

У японского феномена современной культуры «аниме» тот же корень, что и у «animation» — американского аналога «мультипликации». На этом сходство заканчивается. Что не удивительно: американская анимация — чистойшей воды *fun*, то есть развлечение, игра, приятное времяпрепровождение. Одним словом «зрелище», продажей которого только и был озабочен Голливуд со дня своего основания. Дело тут не в примитивности Америки, а в эволюции западного человека, для которого любое искусство сегодня — это игра («хэппенинг»), а не жизнь.

Все эти мысли пришли в голову уже после того, как я основательно подсел на иглу «аниме» и пересмотрел не один десяток мультипликационных шедевров. До этого все мои познания умещались в расхожем представлении европоцентричного эстета: «Японские мультфильмы — это Покемоны, а значит — гомерическая чушь и несусветная глупость».

А потом в один прекрасный день я случайно купил DVD-диск с фильмом «Унесенные призраками» Миядзаки Хаяо. Так в дом вошел

Первые кадры «Унесенных призраками» вызывают чувство дискомфорта. Дело в том, что эстетика движения в аниме сильно отличается от привычных нам имитаций реальной динамики: в фильме Миядзаки кажется, что персонажи не плавно двигают руками и ногами, а переходят от одной картинке к другой. Это трудно описать словами, лучше самому увидеть. Хотя погодите, можно попытаться: герои движутся как... в комиксах! Не спешите морщиться: речь не идет о символе убогости американской культуры, набившей оскомину образованному че-

Аниме



Совсем иначе обстоят дела в Японии. Искусство (и аниме не исключение) — не просто самая настоящая жизнь, но жизнь гораздо более напряженная, возвышенная и одухотворенная. Обратите внимание на сам термин: что мешало японцам просто заимствовать слово целиком («анимация»), как они это часто делали в быту? Если бы японцы ощущали свою мультипликацию так же как американцы, они бы несомненно так и поступили. Вместо этого они изменили термин на «аниме». Тоже, между прочим, показательно: «душа»¹ вместо «одушевления»², реальная жизнь вместо ее имитации.

1 Таково значение латинского корня *anima*.
2 Основное значение слова *animation*.

странный зверек — логотип студии Ghibli, при виде которого мой сын начинает счастливо смеяться в предвкушении феерического представления. Миядзаки открыл для меня большую тайну: оказывается, Покемоны имеют такое же отношение к аниме, как и наш «Ну, погоди» — к серьезной мультипликации. В начале 1980-х, работая переводчиком в Союзе кинематографистов, я узнал, что кроме ширпотребного Волка-плагиата существует еще «Ежик в тумане» и «Сказка сказок» Норштейна. Сегодня точно также я знаю, что помимо Покемонов есть принцесса Мононоке, Порко Росо и принц Солнца. Есть Тоторо и маленькая колдунья Кики.

ловечеству. Эстетика движения аниме черпает вдохновение в средневековых манга — традиционных японских историях в картинках, которые рисовали буддистские монахи задолго до того, как Колумб появился на свет (в XII веке).

Впрочем, эстетический дискомфорт длится недолго. Уже через пять минут действие фильма выливается в такой фейерверк фантазии, такое смешение архаичной экзотики и мифологии с современными механистическими чудесами, что два часа пролетают как мгновение. Вот это и в самом деле магия, неподвластная словесному описанию. Это нужно только смотреть.

Магия «Унесенных призраками» настолько всемогуща, что мой сын постоянно пересматривает этот фильм не реже двух раз в неделю, а я при первой возможности спешу к нему присоединиться. Ситуация, однако, усугубилась, как только я достал другой шедевр Мияздаки — «Принцессу Мононоке», которую, пожалуй, рискнул бы назвать лучшей мультипликацией в истории мировой культуры. В любом случае, теперь приходится регулярно просматривать уже не один фильм, а два. Потом мы открыли «Воздушный замок Лапута», «Службу доставки

ставить простой эксперимент: посмотрите «Принцессу Мононоке» и попробуйте проанализировать свои впечатления об одном персонаже — Леди Эбоси. Вы будете шокированы: рисованный мультяшный персонаж не просто обладает шекспировским трагизмом, наделен невообразимой женской красотой, но и буквально излучает... сексуальную энергию! Последнее вообще невообразимо, поскольку речь идет не о «хентай» — уникальном эротическом (а иногда и чисто порнографическом) аниме, — а о простой детской сказке в картинках.

mea

Сергей Голубицкий
[sgolub@computerra.ru]



ведьмы Кики», «Порко Россо», «Моего соседа Тоторо», «Принца Солнца», «Замок Калиостро». Обратите внимание: я перечисляю фильмы только одного режиссера (Мияздаки), а сколько еще блистательных мастеров в бесконечном японском аниме!

Конечно, наиболее органично ощутить аниме могут только дети. Взрослые давно утратили умение магического восприятия искусства, поэтому откровения даются несоизмеримо большими усилиями. Тем не менее, это возможно. Чтобы почувствовать уникальность японского аниме и понять, чем это искусство отличается от всего виденного вами раньше, достаточно по-

Конечно, дети не замечают сексуальности Эбоси, зато ее замечает всякий нормальный взрослый мужчина (сам Мияздаки, полагаю, был первым). Такой сложнейший симбиоз разноплановых элементов культуры, цивилизации и человеческой психики вы не найдете нигде, кроме японского аниме. Уже это делает тему текущего номера «Компьютерры» неповторимой.

Все остальное — о компьютерной составляющей аниме, его жанрах, истоках и традициях — вы узнаете из замечательных статей моих друзей — Евгения Цепенюка и Станислава Гайдзинского, чьими усилиями, собственно, тема и воплотилась на страницах нашего журнала. ■

Отaku. В современной Японии — резкое, чуть ли не ругательное выражение: «фанатик», «одержимый»... применяется к не знающим меры поклонникам чего угодно — аниме, автомобилей, спортивных команд... Некогда это слово, буквально означающее «ваше жилище», было чрезвычайно уважительным обращением, но со временем устарело. Фанаты научной фантастики стали использовать его в качестве «фирменного» (вроде «товарищи» или «пацаны»), за что и получили прозвище *те, кто называет друг друга «отаку»* (отаку-дзоку), которое японский народ вскоре сократил до «отаку» и распространил вообще на всех фанатов. На Западе и в нашей стране отаку — просто большой любитель аниме и манги. До последнего времени в России в ряды отаку можно было не глядя зачислять любого, кто ухитрялся смотреть аниме более или менее регулярно, но, как теперь выясняется, разница все-таки есть. В Интернете можно найти множество тестов, позволяющих «по очкам» определить, отаку ли вы или просто не прочь посмотреть на досуге японские мультики. Лично я еще недавно чуть-чуть не дотягивал до отаку, но, начав писать про аниме, покинул ряды нормальных людей... надеюсь, навсегда.

Пасокон. Персональный компьютер. Независимо от формы и размера этим словом обозначаются не только представители семейства «винтовых», но и «Маки», и наладонники... и даже киберприслуга будущего.

Манга. Японские комиксы. Самое простое и короткое объяснение. Ага, все равно что «сямисэн — это японская балалайка», но для начала сойдет.

Мангака. Автор манги. Не просто сценарист или художник, но тот, кто все делает сам: придумывает сюжет, пишет диалоги и, конечно же, рисует. Это, однако, вовсе не означает, что у него не может быть помощников.

Манхва. Корейская манга.

Аниме. Анимационные фильмы и сериалы, созданные в Японии. Именно созданные, поскольку зачастую они производятся (фазовка, заливка) в Корее, Китае или на Филиппинах. Собственно, вот и всё определение: никаких стилистических, сюжетных, технологических или любых иных рамок оно не предполагает. Некоторые японские художники и режиссеры (особенно те, кто экспериментирует с куклами, пластилином и т. п.) считают, что аниме — это анимация

Евгений Цепенюк
[phil@fido.sakhalin.ru]

Краткий отaku-русский толковый словарь понятий, жестов, туманных намеков и технических терминов. Данные упорядочены по алгоритму «как попало», взятому из открытого источника и находящемуся в общественном достоянии.

Пасокон

Евгений Цепенюк
[phill@fido.sakhalin.ru]

типа манги, и не любят, когда их работы называют этим словом. Что ж, на то и правила, чтоб исключения не переводились.

Додзинси. Некоммерческая (точнее, продающаяся смешными авторскими тиражами) манга, повествующая о «новых» (частенько — постельных) приключениях персонажей популярных аниме, манги и видеоигр. Ни о каком соблюдении авторских прав речи при этом не идет... и это совершенно никого, в том числе и правладельцев, не волнует. Изредка созданием додзинси балуются профессионалы, но обычно с этого начинают любители. Некоторые из них, например группа CLAMP, со временем и сами становятся профессионалами.

Додзинсика. Автор додзинси.

Фансабберы. Те, кто делает фансабы, то есть субтитры, содержащие любительские переводы аниме. От пиратов отличаются тем, что, во-первых, денег не берут (и другим не велят — см. соответствующую надпись в начале большинства «честных» фансабов), а во-вторых, сворачивают работу над проектом, как только аниме выходит «на лицензии» в соответствующем регионе.

Студия. Компания, занимающаяся разработкой и производством аниме. Одни студии, например Ghibli, сами обеспечивают весь производственный цикл от сценария до готовой пленки. Другие, в частности GAINAX, вообще не держат «нетворческих» работников, перепоручая чисто технические операции (фазовку, заливку) сторонним подрядчикам. А некоторые, как Production I.G., — и свои полнометражки с сериалами рисуют, и людям помогают (разумеется, небескорыстно).

Дизайн персонажей. Все равно что кастинг в «живом» кино. А заодно уж дизайнер персонажей выполняет работу гримера, костюмера и постижера — в общем, определяет внешний вид персонажей во всех возможных ситуациях, их эмоциональные реакции, характерные позы и жесты и т. п. Бывает, что дизайнер персонажей получает карт-бланш, а порой вместе с режиссером он работает не только над внешним, но и над внутренним обликом героев, но случается и так, что его творческая свобода ограничена волей автора оригинальной манги, режиссера, спонсоров... В любом случае, он считается одной из ключевых фигур в процессе создания аниме, и его имя чаще всего называют сразу после режиссерского.

В стране отаку, или Сквозь экран в Японию и обратно

На экране

«Так же, как есть множество вещей, делающих человека человеком, так есть и множество вещей, делающих человека личностью. Лицо, по которому тебя узнают. Голос, который считаешь своим. Рука, которую видишь, проснувшись. Воспоминания детства. Мечты о будущем. Но это еще не все. Есть еще кое-что в сети, что может постичь мой кибернетический разум...»

«Ghost In The Shell»,
монолог Кусанаги Мотоко

Мы говорим «компьютеры на экране» — подразумеваем «киберпанк». Мы говорим «киберпанк» — подразумеваем скребущие свинцовое небо метрополисы, разгул преступности, тиранию мегакорпораций, разумные компьютеры и безумных хакеров, электрические всполохи в виртуальных небесах обетованных... Эгоистичных персонажей, не желающих вести себя как пристало нормальным положительным или отрицательным героям. Авторы с хорошей милицейской закалкой: «Вопросы здесь задаю я! Сняты ли андроидом электроовцы?» Да мы еще понять не успели, что нам самим снится, а нас уже андроидами озадачивают... Проблемы, поставленные Веком Информации перед европейской цивилизацией, устрашающие не столько своей численностью, сколько принципиальной, системной новизной, — вот основное содержа-

ние киберпанка.

Меж тем для японской культуры все эти вопросы — детский лепет. «Откуда берутся дети?» «Кто кому снится — бабочка мудрецу или мудрец бабочке?» Всем давным-давно известно, что вселенная размещается на сайте старого «чайника» Ляо, приторговывающего варезом на одном из пекинских серверов. Виртуальная реальность? А что, разве бывает какая-то другая? Избранный, ты так ничего и не понял: ложка есть. Это тебя нет...

Или вот одушевленный компьютер: обыкновеннейший монооке, «дух вещи», эка невидаль для синтоистов-то, одушевляющих все окружающее. Да и буддистов гораздо больше волнует, кем или чем сам окажешься в следующем перерождении. Говорят, хорошие сисадмины перерождаются в юниксовые серверы, а кулхацкеры-вирусописатели — в глюкавые персоналки... шутка?

А всемогущие хакеры — просто современные волшебники-отшельники-монахи. В самом деле, какая разница, чем он там пользуется — магией или наукой, если все равно не знаешь и не можешь понять, как он добивается результата? Главное — с ним не ссориться.

Корпорации — те же феодальные кланы. Ничего не изменилось. Ну, почти ничего.

С непонятками насчет хороших и плохих — тоже по адресу. Понятия «абсолютного добра» и

«абсолютного зла» настолько чужды японской культуре, что до знакомства с христианами наивные островитяне даже богов не дифференцировали, полагая, что потустороннее существо, с которым лично ты сумел договориться, — это и есть хороший бог, а плохой дьявол получается, если как следует разозлить хорошего бога. Разумеется, идея сэкономить на мотивации многим показалась удачным рацпредложением, но до сих пор большинство серьезных японских авторов выписывает персонажей настолько неоднозначных, что с уверенностью их можно отнести лишь к «нашим» или «не нашим». Да и то не всегда.

Казалось бы, для успешного усвоения идей киберпанка создателям аниме не требовалось прилагать особых усилий: добавили к привычным понятиям «электрo» да «кибер-» и готово. Однако не все так просто. Для пущей выразительности вот вам кулинарная метафора: есть такое блюдо, именуемое «коцурецу»; иностранцы считают его национальным японским, японцы же — европейским. На самом деле это обыкновенная свиная отбивная, только порезанная на мелкие кусочки, чтобы удобнее было есть палочками, сдобренная соевым соусом... и так далее, и в итоге вкусом, запахом и внешним видом напоминающая «оригинал» не больше, чем слово «коцурецу» — слово «котлета». И таким вот примерно образом японская культура перерабатывает практически все, что заимствует у Запада. Киберпанк не исключение.

Первым делом отправились на помойку баллоны с той самой удушливой атмосферой страха, безысходности и звериной тоски, без которой киберпанк не киберпанк. За ненадобностью. Ведь коли все прочие элементы импортного стиля на поверку оказались привычными и родными, то чего пугаться-то?

Даже в «Ghost In The Shell» Осии Мамору — вещи, пожалуй, наиболее близкой к «классическим образцам», при всей ее мрачности и по-восточному эстетичной жестокости, — совершенно отсутствует страх. Пессимизм режиссера скорее смахивает на хандру усталого скептика (примечательно, что японские фанаты подвергли фильм резкой критике — за то, что при экранизации был «утрачен» грубоватый, но сочный юмор оригинальной манги Сироу Масамуне), чем на фирменную кибер-

панковскую паранойю. Да, личность можно подделывать, воспоминания — фальсифицировать; человеком можно манипулировать, как марионеткой, но... это проблемы человечности, а не технологии. Запугиванию перспективами тотальной дегуманизации авторы «Ghost In The Shell», «Armitage III», «Serial Experiment Lain» предпочитают совместные со зрителем размышления о том, что же такое человек и чем он отличается... даже не от киборга, а от другого человека. Что делает человека личностью? Где проходит граница, очерчивающая пределы человеческого сознания и одновременно отделяющая «я» от других? Каждый ли, рожденный человеком, способен им быть?

Дальше — больше. Классический киберпанк, на японский вкус, все-таки слишком пресен и однообразен. Вот с приправами да с гарниром... Вообразите себе музыкальную комедию-экшн по мотивам «Blade Runner»: это называется «Bubblegum Crisis» (утрирую, утрирую, но!). Или авантурное космопиратское приключение с завязкой, поразительно напоминающей «Total Recall»: вот вам «Space Adventure Cobra». Или героическое, местами до пародийного, киберфэнтези с элементами детектива и фэбулой, как будто подсмотренной в «Лабиринте отражений» Лукьяненко: получится что-то вроде «hack» (в рамках проекта выпущены аниме-сериалы, манга и, главное, ролевая игра для PS2, действие которой происходит... внутри онлайн-ролевой игры).

Сам киберпанк тоже можно употреблять в виде приправы к другим жанрам. Наиболее активно его используют, пожалуй, авторы лирических молодежных комедий: «Hand Maid May», «Chobits»... Разумеется, ни о каком свинцовом небе тут речи быть не может (ну разве что под настроение), но зато хитросплетенных взаимоотношений искусственных и естественных разумов, наделенных всеми возможными половыми признаками, включая третичные (женская логика и мужская наивность), — хоть отбавляй. Причем среди главгероев киборги — почти всегда женского пола. Есть мнение, что душевные страдания скромных, покорных и, конечно же, сексапильных киберслужанок и их всесторонне положительных, но (обязательно!) невезучих в любви хозяев, — просто-напросто проявление глубо-

Сэйю. Актёр, играющий голосом, — то есть занятый в озвучке аниме и драмы. Многие, если не большинство профессиональных сэйю, ни разу в жизни не участвовали в «обычных» театральных постановках, не появлялись на экране иначе как для интервью. Но это нисколько не мешает им пользоваться популярностью наравне со звездами телевидения и кино. Зато многие из них «еще и» поют!

Драма. В данном случае это не жанр, а целый вид популярного искусства — звуковые спектакли. Транслируются по радио, издаются на дисках. В свое время что-то в этом роде было популярно и в СССР — радиоспектакли, пластинки с записями сказок... только те пластинки делались по мотивам мультфильмов, а в Японии бывает, что аниме делается по мотивам драмы (хотя чаще все-таки наоборот).

Липсинк (lipsync). Синхронизация движений губ говорящего что-то персонажа с озвучкой. В американской (и не только) анимации считается чрезвычайно важной задачей, — а вот в аниме, как правило, игнорируется. Потому что, во-первых, абсолютное большинство аниме озвучивается как «живое» кино: сэйю играют, глядя на уже снятый видеоматериал (американские же аниматоры, напротив, рисуют, стремясь попасть в заранее записанные реплики). А во-вторых, чем тратить столько времени и сил на анимацию *отдельно взятого* рта, не лучше ли тщательнее поработать над, так сказать, совокупной выразительностью персонажа?

Форматы. Аниме бывает в виде телесериала, полнометражки, OVA/OAV и ONA. Первые два — почти то же самое, что и привычные нам форматы, за двумя уточнениями. Во-первых, одноименная полнометражка почти всегда вторична по отношению к сериалу, а не наоборот. Причем речь вовсе не обязательно идет о продолжении — это может быть альтернативная версия того же сюжета (та же история, рассказанная не просто другими словами, но и с другой точки зрения). Во-вторых, если, по аналогии с литературой, полнометражка — это повесть, то одни аниме-сериалы подобны сборникам рассказов, а другие — романам; такие сериалы имеют как минимум одну сквозную сюжетную линию, и пытаться смотреть их с середины не стоит.

OVA (Only Video Anime), оно же OAV (Original Animated Video), предназначается для распространения исключительно на персональных носителях — видеокассетах и



DVD, а не для показа по телевизору или в кинотеатрах. В отличие от так называемых видеопрограмм для индивидуального просмотра, среди OVA не так уж много хентай (см. ниже), хотя почти все хентайное аниме выходит «только на видео». По форме это, как правило, небольшие, по четыре-шесть эпизодов, сериалы. По сути — самостоятельный формат, наиболее яркие представители которого совмещают лучшие качества телевизионного и кинематографического аниме: большая продолжительность дает их авторам простор для развития сложных сюжетов, а отсутствие необходимости выдавать по серии в неделю позволяет тщательно прорабатывать прорисовку и анимацию. Ну а для молодых независимых студий OVA — зачастую лучший (если не единственный) способ пробиться к зрителю.

Наконец, аббревиатура ONA означает Only Network Anime, и выпущенное в этом формате аниме, как нетрудно догадаться, предназначено для распространения исключительно (или, по крайней мере, в первую очередь) в виде файлов и посредством Интернета. Пока что большинство ONA — любительские короткометражки, но некоторые вполне серьезные коммерческие работы (к примеру, «Mahou Yuugi») в последнее время появляются (совершенно официально) сначала в свободном доступе в Сети, а уж затем, после некоторого перерыва, в телеэфире. Да, разумеется, речь идет о японоязычном «секторе» Интернета.

3D. Всем известные три измерения — длина, ширина и высота. Конечно же, никакой трехмерности на плоском, то бишь двухмерном, экране вы не увидите (при нынешнем уровне развития науки и техники). Так что, когда говорят о трехмерной графике, обычно имеют в виду технологию, с помощью которой получена картинка. Прежде всего в специальной программе создается математическая модель трехмерного объекта (у вас в школе были уроки черчения?) — сначала она как будто свита из тонких проволочек, но затем ее «обертывают» плоскими картинками — текстурами, имитирующими разные поверхности (металл, одежду, дерево и пр.). Потом комбинируют на «виртуальной сцене» с другими такими же математическими объектами, анимируют, расставляют виртуальные прожекторы, устанавливают виртуальную камеру и виртуально кричат «виртуальный мотор!». И начинается рендеринг, то есть процесс визуализации, в ходе которого компьютер усиленно размышляет: будь вся эта виртуальность реальной, как повела бы себя в такой ситуации настоящая камера?..

ко упрямой ностальгии японских мужиков по временам тотального патриархата. Так или иначе, разница между кибергорничными и ангелами-домработницами из сериалов вроде «Angel's Tail» заключается лишь в таких деталях, как форма ушей, наличие или отсутствие хвоста, и в рамках темы совершенно непринципиальна, как и вообще разница между магией и технологией. Показательна в этом смысле «Video Girl Ai»: если в начале сериала высокотехнологическое происхождение Аmano Ai не вызывает сомнений, то ближе к концу запах горелой изоляции становится все слабее, и все сильнее попахивает мистикой. Однако на убедительность житейской истории замена виртуальности на тонкоплановость совершенно не влияет.

Апофеоз *ояпонивания* киберпанка называется FLCL (он же Fooly Cooly): вещь, совершенно на киберпанк не похожая... и вообще ни на что не похожая, сравнимая, по-моему, разве что с «Охотой на снарка», но содержащая (смотрите внимательно!) практически все киберпанковские элементы. В том или ином виде. Порой — в ином до зеркального, скажем в виде утюга (ко-

именного сериала, вот в сплосках цифровых спецэффектов прыгают сквозь гиперпространство космические корабли из «Cowboy Bebop», вот на фоне пререндеренных, пардон, бэкграундов выходит в эфир первая в истории диджейша-андройд из «Maico 2010»...

По-моему, «видно» — не то слово: сочетание традиционного «целлулоидного» рисунка и компьютерной графики, особенно 3D, просто режет глаз. Ну, не всегда, конечно, но все-таки привычка-то выработалась: полутона и мелкие детали — прерогатива фонов, а анимированным объектам свойственна выразительность твердых линий и четкие контуры залитых цветом областей; трехмерные же объекты, богатые полутонами и бедные на детали, — ни рыба ни мясо. И одно дело — эксперименты с совмещением анимации и игрового кино, там контраст между живым и оживленным работает как полноценный художественный прием, а вот пластиковые на вид, как их не крути, трехмерности — совсем другое.

Впрочем, даже такие энтузиасты «цифры», как руководящие работники студий Gonzo или Production I.G., прекрасно понимают наличие



нечно, думающего о нас всякие гадости), но в этом — то все и дело! И действие из мегаполиса в деревню перенесли тоже неспроста, и «Матрицу» походя спародировали не от нечего делать...

Что дальше, куда уж дальше? Понятия не имею. Слава богу, я не критик. Я, как говорится, буду посмотреть... Потому что японцы хоть и привыкли к вопросам, но, разумеется, тоже не знают ответов. Но зато они знают, что они их не знают, и не пытаются делать вид, будто знают. И знаете что? Вот это вот мне и нравится.

По ту сторону экрана

«Искусство — это либо революция, либо плагиат».

Поль Гоген

Как ни странно, но дать вразумительный ответ на вопрос «как сильно развитие компьютерных технологий повлияло на аниме?» не так-то просто. Вроде бы вот же оно, это влияние, видно невооруженным глазом: вот, вся в сверкающем 3D, проплывает голубая субмарина №6 из одно-

«проблемы совместимости» и тратят массу сил на ее решение. С переменным успехом и... с завидным упорством продолжая использовать трехмерную графику для визуализации механизмов, урбанистических пейзажей, футуристических спецэффектов и т. п., — персонажей же «живых» рисуя обязательно по старинке, вручную и даже на бумаге. А уж потом сканируя, раскрашивая и анимируя на компьютере. Полностью же трехмерные работы пока остаются уделом заставок к видеоиграм (ну, за парой исключений, только подтверждающих правило).

Если приглядеться повнимательнее, а лучше — попросить специалиста ткнуть пальцем, обнаружатся неочевидные, но *не менее цифровые* по происхождению фрагменты в работах даже самых консервативных мастеров. У студии Ghibli и то в активе есть один полностью цифровой фильм, «My Neighbors the Yamadas» (ну захотелось режиссеру Такахате Исао акварельной мягкости рисунка вместо привычных целлулоидных линий-залывок!). Или, скажем, эпохаль-

ный «Neon Genesis Evangelion»: если в оригинальном телесериале компьютеры использовались исключительно для изображения компьютерных же мониторов, то в полнометражке «End Of Evangelion» есть, к примеру, сцены со сложной анимацией множества объектов, расположенных на разных планах и движущихся с разной скоростью по независимым траекториям (самолеты с серийными Евами). Добиться подобного эффекта при работе с традиционной камерой можно, но только теоретически... Ну и, в конце концов, цифровую заливку, совершенно неотличимую от традиционной, но сильно ускоряющую нетворческую рутину, используют все кому не лень.

Ну и что с того? Японские художники экспери-



двухмерных сцен для получения жутковатого эффекта любительской полускрытой съемки (урбанистическая анимационная «Ведьма из Блэр»?); и полностью трехмерный, но при этом принципиально нефотографичный (напрочито грубоватые модели, отрендеренные с использованием технологии cell shading) «Platonic Chain»; и по-древнеяпонски психоделический видеоряд «Kousetsu Hyaku Monogatari», в котором трехмерные элементы и «ручные» рисунки, покрытые толстым слоем цифрового грима, устраивают настоящий маскарад, преображаясь порою до полной неузнаваемости, — все это тоже аниме. С треском провалившаяся в прокате «Final Fantasy: Sprits Within» — это, при всем уважении к Square Enix, не аниме. Просто не те фамилии в титрах, а вот грядущий «Final Fantasy: Advent Children» — аниме, независимо от прокатной судьбы. Аниме — это анимация, созданная японскими авторами, ни больше ни меньше.

Короче, вопрос следует ставить так: сделали ли компьютеры японскую анимацию *менее японской*? Нет. Разумеется, нет. Это западное искусство развивается революционными рывками, и каждое новое поколение талантов первым делом предает анафеме достижения предшественников. Японцы же слишком комфортно чувствуют себя на плечах гигантов и сами охотно подставляют плечи (в стране, где Учитель почитается чуть выше богов и чуть ниже предков, иначе и быть не может). И вот, понимаете ли, у них там, на плечах-то, очень широкий кругозор. Только и всего. ■

Короче, вопрос следует ставить так: сделали ли компьютеры японскую анимацию *менее японской*? Нет. Разумеется, нет. Это западное искусство развивается революционными рывками, и каждое новое поколение талантов первым делом предает анафеме достижения предшественников. Японцы же слишком комфортно чувствуют себя на плечах гигантов и сами охотно подставляют плечи (в стране, где Учитель почитается чуть выше богов и чуть ниже предков, иначе и быть не может). И вот, понимаете ли, у них там, на плечах-то, очень широкий кругозор. Только и всего. ■

ментировали с выразительными средствами издавна, экспериментируют и сегодня. И чего уж там какой-то компьютер — сама анимация воспринимается ими, по большому счету, не как самоцель, а, опять-таки, как одно из выразительных средств, новое и мощное, но... одно из.

Аниме — это не стиль и не жанр, и пресловутые «большие глаза» совершенно ни при чем. Есть аниме графическое и живописное, яркое и тусклое, динамичное и медитативное. И мультяшная «1001 ночь — Приключения Синдбада» (1962) Тайдзи Ябуситы; и эротическая «1001 ночь» (1969; между прочим, первый полнометражный эротический мультфильм в мировой истории) Тэдзуки, которого частенько называют «Богом манги»; и утонченная «1001 ночь» (1998) Аmano Ёситакэ, попытавшегося сплавить живопись, мангу, 3D, классическую и компьютерную анимацию в неделимое целое, — все это аниме. И «Voogieeror Phantom», авторы которого использовали цифровую постобработку вполне

В результате получается последовательность нормальных плоских кадров. Как видите, никаких концептуальных отличий от традиционной кукольной анимации нет, да и откуда им взяться — ничто не ново под Луной. Разве что 3D претендует на некую мистическую фотореалистичность, — но, видимо, не такая уж это и хорошая штука, раз все более популярной становится технология cell-shading: метод рендеринга, при котором трехмерные объекты выглядят будто нарисованные от руки.

Композинг. Совмещение «самостоятельно» движущихся объектов друг с другом и с фоном в единое целое. Допустим, у нас есть анимированный персонаж, очень выразительно перебирающий ногами, — но чтобы он стал *куда-то идущим* персонажем, надо подсунуть ему под ноги дорогу и по этой дороге кадр за кадром передвигать в нужном направлении. А тут вдруг навстречу едет велосипедист! Тоже анимированный персонаж, только он, передвигаясь вдоль фона, крутит педали. В какой-то момент велосипедист заслонит пешехода, так как окажется ближе к нам, потому что расположен слоем выше... В традиционной анимации используются камера и листы целлулоида, но, поскольку этот материал все-таки не абсолютно прозрачен, слишком много слоев не скомбинируешь — получится муть. Цифровой же композинг, концептуально ничем от традиционной технологии не отличаясь, развязывает аниматорам руки и позволяет создавать очень сложные сцены с множеством движущихся по своим траекториям объектов.

Фазовка. Прорисовка промежуточных положений (фаз) между ключевыми кадрами при анимации. Ключевые кадры: рука опущена, рука поднята. Фазы: рука слегка приподнята, еще чуть-чуть приподнята, еще чуть-чуть, еще... Вы уже наверняка догадались, что ключевые кадры рисуют художники-аниматоры, — и это сложная и творческая работа, а фазовкой занимаются чернорабочие — как правило, молодые и зеленые. Такая вот «дедовщина», — что ж, все великие тоже через это прошли...

Морфинг. Плавная трансформация одного изображения в другое. Допустим, привлекательная девушка на глазах превращается в отвратительную ведьму... в анимации это называется морфингом. Прорисовка промежуточных фаз морфинга — очень сложная задача, но компьютер способен ее значительно облегчить, главное — правильно наметить положение ключевых точек (ска-

жем, на лице — кончик носа, уголки глаз и т. п.) на исходной и конечной картинках.

Заливка. Самый нудный и нетворческий этап в процессе производства анимационных фильмов. Закраска заранее намеченных областей рисунка (аниматоры, как правило, работают с пустыми контурами) заранее утвержденным цветом. Требует внимательности, усидчивости... и более ничего. Именно эту операцию в первую очередь передоверяют студиям-подрядчикам, а в последнее время — компьютерам.

Косплей (от английского costume play).

Самодельное костюмированное шоу, популярное в среде отаку. Участники наряжаются в костюмы любимых героев аниме (или японских видеоигр), при необходимости накладывают грим и... дальнейшее зависит исключительно от вкуса и возможностей участников и/или организаторов. Как правило, дело ограничивается созданием серии постановочных фотографий, но в рамках фестивалей случаются и настоящие театрализованные представления «по мотивам». В природе встречается и хентайный косплей — как правило, коммерческий. В Японии ленивый отаку легко может приобрести готовый костюм со всеми аксессуарами, но настоящие косплееры, разумеется, все делают своими руками (хотя, скажем, за контактными линзами, как у Какаси-сэнся из «Наруто», все равно придется идти в магазин).

Хентай, этти. Во-первых, эротика и порнография в аниме, манге и видеоиграх; во-вторых, ругательство: «ах ты извращенец!». С японского «хентаи» переводится буквально как «извращение», а «этти» — японское прочтение названия романской буквы H (эйч), с которой, в свою очередь, начинается слово Hentai, написанное по-английски. Как правило, хентайное аниме выпускается в виде OVA (а хентайные игры выходят на PC). В современной Японии формально действуют суровые законы о борьбе с порнографией, введенные еще в период оккупации, но на практике, по известной русской поговорке, их строгость компенсируется необязательностью исполнения. Разумеется, это вовсе не означает вседозволенности, просто японское общество, с его многовековой культурой сексуальных отношений, как правило, справляется с вопросами половой морали без помощи государства... по крайней мере, пока справляется.

Фансервис. Сцены с эротической окраской различной степени легкости по большей



На любителя

Станислав Гайдзинский

«Вино какой страны вы предпочитаете в это время суток?»

М. А. Булгаков. «Мастер и Маргарита»

Вы приходите туда, где знающие люди обмениваются впечатлениями. Вы задаете ясный и очевидный вопрос. И в ответ получаете лишь объяснения, почему вопрос ваш напрочь лишен смысла, да еще советы — переспросить как-нибудь поправильнее. И это в лучшем случае. В случае же нормальном старожилы анимешного форума разводят ностальгический флейм, вспоминая свои «первые разы»; в не самом худшем — устраивают грызню, отстаивая каждый свое мнение; и, наконец, в самом худшем — ответ на вечный вопрос «что посоветуете посмотреть новичку?» будет — таки дан, и будет он простым и однозначным перечислением одного-двух-трех названий, и будет он столь же неверен, как рецепт, выписанный без постановки диагноза.

Потому что аниме-фильмы и сериалы бывают разными, очень разными. Ибо, во-первых, создаются они для самых разных людей и под чрезвычайно разные настроения, а во-вторых, людьми не менее разнообразными: численность аниме-студий и метраж выдаваемого ими продукта превышают все неамериканские пределы. Конечно, даже американская анимация, — если вспомнить, что, помимо диснееобразных музыкальных сказок, ее гордо представляют и супермногочисленные супергерои, и гуманоиды Бивис с Баттхедом, и запанибратские Симпсоны, и циничные южнопаркичане, — вовсе не монолитна, но по части разнообразия конкурентов у японцев в этом мире нет. Аниме подвластны практически все жанры и, что важнее, темы, доступные игровому кино (комедия, сатира, драма, боевик, ужасы, приключения, фэнтези, психология, эротика, политика, религия... ну и далее до полного исчерпания словаря), плюс еще кое-какие, часть из которых представляет собой сугубо местную специфику-экзотику, часть — привычные, в общем-то, особенности сюжета, удостоенные на Островах собственного жанрового определения.

Вот, например, аниме в жанре махо-сёдзё («девочка-волшебница») повествует о совершенно обычной на вид девушке, способной в определенных обстоятельствах ненадолго превращаться в могущественную волшебницу (сама себе Золушка и фея-крестная в одном флаконе). Как правило, внешность ее при этом изменяется до неузнаваемости (но никак не в сторону подурнения), а возраст, если изначально был детским, увеличивается до вполне половогозрелого. По крайней мере, на вид. Есть мнение, что авторы таким образом метафорически изображают удивительный процесс превращения девочки в девушку. Не знаю, не знаю... В любом случае, не могу не подивиться, как из столь, казалось бы, банальной фабулы родилось великое множество сюжетов, порой весьма оригинальных.

Спокон (соединение «спорта» и «силы воли») — тост о том, как один маленький, но очень

гордый спортсмен упорно тренировался и стал сначала чемпионом, а потом еще упорнее тренировался и стал Самым Большим Чемпионом! То есть, пардон, не тост, а сага.

Сэнтай (буквально «отряд, команда») — приключения небольшой «группы товарищей», сплоченной общим делом (якудза и одноклассники не в счет). Как правило, этим делом является спасение мира от Зла, но возможны варианты. Не все члены команды одинаково важны для развития сюжета, кто-то все равно должен быть главным героем (вовсе не обязательно лидер), но и откровенные «кушательподано» среди них почти не встречаются. Создатели сериалов нередко устраивают специальные «эпизоды-бенефисы» для каждого из «неглавных» персонажей.

Меха — жанр аниме, в котором эти самые мехи играют ключевую роль. Например, главный герой сражается со Злом, сидя в кабине гигантского пилотируемого человекоподобного робота. А если в своей борьбе он будет не одинок, получится меха-сэнтай. Поскольку происхождение мехов может быть разным, то вполне возможен не только МФ-, но и фэнтези-меха-сэнтай.

Хентай, строго говоря, жанром не является, поскольку обычно, в отличие от привычной (да ладно вам!) порнографии «с живыми актерами», имеет вполне связный сюжет — детективный, пародийный, героически-фантазийный и пр. Все та же, в общем, старая сказка, только пробуждающий спящую красавицу принц поцелуем не ограничивается.

Некоторые отдельные товарищи склонны говорить о сёдзё (аниме для девушек) и сёнэн (для юношей) как о жанрах, но помилуйте, какой же это жанр, это — половая ориентация! Тем более что и в таком, казалось бы, однобитном вопросе ясность есть не всегда. Например, первые яой-аниме (то есть с мотивами мужской однополой любви) были адресованы девушкам. С возрастом тоже не все просто: скажем, детский (кодомо) юмор в представлении японцев — это такой юмор, шутки которого, в силу их структурной сложности, отсутствия моральных ограничений и

высокого уровня абстракции, взрослым понять не дано. Да, кстати! Вы, надеюсь, уже поняли, что аниме — это вовсе не «мультки для детей» (хотя и дети не забыты)? И что, говоря об аниме для взрослых, я имею в виду вовсе не *детям до...*, а *тем, кому за...*?

Остальные жанровые определения вам должны быть более или менее знакомы, но не забывайте делать поправку на местную специфику! Во-первых, герои аниме-боевиков очень много говорят и даже размышляют. Летит, скажем, в физиономию главгерою кулак главзлодея, и, пока он летит, главгерой вспоминает беззаботное босоное детство, и как они с будущим главзлодеем дергали одноклассниц за косички, и как потом случилось Страшное, наложившее толстый-толстый отпечаток на моральный облик главзлодея... и все это занимает примерно полсерии, а потом кулак таки долетает и... попал ли кулак в цель, а если нет, то куда он попал и что из этого вышло, вы узнаете через неделю. Такое вот кабуки... поначалу раздражает, потом привыкаешь.

Во-вторых, мистика в аниме — вовсе не обязательно ужасы с того света (таковые неправильно, но традиционно называются готикой). Мистика — это просто прекрасный способ сэкономить время и силы на объяснении, откуда что взялось. И никто не поймает, как научного фантаста, не увязочка.

В-третьих, мелодрама в Японии — вовсе не исключительно женский жанр. Что такое мужская мелодрама, тем более — хорошая мужская мелодрама, в двух словах не объяснить. По японским понятиям, чувствительность — вовсе не признак слабости... в общем, просто не удивляйтесь.

В-четвертых и главных, вещи, целиком и полностью втискиваемые в рамки одного определенного жанра, встречаются нечасто. Гораздо чаще в онлайн-овых гидах-энциклопедиях-справочниках попадают характеристики типа «фантастическая музыкальная мелодрама с элементами меха-сэнтая», «героическое фэнтези с элементами психологического триллера и бытовой комедии» или даже «фантастическая философская вестерн-клоунада». Юмор, кстати, в аниме вообще входит на экран без стука и прекрасно уживается с трагизмом любой ситуации. Обратное тоже верно. Жизнерадостная комедия о последнем годе жизни смертельно больного, без патетики, но и без пошлости? Да, подобный эпизод был у Данелии в «Не горюй!», помните? Тогда вы понимаете, что я имею в виду.

Кто вы — подросток или взрослый? Мужчина или женщина? Романтик или циник, консерватор или бунтарь? От этого зависит, что вы хотите увидеть на экране... и что-нибудь подходящее обязательно найдется. Ну, почти обязательно. Знаете, очень хочется воспользоваться положением и привести свой сугубо субъективный список... но я сдержусь. Спрашивайте на форумах Интернета! И отвечено будет вам. **■**

части не мотивированные сюжетно, а вставленные исключительно как «подарок» (сервис) зрителям. Определенной категории зрителей. Очень обширной категории зрителей...

Каваи. По-японски «прелесть», «какая лапочка!» и т. п. Говоря о «кавайности», «кавайном дизайне», подразумевают нарочитую детскость, беззащитность, «сюсюпучность» персонажей и/или их окружения.

Сэнтай. Если бы кто-нибудь решился снять аниме по мотивам «Неуловимых мстителей», критики отнесли бы фильм именно к этому жанру. Приключения небольшой сплоченной команды, преследующей некую цель, — вот что это такое.

Махо-седзе. Жанр «приключения девочек-волшебниц». На первый взгляд, она — обычная девчушка, и на второй тоже. Но стоит вам отвернуться, и она тут же превращается... экий вы хентай, поручик. В волшебницу она превращается. А потом — обратно.

Меха. Всяческие механизмы, желательнее большие, блестящие и футуристического вида. В первую очередь, конечно же, гигантские боевые роботы! Ну и космические корабли тоже. Во многих студиях есть художники, которые занимаются исключительно меха-дизайном (то есть придумыванием внешнего вида мехов), а людей рисовать они не то чтобы не умеют... просто мехи у них получаются лучше (чем у тех, кто хорошо рисует людей).

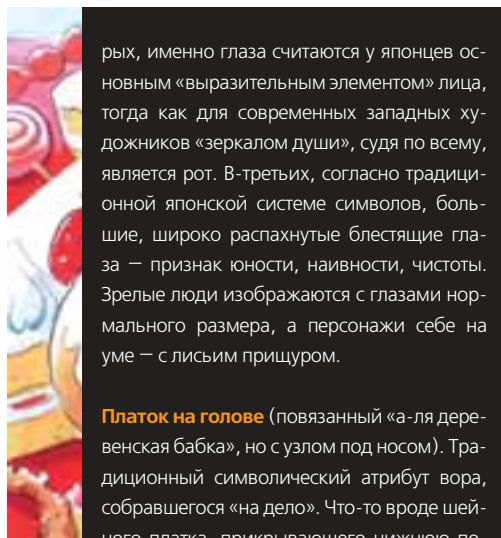
Яой. Мотивы мужской однополой любви в аниме и манге.

Юри. Мотивы женской однополой любви в аниме и манге.

Live action. Игровой фильм или телесериал «с живыми актерами», снятый по мотивам популярного аниме.

Большие глаза. Вовсе не являются обязательным атрибутом поголовно всех персонажей аниме и манги. На этом простительном заблуждении основывается весьма грубое — будто бы японцы, якобы стесняясь своей внешности, постоянно рисуют европейцев, для виду называя их японскими именами. Это не так. Во-первых, сами японцы отнюдь не считают себя «узкоглазыми», а главное различие между монголоидными и европеоидными лицами, по их мнению, заключается в форме и длине носа. Во-вто-





рых, именно глаза считаются у японцев основным «выразительным элементом» лица, тогда как для современных западных художников «зеркалом души», судя по всему, является рот. В третьих, согласно традиционной японской системе символов, большие, широко распахнутые блестящие глаза — признак юности, наивности, чистоты. Зрелые люди изображаются с глазами нормального размера, а персонажи себе на уме — с лисьим прищуром.

Платок на голове (повязанный «а-ля деревенская бабка», но с узлом под носом). Традиционный символический атрибут вора, собравшегося «на дело». Что-то вроде шейного платка, прикрывающего нижнюю половину лица у героев классических вестернов. В современных аниме и манге используется, как правило, в комических эпизодах.

Кровь из носа. Японцы полагают, что юный девственный мужской организм реагирует на вид обнаженных женских прелестей и вообще сексуально окрашенные сцены именно так. Разумеется, они не считают, что такое бывает на самом деле, но комедийных сцен, обыгрывающих этот символ, в аниме не счесть.

Белая повязка на голове (скрученная жгутом, чтобы пот со лба не попадал в глаза). Просто обернутая вокруг головы и завязанная на затылке полоска ткани — символ сосредоточенности, посвящения себя какому-то важному делу. Какому именно — обычно можно догадаться по надписи на повязке.

Чихание. Согласно наблюдениям народных физиологов, зафиксированным в виде примет, русские, когда их кто-то вспоминает, начинают икать, а японцы — чихать.

Число «4». Считается несчастливым, примерно как в России — «чертова дюжина». Объясняется это просто: слова «четыре» и «смерть» по-японски звучат одинаково.

Айдору (от английского idol — идол). В японском шоу-бизнесе это не почетное звание, а профессия. Далеко не всякий коммерчески успешный артист является идиолом, и наоборот. Идолы — это, в некотором смысле, актеры, 24 часа в сутки играющие «как бы себя» по тщательно продуманному имиджмейкерами сценарию, тогда как «обычные» артисты легко смыкают имидж вместе с гримом. Идолы могут не иметь ни сильного голоса, ни абсолютного слуха, ни профессиональных актерских навыков,



Вместо рук

Станислав Гайдзинский

«Стоит ли использовать компьютер для того, что можно сделать руками?»

Миядзак Хаяо

Миядзак Хаяо и его старинный друг и коллега Такахата Исао, основатели и бессменные руководители студии Ghibli, никогда не были настоящими революционерами. Ни в политике, даже когда возглавляли профсоюз молодых аниматоров компании Toei Douga и так крепко поссорились с руководством, что их первый совместный фильм «Prince of the Sun: The Great Adventure of Horus» был снят с проката спустя всего десять дней после выхода на экраны (в «провале», конечно же, обвинили строптивых авторов), ни в творчестве. Потому их работы и становились мгновенно «живой классикой», что легко и естественно входили в круг классики признанной, присоединялись к неспешной беседе колоссов, не пытаясь при этом никого перекрикивать. И еще: «Я никогда ничего не имел против закона, согласно которому успеха можно достигнуть только тяжелой работой» — это слова Миядзаки Хаяо.

Впрочем, конформистами их тоже не назовешь — иначе не занимались бы исключительно полнометражками, делая упор на качество и стараясь не связываться с текучкой, неизбежной при сотрудничестве с телевидением (а ведь один-единственный коммерческий провал будет означать банкротство и закрытие студии).

Не похоже и на то, чтобы, основывая в 1985 году фирму Ghibli для производства «Небесного замка Лапуты», они стремились к финансовой независимости: ведь формально Ghibli — дочерняя компания крупного японского издателя Tokuma Publishing, которому и принадлежат права на распространение всех фильмов студии, за единственным исключением «Grave of the Fireflies». И не стал бы Миядзак-прагматик строить дочернюю студию Senior Ghibli специ-

ально для того, чтобы заниматься некоммерческой и экспериментальной анимацией, и Такахата-скряга не заморачивался бы, пестуя талантливый молодец в школе East Koganei Village School of Animation.

Фильмы студии Ghibli, прекрасно подходящие под определение «для семейного просмотра», населены милыми и забавными персонажами, полны насилия и жестокости, «низкого» юмора (кто-нибудь считал, сколько раз в «Porco Rosso» упоминаются гениталии?) и высокой скорби; их сюжеты невероятно просты, почти линейны, образная система невероятно многомерна и неоднозначна, а количество перекрестных культурных ссылок не поддается исчислению... в общем, можно долго рассуждать о том, сколь органична внутренняя противоречивость творчества этих невероятно талантливых и трудолюбивых людей с потрясающе скучными биографиями и где-то в чем-то чрезвычайно наивными убеждениями. В настоящий момент важно то, что они *такие*, — не консерваторы, не революционеры, а самые настоящие эволюционеры, — во всем, в том числе и в своем отношении к технологическим новинкам, о которых, собственно, и речь.

Миядзак долгое время считал компьютеры не более чем занятой игрушкой, для серьезной работы не подходящей. Даже «Patlabor 2» (Осии Мамору), визуальным рядом которого он не уставал восхищаться, похоже, не убедил маститого режиссера в практической полезности компьютерной графики.

Так что первым «цифру» использовал Такахата. В грубовато-трогательном «Heisei Tanuki Gassen Porco Rosso» (1994) (который, хотя и номинировался в 1995 году на «Оскара» как лучший зарубежный фильм, скорее всего, никогда не будет официально издан за пределами Японии — уж очень «низок», по американским меркам, его юмор и многочисленны отсылки к



корневой японской классике и фольклору) есть сцена, в которой камера проплывает коридором мимо рядов библиотечных стеллажей. Казалось бы, ничем особенным эта сцена не выделяется — однако ее создание вручную потребовало бы слишком долгой и кропотливой и в то же время совершенно нетворческой работы, так почему бы не воспользоваться компьютером?..

При съемке «Whisper of the Heart» (1995) начинающий режиссер (а так, вообще-то, ведущий аниматор студии) Кондо Ёсифуми впервые взял на вооружение цифровой композинг. В короткой, но запоминающейся сцене волшебного полета множество независимых объектов — парящие острова, гряды облаков и сами Сидзуку с Бароном, анимированные традиционным способом, проплывают по виртуальным слоям



«цифрового целлулоида». Если использовать для этого настоящий целлулоид, то либо фон, перекрытый столькими слоями пленки, выглядел бы бледным и мутным, а не феерически живописным, как в фильме, либо число анимированных объектов пришлось бы сократить, и тогда ощущение огромности пространства, искаженного новой луной, не было бы столь завораживающе ярким. Кроме того, чем больше траекторий, тем труднее их все удержать в памяти, а традиционная работа с камерой — процесс весьма не быстрый; объекты же должны двигаться плавно, без рывков.

Успех коллег, по-видимому, убедил Миядзак в том, что компьютеры все же на что-то годятся, однако для начала он опробовал новые технологии на единственном в своем роде проекте — анимационном клипе (продолжительностью 6:40) на песню «On Your Mark» дуэта Chage & Aska (1995), и лишь после этого решился использовать «цифру» в производстве полноценного полнометражного фильма.

И решил так уж решил! В «Принцессе Мононоке» (1997) более ста сцен (общей продолжительностью около пятнадцати минут), к созданию которых приложили руку работники свежеоснованного компьютерного отдела, оснащенного (на момент выпуска фильма в прокат) дву-

мя серверами и двадцатью одной рабочей станцией Silicon Graphics. Правда, в десяти из этих пятнадцати минут компьютеры используются лишь для цифровой заливки (с помощью программы Softimage Toonz) — ничего интересного. Просто в один прекрасный момент незадолго до дедлайна выяснилось, что оставшиеся пять тысяч кадров раскрасить в срок не удастся — не хватает рабочих рук. Вместо того чтобы отдавать проект «на сторону», как обычно делается, Миядзак закупил пять компьютеров и усадил за них спешно нанятых «сезонных» аниматоров.

Зато остальные пять минут — это не только цифровой композинг, о преимуществах которого рассказывалось выше, но и самое настоящее 3D, а также морфинг двумерных изображений. Невероятные усилия были предприняты для вопло-

щения в жизнь лозунга «наша компьютерная графика не должна выглядеть как компьютерная графика» — и они не пропали даром. Вряд ли вы легко догадаетесь, о каких сценах идет речь, даже если специально пересмотрите «Принцессу...».

Червеобразные отростки проклятого бога были смоделированы и анимированы в Softimage 3D, а затем отрендерены с помощью имитирующей ручную закраску программы Toonshader, разработанной компьютерщиками студии совместно с сотрудниками Softimage. Любопытный момент: трехмерная анимация оказалась в данном случае слишком долгим и трудоемким процессом, так что в итоге часть сцен с участием Татари Ками — компьютерная графика, часть — чисто «ручная» анимация, и определить на глазок, что где, почти невозможно.

Технология под названием texture mapping применена в «Принцессе Мононоке» в некоторых «пейзажных съемках». Традиционные технологии анимации вынуждают художников сильно упрощать проработку фонов в сценах, в которых, к примеру, камера «летит» над поверхностью и при этом «смотрит» на нее под углом, отличным от прямого: настоящую камеру в станке повернуть не получится, а значит, в каждом кадре фон придется перерисовывать заново с учетом перспективы — задача нетривиальная и

главное для них — обаяние и умение «держаться улыбку» в любых обстоятельствах (впрочем, для этого ведь тоже требуются изрядные способности к лицедейству). И еще — покорность воле продюсера, поскольку их контракты фактически самое настоящее рабство.

Мононоке. Буквально «дух вещи». Мононоке оживляют неодушевленные предметы: мебель, автомобили, оружие... компьютеры (почему бы и нет?). Духи природы — лесов (и отдельных деревьев), полей и рек — тоже мононоке.

Они. Демон. В принципе может обозначать и неупокоенный дух умершего, и злой дух или божество, и оборотня, и буддийского голодного духа — в общем, потустороннее существо, от которого лучше держаться подальше. Начиная с XVII века облик они унифицируется: их изображают в виде гуманоидов с большими рогами, острыми клыками, тремя или четырьмя глазами, ртом до ушей и в набедренной повязке из тигровой шкуры.

Синто. Буквально «путь богов». Национальная японская религия. Грубо говоря, языческая (в основе — культ предков и поклонение силам природы), но вовсе не примитивная. Не существует каких-либо официальных канонических синто, зато есть множество священных реликвий, в том числе и книг (выражающих частное мнение мудреца по определенному вопросу). Фактически синто — это чрезвычайно развитая мифология плюс многочисленные обряды, которые, впрочем, никто никого не заставляет соблюдать (по крайней мере, слишком часто). В синто отсутствуют четкие формулировки, позволяющие отличать богов (ками) от людей: люди произошли от богов (к примеру, первый японский император Дзимму — прямой потомок богини Солнца Аматерасу), живут с ними в одном мире и сами могут в частном порядке становиться богами. Соответственно, вместо надежды на вознаграждение в потусторонней жизни синто предлагает гармонию с собой и с окружающим миром, лучшим и вообще единственным из возможных. Отсутствуют и моральные установки, вместо них — представление о «чистом» и «нечистом», то есть достойном и недостойном поведении. Действительно тяжкий грех — цуми, нарушение мирового порядка, — вот за него придется расплачиваться и после смерти. Большинство японцев «рождаются синтоистами, умирают буддистами»: обряды, сопутствующие рождению детей и бракам, а также местные

праздники обычно совершаются по обычаям синто, а поминальные обряды — по буддийским канонам; маленький буддийский храм во дворе большого синтоистского — обычное дело, а что, очень удобно. Но никто не запрещает синтоисту (да и буддисту) одновременно исповедовать любую другую религию или даже называть себя атеистом.

Буддизм. Вторая основная религия японцев. Проник из Китая в VI веке. Наиболее распространен дзен, он же чань-буддизм. Подробнее? Рассказать вам о дзен-буддизме?! Знаете, я лучше выпью чаю о дзен-буддизме, а потом пойду покурю о дзен-буддизме — смысла в этом будет куда больше. Или процитирую замечательный текст Юрия Нестеренко под названием «Почему глючат программы»: «Глючит ли программа, распечатывающая сама себя? Как выглядит программа, не записанная ни на одном носителе? Однажды ученик спросил учителя, как избавиться от глюков в программах, и учитель дал ему вирус СН. Однажды другой ученик сказал учителю, что хочет программу без глюков. «Дурак! — крикнул учитель. — Почему ты не просишь глюк без программы?» — и ударил его винчестером по голове. Если вы все еще не обрели просветление, с вами не о чем говорить».

Японский язык. Совсем не такой сложный, как принято считать. На самом деле он гораздо сложнее! Кстати, если все-таки возьметесь за него, учтите: не стоит злоупотреблять речевыми оборотами, подслушанными в аниме, в беседе с японцами — они мигом определяют, откуда что взялось. Хотя чего нам стесняться...

Кой-какие полезные сведения, знание которых поможет лучше понять происходящее на экране:

- В японском языке всего два времени: прошлое и настоящее. Будущего нет. Оно только *может быть*. Поэтому, говоря о грядущих событиях, планируемых делах и т. д., японцы употребляют сослагательное наклонение. Таким образом, в языке проявляется важная особенность национального менталитета. Или наоборот?..

- В японском языке порядок слов в предложении — от наименее важного слова к главному. Например, фраза «недавно читал статью на www.miranime.net о новом аниме-сериале» на японском выглядела бы так: «недавно www.miranime.net на новом аниме-сериале о статью читал». В отрицательном предложении собственно отрицание обозначается в самом конце: «не существует средства для избавления от этой на-

чрезвычайно трудоемкая. Зато виртуальную камеру над виртуальным каркасом, на который «натянут» тщательно детализированный (вручную!) фон, можно вертеть как угодно.

Для анимации богатых деталями изображений — скоротечного разложения проклятого бога и волшебного роста деревьев в финале — использовался морфинг. Компьютер обчисляет промежуточные этапы плавного превращения одного нарисованного вручную ключевого кадра в другой, фактически выполнив работу художников-фазовщиков. Но дело в том, что обычно фазовщики — совсем «зеленые» аниматоры, которым еще не доросли до столь сложной работы.

Для анимации искорок, плавающих внутри полупрозрачного тела ночного варианта Лесного Духа, использовались системы частиц (particle systems). Вначале была изготовлена трехмерная каркасная модель (виртуальная, само собой) Лесного Духа, затем ее «наполнили» светящимися частицами, задав многочисленные параметры их движения так, что каждая из них дрейфовала независимо от других, но и не хаотично. А потом трехмерный каркас заменили нарисованной и вручную анимированной фигурой и все это соединили с фоном.

И снова эстафетную палочку подхватил Такахата. «My Neighbours the Yamadas» (1999) стал первым полностью цифровым фильмом студии. И снова компьютерная графика (никакого, кстати, 3D... ну, на самом деле несколько трехмерных моделей там все же есть, хоть распознать их и непросто) не выглядит как компьютерная графика. А выглядит она как яркий и стильный рисунок, выполненный в весьма свободной манере и традиционными для живописи и графики, но не для анимации материалами и инструментами: угольный карандаш, мелки, акварель... ух ты, штриховка? Линии отдельно, цветовые пятна — отдельно? «Сливающиеся» с фоном персонажи?! Анимировать такое с частотой кадров более двух-трех в секунду без помощи компьютера почти невозможно. С полнометражной длительностью — невозможно совсем.

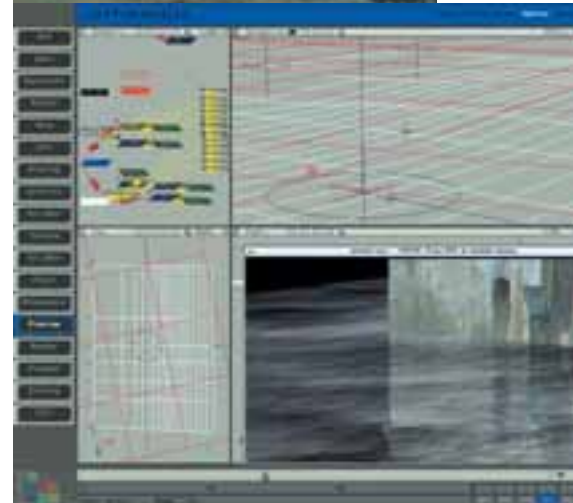
Кое-кто наверняка ожидал, что следующий фильм студии будет цифровым не только по способу съемки, но и по видеоряду — как «Шрек» или «Корпорация монстров». Не тут-то было: «Унесенные призраками» Миядзаки — вполне традиционная анимационная лента, только филигранно анимированная и более детально прорисованная.

Тем не менее, как и в «Принцессе Мононоке», в «Унесенных...» около ста сцен, в той или иной мере использующих достижения цифрового хозяйства. Правда, на сей раз цифровая заливка и композинг в их число не входят, поскольку доказавшая свою жизнеспособность «цифра» заменила кропотливый ручной труд на этих этапах производственного процесса полностью и насовсем. Большинство прочих технологий и приемов остались по сути прежними (как и используемые

программы от Softimage. Разве что версии обновились, да дописаны к ним кое-какие подключаемые модули. Например, для упрощения управлением перемещениями виртуальной камеры при работе с texture mapping).

Из нового: полностью сработавшая в Softimage!3D водная гладь (великолепная, правда?), потребовавшая написания нескольких непростых подпрограмм-шейдеров, а также использование этой же самой программы для обсчета отражений и бликов, отброшенных затем на ручной работы фоны.

В интервью компании Softimage (для одной из традиционных «сказок об успехах наших клиентов»; customer stories, перевод неточный, зато по смыслу) Катаама Мицунори, отвечающий в Ghibli за трехмерную графику, проговорился: мол, вскоре ему с коллегами предстоит создавать толпу. Не в смысле «толпиться» — из примерно ста пятидесяти работников студии десять работают с цифровой заливкой, четверо занимаются компьютерным композингом и семперо — трехмерной и вообще computer-generated-графикой... разве ж это толпа? Нет, они собираются моделировать и анимировать толпу людей для нового фильма, и без Animation Mixer'a и, соответственно, пакета Softimage!XSI в этом деле им не обойтись. «Неужели как в «Lord of the Rings»?!» — ёкнуло было сердце, ан нет: «...а также мы с нетерпением ожидаем новой версии Toon Shader'a, с помощью которой сможем придать результатам своего труда еще более рукотворный вид». Так что, судя по всему, ждать революций от Миядзаки, Такахаты и их коллег по-прежнему не стоит. Конечно, их следующая работа почти наверняка будет, как обычно, смелой и новаторской, но этого, как обычно, никто из зрителей не заметит. И слава богу. ■



Веселые картинки



Евгений Цепенюк
[phill@fido.sakhalin.ru]

Во-первых, был иероглиф. И не был он ни словом и ни рисунком, а был он и тем и другим одновременно. Собственно, мастер кисти и туши и сейчас может так написать «гора», что добавлять «высокая» или там «с заснеженной вершиной» просто не понадобится, по причине полнейшей очевидности. Даже печатные, то есть лишенные художественной уникальности иероглифические и «алфавитно-цифровые» тексты воспринимаются читателями совершенно по-разному. Это важно: если европейский интеллигент воспринимает переход от текста с иллюстрациями к картинкам с подписями, то есть комиксам, как признак упадка, то с точки зрения классической дальневосточной культуры на упадок смахивает как раз распад единого смыслового пространства художественной, в прямом смысле слова, литературы на текстовую и графическую составляющие.

Во-вторых, поскольку литература и изобразительное искусство на Дальнем Востоке развивались параллельно, поддерживая связь посредством каллиграфии, то идея оживить рисунок, заставить картинку меняться вслед повествованию просто-таки не могла не прийти кому-нибудь в голову. И она пришла — в XII веке, в Японии, в бритую голову буддийского монаха Какую (он же Тоба), и воплотилась в четыре свитка «Веселых картинок из жизни птиц и зверей». На самом деле птицы и звери, неуклюже пародирующие людские хлопоты, были героями только двух первых свитков, а на третьем и четвертом буддийские монахи занимались всяческими непотребствами. Не только тем, о чем вы подумали, но и, скажем, игрой на петушиных боях. Почему

первый японский комикс не был предан анафеме вместе со своим автором, а, напротив, почитается как святыня, объяснять долго, да и не в тему. Важно, что рисунки Тобы содержали основные признаки современной манги: простые, но выразительные линии, утрированные пропорции и яркие эмоции и, конечно же, текстовые реплики (пусть пока что в виде подписей, а не «пузырьков изо рта»). Еще важнее — что жанр «тоба-э», то есть «картинки в стиле Тоба», вскоре стал весьма и весьма популярным.

Что неудивительно: как-никак (и это в-третьих), выучить пару тысяч иероглифов — не шутка. Да еще эти верхние и нижние чтения, чья тонкая игра порождает непередаваемую смысловую многомерность классической японской поэзии. Современные японские дети способны читать «взрослые» газеты и журналы с двенадцати лет, после окончания начальной школы. Человек же малограмотный без иллюстраций-подсказки порой просто не способен понять, о чем идет речь в художественном тексте. «Свитки с картинками» способствовали, с одной стороны, демократизации литера-



пасти» — «этой напасти избавления для средства нет».

- Иностранные слова в устах японцев порой трансформируются до полной неузнаваемости. Например, фамилия замечательного актера Фрунзика Мкртчана прозвучит как «Макуротитян». Дело в том, что хотя японские слова, как и русские, состоят из слогов, но слоги на отдельные звуки не делятся: каждый слог записывается одной буквой хираганы или катаканы. Соответственно, несколько идущих подряд согласных — это проблема. Кроме того, в японском нет многих звуков (например, «л»), по каковой причине английское love превращается в «рабу», котлета — в «коцурецу» и т. д.

- Вертикальный текст читается сверху вниз справа налево, горизонтальный — привычным нам способом, слева направо сверху вниз. «Кадры» манги читаются справа налево сверху вниз. Книги и журналы перелистываются справа налево.

Сэнсей (буквально «преждеорожденный»). Учитель. Не в смысле профессии (помимо собственно преподавателей сэнсейми называют также врачей, писателей, ученых и даже юристов), а как выражение нижайшего почтения к Человеку, обладающему Знаниями. Сказать, что в Японии учителя пользуются всеобщим уважением — все равно что «от Токио до Луны чуть дальше, чем до Осаки».

Сэнпай. Старший по возрасту или более опытный товарищ или коллега по отношению к младшему. Например, старшеклассник по отношению к младшекласснику. Может употребляться в качестве вежливого обращения, как самостоятельное слово или суффикс, добавляемый к фамилии или имени.

Кохай. Младший по возрасту или менее опытный товарищ или коллега по отношению к старшему. Например, младшеклассник по отношению к старшекласснику. В качестве обращения не употребляется.

-сама. Суффикс, добавляемый к фамилии или имени при обращении к Богу, Императору, глубоко почитаемому и нежно любимому человеку, а также к покупателю или клиенту.

-сан. Суффикс, добавляемый к фамилии, выражает нейтрально-вежливое отношение. Что-то вроде русского «на вы» и по имени-отчеству.

-кун. Суффикс, добавляемый к имени или

фамилии, придает речи приятельский, фамильярный тон. Что-то вроде русского «на ты». Обычно употребляется по отношению к мальчикам и юношам, реже — к взрослым мужчинам, редко — к девушкам и женщинам (в последнем случае говорящий подчеркивает, что видит в собеседнике исключительно «товарища, а не женщину», и звучит это несколько грубовато). Никогда не употребляется младшим по отношению к старшему.

-тян. Суффикс, добавляемый к имени или фамилии, имеет значение, близкое к русским уменьшительно-ласкательным суффиксам «-очка», «-ечка». Как и «-кун», несет оттенок фамильярности. Употребляется по отношению к *кавайным* маленьким детям, девочкам, девушкам... а вот парень на такое обращение может и обидеться.

Школьные клубы. Для многих японских школьников участие хоть в каком-нибудь кружке по интересам является почти обязательным. Бывает, при обычной школе действует несколько десятков клубов, кружков и спортивных секций, и в начале учебного года между ними разворачивается настоящая битва за новичков. По традиции школьные клубы являются самоуправляемыми и подчиняются не школьной администрации, а студенческому комитету. Нередко участие школы в работе клуба ограничивается предоставлением помещения и закупкой инвентаря, хотя порой, особенно если клуб является «гордостью школы», администрация нанимает специального «приходящего» преподавателя (но и в этом случае формальным главой клуба остается кто-то из учеников).

Кимоно (от «киру моно», «вещь для надевания»). Национальная одежда. Настоящее косодэ (верхнее кимоно с короткими рукавами) стоит безумно дорого, облачиться в него только своими силами практически невозможно, а искусством правильно его носить владеют сейчас, пожалуй, лишь профессиональные актеры и гейши. Юката (легкий хлопчатобумажный халат покроя кимоно) гораздо дешевле, легче и проще в эксплуатации, хотя зимой на улице в ней не выйдешь. Юкату принято надевать, отдыхая после купания в онсэнэ (горячий источник), отправляясь на народное гулянье по случаю национального праздника и т. п., но, вообще-то, японец, носящий национальную одежду в качестве повседневной, не может претендовать даже на звание чудака.

туры, а с другой — повышению культурного уровня населения и просто распространению грамотности.

В-четвертых, великий художник, поэт и философ Хокусай Кацусика в 1814 году издал первый из пятнадцати томов своеобразного дневника из рисунков-наблюдений за жизнью во всем ее скоротечном многообразии. А назвал он его «Хокусай манга», и с тех пор этим словом, буквально означающим «веселые картинки», называют вообще все японские комиксы. Примечательно, что среди более чем четырех тысяч картинок есть серии «Танцующие воробьи», «Метание копья» и «Неформальная вечеринка», изображающие последовательные фазы движения; сходство с эскизами аниматора — поразительное.

В-пятых, в 1853 году броненосцы командора Мэтью Пэрри принесли Японии весть о демократии и заодно — великую американскую культуру. Японские журналы комиксов начали издавать англичанин Чарльз Виргман (The Japa Punch, первый номер вышел в 1862 году) и француз Жорж Биго (журнал «Тоба-э», издавался с 1877-го). Выходили они соответственно на английском и французском языках и предназначались для развлечения иностранных поселенцев. Вскоре появились и первые журнальные комиксы на японском языке. Поначалу их авторы копировали графический стиль западных коллег, но постепенно (в течение нескольких десятилетий) вернулись к манере классиков-соотечественников, от Тобы до Хокусяя, только с использованием новых технологий — карандаш и перо заменили кисть, в результате чего линии стали более резкими, рисунок в целом — более динамичным, экспрессивным. Кроме того, японцам пришла по вкусу идея «серийных» комиксов с постоянными персонажами. А вот переиздание популярных комиксов в виде книг — это уже чисто по-японски.

В-шестых, в 1917 году появляются первые японские анимационные фильмы. До самого конца семидесятых годов прошлого века их называли «манга-эйга», то есть киноманга, и лишь затем в языке закрепился термин «аниме», производный от английского animation... но это уже другая глава, пусть и той же самой истории.

В-седьмых, общественная значимость манги как популярного искусства постепенно росла, так что милитаристское правительство, пришедшее к власти к началу тридцатых, не могло не взять одно из «важнейших искусств» под свой контроль. Бывшие политические карикатуристы и молодые авторы, не желавшие создавать «правильные» агитки вроде знаменитого «Воин науки приходит в Нью-Йорк» (в этой манге 1943 года выпуска впервые появляется гигантский человекоподобный пилотируемый робот!), были вынуждены переключаться на «чистую» фантастику, приключения, эротику, бытовые истории и детские книжки... Что, с одной стороны, конечно, плохо, а с другой — с этого момента манга

вновь (и, хочется верить, уже навсегда) перестает быть «только карикатурой» и становится универсальным художественным инструментом.

В-восьмых (и хватит на сегодня), в послевоенный период Тэдзука Осаму, «Бог манги», и его ученики и последователи довели мангу до ее нынешнего состояния одного из самых популярных видов популярного искусства. На сегодня манга составляет примерно четверть всей выпускаемой в Японии печатной продукции. Мангаки — не чернорабочие на фабрике масс-культы, а вполне состоятельные люди (а некоторые, как знаменитая Такахаси Румико, — и вовсе миллионеры). Манга издается не только в журналах, но и солидными толстыми книжками, которые покупают, чтобы перечитывать, люди всех возрастов и обоих полов.

В современной манге, как и в синтоизме, есть традиции, но нет канонов. Манга бывает научно-популярной и эротической, любительской и коммерческой, современной и выдержанной в классическом духе гравюр укиё-э. Как правило — черно-белой рисованной, но порой и цветной, и живописной, и даже акварельной. И, конечно же, юмористической и серьезной — а чаще и той и другой сразу (что вообще свойственно японской культуре). Но при всем разнообразии стилей и авторских манер манга так же легко отличается от американских или французских комиксов, как носитель грин-карты — от прилично одетого, сытого и выпавшего нашего соотечественника. Специфическим языком символов? Выверенной веками гармоничностью эстетики? Просто лица необщим выраженьем? Наверное, и тем, и другим, и третьим. ■



Авторский плагиат,

Евгений Цепенюк
[phill@fido.sakhalin.ru]

или Искусство компромисса

Вместо заключения

Напишу-ка я об этом прямо во вступлении. С незапамятных, по нашим меркам, времен японские писатели, художники и прочие деятели искусства без зазрения совести пиратили друг у друга не то что образы, а целые сюжетные решения, технические приемы, композиции и готовые фразы (как сказали бы сейчас — методом сору-пасте), а научили их этому, знамо дело, китайцы. И *оплагиаченных* мастеров самоуправство подражателей не только не возмущало, но, напротив, радовало чрезвычайно. Ибо, согласно этому несовместимому с западной цивилизацией, а следовательно, дикарскому обычаю, чем больше скрытых цитат из тебя понадергано, тем ты круче. И наоборот. Надобно заметить, что аудитория, воспитанная в той же самой культурной традиции, считала делом чести отыскивать и унавать все скрытые отсылки к учителям, как бы органично они ни были вживлены в работы учеников. В итоге японская классическая культура местами сильно напоминает нынешний софт со свободными исходниками (да и непонятностью для новичка — тоже, но это уже другой вопрос).

Очень хотелось бы красиво так заявить, что два последних сумбурных века никак на вышеописанной традиции не сказались, чем, мол, и объясняется *фиолетовость* отношения авторов аниме и манги к фансабам, фанклипам и додзинси. И это ведь не было бы полной ложью! Но и правдой — далеко не всей.

Вторая составляющая правды имеет самую что ни на есть бизнес-природу. Производителям аниме, особенно телесериалов, очень важно иметь активную, благожелательную аудиторию... потребителей переизданий и всяческого мёрчендайза (то бишь коллекционной и сувенирной продукции — от футболок и полотенец до миниатюрных фигурок), каковой, конечно же, может быть только авторским (читай — лицензионным). Некоторые, как, например, студия Gainax, умудряются выжимать всё новые и новые деньги из своих удачных проектов буквально десятилетиями. Вот и получается, что гипотетический ущерб от недопроданных дисков не идет ни в какое сравнение ни с очевидной пользой от постоянного подогрева аудитории, ни с легко предсказуемым вредом от порчи отношений с наиболее активной частью фанатов (ведь если вдруг назвать их ворами, они же обидятся!). Опять же, аналогия с компаниями, предпочитающими зарабатывать деньги на продаже не копеек с софтом, а сервисов, охотно подставляет

уши для притягивания.

Что касается западных издателей — их просто по-человечески жаль, как и всякого, кто пытается достичь компромисса между нашими, вашими и своими, — а с другой стороны, их умение несмотря ни на что этот компромисс находить заслуживает всяческого уважения. Но об этом подробнее — когда речь пойдет о фансабберах... а впрочем, с них и начнем.

Фансабы

«Фансабы существуют для того, чтобы делать аниме доступным, а не для того, чтобы делать его дешевым!»

Кристофер Макдональд,

обозреватель сайта [Anime News Network](http://www.animenewsnetwork.com)
(www.animenewsnetwork.com)

Фансабберы — это люди, благодаря самоотверженному труду которых я имею представление о том, о чем сейчас пишу. Не будь фансабберов, аниме, возможно, никогда не вышло бы за пределы Японии (по крайней мере, как культурное явление) и уж наверняка не дошло бы до России. Только благодаря фансабберам зрители-неяпонцы имеют возможность смотреть и даже понимать такие работы, как «Eibichu» или «Boys Be». Фансабберы — они, конечно, немножко пираты-флибустьеры и даже, по выражению Сергея Голубицкого, бакунианцы, но американские издатели-«лицензионщики» предпочитают договариваться с ними, не прибегая к помощи судебных инстанций, а японцы вообще смотрят на их деятельность сквозь пальцы.

Фансабберы — это люди, которые, действуя хорошо организованными группами, добывают в Японии свежее аниме, переводят диалоги, надписи и тексты песен на родной язык, превращают перевод в субтитры (популярный в наших краях *войсовер*, то бишь начитывание перевода гнусавым голосом поверх оригинальной озвучки, считается крайне дурным тоном) и делятся результатом со всеми желающими.

В эпоху видеокассет фансабберов было мало, и страшно далеки они были от американского народа, не говоря обо всех прочих. Тем не менее, именно они сформировали аудиторию, которую со временем перестало устраивать качество десятой копии с переснятого с телевизора «оригинала», и аудитория породила спрос, а спрос породил официальных издателей. Большинство из которых, что удивительно, до сих пор помнит родство (речь, разумеется, не идет о корпорации

Окинава. Для японцев — примерно то же, чем для советских людей был южный берег Крыма. Там тепло, там растут пальмы, там множество памятников истории и архитектуры, там продаются экзотические сувениры, там чувствуешь себя будто за границей... и там все очень, очень дорого.

Потеря лица. Возможно, и не самое страшное, что может случиться с современным японцем, но все же чрезвычайно неприятная вещь. Грубо говоря, «потерять лицо» — значит «лишиться чести», «опозориться». Сделать это просто — например, не сдерживать гнев, вызванный пустым оскорблением; не проявить должного почтения, обращаясь к старшему; не суметь вразумить младшего и т. д. В общем, не выполнить свой долг, повести себя неподобающим образом. Вся японская культура общения построена на стремлении не потерять лицо и не оставить нечаянно без лица собеседника. Именно поэтому японцы редко говорят «да» и «нет», предпочитая «вероятно» и «я не уверен», и вообще их речь полна намеков и недомолвок, предоставляющих собеседнику пространство для маневра.

Сакура. Японская вишня. Символ... да чего уж там, не стоит грубо растолковывать такие тонкие поэтические образы — сами все поймете. Тем более что образ не только тонкий, но и очень популярный. В пору цветения сакуры японцы толпами выбираются на пикники — любоваться. Так вот и сидят и любят... и sake попивают... красота!

Саке. Рисовое вино. Не водка! Употребляется подогретым. Не горячим! Конечно, по разнообразию и тонкости букета рисовые напитки виноградным не равны, но что-то в них есть. Помимо градуса, конечно.

Ронин (буквально — «человек-волна»). Вообще-то, самурай без постоянного покровителя. В перенесенном в современность смысле — абитуриент, проваливший вступительные экзамены в вуз, но полный решимости спустя год повторить попытку (соответственно «ронинский» год он проводит, по уши погрузившись в учебу).

Бака. Дурак, дурачок, дурашка... смотря по обстоятельствам.

И, наконец, www.miranime.net: русскоязычный портал, посвященный аниме и манге. Новости, обзоры, статьи, форумы... и, среди прочего, последняя версия вот этого самого словарика.

Disney, издающей фильмы Миядзак и прочих гигантов). Хотя сейчас, когда цифровые фансабы, даже «снятые» с телеэфира, качеством мало уступают DVD (если его смотреть на экране монитора, а слушать через обычные «компьютерные» колонки), и, благодаря Интернету, не нужно заморачиваться с почтовыми заказами и записью кассет, а само увлечение аниме практически перестало быть делом «избранных», во взаимоотношениях фансабберов и западных издателей наметились некоторые трения, но...

Две важные особенности отличают «правильных» фансабберов от обычных пиратов (есть, разумеется, и такие маргинальные типы, «грабящие» лицензионные DVD). Первое: за свою работу (а работа, поверьте, адова: я до сих пор не понимаю, как некоторые группы умудряются «вести» сразу несколько сериалов, по 25-минутной серии в неделю) фансабберы не получают ничего, кроме морального удовлетворения. Во-вторых, как только западный издатель официально объявляет о лицензировании аниме, фансабберы сворачивают проект (некоторые, впрочем, ждут, пока «лицензия» не появится на полках). Так, лично я не досмотрел последние несколько серий замечательного сериала «Kaze No Yo Jimbo» (вольное современное переложение классического «Телохранителя» Куросавы). Жаль, что не нашлось энтузиастов за пределами *первого* региона (наши соотечественники переводят в основном с английского... нет, не буду их за это ругать — так все же лучше, чем совсем никак).

В свою очередь, западные издатели предпочитают поддерживать с фансабберами отношения если не товарищеские, то, по крайней мере, доверительные. Характерный случай имел место быть в июне прошлого года. Американская Urban Vision, закупившая с нетерпением ожидаемый публикой сериал «Ninja Scroll» на корню, то есть еще до выхода в эфир в Японии, послала фансабберской группе Anime Junkies, успевшей «зарелизить» несколько первых серий, довольно вежливое письмо с предложением «в ожидании качественного DVD заняться чем-нибудь другим». Ответ был грубым и очень... бакунианским. Как вы думаете, что предприняли оскорбленные издатели? Конечно же, побежали жаловаться, но не маме и не в ФБР. Нет, они разослали (опять-таки, весьма корректное) резюме видным фигурам фэндом, независимым рецензентам, обозревателям некоммерческих порталов, а уж те подняли общественность. И общественность, родное комьюнити, те самые люди, ради счастья которых

фансабберы проливают пот, поднялась на дыбы и закидала Junkies тухлыми помидорами по самое «не балуйтесь». Тем только и оставалось, что немедленно выступить с извинениями в духе «это у нас самый молодой на письма в тот день отвечал, а так-то мы, конечно, всегда». Надо ли говорить, что последующих серий «Повести о ниндзя» никто и никогда в Сети не видел... до тех пор, пока за дело не взялись пираты.

Бог знает, сохранится ли этот маленький островок относительно здравого смысла в бурном океане цифрового (анти)пиратства. Некоторую надежду внушает нерушимость позиции японских производителей: они просто не обращают на фансабберов внимания, но... то в Японии, а в Штатах чем больше тиражи и, соответственно, прибыли, тем напряженнее споры. Все чаще встречаются на англоязычных форумах реплики типа «фансабы отрицательно влияют на продажи не только DVD, но и сувенирной продукции!» или «а вот давайте-ка мы с полгода не будем ничего фансабить, и тогда посмотрим, сколько вам придется вбухать в рекламу, чтобы продать хоть что-то!». Впрочем, даже в самом худшем случае пресловутый «простой пользователь» мало что потеряет — на смену фансабберам придут пираты, только и всего. Жаль, правда, что некому будет переводить те замечательные вещи, которым по разным причинам официальная лицензия за пределами Японии не светит.

Фанклипы

Сдается мне, этим занимаются исключительно отаку. Что на первый взгляд довольно странно. Особенно учитывая, что такому близкому если не идейно, то технически занятию, как изготовление ремиксов, не предаются нынче разве что люди музыкально одаренные (в традиционном понимании), а фотополнинг давно уже стал важнейшим из принадлежащих народу искусств.

Еще *страньше*, что компьютерная субкультура не оказала на этот вид творческой самостоятельности сколько-нибудь специфического влияния. Несмотря на то что само его существование стало возможным исключительно благодаря удешевлению и персонализации... короче говоря, прогрессу цифровых технологий, демо-сцена тут совершенно ни при чем.

А ведь, казалось бы, чего проще: берется любимая песня, берется видеоряд из любимого аниме (уже оцифрованный: собственноручно сграбленный с DVD или позаимствованный у фансабберов), все это за-

гружается в Adobe Premier, мелко нарезается и перемешивается до готовности, спецэффекты по вкусу. Результат называется Anime Music Video, сокращенно AMV, а по-нашему — «фанклип», компрессируется популярными кодеками и выкладывается в Интернет. В случае непоколебимой уверенности в своих талантах — отсылается на какой-нибудь фестиваль-конкурс (каковые не в этой стране случаются довольно часто). Вот, собственно, и всё. Ни на что большее, нежели широкая известность в узких кругах (да, банальности тоже бывают уместны), фанклипмейкеры рассчитывать не могут... но ведь и этого порой достаточно для куда как более значительных трат времени и сил.

Так почему же ничего, кроме смеха, не вызывает попытка вообразить фанклип с видеорядом, скажем, из «Властелина колец»? Не потому, что Гоблин и «Нас не догонят». И уж точно не потому, что потенциальная аудитория маловата — и по численности, и по организованности *толкнутые*, пожалуй, не уступают анимешникам (а в России — так и вообще превосходят). Кстати, костюмированными представлениями различной степени импровизированности увлекаются и те и другие... и фанаты «Звездных войн», зарегистрировавшие свою веру в Силу в качестве полновесной религии (пока только в Австралии), насколько мне известно, тоже. Ну, допустим, всё доступное для нарезки аниме по метражу обгоняет «Звездные войны» со всеми режиссерскими бонусами в понятном количестве раз — но ведь есть же преданные фанаты и у «Диснея»?!

На самом деле, фанклип — это не просто признание потребителя в беззаветной любви к продукту. Хороший фанклип может заменить десяток толковых рецензий, потому что его автор заставляет исходный материал говорить за себя. Но не обязательно — о себе. Бывает, что в результате вдумчивого подбора кадров и за счет насильственного смешения несовместимых культурных сред, представляемых музыкой и видеорядом, достигается результат совершенно неожиданный, немислимый... и порой совершенно не радующий глаз, но склоняющий к раздумьям о смысле. Как та сцена под песенку из «Singing In The Rain» в «Заводном апельсине» (тоже своего рода антифанклип)... но что это я вас пугаю! Это уже крайность, такое случается редко. Чаще клипмейкеры реализуют свои тайные фантазии: например, «снимают» короткую историю любви персонажей, в оригинале друг к другу как минимум равнодушных. Или заставляют любимого персонажа второго плана выглядеть круче всех. В конце концов, просто делятся своими сугубо личными ассоциациями и переживаниями по поводу. В общем, у кого о чем болит душа, тот о том и нарезает свой AMV.

Получается, все дело в том, что любовь отаку к аниме — она... как отношения полов в раскрепощенном обществе. Допускает всякие разные формы и позы, помимо стандартного миссио-



нерского кама-перечня. А что нового можно позволить себе в отношении, к примеру, всемерно уважаемого мною Профессора? Если, конечно, ты не владеющий всякими приемчиками Ник Перумов и не привилегированный клиент высокооплачиваемого адвоката, специалиста по авторским правам. Не знаю, и никакого желания пробовать, честно говоря, не имею... 📧