№ 13 ноябрь 2011

ARRU スタイル style

AMV конкурсы
AMV

Сатоси Кон
Персона номера

Anistage 2011
Косплей

Epik High
J-Music

Орф
Азия - фильм

Монстры в аниме

Интервью с Александром Фильченко

Кровь - С
SIN: Создатели монстров
Ангельские ритмы!

Коллектив ARRU Style

Dime
Главный редактор, верстальщик, концепт дизайнер.

Стефан
Главный редактор, журналист.

Лина Изгнанная
Журналист.

Setr
Поддержка сайта, верстальщик.

Advokat
Редактор, журналист.

invishei
Журналист.

kossak
Журналист, переводчик.

Silver_Phoenix
Журналист.

Aldagmora
Журналист.

Sianessa
Журналист.

Gilushka
Журналист.

Bel-chan
Журналист.

Glym
Журналист.

Райт Синориан
Художник.

Nikshi
Журналист.

Колонка редактора 3

Культура Японии 4
- Тысячерукая или тридцать три явления

Персона номера 6
- Сатоси Кон

Интервью 8
- Интервью с Александром Фильченко

Косплей 14
- Anistage 2011
- Выставка кукол 2010
- Фестиваль японской поп-культуры 2010

J-Music 22
- Epik High

Тема номера 24
- Монстры в аниме

Обзор аниме 27
- Агент паранойи
- Однажды в Токио
- Идеальная синева
- Паприка
- Актриса тысячелетия
- Кровь +
- Кровь - С
- SIN: Создатели монстров
- Благородный демон Энма
- Пожиратели Духов: Зеро
- Юный мастер Инь-Ян
- Танец на вампирском берегу
- Охота на привидений
- Клеймор
- Ангельские ритмы!
- Братство Черной Крови

Обзор манги 67
- Магазинчик ужасов
- Повелители терний

Азия-фильм 69
- Доктор Чэмп
- Клуб вампиров
- Орф
- Токийское призрачное путешествие

Японская литература 78
- Снежная страна (Ясунари Кавабата)
- Исповедь маски (Юкио Мисима)

Игры 81
- Drakengard 2

AMV 84
- AMV-Kazan 2011
- Creacon 2011
- ARRU AMV Contest
- AMVNews: Team Battle 2011

Технический раздел 87
- Цифровой звук «изнутри»

Здравствуйте дорогие читатели. Номер 13 в сборе и я бы хотел всех поздравить с этим замечательным событием. Многие думали, что опять все заглохло и растянется на долгие месяцы. Однако, номер готовился 2 месяца (не учитывая летнюю пору, когда традиционно все берут отпуска и так далее). По сравнению со временем подготовки юбилейного выпуска это большой прогресс. Мы не отрицаем, что все равно времени прошло прилично, но и сокращение сроков это маленькая, но победа. Не обошлось и без традиционных проблем. Изначально я хотел сделать слово редактора торжественным и оптимистичным, но вот ложка дегтя накануне релиза все омрачила. Я часто замечал, что когда человеку или коллективу не хватает работы, то появляется повод для конфликтов, разногласий и так далее. Так уж человек устроен, что ему надо себя где-то задействовать. Так и произошло у нас. Несколько человек переругались и вышли с состава редакции. Один из них стоял у истоков проекта и по правде говоря, я не ожидал от него такого. Печально все это, но это уже его личные дела. В итоге многие процессы в журнале зависли в неопределенном состоянии. В связи с этим я принял решение сократить число рубрик, и журнал скорее будет походить на первые выпуски в плане состава, тех самых, рубрик. Лучше небольшие выпуски и раз в месяц, чем большие монстры раз в пол года. Я думаю, вы с нами согласитесь. В свою очередь я приложу максимум усилий, с журналистами, чтобы статьи были наиболее полные и интересные читателю.

Касаемо обещания выпустить в августе спец. выпуск. Весь номер планировался одной персоне – Сатоси Кону. Человеку, который снял замечательные картины и был по истине мастером своего дела. Жаль, что его произведений не так много, но не зря же говорят:"Хорошего много не бывает". Но вернемся к спешлу. Во время написания статей промелькнула мысль, что спешл будет маловат. Не кто не спорит – спешл по определению должен быть тоньше основного выпуска, но если поглядеть на первый спец. выпуск по женским жанрам, то явно видно обилие материала, который туда вполне гармонично вписывался. С Коном у нас такой фокус не прошел. В итоге решили включить все статьи в состав полноценного номера.

Кроме того, я хотел бы затронуть вопрос поощрений работы тех, кто трудится над проектами на добровольных началах. Не так давно мне на глаза попался сайт аниме журнала, который выпускал номера в 2 этапа. Первый этап распространения осуществлялся среди тех пользователей, которые пожертвовали денежку на развитие проекта (так называемая электронная подписка), а второй этап заключался в свободном скачивании этого выпуска спустя 2 месяца всеми желающими. Посмотрел я на все это и стало интересно, как наша читательская аудитория отнеслась бы к этому? Вдогонку к вышесказанному стоит еще упомянуть частые вопросы о том: "Можно ли купить ваш журнал в печатном виде?". Сразу назревает вопрос за какую цену вам не жалко его купить в печатном виде? Сколько страниц должно быть в номере и какой формат? Надеюсь вы дорогие читатели будете активны и ответите развернуто на все вопросы на почту редакции info@arrustyle.com. Позже мы создадим тему и опрос на сайте журнала.

А теперь о самом вкусном. 13 выпуск посвящен теме "Монстры в аниме". Изначально была мысль выпуска про вампиров, но прикинув, что до нас эту тему сто раз раскрыли вдоль и поперек, а другие необычные создания в каждом аниме уникальны, то останавливаться на ком-то конкретно не стоит, и лучше попробовать охватить тему шире. Сама же тематика монстров не имеет границ. Почти в каждой второй картине встречаются создания с нечеловеческими способностями. По этой причине мы затронули лишь малую часть всего многообразия монстров и обязательно вернемся к этой теме в будущем. Помимо монстров вашему вниманию представлены обзоры на лучшие работы Сатоси Кона и его автобиография. На закуску расширенный раздел AMV, который мы к сожалению, опустили в прошлом выпуске. И на десерт интервью с заслуженным артистом России и руководителем студии дубляжа компании Reanimedia, Александром Фильченко. Приятного чтения.

Dime

ТЫСЯЧЕРУКАЯ КАННОН

Любое искусство, знание и ремесло, попадая в страну восходящего солнца, претерпевает настолько значительные изменения, что в итоге превращается во что-то совершенно иное. Наиболее яркие трансформации заметны, в первую очередь, в религиозной сфере бытия. Завезенный монахами из Поднебесной империи буддизм привёл к расцвету многоликих японских вероучений, вылившись в многочисленные школы и направления. Пальму первенства среди них прочно удерживает Санрон-сю, оказавшая огромное влияние на дальнейшее развитие буддизма в Японии. Соединившись с господствующим в Японии синтоизмом, при поддержке даосизма сие учение дало жизнь целому пантеону новых богов. Среди них ярко выделяется та, которую часто называют японской Мадонной. Невзирая на то, что она имеет много имён, чаще всего её упоминают как Каннон.

Каннон является одним из самых любимых божеств в Азии и Японии. Поклонение Каннон и по сей день остаётся светским и широко распространенным. Несмотря на то, что западному миру её имя практически ничего не говорит, она стала одним из главных объектов поклонений на территории Китая, Индии и Японии. Богиня-Мать, Богиня милосердия, Канон Бодхисаттва отреклась от блаженства нирваны, дабы посвятить себя несению света и покоя в сердца страждущих. Хотя её чаще всего изображают в образе прекрасной и праведной женщины, Каннон тем не менее принимает множество различных обликов. Изначально божественную прародительницу и вовсе изображали мужчиной в индийской культуре. Всем знакомы многорукие индийские божества, и Каннон чаще всего изображают как Тысячерукую. В наши дни можно услышать выражение «Каннон всё видит и слышит». В подтверждение этому в каждой руке она держит какой-нибудь предмет в знак любви и щедрости, её готовности отозваться на молитву каждого человека.

Одиннадцатиликая Каннон. Вечно молодое лицо богини озарено улыбкой, полной бесконечной нежности, оно сияет красотой и глубокой мудростью. В этом образе богиня несёт чётки, цветок лотоса и оружие. Она предлагает обновление после болезни, спасение от яда и защиту от пожаров. Её почитатели пользуются защитой Будды. На голове у Одиннадцатиликой Каннон диадема с маленькими прекрасными лицами, изображениями богини в миниатюре. Иногда диадема Каннон принимает другую форму, как у Каннон-с-головой-лошади (Бато Каннон). В этом случае название не вполне отражает суть, поскольку ни в одном из своих обличий такое изящное существо не может иметь лошадиную голову. В изображениях этой ипостаси Каннон лошади вырезаны на её диадеме. Крестьяне возносят ей молитвы о здоровье и благополучии лошадей и скота. Но считается, что она не только охраняет бессловесных животных, работающих на благо своих хозяев, но и заботится об их душах, даруя им после смерти более лёгкую и счастливую жизнь, чем та, что они проживают на

земле. Также поклоняющиеся Бато Канон защищены от бедствий, болезней и смерти от несчастного случая. В наши дни такой образ популярен среди солдат, моряков и строителей.

В одной замечательной вышивке, выполненной известной буддийской монахиней Тюдзё-химэ, богиня Каннон изображена в роли Божественной Матери, которая льёт из хрустального сосуда воду сотворения. Святая вода разлетается на множество пузырьков, а в каждом из них сидит младенец. Ручки младенцев сложены как для молитвы. Это настоящий шедевр, и для его изготовления потребовалось три года, двенадцать тысяч сто оттенков шёлковых и двенадцать оттенков золотых нитей. Есть тридцать три святилища, посвященных богине Каннон. Все они находятся в провинциях недалеко от Киото. Именно образ Канон-матери стал, одновременно с Амидой и Дзидзо, одним из основных в религиозных представлениях простых японцев периода Камакура. Знаменитый японский писатель Эйдзи Ёсикава в своем романе «Десять меченосцев» подчёркивает значительное влияние Каннон на сознание простонародья. Центральный персонаж повествования – один из величайших фехтовальщиков средневековой Японии, Миямото Мусаси, нередко обращает свою душу к Каннон в поисках поддержки. Более того, будучи искусным резчиком по дереву, он часто вырезает статуэтки божественной покровительницы.

Как божества часто делают, Каннон приспособилась к современным пожеланиям и в последнее время проявляет в себе ещё одну форму, а именно Каннон-защитница животных. Сейчас уже ясно, что она расширяет своё сочувствие до кошки, собаки и других домашних любимцев.

invishei

Сатоси Кон начинал свою карьеру художником-мангакой. В середине 80-х годов в журнале «Young Magazine» были опубликованы его первые работы, дебютная манга «Торико» (1984) завоевала ежегодный приз Чибы Тецуя, кроме того, Кон помогал создавать мангу Кацуширо Отомо, чьим поклонником он был в университетские годы. Закончив в 1982 году художественный университет Мусасино по отделению графического дизайна, Сатоси Кон как читатель и зритель не ограничивал свои интересы Гандамами, космическим крейсером Ямато и другим аниме и мангой, популярным в то время. В его интересы входили и игровые фильмы японских и иностранных режиссёров – Акиры Куросавы, Терри Гиллиама.

Пытаясь создать новые, нестандартные для аниме и манги образы, Сатоси начал вносить в свои работы больше деталей, присущих живому кино. Он придумывал вещам свою историю, связанную не только с главными персонажами, но и с теми, кто в повествовании не упоминался. В 1990 году вышла в свет манга «Kaikisen», после чего Сатоси Кона пригласил Отомо для работы над аниме «Ryoujin Z». А вскоре им заинтересовался Мамору Осии, снимавший фильм «Patlabor 2». В то же время Кон работал над «JoJo's Bizzare Adventures». Но и на мангу время оставалось – в 1995 году начала выходить «Seraphim: 266,613,336 Wings». Также Кон принял участие в создании первого фильма из трилогии «Memories – Magnetic Rose».

Над своим режиссёрским дебютом – «Perfect Blue» – Сатоси Кон начал работать в 1997 году. Работа шла нелегко: первоначальный сценарий Йосиказу Такеути, автора романа, Кон «завернул». «Madhouse», продюсеры проекта, разрешили написать новый сценарий, но выставили требования: история должна вращаться вокруг главной героини – поп-кумира – и быть ужастиком по причине не в меру настойчивого поклонника. Всё остальное было отдано на откуп Кону и новому сценаристу – Садаюки Мураи. Вдвоём они и решили размыть границы между реальным миром персонажей и их воображением. Вышедшая в 1998 году картина в одночасье сделала Сатоси Кона одним из самых популярных аниме-режиссёров.

Второй картиной могла стать «Paprika» по роману Ясутаки Цуцуи, но компания «Rex Entertainment», готовая выделить деньги на производство, обанкротилась. Так вторым фильмом стал «Millenium Actress», спродюсированный «Madhouse». Стараниями Кона и Мураи сценарий снова получился сюрреалистичным, а дополнила работу аниматоров музыка Сусуму Хирасавы, чьим давним поклонником был режиссёр. Имея тот же бюджет, что и «Perfect Blue», фильм получил положительные отзывы критиков, завоевал множество наград и принёс «Сумасшедшему дому» значительные кассовые сборы.

Сюжет «Tokyo Godfathers» был намного более жизненным (конечно, насколько это возможно для аниме), бюджет – значительным (почти втрое выше каждого из предыдущих фильмов), а юмор – искромётным. Фильм рассказывал о похождениях трёх бездомных, которые приютили подкидыша и пытаются найти его родителей. Сценарий был написан, по традиции, самим Коном – но теперь в сотрудничестве с Кейко Нобумото, до этого отличившейся в «Wolf's Rain».

Но нет предела совершенству – в интервью автор отмечал, что не мог вместить в свои работы все идеи, которые хотел показать зрителю. Кон сетовал на то, что формат полнометражного фильма сильно ограничивает и сценаристов, и режиссёра, и аниматоров. Неосуществлённые задумки рвались наружу, но осуществить их не удавалось, пока в 2004 году не был запущен первый и единственный сериал Кона – «Paranoia Agent». Этот психологический триллер рассказывал о жертвах хулигана, избивавшего случайных прохожих бейсбольной битой. Как и в предыдущих фильмах, в «Агенте паранойи» раскрывались социальные проблемы, вызванные проблемами психологическими. И пусть сериал не завоевал никаких наград, коммерческий успех был несомненным: в течение полугода он был дублирован и выпущен в Америке и Европе, а также неоднократно транслировался на телевидении практически по всему миру.

После решения экранизировать роман Йосутаки Цуцуи «Паприка» восемь лет прошли в написании и отшлифовке сценария. От романа, по словам Кона, осталась только основная

сюжетная линия. В работе над дизайном персонажей принимала участие студия «Гибли», в фильме было использовано множество элементов 3D-графики, а в саундтреке, впервые в аниме, был использован искусственный голос Vocaloid. Фильм неоднократно показывался на кинофестивалях по всему миру и был тепло принят публикой, а также отмечен многочисленными наградами. Не буду утверждать, что невозможность снять «Паприку» раньше пошла фильму на пользу – но, по отзывам критиков, он стал самой значительной работой режиссёра.

В 2007 году Сатоси Кон, Мамору Осии и Макото Синкай предложили телеканалу NHK создать цикл короткометражных фильмов, снятых популярными режиссёрами – «Ani*Kuri 15». Идея нашла поддержку, и японские телезрители имели возможность наблюдать в перерывах между телепередачами 15 минутных роликов, в том числе и «Ohayo», снятый Коном. Одновременно с воплощением идеи «Ani*kuri» Сатоси Кон занимался и общественной деятельностью – совместно с другими популярными деятелями индустрии он создал Ассоциацию японских аниматоров.

Следующая картина должна была открыть талант Кона с другой стороны. До сих пор аудиторией являлась публика «в возрасте», но картина под рабочим названием «The Dream Machine» (Yume Miru Kikai) имела целью эту аудиторию расширить за счёт зрителей помладше. Героями этого фантастического приключенческого фильма, по словам режиссёра, должны были стать роботы.

К сожалению, Сатоси Кону не удалось довести работу над «Машиной снов» до конца. В мае 2010 года у него был обнаружен рак поджелудочной железы в последней стадии. Врачи вынесли вердикт: популярнейшему режиссёру в расцвете его творческой карьеры оставалось не более полугода жизни. Болезнь прогрессировала настолько быстро, что ослабленный Сатоси Кон не мог более принимать активного участия в работе над новым проектом. Последние три месяца жизни он провёл дома, под присмотром жены и врачей. О болезни знали только самые близкие люди, поэтому первые появившиеся 24 августа в Интернете сообщения о смерти были приняты с недоверием. Лишь на следующий день, после публикации последнего письма Кона в блоге и официального сообщения о его смерти на сайте компании «Madhouse», стало ясно, что Сатоси Кон ушёл из жизни.

А 12 ноября «Madhouse» объявили, что работа над «Yume Miru Kikai» продолжается и зрители смогут увидеть последний фильм Сатоси Кона в 2011 году.

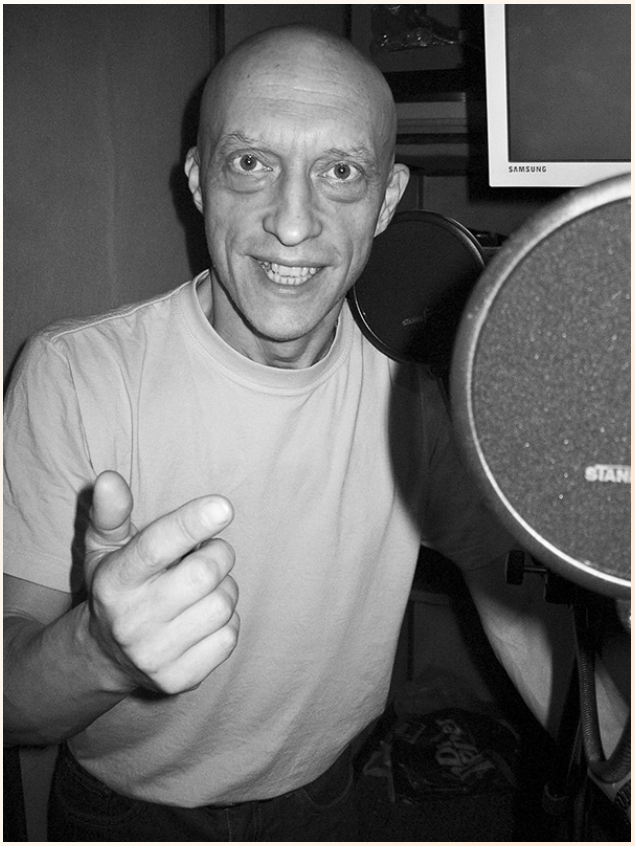
kossak

Автор оригинала для анимационного фильма:
2012 - Yume Miru Kikai
2004 - Агент паранойи
2003 - Однажды в Токио
2001 - Актриса тысячелетия

Режиссер в анимации:
2006 - Паприка - главный режиссер
2004 - Агент паранойи - главный режиссер
2003 - Однажды в Токио - главный режиссер
2001 - Актриса тысячелетия - главный режиссер
1998 - Идеальная синева - главный режиссер

Сценарист в анимации:
2012 - Yume Miru Kikai
2006 - Паприка
2003 - Однажды в Токио
2001 - Актриса тысячелетия
2000 - Jojo no Kimyou na Bouken (2000) [эп. 5]
1995 - Воспоминания о будущем
- эпизод #1. Magnetic Rose [23.12.1995]

Смешанные роли:
2004 - Агент паранойи - раскадровка
- эпизод #1. Enter Lil` Slugger [03.02.2004]
- эпизод #2. The Golden Shoes [10.02.2004]
- эпизод #9. ETC [13.04.2004]
- эпизод #13. The Final Episode [18.05.2004]
2003 - Однажды в Токио - дизайн [персонажей]
1998 - Идеальная синева - дизайн [персонажей]
1995 - Воспоминания о будущем - дизайн [Magnetic Rose]
1991 - Старик Зет - дизайн



Александр Фильченко

Есть такие люди, чьи имена говорят сами за себя – «мы говорим “Родина”, подразумеваем “партия”, говорим “партия” – подразумеваем “Ленин”». Партия давным-давно канула в лету, но тем не менее принцип остался на прежнем месте. Он всё ещё дееспособен. И если перефразировать вышеприведенную фразу, можно сказать: «Мы говорим “дубляж аниме” – подразумеваем “Реанимедия”, Говорим “Реанимедия” – подразумеваем Александра Фильченко». В общем, вот с этим-то замечательным человеком, режиссёром и актёром дубляжа, актёром Воронежского театра кукол у нас и состоится разговор.

С. ***Здравствуйте, Александр.***

Ф. Здравствуйте. Это я.

С. ***Мы уже не первые, кто берёт у вас интервью, и даже, по моему, не вторые... Насколько я знаю, уже несколько интернет-радиостанций анимешного толка мучили вас своими вопросами, и пара журналов тоже. Что, в принципе, вполне объяснимо – проекты от «Реанимедии» заслуженно снискали себе армию поклонников своим качеством. А вы – режиссёр дубляжа и практически самый главный человек, от которого зависит, какие голоса будут задействованы и как справятся с поставленной перед ними задачей, а также множество иных аспектов, о которых простой смертный вроде меня может только догадываться. Вы завоевали себе статус как минимум звезды первой величины в русскоговорящем фэндоме. Да и на вопросы поклонников вы отвечаете в видеоподкастах достаточно подробно и развёрнуто. Нет ли уже усталости от всего этого, мыслей вроде «когда же вы от меня отстанете, в конце то концов?» И не этим ли вызвано то, что новых видеоподкастов в последнее время как-то и не видать?***

Ф. Нет, усталости от всего этого нет. Не так уж этого, честно говоря, и много. Мыслей «когда же вы отстанете» нет по той же причине – не каждый день у меня всё это происходит. Бывает всё это редко-редко. И подкастов тоже нет. Это жалко. Хотелось бы как то ещё пообщаться со зрителями. Хотелось бы наоборот, побольше какого-то фидбека, обратной связи. А то, что нет новых подкастов – нужно время, место, деньги. Люди, чтобы это всё снять, обработать, сделать. И как-то в последнее время ни того, ни другого, ни третьего. Всё меньше, меньше и меньше.

С. ***Кстати, о видеоподкастах. Вы, наверное, единственный, кто идёт навстречу своим зрителям и готов отвечать на их вопросы – по крайней мере, других людей из довольно-таки замкнутого круга задействованных в профдубляже я не знаю. А это всё-таки время и на ответ, и на отбор наиболее интересных вопросов. Ну или, скажем, наиболее распространённых вопросов из целой кипы, которая сваливается на вас. Что подтолкнуло вас к идее этих видеоподкастов?***

Ф. Что подтолкнуло? Ну, это не меня подтолкнуло, это ребят из «Реанимедии». Это в первую очередь Олег Шевченко, Артём Толстобров. Это они всю эту идею закрутили. И отбором вопросов также занимаются они. Мне, конечно, интересно читать эту ветку с вопросами. Но отбором вопросов для интервью занимаются они в основном.

С. ***И чем они для вас являются – необходимым злом, призванным поднять популярность проектов «Реанимедии», удовольствием от общения с поклонниками или чем-то ещё?***

Ф. Чем они являются? Необходимым злом? (смеётся) Конечно же, удовольствие от общения с поклонниками. Причем зачастую бывает, что, отвечая, на эти вопросы, я сам для себя свои мысли как бы привожу в порядок. То есть они крутятся-крутятся в голове – я же их не систематизирую, ничего с ними не делаю. А тут вдруг бац! – вопрос, и на него надо точно ответить. И они сами собой так вот складываются в какую-то систему, в какую-то правильность, неожиданно совершенно. Нет, это не зло. Совсем не зло.

С. ***Откровенно говоря, не помню, задавался ли вам этот вопрос, поэтому задам его, тем более что он всё равно, думаю, не потерял для простого российского анимешника своей насущности. Вы (опять же, насколько мне известно) первый и единственный, кто дал шанс попробовать себя в дубляже. Пусть даже и на ролях третьего-четвёртого плана, простому обывателю, никак не связанному не то что с озвучанием, а вообще никогда даже в школьных театральных постановках не игравшему. Чем был вызван этот шаг?***

Ф. Не знаю, первый ли я и единственный, кто дал шанс попробовать себя в дубляже. Просто кто хочет, тот ко мне приходит, ну, как бы попробоваться. Попробовать голос. А попробовать голос... во-первых, пробуется не голос, а актёр, на что он способен. Что он может. Куда со своими возможностями его можно пристроить. А так я не представляю себе, как можно актёра пробовать. Ну что там – «В лесу родилась ёлочка» прочитать или, как на вступительных экзаменах, баснюпрозу? Нет, это обычно всегда происходит в работе, именно в каком-то конкретном проекте, и мы сразу с человеком начинаем пробоваться туда, куда надо. Одно покричал – не пошло, другое покричал... смотришь – опа, туда. А тут вот пошептал, а тут вот в массовочке. А тут вот эпизодик сыграл. О, пошло, значит. Ещё что-то, ещё что-то. Ну, откричали, отчирикали там где-то – всё равно проявятся яркие неожиданные такие вещи. Вот и всё. Шаг этот не был вызван ничем, потому что до того, как стали ко мне люди проситься на пробы, у меня были массовки, и я в них занимал тех же самых актёров. Звал ребят. «Ну что, покричим?» – «Покричим». А потом, когда

стали приходить люди, которые хотят пробоваться, массовки, конечно, стали ярче. Потому что когда какой-нибудь совершенно непрофессиональный человек начинает там что-то такое из себя выдавливать и выкрикивать, то порой получаются такие перлы, которые никакой актёр не сделает. И напрасно некоторые обижаются «вот, массовки...» Да там такие шедевры... сейчас кусочки показать: вот это один крикнул, вот это другой крикнул... А в результате получается здорово.

С. ***Что ещё хотел спросить... А каков шанс простого человека попасть к вам, скажем так, уже в постоянный состав? Ведь наверняка же есть люди, которые приезжают к вам на каждый проект, уже успели проявить себя с хорошей стороны и, как говорится, растут над собой. Может ли случиться так, что вы скажете такому человеку: «Знаешь, вот тут проект новый планируется. Я думаю, роль главного героя как раз под тебя написана»?***

Ф. Шанс попасть в постоянный состав? А у меня постоянного состава нет. И даже люди, которые что-то очень хорошо сыграли. Показали себя все актёры – ну, это один проект, ну, два, а потом они сидят. Я их, может быть, на эпизоды приглашаю. Я ведь не могу вот так вот одни и те же голоса постоянно использовать, использовать – они же узнаваемыми становятся.

Да, есть люди, которые приезжают ко мне на каждый проект. Сказать, что прямо как-то очень сильно они растут, нельзя. Потому что человек начнёт расти, когда он начнёт этим заниматься профессионально, а если так – от раза к разу приезжать на проект. Ну, нахожу я для них какие-то роли, пробуем... То есть пишутся многие. Но я же не всё оставляю. Человек попробовал то, это... Я выберу то, что лучше всего получилось у него. И даже не просто у него, а то, что лучше всего вот сюда вот подошло. Пока такого, чтобы человек пришёл и я уже знал «сейчас вот эта роль пойдёт под тебя» – не было такого пока. Может быть, и случится. Хотя некоторые непрофессионалы-актёры играли у меня и очень серьёзные роли. Например, в том же «Гуррен-Лаганне» Катя Скуфинская – она не актриса профессиональная – на мой взгляд, замечательно сделала Россио маленького. Вот так она попала, такой у неё голос. Она тоже говорит: «Фил, ты меня где-нибудь запиши. Хоть что-нибудь, где-нибудь». Я послушал-послушал, говорю: «Ну-ка, ну-ка, дай-ка я тебя сейчас запишу». И получилась такая вот большая серьёзная роль. Ну, были и ещё роли – это в «Девочке, покорившей время» Чаки. Там не профессионал, без образования, но всё же актёр, он из самодеятельного театра и очень хороший – Лёша Кобелюк. В Москве сейчас. Ну, конечно же, Мисато – Демидова. И ещё роль у неё была в «Союзе серокрылых» Ку. Это РОЛЬ. Это серьёзно.

С. ***Ещё одно. Если к вам вдруг постучится кто-нибудь, например я, и скажет: «Здравствуйте. Я вот тут озвучил кое-что. Не могли бы вы оценить и немного покритиковать плоды моих усилий?» – каков шанс, что вы действительно и посмотрите, откритикуете и, возможно, дадите пару советов? А может, чем чёрт не шутит, ещё и пригласите в свой проект? И не заваливают ли вас такими просьбами уже сейчас?***

Ф. Ну что... Ко мне стучатся и присылают какие-то свои проекты. Я не могу давать советов, потому что это в основном идет овервойс или войсовер. Закадр, короче. Я в нём не силен. Был только один парень – я его, к сожалению, сейчас даже если захочу, не найду – но он очень хорошо, профессионально озвучивал, у него и голос, и тембр, и культура речи совершенно классные. Но если придёт какой-то проект, что-нибудь интересное – я его найду обязательно. И если будет у него возможность приехать, я скажу ему: «Давай. Поехали, попробуем, поработаем». А так была у меня с одним человеком попытка задействовать его в роли. У него совершенно шикарный такой закадряк, отличный. Дикторский голос, культурная роль – всё совершенно замечательно. А актёрский... если какую-то роль исполнять – ну ни в какую. Никак. Бились-бились с ним. Он и сам понимает, что у него не получается. Думаю, ладно... В «Евангелионе» диспетчеров куча. Ну, просто закадр идёт постоянный, диспетчеры говорят-говорят-говорят. Мы с ним мучились-мучились , потом говорим: «Ну его к чёрту. Давай, погнали». И за час, наверное, за полтора – весь фильм, сколько он идёт – мы на раз всех диспетчеров с сразу ним и отчитали. Он, конечно, не один был, был другой человек который

всех диспетчеров отчитал, а потом я уже их менял местами – вот здесь его реплика пошла, вот здесь того реплика. Вот тут их реплики ушли на задний план, массовочными стали.

А так я отписываюсь с какими-то своими замечаниями. Но в основном замечание одно – люди хотят поиграть. Люди хотят сыграть. А у них не получается. А в закадре играть-то, собственно говоря – мне кажется, моё, так сказать, ИМХО – в закадровом переводе играть то и не надо. Не надо своими эмоциями, как правило, неправильными, забивать то, что наделали в оригинале. Потому что получается сидение на двух стульях – ни два, ни полтора. В этом смысле я считаю, что закадр чем более нейтральный, тем более хорош. Только он должен стать совершенно незаметным, как будто ты его не слышишь. А он только доносит до тебя информацию. Вот тогда это, по-моему, закадр хороший. А ты тогда смотришь, актёров слышишь оригинальных, и такое ощущение, что ты их просто понимаешь. А когда начинаются попытки играть, да ещё и играть неправильно... Ну что таким ребятам скажешь? А отшибать у них крылья... им хочется, они занимаются, они увлечённые. Сказать им: «Ребята, не надо этим заниматься. Лучше идите водку пить»? Так, что ли, получается? Пусть работают, пусть занимаются. Это хорошее увлечение.

Не заваливают ли такими просьбами уже сейчас? Заваливать не заваливают, но просьбы такие есть. Люди пишут, люди присылают свои работы.

С. ***Кстати, о новых проектах. Хотелось бы пару слов и сказать, и спросить о ставшей уже широко известной акции по сбору средств на новый фильм Макото нашего Синкая, иными словами, «Народной лицензии». Что вы можете/хотите про неё сказать? Каково лично ваше мнение об этой акции?***

Ф. Мнение об этой акции? В принципе, хорошая вещь. Если собрали денег, купим лицензию, отдублируем её и с людьми на этом же расплатимся, да ещё и проект протолкнём. Будет ещё один релиз на русском языке. По-моему, вещь очень хорошая. В данной ситуации, когда совершенно нельзя прогнозировать продажи... То есть их можно прогнозировать, но ничего хорошего в этих прогнозах нет. И вот такой способ – всё-таки наперекор рынку выпускать какие-то релизы – мне кажется, это ход.

С. ***В своё время «Реанимедия» выпустила превосходно озвученный первый сезон «Волчицы и пряностей». Стоит ли ждать второй от вас?***

Ф. Стоит ли ждать второй сезон? Да не знаю я, стоит ждать или нет... что там с ним будет. По очереди сначала... хоть Синкая выпустим. Мы не думали, что будем выпускать второй сезон «Меланхолии...». Точнее, мы были уверены, что не будем его выпускать. Он такой сложный. Какой то не очень... а потом к этому второму сезону вплотную прямо костями и мышцами привязанный вышел совершенно шикарный фильм «Исчезновение...». Вот это уже упускать было нельзя. И нам его достаточно хорошо продали. И пришлось сделать и второй сезон. «Исчезновение...» сделали с восторгом. Ну, со вторым сезоном, конечно, поковырялись неслабо. Он ещё не вышел, он ещё даже не сведённый.

С. Кстати, в «Волчице...» были перепеты открывающая и закрывающая композиции. На мой взгляд, перепеты хорошо. Признаюсь, что я в своё время месяца два крутил опенинг по кругу. Будут ли такие перепевки введены в практику?

И как вы к ним относитесь в целом? Это нужно, дабы донести до зрителя произведение во всей его полноте, или же это нечто вовсе необязательное?

Ф. По возможности... Я считаю, что песни перепевать нужно. Тем более если правообладатели-японцы дают на это добро. Потому что неспроста же они делают эти опенинги, эндинги. Это как рамка. Вот картина, и у неё есть рамка. Рамка должна подчёркивать картину. Впервые я настоял на перепевке песен именно в первом сезоне «Меланхолии Харухи Судзумии». Когда я сначала не думал об этом, а потом спросил: «А что в песне-то, какой текст песен?». Мне сказали текст – я за голову схватился: «Ребята, да это же ключ ко всему фильму. Ключ ко всему фильму!». Весь фильм Харухи Судзумия измывается над бедным несчастным Кеном, таскает его за галстук, всячески унижает его. А на самом деле она в него просто влюбилась. Втрескалась и всё. И об этом она поёт в опенинге. И это всё ставит на свои места. Сразу же. А потом, когда я дошел до двенадцатой серии и увидел, что там прямо в «теле» фильма идут песни... Представляете, человек смотрит кино, где персонажи все говорят по-русски. Всё нормально, и массовка по-русски говорит. Человек уже привыкает, что это как бы школьники. Имена у них только... а остальное всё нормально. И вдруг эти школьники начинают петь на чужом языке. Вот они говорят на нашем языке. А петь начинают на другом. Неправильно это. Единственное – сериал «Гуррен-Лаганн» где сначала я взвился: «Как это так, нам не дают перепеть песни!». А потом я понял, что правильно. Во-первых, там, насколько я помню, почти все песни на английском языке. Во-вторых, они вместе со словами, с текстом звучат прямо по ходу действия. То есть там не просто опенинг и эндинг, которые сами по себе, где песня сама по себе. А во время действия фоном идёт песня со словами. Тут текст, тут что-то происходит у персонажей. А там на фоне идёт песня. И я представляю, если бы эти слова были понятны! Так-то она идёт, песня, мы слушаем, на английском или немецком языке. Чувствуем какие то эмоции, но мы же не понимаем, о чём они поют. Мы просто понимаем эту музыку, песни, как что-то эмоциональное. Так же и в этом фильме, в «Гуррен-Лаганне» во время действия идёт какая-то песня фоном и чувствуется её эмоция. А текст, смысл мы не понимаем, и наверное, он и не нужен. Потому что если бы он был на русском языке, то мне кажется, он бы очень сильно отвлекал. Очень сильно. Не зря они спеты на английском языке. Это третий язык. По-хорошему, если он и для японцев английский, то он и для нас должен быть английским – третий язык, и не надо его переводить. И слава богу, что нам не разрешили их перепевать. Хотя, конечно, очень руки чесались мне лично пару-тройку песен оттуда спеть. Ну, нет так нет.

С. ***Однако, думаю, стоит на время отложить разговор об аниме в сторону и перейти уже непосредственно к вашей таинственной личности.***

Ф. Да это фигня, никакая я не таинственная личность.

С. ***Мне кажется, у каждого актёра есть та роль, тот образ, который он хотел бы воплотить в жизнь. Недаром в народе ходит крылатое выражение, гласящее, что каждый актёр мечтает сыграть Гамлета. Есть ли у вас такая роль, которую очень хотелось бы примерить на себя, или же вы всё, что хотели, уже сыграли?***

Ф. Ну да, мечтал я сыграть Гамлета. Причём была у меня даже своя трактовка. Я представлял себе, как бы я сыграл Гамлета. Но время прошло, возраст не тот. Гамлет – это пацан, на всякий случай. Я уже не пацан. Так что Гамлета я уже не сыграю. Но Дон Жуана сыграл. Так что какие-то мечты мои всё-таки сбылись в плане серьёзных громких ролей.

Ну что сказать. В театре я не работаю и не играю уже года полтора. Об этом даже и не жалею. Так что, можно сказать, то, что хотел, я уже сыграл.

Хотя я считаю так. Профессиональный подход к делу не в том, что бы ты хотел сыграть, а в том, чтобы в том, что тебе дали, ты нашёл что-то своё. Что бы тебе ни дали, как бы тебе это, может даже, не понравилось – но ты посидел над этим, поработал, начал репетировать, начал работать, разбираться в характере, образе и нашёл что-то очень сильное, что-то своё. Тебе это понравилось, полюбилось, ты уже в эту роль влюбился, заразился ею уже и сыграл. Вот это подход более профессиональный, чем ждать какую-то свою небесную роль, а остальное всё сбрасывать на тормозах. Есть заказ – надо работать. Как Джигарханян говорил: «19:00, третий звонок, включили вдохновение. Всё». Это профи.

С. ***Что ещё хотелось бы узнать... Есть ли разница между Александром Фильченко-режиссёром и Александром Фильченко-актёром в подходе к работе? Насколько в качестве режиссёра вы требовательны к актёрам и, самое главное, насколько вы требовательны к себе?***

Ф. Разница есть, и огромная. Дело в том, что когда я режиссёр – я вижу всю картинку и пытаюсь её раскрашивать будто красками. «Вот этот кустик впереди пусть сверкает на солнышке, а вон те кусты синеватые чуть вдали, а вон там река вообще такая, а вот тут главное цветок или лицо какое-то, а там вот где-то массовочка». То есть я вижу всё, всё целиком. И даже когда я выхватываю какой-то один фрагментик, один какой-то мазочек, я всё равно знаю, как он целиком во всей этой работе. И я актёров к этому подтаскиваю и добиваюсь от них тех красок, которые вот в этом месте нужны. Когда же я работаю как актёр, я полностью отдаюсь режиссёру, который ставит спектакль, или кино снимает, или что-то ещё. И я занят только своим персонажем. Только своим... Что с ним происходит. Что здесь происходит. Придумываю себе какие-то краски, придумываю это... А режиссёр уже меня подтаскивает к своей картинке, которая у него в голове. Я там что-то напридумывал, а он мне уже говорит: «Нет-нет-нет, это всё не годится. Нет, ты мне давай вот это», а я не понимаю: «Что вот это?», «Ну давай сделаем». Ну хорошо, я сделал. А потом начинаю думать, что я сделал. Начинаю адаптировать это как-то. То есть это разное. На мой взгляд, это очень-очень-очень разное. И если всё-таки в своей режиссёрской работе я нахожу удовлетворение и где-то могу сказать: «Я хорошо сделал. Вот здесь вот хорошо сработал. Вот тут всё правильно сделал», то в своей актёрской работе я постоянно недоволен собой, постоянно неудовлетворён, и мне всё время кажется, что это не то, это не так, это не туда и это вообще не про то. Единственное, конечно, немного выбивается – это когда я как актёр работаю в своих же фильмах. Точнее, в своём же дубляже. И здесь немножко происходит по-другому всё. Во первых, я почти никогда не определяю себе свою роль – «так, я буду играть вот этого». Как правило, мне остаётся то, что остаётся. Что у этого не получилось, у этого не получилось, этот не пошёл, этот ничего не сделал. Но к этому времени я уже картинку всю понял. Я уже очень-очень досконально и точно понял, что здесь надо. И тогда я выхожу к микрофону и без репетиции, на раз, просто это делаю. То есть когда я от актёра что-то требую, я ему показываю, сам всё это играю. Оно уже настолько у меня в голове укладывается...

Это было с Коминой в том же самом «Гуррен-Лаганне». Когда я одного актёра мучил-мучил – не пошёл, другого актёра – не пошёл, третьего... Я уже полфильма озвучил. Имеется в виду первый том. Я уже всё почти озвучил – ничего не вяжется, ничего не лепится – Комины нет. И он настолько уже был мне понятен, настолько известен, что однажды вечером я думаю: «Ну дай я хоть свяжу всё. Пусть у меня хоть всё это уляжется, чтобы было понятно, что там происходит». И я стал вот так вот с папиросиной у микрофона и подряд прямо погнал это начитывать-начитывать-начитывать. На раз буквально. Ну, там много текста. Я где-то до шестой серии начитал. На следующий день приходят ребята из «Реанимедии» просматривать, а что там и как у меня происходит. Ну, я ставлю. Они смотрят Комину, ржут. Говорят: «А что ты говорил, что у тебя нет... Вот нормально» – «Да это я сам начитал». Они говорят: «Да понятно, что сам... Но нормально, подходит». Я говорю: «Да ну, ребята» – «Да нормально, оставляй». Ну и оставили. Я только потом, как они ушли, со спокойной совестью дочитал седьмую, восьмую серию ну или там часть шестой чуть-чуть подправил. И всё.

То есть этот персонаж просто на раз «влетел». Но я до этого настолько его уже «проиграл», когда работал с другими актёрами, которые не пошли... А сам я для себя в «Гуррен-Лаганне» думал взять, наверное, Вирла. Такой прямо... ах. Но тут пришлось. Потому что некоторые персонажи были уже мною начитаны – старейшина в Дзихе, старейшина в другой деревне. Я набрал, сразу отчитал этих второстепенных каких-то ребят, думаю «ну, мне и хватит». А потом говорю: «Ребята, вы что! Если я буду Комину... А ЭТИХ кому перечитывать?». Они говорят: «Да там голоса непохожи, не совпадают совсем». Мы решили так и оставить. То есть там много мест, где я сам с собой говорю. Ну ничего. Вроде проскочили. Никто на эту тему нас не пинал, сильно, по крайней мере.

С. ***Чем для вас стала карьера актёра – простой работой или же чем-то большим, скажем, делом всей жизни? И насколько карьера актёра кукольного театра перекликается с карьерой режиссёра дубляжа? Помогает, мешает или они лежат в разных плоскостях и никак не соприкасаются друг с другом?***

Ф. Да нет. Во-первых, театр кукол и дубляж – это очень-очень-очень близко. Потому что и там, и там ты говоришь за персонажа. Единственное, что в театре кукол тебе приходится этого персонажа ещё и водить, а тут как бы за тебя уже все водят, уже всё придумали. Тебе надо только озвучивать. В этом смысле они, конечно, невероятно похожи. А отличается она... Она отличается тем же, чем отличается работа в театре от работы в кино. То есть в театре долго-долго репетируют. А потом играют всё за один раз. Как бы прямой эфир. А в кино наоборот – каждую сценку, каждый кусочек можно по нескольку раз делать-делать-делать, пока не получится. Или же, если получилось, сразу несколько дублей сделать по-разному, чтобы можно было выбрать, который больше подойдёт. Вот и всё.

Ну а просто работа или нечто большее? Не знаю... нечто большее, конечно. Потому что это нельзя назвать просто работой, когда ты пошёл к там десяти часам в офис, отсидел, час на перерыв сбегал, шесть часов пробило, ты закрыл папку, выключил компьютер и пошёл домой – и с глаз долой, из сердца вон. Нет.

Пошёл домой, а всё равно думаешь об этом. Дома читаешь что-то по этому поводу. Проигрываешь внутри себя. Это постоянно идущий процесс. Актёрская работа – это постоянно идущий процесс. К нему привыкаешь. Поэтому он тебя особенно не тревожит, не травмирует. Ты просто с этим живёшь. Определённая наблюдательность развивается. Ты в жизни смотришь за тем, как люди общаются, что между ними происхо-

дит. Как это потом можно воссоздать, допустим, в том же диалоге на сцене. Вот так.

С. ***Какой вы?***

Ф. Какой я? Да вот такой...

С. ***Можете ли вы сами охарактеризовать себя? Хотя бы парой слов. Ну, и с каким бы литературным или историческим персонажем вы могли бы себя сравнить и почему именно с ним?***

Ф. Нет, с персонажем я себя не могу сравнить ни с каким. А какой? Ну как могу сказать – великий дилетант. Дофига чего умею, но всего по чуть-чуть. От игры на сцене и режиссуре и заканчивая тем, что телескопы строить умею, и дома тоже, и сваркой пользоваться. Ну, всё... всё-всё на свете. Даже сельским хозяйством занимался.

А ещё так могу сказать – раб своих желаний. Чего-то хочется – я это и делаю.

С. ***Есть ли люди, про которых вы могли бы сказать: «Благодаря им я стал тем, кем я стал»? Люди, чьи образы оказали на вас серьёзное влияние как на человека, актёра, режиссёра.***

Ф. Ну конечно, есть эти люди. Эти люди – и родители, и друзья детства, какие-то учителя – я их не буду перечислять, их никто не знает. Но были в моей школе учителя, которые могли буквально одной фразой, одной репликой очень сильно перевернуть мой взгляд на жизнь. Конечно же, институт – тоже с друзьями и преподавателями. Мастер-курсы – Виолета Владимировна Тополага, это Воронежский институт искусств. Сейчас это академия. Это режиссёр театра Валерий Вольховский, ныне покойный, царство ему небесное. Повезло с таким мастером работать. С мировым именем режиссёр. Когда за границу выезжали, спектакли выносили, нам такие величины руки пожимали, что просто сейчас рассказываешь, вспоминаешь – даже сам себе не веришь. Просто взгляд у него был такой, который он нам привил, на искусство, на работу актёрскую, режиссёрскую, на театральную. Люди, благодаря которым я такой, как есть... Вот как-то у Вольховского я спросил: «Ну что, какой я актёр? Стоит ли мне в театре вообще быть? У меня же ничего не получается. Я же это самое, пятое, десятое...». Он говорит: «Ну вот и работай. Вот и работай. Вот и доказывай себе с каждой ролью, с каждым выходом на сцену, побеждай себя, доказывай себе, что ты не верблюд, что ты актёр. Вот пока будешь доказывать, то будет из тебя толк».

Ну, я и доказывал... всю жизнь.

С. ***Не думаете ли вы со временем произвести кардинальные изменения в своей жизни? Покинуть шумный Воронеж и уехать куда-нибудь в деревню и посвятить себя крестьянскому хозяйству? Или податься в путешественники и исколесить-объездить весь необъятный земной шар? В общем, кардинальнейшим образом поменять жизнь.***

Ф. Ну это мы уже проехали. Это я уже десять лет пытался фазенду поднять свою, продолжая работать актёром в театре. Накушался этим. Не то чтобы мне всё прямо надоело, мне всё это очень нравилось. До сих пор, когда выезжаю куда-нибудь в поля, вижу какие-то огороды – прямо руки чешутся. Это вот то самое было желание... раб желаний. Вот хотелось этим заниматься. Ну, я выбор сделал, причём не то чтобы сел и сказал: «Вот я сделал выбор!». Да нет, просто хотелось-хотелось, потом расхотелось. А теперь хочется заниматься вот этим, и никуда меня в поле не тянет.

Податься в путешественники и исколесить-объездить земной шар... Ну, честно говоря это, по-моему, любому человеку интересно сделать. Вот если на меня свалится какой-нибудь миллионный денежный дождь с одной стороны, а с другой стороны свалится куча немеренная времени, чтобы в сутках было часов эдак пятьдесят, чтобы в году дней было так 538, а ещё лучше 796 – тогда, конечно, я начну колесить. А что ж делать-то... С удовольствием.

А кардинальнейшим образом поменять жизнь... Да я ещё в этой жизни... То есть я, конечно, считаю, что я уже весь полностью целиком реализовался и сейчас занимаюсь только хобби. Но на самом деле нет. У меня ещё много всяких желаний. Много ещё чего надо сделать, доделать, переделать, там вот это, это, это... Нет, менять пока некогда.

С. ***Есть ли у вас хобби, или работа съедает всё свободное время, и на хобби времени просто не остаётся? А может, работа и есть ваше хобби?***

Ф. О! Я счастливый человек. Моя работа и есть моё хобби. Но она немножечко более разнообразная, чем просто дубляж. То есть я всё-таки как то и на сцене играл, и антрепризе, сейчас не откажусь, если меня куда то позовут, пригласят. И песни пою, бывает, и студия если есть – как же это может быть без рекламы. Рекламы пишу с восторгом. Озвучиваю всякие разные. И я ведущим работаю на банкетах. Получаю от этого бешеное удовольствие. Просто у меня своя аппаратура, несколько комплектов. С ребятами едем, с диджеями, с сыном со своим... и пою, и веду, и корпоративы, и юбилеи, и свадьбы. Не считаю это зазорным. Мне нравится. Очень даже сильно. Всё это актёрская работа, не театральная, конечно, но всё это актёрская работа. И это моё хобби.

С. ***Может, вопрос будет не совсем корректным. Но мне хочется его задать.***

Я думаю, вам известно о существовании любительских сообществ, где люди в рамках своего хобби занимаются любительским озвучанием или зачитывают аудиокниги или ставшие ныне популярными подкасты.

Они любители, которые посвящают свободное время своему увлечению. Причём некоторые, на мой непросвещенный взгляд, добились в этом своём хобби серьёзных результатов. И вот что я хотел бы спросить: какова, на ваш взгляд, та грань (толстая или тонкая), которая отделяет любителей от профессионалов? И есть ли у любителей шанс перешагнуть эту грань?

Ф. Ну, я могу сказать, что есть любители высокого уровня, профессионального уровня. То есть в каком плане рассматривать, любитель или профессионал? Профессионал – это который получает за это деньги и существует на них? Или профессионал – это который классно делает своё дело? Если считать так, что профессионал тот, кто классно и профессионально делает своё дело, то такие люди есть и среди любителей, но их, конечно, меньше чем профи, но есть. Тогда грани нет никакой. Вот ты видишь людей, которые как бы работают и получают за это деньги, то есть номинально являются профессионалами. А на самом деле то, что они делают – это не профессионально, это даже не любительство. А какое-то... я не знаю, какой термин к этому применить. Любители – они всё-таки как-то где-то стараются. Неправильно стараются. Не туда. Криво, пыжатся, но, по крайней мере, у них что-то чувствуется и передаётся, есть ощущение. То сейчас пошла целая плеяда таких «профессионалов» в кавычках, которые через губу не переплёвывают. Их и любителями-то не назовёшь, потому что за версту видно, что они это дело не любят. Они как бы занимаются профессией непрофессионально. От так! Поэтому я тут граней никаких не могу провести. Грань видна, конечно, когда... ну вот садится человек играть на фортепиано и фигачит мимо нот. Вот она, эта вся грань. Но с душой, но громко прямо там по клавишам. Тут вот он с душой что-то «тынь-тынь-тынь», а тут он как всадил, эмоций куча! Но мимо нот...

Такие вещи наблюдаются у любителей часто. Потому что они нот не знают, а душу туда вкладывают. А когда человек перебирает ноты, зная их, но не вкладывает туда ничего и даже ноты иногда играет не те. Ну так, чтобы не напоганить, дис-

сонанса особенного не делает, но если трудно играть, он попроще играет. Вот это мне не нравится. Хотя такого сейчас «профессионализма» много, потому что он вроде правильный, он вроде бы в ноты попадает, ВРОДЕ БЫ, а больше ничего нет.

С. ***Своего рода импровизированный блицопрос – есть ли у вас любимая книга, любимый фильм, любимый спектакль? Есть ли любимые исторические или выдуманные персонажи и почему именно они?***

Ф. Любимая книга – нет. Любимый фильм – нет. Любимый спектакль – нет. Если любимые исторические или выдуманные персонажи и почему именно они? Их тоже нет. То есть то, чем я занят – сейчас это и есть любимое. Ну, кое-что ещё как-то вспоминается. Я могу быть в восторге от каких-то спектаклей, которые видел, но сказать, что прямо вот этот вот спектакль самый что ни на есть любимый – я так сказать не могу. Тоже касается и литературы, и фильмов. Наверное, это правильно, ибо «не сотвори себе кумира».

С. ***Вы личность, как говорится, широко известная в узких кругах. А может, и не только узких. Многие поклонники японской анимации знают вас в лицо. А узнают ли вас в Воронеже? Было ли такое, чтобы к вам подбегали с криками: «Я вас узнал! Вы Александр Фильченко»?***

Ф. Ну, с криками не подбегали, конечно. А Воронеж – маленький город. Мир тесен, а Воронеж город маленький. Да, конечно, подходят люди, узнают по спектаклям. Узнают по антрепризным спектаклям, узнают по банкетам «ой, вот вы там были, мы были у вас на корпоративе или на свадьбе, нам так понравилось». Подходят, как-то расспрашивают «а чем сейчас занимаетесь? А какие то-сё...» Есть такое. Есть такая цифра в этом слове...

С. ***В кино, бывает, актёры импровизируют во время съёмочного процесса. Они отходят от сценария, добавляя какие то новые штрихи к облику своего персонажа за счёт словечек, поведения, манеры речи. Возможно ли подобное хоть в какой-то мере в дубляже?***

Ф. В какой-то мере возможно. Но в маленькой. Потому что слишком много рамок. Слишком много. Губы, в которые надо попадать, текст. Смысл. Поведение персонажа. В этом смысле было очень интересно работать над фильмом, который мы делали по заказу «Синема престиж». Фильм был «Али Баба». Прислали скрипты, народ в ужасе: «Ребята, да там же половины текста нет». А в фильме актеры треплются.

Говорят: «Да этого нет в скриптах. Это они там отсебятину чешут вообще невозможно какую». Я думаю: «Ах так! Значит, и нам можно». Вот.

То есть по тексту там слов мало. А в фильме их на самом деле реально там много. И реплики, и междометья, и какие то хихики, и вздохи. Там актёры отрывались как хотели. То есть не как хотели... отрывались хорошо, творчески. Классно совершенно. Я имею в виду оригинальную озвучку. Ну и мы тоже так же поотрывались. И импровизировали, и что-то своё добавляли. Собственно говоря, а почему нет, если он отсебятину порет, которой даже нет в тексте. «А что он говорит?» – «А кто его знает, что он там говорит». Ну-ка, попробуй в семидесятого года фильме звук с экрана снять. Поэтому мы там похохмили. Ну, конечно же, всё это близко к тексту, всё это тоже попадая в губы.

С. ***Актёров театра и кино многие знают в лицо, в то время как актёров театра кукол или дубляжа знают в основном по голосам. Нет ли своего рода ревности к коллегам по актёрскому цеху?***

Ф. Ну, у меня лично ревности нет. Но хотелось бы, конечно, чтобы к нам, таким бойцам невидимого фронта, тоже был какой-то интерес. И мне, честно говоря, нравится, что проявляется интерес такой: «А кто режиссёр, а кто там озвучивает?». Это всё маслом по сердцу. В массе своей публика зрительская, которая кино смотрит, может быть знает актёров. Может быть, кто-то знает там режиссёров известных каких-то. Но уж точно никто не будет задумываться, ни у кого в голове не щёлкнет «А кто дублировал этот фильм, если он иностранный? Кто озвучил этого персонажа, того персонажа? А кто режиссёр был, который собирал в кучу всю эту озвучку?» Вот это уже не щёлкает ни у кого. Поэтому то, что творится сейчас в нашей, так сказать не аниме-индустрии, а, как назвать, в локализации – то, что вдруг узнали о нас, что вот есть такая бригада, которая занимается дубляжом, и знают людей почти поимённо... Знают режиссёра дубляжа, то есть меня – это, я просто считаю, успех. Это успех! Приятно, конечно, приятно.

С. ***Ну и на прощание. Что бы вы могли сказать на прощание и пожелать своим зрителям и нашим читателям?***

Ф. Да не знаю, что мог бы я пожелать. Будьте проще, будьте наивнее. Смотрите, как... Мне очень понравилось одно выражение, причём настолько, прямо вот до слёз. «Герои аниме смотрят на мир широко открытыми глазами». Если вы анимешники, смотрите на мир широко открытыми глазами, удивлёнными. Не переставайте удивляться. Потому что когда человек становится таким, всезнающим, «да это я знаю, плавали, знаем», и ничего его не удивляет – это так скучно, это так грустно. Человек будет мучиться и сам не поймёт, почему. И будет в нём разрастаться цини-и-изьм. Смотрите на мир широко открытыми глазами, как герои аниме.

С. ***Ну что ж, большое спасибо за такие действительно исчерпывающие ответы, очень интересные. Лично мне просто как человеку, который слушал, как вы отвечаете, безумно понравилось. Ещё раз большое вам спасибо.***

Ф. До свидания!

Интервью брал Стефан

ANISTAGE 2011

Предисловие

Дикий вопль «Я МУЖИИИИИИК!!!» – и мимо пронеслось существо вида homo sapiens ростом около 185 см в наряде горничной. Дистрофичные ноги, обтянутые чулками, довольно-таки проворно скрылись за поворотом. «Впечатляющий персонаж нашего «разумного» общества», подумала я и снова принялась оглядываться по сторонам. В такой толчее просто невозможно сразу сориентироваться – наверное, поэтому я почувствовала себя испытуемым на тесте переключения и сосредоточения внимания, который в беспощадной форме давал понять, что моё внимание никуда не годно и вообще в плачевном состоянии...

А есть ли плюсы?

Эх, мне бы сейчас человека умного, который чётко, с толком, с расстановкой перечислил бы мне причины, по которым я вообще сюда пришла. Где-то на периферии сознания скромно и робко топчется мысль о том, что на фестивалях должно быть весело. Тогда почему всё здесь мне кажется таким сумбурным, хаотичным и бессмысленным? Боюсь показаться предвзятой, но фестиваль «Anistage 2011» ужасен. Конечно, это моё личное мнение, однако постараюсь быть наиболее объективной и всё же описать то, что мне удалось лицезреть на этом мероприятии.

Первое и основное, что хотелось бы отметить и описать отдельно – безопасность. Тут молодцы! Постарались на славу, да с такой добросовестностью и усердием, что эти усилия незаметно для исполнителей перешли грань «норма» и устремились в бесконечность безумия. Я понимаю, что всё это ради нашей же безопасности, но, к сожалению, не понимаю такого стремления к локализации человеко-единиц в одном месте. Объясню подробнее. Дело в том, что в СДК МАИ имеется небольшое крылечко (собственно перед входом), так вот, оно было огорожено заборчиком с дядечками в костюмчиках в виде охраны. За ограждение никого не выпускают, курить – на крылечке, крылечко не резиновое, народу вагон и маленькая тележка.... Это полбеды. Входа в здание два, работает только один, там стоит металлоискатель (рамка), пропускная способность минимальная, а вот очередь НА ВЫХОД из здания вполне реальная.

Из-за всей этой кутерьмы в вестибюле образуется толпа народу, которая топчется на одном месте и пугает новопришедших (мне вот сразу в нос какую-то рекламку сунули, хотелось сказать, что эффект неожиданности это хорошо, но не до такой степени) и сбивая их с толку. Я никак не могла разобраться, куда мне сейчас идти, что делать и вообще где я. Полнейший хаос мыслей. Скажу честно, ни в какие залы мы так

и не пошли, но подозреваю, что был там и конкурс косплея, и караокеров, и прочей бижутерии в стиле аниме. Ах да, магазинчики тоже присутствовали, тоже в вестибюле прямо у гардероба, отчего народу там собиралось ещё больше, превращая передвижение по вестибюлю в аллею извинений: «Ой, извините, простите... а можно пройти?..»

О косплеерах

Вот кто чувствовал себя как рыба в воде. Закалённые участием в многочисленных аниме-фестах, косплееры ничуть не смущались толчеи у входа, а просто ходили, подметая юбками полы. Косплееров было много, даже очень много. Увидела даже очень редкого в косплее персонажа – доктора Блек Джека из одноимённого аниме 1993 года. Все они кочевали из одного угла вестибюля в другой, от фотоугла к стульчикам, от стульчиков к фотоуглу, от стеночки к стеночке, от одного фотографа к другому. В общем, ничего не меняется. Косплееры позируют, фотографы фотографируют.

Увидеть что-то по-настоящему стоящее удавалось нечасто, но примечательных личностей было достаточно. Группа людей с масками «тролль-фейс» сразу привлекла моё внимание. На вопрос, не антианимешники ли они, девушка лет 18-20 бесхитростно поведала, что они просто тролли. Что ж, я думаю, этим любящим вкусно покушать господам было чем заняться на фестивале, хотя откровенно глупых нарядов я особо не приметила. Вообще в этой куда-то вечно спешащей толпе сложно было детально разглядеть интересный костюм. Можно было бы увидеть всё это на сцене, но, к сожалению, моего терпения хватило только, чтобы несколько раз обойти весь ДК и убедиться, что ничего нового и поистине оригинального меня сегодня не ожидает.

В какой раз понимаю, что аниме-фест – это место, куда нужно идти с особой компанией, которая и настроение вытянет на нужный уровень, и повеселиться заставит. Но, к сожалению, у меня такой компании не было, поэтому я взирала на всех собравшихся хмурым оценивающим взглядом. И, наверное, именно поэтому мне быстро стало скучно. Возможно, это бич любого фестиваля – рано или поздно станет скучно, сколько бы ни прыгало вокруг счастливого народу с шилом в одном месте и улыбками на лице. Кстати, я очень опечалилась, не найдя на своём обычном месте группы антианимешников с жизнеутверждающим плакатом «Аниме – г*но».

Об организации в целом

Сказать по правде, я не могу бросить в организаторов массивным камнем негодования, но горсть щебня они таки заслужили. Во-первых, как я уже писала выше, служба безопасности просто убила своей назойливостью и слаженностью работы в виде охраны всего остального мира от пришедших. Ибо зайти в здание было проще, чем выйти. Во-вторых... ну, тут я опять могу быть предвзятой, ибо не люблю дискотеки. Но! Те децибелы, которыми меня чуть не смело со второго этажа, где находилась танцплощадка, просто поразили моё воображение. Хотя устроилось там всё очень уютненько и компактненько, видимо, мне так показалось из-за того, что народу там было раз в десять меньше, чем в вестибюле.

Да, эта толпа не даёт мне покоя, потому что людям надо как-то перемещаться, а вот как – это уж, по мнению организаторов, проблемы самих людей. Можно с рупором ходить, можно тупо расталкивать, можно деликатно протискиваться... в общем, разнообразие способов перемещения по СДК МАИ уходит в бесконечность, не будет там только одного – нормального шага.

Так как я не была в залах и не смотрела выступления косплееров и караокеров, то не могу ничего сказать о звуке, свете и вообще выступлениях. Памятуя «Тя-но-ю 2010», надеюсь, что организаторы всё же позаботились и исправили тогдашние недостатки. В остальном ничего плохого сказать не могу, ибо протискиваться ещё и в зал было поистине лень.

В заключение

К сожалению, «Anistage 2011» мне не понравился. Не могу сказать, что так думают все, кто посетил фестиваль, и что у многих возникнут те же нарекания, ибо не у всех мой склад ума и мой характер. Возможно, людям в возрасте от 15 и до... до много, привыкшим просто бесцельно потусоваться, было бы там интересно. Возможно, и мне было бы весело, пойди я туда с энным количеством народа, который бы веселился только от того, что вместе собрались, ибо в компании весело всегда, даже на пустынной улице. А так фестиваль или конвент, как они его там называют, не пришёлся мне по душе.

По моему мнению, косплей в России становится всё популярней, а вот его качество всё на том же уровне, и смотреть каждый год на одни и те же поделки на коленке – занятие не очень интересное. Думаю, нет ещё в России тех людей (кроме тех, кто занимается косплеем профессионально), которые с удовольствием тратили бы значительные суммы на костюм, никуда более не пригодный, а пощеголять в нём один день и забыть меня бы лично жаба задушила...

Aldagmora

Выставка кукол 2010

Рассказ одной из участниц

Как же на улице пасмурно и слякотно. Такой и должна быть погода в ноябре, осень всё-таки. У кого-то в эти дни наступает депрессия, кто-то погрузился в пучину будничности, и ему даже выходные кажутся какими-то рутинными, но только не у меня! В этот день, 20 ноября 2010 года, я, яростная поклонница и счастливая обладательница шарнирной куклы, отправилась в Технологический колледж № 34, где проходила выставка кукол, организованная в рамках фестиваля современной восточной культуры «Тя-но-ю».

На этот раз хочется выразить огромную благодарность оргкомитету «Тя-но-ю». Организация выставки действительно была на высоком уровне. Одно помещение радовало размерами, софитами и большим количеством зеркал, которые визуально ещё больше расширяли пространство. В середине зала был даже столик для гостей, куда высаживали кукол, не принимающих участие в выставке. Мы же пришли со своими декорациями, поэтому столик для гостей нас не очень интересовал, хотя интересных внеконкурсных работ было немало. Также хочется отметить отсутствие так напрягающей толчеи. Помещение было довольно просторным, и люди спокойно перемещались, не натыкаясь друг на друга, хотя на выставке было довольно людно. В общем и целом организация выставки мне очень и очень понравилась.

Кстати, я думаю, стоит немного пояснить, как именно я познакомилась с шарнирными куклами, или, как их ещё называют, «бжд-куклами» (от «ball-jointed doll»-«bjd»). Впервые их фотографии я увидела в интернете со своего первого компьютера в 11 лет. Примерно с того момента и начала их коллекционировать. Сперва, воспитанная с Барби и «куклой Машей», я даже не знала, бывают ли такие «игрушки» на самом деле, но прошлой весной мне выпала возможность купить свою собственную шарнирную куклу. На девочку долго копила, и наконец настал момент выбора. От обилия моделей и фирм глаза разбежались по всему интернету, но потом в одной

из групп, где я состою, выставили фотографии маленькой эльфийки, ростом 43 см, и я влюбилась...

Посылку ждала долго, даже почти забыла про неё, греша на посредника, что обманул. И даже не представляла, что в один майский день раздастся звонок и мужской голос спросит, в какое время мне будет удобно принять ценный груз. В тот же день мне вручили коробку, с которой, как сейчас помню, было жутко неудобно ехать в метро. Достав дома куклу, надев парик и поставив глаза, я увидела маленького, растерянного ребёнка, голенького, хрупкого и беззащитного. Плюшевый мишка распрощался с шубкой из меха нежно-голубого цвета, а через день у куклы появилось первое платье, затем ещё и ещё одно... Сложно ли это? Нет. Если относиться к этому с удовольствием, то и бессонные ночи за швейной машинкой, когда тебя с головой захватывает вдохновение на создание какого-нибудь нового наряда, не напрягают.

И вот 20 ноября настал день нашей первой выставки. Готовились долго – почти месяц. Самым сложным оказалось найти «мега-чашку», на краю которой, по задумке, должна была сидеть кукла. Но поиски увенчались успехом, и вот мы в актовом зале Технологического колледжа № 34. Большой, светлый зал встретил нас светом софитов, большими зеркалами, удобными столами и приветливыми организаторами, действительно приятный во всех отношениях коллектив. Вообще на выставке присутствовала уйма интересных и замечательных людей, что, несомненно, поднимало настроение.

Ещё на выставке был организован фотоугол с профессиональным фотографом, где каждый мог сфотографировать свою куклу с лучшей стороны. Ещё один немаловажный аспект – рынок, где можно было найти различные нужные аксессуары для кукол. На рынке можно было не только купить, но и продать то, что вам не нужно – кстати, немаловажная деталь!

Одним словом, выставка кукол удалась на славу! Под конец все, и участники, и гости, разбрелись кто куда. Кто домой, кто по кафешкам, кто с призами, кто с покупками, но одно было одинаково у всех – море позитива и восторга, которое они унесли с собой. Позитива, которого лично мне хватит на целый год, до новой выставки.

Лина Изгнанная

Фестиваль японской поп-культуры – 2010

Здравствуйте, минна-сан! Честно сказать, я не рассчитывал на то, что мне придётся писать отчет о том, как мне довелось побывать на фестивале японской поп-культуры. Но обстоятельства сложились иначе, и я просто не мог не поделиться с вам впечатлениями от увиденного. Итак, поехали!

«Фестиваль японской поп-культуры — 2010» – это второй по счету фестиваль в России, который проводился в кинотеатре «35 мм». Организатором фестиваля, как и в прошлом году, выступило посольство Японии в России, за что ему огромное спасибо, ведь судя по словам ведущего, Мистера Сакурая, в этом году людей на фестивале прибавилось, что говорит о всё большей популяризации японской музыки и аниме в России. Мистер Сакурай, кстати, тоже не скрывал своих радостных эмоций по этому поводу.

Фестиваль проходил два дня, 20-21 ноября, со схожей программой. К сожалению, 20 числа мне не удалось попасть на фестиваль – в этот день было живое выступление идол-группы №1 в Японии «AKB 48», хотелось бы на них посмотреть, но, увы, иногда обстоятельства решают за нас... Но это уже лишнее, лучше расскажу вам о 21 ноября, когда мне всё же посчастливилось окунуться в мир японской поп-индустрии!

Как всё начиналось…

Погода была пасмурной, моросил дождь, но это никак не повлияло на моё настроение. Ведь это был мой первый поход на такого рода мероприятие, и я был рад что выбрался на него. Надо же с чего-то начинать! Тем более что в программе был заявлен показ аниме «Исчезновение Харухи Судзумии» – всегда приятней смотреть полюбившиеся вещи на большом экране. Ну и конечно же, я ждал дефиле Лолит.

Но сразу же по прибытии меня ждало небольшое разочарование, которое было вызвано организацией мероприятия. Мест в гардеробе не хватало – возможно, организаторы не рассчитывали на такое количество человек, но всё же это было неприятно. Хотя в конце фестиваля был безмерно рад тому, что не сдал куртку в гардероб, ибо очередь за верхней одеждой была как минимум на полчаса.

Ещё один не очень приятный момент состоял в том, что билет был просто входным без указания ряда и места, из чего я сделал вывод, что раз гардероб был забит, то и хорошего места мне не достанется. Но каково было мое удивление, когда самый первый ряд был абсолютно свободен. Ну, разумеется, я не раздумывая сел где получше. Кстати, как ни странно, возраст присутствующих был в среднем 18-20 лет. Хотя был один паренек, наверное, лет девяти, но с родителями. Количество пришедших людей, думаю, достигло тысячи.

15:40-16:30
LIVING LEGEND OF GAME SOFT STREET FIGHTER

Не обошли вниманием и геймеров, а также поклонников «Стритфайтера». Здесь генеральный директор «Капкома» рассказывал историю создания всей серии игр «Стритфайтер». Первыми его словами было: «А что вы здесь собрались, сейчас же не концерт Мику?». Весёлый дядька, даже периодически отпускал сдержанные шутки: «Спасибо, что покупаете наши игры, благодаря вам моя семья живёт в достатке».

Имела место и викторина по знанию игры – за правильные ответы давали призы, футболки с автографом разработчиков. Было представлено несколько изначальных эскизов персонажей, которые в оригинальной игре выглядят совсем не так, а некоторые даже близко не стояли с изначальным вариантом. В конце презентации, показали новую версию игры в разработке, под названием «Street fighter vs Tekken», графический движок которой будет соответствовать четвёртому «Стритфайтеру», и отрывок из одноимённого аниме, но оно будет дорисовано только, если об этом будет много просьб от фанатов серии.

13:50-14:30
ANIME LECTURE BY MR. SAKURAI

Первой частью программы фестиваля была лекция Мистера Сакурая об аниме. В частности, о «Евангелионе» и «Харухи». Лекция была не совсем про аниме, а о детализации окружения и задних планах в аниме. Приводились в пример фото реально существующих мест в Японии и кадры из аниме – они были настолько похожи, что даже поражало. По существу лекция была недолгой, свелось всё к тому, какой персонаж больше нравится. Пару человек выбрали из зала, и ведущий задавал им вопросы. Один из вопросов: «Кого из героинь аниме «Харухи» вы хотели бы видеть: сестрой, женой, подругой?». Мнения разделились.

14:40-15:25 / FASHION RUSSIAN LOLITA SHOW HAIR-STYLING DEMO HARAJUKU FASHION SHOW

Следующая часть фестиваля была одной из самых интересных.

Показ косплееров, модных причёсок от знаменитого салона в Японии (честно сказать, я не запомнил название), а также несколько стилей одежды. Тут, правда, рассказывать нечего, это надо видеть, хотя бы на фото. Которых я сделал немало.

Больше всего в показе мне понравилась школьная форма в Японии. Это не просто косплей, а реально действующая форма в японских школах. Смотрится действительно потрясно. Придает девушкам элегантности и женственности. Да, это вам не «мейд ин чина»...

16:40-18:40 / FILM CONCERT MIYAVI HATSUNE MIKU

Что касается творчества Мияви, я ничего против не имею, но мне не понравилось (кстати, пел он на английском). Так что я надел наушники и насладился музыкой из плеера.

А вот во второй части фильма была представлена запись живого концерта Хацуне Мику под названием «Miku 39's Giving Day», и я в очередной раз с удовольствием послушал песни в её исполнении, которые так часто слушаю (люблю Мику). Организаторы, наверное, хотели удивить людей – как может быть выступление виртуальной дивы живым? А вот так. Из своего опыта знаю, что компьютерных мощностей для этого надо уйму! Кроме того, аккомпанемент был натуральным, живым, никаких компьютерных технологий. А вообще то, что показали в записи – далеко не самые лучшие моменты. Благо, у меня есть запись всего концерта, и вам советую скачать, он стоит того.

18:40-19:40 YAMAHA X PIONEER DJ LIVE FEATURING TENORI-ON

Эту часть я вообще опущу. Было что-то вроде дискотеки, у меня от неё только голова разболелась – не люблю я миксы и дискотечную музыку. Поясню только, что такое TENORI-ON – это новейшая музыкальная разработка от «Ямахи» для неизвестно чего. В конце дискотеки одна такая штуковина разыгрывалась в лотерее. Я, хоть, и смог достать 2 лотерейных билета, всё равно пролетел на первой же цифре, но счастливый обладатель пятисотдолларовой штуковины всё-таки нашелся и унес её домой.

20:00-22:45 ANIME «HARUHI»

Самая ожидаемая мною программа фестиваля – это показ аниме-фильма «Исчезновение Харухи Судзумии». Я так долго этого ждал – на большом экране с идеально чёткой картинкой и качественным сабом – и наконец увидел. В фильме показали Юки Нагато в совершенно новом образе, мне он понравился, надеюсь, и вам. Во время показа зал был просто забит, были даже те, кто стоял. Я же успел занять одно из лучших мест. Как я и ожидал, фильм получился потрясным, хотя тем, кто «Харухи» не понял, он не понравится, даже не пытайтесь.

В заключение

В общем и целом о фестивале могу сказать одно – я ни капли не разочарован. То, ради чего я на него пошел, было на уровне. А всё остальное меня мало волновало. Был у организаторов ещё один косяк – переводчица! То и дело заикалась, запиналась, неправильно формулировала предложения, в общем, я назвал бы её «Промт-2010». Хорошо, что я на слух что-то понимаю. Уже в конце её то ли досрочно уволили, то ли куда-то дели, и переводила ассистентка ведущего, японка. Вот это был классный перевод. Ей чуть ли не после каждой фразы аплодировали.

Если мы хотим, чтобы такие фестивали проводились чаще, то пишите на почтовый ящик посольства с просьбами и благодарностью.

Glym

Так как наш журнал рассказывает в первую очередь об аниме, для рубрики «JMusic» обычно выбирается исполнитель, композиции которого там использовались. Однако сейчас я хочу отойти от этого правила. Сегодняшний герой не имеет отношения не только к мультипликации, но и к японской музыке. Сегодня у нас гость из Кореи, хип-хоп группа «Epik High». Почему вдруг? Тема этого номера – «Монстры», и поэтому в музыку мне тоже захотелось взять что-то необычное, какого-нибудь «монстра» (в переносном смысле, конечно).

Вообще-то жанр музыки, исполняемой этим коллективом, требует отдельного разговора. Во всех базах он значится как рэп и хип-хоп. Я не большой специалист в такого рода музыке, но, на мой взгляд, это не совсем верно. Да, в основе всех композиций группы лежит речитатив. Но, в отличие от классической рэп-музыки, здесь зачастую вокруг текста строится целое музыкальное произведение. В музыке можно уловить и транс, и рок-мотивы. Кроме того, во множестве их композиций используется женский вокал. Можно сказать, что он является неотъемлемой частью их музыки. В результате получается очень интересное звучание. Честно говоря, я на дух не переношу рэп и всю подобную музыку, но эту группу могу слушать часами. Поэтому, наверное, я и решил вам о ней сегодня рассказать.

Всё завертелось в начале 2000-х годов, когда три молодых корейца решили создать группу. Инициатором стал Ли Сон Вун (Lee Seon-Woong), взявший себе псевдоним Tablo. Из-за работы отца его семья много ездила по миру, и ему довелось пожить в Канаде, США, Индонезии, Швейцарии, Гонконге и собственно в Южной Корее. Так как денег в семье хватало, учился он в основном в довольно хороших школах и английский язык знал отлично. В итоге к моменту образования группы он закончил Стенфордский университет, получив степень бакалавра английской литературы и магистра литературного творчества. Помимо этого, Табло был неплохим скрипачом. Однако свободный дух и стремление ломать стереотипы привело к тому, что его выгнали из детского оркестра. Он всегда любил хип-хоп и хотел заняться им профессионально. Это вылилось в конфликт с отцом, считавшим, что есть более правильные занятия для молодого парня. Всё кончилось уходом Табло из дома. В конечном счёте, он уже готов был уступить отцу, но одно трагическое событие всё изменило. Его лучший друг, с которым он хотел выступать, умер от рака. Перед смертью он попросил Табло исполнить их совместную мечту. Это и определило судьбу молодого исполнителя.

Ещё живя в США, Тальбо периодически наведывался в Корею. Там он и познакомился со своими будущими партнерами, Митрой Джином (Mithra Jin) и ди-джеем Тукутзом (DJ Tukutz, он на самом деле работал ди-джеем). Оба имели схожие с Табло взгляды на хип-хоп музыку и быстро нашли с ним общий язык. Молодая команда стала писать песни и исполнять их на разных хип-хоп-мероприятиях. Первый их альбом, «Map of the Human Soul», особой популярности не приобрёл.

Но, тем не менее, молодая группа была замечена, благодаря тому, что делала абсолютно нетипичную музыку, нарушая все каноны жанра. И уже со второго альбома «High Society» её популярность начинает расти. За ним были выпущены ещё пять альбомов: «Swan Songs», «Remapping the Human Soul», «Pieces, Part One », «[e]» и «Epilogue». Все они оказывались популярны и покоряли корейские чарты. Однако помимо поклонников, группа наживала и недругов. Несколько каналов объявили бойкот Табло и его команде. Их обвинили в пропаганде наркотиков, расовой нетерпимости, разврата и всех остальных пороков. Хотя, по мнению группы, они просто хотят обратить внимание на злободневные и животрепещущие темы. Один из телеканалов обвинил Табло в том, что на самом деле он никогда не учился в Стенфорде, диплом его фальшивый и он всегда обманывал своих поклонников. Группа стоически пережила все эти нападки. Правда, Табло все равно пришлось ехать в Стенфорд, где он снял видео, в котором ходил по своей альма-матер, общался со своими преподавателями, а также получил официальное подтверждение своей учёбы (телеканал был вынужден принести официальные извинения). То, что песни «Эпиков» не так уж просты, можно понять, даже не зная корейского. Достаточно посмотреть некоторые их клипы (есть, например, очень интересные на песни «Run» и «One»), которые, кстати, в рунете можно найти даже с русскими субтитрами. В любом случае, что бы ни случилось, Табло никогда не отказывался от своих взглядов и шёл своим путем.

Когда музыканты были ещё совсем молоды, одна небольшая звукозаписывающая компания предложила им записать альбом. Они уже считали свои будущие миллионы, однако оказалось, что их просто кинули. Это очень сильно ударило по благосостоянию группы. На некоторое время им даже пришлось расстаться. Табло уехал в Америку на заработки, остальные остались в Корее, тоже пытаясь как-то выправить ситуацию. Ребята были так впечатлены, что, как только у них появилась финансовая возможность, создали свою звукозаписывающую компанию. Целью было оградить молодые и неопытные хип-хоп-коллективы от тех ошибок, которые они совершили сами. Эта компания помогла не только «Эпикам» выпустить свои поздние альбомы, но и многим другим молодым и многообещающим корейским хип-хоп-командам выйти в люди.

В Октябре 2009 года ди-джей Тукутз ушел в армию. В его отсутствие Митра и Табло доделали последний на сегодняшний день альбом группы, «Epilogue». После этого Митра Джин так же ушел отбывать воинскую повинность, и группа заморозила свою деятельность до воссоединения. За неделю до того, как Тукутз ушел в армию, Табло женился на известной корейской актрисе Кан Хйе Чон (Kang Hye-jeong), а в мае 2010 года у него родилась дочь. Так что период вынужденного простоя он провел максимально эффективно. Помимо этого, он периодически выступает на радио и участвует в телешоу. Но главное – он копит материал для новых альбомов, которые выпустит группа, когда его товарищи исполнят свой долг перед родиной. А этого осталось не так уж и долго ждать. Уже совсем скоро, в августе 2012 года, группа снова объединится и наверняка вновь порадует нас своими работами. Так что подождём ещё немного. Ведь наверняка порадуют.

Gilushka

Мы все рабы у времени и страха

Каждый из нас чего-то боится. Всегда... Страх преследует нас по пятам, неотступно и так же верно, как собственная тень. Мы боимся всего – потерять работу, что на нас тёмной ночью нападет маньяк, что любимая девушка отвергнет предложение руки и сердца. Мы боимся смерти. Но ещё больше мы боимся жить полной жизнью. Мы боимся опоздать, но и боимся прийти раньше времени. Наш страх всеобъемлющ.

В психологии люди получают научные и околонаучные степени, исследуя проявления страха и пытаясь понять его природу. Арахнофобия, клаустрофобия, бленнофобия, дикефобия... несть человеческим страхам числа и счёта. Того, что мы любим, в разы меньше того, чего мы боимся. Страх настолько плотно вплёлся в нашу жизнь, что мы практически перестали замечать его. Он стал неотделим от нас, нашим вторым я. И он стал нашим другом.

Из за боязни умереть мы никогда не прыгнем с крыши высотного здания и не шагнём под несущийся мимо нас грузовик. Мы не войдём из за боязни темноты в тёмную подворотню и тем самым избежим встречи с маньяком, который может нас там поджидать и которого мы тоже боимся. Из опасений мы не будем есть просроченные продукты и тем самым избежим пищевого отравления. Так что страх действительно является нашим другом.

Если не кривить душой, то именно страх превратил человека из тупой обезьяны в «венец эволюции». Боясь темноты, люди обуздали огонь для борьбы с нею. Боясь диких животных, человек придумал оружие для охоты и тем самым решил противостояние с природой в свою пользу. Боясь друг друга, люди придумали орудия уничтожения себе подобных и средства защиты. И с каждым веком всё совершенствуют их, параллельно внедряя изобретения в обычную жизнь и делая её максимально безопасной.

Страх будоражит и заставляет кипеть нашу кровь. Но став привычным, он утратил и немалую часть власти над человеком. Человек боится бояться, но тем не менее не может жить без того адреналина, который выбрасывается в кровь, как только холодок ужаса начинает ползти по позвоночнику. И тогда он придумывает, как получить адреналин – экстремальные виды спорта, путешествия в неведомые страны, страшилки у костра, страшилки из телевизионного экрана про то, что где-то что-то с кем то (но не с нами)... страшилки с белых экранов кинотеатра, которые любезно для нас клепает кинематограф.

И мы с упоением потребляем всю эту продукцию, дабы, не вылезая из своего уютного мира, хоть на краткий миг окунуться в атмосферу страха, в которой ежедневно находились наши предки и память о которой, а самое главное, потребность прописалась где-то на задворках нашего разума.

О разум... тайное хранилище неизведанных возможностей и страшных секретов. Его сон рождает чудовищ, которые видятся нам, когда мы оказываемся в непроглядной тьме. Чудовищ, которых веками боялись наши предки и которых мы придумываем себе сами.

Вампиры, оборотни, зомби, пришельцы из космоса. Чудища из глубин морей, демоны всех мастей и размеров, всевозможная домашняя нечисть (вроде домовых или овинных)... Знакомо, не правда ли?

Они смотрят на нас со страниц сказок в детстве (и хотя герои раз за разом побеждают их, но сказка есть сказка, а мы подсознательно знаем истину); они готовы выпрыгнуть на нас с киноэкранов, когда мы хотим пощекотать нервы очередным ужастиком; они внимательно наблюдают за нами со страниц книг, пылящихся на прилавках.; они готовы выпрыгнуть на нас с экранов мониторов, когда мы играем в очередную компьютерную игрушку.

Все эти чудовища в какой то мере стали частью нашей действительности, и поэтому мы перестали их бояться. Но они живут в нашем разуме и в наших снах. Живут на страницах книг и в фильмах.

И безусловно, они заслуживают того, чтобы о них рассказали.

Итак, чудовища в аниме – какие они?

Были ли у них какие то «предтечи», или они были порождены исключительно фантазией авторов?

Пожалуй, всего понемногу. Образы монстров в аниме брались его создателями как из культуры Японии, так и у заокеанских соседей. Например, образы йома и йокаев брались из легенд и сказаний Страны восходящего солнца, как и сходные с изображением европейских оборотней образы тануки или кицуне. А вот, например, образ вампира в основном позаимствован из «Дракулы» Брема Стокера, хотя и пропускается через призму японского восприятия. В зверинце японских аниматоров можно встретить и египетских мумий (чей образ, правда, был искажён влиянием Голливудских фильмов ужасов), вполне себе международных оживших мертвецов или, скажем, пришельцев из космоса, ну и вообще диких существ, порождённых безудержной фантазией аниматоров.

Вообще стоит заметить, что влияние американских ужастиков во всём их многообразии, начиная от классических фильмов про зомби (стоит заметить, пришедших в Голливуд, если не ошибаюсь, из немецкого немого кино) и заканчивая такими же классическими историями про религиозных сектантов, проповедующих различные кровавые культы и пытающихся призвать всевозможных тёмных инфернальных существ (всевозможных сектантов, впрочем, и в самой Японии хватает), достаточно сильно, как на ассортимент монстров, так и во многом на их внешний вид. Однако если поискать, то можно обнаружить мотивы мифов Древней Греции, латиноамериканских кровавых культов и прочих милых созданий со всего мира. К сожалению, наши русские сказания и былины как-то оказались обойдёнными вниманием ,в связи с чем российских домовых в аниме увидеть невозможно. Хотя с недавнего времени появился вполне себе российский зелёный говорящий крокодил и непонятный зверёк с большими ушами, которых с определенной натяжкой можно окрестить монстрами.

Судя по всему, подобная избирательность связана с тем, что жанр ужасов как таковых, пройдя через годы, оброс определённым набором штампов, сформировавшимся во многом благодаря американским фильмам, хотя, безусловно, к этому приложили руку и мастера ужаса из стран Европы.

Следует, однако, заметить, что на японской земле многие европейские монстры приобретают несвойственные им доселе черты. Например, в европейской мифологии высшие вампиры – это кровососущие мертвяки, хотя и обладающие сверхъестественными способностями, но не дотягивающие до своих собратьев из Страны восходящего солнца, которые по существу являются демонами, но никак не живыми трупами. И только этим отличия не заканчиваются. Но об этом как-нибудь в другой раз.

Стефан

CR
TANEKI
06
10

АГЕНТ ПАРАНОЙИ

Русское название: Агент паранойи
Английское название: Paranoia Agent
Оригинальное название: Mousou Dairinin

Производство: Япония
Жанр: драма, триллер, ужасы
Тип: ТВ 13 серий по 25 мин.
Выпуск: с 03.02.2004 по 18.05.2004

Режиссёр: Сатоси Кон
Автор оригинала: Сатоси Кон

3 февраля 2004 года на экраны Японии вышел сериал известного японского режиссёра Сатоси Кона (Satoshi Kon) «Агент паранойи» (Paranoia Agent). Это аниме было не типично для маэстро – раньше, да и потом, он делал только полнометражные фильмы. По признанию самого Кона, в этот раз он хотел запечатлеть в своей работе все те идеи, которые приходили ему в голову в разное время и которые он не смог реализовать в других своих проектах. Сериал получился стремительный, можно даже сказать, бурный, но довольно сложный. Все эти идеи сплелись в причудливый клубок так тесно, что порой просто невозможно понять, о чём же хотел рассказать режиссёр в том или ином эпизоде. Тем не менее, перед нами все тот же Сатоси Кон, вытаскивающий на свет многочисленные болезни и пороки современного общества, а также его отдельных членов.

История начинается с Цукико Саги. Саги – молодая девушка-дизайнер, придумавшая сверхпопулярную плюше-

вую собачку Мароми. После успеха Мароми начальство ждет от Саги новых успешных брендов. Вокруг неё создается очень напряженная атмосфера. Постоянные претензии руководства, зависть коллег, давление СМИ приводят к тому, что Саги оказывается на грани нервного срыва. И вот, возвращаясь как-то домой, Саги подвергается нападению школьника на золотых роликовых коньках и с золотой бейсбольной битой. Расследование нападения поручают двум детективам: Кейчи Икари и его молодому напарнику Мицухиро Маниве. Опытному Икари это дело сразу не понравилось. Он уверен, что нападение – инсценировка затравленной Саги, пытающейся хоть как-то уйти от нависших над ней сроков сдачи работы. Детективы неспешно начинают расследование – и тут, как гром среди ясного неба, ещё одно нападение «парня с битой». Стандартные способы расследования не помогают. Свидетелей нет, связи между жертвами нет. Тем временем количество пострадавших начинает неуклонно расти. Пока всё заканчивалось без летальных исходов, но долго ли так будет продолжаться? Правда, Манива нащупывает связь между жертвами: все они перед нападением находились в безвыходной ситуации, и для всех них нападение стало решением проблем. Как будто «парень с битой» таким извращённым способом помогает людям.

Первые несколько серий на экране разворачивается интересная детективная история о поиске маньяка на роликах. Но постепенно происходящее превращается в фантасмагорию, в которой реальный мир сливается с вымышленным. Сюжет, несмотря на линейность, скачет как бешеный. Определить, когда происходят события следующей серии относительно предыдущей, становится затруднительно. Сами серии превращаются в маленькие обособленные истории, каждая из которых является наглядной иллюстрацией на тему людских пороков. К концу сериала режиссёр все-таки вспоминает о детективной части сюжета, но остановить эту психоделическую вакханалию уже невозможно. Хотя в ходе последней серии определить, что реальность, а что вымысел, не так просто, заканчивается сериал довольно органично, что довольно редко в таких работах.

Визуальная составляющая аниме, как всегда у Кона, на высоте. Картинка преисполнена его фирменного стиля. Прорисовка качественная, много внимания уделено деталям. Персонажи очень интересные. Положительные герои очень импонируют, отрицательные же вызывают отвращение на подсознательном уровне. Вообще сериал всеми силами пытается вызвать у зрителя какие-нибудь чувства, заставить его реагировать на происходящее. Музыка же, в отличие от картинки, старается быть незаметной. Над звуком работал композитор и певец Сусуму Хирасава (Susumu Hirasawa), работавший с Коном также в «Актрисе тысячелетия» и в «Паприке». В опенинге мы слышим именно его голос. В самом сериале музыка звучит так, чтобы не мешать просмотру. Тем не менее, атмосферу происходящего она замечательно подчёркивает.

Единственным явным минусом этого аниме можно назвать желание Сатоши Кона обратить внимание на как можно большее количество социальных проблем в одном сериале. Органично соединить всё это в одной работе очень сложно. В результате аниме потеряло свой внутренний ритм. Перестроиться с серии на серию бывает достаточно сложно, из-за чего некоторые серии могут показаться довольно скучными. Хотя если бы этот же сюжет был реализован отдельно, например, в виде OBA, могло бы получиться очень интересное и занятное аниме.

Сериал понравится далеко не всем, однако просмотреть его стоит каждому. Мысли, которые он несёт, действительно злободневны. А ещё это аниме стоит посмотреть, чтобы отдать дань памяти великому мастеру, который очень рано от нас ушёл и очень много ещё не успел нам рассказать.

Gilushka

Однажды в Токио

Русское название: Однажды в Токио
Английское название: Tokyo Godfathers

Производство: Япония
Жанр: комедия, драма, приключения
Тип: полнометражный фильм, 90 мин.
Премьера: 30.08.2003

Режиссёр: Сатоси Кон
Автор оригинала: Сатоси Кон

Студия: Madhouse

Скажите, с чем у вас ассоциируется слово «Рождество». Конечно же, всем сразу вспомнится праздник, пришедший из католичества, аналог нашего Нового года. Вспомнятся и его обязательные атрибуты – дед с мешком подарков, напоминающий нашего же Деда Мороза, но именующий себя на заграничный манер Сантой Клаусом, рождественская индейка и рождественский же пудинг, суть аналоги наших обязательных оливье и сельди под шубой. Вспомнится атмосфера праздника и ожидания чуда, которая выплёскивается на нас со всех рождественских фильмов, созданных в благополучном забугорье. Это как своеобразный джентльменский набор, без которого этот праздник просто немыслим. Раз есть праздник, значит, атрибуты должны быть в обязательном порядке. Неважно, что за ними праздничная атмосфера как-то теряется, в чудеса верят только маленькие дети, а сам праздник превращается в некий обязательный ритуал, и главное – ему неукоснительно следовать. Всё это повторяется из года в год и как-то незаметно смешивается с серыми буднями, просачиваясь в них, вызывая вместо предвкушения праздника лишь неясную тревогу. И мы пытаемся её прогнать, скрывшись за маской натужного веселья, не понимая, что это бесполезно, ведь внутри нас все ещё живёт то детское ожидание чуда, хоть мы и повзрослели и детские наши фантазии уступили место взрослым проблемам. Возможно, именно поэтому мы смотрим новогодние или рождественские фильмы, дабы через призму кинематографа попробовать очутиться в мире, где чудеса все ещё происходят. И иногда благодаря гению съёмочной группы чудо случается, и мы, пускай лишь на бесконечно краткий миг, вдруг оказываемся вовлечены в мир, где всё возможно и где чудо вполне достижимо, если не побояться сделать несколько шагов к нему. «Однажды в Токио» – один из таких фильмов.

Это своеобразная рождественская сказка, которая могла бы произойти и в реальном мире. По духу она чем-то напоминает библейскую притчу о волхвах, принесших подарки к колыбели Спасителя. И в тоже время в картине есть что-то, что роднит его с «Дарами волхвов» О. Генри. Она находится где-то на той невидимой грани, где происходит пересечение библейской истории и истории двух влюблённых сердец. И если от последнего была позаимствована идея жертвования, то от первого были взяты главные действующие лица – волхвы и младенец. Правда, младенец совсем не спаситель человечества, а

лишь маленькая, выброшенная на помойку девочка, а волхвы предстают перед нами не мудрыми благообразными старцами с горой подарков, а всего лишь тремя уличными бродягами без определённого рода занятий и крыши над головой. Согласитесь, молодая девчонка, сбежавшая из дома после того, как ударила в приступе истерики своего отца ножом, стареющий трансвестит и такого же возраста пьяница мало похожи на тех волхвов, которых принято представлять в рождественских постановках и которые рисуются в нашем воображении. И тем не менее вышеназванной троице предстоит стать главными действующими героями этой рождественской сказки, а заодно и сотворить настоящее чудо, вернув найденного ребёнка его родителям. И поверьте, это будет настоящее чудо, ибо найти в огромном городе родителей малютки будет едва ли не сложнее, чем иголку в стогу сена. Но поиски – не самое страшное испытание, которое предстоит вынести этой троице. Гораздо тяжелее им будет встретиться со своим прошлым, от которого каждый из них пытался скрыться на задворках миллионного Токио. Встретиться и принять, осознав сделанные ошибки, от которых они так долго пытались убежать.

«Однажды в Токио» представляет собой типичный рождественский фильм. Со стандартным для такого рода фильмов набором событий, приёмов, сюжетных ходов и с обязательным хэппи-эндом по завершении. Но в этой типичности нет ничего плохого. Работа Сатоси Кона вобрала в себя лучшие черты своих предшественников, усилив их многократно. Невольно напрашивается аналогия со строительством. В руках умелого строителя разнообразные стройматериалы постепенно превращаются в надёжный и уютный дом, а у бездаря – в кучи строительного мусора. Так и здесь, используя зарекомендовавшие себя приёмы и привнося в них что-то от себя, Кону удалось создать настоящий шедевр.

Обычная рождественская история в его руках приобретает необычную для себя глубину и превращается уже в настоящую сказку, если не притчу. Подобное сравнение я привёл не случайно. Аллюзий, отсылающих нас к этим жанрам, более чем достаточно. И если от сказки берёт начало сам сюжет, то притче принадлежит уже его наполнение.

Даже персонажи аниме ближе к героям сказки, нежели жизненной истории. Они, подобно многочисленным Иванам-дуракам с Золушками, начинают свой путь, дабы в его конце превратиться в сказочных принцев и принцесс. И пускай мы не увидели этого превращения в конце фильма, но мы-то знаем, что оно произойдёт – и девочка вернётся в семью, старик-пьяница порвёт со своим нынешним положением и попытается встать с колен, на которые его поставила жизнь и допущенные ошибки, а трансвестит... Хоть он и не сможет превратиться в женщину, но найдёт свою вторую половину и тоже будет счастлив, ведь это сказка. А в сказке, как иногда и в жизни, случаются чудеса. И ожидание подобного глобального чудесного превращения подогревается в нас чудесами локальными – персонаж во время спора ускоряет шаг, и банка краски, уроненная строителями, падает у него за спиной; оборачивается, чтобы ответить – и машина, потерявшая управление, пролетает в считанных сантиметрах от него; выходит из магазина, сцепившись с покупателем которому не понравился его внешний вид – и скорая помощь, протаранив витрину, не причиняет никому вреда. Подобными счастливыми случай-

ностями наполнен весь фильм, но они воспринимаются как должное, не вызывая ни малейшего отторжения.

Стоит признать, что персонажи Кону удались. Всё, что режиссёр заложил в фильм, проступает необыкновенно чётко именно потому, что на главные роли выбраны не приевшиеся респектабельные жители мегаполиса, а люди с городского дна, про коих почему-то не принято рассказывать и которых мы стыдливо не замечаем, даже когда проходим мимо них.

И вдруг оказывается, что эти самые «отбросы общества» – такие же люди, как и мы все, уютно живущие в своих маленьких мирках. Что они тоже когда-то любили и были любимы, что у них есть свои мечты и свои чувства. Что они способны на сострадание и страдают так же, как и любой человек. И что они ничем не отличаются от нас с вами. Чем больше наблюдаешь за приключениями главных героев, тем сильнее начинаешь им сопереживать и ценить то, что они делают для найденного на улице младенца. Невольно вспоминается еще одна библейская притча, на этот раз про ту лепту, которую каждый способен внести. Нет доблести в том, чтоб пожертвовать малым. Только когда человек готов пожертвовать всё без остатка, проступает его истинная сущность. И вот уже из-под личин жалких уличных оборванцев проступают их души, души людей, которым ох как сильно досталось от жизни. В своей работе через микроскоп рождественской сказки Сатоси Кон раскрывает перед нами проблемы современного общества со всей его нетерпимостью к тем, кто отличается от нас, равнодушием к судьбам других, холодности и истеричности. Но не только этими проблемами ограничивается режиссёр. Чувствуется, что наравне с проблемами общества его волнуют и проблемы отцов и детей, проблемы маленького человека в огромном мире. Пласт за пластом открываются перед нами все недостатки современной жизни, но история всё же не воспринимается как трагедия, потому что далеко не это сделал режиссёр центральным стержнем своего творения. Через вышеозначенные проблемы путеводной нитью Ариадны проходит мысль о том, что надо любить окружающий мир, окружающих тебя людей и стараться помочь тем, кто в том нуждается. Тогда твои добрые дела не только осчастливят других, но и затронут окружающий мир и в результате вернутся к тебе сторицей.

Однако все эти идеи канули бы в лету без достойного их воплощения. Было бы трагедией, если бы режиссёру и съёмочной группе не удалось воплотить весь потенциал истории в жизнь. И как же хорошо, что им это удалось.

Графическое воплощение, как и во всех работах Сатоси Кона, на высоте. Причём как персонажей и фонов, так и красок, какими задумка воплощена в жизнь. Удалось создать, казалось бы, невозможное сочетание, при котором показана и атмосфера праздника, и грязь токийских улиц. Точнее, задворок большого города. И в этой двойственности сокрыта небывалая сила, буквально затягивающая в сюжет и не отпускающая до конца.

Если подвести краткий итог всему вышесказанному, то «Однажды в Токио» обязательно стоит посмотреть. Возможно, после этой истории вы немного по-другому взглянете на окружающую вас действительность, и серый мир вдруг заиграет свежими красками.

Стефан

Идеальная синева

Русское название: Идеальная синева
Английское название: Perfect Blue
Студия: Madhouse
Страна: Япония
Жанр: триллер, драма, ужасы
Тип: полнометражный фильм, 81 мин.
Премьера: 28.02.1998

Режиссёр: Сатоси Кон
Автор оригинала: Есикадзу Такеучи

28 февраля 1998 года в Японии состоялась премьера полнометражного аниме-фильма «Идеальная синева» (Perfect Blue). Это была первая картина молодого режиссёра Сатоши Кона (Kon Satoshi). И она сразу же принесла ему известность и успех. Следует заметить, что это аниме не лицензировано в России, поэтому не имеет канонического русского названия. В рунете присутствует два варианта перевода на русский: «Идеальная синева» и «Совершенная грусть». Мне больше нравится первое, поэтому дальше я буду использовать именно его. Аниме основано на одноимённом романе Ешикадзу Такеучи (Yoshikazu Takeuchi). Однако при экранизации история была основательно переработана сценаристом Садаюки Мураем (Sadayuki Murai), перу которого принадлежат также «Ковбой Бибоп», «Путешествие Кино» и «Дзэгапейн». Результат получился хорошо адаптированным под полнометражный фильм.

Главная героиня Мимарин Кириго (Мима) поёт в поп-группе «CHAM!». Дела у коллектива не ладятся. Уже долгое время не получается выпустить свой альбом, не выходит засветиться на обложках журналов, и их главный хит занимает довольно скромное место в чарте. Пресытившись безуспешными попытками, Мима решает перейти в кино. Ведь в группе она самая видная, и внешность у неё вполне подходящая. Продюсер поддерживает эту идею, и вскоре Миме предлагают небольшую роль в дораме. Однако не всем по нраву её решение. Её менеджер и подруга Рика Мацумото (или просто Руми) всячески пытается её отговорить. Да и фанаты настроены довольно решительно против карьеры киноактрисы. В одном из писем она находит ссылку на сайт в интернете с названием «Комната Мимы». На этом сайте неизвестный человек ведет «дневник Мимы», записывая каждый день всё, что с ней происходит, до самых мелочей. Точнее не смогла бы написать и сама Мима. В результате сайт, казавшийся вначале интересной игрушкой, начинает пугать главную героиню. Этот страх, наложившись на стресс от съёмок, начинает вызывать у неё раздвоение личности.

Заметив игру молодой актрисы, режиссёр решает расширить её роль, для чего Миме предлагают участие в сцене группового изнасилования. Эта сцена является гранью, перешагнув которую, Мимарин уже точно не сможет вернуться в музыку. Поп-идол, в отличие от кинозвезды, должен быть чистым и нести в массы только разумное, доброе и вечное. Но Мима продолжает идти к своей цели несмотря ни на что. Однако стресс, вызванный этой сценой, только усиливает её шизофрению. Ей везде начинает мерещиться Мима-певица, пытающаяся убедить её, что настоящей Мима была только на сцене. Погружаясь в пучину киноиндустрии, Мимарин начинает постепенно терять ощущение реальности. И в этот момент вокруг неё начинают происходить зверские убийства. Многочисленные улики указывают на то, что убийца – сама Мима. О том, как глубоко будет её падение и чем оно закончится, и рассказывает нам фильм.

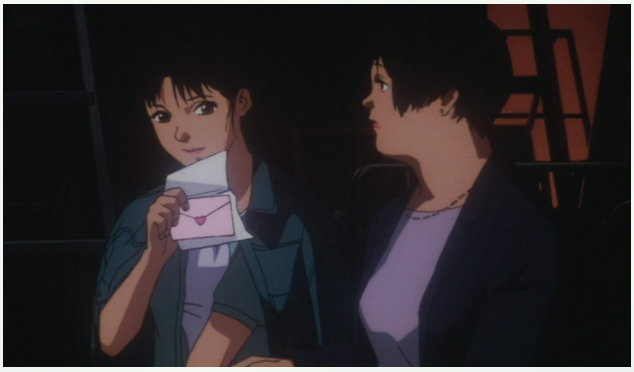
В этом аниме, как и в остальных своих работах, Сатоши Кон пытается показать причудливую игру сознания и подсознания человека. Помещая героя в разные нестандартные ситуации, он наблюдает за его действиями, пытаясь найти ответы на свои вопросы. Однако работы Кона ценны не только

тем, какой материал подан зрителю, но и тем, как он подан. Картина представляет собой остросюжетный триллер в духе Альфреда Хичкока. Причём сделана она так, что через некоторое время просто забываешь, что смотришь мультфильм. Кажется, что это самое настоящее игровое кино с живыми актёрами и настоящими декорациями. Тяжёлая атмосфера происходящего на экране обволакивает тебя. Угнетая на первых, вполне обычных минутах, к концу фильма она полностью парализует способность трезво оценивать ситуацию. Ты уже перестаёшь гадать, как закончится эта история, а просто молча идёшь за сюжетом.

Графика совершенно типична для Кона. Бросив один взгляд на экран, можно сразу узнать режиссёра. Персонажи получаются очень рельефными и живыми. Картинка проработана до мелочей, всё находится на своем месте. При этом присутствует только то, что нужно, и нет ничего лишнего. Даже несмотря на то, что фильм вышел на экраны без малого 13 лет назад, он очень хорошо смотрится и сегодня. Музыка же выше всяких похвал. Со своей задачей создания атмосферы она справляется на ура.

Подводя итог, можно сказать следующее. «Идеальная синева» относится к классу нестареющих аниме, которые будут завораживать зрителя и через пятьдесят лет после своего появления. Если вы поклонник остросюжетных детективных триллеров, то это аниме нужно смотреть в обязательном порядке. Если вам нравятся интеллектуальные работы и вы не боитесь старого аниме, вам тоже нельзя пройти мимо. Если же вы ищете экшен, да ещё и не особо напрягающий после тяжёлого рабочего дня, то смотреть «Идеальную синеву» не нужно. Это фильм, требующий очень вдумчивого, внимательного подхода и вдобавок соответствующего настроения. Если вы сможете совместить все эти три условия, то получите необыкновенное удовольствие от просмотра.

Gilushka



Русское название: Паприка
Английское название: Paprika
Студия: Madhouse
Страна: Япония
Жанр: мистика, триллер
Тип: полнометражный фильм, 90 мин.
Премьера: 25.11.2006

Режиссёр: Сатоси Кон
Автор оригинала: Ясутака Цуцуи

Вступление

Мы умираем каждый вечер. Но мы — мертвецы, наделенные памятью. (Жозе Кабанис)

Сон... Тонкая грань, разделяющая мир живых и мир мёртвых. Грань, ограждающая реальность от безумия. Мир, где каждый способен осуществить свою мечту или повстречаться со своим потаённым кошмаром. Тонкая эфирная субстанция, которую мы способны почувствовать, но не способны на неё повлиять. Во сне способно произойти всё что угодно – гений обретает знания, безумец опрокидывается в своё безумие ещё дальше, больной находит краткое успокоение. Что произойдёт, если проникнуть в это царство, подвластное древнему греческому божеству Морфею? Что откроется перед рискнувшим проникнуть в него и, более того, попытавшегося повлиять на это царство своей волей? Новые знания или возможность влиять на окружающий мир так, как заблагорассудится. Над подобным вопросом не единожды задумывались как философы древности, так и писатели-фантасты, для которых возможно силой собственного разума поставить эксперимент и найти один из возможных ответов. На этот вопрос попытался найти ответ и японский режиссёр-аниматор Сатоси Кон в своем полнометражном фильме «Паприка».

Сюжет

Сны — это бывалая комбинация небывалых впечатлений. (Иван Петрович Павлов)

Паприка – это слабожгучий вид овощного стручкового перца, получивший особое распространение в венгерской кухне. Приготовленная из нескольких видов перца смесь, тоже называемая паприкой, способна придать остроты и украсить вкус любому блюду, за что и ценится в кулинарии. Паприка же анимационная – это весёлая и непоседливая «виртуальная» ипостась доктора Ацуко Тибы, главы научно-исследовательского отдела, занимающегося разработкой прибора под названием «DC Mini», который позволяет проникать в чужие сновидения и влиять на них так, как заблагорассудится владельцу прибора. Прибор пока ещё не совершенен и тре-

бует доработки, но способен стать настоящим прорывом в области психиатрии, позволяя врачу влиять на неврозы и прочие психологические заболевания на уровне подсознания через сны. И именно для этой цели доктору Ацуко и понадобилось альтер-эго под именем Паприка, дабы скрыть свое истинное «я» от пациентов, которым она оказывала помощь, а заодно и факт использования «DC Mini» от начальства.

Сюжет начинается с того, что из лаборатории пропадают опытные экземпляры «DC Mini» и доктору Ацуко с коллегами, а заодно и Паприке приходится заняться поисками. Причём найти пропавшие образцы следует как можно скорее, ибо прибор, как и многие другие изобретения человеческого разума, можно использовать как во благо, так и во вред. И вмешательство человека, не отягощенного моралью, в чужие сновидения способно привести к катастрофическим последствиям, что и испытали на себе герои аниме, когда похититель пытается избавиться от тех, кто хочет вернуть себе украденное.

В процессе поиска герои не единожды окунутся в мир чужих сновидений, безумный и в то же время опасный, грозящий гибелью. В конце же их, как водится, ждёт финальная битва с главным злодеем.

Об анимации и не только

Будь внимательней! Выходя из своих снов, можешь попасть в чужие. (Станислав Ежи Лец)

Что можно сказать про «Паприку» Сатоси Кона? Ярко, зрелищно и безумно. Так же безумно, как и наши сны. Когда мы видим сон, то воспринимаем его как реальность независимо от того, что с нами в нём происходит. Мы оказываемся частью мира сновидений и подсознательно принимаем его законы. Но стоит нам проснуться, как реальный мир заковывает нас в свои рамки, а мир сновидений кажется расплывчатым и лишённым всяческого смысла. Образы, понятные нам во сне, в реальном мире превращаются в непонятные знаки, которым нет объяснения.

Все это справедливо и по отношению к «Паприке». Если после просмотра картины попробовать выразить простыми словами, что же происходило на экране, первое, что приходит на ум – буффонада, бред, феерия... Картина Сатоси Кона словно представляет собой часть нашего с вами общего сна, некоей коллективной галлюцинацией, коей является любой сон. То же безумие красок, образов, череда событий и смена образов, которые поджидают нас во сне, но только с чётко фиксированной продолжительностью и возможностью повторять при желании увиденное снова и снова.

Что можно сказать про сюжет – он далеко не нов. Уже не единожды, как в литературе, так и в кинематографе, нам показывалось, что же произойдёт если великое открытие попадёт не в те руки. Подобные сюжеты повторяются с завидной регулярностью, но в большинстве своём проходят мимо нас незамеченными, в силу своей нынешней вторичности. Но время от времени происходит странное, и автору повторяющей-

ся раз за разом истории удаётся подобрать такой ракурс, при котором вроде как опостылевший сюжет начинает играть новыми красками. «Паприка» – это как раз одна из таких историй-исключений. Возможно, тут заслуга в том, что сюжет для работ Кона хотя и важен, но всё же играет далеко не самую главную роль. Наиболее значимыми являются калейдоскопы образов, заключённых в сюжете, те идеи, которые режиссёр вкладывает в картину и которые слетают с уст персонажей. Именно в образах его основная сила. И хотя они узнаваемы и переходят из одной картины Кона в другую, каждый раз ему удаётся найти новый ракурс, из-под которого на знакомого вроде персонажа нам удаётся взглянуть по-новому. Узнаваемость персонажей я никак не могу поставить в вину режиссёру. Они – его визитная карточка. Образы, созданные им, вряд ли получится спутать с чьими-то ещё.

Не сильно покривлю душой, если скажу, что «Паприка» является типичной для Кона работой. Причём в этой типичности нет ни капли негатива. Скорее это инструмент мастера, с помощью которого он раз за разом воплощает свои задумки, придавая им форму и наполняя содержанием.

Кстати, о содержании. В каждой работе Кона, порывшись, можно найти множество скрытых или открытых философских подтекстов. Сон как некое святилище, куда никто не имеет право вмешиваться независимо от целей и побуждений. Вина за то, что ты мог сделать, но не сделал, причем вина не только перед собой, но и перед окружающим миром. Возможности и ответственность, возлагаемая на человека за их использование. Вот лишь три аспекта, затрагиваемые в фильме – но только ими философская составляющая не исчерпывается. Жаждущий найдёт их еще не мало. Однако и одной философией фильм не ограничивается. В нём есть и экшен, и элемент триллера, и комедия, сваливающаяся в буффонаду или выступления ковёрного, который должен отвлечь внимание зрителя, пока меняются декорации.

История, раскрывающаяся перед нами, феерична и безумна. Возникает ощущение, что тебя перемещают то на цирковую арену, то на съёмочную площадку какой-нибудь кинокартины годов эдак шестидесятых, то на карнавальное шествие. Недаром все эти сцены включены в нить повествования, причём повторяются на протяжении всей ленты.

Манера рисунка, характерная для Сатоси Кона, в «Паприке» сверкает великолепием красок. Возникает ощущение, что режиссёр выбрал самые яркие цвета из всей палитры. И глядя на всё это красочное великолепие, ещё больше убеждаешься, что находишься во сне. А калейдоскоп образов, когда волей режиссёра нас кидает из одного сна в другой, когда нарисованная действительность ничем не отличается от мира сновидений, ещё больше утверждает нас в этой мысли. А музыка, принадлежащая Сусуме Хиросаве, выступившему автором музыкальных тем ещё для одной работы Кона – «Актрисе тысячелетия», усиливает впечатление от происходящего на экране. Как катализатор ускоряет и усиливает химическую реакцию, так и музыка помогает дополнить картину, созданную волей режиссёра, позволяя увидеть всё происходящее в объёме.

Всё вышеперечисленное, сплетённое воедино, дает восхитительную картину, от которой невозможно оторваться. Она принесла режиссёру множество наград и даже номинацию на золотую пальмовую ветвь. На мой взгляд, все эти награды Кон получил по праву.

Персонажи

Сон праведника. Разве может праведник спать спокойно?
(Жюль Ренар)

Говоря про любое произведение, невозможно не упомянуть его действующих лиц. Особенно если эти самые лица того заслуживают.

Доктор Ацуко Тиба

Руководитель отдела, разработавшего «DC Mini». Строгая, даже в чём-то холодная дамочка. В облике Паприки помогала людям избавляться с помощью «DC Mini» от их неврозов и страхов. После исчезновения опытных образцов прибора была вынуждена отложить в сторону помощь пациентам и заняться поисками. Чуть не погибла в мире сновидений от рук председателя.

Паприка

Весёлое и непоседливое виртуальное альтер-эго доктора Ацуко Тибы. В отличие от своего реального «я», отличается весьма весёлым нравом. Кроме того, разбирается в сновидениях как никто другой. Помогает во снах пациентам доктора Ацуко избавляться от их психологических травм. Именно на её плечи и ложится основной груз поисков пропавшего прибора в мире сновидений. В самом конце фильма в мире, где сплелись воедино реальность и сны, сражается с председателем и побеждает его.

Капитан Конокава

Пациент доктора Ацуко, которому она в облике Паприки помогала избавиться от старого сна, постоянно его мучивше-

го. Причиной сна оказался внутренний конфликт из-за того, что в юности детектив отказался от своей мечты стать режиссёром и поступил на службу в полицию. Помогает найти пропавшие образцы прибора. Спасает доктора Ацуко, когда председатель пытается убить ее в мире снов.

Доктор Токита

Этот толстяк – гениальный изобретатель с душой ребёнка. Влюблён в доктора Ацуко. Именно он изобрел «DC Mini», но по большому счёту и сам не осознаёт важности своего открытия. Безобиден как ребёнок, но ради доктора Ацуко готов пойти на всё что угодно.

Директор

Директор института, в котором проводилось исследование прибора. Непосредственный руководитель доктора Ацуко сотоварищи. Стал одним из первых, кто пострадал от «рук» председателя, вооруженного «DC Mini», когда тот погрузил его в бред одного из пациентов.

Председатель

Прикованный к инвалидной коляске старик. Председатель правления института, в котором и шла разработка. Считает, что сон – это великое таинство, в которое никто не имеет права вмешиваться. Прибор заставил его поверить в то, что он снова может ходить. Главный злодей. В конце по его воле смешиваются воедино реальность и мир сновидений. Побеждён Паприкой, когда уже практически сумел воплотить все свои желания в жизнь.

Доктор Осэнай

Коллега доктора Ацуко. Влюблён в неё. По его признанию, из-за этой любви примкнул к председателю и помог украсть ему образцы прибора.

Заключение.

Я знаю только одно: когда я сплю, я не знаю ни страха, ни надежд, ни трудов, ни блаженства. Спасибо тому, кто изобрёл сон. Это единая для всех монета, это единые весы, равняющие пастуха и короля, дуралея и мудреца. Одним только плох крепкий сон — говорят, что он очень смахивает на смерть. (Мигель де Сервантес Сааведра)

В конце любого повествования по законам, придуманным неизвестно кем и неизвестно когда (известно только, что очень давно), полагается подводить некий итог. Правило это оправдало себя годами успешного использования, поэтому и я не буду его игнорировать и подведу некую черту под своим рассказом.

Не так много существует на свете режиссёров, чьё имя в титрах является гарантией стопроцентного качества картины. Они не правило, а скорее исключение из общей картины, когда на одну удачную работу приходятся несколько среднего качества. Очень тяжело держать единожды взятую высокую планку. Именно поэтому имена таких людей у всех на устах.

Сатоси Кон – одно из подобных исключений. Каждая его работа – событие, причём не только в мире анимации, но и кинематографа. Об этом говорит история его наград и творчества. Каждый его фильм, начиная с самого первого, после выхода становился настоящим событием в мире кино. «Паприка» не стала исключением. И свою долю славы принесла своему создателю не просто так. Пожалуй, эта картина в очередной раз иллюстрирует истину: только вложив частичку самого себя в свой труд, можно получить настоящий шедевр.

Стефан

Актриса тысячелетия

Русское название: Актриса тысячелетия
Английское название: Millennium Actress
Оригинальное название: 千年女優

Студия: MadHouse
Страна: Япония
Жанр: драма, история, романтика, приключения
Тип: полнометражный фильм, 87 мин.
Премьера: 28.07.2001

Режиссёр: Сатоси Кон

Вступление

Каждый год силами аниме-студий в Японии создаётся несколько десятков аниме различных жанров, рассчитанных на самую различную аудиторию – полнометражные фильмы, сериалы, OVA и ONA. В них вкладываются деньги, на их создание уходят месяцы кропотливой работы десятков людей, которые вкладывают силы и душу в свой труд. Каждый из них надеется, что его старания не были потрачены впустую. Но какие бы деньги ни вкладывались, какие бы маститые создатели ни принимали участие, никто и никогда не сможет предсказать, будет ли аниме пользоваться популярностью или же про него забудут почти сразу после выхода. В большинстве своём студии стараются сделать крепкие середняки, рассчитанные на максимально широкую аудиторию, в чью задачу входит непосредственно зарабатывание денег, но иногда создаются и настоящие шедевры, которые будут занимать место в сердцах своих поклонников не одно десятилетие. К их числу относится «Актриса тысячелетия» – работа талантливого аниматора Сатоси Кона.

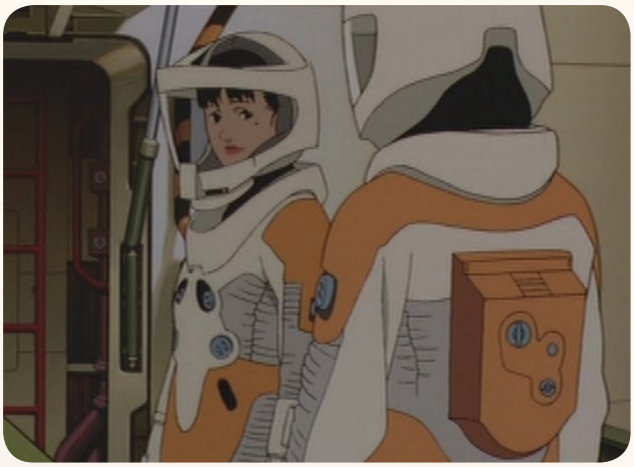
Сюжет

Что способен открыть ключ, утерянный когда-то давно? Какую дверь? И что скрывается за этой дверью? Может быть, давно забытые воспоминания?

Что способна принести случайная встреча на улице? Может быть, любовь длинною в вечность? Или погоню за тенью, бесконечно ускользающей каждый раз, когда уже кажется, что ты сумел догнать её?

Сколько может продолжаться эта погоня? Месяц, год или целую жизнь? А может, тысячелетие?

Ганье Тачибана – режиссёр-документалист. Его мечта – взять интервью у Чиоко Фудзивары, актрисы, чья звезда долгое время блистала на небосклоне японского кинематографа и чьим поклонником он был с самой молодости. И наконец-то его мечта осуществилась. Чиоко, дотоле тридцать лет прожившая отшельницей в уединении, согласилась дать интервью. Все, что скрашивало её досуг – это книги и маленький садик



с лотосами, её любимыми цветами, за домом. Но не только ради интервью он желал с ней встретиться, он хотел передать ей небольшой подарок – ключ, найденный им однажды на студии, где они работали вместе. Ключ, который когда-то принадлежал ей и который он бережно хранил на протяжении трех десятилетий в надежде, что момент когда-нибудь наступит и он сможет отдать его. Обычный ключ на цепочке.

И этот маленький ключ, этот подарок открывает, казалось бы, навечно запертую дверь, за которой скрываются воспоминания. Вместе с героиней мы словно возвращаемся в её прошлое, незримыми попутчиками проходим вместе с нею по дороге её жизни, пытаясь догнать ускользающий образ главного для неё человека. Увидим жизнь главной героини через её воспоминания, удивительным образом переплетённые с сыгранными ею ролями и её тайными мыслями и желаниями. Поможем сыграть роли, являющиеся продолжением её жизни, через которые нам раскрывается её, казалось бы, безнадежный поиск, вся её жизнь, которую целиком занимает погоня за тенью одного-единственного человека. Бесконечный бег за ускользающим образом. Перед нами откроются эпохи в калейдоскопе сменяющих друг друга событий, которые происходили с главной героиней. От средневековой Японии до далёкого будущего мы неотступно будем следовать за ней, переживая вместе с Чиоко её горе и радости, удачи и огорчения. До самой последней черты.

Немного о создании картины

Выпуску картины предшествовал титанический труд на всех этапах её создания, начиная с написания сценария и заканчивая озвучиванием. Уже на этапе написания сценария была проделана огромная работа, перебиралось множество вариантов. Прорабатывалась каждая, даже самая мелкая деталь. Так, у Сатоси Кона были варианты создать историю про маленького мальчика или про старушку в театральных декорациях, но, в конце концов, они остановились на истории Чиоко Фудзивары – «Актрисы тысячелетия».

После того, как определились с сюжетом, начались подготовительные работы. Прорабатывалось всё, начиная с мест, в которых должны были происходить события, и заканчивая тем, как должен ставиться свет при съёмке на обычную камеру.

И хотя все места, в которых происходит действие, вымышлены авторами, у всех их есть свои прототипы. Для этого создателям пришлось поездить по Японии в поисках натуры. Так что некоторые из мест можно даже посетить. Исторические же декорации использовались со съемочных павильонов, как и костюмы, созданные для съемок исторических фильмов. Члены съемочной группы даже не удержались и примерили их на себя.

Когда был собран необходимый материал, началась работа над прорисовкой. Создание персонажей было доверено Такеши Хонде, художнику, с которым Кон работал над созданием «Perfect Blue». Именно благодаря его таланту созданы все персонажи этой картины.

Вообще стоит отметить, что прорисовке всех нюансов было уделено огромное внимание. Так например, чтобы нарисовать бегущую героиню, Сатоси Кон использовал достаточно необычный подход. Он попросил свою знакомую пробежаться и заснял её бег на пленку. После чего отдал заснятый материал съемочной группе, которая уже на основании съемки анимировала бег.

Или, скажем, проработка задних планов. Если присмотреться, можно обратить внимание, что в кадре достаточно часто мелькает текстура дерева. Это как бы символизирует то, что в жизни Чиоко тоже присутствуют своеобразные кольца роста, которые есть у деревьев, что тем более важно, поскольку в каждой из сцен текстура дерева различна и призвана подчеркивать происходящее на экране.

Над музыкой к картине работал Сосому Хиросава, чьим поклонником режиссёр был долгое время. Как признавался музыкант, в основу музыки для «Актрисы тысячелетия» положена алхимическая идея ротации. Вообще стоит отметить, что и в музыке для этой картины был использован нестандартный подход. Так, она не создавалась специально под сцены. Музыка была призвана подчеркнуть идею фильма, но не более того. По существу, она была абсолютно самодостаточной. Однако такой подход не помешал гармоничному слиянию картинки и музыкального сопровождения...

Ближе к финалу работ было смонтировано раскадровочное видео, озвученное актёрами, на основании которого велась доработка.

Результат столь тщательного подхода к созданию известен – всемирная популярность и заслуженное почетное место в истории анимации.

Мысли вслух

В одном из интервью о создании «Актрисы тысячелетия» Сатоси Кон употребил термин «стереофильм», подразумевая, что каждый раз, смотря этот фильм под разными углами зрения, всегда можно найти для себя что-то новое. И каждый раз образ будет меняться, показывая скрытую ранее грань.

Для меня это аниме стоит на особом месте. Если спросить, почему, то придётся признаться, что ответ дать очень сложно. Пожалуй, всё дело в совокупности различных факторов – интересный сюжет, красивая картинка, замечательная музыка. Всё это можно встретить и в других аниме. Но почему тогда «Актриса тысячелетия» настолько цепляет с самых первых ми-

нут и не отпускает даже после того, как фильм закончился и остался пустой экран?

Быть может, дело в том, что аниме проработано настолько тщательно, настолько плотно вплетён каждый из факторов, что работа видится как некий идеал.

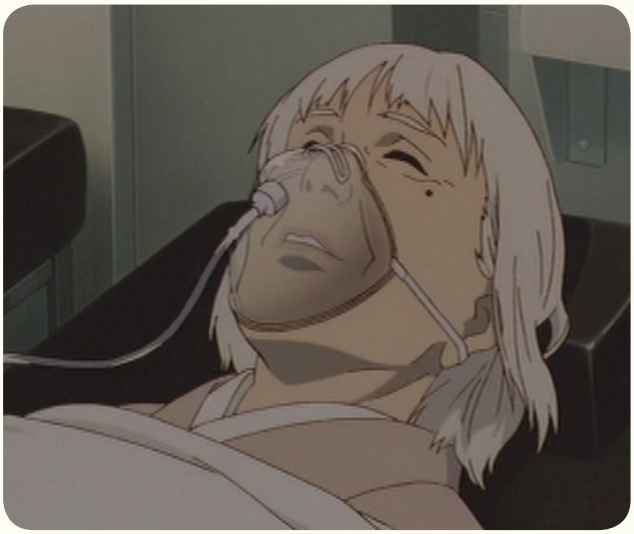
Сюжет – казалось бы, обычная история любви – подан настолько интересно, что нет места для посторонних мыслей и всё внимание приковано к происходящему на экране. Он разноплановый, и в нём заключено множество скрытых подтекстов. Так, к примеру, кроме жизни главной героини, перед нами ненавязчиво открываются еще и этапы развития японского кинематографа. Через роли, сыгранные Чиоко Фудзиварой, мы увидим кусочки истории Страны восходящего солнца. Хотя были ли это роли?

В одной из сцен Чиоко встречается со странной старой женщиной, которая накладывает на неё проклятие – вечно гнаться за своей любовью, сгорая в её пламени. И образ старой ведьмы будет постоянно преследовать героиню на протяжении её жизни. И даже досмотрев картину до конца, мы не найдем ответа на вопрос, что это – то ли череда ролей, слившихся в единое целое с воспоминаниями Чиоко, то ли проклятие старой ведьмы и в самом деле существовало, и перед нами открывались жизненные пути госпожи Фудзивары. Пути, по которым она пыталась догнать ускользающую от нее любовь. И кто он, тот Художник, за которым всю жизнь гонится героиня? За всё время мы никогда не увидим его лица, оно постоянно в тени. Одна из актрис, озвучивающих героиню, высказала предположение, что это образ самого режиссёра.

Действие на экране подобно калейдоскопу, каждый раз складываясь в новый узор. Череда образов, смена эпох не превращаются в ералаш, а складываются в единую целостную картину. Меняется главная героиня, меняются эпохи, не меняется только история любви и вечного поиска.

Прорисовка в этом аниме тоже великолепна. Правда, на мой взгляд, персонажи несколько европеизированы, но, видимо, это сделано с целью передать, что Япония во время описываемых событий уже прекратила изоляционистскую политику и начала контактировать с окружающим миром. Кстати, проработка мира тоже поражает. Художники сумели не только создать достоверный окружающий мир, но и передать дух эпох, в которые происходили события. Прорисовка скрупулёзная, почти ювелирная. Использованы очень интересные и красивые сочетания цветов.

В «Актрисе тысячелетия» использован любопытный подход к описанию воспоминаний главной героини. Цветные только те воспоминания, которые всколыхнули воображение



Чиоко, всё остальное подобно альбому с черно-белыми фотографиями, который она во время рассказа держит в руках.

Музыка прекрасно дополняет визуальный ряд. Она, словно машина времени, проносит нас по эпохам следом за героиней, не даёт нам сбиться с пути и ведет по нему до самого конца. Она живет по своим неведомым нам законам, подобно философскому камню превращая в золото всё, к чему прикоснется.

Итог

Рассказывая об «Актрисе тысячелетия», невозможно использовать какие-то общепринятые шаблоны. Слишком эта картина необычная и разноплановая, чтобы подходить к ней с какими-то стандартами. Слишком много эмоций возникает при её просмотре, чтобы суметь их выразить простыми словами. Если же подвести итог, перед нами оказывается прекрасная история любви, история поиска, неспособная оставить никого равнодушным.

После её просмотра остаётся светлое чувство печали и лёгкого сожаления. А также вера в то, что любовь, несмотря на время, несмотря на все преграды, которые нам ставит на пути жизнь, всё равно в итоге побеждает. И, пожалуй, именно это и является главной мыслью, которую до нас пытается донести автор. Любовь не знает границ, не ведает преград, и пока стучат наши сердца, она будет жить вечно...

Стефан

Кровь+

Русское название: Кровь+
Английское название: Blood+
Жанр: приключения, мистика, ужасы, драма
Тип: ТВ (50 серий), 24 мин.
Выпуск: с 08.10.2005 по 23.09.2006
Режиссёр: Дзюнъити Фудзисаку
Сценарий: Дзюнъити Фудзисаку
Студия: Production I.G

Когда редактор подсовывает тебе для обзора неудачное аниме, это очень грустно. Ведь отказаться нет возможности. И приходится смотреть всю эту нудность, анализировать, выдавать по ней какие-то мысли. Но ещё хуже, когда ты сам себе выбираешь аниме, а оно оказывается никаким. Я попал именно в такую ситуацию.

По большому счёту, меня просто обманули японцы. Когда была объявлена тема этого номера, я сразу (промедлишь – перехватят) вызвался писать рецензию на «Кровь+». Сейчас я понимаю, что повёлся на постер. Уж очень хороши были изображённые там девочка с мечом. Меня, конечно, немного насторожили сочувственные вздохи всей редакции, но тогда я их не понял, решив, что это зависть. Как только выдалась свободная минутка, я сел смотреть, предвкушая массу удовольствия. 50 серий боевика, про вампиров, с мечом. Отрезвление наступило довольно быстро. Но обо всём по порядку.

Всё началось с того, что студия «Production I.G» в 2000 году выпустила короткометражный фильм «Кровь: последний вампир» (Blood: the Last Vampire). Фильм был основан на романе несравненного Мамору Осии (押井 守), подарившего нам «Призрака в доспехах», «Яйцо ангела» и многое другое. Фильм выделялся большим количеством 3d-анимации, а также очень мрачной атмосферой. Сорока восьми минут авторам не хватило, чтобы раскрыть персонажей и тщательно прописать сюжет. Да и реализовать полноценное 3d на тот момент было очень сложно технически. В результате особой популярности фильм не сыскал. Тем не менее, идея, лежащая в основе сюжета, была довольно интересной и поэтому в скором времени, подвергшись творческому переосмыслению, была представлена публике в виде сериала длиной в пятьдесят серий. Назвали его «Кровь+» (Blood+), и снят он был в 2005 году все той же «Production I.G». Сценаристом и режиссёром выступил Дзюнъити Фудзисаку (藤咲 淳), ответственный за сценарии сериала «Призрак в доспехах», а также фильмов «Хроники Крыльев» и «Триплексоголик». Исходя из вышесказанного, были все основания надеяться на хороший результат. Но в процессе работы у кого-то что-то где-то сломалось, и этот самый результат оказался гораздо хуже, чем должен был.

Повествование начинается на Окинаве. Сая Отонаши живет с приемным отцом и Джорджем Миягуску и двумя братьями, Каем и Риком. Сая внешне вполне обычная девочка. Прав-

да, немного выделяется из сверстниц хорошей физической формой и необычайным аппетитом. Однако она ничего о себе не помнит. Её воспоминания начинаются с того дня, как Джордж привел её домой. Сам Джордж – бывший американский военный, который после увольнения остался в Японии. Его жена и ребёнок погибли в аварии. Эта трагедия его не сломила, и он усыновил Саю, Рика и Кая. Так, вчетвером, Миягуску создают свою маленькую семейную идиллию. В это время на окинавской американской военной базе проводятся какие-то эксперименты, в ходе которых из лаборатории сбегают двое подопытных. Один из них забредает в школу Саи, где превращается в монстра. Дело происходит вечером, поэтому, кроме служащих и Саи (которой ну очень нужно было тогда в школу), там никого нет. Напав на Саю, монстр наверняка убил бы её, но тут появился странный незнакомец с виолончелью, который помогает ей одолеть чудище. В результате Сая попадает в круговорот событий, в котором знакомится с новыми друзьями, врагами и еще не определившимися личностями. А так же переживает множество тяжелых и опасных приключений.

Сериал очень богат на персонажей. Причем в большинстве они являются полноценными участниками действа, а не статистами. Описание даже самых основных потребует довольно много места и желания. То же касается и происходящих событий. История описана очень подробно. Переполненные действием серии сменяются спокойными, где герои имеют возможность предаться размышлениям и воспоминаниям. Героев мотает по всему миру, от России до Америки. И везде им есть чем заняться.

Графическая составляющая в целом неплоха. С созданием атмосферы она вполне справляется, а серии, где герои находятся на Окинаве, выглядят совсем замечательно. Персонажи в основной своей массе прорисованы хорошо. Дизайн подчёркивает их индивидуальность и характер. Смотрится это всё довольно положительно. Тем не менее есть одна большая проблема. Находящееся в свободном доступе видео довольно посредственного качества. Хотя смотреть вполне можно. Анимация довольно средненькая, даже простенькая. Совсем не впечатляет. Но её достаточно, чтобы персонажи походили на живых людей. В общем, по визуальной составляющей аниме – настоящий середнячок. Звук абсолютно не запоминается. Даже опенинги и эндинги (коих по четыре штуки) не оставляют после себя следа. В очередной раз можно наблюдать картину, когда звуковое оформление является просто приложением к видеоряду. И это при том, что ансамбль сейю, принявших участие в озвучивании, довольно именит и обвинить их в халтуре язык не поворачивается.

Теперь поговорим о том, с чего я начал статью. Как я и сказал в начале, аниме, при всех своих кажущихся достоинствах, получилось посредственным. В чём проблема? Во-первых, оно нудное. Ну просто ужасно нудное. Пятьдесят серий подряд происходит какая-то мутная тягомотина. Обилие персонажей рассеивает внимание и отвлекает от идеи. Чередование быстрых и медленных серий сбивает с ритма. А главное, что сюжет насколько обиден, настолько же и скучен. К середине аниме совсем перестаёшь понимать, зачем смотришь.

Глоток свежего воздуха вносит появление в аниме Сифов, но после уничтожения штаб-квартиры Красного щита сюжет становится настолько неинтересным, что даже Сифы его не спасают. Второй причиной провальности сериала можно назвать монстров. Все эти рукокрылы и шевалье как будто пришли из мультиков 70-х годов. Каждый раз, когда они появляются на экране, их хочется пожалеть. Ведь они убоги даже по меркам монстров, да и нарисованы тоже абы как. В общем, оставляют после себя довольно тоскливое ощущение. Ещё стоит упомянуть персонажей. Через одного совершенно типовые шаблоны. Смотреть на них не интересно. Переживать за них не хочется. Во всём обилии героев харизмой обладают только Хаджи и Льюис. Индивидуальностью также немного веет от Дэвида, уж очень он брутален. Остальных не хочется и вспоминать. Но главный провал аниме – концовка. Это прямо-таки торжество политкорректности. Но претензия заключается не в этом. В конце концов, соблюдение политкорректности требуется для соответствия возрастному рейтингу. Тут же мы имеем дело с фарсом. Сюжет построен таким образом, что в конце аниме Сая должна сделать выбор. Выбор из двух вариантов. Первый вариант – жёсткий, но необходимый. Его необходимость подчёркивается на протяжении всего сериала, и долгое время Сая готовится взвалить на себя эту ношу. Однако выбери Сая этот вариант – и аниме был бы закрыт путь на телеэкраны. Второй вариант – белый и пушистый. Он абсолютно противоречит всей философии сериала, всему реализму ситуации. Идет полностью наперекор жизненной необходимости. И естественно, аниме заканчивается именно так, бестолково, но политкорректно. И тут возникает вопрос. Зачем было терзать героиню моральными проблемами и, окончательно заставив её решиться нести такой тяжелый груз, в последний момент взять и всё переиграть. В итоге после просмотра последних серий ты вдруг чувствуешь, что тебя подло обманули. У тебя украли 1200 минут твоей прекрасной молодой жизни. Есть к аниме и другие, менее значительные претензии (например, ярковыраженная слабость Саи на фоне необычайной силы Дивы или серьёзные нестыковки сюжета). Но рассматривать их имело бы смысл, если бы сериал претендовал на какие-то лавры. А так на них вполне можно не обращать внимание.

В принципе, будь сериал в два раза короче, он мог бы лишиться многих ненужных персонажей и событий и претендовать на звание крепкого середнячка. А так получилось, что получилось. Конечно, и у этого аниме есть свои положительные черты, а значит, и свои поклонники. В конце концов, есть вещи гораздо хуже. Но всё-таки обидно, что такой потенциально интереснейший задел был так испорчен. Ведь теперь практически нет шансов увидеть его снова, а ведь из него могло вырасти первоклассное аниме

Примечание редактора. Автор писал обзор, когда информация о продолжении сериала еще не анонсировалась.

Gilushka

Кровь - С

Русское название: Кровь - С
Английское название: Blood-C
Оригинальное название: ブラッドシー

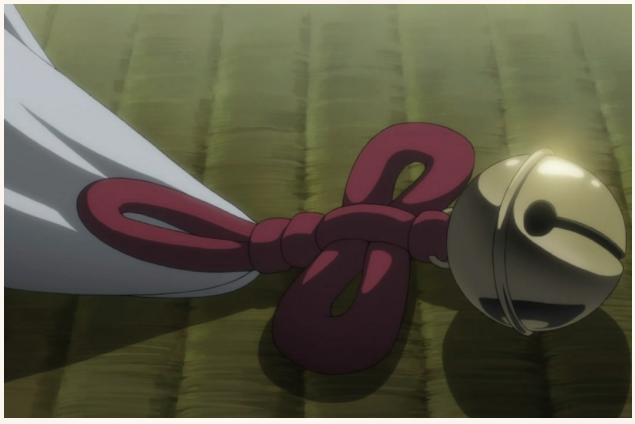
Студия: Production I.G
Страна: Япония
Жанр: приключения, мистика, драма
Тип: ТВ 12 эпизодов по 25 мин.
Трансляция: с 08.07.2011 по 30.09.2011

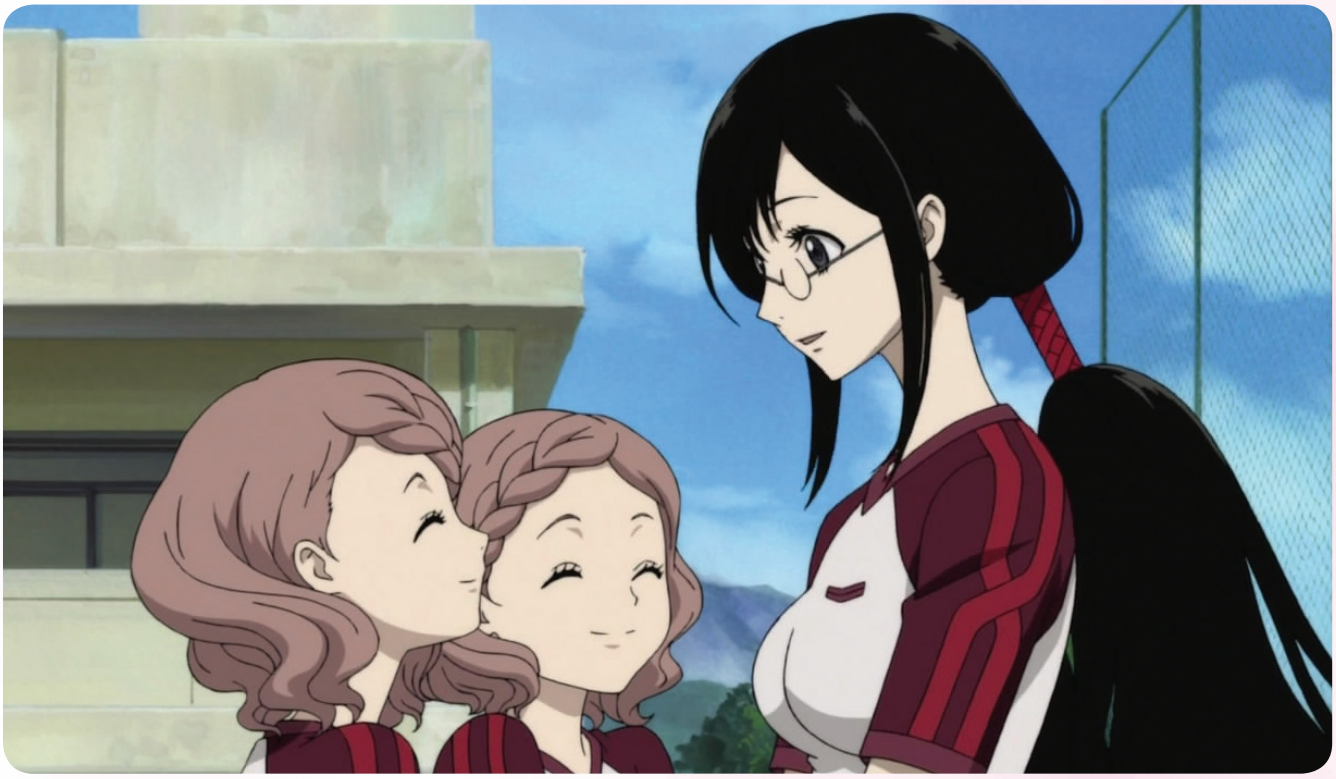
Режиссёр: Мидзусима Цутому
Сценарий: Окава Нанасэ

В своей статье, посвящённой «Blood+», я, подводя итог, распрощался с данной франшизой. Статья была написана довольно давно, и на тот момент никаких анонсов по «Blood» не было. Однако я ошибся. Вообще это довольно редкое явление в современной индустрии развлечений – давать третий шанс какому-то проекту после двух неудачных запусков. Но нам повезло. Очевидно, кто-то в «Production I.G.» (может, это был сам Осии Мамору или Дзюнъити Фудзисаку) смог-таки выбить многообещающей вселенной ещё один шанс. Сразу замечу, что на момент написания статьи вышло всего 11 серий, поэтому можно сказать, что вы сейчас читаете превью. Однако я думаю, что последующие выводы будут в целом довольно точно соответствовать всему сериалу, какие бы сюрпризы нам ни преподнесли авторы в дальнейшем.

В этот раз к студия подошла к «Крови» основательно. Желание сделать проект максимально качественным и интересным видно невооруженным глазом. Для работы над аниме была привлечена небезызвестная группа «CLAMP» (именно от этого в названии появилась буква «С»). В данном проекте КЛАМПы отвечают за сценарий и дизайн персонажей. Для работы над сериалом вообще подобралась довольно достойная команда, многие члены которой работали над одной или обеими предыдущими экранизациями. Перезапуском серии студия жаждала добиться реванша. Отдадим должное её боевому духу и посмотрим, что в результате получилось.

С самых первых кадров видно – это КЛАМП. Все персонажи нарисованы в их фирменной стилистике. И это хорошо. Видеоряд вообще отличный. Красивая, богатая цветами картинка радует глаз. В голову не приходит ни одной претензии.

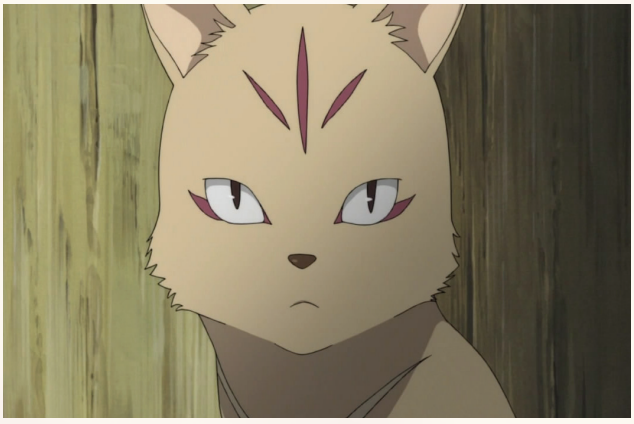




То же самое и с музыкой – неплохой саундтрек, а опенинг и эндинг выше всяких похвал. Фансервис практически отсутствует. Кроме того, аниме полностью соответствует своему названию. Кровищи тут просто море. В каждой серии она хлещет ручьями. Причём если в первых сериях это больше происходит ночью, то где-то после пятой серии мы наблюдаем постоянные фонтаны крови уже на фоне дневного деревенского пейзажа. Правда, несмотря на объёмы, нельзя сказать, что очень уж эффектно это смотрится, хотя и встречаются моменты очень даже.

Сюжет полностью отличается от того, что мы видели в предыдущих проектах серии. Осталась только самая общая база (да и она пока неясно, насколько совпадает). Действие происходит в маленьком японском городке, практически отрезанном от внешнего мира. Главная героиня, Сая Кисараги, с виду обычная, не особо путёвая старшеклассница – по совместительству ещё и дочка настоятеля местного храма. Весёлая, беззаботная, добрая, наивная и до одури бестолковая Сая, помимо обычной, ведёт еще и скрытую жизнь. По ночам она, взяв в руки фамильный меч, охотится на Старейших. Старейшие – это пожирающие людей монстры. Кто они и откуда, сказать сложно, но точно известно, что все они непохожи друг на друга и людей жрут за милую душу. Готовы и пачками, еслиб Сая им не мешала. Несмотря на ночные бдения и полученные в немеренных количествах раны, каждое утро Сая ни свет ни заря просыпается, делает все хозяйственные дела в храме, заходит в кафе «Гимову», где, как ни странно, есть гимову (у них это такая съедобная штука) и идёт в школу. В школе её ждут подруги-близняшки Ноно и Нэнэ, а также страшная как холера Юка. Периодически к ним присоединяется влюблённый в Саю по уши староста и мрачный нелюдим Токидзане, похоже, тоже не равнодушный к главной героине. Вся эта честная компания днём развлекает Саю после её ночных бдений. Попутно Сая пытается бороться со своей амнезией. По сути она помнит только то, что что-то в её прошлом не так. А вот что – она вспомнить не может. В общем, не считая Саиных приключений по ночам, обычная размеренная жизнь в глухой-преглухой глубинке, где все друг друга знают. Сюжет развивается небыстро. Несмотря на постоянно происходящие события, движется всё довольно медленно и неторопливо.

Это было краткое описание происходящего на экране. Теперь попробуем оценить результат. В принципе, создателями была проведена большая работа над ошибками. Графика ста-



ла лучше, битвы интереснее, а герои харизматичнее. Исправлено много недочётов, и кажется, что аниме должно стать гораздо лучше предыдущих. Но этого не происходит по нескольким причинам. Первая – оно откровенно скучное. Сюжет развивается ужасно медленно. За первые десять серий сюжет продвинулся, как в других аниме за 1-2 серии. Пытаясь насытить сериал действием, каждую серию мы наблюдаем геноцид Старейших в исполнении Саи, вне зависимости от того, нужно это или нет. Причем если первое сражение смотрится ещё ничего, то остальные навевают скуку – очень уж они похожи (исключение составляет резня в школе в седьмой серии). Сценарий один: сначала Старейший лупит Саю, потом она активирует свои «красные глаза» и быстро убивает Старейшего. В награду он говорит какую-нибудь ключевую фразу, которая может немножко приподнять завесу Саиных воспоминаний. А может и не приподнять. Это, в общем-то, и есть весь сюжетный прогресс в серии. Вторая проблема – это глупость главной героини. Я понимаю, что глупость – очень распространённая болезнь среди героев аниме, но в Сае она возведена в абсолют. Девочка просто непробиваемо тупа. И если в первой серии это ещё можно принять за «фишку», то к десятой это начинает сильно раздражать. Есть ещё и третья проблема – цензура. Серии с третьей Старейшие начинают кушать людей довольно жёстко. Ну а так как это всё-таки мультик, все детали зацензуриваются. Снова в аниме ввели чернуху, с которой сами же и не справились. Лично мне непонятно, зачем вводить в аниме сцены с чернухой и их цензурить. Если собрался показывать – показывай. А если нет, так и не надо. А такой «недопоказ» вызывает скорее раздражение. В результате всего этого и ещё нескольких совсем маленьких недочётов аниме получилось не очень. И даже отличнейшая графика его не спасает.

Меня не покидает ощущение, что КЛАМП ввязался не в то дело. Все их проекты бесподобны, но главное – они всегда отличались богатством, духовным и интеллектуальным (в разных пропорциях). Тут же они попытались сделать типичный боевик-ужастик. В итоге не получилось ни зрелища, ни философской притчи. Дизайн персонажей замечательный, но он ни разу не подходит для такого жанра. Всем им, и Сае в первую очередь, не хватает брутальности, присущей героям таких аниме. Сюжет будто ковыляет на костылях, что пытаются компенсировать картонными сражениями. Да, зверинец стал гораздо богаче и интереснее, чем в «Blood+», но он при этом тоже полностью потерял харизматичность. К одиннадцатой серии сюжет наконец как-то зашевелился, но всё равно я не верю, что он сможет так разойтись, чтобы вернуть хотя бы часть утраченных позиций.

В общем, подводя итог, констатирую: очередной блин франшизы «Blood» вышел комом. Это подтверждается даже оценками на ВА, где эта «Кровь» уже проигрывает предыдущей. Опыт же подсказывает, что со временем оценки будут только падать. Если вы фанат «Blood» или «CLAMP» и у вас много свободного времени, то можете посмотреть это аниме. Но не ждите от него слишком многого. А вот если у вас свободного времени мало и приходится выбирать, что именно смотреть в сезоне, то забудьте о нём. В весеннем и летнем сезонах этого года вышло как никогда много замечательных и необычайно интересных сериалов, которые обязательно надо посмотреть.

Gilushka

Русское название: SIN: Создатели монстров
Оригинальное название: Sin: The Motion Picture
Страна: Япония
Год выпуска: 2000
Жанр: приключения, фантастика
Категория: OAV
Количество выпусков: 1
Продолжительность: 60 мин.
Студия: Phoenix Entertainment
Режиссёр: Урата Ясунори
Сценарий: Датэ Кэнсэй

«Когда-то прежде здесь было тихо…»

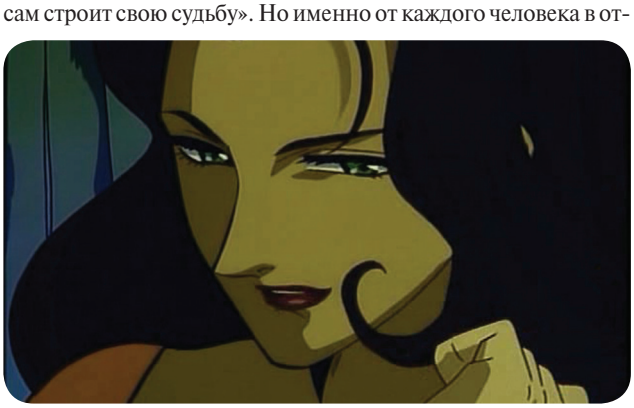
Времена меняются, и вместе с ними меняется всё: окружающий мир, взгляды и принципы людей, их мировосприятие, их цели. Мир не стоит на месте, он развивается. Человечество делает всё новые и новые шаги вперёд, но при этом далеко не всегда всерьёз задумывается о реальных последствиях для мира в целом. Всем известна фраза «Каждый человек сам строит свою судьбу». Но именно от каждого человека в отдельности и зависит будущее человечества в целом. Желания и цели лишь одного из нас способны привести как к невосполнимым потерям и человеческим жертвам, так и улучшить жизнь на всей нашей планете.

На мой взгляд, в аниме « SIN – создатели монстров» достаточно чётко показаны вышеописанные принципы. Несмотря на то, что полнометражка эта далеко не новая, она довольно захватывающая и интересная.

Сюжет аниме, в общем и целом, напоминает собой типичный американский блокбастер: есть герой, который должен спасти маленькую девочку и весь мир заодно, есть злодей, от которого вышеперечисленное нужно спасти. Казалось бы, всё банально и предельно ясно, но тем не менее есть в этом аниме что-то особенное, что заставляет досмотреть его до конца.

Действие происходит в будущем, в две тысячи семидесятом году – подразумевается, что человечество в своём развитии ушло далеко вперёд и в какой-то степени достигло своего апогея. А началось всё с того, что некий Джон Блейд становится свидетелем смерти своего друга и коллеги Джона Кристофера, которого у всех на глазах поглотил в себя жуткий монстр.

Разумеется, Блейд дал себе слово во что бы то ни стало выяснить, кто стоит за созданием жутких монстров, оккупировавших город в последнее время, и отомстит за гибель друга. Позже выяснилось, что созданием практически неуязвимых монстров подпольно занимается крупная корпорация «Син-



тек», проводящая исследования в области генной инженерии. Во главе корпорации стоит дочь одного некогда известного учёного, после смерти отца решившая продолжить его исследования, чтобы в свою очередь отомстить всему миру за смерть своих родителей...

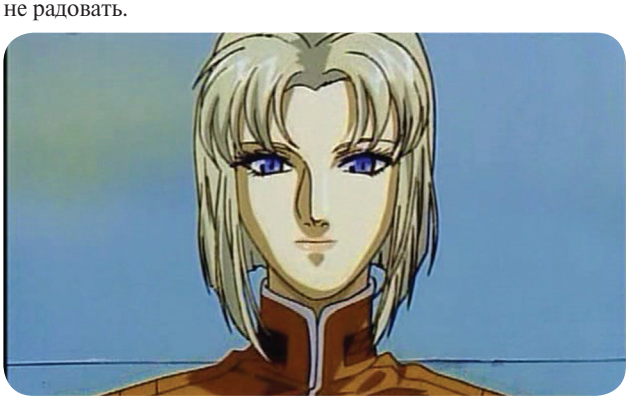
Из положительных особенностей этого аниме стоит отметить, что смотрится она на одном дыхании, отсутствует затянутость сюжета, и что в то же время после просмотра нет ощущения недосказанности – всё чётко, ясно и понятно. Самое главное – за шестьдесят минут полностью наглядно раскрыты простые истины: за всё в жизни нужно платить, и месть – это блюдо, которое лучше подавать холодным. Помимо экшена присутствует здесь и несколько комичных и романтичных сцен, дабы слегка разбавить унылую атмосферу, что не может не радовать.

Графика в полнометражке вполне сносная, я бы даже сказала, несколько атмосферная, хотя, возможно, кому-то покажется немного грубоватой, старомодной и неинтересной, но это уже дело вкуса.

Музыкальное сопровождение также не несёт в себе чего-то особенного, однако в целом помогает сформироваться нужным впечатлениям при просмотре.

Одним словом, если вас привлекают мрачноватые вещи с небольшим количеством крови и расчленёнки, то вам однозначно стоит потратить один час своего времени на это аниме, чтобы лишний раз убедиться в том, что наш мир в конечном итоге справедлив во все времена.

Sianessa



Благородный демон Энма

Русское название: Благородный демон Энма
Английское название: Demon Prince Enma
Оригинальное название: Kikoushi Enma/鬼公子 炎魔
Жанр: ужасы, мистика, драма
Тип: OVA, 4 выпуска по 40 минут
Выпуск: с 25.08.2006 по 23.03.2007
Автор оригинала: Го Нагай
Режиссёр: Мамору Камбе
Студия: Brains Base

Она – девочка, которую отдали в музыкальную школу. Она не любила рояль и не хотела на нём играть, но её не слушали. Она не хотела запоминать, как правильно ставить пальцы на клавиатуре, и за это учительница наказывала её дополнительными занятиями. Однако не во взрослых, а в рояле девочка видела своего врага. И однажды, окончательно возненавидев проклятый инструмент, она решила оборвать его струны. Решила, что тогда ей не придётся больше играть. Но только она полезла внутрь со щипцами, как услышала шаги учительницы. Отпрянув назад, она нечаянно задела подпорку для крышки. Ничего не заметив, учительница велела ей играть дальше и опёрлась рукой о корпус. Вскоре покосившаяся подпорка не выдержала веса крышки и соскользнула вниз. Большая и массивная крышка рухнула учительнице прямо на пальцы. Их пришлось ампутировать. Потом учительница покончила с собой. Желание девочки сбылось – никогда больше её не заставляли играть...

Он – полицейский, честный и неподкупный. Он выслеживал бандита, который убил несколько невинных людей. Он настиг его, когда тот нашёл новую жертву, и вынужден был его застрелить, спасая её. Но брат бандита решил отомстить полицейскому. Решил убить его маленькую сестру у него на глазах. В отчаянии полицейский выстрелил. И попал. Но не в преступника – пуля угодила сестре в сердце...

Она – школьница, в которую влюбился её же классный руководитель. Он сам был довольно молод, а ей оставалось недолго до совершеннолетия, и его можно было понять. Но она с презрением игнорировала его. Да и как иначе? Он угрожал броситься под поезд, но она не поверила, а он так и не бросился. Потом он угрожал прыгнуть из окна, и она снова не поверила, посмеявшись над ним. А он прыгнул...

В жизни каждого из нас есть случаи, о которых мы со смущением вспоминаем или рассказываем. Немало кто из нас совершал поступки, о которых не каждому найдётся смелость рассказать и очень не хочется вспоминать. Некоторые из нас когда-то стали свидетелями ужасных событий, нанёсших серьёзную травму, которая, однако, с годами стирается, лишается жутких подробностей и вспоминается скорее как дурной сон. Но хуже всего, когда кто-то сам оказывается невольным виновником страшной трагедии. Он не был плохим человеком, он не желал другим людям зла – просто так получилось. Случайно. Такая трагедия, напротив, врезается в память во всех подробностях. Снова и снова человек прокручивает её в памяти и мучается вопросами «почему я не сдержался», «почему не сделал», «почему не успел», «почему не сказал». И главная мысль – «это всё из-за меня». На самом деле, может, оно не совсем всё или даже совсем не всё, но эта мысль признаёт только худшую крайность. Она никогда не уходит. Она находит свой уголок в сердце, и там поселяется тьма. Она может затаиться там, во тьме, порой надолго, но наступит миг, когда человек останется наедине с собой, на какое-то время перестанет думать о повседневных делах и заботах – и она вылезет, и вытащит за собой все воспоминания в страшных подробностях, и все эти мучительные вопросы, и снова начнёт его

что своя трагедия есть и у него – когда-то он, не ведая того, оставил своего друга погибать. Но он демон, а не человек, и в нём нет места для подобных терзаний. Поэтому он выдерживает испытание, которое не под силу людям. В остальное же время его характер почти никак не проявляется, да и показывают его не так уж часто. Хоть он и главный герой, большую часть времени на экране разворачиваются чужие трагедии. Ужасы, кровища, звуковое и музыкальное сопровождение, которое заставляет зрителя то и дело вздрагивать, сделаны добротно – местами зрелище не для слабонервных. Главное, однако – это общая атмосфера отчаяния и безысходности. «Хорошие» демоны – Энма со Снежной принцессой – сражаются с «плохими», а люди на их фоне выглядят случайными, бессильными, угодившими между «молотом и наковальней» и неспособными ни на что повлиять.

терзать. Такой человек может чувствовать себя очень несчастным, но в действительности его великое счастье в том, что те события больше никогда не повторятся. Бывают, правда, фильмы, в которых они повторяются – ну так это вымысел, кино. В жизни таким совпадениям не находится места. Трагедия – она навсегда в прошлом, от неё остались только воспоминания, они накатывают не так часто, и даже тому, кто не очень силён духом, обычно нетрудно от них отмахиваться и жить в целом так, будто ничего не случилось. А если представить себе, что существует место, где прошлое вновь станет настоящим? Место, которое заставит того, кто попал туда, вновь наяву переживать самые страшные минуты из своей жизни, но так, что ничего изменить не удастся? Что ж, такое место было бы достойно называться адом.

Именно в такой ад, устроенный взбунтовавшимися демонами на земле, попадают персонажи «Демона Энмы». Их много разных, но у каждого есть своя тьма в сердце, и те демоны, для которых она служит пищей, раздувают её, заставляют её поглотить жертву полностью. Есть и демоны попроще – они предпочитают вселяться прямо в людей, и те теряют человеческий облик. Сам Энма, однако, здесь не отрицательный персонаж – он пришёл специально, чтобы изгнать бунтовщиков обратно в преисподнюю. Нельзя его назвать и строго положительным – о спасении людей он не заботится, и жертвы демонических забав в итоге чаще всего погибают. В самом сериале он зовётся «благородным демоном», но это не черта характера, а принадлежность к знатному роду – он племянник самого князя тьмы. Впрочем, некоторое благородство присуще и его натуре – он всегда предлагает очередному демону сдаться добровольно. В конце концов его подвергают тому же испытанию, что и остальных, и выясняется,

После просмотра мне подумалось, что создатели, возможно, вдохновлялись фильмом «Догма». В нём есть эпизод, где падший ангел проник на заседание руководителей одной крупной корпорации и при всех разоблачил каждого из них – тот жене изменял, тот мать в дом престарелых ради дорогого жилья отдал, тот от сына отказался... А потом всех перестрелял. Но то были откровенные негодяи, сознательно творившие зло и посему безусловно виновные. Здесь же беснующиеся демоны только лишь заставляют людей почувствовать себя виновными, на самом деле их вины как будто бы нет... Как будто? Или нет? Вряд ли кто-то способен чётко ответить. Тем, кому посчастливилось не пережить ничего подобного, остаётся лишь радоваться за себя, а тем, кому нет – что ж, надеяться, что после смерти их не ждёт подобная участь...

Adomatic

Русское название: Пожиратели Духов: Зеро
Английское название: Ga-Rei: Zero
Японское название: 喰霊-零-
Жанр: приключения, мистика, триллер, драма
Тип: ТВ (12 эп.), 25 мин.
Выпуск: с 06.10.2008 по 22.12.2008
Режиссёр: Аоки Эй
Снято по манге: Ga-rei
Автор оригинала: Сэгава Хадзимэ
Студия: asread

Обычно жанр художественного произведения жёстко задан. Прочитав два-три десятка страниц книги, ты точно знаешь, что она из себя представляет. И это правильно. При чтении книги, просмотре фильма или аниме каждый из нас пытается получить максимум удовольствия. А это возможно только в том случае, если выбранный нами продукт соответствует нашим вкусам. Сложно получить удовольствие от фильма, если захотев посмотреть мелодраму, через 15 минут просмотра ты вдруг обнаруживаешь, что она превращается в жёсткий боевик. Однако иногда встречаются такого рода эксперименты. Сложно сказать, чего хотят добиться авторы таких произведений. Возможно, выделить какую-то часть своего творения с помощью контраста. Как бы то ни было, обычно такие эксперименты заканчиваются провалом. Результат, обманувший ожидания, несёт большое разочарование. Вот именно о таком проекте я и хочу сегодня рассказать.

Аниме-сериал о двенадцати сериях «Ga-Rei: Zero» молодой и не очень известной студии «asread» является приквелом к манге «Ga-Rei» мангаки Хадзимэ Сэгавы (瀬川はじめ). Мангу, к сожалению, на русский никто не перевёл, но на английском найти её можно. Экранизацией занимался молодой режиссёр Эй Аоки (あおきえい), который на тот момент успел поработать над несколькими аниме средней величины в качестве режиссёра-постановщика и снять первый фильм саги «Граница Пустоты». Над сценарием работал Кацухико Такаяма (高山カツヒコ), написавший сценарии к обоим сезонам «Летней бури» и «Эф». Была это его идея или желание режиссёра – в результате получилось именно то, о чём я писал в первом абзаце.

Японию заполонили всякие гадостные духи. В результате правительство было вынуждено создать специальную организацию для борьбы с ними. Назвали ее «Агенство по предотвращению сверхъестественных бедствий» при, как ни странно, министерстве защиты окружающей среды. Министерство обороны тоже решило не сидеть сложа руки и создать свою организацию для того же самого. И там, и там работают довольно серьёзные ребята. С противоборства этих организаций

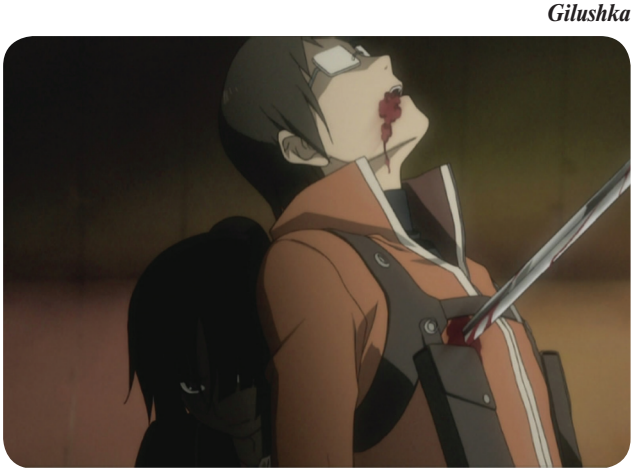
и начинается аниме. Вообще с первого взгляда оно представляет собой довольно серьёзный, качественный и атмосферный боевик. Довольно харизматичные персонажи с порога вовлекают нас в круговорот событий. Но нельзя увлекаться. В первых же сериях он преподнесёт массу неожиданных сюрпризов. Я не скажу ни слова о сюжете. Умолчу даже о первой серии, потому что в этих резких сюжетных и жанровых поворотах есть что-то притягательное. Но замечу следующее: не садитесь смотреть это аниме как боевик. Это самая настоящая драма. История о двух девушках, Кагуре и Еми. История о том, как человек выбирает свой путь и чем ему приходится жертвовать. О том, что решиться головой совсем не то же самое, что решиться сердцем. И о том, как вырывать из груди часть души. А ещё о том, как человек не находит в себе сил для этого. Вас ждёт довольно грустная и тяжёлая история, в которой есть где сопереживать и о чём подумать. При правильном настрое вы увидите довольно интересное и грустное аниме. Главное, чтобы водоворот первых серий не утащил вас с собой.

Аниме снято хорошо. Очень симпатичная картинка. Персонажи интересные, притягательные. Так как дело завязано на мистике и потустороннем мире, в аниме используется много симпатичных штук вроде священных письмён на пулях или огромных духовных зверей. Очень много вещей, на которые обращаешь внимание и приятно смотреть. Правда, небольшой прокол вышел с монстрами. Они выглядят неестественными. Такое ощущение, что их моделировали на компьютере, в каком-нибудь 3d-редакторе, а потом наложили на нарисованную картинку. Но в процессе просмотра к этому привыкаешь.

Зато что выше всяких похвал – так это звук. Сейю, задействованные в озвучке, довольно известны и работу свою сделали хорошо. Даже эпизодических персонажей озвучивали мэтры. Музыка в аниме отличная. В первую очередь замечательный опенинг «Paradise Lost» в исполнении Минори Тихары (茅原実里). Эндинг в исполнении Нидзинэ (虹音) тоже хорош. Но и весь музыкальный ряд в аниме достоин этих композиций.

В общем, аниме получилось очень симпатичным, нестандартным, но обманчивым. Переход между первыми двумя сериями и остальным сериалом шокирует и выбивает из колеи. Настроиться на дальнейший просмотр сложно, и появляется ощущение разочарования. Но я думаю, что если зритель будет к этому готов, он сможет оценить этот сериал по достоинству. А главное, сможет получить от просмотра большое удовольствие. Чего я искренне желаю.

Gilushka



Юный мастер Инь-Ян

Русское название: Юный мастер Инь-Ян
Английское название: Teenager Onmyouji
Оригинальное название: 少年陰陽師
Жанр: приключения, мистика, история
Тип: ТВ (26 серий), 25 мин.
Выпуск: с 04.10.2006 по 28.03.2007
Режиссёр: Кунихиро Мори
Автор оригинала: Мицуру Юки
Студия: Studio DEEN

«Талант работает, гений творит»

(Р. Шуман)

Гении есть во всех областях научного и не совсем научного знания, в творческой деятельности и даже во всяком ремесле. В таком случае гениальность можно отождествлять с талантом, с предрасположенностью к чему либо, даже к изгнанию духов и прорицанию! Людьми изучается даже тот мир, где существуют духи, где магия – само собой разумеющееся явление и куда человек в принципе не должен вторгаться. И существуют такие гениальные люди, как легендарный «оммёдзи» Абе-но-Сеймей.

Как вы, наверное, уже поняли, мир аниме «Юный мастер инь-ян» – это прежде мир синтоистских храмов и притягательных тайн духов природы, злых духов, магических ритуалов и прочих атрибутов мистической жизни Японии. Красивый дизайн костюмов, стандартный набор духов и великолепная рисовка позволяют с удовольствием окунуться в историю о внуке легендарного Сеймея, от которого ждут не меньших свершений, чем от деда, а бедный Масахиро тем временем даже духов толком разглядеть не может.

Масахиро бы совсем отчаялся, если бы не верный помощник, единственный дух, которого он может видеть, в облике белого лисёнка по имени Моккун. Конечно, лис этот не простой, и вовсе не так мала его сила, как кажется на первый взгляд, но до поры до времени об этом Масахиро не знает. Да и вообще паренёк на грани нервного срыва – ему уже совсем не хочется быть продолжателем рода великих оммёдзи и уж совсем не улыбается проводить сложные ритуалы изгнания злых онрё. Ему бы ремеслом каким заняться, да совесть и обстоятельства не позволяют. Масахиро оказывается втянутым в опасную игру, где ему всё же придётся проявить себя в качестве экзорциста, как бы он ни сопротивлялся.

Следует отметить, что по ходу аниме к юному мастеру присоединяется всё больше и больше помощников и защитников,

которые столь гармонично сложены и так красиво нарисованы, что Масахиро явно теряется на их фоне, но только внешне, характера мальчик всё же выдающегося. Как легко понять, аниме рассчитано по большей части на женскую половину населения, ибо изобилует мужественными, накачанными, полуобнажёнными торсами и чувственными лицами духов, призванных Сеймеем для защиты непутёвого внука. Борьба с духами ведь дело не простое, а спрос высокий, предложение то есть. Как, по-вашему, легко ли изгонять обозлившихся духов с минимальным багажом знаний и умений? Угу, всё равно что взять студента сельхозучилища и запихнуть куда-нибудь в лабораторию квантовой физики, а уж сколько человек натерпится, прежде чем притерпится... Тавтология получилась, зато правда.

Так и живет бедный Масахиро под гнётом славы деда в надежде либо «прозреть» либо уйти с поприща оммёдзи, так и не сделав карьеры в этом направлении. История юного мастера инь-ян довольно динамична и привлекательна, хорошо нарисована, ярко, чётко, да и дизайн костюмов приятно радует сетчатку аутентичностью и историчностью. Людей ведь всегда привлекают национальные, традиционные одежды. Так что скучать вам не придётся, аниме смотрится очень легко, на одном дыхании!

А какая музыка! Музыка заслуживает отдельного внимания, ибо композитор опенинга – Юки Кадзиура. Честно сказать, мне импонируют практически все произведения этого автора, и опенинг «Юного мастера инь-ян» не исключение: мелодично, динамично, красиво. А вот эндинг немного разочаровал – хоть и песня хорошая, и голос довольно сильный, но по мне, слишком низкий, но тут уже у кого какие вкусы.

Лично мне аниме очень и очень понравилось, как рисовкой, так и сюжетом. Хотелось бы порекомендовать его в первую очередь дамам, ибо эстетика картинки соответствующая.

Aldagmora

Танец на вампирском берегу

Русское название: Танец на вампирском берегу
Английское название: Dance In The Vampire Bund
Оригинальное название: ダンス イン ザ ヴァンパイアバンド
Жанр: приключения, романтика
Тип: ТВ (12 серий + спешл), 25 мин.
Выпуск: с 07.01.2010 по 01.04.2010
Режиссёр: Акиюки Симбо
Снято по манге: Dance in the Vampire Bund
Автор оригинала: Нодзому Тамаки
Студия: SHAFT

«Если мы оценим эту фразу философски… Тьфу ты, чёрт! Тут никакой философии нет»

«Тёмная ночь, кажется, что даже луна с опаской выглядывает из-за туч... Где-то вдалеке слышится гул большого города, что ещё сильней пугает одинокого путника. Вроде бы люди так близко, что пугает ещё сильнее, ибо даже если тебя будут рвать на кусочки обезумевшие от голода и ярости твари, ни один человек не решиться помочь, ибо человеком правит страх...» Ничего не напоминает? Подобным образом начинается чуть ли не каждая книга или фильм, посвящённый вампирскому братству. Та самая атмосфера мистики и тёмной романтики, так всем приевшаяся, но в то же время неизменная.

Творчества, посвящённого вампирам, много, очень много, поэтому найти что-то стоящее среди этого пиршества графоманства довольно сложно. Исключением не будет и аниме, ибо сделать из хорошей задумки нечто, что несёт только разочарование, очень легко. Хотя чтобы сделать нечто под названием «Танец на набережной вампиров», аниматоры постарались... Да постарались так, что захотелось высказать им в глаза всё, что накопилось за 12 серий... Нет, тут соблюдены все атрибуты мистического романтизма тёмных обольстителей. И приглушённые тона, и музыкальное оформление, даже сама рисовка с какой-то примесью психоделики добавляет остроты ощущений, но боже мой, как всё портит сюжет!

Итак, сам сюжет! Начинается всё на передаче, посвящённой вампирским нападениям на мирный люд, что вызвало волну ажиотажа и страха среди населения. «Неужели это правда?», «Да ну, всё это выдумки!», «Никакие не выдумки, я сам вампир!», «Да-да, вампирчики, ах какие нямочки!»... Что только на передаче не говорилось – и всё закончилось появлением якобы принцессы вампиров и превращением одного из приглашённых гостей в уродливого упыря, которого впоследствии угрохала девочка субтильного вида, назвавшаяся Миной Цепеш...

Вот тут начинается самое интересное. Первое, что меня заинтересовало: почему это потомки Влада Цепеша нашлись именно в Японии? Неужто кого-то из потомков на азиаточек потянуло? Ну да это всё мелочи... Далее на экране проявляются оборотни – особо интересен экземпляр с отшибленной памятью по имени Акира и по совместительству телохранитель Мины Цепеш. Как всё запутано... Можно смело пропускать момент их знакомства и далее наблюдать баталии, политические и вполне физические, меж кланами вампирского происхождения. Среди всего этого теряется заявленная в жанрах романтика, которая лишь изредка проявляется где-то на периферии, вытесняемая политическими передрягами и крутизной принцессы. Что примечательно, вас изначально никто не введёт в курс дела, отделаются лишь краткими разъяснениями, что и как, из которых понятно только, что вампиры друг с другом не ладят. Конфликтные они от природы, наверное...

В самой главной героине, кстати, нет никаких недостатков, ну разве что кроме детского тела (если это можно считать недостатком). Взрослый, надменный, жёсткий характер, про таких иногда говорят «ничего святого нет» – собственно, вампиру и положено быть холодным, властным и прекрасно владеть речью. Вот чем-чем, а словами малютка Цепеш играется с лёгкостью и призванием настоящего мастера ораторских искусств. На ней примечательные персонажи заканчиваются. А жаль, можно было бы развить остальных героев куда в куда более интересных личностей. А так мы имеем оборотня-телохранителя Мины Акиру, который неожиданно после перевоплощения воспылал к ней любовью неописуемой – флегма ещё та – но всё же с чувством долга и чести, как впрочем и всегда, необщительный, невзрачный... больше похож на ходячий манекен с вложенной программой «Люби Мину Цепеш». Далее следует школьница – подруга Акиры с детства, гораздо живее, нежели вышеописанная личность, хоть на куклу не похожа.

Таким образом, сопоставив все перечисленные факты, мы видим пред собой шаблон мистической направленности «когти-клыки, кровь-власть». Как я уже говорила, нарисовано всё это в стандартно приглушённых тонах, всё затянуто некой сероватостью, да и текстура добавляет ощущение какого-то гнетущего ожидания, которое ни в коей мере не оправдывается за всё аниме. Порадовала разве что музыка, что-что, а саундтрек великолепен. Мелодично, красиво и поистине романтично. Музыка – единственное, что хоть как-то вытаскивает это аниме из пучин шаблонности.

Aldagmora

Русское название: Охота на привидений
Английское название: Ghost Hunt
Оригинальное название: ゴーストハント
Производство: Япония
Жанр: мистика, ужасы, драма, приключения
Тип: ТВ (25 серий + 5 спешлов), 25 мин.
Выпуск: с 04.10.2006 по 28.03.2007
Режиссёр: Акира Мано
Снято по манге: Ghost Hunt
Автор оригинала: Фуюми Оно
Студия: J.C. Staff

«Сэр, я вынужден Вас просить впредь смазывать Ваши цепи. Их лязганье мешает нам спать»
(Кентервильское приведение)

Что побуждает человека верить в мистические явления, призраков, телекинез, паранормальные способности, с ужасом вздрагивать от любого шороха в тёмной комнате или же пристально вглядываться в причудливые очертания деревьев за окном, высматривая что-то неизведанное и будоражащее душу? Может, это влияние легенд, мифов или же просто богатая фантазия творческого человека, нашедшего романтику в мистическом свете полной луны? Предположения можно строить довольно долго, а факт того, что подобные мотивы прочно вплелись во все ипостаси искусства, в том числе и в аниме, очевиден.

В 2006-2007 году студия J.C. Staff, на счету которой такие великолепные творения, как «Мёд и клевер», «Нодаме кантабиле», «ТораДора» и многие другие аниме, порадовала нас сериалом, где реальность граничит с неизведанным миром мистики и тайны, паранормальных явлений, призраков и демонов. Создатели не поскупились на всевозможные приключения героев, связанные с потусторонним миром, заставив их бороться с явлениями чуждыми реальности... Весь сюжет построен по арочному принципу – есть ситуация (призрак или что похлеще), её надо решить, чем и занимаются наши герои на протяжении определённого количества серий, подвергая себя всевозможным опасностям (в том числе и смертельным). Нельзя забывать и о наличии сквозной сюжетной линии, которая проходит через весь сериал, но её заметить довольно трудно, так как основное внимание уделяется именно расследованиям паранормальных явлений, их причин и, естественно, устранению последствий.

Причём что картинка, что характер героев никак не настраивают зрителя на мистический лад – это когда сидишь перед экраном, ждёшь пинка по нервам и, получая его, каждый раз отмечаешь, насколько высоко подпрыгиваешь в кресле у монитора, после чего с видом эксперта восклицаешь «не, ну вот это слабенько, конечно, было, а вот до этого да-а-а!». Достоинство этого аниме именно в таком контрасте обыденных характеров и ничего не предвещающей реальности с потусторонними силами, которые так и норовят ущипнуть за слабую нервную систему. Ведь сильнее всего человек испугается тогда, когда ничего не подозревает!

Сам сюжет построен таким образом, что начинается всё довольно банально. Школьницы в классе рассказывают друг другу страшилки, благо тема благодатная, болтай не хочу, да и рядом со школой стоит заброшенное помещение, которое никак снести не могут, всё что-то мешает... Вот и директор, намучившись со странными случаями «на производстве», решил вызвать разношёрстную команду экзорцистов всех мастей, чтоб уж наверняка! Экзорцисты приехали, разложили

оборудование (да-да, оно у них есть, тепловизоры там, ещё приборчики), ибо с научной точки зрения подходят к работе. Хотя были там и такие, кто уповал на силу слова, символа и молитвы. Среди всего этого нежданно негадано появляется неугомонная школьница, которая как бы «проходила мимо», да так удачно, что попала в самую гущу паранормальных событий. С этого и начались её приключения в компании харизматичных экзорцистов.

Как я уже отмечала, характеры героев настолько обыденные, но в то же время яркие и разные, что их с одинаковым успехом можно назвать и оригинальными, и шаблонными. Шаблонными, потому что наивность, болтливость, скепсис, флегматизм, импульсивность, спокойствие и серьёзность можно увидеть чуть ли не в каждом аниме, но объединить всё это в гармоничную команду заслуживает звания оригинальности. Кого тут только нет – и синтоистская жрица, и буддистский монах, и католический священник, и специалист по паранормальным явлениям, его помощник и венец всего – школьница с шилом в одном месте и (пока что) не очень развитым инстинктом самосохранения. Некоторым может показаться, что в эту компанию очень бы гармонично вписался психиатр.... Ну да это уже дело вкуса.

А какая музыка! Как раз подходит по духу сериалу, ибо выполнена в стиле дома с привидениями – что-то такое зловещезатягивающее, вот так и тянет за собой, как заброшенное здание, вроде простые развалины, а залезть жуть как хочется... Причём это касается больше а опенинга, нежели эндинга – последний больше подошёл бы к аниме с действием веке эдак в восемнадцатом, что-то такое лаконичное и чинное. Ну а рисовка, как я уже говорила, совершенно не наталкивает на мысль о том, что сейчас нас окунут в мир непознанного. Нет серых красок, создающих нужную атмосферу, и всевозможных шумовых эффектов типа гула проводов и концептуальных пауз с жутковатыми кадрами постапокалиптического периода. Нет, здесь нашему вниманию предлагается именно игра реальности и ирреальности, которая ближе к концу постепенно сходит на нет, а жаль...

Как вы уже могли догадаться, моё мнение об этом произведении довольно таки позитивное. Я как любитель всяческих неизведанных явлений и их влияния на психику с большим удовольствием посмотрела этот сериал, по нескольким причинам: смотрится аниме очень легко, да и сюжет довольно интересен, пусть даже он и арочного характера.

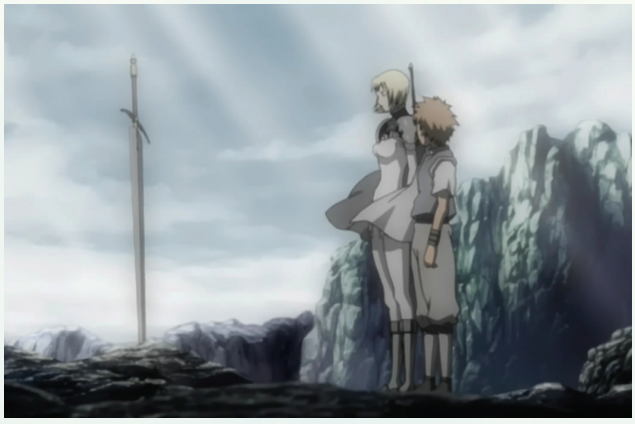
Aldagmora

Русское название: Клеймор
Английское название: Claymore
Студия: MadHouse
Страна: Япония
Жанр: приключения, фэнтези, драма
Тип: ТВ 26 серий по 25 мин.
Трансляция: с 04.04.2007 по 26.09.2007

Режиссёр: Танака Хироюки
Автор оригинала: Яги Норихиро

Фэнтези – нечастый гость в аниме. А немногие представители данного жанра чаще всего являются лихими и беззаботными комедиями. Хорошее серьёзное фэнтези найти не так уж и просто. «Клеймор» как раз и относится к такому редкому типу аниме. В основе сюжета лежит одноимённая манга, которая выходит до сих пор. Она лицензирована и пусть медленно, но печатается у нас. Сюжет аниме максимально соответствует сюжету манги. Он охватывает где-то треть оригинального повествования, до событий в Пиете. Правда, в конце авторы решили не завершать арку, как в манге, а придумали свою концовку. Концовка получилась довольно скомканной и немного испортила впечатление от просмотра. Но не критично. Скорее даже эта искусственная концовка подогревает желание узнать, что там случилось дальше, чем подталкивает к чтению манги.

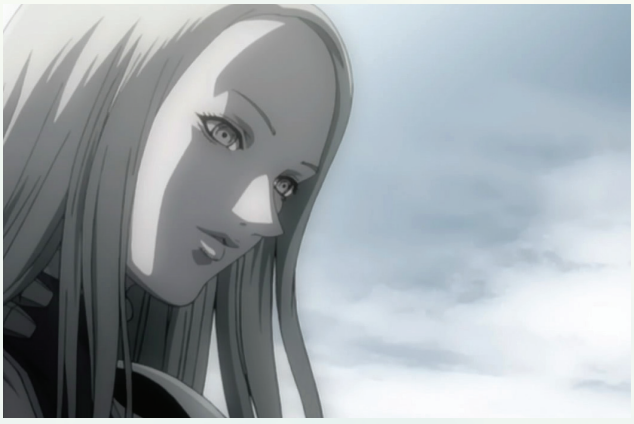
Сериал показывает нам довольно типичное, хотя и мрачное средневековье. От настоящего мира этот отличается наличием «йома», необычных монстров-людоедов. Йома очень сильны и могут маскироваться под людей. Откуда они появились и что из себя представляют, никто не знает. Но все знают, что совладать с ними у человека нет никаких шансов. Так бы люди и вымерли, если бы не таинственная «Организация», создавшая специальных воинов для охоты на йома. «Клейморы» (так их прозвали из-за оружия) созданы Организацией с помощью вживления плоти йома в человека. Это позволило им получить необычайную силу и ловкость, а также дало возможность чувствовать и использовать энергию «ёки». И всё бы хорошо, но в силе клеймор кроется и их слабость. Переборщив в бою с ёки, они могут потерять контроль и стать «про-

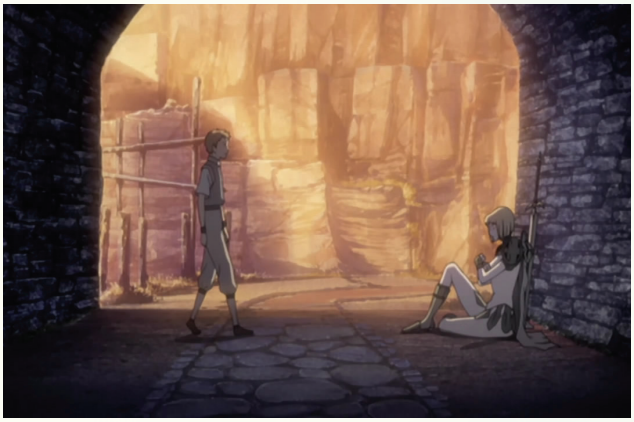


будившимися», т.е. теми же йома, но чрезвычайной силы. О появлении йома в городе узнают по обезображенным трупам. После их обнаружения в Организацию отправляется заказ, и через некоторое время туда приходит клеймор. Узнают его по серебряным глазам, серому трико и огромному мечу за спиной. Все клейморы – женщины. Чувствуя ёки, они легко находят йома, даже под личиной человека. Найдя, они их сразу убивают. Однако зачастую ёма так хорошо маскируются (съев мозг человека, они могут завладеть его памятью), что даже родные и близкие не подозревают, что живут с монстром. В результате, несмотря на то, что клейморы защищают людей, отношение к ним у населения очень отрицательное, зачастую истово враждебное. К тому же услуги их довольно дороги. Если же за их работу не заплатить, то через некоторое время в городе снова появятся йома и жителей уже ничто не спасёт.

Всего клеймор насчитывается 47 человек. Номера им присваиваются согласно силе. Первая пятёрка обычно представляет из себя выдающихся воительниц, занимающихся только самыми важными и сложными заданиями. Вообще же большое достижение для любой клеймор попасть в десятку. Клейморы не стареют и не умирают своей смертью, а гибнут только в бою. Они никогда не проявляют эмоций, холодны и бесчувственны. Это происходит потому, что из-за эмоций можно потерять контроль над собой и перейти предел, когда ёки захлестнёт тебя и сила поглотит разум. Все клейморы боятся этого. Если какая-то из них все же стала «пробудившейся», то на охоту за ней отправляют группу клеймор номерами повыше. Ситуация осложняется, когда такое происходит с первым номером. Если до пробуждения он обладал огромной силой, то после пробуждения даже у всей первой десятки может не хватить сил с ним справиться. Такое редко, но случалось в прошлом, и в мире на момент повествования насчитывается четверо таких пробудившихся.

Главным действующим лицом сериала является клеймор по имени Клэр. Выполняя очередное задание, она встречается с пареньком по имени Лаки. Йома вселился в тело его брата. После того, как Клэр его убила, Лаки изгнали из города, так как йома был членом его семьи. Мальчик прибился к Клэр, и она позволила ему путешествовать с собой. Клэр не обычный клеймор. Она носит самый последний, 47 номер и является самой слабой воительницей. Так получилось оттого, что для её создания была использована плоть не чистокровного йома, а другой воительницы. Однако её это не смущает. Несмотря на работу в организации, у неё есть и своя личная цель,





к которой она следует несмотря ни на что. На протяжении 26 серий Клэр с Лаки будут разбираться в своём прошлом, пытаться понять настоящее и определить своё будущее. Они окажутся посреди запутанных интриг и будут вынуждены принять важные решения. Сюжет, можно сказать, интересный. Зацепившись, хочется всё продолжать и продолжать смотреть. Периодически в сериале проскакивают серии-флешбеки. Они дают ответы на многие вопросы и хорошо дополняют картину мира, не давая интересу угаснуть ни на йоту. В сериале большое количество действующих лиц. Но авторы смогли очень хорошо передать индивидуальность каждой воительницы, которая появляется на экране и поэтому путаницы не возникает.

Первые кадры аниме вводят в небольшой ступор. Несмотря на довольно высокий класс проекта, графика кажется, мягко говоря, убогой. Но это обманчивое впечатление. Стилистика выдержана чрезвычайно точно, в рисовке использованы исключительно холодные цвета. Со временем понимаешь, что именно так всё и должно выглядеть, и именно это и дает львиную долю атмосферы аниме. Также видеоряд богат спецэффектами, многие из которых сразу и не различишь, но которые при этом отлично вписываются в картинку. Очень хорошее музыкальное сопровождение дополняет замечательную озвучку героев. Практически все самые известные сейю принимали участие в работе над этим аниме. Замечательные опенинг и эндинг обрамляют каждую серию. Всё это было реализовано на небезызвестной студии «MadHouse».

В общем, замечательное получилось аниме. Хотя и очень нетипичное. Одно только в нём плохо – нет продолжения. Концовка недвусмысленно намекает, что она ненастоящая, но в то же время безжалостно режет основные сюжетные линии. Хочется смотреть дальше. Хочется получить ответы на массу вопросов. И хочется узнать, что же всё-таки случилось потом с любимыми героями. В этом нам пока может помочь только манга.

Gilushka

Ангельские ритмы!

Русское название: Ангельские ритмы!
Английское название: Angel Beats!
Студия: P.A. Works
Страна: Япония
Жанр: приключения, мистика, комедия, драма
Тип: ТВ, 13 серий по 25 мин.
Трансляция: с 03.04.2010 по 26.06.2010

Режиссёр: Сэйдзи Киси
Автор оригинала: Дзюн Маэда

Если вы думаете, что после смерти обычные японские школьники попадают в рай и обретают вечный покой, то вы глубоко заблуждаетесь. Даже в загробном мире они вынуждены сражаться-за-правое-дело и ходить-в-школу.

Вот и герой аниме «Ангельские ритмы» Отонаши очнулся посреди ночи на пустынном школьном дворе и осознал, что кроме имени, ничего не помнит. Дальше – больше. Кавайная девочка по имени Юри, целившаяся в не менее кавайную девочку по имени Канаде, между делом сообщила герою, что он умер, и предложила вступить в отряд сопротивления не кому-нибудь, а самому богу. Правда, сначала надо убить божьего ангела Канаде.

Не поверив Юри, Отонаши решил поговорить с Канаде, однако последняя не только подтвердила, что герой мёртв, но и в доказательство проткнула юношу лезвием, в которое трансформировалась её рука.

Не желая быть стёртым, что ожидало тех, кто будет послушно ходить в школу, Отонаши примкнул к отряду сопротивления, состоящему из личностей одной колоритнее другой. И теперь герою предстояло вспомнить прошлое, разобраться в себе, найти новых друзей, сражаться с врагами, решить загадки этого странного мира, в общем, совершить полный комплект обязательных для обычного японского школьника действий.

Честно говоря, посмотрев на постер и прочитав описание, у меня заранее сложилось довольно предвзятое отношение к этому аниме, как к очередному штампу с очередным тупым ОЯШем в окружении очередного гарема, в очередной раз спасающим мир.

Однако услышав похвалы от переводчика «Ангельских ритмов» и начав смотреть сериал, я пересмотрела своё мнение. Я как-то незаметно увлеклась сюжетом, стала принимать близко к сердцу судьбу персонажей, с нетерпением ожидала развязки.

В меру занимательное повествование, неплохо выстроенные и доведенные до конца сюжетные линии, красиво нарисованная картинка. Достаточно подробно проработанные персонажи, многие из которых очень яркие личности, начиная с Юри, не менее харизматичной, чем Судзумия, и кончая поклонником продвинутой музыки Ти-Кеем и взрывной девчачьей рок-группой «Girls Dead Monster».

О саундтреке можно говорить долго и восторженно, но лучше один раз услышать, чем сто раз прочитать хвалебные отзывы. Мелодичный опенинг «My Soul, Your Beats!», зажигательная «Alchemy», нежная «My Song» и другие композиции «Ангельских ритмов» стали завсегдатаями моего плеера.

Безусловно, если задаться такой целью, можно докопаться даже до фонарного столба. Что касается этого аниме, то, скажем, можно пожелать главному герою быть несколько более волевым и мужественным (не в смысле храбрости, как понимаете). Работа сейю тоже могла бы быть чуть выразительней. И, в конце концов, конец мог бы быть менее сопливым и более революционным. Впрочем, если сравнивать с концовками многих других аниме, финал у «Ангельских ритмов» очень и очень достойный, на хорошую четверку с плюсом по пятибалльной системе.

Не помню, кто сказал, что композиторов много, а нот всего семь. И у одних получается жуткая какофония, а у других шедевры. Мне кажется, авторы аниме из привычных анимешных нот – школа, ОЯШи, подростковые проблемы, человеческие взаимоотношения, борьба добра со злом и т.д. и т.п. – смогли сложить красивую и гармоничную мелодию.

Не скажу, что аниме породило у меня желание усиленно размышлять о смысле жизни или что оно вышибло у меня слезу, однако с миссией помочь расслабиться и просто приятно провести время у экрана «Ангельские ритмы» более чем успешно справились.

И напоследок мини-опрос: ***кто тебе больше нравится – Юри, Канаде или другой женский персонаж «Ангельских ритмов»? Почему?***

Gilushka (журналист ARRU-Style). Канаде, конечно. Ты разве забыла, что мы с тобой фанаты Фелли?

Kekcelt (фансаббер). Юриппе – это наше все! Конечно же, из-за её харизмы.

Persona99 (фандаббер). Женский? Хм... Наверное, Юи. Весёлая (улыбающийся смайлик).

S.P. ***А мужской?***

P. Мужской? Гипнотизёр (прим.: Аято Наой). Ну и этот, которого на стульях летали, тоже ничего (прим.: Хината).

Lurid (фансаббер). А вот мне больше всего понравилась девочка-гитаристка, которая ушла самой первой (прим.: Ивасава). Эм... Ну не знаю, у неё самый глубокий персонаж, как

мне показалось. Юрипе не раскрыта толком как характер, а Канаде уныловата.

Orff (фандаббер, QC). Пожалуй, мне больше симпатизирует Юри. Яркий лидер, сильная и целеустремлённая девушка. Многие отмечали её сходство с Харухи. Да, сходство очевидно, причём не только внешнее. Обе девушки сами придумали себе цели и стремятся к ним, сметая всё на своем пути, при этом не осознавая до конца, что же является их целью и что делать, когда они её достигнут. Конечно, с такими девушками ужиться нелегко, но зато скучать уж точно не придётся. Юри не только организатор, но и основной двигатель событий сериала.

Obelikx (фансаббер, QC). Басистка группы «Девушки и мо» (прим.: Хисако), потому что она одна, на мой взгляд, там вменяемая, красивая, такая вся независимая и взрослее остальных героев, в общем, как говорят японцы, она мой тип. Есть и другие там красивые, но мне она кажется красивее всех и взрослее в психологическом плане.

мечт@тель (модератор). Канаде, а вот почему... это надо подумать. Во-первых, внешность. В самом начале мы видим её в лунном свете со снежно-белыми волосами и грустными глазами. Причём не печальными, как у бурёнки, а именно непроницаемыми и спокойными, но в глубине видна истинная печаль (эко меня понесло). Во-вторых, из первых же серий становится понятно, что хоть она и «в оппозиции», но точно не отрицательный персонаж. Ну и плюс есть в ней что-то от Юки Нагато – сверхъестественная сила и вместе с тем человеческая слабость. Она сильнее любого мужского персонажа физически, но тоже нуждается в сильном плече, хоть никогда и не скажет об этом (да и вообще мало говорит). А поскольку любой зритель мужского пола в глубине души «герой» в той или иной степени, то желающие подставить плечо найдутся.

Silver Phoenix

Русское название: Братство чёрной крови
Английское название: Black Blood Brothers
Оригинальное название: ブラック・ブラッド・ブラザーズ

Студия: Group TAC
Страна: Япония
Жанр: приключения, мистика, вампиры
Тип: ТВ 12 эпизодов по 25 мин.
Трансляция: с 08.09.2006 по 24.11.2006

Режиссёр: Хироаки Ёсикава
Автор оригинала: Кохэй Адзано

Красивое, пафосное название, с толикой помпезности и мистического шарма – единственное, что стоит внимания в аниме «Братство чёрной крови». На этом я бы закончила обзор, но не могу отказать себе в удовольствии вдоволь «похвалить» сие творение студии «Group TAC», вышедшее в 2006 году. Ибо 12-тисерийное чудо с высосанным из пальца сюжетом не оставит равнодушным ни одного здравомыслящего человека. А главный герой в костюме а-ля «ведьма я, ведьма я, такая вот нелёгкая судьба моя» и подавно станет апогеем данного «шедевра».

Начнём с того, что даже мне, далёкому от фанатизма по «Хелсингу» человеку, сходство главгероя и Алукарда бросилось в глаза. Нет, я, конечно, всё понимаю, оригинальные идеи есть не всегда, а кушать хочется три раза в день с завидным постоянством, но можно же было хоть как-то вырулить в сторону от плагиата. А если учесть, что сюжет и остальные герои являются абсолютным штампом, то авторы обязаны были привнести что-то креативное хотя бы в личность главного героя, а так это типичный вампир-пофигист голубых кровей с мегасилой, тёмным прошлым и мелким белокурым братцем с «кавайной» мордашкой и нехилым таким шилом в пятой точке.

По сюжету братья путешествуют из пункта А в пункт Б по миру, где одни аристократы-вампиры воюют с гадкими людишками, а другие пытаются с ними сосуществовать. Всё по стандарту, Дзиро (главгерой) и его братец по «счастливой» случайности оказываются в гуще событий да так и остаются там до логического завершения – всё закономерно и предсказуемо. Да, без штампа в этом аниме никуда. Характеры героев шаблонны как никогда. Мелкое чудо кавайной «нарожности»

создаёт необходимый геморрой своему брату и иже с ним, для того чтобы приключения были и как бы сами находили главного героя – сам он их по причине великой мощи, лени и пофигизма искать не хочет. Не царское это дело – мягкое место под удар подставлять, а вот за брата самое оно! Ну а попутно можно и мир спасти.

Ах да! Чуть не забыла про самое интересное – уязвимости вампиров! Дзиро же вампир и потому боится солнечного света и солёной воды (кто там круги солью чертил?), но при этом почему-то путешествует на корабле в комфортабельном гробу на одну персону. Железная логика, однако: запихнуть вампира туда, где вероятность подвергнуть его многовековую тушку коррозии наибольшая. Браво авторам! Наполнить все фонтаны городов солёной водой, ну для удобства подставы для той же многовековой тушки. Браво! Снабдить героя двинутыми на всю голову спутниками, которые перемещаются исключительно при солнечном свете – какая непредсказуемость, троекратное ура вам, господа сценаристы! Да хоть бы один плюс в этом убожестве найти, только как?

Рисовка – и та стандарт. Персонажи, фоны, лица, эмоции и прочее и прочее, ну всё стандартно. Музыка – бодренький опенинг с претензиями на эпичность и медленный эндинг с амбициями на мелодичность, даже видеоряд эндинга, похоже, откуда-то сплагиатирован... Хоть что-то своё у этого творения имеется? Наверное, нет

В общем и целом перед нами эпичный провал проходного типа от студии «Group TAC». Честное слово, лучше бы не позорились и не выпускали в свет это творение ленивого рукоблуда. Смотреть это аниме я никому не советую, но если уж вам совсем нечего делать и не жать тратить время на просмотр бессмысленного плагиата, то «Братство чёрной крови» вполне сойдёт для разового просмотра.

Aldagmora

Альтернативное мнение.
Анимация аккуратная и превосходит многие картины 2006 года. В целом чистенько и без излишеств. А вот с сюжетом куда сложнее. Он не силен и во многих планах проигрывает в качестве, но присутствует драма, экшен и вампирский сэттенг. Аниме подойдет именно для отдыха и развлечения. Оно не даст вам пищу для поиска глубинного смысла, но скоротать пару вечеров поможет. (Dime)

МАГАЗИНЧИК УЖАСОВ

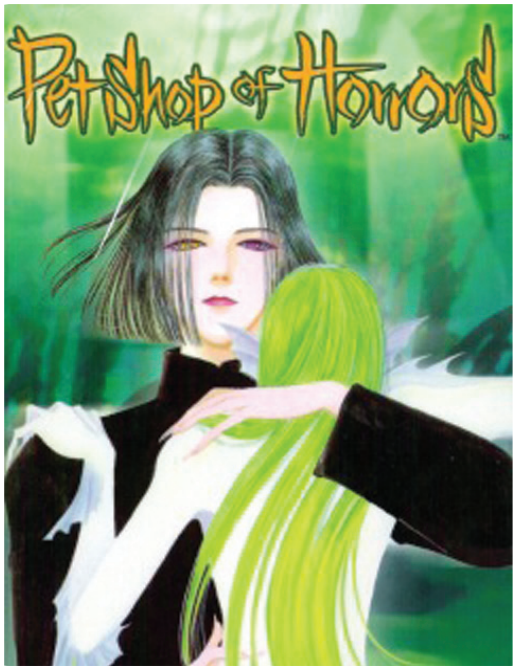
Производство: Япония
Жанр: триллер, мистика, ужасы, дзёсэй
Кол-во томов: 10
Автор: Акино Мацури

«Ни один человек не достоин управлять землёй до тех пор, пока он однажды в неё не вернётся» (древняя китайская мудрость)

В глубинке Китайского квартала, что расположился в Нью-Йорке, приютился небольшой зоомагазин. Владелец его, «граф» Ди, умеет угадывать сокровенные желания своих покупателей и добывать самых удивительных, порой невероятных, созданий животного мира: русалку, феникса, дракона, тотэцу, кицунэ, кирин. Однако довольно-таки часто клиентам приходится платить собственной жизнью за свои минутные прихоти и капризы.

Поучительные и даже несколько жизненные истории «Petshop of Horrors» не страшны, ведь неподражаемый «граф» Ди даёт каждому покупателю шанс воплотить в жизнь заветную мечту. Недаром говорит он детективу Леону, стремящемуся докопаться до тайны заведения, что его магазинчик продаёт «только любовь и мечты». Да, только человек способен собственными руками уничтожить добытое потом и кровью счастье.

Каждый том манги состоит из 4 или 5 глав – отдельных историй о посетителях зоомагазина и причинах, заставивших их искать питомцев в таком необычном месте. Например, история о всеобъемлющей любви матери к дочери, которая привела к жестокой развязке. Или вот рассказ о запутавшемся в своих чувствах молодом человеке. Нерешительность дорого



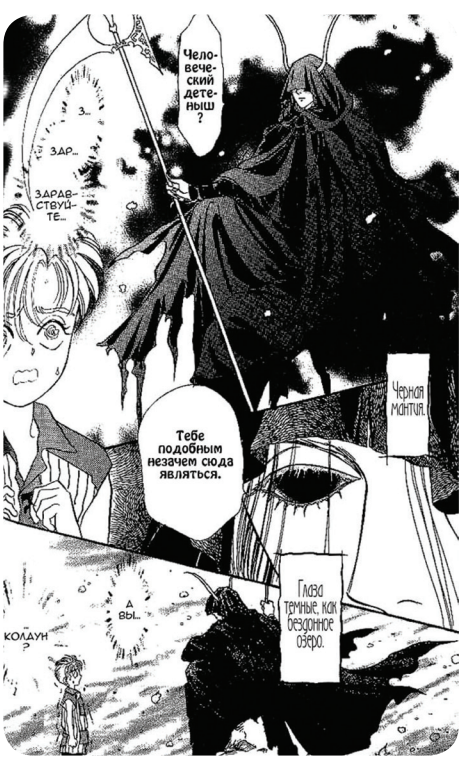
обошлась его невесте: оказавшись не в том месте и не в то время и услышав слова, не предназначенные для её ушей, девушка покончила с собой. Много подобных рассказов показывает нам мангака, и смысла освещать их все нет.

Представьте себе, в манге присутствует и юмор, как это ни странно. Один детектив Леон, вечно раздражённый, чего стоит. Зациклившись на своём желании арестовать «графа», он частенько попадает в курьёзные ситуации. А Ди тоже не лыком шит. Таинственная и мудрая улыбка сменяется восторгом при виде разнообразных сладостей. Питомцы его добавляют в происходящее свою долю шума, смеха и возни, но юмор только оттеняет весьма серьёзные вопросы, которые присутствуют в каждой истории.

Что ещё хорошего в данной манге? Вполне красивый рисунок. Экзотичная картинка, богатство орнаментов, роскошь одеяний, детально прорисованный интерьер, фантастические создания, и сам «граф» – зловещая и неповторимая личность, чей обаятельный облик достаточно достойно воплотился графически. Мангака Акино Мацури профессионально передаёт мистическую атмосферу зоомагазинчика: обстановку, статичные и динамичные сцены и прочее.

Я не особо принимаю мистику, но «Petshop of Horrors» помогла мне скоротать пару вечёров за прочтением интересных историй. Прежде всего советую эту мангу тем людям, кто понимает очарование тайны и ценит профессиональный рисунок, кого привлекает восточная мифология. Пожалуй, вам стоит прийти в «Магазинчик кошмаров» – кто знает, возможно, вам понравится быть гостем «графа» Ди.

Bel-chan



ПОВЕЛИТЕЛИ ТЕРНИЙ

Русское название: Повелители терний
Английское название: King of Thorns
Оригинальное название: Ibara no Ou
Количество томов: 6
Производство: Япония
Жанр: приключения, фантастика, сэйнэн
Автор оригинала: Юдзи Ивахара

Учёный Питер Стивенс, малыш Тим, мать-одиночка Кэтрин, безымянный сенатор, школьница Касуми, хакер со стажем Марк Оуэн, американский сержант Рон. Семеро избранных. Они оказались в числе 160 счастливчиков, которых выбрали, чтобы погрузить в анабиоз, пока человечество не найдёт лекарство от страшной болезни «медуза». От болезни этой нет спасения, заразившийся умирает в ужасных мучениях через несколько дней, кристаллизуясь в кусок глины. Эти люди засыпали в капсулах с надеждой на излечение. А неожиданно пробудившись, попали в сюрреальный мир, где их ждали ужасные монстры. Довольно быстро эти семеро обнаруживают, что в странном разрушенном замке, кроме них, есть и другие выжившие.

Манга «King of Thorns» отличается необычным сюжетом, который захватит вас с первой же страницы. Весьма удачно используется прием «флешбэков», который очень к месту прерывает действо воспоминаниями героев, объясняя читателю, что происходит. Вы не почувствуете дискомфорта, барахтаясь в сюжете: информация удачно дозируется, чтобы держать вас в напряжении и не вызывать недовольства совершенно непонятными вещами. Повороты сюжета оказываются очень неожиданными. Каждый раз, когда ваш покорный слуга думал «вот, теперь я понял, чем дело кончится», история выписывала фигуру высшего пилотажа, и всё оказывалось совсем не так, как представлялось. Истина всегда где-то рядом. Получается так, что автор все время насмешливо подсовывал подсказки, смысл которых начинаешь понимать, только когда дочитаешь мангу до конца: и достойное похвалы упорство Касуми, и яростную неистовость Марка, и безграничную пустоту Зевса, и отчаянную самоотверженность Кэтрин.

Впечатление от прочтения усиливает графика. Рисунок Юдзи Ивахары очень насыщенный и чрезвычайно динамичный: на одной странице умещается масса информации о героях, их чувствах, происходящих событиях. Рисовка правдива: герои манги выглядят как реальные люди. С помощью рисунка мангаке удается передать, что им физически тяжело и больно. При этом господин Ивахара не боится нарушать пропорции, если ему это необходимо. К примеру, один из героев манги, Марк Оуэн, временами похож то на медведя, то на обезьяну. Понятно, что такой приём используется для того, дабы показать необузданность и некую «животность» этого человека.

Само действо происходит в «наше время», 2008 году, и чем-то напоминает мне фильм «Чужие». Та же внезапная встреча человека с непонятным разумом, борьба за выживание, когда проявляются самые лучшие и самые худшие чувства, тема предательства, поданная с разных точек зрения; также любовь, которая не терпит границ, сметающая все на своем пути, пусть даже это будет целый мир и человечество! А самое главное – желание оставаться человеком в самых нечеловеческих условиях, когда даже смерть не есть панацея.

Все вышеописанные факторы произвели на меня неизгладимый эффект. Дойдя до конца манги, я понял, что хочу ещё раз прочитать её, на этот раз неспешно смакуя подробности и события. Что ни говори, а она подобное заслуживает.

Bel-chan

ДОКТОР ЧЭМП

Русское название: Доктор Чэмп
Страна: Южная Корея
Жанр: романтика, спорт, медицина
Год выпуска: 2010
Режиссёр: Park Hyeong Ki

В ролях: Kim So Yeon as Kim Yeon Woo
Eom Tae Woong as Lee Do Wook
Jeong Kyeo Woon as Park Ji Heon
Lee Shi Eon as Heo Taek Woo

Предисловие

В последнее время, смотря дорамы, я все больше убеждаюсь, что все сериалы одинаковы по самой своей сути, разница лишь в том, что где-то акцентируется тяжелая жизнь, несправедливость и упорство, где-то одиночество и упорство, где-то любовь и упорство... Упорство, упорство и ещё раз упорство, в достижении поставленной цели или желания. Эта тема встречается почти во всех дорамах, разве что боевой дух проявляется по отношению к разным объектам, субъектам и целям... Дорама «Доктор Чэмп» не далеко ушла от подобной концепции и потому с лёгкостью вписывается в рамки сюжета, который можно охарактеризовать как «всего добьюсь и никто (что) меня не остановит!»

Почему он кажется великим? Ты меришь его вместе с подставкой (Сенека)

Итак, 2010 год... На экранах Южной Кореи бодро стартовала дорама со звучным названием «Доктор Чэмп», как бы уже намекающим на нелёгкий путь к победе над обстоятельствами, всевозможными противниками и личностными сомнениями. Тема довольно распространённая в сериалах и ничего нового в ней нет, но остаётся существенный фактор – как это снимут? Интерес всё же взял верх и я скачала дораму, в надежде получить от просмотра энное количество позитивных эмоций.

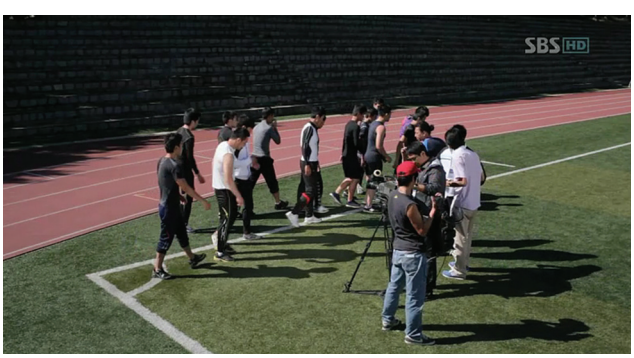
Пусть даже довольно тривиальный сюжет не обещал никаких особых изысков философской мысли или глубокого психологического подтекста, я все равно надеялась на то, что дорама окажется одним из успешных представителей корейского кинематографа и порадует незаурядной историей... В некотором смысле мои ожидания оправдались. Сериал о дзюдоистах, спортсменах и докторах, смотрелся неожиданно легко, лишь изредка заставляя скучать на затянутых диалогах или эмоциональных сценах, которые явно превышали оптимальный лимит времени. Но это можно списать на особенность менталитета и культуры в целом.

В остальном же, сериал, довольно, интересен, лёгок для восприятия, насыщен событиями отвечающими сюжетной линии, что кстати, тоже наводит на некоторые мысли о чрезмерной «удачливости» главного героя, но об этом лучше поговорить отдельно.

Всякая власть, есть непрерывный заговор (Оноре де Бальзак)

Здесь, я думаю, необходимо кратко описать сам сюжет сериала, чтобы было легче понять на чём основаны мои суждения о дораме. Но долго разглагольствовать о самой сюжетной линии, как мне кажется, не стоит, так как она достаточно стандартна для сериалов подобного рода.

Главная героиня – врач-ординатор, и этим всё сказано. Как водится врачей-ординаторов, которые работают «на потоке», представляют как молодых, активных, старательных, талантливых, исполнительных, уставших, но не сдающихся, личностей. Такой является и главная героиня данного сериала. Работая в клинике, она надеется продолжить карьеру, по-



ступив в аспирантуру. Но вот беда, ассистируя своему руководителю на операции, Ким Ён У становится свидетельницей ошибки вышеупомянутого руководителя. И естественно, как бывает в подобных случаях, молодая и совестливая девушка не в силах скрывать правду и конечно сдаёт своего начальника на разбирательстве по данному делу. Подобное поведение не прощается и Ким Ён увольняют, без права продолжать учёбу.

Бедняга вынуждена искать новую работу, а тут как раз столкнулась недавно с дзюдоистом, который готовится к поступлению в национальную сборную. Потом ещё раз столкнулась, конечно же совершенно случайно, потом ещё раз и ещё... В конечном итоге Ким Ён устраивается в национальный центр по подготовке спортсменов, где счастливо ведёт практику и видится со вторым главным лицом сериала – неунывающем дзюдоистом Чжи Хон. Вот в общем-то и вся история, далее Ким Ён лечит, Чжи Хон лечится, тренируется, выступает на соревнованиях.... Ах да, без любви же нельзя, поэтому все благополучно влюбляются друг в друга.

Вот так вот иногда распоряжается судьба. Молодой врач стала жертвой заговора, но нашла совершенно иной мир, в котором и жить-то поинтересней будет, чем каждый день вкалывать на нечистоплотное начальство закрывая глаза на их ошибки...

Успех – вот что создаёт великих людей (Наполеон I)

Что может двигать человека вперёд? Жажда власти? Успеха? Или данное когда-то обещание? А может просто личные ценности и непомерные требования к себе и другим? Может и все вместе... Главное, что путь подобным стремлениям всегда преграждает неведомое количество препятствий. Ибо достижение успеха непременно должно проходить через бурелом, тернии и заговоры, чтобы характер закалялся. В этом главные герои похожи как две капли воды.

Не важно к чему стремиться человек, важно что путь его все равно будет не лёгким, это закон любой дорамы. Поэтому наши герои всегда попадали и будут попадать в разного рода ситуации, где им понадобиться вся их выдержка и умение совладать с собой. Иногда банальная повседневность выводит из себя, а тут целая прорва непредвиденных обстоятельств, одно другого хлеще. И прежде всего героям нужно совладать не с собой, а с коллективом в котором они оказываются ибо в одиночку гулять по тропам ведущим к успеху, вредно для здоровья, ибо желающих прийти к финишу первым слишком много.

В заключение

Сказать по правде я не смотрела дораму столь уж внимательно и не особо вдумывалась и вглядывалась в игру актёров, достаточно было увидеть чрезмерный рёв и совершенно непривычное нашему восприятию поведение в гневе, чтобы понять, что актёры играют хорошо, но в силу различия культур мы это «хорошо» назвали бы «удовлетворительно». Однако даже если брать в расчет данный аспект, дорама ничуть не теряет привлекательности. Всё же незамысловатая история, в лучших стандартах сериала как такового, придётся по вкусу многим. В общем самое то, чтобы скоротать время с пользой для замученного трудовыми буднями, мозга.

Aldagmora

Клуб вампиров

Русское название: Клуб вампиров
Английское название: The Vampire Gigolo
Оригинальное название:
ヴァンパイアホスト　～夜型愛人専門店～
Производство: Япония
Тип: сериал
Кол-во серий: 12
Жанр: кинофантазия
Трансляция: с 04.04.2004 по 27.06.2004
В ролях: Сатоси Мацуда, Минако Комукаи, Сиро Сано, Сейдзюн Нобукава, Рёдзи Судзуки, Масахиро Курануки, Юриэ Кодзима, Исао Ямамото, Рё Якура, Дзёити Симоде, Кей, Цуёси Фудзита

«Сейчас вы увидите привидение! Дикое, но симпатишное...»

(Карлсон)

«Человек! Челове-ек! Официант!..»

(К-ф «Иван Васильевич меняет профессию»)

Если представить себе, что в современном мире всё же существует нечисть, привидения и вампиры, то возникает закономерный вопрос: могут ли все эти « существа» жить вместе, не мешая друг другу? Оказывается, могут. Яркий тому пример – вампиры. Пользуясь своей привлекательной внешностью, они с лёгкостью ублажают взыскательных барышень, выступая в качестве работников ночного клуба. Скажете, что это всё фарс и недостойно вечно пафосных жителей подлунного мира? Ничего подобного, ибо «хочешь жить – умей вертеться».

Японцы – народ работящий. Главная ценность – труд! Но всё же человек не машина, и иногда каждому надо как-то снимать накопившийся стресс. Тут на выручку приходит у кого что: спортзал, интернет-кафе и, конечно же, ночные клубы! Куда же без них, тем более что там работают такие привлекательные мужчины-хосты, излучающие какую-то мистическую притягательность. Так и хочется приходить в эти заведения снова и снова. Ибо хосты – выигрышная тема не только в реальности, но и для идеи сериала весьма хороша, если обыграть грамотно...

Итак, представьте себе уже далёкий 2004 год. На дворе весна, а на экранах японского телевидения начинается показ нового сериала о добром вампире по имени Суо, который работает в ночном клубе «Кранкен Хаус». Авторы не слишком ломали голову над тем, как привлечь народ к просмотру сего творения, ибо всё и так ясно. Готические интерьеры, красивые мальчики и сочетание юмора и мистики сделали всё сами. Извечные темы всегда привлекали людей, вампиры не исключение. Вопрос только в том, насколько хватит терпения у человека, если сериал перестанет оправдывать его ожидания? Человек – существо взыскательное, и удержать его внимание только за счёт смазливых хостовских мордашек проблематично, однозначно нужен сюжет!

Сюжет должен быть не очень замысловатым, но интересным. Юмора туда горстями накидать, небрежно впихнуть язвительную девчонку – и вуаля, сериал готов. Осталось отправить новоявленных знакомых подставлять свои пятые точки под всевозможные приключения... А всё так хорошо начиналось! И завязка детективной истории есть, ведь подруга главной героини пропала, и симпатичный вампирчик есть, ибо в процессе поисков девочка забрела в вышеописанный ночной клуб. И юмор есть, ибо девочка не верит в сказки про клыкастых кровопийц! Так бы всё и продолжалось, но авторы никогда не спят, и потому сериал не всегда держит марку до победного конца.

Вампир в роли ангела – это уже явный перебор!

(Стефании Майер)

Ах, девичьи мечты о прекрасном принце. Где, как не во снах, фантазиях и на экранах телевизора вам проявляться. В реальности благородство, самоотверженность и чувство юмора вкупе с миловидностью встретишь нечасто. Зато в фильмах и сериалах таких идеалов хоть отбавляй. Вампирчик Суо – один из них. Но сериал должен хоть как-то походить на реальность, и потому вся самоотверженность и благородство скрыты под толстым слоем эгоизма, вампир ведь. Зато, если надо, и спасёт, и пошутит, и, возможно, даже приласкает.

Да, главный герой хоть куда. Вроде и вампир, но света не боится, чеснок любит, кровь правда пьёт, но только донорскую. Вроде всё прекрасно, всё превосходно... Но вот познакомилось это очарование с девушкой, которая подругу свою разыскивает, и пошла прахом вся его мистическая привлекательность, юмор и тому подобные полезные примочки, которые так любимы женской половиной аудитории. Почему я так говорю? А вот почему – в первой же серии Суо решает, что он галантный джентльмен, и следует за девушкой домой, как бы оберегая от нежелательных ночных нападений в тёмных подворотнях. Как в воду глядел вампир – напали на язвочку Рион в одном из злачных мест Японии. Спасая новую знакомую, Суо превратился в вампира, и тут... и тут половина здравомыслящих людей зальётся истерическим хохотом у экрана монитора, ибо превращению Суо в вампира позавидует даже та, что матроску нацепляет каждый раз во имя луны.

« А счастье было так близко»... Но всё же есть и приятное в сериале: пока Суо не свирепствует, сверкая клыками, сериал вполне привлекателен и интересен.

«Ку-ку! Ку-ку, мой мальчик!»

(из «Карлсона»)

«Она пропала! Полиция ничего не делает, что же такое происходит?!» – думала Рион после того, как прочитала сообщение от лучшей подруги: «Рион, спаси меня! Это в самом деле вампир...» Где искать вампиров, девушка не знала, где искать подругу, тем более, но шило в одном месте настаивало, что надо что-то делать. Поэтому Рион, сконцентрировав всё своё серое вещество, обыскала вещи подруги и нашла визитку хоста из ночного клуба. Шило подсказало, что девушка на правильном пути. Так Рион попала в клуб «Кранкен Хаус».

В ночном клубе прилежная ученица, но по сути своей натура язвительная и предприимчивая, недолго думая, грохнула об пол бутылочку чего-то дорогого и, чтобы отработать долг, устроилась в клуб на подработку. Так Рион познакомилась с Суо, визитку которого ранее обнаружила в вещах подруги. Запутанное дело, казалось бы, близилось к логической развязке, но вот проблемка: этот эгоистичный и самовлюблённый

вампир отрицает все предъявленные ему обвинения, а вдобавок ещё и спас от хулигана! Какой наглец! Надо обязательно с ним подружиться – и получится суперкоманда по раскрытию запутанных преступлений!

Как вы уже поняли, тут начинается детектив, главной сюжетной линией которого выступают поиски пропавшей подруги. Однако не всё так просто, ибо оказывается, что в Японии загадочные преступления происходят повсеместно. И, конечно же, наша парочка «вампир и язва в юбке» всегда будет в гуще событий.

«Пустяки, дело-то житейское!»

(из «Карлсона»)

Если вы начали снимать сериал или создавать что-либо другое, то лучше следовать изначальному плану и не добавлять ничего к уже итак блистательному творению, иначе вы рискуете превратить великолепную вещь в хаотично украшенную ёлку, отчего та превращается в подобие блестящего мусора. А сериал испортить легче вдвойне, поэтому зачастую мы с интересом смотрим как всё начинается, плюёмся от того, как всё продолжается, и откровенно негодуем от того, как всё заканчивается. Этот алгоритм настолько правдив, что авторам давно бы пора принять его к сведению, но они почему-то не спешат.

«Пустяки, дело-то житейское!» – превратить комедию в триллер и наоборот, триллер в комедию. И неважно, что это происходит каждую серию, юмор – это ведь всего лишь аксессуар! Только вот любые аксессуары нужно носить с умом. Пусть даже и хочется нацепить побольше красивых висюлек, поверьте, в этом деле лучше конструктивный минимализм, чем необузданный максимализм. Особенно чётко нужно соблюдать пропорции, если речь идёт о сериале, куда всё же решили впихнуть всё: убийства, мистику, детектив и юмор.

В заключение

В сериале «Клуб вампиров» авторы хотели рассказать нам забавную историю о дружбе человека и вампира. Но, увы, почему-то об этом забыли, превратив сериал в какое-то подобие мистического детектива, а жаль. Было бы вдвойне интересней посмотреть на развитие отношений человека и вампира, а не на постоянные нереальные злоключения вышеописанной парочки, где их отношениям негде развернуться. Везде должна быть гармония, и если автор этой золотой середины не видит, то нечего и пихать в сюжет всё и вся.

Ну а если вкупе ко всему вышеперечисленному добавить не столь выдающуюся актёрскую игру, то сериал выглядит проходным середнячком, а так хотелось чего-то большего. Посмотреть сие творение можно, но не ожидайте слишком многого и не верьте первоначальному ощущению великой заинтересованности.

Aldagmora

Русское название: Орф
Английское название: Orthros Dog
Оригинальное название: Orthros no Inu
Страна: Япония
Год: 2009
Режиссер: Kato Arata, Imai Natsuki
Жанр: мистика, драма
Продолжительность: ~60 минут серия
Количество серий: 9
В ролях:
Хидеаки Такидзава (Синдзи Рюдзаки), Рё Нисикидо (Рёске Аой), Асами Мидзукава (Нагиса Хасэбе), Хикару Яотоме (Масару Кумакири), Рюдзи Ямамото (Соске Сибата), Нацки Харада (Тихару Маэдзоно), Сюго Осинари (Масато Йосидзуми)

Когда зло становится добрым

Несомненно, всем нам знакома фраза «дар от Бога». Так обычно говорят о талантливых и одарённых людях, у которых с рождения проявляется акцентированная склонность к той или иной деятельности. Ещё таких людей нередко называют гениями, и иногда эти люди становятся заложниками своего дара, тем более, если на долю человека выпало бремя дара убивать.

Что бы делало твоё добро, если бы не существовало зла. (Воланд, «Мастер и Маргарита»)

Много говорили, говорят и будут говорить об извечной дихотомии добра и зла. Тема интересна своей неисчерпаемостью, ибо дискутировать о морально-этических аспектах того или иного поступка, приписывая ему либо добрые намерения, либо злой умысел, можно бесконечно. Вот и японцы не стали далеко ходить и решили воспользоваться золотой жилой, продолжив извечные споры о добре и зле.

Июль 2009 года в стране восходящего солнца ознаменовался выходом сериала под названием «Orthros no Inu/ Орф». Название многообещающее хотя бы потому, что так звали персонажа древнегреческой мифологии, двуглавого пса, который служил у Герикона и сторожил его коров. Однако древнегреческая мифология – это скорее неудачная метафора, которая не имеет отношения к делу, так как в сериале нам рассказывается про обычных людей, но наделённых особым «даром».

Талант молодым людям достался своеобразный. Один получил возможность убивать, другой – излечивать любые раны и болезни. Однако любой дар бывает бесполезен, если нет сферы, где бы его можно было использовать. Но так как наш мир велик и разнообразен, то любому умению найдётся своё место. Ну а если это умение может вылечить или убить одним прикосновением, то такой человек вообще бесценен, причем даже только с одной способностью, т.е. либо убивать, либо лечить. В жизни, оказывается, пригодиться может и то, и другое. Вопрос только в том, насколько эту самую жизнь может изменить вышеозначенное умение.

Количество добра в природе равняется количеству зла. (Жан Батист Робинэ)

В мире всё должно быть в равновесии, особенно если речь идёт о добре и зле. Как будто кто-то следует негласному правилу золотой середины, уравновешивая всё и в том числе умения и взгляды человека. Слишком много добра – плохо, слишком много зла – ещё хуже, эти вещи как будто сами требуют внимания и вмешательства. Иногда этим занимается общество, спуская слишком доброго с небес на землю, показывая все «прелести» реальности. Или наоборот, вправляет мозги слишком злому, подарив несколько позитивных моментов. Но иногда в жизнь вмешивается сама судьба, решая вопрос по-своему.

Возьмём, к примеру, обычного японского учителя по имени Аой. Авторы вложили в образ Аоя всё хорошее, что может быть в человеке: доброта, забота, ответственность, совестливость, деятельность, даже какая-то отстранённая печаль, которая, по идее, свойственна таким ранимым, добрым и искренним натурам. Чудо, а не человек. Только всё это перечёр-

кивает одна существенная деталь – Аой может убивать одним прикосновением и потому выглядит как обречённый на жизнь...

Почему-то я всегда считала, что играть добряков намного тяжелее, чем злодеев. Наверное, оттого, что в каждом из нас превалирует циничность и черствость, нежели эмпатия и сопереживание. И потому самым сложным в исполнении мне показался образ учителя Аоя, который достался актёру Рё Нисикидо. И хорошо, что этот образ достался именно ему, ибо образ подходит Рё на все сто процентов.

Добро должно быть с кулаками.

(Станислав Куняев)

Добро должно уметь постоять за себя, а иногда оно должно уметь притворяться злом, ибо добро само по себе очень уязвимо, а без зла – обречено. Именно поэтому понятие справедливости отождествляется у нас как с поощрением, так и с наказанием. Наверное, вот почему уравновесить зло добром довольно сложно, но всё же возможно. И доказательством тому будет образ Рюдзаки, который является противоположностью учителя Аоя как по характеру, так и по дару судьбы.

Рюдзаки совсем не добр к окружающим, а наоборот, циничен и предвзят. Амбициозный манипулятор и провокатор, который в полной мере пользуется своим даром исцелять одним прикосновением. Этот дар оказался очень полезен такому нечестивцу, как Рюдзаки, ибо каждый жаждет иметь в своём услужении ходячую панацею и готов заплатить за это любые деньги, чем бессовестная личность, с отличием сыгранная Хидеаки Такидзавой, и пользуется.

Однако не стоит заблуждаться насчёт злых умыслов Рюдзаки. Личность человека всегда претерпевает изменения под воздействием каких-либо факторов. И если человек предстал перед вами в свете лицемерного и бесчувственного циника, это не значит, что таковым он и останется на протяжении всего сериала. Тут-то как раз и вступает в действие извечный спор о морально-этической стороне тех или иных поступков.

В заключение

Снять захватывающий сериал о том, как добро борется со злом, и наполнить его глубоким смыслом – задача не из лёгких. Обычно получается либо трэш без какого-либо намёка на философские изыскания сценариста и режиссёра, либо мы видим медитативно развивающуюся историю о том, как нехорошо поступают люди, с кучей поучительных речей, соплей и слёз. Соединить эти две составляющие в гармоничной пропорции удаётся нечасто. По моему личному мнению, «Орф» – одна из немногих дорам, где авторам всё же это удалось.

Сериал вышел довольно эмоционально глубоким, заставляя зрителя и сопереживать, и осуждать поступки героев, и задумываться над смыслом тех или иных действий. Но самое главное – среди всей философской кутерьмы не забыли и о динамике, придав дораме лёгкий налёт детектива, чтобы герои не бродили бесцельно и не предавались рефлексии каждый раз, как только вспомнят о своём даре, а действовали по обстоятельствам.

Лично от себя хотелось бы посоветовать посмотреть эту дораму всем. В девять серий авторы смогли вложить весь сюжет целиком и полностью, раскрыть характер героев и «довести дело до конца», что опять же можно оценить по достоинству, особенно если вспомнить о любви японцев к мутным концовкам. Конечно игра актёров, как водится, немного непривычна глазу, скорее дело в различии менталитета и восприятия, а не в ошибках актёров. В общем и целом – желаю всем приятного просмотра!

Aldagmora

Токийское призрачное путешествие

Страна: Япония
Жанр: мистика, сверхъестественное
Режиссер: Itino Riyuuiti, Toshifumi Simizu
Год выпуска: 2008
Количество серий: 13 по 25 мин.

В ролях:
Juri – Инуи Сецу
Yagami Ren – Инуи Соува
Kotani Yoshikazu – Инуи Комьо
Takiguchi Yukihiro – Инуи Рюи
Baba Ryoma – Китано Исузу
Kiriyama Renn – Инуи Кай
Shindo Gaku – Жнец

Господин призрак, вас к телефону!

Скептики утверждают, что привидений не существует. И вполне логично и рационально обосновывают свою точку зрения, обосновывая её системой научных знаний, как теоретических, так и эмпирических. В психологии даже есть такое понятие, как паранормальная галлюцинация, что опять же уводит нас от мистической природы тех или иных видений человека. Но всё же – что если на секундочку представить, что потусторонний мир существует и есть люди, которые могут поддерживать с ним связь? Может получиться занятная история...

Есть многое на свете, друг Горацио, что и не снилось нашим мудрецам... (Вильям Шекспир)

Современного зрителя удивить непросто. Современный зритель с удовольствием обсуждает лишь две категории вещей – грандиозный успех и столь же грандиозный провал. Всё, что касается среднего звена, воспринимается как проходные работы, не заслуживающие особого внимания. Именно поэтому все, кто занят в мире искусства (любого искусства), пытаются произвести фурор, порой забывая, что кроме смелости и креатива, при создании шедевра должна быть ещё и рациональность.

Возьмём, к примеру, сериал, вышедший в 2008 году под названием «Токийское призрачное путешествие». Уже из названия понятно, что речь пойдёт о призраках и потустороннем мире, а также о людях, которые с этим миром умеют общаться. Скажем честно – задумка не нова, но так бывает очень часто. Может, авторы смогут превратить банальную основу во что-то выдающееся? Может, и смогли бы, но, видимо, что-то помешало – и на экране мы увидели трио героев, переполненных напыщенной крутостью, мнимым безразличием к окружающим и пафосным желанием помочь страждущим связаться с душами умерших.

Таким образом, история, призванная окунуть зрителя в захватывающий мир приключений, связанных с паранормальными силами и духами, превратилась в наигранно-пафосный ширпотреб. Наверное, некоторые уже задались вопросом, что же меня так возмутило? Давайте по порядку.

Вам придётся поверить в легенды о призраках, вы среди них... («Пираты Карибского моря»)

Начнём с того, что данная дорама была снята по манге «Tokyo Ghost Trip», а как известно, многое, что снимают по манге, становится настоящим разочарованием для поклонников оригинальной идеи. Честно сказать, мне не удалось найти саму мангу и почитать отзывы тех, кому посчастливилось с ней ознакомиться, поэтому моё мнение основано лишь на субъективных переживаниях. Оно и к лучшему, сравнивать

мне не с чем, поэтому оценка будет происходить от незамутнённого исходниками эстетического восприятия.

Сюжет понравился. Три брата – наследники семьи шаманов-итако, старшенький даже за границей обучался искусству экзорцизма, но вынужден был вернуться в родной Токио, чтобы помочь своим непутёвым братьям поддержать фамильный бизнес. Бизнес, кстати говоря, необычный – братья помогают всем желающим окунуться в мир духов и пообщаться с умершими родственниками или дорогими людьми. Занятие экзотичное, но не очень прибыльное, поэтому наши герои по мере развития сюжета будут сталкиваться с бытовыми проблемами (самая весёлая часть сериала).

Такой сюжет – беспроигрышный вариант, в нём можно сочетать всё, что душе заблагорассудится. Комедия, мистика, драма, боевик – количество заявленных жанров не ограничено, главное – соблюсти пропорции и не превратить сериал в перегруженную украшениями ёлку. Очевидно, авторы забыли эту прописную истину и сделали героев настолько крутыми, что братьев хочется придушить при просмотре первой же серии. Ибо напыщенных выскочек не любит никто.

Пафос? Разумеется. (Генри Лайон Олди. «Приют героев»)

Возможно, я слишком придираюсь к созданным образам или просто не могу привыкнуть к японской манере актёрской игры, но факт остаётся фактом – пафос главных героев раздражает. Создаётся впечатление, что авторы вспомнили детство, когда идеальный прототип героя был прорисован в комиксах – нереально крутой представитель гомо сапиенса, непременно умеющий всё и вся, желательно не очень сговорчивый, немного ветреный (так круче), этакий тинэйджер-супермен... Всё это прекрасно, но только когда вам семь лет и смотрите вы нелепицы вроде того же «Супермена». Но для взгляда взрослого, рационально мыслящего человека такой образ покажется, мягко говоря, наигранным...

Все три брата, как под копирку – носители типичных шаблонных характеров. Средний и младший братья – брутальные (насколько могут быть брутальными японцы), характерные, умеющие постоять за себя и, конечно же, немного вспыльчивые и несговорчивые. Старший брат – образ заботливой мамочки, которая при случае может и двинуть нехило, защищая своих деток. А если вспомнить, что братья ещё и с духами общаться могут, так вообще завидные женихи, хоть сейчас под венец. Кстати, поклонниц у них тоже хоть отбавляй... Одним словом – идеальны во всём. Впору задаться вопросом: не страдают ли авторы комплексом неполноценности?

Если бы ты молчал, то остался бы философом. (Боэций)

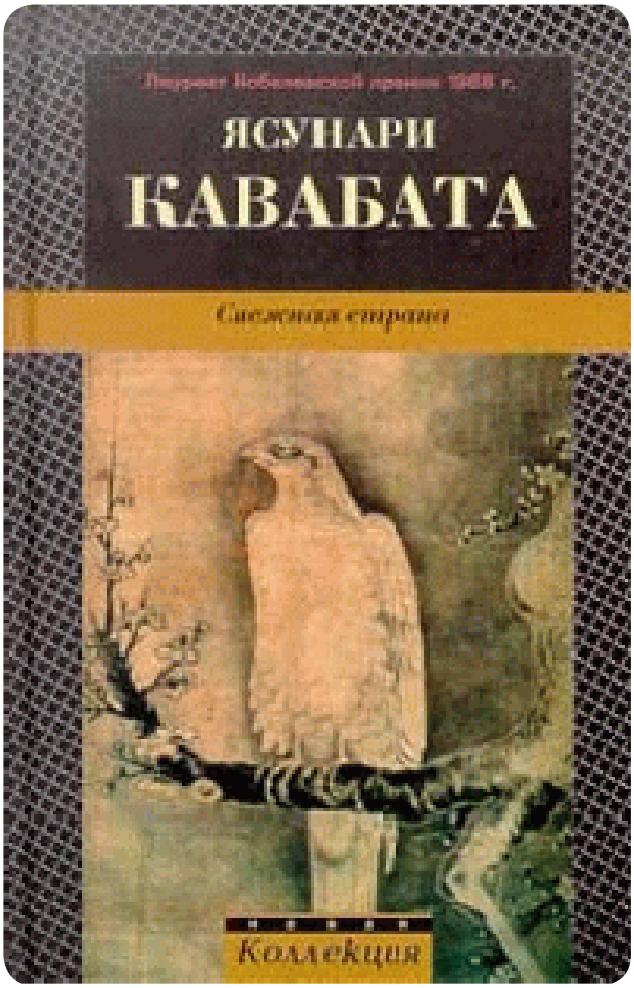
Нельзя пройти и мимо того, чем, в сущности, занимаются братья. Связь с духами – это только одна сторона медали. Оказывается, братья ещё должны разобраться, зачем и почему нужно с этим духом связываться и нужно ли вообще. Одним словом, надо непременно сунуть нос не в своё дело, получить от этого горсть проблем и с чистой совестью разгребать их всю серию, ну, или несколько серий.

Вообще, когда речь заходит о психологии человека и его эмоциональности, японцы не только могут, а умеют показывать эмоции так, чтобы зритель непременно начал сопереживать. Но и тут «Токийское призрачное путешествие» отличилось не с лучшей стороны. Все проблемы, жизненные перипетии и невзгоды клиентов агентства трёх братьев показаны настолько поверхностно и невзрачно, что думается: «Лучше бы уж вообще не затрагивали эту тему»... Может всё потому, что серия длится всего 25 минут? Кто знает, кто знает...

В заключение

Как вы, наверное, уже поняли, сериал мне крайне не понравился. Ничего впечатляющего или хотя бы мало-мальски интересного в нём нет. Ни игры актёров, ни достойного воплощения сюжета, ни эмоций, ни комедии, ни драмы... Остаётся только гадать, зачем авторы сняли это «произведение». Может, чтобы заткнуть окно в сетке эфирного времени?

Aldagmora



Предисловие

Почему меня так заинтересовало творчество Ясунари Кавабаты? Возможно, я прочитала его роман со скуки, коротая время на надоевшей работе. Возможно, прочитала роман, справедливо рассудив, что лауреат Нобелевской премии плохо не напишет... и ещё много «возможно» можно привести как причину. Но главным оказалось не то, что побудило меня прочитать произведение под названием «Снежная страна» – важно, что я нисколько не жалею времени, потраченного на прочтение столь интересной книги.

Всё прекрасное так же трудно, как и редко.

(Бенедикт Спиноза)

Роман «Снежная страна» был написан выдающимся японским писателем Ясунари Кавабата в 1937 году. Стоит отметить, что в своих произведениях Кавабата не отступает от национальных художественных традиций Японии, поэтому его литературное творчество можно назвать сильно укороченным, в соответствии с этими традициями. Произведения Кавабаты в первую очередь выделяются глубоким смысловым подтекстом, недосказанностью и предположительностью, но в тоже время автор не брезгует и современными литературными приёмами, что делает роман лёгким для чтения и восприятия.

Описывая произведение, за которое Ясунари Кавабата получил премию правительственного Консультативного совета по литературе, прежде всего хочется подчеркнуть невероятную атмосферу, которую автор создаёт с самого начала повествования. На первый взгляд может показаться, что роман просто-напросто неоправданно затянут и сюжет не столько развивается, сколько тянется вширь, не представляя динамичного театра действий и не слишком балуя насыщенностью событий. Однако такой темп повествования наиболее актуален, когда необходимо втянуть читателя в обволакивающую атмосферу повседневной, размеренной жизни с отдалёнными нотками своеобразной романтики Японии.

Как мне кажется, при чтении данного романа большую роль играет наше восприятие и отношение к японской культуре, которая и придаёт истории оттенок неповторимой харизмы. Именно поэтому многие, кто начнёт читать роман, почувствуют какую-то странную скованность своего мышления и чувство недопонимания того, что происходит и о чём думает главный герой. Это явление обыденно в случае столкновения разных культур, и оттого роман кажется мне ещё более интересным.

Тайная гармония лучше явной (Гераклит)

«Снежная страна» – это история о небольшом городе, куда главный герой приезжает на отдых, в горы и встречает юную гейшу Комако, с которой у него завязываются доверительно-романтические отношения. Однако сюжет закручивается именно вокруг местности, но никак не вокруг главных героев, которых всего двое, плюс несколько персонажей второго плана... Почему я говорю, что сюжет закручивается именно вокруг местности? Скорее потому, что «Снежная страна» – это, как мне кажется, аллегория, отражающая не только внешнее окружение, но и внутренний мир героев. Именно в таком восприятии и заключается глубокий психологизм произведения, выраженный в особой абстрагированности «Снежной страны» от внешнего мира. Главный герой, покидая этот ирреальный мир, как бы растворяется и исчезает, появляясь вновь только по возвращении в «Снежную страну».

Эта интереснейшая особенность подчёркивается буквально всем, что происходит в произведении: быт гейши, словно живущей чужой жизнью, всегда где-то далеко и потому очень легко (по крайней мере, именно так воспринимается жизнь Комако); жизнь главного героя, каждый год приезжающего в городок, как в какой-то другой мир, где действуют свои законы и жизнь идёт своим, особым чередом. Даже само окружение подчеркнуто ирреально – так, для того, чтобы попасть в городок, нужно проехать по туннелю, с одной стороны которого ещё нет и намёка на снег, а с другой снег покрывает всё видимое пространство. Такие, казалось бы, небольшие детали играют очень важную роль в создании особой атмосферы, в которую погружена «Снежная страна».

Всё сложное менее совершенно, чем простое. (Плотин)

Детально, в мельчайших подробностях, прописанный мир погружает читателя в нужную атмосферу гармонии и спокойствия, с коим и следует читать данную книгу. В романе впечатляет всё: будничность, неторопливость, спокойствие, непривычный восточный быт и, в особенности, взаимоотношения главных героев, которые из-за культурных различий кажутся нам какими-то нереальными, наигранными или просто непонятными. К слову сказать, столкновение разных культур играет решающую роль в восприятии этого произведения. Люди с гибким умом быстро найдут в романе некую притягательность, которая не отпустит их до самого конца, но некоторые сочтут книгу довольно скучной, из-за медитативности и отсутствия динамики.

Однако, какого бы склада ума ни был человек, я бы всё равно посоветовала ему прочитать книгу. Ведь именно в созерцательности и спокойствии заключается вся сила этого романа. Ирреальный, но до ужаса будничный мир, созданный

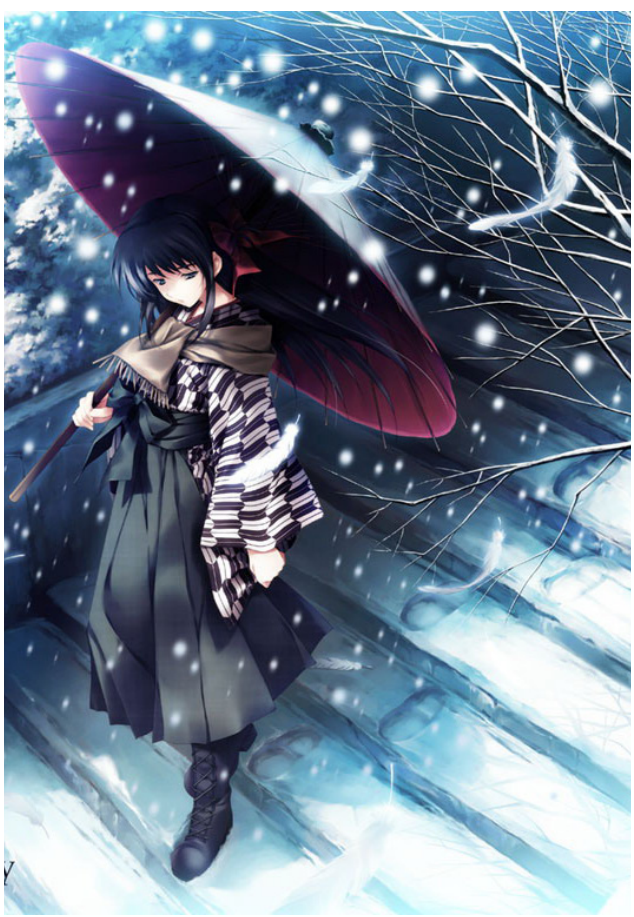
автором, настолько пропитан спокойствием, что к концу романа читатель не ожидает ничего, кроме логического завершения истории. Однако автор умеет удивлять, и потому концовка романа по высшему разряду встряхивает мозг, заставляя думать, думать и думать. Но и тут есть одно НО, без которого не обходится ни одно произведение – глубокий подтекст романа глубок настолько, что его можно не заметить вообще, и тогда читатель будет сидеть в прострации с недоумением на лице, мысленно вопрошая «и что сие было?».

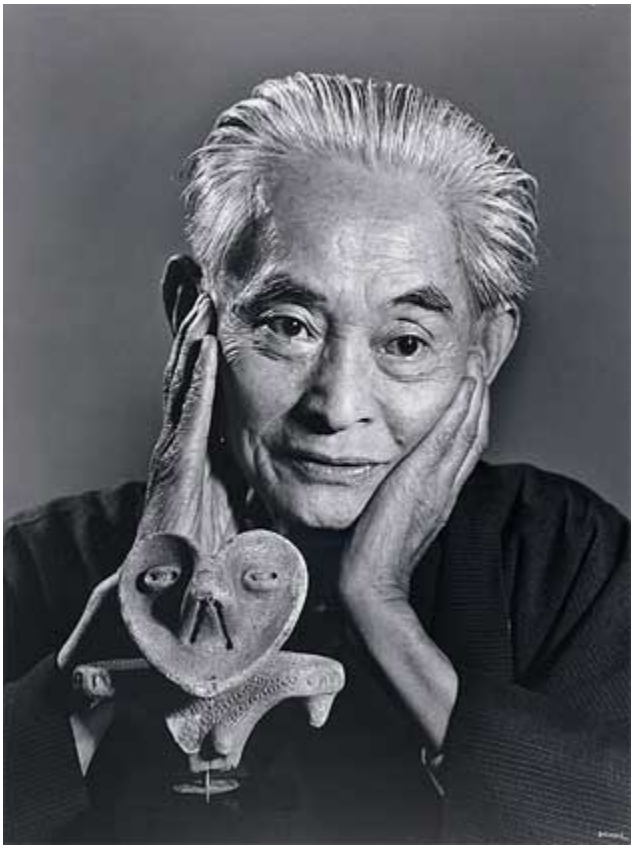
В заключение

Сколько ни читаю я японской литературы, после прочтения всегда остаётся двойственное впечатление. Иногда, чтобы понять смысл книги, нужно изрядно напрячь извилины, сопоставить характеры героев, найти взаимосвязь с внешним окружением и только потом с уверенностью утверждать, имеет ли роман смысл или же книга абсолютно пуста. Часто из-за такого анализа произведения или же, вообще не уделяя много времени раздумьям, а просто прочитав о том, что книга несёт в себе что-то очень глубокое и психологическое, люди начинают в это верить без всяких на то оснований, ведь установка-то уже дана...

Но иногда произведение может нести в себе что-то для одного и ничего для другого. Именно поэтому я не могу чётко ответить на вопрос, действительно ли книга настолько глубока, как о ней многие говорят. Для меня это произведение оказалось поистине интересным и достойным представителем японской литературы. Не знаю, что стало причиной такого восприятия, но я увидела в этой книге нечто большее, чем простую и скучную историю о том, как какой-то дядя съездил в горы отдохнуть.

Aldagmora





Ясунари Кавабата

Ясунари Кавабата родился 11 июня 1899 в городе Осака. К моменту окончания Токийского императорского университета в 1924 он уже опубликовал несколько рассказов, получивших признание критики. Первая повесть Танцовщица из Идзу (Идзу-но одороки) появилась в 1925.

В 1968 году Кавабата получил Нобелевскую премию по литературе «за писательское мастерство, которое передает сущность японского сознания». Он был первым японским писателем, получившим Нобелевскую премию.

Романы Кавабаты считаются традиционно японскими с точки зрения равновесия между конкретной деталью и ее символическим значением. Типичным является описание какой-либо ситуации не прямо, а при помощи яркого образа. Например, в Тысяче журавлей (Сэмбадзуру, 1949) упоминания о ритуалах и принадлежностях, используемых персонажами во время чайной церемонии, символизируют боль, вину и радость трех отдельных любовных линий. В повестях Кавабата преобладает холодный меланхолический тон. Основными темами для него являются одиночество, вина, смерть, неспособность любить (Снежная страна – Юкигуни, 1947).

16 апреля1972 Кавабата кончает жизнь самоубийством – он отравляется газом у себя дома в Дзуси. Этот поступок потряс всю Японию, весь литературный мир. Причины до сих пор остаются невыясненными.

Предисловие

В качестве предисловия хочется сказать одно – по прочтении всего нескольких глав книги в моём сознании чётко сформировалось понимание того, почему творчество Юкио Мисимы, в частности, роман «Исповедь маски», вызывает неоднозначную реакцию публики. С одной стороны, автор превосходно владеет словом, в романе действительно виден тот эстетизм, за который хочется читать и уважать автора, но с другой стороны, роман изобилует довольно откровенными подробностями интимной стороны подростковой и юношеской жизни, что можно назвать скорее эпатажем, нежели творческой идеей.

Не спеши обращать грешников прежде, чем они согрешат
(Веслав Брудзинский)

«Исповедь маски» была написана автором в возрасте 24-х лет. Я не могу назвать этот возраст настолько нежным, чтобы продолжать познавать себя с той чувственностью и теми переживаниями, которые довлеют над душой, скажем, 15-летнего подростка. Однако это не исключает памяти, в которой с определённого момента накапливались переживания из-за комплекса или чрезмерного самоанализа. Добавим к этому самую сокровенную тему полового созревания и осознания своего влечения к противоположному полу – и получим небывалый коктейль из времени и тематики, которые неизменно вгоняют нас в краску. Роман «Исповедь маски» посвящён именно тому периоду осознания себя как полноценной единицы общества, во всех аспектах, общественных и личных.

Действие романа происходит в 1925-1947 годах. Этот сложный для японского общества период второй мировой войны и послевоенного времени не слишком раскрывается в жизнеописании, скорее просто очерчивает некоторые границы общественных норм и моральных устоев, в которых вынуждены были жить люди. Именно в ту пору, когда строгость и дисциплина, и так почитавшиеся в Японии как наиболее важные и существенные стороны воспитания, ещё ужесточились в военное время, даже бунтарей заставляя соблюдать определённые правила, мальчик по имени Ками начинает познавать свой, отнюдь не стандартный внутренний мир.

С самого детства обнаруживая в себе склонность к садомазохизму и гомосексуализму, мальчик отчаянно пытается найти внутреннее равновесие и хоть какое-то подобие гармонии с внешними обстоятельствами и своими неожиданными пристрастиями, при этом чувствуя необходимость выглядеть и действовать как обычные мальчишки, одевая на себя маску нормальности. Тема своей непохожести и отстранённости от всего того, что обычно нравится мальчикам, подросткам и юношам, терзает главного героя на протяжении всего времени повествования. Этими переживаниями определяется главная идея всего романа.

Возможно, кто-то сочтёт эту тему слишком личной, и ему подробные и откровенные описания от первого лица, показывающие непростые взаимоотношения гомосексуалиста с внешним миром, попытки почувствовать себя нормальным парнем и влюбиться в девушку, покажутся чересчур вульгарными. Однако прежде чем критиковать это произведение, его нужно, по меньшей мере, прочитать.

Жить – значит жечь себя огнем борьбы, исканий и тревоги.
(Верхарн Э.)

Начав читать роман, вы несомненно удивитесь тому, насколько живо и откровенно автор повествует о интимной стороне подростковой жизни. И дело не столько в различии менталитетов, сколько в самом сосредоточении на деликатной теме полового созревания. Да и этот факт не удивлял бы так сильно, если бы речь шла о нормальном, здоровом сексуальном развитии без отклонений в виде гомосексуализма. Если бы дело обстояло так, то некоторые из читателей нашли бы в повествовании что-то по-детски наивное и оттого милое, давно ускользнувшее от повзрослевшего ума... Но речь идёт совсем о других переживаниях, совсем о других стремлениях и фантазиях, совсем о других сокровенных и чувственных мечтах.

Страсть, которая обуревает молодого человека, не кажется нормальной и ему самому. Как мне кажется, это происходит из-за традиционного воспитания, где ещё в детстве закладывается определённый сценарий жизни, определённые стереотипы поведения, прививаются нравственные ценности, и даже стремления и желания могут быть определены воспитанием. Поэтому парень отчаянно пытается казаться обычным подростком и ждёт, когда же на него снизойдёт «нормальность», присущая всем его сверстникам. Подверженный глубокому самоанализу Ками усугубляет своё положение, не находя ни одного вразумительного объяснения своей тяги к мужскому телу, и в итоге не получает ничего, кроме своих садистических, кровавых фантазий, в которых он раз за разом убивает очередного мускулистого юношу, испытывая при этом небывалое возбуждение. И всё это в тяжёлый послевоенный период! Не совсем удачное время для осознания своей противоестественной тяги...

Конечно, подгоняемый общественными и нравственными нормами, главный герой изо всех сил пытается быть нормальным, в какой-то момент у него даже появляется девушка, отношения с которой носят наигранный и противоестественный для него характер. Возможно, именно в этих отношениях находит своё отражение название романа «Исповедь маски». Ведь с самого начала повествования герой неоднократно упоминает о необходимости играть нормального мальчика, как бы одевая маску.

В заключение

Я не могу назвать роман скучным или излишне затянутым. Нет, в нём ясно определена тема переживаний, которая с развитием сюжета всё больше увлекает читателя своей откровенностью повествования о юной и уже такой извращённой душе и вызывает целую когорту противоречивых эмоций.

Я также не могу с уверенностью ответить на вопрос, понравился ли мне роман. «Исповедь маски» – действительно специфическое произведение, которое либо отталкивает с первых же глав, либо приковывает к себе внимание, заставляя восхищаться смелостью автора, либо оставляет двойственное впечатление.

Aldagmora

DRAKENGARD 2

Название: Drakengard 2
Drag-On Dragoon 2: Love Red, Ambivalence Black
Drag-On Dragoon 2: Fuin no kurenai, haitoku no kuro
Drag On Dragoon 2: Fuuin no Kurenai, Haitoku no Kuro
ドラッグオンドラグーン2 封印の紅、背徳の黒

Разработчик: Cavia
Издатель: Ubisoft
Статус: в продаже
Платформа: PS2
Год выпуска: 2005
Количество игроков: 1

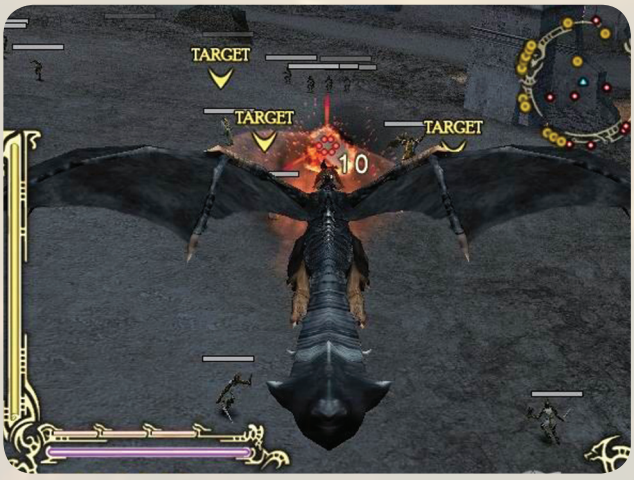
Хронология игр серии:
1. Drakengard - PS2, 2003 г.
2. Drakengard 2 - PS2, 2005 г.

Релиз:
2005.06.16 - Япония
2006.02.14 - США
2006.03.03 - Европа

Многие наверняка питают страсть к различного рода фентези. Данная ветвь современного искусства получила широкое распространение благодаря контрасту реального мира и мира грёз. Особое место в мыслях любителя фентези занимают драконы. Величественные, мощные, но грациозные и мудрые, воплощение власти над небесами. Игра, о которой хотелось бы поведать, повествует как раз о мире, в котором драконы играют не последнюю роль. Хоть «Drakengard 2» и не снискала особой популярности среди потребителей в силу довольно однообразного процесса боевых действий, тем не менее хорошо развитый, самобытный сюжет способен скрасить этот заметный недостаток.

Сюжет повествует нам о событиях, происходящих спустя 18 лет после событий первой части. На планете воцарился мир, достигнутый усилиями героев Кайма (Kaim) и его дракона Ангелюса (Angelus), которым правит орден Рыцарей Печати (Knights of the Seal), охраняя запечатанного красного дракона, способного ввергнуть мир в пучины огня. Однажды генерал Орор (General Oror), путешествуя по горным долинам, находит мальчика Ноуи (Nowe), в детстве брошенного родителями и воспитанного драконом Легной (Legna). Орор забирает мальчика с собой в замок Рыцарей, воспитав его там как собственного сына. Дракон Легна, по-своему привязавшись к Ноуи, также последовал за ним. Через некоторое время Орор погибает в битве, и Ноуи остается на попечении Рыцарей, обучаясь военному и магическому искусству и обретя подругу в лице Эрис (Eris), что обучалась вместе с ним.

Такова предыстория событий, в которых Ноуи принимает непосредственное участие. На одном из заданий по защите печати он сталкивается с загадочной девушкой по имени Мана (Manah), которая стремится уничтожить печати, поскольку для поддержания их работы используется жизненная сила местных жителей, вследствие чего возле печатей возводили тюрьмы с так называемыми «жертвами». Поражённый



внезапно открывшейся правдой, Ноуи начинает сомневаться в системе ценностей, навязываемой Рыцарями Печати. Упустив Ману, он возвращается в замок Рыцарей, где состоялся его разговор с Генералом Гизмором (General Gismor), уважаемым всеми человеком. Однако вскоре оказывается, что им движут отнюдь не благие помыслы. В ходе разговора он признается Ноуи, что это он убил его приёмного отца Орора, предложив бокал вина с медленнодействующим ядом перед боем. Мало того, таким же способом он отравляет и Ноуи, считая его помехой из-за возрастающей силы. Однако во взбешённом из-за новости об Ороре Ноуи просыпается сила драконов, он атакует Гизмора и отрубает ему руку. Но яд продолжает затуманивать его сознание (из-за пробуждения силы дракона смертельное воздействие яда было нейтрализовано), к тому же в зал врывается Эрис, которой Гизмор лжёт о предательстве Ноуи. Последнему не остается ничего иного, как бежать из замка, благо Легна, проницательно оценив ситуацию, унёс Ноуи с собой. Они нарекаются предателями, и их постоянно начинают преследовать. Даже в родных горах Легны они натыкаются на засаду, из которой с большим трудом улепетнули.

Через некоторое время Ноуи снова сталкивается с Маной и решает присоединиться к ней, хоть всё еще и сомневаясь в разумности уничтожения печатей, но желая во всём разобраться.

Можно, конечно, и дальше продолжать раскрывать сюжетную линию, однако это лишит игру пикантности при прохождении. Также, если оценить саму идею «мальчик и дракон», она довольно ярко напоминает такие литературные произведения, как серия книг Кристофера Паолини «Эрагон» и книгу Корнелии Функе «Повелитель драконов». То есть облечь довольно используемую идею в новые краски трудно, но разработчикам это удалось. Однако всё же есть минусы, с ко-

торыми приходится считаться. О них подробнее при оценке других составляющих игры.

Игровой процесс

Система боя довольно насыщена различными видами оружия, у каждого оружия свой набор комбо. Также в сражении можно менять персонажей, каждый из которых имеет свои преимущества и недостатки по отношению к разным типам врагов. Ну и главный аспект геймплея – несомненно, воздушный бой, в котором мы восседаем на Легне и сжигаем врагов направо и налево. Особенно это удобно при наплыве врагов – играя за Ноуи, запрыгнуть на дракона и существенно облегчить себе задачу по зачистке территории. Ибо в этом главный минус – на протяжении игры нам постоянно требуется устраивать геноцид врагов на проходимых нами локациях. Процесс избиения пиксельных недругов довольно однообразен, особенно в закрытых помещениях, где мы не можем любезно попросить Легну «дать прикурить». Также присутствует несколько режимов сложности, каждый из которых рассказывает нечто новое о героях и даже приводит к разным концовкам. Суровая агитация за повторное прохождение, ничего не скажешь.

Графика

Модели главных героев проработаны достаточно хорошо, модели врагов иногда могут «порадовать» кирпичнообразными тельцами, но всё бы хорошо, если бы не откровенная блеклость ландшафта. Конечно, можно это списать на слабую тягу железа PS2, однако это не оправдывает однообразия локаций. Во время воздушных схваток, по крайней мере, на это некогда обращать внимания (имеется в виду именно сражения Легны, а не его помощь по зачистке локаций, где наоборот, серые горы и редкие деревья бросаются в глаза). Также интересна идея об эволюции дракона – при прокачивании Легны он не только обретает новые навыки, но и внешне изменяется с ходом времени. Вообще дракон – одна из отрад сюжета, его едкие комментарии разбавляют игровой процесс. Ну а сюжетные CG-ролики выполнены на ура (немудрено, «Square Enix» приложил руку).

Музыка

Заслуживает отдельных похвал. Приятный саундтрек с музыкой Аои Йосики, довольно правдоподобный лязг металла, крики жертв, драконий рык и хлопанье крыльев – всё это украшает игровой процесс. Особо хочется отметить великолепную озвучку актёрами персонажей – отлично переданы эмоции, без излишней наигранности, такой свойственной американскому дубляжу.

В целом для игры первой половины десятилетия XXI века это средний результат. Можно сказать, игра насчитана на определенную аудиторию, хоть и постаралась объединить в себе черты экшена и РПГ вкупе с фентези-сюжетом. Вряд ли игрок будет усидчиво открывать для себя реалии сюжета, если ему не по нраву боевой аспект игры. Однако от предыдущей части игра постаралась взять самое лучшее, в том числе атмосферу загадочности и мрачности. Ведь основной объём неосвещенного в обзоре сюжета как раз и нагнетает подобную атмосферу. Подытоживая всё вышесказанное, можно сделать вывод, что игра достойна того, чтобы в нее играли, хоть и обладает рядом промахов, поскольку сильный сюжет и атмосфера фентези с лихвой способны компенсировать недостатки игрового процесса.

Nikshi

20 ноября в Казанском Кремле состоится первый показ AMV-клипов AMV-Kazan 2011

Программа состоит из 3х блоков

1 блок - показ лучших AMV- клипов прошлых лет

2 блок - показ профессиональных конкурсных клипов AMV- Pro (принимаются работы авторов-профессионалов и авторов с большим стажем производства AMV-клипов)

3 блок - показ блока конкурсных клипов AMV- Novice молодых клипмейкеров (принимаются работы новичков, чьи клипы не занимали раннее призовых мест на различных AMV-конкурсах)

Билеты

100 р. - в день мероприятия
60 р. - предпродажа
Конкурсантам - бесплатно

Предпродажа билетов

с 24 октября до 2 ноября с 13-00 до 18-00 в аниме-салоне Занзара по адресу: г. Казань, Кави Наджми, 8а, оф. 29

Иногородним обращаться в ЛС топикстартеру темы на форуме http://amvnews.ru/forum/viewtopic.php?t=3146 или вконтакте.

Группа вконтакте - http://vkontakte.ru/club29951768
Встреча вконтакте: http://vkontakte.ru/event31282480

Особая просьба в помещении лекционного зала:

- не курить,
- не распивать спиртных напитков,
- соблюдать тишину во время просмотра,
- держать комментарии при себе, какими бы остроумными они не были,
- отключать или переводить в вибро-режим сотовые средства связи,
- телефонные разговоры вести за пределами зала.

Просим также соблюдать порядок и проявлять взаимоуважение.Несоблюдение данных просьб ведет к удалению с показа. Огромное спасибо за понимание! ^_^

Правила конкурса

Заявки для участия в конкурсе принимаются до 13 ноября 2011 г. на электронный ящик amvshow@gmail.com

Принимаются клипы, созданные в 2011 году, которые ранее не занимали призовых мест в аналогичных конкурсах.

К конкурсу допускается не более 2х работ от каждого клипмейкера или группы клипмейкеров, работающих над общим проектом.

На конкурс может быть выставлен клип, сделанный либо на основе аниме-фильмов и аниме-сериалов, либо на основе японских видеоигр.

По музыкальным направлениям и языку ограничений на конкурсе нет.

Номинации AMV-Kazan 2011:

1) Лучшее Pro AMV (принимаются работы авторов-профессионалов и авторов с большим стажем производства AMV-клипов);

2) Лучшее Novice AMV (принимаются работы новичков, чьи клипы не занимали раннее призовых мест на различных AMV-конкурсах);

3) Приз зрительских симпатий (среди Pro и Novice).

Если у вас есть сомнения по поводу выбора номинации, обратитесь к координатору конкурса с соответствующим вопросом, будем разбираться индивидуально.

На конкурс не принимаются клипы:

1) Имеющие явный сбитый аспект либо интерлейс в большей части клипа.

2) Со значительными артефактами сжатия

3) С чрезмерно плохим качеством видео

4) С маленьким ТВ-разрешением в полной версии (320x240 или 352x288)

5) Имеющие встроенные субтитры, не обоснованные художественным замыслом.

6) Клипы, имеющие черные поля сверху и снизу кадра (в случае если они не используются на протяжении большей части клипа).

7) Клипы, нарушающие законодательство РФ, в частности содержащие призывы к межнациональной розне.

8) Клипы, содержащие мат, чрезмерную жестокость, хентай и т.п.

Допустимые видео-кодеки на конкурсе: Основной: x264 (Запасные: DivX, XviD)

Допустимые аудио-кодеки на конкурсе: Основной: AAC (Запасные: MP3, OGG)

Допустимые контейнеры: Основные: MP4, MKV (для полной) (Запасные: AVI)

Для кодирования рекомендуется применять AMVSimpleGUI или MeGUI, см. следующие статьи:

http://amvnews.ru/index.php?go=Pages&in=view&id=34
http://amvnews.ru/index.php?go=Pages&in=view&id=7

Заявка:

1) ФИО, никнейм, название студии, группы.

2) Название клипа.

3) Полное название всех использованных аниме.

4) Полное название композиции и исполнителя.

5) Продолжительность клипа.

6) Контакты (телефон, email и другие способы связи, например ICQ/skype/vkontakte.ru).

7) Номинация (Pro или Novice)

8) Ссылка на видеоклип.

9) Информация о намерении присутствовать на фестивале, ФИО представителя (если таковой будет вместо автора).

После окончания приёма заявок будет выставлен список клипов, допущенных к показу.

AMV NEWS

На конкурс может быть выставлен любой любительский видеоклип сделанный на фильмы, игры, спортивные записи, домашнее видео, собственное 3Д и.т.д. (единственное ограничение это аниме и японские игры, см. пункт 2 «На конкурс не принимаются клипы»). Никаких специальных ограничений на тематику клипа не налагается. Предварительная регистрация на конкурс не требуется.

Сроки проведения:

1) Создание клипа с 1 октября по 15 декабря

2) Прием клипов с 1 декабря по 15 декабря (включительно)

Оффлайн показ

Ориентировочно 24-25 декабря в Киеве состоится показ лучших работ конкурса на большом экране. Подробности о показе будут позднее.

Правила:

1) Клип должен быть залит на сервер и оформлена его страничка на сайте с 1 по 15 декабря

2) Показ клипа на конкурсе должен стать премьерным для CreaSpace (т.е. нельзя выставлять свой старый клип с сайта и заливать его сюда до 1 декабря).

3) Во время заполнения формы должен быть выбран конкурс, на который сдается клип

4) Беджик к клипу должен содержать надпись CreaCon 2011

5) В самом клипе должно быть упоминание CreaSpace и/или конкурса

6) Конкурсный клип не может быть короче 1 минуты (без учёта титров).

После добавления клипа на сайт, он будет виден только автору и модераторам. Если клип прошел проверку, то он будет размещен в конкурсном разделе и будет дан анонс на главной странице. Размещение клипа может произойти с задержкой, с целью выделить каждому клипу достаточное время на обсуждение. Если клип не прошел проверку или у модераторов есть замечания по оформлению, то участник будет оповещен через личное сообщение.

Допускается участие конкурсного клипа в других конкурсах. Принимается одна работа от одного участника. На конкурс также принимаются работы созданные несколькими участниками (MEP).

Победителем будет считаться клип, который наберет наибольшее количество очков у жюри. Всего будет три призовых места в основной номинации. В случае если общее количество клипов превысит 35, то также будут представлены дополнительные номинации.

На конкурс не принимаются клипы:

1) Демонстрировавшиеся широкой публике до 1 октября 2011 года.

2) Не принимаются клипы, сделанные на аниме и японские видеоигры. Для этих клипов есть AMB-конкурсы проходящие параллельно.

3) Со значительными артефактами сжатия

4) С чрезмерно плохим качеством видео

5) С маленьким ТВ-разрешением в полной версии (320x240 или 352x288)

6) Имеющие встроенные субтитры, не обоснованные художественным замыслом.

7) Имеющие явный сбитый аспект либо интерлейс в большей части клипа.

8) Клипы, имеющие черные поля сверху и снизу кадра (в случае если они не используются на протяжении большей части клипа).

9) Клипы, нарушающие законодательство РФ, в частности содержащие призывы к межнациональной розни.

Рекомендуемые кодеки:

1) Видео: H264

2) Аудио: AAC, MP3

Для кодирования рекомендуется применять AMVSimpleGUI или MeGUI, см. следующие статьи:

AMVSimpleGUI 3.x (Старая версия: AMVSimpleGUI 1.4)

MeGUI

Голосование по победителям:

1) Пройдет на сайте через он-лайн форму после демонстрации последнего конкурсного клипа. В голосовании смогут принять участники конкурса, а также активные комментаторы и другие клипмейкеры не участвующие в конкурсе. Голосование пройдет в два тура. В первом туре будут выбраны финалисты в каждой из номинаций, во втором туре будут выбраны победители из числа финалистов.

Призовой фонд:

1 место: 8000 рублей + диплом

2 место: 4000 рублей + диплом

3 место: 2000 рублей + диплом

Второстепенные номинации

Голосование по второстепенным номинациям будет проведено, в случае если будет сдано более 35 конкурсных клипов. Номинация считается открытой, если ей соответствуют пять или более клипов.

1) Лучший дизайн визуальных эффектов

2) Самое оригинальное видео

3) Лучшее техническое исполнение

4) Лучший дизайн титров

5) Лучший клип в жанре Action (Экшен)

6) Лучший клип в жанре Character Profile (Профиль персонажа)

7) Лучший клип в жанре Comedy / Fun (Комедия)

8) Лучший клип в жанре Dance (Танцевальный клип)

9) Лучший клип в жанре Drama (Драма)

10) Лучший клип в жанре Horror (Ужасы)

11) Лучший клип в жанре Romance / Sentimental (Романтический, сентиментальный клип)

12) Лучший клип в жанре Trailer (Трейлер)

13) Лучший клип в жанре Pshychodelic (психоделика)

14) Лучшая история

15) Лучшее использование нескольких исходников

16) Лучшее авторское видео

17) Лучшее GMV видео

Примечание

В процессе проведения конкурса правила могут быть изменены или дополнены в случае появления неучтенных в правилах обстоятельств. Более подробно ознакомиться с правилами можно на форуме http://creaspace.ru/forum/topic.php?topic_id=2010

Начало голосования ARRU AMV Contest

На сайте Animereactor.ru закончилось голосование в конкурсе amv клипов ARRU AMV Contest. Заявки подали 13 участников. Голоса и работы учатников можно посмотреть по этой ссылке http://www.animereactor.ru/forum/index.php?showtopic=679103&st=0

Условия конкурса были следующие:

Суть конкурса показать Ваш ум, воображение, творчество, изобретательность, в общем все на что Вы способны (создать постер куда проще нежели создать клип со своим сюжетом и подходящим звуковым рядом Изображение).

Неучаствующие могут голосовать за понравившиеся произведения и по ним будет приз зрительских симпатий.

Призы:

1-е место PM Figure: Ayanami Rei

Предоставлена спонсором конкурса MyAnimeShelf.com

2-е место аплоад 100 Гб

3-е место аплоад 50 Гб

Вы скажете: «Фуууу как скучно, не интересно и пресно». НО помимо этого у Вашего ника будут стоять звезды золото, серебряного, бронзового цвета соответствующим призовым местам, которые покажут всем Ваши заслуги на этом не простом поприще, а также специальная табличка для участников.

Помимо все этого будут различные номинации, которые также отобразятся звездой у Вашего ника. Также будет приз зрительских симпатий, он будет держаться в секрете.

Результаты AMVNews: Team Battle 2011

Завершился конкурс Team Battle 2011. Результаты приведены ниже. Поздравляем победителей!

1 место - tROLLING CUBES TEAM: 100% Sugar Butthurt (Artofeel, aZZa, mwDeus, Tanasa) - 71.4 балла

2 место - Comp_1 (Rdc, Galia and Kitty, Chono, Leonifa) - 51.4 балла

3 место - Bubbles make us (Kain-x-Spirits, Aoisenshi, Hydra Star, RebA) - 51.1 балл

4 место - Imperials (Shadox, Raitei, General Guy, StickyGaiden) - 46.8 баллов

5 место - Lucky Throw Team (KarrVII, Shirogane, Sintara & Alex Nelve, Wextor) - 44.9 баллов

6 место - Quattro formaggi (Michi, Krono, zzerg, B@rs) - 42.1 балл

7 место - Infected Mind (welivetoday, Hellsing, RenaSun, 5c0rp10n) - 39.7 баллов

8 место - Ratio Unius Psychosis (Ice_Flame, Himura Kenshin, Buster, ActiveNoise) - 39.6 баллов

9 место - Hero's come back! (Luciole, Maijin Larryk, MagicDarkLight) - 36.1 балл

Лучший клип конкурса

1 место - Rdc - Prognosis (198 баллов)

2 место - Artofeel - Psycho Smile Garden (183 балла)

3 место - Tana-sama - Behind (169 баллов)

4 место - Galia & Kitty - FANTASIA (136 баллов)

5 место - Hydra Star - Black Shell (135 баллов)

6 место - Michi - No exit (95 баллов)

7 место - RenaSun - Deep Inside (71 балл)

8 место - mwDeus - Kokain Sugar (63 балла)

9 место - aZZa - Котики обо всём (47 баллов)

10 место - Shadox - Solex (Remastered) (42 балла)

11 место - RebA - Beat Drop (39 баллов)

12 место - Buster - We share our monster's health (37 баллов)

13 место - Sintara Alex Nelve - Synchronization 1.11 (33 балла)

14 место - Shirogane - Клип Нищастья [ё!] (31 балл)

15 место - STICKYGAIDEN - Ombral Solar Synthesis (29 баллов)

16 место - Kain-x-Spirits - Shikabane Distortion (25 баллов)

17 место - MagicDarkLight - Rage To Live (25 баллов)

18 место - Larryk - No Guilt (19 баллов)

19 место - Raitei - Has Anyone really been far even as decided to use even go want to do look more like ? (19 баллов)

20 место - Leonifa - Zetsubou Hero (17 баллов)

21 место - Hellsing - Don't Speak (14 баллов)

22 место - Luciole - Believe (14 баллов)

23 место - General-Guy - Dino-Planet Vol1: Moe vs Pansu (11 баллов)

24 место - KarrVII - Inside your dreams (9 баллов)

25 место - 5c0rp10n - Прости (8 баллов)

26 место - aoisenshi - (8 баллов)

27 место - Himura Kenshin - Aftershock (7 баллов)

28 место - Chonoki - Suddenly (6 баллов)

29 место - ActiveNoise - Happy days (5 баллов)

30 место - Krono - Soul. (5 баллов)

31 место - Ice_Flame - Dear Angel (4 балла)

32 место - zzerg - Фифала (4 балла)

33 место - B@rs - Чёрный всадник Апокалипсиса (remake) (3 балла)

34 место - welivetoday - No More Pain (3 балла)

35 место - wextor - The Hole (2 балла)

Девятку лучших клипов смотрите в приложении к журналу. Остальные клипы и более подробную информацию о конкурсе можно посмотреть здесь http://amvnews.ru/index.php?go=News&in=view&id=1827

Цифровой звук «изнутри»

Теперь погрузимся в пучину теории, собственно для этого эта статья была вынесена в приложения дабы не нагружать писаниной основную часть. Вы уже прочитали(я надеюсь) основной курс и уже пробовали применять тот или иной прием, может даже придумали какой то свой уникальный способ обработки. Я только буду рад если это действительно так. Вроде бы все у нас получилось, но давайте, заглянем еще глубже и посмотрим из чего состоит звук. Попытайтесь вспомнить, когда вы последний раз видели в продаже аудио кассеты с магнитной лентой, бабины или грамм пластинки. Наверняка давно. Подавляющее большинство звукозаписей производится на CD и DVD носителях уже лет так 15 или даже больше. Многим уже кажется что так было всегда. Почему же произошел этот переворот? Почему звук «перешел на цифру»? Одна из главных причин в том, что CD и DVD диски надежнее аналоговых носителей информации, их не нужно перематывать, диск никогда не «зажует» ленто протяжным механизмом, его невозможно размагнитить и тд. Кроме того сами цифровые записи не теряют в качестве при многократном копировании. Хотя некоторая потеря качества возможна, из-за ошибок, возникающих при чтении\записи, они все равно не идут ни в какое сравнение с тем падением качества, которое происходит при многократном копировании аналогового сигнала. Благодаря этим плюсам цифровые записи смогли потеснить аналоговые не только на полках(точнее жестких дисках) меломанов, но и в звукозаписывающих студиях. Один раз оцифровав материал, звукорежиссер может, не теряя в качестве, редактировать его сколько угодно, что не возможно при работе с аналоговым звуком. Цифровой сигнал в отличие от аналогового, можно многократно «перегонять» с одного устройства на другое и при этом не боятся потерять его качество. Аналоговый сигнал теряет в качестве при прохождении каждого метра провода.

В общем одни сплошные плюсы. Однако не все так просто как хотелось бы. Все дело в том, что при всех своих преимуществах цифровой звук сам по себе менее качественный, чем аналоговый, из-за своей структуры.

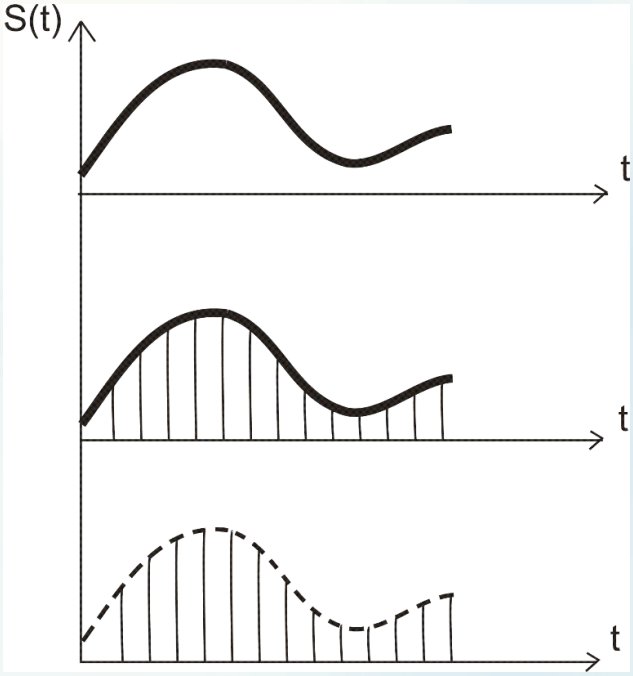
Определение цифрового звука

Что же такое цифровой и аналоговый звук? Цифровой звук отсутствует в природе как таковой. Нельзя сказать что природа носит аналоговый характер, но во всяком случае, аналоговый сигнал и описывающий его процесс, гораздо ближе к природе, чем цифровой. Термин «аналоговый» берет свое начало, как мне кажется, из области радиотехники, где под аналоговым сигналом подразумевается сигнал, порожденный физическим процессом, который можно описать непрерывной функцией. В свою очередь цифровой сигнал – это конечная совокупности импульсов, при помощи которых мы описываем тот или иной процесс, поэтому цифровой сигнал иногда называют просто дискретным. Для того чтобы стало понятнее приведу аналогию. Обратимся к школьному курсу алгебры. Сравним аналоговый и цифровой сигналы с действительными и натуральными числами. Квадратный корень из двух – действительное число, его значение выражается бесконечной последовательностью десятичных цифр(1.4142135623...) Это значение максимально точно, но записать его нельзя. С натуральными числами дела обстоят гораздо проще: именно их мы используем, когда требуется сосчитать количество ступенек на лестнице, цветов в букете, сигарет в пачке или дискретно закодировать сигнал.

Структура цифрового звука

На графиках наглядно показана система как преобразовывается анологовый сигнал в цифровой. На первом графике мы видим аналоговый сигнал, описанный некоторой функцией. Делаем выборки в некоторые моменты времени(второй график). И получаем цифровой(дискретный) сигнал(график три). Мысленно соединив отрезками соседние выборки мы легко можем представить, как будет выглядеть оцифрованный сигнал. Получившаяся кривая внешне будет похожа на исходную(аналоговую) функцию, но точно её повторять не будет. А если не повторяет точно – то и не передает все нюансы, что не есть хорошо. Если же делать выборки чаще, получится более точная картина. Таким образом, чем чаще мы бу-

дем делать выборки, тем точнее сможем передать исходный(аналоговый) сигнал. И вот здесь наша цифровая коса находит на аналоговый камень. Получается, что для того, чтобы полностью восстановить исходный сигнал, мы должны сделать бесконечное количество выборок. То есть нам придется использовать действительные числа для выражения ко-



ординат выборок. Но мы можем пользоваться только натуральными числами, поэтому мы можем только бесконечно близко приближаться к внешнему виду исходной кривой, но никогда в точности не повторим её. Это и есть тот недостаток «цифры» из-за которого цифровой сигнал всегда будет менее точным, чем аналоговый.

ЦАП и АЦП

Пришло время рассмотреть подробно процесс преобразования аналогового сигнала в «цифру». Несложно догадаться, что этот процесс называется аналого-цифровым преобразованием. А устройство осуществляющие процесс – аналого-цифровой преобразователь, сокращенно АЦП(ADC – Audio-to-Digital Converter). Процесс обратного преобразования называется, соответственно, цифроаналоговым, а устройство для осуществления этого преобразования – ЦАП(DAC). Еще раз вернемся к третьему графику. Как мы уже точки взятые с исходной кривой в определенные моменты времени – это дискретные импульсы, последовательное воспроизведение которых и есть цифровой поток аудиоданных. Теперь рассмотрим алгоритм преобразования исходного сигнала в совокупность импульсов. Каждый дискретный импульс описывается его координатами в двух измерениях, а оцифрованный сигнал и есть совокупность значений этих координат. Следовательно, для того чтобы оцифровать сигнал, необходимо в определенные моменты времени присваивать некоторые значения амплитуде сигнала. Вот теперь, пусть нудно, долго и муторно, мы подошли вплотную к двум ключевым понятиям: дискредитации и квантованию.

Частота дискредитации (семплирования)

Дискредитация сигнала – процесс преобразования непрерывного аналогового сигнала в последовательность выборок значений этого сигнала, сделанных в определенные моменты времени. Чем меньше расстояние между выборками в цифровом сигнале, тем точнее передан исходный сигнал. Но каждая выборка – это значение, а чем больше значений, тем больше «весит» файл с записью сигнала. То есть если при оцифровке делать бесконечное множество выборок, то звуковой файл будет «весить» бесконечно много байт. И для того чтобы не покупать за бесконечное количество денег хард бесконечного объема, просто необходимо определиться с тем, как часто нужно делать дискретные выборки. Необходимое число выборок следует из теоремы отсчетов,(она же теорема Котельникова) согласно которой частота дискредитации(она же частота семплирования) при оцифровке должна минимум вдвое превышать самую высокую частоту спектра сигнала. Как известно, диапазон от 20Гц до 20кГц – это частотный спектр, воспринимаемый человеческим ухом, а, следовательно, если этими частотами органичен спектр сигнала, то частота дискредитации должна составлять минимум 40 кГц(20000Гц * 2). То есть при оцифровке сигнала нужно делать не менее 40000 выборок в секунду.

Квантование

Насколько часто нужно делать выборки при оцифровке аналогового сигнала, разобрались. Теперь надо определиться с тем, сколько дискретных значений понадобится для описания амплитуды сигнала в каждой из выборок. Представление амплитуды сигнала в соответствии с заданной разрядностью называют квантованием. Разрядность сигнала измеряется в битах и определяет точность, с которой мы оцифруем амплитуду сигнала. Здесь ситуация обстоит также как и с дискредитацией: чем больше выборок на соответствующей оси, тем точнее мы передаем исходный сигнал. При 16-битном квантовании мы получаем 16565 выборок. 16-битная разрядность соответствует динамическому диапазону в 96 Дб, и при добавлении каждого последующего бита мы увеличиваем диапазон на 6 Дб. Так 24 бита – это уже 140 Дб динамического диапазона.

Заключение

Теперь мы знаем не только как собрать то, что мы записали, но из чего оно состоит и как это «все» получается. Удачи в ваших начинаниях.

До новых встреч
AnimeReactor.Ru
ARRUStyle.com