

Нүбүтэйн



Being meguca is suffering... Выпуск №22 (37). 26 декабря 2011 г.

Хроники холиворов: Когда ничего не происходит — настает время подводить итоги. С. 3.

Очередное рассуждение о перспективах отечественного (и не только) имиджбордостроения.

Ньюфагам на заметку: Невеликая альтернатива. С. 6.

Сценарии альтернативной истории в контексте чаносферы.

Прямая связь: Интервью с художником. С. 9.

Интервью с автором Слави и активным участником разработки игры «Бесконечное лето».

Главная тема: Головокружение от успехов? С. 12.

Подведение итогов назначения модераторов в тематические разделы IChan.ru (с комментариями Мод-тяна и одного из модераторов).

Meanwhile: Как до нас докатилась волна из Японии С. 17.

По следам произошедших весной в Японии стихийных бедствий.

Рецензия: Волшебницы нового века. С. 20.

Рецензия на аниме-сериал «Puella Magi Madoka Magica».

Рецензия: Стакан, полный космоса. С. 24.

Обзор последней вышедшей на данный момент игры из серии Touhou Project.

От редакции. С. 26.

Пожалуйста прочтите: Личное обращение главного редактора журнала «Нубтайп».

Работа над ошибками. С. 27.

Список выявленных в предыдущем выпуске журнала ошибок и неточностей.

Когда ничего не происходит — настаёт время подводить итоги

Сейчас, когда отечественные имиджборды уже несколько месяцев к ряду занимаются спортивным бегом на месте, как никогда остро встаёт вопрос: а есть ли у борд будущее? В нынешней странноватой интернет-обстановке, у имиджбордов есть ровно два пути: или видоизмениться, под натиском соц. сетей, или же остаться сугубо нишевым явлением, и чем дальше в лес, тем сильнее чувствуется: мы выбрали не ту тропинку. В этой статье мы попробуем вычлениить контуры грядущего. Итак, тенденции и инновации имиджбордов за последнее время, как они есть.

Революции свершившиеся

Имиджборды, в силу собственной специфики и постоянной циркуляции тем, довольно медленно воспринимают любые нововведения — как правило, о каком либо явлении становится широко известно только тогда, когда оно уже устоялось, и ничего с ним поделать нельзя — вроде изменения отношения к смайликам, случившимся на некоторых имиджбордах. Любое конструкционное перемены, вроде смены внешнего вида портала, всегда воспримется частью аудитории в штыки с обязательным раздуванием небольшой драмы.

Крупным тормозом на пути «прогресса» до сих пор является Луркоморье, уже давно переключившееся на описание все чего угодно, кроме имиджбордов, и содержащее огромный архив ненужной, устаревшей или неточной информации о них.

И всё же имиджборды меняются, медленно, почти по-дарвиновски, отбирая и накапливая признаки.

Выяснить облик стандартного имиджборда в Рунете — задача в какой-то степени нетривиальная, хотя бы по той причине, что по сравнению с англоязычным сектором Интернета подобного вида форумов гораздо меньше, и находить какие-то общие черты можно лишь примерно, на глаз. Тем не менее мы распределили тенденции имиджбордостроения по условной шкале, в зависимости от их значимости и просто заметности (по мнению автора).

1. «Социализация» чанов.

Уже относительно давно крупнейшие имиджборды Рунета 2ch.so и Нульчан обзавелись кнопками около ОП-постов, позволяющими любому пользователю отправить адрес текущего треда в любимую социальную сеть — Твиттер, Вконтакте или Фейсбук. Мол, смотрите, друзья, что я сейчас читаю. Первоначально воспринятое в штыки, нововведение довольно быстро прижилось и стало практически неотъемлемой частью этих имиджбордов, поводом для окончательного слияния в симбиозе почти новостного портала Одинчан с Нульчаном и очертила более-менее ясными границами чановское сообщество в Твиттере.

Текущая администрация 2ch.so всячески поддерживает интеграцию социальных сетей в имиджбордовское пространство, в частности сделав на главной «ленту тредов», с адресами последних отправленных в Твиттер ссылок, и время от времени обновляющуюся голосовалку, опять же на базе Твиттера.

Теперь «крупнейший анонимный имиджбординг» также может похвастаться «свободной пиратской почтой», основанной на Яндексе, и карманным клоном Memegenerator.net, с возможностью добавить черную рамку или смешную подпись к любой картинке.

Как уже упоминалось на страницах «Нубтайпа», причины такого курса администрации 2ch.so (в девичестве — 2-ch.ru), вероятней всего, связанна с желанием привлечь как можно большую аудиторию к «развлекательному ресурсу».

Тем не менее, сколько-нибудь значимых последствий сближения социальных сетей с имиджбордами (окромя различных «групп настоящих троллей» во Вконтакте, которые, впрочем, скорее являются наследием Луркоморья) пока не видно.

2. Расширение стандартного функционала движка.

Голая Wakaba уже давно не пользуется популярностью у всех тех, кому в голову пришла светлая мысль сделать собственный имиджбординг: сейчас практически каждая мелкоборда, в меру своих возможностей, старается блеснуть своим собственным, если не уникальным, то модифицированным движком.

Среди примет времени: быстрый просмотр постов по ссылке и возможность сворачивать неудобный тред. Такие функции не могли не отразиться на формате общения на имиджбордах — хотя бы, дав начало местечковым мемам вроде «сажескрыла» — исковерканного англоязычного «sage and hide».

Относительно широко распространились пользовательские яваскрипты, реализующий этот функциональный минимум там, где его почему-то ещё нет. Ярким примером мутации привычного имиджбордовского движка может считаться Доброчан, где обычную для борд циркуляцию тем узаконили и превратили в особенность — так называемые «официальные треды», со ссылками на предыдущий аналогичный в ОП-посте, частенько занимают около половины нулевой страницы /b/.

3. Новые борды и централизация чаносферы.

Пожалуй никогда со времён смерти Двача одновременно на плаву не было столько мелких и местечковых имиджбордов — ясно наблюдавшийся процесс «смешивания» народонаселения затих и частично обратился вспять: снова начали появляться локальные мемы, а события на бордах всё меньше сказываются друг на друге (вы что-нибудь слышали о конфликте Альфачана и Иксчана? Конечно же, нет).

В данном случае можно провести параллель с англоязычными имиджбордами — где фактическая централизация вокруг Форчана дала жизнь тысяче более мелких борд. Так же как возрастание аудитории 2ch.so будет неизбежно вести к отпочкованию от него новых проектов. Тем интереснее наблюдать за «эмиграционными» тредами, которые в последнее время стали чаще появляться на Иичане. Дыма без огня не бывает, и если такие треды имеют место быть — значит, есть и «эмигранты», потенциальная аудитория для новых имиджбордов.

Тем временем

На западном фронте произошёл мощный сдвиг — если раньше о «группировке» анонимусов рассуждали исключительно в контексте их противостояния с сайентологами и — изредка — копирайтовым гигантам, то сейчас анонимуса начали воспринимать как силу политическую в связи с поддержкой посетителей Форчана, и тех, кто себя к ним приписал, проекта WikiLeaks. Доходит до смешного: ушлые журналисты уже давно нашли среди безликой массы анонимуса лидеров и пресс-атташе, делающих заявления от лица всех, кто когда-либо включал LOIC. Сами имиджборды удивительным образом оказались не вовлечены в процесс: группировка «Анонимус» уже не имеет с ними ничего общего за исключением карнавальной символики, масок Гая Фокса и пафосного «не забываем — не прощаем».

Отечественный аноним же, получивший свои пять минут славы, в связи с скандалом о «колесах-убийцах» был снова благополучно забыт. И — если побыть честным — слава соответствующему богу. ●

Невеликая альтернатива

Во всякого рода околоисторической беллетристике весьма популярен жанр «альтернативной истории». Он заключается в переосмыслении тех или иных событий с такой точки зрения, при которой они бы имели иной исторический исход, нежели в реальности. Что бы было, если бы во Второй мировой победил Гитлер, или в 1917 году царская власть устояла — все эти сюжеты как раз из такой сферы. В истории русских имиджбордов тоже можно отыскать такие моменты, которые бы при ином сценарии своего развития самым принципиальным образом перекроили привычный нам облик чаносферы. О них и пойдёт речь в данной статье.

Они были первыми

Самый первый (и в какой-то мере самый фатальный) из примеров мы находим уже в создании первого же популярного русскоязычного имиджборда.

Как известно, Два.ч открылся в феврале 2006 года, активно рекламировался в ЖЖ и смежных «тусовках». Однако мало кто помнит, что спустя короткое время после Двача открылся и второй имиджборд — некий «Канал энтузиастов». О его судьбе известно немного: сохранились лишь анонс в ЖЖ и краткая заметка в Луркоморье, что сайт-де не выдержал конкуренции с Двачем и закрылся. Было бы весьма интересно посмотреть, как бы всё сложилось, если бы он всё же сумел навязать конкуренцию Викентию и компании, а то и вовсе стал бы «главным» отечественным имиджбордом.

Надо отметить, что в случае с Двачем «альтернативная история» гораздо принципиальнее, чем просто вопрос прав первенства (иногда ведь совершенно не важно по содержанию, кто там успел быстрее). По вопросу с первым русским чаном уместно говорить о ситуации «что угодно, но только не Двач». Викентий, чья недееспособность даст фору любым «ничего не умеющим Виталикам», сумел породить, вероятно, самое худшее из того, что вообще могло случиться с нашей чаносферой на раннем и столь важном этапе её существования; и это, к вящему ужасу, ещё и стало подаваться как некий эталон имиджборда.

Если бы у «первого чана» были другие создатели вся русскоязычная чаносфера была принципиально иной. Скорей всего, она была бы ближе по

структуре к англоязычной. Не исключено, что «первый чан» в итоге занял бы такое же положение, как Форчан (по крайней мере его не пришлось бы закрывать как Двач). Впрочем, альтернативные имиджборды всё равно стали бы появляться. При благоприятном сценарии культура общения на русскоязычных имиджбордах была несколько выше того уровня, что мы ныне имеем.

Большой исход

Вторая принципиальная точка чановской истории находится в июне 2007 года и связана с созданием Иичана и Окточана (8ch.ru) — двух альтернатив тонущему в вайпах Двачу. Как мы все знаем, к осени выжил лишь IChan.ru, а 8ch же бесславно закрылся (хотя первое время определённые надежды на возрождение всё же высказывались). В данном случае интересно было бы посмотреть на сохранение конкуренции этих двух чанов в 2007—2008 годах.

После смерти Окточана Иичан стал главной альтернативой Двачу, за счёт чего начал активно развиваться и к 2008 году уже крепко стоял на ногах. Гипотетическое продолжение конкуренции могло бы привести к трём возможным сценариям. Первым из них является «победа» одного из чанов в этой борьбе. В реальности нечто подобное и произошло, но за счёт самоликвидации Окточана. Что было бы в случае его «выживания» и оставления Иичана ни с чем, мы сказать не можем, ввиду отсутствия внятных свидетельств о том, какова была направленность проекта.

Второй сюжет является довольно печальным — при нём два имиджборда, мешая друг другу, оба оказываются неспособными набрать «критическую массу» пользователей и не развиваются. Такой сценарий чреват тем, что в итоге не образуется не только просто альтернатива Двачу в плане площадки для общения, но и идеологических вопросах (в частности, модерация).

Третий же не отличается большой реалистичностью, так как подразумевает, что Иичан и Окочан продолжили бы эффективно существовать одновременно, а последний бы ещё и смог создать некий «третий путь» (отличный от двачевского и иичановского) развития имиджбордов.

Двачующие капчу

Наконец, важной исторической развилкой является смерть Двача. Любой мало-мальски знакомый с тогдашними событиями без труда может найти

целый ряд эпизодов, чьё альтернативное развитие могло бы сказаться глобально на всей чаносфере. В целом они сводятся к тому, кто бы стал в конечном итоге заменителем Двача, как самого крупного чана. Таковым, как известно, стал 2-ch.ru, но шансы были и у Нульчана с Нольдвачем. Но первый работал очень нестабильно, а второй и вовсе закрылся. Не стоит забывать и о том, что помимо 2-ch были и иные независимые попытки клонировать Двач. Впрочем, говорить о том, как бы пошло развитие всей чаносферы при альтернативном «преемнике», довольно сложно, ибо большинство принципиальных влияний того же Два-ча свелось к совершенно иррациональным вещам. Скорей всего, на конечный результат, который мы имеем сейчас, — ряд крупных имиджбордов с относительно комфортной скоростью постинга, это всё бы повлияло незначительно.

При вящем желании можно было бы найти и иные исторические развилки, но мы остановимся лишь на этих, полагая их наиболее значимыми. Рассуждать о том, почему всё пошло так, а не иначе, тоже можно было бы долго, но это уместнее делать в отдельных статьях, посвящённым уже реальным делам. И отчасти в наших предыдущих выпусках мы уже успели сделать это по многим темам.

Вероятно, кто-то бы действительно хотел, чтобы события в чаносфере развивались иным путём, но история не терпит сослагательного наклонения, даже когда речь идёт о сущей безделице вроде имиджбордов. ●



Интервью с Художником

В свете слухов о том, что разработка эроге «Бесконечное лето» вышла на финишную прямую, мы продолжаем нашу серию интервью с различными художниками — участниками этого самого проекта. На сей раз интервью нашему изданию согласился дать Художник-кун, являющийся автором Слави и некоторых других менее известных персонажей.

Расскажите о том как вы впервые попали на имиджборды. Что вас привлекло? Какие разделы вы посещали?

Зашёл, после паузы в несколько лет, на любимый ирк-канал (а в ирке я сидел года эдак с 1999). А там какой-то новый сайт рекламируют (2ch.ru). И было это зимой-в начале весны. Да, Зой бывало тоже сидел на этом канале. Видимо, он и вбросил линк. Посидел на странном сайте. Ничего не понял и забыл. Потом через месяцок зашёл снова. Почитал немного, и засел в /a/. В основном read only. А со временем и до /b/ добрался. И понеслась. Привлекала безбашенная атмосфера, создание и модификация мемов, в меру и без меры ирония по разным поводам. Посещал разные разделы всех уж не упомнишь, всё зависело от количества времени.

Поведайте нам историю создания Слави. Как её приняла общественность?

И был апрель-май. И началось «беззаконие» в бреде. В то время родилась Двач-тян, в создании которой немного удалось поучаствовать. Затем удачным ОП-постом породил тред о Токареве и Лирическом, в создании которых принимал участие. А потом внезапно началось уныние и нигры, не сильно ещё, но уже раздражало. Как-то нарисовалась обычная стереотипическая девочка: светло-русые волосы, голубые глаза, рубаха. Да ещё имя в голову залезло зачем-то. Хотя создавать специально персонажа и не хотел. Дело пяти минут (сунул вынул и пошел, делов то :)). А анонимус внезапно зареквестировал МОАР. И моар был доставлен. Лоли вставала в разные позы с разным количеством одежды на ней. Так же были доставлены неко-уши. И тред был в традициях совсем старого лампового Двача. Жил о-очень долго, и арта было доставлено много. Когда он утонул, был создан второй тред, а затем и третий. Это был случайный успех — Славию приняли очень хорошо. Возможно, потому что она была первая в таком роде (не маскот чего-либо), а может попал в резонанс. Да, в это время мне и присвоили «имя»: Художник-кун. Никогда не неймфажил им, но его использовал улей.

Каким образом вы попали на Иичан? Что вы можете о нём рассказать? Изменился ли он за эти годы?

В те времена Двач уже был по уши переполнен коричневой и чёрной субстанциями. Кто-то мне дал линк на тред якобы «Художник-куна» на Ычане, где, мол, я обязался пофиксить картинку со Славей.

Да ещё в тот тред кто-то стал собирать мои картинки. Примерно с этого времени я стал кросспостить новые картинки со Славей на оба чана. И в принципе делал так до конца существования Двача. А потом уже и полностью осел на Ычане. Ичан изменился, пришли новые люди, изменились тренды. Обычные статистические эффекты. Всё зависит от числа людей. Изменишь число людей — изменится атмосфера. Мне кажется на Ычане сложилась достаточно уникальная «креативная» атмосфера. Арт, игры, музыка, флеш — достаточно много ОК рождается на страницах Ычана.

Как вы оказались в Проекте эроге? За что отвечаете именно вы?

И было время — и вышел Красный Космос. И очень он меня разочаровал. И в треде обсуждении собралась кучка людей и создали проект памае.project. Который совсем не был нынешним проектом эроге. Но как-то он достаточно быстро развалился, но параллельно с ним пошли треды о создании эроге по маскотам. Где и нашел я линк на канал и зашёл туда. В то время я был первым художником и основным, что ли, инициализатором идеи (по крайней мере идею о пионерлагере квази-советского общества вкинул вроде я). В итоге в проекте эроге я отвечаю за спрайты, хотя они будут в стиле суперпозиции смолевского стиля и моего. Скetchи или фотографии многих BG тоже моей руки. И особенно подземелья, в них я знаю толк. Хотя, особенности видения художников наносят свой отпечаток — и возможно в многих местах, в угоду красоте, реализм будет задвинут на второй план. Ке-ке-ке.

Как вы оцениваете текущее положение дел в Проекте?

Мы выходим на финишную прямую. Может быть она и длинной как полпути, но она прямая, и поворотов на 180 градусов делать не придется :)

Не желаете ли вы еще что-либо сказать нашим читателям от себя?

Читайте, смотрите и творите! А по эроге — отнеситесь с пониманием. Почти 100% все ожидают совершенно разного от эроге, а получится совсем что-то иное. Никто, никому и ничем не обязан. Все делают проект в меру своих сил, возможности и желания. Жизнь, онаогревает каждого, отсюда и задержки, и косяки. Но мы стараемся максимально качественно делать свои задачи. ●

Головокружение от успехов?

Для многих людей, которые уже не чаяли увидеть позитивные изменения на Ichan.ru, известие о назначении в тематические разделы отдельных модераторов стало радостным. Впрочем, положительные эмоции в какой-то мере были омрачены обычной для Мод-тяна конспирацией, когда ни точное число этих самых модераторов, ни самый факт их наличия на конкретной доске публиче открыты не были. Скептики также пеняли и на вероятную беззащитность пользователей перед особо ретивыми «сатрапами», которые бы при этом покрывались Мод-тяном в силу декларируемой ими лояльности.

Пришло время подвести некоторые итоги этой «административной реформы» и оценить её эффективность.

Кто все эти люди?

Одной из особенностей назначения модераторов явилась глубокая конспирация вокруг этого процесса. Лишь благодаря утечкам информации и некоторым наблюдениям удалось отчасти прояснить отдельные подробности. В частности, стало известно, что модераторы набирались из участников Проекта эроге, а также путём переговоров в /d/. Насколько можно доверять совершенно неведомым личностям банхаммер — вопрос открытый, но Мод-тян сам не оставил себе иного выбора. Впрочем, на данный момент проблем, связанных с доверием (за исключением малоосмысленной выходки Лолбота в /fi/, с «реформой» не связанной), кажется, ещё не возникало.

На данный момент наиболее явно проявили особенности своего характера модераторы /vn/, /rm/, /s/ и /to/ (на упорно циркулирующие слухи о модераторах /b/ мы не будем обращать внимание). Первый из них ранее являлся участником Проекта эроге, но после его ухода с поста и назначения нового «работника молотка», происхождение всех этих модераторов неизвестно.

Если кто-то из них и вызвал какие-то народные бурления, то это в первую очередь был модератор /s/. Треды с критикой его действий иногда появлялись в /d/, но из всего обилия взаимных оскорблений, звучавших там, можно лишь почерпнуть не так много информации.

Основные претензии к этому человеку по всей видимости сводятся к излишней резкости его дел и суждений. Критике подвергся и его специфический юмор, выраженный в присвоении пользователям на некоторое время имени по умолчанию «Яндекс.Маркет». Мод-тян негласно поддержал его политику, никак не реагируя на критические отзывы в /d/. По модтяновскому бездействию не преминули пройти пользователи /unyl/, объясняя оное административной порукой. Мы бы объяснили его более тривиально: значительная часть негативных отзывов была сформулирована настолько невнятно, что почерпнуть из них конкретные факты крайне непросто¹.

Итоги

В целом, хоть и не без эксцессов, введение «тематических модераторов» можно считать удачным. Мод-тян получил определённую разгрузку от рутинных действий, которые были переложены на плечи людей, понимающих специфику вверенных им досок (по крайней мере, хочется в это верить). В частности, удалось несколько усмирить холиворы в /to/ и разгул троллинга в /a/, имевшие место в этих разделах ранее.

Впрочем, по старой иичановской традиции, реализация этой затеи грешит недоведением до логического конца, а также полной неприспособленностью сопутствующих средств. Под последними в данном случае подразумеваются техническая ограниченность Вакабы (только одна учётная запись для модератора — невозможность назначить большое число оных в популярный раздел), а также абсолютная непригодность /d/ для осмысленных дискуссий. Любой тред заполняется бессмысленным флудом каких-то непонятных личностей и руганью тех, кому этот самый флуд надоел. Звучали даже предложения назначить и на эту доску модератора, но мнение Мод-тяна о положении вещей на данный момент неизвестно.

Среди прочих минусов можно упомянуть то, что далеко не все разделы были охвачены модераторами, что, например, привело к тому, что тред про Двач-тан в /tan/ в июле пару дней стоял «завайпанный» шок-контентом. Приросту числа модераторов, очевидно, препятствует параноидальная конспирация, но вот расширению полномочий одного человека на пару медленных досок не мешает ничто, кроме личного желания.

1 Этим объясняется то, что нам так и не удалось сделать отдельную обличительную статью про модератора /s/, изначально планировавшуюся для этого номера. — *Прим. ред.*

Прямая речь

Озвучив своё мнение, мы не могли не осветить официальную точку зрения на данный вопрос. Поэтому мы обратились к Мод-тяну с соответствующими вопросами и получили следующее:

— Модераторы разгрузили меня, за что им большое спасибо. Для них самих это возможность более активного участия в жизни досок, которыми они занимаются. Для досок это тоже хорошо, мне не все они одинаково интересны, а модераторы интересуются тематикой своих досок и знакомы со сложившимися отношениями между посетителями. Из минусов — модераторам зачастую приходится быть слишком самостоятельными, т.к. я подолгу реагирую на их обращения, ну, и панель управления вакабы неудобная.

А также по поводу модератора /s/:

С одной стороны, модератор /s/ — самый резкий в общении из всех модераторов, из-за чего мне пришлось долго раздумывать, брать его или нет. С другой стороны, недовольные «бесчеловечной политикой кровавого режима», появившиеся в /d/, дискредитировали самих себя, показав себя незрелыми, не способными к нормальному общению и «свободнообщательными». Вполне возможно, модератор /s/ действительно делает что-то неправильно, и это можно было бы обсудить, чтобы все остались довольны. Но с кем это обсуждать? С фекалометателями? С теми, кто рассказывает, что жёлтые хари, срочи и тупые вбросы — тот самый трушный старый /s/? С теми, кому для общения об электронике и ПО достаточно словаря Элочки Ололоедки? Ни в одном из созданных мной в /s/ тредов каких-то неправильных действий модератора заметно не было, из чего я могу предположить, что обычный посетитель его действий не заметит. Наоборот, при посещении /s/ в отношении некоторых тредов у меня возникали вопросы, почему они ещё не удалены. В общем, не скажу ничего нового: если у кого-то возникают сомнения в том, правильно ли действует модератор, это можно обсудить в /d/, попросить его обосновать бан, обсудить политику банов.

На этом мы не остановились и также взяли интервью и у одного из модераторов. Побеседовать с сотрудником нашего издания согласился модератор /jp/. Эта изначально тихая и «провинциальная» доска не так давно стала ареной политических разборок и холиворов, которые вызвали необходимость назначить туда модератора.

Расскажите, как Вы стали модератором /jp/. Какие трудности Вы преодолели на пути к этой должности? В общем, расскажите нам свою историю!

— Тут, пожалуй, следует сделать небольшое лирическое отступление для тех, кто не следил в этом году за самим /jp/ и «Работой сайта». Я так думаю, все помнят о тех событиях, что произошли в Японии весной сего года, но не все знают о том, как это затронуло нашу «Японию». Я не могу похвастаться полным знанием происходившего, так как мне, как и многим, стало неинтересно тогда ходить в раздел, но в итоге могу сказать, что качество общения за тот беспокойный период упало ниже плинтуса. Толстый троллинг, оскорбления, зоновская тематика, пришедшие вместе с жёлтыми новостями, всё сильнее укоренялись в разделе с каждым днём, с успехом игнорируя вялые попытки администрации реагировать на ещё более вялые мольбы посетителей в /d/. Не представляю — были ли набегавшие мифическими «двачерами», «колчанерами» или нашими местными зелёными ребятами, был ли это один человек или несколько — да и не так уж это и важно сейчас. Тогда с разделом творилось что-то нехорошее, и нормально общаться там было невозможно. К слову, ушёл тогда от нас (надеюсь, временно) и некто iichanJapan со своими «репортажами», являвшимися одной из немногих форм здешнего ОК.

Ну, собственно, долго это продолжаться не могло; рано или поздно кто-нибудь из ичанеров написал бы на на тот момент уже известную «внешнюю» почту Мод-тян, попросил бы модерку и принялся исправлять ситуацию. Что, в общем-то, было мной и сделано. Несколько месяцев отправлялись длинные полотна, а в ответ же шла практически пустота. Тогда же и был создан в /d/ «Проверь-почту-тред», который уже потом бампался и неоднократно перерождался отчасти моими стараниями. В конце концов мне пришло первое длинное письмо, а чуть позже, после собеседования, — и посылка с маленьким молоточком.

Каким Вы видите будущее раздела? Какова Ваша политика модерирования? Я знаю, что в последнее время в разделе накалена обстановка, что Вы планируете делать?

— Если повезет, то таким же, каким раздел был в прошлом и в начале этого года. Что до политики модерирования — она не так уж и отличается от той же политики модерирования, скажем, /vn/, про которую всё было сказано, рассказано и пересказано вдоль и поперёк.

Если человек мешает общаться окружающим, форсит очередную смищную лабуду сами знаете откуда, устраивает или поддерживает спецолимпиаду — он получит удаление, а потом и бан. Ничего необычного. Конечно, всегда были, есть и будут спорные моменты, кто-то всегда недоволен, но всё это вполне решается в обычном порядке прямо в самом разделе. Что до обстановки — не сказать, что она так уж накалена. Основной период накала доска пережила в апреле-мае, а то, с чем нам приходится сталкиваться сейчас не представляет особой угрозы. Как показатель «выздоровления» могу отметить то, что после покупки нового ноутбука взамен сгоревшего мне не пришлось открывать почту и доставать из неё пароль от панели управления недели с две.

Часто ли Мод-тян Иичана вмешивается в дела раздела? Или он просто дает вам рекомендации?

Скажу так, если Мод-тян потребуется вмешаться в дела раздела, то мы об этом обязательно узнаем. А касательно рекомендаций — только если возникнут уж совсем неразрешимые вопросы. К слову, хочется отметить, что модерация разделов Ычана является, как правило, самоуправлением, и вмешательство сверху происходит лишь только когда ситуация действительно того требует.

Как Вы попали на Иичан?

Здесь уж совсем ничего необычного — кто-то из знакомых отправил мне в мессенджере ссылку на один из тредов в /a/. Оттуда всё и пошло.

Что Вы хотите пожелать посетителям Иичана?

Здесь та самая часть, где можно передавать привет, да? Ну тогда, пожалуй, терпения, дабы дождаться выхода Эроге — после прочтения сценария мне стало видно, что если разработчики смогут выдержать заданный в начале уровень графики и музыки, то мы получим отличную игру :3 ●



Как до нас докатилась волна из Японии

Многим людям, особенно если они не заядлые путешественники, трудно осознать размеры нашего мира. То есть, конечно, все с детства знают, что где-то там есть США, а где-то еще – Австралия, в Африке живут слоны, а в Антарктиде — пингвины, их можно даже увидеть в зоопарке, и отрицать их существование никто в здравом уме не станет. Но все это как будто не про нас, тяжело себе представить жизнь на другом краю земли, особенно если она чем-то отличается от нашей повседневной жизни. Поэтому для многих война в Ливии не отличается, например, от футбольного матча: и то, и другое они смотрят по телевизору, и ни то, ни другое никогда напрямую их не коснется. Все это какие-то абстрактные развлечения, когда не важно, за какую сторону болеть, не важно, какая сторона победит — завтрашний день от этого никак не изменится.

Не секрет, что среди поклонников аниме существует прослойка людей, главной характеристикой которых можно считать отрешенность. По собственной воле или по вине обстоятельств эти люди отгораживаются от реальной жизни, их мало волнует что-то за пределами их собственной квартиры, а о том, что происходит на обратной стороне земного шара, они вообще предпочитают не знать. У них есть другие истории, выдуманные, но при таком подходе реальность имеет мало значения:

можно следить за войной в Африке, а можно следить за страданиями девочек-волшебниц. Но следить за девочками приятнее — так какая разница, что из этого происходит на самом деле?

Япония для нас ближе Ливии. И дело даже не в том, что со Страной восходящего солнца у нас есть морская граница и история непростых взаимоотношений. Япония давно вошла в нашу повседневную жизнь своими телевизорами, автомобилями, единоборствами, кулинарией и много чем еще. Поклонники аниме сталкиваются с Японией чаще, чем любые другие обыватели, они не равнодушны к этой стране, но все же в их восприятии она идеализирована и так же недоступна, как, например, Средиземье для поклонников творчества Толкина.

И вот 11 марта средства массовой информации заполняют новости о бедствии в Японии: неслыханной силы землетрясение и последовавшее за ним цунами стали причиной огромных разрушений на северо-востоке страны. Человеческие жертвы исчислялись десятками тысяч. Но на этом история не закончилась: вскоре главной темой всех новостных выпусков стала атомная электростанция «Фукусима-1», поврежденная ударом стихии и грозящая стать причиной одной из страшнейших экологических катастроф современности.

Бедствие в Японии оказалось очень зрелищным. Люди прильнули к экранам телевизоров и мониторам, заморожено наблюдая, как в огромную воронку затягивает корабль, как по улицам города плывут автомобили, как горит вода у нефтеперерабатывающего завода. Поклонники аниме, конечно, тоже не остались равнодушными, ведь на несколько дней их страна мечты стала всеобщим достоянием, на центральном телевидении упоминали милые сердцу названия, в груди щемило от японской речи. Вся эта жизнь, которую раньше приходилось вылавливать на YouTube, которая была чуть ли не оккультным знанием для «посвященных» японофилов, теперь лилась со всех сторон сплошным потоком.

Всё это было чрезвычайно интересно, особенно для тех, кому Дальний восток интереснее Ближнего. Но все же качественно события в Японии не отличались от любых других событий в любой другой отдаленной стране — они точно так же не влияли на повседневную жизнь. Но всё же для тех, кто связал свою жизнь с японской культурой, был уготован сюрприз.

Наверное, первым чудом стало предупреждение о цунами в тех сериях аниме, которые транслировались 11 марта. Тогда сетку вещания ещё не успели изменить, но обязательная картинка с очертаниями Японии и цветовым обозначением районов, по которым могла ударить приливная волна,

уже появилась на всех телеканалах. Предупреждение о цунами стало связующим элементом между художественным вымыслом, которым мы привыкли наслаждаться, и настоящей Японией. Это смотрелось необычно, странно, но все же не более того.

Но следующий удар был сильнее: в связи с национальной трагедией трансляции аниме стали отменять. И тут стал рушиться мир зрителей, которые привыкли жить от серии к серии любимого онгоинга. Конечно, и раньше случалось так, что какие-то серии переносили, например, из-за спортивных соревнований, но всё же это были единичные случаи. Сейчас же до лучших времён отложили показ практически всех сериалов. В сердца поклонников аниме закралась пустота, а вместе с ней и странное осознание того, что катастрофа в Японии из новостей — это не экзотическая сказка, а реальность, которая удивительным образом затронула даже нас.

Со времён катастрофы прошло уже несколько месяцев. Наверное, для японцев, особенно для жителей разрушенного стихией северо-востока страны, воспоминания о весенних событиях всё ещё свежи. Однако восстановление Японии идёт полным ходом: от чудовищных завалов и гор мусора уже практически ничего не осталось, строятся новые дома и коммуникации, восстанавливается производство. Главной проблемой остается непокорная электростанция в Фукусиме, которая продолжает отравлять район радиацией, тем самым время от времени возвращая Японию в заголовки новостных агентств и напоминая о минувших событиях. Для иностранцев же катастрофа в этой стране снова начинает становиться далёкой и почти мифической. И только фотографии и кадры хроники напоминают нам о случившемся, таком далёком и таком невероятном в нашем спокойном и скучном мире, в котором как всегда ничего не происходит. ●



Волшебницы нового века

Первые сведения о готовящемся новом проекте студии Shaft стали появляться осенью 2010 года. На тот момент Shaft уже снискала себе славу благодаря экранизациям Sayounara Zetsubou Sensei и Bakemonogatari, а также многим другим, чуть менее громким работам. Отличительной чертой этой студии в последние годы является уникальный почерк ее ведущего режиссера Акиюки Симбо. В целом, среди поклонников аниме сложилось неоднозначное мнение о Shaft: в то время как многие критикуют студию за небрежный подход к анимации, за самокопирование

и выбор порой не самого удачного материала для экранизации, у Симбо с его командой есть и значительное число приверженцев. Они высоко оценивают смелую работу с цветом и ракурсами, интересный подход к постановке сцен и прочие проявления индивидуальности в достаточно консервативном мире японский массовой анимации.

Так что новость о том, что Shaft готовит первое в своей истории аниме на основе оригинального сценария в соавторстве с Умэ Аоки и Гэном Уробути, не прошла незамеченной. К слову, имена Аоки и Уробути тоже были уже знакомы человеку, интересующемуся японской индустрией развлечений. Причем удивляло именно их соседство: Умэ-сенсей прославилась уютной бытовой комедией *Hidamari Sketch* про беззаботную жизнь учениц школы с художественным уклоном, в то время как Уробути получил известность благодаря *Saya no Uta*, визуальной новелле в жанре сюрреалистического хоррора, и *Fate/Zero*, серии книг, выступающих в роли приквела к известной визуальной новелле *Fate/Stay Night*, которые тоже отличались мрачностью атмосферы и драматичностью сюжета. Оставалось гадать, к чему может привести сотрудничество добродушной и оптимистичной Аоки, которой в новом проекте досталась роль дизайнера персонажей, и депрессивного Уробути, на откуп которому отдали сценарий. Чуть позже стало известно, что к звездному составу присоединились также дизайнер Такахиро Кисида и известная композитор Юки Кадзура. Стоит еще упомянуть заявленных на главные роли сэйю — многие из них были уже хорошо знакомы зрителю в основном по работе со все той же студией Shaft. Сказать, что один только авторский состав обрекал проект на успех, конечно, нельзя — мы были свидетелями обидных неудач даже у самых талантливых людей, но все же грядущее аниме интриговало. И вот, наконец, в январе 2011 началась трансляция.

В сериале рассказывается история о девочках школьного возраста, которым непонятное, но милое на вид существо по имени Кюбей предлагает заключить с ним контракт. В обмен на исполнение желания он требует от девочки стать волшебницей и встать на тропу борьбы с ведьмами — некими чудовищами, убивающими людей. Заключившей контракт девочке доставался фантазийный костюм, некое оружие и ряд сверхъестественных способностей, призванных помочь в борьбе с ведьмами. Даже несмотря очевидную уже первых эпизодах границу между светлой и в целом беззаботной повседневностью и пугающе фантазмагорической охотой на ведьм, сама по себе идея стать волшебницами и бороться со злом не кажется героиням чем-то обременительным.

Вопрос заключается скорее в том, что попросить взамен, ведь желание исполняется лишь однажды. Однако вскоре все меняется, и из доброй сказки аниме превращается в психологическую драму.

Одно из главных достоинств «Мадоки» состоит в том, что сериал постоянно держит зрителя в напряжении. Каждая серия, являясь целостным компонентом повествования, обязательно оставляет в конце интригу, которая заставляет с нетерпением ждать продолжения. Для сериала, транслируемого по одной серии в неделю, это очень важно — постоянно поддерживать интерес. Между сериями особо увлеченные зрители обсуждали варианты развития сюжета, выискивали символизм и предлагали собственные его трактовки. Получается, что кроме удовольствия непосредственно от просмотра аниме, авторы, грамотно разбив сюжет и расставив вопросы, подарили зрителям еще и удовольствие от общения между собой. Кстати говоря, многие из выдвинутых поклонниками предположений оказывались верными.

Другим важным фактором, обеспечившим интерес к «Мадоке» стал элемент сопереживания. Тут надо благодарить как Аоки, так и Уробути. Первая создала замечательные, моментально располагающие к себе дизайны персонажей, второй же наполнил их жизнью, заставил сочувствовать и, когда до этого доходило, страдать вместе с героинями. А мучений, надо сказать, на долю девочек выпало немало. На почве сопереживания возникла еще одна интересная особенность этого сериала: всеобщая ненависть к Кюбею. Дело в том, что это существо начисто лишено эмоций. Ему не становится грустно, когда кому-то рядом больно, он не чувствует себя ответственным за все те невзгоды, что обрушились на героинь, он в любой ситуации остается все тем же миловидным пушистым зверьком с глазками-пуговками и ротиком троечкой. Такой диссонанс заставляет зрителя ненавидеть Кюбея, желать ему боли, такой же, какую по его вине испытывают его подопечные волшебницы. Кюбей начисто лишен человечности, из-за чего воспринимается как нечто страшное и враждебное. Наверное, он один из самых ярких персонажей сериала, отличное переосмысление типажа зверька-попутчика, характерного для аниме про девочек-волшебниц.

Что касается видеоряда, то от студии Shaft стоило ожидать чего-то необычного, и ожидания оправдались. Даже в бытовых сценах есть на что посмотреть, особенно, что касается оформления интерьеров и открытых пространств, но настоящая феерия открывается зрителю в сражениях с ведьмами. Всевозможные текстуры, различные техники рисования, аппликация, масса деталей и еще огромное количество визуальных решений, создающих атмосферу чистого безумия.

В сочетании с музыкой Кадзиуры, которой всегда отлично удавались пафос и трагизм, атмосфера получается настолько насыщенной, что от иных сцен просто невозможно оторваться.

Если вернуться к сюжету и отойти от его композиционного аспекта, а взглянуть на содержательную часть, то мы можем увидеть множество отсылок к различным философским темам. Насколько авторам удалась это часть — вопрос спорный, многие ожидали каких-то других выводов. Однако, и это представляется более важным, сам дух философичности и мистики, близкой к чему-то религиозному, оказался очень уместен, создавая ощущение значительности происходящего.

В итоге мы имеем аниме, которое по меньшей мере запомнится. Эксперимент над классической историей про девочек-волшебниц определенно удался. Сейчас многие сравнивают «Мадоку» с «Евангелионом», обращая внимание на то, что оба сериала, делая акцент на драме, психологии и философии, оживляют порядком застывшие жанры аниме. Станет ли «Мадока» такой же легендой или просто останется в фонде хорошего аниме, которое будет приятно посмотреть и через десять лет, нам еще предстоит узнать. ●

Стакан, полный космоса

Новая, 13 часть тохо-эпопеи показала, что серии нужна встряска – и ZUN это прекрасно понимает, но вводит изменения с толком, чувством, расстановкой — словно боясь что-то сломать. Мелкие штришки к портрету новой части: новый «уровень сложности», новые спецэффекты (любая феечка теперь взрывается крупным снопом искрящихся листьев, которые можно сдуру перепутать с пулями), новая музыка — местами не запоминающаяся, местами странная, как неожиданно ритмично-агрессивная тема главного меню.

О чем же оно?

На этот раз многострадальное Генсокё наводнили орды духов неизвестного происхождения. В попытке докопаться до причин в путешествие отправляются четыре героини – уже известные по прошлым частям Мариса, Рейму, Санаэ и Ёму. Пройдя длинный путь, они встретят девочек-даосов, которые точат зуб на Бякурэн. Слегка подверглись видоизменению и их атаки — Рейму практически решили привычного «автонаведения», а «мастерспарк» Марисы теперь хоть медленно, но поворачивается вслед за ведьмой.

На пользу игровой механике пошли предыдущие «получасти» — прямиком из Fairy Wars перекочевал круглый индикатор здоровья у боссов, что довольно удобно, и позволяет не отвлекаться от процесса «уворачивания». А уворачиваться приходится как никогда часто – не смотря на то, что 13-я это возможно легчайшая часть на «изи» — даже на этом уровне сложности можно увидеть жуткий спам объектами — верх экрана постоянно занят если не противником, с пулями, то сотнями мелких бонусов. Столько объектов одновременно на экране не было даже в 12-ой части, и тем яснее встаёт вопрос об оптимизации. Игра «тормозит», когда ей вздумается. Главное нововведение — духи и режим «транса». Теперь умерев героиня умирает не совсем — а впадает «в транс» дающий временную, очень короткую неуязвимость к пулям, увеличивающий урон и ценность выпадающих из вражин бонусов. Режим транса можно активировать и вручную, если собрать достаточно «духов» — духами же пополняется и количество здоровья и бомб. Спелкарты стали разнообразней и — если так можно выразиться – куда случайней, их сложно пройти просто выучив последовательность атак, что делает игру куда интересней, и крайне похожей на тоже рассчитанные на рефлекс «войны фэй».

Новый «уровень сложности», для самых стойких, гордо именуется «овердрайв», и уже прочно вписался в тройку «лунатик-фантазм-экстрим». Увы, двойное впечатление производят и новые боссы — с одной стороны, они нарисованы на редкость аккуратно и выверено, чувствуется кропотливая работа, но с другой стороны — запоминаются они явно не милым дизайном (тануки в двух моноклях? Зомби-девочка?).

Что запомнилось больше всего — это фоны, на которые, в принципе, обычно не обращаешь внимания — кладбище, туннель перед древними воротами, и нечто совсем неопишемое на шестом уровне, которое сложно назвать как-то иначе, кроме как «стакан, полный космоса» — ах, если бы это тцание, да на переработку движка... ●



Затянувшаяся на несколько месяцев подготовка данного выпуска «Нубтайпа» наконец завершилась. Надо ли говорить, что это не пошло на пользу актуальности номера? Тем не менее, мы полагаем, что даже несколько устаревшие статьи будут интересны с той точки зрения, что какая-либо резкая реакция на описываемые события успела поостынуть. Это, вероятно, поможет более трезво взглянуть на них.



Хотя «журнальная» версия сильно простаивала, под маркой «Нубтайп» ещё с 2008 года существует вики-проект, в котором за это время была развита определённая активность. На этом поле ныне не всё радужно. Хотя Луркоморье давно отвернулось от чанов, какие-либо потуги основать полнофункциональный вики-справочник имиджбордов покамест не увенчались успехом (а предпринимались они далеко не только нами). Реплики в поддержку таких проектов нередки, тем не менее, все будто бы ожидают, что статьи напишут за них. Подобный подход уже неоднократно критиковался, так что будем останавливаться на этой теме. Заметим лишь, что по грубым наблюдениям, на чанах не так много участников вики-проектов вообще (кроме того же Луркоморья), что, вероятно, может отчасти объяснять проблему.

Что же касается нашего журнала, то его последующий выпуск ныне находится под вопросом, ибо найти подходящие темы для статей об имиджбордах всё сложнее и сложнее. Более широкий переход на освещение «внешних» событий и сущностей представляется нецелесообразным: этого добра и так полные Интернеты. Номер, состоящий целиком из отвлечённых статей вряд ли будет иметь смысл в контексте публикации его на имиджбордах, даже с учётом перспективы «выйти» таким образом за пределы /b/ в тематические разделы. Тем паче, что проблему привлечения авторов это никак не решит.

Можно было бы, конечно, и вовсе свернуть выпуск журналов в пользу вики, но, исходя из изложенного выше её положения, это ещё более бесперспективная затея. ●

В нашем предыдущем выпуске, ежели его ещё кто-то помнит, были обнаружены некоторые неточности, на которые мы решили указать в этом номере.

Выявленные ошибки главным образом касаются статьи, посвящённой разделам Википедии на мёртвых языках. Так, говоря о Латинской Википедии, мы не упомянули наличие в ней статьи про Форчан — <http://la.wikipedia.org/wiki/4chan>. Совсем же не были описаны две Википедии — на классическом китайском языке² (<http://zh-classical.wikipedia.org>) и на языке пали³ (<http://pi.wikipedia.org>). Про имиджборды там статей не нашлось.

Все желающие ныне также могут обнаружить статью про имиджборд в Старославянской Википедии, но появилась она уже после публикации вышеозначенной заметки в «Нубтайпе» и не без помощи автора оной.

Каких-либо иных недоработок и неточностей в статьях 21-го выпуска выявлено не было. Редакция всячески приветствует указание внимательными читателями на явные ошибки в текущем номере. ●

2 Классический китайский язык (он же вэньянь) — письменный язык, использовавшийся в Китае до революции.

3 Пали — один из культовых языков Индии и сопредельных стран.