

# В семье не без анимешника

**Японское анимэ -  
что это такое?**



**Аниме зеркало души**

**Обан –звездные  
гонки**



**№2 (12) февраль 2014**



# ВНИМАНИЕ!!!

## объявлен конкурс фанфиков

**ВНИМАНИЕ!!!**

Журнал "В семье не без анимешника" при поддержке Литературного интернет-издания "PS" и аниме-группы "Гильдия анимешников" проводит конкурс фанфиков.

Правила конкурса:

- 1) Фанфик на любое аниме (кроме хентая и яоя)
- 2) Объем работы до 15000 символов с пробелами.
- 3) Как уже понятно, никакого хентая и яоя.
- 4) Плагиатом не промышляем!
- 5) Работы принимаются до 12 числа каждого месяца в теме "Конкурс Фанфиков", прикрепленные текстовым либо вордовским документом.

Все работы будут опубликованы в номере журнала "В семье не без анимешника".

Пятерка лучших попадет в номер литературного интернет-издания "PS"

По итогам года будет выбран лучший из лучших!

Дерзайте!



В команду по работе над мангой требуются художники для работы на следующем направлении:

- Разработка дизайна
- Прорисовка персонажей и окружения
- Тонировщик

Требования к кандидатам:

- Знание анатомии
- Знание архитектуры (приветствуется)
- Умение работать в Manga Studio или Photoshop
- Желание работать

Для участия в проекте, пожалуйста, выполните тестовое задание на ваш выбор:

- Рисунок персонажа в полный рост
- Разворот манги( две страницы из произвольно взятого куска
- Фан арт(на любую сцену персонажа или существо

За основу берется 1 глава романа " Летописи межмирья"

Тестовое задание желательно выполнять в Manga Studio, но можно и в любой другой программе если с MS не знакомы.

После выполнения работы, разместите ее в специальном альбоме. В течении 3-4 дней с вами обязательно свяжутся.

# Сегодня

**Вступление**

День святого Валентина)

**5**

**ТОП аниме**

Неожиданные рывки

**7**

**Японское аниме...**

Рассуждения на тему...

**9**

**И много**

# В номере

**Дьявол тоже плачет** 17  
С экрана на консоль

**Обан звездные гонки** 19  
Обзор от новичка

**Команда Соломенной  
шапы** 20  
Стихи об аниме?

**и другое...**

Охайо!

За окном февраль. Правда, снег сменился слякотью, а лютый мороз практически весенним теплом. Кстати, вчера был день Святого Валентина. Кто сколько валентинок собрал? А сколько подарил?)

Сегодня в номере некоторые изменения.

ТОП аниме. Он не только преобразился внешне, но и произошла некоторая ротация. Первое, что стоит отметить, в ТОПе теперь отображается не только название аниме и количество голосов, но и место, которое аниме занимает. Пятерка лидеров выделена отдельным блоком. Она, практически, не меняется. А вот в середине произошла ротация. Многие аутсайдеры рванули вперед и теперь находятся в середине ТОПа. Наверное, они последовали примеру новичков, которые сходы ворвались в центр и стремятся к вершине!

В данном номере не будет не одного фанфика! Ну, почти. Кроме стиха посвященного пиратской саге «Ван Пис». Кстати, фанфики фанфиками, а стихов у нас еще не было. Так, поэты ,чего сидим? Почему не творим? Ну, или, на крайний случай, вытворяем)

А что же в номере вместо фанфиков? В основном статьи. Причем статьи не анимешников, а простых людей, которые пытаются разобраться, что такое аниме и с чем его едят. Получилось у них или нет, оцените сами.

Ну и, по сложившейся традиции, календари на Апрель 2014. Да, наши календари идут с небольшим опережением)

Приятного прочтения^^



1	Тетрадь Смерти	59
2	Мастера Мега Онлайн	39
3	Хвост феи	38
4	Пожиратель души	37
5	Темный дворецкий	36

Место	Аниме	Голоса
6	«Код глас»	34
7	«Хеллсинг»	32
8	«Волчица и пряности»	30
9	«Эльфийская песнь»	28
10	«Меланхолия Харухи Судзумии»	28
11	«Стальной алхимик»	27
12	«Синий Экзорцист»	26
13	«Durarara!»	26
14	«Другая»	26
15	«Розарио + вампир»	25
16	«Наруто»	25
17	«Рыцарь вампир»	24
18	«Ангельские ритмы»	23
19	«Girls und Panzer»	21
20	«Блич»	20

Место	Аниме
21	«Судьба: Ночь схватки»
22	«Ускоренный мир»
23	Президент студсовета
24	«Судьба: Начало»
25	«Вторжение Титанов»
26	«Пираты черной лагуны»
27	«Крейсер "Надэсико"»
28	«Клинок ведьм»
29	Баскетбол Куроко
30	«Когда плачут цикады»
31	«Ромео и Джульетта»
32	«Штурмовые ведьмы»
33	«Сердце Пандоры»
34	«Сатана на подработке»
35	«Рандеву с жизнью»
36	«Ван пис»
37	«Клинок королевы»
38	«Граница пустоты: са...»
39	К-On! Легкая музыка
40	«Project K»

# ТОП АНИМЕ

	<i>Голоса</i>
1»	20
	19
горничная	17
	17
	17
НЫ»	17
»	17
	16
	14
»	14
	13
»	13
	13
е	12
	12
	12
	10
д грешников»	10
	9
	7

<i>Место</i>	<i>Аниме</i>	<i>Голоса</i>
41	«No.6»	7
42	Братство черной крови	7
43	И дьявол может плакать	7
44	«Наследник Дьявола» 2	7
45	Дотянуться до тебя	7
46	«Крестовый поход Хроно»	5
47	Kill la Kill	5
48	Невиданный цветок	4
49	«Крейсер "Надэсико" Принц тьмы»	3
50	Высь	3
51	Clannad	3
52	Боевые библиотекари	2
53	Нодамэ Кантабиле	2
54	Альянс Серокрылых	2
55	Заклинательница зверей Эрин	1
56	Мёд и клевер	1
57	Врата Штайна	1
58	Тетрадь Дружбы Нацуме	1

# Японское анимэ – что это такое?

Сейчас, многие, когда слышат слово «аниме», сразу вспоминают японскую мультипликацию. И каждый вкладывает в это понятие свой собственный смысл. Кто-то думает, что аниме – это «мульткии» в которых все действующие лица имеют большие глаза (извините за невольный каламбур). Кто-то уверен, что это – рисованная эротика, которую японцы (что за странный народ!) предпочитают эротике снятой, так сказать, «вживую». Кто-то вообще считает, что это просто детские мультфильмы, навроде «Шрэка», которые почему-то любят смотреть взрослые дяди и тети поголовно одетые в кимоно... После «праведных трудов», так сказать... С чашечкой горячего саке в руках. Под сенью цветущей сакуры на фоне Фудзиямы...

Но это всё мифы и неверные стереотипы... Это как представлять себе русского – вечно пьяного, ленивого, небритого, вороватого... С неизменной бутылкой водки в руках, которую он хлещет стакан за стаканом, занюхивая рукавом грязного ватника. Успевая при этом без конца перечитывать «Войну и мир», а втихаря (когда рядом нет полицейского и ужасных «красно-коричневых») – «запрещенных» Достоевского и Солженицына...

Но у нас с вами разговор не о стереотипах – мы будем говорить об аниме. А все мифы, легенды и стереотипы мы будем

«опровергать и разрушать». Один за другим. По очереди.

Для начала уясним, что такое «аниме». «Аниме» - производное от «анимации». «АНИМАЦИЯ (от фр. ANIMATION – оживление, одушевление) – западное название мультипликации, вид киноискусства и его произведение (мультфильм), а так же соответствующая технология.» Так, по крайней мере, объясняет этот термин всезнающая Википедия.

У нас и на Западе продукция анимации (мультипликации) рассчитана в основном на детскую аудиторию. Вот откуда убеждение некоторых, что аниме, мол, это – детские «мультишки». Дело обстоит как раз наоборот. Детское аниме в Японии, конечно, тоже есть – но его доля в общем объеме невелика – меньше трети. Детские мультики там называют «kodomo» («ребёнок»). Это – экранизация легенд, сказок, манги. (Манга – это истории в картинках, японские комиксы, короче.) Анимация «kodomo» заметно отличается. Она по манере больше похожа на нашу и западную. В этом жанре работает известный мастер Науао Миузаки. Он снимает прекрасные полнометражные рисованные фильмы, которые часто показывают у нас (и это здорово!). Те, кто постарше, может помнить, с каким удовольствием мы смотрели в кинотеатрах японские мультфильмы «Корабль-призрак» и «Кот в сапогах». Это

тоже – «kodomo». К сожалению, такие мастера встречаются не часто. Вообще-то японцам с «кодомо» не везёт. Помните скандал вокруг сериала с Покемоном. Мерцание глаз этого персонажа вызывали у детей нервные расстройства. Недаром они у нас выкупили нашего Чебурашку, а потом и сами начали снимать сериал про его приключения.



Стереотип второй: «у них там, в аниме, у всех большие глаза, потому что у самих японцев глаза узкие, и они нам, европейцам, завидуют.» Завидуют – как бы не так! Во-первых: жители страны Ямато вовсе не комплексуют по поводу своих глаз. Они просто не подозревают, что мы их зовём «ускоглазыми».

Большие «зенки» пришли в японскую анимацию из диснеевской мультипликации. Сообразительные янки поняли, что с помощью больших глаз героев можно легко передать их мимику, а следовательно – эмоции. Конечно, «очи» у теперешних героев аниме не похожи на «блюдца»

Микки-Мауса, но принцип остался. Тем более, что большие глаза считаются в Японии красивыми.

Третий стереотип (или миф): «большинство японских аниме идет под маркировкой «+18», то есть – в жанре «эротики» (если не сказать «хуже»). Да, такое аниме снимается. Но его доля в объеме рисованной продукции сравнительно невелика. Примерно такая же как у «эммануэлевских» фильмов в общем количестве снимаемых кинокартин. Такие «мультяшки для взрослых» называются у японцев «хентай» (буквально – «извращения»). По одному на-

званию ясно, как нормальные японцы к таким «шедеврам» относятся.

Надо сказать однако, что основная доля анимешных сериалов всё-таки не рассчитана на детей младшего и среднего школьного возраста. Их аудитория – старшеклассники, студенты и люди более старшего возраста. Так что, если ваши дети смотрят аниме – не поленитесь поинтересоваться, что там показывают. И не обольщайтесь названием «Сериал из школьной жизни». Японские старшеклассники – это не наши 16-17 летние девушки и ребята. У них учатся двенадцать лет, совершеннолетие наступает в двадцать – так что, героям этого аниме вполне может быть лет по двадцать, а то и больше. Изображают же их весьма специфично. Выглядят они гораздо моложе. Это потому, что пропорции тела у взрослых японцев (соотношение «голова-тело») более приближены к подростковым. То, что взрослые мужчины-азиаты выглядят очень молодо отмечают все туристы. Да вы сами можете вспомнить фильмы с Брюсом Ли. Он (хоть и китаец, а не японец) в свои тридцать с лишним выглядел как восемнадцатилетний юноша. Такая уж у них физиология. Затянувшаяся молодость, а потом – сразу старость. А тут ещё «кавайные» глаза персонажей. («кавай» - в переводе с японского – «милый») Они делают двадцатилетних героев похожими на детей. Вот только ведут они себя на экране далеко «не по-детски». Поэтому-то «детям до 16-ти» такие сериалы смотреть не стоит. Эти истории для уже вполне взрослых «молодцов и молодниц»; они вполне доходчиво учат как познакомиться с понравившейся



тебе девушкой, как преодолеть «бури и засухи, приливы и отливы» в отношениях влюбленных, как выбирать жизненный путь и т.д. Школа жизни, короче. Приправленная «ненавязчивым японским юмором».

Кстати – о юморе. Как раз их юмор в аниме мне и понравился. Такой, знаете ли, специфично-японский! А иначе и быть не может: всё-таки, обычаи условия жизни и характеры наших народов сильно разнятся. Но – смотришь и смеёшься. В отличии от американцев (у которых, простите, все шутки – про дерьмо и «выше» не поднимаются) японский юмор какой-то более человечный, что ли? Хотя и, повторяю, он очень «специфичен».

Например, мой любимый комедийный аниме-сериал – «Ранма». Сюжет абсурден, но благодаря этому через приключения (и злоключения!) главных героев создатели сериала смогли вышутить буквально все стороны жизни современной Японии. Например, там очень достается любителям восточных единоборств (и создателям фильмов на эту тему!). Вышучивается (по-доброму, и это подкупает!) детская вера японцев во всякие приметы и амулеты, старый (ещё не исчезнувший совсем!) обычай находить детям спутника жизни без их ведома и согласия.

Одержимости молодых японцев учебой, их стремления во что бы то ни стало поступить в престижный университет здорово досталось в комедийном сериале «Любовь и Хина». Променяет ли главный герой простые радости жизни и любовь на учёбу в Тодай (Токийском «универе») и последующую карьеру? Или может быть всё-

таки протрёт очки и оглядится вокруг?

Или вот тоже история под названием «Ёйти следующего дня». Она немного фантастична, но очень забавна и трогательна. Сюжет простой: отец (великий мастер меча и наследственный самурай) воспитывал своего сына в горной глуши до достижения его шестнадцатилетия. В итоге Ёйти (так зовут сына) стал непревзойденным мастером и самураем, все свои поступки сверяющим с кодексом «Бусидо». Но вот отец отправляет его в город к своему другу – продолжить совершенствование владения мечом и посмотреть мир. Как отреагирует юный самурай никогда не видевший дома, машин и главное – девушек и женщин? Какие злоключения свалятся на его голову? Одним словом – «Крокодил Данди по-японски»!

Вообще-то для японских комедий и юмористических эстрадных номеров характерен приём «комедийного дуэта». Причем если наша эстрада предпочитала создавать «однополюе» (как бы это коряво не звучало) комедийные дуэты (Ширвиндт и Державин, Тимошенко и Березин (Тарапунька и Штепсель), Вашуков и Бандурин), то в стране Восходящего солнца очень популярны дуэты «смешанные». Женско-мужские.

Я не случайно поставил женщин в случае на первое место! Именно они в таких тандемах выполняют ведущую роль. По-мнению японцев это ужасно смешно! В истории, традиции и обычаях страны Ямато женщинам отводилась роль подчиненная. Они должны были рожать и воспитывать детей, вести домашнее хозяйство... Пряма, как в старой Германии! Помните?

«Кирхен – киндер - ...» ну и так далее? По-этому образ чрезвычайно бойкой девицы, плюющей на все обычаи и приличия и, в противовес ей – до невозможности спокойного и робкого парня (которого выходки партнерши просто приводят в ужас) неизменно вызывал неудержимый смех у аудитории. Успех был обеспечен. (Да и в истории нашего кино было нечто подобное. Вспомните, с каким успехом прошел сериал о «гаишнике», который не брал взяток? Это было «что-то»! Улицы пустели. По вечерам все спешили к «голубым экранам». Игра на контрастах – старый прием!)

Нет, конечно, главный герой аниме (а это часто – обычный японский школьник) не всегда – «маменькин сынок». Он может быть отличником, неплохим спортсменом, «активным общественником» (как сказали бы в советские времена). И всё же... Всё действие сериала, все события развёртываются вокруг него... С ним дружат, его ненавидят, ему признаются в любви... его даже пытаются убить! – он только реагирует. Да, он способен на Поступок, если нужна припрёт. Но уж больно долго всё до него доходит! (Речь, конечно, идет о сериалах, предназначенных для юношей. В «девичьих» сериалах – всё наоборот.)

Кстати, у меня большое подозрение, что эту схему («Пассивный главный герой – активные второстепенные») японцы «стырили у нас»!

Многие из старшего поколения читали наверное роман А.Степанова «Порт-Артур»? В нём рассказывается о событиях первой русско-японской войны. Главный герой романа, если кто помнит – прапорщик Сергей

Звонарёв. Он молод, умен, красив (автор пишет: «Кровь с молоком»). Смел, решителен. Храбро сражается, всегда готов отправиться на самый опасный участок фронта. Но вот в личном плане... Тут он – телёнок... Валенок, простите за выражение. С первых дней пребывания в крепости на него накидывает «любовное лассо» Варя Белая – дочь генерала Белого, его непосредственного начальника. Звезда здешнего «полусвета» красивая куртизанка Рива тоже даёт понять, что готова оставить ему уголок в глубине своего любвеобильного сердца... На Сергея раскидывает «амурные сети» очаровательная японская шпионка Куинсан – из-за этого его чуть не приговаривают к расстрелу. А вдали мелькает еще какая-то Лола...

Валентин Пикуль писал, что японцы пристально читают все его романы и повести посвященные Первой русско-японской войне. Думаю, то же случилось и с книгой Скворцова-Степанова. Только привлекли в ней жителей Ямато совсем не исторические описания...

Один из сериалов – «Стигматы» - привлёк моё особенное внимание. Потому что, главным героем там является русский мальчик. Александр Николаевич Хэлл – так они его и называют! Сам сериал (увы!) далеко не шедевр. При приличной графике он грешит такими «родимыми пятнами» как обильные кровавые сцены и пошлых шуток. Но меня заинтересовало здесь только то, как они (до сих пор воинственно оружие по поводу Южных Курил) видят нас – русских? И знаете – их представления о северных соседях меня поразило. Саша Хэлл (Кстати «хэлл» по-английски –

«чёрт», вот кто мы для них!) – юный вундеркинд закончивший курс средней школы к тринадцати годам. Здесь, в Японии он – резидент Русской Православной церкви. Истребляет всяких зловещих «еретиков». Заодно он владеет суперспособностями, являясь «боевым алхимиком» – человеком, способным управлять химическим элементом (в данном случае – железом). Примечателен и облик молодого «штирлица». Серебряные волосы и огромные зелёные глаза. При такой неординарной внешности Саша производит фурор среди местных девиц, но он холоден и надменен. Скучает по России, считая Японию «варварской страной» и больше всего на свете любит борщ и окрошку. (А чем ещё питаются эти русские?!) Время от времени он переходит с японского на ломанный «великий и могучий», и тогда на экране появляются иероглифы субтитров. Словом, очень-очень забавно!

А вообще-то жанров в аниме множество – всех не перечесть! Есть «меха» - фильмы о схватках огромных боевых роботов, управляемых людьми-пилотами. Есть чисто самурайские боевики или сериалы посвященные боевым единоборствам (пример – бесконечный «Наруто»). Есть комедии и трагедии. Мистика и ужасы. Фэнтези и фантастика. Есть «спортивные» сериалы, военные сериалы, да и каких только нет!

В заключении хотелось сказать ещё об одном. Хотя, как я уже говорил, аниме бывает разное – редкие жемчужины приходится разыскивать среди гор мусора и чего похуже – почти все сериалы отличаются очень высоким уровнем графики. Причем подавляющее коли-

чество аниме-картин рисуется вручную! В Японии рисование (как и каллиграфия) является обязательным предметом. Считается, что каждый человек должен уметь рисовать. В японском языке существует более ста слов для обозначения различных цветов, в нашем – гораздо меньше. Фон, на котором происходит действие похож на фотографию по точности исполнения деталей и на картину, висящую в музее – по цветовому исполнению. Так, смотря аниме, каждый японец с детства приучается любить красоту родной страны. А еще аниме даёт ему знание древних обрядов и обычаев: все эти обязательные для героев облачения в кимоно и юката, праздники и фестивали с фейерверками, праздник цветения сакуры и т.д. Наши мультфильмы, к сожалению, ничего такого не дают: там и богатыри и Серый Волк и Баба Яга со Змеем Горынычем изъясняются на «новороссийском новоязе», рассуждают о «бабках», «подлянах», «подставах» и т. Не верите? А вы пересмотрите их по-новой! Единственное исключение – это анимационный фильм («мультик» выговорить – язык не поворачивается) «Князь Владимир». Да только что-то последнее время его не показывают. Не ко двору пришелся нашим чиновникам да продвинутой интеллигенции, кои мнят себя «людьми мира»?

Хочется верить, что и у нас когда-нибудь появится прекрасная мультипликация (или – «анимация»), которая будет пропагандировать духовные и культурные ценности русского народа. Очень хочется!!!

**Автор: Сергей Декопольцев**

Наверное, каждый человек хоть однажды задавал себе вопрос: «В чём смысл жизни?». На него нет однозначного ответа, так как слишком уж многое кроется под этими словами. Поэтому каждый ответ – абсолютно субъективный.

Для меня – это anime. Так что же это такое? Простейшее объяснение – японская анимация. Подчёркиваю: именно анимация, а не мультипликация. Эту тонкую грань сложно объяснить. Различия следуют хотя бы из самих корней слов: «мультипликация» от слова «умножать», в то время, как «анимация» означает «оживление». Улавливаете разницу: умножать картинки и оживлять их?

Незнающий человек спросит: «А не поздно ли смотреть детские мультики?» или «Да это ж только для детей! Тебе что, заняться больше нечем?» И этот стереотип присутствует в мышлении многих людей: нарисовано – значит, для детей. Но я уверена, если б многие сюжеты anime использовались в художественных фильмах, эффект был бы как, к примеру от «Матрицы», где кое-что, кстати, слизано с anime.

Anime – это явление, целая культура, искусство... Можно подобрать тысячи определений, но не одно конкретное. Конечно, если Вы уверены, что «человек» - это всего лишь определение двуногой обезьяны, то тогда и anime – всего лишь японская анимация.

Anime отличается прежде всего глубиной сюжета, его запутанностью, где-то недосказанностью, что заставляет задуматься, и не о простых бытовых, бытовых вещах, а о философских темах, о жизни, о бы-

тии, о вечности...

Конечно, существует много жанров anime на любые возрасты и профессии, как весёлых, лёгких, незатейливых, так и сложных, тяжёлых, которые далеко не каждый-то взрослый с первого раза поймёт. Но в основном, это действительно сильные, стоящие вещи!

Ещё одна особенность anime – это, конечно, музыка, которая просто сразу поражает своей красотой, слаженностью, гармонией, иногда заставляет то плакать, просто плакать, то веселиться и танцевать. Японская музыка в anime – это отдельный вопрос. Бессмысленно что-либо говорить, её просто надо услышать!

Я не буду углубляться в историю развития anime, специфику стилей и особенности изо-

цельный мир, огромный загадочный, бесконечный, завораживающий, притягивающий, как магнит. Я могу смело утверждать, что больше на Земле нет ничего похожего, столь же прекрасного и заманчивого. Попав в этот мир, уходишь в него с головой, и вряд ли захочешь покинуть его.

Иногда думаешь, как здорово было бы немного отдохнуть от забот этого мира, от предсказуемости, расслабиться, зарядиться верой, надеждой, силой. Всё это даёт anime. «Да ведь это просто мультики! Что в них особенного?» Я отвечу – ВСЁ: атмосфера, захватывающий сюжет, необыкновенно красивая графика, эмоциональность, бесподобная музыка... Всё это оказывает огромное психологическое воздействие.

# Anime зеркало

бражения, а остановлюсь на духовном аспекте, на том, что такое anime по сути своей и что оно значит для otaku.

Может, кто-то будет не согласен со мной, но я пишу, как думаю, и то, что чувствую.

Для начала хочу пояснить: otaku – это, коротко говоря, поклонник anime, но не просто человек, смотрящий рисованные фильмы, а именно живущий ими, изо дня в день, каждую минуту. Нас ещё мало, но мы есть! И следующие рассуждения пойдут с точки зрения otaku.

Anime – это образ мышления. В нём возможно всё. Это

Нет той наигранности, всё естественно, но, тем не менее, никогда не знаешь, что сделает герой в следующие несколько секунд. И уж точно не возможно даже предположить, чем всё закончится. Как и в жизни, в anime редко бывают эти абсолютно счастливые и глупые happy endy, от которых порядком устаёшь. Каждый герой неповторим и уникален сам по себе, как и все люди.

Anime живёт в тебе, в твоей душе. Это та жизнь, которую хотелось бы прожить, но, увы, остаётся только наблюдать. Anime поменяло моё мировоззрение, привнесло в мою

жизнь определённый смысл, дало возможность открыть в себе способности, о которых я даже не подозревала: писать стихи, рассказы, музыку, песни, рисовать... Благодаря ему я поняла, насколько люблю петь и кем действительно хочу стать, чего хочу добиться в этой жизни. Я не представляю, как бы сложилась моя жизнь, если бы однажды не переключила телевизор на канал ТНТ. Прошло чуть больше трёх лет с того момента, а мне кажется, что anime со мной всю жизнь. Может, потому, что именно тогда и началась моя настоящая жизнь?

Но всё-таки самое главное, чем я обязана anime, это мои друзья, которых у меня стало значительно больше. Это замечательные, интересные люди, с которыми никогда не бывает

## то души

скучно. Если бы не anime... если бы... Этих “если” столько, что перечислить всё просто не возможно. И не смотря ни на что anime нельзя полностью описать словами, всё это можно только почувствовать самому. Это не просто увлечение или хобби, это что-то более возвышенное, более важное. Однажды узнав, не возможно забыть. Постепенно, шаг за шагом, ты понимаешь, что это оно! То, что ты искал всю жизнь! И, наконец, нашёл! Вот он, настоящий мир! А тот, другой, - это просто сон.

Anime – это философия жизни, помогающая существовать. Это воздух для otaku.

Так всё же! Почему мы смотрим эти “детские мультики”? неужели нам, взрослым людям, не хватает чего-то в жизни? Да, наверное, самой жизни, которую мы находим в anime. «Почему?» - это уже риторический вопрос. Хочется спросить: а почему люди читают книги, смотрят фильмы, слушают музыку, общаются с другими людьми, пытаются их понять и отыскать друзей?.. Если всё так просто, то почему мы плачем, когда герои умирают? Тоскуем по окончании последней серии? Переживаем за судьбу героев, как если бы это были живые, мало того, дорогие нам люди? Почему чувствуем, что чего-то не хватает, когда несколько дней не удаётся подобраться к видуку или компьютеру? Почему не можем без этого жить?

Anime – своего рода наркотик.

Многие “нормальные” люди считают анимешников странными и даже иногда сумасшедшими. «Как можно целыми днями смотреть ЭТО? И не надоедает?» - Нет. Мы этим живём. Это НАШ мир.

Если это кому-нибудь надо, значит, в этом действительно

что-то есть! То, что с такой невероятной силой привлекает всё больше людей разных возрастов и занятий. Есть в anime какая-то загадка, тайна, а ведь именно всё необъяснимое и притягивает нас.

Anime – это феномен.

Anime – это состояние души.

Anime – это стиль жизни.

Anime – это жизненный путь.

Anime – это моя жизнь, моя душа, мой мир.

Да и, знаете, просто хочется счастья иногда...

Автор: Химэ Селена



В японском аниме выразительные средства сведены к минимуму движения: неподвижное тело, застывшая мимика на протяжении десятков секунд. Сами движения не выражены индивидуально, схематичны. Можно привести типичный пример из *Fushigi yuugi*: сёгун Накаго встречает Миаку – девочку, отправившуюся в чужой мир выручать подружку. Накаго, сидящий на коне впереди свиты, бросает взгляд на Миаку. Ни одного лишнего движения: он просто смотрит и все. Но в этом неподвижном взгляде сконцентрировано множество смыслов: он замечает, что девушка из другого мира, что она призвана стать жрицей, что она принадлежит к вражескому лагерю, и что ее сейчас надо захватить, что будущее, связанное с девушкой,

В этой особенности японского аниме выражен синтоистский дух скрытости или непроявленности. Ками (японские боги неба и земли, духи любых предметов) – это скрытые жизненные силы, лишённые индивидуальности и телесности, их изображение табуировано. В каждом синтоистском храме хранится синтай (тело ками), но что это такое, не знает никто, ибо оно сокрыто от взгляда людей. Любой предмет может стать телом ками, благодаря чему непроявленное присутствует в эмпирическом. Неявное присутствие ками смещает восприятие человека с внешнего выражения вещи, на ее внутреннюю сущность.

Постижение сущности в эмоциональном переживании, пронизывающем жизненную

неопределенную потенцию смыслопроявлений, несводимую к смыслу какого-либо определенного действия или ситуации. Внутреннее присутствует, но при этом не выражается. На этом сокрытом уровне происходит основное действие.

Сокрытую глубину жизненных сил можно сопереживать, но не изображать. Анно Хидэаки в «Евангелионе нового поколения» посвящает целую серию прорыву сокрытой сущности человека. Четырнадцатилетний подросток Икари Синдзи на какое-то время утрачивает телесную определенность. Слой за слоем распадается сознание, обнажая в хаотичном мелькании несвязанных между собой фрагментов все то, что прячется за неподвижным изображением взгляда. Любая попытка свести

# Синтоистский дух

неопределенно и т.д.

В европейском мультфильме каждый из этих смыслов был бы выражен различными мимическими движениями. Накаго должен был бы обратиться к девушке одним выразительным движением, к свите – другим, задние мысли отобразились бы в мимике и т.д. Но здесь ничего этого нет: Накаго сидит на коне, поворачивает голову, видит девушку и больше ничего не происходит. При этом его лицо закутано плащом, видны только глаза. Ни мимики, ни жестов. Точно также и девушка – просто смотрит и не двигается. В одном застывшем движении выражено все.



потенцию вещи без приведения ее к смысловой определенности, лежит в основе японского эстетического принципа моно-но-аварэ (скрытое очарование вещей). Каждое застывшее движение в японском аниме передает

этот хаос к эмпирической определенности означала бы отрицание внутренней сущности человека.

Европейская установка прямо противоположна синтоистскому духу сокрытости:

внутренний смысл всегда явлен в мимике, действиях, событиях и т.д. С позиции европейского художественного восприятия тело должно выражаться в движении. Даже статичные изображения живописи или скульптуры передают динамику тела. Для этого используется особый художественный прием, предполагающий эстетический синтез различных моментов времени в едином акте восприятия. Поэтому для европейской мультипликации первостепенное значение имеет движение как выразительная форма, а среди движений особая роль отводится мимике героев.

Поскольку для европейца условием понимания является адекватное выражение смысла, он плохо переносит бессмысленный сюжет. Как правило,

следний момент супергероя.

Для европейца вся действительность обязана быть осмыслена с позиции наиболее значимых для него смыслов и ценностей. Этим объясняется популярность таких течений, которые сводят все многообразие мира к какому-то одному простому объяснению. Если это объяснение значимо для широкого круга обывателей, то соответствующая теория становится очень популярной, как, например, фрейдизм, который предлагает метод к сексуальной интерпретации любых явлений жизни.

Для японца скрытая жизненная сущность несоизмерима с частным эмпирическим фактом и его интерпретацией. Чтобы выразить присутствие неопределенного, эмпирический факт должен восприниматься в

На этом примере можно видеть различие европейского и японского отношения к сексуальности. Европейцу нужно осмыслить действительность в соответствии с тем, что для него наиболее значимо, поэтому он склонен находить сексуальность где угодно, в любых поступках, намеках, символах. Такое расщепление сексуальности приводит к тому, что ее уже не хватает на сам секс как таковой, что становится широко распространенной медицинской проблемой.

В японском восприятии неопределенность жизненной сущности несоизмерима с эмпирической данностью, поэтому она не может быть анатомизирована примитивными сексуальными интерпретациями. Секс принадлежит эмпирической обла-

## К японского аниме

смысл фильма окончательно выясняется в конце. Европейец ожидает осмысленного конца, и если этот конец оказывается отрицательным, то, значит, он служит завязкой следующего сюжета. Однако окончательная завершенность может быть только в положительной развязке. Завершение фильма на апокалиптическую тематику хэппиэндом — чисто европейское изобретение. Поскольку с позиции японского мироощущения внутреннее не находит своего завершения в эмпирическом, то и Конец Света, к разочарованию европейских зрителей, оказывается самым настоящим концом без всяких надежд на появление в по-

простоте своей фактичности, без всяких лишних интерпретаций. Пример из «Евангелиона нового поколения»: сцена в душе, где сидят два обнаженных подростка. Один из них говорит другому: «Ты мне нравишься. Проще говоря, я тебя люблю». Более того, один из подростков напрашивается к другому переночевать. У европейского зрителя сразу возникают определенные ассоциации и ожидание соответствующего развития темы. Однако ничего подобного в фильме нет. Подростки просто поговорили ночью, и ничего более. Ситуация изображена в своей фактичности и не предполагает никакого развития.

ти, когда он есть, он должен быть именно сексом, а не проблемой бессознательного. Когда его нет, нет смысла искать сексуальную подоплеку.

**Автор: Николай Карпицкий**

Наступил 2014 год. Люди подвели итоги ушедшего года. И мир игр тоже не остался в стороне. Проглядывая январский выпуск журнала «Шпиль» я увидела игры, которые игроки в интернет-голосовании признали лучшими из лучших. Меня заинтересовал один победитель.

Итак, лучшим слэшером 2013 года признана игра «DmC: Devil May Cry». Думаю, что многие помнят и знают не только игру под таким названием, но и аниме-сериал. Так давайте вспомним с чего всё началось.

А начиналось всё с того, что в конце 90-х годов прошлого века была очень популярная игра «Resident Evil» компании «Capcom» со многими ответвлениями. В одном из них был персонаж Тони, которому пришлось бороться с разными демонами. Такой сюжет понравился руководству «Capcom», но он не относился к «Resident Evil». Вот тогда и появилась идея создать

имени Данте. Он – полукровка, ведь его отец – демон Спарда, а мать – смертная женщина Ева. Основной род деятельности главного героя – уничтожение демонов, которые пробрались в мир людей. Пожалуй, это все, что объединяет Данте из игры и Данте из аниме.

В аниме он является владельцем агентства «Devil May Cry». Люди часто приходят к нему за помощью с очень разными просьбами, начиная с охраны какой-то вещи и заканчивая убийством того или иного человека, который оказывается демоном. Хотя в жилах Данте и течет кровь демона, что делает его сильнее, быстрее и выносливее любого человека, он не злоупотребляет своей силой, ведь полукровка ни разу не причинил боль или страдания людям.

А ещё Данте имеет странное чувство юмора, кучу мусора в конторе, где работает и живёт (офис на 1-ом этаже, спальня –

татья о сюжете и персонажах игры (если нет возможности или желания играть).

В аниме свет на биографию нашего блондина немного проливается в 8 серии. Все начинается с того, что в агентство приходит парень по имени Эрнест и заявляет, что он – друг детства Данте. Оказывается, что за 20 лет до основных событий в портовом городке Моррис-Айленд был пожар, в котором погибло много жителей. Выжившие заявили, что демоны хотели уничтожить город из-за некоторой женщины с мальчиком Тони. Этой семье пришлось уехать. Так вот Эрнест уверен, что Данте – это Тони. Также он утверждает, что имеет доказательства того, что демоны действовали по своей воле, и та дама не виновна в случившемся. Охотник на демонов всё отрицает. Хотя многое говорит об обратном. Например, фотографии в доме Эрнеста, на которых изо-

# Дьявол тоже плачет

что-то новое. И в 2001-м году для PlayStation 2 появилась игра «Devil May Cry».

А в 2007-м студия «Madhouse Inc.» сняла по сценарию режиссёра Сина Итагаки одноименный аниме-сериал. Кстати, «И дьявол может плакать» – одно из немногих аниме, сюжет которого был взят не из манги, как в большинстве случаев, а из игры.

Итак, главный герой, как игры, так и аниме – это мужчина с серебристо-белыми волосами и глазами голубого цвета по

на 2-ом), и долги перед Леди, Пэтти и Моррисоном. Он просто обожает клубничное мороженое и пиццу (лишь бы та была без оливок). И хоть каждая серия аниме – это отдельная история клиентов агентства «Devil May Cry», которым наш герой помог, но они между собой связаны.

В игре Данте внешне сильно отличается от Данте в аниме (лишь количеством оружия и тем, что ходит с обнажённым торсом), а вот биография... Вообще, перед тем, как смотреть аниме лучше почи-

бражен мальчик, похожий на взрослого Данте. А ещё слова демона и знание нашего героя о том, где спрятана шкатулка.

В игре у Данте есть брат-близнец Вергилий (в аниме не упоминалось ничего такого). В отличие от нашего блондина он чувствует себя неполноценным из-за того, что является полукровкой. Именно это послужило основой для сюжета «Devil May Cry 3», в которой Вергилий пытается открыть врата в Ад, чтобы получить силу отца. Вообще, каждая часть игры чем-то



напоминает 11-12 серии аниме: куча мелких демонов препятствуют герою добраться до главного злодея.

**Некоторые факты.** В игре Данте может принимать облик демона. А Триш была создана Мундусом (демон, которого победил Спарда), чтобы убить полукровку (из-за этого она похожа на Еву). В аниме на пистолетах Данте есть надпись «For Tony Redgrave». Можно предположить, что это и есть настоящее имя охотника на демонов. Ведь в 8 серии он прямо заявил, что в детстве его звали Энтони. Так почему Редгрейв не может быть фамилией?

«DmC: Devil May Cry» – пятая игра в серии по счету, хотя порядкового номера у нее нет. «Чем же она отличается от других?» – спросите вы. Да всем. Во-первых, над ней работала другая команда – английская компания «Ninja Theory». Это совершенно другой взгляд. Хотя это, возможно, и к лучшему. Во-вторых, от того Данте, который так всем полюбился ничего не осталось. Новый Дан-

те – брюнет. Он даже одевается по-другому. Знаменитый красный плащ теперь только внутри такого цвета, а снаружи – коричневый. Именно до этой части Данте не курил и не пил, ведь разработчики хотели таким образом показать, что герой может быть крутым и без вредных привычек. И в аниме этот принцип сохранился. Ведь блондин очень любит клубничное мороженое, но от такого пристрастия менее крутым он не выглядит.

«DmC: Devil May Cry» – перезапуск. Хотя фактически это совсем другое, ведь от самых первых версий почти ничего не осталось. Несмотря на такие огромные различия с предыдущими частями, игра все-таки достаточно популярна. Наверное, из-за самого процесса: новые места, враги, оружие – это всё, без сомнений, втягивает.

А вот аниме привлекает прорисовкой, музыкой и работой сейю. Композиции, которые используются, полностью противоположны между собой. На пример, оперинг

«d.m.c.» (Takeshi Noma – композитор) – энергичная мелодия. А вот эндинг «I'll be your home» в исполнении Рин Ойкавы – лирическая песня. Но они вместе с клипом идеально показывают жизнь главного героя.

А еще голоса актеров. Ведь героев озвучивают такие сейю как Тосиюки Морикава (Данте в «Devil May Cry»); Куро-саки Иссин, Канама Тосэн – «Bleach», Минато Намикадзе – «Naruto»), Фумико Орикаса (Леди в «Devil May Cry», Рукия Кучики – «Bleach», Риза Хоукай – «Fullmetal Alchemist»), Мисато Фукуэн (Пэтти Лоуэлл в «Devil May Cry», Куруми Куроно – «Rosario+Vampire») и многие другие.

Я не стала сравнивать игровой процесс и аниме, ведь хоть у них и есть что-то общее, но все же это слишком разные вещи. Но после просмотра аниме так и хочется побыть хоть немного в шкуре охотника за демонами Данте.

**Автор: Раиса Твердая**

# ОБАН – ЗВЕЗДНЫЕ ГОНКИ



2082 год. Технологии человечества уже дошли до того уровня, когда путешествие в другую галактику является не сказкой, а обычным делом. Теперь лидеры передовых стран мира ведут переговоры не только друг с другом, но и с посланниками с других планет.

Именно в такой обстановке разворачиваются основные события французско-японского аниме «Oban – Star Racers» (Обан – звездные гонки).

Главная героиня – пятнадцатилетняя Ева. Ее мать, звездный гонщик Майя Вэй, погибла на заезде, когда девочке было 5 лет. А отец, менеджер Дон Вэй, был настолько впечатлен смертью любимой жены, что пытался избавиться от всего, что напоминало о ней. Поэтому он отдал дочь в школу-интернат, и с тех пор ни разу не навестил Еву. Даже не писал и не звонил ей.

На следующий день после своего пятнадцатого Дня Рождения Ева сбегает с интерната и встречается со своим отцом. Но девушка узнает неприятную вещь: папа, будучи руко-

водителем огромной гоночной компании, даже не помнит, что у него есть дочь. Еве просто не хватило смелости признаться ему, кто она на самом деле. Устраиваясь на работу в компанию Дона Вэй, девушка говорит, что ее зовут Молли.

В это же время Дона Вэй вызывает к себе президент Земной коалиции и поручает ему опасную и сверхсекретную миссию – одержать победу в больших гонках Обана, легендарном межпланетном соревновании.

Эти гонки решали судьбу Вселенной, ведь приз для победителя – шанс осуществить в реальность любое желание.

Команда Земли в составе Дона Вэй, гонщика Рика Зандерболта, стрелка Джордана Вайлда и механиков Стэна и Кодзи отправилась на планету Алуас, где проходил первый этап соревнований. Ева незаметно пробралась за ними.

Уже во время первой гонки случается авария, в которой пилот Рик получает серьезную травму. Теперь вся ответственность лежит на плечах Евы –

единственного человека со всей команды, способного управлять кораблем Whizzing Arrow («Свистящая стрела»).

Но девушку никто не воспринимает всерьез. Ведь для команды она – просто временная замена Рика. Только потом, когда стало ясно, что Зандерболт не сможет принимать участие в гонках, Еву официально признали пилотом команды Земли.

Исполнение любого желания – очень лакомый кусочек. Одни участники хотели власти, другие – справедливости. А некоторые просто хотели воскресить родных. Так, как и Молли, которая хотела вернуть свою маму. Позже стает известно, что гонки – это способ выбрать нового Аватара, существо, которое будет править Вселенной ближайшие 10 тысяч лет. Но даже он не имеет сил, чтобы вернуть к жизни мертвых...

«Обан – звездные гонки» – приключенческое аниме. Прорисовка больше похожа на американские мультяшки. Хотя сюжет и увлекательный, но аниме, на мой взгляд, немного детское. Но, тем не менее, посмотреть нужно хотя бы потому, что это совместная работа французских и японцев под руководством Севины Йетмена-Эйфеля. Аниме не новое. Его премьера состоялась еще в 2006 году. Так что у кого будет желание, то за пару дней можно посмотреть всё. Ведь 26 серий – это не так уж и много.

**Автор: Раиса Твердая**

Автор: heddara

### *Команда Соломенной Шляпы*

Забыты листовки с наградой,  
В лицо знал их каждый пират:  
Команда Соломенной Шляпы  
Исчезла два года назад.

Но, вслед посылая проклятья,  
Списали их зря со счетов:  
Ведь Роджер в соломенной шляпе  
Взметнулся над мачтою вновь.

Они появились из тени  
И стали легендой Гранд Лайн.  
И полон их путь приключений,  
Загадок, сражений и тайн.

Противников меньше не стало,  
Но всех капитан победил.  
Вернулся пират Мугивара,  
И пал перед ним Новый Мир.

Он дал обещание братьям,  
И он не отступит назад.  
За парня в соломенной шляпе  
Награда уже миллиард.

И небо взорвется грозю,  
Над морем корабль их летит.  
Несладко придется Дозору,  
Коль встанет у них на пути.

И громкий звучит капитана  
Вновь крик: «Гому-но-пистолет!»,  
Над битвой сверкнут три катаны,  
Взовьется дымок сигарет.

В ночи тихо шепчутся волны,  
Неся вдаль чудесный корабль.  
Свой путь продолжая, исполнить  
Мечты наступила пора.

И с боем прорвутся на Рафтель,  
И вздрогнет Святая Земля.  
Что ж, новая Эра Пиратов,  
Встречай своего Короля.



**В  
семье  
не  
без  
анимешника**

<b>Пн</b>	<b>Вт</b>	<b>Ср</b>	<b>Чт</b>	<b>Пт</b>	<b>Сб</b>	<b>Вс</b>
	<b>01</b>	<b>02</b>	<b>03</b>	<b>04</b>	<b>05</b>	<b>06</b>
<b>07</b>	<b>08</b>	<b>09</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>
<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>
<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>
<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>				

**АИ**



апрель 2014

В  
семье  
не  
без  
счастливице

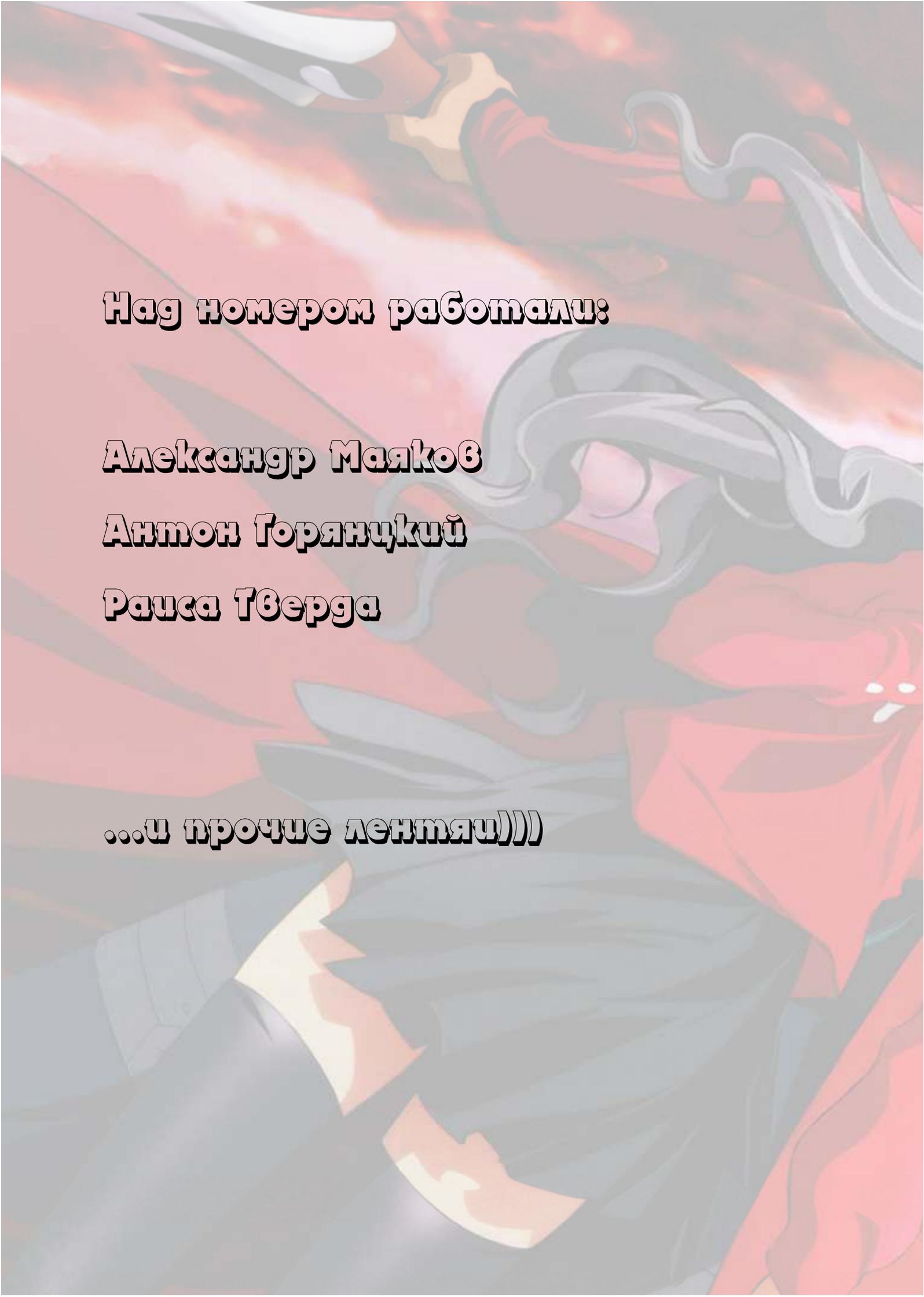
Анна





Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
	01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

2014



**Над номером работали:**

**Александр Маяков**

**Антон Горяцкий**

**Раиса Тверда**

**...и прочие лентяи)))**



**В семье не без анимешника.**

**PS литературное интернет-издание.**

**2014 год**