

№ 22 декабрь 2012

ARRM

スタイル style

Vocaloid

J-music

Чудо

Азия-фильм

Нужно больше
золота!

Персона, номера

Революция пингвинов

Обзор манги

Словно облако, словно ветер

Классика аниме

Маскарад

Интервью

Интервью с Qwaqa

Интервью с Artofeel

Кобато

Мелочи жизни

В другую сторону



Коллектив **ARRU Style**



Dime

Главный редактор, концепт дизайнер, верстальщик.



Aldagmora

Заместитель главного редактора, журналист, верстальщик.



Setr

Заведующий отделом верстки, поддержка сайта.



Advokat

Заведующий редакторского отдела, журналист.



snowwife

Редактор, журналист.



Fikwriter

Журналист.



Kirill_nek0

Журналист.



Ser4onOK

Журналист, PR



DraikAst

Журналист.



NiSha

Журналист.



Alto

Журналист.



Leeloo2525

Редактор, журналист



Alucardo_DoNo

Журналист.



Silent Spider

Журналист.



Raziel

Верстальщик.



DakeZehi

Художник.



Ревью осеннего аниме-сезона 3

Культура японии 6

Омисока

Персона номера 9

Гинза Танака

Интервью 11

Интервью с Artofeel

Интервью с Qwaqa

J-Music 17

Vocaloid

Тема номера 20

Восточный календарь

Обзоры аниме 24

Божественная семейка

Милый дом Чии

В другую сторону

Кобато

Зимняя соната

Игра Тихайи

Мелочи жизни

Классика аниме 43

Ночь на Галактической Железной Дороге

Словно облако, словно ветер

Обзор манги 47

Революция Пингвинов

Хроника Крыльев

Принц-кактус

Азия-фильм 54

Чудо

Принц с чердака

Родственные души

Вера

Игры 65

LittleBigPlanet 2

Gravity Rush

Креатив 69

Три маски Масимо Коити

Кулинария (рамен)

Черный гороскоп



Скоро новый год, наступает новая пора для новых начинаний и как следствие для новых аниме-сериалов. Но прежде чем обратить свой взор на новинки зимнего сезона 2013 года, хотелось бы хотя бы вкратце пройтись по тому, что предоставила на суд зрителей индустрия аниме, в сезоне осеннем. Здесь будет месту и разочарованиям, и восторгам, и речам полным негодования. Скорее отзывы можно будет назвать даже субъективными, поэтому почти для каждой новинки осени В2012 года, мы постарались написать несколько альтернативных мнений. Чтож, все по порядку.

Психо-паспорт.

Начнем пожалуй с аниме с жанре триллер, фантастика от студии Production I.G. Первое на что обращает наше внимание сериал, это основная идея эмоциональной стабильности с мире будущего среди новейших технологий и полной технологической утопии. В этой вселенной, где чуть ли не при рождении машина вычисляет за тебя твои таланты и шансы на успех в той или иной области, преступления так же раскрываются совершенно по другому и уровень преступности контролируется не как иначе, а по сканированию так называемого психо-паспорта, если проще то уровню стресса. По задумке авторов, уровень стресса или готовности к совершению преступления, сразу отражается на эмоциональном фоне потенциального преступника и его изолируют от общества, проводят реабилитацию и выпускают в свет обновлённым.

Главные герои сериала — работники службы безопасности. А именно мы имеем в активе стандартные архетипы героев: умную, но наивно-добрую главную героиню, четырёх потенциальных преступников в подчинении главной героини и испытывающие к ней симпатию, сумасшедшую докторшу

(очень похожа на развратного детектива из Скоростного фотографа) и неразговорчивого шефа главной героини. Строится сериал на детективной платформе и следовательно будет арочным: преступление — поиск преступника — разгадка. Классика жанра в новом свете, не иначе. Так же просматривается неплохой сквозной сюжет с типичными романтическими флюидами. В общем и целом, новинка обещает быть интересной, но все же на любителя.

Что разочаровывает, так это музыкальное оформление сериала. Опенинг слишком тихий и невзрачный, чтобы открывать подобный сериал, с эндингом попроще, потому что он эндинг. Рисовка радует глаз, но кого-то всё же могут напугать слишком большие глаза главной героини, которая испытывает симпатию к одному из своих подчинённых по случайной случайности так же чем-то напоминающего главного героя из Скоростного фотографа. Чтож время покажет насколько сможет развиваться данный сериал, пока что онгоинг можно и нужно порекомендовать к просмотру.



Btooom!

Следующим, пожалуй можно рассмотреть аниме-сериал “Взрыв. Стоит сразу отметить, попытка повторить, небезизвестную тетрадку провалилась на первой же минуте аниме. Но все равно авторы не оставляют попыток “достучаться до истины”. От опенинга, до эндинга - везде видно ноги и уши тетрадки, гангста и бладди майден. Опенинг слабый, музыка средняя, прослеживаются уже виденные ранее элементы стилистики из Deadman Wonderland, Jormungand и DBZ.



Стоит отметить, сюжетная линия закручивается в весьма необычную историю, вскоре оказывающуюся шаблонной но интересной - парень оказывается на острове, где проходит игра на выживание, точнее игра скопированная с компьютерной модели популярной сетевой стрелялки “Взрыв”. Отличие от остальных подобных аниме - сражения происходят посредством небольших бомбочек, кроме них у участников игры нет никакого оружия. Рисовка неплохая, благо рисовали Mad House. Сюжет ничем не выделяется, музыка тоже, но по-мне сериал хоть можно смотреть. Сходство с мангой лишь поверхностное - увы, хронология событий не соблюдается.

Типажи героев, которых собрали вместе на необитаемом острове так же весьма шаблонны, однако раскрываются они неплохо, чаще в сторону психических расстройств и непомерной жестокости к ближним с буйным поведением и намеками на смертоубийство. Но это ещё не все, герои как бы разделяются на два лагеря, вышеописанные злодеи и справедливые правдолюбы пытающиеся решить проблему мирным путём по возможности избегая насилия, конечно же им это плохо удаётся, поэтому сериал изобилует стычками меж сторонами, оторванными частями тела, брызгами крови и всевозможными раскурсами невменяемых героев. Нытьё сведено к минимуму, действие поднято на максимум - хороший и оправдывающий себя подход. Чем-то аниме напоминает пресловутую “Королевскую битву”, хоть и сюжет другой, но параллели провести можно. Немного напрягают бездумные диалоги, либо сценарит плохо сработал, либо переводчики постарались, но лучше бы персонажи молчали и не разговаривали друг с другом, а так же можно было бы не слышать их внутренних диалогов, в которых так же собрано множество противоречий, так что зрителю предстоит самостоятельно разбираться в логических ошибках и расхождениях между мыслями и действиями.

Say «I love you»

Следующее на очереди творение студии ZEXCS - “Скажи я люблю тебя”. Рассказывает аниме о забытой девушке, которая никак не может вылезти из своего замкнутого мирка. Вместо попыток, хоть как-то социализироваться, девушка одела броню марки “Друзья для лохов, парни для дебилов, жизнь - говно”. И ее единственной отдушиной является котенок, за которым героиня ухаживает. Одним словом, отстранившись от всех и вся, уже во-всю приготовившись праздновать одиночество, скуку и зарывания носом в подушку по ночам - а далее полноценное становление старой девой - у девушки появилась одна небольшая проблема - парень из старшего класса положил на нее глаз, правда за ним бегают другие девушки... В итоге, их первая встреча окончилась падением глав.героя от ноги скромной барышни. Но столь печальное происшествие не остановило высокого темноволосого героя. Правда ничего умного он так придумать и не смог - поэтому пошел на пролом, выудив девушку после уроков... чтобы извиниться, за поведение своего друга. Последствия более чем предсказуемые - цундере поведение и полный игнор.

Так как аниме, как и оригинальная манга ориентирована в девичью аудиторию, развязку мы все знаем. Сама же манга была нарисована Канаем Хазуки, уже отличившимся Ai no Koe и Love Capsule, и конечно же Love Stalking!. Режиссером аниме выступил Такуя Сатоу, уже сделавший Армидаж 3 Polymatrix, Ichigeki Sacchu!! и Ichigo Mashimaro, и естественно Steins;Gate. За музыку отвечал Юиджи Номи, был в Mimi wo Sumaseba и Bokurano, привлечший в работе Suneohair, сделавший музыку для Arakawa Under the Bridge, и Ритсуко Оказакки, известной по Fruits Basket и Koi Kaze. А в ролях у нас Такахиро Сакурай и Ай Каяно: - Первый уже отыграл Хасео в .hack//G.U.и Гриффифа в Берсерке. Из более значительных ролей - Сузака Куруруги из Гиасса и Страйф Клоуд из ФФ7. - Вторая уже сыграла Мейко Хонму в Ano Hi Mita Hana no Namae wo Bokutachi wa Mada Shiranai и Анну Клементу из Гиасса. Так же была замечена в Гилти Крауне как Оума Мана и ее клон - Инори Язуриха. Оба справились отлично, правда все равно до высшего уровня не дотянули.



Code: Breaker

Снято аниме по одноименно манге студией Cinema Citrus. Прежде чем писать, пусть немногословный, но все же отзыв, на данное творение, пришлось залезть на различные форумы и трекеры дабы посмотреть что думают зрители, столь неоднозначной была реакция. Дело в том, что от просмотра остаётся столько негатива, что думается «может я что-то упускаю или не понимаю?», тем более что с первых минут аниме может показаться весьма интересным. Но не стоит обманываться, за нетривиальным началом скрывается вполне банальная и невзрачная, плохо прорисованная история о старшекласснице Сакураджи Сакуре и некоей правительственной организации под названием «Код: разрушитель».

Сразу скажем, что вышеозначенная девочка по имени Сакура, ничего из себя не представляет кроме того, что мастерски владеет дзюдо и помешана на справедливости, а так же верит в непогрешимость мира сего и вообще в морально-нравственном облике всех, кто отвечает за безопасность её любимой страны. Такое ощущение что девочка никогда прежде не сталкивалась с претупностью, политикой и прочими скользкими темами опровергающими понятие справедливости как таковое... Поведение героини так же вызывает много вопросов. В основном вопросы касаются адекватности данного персонажа. Слишком много излишней драматизации и слёз от такой боевой дамочки... Персонажи мужские (Код: разрушитель), так же не отличаются умом и сообразительностью и разговоры их сводятся к коротким ничего не значащим фразам и все тем же эпично-патетичным речам карателей несправедливости. К сожалению подобная тема представленная в столь удручающей манере, в обрамлении множества клише, разочаровывает очень и очень быстро.



Не радует и рисовка, как-то не постарались аниматоры прорисовывая персонажей. Так наши герои меняют свой лик в мирное время и преображаются во время битв. В мирное время на них без слез не взглянешь, чуть лучше дела обстоят в битве. Опенинг и эндинг так же ничем не примечательны, но на фоне самого аниме выглядят шедеврами мирового эстетизма. Смотреть ли данный сериал — категорически нет.

Буря потерь.

Её одна неудачная новинка осеннего сезона 2012 года. Собственно не удивительно, ибо сие творение дело рук студии Bones, которая выстреливает шедеврами крайне редко. Итак, что мы имеем в активе? А имеем мы сверх закрученную историю, которая бросает зрителя в самую гущу событий без какого либо разгона, просто взяли и начали рассказ не пойми о



чем, не пойми о ком. Главные герои — два школьника (как же иначе?), один вроде рассудительно-спокойный, другой маниакально-импульсивный. Оба паренька оказываются втянуты в борьбу магов-волшебников, за мир и силу. Плохие хотят силы, что уничтожит мир, хорошие спасти мир и не дать плохим обрести могущество. Вся история вертится вокруг мега крутой волшебницы заточенной на острове, которая на самом деле мертва, а может и не мертва... Постоянно в кадре мелькают какие-то незнакомые лица, говорят непонятные слова в которых видимо нужно искать сакральный смысл, которого нет. В последствии выясняется, что сестру одного из главных героев убили и бедняга обрёл сверхъидею грохнуть убийцу сестры в том время как его лучший друг был её парнем.... И все в аниме такие загадочные презагадочные, что мама не горюй...

К сожалению, или к счастью смотреть сей бред надоедает серии на третьей, тогда же можно сразу удалять аниме и не задаваться вопросами почему с сериале такое огромное количество логических нестыковок, спишем это на задумку авторов... Однако если все же кто-то решится посмотреть данное творение не безизвестной студии отметим. Что рисовка в сериале весьма недурствена и смотреть на картинку довольно приятно. Палитра красок радует глаз, прорисовка персонажей тоже. Музыка, так же не слишком выделяется, все сделано по стандарту. На этом, думаю, можно закончить презентацию данного «шедевра» и пойти дальше.

Проект Кей.

Занимательная вещица от студии GoHands. Что бы не говорили критики и критиканы, в данном аниме всё же есть хоть какая-то идея. Стартует сериал в некоей вселенной, где мир уже близок к технологическому пику, но так же здесь есть место и магии, весьма своеобразной но все же. Некая квинтэссенция прошлого и будущего расписанная в яркой палитрой красок, которая кстати так же придётся по душе не всем. Это если говорить о хорошем. Теперь все же обратим свой взор на минусы. Нет, я не буду сетовать на отсутствие смысла, а просто скажу, что аниме больше напоминает кашу, куда понапилили всего и сразу, от драммы до мифологизированных элементов. Не обойдётся и без стандартизированных клише, коими грешат почти все новинки сезона. Пожалуй только опенинг можно похвалить, ибо он самый зимний и самый приятный из всех.

Kirill_Nek0 & Aldagmora



Последний день года, 31 декабря, называется в Японии «Омисока». Этот японский Новый год не является государственным праздником, но Омисока, канун Нового года — второй по важности день японского календаря, последний день перед японским новым годом, самым важным днём в году.

Значение слова «Омисока» до конца не исследовано. Иероглифы (ми-со) означают «тридцать», «ми-со-ка» обращается к тридцатому и последнему дню месяца в лунном календаре. Приставка «о» — сопоставительная, таким образом, последний день последнего месяца года. Само слово «мисо» происходит из оригинальной системы чисел в японском языке. Суффикс «со» обычно добавляли к исконно присущим цифрам, 30 — «ми» (от современного слова «мицу» или «митцу») + «со».

Всюду по территории Японии в синтоистских святынях готовят амадзакэ, очень слабый алкогольный напиток, который принято выпить после перезвона колоколов. Амадзакэ упоминается ещё в «Нихон Сёки» и известен с периода Кофун.

В синтоистских святынях (и в отдельных буддийских храмах) люди покупают офуда, амулеты, представляющие полоску из бумаги, ткани, деревянные таблички, с именем бога синтоистской святыни. Офуда необходимо обновлять каждый год, их вывешивают в дверном проёме, под потолком или же размещают в семейной святыне (камидана). Старые офуда сжигают, а священники в это время возносят благодарственные молитвы божествам за их покровительство в прошедшем году. Талисман, как считают, защищает членов семьи от болезней. Но существуют и специальные офуда, например, на случай пожаров. Самый популярный офуда — Дзингу Тайма из святыни Исэ. Тайма изготовлен из пеньковой ткани, как это было принято в старину.

В некоторых синтоистских храмах священники разрывают большие листы белой бумаги, символизируя, таким образом,

избавление от «грешных» поступков, обычных в каждодневной жизни.

В Омисоку люди обычно очень заняты, так как к японскому Новому году нужно подготовиться. Подготовка состоит из собственных небольших ритуалов: уборки, или «осодзи», замены бумаги в сёдзи, снятия татами для проветривания. Осодзи делают и дети в школах, и работники фирм. Цель уборки — очистить не только комнаты, но и разум, и встретить Новый год открытым для перемен.

После уборки идёт самый обильный ужин в году. Около одиннадцати вечера вся семья собирается дома, чтобы отведать тосикоси-соба или тосикоси-удон. Тосикоси-соба (toshikoshi-soba — тянуться от одного года к другому), длинная лапша из





гречневой муки, - символизирует, что жизнь будет длинной, как эта лапша. Обычно лапшу едят без добавок, посыпанную зелёным луком. Кое-где лапшу подают с тэмпурой. Считается, что тосикоси-собу надо съесть как можно ближе к полуночи, и ни в коем случае нельзя ничего оставлять в миске, иначе никакого счастья в новом году не будет! Конечно, тосикоси-соба — не единственная еда в Канун Нового года. Моти, суши, сасими, весьма распространены на новогоднем столе. Традиционно к празднику готовят определённые блюда, которые будут есть в течение трёх праздничных дней. Многие хозяйки готовят осэти рёри, готовые наборы еды вроде бэнто. В-первых, готовить в первые три дня года нельзя, это не любят боги кухни. Во-вторых, в первые три дня хозяйки отдыхают, как и все японцы. Большинство современных семей покупают готовые наборы осэти рёри.

В ночь с 31 декабря на 1 января японцу, блюдующему все традиции, надо совершить три обязательные вещи:

1. Съесть тосикоси-собы.
2. Ударить в храмовый колокол.
3. Принести домой огонь из храма, от которого зажигают свечи в домашнем алтаре-буцудане, а также зажигается домашний очаг и готовится первая трапеза в Новом году.

В какой последовательности, как и где вы будете исполнять все три пункта - не так важно. Последний пункт и вовсе не строго обязателен, ведь у большинства современных японцев нет не только домашнего очага, но и буцудана.

Приближается полночь; буддийские храмы начинают отмечать время ухода старого года.

Около полуночи настоятель храма молитвой открывает церемонию Джоя-но-канэ. В храмовый колокол бьют сто восемь раз. Эту традицию называют Джоя-но-канэ («joa-pokane» — колокол освобождающей ночи). Традиция зиждется на буддийском учении, что человеку присущи сто восемь мирских страстей и прегрешений (клеш), которые необходимо побороть, чтобы достичь просветления. Каждый удар колокола отгоняет одну из этих страстей. Ждут, пока полностью смолкнет вибрация от удара, и лишь потом бьют снова — таким образом, чтобы произвести положенные сто восемь ударов, требуется почти целый час.

Удары колокола в самых известных японских храмах транслируют «живую» по телевидению и радио. Множество японцев встречают Новый год, внимая этим умиротворяющим колокольным ударам.

Ближе к полуночи вся семья выходит из дома и направляется в ближайший синтоистский или буддийский храм. Поскольку в таких маленьких местных храмах собираются жители одной деревни или одного района, то выходит маленький междусобойчик: все друг друга знают, а кого не знают, то знакомятся, так как незнакомцы редко приходят сюда в одиночку.

В Киото, в одном из самых почитаемых храмов Японии — Тион-ин (Chion-in temple, Kyoto) в колокол звонят монахи храма. Это действие сопровождается сложной религиозной церемонией и транслируется японским телевидением по всей стране в прямом эфире. Последний удар колокола Тион-ин в Киото считается началом нового года. Чтобы ударить в большой колокол Тион-ин, требуются одновременные усилия семнадцати человек.

В не столь официальных местах в колокол позволяется звонить всем желающим, пришедшим заранее. Бывает, настоятель справедливо полагает, что грехов у человека намного больше, чем сто восемь, а потому чем больше звонят, тем лучше. И народ, поев тосикоси, выстраивается в очередь, чтобы ударить в колокол собственноручно. Особым шиком считается так подгадать место в очереди, чтобы твой удар колокола был ровно в полночь.





После собы и колокола при желании можно поучаствовать в церемонии «окэра-маири» - зажечь кончик специального фитиля от большого огня в храме. В наше время «окэра-маири» возможно далеко не в каждом храме. В Киото, например, огонь всем желающим выдают только в некоторых самых крупных храмах: Ясака-дзиндзя и Китано-тэнмангу.

После этого официальная часть встречи Нового года считается временно законченной, и народ отправляется по домам. Дома большинство японцев ложатся спать, поскольку 1 января - день тяжёлый. Традиций запускать петарды и всякие шумные фейерверки в Новый год в Японии нет. Последний день года - это очищение души от бед, грехов и печалей прошлого, чтобы встретить наступающий год с надеждой на лучшее, «с чистого листа».

Некоторые предпочитают смотреть до утра телевизионные программы, беседуя с родными о домашних делах, потому что новогодние праздники для японцев - зачастую единственная в году возможность собраться всей семьёй. Как правило, только старшее поколение оседло живёт на одном месте многие годы, а молодые мотаются по всей стране, навещая отчий дом лишь на Новый год.

Заря нового дня — больше чем просто начало года. Осёгацу (Oshogatsu, первые три дня года) — крупнейший праздник Японии. Толпы людей, независимо от вероисповедания, направляются в храмы, чтобы молиться о здоровье и удаче в новом году. Это посещение называют хацу-модэ, что в старину означало идти в синто-храм перед зарёй и с восходом солнца вознести благодарственную молитву своему божеству-покровителю. В нынешней Японии это посещение храма происходит в любой день до 7 января и считается частичным хацу-модэ. В храме следует приобрести талисман о-мамори, который будет оберегать весь год и приносить удачу.

Поезда и автобусы, которые обычно по ночам не работают, в это время ездят круглосуточно. Некоторые люди выходят на улицу, чтобы встретить Новый год с первыми лучами солнца. Многие верят, что именно в эти минуты в Японию являются семь богов счастья:

Хотэй — толстопузенький и довольный бог изобилия и здоровья;

Дзюродзин — бог долголетия;

Фукурокудзю — бог счастья, богатства и долголетия;

Бисамонтэн — бог воинов;

Бэнтэн/ Бэнзайтэн — богиня знаний, красоты и искусств, особенно музыки;

Дайкокутэн/ Дайкоку — бог коммерции и торговли, бог риса;

Эбису — бог рыболовов и купцов.

Последние двое часто изображаются вместе на стенах магазинчиков и торговых контор.

По центральному каналу Эн-Эйч-Кей в день Омисоки показывают «Кохаку ута гассэн» (красно-белое песенное сражение), в народе чаще называемое «Кохаку», красочное ежегодное музыкальное шоу в канун Нового года. Красная команда (акагуми) — исполнительницы, белая команда (сирогуми) — вокалисты, в стиле энка и джей-поп. Для многих молодых исполнителей Кохаку — путёвка в большой шоу-бизнес. Красная и белая команды — обычная практика в спортивных японских школах, к тому же это счастливые цвета.

В некоторых частях Японии в соответствии с древними новогодними обычаями, которые относятся ещё к XIV столетию, члены семьи выходят на улицу и разбрасывают жареные бобы, отгоняя демонов и пригlašая удачу, что обычно в Японии в наши дни делают на Сэцубун.

Angsuz



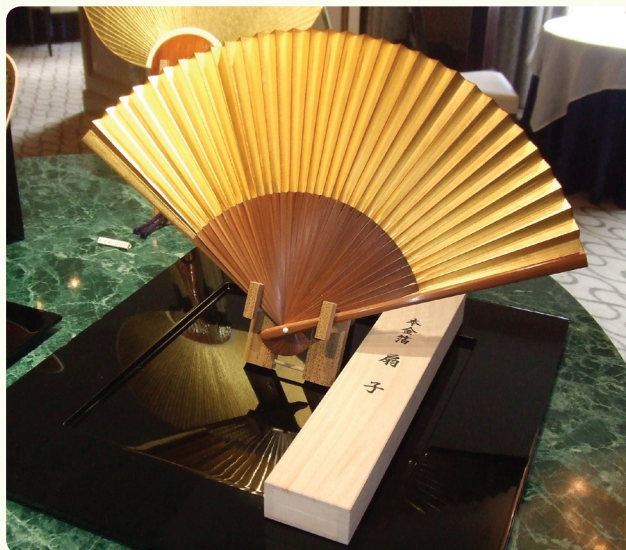


Новый год — праздник, который всем известен с детства, но что же за личности ассоциируются с ним? Думаю, если спросить людей нашей страны, большинство ответит, что это Снегурочка с Дедом Морозом, ну или для тех, кто постарше, глава государства, обращающийся с экранов телевизоров. Также есть много самых разных артистов, есть наши близкие, любимые и родные. Все эти люди довольно тесно связаны с праздником, даже если мы об этом не сильно задумываемся. Но жизнь известных персон в СМИ и так освещена более чем детально, так о ком же поведать? Новый год — событие довольно приметное, в каждой витрине и почти в каждом доме мы можем видеть массу украшений, что помогают создать атмосферу праздника, погружают в сказку наяву, преображая унылую обыденность. Задумавшись, можно смело сказать, что те, кто создаёт столь важный атрибут новогодних празднований, заслуживают хоть немного внимания. Дабы не уходить далеко от темы, рассмотрим одного приметного японца, а точнее, ювелира и его работы.

Вообще Гинза Танака — человек-бренд. Рассказывая о его творениях, не стоит забывать про совместный труд множества ювелиров, работающих на компанию «Ginza Tanaka», ибо воплотить в жизнь столь масштабные проекты одному лишь экспрессивному художнику явно не под силу. Но всё же вернёмся к личности этого самого «затейника». Думаю, любимым персонажем этого человека должен быть царь Мидас. Только в проклятье всё превращать в золото Гинза бы видел большое благо. Но, за неимением таких полезных навыков, наш герой делает из золота то, что в золото превратить не может. Подобная страсть к драгоценному металлу позволила появиться на свет многим занятным изделиям, о которых стоит рассказать чуть подробнее.

Показательно, что компания изготовила эксклюзивную золотую лошадку-качалку для новорожденного японского принца Хисохито. Член японской императорской фамилии

родился 6 сентября 2006, единственный сын принца и принцессы Акисино, младший из трёх детей, получил в подарок тридцатикилограммовую игрушку из чистого золота. Оценивается подобный презент в 1,28 миллиона долларов. Кроме самых дорогих игрушек миру была явлена дамская сумочка стоимостью 1,9 миллиона долларов. Выполненная из посеребрённой кожи и платины, а также 2182 бриллиантов, сумочка не просто выполняет свои функции, но и обеспечивает обладательницу набором ювелирных украшений. Грушевидный бриллиант вполне можно использовать как брошь. Отстёгивающаяся ручка легко послужит очаровательным браслетом. Все же помнят незабываемое «лёгким движением брюки превращаются...»? Так вот, сочетая в себе профессии ювелира и модельера, Гинза Танака представил миру ещё и десятикилограммовое платье из монет и ещё более тяжелые жакеты,





лёгшие на плечи бедных манекенщиц весомым и дорогостоящим грузом. Но на этом автор не остановился — стремясь всё делать из золота, он представил миру специальную золотую ткань, для изготовления которой использовались золотые нити толщиной в девяноста микрон. Подобный драгоценный материал пошёл на изготовления платьев, юбок и даже купальников, стоимостью от восьмидесяти двух тысяч долларов за купальник до пятисот тысяч за платье.

Компания выпускает и головные уборы, и просто украшения, можно даже увидеть золотой календарь. А ещё в работах ювелира можно проследить некоторый интерес к диснеевским героям. В апреле 2008 сеть магазинов «Ginza Tanaka» выпустила статуэтку Микки Мауса из чистого золота. На момент выпуска мышонок был оценён в тридцать две тысячи долларов, при этом расчёт производился исключительно из рыночной стоимости золота. И точную цену, с учетом эксклюзивности вещицы и работы мастеров, назвать довольно сложно. Белоснежка и все семь гномов обрели своё золотое воплощение стараниями пятнадцати ювелиров на протяжении шести месяцев. Вес сказочных героев составил около 1,6 килограмм.

Впрочем, вы бы могли возмутиться: как же изделия эцентричного ювелира связаны с новогодними украшениями?! Всё очень просто: второй любимой темой Танаки можно назвать именно Новый год и Рождество. В 2010 году ювелиры компании создали макет священной горы Фудзи, приносящей удачу, особенно на Новый год. Изделие довольно точно повторяет рельеф прототипа, высота его составляет шесть, а ширина — двадцать два сантиметра. В своей миниатюре вулкан, столь почитаемый японцами, весит три килограмма и был оценён в сто тридцать две тысячи долларов. В том же году, под Рождество, был выпущен золотой Санта-Клаус. Изделие весило двадцать килограмм и, инкрустированное двадцатью

тремя бриллиантами, было оценено в 2,5 миллиона долларов. Рост дедушки составлял сорок один сантиметр. Ранее, в 2006 году, миру была представлена новогодняя золотая (ну а какая же ещё) ель стоимостью 850 тысяч долларов. В 2008 году цена нового праздничного дерева достигла уже 1,68 миллиона долларов. Эта новогодняя ёлочка, весившая двадцать один килограмм, была украшена драгоценными камнями и нитями жемчуга. Впрочем, нет предела совершенству — новая зелё... нет... золотая красавица, появившаяся в 2011 году, по своей стоимости превзошла предыдущие творения экстравагантного японского ювелира. Высотой 2,4 метра, она весила двенадцать килограмм, украшали дерево шестьдесят сердец, двадцать орхидей и ленты. Работали над новогодней красавицей почти пять месяцев сразу пятнадцать мастеров. Стоимость одной только звезды на верхушке оценили в шестьдесят пять тысяч. Ель изготавливалась не на продажу, но при этом подобный драгоценный атрибут праздника обошёлся бы вам почти в два миллиона долларов. В этом году японский ювелир решил в очередной раз удивить посетителей своего Токийского бутика золотой рождественской ёлкой, которую посвятил столетию со дня рождения Уолта Диснея. Ёлка, сделанная из чистого золота, имеет высоту 2,4 метров и весит сорок килограмм.

Она сделана в несколько ярусов в виде каруселей, которые можно вращать по кругу, чтобы хорошо рассмотреть украшения, сделанных виде фигурок Микки Мауса, Золушки, феи Динь-Динь и других известных героев Диснея.

Вот так, вероятно, и украшают свои дома те, кто могут позволить себе небольшой остров. Надеюсь, что от блеска всех этих украшений и от стоимости подобных безделиц вы не устали. Увы, сложно сказать, кто скрывался и скрывается за драгоценными произведениями компании, существующей уже сто двадцать лет. Да и корпоративная этика не позволяет рассматривать отдельных работников, а всю организацию в целом прекрасно характеризует её продукция. Засим разрешите откланяться.

Приятных вам праздников, успеха в новом году, и помните: не в золоте счастье...

DraikAst



ИНТЕРВЬЮ С ARTOFEEL

Итак, с вами снова рубрика AMV и мы продолжаем знакомить вас с интересными представителями мира AMV. На этот раз мы решили побеседовать ни с кем иным, как с Artofeel.

Aldagmora. *Первый и самый банальный вопрос: кто ты?*

Artofeel. К..кр..криейтор! Сорри, никакой добровольной деанонимизации.

Aldagmora. *Как пришёл к жизни анимешной? И главное, к клипмейкерству?*

Artofeel. Ох... Рассказать, что ли, длинную историю?.. Об аниме я узнал из журнала «Страна Игр» в 2004, что ли, году. Там же узнал и об АКРОССе, но у меня не было на тот момент вообще никакого контакта с интернетом — что выкладывали в журнале, то и смотрел. Смотрел так новые AMV, наверно год-полтора (пока качество роликов не съехало в уг), потом забил на «СИ», переключился на другой журнал и на какое-то время вообще забыл, что такое AMV.

На тот момент мною было просмотрено только одно аниме — легально купленный пиратский DVD с «Animatrix». Достать что-то ещё было крайне проблематично вплоть до 2007 года. С того года, наверное, и началась моя «анимешная» жизнь (замечу, что я не считаю себя анимешником как таковым, просто мне изредка нравится смотреть «китайские порномульты»).

В начале 2008 года мне предложили сделать что-то на творческий конкурс по месту учёбы. Так как на тот момент я уже больше тяготел к анимации, решил вспомнить об AMV. Это был трёхдневный хардкор в «VirtualDub'e» (а в чем еще на P3-733Mhz\384MB RAM компе? не в муму же). Выбор музыки пал на «65dos», на тот момент я только-только открыл для себя звуки пост-рока благодаря одному товарищу, за что ему боль-

шое спасибо. Ну, а аниме выбирать не приходилось — что было, то и использовал, благо «Wolfs Rain» неплохо подошёл.

Результат местные восприняли неплохо. Ещё бы, только одна аббревиатура AMV чего стоит, а тут ещё волки махаются под странную музыку, да ещё и кадры как синхронизированы!

Спустя пару месяцев я вспомнил про АКРОСС. Своего инета так и не было — воспользовался казённым, залил клип в экзамку, получил долю критики с приятными отзывами. Ну, а далее, немного обновив комп, поставил «АЕ», сделал пробу пера, потом ремастер первой работы, ну и конкурсник на «AKROSSCon2008», который, хоть и получил хорошие отзывы, проиграл клипу с трусами в основной номинации и клипу про бытовуху в сюжетной номинации. Во время конкурса узнал о существовании AMVNews и AMV.org, ну и постепенно втянулся в AMV-тусовку.





Aldagmora. В какой программе предпочитаешь творить? И сколько исходников использовать?

Artofeel. В «Adobe After Effects». Как-то изначально так сложилось, не было у меня долгого пути из муму в «Vegas», из «Vegasa» в «Premiere».

Количество исходников для меня не имеет вкусового критерия, тут всё зависит от концепта. Где-то хватит трёх сцен из одного аниме, где-то надо собирать задуманное по кусочкам из различных аниме.

Aldagmora. Собрать аниме из различных исходников буквально по кусочкам - как это происходит? Вот например, смотришь ты аниме, видишь сцену - рождается идея, или просто потом при прослушивании какой-либо композиции вспоминаешь ту или иную ситуацию из сериала?

Artofeel. Скорее последнее, хотя иногда при просмотре я делаю пометки в блокнотик о том, что вот в этом аниме есть нужная сценка для такой-то идеи.



Aldagmora. Есть ли любимый жанр аниме и, как следствие, AMV?

Artofeel. Ой, я даже в жанрах аниме не особо-то... Ну, нравится киберпанк в любом проявлении и все, что связано с серьёзной тематикой, не перевариваю никаких ОЯШей со сверхспособностями и лолей с волшебными дубинками. Жанр AMV — конечно же, психоделика, но и другие перевариваю, если в них есть доля оригинальности.

Aldagmora. «Эксперименты Лейн», «Технолайз»?

Artofeel. Вот как раз этих двоих я бы к чистому киберпанку не отнёс бы... Первый чересчур несерьёзный в плане концепта, второй — слишком фэнтезийный. В моем топе киберпанка, конечно же, «Ghost in the Shell». Ещё хочется отметить недавний «Mardock Scramble», но он, хоть и обладает нужным антуражем, говорящая мышка, превращающаяся в пистолет, убивает весь киберпанк топором под корень, к сожалению.

Aldagmora. Какая, на твой взгляд, самая простая сюжетная линия AMV, которую легко уместить в четыре минуты?

Artofeel. Парень + девушка\парень + парень девушка + девушка — его(её) сбивает грузовик\у него(неё) рак\он(она) уходит к другой(другому) — он(она) страдает, но остается рядом\он(она) не страдает и не остаётся рядом\он(она) берёт тесак и начинает мстить — в конце все счастливы\в конце все несчастливы\в конце все сдохли. 95% одобряет такое — я гарантирую это.

Aldagmora. Прямо алгоритм/руководство к действию...

Artofeel. Это печальное обстоятельство. У нас, в AMV сцене, есть своя «Активизен», которая пилит каждый год новый «КоД», пилл отрадно хавает. Недавно даже появился свой ЕзЙ и запилл «Баттлефилд Три», конечно же, круче «КоДа», такие дела.

Это я к чему всё... Make something NEW!

Aldagmora. Без чего не получится хорошего аниме?

Artofeel. Без интересных персонажей. Даже лихо закрученный сюжет будет восприниматься пресно, если нет любимого персонажа. Так же и наоборот, порой история — полная ахинея, но всё равно досмотришь до конца лишь потому, что понравился какой-то персонаж.

Aldagmora. Как, по твоему, какое время суток самое плодотворное?

Artofeel. О, это такое время суток, его не описать словами — когда ты точно знаешь, что нужно делать, и точно знаешь

как. Обычно оно бывает крайне редко, но чем ближе сроки, тем чаще и чаще оно появляется... Мистика.

Aldagmora. Мешает ли хобби работе или же наоборот, помогает?

Artofeel. И нет, и нет.

Aldagmora. Есть ли у тебя свой собственный идеал, на который ты равняешься? (имеются в виду клипы)

Artofeel. Идеал AMV? Наверное, уже нет. Если же брать музыкальные видео вообще — то тут работы Криса Каннингема, безусловно. «Rubber Johnny», скорее всего.

Aldagmora. Делал когда-либо клипы по «Наруто» и «Бличу»? Как вообще относишься к этим аниме?

Artofeel. Не страдал такой расточительной тратой времени и вообще - в сортах говна не разбираюсь.

Aldagmora. Многим нравится манга... Кстати, а клипы по манге никогда не хотелось сделать?

Artofeel. По манге? Да, хочется в последнее время, но я совершенно дезориентирован в источниках, ибо не читал ни одной манги.

Aldagmora. Посещала ли идея самому нарисовать коротенькое аниме?

Artofeel. Аниме — нет. Музыкальное видео — немножко-возможно. Но рисовать ещё научиться надо, и не тянет меня к рисованию на данный момент, да и к 3D-моделированию как-то тоже.

Aldagmora. На какие композиции предпочитаешь делать AMV — зарубежных исполнителей или наших?

Artofeel. А разве не очевидно? Качественной русской экспериментальной музыки очень мало (и её ещё попробуй найди), так что выбор падает на зарубежную.

Aldagmora. Создание AMV — достаточно трудоёмкий и долгий процесс. Сильно злишься, когда что-либо не получается?

Artofeel. Ну, обычно у меня всё получается. Я из тех людей, которые сделают то, что им нужно, даже если другие говорят, что это невозможно.

Aldagmora. Приходилось ли делать AMV на заказ?

Artofeel. Не-а.

Aldagmora. А если попросили бы?

Artofeel. Если бы это был оригинальный проект (своя рисовка), и он бы меня заинтересовал — то да. А так и своих нереализованных идей навалом.



Aldagmora. Сколько времени ушло на изучение видео-редактора и тяжело ли далось?

Artofeel. Основные навыки дались довольно быстро и легко, мне вообще всё легко дается, при условии, что мне интересно. Поначалу всё, конечно же, изучалось методом «тык-результат», лишь спустя года два появилась возможность качать обучалки, а с ними всё стало ещё легче.

Aldagmora. С чего начать путь клипмейкера?

Artofeel. С закачивания школы, как минимум. Ну а далее — с просмотра n-го количества чужих работ для выработки вкуса и понимания того, чего делать уже не стоит. Далее вдумчивое изучение технической части. И только после - уже редактор и всё остальное. К сожалению, в действительности всё происходит аккурат в обратном порядке.

Aldagmora. Пожелаешь чего-либо нашим читателям?

Artofeel. Успехов в любых начинаниях. Не сдавайтесь, если что-то не получается. Будьте открыты для всего нового и необычного. Саморазвивайтесь, ведь если за день вы ничего нового не узнали — значит, он прожит зря. Счастья!

Интервьюер : Aldagmora

На вопросы отвечал: Artofeel



ИНТЕРВЬЮ С QWAQA

Приветствуем у нас в гостях, одного из самых интересных и креативных AMV-мейкеров - Qwaqa. Здравствуй, спасибо, что согласился дать нам интервью. Для начала не расскажешь нам немного о себе?

Qwaqa. Нет, давай эту часть пропустим. Не люблю о себе. *Хорошо. С чего начинался твой первый опыт в видеоредактировании? Расскажешь о своём первом клипе?*

Qwaqa. Это был не клип. Это был фильм. Году этак в 2005-2006 я сильно болел «Евой». И как раз в этот момент ходили слухи о возможной ливэкшн-адаптации. Мне стало интересно, можно ли уместить события сериала хотя бы в три полноценных, самодостаточных фильма. Вот я и взял весь сериал, порезал его на кусочки и попытался собрать из него мой собственный «Rebuild of Evangelion».

Раз речь зашла о «Евангелионе», как ты относишься к новым полнометражкам? И к уже нашедшему сюжету третьего полнометражного фильма?

Qwaqa. Эти фильмы помогли мне осознать одну очень важную, но грустную штуку. Я вырос из «Евангелионов». Первые два фильма я умудрился поймать во время специальных скринингов в кино. Первый в замечательном дубляже «Реанимации», второй в оригинале. Оба раза меня не покидало ощущение того, как же это всё глупо... Обидно немного. Про третий я пока знаю только то, что Анно сломали об колёно все правила и логику повествования и сделали свой собственный фанфик. Может, на деле оно не так ужасно, но я с трудом себе представляю, что может поднять этот проект в моих глазах.

Вырос не только из «Евангелиона», но и из атв мейкерства. В описании к «PaperHeart» было написано, что, скорее всего, это твоя последняя работа. Значит, нам ждать мультфильма?

Qwaqa. Можете начинать ждать. Только запаситесь терпением. Ибо я не знаю, сколько ждать придётся. Сложность

работ растёт экспоненциально, и поспевать очень трудно. Так что как только, так сразу.

Твои клипы всегда выделяются из общей массы, как к тебе приходят идеи? И по какому принципу ты отбираешь их (какая пойдёт в видеоредактор, а какая нет)?

Qwaqa. Это сложный вопрос. В среднем на одну реализованную идею приходится дюжина заброшенных. Тут важно сочетание. Идея должна быть интересной, представлять некий вызов и быть непохожей на то, что я уже делал раньше. Зачем тратить время на повторение того, что уже делал ты или кто-то ещё? Тут важно, чтобы всё сошлось тютелька в тютельку — музыка, визуализация, сюжет, атмосфера.





Ты ведь сделал уже множество работ, которые получили некоторое признание среди аудитории. Какие чувства ты испытываешь, когда тебя хвалят за работу, которая тебе самому не очень по душе?

Qwaqa. Ну тут дело такое, что я сам к своим работам страшно придирчив. И не выпускаю их из рук, если только не уверен, что это лучшее, что я мог сделать. Так что, если работа мне не по душе, то вряд ли её кто-то увидит. Все свои работы я очень люблю. Хотя и знаю наперечёт все компромиссы и недостатки, но либо ты когда-нибудь всё-таки закончишь работу, либо будешь доделывать и шлифовать её до бесконечности.

Как относишься к выражению «ложь во благо»? Вот, например, если взять комментарии к ату новичка, можно же чуть-чуть похвалить откровенно нулёвую работу, чтобы автор не разочаровался в себе и выбранном направлении творчества?

Qwaqa. Честность — лучшая политика. А ложь, во благо или во зло, только создаёт проблемы в будущем. Тем более что от конструктивной критики ещё никто не умирал. Главное — вовремя увернуться потом. Естественная реакция любого художника — дать критику в нос. Вне зависимости от степени его правоты.

Как относишься к фразе «хобби за деньги - работа, а работа уже не хобби»?

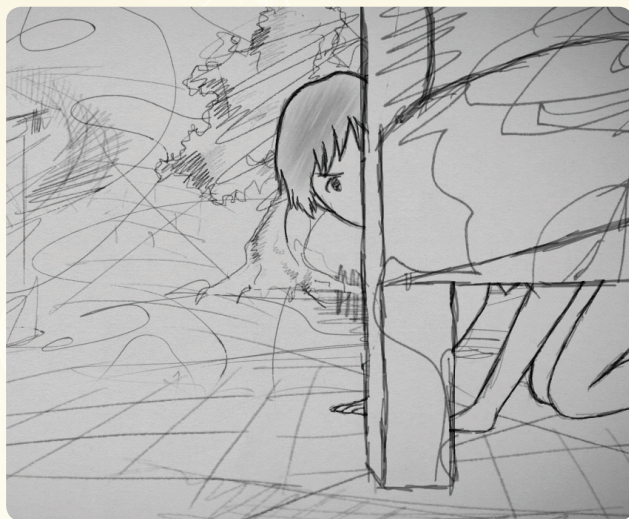
Qwaqa. Раньше я согласился бы. Но после опыта коммерческой работы моё мнение сильно поменялось. Просто в такой работе немного другие вызовы. С одной стороны у тебя гораздо больше ограничений. С другой — сколько же удовольствия ты получаешь, когда осознаёшь, что даже со всеми этими



дурацкими ограничениями у тебя получилось что-то стоящее. Как рисовать левой рукой. Мона Лиза вряд ли выйдет, но если получится лошадка, то это уже клёво. К тому же всегда можно поиграть в контрабандиста и посмотреть, сколько оригинальных идей и высокого искусства ты сможешь протаскать в работу под носом у заказчика.

К твоим клипам всегда прилагался сайт и большое количество загадок. Последний клип был без сайта, загадок и процесса создания, почему?

Qwaqa. Точно сказать не могу. Наигрался, наверное. К тому же было бы очень трудно переплюнуть PencilHead. И согласитесь, это же весьма неожиданно. А я люблю элемент неожиданности.



Ты любишь интриговать зрителя. Но почему именно оригинальная анимация? Почему не короткометражное кино, например?

Qwaqa. Потому что мультики — это клёво. Кино хорошо для тех случаев, когда хочешь максимально приблизиться к нашей реальности, для всех остальных случаев — анимация. У анимации нет границ, возможно всё, и предел — только твоё воображение. К тому же есть некоторое очарование в карикатурной стилизованной реальности, которую так легко создать в мультике. Можно как угодно играть с правилами этого рукотворного мира.

С воображением у тебя проблем нет, а где ты черпаешь вдохновение для своих работ?

Qwaqa. Я бы сказал, что вдохновение черпаю отовсюду, но в 98% случаев это оказывается кино. Практически каждая работа в той или иной степени является миниатюрным фильмом. У меня уже была драма с путешествиями во времени, собственный опенинг к Бонду и чернушная трагикомедия где-то на границе между Тарантино и Кознами. Вторым номером после кино обычно идёт музыка, но она обычно лишь подкрепляет киношную атмосферу. Для ChillOut'a я в своё время сделал собственный треклист для создания нужной атмосферы во время работы.

Единственный, кто стоит особняком, это PencilHead. Вот там был настоящий шведский стол идей. От М.С. Эшера до «Жёлтой подводной лодки».

Ты стал образцом для подражания многим молодым создателям. В некоторых случаях даже доходило до того, что на букву Q одевали шляпку в таких клипах, как «Psycho Smile Garden» и «Amvnews.ru». Как ты к этому относишься?

Qwaqa. Это отличная буква, она явно заслужила шляпку.

Не знаю, наверное, отношусь положительно. Не сказал бы, что мне это льстит. Да и Q — это весьма самобытный персонаж. Он живёт своей, весьма насыщенной жизнью. Мне



гораздо интереснее было бы узнать, повлиял ли я на чьё-то творчество. Но тут говорить с уверенностью очень трудно.

А каких перспективных новичков можешь выделить?

Qwaqa. Если честно, я уже давно отстал от жизни АМВ-сообщества. Многие перспективные новички, которых хотел назвать, уже давно не новички и перспективы свои реализовали вовсю. Вот стоит отвлечься буквально на годик-два...



Сейчас очень модно состоять в студиях, ты не исключение?

Qwaqa. Q&A изначально была не совсем студия в традиционном понимании. Ведь работы я делал в гордом одиночестве. Но вот в создании дополнительного контента неоценимую помощь мне оказал мой верный друг Affox. И оставить его без должных регалий было бы просто преступлением. Вот и получилось Q&A. Ситуация резко поменялась во время работы над PencilHead и PaperHeart. Эти клипы - продукт коллективного творчества. Но это уже была резкая необходимость, никак не дань моде. Без помощи друзей я бы не справился.

Какие конкурсы тебе запомнились больше всего? И чем?

Qwaqa. Самый первый — БК в 2008, это же первый конкурс, в котором я принимал участие. Хотя формально это был второй. Первым был конкурс на «Evangelion-not-End». Но БК был первым серьёзным конкурсом. Тогда всё казалось таким большим и серьёзным. Никаких иллюзий насчёт победы я не

испытывал. Там важнее было не слагать. Со временем интерес к конкурсам стал ослабевать. Последний раз я испытывал настоящий азарт во время «Акросса-2009». Надо сказать, тамошняя система судейства не позволила расслабиться и пошекотала нервы. Кажется, это был последний конкурс, за которым я следил всерьёз. Дальше всё как в тумане.

А как же VCA? Ведь твой рекорд так и не побит по количеству номинаций.

Qwaqa. На VCA это было примерно так: поставь галочки - получи приз. Там никто не выкладывал постепенно работы. Никто не гадал, а что же сделал этот автор в этом году. Даже переноса сроков никто не просил. Не было там праздника. Не было премьер. Номинации — это приятно, конечно. Но это такое подведение итогов.

К сожалению, наш разговор подходит к концу. Не пожелаешь ничего нашим читателям в преддверии Нового года?

Qwaqa. Творите, реализуйте, креативьте. В этом мире сильно не хватает по-настоящему стоящих идей. А всё оттого, что лишь немногие выпускают свои идеи во внешний мир. Поверьте, им очень тесно в черепашке.

Нового творчества в новом году.

На вопросы отвечал Qwaqa





*«Ведь это не небо, это только бумага,
По сцену полю розовые шрифты.
До жизни полшага, и до смерти полшага,
И полшага до песни - посередине ты...*

*Из серых осенних ниток,
Из Трафальгарской гари
Я сочинил Форнита
И поселил в гитаре.*

Олег Медведев

В уже далёком 2003 году японская фирма «Ямаха» выпустила в определённой степени инновационный продукт — синтезатор вокала. Продукт, безусловно, любопытный, но на революционный он не тянул. Уже с конца 1970-х существуют MIDI-синтезаторы, которые для воспроизведения музыки используют записи, сэмплы реальных музыкальных инструментов, которые комбинируют согласно MIDI-командам. Если утрировать — мы каким-либо образом даём синтезатору команду «воспроизвести сэмпл пианино номер такой-то с такой-то длительностью». «Ямаха» была одним из разработчиков этого стандарта, знакомого сейчас любому, кто хоть как-то сталкивался с цифровой музыкой. Неудивительно, что они продолжили разработки и в конечном итоге предложили аналогичную платформу-стандарт для голоса.

Думаю, вы догадались, что называлась она «Vocaloid». «Вокалоид» представляет собой аналог MIDI, где вместо записей музыкальных инструментов используются сэмплы голосов певцов и певиц. Иначе говоря, человека попросили напеть буквы, и из получившихся записей «Вокалоид» позволяет, как из кубиков, составлять новые песни. В общем, воплотился в реальность давний анекдот про звукорежиссёра, которому требуется, чтобы певец хотя бы алфавит пропел, а дальше он сам нарежет.

Первая версия «Вокалоида» так и осталась уделом тех самых звукорежиссёров и начинающих поп-групп, о ней мы упомянем только для исторической справедливости. Самое интересное начинается с выпуска «Vocaloid 2» в 2007 году. И в том же 2007 году фирма «Crypton Future Media» создала на базе данной технологии программу «Character Voice Series», позволяющую даже непродвинутым пользователям записать песню с синтезированным голосом, и три новых библиотеки сэмплов к этой платформе, названные «Хацуне Мику», «Камине Рин» и «Лен». Это был не первый опыт «Криптона» в этой области — они уже выпускали два голосовых пакета к первому «Вокалоиду», «Мейко» и «Кайто», но настоящей народной популярности они тогда не снискали.

На сегодня существует или запланировано к выпуску чуть более сорока официальных персонажей-голосов, если считать в сумме все три версии платформы, включая «Vocaloid 3», вышедший в 2011 году. Большинство из них заточено под японский язык, но есть и исходно англопоющие. Что интересно, на первом и втором «Вокалоидах» первыми выпущенными голосами были именно английские. Но, увы, имена Leon, Lola, Sweet Ann что-то скажут лишь истинным фанатам данного

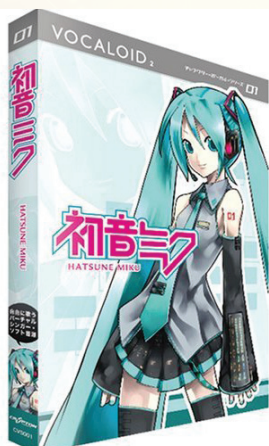




продукта. Криптоновцы в этом плане поступили рациональной, их Мегурине Лука — универсал, она поёт и по-японски и по-английски. Замечу, что голосовые пакеты выпускает не только «Криптон», но такой успешности добились только они. Парадокс. У каждого вокалоида есть свой прародитель — человек, чьим голосом он поёт. Звезде «Вокалоидов», Хацуне Мику голос дала не самая известная сейю Саки Фуджита. Камуи Гакупо, обзаванный своим голосом небезызвестному Гакту (Gackt), не обладает и десятой долей той популярности, как Мику. И даже, страшно сказать, не сравнится и с другими криптоновскими вокалоидами. Почему — сказать сложно. Что и как криптоновцы угадали при создании образов, чтобы все шесть их персонажей вышли в топ — они не скажут. Видимо, дело в проработке образов. Надо сказать, что именно образы вокалоидов прорабатывались весьма детально. Я не имею в виду технические детали, вроде языка. Это именно образы — для каждого нарисован персонаж, причём тому же Камуи Гакупо его рисовал художник «Берсерка». У каждого есть что-то вроде талисмана — Хацуне Мику ассоциирована с луком-пореем и в фанарте очень часто с ним появляется. Брату с сестрой Кагамине достался асфальтовый каток. К слову, хотя

голос у них один на двоих и различается только тембром, они, по заявлению «Ямахи», вовсе не близнецы.

Олицетворение вообще очень характерная черта для японцев. Я бы сформулировал так — если что-то существует, то японец всегда сможет придумать ему человекоподобный облик. На сегодняшний день «Crypton» выпустила шесть голосов, но истинной дивой, примой «Криптона», да и «Вокалоида» в целом, была и остаётся Хацуне Мику. Дебютом её было исполнение давнего интернет-медиавируса — «Польки Евы», более известной как «Ievan Polkka». Я сильно подозреваю, что сделали этот ролик наши соотечественники, поскольку этот мем в первую очередь прошёл кавайным маршем по странам бывшего СССР. В результате Мику пришлось петь на финском, хотя сперва предполагалось, что она будет лишь японоязычной, и так ей достался её нынешний талисман — лук-порей. Но главное — она обрела совершенно запредельную популярность, которая и не снилась её братьям и сестрам по коду. Под влиянием своих поклонников ей приходится петь совершенно несвойственные ей песни на незнакомом языке. Это оказалось несколько проблематично из-за некоторых несовпадений в фонетическом строении языков. Опытные анимешники сходу назовут путаницу «Р» и «Л», «С», «Ш» и «Щ». Да и в японском, на котором исходно «пела» Хацуне Мику, отсутствуют стыковки согласных. Те самые, которые выделены в предыдущей фразе. Среднестатистический японец разбавит их гласными. И сэмплы, понятное дело, под такой фонетический строй заточены не были. Но терпение, труд и кропотливый подбор сэмплов позволят и зайца выучить арии петь, а синтезатор так точно не отвергнется. Не чешский с польским — уже хорошо. В результате можно послушать в исполнении вокалоидов всем известные с детства «Облака — белогривые лошадки» или «Песню о Советской армии». Периодически вся компания вокалоидов от «Криптона» собирается, чтобы спеть всё ту же бессмертную «Польку Евы». В 2007 году японские манга-журналы «Comic Rush» и «Comp Ace» начинают выпуск манги, разумеется, о Хацуне Мику. Нет, остальные персонажи «Crypton» там тоже присутствуют, как и в игре для PSP «Hatsune Miku: Project Diva». Впрочем, пери-





одически она появляется и одна, например в OVA «Lucky Star». Выходит серия визуальных новелл «Through life with songs».

Ссылки на все упомянутые в тексте статьи клипы на youtube – в конце статьи. Сами клипы можно скачать в приложении к журналу

Понятно, что основную популярность Мику, да и остальным вокалоидам принесло исполнение нормальных песен. Оставим в стороне тот факт, что синтезаторы, пусть даже такие специфические, поют гораздо лучше и интересней подавляющего большинства нашей эстрады, позавидуем японцам белой завистью. Я не буду приводить ссылки, простой запрос в ютубе выдаст вам массу достойного материала. Упомяну лишь одну песню всё той же Хацуне Мику – «Black Rock Shooter». Да, именно на основе этой песни и было снято одноимённое аниме.

Всё это вызвало к жизни неиссякаемый поток анимешных товаров – значков, фигурок, сумок, футболок, подушек даки-макура (да умолчим мы, зачем истинный отаку их использует). Популярность Хацуне Мику оказалась настолько велика, что её фигурки присутствуют даже в московских анимешных точках по умолчанию. Наряду с парой персонажей Наруто,

девушками с большими... глазами в бронелифчиках, брутальными мужчинами с безразмерными колюще-режуще-дробящими инструментами вроде гибрида меча, кувалды и рыбного скелета. Вот ведь кто неожиданно оказался провидцем – Алексей Николаевич Толстой. Героиня у него, правда, согласно официальным текстам, не пела, а чем там они с Пьеро и Артемоном занимались вне книжки, он не рассказывал. Но длинные голубые волосы у неё точно были.

Вскоре главная героиня «Вокалоидов» вышла в свет – в 2009 году Хацуне Мику начала выступать «вживую», на концертах. Неплохая карьера для программы, согласитесь? Представьте – живое выступление партии пианино из «General MIDI банка» от «Creative». Идея, конечно, не нова, и виртуальных персонажей уже выводили на сцену – «Gorillaz», но голос от синтезатора...

Конечно, она была не одна – компанию ей составляли как минимум брат с сестрой Кагамине, а то и расширенный состав с Мейко и новыми вокалоидами. Да, история не стоит на месте, и к нашей развесёлой компании потихоньку присоединяются новые персонажи, но такой популярности, как Хацуне Мику, никому пока добиться не удалось.

Кто там рассказывал, что «Скайнет» воплотится в брутального мужика с квадратной челюстью и красными глазами? Джеймс Кэмерон? Он ошибался. «Скайнет» придёт к нам в образе кавайной девочки с длинными голубыми волосами и скажет: «Мне нужен твой микрофон». Мозг она заберёт позже.

SilentSpider

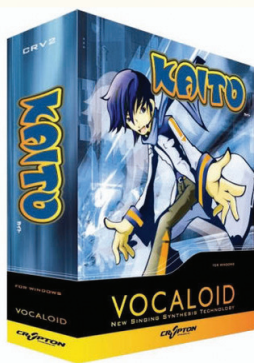
«Облака – белогривые лошадки» <http://www.youtube.com/watch?v=AG8hvddRrKw>

«Песня о Советской армии» <http://www.youtube.com/watch?v=ZhwP-h0CmKs>

«Полька Евы» <http://www.youtube.com/watch?v=Cm2IQ0y2J0Q>

Живой концерт Хацуне Мику <http://www.youtube.com/watch?v=hbGVmKrn6w>

«Black Rock Shooter» <http://www.youtube.com/watch?v=OLzOrik5YJ8>





Многие из читателей наверняка слышали о том, что состоялся очередной конец света. Возможно, некоторые даже отметили столь знаменательное событие. И таковым уж, конечно, известно, что пророчеству нынешнего Апокалипсиса мы обязаны трактовке календаря майя.

Но рассказать в этот раз я бы хотел вовсе не об истории загадочных племен, сгинувших в Центральной Америке, да и предвещать крах мирового порядка не собираюсь. Календарь — вот объект нашего интереса. В преддверии новогодних праздников хотелось бы больше внимания уделить столь обыденному и столь нужному изобретению человечества. Грядущий, 2013 год (если, конечно, он настанет) будет годом водной Змеи. Но почему именно такой? Надеюсь, ни для кого не секрет, что привычное для нас летоисчисление ведется от Рождества Христова, что и обуславливает цифру. А вот змеи и стихии — это атрибуты совершенно другого календаря, восточного. И раз уж он стал столь привычным, стоит разузнать всё подробнее.

Одной из основных особенностей такого календаря можно назвать цикличность. В отличие от привычного для нас бесконечного отсчёта, в восточном календаре есть 2 круга длиной в 12 и 60 лет. Именно эти числа связаны с тем, что система расчётов основана на астрономических циклах Солнца, Земли, Луны, Юпитера и Сатурна. 12 лет — это приблизительный период обращения Юпитера вокруг Солнца. Таким образом и определяется число известного нам круга животных (земной ветви). Круг в 60 лет происходит от «небесной ветви», представляющей пять стихий (дерево, огонь, земля, металл, вода) с соответствующими цветами. При этом два соседних года имеют один цвет, но делятся на яркий (мужской) и мягкий (женский). Второй астрономической особенностью такого календаря является дата начала нового года. Таким днём считается первое новолуние, происходящее в зодиакальном знаке Водолея. Солнце вступает в нужный знак 20-21 января,

и как только Луна достигнет нужной фазы, один год сменяется другим. В результате дата не постоянна и находится примерно в периоде между двадцатыми числами января и февраля. Датой создания календаря можно считать 8 марта 2637 года до н.э. В это время, возможно, была сделана первая историческая запись о начале цикла, хотя существовали различные возможные даты в другие периоды (206 - 207 до н.э.), когда основные элементы традиционной китайской культуры объединялись в медицине и астрологии. Календарь в Китае являлся священным документом. Более двух тысячелетий придворные астрономы производили расчёты и готовили астрологические предсказания на основании наблюдений. Правильный прогноз и объявление новой эпохи позволяли императору восстанавливать связь между небом и землёй. Думаю, читатель непременно сталкивался с понятием эпохи и в японской культуре, где 60-тилетний юбилей играет особое значение. Восходя на престол, император утверждал некий девиз, который, впрочем, в редких случаях мог быть изменён в силу неудачного начала правления. Вступление девиза в силу считается началом новой эпохи. Важно это потому, что все девизы уникальны, и благодаря ссылке на конкретную эпоху можно создать шкалу летоисчисления, несмотря на цикличность.

После всего вышесказанного можно представить себе общие принципы восточного календаря, и всё же остаётся ещё множество вопросов, один из которых наиболее приметен. Нам уже известно, почему цикл состоит из 12 лет, но почему каждому году приписано своё животное, кто и зачем их так распределил? Во всех нюансах разобраться непросто, а у каждой страны, использующей такой календарь (Китай, Япония, Вьетнам, Корея), своя трактовка истории — отсюда и некоторые разночтения, притом даже в составе животных. В целом состав круга примерно таков: крыса (мышь), бык, тигр, кролик (заяц, кот), дракон, змея, лошадь, овца (коза), обезьяна, петух,



собака и свинья. Но, думаю, наглядней будет объяснить по-другому. Не буду больше утомлять вас цифрами и сомнительными фактами, ведь о «Правителях года» есть немало интересных легенд.

Кто когда родился, тот в того и воплотился.

Нефритовый император

Нефритовый император Юй-ди, верховное божество даосского пантеона, правил всем, что было на небесах, но никогда не спускался на землю. Оттого ему и стало интересно, каковы на вид земные существа. Позвал тогда Юй-ди своего главного советника.

— Я уже долгое время правлю небесами, — сказал император советнику, — но ни разу не видел этих странных животных и не знаю, как они выглядят. Я хотел бы узнать их характерные черты и свойства, увидеть, как они передвигаются, и услышать звуки, которые они издают. Насколько они умны и как помогают людям?

Советник ответил императору:

— На земле тысячи различных существ, одни из них бегают, другие летают, третьи ползают. Понадобится очень много времени, чтобы собрать все земные существа. Неужели вам хочется увидеть их всех?

— Нет, я не могу тратить так много времени. Отбери двенадцать самых интересных животных и доставь ко мне, чтобы я смог распределить их по цвету и форме.

Выбрал советник из всех животных, каких знал, 12 самых разных. Исполняя волю императора, он вручил приглашения быку, тигру, кролику, дракону, змее, лошади, козе, обезьяне, петуху и собаке. Ещё два животных, которых решил пригласить советник, были большими друзьями. Советник пригласил крысу и попросил позвать её друга кота. Всем животным было велено явиться на следующий день во дворец к 6-ти часам утра.

Польстило крысе такое приглашение, и она, воодушевлённая, отправилась порадовать хорошими новостями своего друга. Кот тоже очень обрадовался, но встревожило его, что вставать так рано придётся. Он очень любил поспать и боялся не проснуться к нужному сроку. Потому и попросил крысу разбудить его вовремя. Так друзья и решили сделать. Только не спалось той ночью крысе: стала она думать о том, какой кот красивый, элегантный, что на его фоне крыса пред императором будет выглядеть жалкой и уродливой. В результате всех этих размышлений она решила, что единственный способ предотвратить подобное — это не будить утром кота.

Утром, в 6 часов, как и было велено, предстали пред Нефритовым императором приглашённые животные, все, кроме кота. Юй-ди неспеша осмотрел животных и, дойдя до последнего, повернувшись к советнику и сказал:

— Все животные интересные, но почему их только одиннадцать?

Не смог советник ответить на этот вопрос и тут же послал слугу на землю, приказав ему доставить на небеса первое же животное, которое повстречается. Спустился слуга на сельскую дорогу, где повстречал крестьянина, несущего на рынок свинью. Взмолился слуга:

— Прошу тебя, остановись! Мне нужна твоя свинья. Нефритовый император желает немедленно увидеть это существо. Подумай о великой чести, ведь твоя свинья предстанет перед самим правителем небес.

Взял крестьянин мольбам, отдал свинью. И она тотчас же предстала во дворце. Император стал оценивать всех животных, а крыса, испугавшись, что её не заметят вовсе, забралась





на спину быку и принялась играть на флейте. Юй-ди так понравилось необычное представление, что он присудил крысе первое место. За своё великодушие бык получил второе место, ведь он позволил крысе сидеть на его спине. Храбрый тигр получил третье место, а милому кролику за нежный мех и кроткий нрав досталось четвёртое. Дракон за свой необычный вид и силу попал на пятое место. Мудрой змее присудили шестое. Элегантная лошадь получила седьмое место, а артистичная коза — восьмое. Проворная обезьяна стала девятой. Петух благодаря красивым перьям оказался десятым, а собака за преданность и бдительность попала на одиннадцатое место. Последней стояла свинья — на фоне других животных она не очень приглянулась императору, но она попала на небеса, за что счастливая свинья и удостоилась двенадцатого, последнего места.

Церемония подошла к концу, и тут во дворец вбежал кот, который стал умолять императора оценить его. Хотя он был красив и понравился Юй-ди, но было уже поздно, все 12 животных заняли свои места и получили в подарок год под их именем. Увидев, что крыса стоит первой, бросился кот на неё за то, что не разбудила его. Так с тех пор и повелось: бывшие друзья — кот и крыса — стали злейшими врагами.

Есть и другая легенда.

Будда у реки

Просветлённый Будда созвал к себе животных. В разных интерпретациях причина разная: то ли перед уходом с земли, то ли на праздник. Пришедшим 12-ти подарил Будда по году правления. И каждый год обрёл черты своего покровителя, а люди, рождённые в эти года, получили отражение этих черт в своём характере. Но как распределить года меж тех животных, что пришли на зов?

Решили провести соревнование: кто переплывёт быстрее всех реку, тот и получит первый год. И вновь есть множество вариантов развития истории, но обобщённо события развивались так.

Могучий бык плыл первым, но на него залезли хитрые кот и крыса, а когда берег был уже совсем близко, крыса прыгнула на сушу, спихнув кота в реку. Так усердный бык стал лишь вторым. Третьим прибыл тигр, а за ним по камушкам и бревнам четвёртым проскакал кролик. Могучий дракон, который умеет летать и плавать, пришел лишь пятым — всё потому, что много обязанностей было у дракона, и пока не сделал он всё, что должен, не мог отвлечься на соревнование. Шестой приплыла змея, следом на седьмое место добралась лошадь. Коза,

обезьяна и петух плавать не умели, они соорудили плот и на нём сообща добрались — за командную работу они получили 8-й, 9-й и 10-й года соответственно. После прибыла собака: утром у неё была важная работа, которую поручил хозяин, собака очень старалась, и, прибежав на берег уставшая и разгорячённая, бросилась в холодную воду. С тех пор будто кашляет, но за преданность свою стала 11-й. Последней, 12-ой, перебралась на другой берег свинья, хотя и не расстроилась вовсе. Но что же стало с котом? Точно никто сказать не может за давностью лет. Но говорят, что пока тигр и бык спорили, третьим прибежал то ли кролик, то ли заяц, толи кот. Другие утверждают, будто вылез кот из воды последним, стало жалко кролику несчастного, и предложил он коту год меж собой делить. Есть ещё мнение, что когда плыло восьмое животное, на реку туман густой опустился, и не ясно было, кто там плыл — коза, овца или баран.

Таковы две основные версии, по которым был определён состав круга животных и их порядок. А какая правдива? Да кто ж теперь помнит. В любом случае, самых разных вариаций можно найти немало. Стараниями людей, передающих подобное из уст в уста, легенды часто обрастают различными подробностями. Оттого, возможно, они становятся только краше!

Интересных всем легенд, и не бойтесь привносить что-то своё.



DraikAst

ARRU スタイル
style

Happy
new year!



6.12.12
d.m.y.

DAKEZEN
H



БОЖЕСТВЕННАЯ СЕМЕЙКА

Русское название: Божественная семейка
Оригинальное название: Kamisama Kazoku 神様家族
Жанр: романтическая комедия, мистика
Тип: ТВ-сериал (13 серий по 25 минут)
Выпуск: с 18.05.2006 по 10.08.2006
Режиссёр: Кимитоси Тиока
Студия: Toei Animation
Снято по манге: Kamisama Kazoku
Автор манги: Ёсикадзу Кувасима

Есть аниме, которые требуют тщательного обдумывания каждой серии, из-за чего их просмотр затягивается на долгие дни. Просто не получается продолжать знакомство с историей, пока как следует не проанализируешь увиденное. А есть те, которые смотрятся на одном дыхании, так как не нагружают какой-либо сложной или важной информацией. Их приятно посмотреть в свободный от учёбы и работы день, выбросив на время из головы насущные дела и тревоги. «Божественная семейка» - как раз из таких.



Началось производство как серия лайт-новелл. По мотивам её сюжета спустя несколько лет вышла манга, насчитывающая на данный момент пять томов, а затем и аниме-сериал студии «Toei Animation», режиссёром которого стал Кимитоси Тиока.

Пантеон персонажей

Сюжет закручивается вокруг Саматаро Кимиямы — ученика старших классов и по совместительству сына бога. Почему эти описания стоят именно в таком порядке, станет понятно чуть позже. Пока он ещё учится общаться с людьми, вся его семья живёт жизнью смертных, не утратив при этом своих способностей.

Героев в сериале достаточно, и почти все просятся на первый план. Начнём, разумеется, с главного.

Саматаро, как и все его родные, обладает божественным даром. Мысленно он может общаться с любым из членов своей семьи, а, кроме того, стоит парню чего-то пожелать, как он это получает. К сожалению, сила эта непостоянна и пока не поддаётся контролю — возможно, поэтому едва ли не единственным чудом, которое молодой бог совершил за все тринадцать серий, было включение зелёного света на всех светофорах. Немного разочаровывает.

Тэнко — ангел, приставленный ему в помощники и хранители с самого рождения. Трудно представить, как эта хрупкая





девушка могла бы физически защитить своего подопечного, но она неплохо справляется с оказанием помощи иного рода. Так вышло, что в социальном плане Тэнко подкована гораздо лучше Саматаро, поэтому, будучи всегда на его стороне, ангел даёт парню советы по общению с переведённой в их класс ученицей, в которую тот влюбился с первого взгляда. И это даже несмотря на то, что сама равнодушна к сыну бога, сильно запутавшись в своих чувствах.

Кумико — та самая ученица, красивая, добрая и скромная. Саматаро стоит огромных трудов добиться расположения такой девушки, особенно когда сёстры раз за разом оказывают медвежью услугу, тоже пытаясь помочь.

Шиничи Курисима — одноклассник и друг Саматаро. Представляет из себя классического бабника, однако всё-таки останавливает свой выбор на одной девушке, демонстрируя упорство и силу своих чувств, когда пробивается сквозь выстроенную ею стену недоверия.

Миса — старшая сестра Саматаро, характером и поведением в чём-то напоминает другое божественное создание — Урд из аниме «Моя богиня!». Используя свои способности ради забавы, она при каждом удобном случае обольщает смертных, да ещё в шутку, а может и нет, временами пытается влюбить в себя брата. И хотя большую часть времени из-за такой замкнутости на собственном превосходстве с ней сложно и неприятно общаться, в трудную минуту Миса просто незаменима.

Мэмэ — младшая сестра Саматаро, настолько флегматичный и рассудительный персонаж, что до определённого момента не понимаешь, волнует ли её хоть что-то в этом мире. В своём юном возрасте уже учится обладать даром, в основном чтобы вместе с Мисой «помогать» брату в его амурных делах, на деле только всё усложняя.

Венера Камияма, или Мама-сан — ещё одна участница этой «группы поддержки» начинающего бога. Также мечтает вызвать чувство влюблённости у Саматаро. Часто её откровенные наряды и поведение вгоняют сына и Тэнко в краску, но и Мама-сан обладает такой семейной чертой, как способность мгновенно стать серьёзной, когда нужно, и придумать решение проблемы.

Осаму Камияма, или Папа-сан — несмотря на возраст и статус верховного бога как минимум в этой семье, часто ведёт себя как ребёнок, хотя на самом деле всегда думает о последствиях. Первое время он почти полностью посвящал себя заботе о сыне, которая очень быстро стала излишней, а затем отправился в командировку на небеса, где и провёл остаток сериала, больше не вмешиваясь в жизнь сына.

Друзья — это семья, которую мы выбираем. Настоящее благословение, когда твоя семья и есть твои друзья.

О структуре сериала

В доме семьи Камияма, кажется, всегда царит праздничная атмосфера. А о чём беспокоиться богам? Возможно, именно из-за скуки родные досадили Саматаро своим участием в его жизни настолько, что в какой-то момент он даже расхотел быть богом, но всё обошлось.

Невооружённым глазом заметно разделение сериала на две части. В первой выясняются отношения между главным героем и двумя объектами его симпатии. Делается это как в обычной романтической комедии, даром что персонажи — боги: подглядывать в женской раздевалке, стесняться взять девушку за руку, выбирать в магазине сувениров подарок для дорогого человека и прочие прозаичные моменты. Во второй же части появляются сверхъестественные враги и проблемы, которых, признаться, очень не хватало. Раз существуют создания света, значит, где-то обитают и порождения тьмы — о них зритель и узнает, окунувшись в пучину жутких образов и новостей. Так из абсурдной комедии сериал превращается в мистический триллер.

Графика выглядит «пластиковой»: цвета слишком яркие, волосы героев блестят очень неестественно даже по меркам аниме. Внешний облик сериала был бы гораздо приятнее глазу, если бы тона слегка приглушили, что и было сделано в некоторых сценах.

Музыке явно не хватает разнообразия. То и дело звучит одна и та же композиция, которая, конечно, подходит по настроению происходящему на экране, но успевает утомить задолго до последней серии.

Кому смотреть

Хотя в качестве целевой аудитории заявляют молодых людей от восемнадцати лет и старше (сэйнен), не совсем понятно, что «Божественная семейка» может дать этой группе людей. До каких-то настоящих сюжетных перипетий можно разве что полюбоваться формами некоторых героинь, а захватывающее действие начинается только ближе к завершению истории. Поэтому данное аниме можно рекомендовать к просмотру тем представительницам женского пола, которые любят разбираться в запутанных чувствах влюблённых героев и героинь. Кроме того, просто для расслабления под что-то ненавязчивое и симпатичное на экране «Божественная семейка» — самое оно.



ЧИИ МИЛЫЙ ДОМ ЧИИ こなみかなた KODANSHA

Русское название: Милый дом Чии
Английское название: Chi's Sweet Home
Производство: Япония
Жанр: комедия, повседневность
Тип: ТВ

Выпуск: TV 1 с 31.03.2008 по 25.09.2008, TV 2 с 30.03.2009 по 24.09.2009, OVA 23.04.2010

Трансляция в 06:40 [утренний сеанс] на TV Tokyo

Режиссёр: Мицуюки Масухара
Снято по манге: Chi's Sweet Home
Автор оригинала: Конами Каната
Студия: Madhouse

Из начала в конец, из конца в бесконечность...

Доброго времени суток, дорогой читатель журнала «ARRU-Style»! Долго думал, как же мне рецензировать данное аниме, и вы не поверите - придумал.

Мандариновая лихорадка

Вот и наступает время рождественских праздников, а это значит, что нам предстоит куча суеты по поводу покупки подарков, украшения ёлки, закупки огромных запасов еды и напитков. И среди этого всего хочется простого спокойствия, теплого домашнего уюта и ласки, и нет сомнений в том, что самым лучшим нашим помощником в этом стремлении выступает кошка.

Что-то пушистое, мягкое и тёплое...

Аниме, о котором я хочу вам рассказать - это «Милый дом Чии», сюжет которого повествует нам о судьбе потерявшегося котёнка (как впоследствии выясняется, женской особи), всех

её переживаниях и радостях в новой обстановке. Сериал содержит в себе два сезона из более чем двухсот серий по три минуты и одной тринадцатиминутной OVA. Первый сезон был показан в 2008 году и рассказывал нам о том, как потерялась Чии, что ей пришлось испытать в поисках родного дома, как же её все-таки нашли новые хозяева. А также о том, через какие сложности пришлось пройти обычной японской семье, чтобы держать в квартире пушистика, приучить его к своим порядкам и привычкам.

Второй сезон, который вышел в 2009 году, рассказывает нам уже о другом. А именно, о переезде семьи Ямада на новую квартиру — ведь в доме, где они проживали ранее, нельзя было держать домашних животных. Чии, как типичная кошка, очень нервничает и не понимает, откуда дома взялось столько коробок, почему все вещи не на своих местах, зачем весь этот шум и беспорядок. Похоже, что спокойной жизни Чии пришёл конец, хотя и делается всё это ради её же блага...





Помимо двух сезонов, 23 апреля 2010 года была выпущена в свет OVA «Chi and Kocchi Meet», которая прилагалась к изданию седьмого тома манги. В ней нам рассказывается о том, как Чи в поисках места, где бы поиграть, встречается с котёнком Коччи.

Действующие лица

Ёхей — маленький мальчик, сын семьи Ямада, нашёл Чи.

Лучше всех понимает котёнка.

Мама — домохозяйка, заботится о Чи и Ёхее.

Папа — дизайнер, работает дома. Больше всех привязан к Чи и очень болезненно переживает, когда она на него злится.

Чёрный Кот — меланхоличный взрослый кот огромных размеров. Самая большая проблема дома, в котором живёт Чи и её семья, также выступает в роли учителя Чи.

Коччи — маленький котёнок, ровесник Чи, подражает Чёрному Коту.

Немного о создателях

Автором оригинала является Конами Каната, и «Chii's Sweet Home» — это её первая работа, как мы можем убедиться, довольно таки успешная.

Режиссурой занимался Мицуюки Масухара. Среди работ его присутствуют такие эпохальные проекты, как «Тетрадь смерти», «Бек», «Школа мертвецов», «Гангрейв» и «Чобиты».

Выпустила аниме студия «Madhouse» — одна из самых известных студий в мире анимации. Среди её работ представлены такие аниме, как «Beyblade», «BECK: Mongolian Chop Squad», «Тетрадь смерти», «Black Lagoon», «Hajime no Ippo» и «Paranoia Agent».

Умозаключения

Лично для меня Чи является лучшим антидепрессантом, с помощью которого можно отвлечься от всех проблем, злоключений и суесть в рождественские праздники. Так что, друзья, устраиваемся поудобнее, наливаем себе огромную кружку горячего шоколада и наслаждаемся просмотром сего мегакавайного аниме.

Alucardo_Dono





Русское название: В другую сторону

Оригинальное название: Asatte no Houkou あさっての方向。

Страна: Япония

Жанр: романтика, драма, мистика, повседневность

Тип: ТВ (12 эп.), 25 мин.

Выпуск: с 06.10.2006 по 22.12.2006

Режиссёр: Сакураби Кацуси

Снято по манге: Asatte no Houkou

Автор оригинала: Ямада Джей-та

Осторожно, желание!

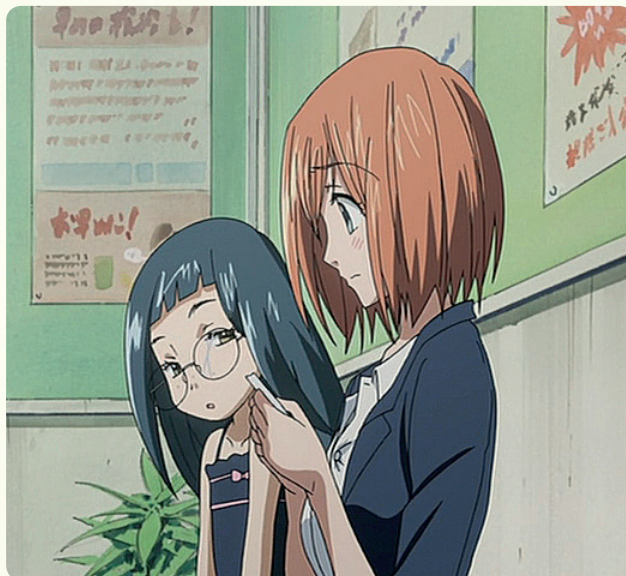
Думаю, многие из вас, нет-нет да слышали фразу «мысли материальны». Обычно мы не придаём этому высказываю особого значения, лишь отмахиваемся или пожимаем плечами, давая понять, что мы не слишком подвержены внушению и не верим в «чудеса», коих быть не может. Однако давайте представим себе совершенно иную ситуацию, когда загаданные желания действительно становятся явью? Что произойдёт тогда и как дальше жить, скажем маленькой девочке, которая хотела побыстрее вырасти, и взрослой женщине, которая наоборот хотела вернуть счастливое детство? Об этом, как раз, рассказывает аниме-сериал «В другую сторону».

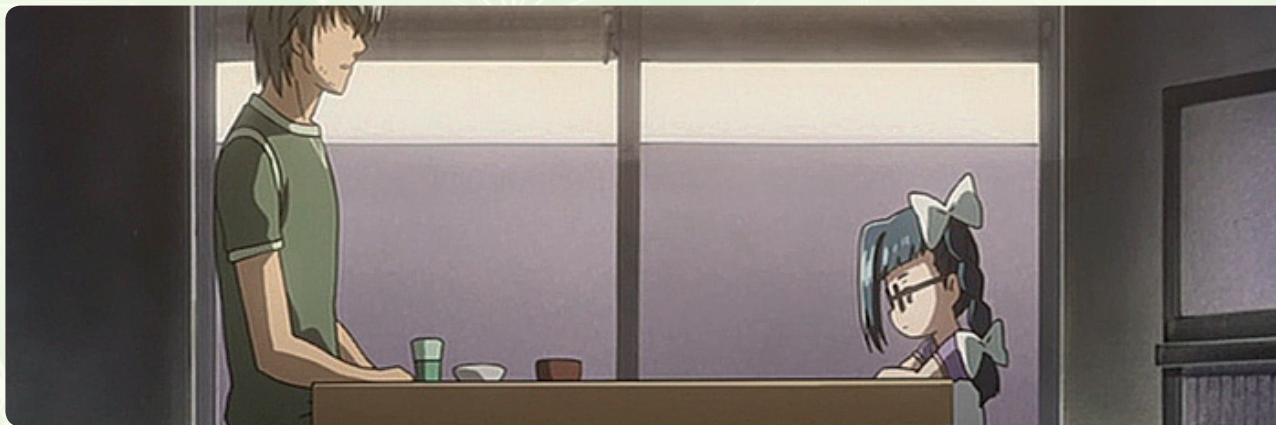
С чего все начиналось.

Итак, первое, что стоит сказать, о аниме-сериале «В другую сторону», так это то, что снят сериал по одноименной манге написанной в 2005 году некой Ямада Джей-та, так же ставшей автором оригинала для аниме-сериала буквально через год после выхода манги. Выпущен сериал студией J.C. Staff, не часто, но регулярно поставляющей на рынок довольно неплохие проекты, такие как «Бакуман», «Президент-горничная» и наконец «Нодамэ Кантабиле». С режиссером сериалу так же

повезло, им стал Сакураби Кацуси, в активе которого такие сериалы как: «Сигофуми: письма с того света», «ТораДора», «Крылья спасения». Сакураби засветился даже в неоднозначном сёнен-ай «Предательство знает моё имя»... В общем человек разносторонний, и принимал участие в проектах разных жанров, однако драма и мелодрама даются ему куда лучше чем, к примеру, ужасы или тот же сёнен-ай.

В итоге, с учетом всего вышеперечисленного, в ноябре 2006 года мы могли лицезреть вполне милую и добрую картину о маленькой девочке с типичными детскими мечтами, типичной жизнью и шаблонным опекуном, который по обыкновению являет собой апогей беспечности и расхлябанности в плане бытовой жизни. Атмосферу аниме-сериалу придаёт и милая рисовка, в собственно подходящая ключевому мело-





драматичному смыслу аниме. Неплохо обрамляет сериал и пастельная палитра цветов. Одним словом, авторы сделали всё, чтобы наполнить аниме добротой, тяготами жизни, сглаженными будничностью настолько, что они воспринимаются чем-то приятно-наивным, нежели неразрешимыми, давящими проблемами.

Есть в сериале и чудо, да-да та самая мистика, указанная в жанрах сериала, она проявляется в аниме как нечто шаблонное для голливудских фильмов, о переселении душ, но не слишком заезжена именно в аниме индустрии. Поэтому наблюдать за злоключениями героев довольно интересно. Сыграло на руку сериалу и небольшой хронометраж, все же за 12-ть серий аниме не успевает надоесть и авторы не успевают скатиться в пропасть графомании. Чтож думаю, самое время обратиться собственно к сюжету обсуждаемого сериала.

«Эх, вот бы повзрослеть!»

А сюжет аниме, как вы наверное уже поняли, крутится вокруг темы о переселении душ. В начале сериала мы видим всех действующих лиц в виде маленькой девочки, школьницы невысокого роста, мечтающей побыстрее вырасти. На это у девочки была масса «истинно» важных причин, которые определяли проблему требующую безотлагательного решения. Собственно именно эти проблемы и желания девочка озвучила будучи у небольшого японского святилища. По странному стечению обстоятельств у того же святилища, уже взрослая, уставшая от работы и забот карьеристки, женщина, неосторожно обронила мысль о том, что неплохо было бы вернуться в безоблачное детство. Где не было ни ежемесячной кварплаты, ни дум о том как и чем жить...

Так бы и разошлись две главные героини по своим делам, если бы не произошло нечто невероятное связавшее их судьба вместе, да так крепко, что по прочнее металлической цепи будет. Героини поменялись местами. Нет, не телами а именно

местами в общественной жизни... Нет, не так, скорее их желания исполнились как они того и хотели! Маленькая девочка выросла, став в одночасье 18-ти летней девушкой, но с умом всё той же малышки младшеклассницы, а вот взрослая женщина получила внешность маленькой девочки, оставшись при своём уме и жизненном опыте. Вот в такой непростой ситуации застаёт их ещё один фигурант сериала, которого так же можно определить на роль главного героя, но это скорее персонаж второго плана, который был ранее знаком с уставшей карьеристкой и жил с маленькой девочкой.

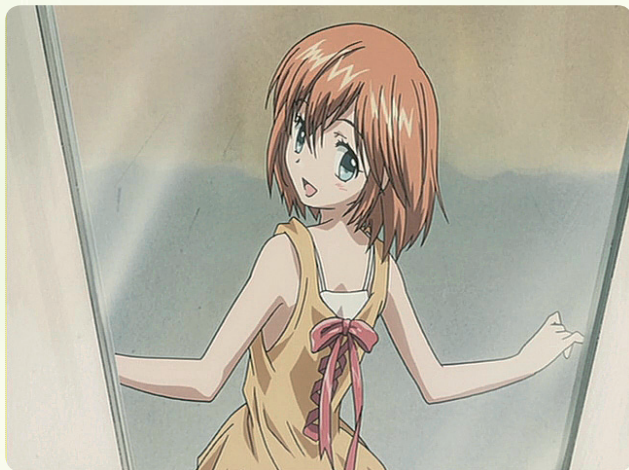
Подобных историй снято не мало, и легко догадаться чем продолжится сериал и чем он закончится. На протяжении 12-ти серий мы будем наблюдать интереснейшее действие, где внезапно внешне повзрослевшая девочка потеряется в незнакомом взрослом мире. Как будет справляться с ситуацией резко помолодевшая вторая главная героиня. И как в этом дурдоме будет выживать бедный персонаж второго плана оказавшейся меж двух огней... Если уж быть честной, то аниме не несет в себе ничего сверхнового, стандартные курьёзы, стандартные недомолвки и такие же стандартные проблемы, разве что парочка моментов покажется действительно инновационными. В остальном же сериал — типичная мелодрама о чудесном перевоплощении. Хорошая сказка и добрыми героями, подходящей рисовкой и музыкой.

Но всё же, проходной работой, данное аниме, назвать сложно. Пусть в нем много шаблонов, но ведь в каждом произведении, будь оно анимационным фильмом, кинофильмом, или же литературным рассказом, есть свои законы жанра, важно только то, как автор их обыграет и интерпретирует, как подаст зрителю. В этом отношении «В другую сторону» поистине великолепный сериал, в нем нет ничего лишнего. Правильно расставлены акценты и паузы в повествовании. Атмосфера будто обволакивает зрителя настраивая на нужный лад. Однако, с другой стороны, данное аниме требует определённого, меланхоличного настроения. Врядли оно подойдёт для через чур взвинченного человека, который только -только пришёл откуда-то с шумной улицы и ещё не успел прийти в себя, в таком случае сериал покажется скорее скучным, нежели добрым и интересным.

В заключение.

Без лишних слов, скажу — аниме мне понравилось. Советую посмотреть всем. Данное произведение всё же обладает, каким-то своим уютом, сравнимым с лиричным настроением человека, сидящего перед камином и мечтающего о чем-то своём. Возможно кого-то сериал настроит на ностальгический лад, что так же не плохо. Однако предостерегу, выбирайте качественные субтитры или озвучку, иначе вся прелесть потеряется за ошибками переводчиков.

Aldagmora





Русское название: Кобато

Английское название: Kobato

Оригинальное название: こばと。

Производство: Япония

Жанр: комедия, мистика, повседневность, романтика

Тип: ТВ (24 серии), 25 мин.

Выпуск: с 06.10.2009 по 23.03.2010

Режиссёр: Мицуюки Масухара

Снято по манге: Kobato

Сценарий: Нанасэ Окава

Доброе аниме, смотреть которое рекомендую в компании с лучшей подружкой. Для полного счастья прикупить чего-нибудь вкусенького, заварить чай и устроиться поудобнее у монитора, закутавшись в мягкий плед. Ежели подружка по каким-то причинам отсутствует или терпеть не может искусство Японии, отчаиваться не стоит. Вполне подойдёт для обнимашек кто-нибудь мягкий - медвежонок или зайчик. Главное ведь тёплую атмосферу создать. А сопутствующая атмосфера, друзья мои, это уже половина любого сериала.

Сюжет

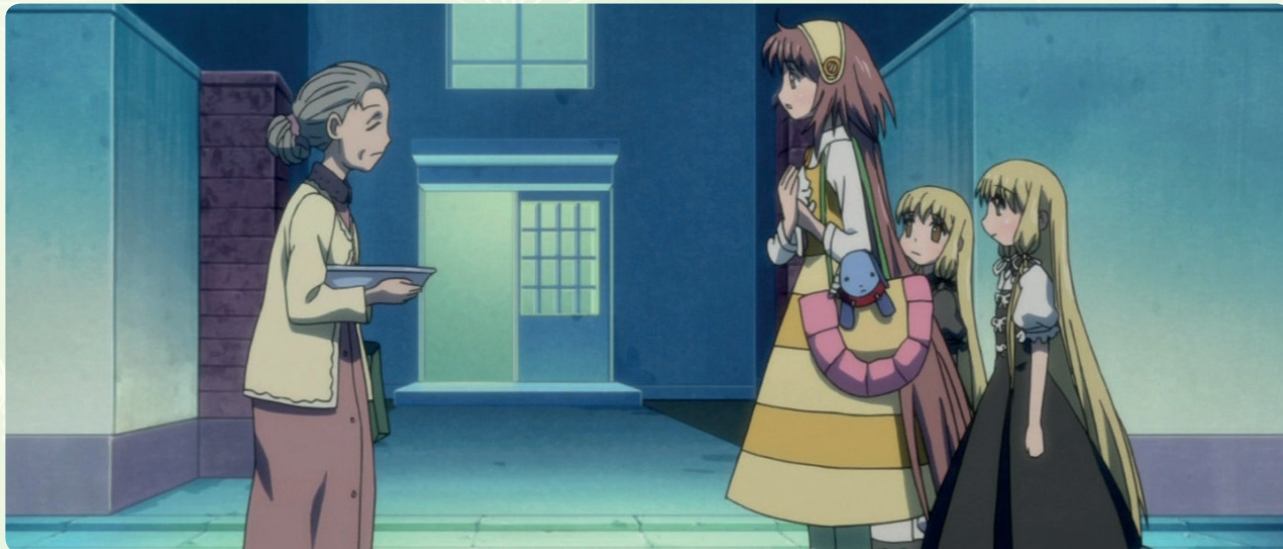
Наивная и добродушная девочка по имени Кобато прибывает на планету Земля с важной миссией. Сопровождает девушку очень милая синяя плюшевая собачка. Однако это лишь внешняя оболочка, под которой вынужден отбывать наказание могущественный дух по имени Иорёги. В бытность духом сей персонаж проявил буйный характер, за что и был так жестоко наказан богами.

Кобато движет желание исполнить заветную мечту. Для этого ей нужно наполнить волшебную бутылочку «конфетками» - такой своеобразный символ излечившегося от горестей

и страданий сердца. Какие-то определённые критерии излечения покалеченных душ неизвестны ни девушке, ни её куратору-игрушке. Ясно и понятно лишь одно: если всё прошло по правилам — в бутылочке появляется «конфетка». С другой стороны, ситуация усугубляется наложенным временным лимитом — на всё про всё у Кобато четыре поры года, от весны до весны.

На пути к исполнению мечтаний героев ждёт множество испытаний, проходя через которые, их души эволюционируют. Сами того не понимая, они меняют друг друга. Они уже не просто знакомые, не наставник и подопечный — их связывают более сложные чувства и отношения. Пусть и не всегда это укладывается в рамки божественных уставов.





Ассоциации

Манга «Кобато» – работа коллектива «CLAMP». Команда, состоящая из представительниц прекрасной половины человечества, известна благодаря таким своим работам, как «Чобиты», «Хроники крыльев», «Триплексоголик».

В принципе, авторский почерк узнаваем с первых минут просмотра. Миру «CLAMP» свойственны различные переплетения и ассоциации. Например, дом Титосэ Михара и некоторых его обитателей узнают все, кто смотрел сериал «Чобиты». Такая своеобразная прогулка по уже знакомым улицам нарисованного Токио. Приятная встреча для поклонников сериала о «персокомах» состоится в кондитерской, в которой в своё время работала Чии.

Мир «Кобато» благоприятен в плане ассоциаций. Муж воспитательницы Окиура Саяка, мутный малый, каким-то чудесным образом напомнил мне другого не менее таинственного персонажа из «Code Geass» — Лелуша. Сидела и удивлялась.

Да и общая атмосфера в «Кобато» основана на предыдущих работах студии: за спиной героев тёмное прошлое, а впереди не менее темноватое будущее. Они всеми силами стараются освободиться от пут ушедшего, однако это только отнимает силы. Только вот сдаться означает похоронить себя и свои надежды.



Изначально доброе и лёгкое повествование с каждой последующей серией наполняется холодными нотками драмы. Это как бы изначально подразумевается: ведь Кобато стремится излечить искалеченные сердца, а значит, вынуждена пропускать через свою душу боль и печали окружающих. К финалу драма начинает преобладать над комедией и повседневностью. Сюжетная линия, обогатившись различными второстепенными событиями, только прибавляет в весе.

Зрителю становится всё грустнее и грустнее. Но с другой стороны, в этом тоже есть некая пикантность.

Выводы

В общем и целом, аниме мне понравилось и, как говорила выше, хорошо бы смотреть его в доброй дружеской компании за чашечкой чая. Хорошая палитра эмоций зрителю обеспечена: и посмеяться можно, и задуматься, и полюбить, и поплакать.

Главная героиня милая девчушка, которая забавляет своей наивностью и в тоже время своим поведением заставляет задуматься — а не зачёрствели ли мы в конке своей повседневности? Она искренне удивляется закрытости и отчуждённости окружающих, а те в свою очередь поражаются девичьей непосредственностью. Она по-детски прямолинейна и глупа, она учится по комиксам и считает это уместным в земной реальности. Но именно это и привлекает в её характере.

Из других приятностей: авторы подарили зрителям прекрасных мальчиков. Сильный и независимый Киёкадзу. Он привык полагаться только на себя и своей чёрствостью отталкивает одноклассников, которые боятся лишней раз обратиться к нему за помощью. Полная противоположность — Домото, душа и симпатяжка. Добрый и отзывчивый. Не способен отказать окружающим, однако эту свою черту считает отрицательной. Что же, наверное, очень плохо постоянно приносить себя в жертву. Но Домото такой и этим пленяет. Очень жаль, что такие люди в реальной жизни встречаются крайне редко: уж очень скоро жестокое общество пригибает их к земле.

Хорошим дополнением может стать прекрасное музыкальное сопровождение. Открывающая тема «Magic Number» в исполнении Май Сакамото и закрывающая тема «Jellyfish's Confession» в исполнении Мэгуми Накадзими подарят только положительные эмоции.

Так что, девочки, «Кобато» стоит того, чтобы потратить на просмотр пару вечеров.

NiSha



Русское название: Зимняя соната

Английское название: Winter Sonata

Тип: ТВ (26 серий по 25 минут)

Выпуск: с 17.10. 2009 по 1.05.2010

Студии: G&G Entertainment, JM animation

Жанр: драма, романтика

Рейтинг: PG-13

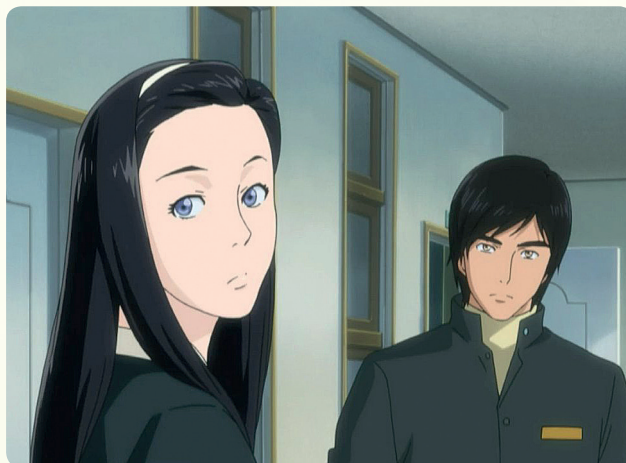
Вот уже и Новый год на носу, за окном медленно падает снег, в руках чашка кофе и пирожок, а на мониторе уже 22-ой номер «ARRU_Style», точнее — эта рецензия. Так это видится для вас, читателей. Для вашего ушастого всё немного иначе: кружка «Dr. Перре», бутерброд, а на экране открытая папка «Winter Sonata_torrent». Правый клик — пошла запись.

Ну да хватит лирики. Сегодня у нас на столе разбор «Зимняя соната» от корейских студий «G&G Entertainment» и «JM animation» во главе с режиссёром Дайсуке Накаямой (отличился в «Amazing Nuts!»), сценаристом Такаоми Канасаки («Terra e...», «Rosario + Vampire» и «Amagami SS») и главным аниматором Хироши Охно («Le Chevalier D'Eon», «Момо е по Tegami» и «Ookami Kodomo no Ame to Yuki»). Аниме является адаптацией одноимённой драмы, вышедшей в 2002 году и входящей в состав цикла «Endless Love» («Бесконечная любовь»). Данный драматический цикл, снятый режиссёром Йоон Сеок-Хо (Yoon Seok-Ho), посвящён четырём любовным историям, разделённым по временам года, и включает в себя «Autumn in My Heart» (2000), «Winter Sonata» (2002), «Summer Scent» (2003) и «Spring Waltz» (2006) — каждая из работ совершенно самостоятельная и рассказывает уникальную историю. Объединяет их лишь несколько вещей: все персонажи сперва предстают перед зрителем в юности, но потом авторы совершают небольшой скачок на два-три года вперёд. Каждый сериал сопровождает тематическая классическая музыка,

например, «Romance» в Autumn, «Moonlight Sonata» в Winter, «Serenade» в Summer и «Clementine» в Spring. Ещё одна особенность цикла — тематичность сериалов. В нашем случае это зима, а значит, всё действие будет происходить на белоснежном фоне.

Вообще странно, наверное, в журнале, где в большинстве своём рецензируются произведения японской аниме-индустрии, видеть рецензию от ушастого на корейский анимационный сериал, ведь верно, читатель? Но волноваться не стоит: мы пока ещё не перешли полностью на работы мастеров из Южной Кореи. Пока что...(если что, смотрите анонс на последней странице — будете удивлены).

Но вернёмся к сериалу. Сразу бросается в глаза игра актёров, ибо тут — в отличие от всех аниме-сериалов — сейю играют «грязно»: скорее как на сцене, нежели в закрытой студии. И в данном случае это отлично подчёркивает главные аспекты аниме — приземлённую траги-романтику, пусть и банальную, но приятную и хорошо прописанную.





Сюжетно данная работа тоже отличается от коллег по жанру более приземлённой романтикой и большим «внезапным» сюрпризом, который и спойлерить-то и не нужно: он выдаёт себя после второй серии. Сериал разделён на несколько арок, показывающих разные моменты жизни персонажей. По сути, нам показывают не только то, что люди помнят все сильные моменты своей жизни, но и то, что это может повлиять на их жизнь на 180 градусов.



Начинается история, когда главная героиня, Юи Чжин Чхонг, неудачно засыпает в автобусе по дороге в школу, прямо рядом с другим главным героем, Чжун Сангом, из-за чего оба опаздывают на уроки. После этого случая оба героя начали сблизиться всё сильнее и сильнее, и закончилось это романтическими отношениями. Казалось бы, теперь всё должно быть отлично, но вот незадача: прямо под Рождество, когда Юи назначает Чжуну встречу в центре города, наш герой погибает в аварии.

После этого авторы прыгнули и на три-четыре года вперёд, прямо к свадебной вечеринке Юи и её школьного друга Сан-Хук Кима. Но по дороге к бару, где и проводилась вечеринка, Юи увидела человека, как две капли воды похожего на её погибшего возлюбленного. Именно с этого места начинается основная история, разделённая на два акта.

Если посмотреть на сюжет немного шире, это не столько типичный сёйнен, как видно по описанию, сколько оригинально поданная драма с неподдельными сильными нотами

сочувствия, ибо авторы не выкидывают на нас дилемму за дилеммой, но дают их мелкими дозами, что играет на пользу юмористическим сценкам и серьёзному тону сериала, при этом не мешая романтической основе.

Авторам на удивление удачно удалось связать всё тонкими сценарными узлами и заострить внимание на персонажах, показав в них героев немного абсурдной, немного смешной и наивной, но целостно сложной истории отношений. И для достижения этой цели авторы выбрали, возможно, не самый оригинальный способ — музыку. Тут она передаёт настроение персонажей, общий дух серии и атмосферу вокруг героев. В стремлении привязать музыку к сюжету нет ничего плохого, но иногда авторы заполняют задний план сложными композициями, а временами просто забывают это сделать, заменяя всё бесцельными диалогами. Ещё одним «артефактом» сценарного мастерства можно назвать трескающиеся кружки, стаканы и стопки — служат они предвестниками плохих вестей.

Рисовка отличается плавностью и более-менее реалистичным видением мира, хотя на «рваные» кадры нарваться можно и тут. Явно видна попытка авторов скопировать стиль японских аниматоров. Можно сказать, это им удалось довольно хорошо. Проработка деталей заметна и не уступает подчас творениям студий «Shaft», «Ghibli» и «MadHouse». Единственный недостаток, которым страдает сериал, — «размазанные» персонажи на заднем плане и редкая потеря пропорций главных героев. Но ещё больше расстраивает пропажа некоторых деталей на героях, в окружении, или на задниках.





В пример идёт сцена, где героиня пытается спрятать пластырь, наклеенный на шею, от своей подруги. Пару кадров пластырь выпирает из-за воротника, а через несколько мгновений его нет, хотя воротник героиня не закрыла полностью. Довольно странный прокол для такого аниме.

Что касается опенинга, он — лёгкое вступление, не обременяющее переход к основному блюду: на голову не давит, да и приятно послушать. Но вряд ли задержится в вашем плеере надолго. Тем более что на полноценный опенинг явно не тянет, ибо длится он всего 15 секунд — скорее заставка перед сериалом, дабы дать понять зрителю, что он пришел на сеанс вовремя. Эндинг можно отнести туда же, ибо это немного банальная заставка с интригующим концом, выстроенная под мелодичную музыку с неплохим вокалом. Приятно, но не более.

В целом видно, что сценарий писался не для анимационной адаптации, а для полноценного ТВ-сериала с живыми актёрами (да, именно для дорам — уж это корейцы умеют делать), именно из-за этого видны многие проседания и повторение одного и того же на протяжении всех 26-ти серий. При этом главная интрига сливается в унитаз плохой постановкой и проработанностью сценария, ибо все карты аниме раскрывает к 9-ой серии, что делает последующие десять бессмысленными для просмотра.

По сути, это аниме — последний гвоздь в крышку гроба японским дорамам и белый флаг для корейских мастеров жанра. Ибо японские авторы всегда полагаются на «немного» странные истории, подставленные под западный мотив, с постановкой, отшлифованной наждачкой, которые отстранили от себя всех зрителей Страны восходящего солнца.

Главная проблема сериала — в его подаче. Для старшего поколения (скучающие домохозяйки и пенсионеры) оно подходит отлично, потому что над персонажами-ходячими клише голову ломать не надо, а романтики в сериале довольно много. Что до младшего поколения зрителей, его можно разделить на три группы: для первой в сериале недостаточно много нытья и слёз, для второй романтика слишком грубо перемолота с драмой, и в пору говорить, что аниме — скорее драма, нежели романтика. И третьей группе не хватает «моэ» в сериале — то есть нет лоли-цундере, нет обыкновенного школьника Икари, нет даже улыбчивой Яманобэ и так далее, ибо аниме более реально отображает мир.

В конечном итоге можно смело говорить, что от аниме-адаптации сценарий где-то выиграл в атмосфере, а где-то потерял смысл. Но, так или иначе, это хорошая работа, которая, безусловно, придётся по душе всем любителям романтического аниме без трюселей в кадре и приторного экстракта.

- **Рисовка:** 8.5

Внешне аниме выглядит приятно, за исключением редких помарок и ошибок аниматоров.

- **Звук\Музыка:** 6.0

Приятная слуху, но бессмысленная, ибо служит лишь фоном. За исключением главной темы всего сериала.

- **Сюжет\Атмосфера\Персонажи:** 8.7

Романтика, драма, «внезапный» поворот сюжета — много клише-персонажей, но в данном контексте это как раз плюс.

- **Презентация:** 7.0

Постановка сцен в большинстве своём взята из оригинального сериала 2002 года, что не всегда идёт аниме на пользу. Презентация же самого аниме бедная за неимением яркости в повествовании и подаче сюжета.

- **Ценность:** 10

Общая оценка: 8

Личное мнение: 9.5 — за полноту картины и качественную подачу сценария.

- Ревью-версия — BD-релиз: англ. субтитры + оригинальная дорожка.

Kirill_Nek0





Русское название: Игра Тихайи
Оригинальное название: Chihayafuru
Производство: Япония
Жанр: романтика, драма
Тип: ТВ (25 серий), 25 мин.
Выпуск: с 05.10.2011 по 28.03.2012
Трансляция в 00:59 на NTV
Режиссёр: Морио Асака
Снято по манге: Chihayafuru
Автор оригинала: Юки Суэцугу

Вступительное слово. Часть первая

Что такое Новый год? На этот вопрос каждый ответит по-разному. Для кого-то это очередная возможность повернуть свою жизнь в новое русло, для других просто календарное событие, для третьих — новый виток жизни. Есть ещё и четвёртые, и пятые, и шестые со сто двенадцатыми. Но почти для всех Новый год несёт нечто общее — праздник. Не берусь судить, чем сопровождается этот праздник в других странах, в России же он несёт с собой ещё и небольшие каникулы, на которых можно отдохнуть, отоспаться, отъестся, погулять с друзьями и ещё много всего. Однако как бы весело ни проводились эти самые каникулы, всегда наступает момент, когда хочется сесть в уютное кресло, налить себе кружку чая (бокал вина, стакан пива, кому что нравится) и посмотреть какую-нибудь хорошую историю. И тут встаёт вопрос выбора — что же именно посмотреть. Чего уж греха таить — телевизионные каналы, как бы ни старались, не могут нас, по большому счёту, порадовать, ибо все «новогодние» передачи, как правило, смотрятся в первый же день (точнее ночь) нового года. Всё остальное, что нам могут предложить, смотрелось уже не по одному разу. И тогда наступает самое время посмотреть что-то

из того, что давно хотелось, но из-за нехватки времени откладывалось в долгий ящик. Или же открыть для себя что-то новое. Вот о таком откладываемом чём-то новом и пойдёт речь в данном обзоре.

Вступительное слово. Часть вторая

Так уж получилось, что очень долгое время словечко «сёдзё», значащееся в жанрах, для меня означало только одно — я это аниме смотреть не буду. Не берусь судить, что послужило тому причиной — возможно, внутренняя убеждённость в том, что данный жанр рассчитан только на прекрасную половину человечества, и для меня он не несёт ничего интересного. Возможно, были и другие, неведомые мне причины. Факт остаётся фактом — аниме в жанре сёдзё я не смотрел принципиально... до недавнего времени. Жизнь наша течёт и меняется, и рано или поздно случаются моменты, когда нам приходится пересмотреть своё отношение к чему-либо.





Причиной того, что я пересмотрел своё отношение к жанру сёдзё, стал просмотр аниме, чьё название вынесено в шапку данного обзора — «Игра Тихайи» или же «Chihayafuru». Существуют, конечно, всевозможные варианты перевода названия данного сериала, начиная от «Яркой Тихайи» и заканчивая надмозговым «Чихаяфуру», но я остановлюсь на первом. Благо данный перевод используется как один из «официальных» вариантов.

И именно об «Игре Тихайи» и пойдёт речь.

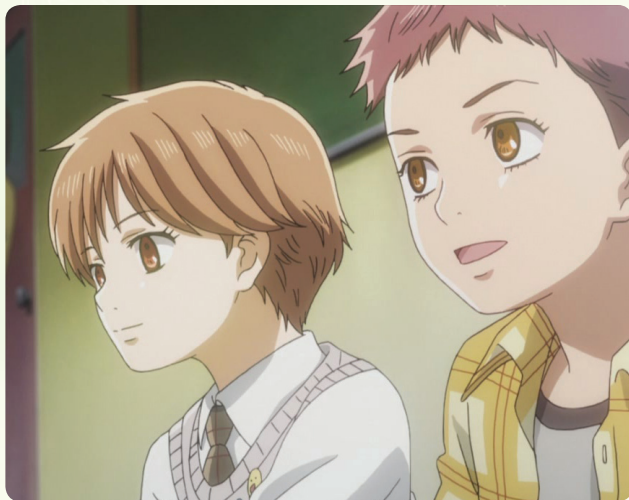
Немного о жанрах

Прежде чем перейти непосредственно к сюжету, хотелось бы немного остановиться на жанрах рассматриваемого произведения.

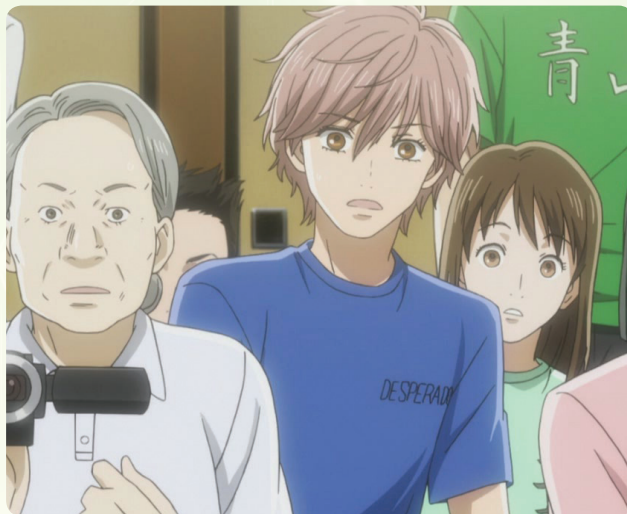
Как ни ищи во всевозможных источниках, но везде в графе жанры значится «драма» и «романтика». Более ничего. Соответственно, каждый может сделать совершенно определённые выводы.

С сожалением, хотя скорее скрытым злорадством, вынужден констатировать, что с указанными жанрами аниме имеет мало чего общего. Дабы предотвратить недовольные крики в свой адрес, оговорюсь: всё сказанное — личное мнение и не претендует на звание истины в последней инстанции. Но речь, в общем-то, не об этом.

Итак, как я и сказал немногим ранее, ни к драме, ни к романтике, по большому счёту, «Игра Тихайи» не имеет практически никакого отношения. По-хорошему, большими, желательно аршинными буквами следовало вписать «спорт», всё же остальное должно было быть написано как можно более мелким кеглем, ибо спорт и только спорт определяет развивающуюся перед нами картину. Всё, что мы видим/виде-



ли/увидим на экране, соответствует и следует канонам данного жанра. Юность героя, увлечение спортом, первые шаги, становление, преодоление, достижения, неудачи, борьба с собой, упорные тренировки и вновь поражения... С тем, чтобы в ответственный момент на одной силе воли обойти противника намного сильнее себя и, в итоге, проиграть из-за собственных глупых и дурацких ошибок тому, кому проигрывать не должен был. Или же досадное стечение обстоятельств, мешающее одержать столь желаемую победу, и далее по кругу — всё это есть в наличии, и всё это мы видели не единожды. А посему для того, чтобы зацепить искушённого (и не очень) зрителя или же просто вызвать интерес, необходимо нечто необычное, такое, что приковывает к себе взгляд, что позволяет, хотя бы на первых порах, выбиться из стройных рядов конкурентов. И это нечто в «Игре Тихайи» присутствует. Что же? Непосредственно сама игра.



Игра

Оставив пока в стороне личность Тихайи, как и иных действующих лиц аниме, скажем несколько слов об игре, которая является, по большому счёту, главной нитью всего аниме, а именно — о каруте, в которую играют герои. И тут, уж прошу меня простить, мне придётся обратиться к энциклопедическим источникам.

Простейший вариант каруты широко известен среди японцев под названием «Хякунин иссю» и является одним из популярнейших развлечений в новогодние праздники. Однако эта игра имеет древнюю историю.

В Японии широко известна книга «Сто стихотворений ста поэтов» («Огура иссю хякунин»). Еще при дворе императора Марукамы (951) был учрежден пост увака-дороку. В середине января каждого года проходили поэтические турниры «Утакай хадзимэ».

Знать наизусть стихи книги «Огура Иссю Хякунин» должен каждый японец, считающий себя образованным. В древности стихи наносились на две части жемчужной раковины хамагүри, а теперь используются специальные карточки (двести штук), на ста из которых содержатся стихи первой части танки (Йомифуда), а на ста других — два последних столбца иероглифов стихов (Торифуда). Игрок, услышав первую часть танки, должен первым успеть назвать поэта и прочесть продолжение, указав местоположение карточки.

Но не будем сильно углубляться в правила и разновидности данной игры. Если у читателей появится желание узнать подробности, информации в интернете предостаточно. Самое время перейти к главному — сюжету и главным героям, что, собственно, неразрывно связано друг с другом.

Немного о сюжете, или пара небольших спойлеров

Итак, знакомьтесь: Аясе Тихайя — спортсменка, комсомолка и просто красавица. И хотя комсомола в Нихонии не наблюдается, всё остальное к Аясе имеет самое непосредственное отношение. Действительно спортсменка — занималась лёгкой атлетикой. И действительно красавица, не столь известная, как её сестра-супермодель, но не менее красивая. Казалось бы, парни за ней табунами бегать должны, а не нет — странное поведение отпугивает многих, если не всех. Как говорит один из представителей массовки в самой первой серии, «красота обманчива». По отношению к Тихайе сие применимо как ни к кому другому.

«В чём же странность сей дивчины?» — спросите вы. «В практически маниакальном увлечении Аясе игрой в каруту» — отвечу я.

На самом деле в подобной увлечённости нет ничего дурного, ибо только так можно добиться высоких достижений, но что есть, то есть.

Истоки этой увлечённости, как и следует из законов жанра, берут начало в детстве главной героини, когда произошла судьбоносная встреча, определившая всю дальнейшую жизнь Тихайи и ещё пары персонажей.

Немного забегая вперёд, скажу, что долгое время маленькая Тихайя жила в тени своей старшей сестры Читосе (на редкость эгоистичной, по моим личным ощущениям, особы), делающей карьеру в модельном бизнесе. Вся семья — и отец, и мать, и даже Тихайя — следили за «творческим» ростом старшей из сестёр Аясе и естественно, что на это были брошены все семейные силы. Сама же Тихайя довольствовалась отведенной ей ролью. Кто знает, возможно, так бы всё и двигалось по проложенным рельсам, если бы в жизнь Тихайи не вошёл паренёк Арата Ватая, внук Мастера — лучшего игрока в каруту в Японии, а значит, и во всём мире. Ну и сам, чего греха таить, не обделён талантом. При всём этом он был персоной нон-грата в классе и подвергался гонениям со стороны одноклассников. Дети не любят тех, кто выбивается из их стройной картины мира, и таким достаётся на орехи что в художественных произведениях, что в реальном мире. Судьбой было уготовано свести этих двоих вместе. И каждый дал другому то, чего ему не доставало. Тихайя помогла Арате «стать своим» в классе, а тот дал ей цель в жизни. «Я хочу стать Мастером, — сказал он, — тогда ты, Аясе-сан — Королева», —



добавил он чуть позднее. И эти слова изменили жизнь обоих. (Мастер — лучший игрок-мужчина, Королева же — лучшая женщина-игрок).

Правда, был момент, когда досталось и самой Тихайе, за то, что она начала водить дружбу с неудачником. Особенно болезненно эту новость воспринял Таити Масима, дотоле друживший с Тихайей и по совместительству бывший лидером в классе. То, что Тихайя начала водиться с неудачником, ударило по его самолюбию.

Однако время шло, барьеры оказались сломаны, и троица превратилась в закадычных друзей, объединённых общей страстью.

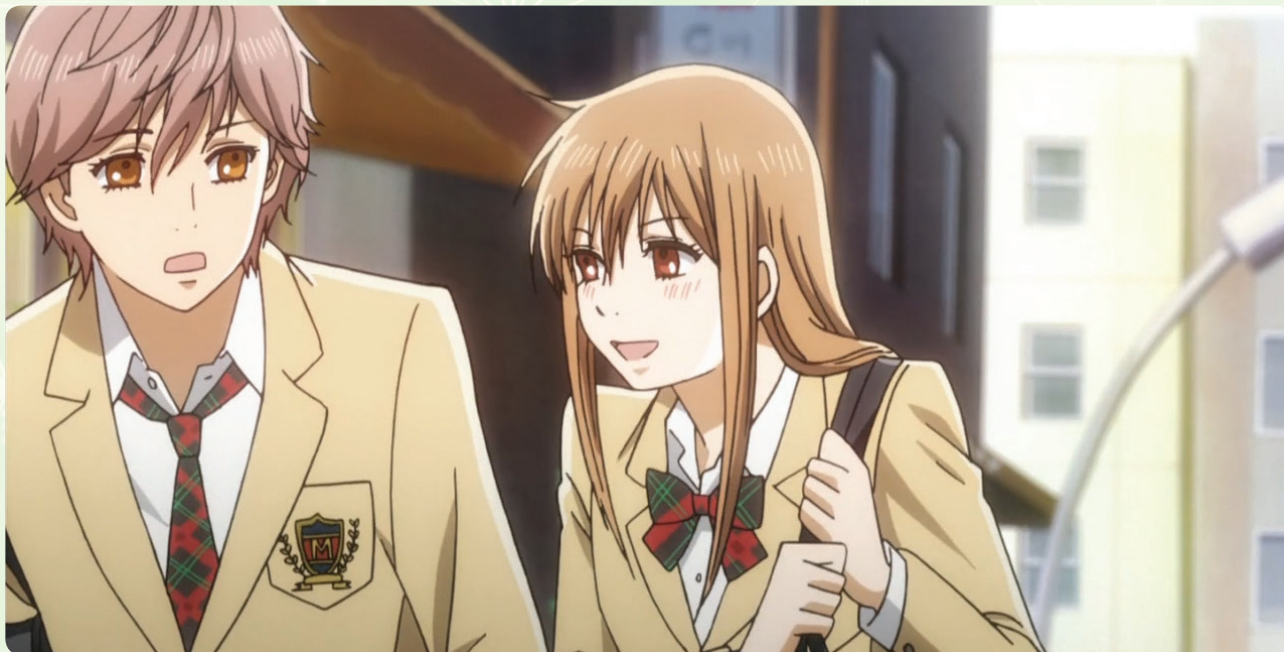
Если кто-то подумал, что это сюжет всего аниме, этот кто-то ошибся. Это была только завязка истории, которая открывается взору зрителя в первых сериях.

Ну а теперь я бы хотел сделать небольшое лирическое отступление и поговорить о героях, благо они того заслуживают.

О героях

О героях стоит поговорить отдельно, так сказать, в отрыве от сюжета. И первое, на чём хочется остановиться — это то, что они представляют собой эдакие наглядные архетипы, которые встречаются ну практически в каждом спортивном аниме. Причём независимо от того, какую позицию они занимают в сюжете.





Для начала рассмотрим уже вышеупомянутую тройцу — Тихая, Тайти, Арата. Тихая воплощает в себе стандартного героя, причём не только спортивных аниме, но и сёненов, вроде «Наруто», «Блич», «One piece» и иже с ними. Хотя, не спорю, попытка представить себе сёдзё-историю в мире того же Наруто — задачка, достойная каждого шизофреника. Но так уж получается, что деление на жанры всё же довольно условно и многие штампы успешно кочуют из одного жанра в другой.

Вот так и с Тихайей. Обычный, ничем особо не примечательный ребёнок случайно сталкивается с мастером игры и внезапно ею заболевает, демонстрируя при этом удивительный к ней талант. Который, впрочем, хотя и чувствуется окружающими, но раскрывается далеко не сразу, а только и исключительно путём долгих тренировок. Ставит перед собой цель и идёт к ней сквозь преграды, победы и поражения.

Согласитесь, более чем знакомо. И вся разница лишь в том, что до этого герой, скажем, играл в бейсбол, а здесь же в каруту, про которую до просмотра Тихайи мало кто слышал.

Таким образом, Арата и Тайти воплощают два других архетипа. Первый играет роль того самого фактора, который подталкивает главного героя к делу всей его жизни. При этом ему крайне противопоказано находиться рядом, ибо тогда смотреть уже не интересно. Исключение составляет тот случай, когда подталкивающий фактор является врагом, и тогда ему позволено периодически появляться в поле зрения, что Арата, в общем-то, и делает. При этом авторы позволили себе использовать ещё один из типичных ходов — подталкивающий фактор потерял интерес к тому, к чему подталкивает, вернее, разочаровался в себе и в жизни и потому решил отойти от дел. Неважно, что служит для этого поводом — проигрыш в решающем сражении или же смерть любимого дедушки, как в случае с Аратой. Задача главного героя в том, чтобы интерес вернуть и тем самым заполнить вновь путеводную звёздочку, которой, впрочем, стоит потесниться...

Теперь переходим к Тайти. Он воплощает в себе друга главного героя. Менее талантливого, но более упёртого. Причём друга, которому, по большому счёту, увлечение главного героя до определённого этапа не особо и интересно. Но законы жанра диктуют, и Тайти начинает Тихайю поддерживать всеми доступными способами, в том числе и помогая в решении промежуточных задач, например, создания школьного

карута-клуба. При этом он может тихонько вздохнуть от любви, но не позволяет смешивать личное и профессиональное.

К слову о личном, а вернее, о жанре романтики. Вся романтическая линия заключается в попытке создать любовный треугольник между упомянутой выше тройцей. При этом Тайти любит Тихайю, Тихая, как и положено, вздыхает по Арате (хотя как вздыхает — попыток суицида вы не увидите, как и признаний в любви на полсериала). Однако тут наблюдается некая нестыковка, ибо треугольник состоит из трёх точек, соединённых друг с другом по нехитрому алгоритму. Так что для создания полноценного любовного треугольника Арата должен вздыхать по Тайти, чего, слава богу, нет. А ведь какое поле для деятельности авторов яойных фанфиков.

Теперь перейдём к следующим персонажам, которых условно можно разделить на несколько категорий:

Враги - в эту категорию попадают все мало-мальски серьёзные противники. Они могут уступать герою в целом, но выигрывать за счёт качеств, герою не присущих, подталкивая его к самосовершенствованию. Естественно, наблюдаются некие условные «боссы», которых герой обязательно должен побороть, пройдя на новый уровень. Ну и естественно, финальный «босс», в качестве которого выступают носители главного титула.





Вторая группа — наставники. Они, как и положено, отличаются друг от друга, но мудры, назидательны и учат главного героя побеждать.

Третья группа — товарищи по команде. Они не только отличаются друг от друга, но при этом прекрасно друг друга дополняют. Что можно наблюдать и в рассматриваемом аниме. Таких персонажей аж целых трое и, с вашего позволения, я остановлюсь на них немного подробнее.

Прежде всего стоит сказать, что путь каждого совсем не прост, а очень даже тернист и извилист, и бравурных маршей никто им на этом пути не играл. К примеру, Кана, девушка, чьи родители владеют магазинчиком традиционной одежды, к тому же равнодушная и к древней японской поэзии. В клуб каруты её привело желание найти людей, способных разделить её интересы. И, что показательно, она их в самом деле находит. При этом учит всех остальных видеть в каруте не только соревнование, но и сами стихи, их красоту и те скрытые смыслы, которые в них...хм... скрыты.

Прилипарта — типичный школьный неудачник, ботаник и зубрила, который надеется за счёт этого обрести друзей, но воспринимается не иначе как объект для списывания и дополнение к парте. Прозвище Прилипарта он получил совсем не зря. Впервые в клуб каруты его привели намертво вцепившимся в ту самую парту. Естественно, и тут без обмена не обошлось. Прилипарта получил друзей и обрёл уверенность в себе, коей ему категорически не хватало, а взамен привнёс некий научный подход в подготовку к игре.

Булкюд. Как можно догадаться, прозвище он получил за то, что постоянно что-то наворачивает. Ну и фигура у него соответствующая. Представляет собой персонаж, который также широко распространён в спортивных аниме — игрока, когда-то подававшего большие надежды, но из-за проигрыша отошедшего от дел. В глубине души он по-прежнему любит игру, хотя не может себе в этом признаться, и только встреча с героем — точнее, с героиней — заставляет его понять, что игру он всё же любит. Соответственно, делится с остальными своим опытом.

И снова к сюжету

Вернёмся снова к сюжету, хотя, по большому счёту, про него говорить-то особо и нечего. Не в том плане, что его нет как такового, просто его особенности можно понять из всего, что написано выше.

Герои встречаются, главный герой получает цель в жизни, далее следует расставание и путь к вершине Олимпа. По ходу действия нам показываются тренировки, долгие и упорные. Напряжённые соревнования, где герои как выигрывают, так и проигрывают с целью замотивировать себя на дальнейшие

тренировки. И, как апофеоз, финальный турнир. В аниме про бейсбол таковым предстоит финал на Косиене (это такой стадион, где проходит финальная часть соревнований всей Японии), в данном же случае аналогом предстаёт храм Оми-Дзингу, где проходят сражения сильнейших игроков в каруту, куда, конечно же, попадут и наши герои.

В итоге

Что же мы имеем в итоге? Если у кого-то после прочтения данного обзора сложилось несколько негативное мнение об аниме, спешу успокоить — не так страшен чёрт, как его малюют. «Игра Тихайи» определённо стоит того, чтобы её посмотреть. Однако не стоит заикливаться на указанных в жанрах драме и романтике, их вы там не увидите. А ожидание может вызвать разочарование. Это аниме про спорт, и создано оно по канонам спортивных аниме. При этом создано весьма неплохо. Другое дело, что специфика самой каруты заставляла авторов делать выбор — или ставить на зрелищность, или же на логические противостояния и большую достоверность. Авторы поставили на первое и, как мне кажется, не прогадали. В конечном итоге, даже в аниме, посвящённом более зрелищным видам, таким как футбол или бейсбол, или даже гонкам, авторам приходится отходить от достоверности, дабы зрителю было интересно смотреть на происходящее. «Игра Тихайи» — это не «Кайдзи», и не «Акаги», и даже не «Легендарный игрок Тецуе». Всё же аниме снято по сёдзё-манге, и атрибуты жанра также накладывают свой отпечаток. В частности, в изображении персонажей.

Что же касается аниме в целом, мы имеем весьма интересную историю, которая (а как же без этого) несёт в себе определённый посыл. Интересных персонажей, среди которых нет проходных — каждый, даже персонажи второго/третьего плана, по-своему интересен и необычен. Довольно неплохую рисовку, приятную музыку. Я бы назвал её даже более чем приятной, но у каждого свой вкус и, давая характеристику музыкальной составляющей, приходится быть весьма сдержанным в подборе эпитетов.

Если вы всё-таки решите посмотреть данное аниме, то, думаю, не пожалеете о сделанном выборе. В конце концов, не так много выходит аниме спортивной тематики. Тем более посвящённых столь необычным играм, как карута.

Кот Бегемот





Русское название: Мелочи жизни
Английское название: My Ordinary Life
Оригинальное название: Nichijou / 日常

Студия: Kyoto Animation

Страна: Япония

Жанр: комедия, школа, повседневность

Тип: ТВ (26 серий по 25 минут)

Выпуск: с 02.04.2011 по 24.09.2011

Режиссёр: Тацуя Исихара

Автор оригинала: Кэйити Араи

Главные герои и их черты

Персонажей здесь хватит на всех, каждый зритель найдёт себе любимчика, не устывая при этом следить за приключениями всех остальных героев. Познакомимся с некоторыми из них.

Бывают люди, которые буквально притягивают к себе нелепые ситуации. Юко Айой — как раз такой человек. Её можно описать как жизнерадостную лентяйку, очень открытую и доверчивую, так что она ловится на любую шутку подруг. Иногда можно услышать о ней фразу, сказанную кем-то без злобы, но серьёзно: «Извини, Юко у нас дура». Девушка не

Вряд ли Тацуя Исихара во время адаптирования манги понимал, какую универсальную вещь он создаёт. Перейдя в формат видео, «Мелочи жизни» превратились в прекрасный комедийный сериал, который состоит из набора сцен, повторяющихся в завязках, но всегда развивающихся весьма неожиданным образом. О приятной визуальной составляющей позаботилась студия «Kyoto Animation», выпустившая такие аниме, как «Lucky Star», «Kanon», «Nyouka» и другие известные сериалы.

Это обычные истории из жизни необычных людей. «Nichijou» выхватывает моменты повседневности, на которые люди зачастую не обращают внимания, и даёт понять, насколько они могут быть особенными как для тех, кто оказался в центре событий, так и для посторонних наблюдателей. Между тем культ мелочей уже давно существует на западе в виде ситкомов и комиксов. Поэтому, как бы ни хотелось приписать «Мелочам жизни» гениальность, этот подход не такой новый, хотя и очень необычно видеть его в аниме.





обижается и продолжает относиться ко всем с той же теплотой и участием.

Май Минаками — большая любительница пошутить с бесстрастным лицом, что сильно сбивает с толку. Обычно в качестве жертвы выбирает Юко, а дальше либо следует намеченному плану, либо импровизирует, отталкиваясь от реакции одноклассницы. При этом у Май немало талантов и увлечений: от резьбы по дереву и рисования до рыбалки и армрестлинга.

Мио Наганохара на фоне подруг смотрится слишком нормальной, но лишь на первый взгляд. Сочетание проницательного ума и вспыльчивого характера порой делают из неё непростого собеседника. Поэтому, когда в сиритори (японский вариант игры в слова) вкрадываются ошибки соперника или Юко, ослышавшись, приносит не ту еду, которую просила Мио, окружающим остаётся лишь уповать на её снисхождение. В свободное время она рисует мангу, из всех жанров предпочитает яой и потому до определённого момента скрывает своё увлечение.

А тем временем в том же городе под крышей одноэтажного дома живёт ещё одна интересная компания. Нано Синономе — девушка-робот, тщательно старающаяся скрывать свою природу ото всех — большой заводной ключ за спиной выдаёт её с головой. Она выполняет всю работу по дому, ходит в магазин за продуктами и заботится о Профессоре. Трудно сказать, что удивительнее: то, что Профессором оказывается восьмилетняя девочка-изобретательница, каждый час объявляющая о своём желании «нямкать сладкое» и очень равнодушная к акулам, или что третий обитатель необычного дома — говорящий кот Сакамото, названный в честь слова на коробке, в которой его нашли. Не составляет труда догадаться,

что за его речевые способности, как и за существование Нано, отвечает Профессор. Но, несмотря на ум изобретателя, она остаётся маленькой девочкой, которая не понимает, через что заставляет пройти Нано, когда без спроса устанавливает в её тело различные приспособления. На эту тему даже присутствуют короткие видеовставки, где героини играют в «камень, ножницы, бумагу» и руки Нано всякий раз подкидывают сюрпризы, не давая забыть о её нечеловеческой сущности.

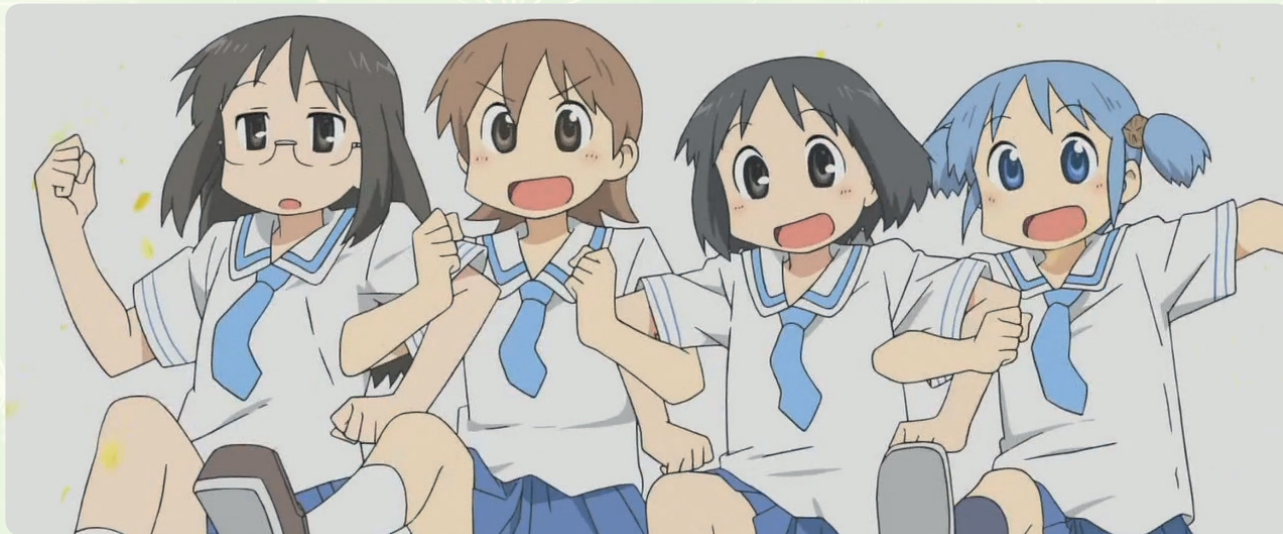


Роли второго плана

Поначалу немного удивляет разделение главных героев «Мелочей» на две группы, которые никогда друг с другом не пересекаются, но вторая половина сериала это исправляет. Нано, наконец, осуществляет свою мечту и с разрешения Профессора идёт учиться в школу, где находит подруг и продолжает попадать в ситуации, из-за которых ей хочется провалиться сквозь землю. На качестве юмора и абсурдности ситуаций изменения в сюжете никак не сказываются.

Есть ещё множество действующих лиц, которые легко обратят на себя ваше внимание своими странностями и поступками. Кодзиро Сасахара славится в школе поставленным голосом и повадками аристократа, часто появляясь в компании лаея, даром что сын фермеров. Мисато Татибана так не хочет показывать свои чувства к нему, что расстреливает его из всевозможных орудий — буквальный тут смысл или имеет место образность, остаётся только догадываться. Цуёси Наканодзё носит угрожающий ирокез только из-за того, что нельзя сделать другую причёску, на деле же он миролюбивый





школьник, желающий доказать себе и миру, что в жизни нет ничего сверхъестественного и всё можно объяснить с помощью науки. Собственные сцены есть и у учителей, и у родственников героев, и даже у тех, кто никак не связан со всеми перечисленными персонажами.

Всё дело в деталях

Что-то подобное или даже совсем то же самое случилось с каждым из нас. Возможно, некоторые просто не замечали, не относились к мелким деталям с некоторой серьёзностью, присутствующей героям «Мелочей».

Возьмём для примера самый обычный предмет. Что может быть более обыденной вещью для школьника, чем тетрадь с домашним заданием? Тетрадь Юко всегда пуста: по какой-то немыслимой причине героиня каждый раз забывает сделать домашнюю работу. Но одна и та же завязка приводит к совершенно разным, часто совсем неожиданным последствиям, достигнув своей кульминации в сцене, когда, будучи выставленной учителем за дверь, Юко наблюдала потрясающую по своей абсурдности ситуацию с участием директора и оленя.

Но на этом повороты сюжета, хоть они и в мелочах, не заканчиваются. Тетрадь Мио, напротив, служит примером для безответственных учеников вроде Юко, поэтому та временами просит подругу списать. Всякому знакомо чувство, когда просишь у друга списать, равно как когда просят списать у тебя самого — именно из-за таких деталей сериал и универсален: можно легко встать на место героев. Любой поймёт и разделит

чувства Мио, когда она осознаёт, что за домашним заданием небрежно нарисовала карандашом и забыла стереть то, что никто не должен увидеть, а Юко вот-вот станет свидетельницей её тайны... Эта сцена продолжается ещё довольно долго, создавая напряжение практически на пустом месте и оканчиваясь потрясающей развязкой. И «Мелочи жизни» никогда не повторяются.

*«Почему в кинотеатре
Перед началом фильма
Откашляться хочу я?»*

Структурой аниме напоминает набор сценок. Здесь не только эпизоды из жизни японских школьниц и их будущих подруг, это лишь вершина сего великолепного айсберга. В добавление есть паузы между сюжетными сценами с размытым изображением улицы, как бы снятые с одного и того же места и ракурса в разное время дня, на них отдыхает глаз и делается уместный перерыв. Весьма меткие мини-сцены «Заметка дня» и «Словно любовь». Краткие зарисовки из стихов и случайных мыслей, многие из которых хочется цитировать. Совершенно не связанная с сюжетом линия комиксов «Helvetica Standard». Просмотр «Мелочей жизни» по ощущениям похож на перелистывание красочного альбома, где собрано всё разнообразное творчество одного плодovitого автора.

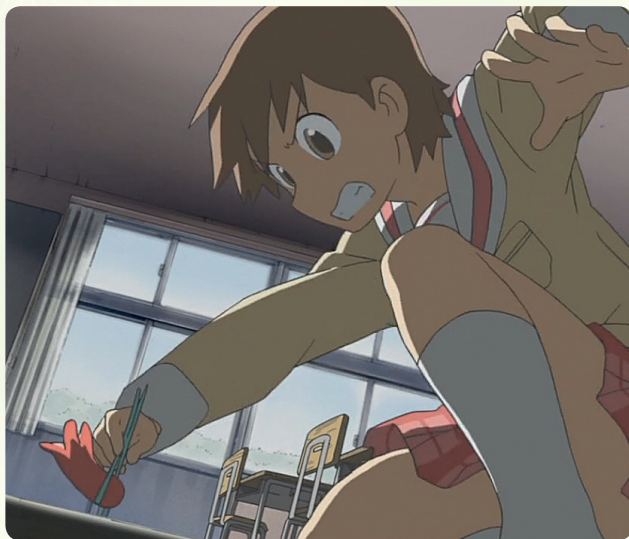
Визуальное и музыкальное сопровождение

Как уже было сказано в самом начале, рисовка приятно радует, хотя сначала бросается в глаза некоторая блёклость цветов (по сравнению, например, с той же «Божественной семейкой») и чересчур умильный вид героев. Позже все эти черты становятся полюбившимися и уместными, особенно в отношении таких симпатичных и нежных героинь, как Нано, Профессор, Мио или Сакураи-сенсей. А в нужные моменты художники умеют добавить цвета и динамичности.

Музыка также заслуживает высокую оценку. Оба опенинга очень оживлённые и весёлые, их темп гармонично то ускоряется, то замедляется, как и у самого аниме — ценители японской музыки запросто могут добавить эти музыкальные треки в свой плейлист.

Сериал способен с нуля поднять настроение и в случае необходимости, в обычный или праздничный вечер, когда вы в одиночестве или с приятелями отдыхаете душой, восполнить недостаток друзей, которых никогда не бывает слишком много.

Leeloo2525





НОЧЬ НА ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ

Русское название: Ночь на галактической железной дороге

Английское название: Night on the Galactic Railroad

Производство: Япония

Жанр: драма, фэнтези, история

Тип: полнометражный фильм, 107 мин.

Студия: Group Tac

Премьера: 13.07.1985

Режиссёр: Сугии Гисабуро

Автор оригинала: Миядзава Кэндзи

...Во тьме космоса пляшут солнца. Танец их сложен и грандиозен. Они летят, вспыхивают, чтобы погаснуть, сжимаются, чтобы взорваться и прожечь насквозь шёлковую подкладку мироздания. Мрак к мраку, свет к свету. Звёзды-слоны, звёзды-кони, звёзды-олени — части вселенской карусели. Но карусель — фигура речи, не более.

(Цитата неизвестного автора)

Об авторе

«Ночь на галактической железной дороге» - полнометражный аниме-фильм, снятый по мотивам одноимённого произведения Миядзавы Кэндзи (1896—1933). На родине писатель снискал народное признание за произведения, в которых обращал внимание на общечеловеческие ценности, за поэтику, в которой выражал специфические национальные черты японцев.

Миядзава одарённый и плодовитый автор. В его творческой копилке большое количество детских рассказов, его перу принадлежит приблизительно 400 поэм. И в творчестве, и в жизни писатель стремился помогать людям преодолевать бедность, был образцом сострадания. Поэт и скульптор Такаму-

ра Котаро (1883—1956) видел Миядзаву не просто академическим стихотворцем, но человеком, сделавшим свою жизнь поэзией.

Режиссёры любят экранизировать произведения Миядзавы Кэндзи, большей частью в виде анимационных лент. Первая экранизация состоялась в 1940 году. Это был полнометражный игровой фильм «Мальчик ветра Матасабура» (Kaze no Matasaburo) под режиссурой Сима Кодзи.

О сюжете

Повествование в «Ночи на галактической железной дороге» начинается со знакомства с главными персонажами, учениками школы, резко выделяющиеся среди остальных.

Персонаж, от чьего лица ведётся рассказ - Джованни. Он изображён котом с синей шерстью, одет в коричневую жилетку. Мальчишка вынужден совмещать учёбу и работу, дабы заработать достаточно денег и прокормить свою больную мать. По этой причине у него не остаётся времени на игры и общение с одноклассниками. Его друг - Кампанелла - кот с розовой шерстью, напротив, прилежно учится.

В день описываемых событий в городе проходит фестиваль звёзд, который посещают наши герои. Смотря в звёздное небо, друзья замечают таинственный поезд, появившийся в небе, точно падающая звезда. Джованни и Кампанелла решаются на волшебную поездку к созвездиям Млечного пути, где они ворвутся во вдохновляющую красоту, столкнутся с трагической потерей и исследуют блеск Вселенной.

Так начинается путешествие по Млечному пути. Каждое созвездие представлено по-детски красочно и куда добрее, чем то, что мы слышали на уроках в школе. Здесь созвездия не просто скопления небесных тел - это пшеничные поля, реки и каньоны, яблочные рощи, где запах спелых плодов манящий и живой. Герои искренне удивляются происходящему. Чем дальше ведёт поезд, тем ближе становятся друг к другу старые



друзья. Дорога через небо недолга, но в финале ждёт суровая правда - кому-то придётся сойти с поезда. И лишь при титрах понимаешь, куда на самом деле везёт локомотив.

В истории много интересных персонажей. Среди них слепой старик-радиотехник, принимающий вырезку из Библии в качестве сигнала СОС; болтливый охотник на птиц; троица самых настоящих людей... Стороннему наблюдателю кажется, что героев ничего не объединяет, кроме одного вагона. Но потом становится ясно: у каждого показанного персонажа есть цель - показать что-то главным героям, а значит, и зрителям.

О впечатлении

Различные намёки, встречающиеся героям в пути, складываются в единую картину. Джованни не понимает смысла до самого конца, и, чего грешить, сначала не понял и я.

Миядзава Кендзи в своём произведении поднял многие бытовые темы, легшие и в сюжет аниме. Перед нами разо-

благается подхалимство птичника, когда тот замечает, что у Джованни «особый» билет на поезд, не такой, как у всех. Находится место человеческим любопытству, состраданию и дружелюбию. Не обходится и без негатива - в конце пути герои столкнутся с предательством и расставанием.

Фильм не просто показывает истину жизни. Некоторые отсылки будут непонятны ребёнку, однако заставят его задать своим родителям и старшим братьям-сёстрам вопрос: «Что это?», «А хорошо ли это?». А всё, что заставляет человека стремиться к знаниям, по-своему прекрасно.

Концовка неоднозначна, хотя и очень грустно, но ведь не всё потеряно, в душе теплится надежда, что ещё можно всё исправить... А потом понимаешь — нет. Нельзя. Произошедшее уже не обратить вспять. Единственный выход - идти вперед. Как это и делает Джованни.

Когда вы будете смотреть «Ночь на галактической железной дороге», забудьте всё, что видели из аниме нашего века. Эта сказка готовит для вас не пафос ярких спецэффектов и фансервис, а мягкую атмосферу, человеческие эмоции и настоящую дружбу. Это не просто классическое произведение, фильм ставит перед зрителем этические вопросы и помогает найти на них ответы. Куда идёт поезд? Почему взошедшие на него уже не чают вернуться? Что означает каждое из встреченных героями созвездий, какой в них смысл?

В «Ночи на галактической железной дороге» заключена философия, сложная для детского понимания. Это я могу сказать точно, потому что мой младший брат не понял ни капли из всей морали истории.

Так какова мораль? Смотрите, если стало интересно. Ведь однажды каждому из нас предстоит взойти на поезд, ведущий в небеса, и самим пройти путь Джованни. Остаётся надеяться, что рядом окажется друг столь же надёжный, как Кампанелла.

P.S. В нынешнем году Сугии Гисабуро подарил «Ночи на галактической железной дороге» новую жизнь. Если верить аннотации, это уже совершенно другая история...

Fikwriter & NiSha



СЛОВНО ОБЛАКО, СЛОВНО ВЕТЕР

Русское название: Словно облако, словно ветер

Английское название: Like the Clouds, Like the Wind

Оригинальное название: Kumo no yōni, kaze no yōni /
雲のように風のように

Студия: Studio Pierrot

Страна: Япония

Жанр: романтика, история, драма

Тип: полнометражный фильм (79 мин.)

Год: 1990

Режиссёр: Ториуми Хисаюки

Автор оригинала: Сакэми Кэнъити

Знакомо ли вам приятное чувство ностальгии при мыслях о детстве и о том, что окружало вас в то время? Тогда данное аниме — именно то, что стоит посмотреть в ближайшее время.

«Словно облако, словно ветер» сочетает в себе сразу несколько полноценных жанров и переплетающихся историй: здесь и преодоление жизненных трудностей юной девушкой, и дворцовые интриги, и военные действия с участием повстанцев и сторонников императора, и лёгкая романтическая линия. Такой многогранной задумки хватило бы на целый сериал, но Ториуми Хисаюки («Чудесное путешествие Нильса», «Полосатый тигренок Симадзиро») решил ограничиться полнометражной версией, поручив воплощение этой идеи японской студии «Studio Pierrot». Примечательно, что в дальнейшем студия помогла появиться на свет таким титанам аниме, как «Наруто» и «Блич», а также сериалу «Крутой учитель Онидзука», не говоря уже о других многочисленных проектах, менее известных в России.

Запутанная история

Главная героиня — необразованная деревенская простолюдинка Гинга, всегда мечтавшая учиться, спать после обеда и есть три раза в день, но эти обычные для современных людей дела в её положении были недостижимы. Она с радостью соглашается поехать во дворец императора, чтобы пройти отбор и, возможно, стать императорской женой, Сейхи. Ей предстоит в течение шести месяцев обучаться разным наукам и заниматься спортом, ведь как императрица Сейхи должна быть очень умной, интересной собеседницей и здоровой матерью будущего наследника.

Отбор претенденток выпал именно на это время не случайно, и тут вступает ещё одна сюжетная линия. Умер семнадцатый император династии Сокан, а на главного наследника готовит покушение его мачеха, поэтому доброжелатели решают как можно скорее короновать принца и дать ему власть. Для церемонии необходимо наличие Сейхи, так что придворные внухи отправляются в свои родные края и ищут претенденток на роль придворных дам, из которых позже выберут жён. Чтобы не навлечь на себя лишних неприятностей, в свободные от государственной службы часы принц где-то



прячется, и в результате ни девушки, ни слуги никогда его не видят.

Когда же его укромное место становится известным, по несчастливому совпадению со скуки поднимают восстание бандиты, промышлявшие в горах, и нападают на дворец. Ситуация в стране и при дворе становится такой нестабильной, что молодого императора некому защитить, и остаётся надеяться лишь на верных жён и слуг, не обученных искусству ведения боя.

Всё это смотрится легко и весело благодаря юмору и детской непосредственности главной героини, однако ближе к концу позитив в сюжете сходит на нет.





Цветок, выросший из грязи

Особенности этого аниме — приятная рисовка, присущая году создания, пёстрое убранство дворца и нарядов королевских особ, а также живые второстепенные персонажи. Для сравнения: часто учителей и прочих командиров, перед которыми все склоняются в благоговейном трепете, представляют такими эталонами строгости без личностных качеств, какими их видел бы ребёнок (которым, по сути, ещё является Гинга), а иногда и просто мебелью. Но так нельзя сказать ни про одного из императорских наставников. Евнух, сопровождавший Гингу во дворец, несмотря на занудство, вечное недовольство и некоторое неприятие со стороны девушки, кажется хорошим и интересным человеком. Та же история с пожилым сенсеем, пятьдесят лет потратившим на то, чтобы найти ответ на вопрос: «В чём разница между мужчиной и женщиной?» Даже бабушка, по традиции провожающая прибывших девушек через длинный тёмный тоннель, обладает осязаемой харизмой и не так проста, как кажется на первый взгляд, даром что появляется всего дважды. Поэтому не вызывает удивления, что такой эксцентричной и необычной по меркам знати девушке, как Гинга, дали шанс себя проявить, а не отправили сразу домой, отмахнувшись от её неграмотности и далеко не безупречных манер.

С 1990 года прошло достаточно времени, чтобы среди зрителей сформировались различные взгляды на происходящее. Одна сторона полностью сопереживает героям и частенько плачет в конце мультфильма, другая же упрекает принца в слабости и трусости, раз он сразу после смерти отца не смог взять ситуацию в свои руки и только лишь прятался. Обе точки зрения имеют право на жизнь, но любопытно, что при втором раскладе самой сильной личностью оказывается Гинга.



Фильм учит многому, пусть каждый найдёт в нём что-то для себя сам. И всё же «Словно облако, словно ветер» и его поистине необычная героиня не оставят никого равнодушным, напомнив о том, какими милыми, добрыми и забавными бывают аниме.

Leeloo2525





Английское название: Penguin Revolution
Русское название: Революция пингвинов
Японское название: Penguin Kakumei
Производство: Япония
Жанр: комедия, романтика, фэнтези, сёдзё
Год выпуска: 2004
Студия: Hakusensha
Автор: Tsukuba Sakura
Томов: 7

Очень сложно привыкнуть к тому, что заголовки, которые авторы выбирают для своих творений, либо ну очень конкретные, либо настолько абстрактные, что вряд ли имеют какое-либо отношение к содержанию. Ну просто красиво звучит. А рецензентам приходится говорить что-то вроде «заголовок отражает настроение произведения, подчёркивая важную мысль, сокрытую между строк». Критика ведь тоже искусство и требует красотой и уместности.

К чему все эти мои причитания? Не потому, что у меня ужасное настроение. Нет, и поэтому, конечно. Но не только. Я ведь, когда открыла readmanga.ru и увидела обложку того, что мне предстоит прочитать, подумала: «Ух ты! Пингвины! Круто, люблю пингвинов!». И ведь, вероятно, я не одна такая, кто подумал, что рассказывать будут про этих замечательных птиц.

Вот тут-то и первый сюрприз: не про птиц там. Нет, птицы там есть. В начале нового тома даже приводится рост некоторой породы пингвинов (в первом томе, например, мы узнаём, что рост императорского пингвина приблизительно 130 см), но всё-таки, смею предположить, сделано это по большей части для того, чтобы хоть как-то оправдать выбранное заглавие. Ну есть такая особенность у людей творческих: сначала придумать название, а потом заточивать под него какое-

нибудь содержание. Я бы и сама с большой радостью ограничивалась придумыванием ярких и пафосных заголовков. Однако рисовать содержание тоже кому-то надо.

Сюжет

Теперь обратим свой взор к содержательной стороне сего произведения. Как я уже сказала, эта манга посвящена вовсе не плавающим птицам, а шоу-бизнесу. Прочувствуйте весь простор для воображения! Чувствуете, как прохладный морской ветерок касается вашего лица? Нет? Ну и ладно. Простор в этой теме, правда, огромен.

Итак. Имя главной героини — Юкари Фудзимару. Ростом она немногим больше императорского пингвина — 147,5 см. Повествование открывается воспоминаниями Юкари. В раннем детстве она, сидя в театре, была заморожена прекрасными крыльями, которые простирались за спиной актрисы. Малышка рассказала об увиденном, однако взрослые ей не поверили. Юкари смекнула, что она единственная в своём окружении, кто может разглядеть крылья. Такой особенный у девочки талант — видеть ауру человека. Крылья, в свою очередь, олицетворяют одарённость и являются отличительной чертой звёзд и молодых кумиров.





После этого автор перебрасывает действие на семь лет вперед. Юкари учится в первом классе старшей школы и мечтает о карьере государственного служащего. Девочка целеустремленно движется к исполнению своей мечты - учится в престижной школе. Однако отец снова крупно подставляется и вынужден залечь на дно, оставив любимую дочурку без крова над головой и средств к существованию. Для Юкари такой расклад неудивителен, потому как вся её жизнь состоит из взлётов и падений, её семья была и бедной, и богатой. И хотя это выжимает все соки, девочка не сдаётся.

По пути в школу Юкари волей случая сталкивается с Риеко Кацураги, ученицей второго класса старшей школы и, по совместительству, вице-президентом школьного совета. Юкари заворожена красотой Риеко и... крыльями.

После череды событий Юкари узнаёт секрет вице-президента. В жизни Риеко оказывается Рио, мальчиком, который мечтает стать актёром. Он состоит в некоем агентстве «Павлин», которое занимается продвижением талантов на сцену. Узнав о проблемах своей новой знакомой и желая сохранить тайну личности, Рио предлагает Юкари работу. Начинающему актёру нужен менеджер.

Юкари успешно проходит испытания и поступает на работу в таинственное агентство. Однако в «Павлине» сильные гендерные предрассудки, поэтому девушка вынуждена скры-

ваться в мужском облике. А жить ей предстоит в одной квартире с Юкари и его другом Макото Аяори. В реальной жизни Макото — ученик второго класса старшей школы и президент школьного совета.

На этой благодатной почве и разворачивается действие манги. Герои посещают школу, обедают вместе, участвуют в различных проектах агентства. В общем, большая шведская семья.

Павлины, пингвины и прочие пернатые

Теперь, пожалуй, подробнее расскажу о «Павлине». В агентстве работают с одарёнными людьми, а критерием гениальности являются крылья. Чем больше, тем лучше. Вся прямо пропорционально. Ещё в «Павлине» множество тайн, которые просто притягиваются к ним. За разглашения секретов фирмы жестоко карают увольнением.

В агентстве своеобразная карьерная лестница. На вершине звезда номер один. Такой звездой является Макото. У него же и самые большие и красивые крылья, а в придачу куча секретов и ужасное зрение. Промежуточное звено — вороны. Самая низкая ступень — пингвины. На этой ступеньке у нас милашка Рио. Он в самом начале пути и стремлением не обделён.

«Павлин» — единственный в своём роде. Существование подобных ему предполагается, но все они масштабом не дотягивают. Птичье агентство работает по всем фронтам.

Выводы

Для меня это очень огромное произведение — аж семь томов. Я к лаконичным привыкла. Хотя... манга читается довольно быстро и затягивает. Это же не роман. Однако всю первую главу боролась с разочарованием в том, что не про птиц. Я-то надеялась! Но всё-таки про звёзд тоже интересно.

В принципе, автор довольно удачно подобрала почву для интриг — всё-таки шоу-бизнес предполагает секреты и прочие комические ситуации. А путаница с полами только накаляет обстановку. А если ещё и любовное чувство примешать, то конкретно ядерная смесь получается. Такое обязательно нужно разбавлять обыденностью. Бытовуха иногда напрягает и наскучивает. К рисовке каких-то особых претензий не имею. Красиво. Мило. Весело. Герои красивые и эмоциональные.

Другими словами, совсем не обидно потратить на чтение вечернее время.

NiSha





Русское название: Хроника крыльев

Английское название: Reservoir Chronicle, Tsubasa Chronicle

Год выпуска: 2003

Жанр: приключения, фэнтези, романтика, сёнэн

Авторы: Нанасэ Окава и Мокона Апапа (студия «Clamp»)

«Любое желание, которое можно исполнить, имеет свою цену». Во вселенных «Clamp», где судьба беспощадна и беспристрастна, это одно из главных правил. И когда перед главным героем встаёт выбор - жизнь возлюбленной или её любовь к нему, у него хватает мужества сделать правильный выбор. Как, впрочем, и у всех остальных, кто вместе с ним прибывает во двор небезызвестного магазина, торгующего желаниями. Так начинается бесконечное путешествие по множеству дорог множества миров, в поисках потерянных воспоминаний.

Сюжет

Шаоран и Сакура - отличная пара с точки зрения романтики и совершенно неподходящая с точки зрения государственной политики. Наш парень хоть и удалец, и красавец, но при этом простой археолог, а Сакура - принцесса мирной и процветающей страны. Впрочем, политика волнует наших героев меньше всего. И вот, в тот день, когда должно произойти Самое Главное Признание, случается катастрофа, вызванная к жизни неким малоприятным типом. И наш молодой археолог должен будет заплатить небывало высокую цену за то, что раскопал.

По сути, «Хроники» потому и называются так, что объединяют в себе множество историй, приключений и подвигов в

разных мирах, совершенных нашими героями. После того, как Шаоран и его спутники получают Мокону, перед ними открывается вся Вселенная, в которой им нужно отыскать осколки потерянной памяти. Маленький отряд переходит из мира в мир, сражается с врагами различной природы, обретает новые силы и в конце концов... находит первый осколок, первое перо. И сколько их ещё впереди?





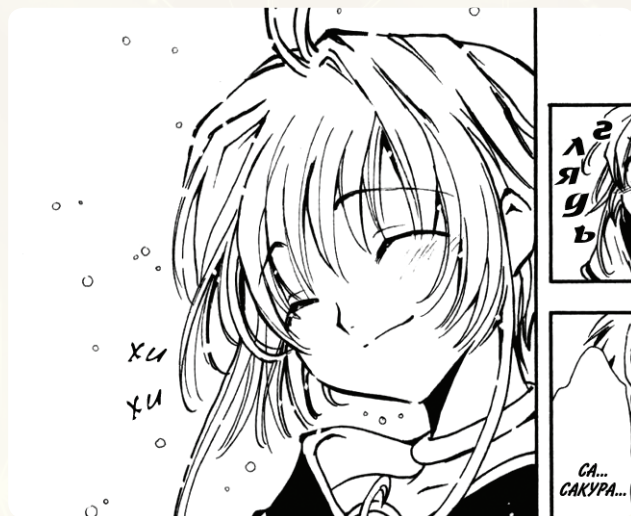
Жанр

Перед нами типичное романтическое фэнтези, многоцветное и яркое приключение в духе японских ролевых игр. Хотя поначалу кажется, что это трагедия, под напором впечатлений подобное впечатление быстро исчезает. Что самое примечательное, жестокости вы в манге практически не найдёте - бои чаще сводятся к торжеству духа, чем стали. Это совсем нехарактерно для «Clamp» и напоминает их «легкие» манги, типа «Кобато». В то же время трагичность - утраты памяти, судьбы главных героев, вечного поиска - всё же чувствуется в контексте манги. Нельзя всё время побеждать. И снова приходится чем-то жертвовать, становиться частью чужих сражений, обретать непрощенные, чужие черты.

Эта удивительная смесь кажущегося легкомыслия и классической мрачности итогов делает «Хроники» почти уникальной мангой. Ее можно читать, как красивую, но мрачноватую сказку, как мрачную, но лёгкую историю об отваге и самопожертвовании или как стильный рассказ о путешествии через другие миры - выбор за читателем.

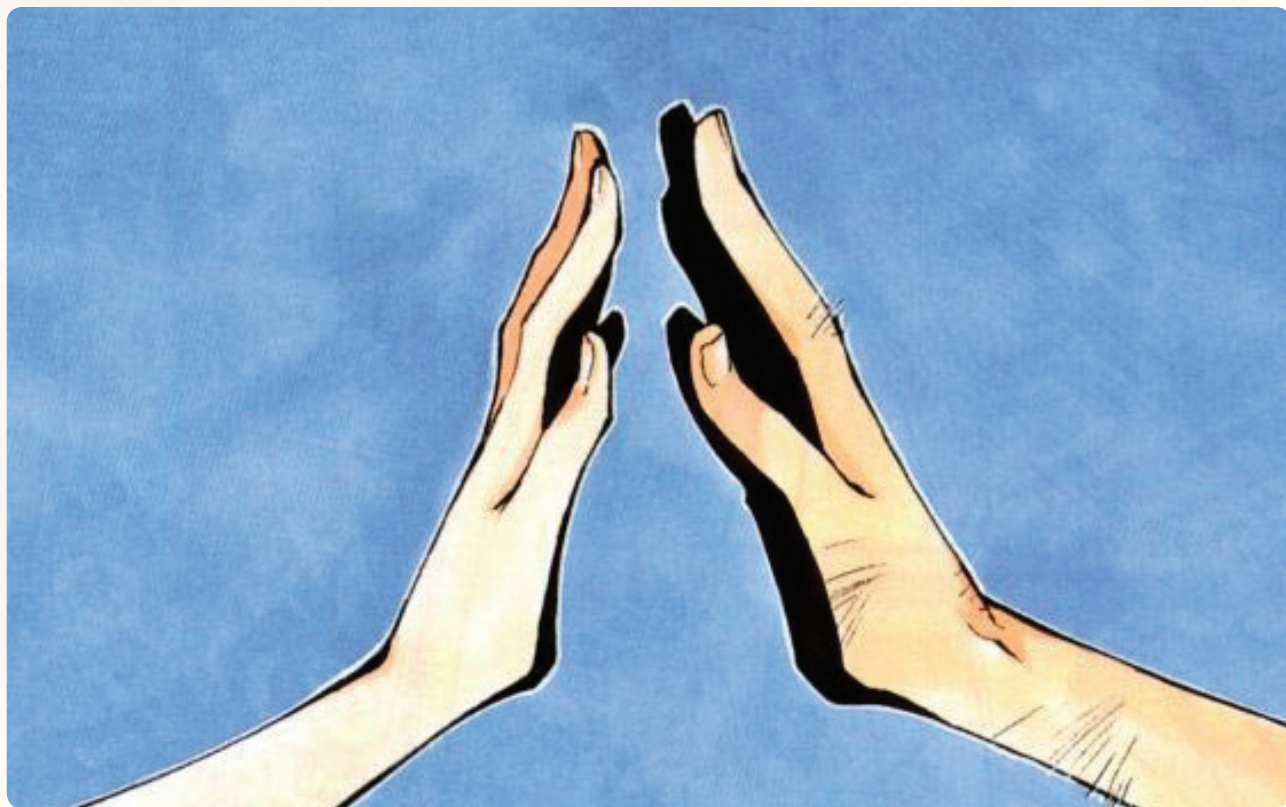
Стиль

Однако не всё так серьёзно. Главные герои сплошь молодые, и с ними Мокона - чем не повод покуражиться, блеснуть умом и мощью мускулов в очередном мире? Шаоран, отважный, молчаливый Шаоран всегда на шаг впереди всех, его отвага, самопожертвование, кажется, способны остановить любую опасность, угрожающую его принцессе. Чародей Фай, с вечной улыбкой, скрывающей истинные чувства, элегантен



и скрытен, но в то же время никогда не отступит и не бросит товарищей в беде. Курогане, вечно ворчащий на Мокону, желает вернуться к своей собственной даме сердца - и этого могучего и отважного воина никто не может остановить, особенно если он не станет полагаться лишь на силу.

Самая главная черта, отличающая главных героев - они милосердны. Даже Курогане, изгнанный из своей земли за излишнюю жестокость, постепенно обретает понимание того, что значит сражаться не только за себя. Даже Шаоран, принесящий величайшую жертву, не позволяет своему сердцу





ожесточиться. Враги не уничтожаются - они вдохновляются силой и мужеством героев. Это, пожалуй, главный урок, который дарят нам «Хроники».

Рисовка

Должен заметить, что вот здесь «Clamp» чуть ли не впервые дали маху. Если дизайн персонажей выглядит на «пятёрку» и пейзажи по-прежнему неплохи, то каким-то неведомым образом вся картинка в целом вызывает противоречивые эмоции. Она выглядит попросту неаккуратной. О боях и говорить не стоит - в большинстве случаев это беспорядочная мешанина взрывов, ударов и расплёскивающейся энергии. Впрочем, это классический промах студии.



Однако, в то же время, отдельные сцены по-прежнему выглядят на «отлично». Вызывает трепет узнавания и стиль, в котором нарисованы персонажи - вытянутые, нарочито-изящные... Правда, Шаоран и Сакура смотрятся как-то по-новому, немного отлично от стандартного кламповского стиля. И это плюс. Кстати говоря, в манге полным-полно

персонажей из других произведений за авторством тех же художниц, и нарисованы они чуточку в ином стиле, что тоже радует глаз.

В заключение

«Хроники» - это манга, которая учит нас верить. Верить в благополучный исход, несмотря ни на что. Верить в то, что мы сможем этого исхода добиться. Что, даже пожертвовав почти всем, не стоит сдаваться. Что даже подлого врага можно победить отвагой и честью. Определённо, это стоит читать, смирившись с не самой идеальной рисовкой, некоторой затянутостью, «детскостью». Потому что, если отбросить холодный расчёт и просто взглянуть на мангу в целом, перед нами один из шедевров студии «Clamp», а такими не разбрасываются. И помните, что каждое желание имеет свою цену.

Alto





Русское название: Принц-кактус

Английское название: The Prince's Cactus

Оригинальное название: A cactus Ouzi

Автор: Xu Ci, Misha

Год: 2008

Количество томов: 2

Жанры: драма, комедия, романтика, сёдзё

Категория: манхва

Отношения, построенные на страсти и эмоциях, подобны танцу: один шаг меняет направление. Шаг — ненависть, шаг — привязанность, шаг — ненависть, шаг — мурашки по коже, шаг — ненависть, шаг — любовь... И так по кругу, из угла в угол по паркету. Подобные отношения любопытны для стороннего наблюдателя, писатели и режиссёры равнодушны к такому. Однако, словно падающая звезда, такая любовь быстро сгорает и, если не переходит на новый уровень, просто исчезает с небосклона общечеловеческих отношений.

Сюжет

Манхва «Принц-кактус» переносит читателей в Грецию. Это неудивительно. Жаркая средиземноморская страна располагает подходящими декорациями для горячих отношений, для любви, граничащей с ненавистью.

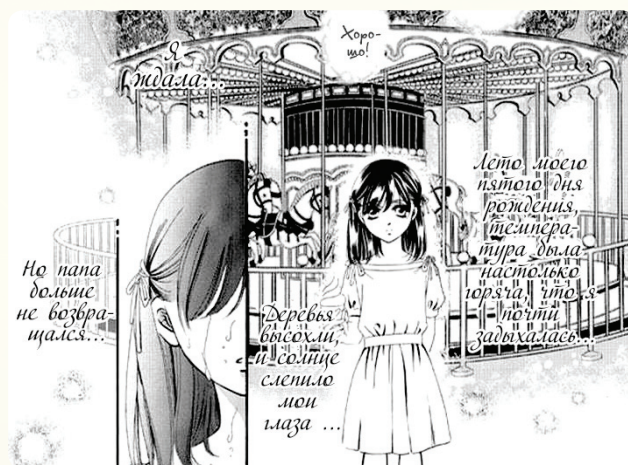
Гордая и независимая, молодая и целеустремлённая Дан прилетела с Тайваня на свадьбу своей сестры Софьи. В порту девушка сталкивается с высокомерным юношей, окружённым брутальными телохранителями и писклявыми поклонниками. Окружающие в восторге величают его принцем Элианом.

Отношения, как говорится, не заладились с первого взгляда: Дан стала невольным инициатором колкого и неприятного происшествия, вступившись за девушку, чьи волосы не-

чаянно запутались в пуговицах на костюме принца. В потасовке Элиан падает с причала, несколько подмочив свою королевскую репутацию.

На свадебной церемонии выясняется, что Элиан — принц небольшого королевства Санторини (регион, к слову, богат алмазами), а по совместительству сын мужа Софьи. Новоявленные тётушка и племянник схлестнулись в войне, пытаясь всячески уколоть друг друга. Естественно, уступать никто не собирался.

Однако в пылу борьбы рождаются первые позывы любви. Элиан, не обделённый девичьей любовью, увлекается независимой и грубоватой в его отношении девушкой. Это мало того, что усугубляет начавшуюся на причале войну, так ещё и становится прекрасной почвой для светских интрижек. Влюблённых гречанок раздражает выскочка-азиатка, которая так легко завладела ледяным королевским сердцем. В пылу мщения, между прочим, легко и непринуждённо доходят до черты, за которой на кон ставится человеческая жизнь.





Сюжетные линии

В рассматриваемой манхве можно выделить две ярко выраженные сюжетные линии — главную и сопутствующую. В финале они красиво переплетаются, сохраняя свою сущность. Для объёма в два тома такой расклад вполне уместен: позволяет не перегружать произведение лишними деталями.

Во главе угла отношения между главными героями и всё, что с ними связано. Эта линия обогащается борьбой избалованного вниманием принца и привыкшей к независимости азиатки, купаниями в морях и бассейнах, девичьими интрижками, пафосом, денежным шелестом, безлимитными кредитами, блестящей рекламой брендов, в таком счастье не нуждающихся, и прочими веселостями.

Вторая линия — это рассказ о жизни Дан. Девушка страдает от аллергии на солнечный свет, поэтому пребывание на греческой земле для неё равносильно самоубийству. Однако у этой болезни психологические корни: летом, в день пятого дня рождения, отец оставил малытку Дан в парке аттракционов и не вернулся за ней. Но не всё в этой истории гладко...

Выводы

В принципе, история, лежащая в основе «Принца-кактуса», стара как мир. Как замечено в аннотации, ещё Шекспир сказал, что от ненависти до любви один шаг. Поэтому развитие событий не представляет какой-то особой тайны и не становится чем-то неожиданным. Напротив, ждешь, когда уже герои перестанут сыпать друг в друга искрами ненависти, а уже признают, что вляпались по полной программе.

Вечно мешает гордость и высокомерие, стремление доказать самостоятельность даже тогда, когда это не требуется.

Пока любовь окончательно не поставила на колени в лужу грязи, почему бы не побарахтаться в попытке сохранить одежду чистой, только усугубляя и без того плачевное положение. Таков характер героев: они похожи в том, что холодны и независимы. Одной прошлое не позволяет быть слабой, другому по статусу не положено проявлять соучастие и доброту души.

Только любовь, ребята, уравнивает. Это чувство, точно через призму, преломляет различные социальные статусы, убавляет спесивость характеров, снимает маски. Сопротивление бесполезно. Такова история.



Теперь, исчерпав мысли о сюжете, перейдём к технической части. К рисовке не предвзята, поэтому не могу сказать, что мне что-то прямо очень сильно не понравилось. Иногда, правда, было сложновато разбирать шрифт, но эту печаль можно списать на особенности моего монитора. Мысли героев выделены стилизацией под рукописный текст, поэтому желательно достаточное увеличение. А вот прорисовка героев у меня нареканий не вызвала. Все красивые и богатые. Элиан так вообще навеки покорило моё сердце. Ну или до знакомства с какой-нибудь мангой... не могу ручаться за свои нестабильные чувства.

Более каких-то особенных мыслей у меня нет. Манхва невелика по объёму, не отличается запутанным сюжетом. Но авторы постарались создать интригу и увлечь читателей бесконечной борьбой между героями. Они там весело живут.

В общем, кому нравится жанр сёдзё, читайте и мечтайте о красивой и переполненной романтикой любви. Эти мысли никоим образом не помешают чтению, а даже приукрасят его.

NiSha





Русское название: Чудо
Английское название: I Wish
Оригинальное название: Kiseki / 奇跡
Год выпуска: 2011
Страна: Япония
Продолжительность: 128 мин.
Жанр: драма
Режиссер: Хирокадзу Корээда
В ролях:
 Маэда Коки
 Маэда Оширо
 Нене Оцука
 Дзё Одагири

Людам свойственно мечтать. Иногда мы хотим чего-то так сильно, что появляются надежды на сверхъестественные силы, способные осуществить мечту. Поэтому в культуре каждого народа есть множество обычаев, касающихся загадывания желаний, от слушания боя кремлёвских курантов в новогоднюю ночь до рисования глаза кукле даруме. Такие обычаи не только хранят веками и передают из поколения в поколение, но и с приходом новейших явлений действительности придумывают новые.

Стоило по железной дороге, соединяющей города Кагосима и Фукуока, пустить скоростной поезд, как на острове придумали очередную легенду. Когда первые поезда на скорости 260 км/ч встретятся и проедут друг мимо друга, высвободится энергия такой силы, что будет способна осуществить любое желание. «Чудо» рассказывает историю нескольких японских детей, которые решили воспользоваться этой возможностью.

Стоит только захотеть

Корээда Хирокадзу, ранее снимавший довольно тяжёлые драмы на тему смерти, памяти и смирения с потерей, в этот раз порадовал жизнеутверждающим фильмом о детском стремлении к мечте. Нельзя сказать, что его другие работы, такие как «После жизни» или «Призрачный свет», лишены некоторой волшебной составляющей сюжета, однако «Чудо» заметно выделяется среди других фильмов режиссёра и просится в один ряд только с «Пешком-пешком», от которого веет такой же необъяснимой теплотой.

Возможно, всё дело в юном возрасте героев. Коичи и Рю Осако — дети разведённых родителей, вынужденные жить вдалеке друг от друга в разных городах. Несмотря на все связанные с этим трудности, они не перестали быть детьми: не разочаровались в людях, продолжили верить в лучшее, любить свою семью и, конечно же, мечтать.





Ребёнка невозможно заставить выразить искреннее желание на определённую тему: он просто о чём-то мечтает, и этого не изменить. Иллюстрируют это забавные сочинения, написанные детьми в школе: один делится впечатлениями от любимой поп-группы, другой пишет о жуке-носороге. Детская непосредственность делает возможным не только озвучивать всё, что на уме, или «глаголить истину», за считанные секунды раскладывая по полочкам запутанные отношения взрослых, но и мечтать о том, что сейчас на самом деле важнее всего.

Очень интересно слушать, о чём мечтают персонажи фильма — как дети, так и взрослые. Коичи ни дня не проживает без воспоминаний о прежних временах, когда семья ещё не распалась на две части. Он готов подвергнуть опасности весь город, разбудив своим желанием вулкан Сакурадзима, лишь бы всех жителей переселили в Фукуоку, а он попал обратно к брату и отцу.



Рю же хочет, чтобы музыкальная группа отца наконец добилась успеха. В этом есть здоровое зерно: мальчик заметил не только то, что вечные попытки пробиться в музыку привели к расколу семьи, но и то, что отец никак не мог отказаться от этой зыбкой мечты — так он был поглощён ею.

Друзья Коичи и Рю охотно вступают в обсуждение своих заветных желаний. Легко верится, что, исполнив их, они обернут счастье. Интерес представляет и мальчик, который мечтал пополнить коллекцию героев любимой манги, но он сам же назвал это желание детсадовским и сказал, что подумает ещё.

Загадать желание у поезда — тоже своего рода мечта, но её не исполнить лишь силой мысли или полагаясь на что-то извне. Фильм словно говорит, что идти за мечтой часто даже важнее, чем достигнуть конечного результата. Стремление к исполнению желания не сводится к банальному «сбудется — не сбудется». Мы много узнаём и развиваемся в процессе уже потому, что прилагаем усилия, а не ждём у моря погоды. Маленьким героям фильма такая самостоятельность в силу

многих причин даётся труднее, а потому подготовка к намеренному превращается в целое приключение. Сбор денег на билет требует выдумки и силы воли, а план побега из школы напоминает фильм о хитроумном ограблении банка или нечто подобное.



Отвлекаясь от сюжета

Несмотря на малый возраст, актёры, исполнявшие роли братьев, неплохо отыграли свои образы. Здравый смысл подсказывает, что мальчик, оставшийся жить с матерью, будет больше похож на неё, а тот, что теперь живёт с отцом, впитает черты другого родителя. Так и вышло: Коичи (Коки Маэда) — сосредоточение трудолюбия, упорства и рассудительности, о нём не нужно заботиться — он сам кому хочешь окажет помощь. Одновременно с этим Рю (Оширо Маэда) демонстрирует упрямство и легкомыслие, но всё же наличие в нём положительных качеств дарит надежду, что и безответственный отец глубоко внутри не так уж плох. Как нетрудно догадаться по фамилии, в жизни актёры тоже приходится друг другу братьями.

В противовес всему вышесказанному есть одно «но». После просмотра остаётся ощущение незаконченности, некоторым сюжетным линиям не хватает конкретного завершения. И если что-то можно логически додумать или нафантазировать, то про дедушку Коичи и Рю, весь фильм пытавшегося приготовить идеальное лакомство, кажется, просто забыли.

Хотя «Чудо» называют драмой, из него вышел хороший семейный фильм. Действие разворачивается очень неспешно, этому способствуют и длинные диалоги, близкие к тем, что ведут между собой люди в реальной жизни. Главные события фильма практически не привязаны к какому-то временному промежутку, что делает его историей на все времена: будь это сказка, её могли бы рассказывать в любой стране в любом году, заменив лишь скоростной поезд. Здесь найдётся и развлечение для молодых зрителей, и пища для ума взрослым.

Leeloo2525



ПРИНЦ С ЧЕРДАКА

Русское название: Принц с чердака

Английское название: The Rooftop Prince (Attic Prince)

Оригинальное название: Ok-tab-bang Wang-se-ja

Производство: Южная Корея

Тип: сериал

Кол-во серий: 20

Жанр: комедия, мелодрама

Режиссёр: Син Юн Соп

В ролях: Микки Ю Чхон, Хан Джи Мин, И Тхэ Сон, И Мин Хо, Чхве У Сик, Чон Сок Вон

Сказки современной Кореи

С чем бы вы смогли сопоставить праздник? Какие ассоциации у вас вызывает это слово, кроме торжества и подарков? А если это Новый год или Рождество? Лично у меня новогодние праздники в первую очередь ассоциируются с домашним уютом, атмосферой тепла и, конечно же, сказками. Не обязательно детскими, про потерявшихся мишку и зайку, но непременно добрыми и одухотворёнными, с позитивом и приятным послекусием в виде умиротворения. Таких сказок уже снято достаточно, чтобы удивляться всё новым работам, но на этот раз в поле нашего зрения попала не совсем обычная сказка, хотя бы потому, что она корейская.

Об авторах

Надо сказать, что сказка была снята в 2012 году под руководством некоего Син Юн Соп. В 2008 году от того же режиссёра выходила дорама под названием «Зачем ты пришёл в мой дом?» — ещё одна неплохая комедия, мелодрама, гордо прошедшая по экранам Южной Кореи. Однако в отличие от драмы 2008 года, повествовавшей о злключениях моло-

дого человека, попавшего в ловушку кредиторов, проект 2012 года под названием «Принц с чердака» рассказывает нам совершенно невообразимую историю с принцами из самой династии Чосон. Мы не будем сильно вдаваться в подробности исторического прошлого Южной Кореи, скажем лишь, что кронпринц из 1600-х годов вкупе с современными реалиями XXI века могут сделать сериал смешным, лёгким и интересным, особенно если актёры опытные и талантливы.

С актёрским составом дораме также повезло. Почти все актёры главных ролей имеют за плечами по несколько дорам, а некоторые даже играли в одном и том же сериале, так что у них было время сработаться и показать, на что они способны. На этот раз актёрское мастерство приятно удивляет, ибо зачастую в корейских и японских дорама даже именитые актёры слишком уж переигрывают или, наоборот, недоигрывают, либо придавая своему персонажу абсурдности, либо делая его невообразимо сухим и невыразительным. Лично по моему мнению, «Принц с чердака» — пример того, как могут и как надо





играть. Конечно же, не обошлось без преувеличенных эмоций, но они не столь бросаются в глаза, как это обычно бывает, поэтому сериал можно назвать успешным и в плане отыгрыша персонажей.

Что ж, если подвести промежуточный итог, то мы имеем в наличии грамотно срежиссированную двадцатисерийную дораму, приятно удивляющую нас простой и понятной сюжетной линией, не без очередных заворотов кланового бизнеса, подсидок и прочих перипетий корейского института семьи. Не обойдётся и без классических многоуровневых любовных треугольников, всяческих неожиданных сюжетных поворотов и пары-тройки непутёвых друзей, привносящих в сериал разнообразие и комедийность.

Суровая реальность и блики прошлого

Итак, самое время немного рассказать о сюжете. Как уже упоминалось выше, основной сюжет дорамы прост и понятен — в Чосоне умирает принцесса, принц в отчаянии, за ним охотятся, и в один прекрасный момент он переносится в будущее на 300 лет, тем самым оказываясь в современной Корее. Здесь принцу предстоит выживать, учиться, отходить от своих принципов и переступить через себя, причём не один раз. А может быть, кронпринц даже новую любовь отыщет, а может, и умершую принцессу, как знать. Хотя, учитывая характер принцессы, лучше бы принц триста раз подумал, чем сломя голову бросаться на поиски. Между тем в нашем времени брат убивает брата, скидывая его за борт яхты близ какого-то американского города. Там же находится пропавшая в далёком прошлом девочка. Ну, как пропавшая... Старшая сестра намеренно скрыла пропажу младшей, ибо та сильно мешала. Повествование в сериале ведётся так же сумбурно, нам важен лишь конечный результат — кронпринц перемещается в наше

время, как бы заменяя собой убитого брата по имени Ён Тхэ Ён, а нашедшаяся в Америке девушка возвращается в Корею, и по стечению обстоятельств её взбалмошная сестра оказывается как две капли похожей на убитую в Чосоне принцессу.

Вот так начинается «Принц с чердака». Надо сказать, что начало сериала не слишком понятно, и потому первая серия может поставить зрителя в тупик, но зато потом всё становится на свои места. Кронпринц в конечном итоге понимает, для чего был послан в это омерзительное место с кучей металлических повозок, какими-то карточками вместо денег и людьми, называющими его внуком, братом и племянником. В общем, принц по имени Ли Гак становится Ён Тхэ Ёном, пробует уживаться в современности и, надо сказать, ему это неплохо удаётся, что бесит его сводного брата Тхэ Му, который и убил настоящего Тхэ Ёна. При этом отец Тхэ Му целиком и



полностью на стороне сына, но бабушка очень любит внука и пока ещё является президентом крупной компании, наследник которой — именно Тхэ Ён.

Как видите, от простого и понятного сюжета, основанного на перемещении во времени, не осталось и следа. К сожалению или к счастью, корейцы очень любят переплетать множество судеб и играть людьми, как пешками на шахматной доске. На такую игру достаточно интересно посмотреть, если снята она грамотно и ходы логически продуманы. Конечно, не обошлось в этой мешанине и без ляпов — например, не очень понятно, как жители Чосона с лёгкостью освоили интернет и вообще технику, да так, что смогли работать в крупной торговой компании. Также немного не ясна поведенческая линия главных героев, которых в дораме представлено с десяток. Некоторые поступки просто не вяжутся с ситуацией и вызывают в сознании отклик «да скажи ты уже всё, что надо!»





Из огня да в полымя

Кстати, если уж мы затронули тему главных действующих лиц, то не мешало бы пройтись по ним и кратко рассказать о каждом в отдельности. Итак, мы имеем в наличии:

Ли Гак (он же Ён Тхэ Ён) — избалованный наследный крон-принц эпохи Чосон. Высоко ценит себя и не скупится на оскорбления девушки, в доме которой он оказался со свитой, а впоследствии начинает влюбляться в главную героиню.

Пак Ха — главное действующее лицо сериала. На голову бедной девушки мало того, что свалилось проклятие из четырёх беспомощных мужиков, которые буквально до основания способны разрушить её дом, так ещё её сестра оказалась бесчувственной скотиной, спокойно смотревшей, как грузовик увозит младшую сестричку в неизвестном направлении. Трудолюбивая и работящая, за годы, проведённые в Америке, неплохо выучила английский и обзавелась друзьями, впоследствии сильно задумается, не вернуться ли. Испытывает неопределённые чувства к Ли Гаку.



Свита его высочества — трое раздолбаев, каждый со своими выдающимися талантами. Учёный, мечник и мастер переводеваний. Присутствуют в сериале как довесок, в дальнейшем довесок будет участвовать именно в курьёзах, и ничего другого от него можно не ожидать.

Тхэ Му — красавец-убийца, спокойно сбросивший ветреного брата за борт яхты. Хочет жениться на сестре Пак Ха, как две капли воды похожей на погибшую принцессу Ли Гака. Ли Гак, естественно, желает принцессу вернуть.

Се На (убиенная принцесса и сестра Пак Ха) — секретарь бабушки Тхэ Ёна. Любит роскошь и Тхэ Му, хотя в последнем

со временем начинает сомневаться. Запуталась во лжи, ненавидит Пак Ха.

Бабушка Тхэ Ёна — строгая женщина, души не чает во внуке и готова ради него на всё.

Остальные представляют собой второстепенных персонажей разной степени порядочности и подлости, однако и среди них есть на кого посмотреть. Например, бывший директор корпорации Тхэ выглядит достаточно харизматичной личностью, с нетривиальной моделью поведения. А какие у него собачки!

В заключение

Смотреть или не смотреть сериал? Однозначно смотреть. Если вы любитель азиатского кинематографа и не пропускаете ни одной стоящей вещи, то «Принц с чердака» станет для вас приятным открытием. Без преувеличения можно сказать: дорама удалась на славу, ведь перед нами не одна комедия, а гармоничное сочетание комедии, мелодрамы и драмы, кое-где даже боевик проглядывает. Однако предостерегу: с большой придирчивостью выбирайте субтитры, по которым сделана озвучка, или же просто субтитры. Лично я смотрела с сабами от команды «Альянс», что и вам советую.

Aldagmora





Русское название: Родственные души

Английское название: Soulmate

Производство: Южная Корея

Год: 2006

Продолжительность: 12 серий

Жанр: романтика, комедия

В ролях:

Шин Дон Ук / Shin Dong Wook

(Настоящее имя Shin Hwa Shik)

Катехизис семейных отношений по-корейски

Новый год, Рождество... Праздники, как правило, семейные. Традиция семейного празднования Нового года и Рождества уходит корнями глубоко в историю. Однако нынче мы всё чаще забываем об исторических и семейных традициях и встречаем Новый год кто где. Кто-то идёт на массовые гуляния, кто-то устраивает целые шумные вечеринки и так далее, и так далее. Происходит это не только из-за нашего менталитета прогрессивно урбанизированного общества, но иногда и из-за отсутствия собственно семьи у многих юношей и девушек соответствующего возраста. Сериал «Родственные души» выступает здесь как своеобразный сборник вопросов и ответов, как создать и поддержать отношения.

Что? Где? Когда?

Итак, представьте себе: на дворе 2006 год, международный год пустынь и опустынивания, год России в Китае и год Теслы в Сербии, а в Южной Корее выходит дорама «Родственные души». Довольно популярная дорама с неплохим актёрским составом и двумя режиссёрами во главе — Но До Чхул и Сун Хвэ Ён. Примечательно, что почти все актёры, участвовавшие

в съёмках «Родственных душ», засветились не в одной дораме, что оправдывает ожидание зрителей правдоподобной актёрской игры. Однако Корея есть Корея, поэтому эстетических изысков ожидать не стоит, даже если в актёрском составе сериала числятся звёзды корейского кинематографа. Тем более что мы имеем дело с комедией и мелодрамой, а не драмой, где образ можно раскрыть более индивидуально и полно.

Что такое корейская комедия с элементами мелодрамы? Это либо сериал с невероятным количеством действующих лиц, втянутых в дворцовую или в клановую интригу, либо история об отдельно взятых парах (3-4), судьбы которых странным образом переплетаются друг с другом таким образом, что к середине начинаешь верить в пресловутые мистические силы. В данном случае мы имеем дело именно со вторым вариантом в стиле «рассказа о...», где каждый кадр сопровождается поучительной информацией о том, как нужно делать и как лучше не поступать, дабы не потерять связь со своей избранницей, как затащить её в постель, ну и как добиться заветного «Да!».





Печально только одно: как бы ни был велик опыт главных актёров, эффект кукольного театра всё равно никуда не делся, и потому современному зрителю с нашим менталитетом дорама может показаться наигранной и вызвать не то что интерес, но здоровый смех точно. Это минус, но есть и плюсы — всё же посмотреть на то, как рассуждают главные герои об отношениях между мужчиной и женщиной, достаточно интересно, тем более что мы имеем дело с другой культурой. Что ж, давайте перейдём непосредственно к сюжету сериала.

Пикап с нуля и до эксперта

Итак, про что же наш сериал? Как мы уже упоминали выше, сюжет вертится вокруг трёх пар, которые находятся на разных стадиях отношений. Мы проследим весь путь от первого свидания до предложения руки и сердца. Начинается дорама именно с последнего — с предложения выйти замуж, которое было сделано в метро при всём честном народе. Первая пара, которую мы видим, уже давно знакома друг с другом, их отношения прошли конфетно-букетный период и близятся к логичной свадьбе, однако девушка почему-то не счастлива от предложения своего парня и мучается то ли угрызениями совести, то ли непонятными мыслями вроде: «Почему я недовольна и правда ли человек, с которым я встречалась пять лет, — моя родственная душа?».

Вторая пара иного характера: молодая девушка из хорошей семьи, которая пришла на свидание с целью найти себе мужа, ибо до 30-ти лет обязательно нужно выйти замуж (почему установлен именно этот порог — не суть важно, важна цель).



Молодой человек также из хорошей семьи, но более простой и компанейский, хоть и любит носить дорогую одежду и тратить деньги. Пара находится в самом начале пути становления отношений и является самой интересной для созерцания, так как она самая комичная и мио-романтическая. Серьёзность у этой парочки проскальзывает не так часто, как в остальных случаях — видимо, это связано со стадией, на которой находятся отношения наших героев.



Третья парочка вообще не очень понятна. Мы видим уверенную в себе, красивую, любящую красивые тела и секс женщину и милого молодого человека, немного молчаливого, доброго и умеющего хорошо готовить. Отношения этой пары спонтанны и также интересны, ибо герои находятся, что называется, «на одной волне». Однако и у них есть проблемы в отношениях. Объединяет все три пары цель — замужество и женитьба. Что характерно, все герои друг с другом так или иначе знакомы, общаются, делятся советами и сокровенными тайнами, рассказывают, что и как, и учат друг дружку тонкостям ведения «семейной» жизни. Поэтому сериал можно назвать этаким энциклопедией в форме вопросов и ответов.

Ещё один немаловажный факт: так как сериал называется «Родственные души», мы смело можем рассчитывать на то, что определённые в начале пары могут распадаться, партнёры — меняться местами и так далее, и так далее. Ведь никто не может дать гарантию, что избранник или избранница является искомой родственной душой. А вдруг та самая родственная душа — это парень твоей лучшей подруги, и что теперь делать? Вопрос так вопрос, но корейцы не так просты, как кажется! Смотрим и удивляемся.



От плюсов к минусам

Что же касается вопроса «Смотреть или не смотреть?», то однозначного ответа не найти. Конечно, сериал имеет достаточное количество минусов, начиная с самого построения сюжетной линии, ведь больше чем половину сериала идёт именно фаза «вопросов и ответов» комедии и прочих романтических глупостей. А вот тема родственных душ совершенно не раскрывается. Также разочаровывает и актёрская игра, которая кажется, мягко говоря, странной. Конечно же, это можно свалить на различие менталитета и восприятия, выражения эмоций и прочего, но, к сожалению, даже учитывая эти смягчающие факторы, некоторые актёры явно недотягивают до должного уровня.

Неплохим, правда, кажется OST сериала, но и это не умаляет однотипности сюжетной линии. Она вроде и развивается, но как-то очень медленно, и кажется, что авторы ходят по кругу, искусственно загоняя героев в различные неловкие ситуации, которые в реальной жизни не доставили бы хлопот нормальному человеку. Немного детской и наивной покажется и сама манера обсуждения проблем «в кругу друзей», некоторые их замечания и умозаключения. Не берусь говорить ничего о том, как выстраиваются отношения между мужчиной

и женщиной в Южной Корее, по каким традициям, но всё же что-то в таком общем контексте напрягает.

Хотя есть у сериала одно неоспоримое достоинство — драма смотрится на удивление легко. Неплохо читаются и объёмные диалоги, которые в некоторых сериалах достаточно тяжелы для восприятия. Здесь же всё нацелено именно на развлечение, что естественно: это же комедия как-никак. Поэтому, даже если вы не фанат подобного жанра, сериал также можно посмотреть, дабы скоротать время.



В заключение

Итак, можно подвести долгожданный итог. Хотя сериал и не привел меня в восторг, совсем уж ругать его не стоит. Всё же есть вещи куда хуже и по качеству съёмок, и по проработке сценария. «Родственные души» — это средняя комедия с элементами мелодрамы, которая может улыбнуть и даже заинтересовать, но в то же время и разочаровать.

Aldagmora





Русское название: Вера
Английское название: Faith
Производство: Южная Корея
Тип: сериал
Кол-во серий: 24
Жанр: кинофантазия, исторический фильм
Режиссёр: Ким Чон Хак

Карнавал фантазий.

Свежие идеи в жанре фэнтези. Наверное, многие ждут и ищут произведение, которое действительно будет нетривиально и оригинально как по задумке, так и по её воплощению с кучей неожиданных витков в сюжетной линии. К сожалению, судя по нынешним тенденциям, которые царят в кинематографе, в аниме-индустрии, да и в сфере литературного творчества, нескоро мы дождёмся чего-то поистине выдающегося в столь популярном жанре. Не знаю, чем можно объяснить подобные негативные проявления. Возможно, жанр уже изживает себя, и после Толкиена вряд ли кто-то напишет что-то более масштабное и шедевральное, а может, авторам не хватает фантазии для данного направления, но факт остаётся фактом — в той же Японии и Южной Корее жанр фэнтези представляют, в частности, работами, которые иначе как ширпотребом не назовёшь.

«Кто виноват?»

Что ж, вопрос озвученный в заголовке, вполне можно считать риторическим, неоднозначным и спорным. Однако в данном случае мы всё же найдём вполне конкретный ответ и расставим все точки над злополучной «i». Начнём, пожалуй, с банальностей и скажем, что дорама под названием «Вера» вышла в 2012 году наряду с такими творениями, как «Не сла-

вайся» и «Дневник будущего». В отличие от последних двух, «Вера» не является лайв-экшеном и лишается последнего оправдательного козыря в виде «просто по аниме хороший сериал не снимешь». Режиссёром данного творения стал некий господин Ким Чон Хак, известный нам по своему проекту «Легенда о четырёх стражах небесного владыки». И если мы посмотрим на антураж «Веры» и «Стражей», то сразу поймём, о чём любит графоманить вышеозначенный режиссёр. Конечно же, об историческом прошлом, о легендах и мечтах, о магии и волшебстве... Вот только не факт, что все эти избитые до невозможности темы легко поставить так, чтобы они смотрелись оригинально и красиво. Да что там, чтобы просто смотрелись!





Но не будем о грустном, ибо к этой теме мы ещё вернёмся, поговорим об актёрском составе. Если верить информации об особенностях сериала, то актёров в данном проекте можно назвать не иначе как героями своей профессии, ибо им пришлось немало потрудиться, чтобы вжиться в роль и научиться основным навыкам и умениям своего персонажа. Так, роль главной героини, в прямом смысле пришлось осваивать актрисе Ким Хи Сон, которая, к слову, имеет за плечами весьма неплохой актёрский опыт, что, возможно, и помогло ей легче справиться с поставленной задачей. Однако сильно не радуйтесь — сериал посредственен не только по вине режиссёра, но и по вине актёров. Конечно, есть и интересные отыгрыши, но, к сожалению, их не так много, как хотелось бы. Роль главного героя досталась И Мин Хо, отличившемуся во многих дорамах, особенно в «Городском охотнике», но вот в «Вере» она то ли переиграл, то ли запала на все 24 серии не хватило, то ли сам сценарий сделал его слишком нереалистичным. Остальные персонажи, конечно, тоже заслуживают внимания, но не думаю, что стоит долго о них разглагольствовать — они так же обычны и шаблонны и проявляют свои таланты эпизодически.

Думаю, это всё, что можно сказать здесь об актёрах, а вот о сериале продолжим, ибо такое произведение искусства нельзя пропускать мимо, нужно хотя бы что-то сказать. Например, отметим продолжительность проекта — целых 24 серии! Хочется спросить только одно — куда? Куда так много серий и зачем? Чаще всего проекты более чем в 10-12 серий к концу скатываются в пропасть бездарности и графомании, а что же происходит с сериалами, которые с самого начала не блещут ни оригинальностью, ни талантливыми постановками, ни красивыми боёвками? «Вера» — именно тот случай, когда сериал либо с самого начала задумывался как проходная, низкобюджетная работа без претензий на восторги, либо просто провалился из-за несоответствия хронометража и авторского умения.

А между тем в параллельном мире...

Ну что, пора плавно переходить к сюжетной линии? Да, самое время. И самое же время поговорить о шаблонностях и их воплощении. Как вы, наверное, уже не раз отмечали, шаблон присутствует в любом аниме, фильме или книге. Не столь важно, кто был первопроходцем и кто последователем, важно то, как шаблон преподнести и получится ли это сделать так, чтобы зритель ахнул от восторга. Конечно же, полагаясь на вышеизложенные факты об актёрах и режиссёре, можно догадаться о грандиозном провале идеи перекроить шаблон так, чтобы он приковывал к себе внимание. Однако скажем более конкретно — что же мы имеем? А присутствует у нас завязка в виде истории, которая рассказывается в красках и действиях, но кое-как нарисованных — этакое самобытное аниме, повествующее стандартную историю. Рассказ ведётся о талантливом врачевателе и полководце. Врачеватель умел лечить, правитель завоёвывать — неплохой тандем. Врача уважали и почитали, любили и лелеяли, он лечил и ни на что не жаловался, пока за его головой не пришёл один нехороший человек, от которого врач сбежал, скрывшись в вихре синего цвета, то бишь портале в неизвестно куда. На этом рисованная история заканчивается, и начинается собственно сериал.

Дорама построена на классической теме перемещения во времени из будущего в прошлое, благо не в доисторическое. Тут всё просто — главный герой перемещается в наш мир, находит там врача-девушку (главная героиня) и силком пере-





правляет к себе в мир. С этого момента начинаются всевозможные интриги и приключения вкупе с комедийными составляющими, которые местами неплохи. Далее мы наблюдаем всё, чему научились актёры, а именно: зашивать раны, лечить и так далее и тому подобное. Всё это замечательно и прекрасно, если бы не столь приторно или топорно, кому как больше нравится. Нить отношений между героями также присутствует, будут и эмоции, и разговоры по душам. В общем, как обычно, без влиятий в сторону нетривиальности.



Ах да, чуть не забыла про спецэффекты — они ужасны. Сразу вспоминается «Властелин колец» с гоблином переводом и забываемым «Это не просто таз, это спецтаз». Все бои, магия и супер-удары вместе с какими-то комбинациями не просто смешны, а способны вызвать прямо-таки истерический смех или бурю негодования. Причём отталкивает сериал с первой же серии, где во время битвы нападающих посыпали (да, именно посыпали) светящейся краской, охрана вытащила светящиеся мечи (привет джедаям), и все затанцевали хаотичную балетную постановку в свете ультрафиолетовых ламп... Что тут скажешь? Пожалуй, ничего не буду говорить, просто промолчу. Так будет правильной, ибо в журнале все те слова, что применимы к сему действу, не напишешь — цензура.

И в продолжение всё же нужно отметить примечательный факт. Как ни странно, сериал можно похвалить, при всех его недочётах, отвратительной постановке и многоплановых минусах. А похвалить можно за костюмы. Художник по костюмам, наверное, единственный заслуживает похвалы за свою работу, ибо исторические реалии с горем пополам, но выдержаны, а ведь сие немаловажно, ибо в жанрах чётко прописано «исторический боевик».

В заключение.

Итак, что же можно написать в заключение? Пожалуй, не буду повторяться и вновь говорить о тоннах нестыковок, ошибок и слитых спецэффектов, даже не буду советовать искать хороший перевод, дабы насладиться сериалом в полной мере. И ничего не скажу про актёров, игра которых, по обыкновению, покажется странноватой, но именно на них держится весь сериал. Скажу лишь одно — не стоит тратить своё время на просмотр подобного ширпотребя, в индустрии кинематографа Южной Кореи есть куда более интересные и качественные драмы, нежели «Вера».

Aldagmora





Название: LittleBigPlanet 2

Разработчик: Media Molecule

Издатель: Sony Computer Entertainment Europe

Эксклюзив для PlayStation 3

Дата релиза: Северная Америка — 18.01.2011, Европа — 19.01.2011

Жанр: 2.5D-платформер, паззл, песочница

Тип игры: одиночная игра, онлайн и оффлайн кооператив

Все мы любим милые вещи, будь то панцшоты цундере или кровь-кишки-Алукард, или же просто тряпичный человечек, известный как SackBoy. Знаменит он из-за своей способности прыгать по платформам, создавать уровни из ничего и примерять любую личину, которую попросит игрок.

Именно так вкратце можно описать героя «LittleBigPlanet 2», сиквела эксклюзивного для консолей «Sony» платформера.

Первое, что бросается в глаза, когда начинаешь игру, — это уровни. Если раньше они были разделены на тематические «комнаты» и представляли нам разные уголки мира, то теперь авторы привязали ко всему этому не только сюжет, но и отсылки к поп-культуре и истории, как всегда, подав это в простом стиле, понятном как взрослому, так и ребёнку.

Сама же история тут довольно простая, но от этого не менее яркая и интересная: в этот раз злобный Негативитрон (Negativitron) угрожает всему Крафтворлду (Craftworld), жители которого просят у Сакбоя помощи. В итоге игроку дают площадку для действия, будь то «Приют Евы» (Eva's Asylum) или «Фабрика Светлого Завтра» (The Factory of a Better Tomorrow) — в каждой из них есть уникальный дизайн, тематика и персонажи. Вся сюжетная кампания происходит на 30-ти различных уровнях игры, разделённых на свои террито-

рии. Каждый из них даёт не только разную атмосферу, но и интересные задачи. Например, на одном нужно взять под контроль прыгающего кролика, а на другом — проехаться на поезде, под завязку забитом тортиками.

При этом игрок может пригласить к себе друзей, как из онлайн-списка, так и устроившись на диване — под это заточены некоторые аспекты уровней, проходя которые, можно получить уникальные предметы, стикеры и облачения.

По своей основе «LBP2» не очень изменился: это тот же платформер, где аватара может бегать, прыгать и хватать всё, что сделано из ткани. При этом все вещи в игре будто привязались сами из ближайшего супермаркета, например, стикеры, кнопки и изолянты. С этим и возникает первая проблема, ибо управление Сакбоя почти не изменили, и прыгает он по-прежнему высоко, но не туда, куда ожидаешь. На это иногда накладывается неудобное перемещение персонажа между линиями уровня, ведь Сакбой может идти не только вперёд, но и к экрану, и за кулисы. Это плохо, но особого раздражения никогда не вызывает.

Тем более что точно выверенные прыжки никогда не были самым главным в «LBP». Игра строится на весёлом прохождении уровней, где огромное количество деталей вызывают улыбку просто своим видом — например, как пожарники поджигают платформы на уровне «Приюта» или как огромный корабль корректирует свой маршрут, или же неуклюжие движения робота-кролика, которого оседлал Сакбой. И так каждый новый уровень: они удивляют и развлекают по-своему.

Как и в любом платформере, в «LBP 2» есть свои фишки и гаджеты. Например, Креатинатор (Creatinator), похожий на шахтёрскую каску и стреляющий водой или плюшками (уже круто звучит, согласитесь), в зависимости от уровня; или же перчатка-хваталка, которая помогает почувствовать себя мими-Тарзаном. Так же стоит отметить сакботов (Sackbot) — небольших автоматизированных сакбоев, следующих за вами



езде. Милые, но без собственного интеллекта, подчас их нужно спасать от всего, что встретится на пути. Иногда это не совсем тривиальная задача.

В остальном это тот же самый платформер, что и предшественник, со своими движениями и инструментарием, позволяющим создавать не только свои уровни, но и разные мини-игры — от гонок до шутера. К уже знакомым компонентам создания уровней добавились вода, неон и микрочипы, каждый из которых можно выстроить и запрограммировать по своему желанию. Также стоит отметить подробную систему обучения, с помощью которого даже ребёнок сможет создать интересный уровень.

В целом «Media Molecule» расширили границы, изначально поставленные «LBP», доработав те моменты, которые провисали в первой части, при этом обновив его шарм и подачу. Авторы придумали сюжет, подходящий атмосфере игры, но не перегружающий её, и множество новых гаджетов для развлечения.

Дизайн: 9.0

- Приятный и разнообразный для платформера, с уникальными уровнями.

Звук\Музыка: 8.5

- Отличная подборка разнообразных треков и хорошая игра актёров

Сюжет\Атмосфера\Персонажи: 9.0

- Хорошо сыгранное детское представление, понятное не только детям, но и взрослым.

Презентация: 9.0

- Платформер не без изынов, но с разнообразными ситуациями. Играй, создавай и делись. Бесконечное количество раз.



Общее качество\Ценность для жанра: 9.0

- В целом перед нами улучшенный платформер с интересными уровнями и подачей, но его шарм обновили и переиначили — именно из-за этого «LBP 2» стоит купить. Тем более если у вас уже есть «PS3».

Общая оценка: 8.75

Kirill_Nek0





Название: Gravity Rush

Разработчик: SCE Japan Studio (Project Siren)

Издатель: Sony Computer Entertainment

Эксклюзив для PlayStation Vita

Дата релиза:

Япония — 9.02.2012

Северная Америка — 12.06.2012

Европа — 13.06.2012

Жанр: экшен-приключение, с элементами ролевой игры, в открытом мире.

Тип игры: одиночная игра

хотя лишь в нескольких из них задумки действительно оригинальные. Так, например, в одной миссии нам нужно проникнуть в закрытую зону без шума, используя гравитационные способности.

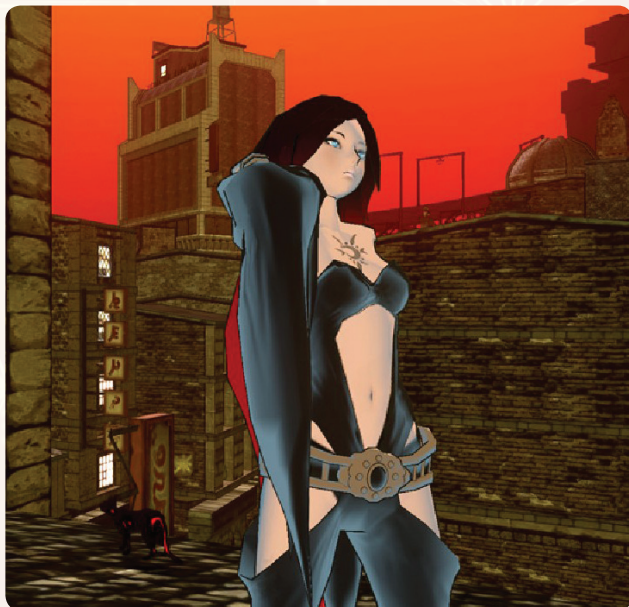
Вне сюжета игрок волен собирать гравитационные камни (gravity gem), с помощью которых можно увеличить силу удара, продолжительность манипуляции временем и повысить шкалу здоровья главной героини. Пускай развитие персонажа не основа игры (игру можно пройти и без улучшений), оно всегда помогает более расчётливо и быстро расправиться с супостатами, так как вначале наша няша может лишь слабо пнуть врага и держится в воздухе всего несколько секунд. Также можно приобретать новые костюмы и повышать свою репутацию, выполняя дополнительные задания.

Вот и прошел год с момента старта PSVita, новой портативной консоли от «Sony», на которой уже побывали игры вроде «Uncharted: Golden Abyss», «Persona 4:Golden» и «Sound Shapes». Но все эти проекты нам, геймерам, более-менее знакомы как по геймплею, так и по героям. А вот по-настоящему новых и оригинальных проектов на консолях хватает, и про один из таких я как раз хочу рассказать: «Gravity Rush».

Играем мы за юную девушку Кат (Кэт), потерявшую память и оказавшуюся в большом открытом городе Hekseville (Хексвилль), парящем над бездной. Сама же героиня со старта приобретает способность подчинять себе гравитацию — спасибо загадочной кошке, сопровождающей её везде. С помощью этой способности наша героиня может без особых проблем взмывать в воздух и использует полученный дар, чтобы защитить город от плохих существ Nevi (Нэви). На протяжении всей игры Кэт будет узнавать, кто она, как попала сюда и что происходит в этом мире. В принципе, это всё, что можно сказать о сюжете.

По геймплею игра разбита на 21 эпизод, растянутые приблизительно на 10-12 часов, с разнообразными заданиями, головоломками и боями. Авторы грамотно расставили миссии,





Силы Кэт поистине уникальны, но приходят в руки игрока не громоздким багажом. Управление героиней довольно простое, так что особых затруднений даже у казуального игрока не вызовет. Осложняет же навигацию в пространстве временами непослушная камера и система прицеливания, подчас выбирающая самые дальние цели.

На удивление изумительно работает трансверсия мира, когда игроку дают возможность пробежать по стенам домов, а иногда даже по потолку — это потрясающая возможность. Проблема тут одна: при столкновении с противником можно не только промахнуться, но и остаться дезориентированным в пространстве, так как прицелиться, стоя на стене, очень сложно.

Именно это говорит о непродуманности боевой системы в целом. При этом на протяжении курса всей игры геймера, по сути, бросают в одну и ту же стену, загоняя в повторяющийся из раза в раз ритм игры: «Поднялся в воздух, прицелился и пнул врага каблуком». Не доделано и уклонение от ударов противника, так как для этого игрок должен провести по экрану консоли пальцем. Этот приём вызывает недоумение, учитывая, что все остальное авторы повесили на кнопки действия. В результате способность уклоняться в большинстве

случаев даже не рассматривается как нужная. Прибавьте к этому ненужность большинства комбо-ударов, так как более эффективными становятся простые удары.

Говоря про сам мир игры, выполненный в аниме-стилистике, стоит отметить, что город сам по себе не столь разнообразен. За исключением дополнительных миссий вроде гонок и полётов на время, игра кажется пустой. Собираание кристаллов и дополнительные миссии разбавляют игру, но ненадолго. Сами задания довольно простые и занимают 5-10 минут, предлагая нам или подражаться с монстрами, или попрыгать по определённому маршруту. Тем более что с самого начала игрока запирают на небольшой локации, объясняя это обучением, как и когда использовать способности Кэт. Но как только Кэт продвинется по сюжетной линии вперёд, ей тут же открывают доступ к новым локациям.

Тем обиднее, что основная история прыгает туда и обратно, то представляя нам персонажа, который через миг уже исчезнет, оставляя лишь вопросы: «Кто он и откуда?», то балуясь с гравитацией, переворачивая всё вверх тормашками.

Графически игра выглядела бы хорошо на больших консолях. Сэл-шейдинг в дизайне не раздражает глаз, создавая неповторимую атмосферу, пусть даже влияние других аниме-проектов видно невооружённым глазом. Заставок на движке тут, правда, нет — авторы выбрали для подачи истории комиксовые врезки с прописанными диалогами. Музыку же писал Кохеи Танака, так что у фанатов «Resonance Of Fate» (PS3\X360) будет дежа-вю.

В целом «Gravity Rush» не гениальная игра и не всем придётся по вкусу. Она не продвинет консоль PS Vita в массы, но если ваша «Вита» пылится без дела — «Gravity Rush» в момент оживит её своим необычным дизайном и атмосферой, интересной механикой и интригующей историей. Всё это перевешивает минусы игры, особенно если вам по душе открытый игровой мир.

Оценки

- Дизайн: 9/10

- Звук/Музыка: 8/10

- Сюжет/Атмосфера/Персонажи: 8.5/10

- Презентация: 7/10

- Общее качество/Ценность для жанра/Ценность для фанатов: 7/10

Общая оценка: 7.9

Kirill_Nek0



ТРИ МАСКИ МАСИМО КОИТИ

Маска первая: сеанс научного экзорцизма, или охотник за демоном

«Процесс по делам веры, как указано в «Extravagantia de accusatione, denuntiatione et inquisitione», может начаться по тройкому основанию. <...>

3) Если до слуха инквизиторов дошла молва, что в таком и таком-то городе имеются ведьмы, занимающиеся тем-то и тем-то. Это — обвинение путём инквизиции. В этом случае инквизитор начинает действовать не по указанию какого-либо обвинителя, а по своему собственному почину».

(«Hexengrammaton», Яков Шпренгер, Генрих Институторис)

«El Cazador de la Bruja», или с испанского - «Охотник на ведьму», - третья часть трилогии Масимо Коити, объединенной условным названием «девушки и оружие». На первый взгляд, начинать обзор трилогии с завершающей части чем-то напоминает чтение книги с конца, но не будем торопиться. Дело в том, что «Нуар», «Мадлакс» и «Охотник» — это не совсем трилогия в привычном нам виде. Между собой они не связаны ничем, кроме девушек (две главные героини), оружия (кто бы сомневался) и сюжета. Но сюжетная связь здесь иная, нежели предполагаемая в трилогии. Сюжет тут не связывает части, он просто один и тот же, только рассказан трижды в разном антураже. Подобные интеллектуальные игры - как написал бы «У попа была собака» О'Генри или «Красную шапочку» Хемингуэй - были достаточно распространены среди пишущих людей.

«Мать вошла, она поставила на стол кошелку. В кошелке было молоко, белый хлеб и яйца.

- Вот, - сказала мать.
- Что? - спросила её Красная Шапочка.
- Вот это, - сказала мать, - отнесёшь своей бабушке.
- Ладно, - сказала Красная Шапочка.
- И смотри в оба, - сказала мать, - Волк.
- Да».

А Масимо Коити показал нам один и тот же сюжет в разных воплощениях.

«Нуар» — это, гм... нуар. Не название аниме, а специфический художественный жанр. Криминал, разборки, горы

трупов, наёмные убийцы, отсутствие положительного героя. «Нуар», как аниме, вполне соответствует этому жанру, в его специфическом японском преломлении, конечно. Даже место действия — вполне отсылка к жанру, родиной названия была именно Франция.

«Мадлакс» — в первую очередь мистика, таинственные книги, загадочные алфавиты. И хотя место действия явно не обозначено, это скорее всего Юго-Восточная Азия.

А вот в основе «Охотника» лежит вестерн. По своей стилистике он очень похож на фильмы Серджио Леоне, и, пожалуй, многие другие вестерны. Колорит соблюден до мелких деталей - Мексика, маленькие городки с единственной улицей, шерифы, пустыня, кактусы, охотники за головами, костёр в пустыне, хижина со скелетом, грифы, змеи. Остаётся выйти из бара, оседлать верного мустанга и поскакать в пустыню за бандой индейцев, постреливая из верного винчестера. Что? К телефону? Ну вот, такую песню испортили.

Впрочем, это не единственная коррективка в антураже. В маленьком городке обнаруживается вполне приличная больница, Нади с Эллис жарят на костре не подстреленного кролика, а вполне современные сосиски. Кабальеро сменили мустанга на железного коня, и даже пресловутые охотники за головами предпочитают гостиницу и удобную машину. А посреди пустыни мексиканцы построили онсэн. Кто сказал «фансервис»? Отрезать завистнику его поганый язык! Ах, я сказал? Тогда никто ничего не слышал. В конце концов, должно быть у мексиканских девушек место, где они могли бы





похвастаться идеальной фигурой перед своими кабальеро. Не в пустыне же в купальнике разгуливать. Правда, онсэн закрыт и занесен песком — в Мексике японские традиции приживаются неважно. Вообще говоря, в «Охотнике» впервые за всю трилогию появляется юмор и какая-то легкомысленность. «Нуар» и «Мадлакс» были предельно, ужасающе серьезные. Впрочем, юмор в жанре нуар — штука сама по себе странная. До сих пор не пойму: злобные татары, вырезающие финнов в серии «Lost Kitten» — это такое специфическое восприятие японцами российской истории или чёрный юмор?

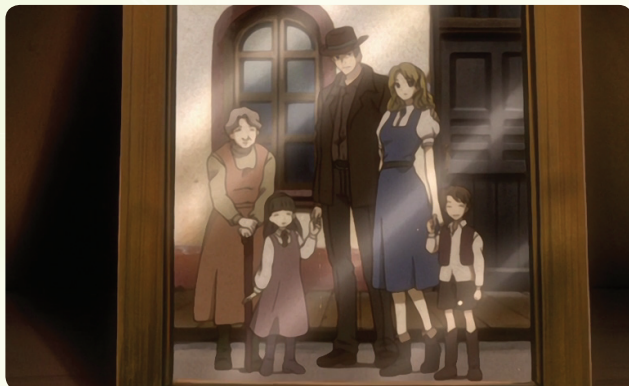
В «Охотнике» с этим всё вполне хорошо. И Нади за острым словом в карман не полезет, и наивные комментарии Эллис почему-то обычно оказываются очень к месту. Наивные, да. Если не смотреть в эти ангельские невинные глаза, то девица весьма язвительна.

Главный антагонист Хейворд вносит свою лепту в эту картину. Правда, юмор его весьма специфичен, но он злодей, ему можно. Во всяком случае, он составляет разительный контраст с мировой скорбью главной злодейки «Нуара» — Альтены.

Впрочем, мы несколько отвлеклись. Вестерн здесь по большому счёту жанр антуражный. Он дает внешнюю колоритную, шумную, слегка даже бестолковую картинку. Внутренний стержень повествования ближе всего к «road movie». С определённой долей натяжки к этому жанру можно отнести и две остальные части трилогии, но если в том же «Нуаре» путь скорее виртуальный, путь души в поисках себя, то в «Охотнике» путешествие совершенно реальное, на юг, в Винный Марка. По большому счёту, сюжетное построение «Нуара» и

«Охотника» весьма близко — это серия коротких историй (длинной в одну-две серии), связанных только участием в них главных героинь. В «Нуаре» конец этих историй несколько предсказуем, но следование канонам нуара обязывает (вопрос о психологической достоверности мы оставим в стороне, да и не о нуаре речь — он для нас что-то вроде стартовой точки, образца сравнения).

А вот в «Охотнике» ситуация иная. Начнём с того, что в этом аниме дорожные истории оказывают существенно большее влияние на поведение героинь, иначе говоря, обратная связь куда более жёсткая. Нет, не на главное направление сюжета, где они формируют личность, показывают характер и т.п., а на более мелкомасштабные детали, в которых и скрывается всё самое интересное. Один из ярких примеров — то, как Нади в первый момент отказывается от «охоты», вспоминая отношение Эллис к предыдущему эпизоду. Впрочем, это будет ещё не скоро, а пока мы вместе с ними начинаем бесконечное путешествие в Винный Марка. На него, как на нить, будут нанизываться бусинки чужих судеб, в которых Нади с Эллис принимают вольное или невольное участие, периодически оказываясь в состоянии наблюдателя, который рад бы не вмешиваться, но уже только своим присутствием разрушает сложившееся хрупкое равновесие. Этот слой сюжета чем-то напоминает «Путешествие Кино». Может быть тем, что Нади с Эллис, как и Кино с Гермесом, тоже оказываются вынуждены вмешаться в происходящее, просто потому что так должно. Возможно, выяснится, что именно такие моменты не предусмотрел педантичный Розенберг, и благодаря им Эллис станет полноценной личностью. В конце концов, воспомина-





ния о путешествии с Нади окажутся для неё самой большой ценностью, даже более важной, чем жизнь.

В отличие от «Нуара», в «Охотнике» достаточно мало завершённых историй. Это как случайно подсмотренные сцены из жизни. У одних мы увидим и финал, счастливый, как в истории Антонио и Маргариты, или же нет, как в истории с неудачливым марьячи. Другие увидеть до конца не получится, мелькнуло в окне и всё – гадай, что там дальше, – как в истории с серебряным крестом, или девочкой, которая хотела в город. А где-то нет ни начала, ни конца, да и истории как таковой нет – просто загадочный эпизод совершенно без каких-то зацепок. Что за скелет в хижине? Кто ж его знает. Всё как в жизни, этим и привлекает. «Ваби-саби», «прекрасное в несовершенстве», в возможности самим додумать и завершить историю, каждому по-своему.

В чём-то похожая картина и с основным сюжетом. В «Нуаре» героев всего трое, ну ладно, три с половиной. Мирей с Кирикой, Клоэ, а «мировая скорбь» Альтена с натяжкой сойдёт за половинку. Нам рассказывают именно историю главных героев, в той максимальной полноте, в которой позволил нам узнать сценарист. Остальные персонажи не более чем пешки с табличками – «боевики Soldats», «продажный судья», «мафия». Впрочем, иногда из-за таблички показывается живой человек, и мы узнаём, что у специалиста по перерогатам есть дочь, ради которой он готов на многое.

В «Охотнике» ситуация сильно отличается. В рамках общей канвы сюжета сосуществует несколько независимых и равноправных линий. И хотя к финалу они сойдутся, это будет лишь точка пересечения. Причем история персонажей второго плана зачастую не менее интересна, чем основной сюжет. Взять хотя бы не менее яркую, чем главные герои, пару Рикардо с Лирио. О прошлом Рикардо мы можем исключительно догадываться. Сам он не стремится излить душу даже своим старым знакомым, а знают его в тех местах если не под каждым кустом, то близко к тому. Точнее, знали. Недавнее его прошлое, в котором он приобрел Лирио, для его знакомых тоже загадка. Впрочем, о Лирио нам вообще ничего не скажут. Кто она, откуда, почему так много значит для Рикардо? Это

ведь не его дочь. «Она мне доверяет» – весьма скупое объяснение, но и за него спасибо, большего не будет. При этом девочка, как и Эллис, вовсе не столь проста, как кажется на первый взгляд. Впрочем, простых и однозначных персонажей в «Охотнике» вообще нет. Лирио – отбраковка проекта «Левиафан»? Не очень похоже, да и по возрасту не подходит. Но уж больно активно нам на это намекают, особенно в последних сериях. Гадать можно до бесконечности. А можно посмотреть аниме до конца, пересмотреть ещё раз и с чувством радостного просветления хлопнуть себя по лбу со словами «ах вот что они в пятой серии имели в виду!».

Впрочем, в противоположность «Нуару», всей истории нам ни о ком не расскажут. Разве что об Эллис, но и там недосказанного достаточно, чтобы дать волю догадкам.

Собственно история, как и в «Нуаре», сдвинется с мёртвой точки только во второй половине аниме, когда основные сюжетные линии начнут сплетаться воедино и будут даны ответы на некоторые вопросы. И если в первой части Нади с Эллис в общем-то двигались по течению – пойдёшь туда, не знаю куда, – то здесь им придётся каждый раз выбирать свой путь и решать, как поступать, чтобы остаться людьми и не потерять друг друга. Каждый выбор сокращает возможности, и в конце концов остаётся узкая и зыбкая дорожка, сошедший с которой проигрывает, пожалуй, что-то поважнее жизни.

В завершение скажу так – «Нуар», «Мадлак» и «Охотник» – три разных жанра, три грани одной истории. Не противопоставленных – кто лучше, кто хуже, – а взаимодополняющих друг друга. Я не буду утверждать, что если вам понравилось одно из аниме, то два остальных неизбежно вызовут те же чувства – жанры всё же разные – но посмотреть все три вещи, на мой взгляд, стоит. И возможно, что не по одному разу, потому что второй раз позволит ответить на некоторые вопросы, оставшиеся от первого. Может, это и есть признак хорошего аниме? (Продолжение следует...)

SilentSpider





«Третий Закон Кларка: Любая достаточно развитая технология не отличима от магии».

Артур Кларк, «Профили будущего»

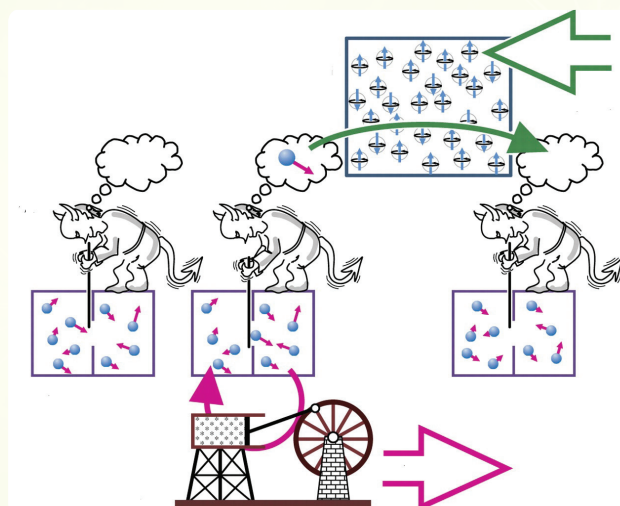
Итак, мой читатель. Мы лишь ненадолго расстались с Нади и Эллис, но лишь потому, что, как сказал небезызвестный поэт, «в одну телегу впрячь не можно коня и трепетную лань». Совместить в одной статье обзор самого аниме и тех научных сущностей, что периодически возникают в его сюжете, оказалось слишком сложно, посему — вторая часть, для любопытных, для тех, кому интересно, насколько реальна та модель мира, что построена в «Охотнике на ведьму» Масимо Коити.

Некий физик опубликовал революционную теорию, которая опровергала современные законы термодинамики. Она подразумевала наличие гипотетической сущности, которая регулирует движение атомов, управляет молекулами и таким образом уменьшает энтропию. Гипотетическую сущность, которая управляет молекулами, физик описал как демона. И в свою честь назвал его демоном Максвелла. Позже многие учёные подвергли эту теорию детальному рассмотрению, и существование демона Максвелла было признано невозможным.

И вновь у нас разговор о демонах. Впрочем, этот демон не имеет отношения к мифологиям и религиям. Научные демоны ведут своё происхождение от греческого «даймонос», обозначающего некую деятельную сущность неопределённой природы. Иначе говоря, некую неведомую зверушку, наделяемую произвольными возможностями. В приведенной цитате есть две неточности. Первая — это была не революционная теория, а мысленный эксперимент, а вторая — демон Максвелла не только возможен, но и существует. В остальном цитата до невозможности верна. А мы с вами попробуем разобраться в том, что же придумал английский физик Джеймс Максвелл, попутно коснёмся тайн возникновения жизни, таинственной серой слизи и нашего возможного будущего. Итак, в путь, нас

ждёт свой Виньяй Марка. И равно как Нади с Эллис, чтобы разгадать его тайны, нам придётся изрядно постараться.

Термодинамика — наука до крайности интересная, хотя свои настоящие сокровища она хранит для знакомых с высшей математикой. Мы же ограничимся беглым взглядом на основы. Уже достаточно давно были сформулированы основные законы термодинамики, иначе называемые началами. Если отвлечься от заумных формулировок, то первое начало формулируется так: лошадь не может работать больше, чем получает корма. С точки зрения здравого смысла логично, но причина сего прискорбного факта физикам долго была непонятна. Со вторым началом дело обстояло ещё хуже. Суть его формулировки в упомянутом в цитате «неуменьшении» энтропии, но я ведь обещал без зауми, поэтому поясню на примере. Представьте стакан с водой, в котором правая половина воды нагрелась, а левая остыла на одинаковое число градусов. Первое начало против такого возражений не имеет — суммарная энергия стакана не изменилась. Здравый же смысл под-





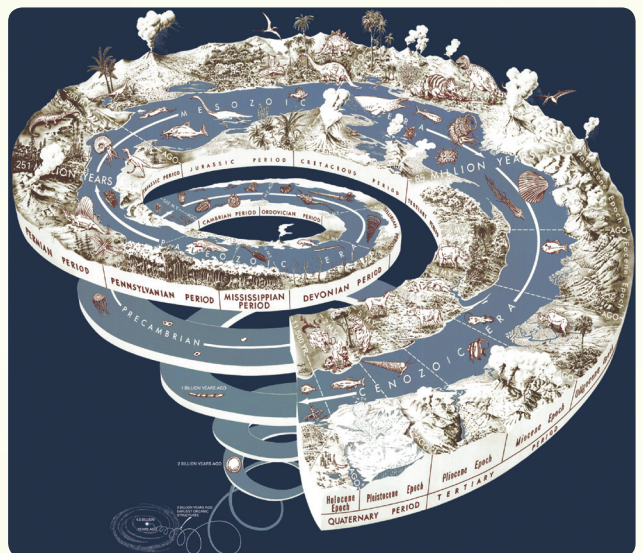
сказывает, что такого не бывает, но как-то неуверенно. Мотивируя тем, что не видел никогда. А основывать законы природы на утверждениях вроде «ну не видел же такого никто, не бывает» очень неудобно. Утоконоса тоже долго никто не видел, и в кенгуру не верили. А тут ещё большой затейник Максвелл подоспел. Я, говорит, придумал мысленный эксперимент, который опровергает ваше дурацкое второе начало. Если взять сосуд с газом и посередине поставить перегородку с дыркой, а на дырку посадить специально обученного покемона демона, который «горячие» молекулы будет пропускать слева направо, а «холодные» справа налево, то вскоре одна половина сосуда станет горячей, а вторая — холодной. Чем обеспечил головную боль физикам примерно лет на сто. Только в середине XX века смогли разобраться со вторым началом и тем, почему демон Максвелла его не опровергает. И человеку, который смог это сделать, Илье Пригожину, присудили Нобелевскую премию. Если вкратце, то всё дело в той самой энтропии. Энтропия — это мера беспорядка в системе.

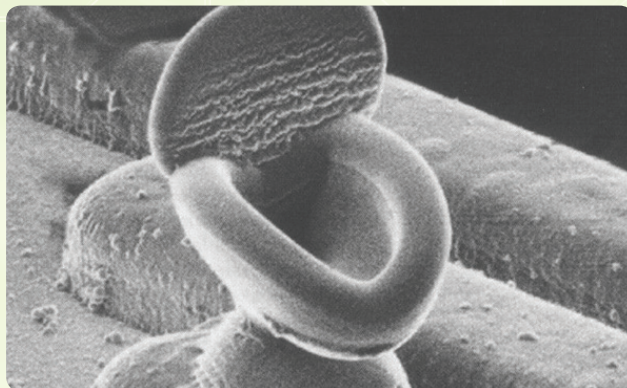
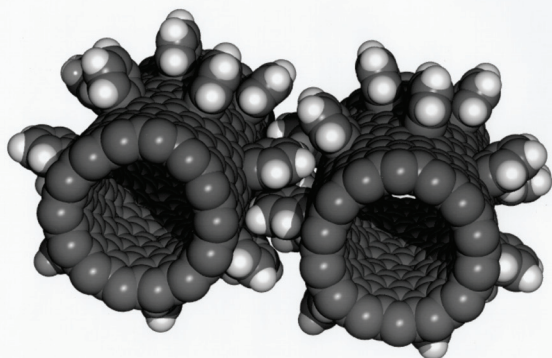
Представим воинскую часть. Днём какой-то взвод на физподготовке, какой-то на стрельбах, какой-то плац подметает. А вторая рота вообще на сельхозработках. Энтропия системы велика. А ночью все роты спят единообразно, по фен-шую. И энтропия резко уменьшается. Так и в мире молекул — чем быстрее и по большему пространству молекулы движутся, тем выше энтропия системы. При одном условии, которое как раз и рассмотрел Пригожин. Условие в том, что к системе не должна подводиться энергия извне. Возьмём всё ту же воинскую часть. Без подведения внешней энергии в лице офицера, командующего «Отбой!», ночью энтропия в казарме вовсе не будет уменьшаться. Так и в мире молекул — сама по себе без подвода энергии энтропия только увеличивается.

А вот подвод энергии в систему уводит нас во времена невообразимо древние, примерно на четыре миллиарда лет назад. Земля «безвидна и пуста» в том самом ветхозаветном смысле. Вода уже есть, равно как и атмосфера. Впрочем, это всё равно крайне неудобное место — первичная атмосфера метаново-аммиачная (нашатырь аптечный нюхали? Вот, оно), сохранившаяся до настоящего времени только на газовых гигантах типа Юпитера; кислорода нет, плюс грозы планетарного масштаба. Представили молнию от Москвы до Иркутска? Но

в это время происходит одно очень важное для нас событие, я бы сказал, принципиальное. На Земле зарождается жизнь.

В истории зарождения жизни существует масса спорных и непонятных моментов. Один из них получил название «парадокса Боинга» и формулируется так: вероятность самопроизвольного зарождения жизни столь же мала, как и вероятность того, что ураган, пронёсшийся по свалке, соберет из мусора «Боинг-737». Обычно этот аргумент приводится в пользу утверждения о том, что на самом деле жизнь создало некое высшее существо. Ну да не будем о религии, вернёмся на твёрдую почву науки. А наука в лице термодинамики как раз и запрещала возникновение жизни, причём прямым текстом в виде второго начала. Биологические молекулы огромны, клетка ещё более упорядочена, и при их образовании из мелких молекул энтропия должна снижаться. А вот Илья Пригожин показал, что если у нас есть источник, за который в нашем случае вполне сойдёт наше Солнце, то система может упорядочиваться сама по себе за счёт этой энергии. Более того, как считает французский химик Жан-Мари Лен, этот процесс не только возможен, но и неизбежен (а я склонен ему верить,





потому как именно за работы по самоорганизации молекул он получил Нобелевскую премию). Иначе говоря, процессы, начавшиеся в момент Большого Взрыва, не могли не привести к возникновению жизни на Земле. И это, в общем, оптимистичная теория, поскольку Земля в ней не обладает какими-то уникальными свойствами, кроме того, что мы на ней живём, и в космосе могут быть ещё планеты с жизнью, а может, и с братьями по разуму.

Впрочем, мы снова уклонились от демона Максвелла. Хотя почему уклонились? Если отвлечься от истории вопроса, то по своей сути демон Максвелла представляет собой одну из простейших молекулярных машин — устройство, способное манипулировать отдельными молекулами.

В старину существовали так называемые ведьмы. Легенды называли их способности колдовством. Фактически они могли управлять движением молекул. Позднее та же способность была приписана демону Максвелла.

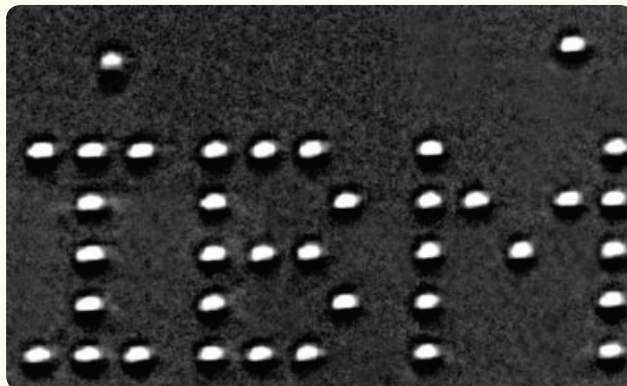
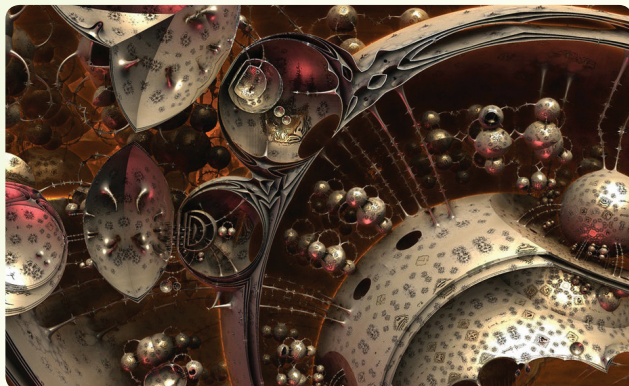
Ведьм, конечно, не было и нет, а вот с демоном Максвелла, точнее, с молекулярными машинами, ситуация куда как интересней. Наше знакомство с ними происходит ещё до рождения — это ферменты. Именно они строят клетки нашего тела из молекул пищи. Впрочем, предшественники ферментов появились не только задолго до нас, но и задолго до того, как возникла живая клетка. Именно эти «прародители» демона Максвелла собирали те структуры, из которых только потом получились клетки.

Впрочем, перепрограммировать эти молекулярные машины на выращивание у нас с вами рогов с хвостом, ну или хотя бы кавайных кошачьих ушек с зелёными волосами, крайне проблематично. Проще создать новые.

Исходная идея была, в общем, проста и незатейлива — создать нечто, способное строить из молекул любой нужный нам предмет, как каменщик дом из кирпичей. В фантастике подобные устройства в лице молекулярных синтезаторов фигурируют с середины прошлого века. Обычно авторы не вдавались в подробности устройства сего чудо-агрегата, и это была некая магическая коробка с кнопкой и дыркой, из которой доставали желаемое, и природу его выдавало обычно лишь

название. Это устройство служило верой и правдой многим поколениям космонавтов, иногда, впрочем, обретая душу и устраивая невезучим весёлую жизнь, как в рассказе Шекли «Необходимая вещь». В реальности всё оказалось далеко не так просто. В лоб решить проблему совершенно не получалось. Оказалось, что манипулировать отдельными атомами, не говоря уже о молекулах, практически нереально, трудно. С помощью атомного силового микроскопа можно двигать отдельные атомы, но технология под это совершенно не приспособлена, это некий побочный бонус, примерно как открывать пиво ковшом экскаватора. Можно выложить слово «IBM» из атомов, но как никто не будет каждый раз искать экскаватор, чтобы открыть бутылку, так никто не будет использовать атомный силовой микроскоп в качестве молекулярной машины. Всё же размеры станка должны быть хоть как-то сопоставимы с тем предметом, который он обрабатывает. И это приближает нас к мысли, что молекулярные машины должны иметь размеры, близкие к размерам молекул, и другое их имя — наномашинки. Представьте, скажем, обычный станок, роль шестерёнок в котором выполняют одиночные молекулы. Впрочем, нам потребуется не станок, а что-то вроде промышленного робота, способного складывать атомы в нужном нам порядке. Проблем, которые нужно решить, оказалось невообразимо много, причём не только очевидных и понятных. Ну, скажем, взаимодействия между нанороботами. Чтобы сделать что-то видимое невооружённым глазом, одному роботу придётся трудиться сотни лет. А если взять много нанороботов, то они должны знать, кто что делает. Нужна связь и память (кстати, именно необходимое наличие памяти у демона Максвелла и решает вышеупомянутый парадокс). И тут начинается самое интересное — дело в том, что привычный нам мир на наноуровне изменяется до абсолютной чуждости. Например, там можно летать, используя вязкость воздуха. Да, нанороботы могут плавать в воздухе, как мы в воде. А радио там и вовсе не работает, даже теоретически.

Ну что же, допустим, что мы решили все эти проблемы, создали универсальных нанороботов, программируемых на разные задачи, взаимодействующих между собой, самообуча-





ющихся, способных сделать то, что нам нужно. Уже боитесь? Нет? А напрасно. (Здесь должен быть злобещий хохот). Потому как именно это и есть «Doom's Day Machine», или, иначе говоря, четыре всадника в одном лице. Сценарии апокалипсиса, использующие в роли действующего начала наномашин или сходно организованные системы, встречаются достаточно часто. Один из наиболее проработанных лежит в основе романа Лема «Непобедимый», где примитивные стайные микророботы победили высокоразвитых одиночек в борьбе за ресурсы. В 2004 году Эрик Дрекслер предсказал подобное развитие событий и для нас — когда в результате случайной мутации нанороботы станут кушать всех людей и переработают в пресловутую серую слизь. Причём бороться с ними совершенно невозможно — их много, они везде и выдерживают больше, чем человек. Представьте, что вам нужно сражаться с триллионами муравьев. Причём вы вооружены только булыжниками, а муравьи расценивают вас исключительно как еду. А нанороботов будет гораздо больше.

Уже готовы стать современными луддитами и идти громить ближайший университет? Не торопитесь. Эти сценарии весьма маловероятны. Современные макро-роботы не способны захватить не то что кафе на пляже, а даже пробегающего мимо таракана, если им об этом не сказали, и если смогут догнать, конечно. Да и Дрекслер, поглядев на развитие технологий, относится нынче к своим прогнозам весьма скептически. Но это давний вопрос контроля технологий, причём всегда оказывалось, что подводные камни, которые человечество наступывало своим мягким местом, располагались совершенно не там, где предсказывалось.

Мы же, выбравшись из глубин науки, вернёмся к тому, с чего начали — к аниме «Охотник». Практически все комментаторы, не вдаваясь в детали, отбрасывали «псевдонаучную чушь». Я же скажу, что сценаристы не так чтобы сильно отклонились от научных реалий, во всяком случае, в том, что мы обсуждали. Более того, ряд визуальных и физических эффектов в результате действий Эллис совершенно точно соответствует описанию демона Максвелла, насколько вообще допускает жанр аниме (это всё же не демонстрационный физический эксперимент). Псевдонаучная чушь, да. Дальше ещё интересней. Строго говоря, все заявленные возможности истинной ведьмы не более чем описание возможностей демона Максвелла. Управление воздухом? Ураган в природе появляется за счёт перепада давления между горячими и холодными областями в атмосфере. Именно такие области демон и создаёт. И так далее. До полной научности остаются только два допущения. Первое — о существовании демона Максвелла. Так он уже существует. В 2010 году японские учёные из Токийского университета и Университета Тюо его создали. Безусловно, никаких разговоров о промышленных масштабах нет, и в ближайшем будущем широкодоступные демоны в каждом доме нам не светят, но факт остаётся фактом. Второе — это будет даже не допущение, а вопрос: чем человек, управ-

ляющий массивом наноботов-демонов Максвелла, будет отличаться от истинной ведьмы Эллис? Остаётся только вопрос управления этими наноботами. Это пока и есть наиболее слабый момент во всей конструкции. В аниме, если вы помните, этот процесс осуществлялся через кристалл Розы Инков, подозрительно напоминающий рубин. Впрочем, откуда сценаристам знать, что передачу управляющей информации наноботам предполагается вести с помощью лазеров?

Вот такой вот занятный парадокс. Способности наследниц ведьм, показанные в аниме, на самом деле не имеют отношения к реальности, и хотя под каждую можно подобрать сколько-нибудь научное объяснение, тем не менее они вполне фантастичны, а способности истинной ведьмы, заявленные как нереальные — имеют вполне физическое объяснение. С некоторыми натяжками, безусловно, но ведь это не учебник по физике. И вполне имеют шанс реализоваться в рамках третьего закона Кларка — «любая достаточно развитая технология неотличима от магии».

Благодарности. Автор благодарит Iaci, Юрия Благодира и Hagu-Kaze за перевод, фрагменты которого использованы в данной статье, altair86 за ценные комментарии, Renmei Rei за наводку на эти замечательные аниме, а также Dime и aldamgora за то, что терпеливо читали сей креатив.

SilentSpider





Мы часто смотрим «Наруто» и видим, как этот рыжеволосый парень уплетает за обе щеки рамен, потом набирается сил и крушит врагов, после чего идет снова в «Ичираку-рамен» набираться чего ему там надо. Так что же такое этот рамен? На самом деле ничего сложного. Рамен — это пшеничная лапша, которая пользуется огромной популярностью в Японии и Корее. Но родина рамена — Китай. Эта лапша дешёвая, питательная и быстро готовится, даже считается фастфудом. Его можно купить в любом ресторанчике или баре, да и вообще везде, где можно заказать какую-либо еду, всегда есть рамен. Тем не менее в России эта лапша до сих пор является экзотикой. Но никто не мешает самому приготовить её у себя дома, надо лишь запастись нужными ингредиентами. Итак, рецепт приготовления рамена:

Ингредиенты:

Свинина — 300 г

Морковь (средняя) — 2 шт.

Лук — 2 шт.

Соевый соус

Лапша (специальная для рамена, за её неимением можно взять длинную вермишель или, на крайний случай, «Доширак»)

Куриный бульон (или любой другой мясной бульон) — 1 л

Чеснок — 2 зубчика

Специи (красный перец, черный перец, мускатный орех, имбирь)

Приступаем к приготовлению. У нас должен быть готов бульон, для него нужно либо отварить мясо, либо купить специальный кубик.

Мясо режем на мелкие кусочки, посыпаем специями, добавляем соевый соус и давленный чеснок. Оставляем мариноваться немного, а пока перейдём к овощам. На специальной тёрке (для корейской моркови) натираем морковь, лук нарезаем мелко и обжариваем на масле. А теперь можно и мясо поджарить, только отдельно от овощей. Бульон смешиваем с соевым соусом — должен получиться тёмно-коричневый цвет. Лапшу или вермишель отвариваем. Когда все ингредиенты готовы — совмещаем их. На дно пиалы укладываем лапшу, сверху морковь с луком и свинину, заливаем всё бульоном — и готово. Можете приступать к трапезе. Ещё можно добавить половинку варёного яйца и зелёный резаный лук — просто для украшения.

Angsuz



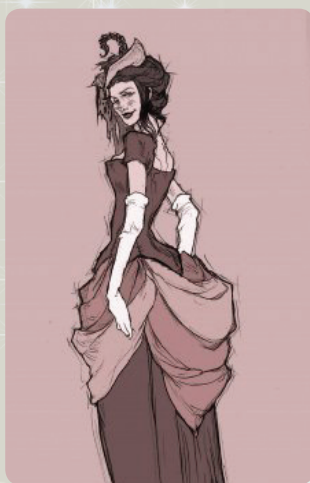


Весы

Для Весов январь будет урожайным и удачливым. Если вы кропотливо трудились ради решения какой-то задачи, то её исход получится просто замечательным. И самое время взяться за многосерийные аниме типа «Ван-писа» или же «Наруто». Хотя запомните — что посеешь, то и пожнёшь. Даже если задача ваша будет напиться в хлам, то вы, конечно, преуспеете, но смотрите, чтобы потом в больницу не пришлось ехать.

Скорпион

На вашем пути в январе встретится несколько неудач, но в них будете виноваты вы сами, ибо совершите несколько опрометчивых поступков. Думайте, что делаете. И лучшим выбором для вас станут полнометражки или же OVA. Ну и совет — не браться за что-то грандиозное. Праздники ударить могут не только по кошельку, но и по здоровью, так что подумайте, прежде чем предаваться обильным возлияниям.



Стрелец

В вашей жизни вскоре может появиться партнёрство, возможно, найдёте новых друзей, а возможно, оно будет и в деловой сфере. Конечно, может выпасть и компаньон для изысканного троллинга. Но, как мы помним из «Алхимика», всегда срабатывает закон равноценности, так что будьте внимательны. Есть ещё несколько видов партнёрства, в том числе и паразитический — смотрите с кем общаетесь и что едите, от червячков в желудке никто не застрахован.

Козерог

А Козерогам в январе будет хорошо даваться построение планов и нахождение в себе скрытых сил. Вы даже можете принять несколько судьбоносных решений. Положитесь на интуицию и отпустите несколько (ведь всему есть мера же) свои внутренние рамки. Об этом стоит помнить, так как, выполняя сегодня в нетрезвом виде забавный танец на столе, вы можете так вспомнить о нём завтра, и что ещё хуже — все окружающие тоже.



Водолей

Для Водолея наступит пора разрушений, что не всегда значит плохое. Возможно, разрушатся и отомрут сдерживающие вас факторы и обстоятельства. Вам бы в это время посмотреть самурайское аниме и боевые искусства, может даже, попробовать что-то новое, например, читать мангу или смотреть дорамы. Также разрушение может коснуться вашего финансового положения — не устраивайте шумных застолий, лучше уж сходите в гости.

Рыбы

Новый месяц, новый год, всё новое, для Рыб это период обновления. Вам нужно попробовать себя в чём-то новом, начать смотреть онгоинги и смотреть только вперёд. Но вы должны сосредоточиться на чём-то одном, а не хвататься за всё без разбора. Так что выберите жанр и смотрите то, что по нему выходит. Тут сам собой напрашивается совет не мешать выпивку и вообще придерживаться одного градуса, а то пожнёте нехорошие итоги уже с утра.



Angsuz

До новых встреч!



AnimeReactor.ru

ArruStyle.com