

# ARMI

# стиль

Семь богов счастья  
Культура Японии

Норико едет в Сеул  
Азия-фильм

G-Dragon  
Music

Революция на льду  
Манга

## Первый шаг

## Из реальности

AMV-показ в Питере  
Аниме-фестивали лета

REC  
Ария  
Тари Тари





## Коллектив **ARRU Style**



**Aldagmora**

Главный редактор.



**Dime**

Консультант по дизайну и верстке.



**Setr**

Тех. поддержка.



**Advokat**

Редактор, журналист.



**snowwife**

Редактор, журналист.



**SilentSpider**

Редактор, журналист.



**Kirill\_nek0**

Журналист.



**NiSha**

Журналист.



**Fikwriter**

Журналист.



**Leeloo2525**

Редактор, журналист.



**Verlornes Kind**

Журналист.



**Amelia**

Журналист.



**Da1m0s9**

Журналист.



**Perfect\_Killer**

Журналист.



**limonad360**

Журналист.



**Lita**

Журналист.



**Raziel**

Верстальщик.



**misler**

Верстальщик.



**DakeZehi**

Художник.

Коллектив редакции выражает  
благодарность фотографу  
Наталье Красильниковой.

### Культура японии

4

Семь богов счастья

### Обзор аниме

10

Ария

Баскетбол Куроко

Соседи!

И то, и другое

Поющий принц: 1000% любовь

REC

Бессмертное Гран-при

### Тема номера

29

Первый шаг в аниме

### Обзор манги

33

Революция на льду

Бродяга

### Косплей

37

Конвенты лета и Луч 7

### Азия-фильм

39

Норико едет в Сеул

Глория

К-ПОП: Последнее прослушивание

### Интервью

45

AMW Show в Питере

### Music

47

G-Dragon

Империя фей

### С места событий

52

AMV Show в Томске

### Игры

53

Tales of Xillia

Ретроспектива серии Thief





ОМ КАФЕ

АЗИАТСКИЙ ФЬЮЖН  
И ОРГАНИЧЕСКАЯ КУХНЯ

# Мейдо в Москве!

Азия... загадочный и самобытный мир необычной культуры, прикоснуться к которой хотелось едва ли не каждому. Однако с нынешним темпом жизни, с вечными делами и заботами, да и что уж говорить, нехваткой средств, не так уж просто взять и слетать на выходные в Японию или Таиланд, попробовать экзотические блюда и ощутить себя в другом мире. Но если не требовать строгой географической привязки, то можно найти кусочек Азии и в Москве.



Представляем вашему вниманию заведение, которое весьма приглянулось коллективу нашего журнала — ОМ кафе. В Москве множество мест с азиатской кухней в самых разнообразных сочетаниях, от кавказско-японской до высокой японской кухни со специально выписанным поваром-бурятом японцем прямо из Токио. ОМ кафе приятно выделяется определенной законченностью атмосферы, гармоничным панзатским дизайном с тематическими холстами на стенах, Ганешей и Буддой, аутентичными статуэтками и удачно дополняющим картину освещением. Музыка добавляет колорита, но ненавязчива и не мешает. В общем, приятное место, чтобы побеседовать о возвышенном, сочинить хокку или... Впрочем в кафе ходят не только за этим, некоторые там еще и едят. От имени редакции можем порекомендовать «Королевский Том Ям» (осторожно, острый). Дополнить обед можно морскими гребешками с зеленой спаржей и шиитаке «Сантаки» (редакция рекомендует). Впрочем, меню достаточно обширно и можно подобрать себе что-нибудь на любой вкус и бюджет, вплоть до недорогого бизнес-ланча за 299 р. (Можно ли в Москве пообедать дешево, вкусно и безопасно?)



Вот вам вариант вкусно и безопасно. А дешево... Ну три сотни рублей, пожалуй, уже почти недорого.) Кафе специализируется на азиатском фьюжне и органической кухне, так что у вас будет шанс попробовать экзотические блюда на основе самых свежих и натуральных продуктов.

Но к чему это в аниме-журнале? Не торопитесь, пока речь шла только о буднях.

Куда податься хиккико... отаку, который насмотрелся на развлечения своих собратьев в аниме, начитался статей о Японии и жаждет, чтобы кавая девушка с кошачьими ушками покормила его мороженым с ложечки. Лететь ради этого в Японию? Цель, безусловно, достойная, но несколько труднодостижимая. Для бешеной собаки истинного отаку, конечно, восемь тысяч километров не крюк, но не каждый же раз. Впрочем, теперь достаточно лишь дожидаться выходных, на которых ОМ кафе превращается в полноценное Мейд кафе.

Тут нужно небольшое отступление для недостаточно продвинутых анимешников. Мейд кафе отличается от обычного тем, что официантки-мейдо там носят анимешную униформу — горничной, maid. И взаимодействие с желанным гостем в Мейд-кафе не ограничивается подачей блюд. Мейдо и за жизнь поговорить могут, и песенку спеть, и станцевать, и с ложечки покормить — эту ложечку за папу, эту за маму, эту за Анаями Рэй. Удовольствие, конечно, не бесплатное, но не бьющее по карману. К тому же в Москве альтернатив вы не найдете.



Естественно в дни работы Мейд, ОМ преобразается: зажигается розовое освещение, на стенах появляются холсты с аниме персонажами, а в зале звучит веселенькая, легкая музыка. За непродолжительное время работы заведение успело приобрести горячих поклонников, которые весьма позитивно оценили оригинальную идею. Все же для Москвы, да и для России в целом, Мейд кафе — непривычное явление, которое идет в разрез с нашим менталитетом, что как раз таки добавляет проекту значимости как нетривиальной и интересной задумки!

В общем и целом, за исключением небольших замечаний (все же проект новый и ещё находится на стадии доработок, свои пожелания по которым, кстати, можно оставить в кафе) Мейд кафе оставляет весьма положительные впечатления, а атмосфера умиротворения, которая остаётся с вами приятным послевкусием от посещения, выше всяких похвал.

**Находится ОМ-кафе в Москве на ул. Новый Арбат, д.15, строение 1. Часы работы: ОМ-кафе — 11:00 — 24:00 (пн.-пт.), Мейд-кафе — 11:00-24:00 (сб.-вс.)**





## СЕМЬ БОГОВ УДАЧИ

Семь богов удачи (Ситифукудзин) — семь божеств, приносящих удачу в синтоизме. Очень часто изображаются в виде фигурок нэцкэ. Они вобрали в себя гремучую смесь древних культур Востока. Начиная с индийских божеств, перешедших и трансформированных в китайской культуре и заимствованных позже японцами, которые тоже не преминули внести несколько правок и коррекций под свои традиции.

Первое упоминание о появлении этих богов датируется 1420 годом. Это произошло в местности под названием Фусими, где прошла процессия семи богов удачи, похожая на известную процессию даймё. В дальнейшем, примерно в 1469-1484 годах, группа бродячих артистов-мошенников выдавала себя за них, пользуясь суеверностью населения и получала таким образом различные блага. После этого тема о семи богах удачи была развита в 1623 году известным буддийским священником Тэнкэем, к которому с большим уважением относился сёгун Иэмитцу Токугава.

Так, однажды разговор между правителем и его подданным зашёл о природе и достоинствах человека. Иэмитцу придерживался мнения, что достоинством и богов, и людей является величие. Он отметил, что величие может быть порождено природой, а может и исходить от самого человека. По его мнению, природное величие возносит людей над окружающим миром, а то, которое исходит от них, состоит из различных достоинств. Но Иэмитцу было интересно услышать и мнение Тэнкэя по этому поводу. И тот, низко поклонившись, ответил ему следующее:

«Мой Господин! Позволь высказать тебе своё скромное мнение: я считаю, что величие состоит лишь из семи положительных качеств и что все они неоспоримы. К ним я отношу долголетие, везение, успех, искренность, добродушие, чувство достоинства и великодушие. И лишь тот, кто обладает ими, может считаться богом, либо тем, кто близок к этому».

Сёгун Иэмитцу был настолько восхищён ответом священника, что доверил тому выбрать из существующих богов семь, которые олицетворяли бы собой те качества, о которых говорил Тэнкэй. Кроме того, на плечи священника легла обязан-

ность проследить за тем, чтобы люди стали поклоняться всем семерым богам одновременно.

Для выполнения воли сёгуна Тэнкэй пригласил самого известного художника своего времени Кано, попросив его впервые изобразить этих богов всех вместе. Выбор Тэнкэя пал на следующих представителей пантеона:

1. **Эбису** — бог счастья.
2. **Дайкоку** — бог процветания.
3. **Бисямонтен** — бог-воин.
4. **Бендзайтен** — покровительница музыки и воды.
5. **Хотей** — бог веселья и благодущия.
6. **Дзюродзин** — бог долголетия и счастья.
7. **Фукурокудзю** — бог мудрости и долголетия.





В канун Сан-га-нити (первые три дня Нового года), когда вся Япония украшает свои дома на счастье и удачу, волшебный корабль сокровищ такарабунэ входит в порт и высаживает на берег Ситифукудзин — семь богов удачи: Фукурокудзю, Дайкоку, Эбису, Хотэя, Бисямонтена, Бэндзайтен и Дзюродзина. Они готовы наделять счастьем любого встречного и помочь даже с самой обыденной и будничной просьбой. Встретить их не так-то просто, ведь желающих обрести счастье много. Сам корабль приплывает из лучшего мира, лежащего по ту сторону моря. В период правления императора Гоёдзея вошёл в обиход обычай дарить подарки в виде такарабунэ. Люди ищут благосклонности Ситифукудзин в рамках хацумодэ — первого свидания с богами в новом году. Кто-то идет в центральный храм, а кто-то совершает мэгури — паломничество по семи храмам, каждый из которых посвящен одному из семи богов счастья (к радости паломников, храмы обычно строятся рядом). Это особенно касается Эдо, где даже существовал обычай ежегодного паломничества, которое свершалось в первый месяц года. В каждом из храмов подавали амэдзакэ — подслащенное рисовое вино с плавающими в напитке рисовыми зёрнами. Посетитель мог поставить красочную печать на специально приобретенную карточку, которая таким образом сама становится талисманом и «гарантией» того, что удача не оставит ее владельца. Помимо набора памятных печатей, любой посетитель может приобрести в храмах маленькие статуэтки Ситифукудзин — порознь или всех вместе на маленьком кораблике. Такарабунэ — корабль сокровищ — нагружен не только золотом и рисом, но и мудростью, и долголетием, и здоровьем, и удачей. Чаше всего посетители храмов покупают Такарабунэ, изображенный на гравюре, для детей, которые обычно кладут его в новогоднюю ночь под подушку и ждут особенных, счастливых снов. Японцы уверены в том, что первый сон, приснившийся в Новом году, является вещим. Эту тему мы можем наблюдать в разных аниме, и ярким примером служит «Адзуманга». Лучше всего, если во сне привидится гора Фудзи, орлы или баклажаны. Это воспринимается как явный прогноз счастливого года. Те же, кому не повезет со снами, кому приснится что-то неприятное, могут избавиться от наваждения, пустив поутру листок с изображением Такарабунэ в ручей или реку. Тогда плохой сон, предвестник невезения, будет унесен волнами далеко в море. Семь богов изначально рассматривались как самостоятельные божества и были объединены сравнительно недавно.



## А вот и сами боги.

Эбису — исконное японское божество. Его изображают веселым рыбаком с удочкой в руках и в высокой шапке с заломом, зажавшим под мышкой большую рыбу тай (морской лещ). Иногда Эбису изображался со сложенным веером, похожим на веер императора, с помощью которого тот принимал или отклонял просьбы подчиненных. Он был также покровителем различных ремесел, поэтому резчики энцкэ порой изображали его мастером определенной профессии. Этот бог издавна покровительствовал рыбакам, а потому стал символом и божеством удачи, столь необходимой для людей этой профессии. В сельских районах его почитают как бога рисовых полей. Моряки полагаются на его помощь в плавании, купцы — на удачу в торговле. Домохозяйки не могут обойтись без помощи Эбису на кухне, также он выступает как хранитель здоровья маленьких детей.



Эбису, первенец Идзанаги и Идзанами, родился без костей из-за неполного соблюдения матерью свадебного ритуала. При рождении его назвали Хирако, что в переводе с японского значит головастик. Перед своим трехлетием Хирако был унесен в море на тростниковой лодке, которую после долгих странствий по волнам выбросило на берег Хоккайдо, где он был подобран Эбису Сабуру. Преодолевая многие трудности, Хирако вырастил себе ноги и руки и превратился в бога Эбису. Он немного глуховат, но жизнерадостен и доброжелателен, поэтому его часто называют смеющимся богом. Часто изображения Эбису встречаются в специальных ресторанах, где подают рыбу Фугу. Двадцатое число каждого месяца считается в Японии днем Эбису. Также в честь бога ежегодно в двенадцатый день месяца Каннадзуки (январь), месяца без богов, проводится фестиваль, посвященный этому божеству. В этот месяц все восемь миллионов богов собираются в храме Идзумо Тайся, и только Эбису, по причине своей глухоты, не слышит приглашений и поэтому продолжает принимать подношения и отвечать на просьбы. Они, совместно с Дайкоку, стали покровителями владельцев маленьких магазинчиков. В некоторых версиях их называют отцом и сыном или учителем и подмастерьем. Эбису, Дайкоку и Фукурокудзина также именуют «тремя богами успеха».





**Дайкоку** — покровитель крестьян, бог богатства, изображается с молотом, исполняющим желания, и мешком риса. Прототипом для создания Дайкоку послужил Шива, божество из индийской традиции. Надо отметить, что, пройдя в IX веке через Китай и Японию, образ Шивы очень сильно изменился даже внешне. Например, барабанчик Дамару (Дамру) превратился в молоток (утидэ нокодзути), исполняющий желания, каждый удар которого символизирует прибавление желаемого. Очевидно, промежуточным вариантом такой трансформации была волшебная колотушка, каждый удар которой исполняет желание, загаданное детьми. Когда Дайкоку трясет своей колотушкой, чудесным образом из воздуха сыплются монетки. В Японии Дайкоку стал популярен в период Муромати. Его также изображают с крестьянским капюшоном на голове, восседающим на двух рисовых мешках и с котомкой сокровищ (мудрость и терпение, а возможно, тоже рис) за левым плечом. На поясе бога нередко изображают совершенный буддийский алмаз, который, наподобие магического шара, наделяет своего владельца даром предвидения. Возле него могут также изображать мышь, как символ изобилия продовольствия. Ещё одна ипостась Дайкоку — это Махакала. Примечательно, что само слово имеет индийское происхождение. «Маха» — указывает на аспект величия, «Кала» — «чёрный» (второе значение — «время»). В большинстве своих форм Махакала изображается в гневной форме. На нём украшения из змей и костей, юбка из тигровой шкуры, его живот выдаётся вперёд.

**Бисямонтен** — также позаимствован из мифологии древней Индии. Образ этого божества восходит к индуистскому богу Кубере (Вайшраване) — стражу подземных сокровищ и охранителю Севера, а также защитнику религии. Любопытно, что в ряде источников Кубера позиционируется как живший в первой четверти II века легендарный царь Канишка, известный своим непомерным богатством и изрядными благодеяниями, снискавшими ему сан божества. Народные верования отождествляют Бисямонтена с синтоистскими божествами Эномотося и Дайгёдзи. В японской мифологии Бисямонтен — как и Вайшравана, охранитель Севера. В скульптурных композициях Бисямонтен, как правило, фигурирует среди трех остальных владык света. У древних японцев пользовались популярностью и парные изображения Бисямонтена, где он соседствует с хранителями Дзодзётэном (Вирудхака) или Дзикокутэном (Дхритараштра). Он входит в число аватар Дзидзо-босацу — японского бога-покровителя детей и путников. Однако наиболее древние пласты верований представляют Бисямонтена в качестве бога счастья и богатства; некогда существовал даже его самостоятельный культ.



Каждому японцу хорошо известна легенда о мудром отшельнике, обитавшем на горе Сиги, которому была мистическим образом ниспослана фигурка Бисямонтена. Она облада-







ла чудотворными свойствами и принесла своему обладателю заслуженное воздаяние за его добродетели, а потом перешла к доблестному воителю Кусуноки Масасиге (1294-1336), безмерно почитавшему ее и в честь бога назвавшему своего сына Бисямонтоном. Если обратиться к такому авторитетному источнику, как «Инрёкэн нитироку», известной летописи, которую на протяжении нескольких десятилетий добросовестно вели монахи киотского монастыря Сёкокудзи, то можно обнаружить, что, начиная с конца XV столетия, среди верующих было принято устанавливать изображения Бисямонтена на так называемой «полочке для богов» (камидана). Поступая таким образом, они надеялись скорее обрести счастье. Кстати, именно в этот период времени Бисямонтену было суждено войти в число семи богов счастья, что явилось следствием слияния в народном сознании образов Бисямонтена и Дайкокутэна — главного бога счастья.



**Бэнтэн** (или *Бэндзайтэн*) — богиня удачи, особенно на море, мудрости, искусств, любви и тяги к знаниям, а также защитница от змей. Изображается в виде девушки с бивой (бива) — национальным японским инструментом. Персонаж созвучен с индийской богиней Сарасвати. Имя богини Бэндзайтен стало в Японии нарицательным. Так часто называют красивых женщин. Начиная с периода Камакура (1192 - 1333), в буддийских и синтоистских храмах Японии стали появляться созданные художниками фигуры прекрасных обнаженных женщин. Чаще всего это были образы именно Бэндзайтен, воплощенные в камне или дереве. Существует также легенда, связанная с богиней Бэнтэн: Согласно храмовым летописям, когда-то остров Эносима был «создан» благодаря именно богине Бэнтэн. Как гласит одна из древних легенд, однажды неизвестно откуда приплыло большое облако, и тут же раздался раскат грома. Потом все стихло, и на облаке появилась прекрасная богиня, а из пучины морских вод поднялся остров, получивший название Эносима, что значит «Остров-картинка». Здесь следует пояснить, что сегодня название острова записывается иероглифами «бухта» и «остров», однако слово «э» омонимично и фонетически имеет как значение «бухта», так и «картина» при разном иероглифическом написании этих слов. Согласно другой легенде о появлении острова Эносима, когда-то, когда острова еще не было, в большом озере неподалеку от этого места обитал Пятиглавый дракон, держащий в страхе все окрестные земли: он заливал рисовые поля, нападал на скот, насылал ливни и ураганы. В четвертом месяце 13-го года правления императора Киммэя (552) на небе страшно загрохотало, земля вокруг стала сотрясаться, а волны в озере поднялись до небес. Так продолжалось десять дней и ночей. Вода в озере все прибывала, пока оно не превратилось в море. И тогда со дна моря поднялся остров Эносима, затем неизвестно откуда появилась богиня Бэнтэн в сопровождении детей. Она шла, пританцовывая, а поднявшись на вершину острова, осталась там править. Дракон сразу признал величие Бэнтэн и прекратил свои бесчинства. Более того, очарованный ее красотой, он посватался к Бэнтэн, и она, как считается, дала свое согласие. В городе Фудзисава той же префектуры Канагава, к которому административно относится остров Эносима, известен вариант этой легенды, в котором говорится, что среди бесчинств Пятиглавого Дракона самым страшным было поедание детей. Он требовал все новых и новых жертв, отбирая самых красивых и здоровых детей. Лишь получив ребенка, он на какое-то время утихал. Надо сказать, что такая характеристика Дракона в японском фольклоре крайне редка. И как бы логическим добавлением к такой характеристике может считаться факт появления богини Бэнтэн в сопровождении весе-





лых и счастливых детей. Этим подчеркивается благосклонность Бэнтэн к семейным устоям. И это тоже одна из побед Бэнтэн над Драконом, победа добра над злом. Вступление Дракона в супружескую связь с богиней Бэнтэн привело к обожествлению образа Пятиглавого Дракона, который стал почитаться божеством — подателем влаги земли Сагами, именуемым Рюкомэйдзин, то есть «Светлое божество Дракона». Одним из основных мест поклонения этому божеству в префектуре Канагава является буддийский храм Рюкодзи, на территории которого стоит небольшое синтоистское святилище — вместилище души Пятиглавого Дракона. Этот храм находится на побережье недалеко от острова Эносима. Принято считать, что богиня Бэнтэн и Божество-Дракон всегда должны быть рядом друг с другом. Культ его и Бэнтэн до сих пор занимает большое место в системе народных верований префектуры Канагава. Так, ежегодный праздник на Эносима становится событием префектурального значения. Это особая Большая церемония, которая проводится один раз в год, в первый день Змеи в новом году по лунному календарю. Наибольшего же размаха этот праздник достигает один раз в 60 лет, когда случается первый день Змеи в первом году Змеи нового 60-летнего цикла.

**Фукурокудзин** (или **Фукурокудзю**) (от японского «фуку» — «счастье»; «рук» — «богатство», а «жу» — «долголетие») — бог долголетия и мудрых поступков, изображается в виде старика с огромной остроконечной головой. В японской традиции является ассимиляцией китайских трёх звёздных старцев, произношение их может быть озвучено как Фук, Лук и Сау или (другое произношение) Фу, Лу и Шоу. В связи с этим известен также под именем Шоу-Син. По мнению некоторых источников, Фукурокудзин был отшельником в Китае во времена династии Сунг и является реинкарнацией даосского бога Хсиан-Ву. Выступает покровителем юга. По преданию, может воскрешать из мёртвых. Стоит также упомянуть подробнее о трёх звёздных старцах.

**Фук (Фу-син)** считается главным среди трёх богов. Благоприятно поклоняться ему на двадцатый день седьмого лунного месяца. В народных верованиях образ Фу-сина нередко ассоциируется с образом небесного чиновника Тянь-гуаня, ниспосылающего счастье. В таких случаях Фу-сина изображают в одеянии гражданского чиновника с развернутым свитком в руках.

**Лук (Лу-син)** — бог достатка, выступает как покровитель детей. Символ достойных наследников и продолжения рода. Также это божество символизирует семейный авторитет, тогда его изображают держащим в руках скипетр и свиток, символы силы и власти.

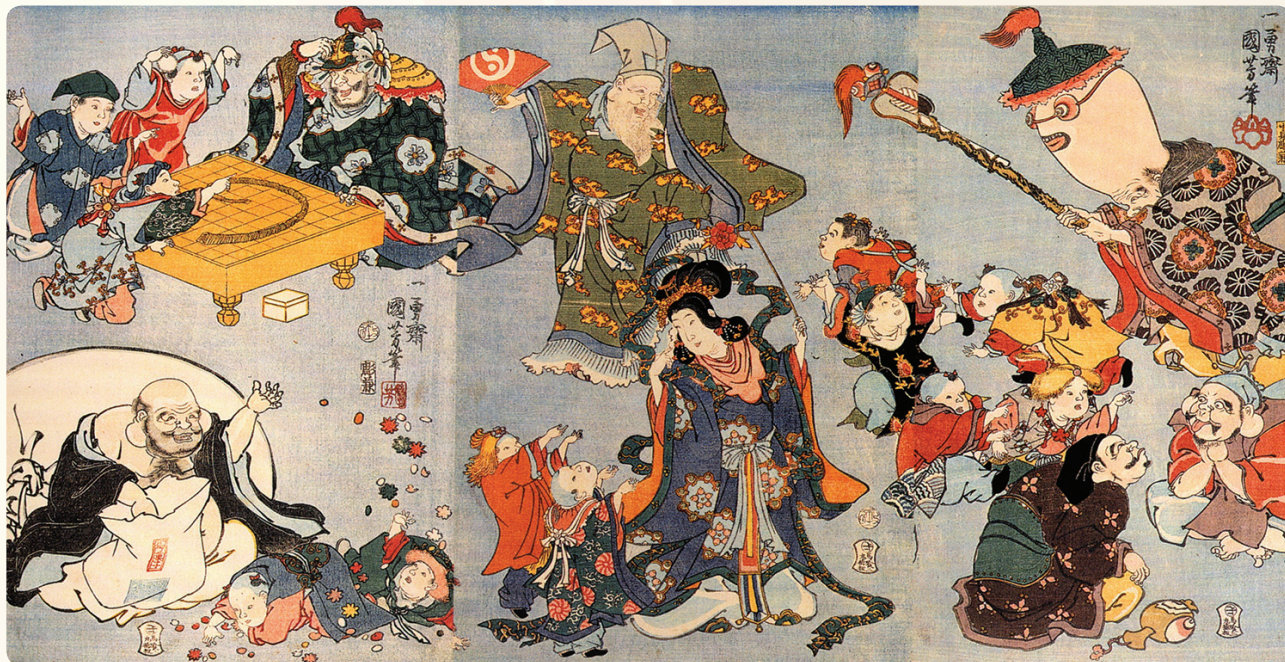
**Сау (Шоу-син)** — является богом долголетия и здоровья, он почти всегда изображается с двумя символами долголетия: оленем и персиком. Иногда их дополняет сосна, еще один символ долголетия. В руках божества — посох путешественника, по одной версии — из корня женьшеня, по другой — из персикового дерева. К посоху привязана тыква-горлянка с прозрачной водой. Рядом — бумажный свиток. Иногда он изображается развернутым, тогда на нем видны начертанные слова: «Небо ниспосылает счастье». Его также отличает высокий, куполоподобный лоб. Легенда рассказывает, что китайский правитель Цзу И повелел создать точный календарь, и с этой задачей лучше всего справился Вань Нян, юноша из народа. В переводе его имя означало «десять тысяч лет». За долгие годы исследований тайн времени Вань Нян поседел, а спина его согнулась. Цзу И высоко оценил заслуги ученого-самородка: наградил его дарами и присвоил ему титул Шоусин — «звезда долголетия». Такая звезда действительно существует. В европейской астрономии она соответствует звезде Канопус. Китайцы верили, что ее появление предвещает правителю долгие годы, а государству сулит процветание. Со временем в сознании народа Шоусин стал восприниматься как даосский святой и бог счастья. Во время празднования дня рождения японцы пекут особые хлебцы в форме персиков. Под Новый год в Японии принято пить персиковый сок.

Все вместе выступают как боги удачи и процветания. Они также известны род именем Саньфу — «три счастья», или Саньсин — «звездные духи». В Китае и во многих китайских состоятельных домах по всему миру для скульптур и изображений этих богов отводят специальные комнаты. Считается, что Звездные старцы должны иметь возможность «медитировать», а для этого им необходимо уединение.

**Хотэй** — бог сострадания и добродушия, изображается в виде старика с большим животом. Существовало поверье, что если потереть живот фигурки Хотэя 300 раз, думая о чём-то хорошем, то загаданное обязательно исполнится. Хотэй (перевод: «матерчатый мешок») жил во времена Танской династии, и звали его Ци Цы. Он не хотел называть себя дзенским учителем или собирать возле себя учеников. Вместо этого он бродил по улицам с большой сумкой, в которую складывал сладости, фрукты или пирожки. Все это он раздавал детям, которые играли на улице и собирались вокруг него. Он создал детский сад на улице. Если он встречал на улице человека, посвятившего себя Дзен, он протягивал ему руку и говорил: «Подай монетку». И если кто-нибудь просил его вернуться в храм и учить других, он снова повторял: «Подай монетку».







Однажды, когда он занимался своей игрой-работой, рядом оказался другой дзенский учитель и спросил его: «Что есть сущность Дзен?» Хотэй немедленно сбросил свою сумку на землю в молчаливом ответе. «Тогда, — спросил его другой, — что есть реализация Дзен?» Счастливый китаец сразу же повесил сумку на плечо и продолжил свой путь. Говорят также, что, когда прохожие спрашивали, что он таскает в своем мешке за плечами, тот отвечал, что там находится весь мир. Где появлялся этот таинственный странник, к людям приходили здоровье и удача. Считалось, что из своего неоскудевающего мешка монах раздает бедным еду и блага. Позже образ мудрого скитальца был поднят на философскую высоту. Таинственное содержимое его мешка стало ассоциироваться с Та Кхун — Великой Пустотой, прародительницей всего окружающего мира. Живот монаха воспринимался уже не просто как символ благосостояния и широты его души, но и как пучина, в которой исчезают все страдания и печали мира. После кончины в начале X века и последующей канонизации монах Ци Цы порой стал считаться Майтреей — очередным воплощением Будды. Его приход в мир должен привести к эре гармонии, процветания и благополучия. Такие представления еще более связывали образ Хотэя с воплощением счастья и беззаботности. Хотэя иногда называют «толстым» или «смеющимся Буддой» и изображают в окружении беззаботно веселящихся детишек.

**Дзюродзин** — даосское божество долголетия. Его атрибутами чаще всего являются посох, к которому прикреплен свиток с записями о продолжительности жизни человека, свиток с надписью «Небеса даруют бессмертие», черепаха, журавль, ребенок, олень, которому более 2000 лет, волшебный музыкальный инструмент, при звуках которого происходило омоложение человека и исполнение всех добрых пожеланий. Он наряду с Хотэем и Фукурокудзю вошел в состав семи богов счастья в период Камакура (1185-1336). В средневековой Японии Дзюродзин нередко отождествлялся с другими божествами и персонажами. Как и Фукурокудзю, Дзюродзин опирается на священный посох шаку, к которому прикреплен свиток. И все же различия есть, хотя они и не очень велики. Голова Дзюродзина не так вытянута, как у Фукурокудзю. В свитке Дзюродзина, по одной версии, хранятся сведения о всех существах, живущих на земле, по другой — тайны долголетия и бессмертия. В отличие от целомудренного Фукуро-

кудзю, Дзюродзину не чужды плотские радости жизни. Он отдает долг хмелящим напиткам, не прочь выпить сакэ и не чурается общества женщин. Помимо уже упоминавшегося выше Фукурокудзю, наиболее часто Дзюродзина отождествляли с китайскими богами Шоусином и Лао Цзы. Шоусин — это бог долголетия в мифологии Древнего Китая. Этот бог пользовался невероятной популярностью в народе; к его атрибутам причисляли посох с привязанными к нему тыквой-горлянкой или же бумажным свитком. В другую руку ему помещали еще один символ долгой жизни — персик. Лао Цзы — легендарный основатель даосизма и создатель величайшего духовного сочинения «Дао дэ цзин» («Книга о Пути и его проявлениях»). Согласно легенде, он появился на свет одновременно с небом и землей и возглавил сонмище бессмертных. Прожив на земле свыше 200 лет, Лао Цзы верхом на быке отправился на Запад. Минув границу, он вручил начальнику заставы свою книгу о Дао и дэ, в которой было 2000 слов. Культ Лао Цзы официально установился уже во II веке нашей эры и достиг своего пика к VI-VII векам. Многие императоры, безмерно почитая его, возводили к нему свои родословные. Был он любим и простым народом. Считалось, что Лао Цзы особенно покровительствует кузнецам, серебряных и золотых дел мастерам, точильщикам, изготовителям пиал и палочек для еды. Лао Цзы приписывалось владение многими магическими искусствами, недаром его считали верховным предводителем заклинателей. Умел он и принимать обличье других существ. Согласно источникам, Дзюродзин вошел в состав семи богов счастья в период Камакура (1185-1336).

Вот уже более тысячи лет у каждого из этих богов есть множество почитателей. Однако культ поклонения богам удачи сложился не сразу: из малоизвестных божеств они постепенно превратились у японцев в горячо любимых и почитаемых богов-покровителей различных профессий, занятий и искусств.

В связи с тем, что боги удачи были очень схожи по происхождению, возникала трудность выбора: какого именно бога из семи следовало считать покровителем той или иной профессии. Но всё это осталось в далёком прошлом. Сейчас доподлинно известно, что именно символизирует каждый из них. Мало того, на сегодня семь богов удачи являются главными японскими богами.





**Русское название:** Ария

Aria The Animation,  
Aria The Natural,  
Aria The OVA ~ARIETTA~,  
Aria The Origination

**Оригинальное название:**

アリア The Animation,  
アリア2,  
アリア ジ・オーブイエー ~アリエッタ~,  
アリア ジ・オリジネーション

**Страна:** Япония

**Жанр:** повседневность, приключения, мистика,  
научная фантастика, утопия, сейнен

**Тип:** ТВ, 13 серий, 26 серий, 13 серий по 25 мин.,  
OVA – 30 мин.

**Студия:** Hal Film Maker

**Выпуск:** с 05.10.2005 по 31.03.2008

**Режиссёр:** Сато Дзюнъити

**Автор оригинала:** Аmano Кодзуэ

Пиская Марина, оказавшаяся оператором неких тяжелых систем, летела на Венеру, потому что на Земле с ее тяжелыми системами стало не развернуться. Она не желала больше передвигать с места на место домики и рыть котлованчики для фабрик. Она жаждала строить города на болотах, и чтобы была буря, и чтобы были подземные взрывы. И чтобы потом сказали: «Эти города строила Марина Черняк!» Против этого ничего нельзя было возразить. С Мариной Кондратьев был тоже полностью согласен, хотя предпочел бы, чтобы Марине дали еще немножко подрасти и путем специальных тренировок привели бы ее в большее соответствие с болотами, бурями и подземными взрывами.

*А. и Б. Стругацкие. Полдень, XXII век.*

## Марс, XXIII век

Пройдет триста лет и облик Марса разительно изменится, если верить авторам аниме «Ария». После обнаружения огромных запасов водяного льда было проведено терраформирование планеты, в результате которой планета получила новое имя — Аква. Город, в котором происходит действие, был построен по образу и подобию земной «тезки», Венеции, в результате глобального потепления ушедшей под воду. Ну а где Венеция, там и каналы, которые невозможно представить без гондольеров. Вот только в отличие от земных представителей этой романтической профессии гондольеры на Акве — поголовно представительницы прекрасного пола и зовутся ундинами. Главная героиня аниме, Мидзунаси Акари, прилетает на Акву с целью стать не просто ундиной, а примой. В общем, умеет девушка поставить себе задачу.

Надо сказать, что жизнь на Акве представляет довольно эклектичную смесь, составленную из весьма разнородных компонент. С одной стороны, в Новой Венеции существуют ярко выраженные профессиональные гильдии: силфы, гномы, саламандры, ундины. Со всеми атрибутами средневековых гильдий — ученичеством, символикой, профессиональными секретами, жестким закреплением профессии и т.п.





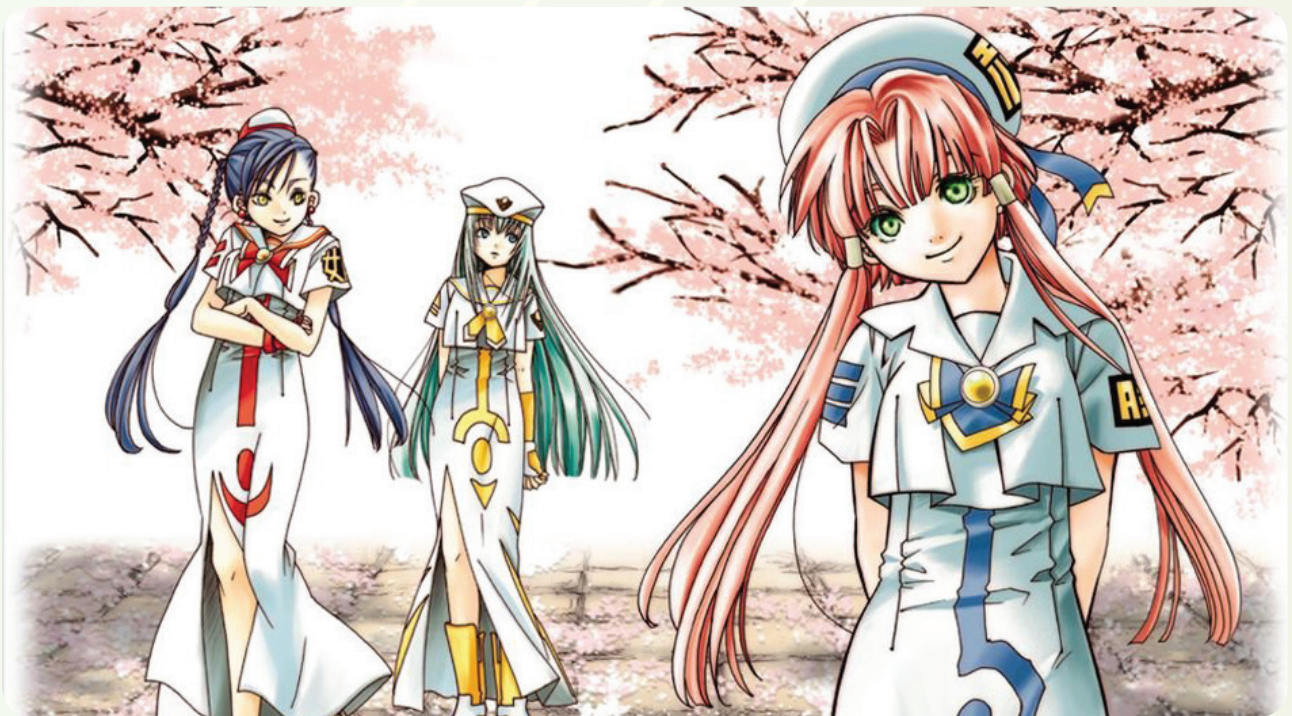


Каждой гильдии соответствует своя стихия. Сильфы, «доставщики, следующие за ветром» развозят грузы на воздушных мотоциклах, так что ундины, «показывающие путь на воде», не единственные перевозчики на Акве. Да и на воде у них есть конкуренты. Ундины могут принять заказ на доставку ценного груза или же поработать такси, но основная их задача — культурно-просветительская, в связи с чем курс обучения включает не только знание каждого закоулка города, но и умение красиво показывать и рассказать. Гномы, «управляющие весом планеты», живут под землей и контролируют гравитацию. Ну а саламандры, «стражи пламени», живут на воздушных островах, связанных с землей канатами, и управляют климатом Марса-Аквы. Напомню, что Марс, даже терраформированный и переименованный в Акву, тем не менее находится заметно дальше от Солнца, чем Земля, и большую часть времени там весьма прохладно и неуютно, так что для нормальной жизни атмосферу там придется подогревать, чем и занимаются саламандры. Так вот, эти самые средневековые гильдии вполне органично вписываются в окружение, до крайности напоминающее Мир Полдня братьев Стругацких. Мир взаимопомощи и сотрудничества даже между конкурентами, где конфликт если и происходит, то между хорошим и лучшим, а профессиональные навыки служат предметом гордости сами по себе, а не в силу того, что приносят больше

денег. В принципе последнее весьма характерно для японских аниме, посвященных, если можно так сформулировать, первому шагу, истории первого успеха, неважно в какой области деятельности — спорте, музыке, эстраде, рисованию манги... Во всех случаях достижение цели происходит в рамках самореализации таланта, ну или на крайний случай спасения мира, а отнюдь не ради того, чтобы заработать много денег. Парадокс: в *высокодуховной* России мы чаще всего оцениваем успешность человека по его финансовому благополучию, а на загнивающем Западе Востоке куда более важной для счастья оказывается возможность самореализации.

В «Арии» эта идея доведена до логического завершения — радость приносит хорошо выполненная работа, пусть даже она и не принесет денег, как, например, доставка старого письма. Нет в живых ни автора, ни адресата, но в награду Аква раскрывает небольшую частичку своих секретов.

Собственно на подобных ситуациях и построено это аниме. По большому счету разделение на сезоны в «Арии» весьма формально, все три сезона связаны сквозным и достаточно незатейливым сюжетом. В Новой Венеции существует три компании ундин: «Ария», «Химэя» и «Оранжевая планета». В каждой из них есть своя Фея Воды, самая профессиональная из всех ундин на тот момент: Алисия Флоренс, Акира Феррари и Атэна Глори, в обучении у которых и находятся три главные героини: Акари Мидзунаси, Айка Гранчеста и Алиса Кэрролл. Собственно в «Арии» больше никого и нет, за исключением кота. Другие компании заметно крупнее, и между ними существует конкуренция. Но несмотря на это как наставницы, так и ученицы связаны крепкими дружескими (я сказал **дружескими!**) отношениями и вместе постигают сложную профессию ундины, дабы стать к концу аниме полноправными примам. Предсказуемость финала становится очевидной где-то серии после третьей, когда на поле действия выходят все главные герои и определяется основной состав, в котором команда дойдет до финиша. Для большинства аниме это было бы весомой причиной для того, чтобы отложить его в сторону, а то и вовсе забыть о нем. Вот только в «Арии» основной сюжет по большому счету не слишком важен и играет вспомогательную роль, связывая достаточно самостоятельные эпизоды в единую конструкцию.



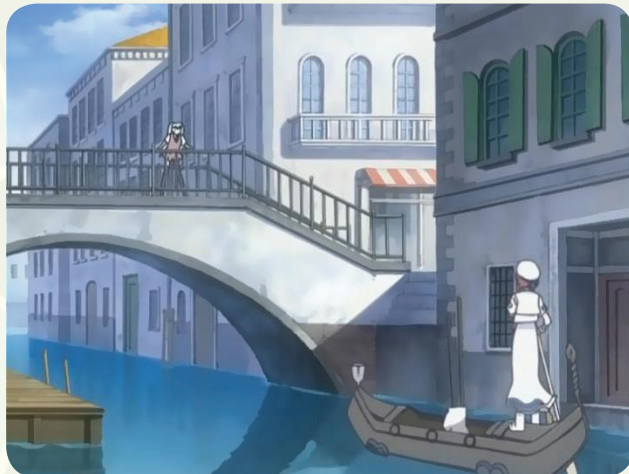




«Ария» относится к достаточно старому жанру романа в письмах. Главная героиня, Акари, переписывается с Ай, девочкой с Земли, с которой познакомилась в самом начале аниме, и рассказывает ей о своем знакомстве с Аквой. Благо поводов более чем достаточно. Новая Венеция хотя и не сравнится по возрасту со своим земным прототипом, тем не менее имеет более чем достаточно таинственных уголков, загадочных каналов и проходов, которые непременно нужно исследовать, само собой, заблудиться и попасть в мистическую историю, выпутаться из которой тебе поможет Кошачий Король. Коты в «Арии» играют особую роль. Например, они являются живыми талисманами и президентами всех трех вышеупомянутых компаний ундинов, причем президентами не то чтобы номинальными, поскольку с возрастом акванские кошки становятся способными понимать человеческую речь.

Кат Ши, Кошачий король, гигантский кот, обладающий волшебной силой, председатель собраний кошек Новой Венеции. Акари встречается с ним в четырех эпизодах аниме, обычно когда в поисках приключений забирается в не слишком подходящее для людей место в городе. Но не всегда, иногда Кат Ши и сам не прочь предложить поучаствовать в приключении. В одной из серий «Арии» он приглашает Акари прокатиться по Галактической железной дороге, на том самом поезде из рассказа Миядзавы Кенджи. Какой-то сюжетной обоснованности этот момент не несет, просто одна из приятных тайн Аквы. Ну и коты, конечно. Мангака Аmano Кодзуэ — большая поклонница кошек, и два из вышеупомянутых Президентов списаны с натуры.

Впрочем, мистическая составляющая в сюжете появляется нечасто, да и без нее вполне можно обойтись, поскольку у Акари есть очень ценная для ундины и вообще по-человечески приятная способность видеть необычное в обыденном. И очередное письмо-эпизод может быть посвящено походу за продуктами в затопленном городе, фейерверку или первому снегу. Правда, в Новой Венеции мистика зачастую настолько переплетена с реальностью, что разобрать, что где, может оказаться не слишком просто. В кафе можно выпить чашку кофе с призраком, перейти по мостику в прошлое. Да и нужно ли выяснять, где она, реальность, если все это гармонично сплетается в удивительную атмосферу Аквы. Живописный город, доброжелательные главные герои (надо сказать, что в аниме вообще нет отрицательных персонажей), неторопливое и мягкое повествование — все это оставляет ощущение тепла и уюта. Какая разница, что так не бывает, вампиров тоже не бывает. На аниме-форумах достаточно популярна тема-опрос — в какое аниме вы бы хотели отправиться. Обычно выбирают варианты с насыщенной жизнью, чтобы меха, инопланетяне, принцессы гаремами, табуны принцев на белых конях и так далее. Так вот: Новая Венеция — это место, где можно именно



жить. Что же до насыщенности, так для этого вовсе не обязательно внешние факторы, достаточно, как Акари, научиться видеть необычное в окружающем мире, и жизнь окажется не менее интересной и уж точно более разнообразной.

Мир «Арии» представляет обычное для аниме смешение культур. На первый, да и на второй взгляд, Новая Венеция достаточно точно отражает атмосферу Венеции земной. Но, как я уже не раз говорил, японцам свойственно специфическое преломление сторонних образов в своем сознании, и на выходе может получиться столь необычный продукт, что не всегда догадаешься, что послужило прототипом. Здесь, конечно, все не настолько радикально, но японское мировосприятие наложило заметный отпечаток. Ну как можно жить в городе без онсэн? Не любоваться светлячками или преходящей красотой фонариков-колокольчиков, светящихся лишь пару дней? Может ли быть город без буддийского храма? Конечно нет, и всему этому найдется достойное место в аниме.

Авторам манги и аниме удалось сохранить очень хрупкий баланс умеренности и не уйти в безудержный кawaii, к чему весьма располагает и жанр и сюжет, и в то же время сохранить все обаяние и атмосферу сюжета. На первый взгляд аниме может показаться несколько затянутым, но оно, как и Аква, не выдаст свои секреты нетерпеливому зрителю. «Ария» не располагает к просмотру всех серий подряд, запоем и без перерыва, эту вещь лучше смотреть не торопясь, по несколько серий, получая удовольствие и хорошее настроение. Желаю удачи в путешествии на Акву.

*SilentSpider*







**Русское название:** Баскетбол Куроко  
**Английское название:** Kuroko's Basketball  
**Оригинальное название:** Kuroko no Basuke  
**Студия:** Production I.G  
**Страна:** Япония  
**Жанр:** комедия, спорт, школа  
**Тип:** ТВ (25 эп. + OVA), 25 мин.  
**Выпуск:** с 08.04.2012 по 23.09.2012  
**Режиссёр:** Тада Сюнсукэ  
**Снято по манге:** Kuroko no Basket  
**Автор оригинала:** Фудзимики Тадатоси

### От падения к взлёту

Все мы о чем-то мечтаем. И часто наши мечты становятся нашими целями. Иногда мы добиваемся успехов в достижении поставленной цели, но иногда происходит и обратное, а ещё случается так, что после головокружительного успеха в силу каких-либо причин успешность сменяется упадком. Так, к примеру, случилось с весьма многообещающей баскетбольной командой школы Тэйко, чьих игроков называли не иначе как «чудо-поколением», способным своими талантами покорить чуть ли не весь мир. Однако годы идут, дети вырастают и разбегаются кто куда, по разным учебным заведениям — команда распалась, и ниша «чудо-команды» освободилось, надо ли говорить, что претендентов на освободившийся пьедестал масса.

### Немного о создателях

Аниме под говорящим названием «Баскетбол Куроко» вышло в свет не так давно, а именно — в сентябре 2012 года. Снят сериал по одноименной манге за авторством Фудзимики Тадатоси, к сожалению, ничего более выдающегося автор не

издавал, поэтому оставим его персону в покое и скажем лишь, что манга ему удалась настолько, что в последствии по ней сняли 25-серийное аниме, и в октябре 2013 года должно выйти продолжение успешного проекта. Собственно, в том, что проект стал достаточно успешен и популярен, нет ничего удивительного, ибо режиссером данного сериала стал не кто иной, как Тада Сюнсукэ, режиссировавший не один спортивный сериал, среди которых «Принц тенниса» и «Бессмертный гран-при», также можно вспомнить «Хронику крыльев», «Семь самураев», ну и, пожалуй, «Лицензировано королевством». Сериалы не спортивные, но весьма и весьма интересные, в чем, безусловно, есть заслуга режиссера. Об авторе оригинала и собственно сценария, мы уже говорили выше, когда затрагивали вопрос манги, поэтому можно перейти к более насущным вопросам о том, как же оно хорошо сделано.







Собственно, обращаясь к целому арсеналу применённых шаблонов, в аниме можно выделить всего несколько оригинальных оттенков. Плохо это или нет, решать, конечно же, вам, но от себя могу сказать: старый конь борозды не испортит, поэтому большое количество грамотно применённых шаблонов может представлять собой вполне интересное сочетание и, как следствие, произведение. Все же в последнее время не выпускают таких проектов, где оригинальная идея успешно уживалась бы с прекрасным воплощением. Все чаще мы видим либо отвратительно нарисованную историю с оригинальным сюжетом, либо прекрасно нарисованный грандиозный провал, пародию на нетривиальность. «Баскетбол Куроко» — одно из немногих гармоничных сочетаний, которое легко смотреть и понимать. На серьёзную философию сериал не претендует, как не претендует на премию за ораторское искусство, ибо диалоги в аниме предельно понятны и ясны. Все же автор ставил перед собой задачу показать извечные трюизмы японского менталитета и культуры, дух борьбы и стремление к победе, важность дружбы и сплоченности команды.

Думаю, самое время перейти к сюжету рассматриваемого сериала. Как вы, наверное, догадались, ничего сверхнового авторы нам не предложат, но все же сериал интересен как по сюжетной линии, так и по своему воплощению.



## Вперёд к победе

История начинается в довольно банальном для аниме месте — в школе. Мы видим баскетбольный зал, тренирующихся там начинающих спортсменов. Также нам показывают мирную жизнь школьных клубов, попытки набрать новых участников, часто безуспешные, ну и, конечно же, впервые мы встречаем невзрачного низкорослого главного героя по имени Куроко. Мальчик с голубыми волосами не выделяется особыми талантами, но все же, как выясняется, является одним из членов команды «чудо-поколения», где каждый игрок представлял собой нечто выдающееся и обладал неординарными талантами в области баскетбола. Все игроки команды «чудо-поколения» вечно находились на виду у публики, их знали в лицо, знали, что они из себя представляют, но команда распалась, команда превратилась в легенду со своим мистическим героем, имени и облика которого никто не запомнил. Незаметный Куроко так и остался в тени, и посему, перейдя в новую школу, мальчик вознамерился продолжить играть. К несчастью, с его данными дорога в баскетбольный клуб была бы под запретом, но в аниме всегда есть сопутствующие героям НО. Куроко принимают в команду, куда только что перевёлся многообещающий, высокорослый игрок из американской школы, да и вообще команды школы. Сейрин уже успела побывать на национальном чемпионате, но, к сожалению, проиграла — что легко исправить, по самоуверенным речам новых игроков.



Конечно, ничего нового в основной сюжетной линии, как и в характерах героев, мы не увидим. Бесконечные тренировки, удачи и их антиподы, разговоры по душам, победы и поражения, травмы, разочарования и душевные подъёмы. Палитра эмоций в аниме очень и очень разнообразна, прием настолько, что героям легко сопереживать, зритель включается в произведение с первой же серии и, в напряжённом ожидании или так же искренне болея за команду на турнире, переходит от серии к серии. Другими словами, сериал затягивает. Также мы имеем стандартный набор главных героев. Ну, как главных, пальму первенства персонажи передают друг другу от серии к серии, поэтому главных героев в аниме достаточное количество. Есть, конечно же, постоянно мелькающие в кадре Куроко и его друг из Америки, но остальных также не стоит списывать со счетов, ибо как в первом, так и во втором сезоне, я полагаю, авторы уделили времени всем, кто этого достоин, а поколение «чудо-игроков», несомненно, подпадает под сие определение.





Плохо только одно. То самое «чудо-поколение» по архетипам сильно смахивает на гаремники, с той лишь разницей, что здесь мы видим не девочек, а мальчиков, и они ни в кого не влюбляются — всецело отданы баскетболу. Итак, что же мы имеем? Стандартный набор: неприметный малый, белокурый самоуверенный красавец, расчетливый игрок, сильным и пробивной подросток с повадками брутального мужика, ну и, конечно же, непобедимый соперник. Ах, да, к слову о соперниках: их нашим героям встретится великое множество. Мало того, что они будут играть друг против друга, но на них одних мир баскетбольных талантов не исчерпан, и потому персонажи столкнутся с весьма интересными тактиками и стратегиями, стилями ведения игры и творениями незаурядного мышления тренеров в виде компиляции баскетбола и единоборств, в общем, скучать не придется. Конечно, наши герои покажут

всем, где раки зимуют, но вот выйдет ли это у них с первого раза и выйдет ли вообще — вопрос, ответ на который нам, возможно, откроют во втором сезоне аниме.

### Заключение

Смотреть «Баскетбол Куроко», безусловно, стоит! Это аниме для всех возрастов и для любого настроения. Если вы грустите, то отвлекитесь на захватывающие баталии на баскетбольном поле. Если вам весело — тем более закрепите результат, поболвав за полюбившихся героев, благо рисовка весьма и весьма на уровне, а музыкальное сопровождение радует слух. В общем, ждем второго сезона, господа!

*Aldagmora*







**Русское название:** Соседи!

**Оригинальное название:** となグラ!/ Tona-Gura!

**Студия:** Daume

**Страна:** Япония

**Жанр:** романтическая комедия, этти

**Тип:** ТВ (13 серий), 23 мин.

**Премьера:** с 08.07.2006 по 30.09.2006

**Режиссёр:** Тацуя Абе

**Автор оригинала:** Хидетака Какэй

### Вступление

Любовь, пронесённая в сердце через десять лет и до сих пор оставшаяся, как гласит краткое описание аниме, — звучит весьма романтично. Только любовь эта исчезает в то же мгновение, как главные герои снова, спустя вышеуказанный промежуток времени, встречаются лицом к лицу. Давайте же окунёмся в этот чудесный мир, созданный режиссёром Тацуей Абе по манге Хидетаки Какэй, чтобы выяснить, почему же это произошло, а главное — почему так стремительно.



### Завязка

Семья Арисака и Кагура — соседи: окна в окна, крыша к крыше, всё как полагается. Расстояние в тридцать сантиметров между перилами веранд, что находятся на втором этаже, преодолевается детьми легко и просто. Кадзуки и Хацунэ, Юдзи и Мариэ — хорошие друзья: много играют, вместе ходят в школу, бассейн и гуляют, в общем, весело проводят время.

Но, как и всякой идиллии, этой приходит конец: семья Кагура переезжает, и Кадзуки так и не отдаёт Юдзи своё любовное письмо, храня его за рамкой общей фотографии и иногда нежно поглаживая конверт.

Спустя десять лет картина эта совершенно не меняется: Кадзуки живёт всё там же, письмо на прежнем месте. И вот — о, этот потрясающий и непредсказуемый поворот событий! — семья Кагура возвращается в дом по соседству. А значит, появляется возможность исправить своё давнее упущение.

В мечтах Кадзуки Юдзи — галантный принц, вещающий о том, что любовь их была предначертана судьбой, и она с трепетом ждёт встречи. Каково же её удивление, когда Юдзи, по привычке перебравшись на веранду их дома и открыв окно, буквально сходит с ума от счастья, увидев её в одном нижнем белье! Кадзуки даже не узнаёт его поначалу, шокированная напором, настойчивыми попытками обняться. И, видимо, всё от того же шока выдаёт нежный хук справа. С тех пор не проходит ни одной серии без того, чтобы Юдзи не поприставал, а Кадзуки не вдарила ему за это ласково, но от души. Такая своеобразная константа их мира. Что ж, и в этом при большом желании можно найти что-то романтическое.

### Персонажи

Теперь же уделим больше внимания самим персонажам.

Арисака Кадзуки — милая, наивная девушка, одевается скромно, учится хорошо, активно занимается плаванием. Недостаток только один: она совершенно никудышная хозяйка.





Готовит настолько ужасно, что после первой же порции у гостей возникает вопрос, не хочет ли она их смерти. В детстве апеллировала к словам мамы, что, если вкладывать в готовку душу, еда получится вкусной. Из чего можно сделать печальный вывод, что душу она в готовку не вкладывает. Или же секрет в чём-то другом?..

Кагура Юдзи — юноша, которого Кадзуки помнит как милого мальчика, по возвращении оказывается грязным пошляком, использующим любую возможность потискать



пышногрудую подругу детства и насладиться прелестями других представительниц прекрасного пола. На самом деле обладает совершенно обычными хобби и далеко не так ужасен, как Кадзуки всё время его видит.

Арисака Хацунэ — старшая сестра Кадзуки, «совершенно безупречный человек». В отличие от Кадзуки, Хацунэ — прекрасная хозяйка, на которой и лежит вся ответственность за дом, в то время как родители внезапно отправились со старшим поколением семьи Кагура в путешествие. Умна, обаятельна,







обладает талантом к пению, готовке и плаванию. Каждый день её атакуют представители всевозможных клубов, зазывая к себе. Любит заботиться о сестре, старается свести её с Юдзи.

Кагура Мариэ — младшая сестра Юдзи. Кадзуки вспоминает её как плаксу, но десять лет сильно изменили девочку: теперь та собрана, решительна и маскирует в игрушках оружие, чтобы пустить его в ход, если брат будет вести себя непристойно. А делает он это, как мы уже знаем, довольно часто, так что и резиновые пули не томятся в магазине без дела.

Сузухара Чихая — подруга Кадзуки с младших классов, бойкая, уверенная в себе девушка, принимающая Юдзи таким, какой он есть.

Исокава Нина — подруга, появившаяся у Мариэ после переезда. Светловолосая (её мать — англичанка) девочка с довольно-таки большим бюстом для ученицы средней школы, не в меру активна, пускает в ход английские словечки и выражения вроде «How are you doing».

## Впечатления

Данное аниме, признаться честно, вызвало у меня двойственные впечатления. У него ярко выражены как положительные, так и отрицательные стороны.

Из положительного могу отметить:

- рисовку. Рисовка очень приятная. Поскольку акцент из-за жанра этти здесь, естественно, на нижнем белье и грудях девушек, художники очень постарались, вырисовывая аппетитные для мужских глаз формы, обтянутые бюстгалтером, поражающим детальностью завиточек и кружевных деталей, а также трусиками самых различных цветов. Груды у девушек всегда довольно объёмные, а юбки, как и следовало ожидать, короткие: лёгкий порыв ветра — и вашему зору открывается даже больше, чем можно было себе представить.

- музыку, создающую атмосферу. Аниме смотрится довольно легко, и за это частично стоит благодарить музыку. Она простая и ненавязчивая, идёт приятным фоном, помогает с удовольствием воспринимать происходящее на экране.



- вставки между частями аниме. О них я хочу сказать отдельно, поскольку они прекрасны. Весьма необычны и интересны. На неожиданных частях тела персонажей можно встретить слово «Tonagura», да и сами персонажи там показаны в интересных ситуациях и позах.

Из отрицательного же отмечу, что, хоть Кадзуки милая и наивная, в чём-то она довольно эгоистична, и практически с самого начала цель её — признаться в любви — отдаляется под натиском другой: любым способом превратить Юдзи из «грязного извращенца» в прежнего милого мальчика, каким она его помнит с детских лет.

Между тем, Чихая, её лучшая подруга, не раз замечает, что так в подростковый период ведут себя многие парни, это совершенно нормально, и не стоит из-за этого костерить его на чём свет стоит. Но, видимо, Кадзуки не только никудышная хозяйка, но ещё и никудышный слушатель: в одно ухо влетело, в другое вылетело, за мозг при этом не зацепившись ни одной буквой.

## Заключение

В целом же аниме довольно милое, лёгкое и приятное. В нём есть множество забавных моментов и красиво прорисованных сцен. Например, когда вся компания отправляется на праздник, чтобы посмотреть фейерверки, половить рыбок непрочными маленькими сачками и купить смешные сувениры, то есть, весело и с удовольствием провести время, отдохнуть от учебных будней, впрочем, не менее насыщенных различными событиями.

Все заявленные жанры в аниме показаны в достатке, но особенно понравится оно любителям этти: вас ждут короткие юбочки, кружевные трусики и пышные груды в красивых бюстгалтерах. И это не упоминая школьных купальников и бикини, щедро представленных в серии, когда компания отправляется на пляж, чтобы и там вдоволь повеселиться.

Советую окунуться в этот чудесный мир и вместе с героями пережить все приятные эмоции.

*Verlornes Kind*







**Русское название:** И то, и другое.

**Английское название:** Tari Tari

**Оригинальное название:** TARI TARI

**Страна:** Япония

**Жанр:** повседневность, комедия, драма, школа, музыка

**Тип:** ТВ (13 эп.) по 25 мин.

**Студия:** P.A. Works

**Выпуск:** с 11.10.2008 по 20.03.2010

**Режиссёр:** Хасимото Масакадзу

**Автор оригинала:** Хасимото Масакадзу

### На пути к мечте

Школьные годы... Пожалуй, самый эмоционально насыщенный период нашей жизни. В контексте взросления все вопросы, которые поднимаются на данном этапе, приобретают глобальность и являются весьма и весьма важными с точки зрения подростка. Куда пойти после школы, на кого учиться дальше, во что это выльется? Все эти вопросы становятся жизнеопределяющими, так называемыми ориентирами, на которые школьник опирается и в которые верит как в мечту. Кстати о мечтах, очень часто планы выпускников — это не что иное, как желание воплотить в жизнь утопические представления о будущем. И всегда пусть к подобным достижениям преграждают барьеры как психологические, так и общественно обусловленные.

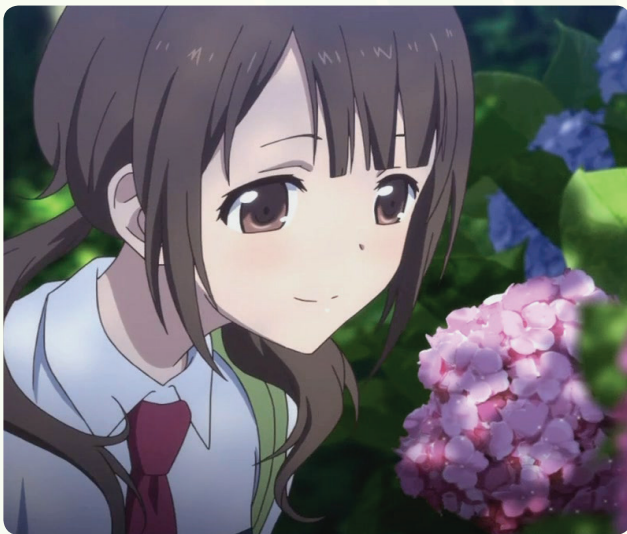
### По накатанной дорожке

Июль 2012 года. Лето в самом разгаре и самое время для очередного аниме-сезона. Как правило, летние сезоны, а в последнее время и осенние, и весенние, и зимние, полны работ с уровнем качества либо средним, либо вообще не до-

стигающим его. Естественно, за редкими исключениями, которые встречаются либо у тех, кто уже зарекомендовал себя творцами шедевров, либо у опытных студий с большим количеством проектов, выезжающих на опыте и способных создать крепкий середнячок. Скажем сразу, студия «P.A. Works», основанная в 2000 году, успела зарекомендовать себя не чтобы уж шедеврами, но вполне неплохими работами, такими как «Иная», «Настоящие слёзы», «Ангельские ритмы» и «Азбука цветов», ну и, конечно же, аниме, которому посвящена статья — «И то, и другое».







Сериал, вышедший в свет в июле 2012 года, стартовал весьма успешно и держал аудиторию до самого конца. Бомбой ему помешала статья именно вышеупомянутая «Азбука цветов». Произошло это, в частности, из-за пересечения жанров: оба аниме относятся к жанрам комедии, повседневности и драмы. Хотя, по моему личному мнению, тринадцатисерийное «Тари Тари» превосходит «Азбуку цветов» хотя бы по критерию незатянутости... Конечно, сравнивать эти произведения не очень правильно, все же сюжет данных проектов различен от начала и до конца, однако если присмотреться, персонажи становятся узнаваемыми как по внешности, так и по характеру, что идет в минус авторам, пусть даже этот жанр можно определить в тренды летних сезонов.

Однако не будем о грустном. Все же что ни говори, а история о пяти школьниках, которые идут к своей мечте несмотря ни на что, понравится если не всем, то большинству, ибо несет в себе атмосферу умиротворения. Обратимся же к сюжету данного проекта.

### Первый шаг

Разворачивается история, естественно, в школе. Первым делом нам представляют главных действующих лиц — школьников, вокруг которых и закручивается водоворот событий. Главная заводила ака лидер — Конацу, энергичная, обожающая музыку девочка с мечтой петь во что бы то ни стало. Так как она уже состояла в музыкальном клубе, то особо не понятно, с чего бы нашей малышке создавать свой собственный хор? Однако в первой же серии все становится на свои места



— Конацу уходит из музыкального клуба из-за конфликта с куратором и по совместительству завучем школы. Однако не так-то просто школьнику организовать свой клуб, нужно как минимум пять добровольцев. Так в поле нашего зрения появляется Сава — столь же энергичная девушка, которая очень любит лошадей и мечтает стать жокеем. Наверное, в маму девочка пошла, та тоже питает искреннюю любовь к экстремальным видам спорта... Позднее после долгих уговоров в клуб вступает дочь подруги завуча, можно сказать, потомственный композитор, спокойная девочка, из которой местами вырывается цундере, но очень редко. Здесь с целью все понятно — написать песню и вернуться к музыке. Также в хор попадает недавно вернувшейся в Японию мальчик по имени Вин, цель которого пока не очень ясна, скорее всего, обрести уверенность в себе. Ну и, наконец, представляем вам типичного спортсмена, вступившего в хор по причине уговора — Танака, мальчик мечтает стать профи в бадминтоне.



Вот теперь, когда все цели главных героев определены, можно трогаться дальше, а именно — к их достижению. Стоит отметить, что все проблемы, которые встречаются на пути наших героев, носят скорее психологический характер. Всё же «И то, и другое» не столько о том, как девочка мечтает стать певицей и как у неё это получается, нет, проект посвящён именно взрослению и формированию личности, а не закулисным склокам. Проблемы наших героев — проблемы бытовые, жизненные, а не сугубо профессиональные. Наверное, поэтому сериал и воспринимается так легко и с каким-то умилением. У каждого героя здесь свой комплекс, который он должен преодолеть, будь то юношеский максимализм или травма детства — это проблемы, которые решаются с течением времени, с пониманием того, как устроена жизнь, чего от тебя хочет общество и почему родители поступают так, а не иначе. Другими словами, решать герои будут подростковые проблемы, без сверхъестественных сил и эпичных сражений.

Пожалуй, аниме берёт именно реальностью происходящего. Вместе с прекрасно раскрытым жанром повседневности в сериале органично смотрится и комедия, и драма, все на своих местах и все при деле. Также хочется сказать отдельное спасибо авторам за неслитый конец. Аниме вышло полностью законченным, не затянутым и не перенасыщенным, что при продолжительности в тринадцать серий является неоспоримым плюсом.

Теперь немного о минусах. Конечно же, их не так много, и в определённой степени их можно даже считать и плюсами, но все же перечислим основные недочеты. Собственно, мы возвращаемся к уже упомянутой «Азбуке цветов». Все, что





можно назвать минусами — это сходство с «Азбукой», но так как аниме было успешным, то минус ставим чисто из-за рождающегося шаблона. В частности в глаза бросается прорисовка фонов и персонажей, очень уж велико сходство как в манере отрисовки образов, так и в цветовой палитре. Конечно, смотреть аниме очень приятно, ничто не режет глаз, нет гипертрофированной игры света и тени, но все же нет и оригинальности. Также сходны и характеры персонажей. Как и в «Азбуке цветов», мы наблюдаем типичнейший набор архетипов, которые можно собрать вместе в повседневности: непоседа, латентная цундере, видящая во всем позитив девушка, ну и, пожалуй, хватит. Да, тут стоит остановиться и вновь вернуться к плюсам, а именно — к музыке.

Сказать по правде, аниме нельзя назвать музыкальным, где поют в каждом кадре. Любовь к музыке лежит в основе сериала, но она не надоедает и не довлеет обречённостью на судьбу такую-то. Нет, музыка в аниме предназначена именно для удовольствия, её немного, но она в тему. В каждом

эпизоде есть определённый момент, где персонажи поют, иногда чисто, иногда фальшиво, а настоящие концертные выступления — это отдельное событие, столь же редкое и ожидаемое, каким и должно быть в жизни подростка. Опенинг и эндинг, собственно, как и состав сейю, также радует слух. Вот, пожалуй, и все, что можно сказать о сериале.



### В заключение

Смотреть! Однозначно смотреть «И то, и другое». Я долгое время незаслуженно обходила стороной данное аниме, опасливо поглядывая на постер и ассоциируя его с очередным фансервисом, где сюжетная линия прозябает на вторых ролях. Однако я ошибалась. Конечно, это не шедевр всех времён, но то, что сериал заслуживает восьми баллов по десятибалльной шкале — несомненно!

*Aldagmora*







**Русское название:** Поющий принц: Реально 1000% любовь

**Оригинальное название:** Uta no Prince-sama: Maji Love 1000%

**Студия:** A-1 Pictures

**Страна:** Япония

**Жанр:** комедия, мелодрама, обратный гарем, сёдзё, бисёнен, музыкальное

**Тип:** ТВ (13 серий) по 25 мин.

**Выпуск:** с 03.07.2011 по 25.09.2011

**Режиссёр:** Ю Ко

Когда впервые начинала смотреть этот сериал, что-то меня отвлекло. Просмотр был отложен в настолько дальний ящик, что нужный файл покрылся трёхсантиметровым слоем пыли. В общем, я благополучно забыла об этом аниме. И вот под-вернулся повод. Скажу честно, «Поющий принц» меня впечатлил. Хотя почему-то ожидала я другого результата.

Красивая комедия, хорошая, музыкальная. Поют много, хотя меньше, чем в индийских фильмах. Происходящее на экране завораживает, увлекает. Есть множество моментов для улыбки. Да и про смысл не забыли.

### Немного истории

Началось всё в 2010 году. Компания «Broccoli» выпустила серию компьютерных игр в жанре «визуальный роман» для девушек. В конце этого же года вышла манга. А в феврале 2011 года была анонсирована аниме-адаптация. В июле увидело свет аниме под названием «Uta no Prince-sama: Maji Love 1000%». Производством занималась студия «A-1 Pictures».

В январе 2012 года было объявлено о планах на выход второго сезона аниме. Его показ был начат в апреле нынеш-

него года. Заглавная песня аниме «Maji Love 1000 %» получила первое место на вручении наград «Dengeki Girl's Style». Она также оказалась и самой продаваемой. Было продано 53 000 копий этой песни.

### Сюжет

Скромная провинциалка по имени Харука Нанами поступает в крутую престижную закрытую музыкальную академию Саотомэ. Здесь готовят будущих звёзд — певцов и композиторов.

Директор академии — весьма странный и эксцентричный тип. Вообще, у зрителя может сложиться впечатление, что этот псих нормально ходить вообще не умеет: он то летает на невидимых канатах, то на вертолётах, то плавает на катерах. Каждое его появление сопровождается истерически-демоническим смехом, лучами света и прочими прибрлудами. Учителя тоже те ещё персонажи. Классный руководитель группы А — трансвестит и суперзвезда, любимец публики. Учитель группы S — известный киноактёр.







Само собой, студенты тоже не лыком шиты. Та же Харука обладает уникальным талантом — добротой (да, в наше время это уникальный талант). Она помогает людям, пробуждая самое лучшее в их сердцах. Поступив в академию, Нанами даже нотной грамотой не владела — играть на фортепиано её научила бабушка.

Пожалуй, самое прекрасное — это мальчики, поющие принцы. Кто-то пришёл в академию по воле сердца, кто-то по настоянию семьи. Однако каждого объединяет одно: любовь к музыке, иногда дремлющая. Хотя... далее шесть прекрасных принцев объединит ещё и любовь к Харуке. Юноши прекрасны, амбициозны, артистичны, блестящи. В общем, мечта-а-а...

Ах да... По условиям к финальному выступлению должны сформироваться пары композитор-певец. Пара, прошедшая прослушивание, получит шанс стать известной. Ну и, конечно, прекрасные принцы и красивые девушки не имеют права заводить романы — таково требование сурового шоу-бизнеса.

### О героях и стремлениях

Как уже было сказано выше, Харука, прошедшая сложнейшие вступительные испытания, не знакома с нотными знаками. Печаль, беда и вселенская тоска. Данный факт очень забавляет некоторых завистливых одноклассников — по академии пускают неприятный слухок. Нанами в отчаянии. Ей на помощь приходит подруга Томотика Сибуя и парень, спасший её перед вступительными экзаменами — Отоя Иттоки. По результатам жеребьёвки Харука и Отоя становятся парой перед первым прослушиванием. Она садится за учебники и за три дня осваивает ноты, а он берётся написать текст на её музыку. Всё заканчивается хорошо, герои проходят первое испытание.

Друзья детства Масато Хидзикава и Рэн Дзингудзит на момент поступления в академию в ссоре из-за различий взглядов на музыкальное искусство. Первый вдохновлён встречей с прекрасной девушкой (догадаетесь, с кем, а?) и намерен сделать музыку смыслом своего существования. Он даже уговорил своего отца дать позволение на обучение, что было не так просто, ведь Масато — единственный наследник семейного бизнеса. Второй в академии по воле брата, который якобы желает видеть его лицом семейной компании. Он всячески демонстрирует своё равнодушие к происходящему, чем ещё больше раздражает Масато. Однако общение с Харукой меняет настроение Рэна. Он понимает, что рождён для музыки, рождён дарить людям радость. Друзья вновь находят общий язык.

Нацуки Синомия влюбляется в Харуку, потому что она похожа на его собаку. С этого необычного признания на-



чинается влюблённость, которая в будущем перерастёт в весьма плодотворное сотрудничество. Его друг Сё Курусу видит в Нанами родственную душу — у каждого есть свой кумир, ради которого они готовы на многое.

Ну, и главная интрига первого сезона — Токия/Хаято Ичиносэ. Хаято — известный поп-идол, которому поклоняется Харука. Именно ради него она проделала весь долгий путь в академию. Её голубая мечта — написать для него песню, которая бы в свою очередь спасла заблудшие души. А вот Токия по легенде — брат-близнец Хаято. С Нанами ведёт себя холодно, всячески отталкивает её. Однако причина в нём самом — он потерял себя, потерял искру, которая делала его песни любимыми и популярными. Его певческая карьера терпит фиаско, поэтому он решает поступить в академию под прикрытием. Доброта Харуки помогает пробудить застывшее сердце Ичиносэ.







Каждый герой должен стать сильнее, чтобы дойти до своей заветной цели. Учёба в академии — только начало этого долгого пути, только лишь толчок. Однако в одиночестве невозможно достичь идеала. Один, как говорится, в поле не воин. Поэтому, только помогая друг другу, герои находят свет далёкой звезды. Они добиваются своей цели. Они становятся первыми и лучшими. Музыка, созданная общими усилиями, прекрасна и волшебна. Она трогает зрительские сердца, воодушевляет и вдохновляет. Во многом этому посвящён второй сезон. Именно там раскрываются характеры героев. Во второй части герои становятся настоящими звёздами.

### Мысли и выводы

Вообще, «Поющий принц» — довольно странное аниме. Начинает оно просто и незамысловато: девочка поступает в академию, чтобы стать известной и написать песню для своего кумира. Ну что же, в жизни такое вполне может быть. Поступив, она знакомится с разными людьми, среди которых шесть прекрасных принцев. Тоже вполне адекватная ситуация.

Далее. Её талант настолько силён, неординарен и прекрасен, что она меняет судьбы этих людей. Она, если можно так сказать, наставляет их на путь истинный. Они понимают, чего именно им не хватает, чтобы стать настоящими профессионалами. Девочка пишет прекрасную музыку, от которой у людей сносит башню, они впадают в эйфорию и познают дзен. Ну... нормально.

Можно даже простить придурковатость директора академии. Благо, потом выясняется, что он хороший человек и

добрый товарищ. Но! С появлением принца далёкой страны Агнаполис — Сесилия Айдзима — начинается нечто. В сюжет аниме примешиваются нотки мистики и мифологии. Здесь будут и заговоры, и легенды, и перевоплощения, и угадывание судьбы... А музыка начнёт вытворять такое, что никаких сильных наркотиков не нужно. В общем, без паранормального здесь тоже не обойтись. Но, надо признать, наблюдать за перипетиями сюжета довольно увлекательно.



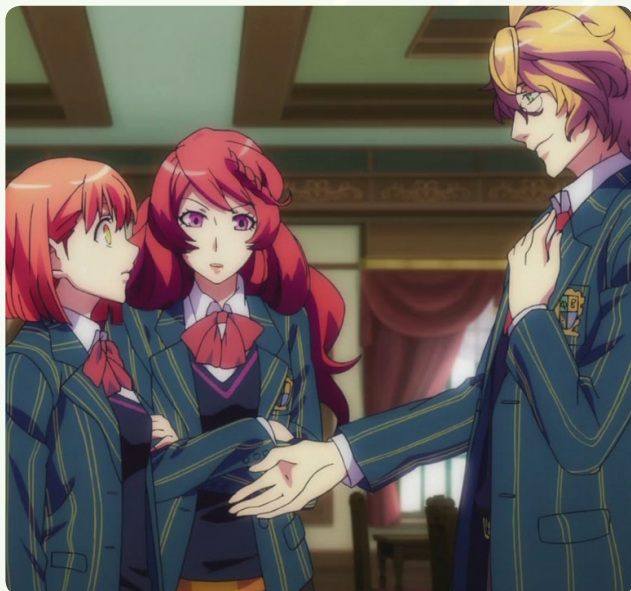
Замечу, что при просмотре на память приходит другое аниме. «Проект «Лимоновый Ангел» называется. Там тоже вставал вопрос об одушевленности музыки. Да и герой горел идеей написать песню на века. Чтобы люди аж до дыр заслушивали. Должно быть, для Японии эта проблема особенно актуальна. Страна высоких технологий стоит на пороге полного отказа от реальных певцов, в то время как мы просто боремся за «живой звук». Они боятся, что музыка станет делом вокалоидов, а мы устали от «фанеры».

А музыка должна трогать сердца. В этом убеждены герои аниме «Поющий принц». И ради своей идеи они готовы если не на всё, то на многое. И они проходят путь, становятся звёздами и зажигают сердца людей. Они дарят своим поклонникам счастье. Они обладают замечательным талантом — изменять жизнь окружающих в лучшую сторону.

У этого аниме есть, пожалуй, только один минус — меня раздражают светло-зелёные зрачки у главной героини!!! А так... доброе, расслабляющее аниме.

Приятного просмотра!

NiSha







**Русское название:** REC  
**Английское название:** REC  
**Оригинальное название:** レック  
**Страна:** Япония  
**Жанр:** комедия, повседневность  
**Тип:** ТВ, 9 серий по 15 мин. + Special (15 мин.)  
**Студия:** Shaft  
**Выпуск:** с 03.02.2006 по 31.03.2006  
**Режиссёр:** Рюгару Накамура  
**Автор оригинала:** Ханамизава Кутаро

Аниме «REC» не слишком известно, оно вышло только в Японии и на английский язык (не говоря о русском) официально не переводилось. В аниме история успеха чаще всего связана с какими-то спортивными достижениями или музыкой. Скорее всего, это отражает расклад в привлекательности данных областей человеческой деятельности. Тем интересней взглянуть на выбросы из общего поля популярности, когда речь заходит о менее стандартных пожеланиях.



В конце концов список профессий не ограничивается этими двумя. Как, например, насчет истории о знаменитом сантехнике или дворнике? Не очень интересно? Ну, тогда поговорим о тех, кого мы знаем только по голосам, да и то не всегда. Но без них всеми нами любимое аниме не могло бы существовать. Вы угадали, речь пойдет о сейю. Эта профессия в Японии весьма популярна, и хотя их известность меньше, чем спортсменов или поп-звезд, тем не менее мечта стать сейю посещает достаточно многих молодых людей. Вот только достичь желаемой цели удастся отнюдь не многим.

- Знаешь ли ты, сколько человек выпускают каждый год школы и курсы сейю?
- Нет.
- Десять тысяч человек. Каждый год десять тысяч выпускников.
- Что? Так... так много сейю?
- Нет, конечно.
- Действительно. Не каждый может стать тем...
- ...кем хотел быть. Хотя мы и набираем новых людей, но не больше одного-двух в год. И более крупные агентства тоже принимают считанных людей. Ты закончила курсы при агентстве и у тебя все складывалось удачно. Ты просто не понимаешь, насколько тебе повезло. Если сравнивать — бывают работы лучше и хуже. Но нет таких вещей как «эта работа!»

REC

«Я хочу стать Одри Хепберн». Если начинается все с того, что девушка «озвучивает» билеты в кино, то это кажется вполне логичным продолжением. Но не торопитесь с выводами, Онда Ака — начинающая сейю и мечтает озвучивать западное кино, в частности, стать «голосом» своей любимой актрисы Одри Хепберн. Надо сказать, что отсылки к фильмам с ее участием в этом аниме будут встречаться на каждом шагу. Названия фильмов используются в качестве имен серий, причем не случайным образом. В каждом эпизоде герои попадают в



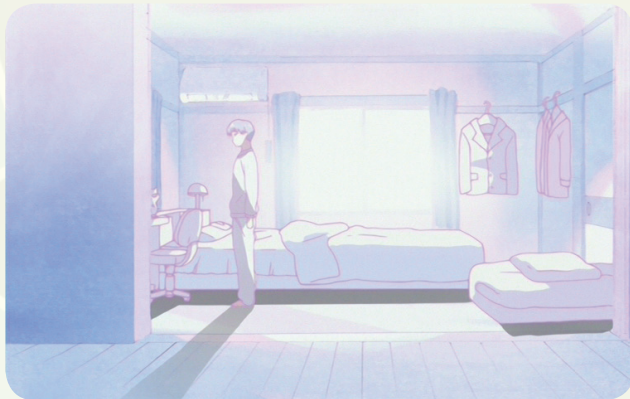


ситуацию, чем-то сходную с сюжетом или фрагментом сюжета заглавного фильма. И регулярно этот фильм цитируют, а в первом эпизоде — так и вовсе смотрят в кино. Но Одри Хепберн — дело весьма отдаленного будущего, которое еще не факт, что и в реальность воплотится. Пока же Ака играет роль голоса в толпе и «Кушать подано» в надежде получить более серьезную работу. И, как вы понимаете, получит, но на этом пути девушку будут ждать отнюдь не только профессиональные препятствия. Основной сюжет аниме начинается с того, что квартира Аки сгорела, и ее приютил Матсумару, с которым они встретились в кино на фильме «Римские каникулы».

Начало оказалось несколько стремительным, но сплшем это на стресс. К тому же, как выяснится чуть позже, секс — вовсе не повод для знакомства. Ну а у нас появился второй главный герой, Фумихико Матсумару, ярко выраженный лох неудачник. Его рекламные проекты успешно освоили путь в мусорную корзину, девушка предпочла ему брутального мачо. И в этом я могу ее понять — как бы вы отнеслись к молодому человеку, который глядит на вас влюбленными глазами и называет... Танака из бухгалтерии. Хотя кто ж этих японцев поймет, может, это у них считается крайне романтичным.

Но в этом случае беднягу явно держали как запасной вариант, так что любовь помахала ручкой, и помидоры завяли. И вот тут-то и прозвенел звоночек: «Алло, это я, твоя судьба». Надо сказать, на протяжении всего аниме судьба с редкостным упорством будет сводить главных героев в пару, чего стоит только тренировка в озвучке эротической игры. И со столь же редкостным упорством Ака с Матсумару будут игнорировать эти намеки — кто же все эти глупости от судьбы слушает-то.

«REC» — достаточно необычное аниме. Оно очень короткое — 10 серий по 13 минут и по хронометражу чуть больше обычного фильма, так что его можно посмотреть за один вечер. Но главная его необычность скорее в том, что «REC» — аниме для взрослых. Нет, никаких ограничений по возрасту, никаких насилия-крови-обнаженки, но подросткам оно будет не очень интересно. В аниме, по сути, два сюжетных пласта. Первый — профессиональный. Ака делает успешную карьеру сейю от



озвучки голоса в толпе до роли в аниме известного режиссера. У Матсумару дела складываются не столь удачно, но тем не менее первый рекламный проект у него, наконец, приняли в работу, и озвучивала его именно Ака. Так что профессиональный пласт регулярно пересекается со вторым, посвященным взаимоотношениям главных героев, и зачастую служит катализатором ситуаций, их сближающих. Тем более что герои намеки понимают не слишком хорошо и регулярно пытаются доказать себе и окружающим свою самодостаточность. «Сколько бы вы меня ни спрашивали, я каждый раз буду это отрицать. Это может длиться вечно». Но это не значит, что проблем у героев не будет — будут, даже посерьезней, чем спасение мира, во всяком случае, куда более близкие нам и понятные. И хотя точно знаешь, что у Аки с Матсумару все сложится, о чем нам достаточно прямолинейно намекнут прямо в опенинге, тем не менее каждый раз радуешься, что и эту проблему они решили вместе.

Ну, и в заключение... Пожалуй, я не буду писать никаких умных фраз про музыку, рисовку и прочее. Есть любимые вещи, которые не хочется разбирать по деталям. «REC» — замечательный антидепрессант, оставляющий после просмотра хорошее настроение и улыбку. А сейчас передам слово главной героине.

*Если вы посмотрите, я очарую вас. Вы будете растроганы настолько, что не сможете сдержать слез.*

*SilentSpider*







## БЕССМЕРТНОЕ ГРАН-ПРИ

**Русское название:** Бессмертное гран-при  
**Оригинальное название:** «IGPX – Immortal Grand-Prix»  
**Страна:** Япония, США  
**Жанр:** спорт, приключения, меха  
**Тип:** ТВ (24 серии + 2 спецвыпуска) по 25 мин.  
**Студия:** «Production I.G», «Cartoon Network»  
**Выпуск:** с 06.10.2005 по 30.03.2006  
**Режиссёр и сценарист:** Мицуру Хонго

К середине двадцать первого века гонки на машинах человечеству наскучили. Кто-то решил внести свежую струю и подумал о технике нового поколения — огромных человекоподобных боевых роботах. И вот были возведены исполинские трассы, по которым стали рассекают двадцатиметровые мехи с зализанными формами. На смену колёсам пришли металлические ноги и руки — да, руками тоже приходится поработать...

Впрочем, выглядит всё это куда более мирно, чем может показаться. Любители боевиков с кровавым «мочиловом» будут жестоко разочарованы — сериал практически детский. Никто не погибает, никого даже серьёзно не калечат, разве что ногу кто-то ломает. В первой серии упоминается, что гран-при многих оставило инвалидами, однако персонажам, похоже, всё время сильно везёт. Нет здесь и серьёзных жизненных драм, душераздирающих историй — очевидно (и это правда заметно), сериал должен был вписаться в дневной эфир «Cartoon Network», то есть быть допустимым для детей до 14 лет. Нет в нём и каких-то закрученных, непредсказуемых сюжетных поворотов. Но это не значит, что он заведомо неинтересен. Правда, из-за простоты и прямолинейности я даже затрудняюсь как-то пройти по сюжету, чтобы не наспойлерить.

Если же не рассказывать про сюжет, то можно рассказать... ну, например, про сам турнир. В отличие от многих привычных нам гонок, в каждом поединке на трассе находится всего две команды. В команде три гонщика и, соответственно, три машины. Причём не одинаковых — по аналогии с футболом участники называются защитником, полузащитником и нападающим, и болиды соответствуют ролям. Машина защитника, к примеру, заметно прочнее и массивнее. На быстроту это, похоже, не влияет — все участники могут держаться рядом, не отставая друг от друга. Принцип перемещения не совсем ясен — колёс нет, показано, как мехи на огромной скорости со снопом искр скользят ногами по трассе (а порой ещё и перебирают ногами, как конькобежцы — непонятно, для ускорения или просто для красоты). В одном заезде три круга, причём можно считать, что с каждым кругом начинается новый







раунд со своими правилами. Первый круг можно назвать «разогревом» — на нём команды только примеряются друг к другу, готовят дальнейшую тактику. Второй круг — это «махач», на нём и проявляется слаженная работа команды. Машины сходятся в рукопашную, не сбавляя скорости, и каждая команда стремится отеснить соперника назад. Помимо собственно махания руками, команды имеют в арсенале разные секретные примочки. На третьем круге все гонщики дружно включают режим гипер-скорости — мехи ложатся на спину и стремительно ускоряются к финишу. Вырваться вперёд, если ты остался позади, здесь уже тяжело, поэтому кого на «махаче» потеснили назад — тому не повезло. В итоге каждый гонщик получает некоторое количество очков в зависимости от того, каким по счёту он финишировал. Побеждает команда, набравшая больше очков в сумме. Техобслуживание, в случае необходимости, проводится спецмашиной прямо на ходу, при этом нападение и обгон временно запрещаются.

Собственно гонка обычно занимает половину каждой серии, остальное время отводится на сюжетные интриги и тренерские напутствия. Тренера команды главных героев — довольно колоритную и загадочную личность — зовут, кстати, Андреем Рублёвым... Ну, хоть не Владимиром Ильичом, и на том спасибо. Противостояние не ограничивается трассой — между заездами противники пускают в ход разного рода мо-

ральное давление, вплоть до угроз, саботаж и даже женское обаяние. Причём, похоже, только против главной команды, которая, как и положено по жанру, изображается единственной «хорошей», «нашей». Само собой, «наши» себе никаких нечестных приёмов не позволяют — тут нет места рассуждениям в духе «мир сложнее, чем чёрное-белое» (пожалуй, единственное исключение — запасной гонщик, но и с тем...



в общем, чтобы так не спойлерить, достаточно сказать, что с ним всё шаблонно-предсказуемо). Тем не менее, повторюсь, примитива тут нет, хоть действие и может показаться скучноватым. Персонажи выведены неплохо, пусть и простовато — но даже приятно видеть главным героем парня без каких-либо комплексов, в отличие от многих нынешних анимешек. Гонки показаны красочно и зрелищно. В общем — лёгкая вещь из тех, о которых говорят «для семейного просмотра». Как сказано в известном фильме, «имеется вполне нейтральный сюжет, рекомендован к употреблению даже в детских учреждениях» — это про «Гран-при». В нём не найдётся ничего шедеврального или особенного, но добрый юмор, отсутствие пошлости и не совсем обычное применение мехам вполне могут заинтересовать.

*Advokat*







«Мне бы это только суметь!...»

из мультфильма «Вовка в Тридевятом царстве»

Ох и нелёгкую же тему мы решили осветить в этом номере. Как правило, мы берём что-то конкретное и легко усваиваемое, чтобы не мучить ни себя, ни читателей сложными заворотами человеческого мозга. Однако иногда так и хочется пословоблудствовать на экзистенциальные, трансцендентальные или около того темы. И вот тогда здравый смысл вступает в открытую конфронтацию с искушением. А как говорил небезызвестный Оскар Уайльд устами своего не менее известного персонажа Генри Уотсона: «Лучший способ избавиться от искушения — поддаться ему». Генри вообще был весьма циничным человеком и потому предпочитал говорить прямо, любил развращать и манипулировать. Его взгляды на жизнь показались бы среднестатистическому японцу чуть ли не смертным грехом, ибо только пафосные аниме-злодеи могут говорить о жизни так, как Генри, в реальности же менталитет японцев в корне отличается. Во всяком случае, циничности и отчуждённости от общества в жизни в разы меньше не только по сравнению с вышеупомянутыми злодеями, но и по сравнению с реалиями многих других стран. Если уж мы начали говорить о менталитете, то неплохо было бы вспомнить и о культуре взаимозависимости, согласно которой живут японцы. Что это значит? В двух словах: японец — это командный игрок, который может положиться на своих товарищей, и они в свою очередь могут смело рассчитывать на его поддержку. Именно так и должны преодолеваются трудности на японский манер, как в реальной жизни, так и в аниме.

Тут мы вплотную подбираемся к теме нашего номера. Нет-нет, мы не будем говорить о взаимозависимости и всевозможных умильных ситуациях, когда друг спасает друга, но все же далеко от этого не уйдем. Речь пойдет о стремлении к своей мечте в одиночку или с командой, об аниме-сериалах, где

сюжетная линия содержит в себе историю становления личности, преодоления трудностей на пути к какой-либо экзистенциальной цели, ну или просто рассказ о том, как герой планомерно решает свои проблемы, дабы стать успешным в своих собственных глазах, то бишь исполнить мечту. Конечно, мы ещё коснёмся пресловутой взаимозависимости, хотя не во всех сериалах она пропагандируется. Как правило, в подобных проектах основное внимание уделяется общим добродетелям, кои в ходу у японского общества: смирению, целеустремлённости, дружбе, силе духа... Аниме, посвящённых «восхождению из грязи в князи», снято чуть меньше, чем доф... много, поэтому дефицита в материале у нас нет. Проще всего будет для начала распределить обсуждаемые произведения по категориям. На все у нас, конечно, не хватит места, поэтому мы будем выбирать наиболее характерных представителей в качестве примеров.







Начать, пожалуй, стоит непосредственно с аниме «Первый шаг» от студии «MadHouse», очень известного и очень длинного, манга, по-моему, выходит до сих пор. Проект посвящён молодому дарованию, которое нашло себя в боксе. Надо сказать, что «Первый шаг» — это типичнейший сёнен, в котором, как ни странно, довольно много реальных подробностей жизни боксера. Наверное, все вы прекрасно понимаете, что в аниме частенько грешат преувеличениями. «Первый шаг» не исключение, но они там смотрятся не так гиперболично. Здесь можно увидеть все добродетели, кои мы перечисляли выше; главный герой вобрал их в себя все без остатка, да ещё и скромность прибавилась, так что персонаж положителен до крайности, что не мешает ему учиться, падать и подниматься, проигрывать и побеждать. Противопоставить ему можно героя другого спортивного аниме Токучи Тоа из сериала «Один аут» от той же студии. Токучи — антипод главного героя «Первого шага», циничен до мозга костей, но все же любит бейсбол. Сложно сказать, насколько определяющим было время, когда снимались эти аниме, но все меняется, и если взглянуть на 2000 год, когда вышел «Первый шаг», и на 2008, «Один аут», то разница в популярных добродетелях будет колоссальной. Возможно, поэтому место простого и доброго паренька-боксёра занял прагматичный, любящий деньги герой с аналитическим складом ума. Да его можно считать и отрицательным персонажем, но нам не привыкать воспринимать подобного

рода героя в положительном образе. Что общего в данных проектах? Думаю, эти аниме можно определить как истории о героях-одиночках. Неважно, кто помогает им на пути к цели, все же основные преграды остаются психологическими, и никто кроме самого героя их не преодолеет, да и победитель в итоге будет всего лишь один, а остальные как команда поддержки. Сюда же можно отнести и такие аниме, как «Ускорение», «Басквош», ну и, пожалуй, «Инициал Ди».



Как ни странно, герои-одиночки встречаются не только в аниме, посвящённых спорту. В повседневной жизни мы с большей вероятностью можем увидеть одиночного игрока, нежели командного. В аниме подобные персонажи встречаются в жанре повседневности, и трудности их жизни вполне обыденны, хотя и осложнены какими-либо дополнительными обстоятельствами, не менее повседневными, но очень нежелательными для благоприятной обстановки на работе, дома и вообще в жизни. Ну или те же музыкальные аниме, где герои априори в большинстве своём одиночки. Оба этих жанра можно объединить в одну категорию, так как часто цели стать кем-то сопутствует неосознанная цель завести друзей, быть интегрированными в ту или иную референтную группу. Примером такого аниме может послужить «Нодеме кантабилэ», «Нана», «Ария», «Кобато», «Заклинательница зверей Эрин», «Огни пёстрой арены», «Рек» и многие другие. Герои данных







аниме имеют перед собой четко поставленные цели, однако не могут получить желаемое немедленно, ибо по законам жанра они должны помучиться некоторое время, основательно поистерпеть нервы, завести новых друзей (команду поддержки) и только тогда достичь желаемого. К примеру, в аниме «Кобато» героине вообще требуется сделать как можно больше добрых дел, чем она и занимается в течение двадцати с лишним эпизодов, попутно обретая новых друзей и жизненный опыт, который помогает ей преодолевать житейские трудности. Вполне канонический пример повседневности с героем-одиночкой и командой поддержки, которая выступает и как болельщики на дистанции к мечте, и как скорая помощь при возникновении психологических и физических барьеров.

Следующая категория аниме — это «командные игроки». Очень интересная и обширная категория сериалов. Здесь также нет привязки к жанру, абсолютно все они могут включать в себя командных игроков, ведь в жизни как в спорте — вместе веселее. Естественно, чётче всего категория определяется именно по спортивным аниме, таким как: «Баскетбол Куроко», «Дорогие парни», «Игра Тихаи», «Вынос Гигантов», «Принц Тенниса», «Эйр гир», «Замахнись сильнее», «Бамбуковый клинок», ну и, конечно же, «Слэм дэнк». В каждом из

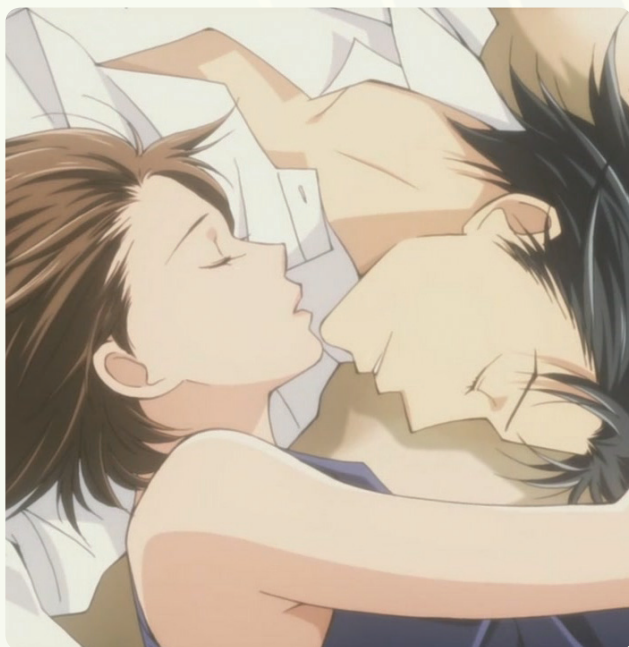
перечисленных проектов нет разделения на героя и задний план. Героев здесь много, и каждый из них является звеном одной цепи, которую нежелательно разрывать, ибо друг без друга они вряд ли выпутаются из сложившейся трудной ситуации и преодолеют свои психологические кризисы. Да и жить вне команды им ой как некомфортно, слишком уж они социализированы и нуждаются в равном дружеском плече. К



примеру, если посмотреть аниме-сериал «Дорогие парни», то мы увидим явную командную игру, когда каждый играет свою роль, кто-то является советником, кто-то мотиватором, кто-то экспертом, а кто-то предателем, без которого не было бы ни трудностей, ни драмы, да и команды тоже. Не будет команды — не будет цели, не будет игры. Другими словами, для достижения цели главным героям нужна не поддержка, а команда, с которой герой идет к мечте, которая желает того же, что и он. Правда, не в каждом аниме про командные виды спорта, герои желают одного и того же... В том же «Одном ауте» То-кучи немного выбивается из общей команды, как целью, так и средствами достижения цели.

С другими жанрами ситуация похожая, только команда набирается не по общему виду спорта, а по принципу общей цели. Сюда можно отнести: «Бакуман», «Азбука цветов», «Тари





Тари», «Работа», «Сельскохозяйственные истории». В данном случае мы имеем дело с группой людей с общими интересами. Как правило, это члены какого-либо клуба, студенты одного ВУЗа и так далее. В качестве примера такого аниме «Азбука цветов» подойдёт как нельзя лучше. Хотя на первый взгляд может показаться, что речь идет про героя-одиночку, но это совершенно не так. В «Азбуке» есть конкретная группа обслуживающего персонала, в которую входит главная героиня. У группы есть общая цель, ценность — процветание гостиницы, к которой группа следует вместе, через тернии к звездам. По пути герои соперничают друг другу, поддерживают, но в то же время находятся в равных условиях и с равными средствами достижения. В данной группе нет взаимозаменяемых персонажей, что также является отличительной особенностью командных игр — каждый играет свою роль.

Ну и, наконец, аниме с «эгоистами» на главных ролях. Данная категория — самая грустная из перечисленных, возможно, потому, что именно в ней японцы хотели показать весь ужас одиночества и оторванности от окружающих. Быть одному в Японии это ужасно. В стране, где главенствует клано-



вая культура, человек вне общества воспринимается как ненормальный... социопат, хикикомори... да в конце концов просто как невоспитанный индивид. Возможно, именно поэтому в аниме, где герои остаются со своими проблемами один на один, частенько можно наблюдать грустную атмосферу вселенской печали. Цветовая палитра в таких аниме близка к градиентам серого, время года, каким бы оно ни было, напоминают дождливую осень с её промозглой погодой и свинцовыми тучами, символизирующими безысходность. Подобных проектов не так уж много, и все они на любителя. В эту категорию можно отнести «Белый альбом». Медитативное аниме с атмосферой печали, множеством немых сцен и пауз, которые как бы нагнетают и так напряжённую остановку. Несмотря на то, что у каждого из героев есть поддерживающий друг, персонажи все погружены в себя, замкнуты, закольцованы на себе, что их и губит. Человек — существо социальное, и решать проблемы, какие бы они ни были, проще с кем-то, а не в одиночку. К сожалению, герои «Белого альбома» так не считают и совершают глупость за глупостью. Не знаю, возможно, именно такой поворот событий делает аниме интересней, но подобные проблемы привлекут внимание лишь весьма ограниченного круга зрителей. Кстати, в осеннем сезоне выходит продолжение «Белого альбома», аниме под стать времени года. Впрочем, посмотрим, что нам предложат авторы, как будет развиваться сюжет. Возможно, проект изменит свою направленность, а может, так и останется на своём месте в группе «эгоистов».



Надо сказать, что жанр достижения успеха своими усилиями — один из самых древних. Возможно, наши предки рассказывали своим детям у костра подобные истории про изобретателя рыболовной сети и каменного топора. Да и сейчас в этом жанре более чем достаточно произведений не только о «миллиардерах, которые достигли всего», но и о куда более достойных ситуациях и людях, в конце концов, речь идет о добродетелях, которые не менялись тысячи лет, изменяется лишь их восприятие и отношение к ним. Хотя как показывает аниме-индустрия последних лет, тенденции пропаганды добродетелей не так уж сильно и меняются, более того, периодически возвращаются к достаточно тривиальным, хотя и проверенным временем шаблонам.

*Aldagmora*





**Русское название:** Революция на льду

**Английское название:** Ice Revolution

**Страна:** Япония

**Жанр:** сёнэн, гендерная интрига, романтика, спорт, комедия

**Томов:** 3

**Год выпуска:** 2008

**Авторы:** Цуцуми Ая, Такемура Юхей

**Издатель:** Shueisha/Jump SQ

Один из самых красивых видов спорта — фигурное катание. Оно сочетает в себе холод льда и жар чувств. Это грация, лёгкость и тяжёлый многодневный труд. Фигурное катание становится для спортсмена смыслом всей жизни. Это та область, в которой не бывает случайных людей.

Манга «Революция на льду», пожалуй, весьма подстать этому спорту. Эмоциональная, красивая и лёгкая.

### Сюжет

Оосава Масаки, сколько себя помнит, всегда занималась карате. Это сделало её мужественной, сильной и выносливой. Окружающие принимают её за мальчишку, да и она сама как-то даже смирилась с таким положением дел. Она использует по отношению к себе мужской вариант местоимения «я», носит мальчишескую спортивную форму, не пользуется косметикой. Унисекс до мозга костей.

Но всё меняется, когда она случайно сталкивается на улице с красивым мальчиком по имени Каору. Девушка влюбляется в него по уши и даже больше. Она уже ни о чём и ни о ком другом думать не может. Естественно, что прежний

имидж не способствует какому-либо продвижению отношений. А значит, нужны перемены, и перемены кардинальные.

Также почти случайно Масаки приходит в фигурное катание (встречает на улице парня с коньками, который предлагает покататься). Она самоуверенна и полна решимости. Ради своего нового увлечения, которое должно помочь ей стать более женственной, она готова пойти на всё. Даже на спор со своим отцом, который видит свою дочь гениальной каратисткой и никем больше.

Но вот беда — тренер, как и подавляющее большинство, принимает её за парня, вдохновляется её (пardon, его) силой и уже спит и видит, как сделает из него выдающегося фигуриста. Да ещё и главного конкурента бесподобного Каору. И всё бы ничего, но Масаки жаждет от фигурного катания совершенно иных результатов. Она должна стать милой и хрупкой, чтобы возлюбленный её заметил.







### Мысли

Собственно, в этом пути становления и кроется весь смак. Здесь будет всё самое вкусное: ревность, интриги, глупые поступки и признание собственной неправоты. Это путь девушки, которая точно уверена в своих силах и видит вполне ясную цель перед собой.

Кстати, о целях. Изначально центром Вселенной был Каору. Это имя не сходило с уст Масаки. Она и в новый спорт-то пришла только ради него. Если девочки только мечтают встретить принца, то Оосава его уже встретили, и теперь ей приходится активно его завоёвывать. Далее в концепцию целеполагания вливается другая не менее сильная любовь — любовь к фигурному катанию как к искусству. Единожды выйдя на лёд во время показательных выступлений, девушка уже не может забыть те эмоции, которые она испытала, стоя перед зрителями. Она подарила людям праздник, а они вдохновили её на новые достижения.

Масаки — необычная девушка. У неё есть огромный потенциал, который позволяет привносить в фигурное катание что-то необычное, оригинальное, чего нет у других спортсменов и, пожалуй, никогда не будет. Если все другие вынуждены с детства работать, забывая о простых жизненных радостях и человеческих слабостях, отдавая всю свою душу и сердце конькам и льду, то Оосава делает всё, казалось бы, играючи, с первого раза. Она даже пришла в спорт поздно, когда у других людей уже нет никаких шансов на карьеру. В этом её ключевая особенность. Масаки обладает недюжинной силой, как моральной, так и физической. В какой-то степени движущей силой становится и любовь.

Но в жизни этой самоуверенной и целеустремлённой девушки, которой любые преграды нипочём, вдруг наступает период некой обречённости и отчаяния. Банальная усталость выводит из игры даже самых сильных игроков. И тут на помощь приходит прямая конкурентка Саая. Девушка, которая прячет свою слабость под маской холода и недоступности. Познав горечь предательства, она разуверилась в людях и предпочла закрыть сердце на семь замков. Возможно, поэтому она находит нужные слова, чтобы поддержать уставшую Масаки.

Девушки похожи тем, что они обе наделены небывалой силой и просто влюбляются в фигурное катание, каждая по-своему. Для Сааи это вся жизнь, смысл, призвание, а для Оосавы — любовь, возможность стать женственной. У девушек свои сильные стороны: первая — лёгкая и нежная, пластичная и грациозная, вторая — эмоциональная, страстная, подвижная. Саая — тайна, что-то загадочное, холодное, может быть. А Оосава — стихия, ураган, сносящий всё на своём пути.

Конкуренция между девушками естественна. Она вытекает из похоти, из желания подражать, учиться, превосходить, из любви. Эта конкуренция становится источником ревности. Выяснив отношения, девушки находят общий язык и становятся подругами. Однако желание быть первой не изменяет ни той, ни другой.

### Выводы

Что же сказать, манга «Революция на льду» вполне оправдывает запросы тех, кому хочется чего-то немногословного, эмоционального и яркого. Сюжет не перегружен какими-то излишними подробностями: авторы сказали то, что планировали. А не утратили всё, что на ум пришло, как иногда бывает.

Читатель находится в постоянном напряжении. И я вот сейчас думаю, отчего оно так. Оттого ли, что всё происходит динамично? Или же оттого, что главная героиня столь эмоциональна? Иногда поток эмоций становится столь интенсивным, что от него хочется спрятаться за ближайшим столбом. Но, стоит признать, что это делает «Революцию на льду» узнаваемой.

Вообще, я чуть ли не впервые за весь опыт знакомства с этим видом искусства могу сказать, что чтение меня увлекло так, что я не заметила, как дочитала до последней корки. Увлекательный сюжет прекрасно гармонирует с небольшим объёмом. И это уже огромный плюс в пользу «Революции».

Графическая составляющая радует глаз и душу. Хочется смотреть и смотреть. Хотя вот тренер Масаки мне совсем-совсем не понравился. Хотя он по-своему симпатичен. А ещё в этой манге есть очень красивые люди и очень некрасивые. Эдакие лягушки. Это какой-то левый тренер, чьё имя я не потрудились запомнить, и девчонка на заднем плане, когда главная героиня останавливается перед магазином косметики.

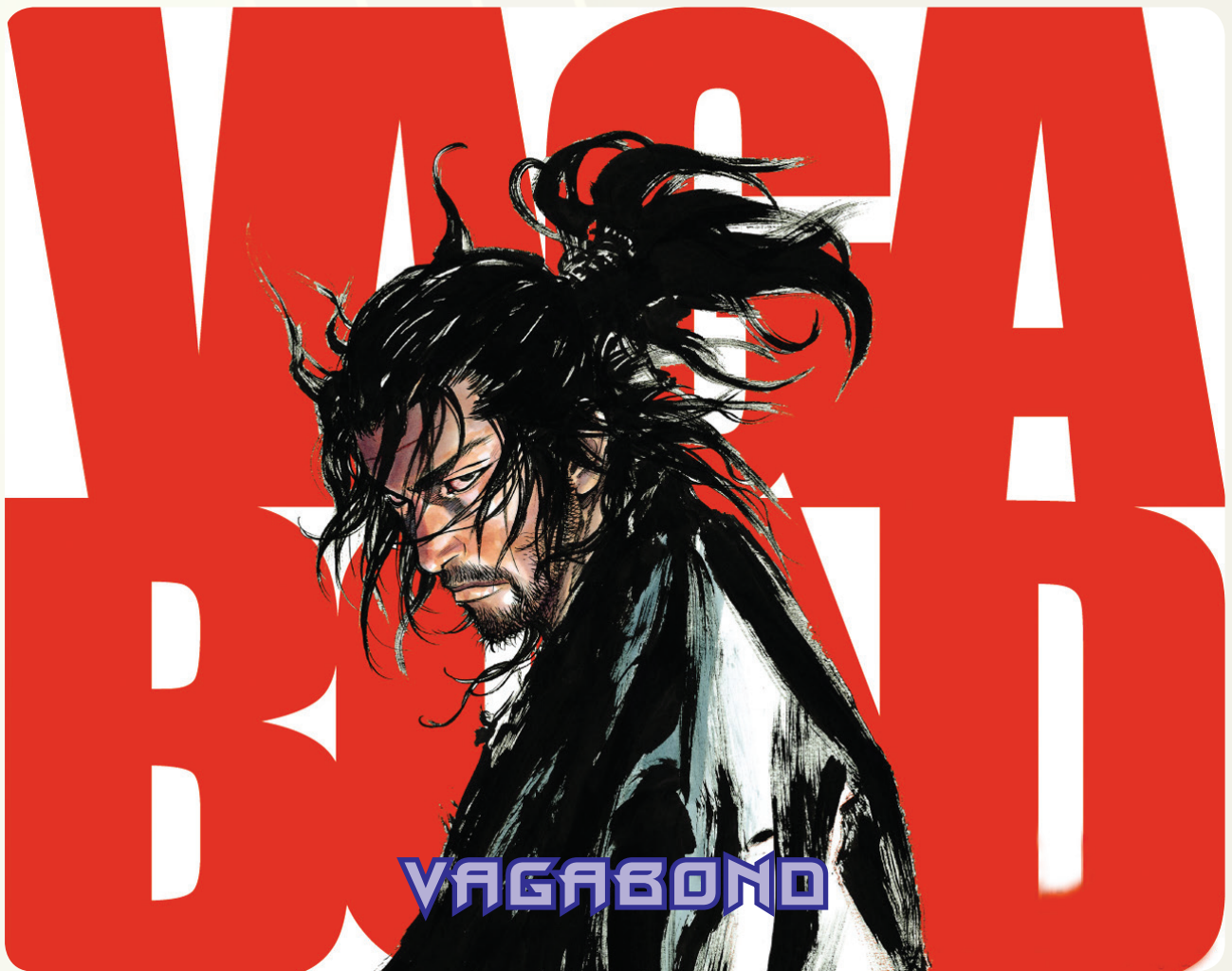
Главные герои симпатичны, да. Особенно Каору. Авторы хорошо проработали его образ. Кстати, этот парень из тех персонажей, которые не раскрываются в полной мере. Остаётся что-то такое, что читатель должен додумать сам. Ну, и ещё этот факт — прекрасный повод создать кучу продолжений.

Как-то так. Мне понравилось. Надеюсь, понравится и вам.

NiSha







**Русское название:** Бродяга  
**Английское название:** Vagabond

**Страна:** Япония

**Жанр:** самурайский боевик, приключения, драма, психология, романтика, сэйнэн

**Томов:** 35

**Год выпуска:** 1998

**Авторы:** Иноэ Такэхико; Ёсикава Эйdzи

**Издатель:** Kodansha

**Язык перевода:** английский, русский (любительский)

**Возрастное ограничение:** 18+

Манга «Vagabond» начала свое шествие к сердцам читателей в 1998 году и после долгих 15 лет насчитывает уже 35 томов, разошедшихся тиражом более 22 миллионов копий по всему миру. За это время манга завоевала множество наград и премий, в том числе престижную культурную премию Осаму Тэдзуки в 2002 году.

### Авторы

Трудились над этим замечательным произведением Иноэ Такэхико и Ёсикава Эйdzи. Оба, стоит заметить, люди серьезные, неоднократно обладатели различных премий и даже орденов.

Первый из них — Иноэ Такехико — родился 12 января 1967 года в городе Окучи, что на острове Кюсю, и помимо «Vagabond'a» является непосредственным автором еще двух успешных проектов: спортивной манги «Slam Dunk» и «Real»,

вышедших в 1990 и 1999 годах соответственно. Все его работы были лауреатами множества конкурсов и фестивалей, сам же Иноэ-сан в 2003 был отмечен премией Айснера как лучший сценарист/художник манги.

Второй — Ёсикава Эйdzи — писатель, автор исторических романов, один из виднейших представителей этого жанра в Японии. Родился он 11 августа 1892 в Йокогаме. Большинство его произведений не являются оригинальными, в основном это переработанные на художественный манер исторические тексты. Но своими работами, число которых весьма велико, он поддерживал в читателях интерес к прошлому, за что был отмечен Орденом Культуры — высшей японской наградой для литераторов, а также Орденом Священного сокровища, Премией Кикуты Кана, Премией Асахи и Премией Майнити в области искусства.

Любопытно, что Ёсикава Эйdzи не является непосредственным автором манги «Vagabond», и на момент её создания уже умер, но поскольку основой для произведения послужил его роман «Musashi» (более известный у нас как «Десять меченосцев»), Ёсикава-сан был включен в состав авторов манги.

### Сюжет и персонажи

Манга «Vagabond» повествует нам о Синмене Такедзо, более известном как Миямото Мусаси (от современников получил прозвище Кенсай) — легендарном японском ронине и одном из самых известных фехтовальщиков в истории Японии. Мусаси стал знаменит благодаря выдающейся технике владения мечом, которую он с раннего детства оттачивал во множестве поединков, а именно — технике боя двумя мечами: длинным — катаной и коротким — вакидзаси.





Логичным же завершением его тренировок явилось основание школы Хёхо Нитэн Ичи Рю, или Ниторию. За два года до смерти, удалившись в пещеру на горе Кимпо, Миямото Мусаси написал «Книгу пяти колец» о тактике, стратегии и философии военного ремесла, которая пользуется определённой популярностью и в настоящее время.

Одно из многих достоинств манги в том, что она частично проливает свет на ранние годы жизни Такедзо и на его отношения с отцом, которого звали Синмэн Мунисай. Мунисай также был фехтовальщиком, довольно известным и преданным «пути» меча. Он настолько был одержим титулом сильнейшего мечника, что, видя потенциал в своем сыне, с самых малых лет считал его конкурентом и неоднократно пытался его убить. Это сильно повлияло на развитие личности ребенка, и уже в 13 лет Такедзо совершил первое убийство. От его рук погиб ронин, зашедший в деревню в поисках сильного бойца, причём забил его паренек обычной палкой.

До того как о Такедзо первый раз заговорили как о Миямото Мусаси, он успел поучаствовать в войне и выжить, в том числе в битве при Секигахара, а также бросить вызов клану Ёсиока и повстречать великого Ягю Сэкисюся.

Наряду с Мусаси достойное место в повествовании уделяется и другому прославленному мечнику — Сасаки Кодзири, самому известному врагу Кенсей. Практически все, что мы знаем о Кодзири — лишь слухи. Говорят, что это был немой или глухонемой мечник, и до того, как он стал учителем фехтования и заработал положение в обществе, о его жизни практически ничего не известно. Вот Такехико-сан и решил-ся пофантазировать на эту тему.

По его версии, Сасаки Кодзири еще совсем младенцем попал к известному в свое время мечнику и учителю фехтования Канемаки Джисаю. Когда замок феодала, в котором работал отец Кодзири, пал под натиском врага, он не нашел другого выхода, кроме как отправить своего сына сенсею Канемаки, давно жившему отшельником в прибрежной деревне. Джисай обучил юного Кодзири лишь азам фехтования, поскольку хотел уберечь его от пути меча и не дать развиваться скрытому потенциалу мальчика. Но однажды к старому сенсею пришел его легендарный ученик — Ито Итосай, основатель школы Ито рю. Итосай же, почувствовав силу, таящуюся в юноше, решил взять его к себе в ученики и вскоре бросил в самую гущу сражения при Секигахара, а после и на растерзанные мародерствующим крестьянам.

В целом же, насколько можно судить по историческим источникам и развитию сюжета манги, на данный момент автор хочет показать нам двух на первый взгляд похожих людей. Но при ближайшем рассмотрении с одной стороны мы видим первые шаги Такедзо на пути становления легендой по имени Миямото Мусаси, человека, ведомого инстинктами и всеми силами старающегося пройти жизнь по пути меча и непременно найти свое место в ней.

С другой — Ганрю Сасаки Кодзири, хладнокровного убийцу, ставшего на путь меча и получающего удовольствие от движения по нему.

Помимо двух этих героев манга наполнена множеством других замечательных и живых персонажей, в числе которых друг детства Такедзо — Матахи, который тоже ищет славы и при первом удобном случае скрывается и жульничает, прикрываясь именем Сасаки Кодзири. Не менее важна для повествования Оцу — девушка, влюбленная в Такедзо и путешествующая за ним в паре с мальчуганом Дзётару, еще давно набившимся в ученики к Мусаси.



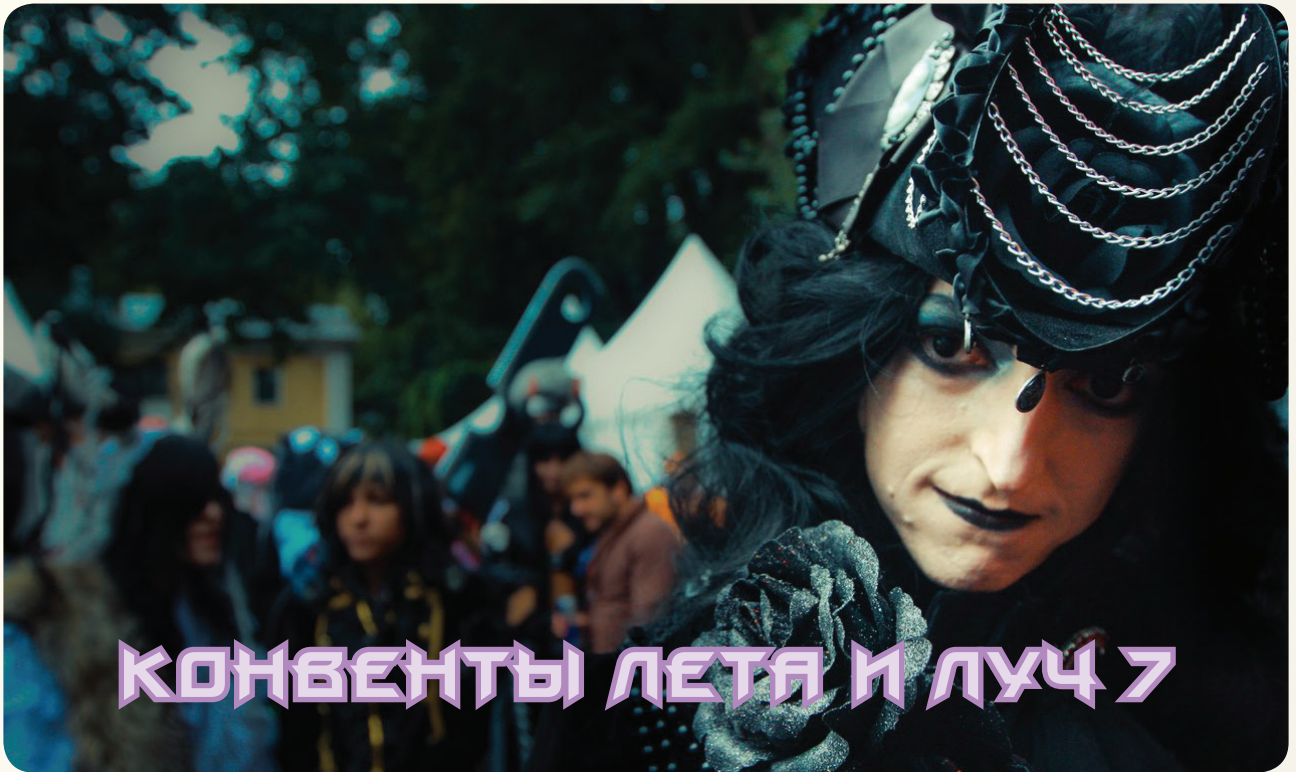
Исполнение манги заслуживает всяческих похвал, мельчайшая детализация здесь гармонично соседствует с изображением некоторых элементов простыми мазками кисти, а точнейшая прорисовка мимики — с изображением смешных или хитрых рожиц несколькими взмахами карандаша. Ну и какой же самурайский боевик без отрубленных конечностей и фонтанов крови? Это, как говорится, «must have», и манга им располагает, может быть, даже в избытке. Со своим исполнением, таким же подробным и детальным, вся эта вакханалия вызывает ощущения, будто автор смакует эту жестокость. Но, скорее, он изображает все это как досадный, но неизбежный атрибут того сурового времени.

## Заключение

От себя могу сказать лишь следующее: мангу, несомненно, стоит читать. Она понравится и поклонникам жанра, и тем, кто собирается с ним познакомиться. Рисовка великолепная и нареканий не вызывает, сюжет сразу же захватывает и не дает отвлечься ни на минуту, а после прочтения нескольких томов можно обнаружить на столе парочку отгрызенных ногтей.

Итог хочется подвести словами Клиффа Бигерса из его руководства для покупателя: «... читаешь — и будто смотришь один из фильмов Акиры Кurosавы. Только напечатанный на бумаге».





## КОНВЕНТЫ ЛЕТА И ЛУЧ 7

Здравствуйтесь, дорогие читатели журнала «ARRU-style»! Наша рубрика о косплее снова в строю, и мы поговорим о самых интересных событиях прошедшего лета. Ни для кого не секрет, что в США проходит одна из самых популярных выставок, посвящённая комиксам и кино о супергероях, и фестиваль косплея «ComicCon». Итак, 2013 год, 22 июля, место: Сан-Диего. Как отметило американское печатное издание «Time's»: «КомиКон» идёт уже четвёртый десяток, и за это время, казалось бы, любой комикс должен был утратить свою ценность как идеи для образа, но порой встречаются люди в костюмах Бэтмена, годов так 60-х. Это не может не потрясти своей самоотверженностью к подходу к делу...»

Поразительно, что некоторым косплеерам порой больше лет, чем самому старому комиксу, и в этом году «КомиКон» поставил рекорд. Именно в этом году на конвент пришёл самый пожилой и самый верный гость данного мероприятия. Девяностодвухлетний Артур Венинкс заявил, что это его сороковой, юбилейный поход на выставку. В этом году он пришёл в костюме профессора Ксавьера из «Людей Икс».

Но вернёмся на просторы нашей необъятной родины. В России за последние месяцы прошло большое количество аниме-конвентов, фестивалей и мероприятий. Самым ярким, по нашему мнению, стал фестиваль «Тогути-2013», однако в конце августа состоялось не менее интересное событие, а именно «Луч-7», в парке Горького. На мероприятии было представлено множество интересного косплея: от частых образов вокалоидов Хацуне Мику и Рин Кагамине до, не постесняюсь этого выражения, уникального косплея Хаула из «Ходячего Замка», показанного Гешей Петровичем. Она любезно ответила нам на наши вопросы:

**Тим Хартиган.** Как победитель конкурса одиночного косплея, опиши свои ощущения, каково это было?

**Геша.** Это, без сомнения, очень приятно, учитывая, что погода обещала сослужить дурную службу и до награждения

я думала только о том, как бы не «убить» костюм и своими крыльями соседей в нашем шатре. Победа не была основной целью, я просто хорошо проводила время с друзьями, которые приехали меня поддержать. Получила заряд позитива, кучу комплиментов и приятных слов о своей работе, так что приз стал ещё одним приятным дополнением и вся подготовка выпала на сутки перед фестивалем. Это было не стандартно и отчасти даже страшно, так как только на месте стало ясно, что сцена очень узкая, дождь.

**Тим Хартиган.** Второй вопрос: не сложно было выступать в столь громоздком косплее в, скажем так, не самую лучшую погоду?

**Геша.** Говорят «у страха глаза велики», вот так было и у меня. Я очень волновалась из-за погоды. Я не планировала выступать, но когда я просила снять заявку, мне написало несколько человек из организаторов и практически отказали,







попросив всё-таки выступить. И кроме основного выхода, должна быть ещё и импровизация. Пугал ветер, который «сдувал», и скользкий пол под ногами. Но когда я оказалась на сцене, всё оказалось намного проще, и даже получилось побегать.

**Тим Хартиган.** Ни для кого не секрет, что твой выход под нестандартную музыку, а именно под «Rasmus», просто взорвал аудиторию. Это музыкальное сопровождение и сам косплей были заранее спланированы, или же это какая-то спонтанная идея?

**Геша.** Костюм уже выступал на Московском фестивале «Тя-но-ю 2013». Тогда пришлось выступать перед зрителями, уже знакомыми с персонажем и требующими атмосферы, заданной образом. Тогда была довольно мрачная и эпичная музыка. Я в целом фанат рока, как классического, так и альтернативного. Все помнят нашумевший клип группы «Rasmus» - «In the shadow», и пока я вшивала перья в свой парик, в голове играла только эта песня. Когда за сутки стало ясно, что я всё-таки выступаю, ничего иного даже в голову не приходило. Песня вполне подходила по смыслу, довольно динамична для подвижного выступления, и даже у человека, не искушённого косплеем, была возможность вспомнить хорошую песню. Моя задача была развлечь аудиторию, я считаю, что с задачей справилась.

**Тим Хартиган.** Как «зародился» псевдоним Геша Петрович? И каким косплеем ты порадуешь нас в следующий раз?



**Геша.** Псевдоним зародился довольно случайно — я создавала новую страницу в ВК. В моей жизни тогда был довольно сложный период, и настрой мой был весьма мрачен и скептичен. Первое, что на ум пришло — это имя персонажа из интернетовского комикса «Эльфийская магия», некроманта Геннадия Петровича. Но поскольку я всё-таки не мужчина, имя сократилось и прижилось. Хотя выступаю я в основном под другим сценическим псевдонимом. На подходе ещё один «мрачный и громоздкий персонаж» из аниме-сериала «Блич». Выход будет парный, планирую закончить к ноябрю.



Также следует отметить отличную работу организаторов данного фестиваля, отличный подход к устройству декораций. Фест проходил под открытым небом, но несмотря на плохую погоду, настрой всех пришедших туда был только позитивный. Конечно, сцена накладывала определённые ограничения на действия многих выступающих, так что проявить себя в полной мере удавалось не каждому, но все выступили весьма достойно. Нам удалось взять мини-интервью у одного из организаторов, а по совместительству и участника-караокера, Полины «GinToki» Зелёной. Мы поинтересовались её мнением о данном мероприятии:

«Конечно, опен-эйр испортила погода, но, по моему наблюдению, это не помешало особо ни участникам, ни зрителям, которые, раскрыв зонтики, героически стояли под ливнем. Сам фестиваль прошёл на высшем уровне в плане призов, отбора участников и технической поддержки. Звуковики не путали фонограммы, ведущий, хоть и многие ники произносил неправильно с непривычки, всячески поддерживал интерес и внимание зрителей. Призы были очень ценными — наушники и микрофоны Sennheiser, смартфон «Nokia Lumia 925» и поездка на «ComicCon» в Лондон - серьёзные подарки. Так что организатору «Луча», за спиной которого такие фестивали, как «KUBANA» и «Дикая мята», стоит сказать большое спасибо, что я взялась за это.

Помимо конкурса, «Луч-7» так же отличился оригинальностью, ведь именно на нём выступила специально приглашённая группа из Японии «ACE». Необычный, красочный рок-ансамбль дал своё выступление на российских просторах.

В заключение хотелось бы сказать, что не всё зависит от погодных условий или от организации фестиваля, порой важным фактором является и отношение зрителей. Хотелось, чтобы таких мероприятий было больше, и мы в свою очередь благодарим всех организаторов «Луча-7» за проделанную работу и всех участников за их самоотверженность и преданность делу.

*Тим*





## НОРИКО ЕДЕТ В СЕУЛ

**Русское название:** Норико едет в Сеул  
**Английское название:** Noriko Goes to Seoul  
**Оригинальное название:** Noriko, Seoule gada  
**Год выпуска:** 2011  
**Страна:** Япония, Южная Корея  
**Продолжительность:** 90 мин.  
**Жанр:** драма  
**Режиссер:** Ли Гё Ук  
**В ролях:**  
Рейко Такашима  
Ли Хон Ки  
Чжи-ен Ким  
Масанобу Кацумура  
Манами Икура

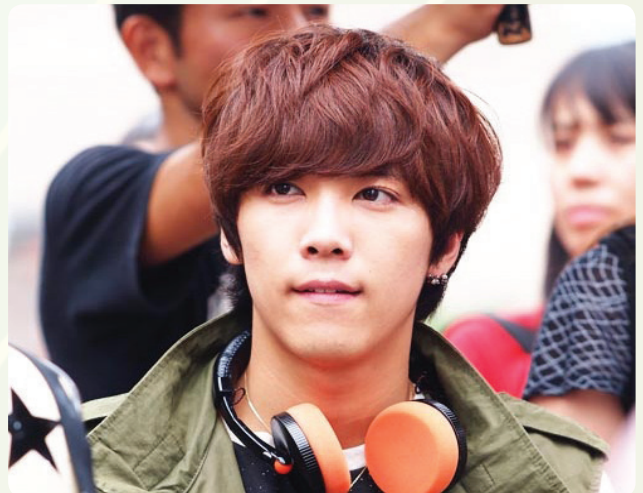
Люди совершают первый шаг чаще, чем думают. Чтобы достичь своей цели, будь это долгая счастливая жизнь со второй половиной или обычное приготовление завтрака, обязательно нужно с чего-то начать. Иногда для этого требуется поддержка родных и близких или постоянные напоминания себе о вожаделенной мечте, а иногда, как в случае с героиней фильма, мотивацией служит то, что времени на неспешное воплощение задуманного может не хватить.

### Каждый может стать певцом

Кроме «Норико едет в Сеул» режиссёр Ли Гё Ук выпустил на экраны многосерийную романтическую мелодраму, которая, как и другая работа, снималась в двух странах: Корея и Китай. По правде говоря, «Норико» очень сложно назвать драмой, как и навесить на этот фильм любой другой ярлык. Особенного драматического напряжения здесь не чувствуется,

присутствуют лишь приятные нотки грусти, которые легко заглушит радость за героев и надежда на добрый конец.

Японская домохозяйка Норико однажды сталкивается сразу с двумя проблемами. Когда врач находит у неё рак лёгких, а дочь внезапно бросает школьную спортивную команду, будто потеряв веру в себя, женщина решает доказать, что нельзя сдаваться, даже если что-то не получается. Она приезжает в Сеул на прослушивание, чтобы в финале конкурса встретиться со своим кумиром-певцом и спеть для дочери с экрана телевизора. Но пройти первый этап ей помогает лишь чудо, и Норико хватается за первую же возможность научиться петь, которую видит: просит такого же конкурсанта, как она, давать ей уроки. Парня зовут Мин Ха, он заламывает огромную цену за уроки, но вместе с тем предоставляет женщине жильё в доме бабушки, где проживает ещё и его безработный дядя. Так начинается удивительное жизненное приключение целеустремлённой японки в столице Кореи.







### Проблемы персонажей

Фильм прекрасно отражает тему номера: каждому герою приходится совершать первые шаги в своих индивидуальных ситуациях. Однако, в отличие от Норико, Мин Ха сделал первую попытку добиться славы своими талантами сочинять и петь песни под гитару очень давно и безуспешно, а в прослушивании принял участие скорее по привычке, не особенно надеясь на успех. Сама о том не подозревая, Норико, искренняя и временами непосредственная, как ребёнок, вносит свежую струю в его жизнь и жизнь его родных, которые с интересом и недоумением глядят на иностранку. Им предстоит сложить впечатление обо всей стране всего по одной гостье и выяснить, так ли сильно отличаются их народы.

Но ненадолго вернёмся в Японию, где у главной героини остались муж и дочь. Связующее звено семьи покинуло дом, и положение складывалось плачевное. Миюки, не нашедшая у родителей адекватного отклика на свою проблему, стала прогуливать школу и вскоре вообще заперлась в комнате, а её отец, который и до этого не выказывал интереса к семейным делам, с головой ушёл в работу. Ситуацию очень живописно иллюстрирует момент, когда он возвращается домой за важными документами и застаёт там вернувшуюся из школы дочь: он эмоционально мечется между бумагами, которые нужно срочно отнести, и запертой комнатой дочери. К сожалению, научиться делать правильный выбор ему ещё только предстоит, но поможет в этом ещё одна мощная человеческая мотивация: если не ты, то никто. Своим временным отсутствием в расклеивающейся семье Норико растормошила несамостоятельных домочадцев, и иногда это единственно правильный выход из ситуации, которая не меняется из года в год.

### Люди на экране и в жизни

Итак, «Норико едет в Сеул» - это фильм с грустными и комическими нотками, с прекрасными видами столицы на фоне, а ещё с отличными актёрами. Ли Хон Ки, исполнявший роль Мин Ха, входит в состав корейской поп-рок группы «F.T. Island» и по полной программе демонстрирует в фильме свои музыкальные таланты. Актёрский дебют Ли Хон Ки состоялся в 2002-м году в сериале «Magic Kid Masuri», а в 2009-м вышла многосерийная комедийная мелодрама «Ты прекрасен!» с его участием. В 2008-м году Ли Хон Ки также мог бы сыграть главную роль в сериале «Мастер обучения», но съёмки отложили на два года и возобновили тогда, когда у «F.T. Island» был загруженный период. После исполнения роли Мин Ха он получил столько положительных отзывов, что нашёл силы и время на главные роли сразу в двух фильмах, которые пока мало известны за пределами родной страны в силу своей новизны.



Игра Рейко Такашима (Норико) почему-то впечатляет зрителей меньше, хотя она отлично справилась с задачей, привнеся в картину какое-то неповторимое чувство уюта и доброжелательности. Кроме того, на её счету более 50 киноработ, среди них драмы «Железная дорога», «Дом с домовёнком», сериалы «Убеждённый холостяк», «Адвокат Кузу» и другие.

Редко встретишь историю, в которой практически нет отрицательных героев. После просмотра можно забыть о фильме, но приятное ощущение от увиденного останется надолго. В конце концов, «Норико» напоминает, почему так приятно смотреть драмы.

Leeloo2525







## ГЛОРИЯ

**Русское название:** Глория

**Английское название:** Gloria

**Оригинальное название:** Geulloria

**Страна:** Южная Корея

**Жанр:** драма

**Тип:** ТВ (50 серий) по 50 мин.

**Год выхода:** 2010

**Режиссер:** Ким Мин Шик, Ким Кён Хи

**В ролях:** Пэ Ду На, Со Чжи Сок, Со И Хён, Ли Чон Хи

растянуть на 50 серий? Угу, забыла упомянуть: это вдобавок еще и так называемая «семейная дорама», характеризующаяся увеличенным количеством эпизодов, в среднем от 50 до 100. (Количество литров ведер предположительно увеличивается в энное количество раз, а как же). А учитывая, что я, например, с трудом отматываю драмы более чем на 16-20 серий, эта вещичка на первый взгляд не предвещала ничего хорошего... Что ж, присмотримся поближе?..

Сюжет, собственно, весьма прост и не слишком замысловат. Глобальное такое зелье, замешанное на двух не таких уж редких ингредиентах — любви и мести. В центре истории — Чжин Чжин, крайне активная и крайне несчастная девушка, чьи родители погибли в автокатастрофе, а старшая сестра-певица, чудом выжив, получила травму мозга, став 8-летним ребенком в теле взрослого человека. И Чжин Чжин задается целью стать известной, чтобы узнать тайну гибели родителей и скопить достаточно денег для оплаты дорогостоящей операции сестре. Помимо Чжин Чжин, «эпицентром» сериала являются еще три героя: ее лучший друг Дон А, внебрачная дочь главы чеболя Ён Со и наследник многомиллионной строительной корпорации (ну какая ж приличная дорама без наследника?) Кан Сок. Они же являют собой даже не то чтобы любовный четырёхугольник, а практически кубик Рубика. Что только сценаристы «не выжимали» из взаимоотношений этих персонажей на протяжении сериала. Кан Сок и Ён Со знакомятся на свидании вслепую, и «благородный герой» предла-

Честно говоря, когда я слышу про «истории успеха», то, как правило, мгновенно представляю биографию известного спортсмена или успешного магната, создавшего гигантскую корпорацию, что называется, «с нуля». Поэтому, впервые прочитав синопсис к драме «Глория», рассказывающей трогательную историю о самой обычной корейской девушке Чжин Чжин, впечатлилась, скажем честно, не так чтобы слишком. И сразу маленькая ремарка, чтобы никого не путать: поясню, откуда взялась «Глория» в названии. Просто в один прекрасный момент наша героиня решает в свои 30 стать певицей, выбрав себе псевдоним — Глория. Ну... символично, на мой взгляд, пафосно так... И всё бы ничего, но вот количество серий ввергнуло меня в сомнения, причём большие такие сомнения. Нет, ну правда, насколько увлекательным должен быть процесс превращения из гусеницы в бабочку, чтобы его







гает девушке, которую видит впервые в жизни, что бы вы подумали?... Пожениться, бинго! А ради чего? А вот и не угадаете, точно говорю. Чтобы «спасти» Ён Со он посягает на старшего сводного брата, который долго, упорно и, главное, совершенно непоколебимо намеревается заставить девушку выйти за него замуж. Ради чего в ход идет все: уговоры, признания, угрозы... И тут Кан Сок, как этакая родственная душа, будучи также внебрачным сыном властного отца, не находит лучшего для них обоих решения, чем пожениться, назло всем. И вот здесь завязывается первая лав стори: Ён Со влюбляется в Дон А... А Кан Сок встречает совершенно непредсказуемую Чжин Чжин... И-и-и... понеслась, да. Скандалы, семейные тайны, хранящиеся десятилетиями, «высший свет», который сценаристы заботливо изображают как минимум филиалом ада. Куча событий, все традиционным образом хитромудро переплетено между собой. Но сюжет захватывает, как прикольная такая головоломка, когда после очередного: «Так во-о-от оно что!», — начинаешь машинально и методично сопоставлять все события, начиная с самого начала. Что, в общем-то, скорее плюс, не позволяющий к третьему-четвертому десятку серий забыть напрочь, с чего же там все-таки все закрутилось. Сценаристы очень аккуратненько систематически напоминают об отправных точках сюжета.

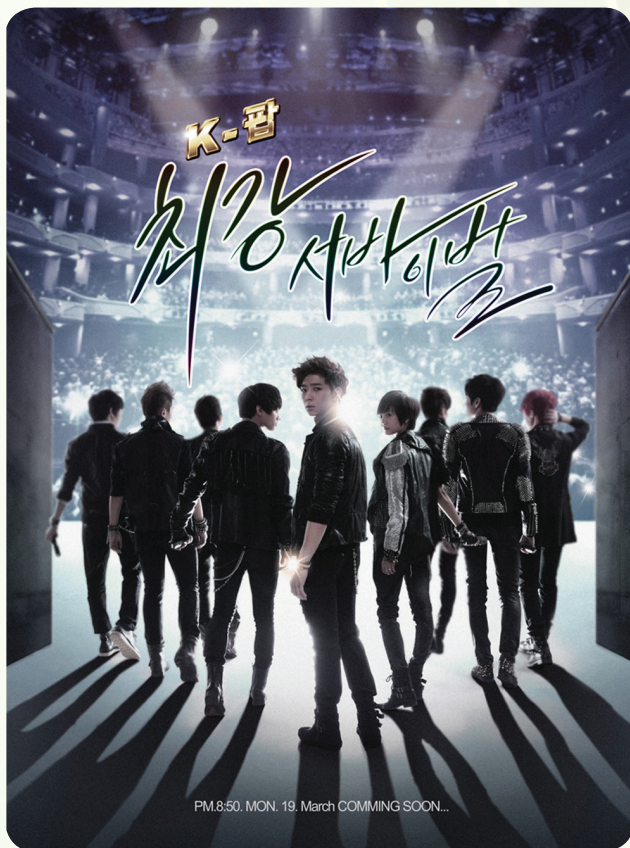
И, наверное, логично, что характерной для обычных дорам пятёркой-шестёркой персонажей в масштабах 50-ти серий обойтись сложно, поэтому количество второстепенных героев в некотором роде превосходит мыслимые и немыслимые пределы. Правда, и второстепенными их назвать сложно, потому что «роль второго плана» звучит слишком мелко для столь колоритных образов. Причем все, от умильного девятилетнего Чон Бо Гына до потрясающей Ким Ён Ок, которой чуть менее 80-ти, — создают вместе настолько потрясающий ансамбль, что от них невозможно оторваться. Они трогательные, уморительные, бесконечно живые! А за парочку агент и учитель по вокалу сценаристов хотелось закидать розовым сахаром с ног до головы. По-тря-са-ю-щи-е! Пак Хён Сок и Ли Сан У блестяще разбавили драму в своем неподражаемом комедийном ключе.

Ну и не могу не сказать отдельно несколько слов об исполнительнице главной роли. Пэ Ду На — дочь известной театральной актрисы. Глядя на мать и её партнёров по сцене, она всегда думала, что играть могут только необычайно талантливые люди. К коим малышка Ду На, себя, естественно, не относил. Но от судьбы, как говорится, далеко не убежишь, и пусть через модельный бизнес, но Пэ Ду На всё-таки ступи-

ла на актёрскую стезю. У неё внушительная фильмография и не столько масштабный, сколько впечатляющий именно с точки зрения разноплановости ролей послужной список в дорамах. Актриса не с характерной ангельско-наивной внешностью. Она попала в фильм «Лающие собаки никогда не кусают», будучи, замечу отдельно, единственной актрисой, согласившейся сниматься без макияжа. Кстати, и в «Глории» Ду На наглядно показывает, что совершенно не боится быть какой угодно: смешной, нелепой, подчас даже странной и едва не уродливой, но при всём при этом как магнитом притягивающей к себе взгляд. В прошлом году Пэ поднялась на новую ступень, положив начало карьере в Голливуде. В 2012 году на экраны вышел нашумевший фильм Тома Тыквера, Энди и Ланы Вачовски «Облачный атлас», где Ду На играла наравне с Томом Хэнксом и Холли Бэрри. И в результате получила, надо заметить, мешок комплиментов и крайне, я бы даже сказала, крайне лестные отзывы критиков о своей работе.

В общем и целом «Глория» — весьма своеобразная по своей сути вещичка. С одной стороны, в ней в гиперболизированном по самое не хочу виде раскрываются отношения между людьми, в основе которых — самые разные по своей природе чувства: преданность, любовь, слепая ненависть и не самые порой понятные для зрителя эмоции и чувства персонажей. Некоторые особенности взаимоотношений героев «Глории», на мой взгляд, могут казаться нелогичными и странными с позиции глобальной разницы менталитетов. Поэтому местами сюжет может представляться практически абсурдным, пока не подойдет к финальной развязке. Но вот если посмотреть на всё под другим углом, то даже эти детали не портят общего впечатления. Дорама не для всех, да. Колоссально отличающаяся от нескончаемой вереницы современных подростковых айдол-дорам, при всех сюжетных наворотах, чуть-чуть мрачном и драматичном повествовании «Глория» рассказывает о простейших вещах вроде любви, преодолевающей самые невероятные преграды, включая те, что мы строим себе сами. Призывает верить в то, что мечты, если в них, конечно, бесконечно верить, обязательно сбываются, что любые трудности рано или поздно всё равно отступают, а время всегда всё расставляет по своим местам и воздает по заслугам. И это подкупает. Как и драматичность, счастливый, но совершенно не в классическом представлении «хэппи-энд» и, назовём это, «специфика восприятия». Рассчитанная в большей степени, конечно, на девичью аудиторию, «Глория», как терпкие духи, оставляет после себя тёплый шлейф из впечатлений и эмоций.





## K-POP CHOIKANG SURVIVAL

**Русское название:** К-ПОП – Последнее прослушивание

**Английское название:** K-POP – The Ultimate Audition

**Оригинальное название:** K-POP Choikang Survival

**Страна:** Южная Корея

**Жанр:** музыкальный, романтическая комедия

**Тип:** ТВ (16 серий) по 60 мин.

**Год выпуска:** 2012

**Режиссер:** Ли Чон Пхё

**В ролях:**

Go Eun Ah в роли Ji Seung Yeon

Park Yoo Hwan в роли Kang Woo Hyun

Kwak Yong Hwan в роли Kwon Ji Woo

Song Se Hyun в роли Kim Hyun Seung

Tagoon в роли Park Ki Bum

Maeng Se Chang в роли Jang Tae Kwon

Jo Yoon Woo в роли Dong Woo

Jin Hyuk в роли Jae Ah

Эх, мечты, мечты... Так уж сложилось, что человек — существо мечтательное. Все мы вне зависимости от занимаемого положения желаем жить лучше, получать больше того, что имеем, и вообще купаться в лучах счастья и благополучия. Иногда это наша блажь, ибо если взглянуть отстранённо и объективно, то окажется, что живем мы вполне себе ничего. Но есть и те, кто мечтает небезосновательно, и зачастую такие мечты становятся целями жизни. Вот только нередки случаи, когда переплетаются и хорошая жизнь, и небезосновательная мечта, рождая весьма интересный парадокс. Собственно за одним из таких парадоксов нам и выпала возможность понаблюдать в сериале «К-ПОП – Последнее прослушивание».

### В продолжение предисловия

Итак, сериал в шестнадцать эпизодов был снят в 2012 году, и за него отвечали сразу два режиссера: Чон Пё Ли и Ли Чон Пхё. Оба режиссера не так богаты фильмографией, что, впрочем, не помешало вышеназванным господам снять весьма милую и комедийную историю о девушке, мечтающей стать корейским поп-идолом. Собственно, мечта сама по себе не оригинальна и не может претендовать на какие-то награды в разряде нетривиальности, поп-идолов в Корее много, как и в Японии, вот только нечасто девушка мечтает стать поп-идолом в мужской группе.... Тут мы можем наблюдать весьма распространённую тему о девочке среди мальчиков. Вспомним, к примеру, известный всем сериал «Для тебя во всём цвету», где девушка из-за любви к прыгуну в высоту поступает в мужскую школу, и начинаются всевозможные приключения, случаются курьёзы и так далее, и так далее. Здесь же ситуация вполне сходна, только с поправкой на то, что мы имеем дело не с обычным средним образовательным учреждением, а со школой поп-идолов. Кто бы мог подумать, что у них есть специализированная учебная база, да ещё с таким жестоким графиком обучения? Но главную героиню трудности не пугают, а, похоже, только подстёгивают к дальнейшим свершениям.

Начинается история в одном из престижных музыкальных колледжей, где-то в западных странах... В колледже происходит весьма неприятное событие: одну из учениц собираются исключить за неподобающее поведение. Впрочем, сильно из-за этого Сын Ён не переживает, ей и не очень-то хотелось продолжать учебу в столь скучном и чванливом месте, где все так и пышет замкнутостью аристократического мирка. Девочка предпочитала совершенно иное — петь и танцевать на большой сцене, а не играть на старом дорогом рояле под строгими взглядами снобов в смокингах. В общем, желания и объективная реальность вступали в совершеннейший когнитивный диссонанс. В конечном итоге Сын Ён уехала из колледжа и отправилась на родину к своему слабохарактерному другу детства, который в силу своих личностных особенностей никак не мог пройти прослушивание, ибо всегда слишком переживал... Вообще друг Сын Ён не слишком похож на мужчину: плаксив, нежен и ужасно любит готовить — это его успокаивает. В отличие от своей подруги-пацанки, бедняжка никак не может совладать со своими нервами, хоть и обладает прекрасными вокальными данными. Вот такой парадокс рождает союз двух непохожих друг на друга людей, которые объединяются на пути к цели — стать поп-идолами! И неважно, что Сын Ён девушка — это же сущие мелочи!





Всё же любят корейцы истории о целеустремлённых людях, и чем сложнее цель, тем лучше. Не вполне, правда, понятно, как можно не отличить девушку от парня, но это же такие пустяки, главное — сериал получился весьма интригующим! Да и если посмотреть на корейских поп-идолов, тот факт, что в их ряды затесалась девочка, никого особо не удивит. Однако есть в сериале и другие логические нестыковки. Взять, к примеру, школу поп-идолов и её расписание. Конечно, ни для кого не секрет, что азиаты — люди работающие. В Японии приняты переработки, и уйти с работы вовремя считается дурным тоном, нужно посидеть ещё хотя бы пятнадцать минут, чтобы не обижать остающихся работать сослуживцев. Однако то, что мы видим в дораме, выходит за всякие рамки. Подъём в пять утра, отбой за полночь, ни минуты свободного времени, постоянные репетиции и тренировки, занятия по вокалу и танцам. В какой-то из серий мы и вовсе увидим новоявленных идолов в военной форме. В общем, столь жесткие условия убивают иллюзию реальности происходящего. Хотя, может, так оно и должно быть относительно музыкального комедийного сериала.



### О ком речь

В дораме о новоявленных поп-идолах, конечно же, центральное место должны занимать герои, благо сериале их в избытке. Некоторые с течением времени отходят на второй план, однако подавляющее большинство заявленных вначале героев как первого, так и второго планов доходят до финала, не особо пропадая из кадра. Дорама построена таким образом, что каждому из участников обучения (а их больше пяти) отводится своё место и своё время. Герои, которых мы можем лицезреть, представляют собой классический набор архетипов стандартного реверсного гаремника, есть даже плакса-мальчик, который по своему поведению похож на девочку. Есть и противоположный архетип — самоуверенный и сильный танцор, присутствует и промежуточный вариант, в общем, есть из кого выбирать. Не обязательно болеть за главную героиню; у нее своя история, у остальной команды — своя. Кстати о главной героине! Не стоит забывать, что перед нами девушка, и потому в сериале просто не обойтись без романтики!



А с кем строить любовь, как не с избалованным предшественником-идолом?

Кстати об избалованных идолах. Стоило, конечно, в самом начале упомянуть, что группа новичков пришла на смену известной в Корее группе «М2». К сожалению, группы, как и люди, имеют обыкновение стареть и утрачивать популярность. Подобная незавидная судьба, к несчастью, ждёт все группы без исключения, ибо популярность не вечна. Группы испускаются, надоедают, и фанаты меняют кумиров. Появляются новые идола, звучат новые песни, и на сцене видны новые лица. В Корее так и вовсе производство идолов поставлено на поток, поэтому не стоит удивляться, что звезды сменяют друг друга с завидным постоянством. Но кому же хочется быть свергнутым с пьедестала? Именно поэтому между новоиспечёнными кандидатами на роль поп-идолов и старым составом «М2» разворачивается нешуточная борьба, где проявляются все светлые и тёмные стороны их личностей. Конечно, в сериале нет жёстких подсилок, как в дорамах, посвящённых клановому бизнесу и внутрисемейным склокам, здесь мы видим скорее открытую конфронтацию, нежели партизанские войны.

В общем, сериал «К-ПОП — Последнее прослушивание» — это настоящий рай для поклонниц корейских бой-бэндов. Мало того, что мальчиков там хоть отбавляй, так ещё и разных мастей и на любой вкус, даже девочка есть... Хотя вот наличие в сериале последней, хоть и является основой сюжетной линии, иногда кажется немного лишним. Сериал был бы ничуть не менее полноценным и без такого сюжетного заворота, как девушка в бой-бэнде и её жизнь среди будущих поп-идолов разных мастей... Конечно, без неё не было бы и романтической линии, и курьёзов было бы меньше, но можно было бы избежать многих логических нестыковок. Ах да! Чуть не забыла про самое главное — про музыку! Всё же мы говорим о музыкальной комедии, поэтому немаловажным фактором будет звучание сериала. Тут придаться не к чему: поют что новобранцы, что старички вполне прилично, и потому ничьи уши не завернутся в трубочку при просмотре. Актёрская игра в сериале где-то на уровне добротного середнячка. Не Канны, конечно, но всё же переигрывания не столь много, как бывает по обыкновению.

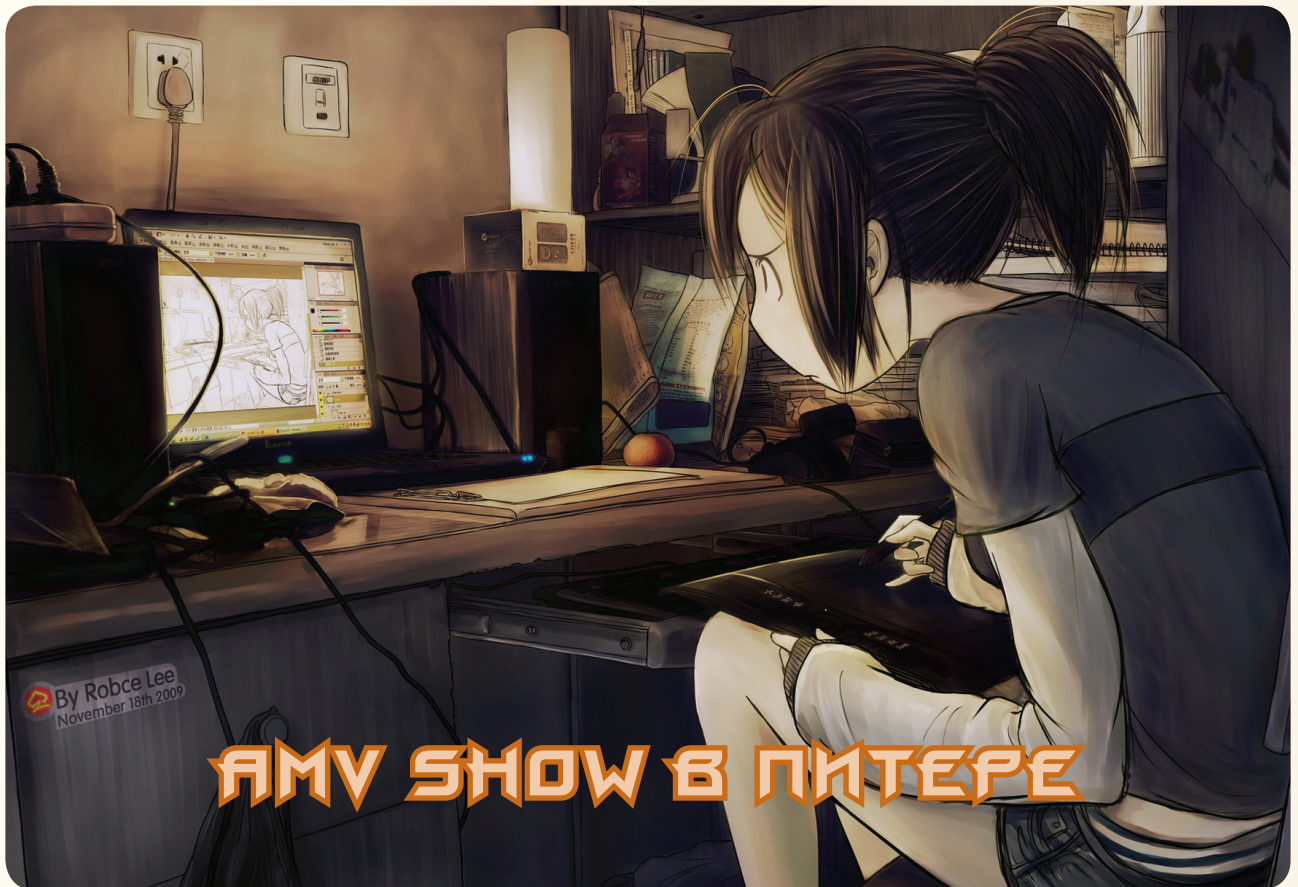


### В заключение

Несомненно, дорама «К-ПОП — Последнее прослушивание» заслуживает потраченного на неё времени. Сериал смотрится очень легко, расслабляет, кое-где можно посмеяться. В общем, отличная дорама для того, чтобы отдохнуть. Здесь не ставится сложных философских вопросов, нет излишней необоснованной жестокости, только позитив, музыка и целеустремление! Поэтому смело скачивайте сериал и смотрите, смотрите, смотрите.

Aldgroma





**Aldagmora.** Привет, Padre, давно не виделись. Ты уже побывал гостем нашего журнала, и мы решили не забывать старых друзей. Тем более есть повод, AMV Show в Питере.

**Padre.** Кто здесь?! Оу, привет. Хотя кто-то не забывает старика, хах. На самом деле мне приятно снова оказаться на страницах вашего журнала и, надеюсь, наша беседа покажется многим интересной. AMV Show в Питере стал уже традиционным, и, говоря про один из крупнейших российских международных конкурсов, AMVNews: Big Contest, AMV Show воспринимается как неотъемлемая часть сего важного ежегодного события в мире AMV. Кстати, AMV Show проводится не только в Питере, но и в других городах России и даже в некоторых пор Украины.

**Aldagmora.** Да, действительно знаковое событие, однако не могу не спросить, что побудило пойти на показ? Как собрался? Возможно, был на предыдущем и потому решил сходить на этот?

**Padre.** Собрался довольно быстро. За 20 минут накидал минимум шмоток в сумку, взял на один день отгул и в пятницу после работы сел на поезд. Это был уже мой 4-й показ. В 2010 году я посетил показ в Твери, 2011-2013, соответственно, в Питере. Каждое из этих мероприятий оставляло у меня только положительные и позитивные впечатления, поэтому хочу я ехать или нет, вопрос даже не стоял.

**Aldagmora.** А где мероприятие проходило, сколько народу собралось?

**Padre.** Само мероприятие непосредственно проходило в КДЦ «Троицкий», в том, что на проспекте Обуховской Обороны. Многие из нас приехали как раз утром в день показа и, освежившись после дороги, мы выдвинулись к месту «Х». Сам КДЦ внешне особо не изменился за год, поэтому в ожидании начала показа я не мог отделаться от некоторого чувства дежавю. Еще на подходе нас встретили местные авторы и организаторы. После относительного недолгого ожидания нас впустили внутрь, и показ начался. Говоря о количестве зрителей,

каждый год собирается около ста человек. В этом году, я слышал, было чуть-чуть меньше.

**Aldagmora.** Был ли среди гостей кто-то из известных мейкеров?

**Padre.** На каждом шоу среди гостей целый букет из известных и не очень мейкеров. В этом году, например, зрители могли воочию увидеть Nekolover'a, Lirinis'a, Yuzuki, Norlack'a, Samuel'я, Archer'a, Chono и даже самого Qwaqa. Было также много других авторов и деятелей в сфере AMV-культуры. Всех я перечислять не буду, приезжайте в следующем году и сами с ними познакомьтесь.







**Aldagmora.** Пожалуй, следует послушаться совета и посмотреть показ. ^\_^ Хотя для начала неплохо бы узнать об организации. Как оно?

**Padre.** Лично я организацией, как всегда, остался доволен. Общее число посадочных мест: 213. Так сказать, с приличным запасом. Зеркало сцены — 8х6. Звуковое оборудование фирмы «Тапоу» мощностью 3 кВт. Видеопроектор «Sanyo» со световым потоком 6500 люмен. Проекционный экран — 3х4 метра. Было удобно, все видно, технических косяков я не заметил.

**Aldagmora.** Кто пришел на показ? Больше клипмейкеров или простых смертных зрителей?

**Padre.** Зрителей пришло больше. Мейкерам Сергей (один из организаторов показа и ведущий) выделил 6-й и 7-й ряды. Соответственно, все остальные места были заняты зрителями. Хотя и среди них были мейкеры, насколько я знаю. В общем, как-то так.

**Aldagmora.** Проводились ли на показе какие-либо мастер-классы, доклады и тому подобные собрания, посвященные болтологии? Как насчет программы? Какие клипы показывали, чем обуславливался выбор работ? Понравилась ли вообще подборка?

**Padre.** Мастер-классов и докладов не было. Была викторина, где нужно было угадывать клипы по нескольким секундам. Где нужно было поблагодарить за нее администрацию amvnews.ru и организаторов показа. Было весело и интересно. Мне как одному из победителей удалось утащить эксклюзивную кружечку с логотипом AMVNews, из которой я, кстати, сейчас пью чай. Также были показаны «Ru.Comix 3» (бета) и экспериментальная видео-программа (авторская анимация и AMV). Показать всю экспериментальную программу немного не хватило времени. Жаль, но мы решили не расстраиваться. Ну и, конечно, были показаны лучшие клипы Big Contest 2013, включая премьерные показы. Подбор работ, насколько я знаю, осуществлялся совместно администрацией AMVNews и организаторами показа. Подборка понравилась. Вообще, уровень клипов конкурса этого года мне показался повыше прошлогоднего. Было много техничных и интересных работ. Также было проведено голосование за лучший клип AMV Show. В этом году в Питере им стал «Into The Labyrinth».

**Aldagmora.** Не расскажешь, о чем «Лабиринт», как его видишь ты? Захотелось ли сделать что-то подобное?

**Padre.** При кажущейся простоте, работа вышла необычная. В целом автор подал нам хорошо синхронизированную, с правильной динамикой, атмосферную плюшку, коих на самом деле уже довольно много. При этом он использовал довольно заезженный аниме-исходник, что, как правило, является минусом для работы. Но, что удивительно, ему удалось создать

в этой работе мощную энергетику и атмосферу, которая удерживает зрителя на протяжении всего клипа, а он, между прочим, не самый короткий. Нет, в работе было к чему придираться, но делать этого почему-то не хотелось. Лично я люблю подобные динамичные и атмосферные работы с хорошей синхрой и даже делал нечто подобное в 2011 году («The Trance Condition»). Я не хочу их сравнивать, но нечто схожее в них, мне кажется, есть.

**Aldagmora.** А твои клипы принимали участие в показе? И если нет, то хотелось бы?

**Padre.** Мои работы принимают участие в питерском показе с 2010 года. И этот год не стал исключением. Если в двух словах, моя работа этого года вышла не настолько конкурентоспособной, как мне бы этого хотелось. Но она была неким вызовом одним тараканов в моей голове другим тараканам. В итоге получился довольно классический и простенький боевичок, а публику этим уже не удивишь.

**Aldagmora.** Ну да ладно, вернемся к самому показу, а именно — к ведущим. Как оценишь их?

**Padre.** Ведущими в этом году были организатор Сергей, как и в предыдущие показы, на которых я присутствовал в Питере, и девушка-косплеер Йоджи. Справились с работой они на «отлично», постоянно шутили и не давали зрителям заскучать.

**Aldagmora.** Что по стоимости? Сошлись ли цена и качество?

**Padre.** Стоимость билета была 220 рублей. По мне, все было отработано на 150%.

**Aldagmora.** Будут ли проводиться ещё показы и пойдёшь ли?

**Padre.** Если будут проводиться, я обязательно приеду. AMV Show — это не только непосредственно показ клипов, но и возможность для клипмейкеров, знакомых только в Интернете, встретиться и пообщаться в реале. Это и совместные прогулки по Санкт-Петербургу. Спасибо Сергею и Тропычу, благодаря им я с каждым годом узнаю о Питере что-то новое. И веселые посиделки в кафешках и хостеле, которые порой тоже очень богаты на различные приключения.

**Aldagmora.** Приятно было снова побеседовать. Пожелаешь что-нибудь читателям?

**Padre.** А мне-то как приятно. =) Надеюсь, еще побеседуем. Тем из читателей, кто осилил мои заунывные ответы и разглагоствования, желаю получить максимум удовольствия от просмотра и создания AMV-клипов, аниме, музыки, манги и всего того, что вам по душе. Удачи.

Интервьюер: Aldagmora

О показе рассказывал: Padre







GD STANDS FOR  
**BSX**

**G-DRAGON**

Если артист думает о музыке как о работе, он не сможет создать хорошую композицию. Когда кто-то работает, выступает или просто веселится, <...> это напрямую влияет на музыку <...> Чем больше я работаю, тем больше ощущаю, что учусь и взрослею одновременно.

*G-Dragon*

Можно сказать, что сама судьба предсказала мальчику по имени Квон Чжи Ён, родившемуся на восемьдесят восемь Олимпийские игры, начавшиеся ровно в день его рождения, 18 августа 1988 года в Корее, стать восходящей звездой нынешнего века.

С его творчеством я познакомилась не так давно, всего лишь около года назад, увидев клип в каком-то сообществе, посвящённом корейским исполнителям. Первое впечатление сложилось очень своеобразное, ну и, как всем обывателям социальных сетей, мне стало интересно: что это за певец? Почему у него так много фанатов? Покопавшись более тщатель-

но в Интернете, на разных сайтах, группах, сообществах и прочитав множество комментариев, послушав еще песни и посмотрев клипы, пришла к выводу, что он не пустышка, как многие нынешние исполнители, и добился всего сам своим талантом. Поэтому хочу показать вам то, что будет, если вы пойдёте вперед, невзирая на препятствия, проходя огонь, и воду, и медные трубы и добьётесь желаемого своим трудом. И что связи не всегда играют роль в нашей жизни, нужно еще хотя бы элементарное упорство в достижении цели. Именно его и проявил модель, певец, рэпер, композитор, автор-исполнитель, музыкальный продюсер G-Dragon.

Квон Чжи Ён «Kwon Ji Yong» родился и вырос в Сеуле. И, как у каждого ребёнка, у него была мечта всей жизни, которая может показаться похожей на многие и редко у кого сбывается. Однако Чжи Ён решил, он добьётся своего несмотря ни на какие препятствия. Его карьера началась еще с малых лет в качестве хип-хоп артиста в составе группы «Little Rooga». По-





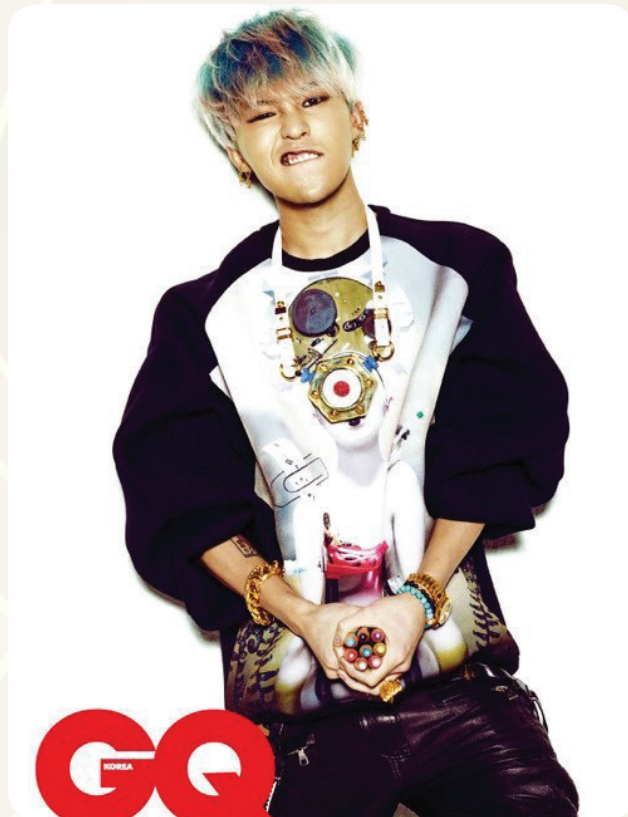


сле выпуска альбома «Christmas Carol» компания расторгла контракт, что стало огромным шоком для полного надежд юного артиста. Квон Чжи Ён поклялся своей маме, что «никогда больше не сделает этого» (не станет певцом), но не сдержал своё обещание, и толчком к этому стало знакомство с творчеством американской рэп-группы «Wu-Tang Clan». После чего с 12 лет Квон Чжи Ён брал уроки исполнения рэпа.

В 2001 году Квон Чжи Ён участвует в создании альбома «Korean hip-hop Flex». Когда ему исполнилось 14 лет, им заинтересовался Шон из хип-хоп дуэта «Jinusean», работающего под лейблом «YG Entertainment» (это звукозаписывающая компания и музыкальное агентство по поиску талантов, основанное Ян Хён Соком и базирующееся в Сеуле). Он рекомендует Kwon Ji Yong генеральному директору компании Ян Хён Соку. Весь следующий год он работает парнем на побегушках, приносит воду артистам и убирает студии после репетиции. Во время стажировки он знакомится с недавно прибывшим стажером Тон Ён Бэ, они объединяются и создают дуэт под названием «GDYB». Именно тогда ему в голову приходит его прозвище G-Dragon. Во время подготовки к дебюту в хип-хоп паре он появлялся в песнях 'Perry, SE7EN'a, Wheesung, YG Family и Masta Wu. GD снимался в клипах многих исполнителей «YG», выступал на концертах с Wheesung, Gummy и SE7EN'ом, а также на ежегодных общих

концертах «YG Family». Намеченный на 2004 год дебют был отложен, дабы создать группу из 4-6 человек, которой в конечном счете было дано название «Big Bang». В течение этих двух лет G-Dragon и SOL не стояли на месте, они участвовали в создании альбома SE7EN'a и выступили с ним на Мировом Кубке.

G-Dragon выпустил свой дебютный сольный альбом «Heartbreaker», в создании которого приняли участие несколько артистов, включая Тедди из «1TYM», Тхэяна, S-Kush, а также CL и Дару из «2NE1». Запланированный на апрель выпуск альбома был отложен до августа, что совпало с 21-м (по корейскому летосчислению — 22-м) днем рождения артиста.



Для этого альбома он кардинально изменил свою внешность, перекрасив волосы в белый цвет к стилю альбома, что сыграло положительную роль. Благодаря популярности заглавного трека альбом разошёлся более 200000 экземпляров и получил статус «Альбом Года»

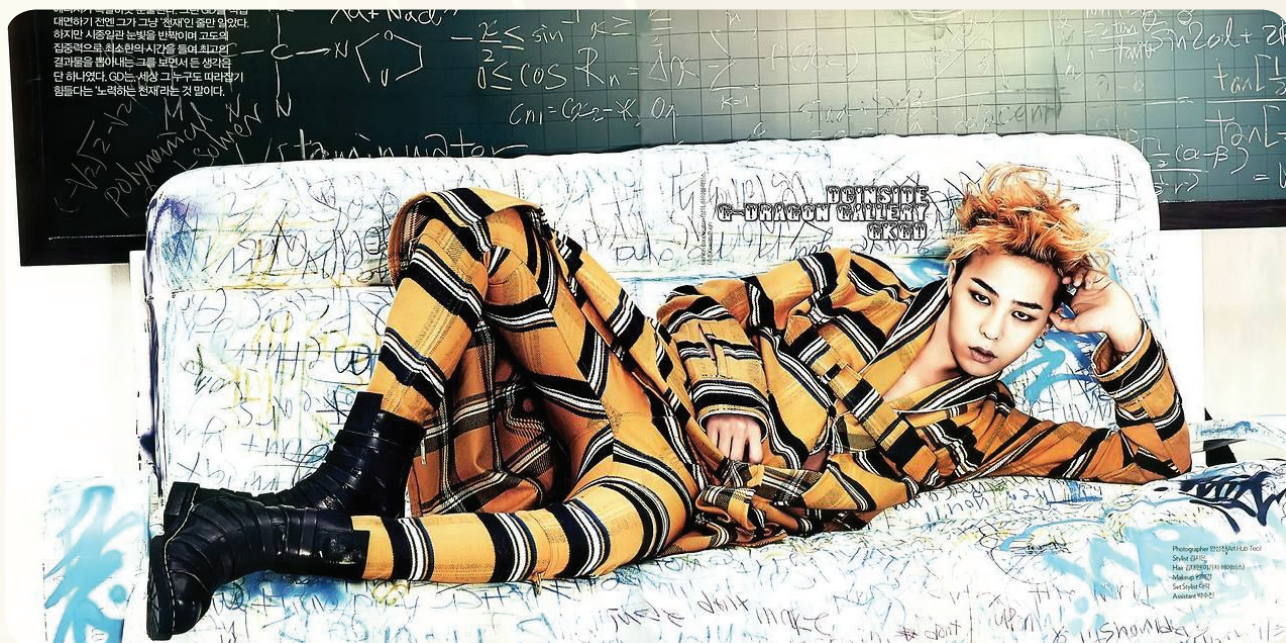
В ноябре 2010 года «YG Entertainment» объявило об объединении в совместный альбом двух коллег по группе — G-Dragon и Т.О.Р. Выходу альбома предшествовало мировое показательное выступление дуэта на сцене Таймс-сквер в районе Йон-дынпхо в Сеуле, с прямой трансляцией на YouTube. Для продвижения альбома они выпускают три сингла: «High High», «Oh Yeah» и «Knock out». Все три композиции имели невероятный успех. Так, песня «High High» занимала первую строчку в чартах, в то время как «Oh Yeah» и «Knock Out» расположились на второй и третьей строчках. Сам альбом увидел свет в канун Рождества и сразу же стал № 1 в чарте Gaon по количеству предварительных заказов, достигших 200 000 копий.

В связи с обвинением в плагиате он был вынужден прервать свою карьеру почти на два года, пока шли различные разбирательства. Могут вас обрадовать, он был оправдан и смог продолжить свою работу.

В марте 2012 года было объявлено, что во второй половине года певец возвращается на сцену, где он примет участие в записи песни «Dancing on My Own» английской певицы Пикси Лотт для её японского альбома вместе с коллегой Т.О.Р. В



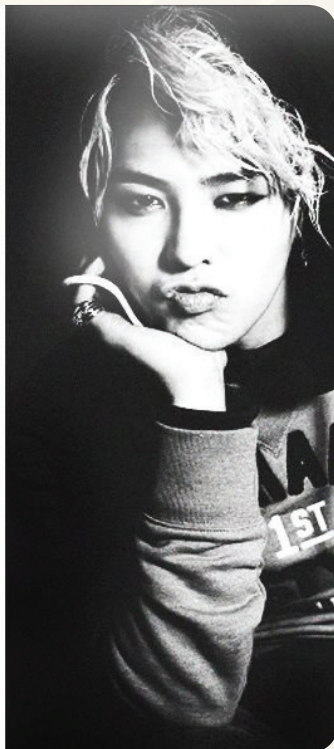




течение 2012 года G-Dragon выпускает около трех клипов под название: «One Of A Kind», «That XX» и «Crayon», которые произвели бум в мире. На данный момент на 2013 год у него выпущен один клип под название «MichiGO». Если начать счет не по клипам, а по песням, то в группе «Big Bang» можно насчитать за 7 лет более 150 композиций, где более половины написал G-Dragon.

Сейчас перед вами представлю любопытные факты из биографии нашей звезды:

- G-Dragon придумано из его оригинального имени (지용 - Ji Yong — Чжи Ён), потому что Yong (용) означает дракон, а Ji (지) звучит как G.
- Его друг детства — Канг Ин (강인) из «Super Junior».
- Любит, когда его зовут 권리다 (Kwon Leadah).
- Если бы он был девушкой, то из группы в качестве парня выбрал бы Сыни.
- Он хочет улучшить свои актёрские данные.



- Его особыми вещами являются одежда, обувь и шляпы. Говорит, что если потеряет их, то не сможет приобрести такие же! Поэтому у него есть привычка всегда раскладывать их.

- Первый поцелуй: «Первый курс, перед моим домом, я впервые легко поцеловался со своей девушкой, я сделал это, потому что хотел этого, и она мне нравилась. Моё сердце сильно билось при этом. Но всё же мы расстались».

- Считается самым устрашающим, когда работает. Сердится, когда они практикуются, потому что считает, что надо больше сконцентрироваться и работать усердней.

- Единственный из «Бэнгов», кто не боится Yang Hyun Suk. (Директора «YG Entertainment»).

- Если бы он занимался не музыкой, то выбрал бы моду.
- Гордится собой, когда стоит на сцене.
- Школьное прозвище — Kwonjiral.
- Обожают свои ключицы.
- Выбрал бы любовь вместо работы.
- Причина стать звездой только одна: судьба.
- Одна из любимых песен «The Killers» — «Somebody Told Me».

- Никогда не думал о том, чтобы закончить карьеру певца.

- Хочет спеть дуэтом с Ivy. Он восхищается её танцами и выступлениями и хочет сочинить с ней музыку в стиле сэкси хип-хопа.

- В караоке всегда поёт «This Love» («Maroon5»), «Gi uk man ee ra do» («Ann»).

- Если бы он влюбился в фанатку, то искал бы любой шанс доложить ей о том, что она ему понравилась.

- Написал свой первый текст в 5-м классе на конкурсе талантов («Love Letter»).

- Однажды прослезился, рассказывая на радио о своих братских отношениях с YB.

- Песня «Lies» была изначально написана как соло-песня, но всё же спели её всей группой.

- Имеет татушки на обеих руках: «vita dolce» и «moderato», означающие «сладкая жизнь» и «ограничение», которые сделаны в «Carey Heart's», тату-салоне в Лас-Вегасе, принадлежащем бывшему мужу Pink. Он захотел сделать их, когда вместе с «Бэнгами» посещал Лос-Анджелесский «The Hollywood Bowl Concert» в мае 2007-го и «1TYM's Danny's» вечеринку.





### Добро пожаловать в готическую сказку!

Это произошло шестнадцать лет назад — событие, знаменующее начало новой эпохи... И об этой эпохе заявила сформированная в 1997-м году группа под названием «Yousei Teikoku». И неспроста оно переводится как «Империя Фей». Предназначение группы не просто играть, петь и зарабатывать на жизнь. Весь состав взвалил на свои плечи огромный груз ответственности. Их цель — вернуть к жизни Империю Фей — духовную реальность между нашим и иным миром. И через свою музыку они призывают открыть наши сердца, вспомнить, что мы все когда-то верили в фей и магию, даже если сейчас этого и не помним.

Красивые слова, но стоящее за ними личико еще милей — солистка «Империи Фей», Итсуки Юи, является первой леди буквально новой религии. Фанаты «Yousei Teikoku» с каждой песней, исполненной любимой группой, стремятся ближе к феям и волшебству.

Возвращаясь к милой Юи. Дама, тщательно скрывающая свой возраст и известная как «Фея Юи», обладает прекрасными, на мой взгляд, вокальными качествами: вкупе с мрачной, атмосферной музыкой ее достойный феи голос звучит великолепно.

И если вокалу мы обязаны именно Юи, то музыка — заслуга остального коллектива группы. Их четверо: композитор и автор слов Тачибана Такаха, бас-гитарист Нанами, соло-гитарист Сирей и ударник Гайт.

Принцесса Империи Фей вместе с Тачибана Такахой образовали группу в Нагое в 1997-м году, остальные участники присоединились уже после записи сингла «Baptize» в 2010-м. Но и до этого момента они вдвоем выпустили 9 альбомов и намного больше синглов.

Исходно с начала совместной работы в 1997-м году в течение трех лет появились четыре альбома — по одному ежегодно. Темой стали персики, что вполне соответствует тематике фей, как известно, равнодушных к фруктам. В названии каждого альбома фигурировало слово «Персик». А вот дальше работа не задалась. Впав в ступор, «Империя Фей» переживала творческий кризис и была даже вынуждена выпустить Promotional CD в 2004-м году, чтобы хоть как-то пропиарить себя.



CD  
01. Baptize  
02. call my name  
03. Baptize (instrumental)  
04. call my name (instrumental)  
DVD





Но спустя год «Империя» взойшла на сцену с новым альбомом «Stigma». В 2006-м году вышли первые четыре сингла группы. Все они составили альбом 2007-го года «Gothic Lolita Propaganda». Со стороны Юи, появляющейся на сцене в облачении истинной готической Лолиты, это было действительной пропагандой, которая пошла «Империи» только впрок. Последовавший за ним альбом «Metanoia» даже переплюнул предшественника, оказавшись на 49-м месте в списках Орикона.

Однако затем «Империя» взяла годичный тайм-аут, окунавшись с головой в немецкую тематику. Зато 2008 год был ознаменован тремя синглами, порожденными именно этим увлечением: «Schwarzer Sang», «Hades: The bloody rage» и «Weiß Flügel» — «Черный гроб», «Аид: Кровавый гнев» и «Белые крылья» соответственно. Эти синглы пополнили казну произведений «Империи» и значительно продвинули ее вперед — два из них заняли средние позиции на Ориконе. До окончательного формирования группы в полном его составе вышло всего два альбома и два сингла.

И в 2010-м году вместе с выходом «Baptize» группа приняла новых членов. Значительно изменилось и звучание песен: музыка в песне «Mischievous of Alice» из одноименного сингла 2011-го года куда насыщеннее и глубже, чем в том же «Baptize».



С усилением группы увеличились и их возможности: еще больше людей прониклись духом «Империи Фей» и поддерживали Принцессу и ее свиту.

Это продолжается и до сих пор. Группа, всем своим существом призывающая нас поверить в чудо, вновь и вновь собирает полные залы фанатов, поет с экранов телевизоров в популярных аниме-сериалах, голосом Юи говорят персонажи игр и аниме.

И если для нас, иностранных обывателей, «Империя Фей» стала наиболее известна после первого опенинга и второго эндинга «Дневника Будущего» (песни «Kuusou Mesorogiwi» и «Filament» соответственно), то японцы знакомы с ней с момента ее основания. Но это не причина для зависти. «Империя Фей» со всей ее волшебной тематикой, стилем Готик Лолита, музыкой в стиле darkwave, neoclassic и gothic rock/metal открыта и для нас.



Лично меня привлекает как живой смысл их песен, так и вокал с музыкальным исполнением.

Не стоит недооценивать «Империю Фей». Как и любой сплоченный единой целью коллектив, они способны на многое.

И донести свою веру в чудеса до своих слушателей они точно сумеют. Стоит лишь внимать — быть может, лишь веры одного человека достаточно, чтобы отворить ворота в Империю, где царят настоящие Феи.

Fikwriter



## AMV SHOW В ТОМСКЕ

С чего бы начать отчет? Не хочется писать длинные вступления о том, как все в мире нашем развивается, что становится популярным, а что менее, все равно от подобного словоблудия толку мало. Поэтому ограничимся лишь тем, что отметим позитивную тенденцию популяризации AMV в России. В частности, теперь любители данного вида творчества могут не только участвовать в онлайн-сообществах, но и приобщиться к культуре, так сказать, в реальном мире на AMV показах. На одном из них, проходившем в Томске, побывал и я.

Ранее мне не доводилось попадать на подобного рода мероприятия. К тому же проводились они чисто в рамках фестивалей, формат показываемых работ был подогнан под рамки и требования программы, что, естественно, в корне отличается от AMV-показа как самостоятельного проекта. Тем более что раньше связи с онлайн-ресурсами, такими как AMVNews, не было. Ну да ладно, вернемся к основному событию, которому посвящена статья — к AMV Show: The Best of The Best 2013 (Томск).

Первое, что хочется отметить, это место проведения. AMV Show проходило в ЗЦ «Аэлита» — красивом историческом здании в самом центре Томска, находящемся, к слову, рядом с местным памятником архитектуры — будкой полиции. Однако, к большому сожалению, на AMV Show пришло не так уж много народу, человек около семидесяти. Возможно, в других городах количество зрителей превысило данную цифру в разы, но Томску пришлось довольствоваться и этим. Хотя как знать, ранее показов в нашем городе не проводилось, и сравнивать просто не с чем, так что будем считать результат весьма неплохим.

Организация показа также порадовала и достойна похвалы. Для удобства зрителей был предоставлен средних размеров бархатный зал с огромным экраном. Техническая часть показа не вызвала никаких нареканий, звук был адекватен для данного зала, видео не тормозило. Немного о зрителях. По большей части на показ пришли обычные анимешники, немного косплееров и клипмейкеры, которых сложно назвать профессиональными. Возможно, кто-то и делал что-либо для себя, как, например, я, но себя я не рискну причислить к про-

фессионалам, а остальные — как знать. Интересно, что среди зрительской аудитории явно преобладал женский пол. С чем это связано, не имею ни малейшего понятия.

По поводу каких-либо лекций и семинаров, ради которых на показы часто ходит определённая группа людей, дабы узнать что-то интересное, последние новости, например, или же что-то из разряда нововведений, то тут им, возможно, пришлось разочароваться. На показе не проводилось никаких мастер-классов, семинаров и лекций, собственно, мы пришли смотреть AMV, и лишняя болтовня нам ни к чему. Тем более подборка AMV состояла из лучшего в мировом сообществе и лучших представителей российской сцены, в основном с AMVNews (минимум третьи места), и подборки победителей с других сибирских фестивалей. Много запоминающихся клипов с альтернативной историей. Мне больше всего запомнился один из клипов на модную нынче тему родственной любви. По мотивам подобных аниме автор выстроил свою историю с трагическим концом и гибелью главной героини.

Ну и куда же без «Евы»? По ней было представлено достаточное количество работ, ну вот любят её клипмейкеры. Единственное, что, пожалуй, было не в тему, так это первый рукомикс, который вышел достаточно давно, и видели его чуть ли не все, да не по одному разу. Например, я смотрел его уже в четвертый раз. В остальном же буквально за два часа можно было открыть для себя очень много отличных работ. Скорее всего, критерием «лучший» и обуславливался выбор аниме. Организаторы подобрали работы настолько ровные как по качеству, так и по сюжетной линии, и по динамике, что скуке места не нашлось. Ведущие также не подкачали, точнее, ведущая — девушка, задорная и остроумная.

Теперь по поводу соотношения цена/качество. Как видно из всего, что написано выше, качество превзошло все ожидания, так что цена в 70 рублей не является завышенной, можно даже сказать, она занижена. Поэтому, памятуя сей положительный опыт похода на AMV Show, я, конечно же, схожу и на следующие показы и также не откажусь от посещения показов в том городе, где буду находиться в тот момент.

*Lnoxbyrrzg*







## РЕТРОСПЕКТИВА СЕРИИ «THIEF»

Давно стало понятно, что основная причина популярности игр — это возможность реализации скрытых желаний. Именно из-за этого мы видим на прилавках очередной «Uncharted» или «Tomb Raider». Ведь для ленивой субстанции, каковой является геймерское сообщество, не так просто отправиться в путешествие за археологическими находками по всему миру, со всеми прелестями копания в грязи, пребывания в недрах Земли и постоянным общением с вооруженным до зубов местным населением, каковое в лучшем случае может оказаться каннибалами, а в худшем — просто религиозным. Но фактом остается то, что за последние года четыре лишь несколько игр смогли раскрутить кошельки игроков на полную катушку, используя этот фактор. Например, желание бороздить просторы Вселенной на личном боевом суперкрейсере в компании с полуобнаженной бирюзовой инопланетянкой, сексуальной девушкой-андромидом и репрессированным геєм (привет «Mass Effect»).

И, как вы можете догадаться, сейчас пойдет речь не об космо-гей-опере от «BioWare», а о серии «Thief». В этой франшизе реализуется достаточно незатейливое желание — почувствовать трепет и напряжение, очутившись в шкуре того, кем вы никогда не будете, и там, где вы не должны быть. В данном случае это довольно простой концепт, кажущийся слишком сложным для многих (а-ля формула закона гравитации  $F = G \times (m_1 \times m_2) / R^2$ ), который испокон веков занимал умы писателей, музыкантов и кинорежиссеров. В данном жанре много сильных игр, повлиявших на развитие индустрии, которые, впрочем, были забыты из-за плохой осведомленности геймеров, но даже это не ослабило их влияния.

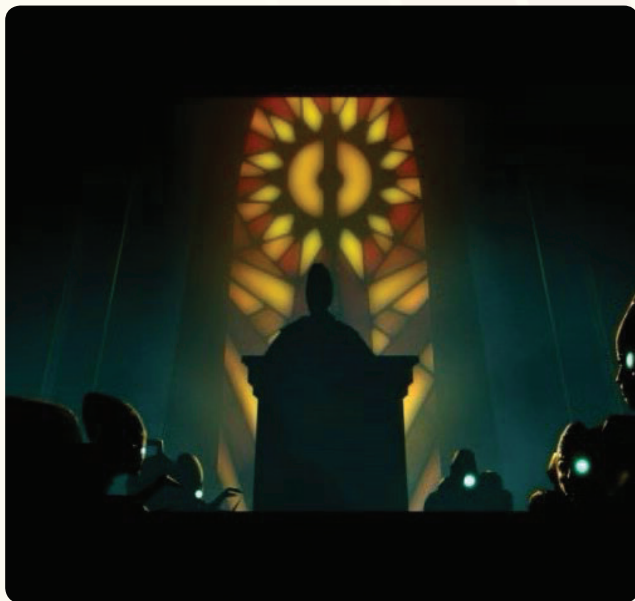
И три главных столпа этого жанра интерактивных развлечений, стоящих ровным треугольником гениальности одной студии «Looking Glass» — киберпанковская притча «Deus Ex», агоническо-апокалиптический «System Shock» и темно-архиерейский «Thief». Надо заметить, что задолго до того, как

«Looking Glass Studios» впервые дала нам возможность побегать по крышам своей «паропанковской» вселенной, студия уже имела как коммерческий успех, так и положительные отзывы критиков для того же «Flight Unlimited». К 1992 году студия уже стала пионером RPG-жанра с великой «Ultima: Underworld» (привет тебе, обрезанный донельзя «Skyrim»). Они первыми выпустили на свет полноценный гибрид ролевой игры и шутера от первого лица — «System Shock» в 1994 (привет, фанаты «Mass Effect»). А с выброской по геймерам проекта-бомбы «Terra Nova» в 1996 году была прорублена дорога всем тактическим командным меха-стимуляторам (еще один привет аркадным «MechWarrior»). И даже после этого студия не остановилась, выпустив «Flight Unlimited» — один из первых полноценных авиасимуляторов на ПК.

И при такой истории «Looking Glass Studios» произвела на свет проект, названный при анонсе просто «The Dark Project», отличавшийся по всем параметрам не только от прошлых работ, но и от всех других 3D стелс-игр того времени вроде излишне разрекламированного «Metal Gear Solid» и недооценённого «Tenchu: Stealth Assassins». Занимательно, что обе игры вышли в 1998 году. Базировалась игра на движке собственного производства «Dark Engine», а сама игра создавалась под руководством не только Уоррена Спектра, но и Кена Левина (известного по серии «System Shock» и «BioShock»). Главным протагонистом всей серии стал Гарретт.

Возвращаясь к «Thief: The Dark Project», стоит отметить, что сама игра за несколько месяцев до релиза даже не была заявлена как стелс-игра, отчего сильно пострадали уровни, превратившись в подсознание шизофреника. Сам дизайн уровней был более чем оправдан как сюжетом, так и атмосферой. Скажем, в таких гениальных миссиях, как ограбление целого замка и до мелочи проработанной миссии побега, вдохновленной Шоушенком, которые надолго врезались в память. И они соседствуют с вымученными и утомительными,





а подчас даже сомнамбулическими подземельями, наполненными живыми мертвецами и демонами. Само присутствие их не трогает до тех пор, пока их два-три — даже с несколькими носферату можно выстроить напряженный геймплей (опять привет «Resident Evil 4») — когда каждая стычка с подобными оставляет волосы даже на моих нековских ушках еще несколько часов шевелиться в произвольном порядке и судороге от страха.

К сожалению, авторы именно этого не учли, выпустив на игрока целую толпу ходячих мертвецов, что и пустило несколько уровней этой игры под откос (подобные примеры мы уже видели — «Dead Space 3»). Что действительно спасет игру — это мрачная атмосфера, проработанные персонажи и сильная сюжетная линия, возможно, даже сильнее других частей. Хотя ощущение, что «Looking Glass Studios» сделала один шаг вперед и три назад. Другое дело, что этот шаг настолько фундаментален как для гейм-дизайна, так и для игр, что трудно представить, как выглядели бы современные игры без первого «Thief». Игра представила не только саму идею того, что персонаж не может выйти в открытый поединок с врагом и из-за этого обязан прятаться в тени, но и механику взлома дверей отмычками, выделив ее в полноценную мини-игру. И если рассматривать игру как первопроходца жанра, в долгосрочной перспективе это идеальная десятка, но в контексте того времени можно поставить всего 8.5 из 10 баллов. Если бы игра была в большей степени сфокусирована на стелсе и воровстве, то она стала бы лучшей в серии, но...

Но для этого игрокам пришлось ждать еще несколько лет, когда на прилавках магазинов появилась «Thief 2: The Metal Age». Эта игра — как полубожество, вылупившееся из яйца жар-птицы в период лунного затмения: настолько гениальная, что даже противно. И если же очень сильно пошевелить кавальными ушками, то вряд ли можно найти более проработанную и завершенную игру по сей день: на каждый недостаток первой игры тут приходится три достоинства, а каждый плюс первой части был расширен и доработан. И к этому добавляется небольшая доработка графического дизайна.

«Thief 2: The Metal Age» — эталонный пример для фразы «идеальный сиквел» с синоним «гениальная игра». Пятнадцать захватывающих миссий с огромной проработкой мира, игровых ситуаций и сюжета. К этому добавляется вариативность прохождения и полная свобода выбора пути. Даже в кажущемся простым уровне в доках авторы сделали огромное количество переходов, парапет-выходов, лазов и потайных путей,

даже крыши не оставили без внимания, создав полноценные городские кварталы для исследования игроку.

Это единственная игра, которая имеет в себе основную сюжетную миссию, на уровне которой можно найти еще дополнительные задания, а в них есть еще дополнительные задания, в которых имеется еще несколько заданий. И, в отличие от «The Dark Project» или «Oblivion», огромные уровни не являются пустыми обещаниями издания «Bethesda Softworks» или извинениями студии «Obsidian Ent» («KOTOR 2»). Даже пройдя игру более семи раз, я до сих пор не обошел все скрытые локации, оставленные разработчиками, например, на уровне «Life of the Party».

Наложите на это проработанный и интригующий сюжет о харизматическом параноике и безумце, управляющем религиозно-фанатичным анклавом, цель которого — стереть с лица Земли всех неидеальных представителей расы людей и впаять остальных в бессмертные машины. Это один из примеров того, что игра действительно может быть искусством. Но совершенство недоступно. Помимо многочисленных технических багов, гениальные миссии, когда Герретту нужно было прокрасться обратно к своему нанимателю, чтобы выкрасть свои заработанные деньги, соседствовали с миссиями, где на самого Герретта уже охотились другие ассасины. Или миссии с «социальным стелсом» (привет «Assassin's Creed»), когда после одного неудачного шага уже все охранники знали, где и как вы поживаете — именно это были те неряшливые моменты. И хоть их было и две-три штуки, игрок все равно мог забросить игру куда подальше.

За это, и только за это — 10 из 10 баллов.

А теперь закаляйте свои вилы и тащите распятие, ведь в зависимости от того, с какой стороны вы смотрите на третью часть серии «Thief», вас могут облить тухлым соком или поджечь на костре как еретика. С подзаголовком «Deadly Shadow» игра вышла в 2004 году и для кого-то стала отличным продолжением и во многом инновационной игрой... или выкидышем Годзиллы. Ведь с безвременной кончиной «Looking Glass Studios» (в коей я даже не смею обвинять Джона Ромеро, создателя «гениальной» «Daikatana») права на всю серию игр перешли в загребушие руки студии «Ion Storm», хорошо известной своими игровыми адаптациями фильма «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега». Но в этот раз кресло продюсера принадлежало Уоррену Спектру, который даже бросил первую игру в самом зачатке, занявшись первым «Deus Ex».





Что можно сказать о «Thief: Deadly Shadow»? Это... отличная игра. Более того, она во многом делает что-то лучше предыдущих: например, динамический свет, позволяющий Гарретту прятаться не по скриптовому выставленным теням, а создавать их самому — эту же самую технологию разработчики из «Eidos Montreal» рекламируют как «новый шаг к погружению в мир игры» и всецело инновацию, придуманную якобы ими самими, вложенную в грядущий перезапуск/сиквел «Thief: DS». Также стоит отметить, что именно в «Deadly Shadow» появилась хаб-локация, из которой игрок уже мог ходить по сюжетным миссиям. Сам же хаб не был столь большим и явно уступал открытому миру той же «GTA», но был наполнен сотнями деталей и персонажей.

Даже звукорежиссура игры была на тот момент более продвинутой, чем что-либо тогда выходившее, имелся динамический звук и 24-битный аудио-поток. А сам звуковой движок игры писался отдельно и был уже потом вставлен в игру для использования в самом геймплее. Наконец нам представили механику взлома дверей отмычками, что само по себе создало игру в игре. Да и сам саундтрек является одним из лучших в видеоиграх.

К сожалению, что заметно снижает потенциал всей игры — так это разрозненность обеих команд, работавших над проектом. Как итог, несмотря на имперские замашки и действительно инновационные идеи, авторы перегнули палку с количеством материала и бюджета. В результате на свалку гейм-дизайна можно смело отправлять идеи стрел с веревкой и подводных заплывов. А вид от третьего лица (полностью опциональный) был недостроен и недоделан. Вдобавок огромное количество багов, откровенно спертый бюджет игры и дата релиза. В итоге игра вышла не только недоделанной, но и с функциями, которые были сломаны в самом их концепте.

Конечно же, сразу нашлись многие, кто начал обвинять релиз игры на «XboX» во всех бедах, на что более-менее адек-

ватные игроки нашли объяснение: проблема была в убогом движке. А если еще обратить внимание на обратную сторону коробки с игрой, мы увидим минимальные требования, в коих значатся 256 мегабайт оперативной памяти. В 2004 году большинство игроков сидели с 128 Мб оперативки. И по тому времени «Thief: Deadly Shadow» была не просто игрой, а полноценным бенчмарком (да-да, а-ля «Crysis»). И это удручающий факт, а вышла она на «XboX» или нет — оно ей не помогло.

В результате игра стала второй по инновационности и качеству проработки от талантливой студии «Ion Storm» (бывшая «Looking Glass Studio»), имевшей видение и страсть к созданию действительно хороших игр. В этой части есть отличный баланс между хоррором и воровством и отличное завершение всей истории Гарретта как персонажа.

Если рассматривать игру как наследника великой серии, она стоит внимания. 9.5 из 10 баллов.

«Ion Storm: Rest In Peace».

Что же на сегодня мы имеем. «Eidos Montreal» пытается возродить серию, правда, своим путем, включающим в себя следующие шаги:

1) пинком выгнать актера Стивена Расселла — оригинальный голос Гарретта — и заменить его Романо Орзари, который имеет ярко выраженный квебекский акцент;

2) вставить в игру контекстные убийства одной кнопкой и прямолинейные уровни.

Еще «Eidos Montreal» имеет наполеоновские планы, ибо при целых пяти годах разработки авторы целятся на новое поколение консолей, забывая о «PS3» и «Xbox 360», что при нестабильном игровом рынке может повторить для них историю «Ion Storm». Более печально, что новая студия банально игнорирует фанатов оригинальной трилогии, а это уже чревато.

*Смотрел из тени на серию «Thief» Kirill Nek0.*





# TALES OF XILLIA™

テイルズ オブ エクシリア



**Разработчик:** Namco Bandai Games

**Издатель:** Namco Tales Studio

**Эксклюзив:** PlayStation 3

**Дата релиза:**

**Япония** — 8 сентября 2011

**Америка** — 6 августа 2013

**Европа** — 9 августа 2013

**Жанр:** RTB jRPG

Два года назад, в 2011 году, компания «Namco Bandai» отметила пятнадцатилетие известного jRPG-сериала «Tales Of», который в своё время вывел весь жанр на новый уровень. В отличие от других столпов жанра, основным из которых является «Final Fantasy», серия «Tales of» всегда отличалась уникальной боевой системой, где персонажи сражались в реальном времени, проработанным миром и хорошо поданной историей. Но, несмотря на успех серии на Западе, мы так и не получили несколько игр серии после низких продаж «Tales Of Vesperia» в 2008 году. И лишь в 2011 году авторы снова обратили внимание на западную аудиторию, выпустив на PS3 «Tales of Graces f» (в оригинале вышла в 2009 на Wii). Также успех на западе ждал ремейк «Tales Of Abyss» с PS2 на 3DS.

И только после двух лет ожидания «Namco Bandai» всё же откликнулись на мольбы фанатов серии на Западе, выпустив самую долгожданную игру всей серии, «Tales Of Xillia», после того как игра появилась на полках японских магазинов в 2011 году, собрав положительные отзывы от игроков и прессы. Более того — уже в следующем году планируется выпуск прошлогоднего сиквела. Игра официально ознаменует пятнадцатилетие всего сериала. Так стоило ли ждать целых 2 года «Tales of Xillia»?

Сама игра предлагает нам двух игравельных персонажей, с разными задачами и своей перспективой на основные события игры — истории о том, как магические существа и люди должны найти общий язык для сосуществования в одном мире или обречь себя на вымирание. И как это бывает в серии «Tales Of», сюжет поделён на три арки: первая представляет персонажей и мир игры, вторая ставит конфликт на ноги и закручивает его, а третья меняет всё, раскрывая закрученный сюжет.



Все центральные события подаются через две сюжетные кампании от Миллы и Джуда, что позволило авторам больше времени уделить каждому из главных героев и подчеркнуть их мотивацию. К сожалению, особых различий, помимо этих, в сюжете нет, ибо — как и в предыдущих частях — в партию можно набрать всех доступных персонажей, а основной квест имеет минимальные отличия для каждого протагониста. С другой стороны, от выбора главного героя зависит стиль игры и вторичное прохождение.





Джудо является юным учеником медицинской академии, который желает стать доктором, Милла же — 20-летняя девушка, которая заявляет, что она и есть «Максвелл», Повелитель духов. Помимо главных героев, авторы уделили проработке второстепенных персонажей немного больше времени, чем обычно. Всего в игре присутствуют семь уникальных персонажей со своими мотивами, желаниями, целями и боевым стилем.



Например, Элвин — путешествующий наёмник, всегда кажется расслабленным и дружелюбным, но его мотивы почти до самого конца остаются загадкой. Также в игре нашлось место маленькой и немного застенчивой Элизе со своей болтливой плюшевой игрушкой Тиипо. Еще к нашим услугам дворецкий Ровэн — ему под 60 лет, и мудрости и уважения к другим, и к себе, ему не занимать, но он тоже не промах в бою, довольно тактичен и обходителен. Ещё есть подруга детства Джудо, Лэя — весёлая и немного вздорная девушка, которая иногда любит повалить дурака, и только она поднимает настроение, задавая настроение всей партии.

Сам сюжет не только достойно проработан, но и грамотно рассредоточен по всей игре, поддерживаясь отличной подборкой персоналий второстепенных персонажей и злодеев.



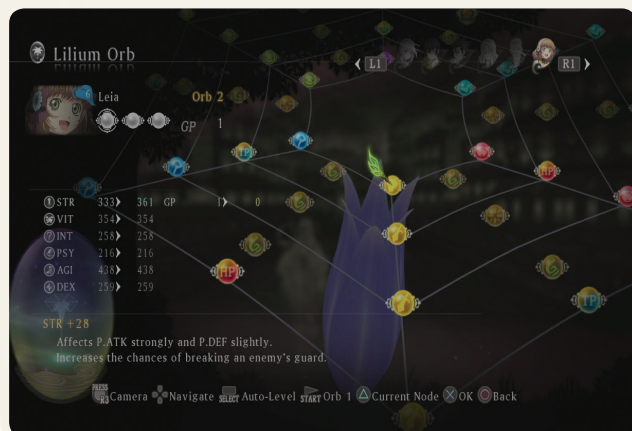
Даже несмотря на некоторые повороты и откровения, оставляющие вас в недоумении, сюжет имеет очень бодрое и правильно выстроенное начало, которое плавно перетекает в основную линию, при этом не сбавляя уже обороты. Другое дело, что сами по себе сюжетные повороты выделяются, ибо изначально не ясно, зачем авторы выдают их игроку — потому и кажется, что сюжет движется из ниоткуда в никуда. Но всё же концовка и разрешение главного конфликта выглядят более-менее логичными, пускай и немного натянутыми.

Самое обидное, что создавая подоплёку к основному конфликту и расставляя фигуры на сюжетной доске, авторы забыли про сам мир игры, который представлен не полноценной открытой картой, как раньше, а соединёнными между собой небольшими подземельями.

В конечном счёте это стало скорее плюсом, ибо теперь исследование окружающего мира приобрело более естественный вид. Например, теперь, чтобы попасть в скрытую локацию, не нужно давить кучу мобов, набираясь опыта, в «Tales of Xillia» достаточно вскарабкаться повыше, чтобы увидеть скрытые локации. К сожалению, это создаёт другую проблему — из-за подобного подхода большинство локаций к 25-му часу игры начинают сливаться в один большой коридор, с мелкими ответвлениями и лазами.



Спасает от рутины лишь разнообразие локаций и частая смена декораций, хотя в большинстве из них ничего, кроме как сражаться с характерными для данной локации монстрами, нам не дадут. В отличие от предыдущих игр серии, известных своей сложностью, «Tales of Xillia» кажется намного легче в прохождении, даже на высоком уровне сложности. Да и большинство опасностей теперь представляют только мини- и полноценные боссы. Именно бои с боссом подвергнут ваше знание боевой системы серьёзному испытанию. Но даже если вы упустили возможность побить босса с первого раза, игра гуманно даёт второй шанс, загружая предыдущее сохранение, прямо перед предстоящей битвой.





Если говорить об обмундировании вашего персонажа, то в отличие от предыдущей системы, в «Xillia» игрок не должен набирать уровень, чтобы открыть более продвинутый арсенал — он может улучшать сам магазин, и уже из его обновлённого ассортимента выбирать подходящее. Само обновление выполняется довольно просто — нужно всего лишь отдать в магазин полезные материалы и золото, после чего в лавке открываются не только новые предметы, но и падает цена.

Тут и всплывают сразу две из основных проблем игры. Первая состоит в том, что уровень персонажа повышается только в бою и при выполнении сюжетных квестов, тогда как, скажем, открытие новых локаций ничего уже не даёт. И из-за системы обновления магазина можно получить более продвинутые предметы уже на ранних стадиях игры, что нарушит баланс, и игра будет казаться слишком лёгкой.



Сам бой, как и заведено в серии, проходит в реальном времени, с четырьмя вспомогательными персонажами со стороны игрока, на полностью трёхмерной площадке. Игроку дают контролировать лишь одного персонажа за раз, хотя и переключаться между сопатрицами никто не запрещает. Как приятное новшество, теперь можно на ходу менять сопатрицев, вливая в тяжёлый бой новую силу. Именно это даёт более глубокую стратегическую продуманность всей боевой системы, тем более что теперь персонажи имеют совместные атаки. Да и с опциональной тактикой авторы всё предусмотрели: есть возможность выбрать различные тактики для всех персонажей, включая обход врага с фланга, подавление, поддержку и так далее.

Из вышесказанного сразу стоит выделить третий минус игры: искусственный интеллект. Безусловно, из огромного количества JRPG серия «Tales» имела всегда проработанный ИИ со-партнёров, которые знали как себя вести в бою, практически никогда не ошибаясь в выборе. Всего этого нельзя сказать о противниках: более-менее отличаются им лишь боссы — остальные же враги больше походят на пеньки с зубами и дубинами.

Даже при довольно быстрой реакции на ваши действия они очень предсказуемы и особых хлопот не доставляют.

Переходя же к технической стороне, стоит обратить внимание на музыку. В целом отличный звуковой ряд, из которого выбивается лишь пара очень слабых треков да озвучка пары персонажей. Звукорежиссура тоже иногда оставляет желать лучшего: то фон в роликах звучит слишком громко, то музыка, то персонажи — видимо, на стадии тестирования проглядели. Тем более странно выглядят пропадающие строчки диалогов, как из субтитров, так и из речи персонажей. Графически игра выглядит неплохо — несмотря на оригинальный релиз в 2011 году, используется смешанный стиль селл-шейдинга и более реалистичной графики. И даже если персонажи выглядят выдранными из аниме, сам мир подчас смотрится не хуже. Правда, некоторые локации выглядят просто блекло — как пример, первый город, в котором оказываются персонажи. К счастью, до блеклости локации тех же «Tales Of Abyss» и «Vesperia» тут далеко, что, безусловно, плюс.



В итоге, как и предыдущие части серии, «Tales Of Xillia» доставляет отличную визуальную картину внутриигрового мира, нарисованную в аниме-стилистике. И даже несмотря на выход в 2011 году, игра до сих пор не потеряла своего шарма и стиля.

Задевает другое — постоянные графические баги, например, с возникновением из ниоткуда предметов, персонажей и построек метрах в 40 от героя, что говорит о явных проблемах с загрузкой локаций и предметов. То же касается и врагов. Так, вы можете войти в город, в котором ничего нет, кроме стен, и перед вами на экран выпрыгнет окружение и прохожие.

Несмотря на небольшие технические огрехи, уже порядком надоевшие аниме-клише и некоторую однообразность битв, «Tales Of Xillia» — очень приятная и качественно проработанная японская ролевая игра, которая непременно придётся по вкусу не только фанату жанра или всей серии, но и новичку. Это большой шаг вперёд в сравнении с «Tales Of Grace f», но не настолько большой прорыв в сравнении с «Tales Of Vesperia».

#### Оценки:

Дизайн: 8,6\10

Звук\Музыка: 8,4\10

Сюжет\Атмосфера\Персонажи: 9\10

Презентация: 9\10

Общее качество\Ценность для жанра\Ценность для фанатов: 8\10

Общая оценка: 8,6





**До новых встреч !**