны. Он готов рискнуть всем —



выигранными деньгами, здоровьем или даже жизнью, чтобы отомстить за товарищей, не дошедших до конца дьявольских игр, и услышать извинения от самого дьявола.

Воистину, сериал впечатляет своим сюжетом. По крайней мере, из последнего десятка просмотренных мной аниме только «Кайдзи» удерживал меня у экрана до тех пор, пока от усталости не начинали слипаться глаза.

Ненасытность

Говоря о сериале, нельзя центрироваться лишь на сюжете. Ведь если писать только об истории, будет же мало? Вот и здесь человеческая ненасытность побуждает меня написать о рисовке и звуковом сопровождении. По меркам среднестатистического анимешника, увлечённого онгоингами, рисовка слаба и крива. Но если посмотреть трезво, изображения персонажей эксцентричны и больше приближены к настоящим людям, чем все эти современные ОЯШи и им подобные. Для многих рисовка в «Кайдзи» станет отличным способом отдохнуть от неестественно высоких юношей, больших глаз и женственных лиц. Герои «Кайдзи» грубы, неотёсанны и местами уродливы, но и у них есть свой шарм.

О звуковом сопровождении — оно достойно высших похвал. Иногда так и вздрагиваешь, когда на заднем фоне раздаётся тонкий шелест, напоминающий хитрый смешок. Атмосферность звучащего непревзойдённа — благодаря саундтреку почти что чувствуешь себя на месте героя: под неудобными взглядами завистников, под аккомпанемент хохочущих над беспомощностью героя соперников. На высоте и озвучивание персонажей — сейю потрудились на славу. Все герои звучат оригинально, голоса подобраны со вкусом и в соответствии с характером. Харизматичный голос главного злодея так и пышет надменностью, а от ноток отчаяния в голосе Кайдзи чувствуешь безвыходность ситуации, в которую его загнали.

В заключение

Смотреть сериал или нет — выбор за вами. Но если вы всё-таки возьметесь за просмотр, то спустя двадцать шесть серий наверняка проникнетесь симпатией к тому безрассудному, местами гениальному, местами глупому герою, способному поставить свою жизнь на кон ради других. Хотелось бы закончить обзор фразой-символом сериала и одной из «истинных ценностей», которым посвящен этот номер. Итак, помните: «Ваше будущее в ваших руках!»

Fikwriter



Русское название: В далёкие времена: танец ночи

Английское название: In a Distant Time: One Night Dance

Оригинальное название: Gekijouban Harukanaru Toki no Naka de: Mai Nitoyo

Театральная версия: 遙かなる時空(とき)の中で 舞一夜(まいひとよ)

Год выпуска: 19.08.2006

Жанр: фэнтези, драма, история, сёдзё

Категория: фильмы

Продолжительность: 104 минут

Режиссёр: Тосия Синохара

Автор оригинала: Токо Мидзуно

«Не везёт мне в смерти — повезёт в любви», — страдал герой фильма «Белое солнце пустыни». Мне вот совсем не везёт с этим чувством. Просто никак не едет. И ничего ты с этим не поделаешь. Умные люди советуют подождать, дескать, само когда-нибудь свалится. Как знать, может, и перепадёт чего-нибудь.

О любви, чего душой кривить, говорить можно долго и нудно. У каждого жителя планеты Земля (а быть может, и всей Вселенной, если есть где-нибудь ещё жизнь) наверняка найдётся пара-тройка определений этому славному чувству. Любовь-то всеобъемлюща. На мой взгляд, в иерархии ценностей любовь должна быть на первом месте. По крайней мере, между верой и дружбой место ей найдётся.

Для начала немного о фильме

У вашего преданного слуги есть одна особенность — не обращать внимания на авторов. На обложку взгляну уже после прочтения (просмотра ли), будь то хоть Толстой, Пушкин или Достоевский. Мне как-то всё равно, кто сотворил, было бы

красиво, умно, легкочитаемо. С фильмами-то уж тем паче до титров о режиссёрах и сценаристах задумываться не буду. Зачем оно надо?

Сейчас исправляем эту оплошность. Полнометражное аниме «В далёкие времена: танец ночи» являет собой продолжение одноимённого сериала, вышедшего на экраны в 2004 году (полный комплект составляют ещё три OVA и спецвыпуск — посмотреть есть что). Режиссировал сериал Аки Цунаки. В анимационном фильме авторы решили подробнее раскрыть взаимоотношения между героями. Режиссёром полнометражки стал Тосия Синохара, известный по аниме-сериалу «Тёмный дворецкий». Есть в копилке автора много интересного — перечислять не стану.





Ещё на берегу честно признаюсь, что сериал, OVA и спец-выпуск не смотрела, но фильм был пересмотрен раз сто, так уж сильно запал в душу. Конечно, благоразумнее смотреть всё по порядку, однако и без каких-либо предисловий «Танец ночи» выступает как более-менее самостоятельное произведение. Лично мне оно не показалось каким-то ущербным. Но это субъективное мнение.

Раскроем немного сюжет и поедem дальше

В основе повествования лежит легенда о том, что древний подземный город охраняют божественные животные — Дракон с востока, Тигр с запада, Черепаха с севера и Феникс с юга (четыре бога-покровителя: Сейрю, Бьякко, Генбу, Сузаку). От божественного благополучия зависит жизнь столицы и безопасность жителей. Если могущество стражей иссякнет, спасти страну сможет только приход нового мессии. Теперь внимание! Новой жрицей суждено стать обычной японской школьнице (которая свалилась в канализационный люк). По правде, в другой мир её призвали какие-то высшие силы. Но это уже вопрос техники.

Впрочем, в обязанности жрицы божественного дракона только и входит, что сидеть в храме и делить быт с принцессой Фудзихиме. Однако Акане такая перспектива, мягко говоря, не устраивает. Из-за этого весь сыр-бор и разгорелся. Сидела бы тихо — никакой истории не получилось бы.

Расставляем все точки над i

Собственно, возвращаясь к тому, с какого перепугу началось данное рассуждение: с бредней о любви. Да потому, что в нашем фильме с сердечными делами не всё так просто. В главную героиню, как справедливо заметили зрители, снова попал пьяный Амур, и она, окружённая восхитительными мужчинами, влюбляется в весьма сомнительную личность. Считаю, все вокруг сохнут по ней, а её вот угораздило... В этом ракурсе Акане крайне раздражительная личность. Но такие заявления с моей стороны довольно непрофессиональные, поэтому скажу: девушка просто неудовлетворена сложившимися обстоятельствами, поэтому, включив подростковый максимализм, пытается всячески привлечь к себе внимание. Да и не в её характере сидеть сложа руки — вот и хочется духов поуспокоить. На деле же оказывается, что не так это и просто, спонтанные действия и наивная прихоть причиняют боль близким. Добавим поиск себя в мире — получаем конкретную клинику.

Однако любовь рамками межличностных отношений не ограничивается. Она шире. Трогательная дружба, преданность

господину, желание сохранить городской покой вытекают из этого чувства.

Через весь фильм красной нитью проходит стремление за мечтой. Заветное желание — исполнить танец Сайрё — поднимает дух Оно Суэфуми из забвения. Даже постоянно сгорающая сцена не способна остановить актёра, а только лишь толкает на поиск новых способов. И вот вам трагический выбор между любовью и мечтой. Трагичностью фильм буквально пропитан.

Так как мы акцентируем внимание на истинных ценностях, стоит упомянуть и красоту. Красивостей в «Танце ночи» достаточно. Во-первых, красивые мальчики. Моя подруга, смотрящая аниме постольку-поскольку, пересматривала «В далёкие времена» только ради этого. Во-вторых, пейзажи древнего города и его окрестностей. Авторы наделяют смыслом каждый жест девственной природы, и уже дождь о чём-то говорит, становится своеобразным символом драматичных встреч. В-третьих, уже упомянутый редкий и сложный танец Сайрё возводит красоту в ранг личности, обожествляя порывы прекрасного.

Традиционно — делаем выводы

«В далёкие времена: Танец ночи» — не классика. Человека не увлекающегося, скорее всего, не привлечёт. Может показаться, что фильм спасают детективные приёмы. Право, интриги сие творение не лишено. Этот факт не позволяет заскучать. Жанр, конечно, обызывает. Много места занимает любовь. До каких-то других аспектов придётся додумываться.

Красивое произведение, и ему вовсе не грозит пополнить списки неудачных продолжений. Поможет скоротать вечерок. Отличное дополнение к романтической обстановке. В общем, смотреть или не смотреть — решать каждому.

Sok Nektarny (N-Sh)

В каком порядке лучше смотреть:

- #1 В далёкие времена OVA-1 - OAV (2 эп.), адаптация манги, 2002
- #2 В далёкие времена OVA-2 - OAV (3 эп.), продолжение, 2003
- #3 В далёкие времена [ТВ] - ТВ (26 эп.), более подробная адаптация манги, 2004
- #4 В далёкие времена OVA-3 - OAV (2 эп.), продолжение, 2005
- #5 В далёкие времена - Фильм - п/ф, адаптация манги, 2006
- #6 В далёкие времена (спецвыпуск) - ТВ-спэшл (1 эп.), адаптация игры, 2007



Русское название: За облаками

Английское название: The Place Promised in Our Early Days

Оригинальное название: Kumo no Muko, Yakusoku no Basho 雲のむこう、約束の場所

Страна: Япония

Режиссер: Макото Синкай

Композитор: Тэнмон

Жанр: фантастика, драма

Премьера: 20 ноября 2004

Продолжительность: 91 мин. / 01:31

Люблю вещи с историей. Они интересны уже потому, что имеют под собой некую стороннюю основу, мало связанную с содержанием. Что-то повседневное или, напротив, необычное, эксклюзивное. Иногда что-то советует любимый друг, иногда Яндекс-сенсей. Возможны и совсем экстремальные варианты — нечаянное увлечение цитатой. В итоге в копилке появляется ещё одна интересная и запоминающаяся единица чего-нибудь.

Как-то так и получилось с аниме «За облаками». Первое знакомство состоялось в прекрасный весенний день, 17 апреля далёкого 2010-го. Так уж сложились обстоятельства, что наше местное радио носит аналогичное имя, поэтому Яндекс в подсказках поиска советует посмотреть. Вот моё любопытство и разыгралось. С тех пор и очаровали меня красивейшие работы Макото Синкай.

Пара слов об авторе

Симпатичный молодой (всего-то 39 лет) режиссёр Макото Синкай (настоящее имя Макото Ниицу) знаком зрителям прежде всего по романтическому фильму «Пять сантиметров в секунду». «Три истории о любви, времени и расстоянии» были

рассказаны в 2007 году. В 2011 году увидело свет другое лучшее творение Макото — «Ловцы забытых голосов». С интересующим нас «За облаками» зрители познакомились в 2004. Из раннего творчества можно выделить, пожалуй, «Голос далёкой звезды» и «Она и её кот».

Макото Синкай намеренно дистанцируется от общей японской аниме-индустрии. Свои работы он создаёт, привлекая минимум ресурсов: снимает не на студии, а работает на домашнем компьютере. Фактически совмещает профессии сценариста, режиссёра, главного аниматора, фазовщика (художника, рисующего промежуточные кадры анимации), звукорежиссёра и специалиста по постлестёмочной обработке. К сторонней помощи обращается только, когда возникает необходимость озвучивания персонажей и записи саундтрека.





В отзывах и рецензиях Макото Синкая довольно часто сравнивают с Хаяо Миядзаки. Хотя сам Макото с этой характеристикой не согласен, считая, что его переоценивают. Наверное, всё-таки что-то похожее и можно найти. Например, уже упомянутые «Ловцы забытых голосов» явно создавались под впечатлением от аниме-фильма «Принцесса Мононоке». Впрочем, проводить некие параллели в искусстве всегда интересно и приятно. Но всё же не стоит упускать из внимания и индивидуальные ноты, которые всегда присутствуют в произведении. В противном случае начинает попахивать плагиатом.

Работы Синкая оригинальны. Автор узнаваем в них, как на фотографии. Пытливые умы могут поискать похожие мотивы во всех его произведениях. Даже навскидку, без особых научных ухищрений, можно разглядеть любовь Макото к

котам. Милые усаые зверьки так или иначе присутствуют во многих работах. Загадочная страна Агарта, чей упадок красноречиво нарисован в «Ловцах», упоминается в «Голосе». Парой слов — есть над чем подумать.

По ту сторону облаков, обещанное место

На родине, в Японии, релиз «За облаками» состоялся в 2004 году. Два годами позднее компания «XL Media» выпустила фильм на DVD. В 2005 картина получила награду в номинации за лучшую анимационную ленту на «Mainichi Film Concours».

Это произведение будет интересно всем, кто увлечён так называемой альтернативной историей, кто очень любит вопросы вроде «Что было бы, если бы...». Сюжет аниме развивается в реальности, в которой Советский Союз не скончался скоропостижно в 90-х, а продолжил своё существование и даже захватил Японию, оккупировав север страны. Юг оказывается в распоряжении ни кого-нибудь, а Соединённых Штатов. (Здесь почему-то с улыбкой вспоминаю «Код Гиасс»: вот уж любят Японию захватывать и делить).

Оба оккупанта меряются силушкой. Союз отстроил огромную башню — чудо инженерной мысли и символ многих поколений. Вокруг неё и вращается повествование. Два ничем не примечательных старшеклассника из Аомори, Хироки и Такуя, восстанавливают найденный самолёт, который нарекают «Бэлла Съелла» (ориг. Vielaciella). Деньги на детали школьники получают, подрабатывая на военном заводе, который производит крылатые ракеты для армии США. Мечта мальчишек — совершить полёт к манящей загадочной советской башенке.

В один из прекрасных дней друзья знакомятся с милой девочкой Саюри. Они рассказывают ей о своём самолёте и мечте. Девушка увлекается идеей. Дети обещают друг другу, что обязательно полетят к башне. Однако этому не суждено было сбыться: незадолго до окончания школы Саюри неожиданно исчезает. Жизнь хладнокровно расставляет всё по местам: Такуя переводится в военное училище, а Хироки, влюблённый в Саюри с начала знакомства, учится в частном колледже в Токио.

Хироки постоянно снится сон, в котором он тщетно пытается отыскать потерянную Саюри. Когда юноша уже совсем



отчаялся встретить свою возлюбленную, ему подкидывают письмо от Окабэ (руководителя завода, на котором он когда-то подрабатывал), лидера подпольной организации освобождения Японии. Хироки находит Саюри на грани реальности и сна. Тени прошлого расступаются, на горизонте проступает сияние потерянной мечты. Наступает время отправляться на поиски земли обетованной.

Иногда я думаю, что проснулся не в том мире

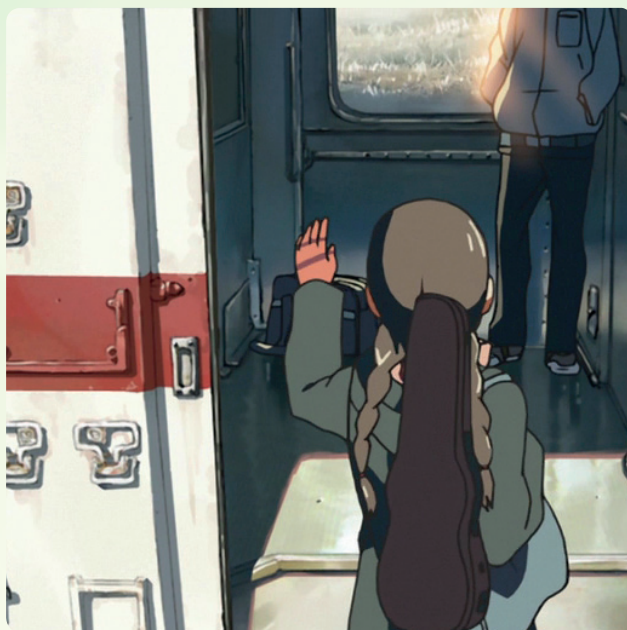
«За облаками» — аниме о любви, дружбе и мечтах. А ещё об одиночестве, которое пронизывает фильм, как тонкие волны холодной реки. Хироки так говорит о себе: «Словно я каждый день пытался дышать, стоя по горло в ледяной воде».

Одиночество Макото Синкая — одиночество для двоих. Оно не разделяет героев, не разносит по противоположным сторонам баррикад. Каким бы невыносимым ни было щемящее чувство, что ты никому не нужен, всегда найдётся человек, который разделит его, протянет руку помощи. Какие бы расстояния ни вставали между героями, остаётся надежда, случаются встречи... В общем, «хеппи-энд».

Не сказала бы, что в «За облаками» какая-то особенная любовь и дружба. Просто вся ценность нарисованных отношений — их обыденность и человечность. Макото Синкай верен себе, и герои его обычные. И характеры, и чувства, и эмоции более чем естественны. Нет и намёка на какую-либо гиперболу или прочие преувеличения. Да, герои «просыпаются не в том мире», но это не выходит за рамки разумного: думается, кажется, но не больше. Здесь Синкай близок к русским писателям-фантастам, у которых любые невероятные явления имели и имеют под собой твёрдую почву и объясняются какими-то внешними вполне реальными обстоятельствами. В этом есть свой шарм и прелесть — герои остаются на земле, остаются людьми. Со своими страхами, надеждами и пороками.

Монолог Хироки (приведён ниже) ничуть не выдаёт в нём жителя параллельного мира. Эти слова вполне могли бы принадлежать любому современному человеку с нашей грешной планеты. Мы также бежим от одиночества.

«Когда живёшь один, ночи тянутся бесконечно. Когда я не знал, чем заняться, то шёл на ближайшую станцию и делал вид, будто кого-то жду. Потом мне это надоедало, и я шёл домой как можно медленнее. У меня были друзья, но мне не хотелось проводить с ними время сверх того, что доставалось



в колледже. Среди тридцати миллионов жителей города не находилось ни одного, с кем бы я хотел поговорить».

Подводя итоги

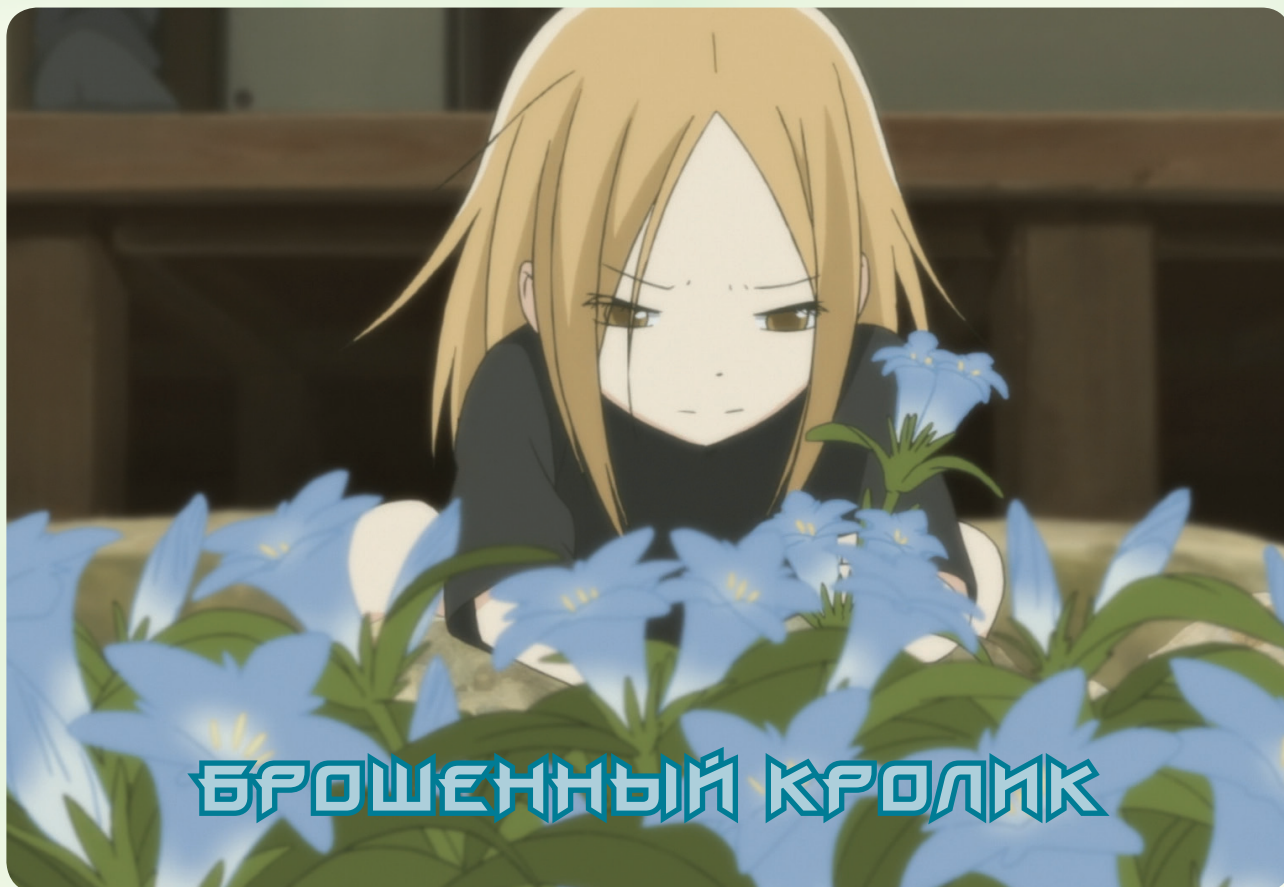
Посетители kinopoisk.ru советуют эту работу Макото Синкай прежде всего тем, кто потерял надежду и мечты. Оно, цитата, «поможет их вернуть, поможет научиться мечтать заново». Это действительно так.

Без лишнего пафоса скажу, что «За облаками» совсем не шедевр. Но раннему произведению простительно быть неидеальным, да и подкупает в нём совсем не претензия на шедевральность. Уж очень оно ностальгическое. Это аниме относит в те времена, когда по центральным каналам ещё показывали классические картины Хаяо Миядзаки, которые смотрели всей семьёй. В те времена, когда мы, сами того не подозревая, учились познавать простые человеческие ценности, не зависящие от национальности.

«За облаками» — семейный фильм. Он помогает отдохнуть душой, получить эстетическое удовольствие. Роскошные виды, солнечные блики, мягкие облака возвращают нас в тот мир, который мы забыли за суетой и вечными проблемами.

Sok Nektarny (N-Sh)





Русское название: Брошенный кролик
Английское название: Bunny Drop
Оригинальное название: Usagi Drop うさぎドロップ
Производство: Япония
Жанр: комедия, драма, повседневность
Тип: ТВ (11 серий), 25 мин.
Выпуск: с 08.07.2011 по 16.09.2011
Режиссёр: Канта Камэй
Снято по манге: Usagi Drop
Автор оригинала: Юми Унита

«Я стал матерью-одиночкой»

Драмы, драмы... Так их много, и все они схожи по тем или иным признакам. Самым большим и драматичным пластом произведений являются отнюдь не кровавые баталии с гибнущими геройской смертью персонажами, а драмы семейной жизни. Происходит так из-за того, что обыденность происходящего, реалистичность заставляет нас отождествлять себя с героями и так или иначе сопереживать им. Самая страшная смерть — от нелепой случайности, которые происходят в жизни сплошь и рядом, и так же самая хорошая драма — драма повседневности. Вопрос только в том, как авторы преподнесут нам это блюдо. Сдобрят ли юмором, добротой или литрами слёз — от этого и будет зависеть, каким выйдет то или иное произведение.

Что? Где? Когда?

Итак, перед нами аниме-сериал «Брошенный кролик» — очень милый и добрый, не особо давящий на сострадание и выжимающий слезу, но всё же драма. Снят сериал студией «Production I.G» по одноимённой манге некой Юми Униты, ставшей и автором оригинала для анимации, и сценаристом

одноимённого же игрового фильма. Смеею заметить, что пока это единственная работа автора, но, как видно, она пользуется большой популярностью. Стартовав в летнем сезоне 2011 года, «Брошенный кролик» уверенно занял лидирующие позиции с первых же серий. Причем тронуло аниме не только японских зрителей, но и наших соотечественников. Словом, история оказалась выигрышной, несмотря на довольно неоднозначный конец в манге, который в аниме, конечно, переиграли.

При этом ни автор, ни режиссёр проекта особо не светились в анимации и в своём активе имеют не столь много особо успешных работ. К примеру, режиссёр Канта Камэй лишь эпизодически появлялся в нашумевшем «Внучке Нурарихёна» и «Сказаниях Веспери», ну и, пожалуй, всё. Однако это отнюдь не умаляет достоинств «Брошенного кролика». Да, рисовка в аниме весьма и весьма специфична и придётся по вкусу не каждому. Временами создаётся впечатление, что





смотришь мангу, но цветовая палитра радует глаз пастельными и тёплыми тонами. Не подкачал и OST, хотя видеоряд с психоделичными зайцами, прыгающими друг через друга, оставляя за собой цветочки, также может показаться более чем странным.

Но всё это меркнет перед сюжетом об истинных ценностях нормального, здорового, человеческого общества. Сериал не просто милый, он пропитан добротой от начала и до конца. Более трогательного аниме, именно трогательного, а не слезливо-сопливого, не было ни в летнем сезоне, ни в нескольких предыдущих.

Мир не без добрых людей

Кстати, о сюжете. По задумке автора в сериале разворачивается интересная история. В некотором городе умирает семидесятидевятилетний гражданин Японии. Казалось бы, что тут такого? Конечно, смерть — это всегда печально, но умерший прожил долгую жизнь, родил нескольких детей и почил в спокойствии и достатке. Но вот незадача: после себя дедуля оставил не только дом, но и шестилетний вопрос по имени Рин. Оказывается, старичок был полон сил и умудрился под старость лет заделать ребёнка! Мать девочки от неё отказалась, и получилось, что в свои шесть лет девочка никому не нужна при наличии целой кучи родни. Сварливость, несговорчивость, подозрительность и циничность нашего времени сле-

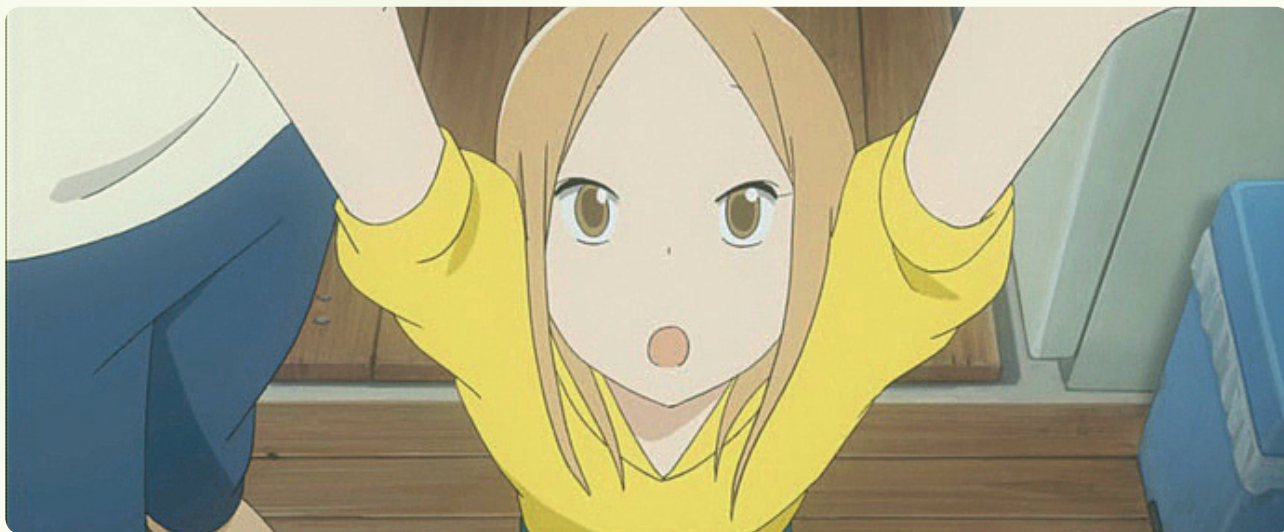
дали своё, и потому девочку никто не хотел брать на воспитание, кроме одного, выделяющегося из общего шумного семейного контекста, племянника маленькой Рин — тридцатилетнего Дайкити.

Да, я не ошиблась, у шестилетней маленькой девочки есть тридцатилетний огромный племянничек, который жил только для себя, работал для себя и вообще редко навещал родственников. Вот такой вот замкнутый и нелюдимый персонаж. Вечно уставший, с уже потухшими глазами, в общем, какой-то старенький совсем. Но зато добрый, ибо единственный проникся к маленькой девочке сочувствием и взял к себе. Тут, конечно, возникает вопрос этического порядка: как власти разрешили быть опекуном взрослому одинокому мужчине у шестилетней девочки? Вопрос до сих пор остаётся для меня загадкой. Ведь даже если родственник, то органы по-любому должны были заявиться к Дайкити домой и лишить его всяческих прав заботиться о ребёнке. Потому как даже социальным нормам его жилище не соответствует. У ребёнка нет своей комнаты, то бишь личного пространства, и так далее, и так далее... В общем, много вопросов возникает, правда, я сужу по нашему законодательству. Ладно, вернёмся к аниме.

Итак, что мы имеем? Маленькая девочка и тридцатилетний



мужчина, который понятия не имеет о том, кто такие дети и как за ними ухаживать. Потому жизнь бедного офисного служащего резко превращается в нескончаемый поток нововведений и знаний. Рабочий график летит к пресловутым чертям,





ценности меняются на глазах, ребёнок занимает всё время Дайкити. Теперь он не просто офисный планктон, а мать-одиночка по собственной воле. Не сказать, что Дайкити это в тягость, и не сказать, что Рин сильно горюет по утрате отца — теперь у неё новый родитель, которого она любит и обожает. Поэтому слёзы в сериале сведены к минимуму. Есть, конечно, пара моментов, где герои излишне драматизируют ситуацию, но без этого в аниме никуда.

Немного о ценностях и их с ними

Вот тут хотелось бы немного поговорить не о главных действующих лицах, с их ценностями и так все понятно — идеальная картина же. А рассматривать истинные ценности нужно именно на героях второго плана, ибо, как правило, их не так сильно затачивают под идею, и они кажутся... правдоподобнее, что ли. Именно таким персонажем является мать Рин. Молодая мангака, которая по глупости или не по глупости, но, в общем, забеременела, родила ребёнка и впоследствии осознала, что для неё важна не семья, а работа. Отказаться от своего будущего она никак не могла, и что получилось в итоге? Истинная ценность для матери Рин оказалась ложной — ей важна карьера и известность, но никак не уют домашнего очага. В аниме её выставляют этаким ветреной особой, которая думает только о том, где бы потусить вечером и как бы прославить своё имя. Но если взглянуть на нашу жизнь? Кто из

нас готов родить в восемнадцать лет и обеспечить ребёнку и себе нормальную жизнь? Думаю, немногие.

Истинные ценности, как мы их называем, — дружба, семья, любовь, дети, опыт, знания и так далее, и так далее — материя пластичная. Мы привыкли воспринимать ценности как догму и осуждать всех, кто не следует предписанным законам. Однако в неравных положениях оказались герои аниме: тридцатилетний мужик, который уже успел найти своё место в этой жизни, может содержать ребёнка, и молодая неопытная мать, у которой ни гроша за душой. Тут уж вопрос не в ценностях, а в банальной неспособности поднять ребёнка. А Дайкити? Может, он малышку из прихоти взял? А потом уже проникся? Изначально ведь он не горел желанием заботиться о ней... В общем и целом существует ещё много «но», о которых можно порассуждать на досуге. Таким вот неоднозначным видится мне аниме.

В заключение

В заключение скажу, что аниме мне понравилось. Хорошая, добротная повседневность. Вопреки всему, я не могу найти в сериале большой драмы, ибо она присутствует только в одном моменте — в смерти отца Рин, в остальном аниме прописано цветочками и пушистыми облаками, милое и доброе. Где-то трогательное, где-то по-детски наивное, но всё же интересное и нетривиальное. Смотрится легко и приятно, небольшое количество серий делает проект более выигрышным, так как если бы их было больше, персонажи приелись бы и на эту семейную утопию надоело бы смотреть. О рисовке и OST'е я уже говорила в начале обзора, кому-то они понравятся, кого-то отпугнут, ибо на вкус и цвет фломастеры разные.

Aldagmora





Японское название: BLASSREITER/ブラスレイター

Русское название: Блассрейтер

Жанр: фантастика, приключения

Тип: ТВ (24 серии), 25 мин.

Выпуск: с 06.04.2008 по 28.09.2008

Автор сценария: Ясуко Кобаяси

Режиссёр: Итиро Итано

Студия: Gonzo

Есть некоторое количество аниме, которые можно назвать «популяризаторскими». Когда кто-нибудь из знакомых вдруг интересуется: «А про что там эти ваши японские мультки? Дай чего-нибудь посмотреть», лучше всего давать для ознакомления именно их. Не то чтобы они всем безусловно понравятся, но о жанре в целом оставят хорошее впечатление. «Самурайское чамплу», например, или «Мастер Китон», которые я обзирал раньше, — как раз из таких. Их можно показать даже своим бабушке с дедушкой, и они примут их весьма благосклонно. Аналогично, есть некоторое количество аниме, которые можно назвать «антипопуляризаторскими» и которые таким знакомым лучше никогда и ни за что не показывать. Такие творения дают поводы для статей в жёлтых газетах вроде «Аниме сводят с ума ваших детей!», телепередач похожего содержания и сердечных приступов у бабушки с дедушкой. «Эльфийская песнь», например, как раз из таких, и «Блассрейтер», про который я сейчас расскажу, тоже.

«Blassreiter» по-немецки означает «бледный всадник» (слово не совсем грамотное, но это пустяки). Почему название на немецком? Потому что действие происходит в Германии. Кто такой «бледный всадник»? В библейском «Апокалипсисе» всадник на бледном коне — как известно, смерть. И ад следует за ним. В сериале на бледном коне восседает главный злодей,

и ад, образно выражаясь, за ним тоже следует. Пафосно? То ли ещё будет.

По сюжету в близком будущем учёные в Германии изобрели некоторые нанотехнологии. Не как нынче в России, а по-настоящему. Официально всё чинно и благородно: нанороботы, будучи запущенными в человеческий организм, должны излечивать всякие болячки на клеточном уровне, бороться со старением, в общем, сделать всех людей истинными арий... то есть молодыми и красивыми. Но неофициально в проект неслабо вложились... скажем так, военные. И интересуют их на самом деле, понятно, несколько другое. А именно — создание бойца-сверхчеловека, ходячей машины смерти. На клеточном, опять-таки, уровне.





С поставленной задачей учёные в целом справились. Нанороботы были способны совершить в человеческом теле настоящий переворот: кожа крепче брони, сила, как у Кинг-Конга. Но обнаружились некоторые незначительные недостатки. Во-первых, в боевом состоянии носитель смотрелся не очень привлекательно. Даже, прямо скажем, мало походил на человека. Во-вторых, нанороботы чуть-чуть конфликтовали с нервными клетками в мозгу и могли довести носителя до распада личности. В-третьих, они могли передаться кому угодно через попадание крови носителя на кожу, хотя бы одной капли. И, наконец, в-четвёртых, жизненная сила этой крови была настолько ядрёной, что поднимала даже покойников. Каковые в ожившем состоянии, как правило, поражали всё, что движется, без особых раздумий.

Бравых немецких вояк, тем не менее, результат устроил. Точнее, их самого главного начальника. Нет, это не министр обороны. На самом деле, как мы узнаём из сюжета, главнее всех в Германии — приготовьтесь морально — командор рыцарей-тамплиеров. Вернее, как они сами объясняют, это раньше они назывались тамплиерами, а теперь, стало быть, называются просто «Двенадцать». Ну а поскольку название тоже немецкое, звучит оно как «Цвельф». Почему «Двенадцать»? По числу апостолов, не иначе. Пафос накаляется, но то ли ещё будет. Кстати, раз «Цвельф» — это апостолы, то кто такой их командор, на которого уповает даже немецкий канцлер (похожий на Ангелу Меркель)? Неужто сам... даже так: Сам...

Итак, с этими богохульными мыслями продолжим повествование. Под негласным руководством Самого над нанотехнологиями трудилась в том числе сестра главного героя, она

же подружка главного злодея. Точнее, тогда он ещё не был злодеем, но сделал резкий уклон в злую сторону. Едва ли можно на него обижаться — когда ты иностранец, попросту говоря, «понаехавший», вокруг тебя полно таких же, а в будущей Германии к вам всем относятся не сильно лучше, чем к евреям во времена Рейха, невольно обозлишься. А тут ещё Сам склоняет к испытанию на себе живительных нанороботов и нашёптывает что-то про великую миссию, спасение человечества, идеальную эволюцию во имя Господа (уф, аж вспотеть от накала можно) и тому подобное. В общем, паренёк на испытание согласился, а вот миссию после своего перевоплощения понял несколько по-своему: всех унтерменш... то есть людей заселить нанороботами, а тех, кто откажется, убить. И тоже заселить нанороботами.

От такой картины второго пришествия сядя шевелюра у Самого, понятное дело, встала дыбом. Недолго думая, он хватается за шкуру главного героя, который тоже получил нанодозу, и поручает новую великую миссию по спасению человечества. Которая теперь сводится к тому, чтобы догнать и устранить злодея. Казалось бы, что мешало главному герою взбрыкнуть и так же послать командора-раздатчика великих миссий? Но нет, герой-сирота был воспитан добрым священником в духе истинного христианского смирения и любви к людям, даже к врагам своим. Посему безропотно пустился злодею вслед. И, как говорят в Интернете, всё завертё...

В сухом остатке мы имеем прежде всего пафос. Тонны пафоса. Пафоса полны позы, жесты, монологи, диалоги, цитаты из «Апокалипсиса», которыми злодей сыпет направо и налево, предсмертные фразы. Но популяризовать аниме как таковое с помощью «Блассрейтера» я бы не советовал даже не поэтому. В конце концов, в каком-нибудь детском «Вольтро-не» подобного добра тоже хватает. «Вольтрон», однако, добрый, а «Блассрейтер» недобрый. Даже очень недобрый. Для людей, привыкших думать о мультиках как о чём-то лёгком, добром и детском, мощным ударом окажутся реки крови. Оторванные конечности. Кошмарные сны, похожие на картины Босха. Гробы с детьми, погибшими от эпидемии. Школьное насилие. Подростки, которые вешаются от школьного насилия. Другие подростки, которые протыкают обидчикам горло веткой и пробивают череп банкой газировки. Библийские пророчества во время постельной сцены. Одним словом, если вы поклонник зрелища, аналогичного «Эльфийской песни», и любите поискать в подобном зрелище глубинный смысл — смотрите смело, «Блассрейтер» вас не разочарует. Любите посмотреть суровый боевик, где всё бабахает, взрывается и стреляет — опять-таки не разочаруетесь. Но бабушке с дедушке лучше не показывайте.

Advokat





Русское название: [C] Деньги души и контроль над возможностями

Английское название: [C] The Money of Soul and Possibility Control

Производство: Япония

Жанр: приключения

Тип: ТВ (11 серий), 25 мин.

Режиссер: Кендзи Накамура

«Люди, считающие деньги способными всё сделать, сами способны всё сделать за деньги»

Пьер Буаст

На протяжении всего существования человечества шла постоянная борьба за деньги, а главное — за власть. Как говорил один из мудрых мужей, деньги и власть развращают, абсолютные деньги и абсолютная власть — развращают абсолютно.

Сколько войн было затеяно ради всего этого, сколько людей погибло... Никто не обращает на такое внимания, когда ему предоставляется хоть малейший шанс приблизиться к вожаденной сумме и почувствовать себя сильным мира сего.

Наверное, каждый из нас воображал, что сделает с деньгами, выигранными в лотерею или полученными в наследство от дальнего родственника. Первая мысль не о том, как заплатить все свои долги, налоги, счета, первая идея — куплю себе машину, тряпок, поем в хорошем ресторане, пусть все мне завидуют.

Деньги всегда пробуждают в человеке собственное ненасытное эго и желание возвыситься над ближними. Принципы и идеалы очень быстро отступают на второй план и за экстазом возможности получить всё, чего душа желает, приходит липкий

страх, что ты всё это можешь потерять, и подозрение, что других интересуют только твои деньги.

Богатство — это очень хорошая проверка на «вшивость». Оно лишь инструмент, но чаще всего его используют не те и не туда. Это как микроскопом колоть грецкие орехи — можно, но разве для этого он изобретён? Ещё один вопрос, который забывают себе задать люди, совсем потеряв голову — какую цену мне придётся заплатить?

Так вот и наш герой — студент-экономист Кимимаро Ёга, без гроша за душой, встречает аляповато разодетого человека, предлагающего огромные деньги и неограниченные возможности. Ёга-сан всеми правдами и неправдами пытается отнекиваться и избежать такого щекотливого предложения, но всё заканчивается тем, что ему вручают чёрную кредитку банка «Мидас» и объявляют, что из игры выхода нет.

Любопытство сделало своё дело — Кимимаро отправляется в так называемый Денежный город на специальном такси. Там он опять встречает своего недавнего гостя, втянувшего его в эту авантюру. Как ни в чём не бывало ему предлагают





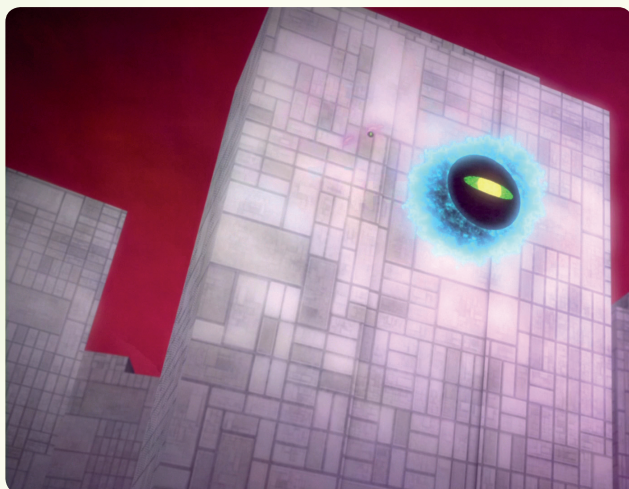
осмотреть и разобраться, что к чему. В Денежном городе сделки проходят по принципу старых добрых гладиаторских боёв Древнего Рима — два человека, имея при себе помощников-авуаров, бьются насмерть, теряя или приумножая свой капитал.

Зазевавшемуся студенту объявляют начало его поединка. Внезапно возникшая из ниоткуда симпатичная девчонка с рожками, очень похожая на эльфийку, помогает ему отражать удары и сохранять не только свою жизнь, но и деньги. Во время такого экстремального времяпровождения главный герой узнает, что она — его авуар, у него уже есть стартовый капитал и что если он проиграет, закончится не только его карьера финансиста здесь, но произошедшее повлияет и на реальную жизнь тоже.

Уже в скором времени мировоззрение и восприятие героя начинают существенно меняться.

Получая баснословные суммы от выигрышей, он по инерции продолжает работать на двух работах и тянуть лямку малоимущего, пока не встречает Соитиро Микуни — негласного фаворита виртуального города, а также победителя во многих схватках.

Умудрённый опытом поединков и финансовых потоков не только в скрытом мире, но и в реальном, молодой человек на пальцах объясняет систему распределения средств и итог для проигравших, вскользь упоминая печальную кончину отца героя, что, в свою очередь, ещё сильнее разжигает желание Ёги разобраться в ситуации и вырваться из красивой, дорогой, но тем не менее кабалы.



Это первое аниме по тематике денег, которое я посмотрела. Задумка очень даже не плоха. Авторы красиво обыгрывают ситуацию инфляции и финансового гнёта, проводя аналогию с существующей картиной в экономике многих стран. Герои не лишены штампов и типажей, но взгляд на мир людей, жаждущих денег, и их трансформацию после выигрышей считаю свежим.

Есть много недочётов, сюжет местами немного рваный, но поединки обставлены красиво и в плане прорисовки, и в плане тактики. Режиссёры хорошо играют на интересе зрителя, подкидывая один финт за другим. Игра в команде с авуаром тоже раскрывает тему взаимодействия между сознанием и подсознанием. Наверное, создатели хотели сделать произведение серьёзным, раз психология всплывает почти на каждом шагу.

В общем, всё неплохо. По мере просмотра начинаешь задумываться о простом вопросе, мучившем миллионы людей — а в деньгах ли счастье? Сколько надо человеку, чтобы ему не было мало? В чём смысл всех этих многоступенчатых операций? А стоит ли вообще ввязываться в такие игры, где в погоне за деньгами ты теряешь самого себя?

Так как сфера финансов, экономики и само понятие «деньги» для многих людей понятны не до конца, тема является животрепещущей для многих. Здесь существует некая тайна, которую пытаются разгадать, прямо как алхимики, что веками искали эликсир бессмертия. Народ лихорадочно ищет то, что притягивает деньги или создаёт их прямо из воздуха, забывая о главном.

Главное, опять-таки, у каждого своё, но всё же нужно ли каждому уметь изменять реальность под себя при помощи денег? Готов ли человек нести ответственность за последствия своих прихотей? Готов ли идти к цели по головам близких, друзей и просто знакомых? Готов ли он бросить в бездонную пропасть алчности своё здоровье, энергию, время, чтобы разбогатеть, платить бешеные деньги врачам, хирургам и психотерапевтам?

Думаю, что для общего развития это творение стоит посмотреть каждому подростку и не только. Тема действительно актуальная. Может, и вы будете поражены некоторым осознанием во время просмотра и поймёте для себя что-то новое. А если не поймёте — не отчаивайтесь, в реальной жизни у вас всегда есть шанс об этом подумать, ибо она всегда подкидывает ситуации, чтобы проверить вас и ваши принципы.

faksimile



Русское название: Наше
Английское название: Bokurano
Японское название: ぼくらの
Производство: Япония
Жанр: драма, фантастика, меха
Тип: ТВ (24 серии), 25 мин.
Выпуск: с 09.04.2007 по 25.09.2007
Режиссёр: Морита Хироюки
Снято по манге: Вокुरано
Автор оригинала: Кито Мохиро

Никогда не разговаривайте с незнакомцами

Дети — цветы жизни, призванные уже одним своим существованием дарить родителям счастье. Неспроста слышится «всё лучшее — детям», ведь от них зависит будущее. И на этот раз в самом что ни на есть прямом смысле этого слова. Начало было словно подстроенным нарочно, слишком уж «удачно» совпали обстоятельства. С виду обычное дело, летний отдых на море — однако, держу пари, букет из пятнадцати веселящихся детишек даже подумать не мог, чем это закончится. Сгубившее не одну кошку явление любопытства при-суще и людям. Вашему вниманию, дамы и господа, работа студии «Gonzo» по манге Кито Мохиро — «Bokurano».

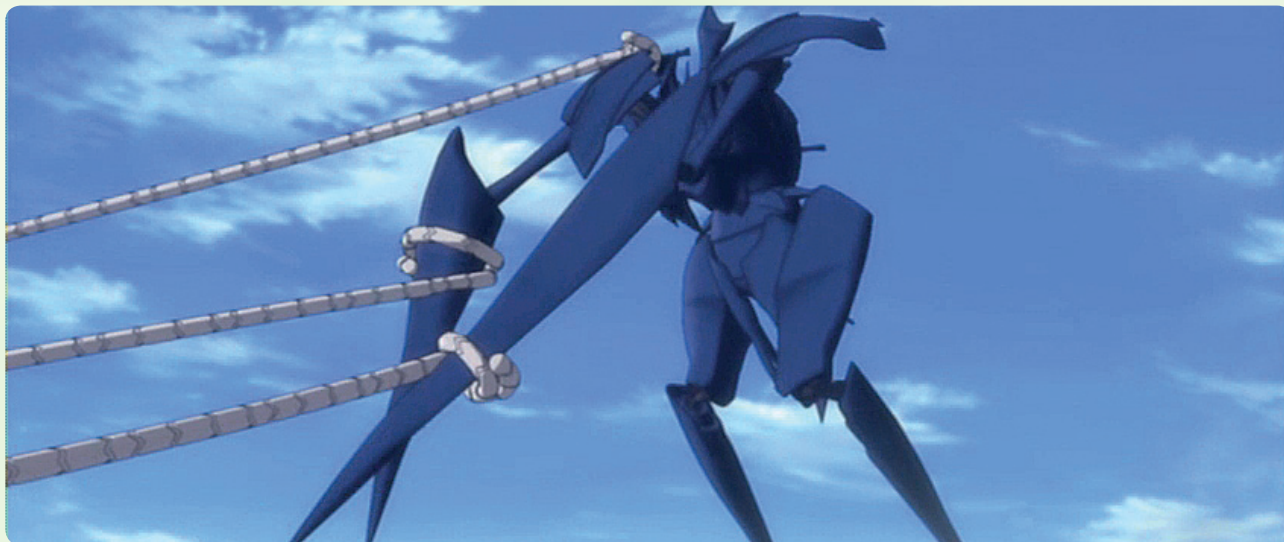
Пятнадцать человек на сундук мертвеца, йо-хо-хо и конец света! Ситуация серьёзней некуда, подать её надо соответственно. Такой подход ещё имел бы шансы сработать у взрослых, но сегодня не тот случай. Нужно предложить нечто естественное, само собой разумеющееся. О чём мечтает каждый японский ребенок? Конечно, управлять огромным роботом! Правила просты: пятнадцать монстров нападут на Землю, стало быть, её надо защищать. За нашу планету выступает

пятисотметровый чёрный монолит, в честь её родимой, собственно, и был прозван «Зеарсом». Наивность. Поистине только дети, нарушив правило, кое твердит каждый родитель, способны так легко отдать свою жизнь.

Кто, если не мы?

Персонажей хоть отбавляй, пятнадцать штук, всех и не упомнишь. Произведение подкинуло зрителю важную деталь, несколько упрощающую это положение. Не место красит человека, а человек место. Наверняка, у каждого есть личная вещь, ярко характеризующая своего владельца. В «Bokurano» для управления большим роботом не нужно лезть в высокотехнологичное, продуманное до мелочей роботизированное





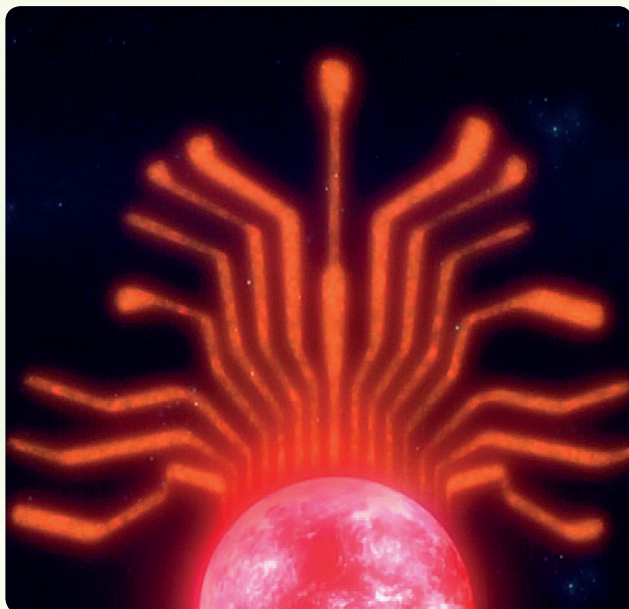
кресло, хватит и простого стула. Подобно самим пилотам, все стулья различаются, у каждого свой «характер». Но вот одно из них пустует, а четырнадцать живых требуют объяснений и получают в ответ суровую правду жизни. Игра моментально перескакивает из плоскости виртуальных развлечений в пространство жестокой реальности, где пилотам с уверенностью можно гарантировать лишь одно — неминуемую гибель. Нарушать правила и жульничать не выйдет, отказаться тоже нельзя. Ставки высоки, жизни коротки, убей и умри. Ни веселья, ни славы, ни наград — адская рулетка, безошибочный тест на прочность для «глупых мартышек», коим не по нраву роль космических марионеток.

Когда меха вовсе не меха

Отодвинув на задний план вопросы касательно самого робота, будь то материал для изготовления, инженер-конструктор, место происхождения и принцип работы, сериал дал фокус на героев. Пока взрослые возятся с непонятной машиной, пытаясь даже под угрозой исчезновения планеты извлечь для себя максимум выгоды, дети вынуждены ценой своей жизни втайне от общественности спасать мир, ибо глобальный хаос ещё никому пользы не приносил. Оно и правильно, сражения на подвижных высотных конструкциях — чуть ли не самая скучная часть всей картины, к тому же она весьма быстротечна, а будучи закованной в трёхмерные рамки, выглядит

убого уже на старте. Взамен тому представлен целый калейдоскоп нелёгких судеб, сочувствуй — не хочу. Драмы семейного плана, отношения между друзьями, история любви — всё, вплоть до сюжетов политического содержания, присутствует. Так что, познакомившись с каждым поближе, зритель без труда поймет — эти пятнадцать мышей, даже загнанные в угол, покажут всем неудобным, где раки зимуют. Названия серий сами всё вам расскажут. И пусть целый мир — слишком большая ответственность, ощутить которую в юном возрасте трудно, но, защищая родных и близких, сражаясь бок о бок с верными товарищами, можно выстоять против самых невероятных обстоятельств, доказав, чего стоят настоящие люди. Прибавьте к этому достойное звуковое сопровождение вкупе с заседающими в голове опенингом и эндингом от Тиакки Исикавы, и вы наверняка получите именно то, что искали.

Basile321



ЛЕГЕНДА О БАСАРЕ

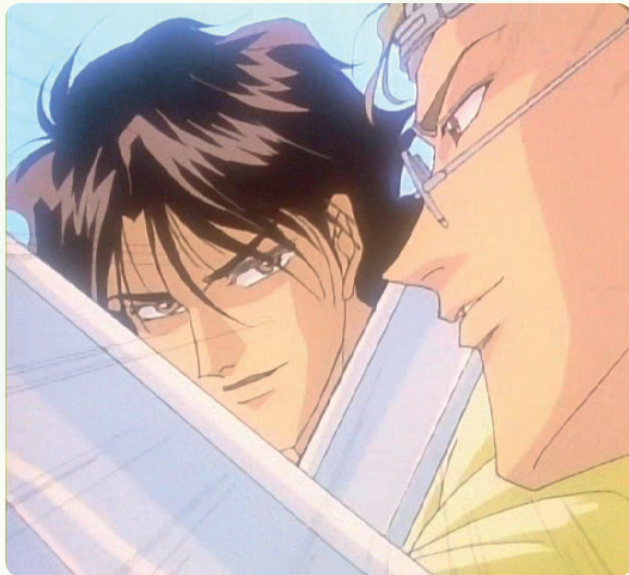
Русское название: Легенда о Басаре
Английское название: Legend of Basara
Производство: Япония
Жанр: приключения, драма, романтика, фэнтези
Тип: ТВ (13 серий), 24 мин.
Выпуск: с 03.04.1998 по 26.06.1998
Режиссёр: Такамото Нобухиро
Снято по манге: Basara
Автор оригинала: Тамура Юми
Студия: KSS

Японская сказка о...

Параллельная вселенная... вымышленный мир со своими законами, борьбой властных структур, восстаниями, сражениями — в общем, со своим укладом жизни. Как правило, такой мир обладает всеми отличительными чертами иной вселенной: магией, средневековым обиходом, злыми королями-завоевателями и храбрыми героями-спасителями. Вот он, стандарт типичного параллельного мира, где разворачиваются события аниме-сериалов в жанре фэнтези. Подобных произведений весьма и весьма много, каждое имеет свой, не сказать что неповторимый, но отличный от других сюжет, свою мораль, и где-то даже философию можно найти. Собственно, одним из типичных представителей приключенческого жанра в стиле фэнтези является и аниме-сериал «Легенда о Басаре».

О том, что и как

Итак, 1998 год, прошло ни много ни мало больше десятка лет, а мы все ещё смотрим и всё ещё восхищаемся творениями так называемой «старой школы». Конечно, не всеми, но многими. Вы, наверное, думаете, что сейчас речь пойдёт о незабываемом сериале, который можно поставить на полочку и пересматривать раз за разом, раскрывая всё новые аспекты сюжетной линии и отмечая детальную проработку личностных черт героев... Так могло бы быть, но увы и ах — не вся класси-



ка аниме переполнена философскими идеями, психологизмом и отличается качественной проработкой сюжета, иногда встречаются всё те же проходные работы среднего уровня, из разряда «посмотрел и забыл», благо что без фансервиса. Таким крепким середнячком, пожалуй, можно назвать и аниме «Легенда о Басаре».

Снятый в 1998 году сериал стал экранизацией манги «Basara» 1991 года за авторством Тамуры Юми, также написавшей «7 Seeds» и «Chicago», она же и стала автором оригинала для анимешки. Режиссер проекту попался тоже достойный — Такамото Нобухиро, за плечами которого работа над огромнейшим количеством аниме-сериалов, которые мы не будем перечислять целиком и полностью, а укажем только названия из разряда «у всех на слуху», а это «Бродяга Кэнсин» 96-го года выпуска, «Неслыханная игра», «Душа 07», «Вельзевул ТВ» и другие. Повторюсь, список правда очень большой, что свидетельствует об опыте Нобухиро как главного режиссёра. Конечно, на момент выхода «Легенды о Басаре» Такамото был не столь богат своей биографией, но всё же имел в активе несколько интересных работ.

Словом, над экранизацией манги трудились достойные люди, и выпускала аниме достойная студия. Количеством работ, конечно, не светилась, да и вообще по некоторым данным последнее аниме от них вышло аж в 2004-м году, но всё же история о храброй девочке, решившей вместо брата защитить свой народ, вышла достаточно интересной и в какой-то мере даже трогательной.

В мире мечей и тирании

Думаю, самое время поговорить о сюжете тринадцатисерийного аниме. Начинается история с рождения двух близнецов Татара и Сарасы. При рождении Татара был назван избранным, который приведёт народ увядающих земель к новой безбедной жизни. Сараса же была некоторым дополнением к



своему брату, и вообще девочку в грош не ставили, главным делом была забота о будущем спасителе. Однако росла девочка бойкой и проворной, боевая мадам, в общем. В скором времени её решимость ей пригодилась, ибо брату грозила нешуточная опасность. Прознав о готовящемся восстании, король решил подавить его в зародыше и послал войска в деревню, дабы обезвредить главную угрозу — Татару. Естественно, по закону жанра мальчик погибает, и все вроде уже и расстроились. Боевого духа как не бывало, но тут появляется сестра-близнец, провозглашает себя умершим братом и берёт бразды правления в свои руки.

С этого момента начинается самое интересное: приключения, коих на пути милой юной воительницы встретится немало. Даже романтическая линия — и та присутствует, при этом довольно сложная, и сложная прежде всего в моральном плане. Не могу сказать, что сюжет так уж завершен и закручен, что ничего не разобрать, всё добровольно просто и понятно: Сараса взвалила на себя тяжкое бремя освободителя и теперь смело и храбро несёт его, преодолевая барьеры на пути к цели. Естественно, ей помогают верные друзья-соратники, наставник, таинственный маг не пойми откуда, который где-то в середине сериала разоденется, как настоящий трансвестит, верный и опытный воин и боевой конь. Ах да, чуть не забыла про народ: люди тоже очень любят Сарасу, многие уже догадываются, что это именно Сараса, а не Татара.

Вот, собственно, и всё, что хочется сказать о сюжетной линии, событийная насыщенность в сериале выше среднего. Пустых разговоров на две-три серии вы не увидите, затянутых битв тоже, всё происходит быстро и стремительно. Оно и понятно — в аниме всего тринадцать серий, куда нужно уместить полноценную историю о нелёгких буднях избранного освободителя порабождённого народа. Сюда же нужно добавить любовную интригу, которая по сравнению с военными действиями уступает с самого начала, хотя романтические сценки смотрятся довольно мило и беззлобно. Сюжет стандартен, как и герои.

От эталона никуда не денешься

Что ж, к слову, о героях. Здесь у нас всё по стандартным архетипам. Юная воительница — смелая, бесшабашная, изобретательна и неизлечимо наивна в вопросах романтического характера. Согласитесь, подобное описание можно с лёгкостью наложить на каждого героя женского пола, участвующего в том или ином освободительном походе. Таким героям, как

правило, свойственны храбрость, борьба за истинные ценности и самопожертвование, без него никуда. Что касается остальных действующих лиц сериала, то и здесь ничего нового мы не увидим: как я уже говорила, всё по стандартному шаблону, причем иногда создаётся впечатление, что смотришь старый гаремник наоборот, очень уж схожи архетипы мужских персонажей.

Тут вам и герой-наставник, который присматривает, лечит и учит; старый верный воин, который защищает, спасает и переживает и, конечно же, таинственный незнакомец, странный, наглый, в меру циничный и такой загадочный, что любопытного смотреть. Ну и, конечно же, главный герой — любовь Сарасы. Его личность раскрывать не буду. Скажу лишь, что в делах «бизнеса» беспощадный и уверенный, но как друг очень надёжный и, главное, привлекательный. Благо, что половина героев не подходят Сасаре по возрасту, поэтому совсем до гаремника сериалу скатиться не суждено. Но предпосылки имеются, ибо рисовка напоминает стиль сёдзё, правда, старый, но всё же.

Кстати о рисовке. Для 1998-го года вполне неплохая картинка, четкая, без деформации лиц и тел персонажей. Задники, правда, немного размытые, но сделаем скидку — всё-таки 98 год. Графика тоже приятно удивила, никаких тебе резких движений куклы-марионетки, всё плавно и достойно. Дизайнерам отдельный плюс — в какой-то момент сериал резко заиграет красочными и интересными нарядами героев. Музыка не так чтобы очень примечательна, хотя опенинг «Endless Loop» в исполнении «Rouage» почему-то сразу ассоциируется с Гактом. А вот эндинг совсем не понравился: ни композиция, ни мелодия, ни голос.

В заключение

Что сказать в заключение — конечно же, смотреть. Не сказать, что перед нами шедевр, но аниме неплохое — как говорится, на один раз. Особых психологических и философских заворотов не ждите, сюжет прозрачен, герои стереотипны, но здесь вступает в силу поговорка: «Главное не рассказ, главное — рассказчик». Словом, приятного просмотра!

Aldagmora





Русское название: Белый крест
Английское название: Weiss Kreuz - Knight Hunters
Оригинальное название: ヴァイスクロイツ
Производство: Япония
Жанр: драма, приключения, сёдзё
Тип: ТВ (25 серий), 23 мин.
Выпуск: с 09.04.1998 по 01.10.1998
Режиссёр: Эгами Киёси
Снято по манге: Weiss Kreuz
Автор оригинала: Коясу Такэхито

Кто сражается с чудовищами, тому следует остерегаться, чтобы самому при этом не стать чудовищем.

Нише

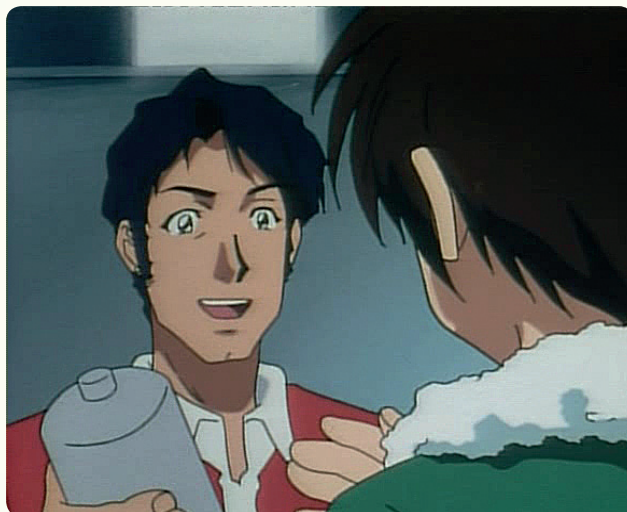
Немного предыстории

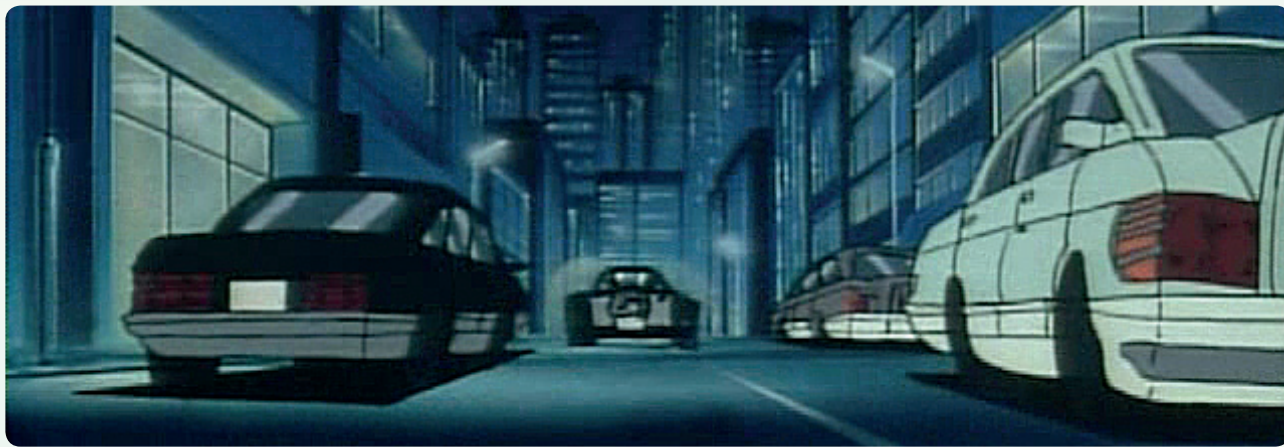
5 мая 1967 года в городе Иокогама на свет появился японец по имени Коясу Такэхито. Следуя по стопам родителей, он с детства играл в бейсбол, был членом школьной команды в «Детской лиге» (Little League). Ему могла быть уготована судьба хорошего игрока, но жизнь поменяла всё местами. Отец Коясу умер, когда тот был в пятом классе. Сия утрата изменила примерного сына и образцового ученика, превратив его в замкнутого хулигана. Он прогуливал уроки, шатался по городу с компанией друзей, ходил в игровые залы, дрался, словом, проводил будни в поисках всяческих приключений. В итоге такой образ жизни сказался на успеваемости, и из средней школы Коясу удалось попасть лишь в «техническую» старшую. Помимо городского разгильдяйства была и положительная сторона — посещения кинотеатров. Еще подростком Коясу увидел в кинотеатре «Галактический экспресс 999». Пораженный волшебством сэйю, умением делать из неживого живое,

превращать «двумерное в трёхмерное», он стал ходить на актёрские курсы. Первой ролью было озвучивание эпизодического персонажа Франсуа в аниме «Три мушкетёра» (1987). К настоящему же времени послужной список Такэхито насчитывает более трёхсот аниме-картин, он также дублирует персонажей видеоигр, а ещё он актёр, певец и заодно автор проекта «Weiss Kreuz».

Во тьме ночной, при свете дня

Что прежде всего стоит отметить в Белом кресте, так это количество смертей. Практически в каждой серии на тот свет отправляется энное число персонажей. Смертность подобного рода провоцируется отнюдь не каким-либо страшным вирусом или катастрофой, а более тривиальным способом — убийством. Всё начинается с цветочного магазина под названием «Дом, где живут котят», хотя как таковых





представителей семейства кошачьих всего одна штука, да и та обычно отдыхает на коленях у старушки-хозяйки. На старости лет трудно управлять заведением в одиночку, поэтому за продажи отвечают четверо прекрасных юношей, коих в аниме принято называть бисёнами. Работа молодых флористов на фоне ежедневных набегов несовершеннолетних орд женского пола на первый взгляд подозрений не вызывает. Однако искушённый читатель уже догадался, что магазин — ширма, и «милые флористы» трудятся всего на полставки. Когда в Стране восходящего солнца это самое солнце скрывается за горизонтом, они обнажают свою истинную сущность.

Такие плохие хорошие парни

Будучи секретной группировкой, «Вайсс» свято чтит конфиденциальность — каждый из четвёрки носит свой позывной, а задания им даёт таинственный глава по прозвищу «Персия». Перейдём к знакомству с исполнительным составом.

Фудзимия Ая — неразговорчивый молодой человек двадцати лет от роду и 178 см ростом. Лидер команды, суров, хладнокровен. Рубит неугодных катаной. Похож на Коясу Такэхито, да и озвучен им же.

Кудо Ёдзи — дамский угодник, 21 год, рост 182 см. Бывший частный детектив, душит неугодных с помощью проволоки (лески), спрятанной в наручных часах.

Хидака Кэн — 19 лет, рост 175 см. Бывший футбольный вратарь, раздирает неугодных с помощью когтистых перчаток.

Цукиёно Оми — 17 лет, рост 163 см. Отвечает за компьютерную часть операций, носит арбалет и метает дротики.

При том, что никто из них не носит огнестрельного оружия, операции слегка похожат на действия отряда классических «коммандос», способных голыми руками убить целую армию вооружённых врагов. В боевике присутствует много рукопашных сражений, эпичные реплики вроде «я несу возмездие во имя справедливости» тоже прилагаются. Клинок Клином вышибают: «Вайссу» будут противостоять как минимум две команды достойных противников. Словом, зло не

дремлет, но и добро здесь с кулаками. Герои, злодеи — все убивают не из хорошей жизни, никому не позавидуешь. Сюжет раскроет интриги почти для каждого персонажа, так что зрительскому сочувствию не придётся отдыхать. Параллельно со злодеями «Вайсс» избавит родную страну от махинаций высших чинов, жестоких нелегальных забав, рабства, незаконного изъятия органов, похищений и других злодеяний, до которых не дотянулась хваленая рука японского правосудия.

За и против

25 серий не предел, стараниями автора «Белый крест» вырос до масштабов вселенной (не пугайтесь, в переносном смысле). Манга, аудио-драмы, фанфики, подробные исследования сюжета и персонажей — чего только нет. Отвлекаясь от масштабов, перейдём к озвучке. Вместе с Коясу в зрительские уши глаголет множество известных сэйю. Среди них:

Томокацу Секи — он же Тодзи Судзухара («Евангелион»), Сосукэ Сагара («Стальная тревога»), Хирому Симбо («Чобиты»).

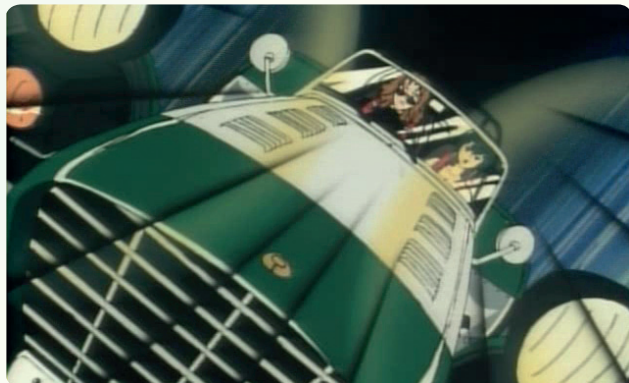
Мики Синъитиро — он же Курц Вэбер («Стальная тревога»), Рой Мустанг («Стальной алхимик»), Кисукэ Урахара («Блич»).

Нодзому Сасаки — он же Мелло («Тетрадь смерти»), Тэцуо Сима («Акира»).

Котоно Мицуиси — она же Мисато Кацураги («Евангелион»), Усаги Цукино («Сейлор Мун»).

На этом плюсы, пожалуй, закончились. Можно доставать заранее приготовленные помидоры, яйца или камни — сейчас мы будем закидывать всем этим аниматоров. Как ни крути, но в плане анимации как таковой разворачивается трагедия не меньшая, чем в самом сериале. Море статичных изображений способно изрядно испортить удовольствие от просмотра. «1998-ой!» — скажете вы, но тем не менее, в следующем году «DEEN» ничто не помешало выпустить первую ову по «Бродяге Кенсину», разница налицо. Если же визуальное исполнение не покажется вам слишком уж пугающим, смело ныряйте на дно за нелёгкими судьбами. Однако мой вам совет: позаботьтесь о хорошем скафандре, чтобы ощущать меньше давления на жалость.

Basile



С ЕГО СТОРОНЫ, С ЕЁ СТОРОНЫ

Русское название: С его стороны, с её стороны

Японское название: Kareshi Kanojo no Jijō 彼氏彼女の事情

Жанр: романтическая комедия, драма, сёдзё

Тип: ТВ-сериал (26 серий по 24 минуты)

Выпуск: с 02.10.1998 по 26.03.1999

Режиссёр: Хидэаки Анно

Студия: Gainax, J.C.Staff

Снято по манге: Kareshi Kanojo no Jijō

Автор манги: Масами Цуда

Мнение окружающих в той или иной степени важно для каждого из нас. Психологи и вовсе утверждают, что без других людей человек никак не проявляет качества своего характера, а значит, не существует как личность. В любом случае всегда приятно найти отклик у себе подобных, получить признание, слышать в свой адрес только слова, полные восхищения. Но если слишком увлечься достижением этого результата, рано или поздно задашься вопросом: хватит ли этого для счастья?

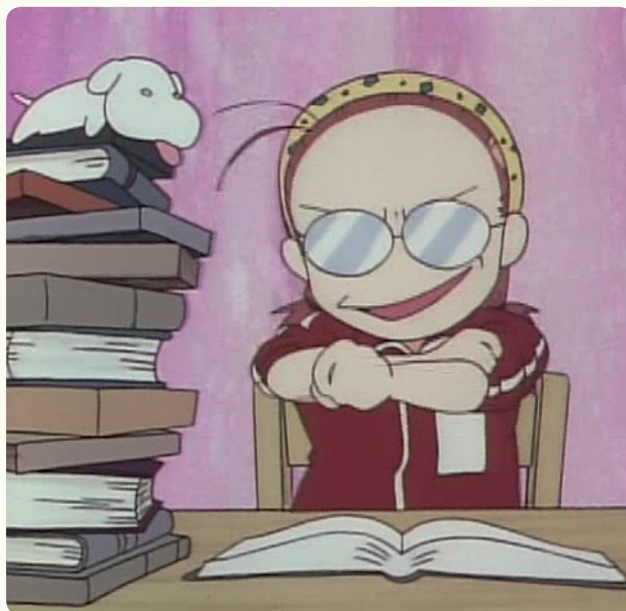
Широкой аудитории аниме преподнесла студия «Gainax» совместно с «J.C.Staff». Режиссёр Хидэаки Анно, известный по «Neon Genesis Evangelion», «Cutey Honey» и другим работам, адаптировал одноимённую мангу объёмом в двадцать один том. Сюжет целиком оправдывает жанр сёдзё: сериал ванильный, не замутнённый ничем, кроме межличностных отношений нескольких молодых людей, учащихся в школе.

Внешняя оболочка

Миядзава Юкино известна своим одноклассникам и учителям как примерная ученица, преуспевающая в спорте, которая всегда готова помочь окружающим и, несмотря на популярность, не страдает тщеславием. Аккуратный почерк, доброжелательная улыбка, прелестная внешность. Все парни

хотят быть с ней, все девушки — быть ею. Никто из них не знает, что они ошибаются на её счёт в одной, но фундаментальной вещи, о которой будет рассказано позднее, а пока познакомимся с другим любопытным героем.

Арима Соитиро оказался в одном классе со звездой школы и очень скоро затмил её собственными победами во всех возможных областях. Сын директора главной городской больницы, симпатичный, великолепный спортсмен и лучший ученик, всегда подскажет решение трудной задачи и с радостью выполнит возложенные на него обязанности представителя класса. Арима казался Миядзава идеальным человеком, гораздо лучшим, чем она сама, и парень думал то же самое про неё.





Внутреннее содержание

В детстве Юкино открыла для себя прелесть всеобщего внимания. Слова похвалы действовали на неё, как наркотик, поэтому она покоряла один школьный предмет за другим, лишь бы в очередной раз очаровать взрослых своей старательностью и талантами. Однако успехи давались ей нелегко: бессонные ночи трудов над домашней работой, изнурительные физические тренировки, репетиции реплик перед зеркалом и многие другие хитрости. Приложенные усилия полностью окупались: окружающие верили, что все знания и умения даются девушке естественно и легко, и купались в её благосклонности, в то время как она сама купалась в лучах славы тех, кого считала безликой толпой.

Несмотря на бесцельность мотивации, нужно отдать Миядзаве должное: она добилась того, на что способны единицы. Отличные отметки — залог успешного будущего и карьеры, одноклассники получают помощь в трудных уроках и радуются,

что могут находиться рядом с таким вдохновляющим человеком, а школе примерные ученики несут хорошую репутацию: казалось бы, все в выигрыше.

Аниме даёт непрозрачный намёк на то, что без семьи всё это не представлялось бы возможным. Даже самым хорошим актёрам временами нужно отдыхать душой, снимая маски и показывая себя настоящим. Примечательно, что родители и младшие сёстры Миядзавы безусловно принимают притворщицу, относясь к сложившейся ситуации с пониманием и юмором. Нет сомнений, если появятся проблемы, такая семья примет твою сторону и поддержит, каким бы ты ни был: умным или глупым, серьёзным или шутником, замкнутым или общительным — и это по-настоящему драгоценно.

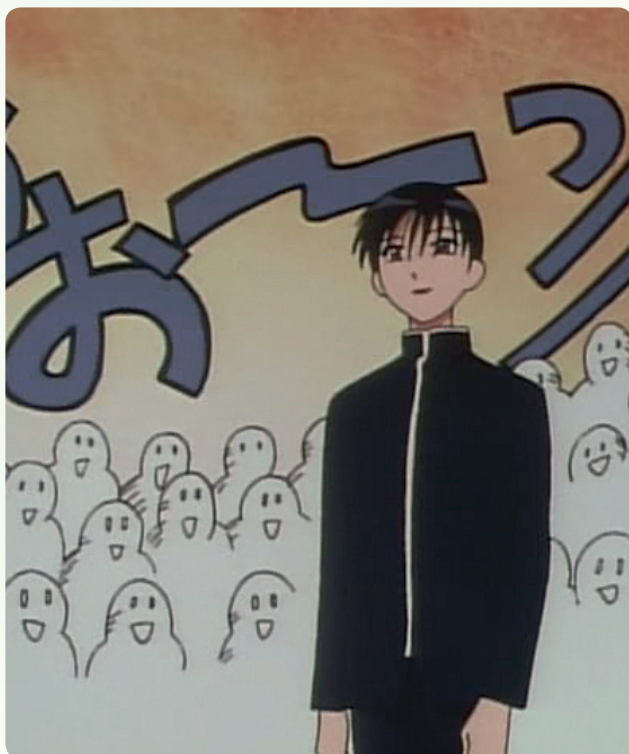
Неприятности начинаются, когда другой лучший ученик случайно узнаёт секрет девушки. Если кратко, Арима тоже выкладывается на сто процентов не из любви к учёбе и повышенного чувства ответственности. Страшное детство дало ему отрицательную мотивацию к старанию, и теперь он тоже вынужден носить маску, скрывая свои проблемы, усталость и равнодушие.

Рыбак рыбака видит издалека

Похожие люди чувствуют друг друга. Тому, кто разделяет черты характера, привычки или интересы, нетрудно найти взаимопонимание и даже совершить одну из самых сложных вещей в мире: довериться кому-то.

«Один день школьника гораздо важнее, чем целый месяц взрослого человека». В старших классах каждое событие, будь то первая обоюдная симпатия или неловкость за родителей, носит глобальный характер и затрагивает человека до глубины души. Этим вполне можно объяснить то, что жизнь героев сериала рассматривается буквально под микроскопом. Их детство, мотивы, страхи и желания, каждая важная для истории мысль — ничто не ускользнёт от зрителя. Встретившись, Миядзава и Арима вынуждены были пересмотреть свои принципы и сделать одно значительное открытие. Раскрыть свою истинную сущность, быть принятым настоящими друзьями гораздо приятнее, чем получать одобрение за то, чем на самом деле не увлекаешься, от тех, кто совсем не близок тебе. А там, где дружба, принятие и душевные разговоры, и до романтических чувств недалеко.

Этот сериал свободен от дешёвых поворотов сюжета, показывающих героев с неприятной стороны: никаких излю-





бленных драмами ошибок, продиктованных эгоизмом, глупостей и измен, однако авторы в каждой серии умудряются ставить новую проблему. Как признаться во взаимности чувств, когда невозможно ни минуты провести наедине и язык не смеет от одной мысли об этом? Что думать, если он опаздывает на два часа и не берёт трубку? Обязательно ли жертвовать чувствами, если из-за снижения успеваемости в школу вызывают родителей? Такие подробности не перестают всплывать в повествовании, одна трогательнее другой. Всё благодаря глубокому пониманию и заботе двух молодых людей, открывших друг другу то, чего они раньше в себе и вокруг не замечали.

Уроки жизни

Идея, которую вложили создатели в фильм, очевидна каждому, но вместо того, чтобы пичкать зрителя скучной теорией и фактами, ему предоставляется возможность пережить сложную ситуацию вместе с героями и самому сделать вывод.

Тяжёлая работа всегда стоит затраченных усилий. Жить только ради мнения других — глупо. Случайное прикосновение близкого по душе человека может взволновать в разы сильнее самой высокой отметки за выполненное задание. Ценность представляет то, к чему лежит душа, а не хорошие оценки, питающие гордыню.

Любовь универсальна. Это демонстрируют написанные с душой романтические стихи и песни, которые становятся понятны, словно ты сам их написал, стоит кому-то найти ключ к твоему сердцу. Поэтому все сказанные новоиспечённой парой «Арима-Миядзава» слова, всегда сопровождаемые играющей на струнах души музыкой, найдут отклик у многих. В ином случае все тёплые фразы и поступки героев покажутся обыкновенными штампами и избитыми до неприятного клише.

Но если вы думаете, что «С его стороны, с её стороны» повествует лишь о любви двух одиноких сердец, то стоит посмотреть это аниме и убедиться в обратном. Оно рассказывает истории многих других персонажей, которые на хороших и плохих примерах лишь подтверждают вынесенные уроки.

Завершающие штрихи

Главное от неважного прекрасно отделяет рисовка. Представителя безликой толпы никогда не перепутать с персонажем, чьё мнение и присутствие рядом имеет значение. Однако в последних сериях создаётся впечатление, будто художники обленелись и перестали вкладывать смысл в то, почему в

один момент персонаж нарисован красиво, с осмысленным блеском в глазах, а в другой — излишне упрощённо и даже гротескно, хотя в любом случае графическая составляющая деталями не насыщена.

Зато богато аниме на буквальное изображение различных метафор, обычно отражающих душевное состояние героев. Угроза потерять возлюбленного заставляет Миядзаву чувствовать себя маленькой и беспомощной, лучи славы и признания светят, как яркие прожекторы, а груз неприятных открытий тяжёл, как огромный валун на спине.

В завершение скажу, что, как и многие сериалы, «С его стороны, с её стороны» должен найти своего зрителя, чтобы раскрыться со всеми своими достоинствами в полной мере. Кого-то он заставит морщиться или даже плевать от своей приторной сладости, а кого-то бережно закутает в мягкий плед доброты, заставляя радоваться за героев, говорящих друг другу: «Ты нравишься мне в любом обличи».

Leeloo2525





Русское название: Последняя субмарина

Производство: Япония

Жанр: приключения, фантастика

Тип: OVA (4 части), 30 мин.

Выпуск: с 25.10.1998 по 25.03.2000

Режиссёр: Маэда Махиро

Автор оригинала: Одзава Сатору

Я просто сказал «нет» этому миру

...Сидеть и глядеть на уплывающие на север облака. Мир, оставшийся на попечении у людей, не холодный и не горячий. Никакой. Его уже не существует. Осколки фраз, брошенных впустую, забытые обещания и умершие мечты. Опускаются руки. Нет, мой герой не герой: не бросится на пылающий астероид, который на огромной скорости несётся к дрожащей от страха и ужаса планете. Скорее он, как его автор, предпочтёт сложить лапки на груди и ждать неминуемого апокалипсиса.

В мире, который обречён на гибель, нет особого выбора. Да и моральные нормы несколько сдвигаются, облекаясь в иные формы. На первое место выдвигается стремление выжить и сохранить за собой место, жалкий клочок земли для этой самой жизни. Тогда как в мирной жизни, когда ничто особо не угрожает райскому существованию, люди заняты тем, как бы повысить свои нравственные качества, помогая страждущим и обделённым. Но «когда наступает время убивать — нужно убивать».

Вот тут-то и начинаются разные тонкости и колкости. Ведь философию смерти можно или принять, или противопоставить ей что-то другое. Например, наивный призыв, чтобы люди всегда оставались людьми. Но что-то сильно сомневаюсь, что в сложные времена кто-то будет болеть за ближнего больше, чем за себя любимого. Есть, конечно, высокодуховные лич-

ности, поступающие не в угоду себе. Однако встречается это крайне редко.

Теперь, собственно, к предмету нынешнего разговора

В аниме «Последняя субмарина» авторы изображают мир, стоящий на пороге последнего вдоха: Земле по милости некоего учёного Зорндайка грозит смена полюсов и новый глобальный потоп. Сценарий, так скажем, популярный для конца 90-х.

Миллионы людей уже встретили свой личный конец света и тихо почивают в водах тающих ледников. Выжившие же вынуждены жить в полуразрушенных городах, промышлять наркотиками и прочим блудом, ну и, конечно, воевать за оставшуюся сушу. Только борьба развязана не между некими А и Р, не инопланетные цивилизации досаждают человечеству,





а вполне себе такие твари земные. Уже упомянутый злой гений создал армию мутантов, с которой люди меряются силами.

Это, в общем-то, весь незамысловатый сюжет. Интрижка, естественно, имеется, но каких-то особых фабульных заморочек не наблюдается. Да и ситуация в итоге даже комичная выходит: извечное человеческое «а вот, оказывается, можно было так, а не эдак».



Главный герой, имя ему Хаями Тэцу, — типичный голливудский мачо, служил на флоте, но разочаровался в своей цели, да и чувство вины за гибель товарища спокойно спать не позволяет. А раз в современном ему мире надеяться особо не на что, то можно кинуться во все тяжкие: найти работу на суше и рыскать по морям в поисках затонувшего добра, в том числе и радиоактивных металлов. А внешне Хаями больше тянет на законченного наркомана, нежели на brutального защитника человечества. Правда, это первое впечатление, которое развеивается со временем.

Его напарница — восемнадцатилетняя девушка Кино Маюми — посвятила свою жизнь службе на субмарине № 6. Юной воительницей движет чувство мести за родителей, которые погибли по вине Зорндайка. Особо не вникая в ситуацию, она нарекает его самым страшным преступником всех времён и народов. Такой вот плохой человек, возмнивший себя в умах напуганных людей самым господом богом. Не знаю, кому как, а лично мне Маюми весьма симпатична. Всё-таки она не фанатик (таких, к счастью, нет в этом аниме). Милая девочка.

Отдельной похвалы достойны, конечно, русалки. В их изображении авторы не пошли на поводу у традиций и мифологии. Это не бывшие рыбы, а бывшие люди, точнее, женщины.

«Женщины уже ушли в воду», — говорил кто-то из героев, приглашая присоединиться к расе будущего. Особенно выделяется Мутио, которую спас Хаями из подбитого военного корабля и которая переметнулась на сторону врага, из чувства долга или совести. Или, возможно, так подсказали чувства и интуиция.

Философия смерти и нравственные ценности

В «Последней субмарине», как можно судить из заглавия, на первый план выдвигаются военные действия. Торпеды летают там с завидной регулярностью. А для изображения подлодок и корабля-призрака были задействованы передовые на 1998 год компьютерные технологии. Однако мы имеем ту печальную ситуацию, когда 3D пошло во вред. Но не будем столь критичны и вспомним, что успешным этот эффект стал, в принципе, не так давно. По этой причине военная техника совсем-совсем не впечатляет и выглядит какой-то ржавой.

Другое дело люди и монстры, которые борются за место под солнцем. Несмотря на свою, казалось бы, типичность, они выглядят живыми, с чувствами и проблемами, с тяжким прошлым. А в третьей серии вообще разворачивается невообразимый экшен. Всё наконец-то утрясается, становится более-менее понятно, что из чего вытекает. Первые две серии я упорно пыталась понять, с какого перепуга военные действия: кто с кем, а кто против.

Легче и одновременно сложнее с нравственными ценностями. Можно взять и всё оправдать войной, философией смерти. Дескать, пуля всё простит. Только не всё просто. Ниточки тянутся от главного человеческого заблуждения: вот сами виноваты, что природу не берегли. Погибли бы в любом случае, а Зорндайк лишь ускорил этот процесс, построив на





южном полюсе установки по изменению климата планеты. Разочаровался в своих прошлых делах и решил так запросто разредить численность человеческого племени: раз! — и добрый миллион, как с куста. Вот только имел ли он, такой же смертный, право брать на себя эту ответственность? На этот вопрос отвечать зрителям. Зорндайк, в свою очередь, расплатился по счетам сполна, пусть и богом себя не считал.

Он же посмел создать новый вид существ, которые должны определить будущее планеты и с которыми люди не сдружились. Это его дети, что питают к отцу довольно-таки сильные кровные чувства. Учёный он не плохой и не хороший. Его фигура едва ли не самая сложная, поскольку вызывает противоречивые оценки: герой симпатичен, ведь заложил в свои детища интеллект и свободу выбора, между тем его руки в крови. В «Последней субмарине» все такие. Ну, а что поделать — война.

Некоторые выводы

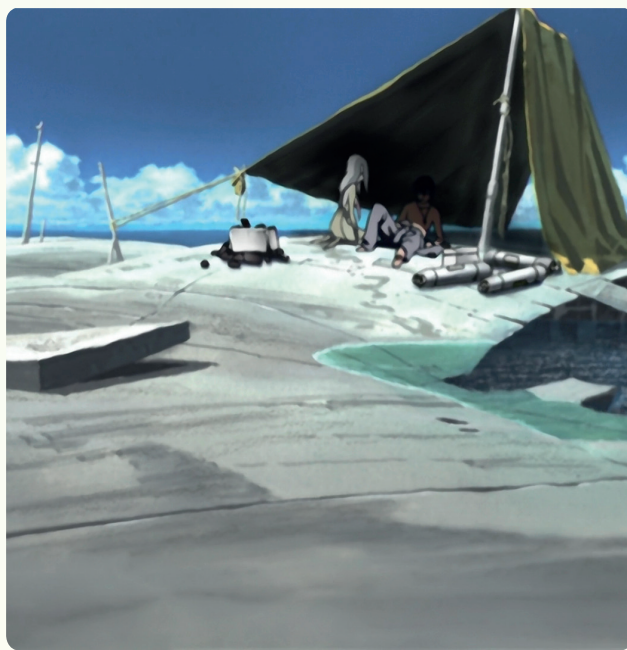
Сие творение студии «Gonzo» получило от зрительской аудитории крайне критические отзывы: «Последнюю субмарину» ругают за графику, музыку и раздражительную главную героиню. Некоторые осмеливаются назвать сериал бредом. Однако сюжет всё же достоин похвалы. Понять его — значит открыть для себя всю прелесть этого аниме.

Герои поставлены в сложнейшую жизненную ситуацию: в разрушенном мире больше не существует моральных ценностей, нужно как-то выживать и строить быт. Нельзя и просто разделить героев на хороших и плохих, как нельзя делить данный аниме-мир на чёрное и белое. Как бы ни было сложно, нужно абстрагироваться от каких-то наших человеческих догматов и допустить оправдание той войны, тех изобретений. Как-то попытаться реабилитировать разочарования героев: учёного Зорн-

дайка и военного Хаями, принять и потушить чувство мести в сердце Маюми.

Да и финал не просто открыт, а распахнут. Война подошла к логической развязке, разрушенные города авторы вольно или невольно оставили где-то позади. Остаётся только сидеть на берегу, наблюдая за траурной процессией, и думать о будущем. А уж подумать есть над чем.

Sok Nektarny



ЧАСЫ НАШЕГО СЧАСТЬЯ

Русское название: Часы нашего счастья

Английское название: Our happy hours

Оригинальное название: Watashi-tachi no Shiawase na Jikan

Страна: Япония

Томов: 1

Авторы: Сумомо Юмека, Мидзу Сахара, Gong Ji-young

Жанры: драма, романтика, повседневность, психология, сэйнэн, трагедия

«10 утра, четверг.

Только в это время мы способны жить»

Это тот редкий случай, когда произведение покоряет сначала названием. А далее содержанием, упоительным погружением в суть и некой неловкостью по возвращению в реальный мир. Когда ком в горле и слёзы наворачиваются на глаза, и холод по телу оттого, что всё закончилось. Закончилась и надежда на чудеса.

«Это мой неумело написанный дневник»

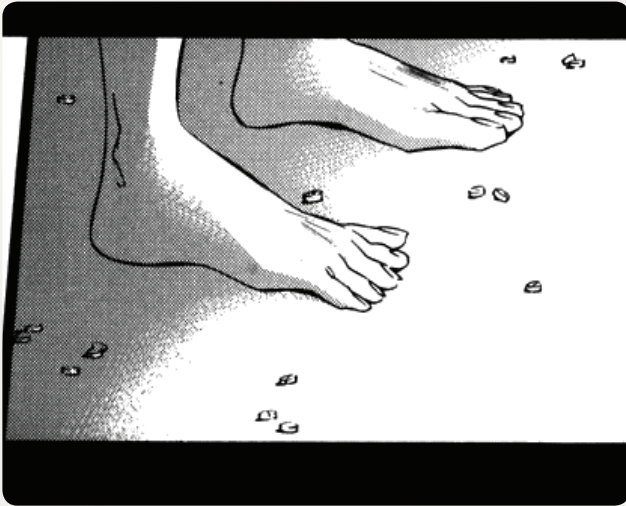
Позволю себе несколько нарушить традиционную последовательность, принятую в обзорах и рецензиях. Первое, чем мне просто не терпится поделиться с читателем моего опуса — это впечатления от того, как составлена манга «Часы нашего счастья». Оно, право, того стоит.

Открывают повествование строчки, вынесенные в эпиграф. Они, в свою очередь, являются лейтмотивом манги. А вот композиция последней строится вокруг дневника главной героини, который она открывает читателям уже после произо-

шедших событий. Взгляд направлен внутрь проблемы, ведь для Джури это возможность понять себя, мысли, которыми она жила. Однако событийная сторона несёт не менее важное значение. Вместе эти факторы сливаются воедино и дарят нам прекрасное творение мысли человеческой.

Есть в «Часах нашего счастья» ещё один замечательный момент, на который хотелось бы обратить внимание. Это письма героев (вернее, писал только один из них, Юу) и та атмосфера, которая рисуется вокруг них. Слова, подаренные бумаге, не просто передают состояние своего автора, не сухо повествуют о жизни и проливают свет на происходящее, они словно бы накладываются на общий фон, придавая ему объём и полёт. Этот приём разветвления повествования очень хорошо срабатывает с первым письмом. Но несколько смазывается во второй раз, когда подложка несёт довольно самостоятельное действие, и восприятие перескакивает с одного на другое, не успевая за событиями. Тем не менее, остаются интересные впечатления.





«Если бы только каждый день был четвергом...»

Она — несостоявшаяся пианистка, трижды пытавшаяся покончить жизнь самоубийством. А он — преступник, обвинённый в хладнокровном убийстве трёх человек и ожидающий исполнения приговора, также прибегавший к попыткам суицида. Неудачно.

Волей случая они, Джури и Юу, встречаются в не очень подходящем для этого месте — в тюрьме. Моника, тётушка героини, испугает грех своего прошлого тем, что пишет письма осуждённому и встречается с ними, тем самым пытаясь скрасить их одиночество. Спасая племянницу от палаты для душевнобольных, она предлагает ей пойти на встречу с заключённым № 3987. Моника постоянно пишет ему, но он отказывается от встречи с ней.

В этих судьбах тётушка видит много схожего и надеется, что молодые люди помогут друг другу открыться и понять самих себя. Как показывают дальнейшие события, расчёт оказался верным. Несмотря на то, что первое свидание закончилось неудачно, девушку что-то тянуло на встречи, и она пришла на следующее, подменяя заболевшую Моника. В душах Джури и Юу вспыхивает надежда, разгорающаяся во всепоглощающее желание жить. Однако...

«...где прошлое не могло бы до меня дотянуться»

Герои находятся не только по разные стороны тюремной стены, но и по разные стороны жизни. Однако между ними есть общие черты — героиня так и «не нашла разницу между ним, кого называют преступником, и собою, которая могла бы таковою стать». До встречи они слепы в своём отчаянии, считая, что в мире не может быть людей, которым было бы хуже, чем им. За ним трудное детство, предательство родителей, да и у неё не сладкие отношения с матерью. Оба испили горечь жизни сполна, только один в начале пути, а другая — в середине. Вот и бегут от прошлого, старательно, но безуспешно.



Если уж речь зашла о действующих лицах, отдельного упоминания достоин надзиратель Иноуэ. В прошлом он был фанатом юной Джури и искренне восхищался её талантом играть на фортепиано. Он соперничает Юу и всячески способствует встречам. Четверг становится светлым днём не только для его подопечных, но и лично для него. Он также радуется и по-своему счастлив. Иноуэ подкупает некой простой характера, в которой и кроется нарушение им профессиональных норм. Он не носит служебную форму, дабы заклю-





чёрные не видели в нём элемент системы, он не видит ничего страшного в том, что включает музыку для Юу. Он вживается в судьбу юноши, потому что впервые встречает подобного.

Иноуэ выделяется среди всех. Он не просто сочувствует, он знает ситуацию изнутри и судит как человек посвящённый. Им руководит что-то большее, нежели слепые человеческие эмоции. Другими словом, положительный персонаж, который вносит в произведение нотки чистой человеческой радости.

Под призмой моральных ценностей

«Но неужели петля — это единственное, что мы можем сделать для человека, который никогда не улыбался? Разве это не печально?»

В манге два ключевых момента: вопрос о смертной казни и проблема суицида как попытки сбежать от проблем. Эти два ключа в понимании всего произведения развиваются параллельно и взаимодействуют друг с другом, являя третье — любовь, которая рождается в противостоянии и вопреки. И как кардинально меняется жизнь человека с приобретением чего-то, что страшно потерять.

В первую встречу с Джури надзиратель рассуждает о горькой судьбе заключённых, сетуя на невнимательность правительства к этой проблеме: «Очень многие сейчас требуют пересмотра закона о смертной казни, никто не рад этим смертям... На словах, конечно, звучит благородно, да только результат не меняется». Иноуэ не оправдывает преступления, он лишь пытается донести хотя бы понимание того, что жизни — это не истории под копирку, а череда событий и трагедий, лишь вкупе с которыми и возможно полное и объективное понимание поступков.

Другая проблема — суицид. Герои не представляют, что делать со своими жизнями и наилучшим выходом из сложившейся ситуации видят прекращение жизни. Это с их точки зрения должно решить все проблемы раз и навсегда. Самоубийство в этой манге осуждают и медсёстры, и приближенные к церкви. Однако видят в этом не столько грех, сколько эгоистический порыв. Тётушка Моника такими словами отчитывает легкомыслие своей племянницы: «Ты говорила, что каждый час твоей жизни — мусор. Так может сказать только счастливчик, который точно встретит завтрашний день».

Ведь главная ценность в «Часах нашего счастья» — это жизнь. Жизнь, которая вдруг начинает играть новыми красками,

когда встречается с примером иного, чего-то трагического, что позволяет раскрыться, осознать близость счастья, человеческих отношений. В последнем письме Юу пишет: «Кажется, теперь я знаю, почему люди всю жизнь цепляются за других». Вдруг всю жизненную драму усиливает осознание альтернативы, другого пути. И уже как заклинание: «Живи. Пусть даже всего один день».

Напоследок несколько слов

«Часы нашего счастья» — прекрасное творение, таящее удивительные находки не только в плане сюжета, но и структуры. Событийная составляющая, конечно, решает, но немаловажно и то, как всё оформлено с художественной точки зрения. Ведь даже самую гениальную идею может испортить неудачное воплощение. В этой манге всё удачно.

Красивые герои, полные характеры, продуманная атмосфера позволяют читателю вжиться в происходящее на страницах, сопереживать и таить в сердце надежду на счастье, перерождаться вслед за героями.

Закончить своё рассуждение хочется такой цитатой: «Я хочу, чтобы ты помнила меня. Только ты помнила такого ничтожного меня...»

Sok Nektarny (NiSha)





Русское название: Кукольная звезда

Английское название: Doll Star

Год выпуска: 2008

Жанр: ужасы, драма, психология, сэйнэн, школа, мистика

Количество томов: 2

Автор: Сатоми Ран, Маки Эбиси

Во времена своего покемонового детства я мечтала обладать какой-нибудь сверх-кибер-мегакрутой силой. Да и сейчас грешным делом хочется засветить кому-нибудь файерболом или пунуть парой-тройкой молний. Или, например, удивить случайного прохожего какой-нибудь сверхъестественной способностью, чтобы тот забыл свои проблемы и хоть на пару секунд улыбнулся. А то надоели, унылые, ходить по улицам хороших городов. К чему весь этот бред? А к тому, что если уж дана сила, то будь добр распорядиться ею на пользу обществу. Вот она, особенная ценность силы. Истинная ценность.

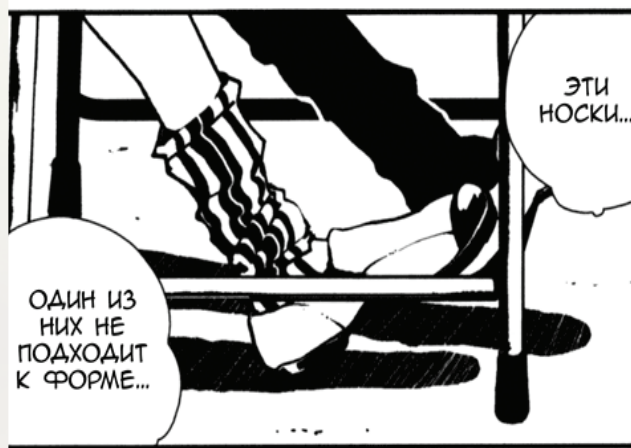
О сюжете пара слов

Такие вот прекрасные мысли посетили мою бренную голову по прочтении манги «Кукольная звезда» Сатоми Ран и Маки Эбиси. Произведение прекрасное, многогранное, с первой попытки непонятное. Читать лучше без лишних мыслей, конечно.

Сейчас по традиции о том, что ожидает читателей, решивших всё-таки открыть страницы. В «Кукольной звезде» повествование начинается с невинного, но в будущем фатального события. Фокудо Сахо переводится в новую школу и знакомится с одноклассниками. Кому когда-либо приходилось вливаться в новый коллектив, тот поймёт и остро прочувствует настроение девушки.

Проходя на свободное место, Фокудо замечает необычную девушку, которая спит, не обращая внимания на присутствующего в классе учителя. Уже одна внешность одноклассницы вызывает подозрения: носки не подходят к форме, светлые волосы (в школе, заметим, строгие правила), а знакомство с новичком она начинает не с какого-нибудь банального «Привет!». Её первая реплика: «Я чувю кровь... на твоих руках». Теперь можете представить реакцию Фокудо, прекрасно переданную художественно.





Имя этой странной девушки — Юги Нонока. Одноклассники считают её сумасшедшей, пишут на парте обидные слова, закидывают скомканной бумагой и прочим мусором. В общем, всячески стараются показать, что не намерены терпеть её присутствие в своём коллективе. Учителя в свою очередь не спешат разрешать проблемы в классе, предпочитая выдерживать дистанцию. Холод людских отношений ощущается с первых же страниц.

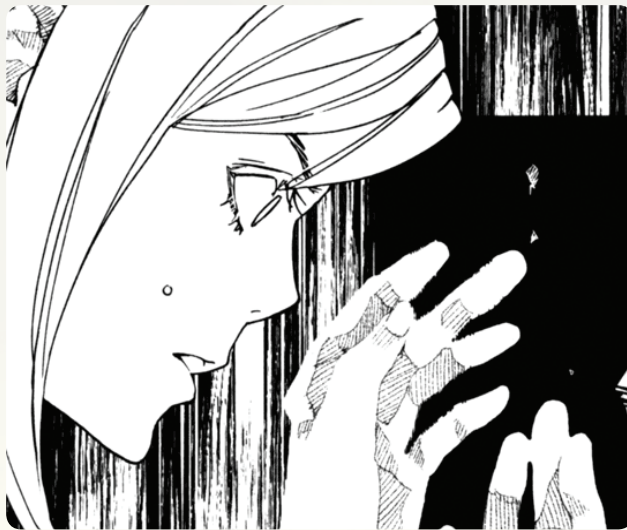
Всё дело в том, что Нонока обладает удивительной и пугающей способностью видеть и показывать потаённые страхи, скрытые в глубине людских сердец. Вот только она не единственная, кто обладает сверхъестественной силой. На фоне этого и разворачивается действие манги. Ведь любая сила и любой страх скрывают под собой бездну всякого, чего, возможно, и не следовало касаться...

Лохматое ИМХО, впрочем, как обычно

Так или иначе, но смысл любого произведения сводится к тому, чтобы если не пропагандировать, то хотя бы освещать какие-либо моральные основы человечества. Шедевры тем и определяются, что несут зерно какой-либо ценности. Удача, если не одной.

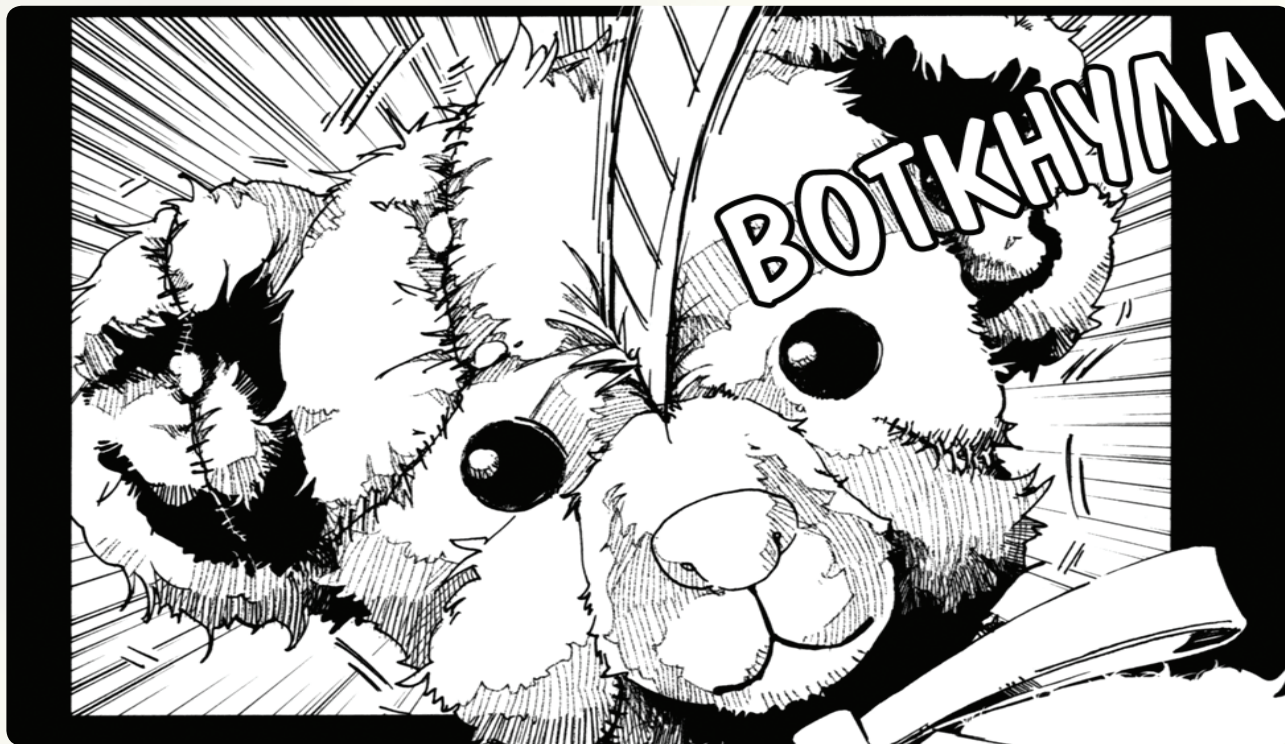
«Кукольная звезда» также содержит в себе основополагающие ценностные ориентиры. Они сияют яркими звёздочками на тёмном фоне этого психологического произведения. Поэтому, устроившись поудобнее на воображаемой небесной лавочке, присмотримся и изучим некоторые из сияющих точек. Охватить все невозможно в силу особенностей интерпретации искусства — каждый видит что-то своё и в объёме, и в поперечном разрезе.

Однако от слов к делу. Первая наша звёздочка, которая будет отличать это произведение от великого множества других — игрушки. В манге это далеко не детская забава, а вполне осознанные действующие лица. Они страдают и любят. Их приносят в жертву. Но не сказала бы, что мишки и зайчики наделены человеческими эмоциями. Нет. Скорее всего, игрушки — сильный символ человеческой души. Они организуют



действие, толкая на разрешение этических проблем.

Звезда вторая, даже две звезды — дружба и любовь. По законам жанра эти чувства неизбежно возникают между героями, хотя бы они того или нет. Факт зарождения новых отношений между личностями можно признавать, а можно и упорно игнорировать, однако их наличием уже нельзя пренебрегать.





Уж так жизнь устроена: мы взаимодействуем друг с другом, а потом разгребаем результат, пытаемся или систематизировать новое, или вернуться к исходной точке. Вот только дружба иногда пахнет состраданием, а любовь похожа на умственное или профессиональное помешательство. Что, в принципе, можно при желании свести к общему знаменателю.

Ясь, они рисуют страшно красивый узор судьбы. Главное — присмотреться и попытаться проанализировать прочитанное и увиденное.

Выводы, господа

«Кукольная звезда» стала для меня во многом первой. Первой, которую пыталась понять даже не для себя, а ради идеи, находя определённые мотивы. Первой, в которой появился любимый персонаж. Но не первой, которая бы запала в душу рисовкой. Хотя опытом чтения манги похвастаться не могу. Впрочем, с эстетической точки зрения это очень даже достойное творение. Каких-либо претензий к изобразительной художественности нет. К литературной, к счастью, тоже.

Хвала авторам, что обошлось без ванили и лишних слёз. Прекрасное получилось произведение. Пикантное. Без лишней сладости. Эмоциональное. Читать стоит. Потому как это праздник для мысли. Произведение не затянуто, интрига выдержана в рамках разумного. Два тома не так и много. Без лишних слов, мне нравится.

Sok Nektarny (NiSha)

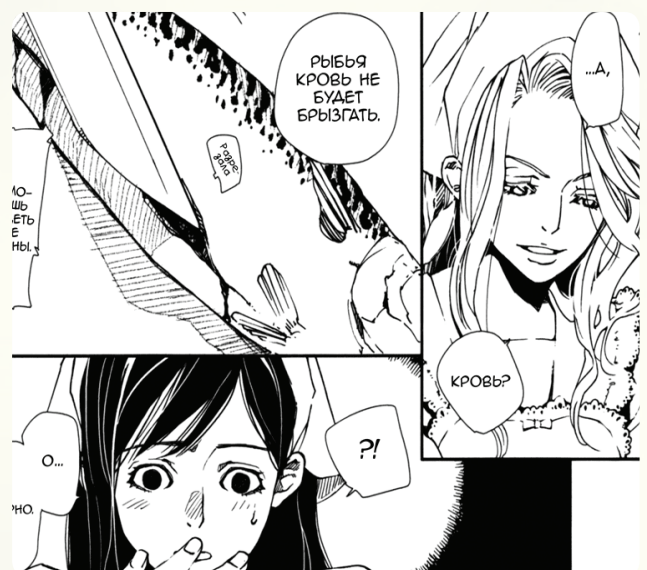


Яркая звезда — страх. Чувство, пронесённое человечеством через века, костяк главного инстинкта — самосохранения. Но вот парадокс: страх — наша сила и наша слабость. Вот только признание этого — победа всей жизни? Ответ не ясен.

Далее на небосклоне семейные отношения. Это прямо-таки туманность. Но они, эти отношения, стоят в основе основ. Ситуация в доме формирует характер героя, определяет траекторию его движения и тип поведения. А как выясняется, в семьях не всё гладко, и у каждой в шкафах спрятано по приличному скелету.

Продолжаем движение, и прямо по курсу сила и всё, что за ней следует. Это, прежде всего, огромная моральная ответственность. И выбор направления — в пользу или во вред людям и игрушкам эту самую силу применять. Помогать или эксплуатировать? Каждый выбирает по себе.

На нашем небе ещё достаточно звёзд: осуждение суицида, философия реинкарнации, профессиональная этика, людские отношения, боязнь одиночества, душевная слепота... Сплета-





ИГРА ЛЖЕЦОВ

Русское название: Игра лжецов

Английское название: Liar Game

Производство: Япония

Тип: сериал

Кол-во серий: 11

Жанр: триллер

В ролях: Мацуда Сёта, Тода Эрика, Китакура Сой-тиро, Вада Соко, Иваса Маюко, Сакамото Макото

Деньги нужны всем, но достаются избранным

Помпезная роскошь богатого убранства загородных вилл олигархов, неприлично дорогие наряды их жён, глянцевого лоск светской жизни... и бедная девушка без лишнего гроша в кармане, с кучей проблем личного и общественного характера, простоватая и наивная, но чем-то цепляющая. Согласитесь, оба мира нам знакомы по множеству сериалов и фильмов. Оба мира олицетворяют власть денег над человеком, жизнь по модели «иметь» и жизнь ради истинных ценностей по модели «быть». Этакая иллюстрация научно-популярного труда «Иметь или быть» за авторством неофрейдиста Эриха Фромма. Причём подобные тенденции укоризны в сторону богатей и сострадания в сторону обычных жителей довольно популярны и в японских и в корейских дорамах. Также популярны и сюжеты, где деньги становятся причиной всех злоключений главных героев. Не исключение и драма «Игра лжецов».

Триллер по-японски

2007 год, на экраны выходит интереснейший проект, своим описанием напоминающий небезызвестное аниме «Кайдзи», повествующее о безработном должнике, который круто попал, согласившись поиграть в игру с миллионными при-

зами. Так уж получилось, что деньги давно стали не только средством для достижения благ, признания и власти, но и полноправными правителями нашей жизни. Мы зависимы от денег, даже мнение окружающих о нас складывается из размера нашей зарплаты. Да-да, не удивляйтесь, мы давно пришли к капитализму. Деньги, деньги, деньги... Неудивительно, что сериалы и аниме также затрагивают тему ложных ценностей, где главным мотивом является не спасение друзей, создание семьи или получение опыта, а приобретение выгоды, а именно — некоторого количества денежных средств.





Собственно, об этих ложных ценностях и идёт речь в сериале «Игра лжецов». Надо сказать, что жанр, который заявлен в дораме, не совсем оправдывает себя. Ибо триллер в нашем понимании — это прежде всего доля насилия и жестокости. В «Игре» всего по минимуму, это скорее драма, причем драма социальная в контексте интеллектуальной игры. С натяжкой сериал можно охарактеризовать как психологический триллер. Хотя и актёрский состав подобрался неплохой, и особого переигрывания в дораме не встретишь, всё же триллер в его обычном понимании — это нечто иное, нежели интеллектуальные баталии, умение блефовать и играть на нервах, подмечая малейшие слабости психики человека.



Подобный эффект мы, кстати, могли наблюдать в дораме «Суд над ведьмой», где некая организация добивалась от присяжных заседателей верного решения весьма изощрёнными способами. Так и в «Игре лжецов» — деньги добываются самыми ухищрёнными способами, где человеку пригодятся все его пороки, от умения врать до циничного давления на оппонента. В общем и целом сериал представляет собой ритмичный танец на мозолях противников главных героев, роли которых достались Эрике Тода, замеченной более чем в десяти дорамах, и Мацуде Сёте, также имеющем в активе с десяток ролей.

Наивность как патология

Что ж, самое время немного углубиться в сюжет сериала, а то всё какие-то пространные размышления о ложных ценностях и деньгах. Что мы имеем? Мы имеем молодую до ужаса наивную девушку по имени Нао Кандзаки. Девчушка непреходимо наивна, просто-таки мечта аферистов, таких бы легион — и сетевой маркетинг захватил бы мир. Так вот, Нао попала на очередную удочку. Точнее, на этот раз её развели без её участия. Дело в том, что девушка получила интереснейшую посылку — коробку с 100 миллионами иен. К коробке прилагалось письмишко с приглашением поиграть в игру лжецов. Хотя почему приглашение? Уведомление, потому как Нао уже играет в игру независимо от своего решения. Причем просто так от игры не откажешься. Для того чтобы спокойно и без лишних нервов выйти из этого безобразия, игрок должен сохранить деньги в течение 30 дней и вернуть организаторам. Только вот попробуй ещё сохрани это богатство — жизнь-то непредсказуема, а если за тобой следят организаторы «игры лжецов», жизнь отягощается невыносимой неизвестностью.

Но сериала бы не было, если бы Нао не помогли. По счастливой случайности наивная простушка находит себе друга в лице умного, уверенного, рационального... в общем, мегаге-





роя, который и становится главным героем сериала, ибо именно он будет разгребать все невзгоды, связанные с «игрой», которые посыпятся на голову Нао в больших количествах. Именно он будет проводить психологический анализ оппонентов виртуозно играть на струнах нежной психики алчных людей. Вот тут и начинается психологический триллер с множеством объяснений, отсылок к психологическим уловкам и манипуляции сознанием человека. Конечно, многое из того, что нам покажут, в реальной жизни попросту не сработает, потому как манипуляции сознанием нужно учиться не один год. Поэтому не следует после просмотра выходить на улицу и пытаться вымогать у прохожих ту или иную сумму. Да и, как я уже говорила, в сериале много фантастики и околонаучной ереси. Хотя смотрится зрелищно, ничего не скажешь.

Пересматривая сериал, невольно вспоминаешь нового Шерлока. Японцам до него, конечно, как до луны, но приёмы схожи, логические объяснения уверенным тоном — и вуаля: зритель ваш, сидит, широко раскрыв глаза и вывернув громкость на максимум, чтобы не пропустить ни единого слова. Думаю, основная мысль сюжета ясна и прозрачна, если коротко — есть плохие дяди, жадные до денег, которые получают колоссальные прибыли с игры; есть ещё одни плохие дяди, которые хотят выиграть и обобрать соперников; и есть главные герои, которые вроде и хорошие, но так как тоже пытаются выиграть, то автоматически становятся и плохими. Вот такая двойственность положения.

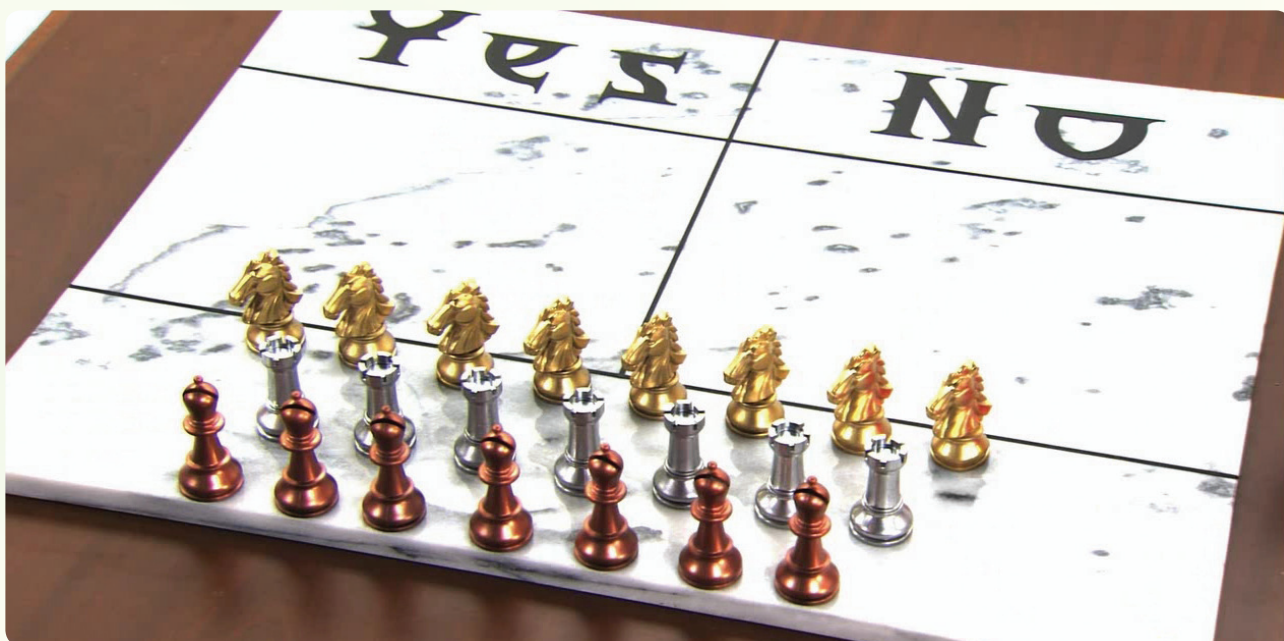
Ах да, чуть не забыла, пару слов по поводу героев. Долго здесь говорить не о чем. Что касается образов персонажей, сериал очень шаблонен. Что главная героиня, непробиваемо наивная, откуда следуют все остальные черты, такие как стеснительность, застенчивость, нелогичность и т.п. Что главный герой, невообразимо крутой персонаж, который в свои-то года успел изучить всю психологию и развлекается тем, что играет с психикой людей — ну, хобби у него такое. Гений, да и только. Конечно, возникает масса вопросов, ну да ладно, спишем сию фантазмагорию на то, что это не реальная жизнь, а сериал. Кстати, вы, наверное, удивились, что я ни словом не обмолвилась о романтической ветви дорамы. Собственно, тут и говорить не о чем — сказочной любви и чувственной романтики в сериале нет.



В заключение

Думаю, по написанному выше можно сказать, что сериал мне понравился. Это одна из немногих работ кинематографа Страны восходящего солнца, которую можно посмотреть от начала и до конца, не особо скучая на длинных поэтично-лирично-сопливых речах. Сказать по правде, подобных проектов сейчас не так много, даже сходные по жанру картины частенько изобилуют занудством и затянутостью, ну или сухостью отыгрыша. «Игра лжецов» — этаким нейтральный проект, который не назовёшь ни шедевром, ни провалом. Хорошая работа, достойная потраченного на неё времени. Кстати, в 2009-м году ещё и второй сезон сняли.

Aldagmora





СЕМЕЙНЫЕ УЗЫ

Русское название: Семейные узы
Английское название: Royal Family
Страна: Южная Корея
Жанр: драма, романтика
Продолжительность: 18 серий
Режисер: Kim Do Hoop

В ролях:

Ким Ин Сук – Юм Джун А
Хан Чжи Хун – Джи Сун
Кон Сун Хо – Ким Юн Э
Чо Хён Чжин – Ча Э Рюн
Ом Ки До – Чжун Но Мин

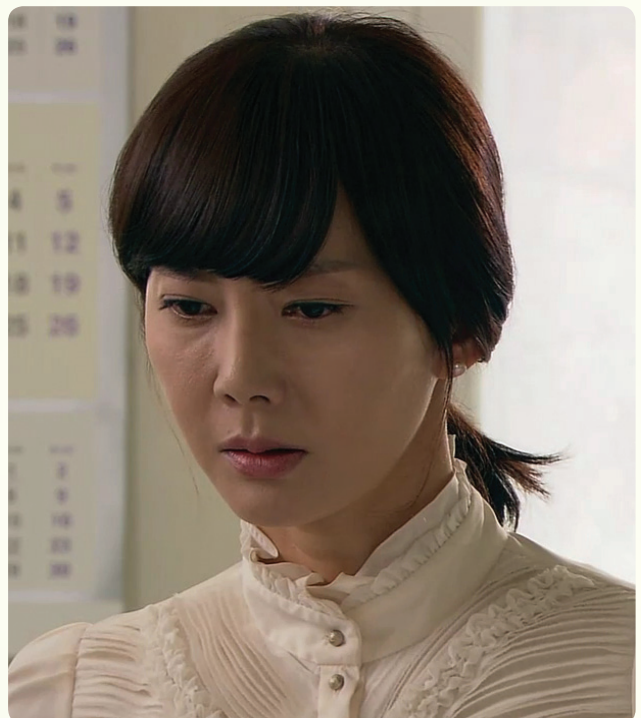
Семейная тюрьма

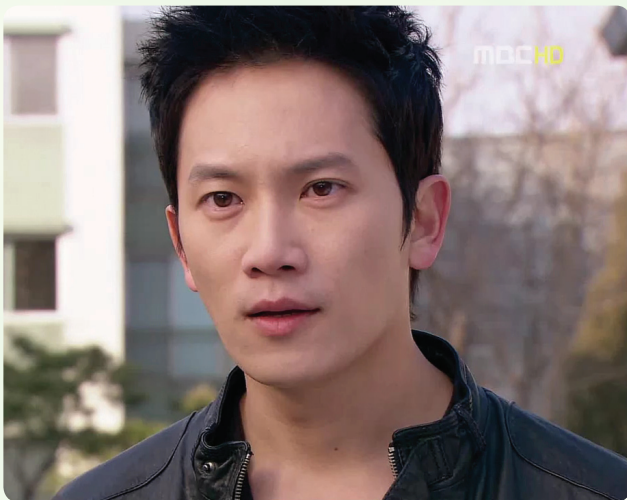
Надо сказать, что тема истинных ценностей всегда ассоциируется у человека с чем-то возвышенным, даже с трансцендентным или трансцендентальным. Однако все мы живём на грешной земле, ходим под одним небом и дышим одним воздухом. И в конечном итоге оказывается, что в мире не так много людей, которые стремились бы к «возвышенным» идеалам бескорыстия, семейного счастья и любви. Всё чаще мы сталкиваемся с совсем иными ценностями человека, которые он возвёл в категорию истинных, но только для себя. Тут вам и пресловутая власть, и деньги, и известность. Причём для достижения этих целей человек пойдёт на многое, вплоть до устранения живых преград.

Немного об актёрах

Начнём с того, что «Семейные узы» — это южнокорейский сериал, снятый в 2011 году. Хотя год тут не так важен, важно то, что дорама южнокорейская, ибо данная страна преуспела в сериалах с огромным количеством действующих лиц. Режи-

сёру удалось гармонично задействовать в сериале с десятком ключевых персонажей, причём так грамотно, что хочется аплодировать стоя. Всё же непросто снять качественную семейную драму, да ещё и так, чтобы она приобрела оттенок детектива. Возможно, это следствие режиссёрского опыта, а может быть, постарались актёры, которые тоже не новички в сфере кинематографа и имеют за плечами не по одной роли, а много больше. А может, всё это заслуга сценариста? Думаю, всё и сразу.





Кстати, об актёрском составе. Главные роли в дораме исполняли такие звёзды корейского кино, как: Юм Джун А (в сериале Ким Ин Сук) — принимавшая участие в более чем двадцати проектах и завоевавшая не одну награду на различных конкурсах. Джи Сун (в сериале Хан Чжи Хун) — в своё время успел сняться в более чем пятнадцати работах южнокорейского кинематографа и также был призёром нескольких конкурсов и фестивалей. В общем, понятно, что актёрский состав более чем осведомлён о том, как играть хорошо. В дораме минимум переигрывания, ну, конечно, насколько это возможно для азиатских фильмов — всё же менталитет у нас различный, и некоторым может показаться, что актёры излишне эмоциональны в отыгрыше. Однако, как по мне, они прекрасно прочувствовали своих персонажей и максимально вжились в роль.

Но довольно о том, кто снял сериал и кто в нём участвовал. Давайте обратимся к самой истории, ибо сюжет дорамы довольно интересен и моментами сложен. Всё же мы говорим об интереснейшей семейной интриге. Нам покажут всю подноготную кланового института семьи, и мы увидим, как живётся действительно богатым и влиятельным семьям, каково быть их частью и чего может лишиться человек, войдя в эту «идиллию».

Родственные связи

Итак, сюжет, какой он? Простой, сложный, понятный или же совсем запутанный? Очень сложный и неоднозначный вопрос, потому как сама дорама включает в себя несколько сюжетных линий, а точнее, историй. Дело в том, что одновременно мы можем наблюдать по крайней мере две сюжетные ветви: историю клановых взаимоотношений внутри корпорации под названием «JK group» и историю романтического характера между опекуней, входящей в ту самую клановую структуру, и подопечным, который с детства был лишён родительской ласки и нуждался в помощи. Начинается же дорама вполне конкретно, а именно — со второй обозначенной нами романтической линии. Мы видим успешного адвоката по имени Хан Чжи Хун, который поднялся в сфере юриспруденции благодаря своей силе воли и своему опекуну по имени Ким Ин Сук. Как это произошло? Всё по порядку.

Дело в том, что, будучи ребёнком, Хан Чжи Хун воспитывался не в обычной семье, а в детском доме. Там же в один «прекрасный» день совершается преступление, в процессе которого убивают одного из воспитанников. Естественно, обвинили во всём Хан Чжи Хуна. С десяток лет парень мучился от несправедливого обвинения и учился на юриста, чтобы доказать свою невиновность. В то же время Хан не пренебрегал карманными кражами и прочими мелкими правонарушения-

ниями. Тогда же к нему прикрепили опекуншу (Кан Ин Сук), которая и задала пареньку жизненные ориентиры, то бишь направила на путь истинный. За это Хан был очень благодарен своей наставнице, и в его мировоззрении четко сформировалась личная ценность — помочь ей, если что.

«Если что» не заставило себя долго ждать. Кан Ин Сук восемнадцать лет скрывала от общественности, что является женой одного из наследников влиятельной корпорации «JK group» и что её в этой семейной машине бизнеса ни во что не ставят. Остальные невестку за человека не считают, братья мужа тоже смотрят как на пустое место, ну а свекровь вообще проклинает тот день, когда её сын и Кан Ин Сук пошли под венец. Из-за чрезмерного нервного напряжения девушка перестала спать, что вызвало новую волну негодования. Муж пытался было прекратить это безобразие, хотел увезти жену из страны, но не успел — разбился на вертолёт. На этом мучения Кан Ин Сук только начались, причем в ужесточённой форме. Влиятельная старушка, видимо, задумала довести невестку до суицида или до инфаркта, так как решила лишить её опеки над сыном, всего наследства и вообще убрать сие недоразумение из своей жизни, любой ценой.

Вот такая вот радужная картина вырисовывается в первых же сериях дорамы. Впоследствии уже выросший и возмужавший адвокат Хан будет пытаться помочь своей наставнице, из-за чего ему придётся лицом к лицу столкнуться с внутрисемейными правилами «JK group», удивиться жестокости и подлости окружающих его людей, поучаствовать во всевозможных интригах и так далее, и так далее. Не обойдётся и без помощи верных друзей, воспитанников того же детского дома, где воспитывался сам Хан, ну и, конечно, без любовных драм в корейских фильмах никуда. Тут вам и любовный треугольник, и безответная любовь, и брак по расчёту, да чего только нет. И самое интересное — внутрисемейные взаимоотношения и урок на всю жизнь: дела семейные и бизнес мешать не следует.



Есть «семейная тюрьма», будут и заключённые

Нехорошо было бы обходить стороной героев дорамы. Тем более что здесь их очень много. Конечно, обо всех мы не расскажем, но некоторых упомянем. Хотя, на мой взгляд, все персонажи, которых авторы ввели в сюжет, задействованы не для галочки, а каждый имеет свою завершённую роль, без которой сериал был бы неполным. Например, друзья Чжи Хуна появляются в дораме эпизодически, но эти эпизоды настолько гармонично смотрятся в общем контексте, что без них уже никуда, поэтому выкидывать кого-либо за ненадобностью не следует. Однако если описывать всех, то нам и пяти страниц не хватит, поэтому пройдемся по самым главным.



Ким Ин Сук — непростой персонаж. Тихая, застенчивая, но умудрённая жизненным опытом женщина. Знает «JK group» как свои пять пальцев и использует свои знания для того, чтобы плести интриги против свекрови. Словом, опасная женщина, с ней лучше не ссориться, ибо бьёт не кулаком, а компроматом.

Хан Чжи Хун — талантливый адвокат. На первый взгляд все ещё не избавился от юношеского максимализма и идеалов. Кажется проворным и умным человеком, способным составить конкуренцию любому интригану, но всё же его простой нрав не подходит для игр в светских кругах. Слишком предан своим личным ценностям и ставит их превыше всего.

Глава «JK group» — властная женщина. Строгая прожжённая старушка, которая способна поднять под себя любого. Однако основным оружием этой леди в годах является не слово, а деньги. Проблемы решает исключительно посредством финансовых затрат. По крайней мере, в сериале очень мало моментов, когда глава корпорации проявляет подлинный талант дипломата.

Сыновья главы «JK group» — оба мечтают о президентском кресле, но не судьба. В сериале появляются эпизодически, не

слишком умны, походят на обычный офисный планктон или на зажавшихся директоров, пресытившихся властью.

Жёны сыновей «JK group» — также мечтают о президентском кресле, но им также не судьба. Очень подлые натуры, готовы на всё, лишь бы добиться влияния, власти и денег. Тут вам и интриги, и подсижки, и всё, что вашей душе угодно. В этом сериале женщины вообще задвинули мужчин на задний план, опасные стервы, не иначе.

Дочь главы «JK group» — тёмная лошадка. Молодая, красивая, благо что не комсомолка, хотя как знать... Обладает очень гибким мышлением, способна вычленивать информацию и использовать её против всех и вся. Амбициозна не по годам, стремится к президентскому креслу, а если честно, то откровенно подсиживает мать. Тайно влюблена в Хан Чжи Хуна, и по ходу дела выясняется, что ещё и очень ревнива. Немного наивна в сфере любовных отношений.

Управляющий Ом — просто примечательный молчаливый дядечка. Помогает Кан Ин Сук, но так грамотно и ловко сочетает свою помощь с безоговорочным подчинением «JK group», что порой начинаешь сомневаться в его искренней преданности Ин Сук...

Вроде никого не забыла. Повторюсь, действующих лиц в драме очень много, все они имеют свою роль и все значимы в той или иной степени. Думаю, это следствие сюжетной линии, ибо сложные интриги невозможно плести, когда на это способны лишь двое. Здесь же перед зрителем раскрывается целое боевое поле, состоящее из подстав, подкупов и интриг.

В заключение

Как вы, наверное, уже догадались, драма мне очень и очень понравилась. Нечасто можно встретить не просто сложную сюжетную линию с кучей действующих лиц, а интересный сериал, в красках иллюстрирующий внутриклановые взаимоотношения. Причем довольно большую часть сериала занимают душевные терзания главных героев, гармонично вpleтённые в общее повествование. При просмотре не создаётся ощущения затянутости, не возникает и желания перемотать слишком длинные диалоги или рыдания героев. Невероятно сбалансированная драма. Думаю, любителям азиатского кинематографа должно понравиться. В любом случае, зря вы время не потратите.

Aldagmora





Русское название: Городской охотник

Английское название: City Hunter

Оригинальное название: Sitihunteo

Производство: Южная Корея

Тип: сериал

Кол-во серий: 20

Жанр: фильм действия, мелодрама

Правосудие по-южнокорейски

Какова основная тема большинства фильмов или сериалов в жанре «боевик»? Конечно же, борьба со злом в любой его ипостаси. Со всем, что мешает простым невинным людям жить своей жизнью и радоваться каждому новому дню. Причем львиная доля подобных произведений отличается отсутствием какого бы то ни было смысла и присутствием бесчисленного количества боевых сцен, спецэффектов и, обязательно, побочной романтической ветвью с поцелуем в финальном кадре. Типичная картина для боевиков всех стран мира, а чем Южная Корея хуже? Правильно, ничем.

«Какая у нас сегодня тема? Политика? Ну ладно»

2011 год, июль. Польша стала государством-председателем Совета Европейского союза. Таможенный союз Белоруссии, Казахстана и России открыл внутренние границы. На парламентских выборах в Таиланде победу одержала оппозиционная партия «Пхья Тхай» во главе с премьер-министром Йинглак Чиннават, сестрой бывшего премьера Таксина Чиннавата. Южный Судан стал независимым государством со столицей в Джубе. В Лондоне открыт памятник Юрию Гагарину. А в Южной Корее сняли сериал «Городской охотник».

Можно ли считать этот сериал достижением, каким-то прорывом или хотя бы хорошим крепким проектом? Поди знай. На мой субъективный взгляд, дорама вышла довольно интересной и динамичной, да ещё с хорошо поставленными боевыми сценами, а не а-ля «балет в кадре, дубль раз». Да и актёрский состав во главе с режиссёром Чжин Хёк (также режиссёр сериала «Сияющее наследование») радует сетчатку и нервную систему отсутствием жуткой наигранности. Недаром на главных ролях играли такие актёры, как: И Мин Хо — помимо «Городского охотника», где сыграл роль И Юн Сона, был задействован в четырёх сериалах, среди которых небезызвестные «Цветочки после ягодок»; Пак Мин Ён — в дораме играет роль Ким На На, снималась ещё в четырёх сериалах, один из них «Скандал в Сунгюнгане»; Чхон Хо Джин — в сериале Чхве Ын Чхан, сыграл ещё в шести сериалах, в том числе в довольно популярном «Дворце С»; Юн Ёе Хи — в дораме Ён Пу Ин, играла в сериале «Дворец С» и ещё в нескольких проектах. В общем, фильмография у актёров богатая, и игра соответствующая.





Так что же подкачало? Почему сериал не смотрится на одном дыхании, а наоборот, заставляет заскучать где-то на середине серии? Возможно, дело в утопичности и алогичности всего происходящего или же в нарочитой непобедимости главного героя при его весьма сублимной внешности? Или же корейцы просто не смогли растянуть захватывающую часть на все двадцать серий, обильно сдобрив историю романтикой и мелодрамой? Или дело всё же в самом сюжете?

«Там всё туманно, но краси-и-и-иво...»

Кстати, о сюжете. Сюжетная линия у дорамы весьма неоднозначная. Завязка сериала показалась мне неоправданно затянутой и слишком мудрёной для того, чтобы в итоге превратить историю в типичную мелодраму с редкими вкраплениями боевика. Базис, на котором выстроилась весьма незаурядная любовная история, располагает всем чем только можно. Ибо начинается всё с политических баталий, на фоне которых разворачивается весьма тривиальное предательство и гибель преданных. Как обычно в таких случаях, в живых остаются единицы, а то и вовсе один человек, на руках которого умирает его близкий друг и просит позаботиться о новорождённом сыне. Обещание умирающему — закон, поэтому выживший исполняет его со всеми почестями. А именно —

крадёт сына у матери и увозит далеко-далёко, чтобы сделать из мальчика настоящего мужчину.

Проходит энное количество лет, мальчик живёт себе спокойно с дядей, которого уже давно зовёт отцом. Но вот незадача — мозг-то развивается, появляется всё больше мыслей, с мыслями появляется шило в одном месте, и тут начинается самое интересное. Мальчик по имени И Юн Сон вырастает в весьма симпатичного юношу с багажом военных знаний и нехилым чувством справедливости в довесок. Такое добро не должно пропадать даром, и потому юноша начинает борьбу с местной коррумпированной властью. В процессе противостояния молодой человек встречает девушку по имени Ким На На, и тут сюжетная линия дополняется любовью, романтикой и всем сопутствующим. И всё — сериал скатывается к предсказуемости, нарушаемой редкими сценами поимки очередного злодея.



Ситуацию спасают актёры. Дорама «Городской охотник» — один из немногих примеров южнокорейского кинематографа, где актёры и в особенности актрисы не заливаются слезами, проливая их литрами по поводу и без. Актёры верно уловили суть своих персонажей и отыгрывают их как надо, создавая целостный образ, а не демонстрируя обрывки написанной роли с заплатками из собственной индивидуальности.





«Эк, какой харизматичный!»

К слову, о персонажах. В дораме их довольно много, иногда даже роли второго плана смотрятся куда занятней главных. Конечно, первыми хочется отметить двух главных героев — И Юн Сон и Ким На На. Он — уверенный в себе, простой, сильный, нагловатый молодой человек, она — скромная и тихая девушка из небогатой семьи. Тривиальная пара всех мыльных опер. Даже хронология взаимоотношений чем-то да напоминает все мелодрамы в южнокорейском исполнении, где девушка берётся за любую работу и вынуждена жить в скромности, чтобы оплатить лечение своего отца. Зато юноша, по закону жанра, богатый и надменный, возмущённый низким уровнем притязаний своей возлюбленной. Видимо, такая ситуация — апогей романтичности во всех азиатских странах.

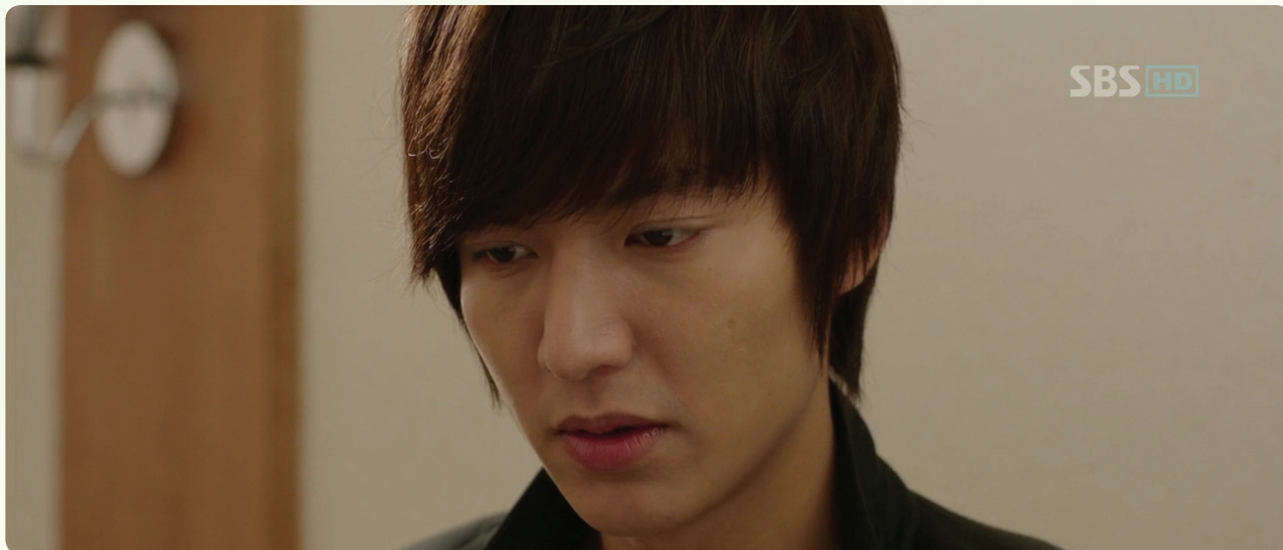
Герои второго плана недалеко ушли от первых по оригинальности. Тут мы можем лицезреть и строгого наставника, и заботливого потешного дядечку, и верных друзей, и ревнивца, и ещё с десяток разнообразных клишированных образов. Тут впору задаться вопросом: а что хорошего может получиться из шаблонов даже при первоклассной игре? Вопрос закономерный и имеет свой закономерный ответ. Дело в том, что если шаблон отыграть на достаточно высоком уровне, то образ будет смотреться лучше отвратно сыгранного оригинального персонажа. По крайней мере, таково моё мнение.

Если не смотреть объективно, то всё, что мы видим в дораме, может радовать и захватывать до тех пор, пока не приестся, а случиться это может серии на шестой-седьмой. Вывод: двадцать серий для подобного жанра — слишком много. Невозможно поддерживать боевик со сквозной сюжетной линией столь долгое время, он неизбежно скатится в сторону либо бездумного рубилова, либо романтических соплей, что впоследствии и произошло с «Городским охотником». Конечно, от этого сериал не потерял своей привлекательности. Потому как процесс ухода в мелодраму происходит постепенно, не вызывая у зрителя воплей негодования.

В заключение

«Городской охотник» — это первый сериал, который мне захотелось похвалить за качество боевых сцен и динамику повествования. Хотя к концу история и уходит в дебри любовного фронта, всё же отрадно было видеть успешно расставленные приоритеты. Почему-то при просмотре мне вспомнилась ещё одна довольно милая дорамка под названием «Чёрный и Белый» — полностью детективное произведение с должной атмосферой. Так же не плохо было бы вспомнить и о исходнике сериала, который как вы догадались, перевертали.

Aldagmora





НЕБЕСНЫЙ ПОЧТАЛЬОН

Русское название: Небесный почтальон
Английское название: Postman to Heaven
Производство: Южная Корея
Тип: полнометражный фильм, 107 мин.
Жанр: мелодрама
Режиссер: Ли Хён Мин
В ролях: Неро, Хан Хё Джун и др.

*«В наши дни слишком много людей знают всему цену,
но не понимают истинных ценностей»*
Энн Ландерс

Многие люди часто ошибаются насчёт своих истинных ценностей, нередко принимая ложное за действительное. В итоге то, что мы должны чтить и уважать — дружба, любовь, семья, верность, собственно сама жизнь, которые априори на первом месте, — остаётся на задворках нашего внимания. Ведь современные люди слишком эгоистичны и меркантильны, для нас большое значение имеют деньги и собственные прихоти. А осознание ошибок иногда наступает слишком поздно, когда уже невозможно что-то исправить. Поэтому прежде чем разбрасываться своей жизнью, задумайтесь, стоит ли.

«Небесный почтальон», фильм, о котором пойдёт речь в данной статье, как нельзя лучше иллюстрирует отношение людей к истинным ценностям. Картина снята южнокорейским режиссёром телевизионной драмы Ли Хён Мином в 2009 году, известным по таким работам, как «Плохой парень» (2010), «Снежная королева» (2006), «Прости, я люблю тебя» (2004) и «Зимняя соната» (2002).

Итак, немного о сюжете. Чо Хана, с виду милая и беззаботная девушка, в душе оказывается отъявленной эгоисткой, заботящейся только о себе. Парень, которого она любила, умер, и главная героиня осталась совсем одна, без друзей, без

родителей. И вот нет, чтобы запомнить все самые хорошие и счастливые моменты — девушка, наоборот, обвиняет своего бывшего возлюбленного во всех смертных грехах. Парень, наверное, раз двадцать в гробу перевернулся. Причём Хана выражает негодование не только словесно, обсуждая его наедине с собой, а отправляет письма на тот свет чуть ли не с бомбой в придачу. Прочитав вышенаписанное, у вас наверняка возник закономерный вопрос: как происходит коммуникация между живым и умершим? Всё просто: посреди бескрайнего поля стоит красный почтовый ящик. К нему приходят люди, потерявшие своих близких, и отправляют им письма, дабы успокоить душу и совесть.





И вот в один прекрасный день, когда девушка приходит с очередным гневным письмом, она встречает таинственного «почтальона». Хана с претензиями накидывается на парня, обвиняя его в обмане. Джеджун — так зовут почтальона — говорит, что он ангел, который послан сюда исполнять необычную миссию. Собственно, и почтальон он необычный, его должностные обязанности в корне отличаются от обязанностей земного почтальона, но хочется отметить, что живёт Джеджун очень даже неплохо. Ведь люди присылают не только письма, но и вкусные подарки, лоточки с едой, которые он сам же и съедает. Всем бы такую работу. А что касается писем, Джеджун подстраивает разные ситуации, чтобы скорбящим по своим близким жилось чуточку легче.

«Фальшивое никогда не бывает прочным»

Пьер Буаст

С каждым днём работы становится все больше, и почтальон решает взять себе в помощники Хану, причем обещает ей платить в жалованье кругленькую сумму. Только из-за этого девушка и соглашается помогать Джеджуну в его необычном деле. Вот оно, проявление меркантильности! Выполняя работу, героиня начинает замечать, что её коллега потихоньку исчезает. Оказывается, когда боль утраты проходит, люди перестают видеть загадочного ангела. Только вот Хане от этого не легче, ведь с каждым днём Джеджун становится ей дороже, она влюбляется в него. Да ещё один из скорбящих раскрывает их «аферу», и почтальону приходится уйти на небо, потому что он потерял смысл своей работы.

Как можно видеть, сюжет дорамы вполне оригинален, и в какой-то мере то же касается характеров наших героев. Хана,

как уже некогда было сказано, эгоистична и весьма меркантильна. Ведёт сумасбродный образ жизни, и поэтому никогда не знаешь, что от неё ожидать. Джеджун же представляет её противоположность. Слишком спокойный и на все выпады со стороны девушки отвечает деланным равнодушием. Даже начинаешь задумываться: бывают ли такие идеальные парни? Слишком уж неправдоподобно, всё-таки фильм не производит впечатления сказки, в которой можно преувеличить.



«Небесный почтальон» порадовал музыкальным сопровождением. Кажется, что композиции, которые звучат в фильме, — его неотъемлемая часть. Музыка лёгкая, ненавязчивая и совсем не отвлекает от просмотра. Не менее интересно, что некоторые песни исполняет главный герой фильма Ким Джеджун, который является одним из вокалистов группы «DBSK».

Пейзажи фильма хорошо гармонируют со смысловым контекстом сюжетной линии, создавая необходимую атмосферу романтической меланхолии. Самое главное, что это придаёт фильму достоинства, которые редко встретишь в подобном жанре. Никакой излишней смазливости, только лёгкость и нежность, что даже в некоторых местах пробирает до слёз людей совершенно не сентиментальных.

В заключение могу сказать, что фильм можно и нужно смотреть, потому как он буквально пропитан философским смыслом об истинных ценностях, которые мы попросту не желаем замечать, но со стороны всё же стоило бы поглядеть и задуматься, правильно ли мы поступаем. А так как «Небесный почтальон» снят в тонко-юмористическом ключе, он смотрится просто на одном дыхании. Но, как говорится, на вкус и цвет...

Teri





Aldagmora. Ну, начнем с баальностей. Кто ты? Откуда? Почему?

Reiny. Меня зовут Лейни или Лера. Я косплеер и лидер команды «Hiatari Project». Живу в Подмоскowie, учусь в ИСИ, работаю в детском центре дошкольного образования преподавателем английского языка. В общем, как-то вот так получается. :)

Aldagmora. Работаешь преподавателем, а учишься на кого?

Reiny. Учусь на дизайнера на факультете графического дизайна.

Aldagmora. Как пришла к косплею? И как пришла идея создать свой косбэнд?

Reiny. К косплею пришла вообще внезапно. В 2006 году еще, когда нечаянно наткнулась на фотографии ребят в костюмах аниме-персонажей в Интернете. Узнала, что это «косплей». Потом узнала про аниме-фестивали. Рассказала папе, и он как-то толкнул туда, свозил меня на аниме-фестиваль, помог с костюмом. Так вот и началось. Идея создать косбэнд... Тут сложно сказать, потому как ни один косбэнд, который у меня был, не был создан конкретно мной. Даже сейчас, косбэнд «Hiatari Project» изначально создан был не мной. Забавно, что я когда-то пришла просто заменить человека для одного даже не фэндом, а просто номера, и вот теперь — лидер команды. Но в команде работать всегда интереснее и можно поставить что-то действительно интересное, нежели просто в одиночку, но это мое мнение.

Aldagmora. А если абстрагироваться от команды, можешь ли ты назвать себя индивидуалисткой?

Reiny. На самом деле, я не очень люблю одиночный индивидуальный косплей, мне интереснее косплеить и делать что-либо в команде. Даже парно уже лучше, чем в одиночку. В одиночку я делаю лишь те косплеи, на которые в принципе сложно найти желающих, например, косплей по «Morning Musume», это дело на любителя.

Aldagmora. Расскажешь вкратце историю косбэнда — чего добились, что ожидается в будущем?

Reiny. Косбэнд образовался благодаря Эри — девушке, которая раньше играла у нас Кагамине Рин и теперь ушла, так как ее учеба не позволяет даже несколько минут уделить чему-то другому. Впрочем, началось все с того, что мы и сейчас часто делаем: командной внеконкурсной постановке на Тогу-чи 2010 по фэндому «Vocaloid». С тех пор, кстати, каждый «Тогу-чи» мы ставим номер подобного плана, в 2011 были снова «Vocaloid», правда, теперь «Сага о Зле», а в 2012-м — «Shaman King». Думаю, главное, чего мы добились — сплоченная дружная команда, дружный коллектив, в котором каждый поддерживает других, помогает, вкладывается в команду и поддерживает именно командный дух. Так же у нас образовалась своя танцевальная подгруппа — «iDOLLS», созданная просто от большого желания танцевать и любви к j-pop. Впереди у нас несколько новых фэндомов, остальное — пока секрет, но мы постараемся не разочаровать.





Aldagmora. К каждому выступлению вы готовите разные наряды или все же есть дубли выступлений?

Reiny. Иногда, конечно, мы используем костюмы, в которых уже выступали, не зря же мы их делали, в конце концов, но все-таки по мере возможности и сил мы стараемся делать новые костюмы. Все зависит от конкретного номера, фэндома и вообще ситуации.

Aldagmora. Дорогое ли удовольствие — косплеить аниме-персонажей?

Reiny. Это зависит от конкретного персонажа и костюма. Есть очень незатратные костюмы, а есть такие, на которые уходит достаточное количество как времени, так и средств. Несколько ранее у меня тратилось от 1500 до 3000 рублей на один косплей. Сейчас в среднем тратится от 5000 до 8000 рублей. Ну, например, на последние два костюма Тао Рена ушло около 6000 на каждый, а вот на образ Александра из «Seikon no Qwaser» ушло чуть больше 8000.

Aldagmora. Недешевое удовольствие, надо сказать...

Reiny. На самом деле дешевизна или дороговизна косплея зависит еще и от того, шьет ли человек сам. Я стараюсь шить и делать все самостоятельно по мере возможности, поэтому у меня выходит не так дорого. Я знаю косплееров, которые тратят более 18 000 на свои костюмы, потому что пользуются услугами ателье. А мне проще самостоятельно: я развиваюсь таким образом, прогрессирую в шитье и изготовлении всяких аксессуаров, и я могу всегда контролировать процесс подготовки костюма.

Aldagmora. Есть ли любимые косбэнды?

Reiny. Любимые косбэнды? Сложный вопрос. В первую очередь, конечно, это моя команда «Hiatar Project». Честно, я уже не могу представить жизнь без них. Если смотреть на другие команды, то мне нравится «Crown Team», у них прекрасные выступления и отличный косплей. Нравится, как делают сценки команда «Taisen». Еще очень люблю команду «J-Dan-Pro», приятно смотреть на их танцевальные постановки. Вообще, считаю, что есть много достойных и хороших команд, как уже бывалых, так и новеньких :)

Aldagmora. А японский косплей? как относишься к нему?

Reiny. Люблю японский косплей, хотя там слишком много фотешопа, как правило. Хотя, есть такие косплеи, от которых я не могу оторвать глаз.

Aldagmora. Предпочитаете шить костюмы сами или иногда покупаете?

Reiny. В большей степени стараюсь шить самостоятельно. Ровно как и ребята в команде. Многие помогают друг другу с пошивом. Бывает такое, что кто-то шьет костюмы на себя и на кого-то еще, а второй человек занимается их отделкой или рисунками по ним. Лично я стараюсь делать сама, но иногда приходится прибегать к помощи сестры, которая помогает мне в пошиве тех частей, которые я не понимаю, как делать. Опять же, все зависит от того, какой костюм надо сделать.

Aldagmora. Сколько участников в косбэнде? Принимаете кого угодно или все же есть свои стандарты?

Reiny. Ну, в данный момент в новом проекте задействовано более 25 человек, если скажу точно - не будет сюрприза в будущем :) Принимаем мы не совсем кого угодно, но жестких правил отбора у нас нет. Нам важно, чтобы человек хотел с нами работать, хотел участвовать в команде, делал в срок костюмы, посещал репетиции и все в таком духе. Конечно, желательно, чтобы возраст его был от 16 лет, но это не принципиально, конечно же. Сейчас у нас самому младшему участнику 14 лет, остальные от 16 и старше. Но возраст не составляет никаких проблем, например, у нас разница в возрасте между самым младшим участником команды и самым старшим почти 10 лет и это совершенно не приносит никаких неудобств, как могут многие подумать)

Aldagmora. Самый первый косплей? И какой, по твоему мнению, был самый удачный косплей?

Reiny. Я не очень люблю вспоминать свой первый косплей. Это была Киояма Анна из «Shaman King» еще в далеком 2006 году. Это было жестко все-таки, так как я даже отыграть этого персонажа не могу достойно. Но, с другой стороны, этого хватило, чтобы понять, что я действительно хочу продолжать заниматься косплеем.

Aldagmora. Косплей — это увлечение или в будущем он может превратиться в любимую работу?

Reiny. Если учесть мое будущее образование, то косплей стоит где-то совсем близко с моей будущей профессией. Но все-таки мне больше нравится вариант «увлечение» или «любимое хобби». Когда косплей становится работой, как мне кажется, это перестает приносить удовольствие и идет счет скорее на деньги, что ли. А я хочу делать все в свое удовольствие.





Aldagmora. В каких городах побывал ваш косбэнд?

Reiny. Москва и Санкт-Петербург. Да и то, в Санкт-Петербурге мы выезжаем небольшими группами, так как проблематично вывезти всю команду в другой город. У нас большинство учится в институтах, и у многих нет возможности пропускать пары. Часть ребят работают и, опять же, отпроситься с работы порой составляет проблему. Вот, совсем недавно ездили на «Анимациури» командой из 4 человек, пятый нас ждал уже там, так как сам оттуда. Были еще поездки, например, в Воронеж, но, опять же, небольшой группкой.

Aldagmora. Можешь ли ты назвать себя анимешницей?

Reiny. Анимешники, если я правильно понимаю, — те, кто смотрит аниме? :) Тогда нет, потому что я почти не смотрю аниме. Иногда мне даже не по себе, когда кто-то на фестивалях рядом обсуждает «новинки», а я просто «не в теме» в такие моменты, потому что едва ли смогу назвать хоть одно новое аниме. Ну да, могу — «Seikon no Qwaser», но и то, посмотрела его, потому что захотела скосплеить, увидев картинку персонажа. Впрочем, так и бывает: вижу картинку, хочу скосплеить — и только тогда смотрю аниме, чтобы узнать персонажа лучше.

Aldagmora. Хотелось бы, чтобы косплей признали искусством и проводили более масштабные мероприятия с внушительными призами?

Reiny. Конечно, хотелось бы, чтобы наши уже существующие конвенты и мероприятия расширялись, увеличивали свои границы, прогрессировали и развивались. Я желаю каждому мероприятию этого, потому что пока что конкретно мероприятия в России развиты меньше, чем, скажем, в Америке или Японии, а хочется, чтобы и Россия не отставала. Но в целом пока я довольна тем, что мы имеем, правда. :)

Aldagmora. Где искать счастье косплееру?

Reiny. Ой, а есть ведь даже статья «Как быть счастливым косплеером». Помню, нашла ее у Юны (косплеер) в дневнике, даже сохранила. Там много полезных советов, как получить от косплея удовольствие и счастье. И я даже согласна с каждым пунктом. Советую всем поискать статью и почитать, много

там хорошего и полезного. Лично я стараюсь делать персонажей, которые мне нравятся, скосплеить с любимой командой, ставить любимые фэндомы и просто получать удовольствие от всего этого. :)

Aldagmora. Пожелаешь что-либо нашим читателям?

Reiny. Хочется попросить просто перестать делать из косплея «соревнование». Конечно, это конкурсы на фестивалях, но все-таки надо просто быть добрее друг к другу. Мы все в одном небольшом мирке, давайте сделаем его радостнее и светлее. :) Любите и помогайте новичкам, они — наше будущее. Меня очень печалит иногда, когда начинают гнобить новеньких за их ошибки вместо того, чтобы деликатно написать, что им стоит исправить. Любите друг друга и читайте «Argu Style».

^
—
^

Интервьюер: Aldagmora

На вопросы отвечала лидер косбэнда «Хаитари»: Reiny





РЕКВИЕМ ПО «СИЛЕ»

Всегда неприятно, когда из-за тех или иных проблем закрывается какое-либо издательство. Назвать тут можно многие отличные издания, например, журнал «Newtype USA», закрытый в 2008 году из-за малого количества подписчиков. Или же «AnimeInsider», закрытый по той же причине. Недавнее закрытие «PC-игр» больно ударило по российской игровой печати, а крах «Anime*Magazine»\«АнимеГида» показал, что СНГ еще не готово выпустить субкультуру за рамки торрентов и групп ВКонтакте.

Меж тем (и это главная тема сегодня) закрытие крупного игрового журнала «Nintendo Power», скажем честно, шокировало игровую прессу и простых игроков. Открывшись в 1988 году, журнал уже более двадцати лет официально представлял «Нинтендо» в игровой журналистике. «NP» был продолжателем дела «Nintendo's Fun Club News». От первых выпусков с обзорами на игры для NES до последнего номера с превью «Wii U» журнал был интересен читателю. В конце 80-х и начале 90-х журнал доминировал на рынке, как, собственно, и сама «Нинтендо». Впервые в «NP» были анонсированы такие игры, как «Maniac Mansion», «Solar Jetmanposter» и «Mega Man III».

С 2007 года руководство журнала решило отойти от «Нинтендо», уйдя в свободное плавание. Продолжались поддерживать франчайзы платформодержателя, и в журнале стали появляться интервью с авторами, которые никогда не представлялись на платформах «Нинтендо». Но и свои эксклюзивы авторы всё же нашли: анонсы «Mega Man 9» и «Castlevania: Lords of Shadow: Mirror Fate» впервые были именно в «NP», а потом уже в других изданиях.

Но журнал пал жертвой цифрового века, как и многие другие. В бесконечном информационном потоке крупные ежемесячные издания теряются, ибо в журнал всё не вместить, сохранив при этом качество и интересность для аудитории.

Вместе с тем официально ни «Нинтендо», ни само издательство не объявило о переходе в цифровой формат. Жаль, ибо нарастающая волна сайтов-однодневок и НЯшных подобию журналистики пробивают себе место под солнцем.

Говоря о цифре...

Недавно CEO «GameStop» Пол Рейнс заявил, что его компания намеревается перепродавать использованные цифровые версии игр. Ссылаясь на Steam, президент компании отметил, что партнерство с «Valve» их устраивает, и он думает, что цифровая дистрибуция поможет развиваться всей игровой индустрии.





И его слова не беспочвенны, ведь через «GS» уже можно пополнять напрямую свой кошелёк в Стиве. Что вполне не прозрачно намекает на планы компании найти способ перепродавать игры уже в цифровом варианте. Более того, их «рутиловый» магазин с переходом на онлайн-рельсы сможет обходить, как DRM, так и «Online Pass'ы», что безусловно вызовет гнев со стороны издателей, залпы помидорных артиллерий с маленьких студий и думающей части игрового сообщества.

Конечно, это плевок в сторону издателей и разработчиков. Ведь уже много раз говорилось, что перепродажа почти равна пиратству, ибо авторы не получают с неё прибыль. С другой стороны, не все желающие могут позволить себе свежую копию «Madden'a», «COD» или же «Resistance» — их выбор невелик: или различные онлайн-аукционы, вроде eBay или Craigslist; или томительное ожидание сброса цены до приемлемого уровня.

Но что же до простых игроков? Тут всё ещё проще. Представьте себе, что у вас будет возможность перепродать уже купленную цифровую копию игры другому человеку, без продажи всего аккаунта. Заманчиво не так ли? Но, зная политику «GS», можно предположить, что купленная за, предположим, 60 долларов игра, на поверку, будет продана за \$20-30.

AAA? Или же просто игры?

Это поколение консолей стремительно взлетело, оставив ПК далеко позади как по качеству, так и по количеству игр. Но давайте честно: если Wii уже как три года лежит на дне и её достают только ради недавно вышедших «The Last Story» (рецензия на игру была в «ARRU_Style» №19) и «XenoBlade Chronicles», а Xbox360 уже «does only Kinect», то встаёт вопрос: что дальше? Нет-нет, никто не спорит, что в PS3 еще есть силёнки, а на ПК расцветает F2P. Но с показом новых монструозных технологий вроде «Unreal Engine 4», «CryEngine 3» и «Agni's Philosophy» (техдемо от «Square Enix») встаёт вопрос: когда «Сони» и «Майкрософт» покажут новое поколение консолей?



Понятно, что новые консоли оприходуют новые технологии и повысят отдачу от них. Также ни для кого не секрет, что новые консоли будут поддерживать разрешение экрана до 4K (около 4096x3112 при развёртке в 1,32:1 и 12 746 752 пикселей на экране). Причём они не только будут готовы к модели распространения игр «Free-2-Play», но и будет возможность покупать игры через онлайн-магазины PSN, XboxLive и Nintendo Network. Не новость, что новое поколение станет как минимум в 10 раз мощнее этого, с большим объемом RAM и мощностью процессоров.





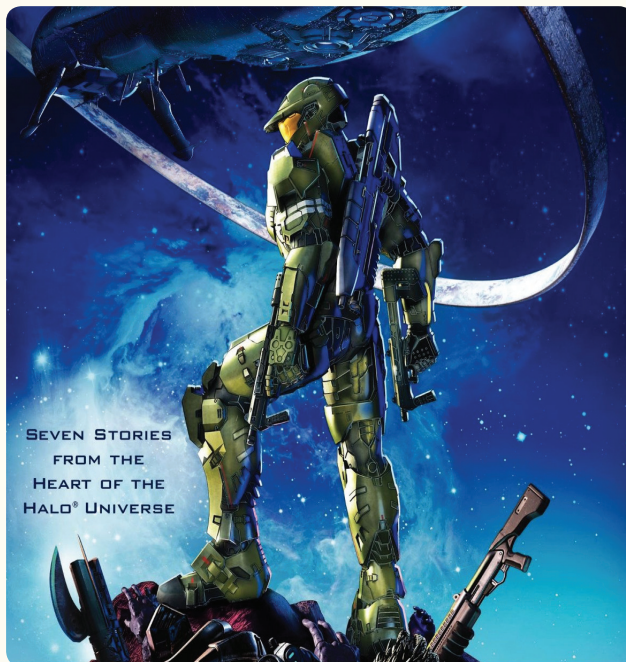
На E3'12 «Майкрософт» завалила всех мультиплатформенными проектами и кинект-поддержкой многих из них. «Сони» же сосредоточилась на PS3, показав новые IP и обновив старые франшизы, забил в угол «PSVita» (правда, они исправились на GamesCom'12). «Нинтендо» же много говорила про свою «Wii U», показав «ZombiU», нового «Rayman'a» и «Nintendo Land». Говорили главы компании настолько много, что сказали слишком мало: мы до сих пор не знаем цену на новую консоль, дату её выхода и игры, доступные для запуска на платформе.

Но новые возможности мощных платформ будут требовать больших производственных затрат и ресурсов. В плане движков «Epic Games» с «Unreal Engine 4» шагнула далеко вперёд, представив рабочую версию на E3'12. Отличительной особенностью движка, как это всегда было, является простота использования его непрограммистами. Если раньше для отлаживания одной сцены требовались усилия программиста, дизайнера и сценариста, то сейчас всё может сделать только сценарист, причем в реальном времени, без дополнительных затрат.

Скажется ли это на цене за копию? Отнюдь. Когда индустрия пересекла барьер поколения PS2\Xbox\GC, игры стоили — в сегодняшнем исчислении — 40 \$ за игру для домашней платформы (включая ПК) и 20 \$ для портативной. Сегодня же игры расцениваются так: 60 \$ за AAA-игру для PS3\X360\PC, 20-30-40 \$ за игры для PSP\DS\PSVITA\3DS\WII. Пойдёт ли цена вверх? Не думаю. Большого скачка цен, как в этом поколении, не будет. Нужно понять, что мы уже вступили в эпоху высокого разрешения (HD 1920x1080) из эпохи стандартного (SD 704x576 при 16:11), и для обработки такого количества данных не нужен супер-ПК или консоль. Всё будет упираться в оптимизацию. Но что произойдёт с AAA-играми вроде «Call of Duty», «Final Fantasy» и «Uncharted»? Затраты этого поколения не обходятся только на саму разработку и адаптирование игры, но и на дев-киты консолей. Если брать полноценный дев-кит X360 и PS3, в целом они влетят в копеечку — игра тогда должна продаваться в количестве минимум двух миллионов копий для покрытия расходов. Но при затратах на саму игру — а это от 50 до 100 миллионов долларов и

выше — игра должна быть в золоте с начала продаж. С другой стороны, всё это поколение — грань между В-классом игр и AAA-играми, которая размылась.

Простой пример — это jRPG. Несмотря на вторичность и завышенную цену, все современные игры жанра выполнены качественно. Что не делает их AAA — это как раз ценность и цена в 60 \$. Как результат — низкие продажи и нежелание издателей вкладываться в подобные проекты. В-класс как вид игр вымер в этом поколении, смешавшись с AAA и А-классами. И всё сводится, как это ни банально, к продажам. Недавний пример: продажи «TES5: Skyrim» достигли 12 млн копий. При этом продажи «Infamous 2» еле-еле дотянули до 2 млн. Другой пример: «Modern Warfare 3» расхватили с магазинных полок в количестве 25 млн. копий в первый день, тогда как «Crysis 2» дополз лишь до 2,3 млн. за три месяца.





Проблем тут несколько, маркетинг и пиар — одна из них. Но также и само понимание того, сколько нужно продать копий. Тираду о пиратстве тут читать бесполезно, это вотчина ПК-рынка, и он с ней борется как может (при помощи Steam, Origin и Ubisoft). Но что изменилось за всё время — это DLC (скачиваемый контент), заменивший собой аддоны и дополнения. Их стало больше, но цена не упала. Но не только это поменялось: теперь игрокам предлагают не сам скачиваемый контент, а сервисы. «Call of Duty Elite», «Battlefield Premium», «XLive Gold», «PSN+» — примеры, когда за 40-50 \$ игроку дают не только «бесплатный» контент, но и включают в стоимость все DLC для игр. Пока что будущее всё же остается за новыми идеями и платформами. К счастью...

С тем же успехом можно говорить и о смерти единого опыта игр, ведь покупка диска или кода с игрой теперь не гарантирует полноценного понимания сюжета и мотивов персонажей. В ход тут идут приквелы-комиксы, дополнительные миссии через DLC или Facebook-связка с игрой. И сегодня маркетинг издательств основан на привлечении внимания

игроков не только к самой игре, а к дополнительному материалу. Безусловно, есть риск, что компании просто оттолкнут игроков — но, как показывает практика, игроки всё не уходят.

Немаловажным фактором тут является онлайн-составляющая игры. Студии понимают, что онлайн — важная часть игровой индустрии. Конечно же, для многих игр мультиплеер — главная часть, на которую и клюют большинство покупателей. Примером служат серии «Call Of Duty», «Battlefield», «Counter-Strike» и «Medal Of Honor»: никто не оспаривает главную цель таких игр, равно как и не оспариваются их вложенные в мультиплеер силы, в сравнении с одиночной кампанией проекта. Но не всегда разработчикам дают время на полировку этих двух аспектов игры. Так получается, что или синглплеер не смогли вытянуть, или же мультиплеер получился слабый. Ярким примером этому служит «Mass Effect 3», которому пришили мультиплеер в последний момент.

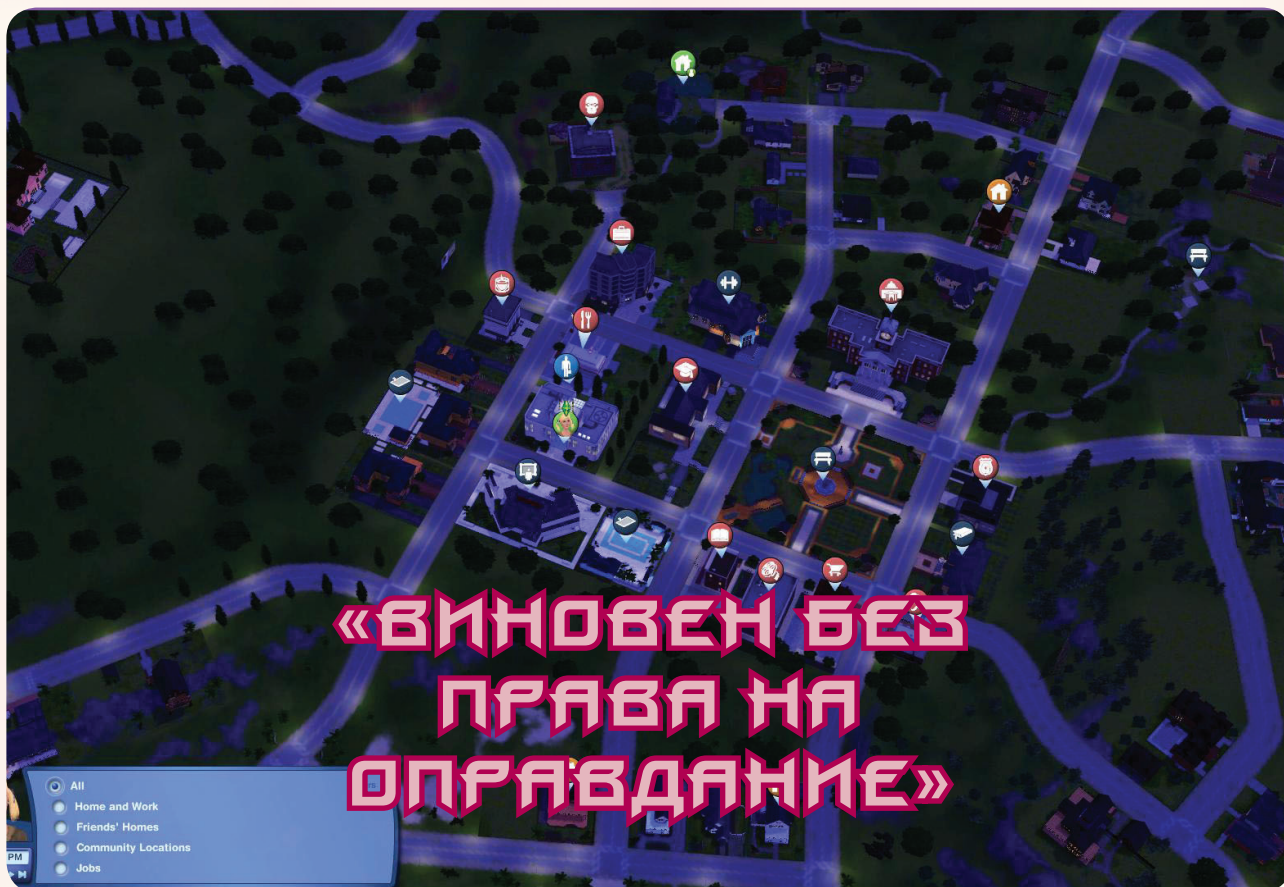
Ещё одна причина смерти единого опыта от игр — DLC. AAA-проекты начали страдать этим синдромом довольно давно — начиная с первого «Дума», когда игра получала множество аддонов и «финальных» версий. Перейдя в этом поколении на цифровую дистрибуцию, DLC окрепли, но выросли в цене. И, опять же, среди них есть как хорошие примеры, вроде контента «Fallout 3», «Skyrim», «Red Dead Redemption: Undead Nightmare», «Infamous 2: Festival of Blood», и плохие в виде дополнений к «COD», «BF», «Asura's Wrath» и «Final Fantasy».

Другим трендом, что предрекали многие аналитики, стал релиз приквела к игре в виде комиксов (в случае «ARRU_Style» манги — прим. редактора). Такие игры, как «Portal 2», «Batman: Arkham City» и «Assassin's Creed», вместе с графическими новеллами по «Dead Space» заняли почётное место на полках фанатов того или иного франчайза.

Последнее, что стоит отметить — это спин-оффы в виде небольших игр на мобильные платформы и кино/аниме-адаптации видео-игр. Конечно, мы все помним «Dante's Inferno» («Божественная комедия»), «Dragon Age: Dawn Of Seeker» и «Halo Legends» (рецензию которого ждите в следующем номере), даже грядущий «Mass Effect: Paragon Lost». Все эти фильмы так или иначе понемногу расширяют любимую фанатами вселенную.

Скорбел, считал точки на мониторе и копался в цифрах с вами Kirill_Neko, специально для ARRU_style.





В игровой индустрии есть проекты, которые, несмотря ни на что, считаются «плохими» в глазах прессы или же простых игроков. Но правда в том, что все они просто не могут признаться, что так чертовски приятно играть во все нижеприведенные игры. Специально для вас журналист «ARRU_Style» раскопал на пыльных полках старые и не очень игры, в которые играть, казалось бы, не хочется, но как только начнёшь — остановиться уже нельзя.

Harvest Moon

Давняя серия японских ролевых видео-игр, где главной задачей игрока было... выращивать свой собственный огород, продавая плоды на базаре. С самой первой игры авторы придали огромное значение посевным сезонам и продаже овощей и фруктов на местном рынке. Впоследствии игроку дали возможность принимать участие в фестивалях, выращивать скот и даже жениться (или выходить замуж — в зависимости от пола протагониста.)

Появившись впервые на NES в 1996 году, игра произвела фурор, хотя критики встретили её довольно прохладно. Но это не остановило создателя сериала Ясиширо Ваду и студию «Marvelous Entertainment». Последовавшие сиквелы и спинн-оффы серии прочно закрепились на портативных консолях, приставках Wii и PS2.

Последняя игра в серии вышла в 2011 году, с подзаголовком «Grand Bazaar», для портатива DS. Но лучшей в серии пока всё равно осталась «Back to Nature» для PSOne.

Так почему именно эту серию можно назвать «виновной» во многих часах, которые игроки убили на неё? Все просто: «Harvest Moon» — идеальное переложение простой сельской жизни на игровой лад. Сбор урожая, доение коров — всё в этой

игре размеренно и ненапряжно. Мир, наполненный приятными персонажами, интересными маленькими историями и простыми задачами для игрока.

Почему всё же виновен: этой серии уже стукнуло пятнадцать лет, и до сих пор многие не могут пройти её до конца. Им это просто не нужно. Лучше выполнять отработанную и затягивающую ритмику игры: посеял, полил, собрал, продал, остатки схоронил на зиму; покормил коров, подоил, пошел поспать — и всё сначала.





Mario Party Games

Подавляющее большинство игроков знает, кто такие Марио, Луиджи и принцесса Пич. Появившись на N64 в 1998 году, игра собрала всех полюбившихся персонажей вселенной Марио в одну игру для всех возрастов. «Mario Party» — это набор нескольких игр, рассчитанный на 2-4 игроков.

Почему любим играть: это всегда весело, интересно и бесконечно долго. В самый раз для отличной компании.

Почему «виновна»: игры серии всегда были несбалансированны и буквально пробивали своей глупостью. Выбить дурь из своего соседа в «Mario Party» всегда весело, и не нужно прилагать к этому много усилий — жмите все кнопки на геймпаде, и получите результат. Собирайте золотые монетки, разбросанные по карте. И просто получайте удовольствие от игры.

Bejeweled Blitz

Серия пазлов, созданная компанией «PopCap Games» в 2001 году. Главная задача — собирать линии из трёх кристаллов одной формы или цвета, горизонтально или вертикально. Два режима игры: «Normal» и «Time Trial». В первом всё просто, нужно собирать кристаллы; во втором игра идёт на время.

Почему любим играть: игра позволяет убить время — его для неё не нужно много. Она не сложная. Приятная глазу. Бесконечная.

Почему «виновна»: при огромном количестве отличных игр на всех платформах авторы «Bejeweled» смогли затащить миллионы людей в свою игру простой механикой и тривиальными задачами.



Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Продолжение «Final Fantasy 7» на PS2, вышедшее в 2006 году. Это экшен от третьего лица, который рассказывает историю Винсента Валентайна после развала корпорации «Генова».

Почему любим: даже несмотря на притянутый за уши конфликт, уровни, враги и персонажи добавляют в палитру вселенной большой «P.S.» с разъяснением многих моментов, которые так или иначе были затронуты в оригинале.

Почему «Виновен»: повторяющиеся враги, 10-минутные ролики, пререндерные или же на движке, плохой подход к дизайну уровней. Всё это помешало «FF7:DoC» стать отличной игрой. Сюжет, как было сказано, по большей части привязан к японской мелодраме о поиске себя и мира. Концовка также оставила большой след, ибо не говорит нам ни о чём, лишь намекая на сиквел.



Boiling Point: Xenos

Безнадёжная помесь шутера, ролевой игры и открытого мира, созданная студией «Deep Shadows» и изданная «Atari» в 2005 году.

Почему любим: в игре есть полная свобода действий и вариативность прохождения одной и той же миссии. Огромный игровой мир с несколькими городами, посёлками и бесконечными джунглями. Большой арсенал различного оружия: от мачете до шестиствольного пулемёта. Нетривиальные задания.

Почему «виновен»: это типичный представитель ПК-эксклюзивов своего времени — забагованный, глючный и вечно вылетает при попытке перезарядить АК-47. Даже после десятка патчей ситуация не изменилась — игра всё равно была поломана. А жаль.

Deadly Premonition

Психоделически-смешной мистический детектив от «Access Games», разработанный для PS3 и Xbox360. История рассказывает об агенте ФБР Френсисе Йорке Моргане, который расследует дело об убийстве молодой девушки Анны Грэхем недалеко от выдуманного американского городка Гринвэйл. Прибыв в город, герой понимает, что местные жители не очень охотно идут на контакт с ним. Но герой не расстраивается, ибо у него есть «Зак», его второе эго, с которым он всегда не прочь пообщаться. В ходе своего исследования Йорк раскапывает всё больше и больше тайн и убийств в городе.

Почему любим: отличный, на грани фолы, юмор — настолько же безумный, как и вся игра. Персонажи, от диалогов которых можно надорвать живот. Музыка, выносящая мозг в стратосферу.



Почему «виновен»: ужасное управление и оптимизация. Графика уровня конца эпохи PS2. Плохая озвучка. Большое количество багов.

Earth Defense Force

Серия шутеров от третьего лица, где игроку предстоит сражаться с различными напастями, включая гигантских жуков и инопланетян. Создана серия студией «Sandlot».

Почему любим: спинно-мозговой игровой процесс а-ля «сначала стреляй, потом думай». До омерзения глупые и смешные враги. Возможность коллективного отстрела врагов, до шести человек.

Почему «виновен»: глупый AI. Маленький арсенал доступного оружия. Дисбаланс карт и врагов.

Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball

Ответвление серии файтингов «Dead or Alive», где авторы сфокусировались не на самих боях и спортивных состязаниях в боксировании упругих груш, а на девушках в бикини, девичьих волейбольных матчах и прыжках грушевидных шаров по экрану.

Почему любим: бикини. Девушки. Пляж. Волейбол. Никакого «геймвера». Что ещё нужно обычному геймеру мужского пола?

Почему «виновен»: примитивная система боя, завязанная на двух кнопках. Маловато доступных облачений главных героинь. Саундтрек слишком ограничен.

The Sims 3

Симулятор бога от студии «Maxis» и издательства EA. Несмотря на кажущуюся лёгкость и ненавязчивость, оставаться в роли бога, который управляет жизнью симов, хочется чуть подольше.



Почему любим: через виртуальные миры симов можно побывать в роли мэра, космонавта и даже цветочника без каких-либо усилий. Отлично проработанные черты характера, из которых можно собрать как ангельского святошу, так и разгульного самодура. Бесконечность вариаций развития сима и города, где он живёт.

Почему «Виновен»: многим просто стыдно признаться своим друзьям, коллегам — да даже любимой, что на вашем ПК или консоли установлены «The Sims 3». И если вы начали, не сможете остановиться, ибо игра заберет не только всё ваше свободное время, но и кругленькую сумму за всевозможные дополнения и расширения для неё. Да и наблюдая, как ваш сим, взращенный собственными руками (хотя скорее курсором), с утра уходит на работу, зарабатывая на хлеб главой крупной корпорации, потом приходит домой, читает книгу по кулинарии, затем звонит соседям, чтобы пригласить на званный ужин с собственной стряпней, испытываешь не только триумф, но и чувство соучастия с жизнью своего цифрового сима.

Kirill_nek0





Оригинальное название: Folklore

Японское название: Folksoul -Lost Folklore-

Название до релиза: Unknown Realms

Разработчик: Game Republic

Издатель: Sony Computer Entertainment

Эксклюзив PlayStation 3

Дата релиза:

JP Июнь 21, 2007

NA Октябрь 9, 2007

EU Октябрь 12, 2007

Жанр: Экшен, ролевая игра, слешер

Только одиночная кампания

Признаться честно, нужно отдать должное «Sony» за то, что компания дает зелёный свет уникальным проектам на их платформе. За несколько лет мы уже получили такие ICO, как «Shadow Of The Colossus» и «Journey». А также малоизвестные «Okage» и «Folklore».

Говоря о последней, авторы из студии «Game Republic» никогда не были на острие известности, в отличие от той же «Team ICO», но всегда держали качество своих проектов на высоте и имели узнаваемый стиль. Первый их проект, «Genji: Dawn of the Samurai», был выпущен для консоли PS2 в 2005 году, снискав довольно интересные отзывы критиков и найдя фанатов по всему миру. Хотя впоследствии сиквел не оправдал ожиданий. Однако разработчики не пали духом, ведь «Sony» требовалось что-то, что могло бы привлечь внимание игроков. И этим чем-то стал «Folklore» (хотя в оригинале игра называлась «Unknown Realms: Monster Kingdom»).

Сама игра представляет собой помесь экшена от третьего лица с гибкой системой РПГ. В отличие от «Genji», «Folklore» вобрала в себя всё лучшее от самурайского боевика, заменив

комбинации мечом на отдельные удары в виде монстров, появляющихся после нажатия определенной кнопки. При этом само действие не стремительное, как в том же «Devil May Cry», но более тактическое и слаженное, что отличает игру от любой другой в жанре. Но, как и всегда, игроку придётся выстраивать свои комбинации ударов, благо для этого разработчики позволили настраивать найденные души из побеждённых монстров на лицевые кнопки геймпада (крестик, круг, квадрат и треугольник). Каждый монстр представляет определённую силу, а также определённую стихию: вода, молния, огонь, лёд и «слэш». Хотя последний больше ассоциируется с войной, ибо все представители вида или стреляют, или размахивают мечами и когтями. Тут есть и монстры, которые дают вам на некоторое время щит, и быстрые секущие атаки, и даже большие электрические рыцари и неповоротливые дальнбойные пушки. При этом тут нет длинных призывов того или иного монстра — всё происходит мгновенно. Для разных типов врагов предусмотрены свои сильные и слабые стороны. Это касается как простых противников вроде полевого стрелка-глота, так и монструозного Чумма (слэш). Например, на первого действует только плевун (вода), а на второго — феникс (огонь).

Для того чтобы собрать душу каждого монстра, начиная с самого первого и заканчивая главными боссами игры, необходимо его оглушить. Простым врагам хватает одного удара плевотника (вода) или залп от стрелка (война), но, например, для ходячей артиллерии (война) нужна комбинация из нескольких разных ударов в правильной последовательности. После того, как противник оглушен, над ним появляется его же полупрозрачный зелёный силуэт — душа. Нажатия R1 и резкого взмаха контроллера (SixAxis\DualShock) хватит для захвата души. Трику в том, что для рывка нужно, чтобы силуэт окрасился красным, тем самым мы заполняем шкалу энергии, отбирая её у монстра. Сколько при этом душ игрок поглощает за раз, настолько и умножается получаемый опыт.



Ещё один немаловажный аспект — прокачка и тренировка монстров. Авторы озаглавили это как «Karma Release». Для воспитания вашего монстрика есть два пути: первый и самый лёгкий — «кормить» их различными орбами (стихийными предметами), выпадающими из камней памяти (Memory Stones) или из врагов. Например, Cold Tree Nut (орех льда) подойдёт только для тех, кто чувствует холод, в то время как Ruby (рубин) — для тех, кто светится тёмно-красным. Второй вариант прокачки душ — сбор таких же душ. Это более медленный процесс, но он даёт другие плюсы, такие как уменьшение МС (в данном случае аналог маны) и повышение урона.

Сюжет игры рассказывает о двух параллельных историях. В первой нам дают вжиться в роль Эллен (Ellen), выросшей без родителей. Однажды в её почтовый ящик падает письмо с просьбой приехать в отдалённый городок Лемрик (Lemrick) на острове Дулин (Doolin), где её ждёт мать. Но по приезду героиня узнаёт, что её мать сбросилась с обрыва в море. С этого она и начинает своё расследование случившегося.

Другой герой — Китс (Keats) — работает редактором в журнале «Unknown Realms». Его история начинается со звонка, в котором неизвестная женщина просит о помощи, а именно — приехать в Лемрик. Когда же он прибывает в город, то узнаёт, что девушка, звонившая ему, уже умерла, сбросившись с обрыва.

Несмотря на разные начала и концовки, оба персонажа исследуют одни и те же локации, только немного разными путями. Оба прибывают в мир фей, чтобы понять, что именно произошло в деревне и в самом фантазийном мире. Но каждый отличается своим стилем боя и диалогами.

Сама история, проработка персонажей и диалоги (60% которых без озвучки) нареканий не вызывают. Без лишних спойлеров, пожалуй, обойдёмся, но развязка, уходящая в мёртвую петлю ближе к финалу, заставит вас понервничать.

Сама же игра не демонстрирует навороченных технических достижений (сказывается бюджет игры и срок разработки). Но вот дизайнеры выложились на полную, претворяя в игре неизведанный мир фей, разделённый на несколько регионов: Faery Realm (Мир фей), Warcadia (Мир войны), Undersea City (Подводный город), Endless Corridor (Бесконечный коридор), Hellrealm (Ад) и Netherworld Core (Сердце преисподней). Каждый из миров отделан до последней детали и листика. Броский и яркий Мир фей контрастирует с бесконечной серой бледной войной в Мире войны и приятно сожигает сэрвует с

голубовато-водным Подводным городом. Дизайн персонажей достоин похвал — каждый из костюмов героев (а их тут немало) не только отражает суть мира, в котором его подобрал игрок, но и даёт различные бонусы (вроде увеличения скорости регенерации МС или увеличения здоровья.) К созданию противников авторы тоже приложили немало усилий: все они, опять же, отражают часть своего мира.

Отдельного внимания заслуживает OST игры, выпущенный отдельным тиражом и входящий в лимитированное издание игры. Все три диска отражают каждый из миров игры, а заглавные композиции «To the Unknown World» от Kenji Kawai и «Nephilim» от «Abingdon Boys School» должны быть как минимум услышаны всеми меломанами.

Подводя итог: авторы «Folklore» сумели сделать потрясающе красивую, увлекательную и долгую (около 25 часов за каждого персонажа) игру. Помесь приключенческого экшена и ролевой игры с примесью слешера. С отличной музыкой и артом. С интересным сюжетом и проработанными персонажами.

Но ни одна игра не может быть идеальной — так и тут. Проблема игры: контраст между простыми противниками и боссами очень большой, что иногда просто раздражает. Вторая проблема — презентация. Мир фей, где происходит большинство битв, слишком контрастирует с небольшим городком в мире реальном, где большинство времени игрок ищет «ключи» для разгадки тайны.

- **Дизайн:** 9\10

- **Звук\Музыка:** 8.5\10

- **Сюжет\Атмосфера\Персонажи:** 8.6\10

- **Презентация:** 7.5

- **Общее качество\Ценность для жанра\Ценность для фанатов:** Если у вас есть PS3, «Folklore» — обязательная покупка. Не то чтобы такие игры уже не делают, но именно такой подход мало кто использует в наше время для создания игр. 9.0

Общая оценка: 8.4

Kirill_nek0



ЧЕЛОВЕК-ЯЩИК

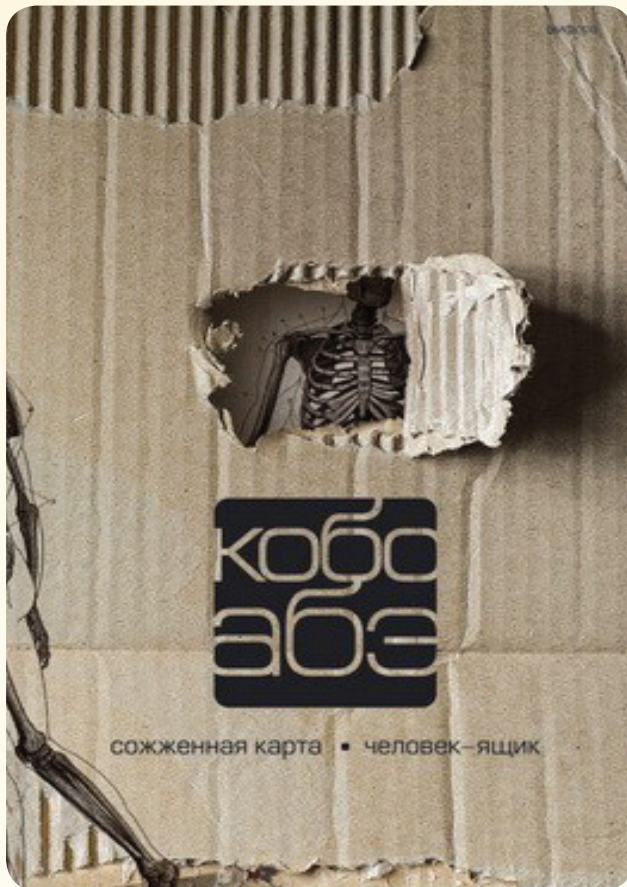
Автор: Абэ Кобо
Название: Человек-ящик
Жанр: Роман
Год издания: 1988

Предисловие

Ценности... Иногда случается так, что ценностью человека является его размеренная жизнь. Стабильность, семья или одиночество, у кого как, главное — стабильное существование, как в заколдованном круге. Мир, где все живут по заданному алгоритму, не отклоняясь в сторону. Этаким механизмом кажется нам любое общество, объединённое по интересам или по профессиональной деятельности. Но бывает и так, что единицы такого общества ведут двойную жизнь, борясь со своими страхами и пристрастиями, которые стали для них истинной ценностью. Не правда ли, печально? Когда нормальный во всех отношениях человек внезапно «заболевает», к примеру, интересом к окружающему миру, быть в курсе событий становится для него важнее, чем стабильная жизнь, важнее, чем он сам.

Человек-ящик

Что ж, в нашем журнале мы уже неоднократно представляли на ваш суд рецензии книг замечательного драматурга и писателя — Кобо Абэ. Как уже говорилось ранее и видно из рецензируемых произведений, Абэ писал в основном в манере экзистенциальной прозы, однако были у Кобо и произведения в жанре научной фантастики и пьесы. В данной статье мы обратимся к ещё одному произведению этого автора, также рассматривающему проблему неопределённости человека в современном мире. Она освещается в странном, немного непонятном нашему менталитету свете, однако с невообразимо интересного ракурса. Проза, о которой мы будем говорить, относится к современной. Я бы с лёгкостью отнесла её к классическим произведениям автора, но время издания решило иначе. Итак, перед нами гениальнейший роман под названием «Человек-ящик».



Как ни странно, название произведения ни в коем разе не подскажет вам, о чем пойдёт речь в самом романе, но всё же имеет тесную связь не только с явственным образом, нарисованным автором, но и со смысловой нагрузкой рассказа. Человек-ящик — это прежде всего стиль жизни, продиктованный комплексами и непониманием, этаким невесомый щит, ограждающий от общества и оберегающий сознание. Человек-ящик — это скиталец-невидимка, но нищим его не назвать, да и бездомным тоже не окрестить. Совершенно новое существо своей морали и своих ценностей, погрязшее в уюте общественных предрассудков и своих внутренних переживаний. Единственное, что у него есть — это ящик, в котором он живёт, ест, спит, существует и смотрит за таким далёким обществом.

Идея отрешённости от всего общества красной линией проходит сквозь весь роман Абэ. Будто не найдя своего места в этом мире, человек в одночасье решил стать никем, кем и был до тех пор. А может, на столь странный и страшный поступок (поселиться в коробке) его подтолкнули детские комплексы, или страсть к подглядыванию разыгралась настолько, что смотровое окошко, прорезанное в ящике, и сам ящик стал милее общества, коммуникации и нормальной жизни? Невозможно определить, что сподвигло людей из романа на столь опрометчивый, на первый взгляд, поступок, но результат один — многие из тех, кого теперь не замечают, стали людьми-ящиками, живущими в коробке из-под холодильника.

Понаблюдаем?

Не правда ли, сумбурное вступление? Думаю, я с лёгкостью могу оправдаться тем, что сам роман состоит из не вполне сообразных записок самого человека-ящика. В какой-то момент даже начинает казаться, что эти записки пишет уже не сам главный герой, а его двойник или третье лицо, а может, кто-то ещё? Но обо всём по порядку. Начнём с того, как наш герой пришёл к жизни человека-ящика. Однажды он заметил



около своего дома мужчину в картонной коробке: чуть ниже уровня глаз было прорезано смотровое окошко, на ногах красовались резиновые сапоги, поясница обёрнута куском плотной ткани, чтобы ящик сидел плотнее, и... и всё. Пустое, непонятное существо, живущее в своём закрытом и защищённом мире. Вдумайтесь, ведь картонная коробка предназначена именно для защиты хрупких вещей. А чем наш внутренний мир не хрупкая вещь, почему бы не защитить и его? Автор с упоением рассказывает о том, какие бывают коробки, как обустроить себе переносной дом и как в нём жить.

Однако главный герой романа не всегда был в восторге от коробок. Прежде чем самому поселится в столь оригинальном жилище, господин А ненавидел человека-ящика всей душой, даже стрелял в него из духового ружья. Но впоследствии им овладело любопытство и, видимо, потом примешались и комплексы со страстью к подглядыванию. Поэтому, впервые забравшись в ящик, А был в неописуемом восторге от спокойствия и великолепного ощущения от сидения внутри. Так и началась его жизнь как человека-ящика. Жизнь бродяги многому научила господина А. Хотя почему бродяги? Человек-ящик — это совсем другое существо, его не видят обычные люди и презирают бездомные, он находится совсем на иной эволюционной ступени — его как будто не существует, что, собственно, и устраивает главного героя.

Нельзя упускать из виду и то, что прежде, в нормальной жизни, главный герой был фоторепортёром. Если верить Фрейду, то к профессии фотографа тянет тех, кто подвержен страсти подглядывания. А можно ли найти лучшее место для подглядывания, чем окошко ящика, который никто не замечает? Можно безопасно наблюдать за всем, чем только заблагорассудится, без последствий для себя. И в самом деле, человека-ящика ведь не существует. Однако это не значит, что весь роман посвящён именно странствиям человека-ящика. В нём также присутствует и антипод, и определённое развитие сюжетной линии.

Противопоставление

Как ни странно, антиподом в романе выступает женщина, с которой главный герой познакомился по мере развития

сюжета. Так получилось, что девушка решила заплатить господину А за то, чтобы тот разорвал свой ящик. Однако не этот странный поступок привлёк внимание главного героя, а красота обнажённых ног девушки. Позднее женщина фигурирует в романе уже в полностью раздетом виде, её нагота выступает как явное противопоставление защищённому ящиком главному герою. Причём по ходу развития сюжетной линии в сознании главного героя происходят разительные изменения. Здесь можно вспомнить пресловутый эффект Люцифера, точнее, его составляющую — деперсонализацию.

Деперсонализация играет в романе первоочерёдную роль, даже в самом построении произведения. Во-первых, мы видим сей эффект в обезличивании человека-ящика, ведь его никто не замечает — человека, который находится внутри, не видно, глаз и лиц людей через смотровое окошко также нельзя увидеть, видно лишь ноги. Такое положение дел полностью защищает человека внутри ящика от влияния внешней среды, и так человек становится полноценным наблюдателем в его сознании, невидимым для остальных. Этакое мнимое обезличивание, субъективное.

Теперь о тексте: выше я уже писала о том, что в конце произведения невозможно понять, кто же продолжает писать записки человека-ящика — сам человек-ящик либо лжечеловек-ящик, а может, это женщина, чей образ преследует господин А? Кто знает... В разные моменты времени и подчёркивание, и цвет чернил меняются, что заставляет сомневаться в том, кто же стал автором записок и что происходило на самом деле. Думаю, многим захочется вернуться назад и перечитать определённые отрывки текста, чтобы разобраться в сложном вопросе авторства.

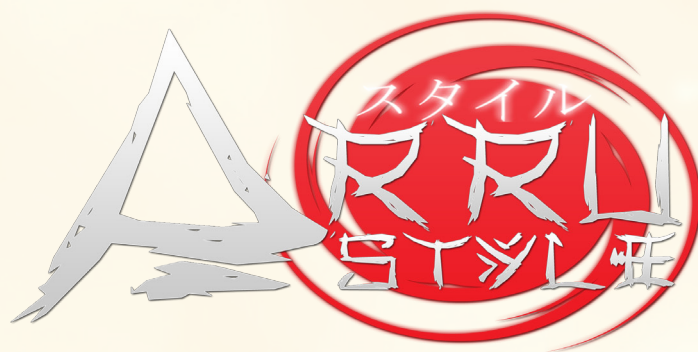
В заключение

В очередной раз убеждаюсь, что Кобо Абэ — оригинальный и совершенно нетривиальный писатель, который великолепно чувствует социальные проблемы общества и воплощает их в своих рассказах. «Человек-ящик» — одно из самых известных, после романов «Чужое лицо», «Женщина в песках» и «Сожжённая карта», произведений автора, которые стоит прочитать хотя бы для общего развития. Автор замечательно передал настроение, эмоции и внутренние переживания героев, при этом образно противопоставив персонажей, нарисовав словесную картину реального, но в то же время какого-то сюрреалистического мира.

Aldgroma



Как вам такое ЛОГО?



До новых встреч!



www.Animereactor.ru

www.Arrustyle.com