

~~~~~  
+++++

## *Анализ фильма по SILENT HILL*

+++++  
~~~~~

Версия 2.0

25.05.2006

Автор: SilentPyramid (silentpyramid@mail.ru)

СОДЕРЖАНИЕ:

0. Введение
1. Хронология событий фильма
2. Персонажи
3. Монстры
4. Символизм
5. Киноляпы
6. My_Personal_Review [coming soon!]
7. Занудный официоз

=====

ВНИМАНИЕ: файл содержит значительное количество спойлеров к Silent Hill, Silent Hill: Play Novel и, конечно же, фильму по Silent Hill!

=====

Обновления версии 1.0 (13.05.06): итак, работа над гайдом была начата 11 мая 2006 года (в день официальной московской премьеры фильма по SH - т.ч. вы можете быть уверены, что мне **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** уже довелось неоднократно внимательно посмотреть полную версию фильма в хорошем качестве перед написанием данного документа, т.ч. в объективности и достоверности информации из сего гайда можно особо не сомневаться ^_^), но вот уже готовые результаты - почти законченный гайд, содержащий всю основную информацию о сюжете фильме, процессе его создания и актерах. Помимо инфы непосредственно из фильма, здесь также использована информация с официального сайта SH-фильма, записи из интернет-дневника режиссера Кристофа Ганса, а также информация из многочисленных интервью с создателями и актерским составом. Наслаждайтесь! Кстати, ничуть не удивлюсь, если это первый российский гайд по кинофильму =)

Обновления версии 2.0 (25.05.06): готова вторая версия гайда. Текст дополнен новыми цитатами разработчиков, исправлены некоторые неточности и опечатки, внесены дополнения и также информация, присланная читателями (с указанием всех благодарностей естественно), закончен раздел о киноляпах. В принципе, вся информация непосредственно по фильму уже в статью включена, теперь для завершения гайда осталось только в качестве дополнения написать собственную рецензию на фильм, чтобы обозначить свое личное мнение о качестве конечных результатов работы создателей фильма. To be continued!

0. Вступление

Итак, всех фанов Безмолвного Холма можно поздравить с официальным выходом новорожденного пополнения в серии - фильма по Silent Hill, режиссером которого стал небезызвестный Кристоф Ганс. Согласно признаниям режиссера, идея с созданием фильма возникла достаточно давно - еще около 5 лет назад, когда Ганс играл в первую часть игры - но столь поздний выход киношедевра по большей части связан со значительным количеством времени, ушедшим на то, чтобы связаться с

разработчиками игры, получить согласие на съемку фильма по нашумевшей гейм-серии и обсудить все вопросы, касающиеся планируемой кинокартины. Но в конце концов все проблемы были решены и фильм был запущен в производство, а размах этого самого производства отнюдь не поражает аскетичной скромностью: бюджет картины составил около 50 млн. долларов. Работа над сценарием фильма длилась примерно полтора месяца, и велась совместно Кристофом Гансом, Николасом Букрифом и Роджером Эйвери. Тем не менее, разработчики решили не создавать *полностью* новый сценарий для фильма, а взять в качестве основы сюжет первой части игры, добавив в него некоторые элементы из второй (это любимая часть Кристофа Ганса) и третьей - но было бы ошибочным подумать, что мувимэйкеры хотели просто запихнуть три части игры в один фильм, т.к. это вовсе не входило в их планы. Как заявляет Ганс в интервью, просто в процессе создания фильма оказалось, что во второй и третьей частях игры присутствует столько интересных моментов, что создатели просто не смогли устоять перед соблазном, и кое-что позаимствовали и оттуда. Помимо игры, создатели фильма также черпали вдохновение в творчестве таких знаменитых кинорежиссеров, как Дэвид Линч, Дэвид Кроненберг и Майкл Манн.

Тем не менее, несмотря на некоторые заимствованные элементы сюжета, фильм по Silent Hill - это не сиквел, не приквел и даже не римейк игры-первоисточника: разработчики не стали ограничивать себя, четко следуя истории и сюжету игры, а предпочли идти по принципу "чем строить новый этаж небоскреба, лучше просто рядом соорудить рядом маленький домик". Т.ч., нравится вам это или нет, но сюжет фильма ровным счетом никак не связывается с сюжетом игры - т.ч. не стоит ждать от муви четкого следования установленной в игре хронологии событий, дотошного воспроизведения карты города в соответствии с игрой, точного воспроизведений присутствовавших в первой части игры сцен и персонажей и т.п. Ведь необходимо помнить, что смыслом фильма является не пересказ истории игры в кинематографической форме, а передача ощущений режиссера от игры через картину - при этом для большей экспрессии в фильме, были сделаны многочисленные изменения в сюжете. Например, протагониста первой части игры сменили на девушку по имени Роуз... Кристоф Ганс объясняет это следующим: *"В игре Гарри вел себя совсем не так, как подобает мужчине! [читай, *вел себя как девка* - прим. SP] Когда мы только начинали работу над проектом, мы планировали, что протагонистом будет Гарри. Но впоследствии стало очевидно, что Гарри вел себя вовсе не как мужской персонаж. Он постоянно падал в обмороки, разговаривал сам с собой, кричал, да и вообще был очень раним и уязвим. Мы не хотели предавать суть игры, изменяя чувства и мотивацию протагониста, т.ч. мы решили просто сделать его девушкой, чтобы сохранить все его качества. Но вот совсем не надо думать, что мы сменили Гарри на Роуз из соображений политкорректности"*. Было сделано и множество иных изменений - например, полностью была изменена личность и характер Далии, изменен и возраст Алессы на момент сожжения, Лизу и обгоревшую Алессу из Алчемиллы перенесли в Брукхэвен, изменено местоположение Безмолвного Холма по сравнению с игрой и т.д. и т.п.

Примечательно и еще одно нововведение: так как в фильме предполагалось раскрыть тему "материнства", то и представленный в игре "иной мир" было решено сделать более женственным и даже матриархальным (*"Silent Hill is really a matriarchal world"*, *"I wanted everything about the world of Silent Hill to be femine"* - отмечает Ганс матриархальность мира Безмолвного Холма и роль женского начала в концепции), для чего специально была приглашена работавшая ранее с Дэвидом Кроненбергом дизайнер Carol Spier. Ярким примером подобной демонстрации иного мира "с женской перспективы" может послужить, например, новый дизайн существа с пирамидальной головой (голова, кстати, уже не красная), которое даже облачилось в некое подобие юбки, чтобы выглядеть более женственно ^_^

К слову об "ином мире", согласно высказываниям режиссера, в игре существует как бы четыре варианта города - это обычный город, туманный Сайлент Хилл, кошмарный город (такую же систему мы видели и в первой части игры - правда, там еще присутствовало "Нигде") и город 30 лет назад, появляющийся в воспоминаниях Алессы. Не стоит думать, что осуществить эту затею было так просто - ведь для ее реализации приходилось зачастую по нескольку раз менять декорации. А сцены "альтерации мира" к тому же еще и потребовали немалой доли современной компьютерной графики... Зато все монстры (помимо тараканов) были сделаны не на компьютере, а сыграны живыми актерами! Это было сделано, чтобы повысить степень реализма картины, и сделать поведение персонажей более правдоподобным (ведь сложно сыграть испуг и ужас от монстра, когда на самом деле перед тобой никого нет и этого самого монстра потом "дорисовывают" чудесники-компьютерщики).

Но, несмотря на все внесенные в сюжет изменения, по крайней мере одна вещь осталась неизменной - это музыка! Так, в фильме использованы оригинальные композиции Акиры Ямаоки из

игры-первоисточника в неизменном виде - чтобы сердце любого SH-фэна наполнилось благоговейным трепетом при первых аккордах любимых мелодий.

Ниже мы подробно рассмотрим сюжет фильма, разберем хронологию событий, ознакомимся с основными персонажами и монстрами, узнаем больше об актерах, а также обратим внимание на всякие интересные, присутствующие в фильме (отсылки к игре-первоисточнику, "киноляпы" и т.п.).

1. Хронологическая последовательность событий фильма

Безмолвный Холм - таинственный город в Западной Вирджинии, в округе Толука... Некогда это был достаточно процветающий городок, но сейчас он полностью заброшен - вы даже не найдете этого места на карте. А, согласно газетным статьям, Сайлент Хилл входит в число "городов-призраков" Америки, и в этом городе, где некогда была расположена шахта по добыче угля, уже многие годы не прекращаются подземные пожары... Что же стало причиной полного опустения некогда процветающего курортного городка и первопричиной странных событий, творящихся в Безмолвном Холме? Есть лишь один-единственный способ ответить на эти вопросы и приоткрыть завесу тайны - внимательно исследовать историю этого места и узнать, какие ужасы скрыты за пеленой времени.

1) *До 1974 года -- темное прошлое*

С незапамятных времен в Безмолвном Холме существовала религиозная организация, верхушку которой по большей части составляла городская элита. Религия сектантов коренилась на том убеждении, что нашу грешную землю ожидает Апокалипсис - и единственный способ предотвратить это страшное событие заключается в том, чтобы периодически "очищать огнем" девушек, несущих в себе зло - то бишь ведьм. Но кому же было дозволено вешать ярлыки и судить, кто есть ведьма, а кто - праведница? Эту роль брали на себя руководители религиозной организации - их перст указывал на неугодную горожанку, и тут же фанатики начинали верить, что несчастная жертва является ведьмой - и сжигали ее в огне... Для столь жестокого секретного ритуала у членов секты было особое место - зал, куда можно было попасть через потайную комнату 111 отеля Grand Hotel, и где они могли безнаказанно творить самые кошмарные вещи (на церемонию "очищения" допускались члены культа за исключением грешников). И так продолжалось бесчисленное множество раз - и люди верили, что они восстанавливают невинность и чистоту, изгоняют зло, предотвращают приход Тьмы... Многие годы эти мечтатели выдумывали себе веру, которая бы оправдывала их действия. Во истину, настоящие чудовища - это сами люди. Своими действиями они сами сеяли семена зла... но когда-нибудь урожай созреет и придет Жнец, возвещающий о страшной мести для всех грешников.

2) *1965 год (около 40 лет назад) -- рождение Алессы*

У женщины по имени Далия Гиллеспи родился ребенок - девочка, которую мать назвала именем "Алесса". И несмотря на то, что у Алессы не было отца (что порождало большие проблемы для Далии - ведь сектанты сочтут ее грешницей из-за ребенка, рожденного вне брака), мать все равно была счастлива рождению дочери - в душе, она любила своего ребенка.

3) *начало 1974 года -- школьные годы*

В это время девятилетняя Алесса учится в начальной школе Мидвич - но вместо радостного детства ей приходится каждый день терпеть издевательства от своих одноклассников, которые обзывали ее "ведьмой" и вырезали на парте девочки "WITCH". Но почему дети так обращаются с ней, что она им сделала плохого? Ничего... просто общественное мнение: родители сказали своим детям, что Алесса - дитя порока и у нее нет отца, а дети стали издеваться над ней, будто отсутствие отца делает девочку "другой", не человеком - а каким-то исчадием Ада. Влияние секты в городе было настолько сильно, что даже в школе детей с малых лет воспитывали в религиозном духе, прививая им мысль о том, что "Все противники праведников будут осуждены" ("*All foes of the righteous will be condemned*" - такая табличка висела у входа школу) - а девочка, рожденная вне брака, была в понимании фанатиков живым олицетворением греха, ведьмой.

Часто Алессу доводили до того, что девочка в слезах убегала в женский туалет и пряталась там в кабинке - но и там Алесса не находила спасения из-за присутствия странного уборщика по имени Колин (по некоторым моментам из "инога мира", а также из воспоминаний Алессы мы понимаем, что уборщик сделал что-то ужасное с маленькой девочкой). Даже Далия, несмотря на любовь к

Алессе, не могла помочь, не могла пойти наперекор общему мнению - все, что было в ее силах, это утешать свою дочь... В глазах ребенка мать является защитницей, Богом, - но даже Бог иногда бывает бессилён.

4) ноябрь 1974 года (30 лет назад) -- ритуал очищения

Каким-то образом высокопоставленной жрице религиозной организации (Кристаллелле) удалось убедить Далию в том, что ее дочь нужно очистить от скверны - так будет лучше и для матери, и для дочери (видимо, Далия на тот момент еще не знала, в чем же заключается суть этого "очищения"). И только приехав с дочерью в Grand Hotel, где должен был осуществиться ритуал "очищения", Далия поняла, что ее обманули - и что ее дочь на самом деле собираются сжечь. Только сейчас она поняла, что наделала... Можете ли вы себе представить, что чувствует мать, потеряв собственного ребенка? Далия побежала за помощью - но было уже поздно...

В это время сектанты попытались сжечь маленькую Алессу - но ритуал не удался по той причине, что в процессе церемонии опрокинулся котел с горячими углями, и все здание отеля загорелось (тогда и начался пожар в Сайлент Хилле). Когда Далия привела полицию, они нашли привязанную сектантами к металлическому каркасу еле живую девочку с ожогами по всему телу - в спасении ребенка принимал участие офицер Томас Гуччи (этот человек даже не побоялся собственными руками открыть раскаленные металлические наручники, чтобы спасти ребенка, из-за чего получил огромные ожоги на ладонях) - и благодаря его усилиям Алессу все же удалось спасти из горящего здания и доставить в госпиталь живой.

Тот судьбоносный день пожара фактически стал концом для всего Сайлент Хилла - многие умерли при пожаре в городе, многие - бесследно исчезли (даже их тела так никогда и не были найдены).

5) ноябрь 1974 года - 1995 год -- госпиталь

Долгое время обгоревшая Алесса провела в госпитале Брукхэвен (палата В151) - она чувствовала лишь боль, страх, одиночество... Когда тебе так больно и страшно, твой страх и боль превращаются в ненависть, а ненависть начинает изменять мир. Ненависть Алессы росла и росла - она горела в ней. Ее ненависть стала такой сильной, что Алесса выместила свою злобу на невинную девушку - работавшую в госпитале миловидную медсестру (которая была изуродована силой Алессиной ненависти и стала узницей "иного мира"). А потом появилась она - "темная сторона Алессы", настоящий демон. Всем, чего она жаждала, было превратить мир в худший кошмарный сон, отомстить, заставить тех, кто причинил Алессе боль, вечно страдать - и тогда весь госпиталь и Безмолвный Холм были поглощены кошмарным миром.

А все хорошее, что оставалось в Алессе, продолжило жить в маленькой девочке, которую Алесса спрятала за пределами сотворенного ею Ада - в детском приюте округа Толука.

6) 9 лет назад -- появление найденшца

Девять лет назад у дверей приюта округа Толука монахиней по имени Маргарет был найден новорожденный ребенок - хотя и можно было подумать, что ребенок является обычным подкидышем, его истинная сущность была иной.

В тот же год в приют приехали бездетные супруги - Кристофер и Роуз ДаСилва и удочерили этого ребенка, назвав девочку именем "Шерон".

7) 2 года назад -- подвиг полицейской

За два года до событий фильма кто-то похитил на бензоколонке мальчика и оставил его в Безмолвном Холме, бросив в шахту откуда ребенок не мог выбраться. Тогда офицер полиции - девушка по имени Сибил Беннет, которой поручили поиск похищенного мальчика, сама спустилась в шахту, нашла парня и провела в шахте целых три дня, поддерживая ребенка, пока не прибыла спасательная команда. После столь альтруистского поступка, Сибил заслужила репутацию одного из лучших копов, которому можно смело поручить любое задание.

8) Сегодня - события фильма SILENT HILL

Девятилетнюю Шерон ДаСилва снова и снова посещают странные сны, в которых она видит таинственную девочку. Иногда у Шерон к тому же проявляются признаки лунатизма, и во сне она уходит из дома в неизвестном направлении, а помимо всего прочего сквозь сон девочка порою вдруг начинает кричать название города "Сайлент Хилл" - но, проснувшись, ничего такого за собой не помнит. Не удивительно, что родители крайне обеспокоены - ведь с их дочерью явно творится что-то неладное. Отец (Кристофер) предлагает поместить дочь в психиатрическую больницу на

обследование, но мать (Роуз) считает, что подобные методы не дадут результатов, и лучше будет попробовать отвезти девочку в Безмолвный Холм, чтобы прояснить причину странного заболевания дочери.

Итак, в один прекрасный день Роуз в тайне от мужа забирает дочь и вместе с ней отправляется в туманный заброшенный город - отнюдь не самая удачная идея. И в процессе поездки с Шерон опять начинает твориться что-то неладное - несмотря на то, что ранее картинки, которые рисовала девочка, были яркие и красочны, по определенной причине по мере приближения к Безмолвному Холму стиль ее рисования радикально меняется: рисунки девочки становятся мрачными и полными страха - тут мы видим несколько темных людей, держащих маленькую девочку, двух изрыгающих пламя великанов, схвативших ребенка за руки (и будто бы пытающихся разорвать) и странную церковь на фоне пламени... Примечательно, что проснувшись, Шерон уже не помнит, как она рисовала все эти ужасы.

По пути им встречается офицер полиции Сибил Беннет. Чутье полицейской подсказывает ей, что здесь что-то нечисто и она решается задержать мать с дочерью, зачем-то направившихся по пути к заброшенному городу-призраку. Но Роуз удается ускользнуть от преследующей их полицейской. И, когда мать с дочерью уже почти приехали в Сайлент Хилл, в машине внезапно начинает дико шипеть радио, до слез пугая маленькую Шерон. Роуз отвлекается от управления автомобилем, чтобы выключить радио - и вдруг замечает силуэт маленькой девочки на дороге - в последний момент она выворачивает руль влево, чтобы избежать столкновения, и попадает в аварию...

Когда Роуз приходит в себя, она обнаруживает, что все вокруг окутано непроглядным туманом и идет странный "снег", на поверку оказывающийся пеплом. Никто не отзывается на крики о помощи - складывается впечатление, что вокруг нет ни души. И самое главное - Шерон пропала! В поисках дочери Роуз заходит в Безмолвный Холм - и замечает в отдалении силуэт дочери. Но почему Шерон не откликается на зов своей матери? Обеспокоенная Роуз следует за силуэтом в тумане, который в итоге приводит ее в странный переулок. И тут начинаются еще более необъяснимые события: вдалеке начинает раздаваться звук сирены и внезапно город окутывает тьма. Не долго думая, Роуз решается продолжить поиски дочери - с тусклым светом маленькой зажигалки в качестве проводника она окунается во тьму "иного мира". Решетки... кровь... и тут Роуз видит истерзанное тело распятого человека - при несовместимых с жизнью ранах он все еще продолжает жить, испытывая нескончаемые муки! И только тут мать понимает, в какой кошмар она попала - но уже поздно. Внезапно из ниоткуда появляются ужасные существа, Роуз в панике пытается сбежать от них, но ей не удается спастись...

Когда Роуз приходит в себя, вокруг уже никого нет - быть может, это был лишь дурной сон? Но нет, на улице все еще идет этот странный снег-пепел, все вокруг окутано туманом, а на дороге загадочные бездонные пропасти. Приблизившись к одному из таких обвалов, Роуз встречает странную женщину, почти утратившую человеческий облик - Далию Гиллеспи. Она тоже потеряла дочь... Но по какой-то причине, когда главная героиня показывает женщине фотографию Шерон в своем медальоне, Далия начинает кричать, что Шерон это её собственная дочь - быть может, Гиллеспи просто окончательно сошла с ума от горя потери своего единственного ребенка, или в ее странном поведении кроется иной смысл?

Скрывшись от обезумевшей Далии, Роуз по воли случая наталкивается на старую знакомую - встречавшуюся ей ранее полицейскую Сибил Беннет, которая сразу же арестовывает незадачливую мамашу за превышение скорости и по подозрению в похищении ребенка. Видимо, девушка еще не имеет ни малейшего понятия о том, куда она попала и что происходит в этом таинственном городе - но появление ужасного монстра (Лежачая Фигура) сразу же заставляет ее поверить в то, что в городе **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** творится что-то из ряда вон выходящее, и сейчас совсем не время думать о поимке преступников. Воспользовавшись моментом, пока Беннет расправлялась с существом, Роуз удается опять сбежать - и мать отправляется в начальную школу Мидвич, где предположительно могла находиться Шерон. Ее дочери и здесь нет, но зато главная героиня замечает убегающую девочку в школьной форме, подозрительно напоминающую ее дочь - следуя за незнакомкой, Роуз в конце концов обнаруживает подсказку, что ее любимая дочурка может находиться в отеле "GRAND HOTEL". Опять все вокруг покрывается тьмой "иного мира" и изо всех щелей школьного здания начинают выползать кошмарные создания - а в это время девочка в школьной форме, которую Роуз встречала ранее, продолжает рисовать в альбоме ужасные темные картинки (такие же, как рисовала Шерон в машине - есть тут какая-либо связь?). С помощью вовремя пришедшей на подмогу Сибил Беннет, Роуз удается опять пережить этот кошмар и более-менее благополучно скрыться от преследующих их тараканов, призрака уборщика и существа в юбке с пирамидой на голове,

таскающего с собой огромный тесак, прорезающий сквозь толщи металла, как сквозь бумажный лист.

Придя на поиски в здание отеля, Роуз и Сибил обнаруживают девушку по имени Анна - одну из горожанок, продолжающих жить под эгидой верховной жрицы Кристабеллы и по определенным причинам не могущих выбраться из окутанного туманом Сайлент Хилла. Единственная вещь, поддерживающая этих людей - это вера. Каждый раз, когда мир накрывает крошечная тьма, выжившие сектанты укрываются в своем последнем пристанище - церкви, куда тьма не может добраться из-за глубины их веры, их убежденности; а когда мир вокруг становится более безопасен, эти люди выбираются наружу в поисках пищи. Так и Анна, когда мир вернулся к "туманному" варианту, пришла в выгоревший отель, ища пропитание для своей престарелой матери.

Героини застают Анну в самый разгар перепалки с уже знакомой нам женщиной - Далией Гиллеспи. По ругани между женщинами мы понимаем, что Далия является изгнанницей среди религиозных фанатиков - женщина считает, что "вера порою уничтожает людей" но её убеждения являются отнюдь не единственной причиной неприязни членов культа к ней. Тем не менее, полицейской все же удается разнять воюющих дамочек и после того, как Далия покидает здание отеля, Роуз, Сибил и примкнувшая к ним Анна начинают втроем исследовать заброшенное строение. Следуя подсказкам, девушки находят скрытую за картиной с изображением сжигаемой ведьмы потайную комнату 111, где некогда члены культа проводили свои ужасные обряды - и где, в частности, была сожжена 9-летняя Алесса Гиллеспи. И здесь же взору Роуз предстает призрак маленькой Алессы (которая как две капли воды похожа на Шерон) - героиня видит, как девочку в темно-синем платье начинает охватывать пламя и тут видение исчезает.

И снова раздается вой сирены, возвещающий о приходе тьмы - и люди бегут к церкви в поисках укрытия. Но не все успевают вовремя - и Анна, которая чуть-чуть не успевает добежать до входа в церковь, находит свою смерть от рук пирамидального существа, которое безжалостно разрывает тело своей несчастной жертвы на части.

От верховной жрицы - Кристабеллы - Роуз узнает, что она сможет найти Шерон только в том случае, если отправится в самое логово "демона" - заброшенное здание госпиталя Брукхэвен, в подвале которого (комната B151) находится девочка, являющаяся причиной существования тьмы. Сибил тоже решается помочь заботливой матери в поисках дочери, а добрые сектанты даже отваживаются проводить героев до пункта назначения. Но, прибыв на место, Кристабелла случайно замечает изображение на медальоне Роуз и понимает, что Шерон - копия Алессы, а, значит, ее тоже нужно "очистить". Пытаясь остановить Роуз, жрица натравливает на нее верных сектантов, но Сибил становится на защиту своей подруги, тем самым давая ей время добраться до логова Алессы, но и обрекая себя на участь жертвы религиозных фанатиков. Но эта жертва была не напрасной - в итоге Роуз все-таки удается миновать кошмарных медсестер и добраться до Алессы, которая раскроет ей Абсолютную Истину обо всех событиях, произошедших в городе и правду о сущности Шерон. Выясняется, что Алесса не может проникнуть в церковь из-за слепой убежденности, безграничной веры фанатиков - т.ч. она хочет, чтобы Роуз пошатнула их веру, рассказав всем правду, и тем самым открыв путь в церковь для Алессы. Выслушав историю "темной стороны Алессы", Роуз решается помочь девочке в осуществлении её главного желания - страшной мести, и позволяет ей вселиться в свое тело.

А в это время сектанты находят прячущуюся в городе Шерон и готовят ее к ритуалу "очищения". Сибил, схваченная членами религиозной организации, всеми силами пытается переубедить обезумевших фанатиков, но в конце концов её сжигают за помощь "демону" - Роуз прибывает в церковь слишком поздно, чтобы спасти девушку и уже не может ей ничем помочь...

И наконец, Роуз, вломившись в церковь, провозглашает эту самую Абсолютную Истину сектантам. Кристабелла же, видя, что ее вера рушится, не находит лучшего аргумента, чем пронзить свою оппонентку по религиозному спору ритуальным клинком в сердце. Но уже поздно... слепая убежденность сектантов пошатнулась и темный мир Алессы проникает в церковь. Из ножевой раны в груди Роуз начинает струиться темная кровь - тьма, что таилась в сердце Алессы, и кошмарный мир, который Роуз принесла в свое тело (куда ранее вселилась Алесса), вырывается наружу, поглощая церковь. Мы видим, как начинается настоящая кровавая резня - и Алесса безжалостно убивает всех горожан, кроме своей матери. Причина, по которой она пощадила Далию, заключается в том, что "мать в глазах ребенка подобна Богу" - и несмотря ни на что, Алесса все же любила свою мать.

На этой счастливой ноте Роуз с Шерон покидают город и отправляются домой... Но происходит что-то странное: даже за пределами Безмолвного Холма они повсюду видят падающий с небес пепел. И даже, приехав домой, Роуз обнаруживает, что все застилает густой туман... И почему же Кристофер,

тоже находящийся дома не видит никакого тумана... не видит также свою дочь и жену, приехавших домой после всего произошедшего? Получается, что Роуз и Шерон остались всего лишь безжизненными тенями, призраками, существующими только в "туманном мире" и незримыми для обычных людей...?

В этой истории не будет счастливого финала, ведь Безмолвный Холм никогда не отпускает тех, кто однажды попал в его сети...

2. Персонажи фильма

Фильм по Silent Hill предлагает нашему вниманию достаточно большой круг персонажей. Некоторых из них мы уже видели в игре-первоисточнике, а некоторые являются абсолютно новыми.

1) Шерон ДаСильва

Дочь Роуз и Кристофера ДаСильва, на самом деле являющаяся копией Алессы. Эта веселая и жизнерадостная девочка является прямой противоположностью своей второй половине. Но, несмотря ни на что, прошлое все равно возвращается к ней, втягивая в кошмарные события фильма. В конце концов она остается в "туманном мире" со своей матерью Роуз.

Версия о том, что случилось с Шерон в конце: как мы видим по фильму, после того, как в сцене финальной резни Шерон встречается взглядом с "темной Алессой", характер девочки очень сильно меняется - она становится очень спокойной, мрачной, молчаливой и отчасти устрашающей - например, когда Роуз с Шерон приезжают домой нам показывают кадр, где у Шерон уж больно угрожающий взгляд - и девочка совсем не похожа на себя. Быть может, это лишь психологические последствия испытанного девочкой стресса? Но мы также можем подумать, что в тот момент, когда две девочки встретились взглядом, "темная Алесса" стала частью Шерон - т.ч., привезя Шерон домой, Роуз вынесла "иной мир" за пределы Безмолвного Холма (благодарю Rage1986 за наблюдение об изменениях в характере Шерон и версию).

Имя: производное от имени "Шерил" - имени персонажа из первой части с аналогичной судьбой.

Актриса: Jodelle Ferland - эта девочка также известна по мистическому сериалу "Kingdom Hospital", снятому по мотивом романа Стивена Кинга. В фильме она играет сразу трех персонажей: "Шерон", "Алессу" в детстве (во флэшбеках) и "темную Алессу". "This girl is special! She knows how to play nasty and she knows how to play pure innocense" - восторгается режиссер Кристоф Ганс способностями Джоделль к перевоплощению. К слову, в Интернете существует сайт Джоделль, который находится по адресу <http://www.jodelle-ferland.2ya.com/>. Здесь вы можете подробнее узнать о фильмографии актрисы, а также помучить и без того заваленную работой девочку дурацкими фанатскими вопросами типа "как ты относишься к своему персонажу из фильма", "играла ли ты в Silent Hill перед съемками" или "Джоделль, а ты уже прочитала СайлентПирамидовский анализ фильма?" ^ _ ^

2) Роуз ДаСильва

Приемная мать Шерон, которая решила отвезти дочку в Безмолвный Холм. Несмотря на то, что эта женщина достаточно ранима и вовсе не представляет собой весьма распространенный в западном кино образ "супермена в юбке", она делает все, чтобы защитить свою любимую дочь. В конце Роуз остается с Шерон в "туманном мире".

Прообраз: при создании образа Роуз мувимейкеры черпали вдохновение в образах Гарри Мэйсона из первой части игры и Хизер из третьей.

Актриса: роль Роуз исполнила австралийская актриса Radha Mitchell, известная по фильму Pitch Black. Стоит отметить, что она также снялась в триллере\драме Man on Fire, где тоже сыграла женщину, потерявшую дочь (ее украли и требуют выкуп) - как известно, для того, чтобы сыграть ту роль, Рада долго общалась с женщинами у которых когда-то украли детей, для того, чтобы понять все особенности их поведения в критических ситуациях. Как мы понимаем, в Салент Хилл этот опыт ей весьма пригодился (благодарю Sasha за информацию о роли Рады в фильме "Man on Fire"). Согласно высказываниям режиссера, Рада Митчелл идеально подходила на роль чувствительной и заботливой матери (хотя, на самом деле у актрисы детей нет). Как признается сама Рада, основной причиной, по которой она стала сниматься в этом фильме стал... очаровашка Кристоф Ганс ("I think the major attraction to me was... Christophe"). Примечательно также, что, когда девушка в первый раз читала сценарий, он показался ей настолько ужасным, что уже после первых 10-страниц она так напугалась, что забросила чтение и пошла спать ^ _ ^

3) Кристофер ДаСильва

Приемный отец Шерон, который совсем не одобрял идею Роуз о поездке с дочерью в Сайлент Хилл. После того, как его жена и дочь пропадают в Сайлент Хиле, Кристофер обходит весь город вместе с инспектором Гуччи - но не может их найти, потому что они находятся как бы в разных мирах (Роуз с Шерон - в "туманном" городе, а сам он - в "нормальном"). Так, например, в "школьной" сцене Кристофер и Роуз находятся в одной и той же комнате, но не видят друг друга. В процессе событий фильма, Кристофер пытается сделать все, чтобы понять, что же произошло, но в конце концов все его попытки оказываются безрезультатными.

Актер: Sean Bean - известен по фильму "Властелин Колец". Думаю, в представлении не нуждается.

4) Сибил Беннетт

Альтруистски настроенная женщина-полицейская из города Брэхемс, готовая жертвовать собой ради других. Она попадает в туманный Безмолвный Холм, когда в процессе преследования Роуз и Шерон попадает в аварию на мотоцикле. Далее она будет помогать главной героине всем, чем сможет, но в конце концов падет от рук сектантов - не спасет полицейскую даже любимый табельный пистолет. Как комментирует режиссер, "в этом туманном городе копы стреляют ничуть не лучше обычных людей".

Актриса: Laurie Holden - подробнее о фильмографии актрисы вы можете узнать на ее вебсайте <http://www.laurieholdenwebsite.com/>. Кристоф Ганс в своем дневнике пишет следующее о том, почему именно эта актриса была выбрана на роль Сибил: "Когда я впервые увидел Лори, внешне она была совсем не похожа на Сибил, но я знал, что она идеально подойдет на эту роль из-за естественности ее движений, ее внутренней силы и красоты". Примечательно, что, как признается сама Лори, для того, чтобы лучше понять своего персонажа она даже играла в SH1 - и доиграла аж до первой встречи с Сибил в кафе (!!). Вот что говорит актриса о своем персонаже в одном из интервью: "Сибил выросла в Брэхемсе - маленьком городке неподалеку от Безмолвного Холма. Отчасти, она волк-одиночка, т.к. ее мать умерла, когда Сибил было 13 лет, а отца у нее фактически не было. В Брэхемсе было сильно влияние религии, поэтому мне кажется, из-за того, что мать Сибил была действительно верующей женщиной и то, в каких муках она умерла... это действительно оставило шрамы в душе Сибил. И из-за воспоминаний о том, что случилось с ее матерью, девушка стала сторониться всех видов религий. Из-за этого, мне кажется, Сибил стала довольно одинока, у нее не было большого количества друзей. Но это нормально для Сибил, так как она нашла свое призвание в жизни - "служить и защищать". И особенно она пытается защитить детей. В ее жизни случались разные вещи... Мне кажется, что Сибил так по-особому относится к помощи детям, потому что в душе ей хочется почувствовать себя матерью".

5) Далия Гиллеспи

Мать Алессы Гиллеспи, которая очень любила свою дочь, но не смогла противостоять мнению большинства фанатиков, из-за чего и произошла трагедия. С тех пор Гиллеспи жила в туманном мире, являясь изгнанницей и объектом ненависти культовиков - за долгие годы женщина потеряла рассудок (по крайней мере так может показаться) и утратила человеческий облик. Тем не менее, она - единственная во всем городе, кто может беспрепятственно находиться в кошмарном мире, без страха быть убитой - Тьма не причинит ей вреда... И даже наоборот - можно подумать, что Далия находится под защитой кошмарного мира. Так, когда Анна начинает забрасывать Далию камнями, стоит лишь Далии указать на девушку пальцем - и появляется палач ПирамидХэд, который незамедлительно приводит в исполнение смертный приговор в отношении Анны. Мы можем подумать, что т.к. Алесса несмотря ни на что любила свою мать, то и "иной мир" с его монстрами вовсе не нацелен на причинение вреда Далии - и даже наоборот, защищает мать Алессы от культовиков. В конце концов Далия становится единственной горожанкой, которая не погибает от рук Алессы - любовь между ребенком и матерью убергает ее от страшной участи (почувствуйте разницу с игрой-первоисточником, где Алесса в конце убивает свою ненавистную мать). Только вот неизвестно, удастся ли ей выбраться из "туманного мира" - но можно предположить, что нет...

Прообраз: Этот персонаж также присутствовал в игре-первоисточнике, но в фильме образ Далии был изменен на прямую противоположность - пожалуй, единственное, что осталось от игры - это привычка Далии говорить малопонятными фразами.

Актриса: Deborah Kara Unger - она также играла в мистическом фильме "Белый Шум", некоторые аспекты сюжета которого явно пересекаются с идеями SH2. Актриса описывает своего персонажа в фильме следующим образом: "Dahlia's been extraordinary because I think, to Christophe's credit, and

certainly the entire crew and special effects and design, he's really, really captured the essence of her and then extended her into the psychological nightmare that would capture the imaginations of the gaming fans. So it was a much deeper exploration than I anticipated. I'm a big lurker on all the [web] sites and I love the varying competing analysis on all the different characters.... With Dahlia, it's been an extraordinary psychological journey for me, as an actor, to embrace this walker between worlds. And, as a mad and slightly cryptic prophet, akin to obviously the essence of the game, this has been just a delight to play..."

6) Алесса Гиллеспи

Сожженная фанатиками девочка, боль и ненависть которой породила кошмарный мир. Всё, чего хотела Алесса - сатисфакции, мести, смерти тем, кто причинил ей боль, заставил страдать - и кошмарный мир дал ей возможность осуществить это единственное желание.

Актриса: Tanya Allen - сыграла 40-летнюю Алессу, которую мы видим лежащей на кровати в середине фильма и в финальной сцене "резни". Джоделль Ферланд - сыграла 9-летнюю Алессу в сценах воспоминаний.

7) Темная сторона Алессы

Маленькая злобная девочка, жаждущая отмщения по отношению к сектантам, и описывающая себя как "темную сторону Алессы". Впервые она появилась в тот момент, когда ненависть Алессы стала выплескиваться через край, причиняя страдания всем подряд.

О появлении темной Алессы: "темная Алесса" - очередной яркий пример хорошо знакомой нам по играм SH-серии концепции, что в "ином мире" личность может существовать в нескольких формах. Вот что говорит о появлении нескольких форм Алессы в фильме по SH режиссер Кристоф Ганс, отмечая символизм и философский смысл данной концепции: *"Пожалуй, общим связующим звеном всех историй SH является идея о существовании места, где не только реальность, но и человеческая личность может быть разделена напополам. Это место, где пересекается множество измерений и где вы можете существовать на нескольких уровнях. Это дробление реальностей отражено в виде разделения в персонаже. Персонажи могут разделяться и существовать в нескольких формах, как Мэри и Мария в SH2 или Алесса в SH1"*.

Актриса: Jodelle Ferland.

8) Медсестра в красном одеянии

Эта медсестра ухаживала за обгоревшей девочкой в госпитале, но ненависть Алессы была так сильна, что она выместила ее на бедную медсестру, ослепив ее и поместив ее душу навечно в кошмарный "иной мир". Мы встречаем ее в той же комнате, где находим обгоревшую Алессу - как видно, медсестра постоянно плачет и по определенным причинам не хочет, чтобы кто-либо видел ее обезображенное лицо.

Версия о причинах обезображивания лица: среди фанов серии существует интересная версия, почему Алесса обезобразила лицо медсестры: после сожжения Алесса понимала, что теперь ей не поможет даже пластическая операция. Ее человеческая жизнь кончена. Почему? За что? Еще большей ненавистью наполнилось ее сердце. В это время медсестра с красивым молодым личиком решила посмотреть на ее раны, на ее обугленную кожу. И изуродованная Алесса всей душой захотела, чтоб это личико пожалело об этом - чтобы оно было изуродовано, чтобы оно больше никогда не смогло видеть... Так и случилось (благодарю ChPernat за версию).

Прообраз: прообразом медсестры является девушка по имени Лиза Гарланд из первой части игры, которая также оказалась узницей ужасного мира Алессы (правда, там ее никто не ослеплял).

9) Колин

Странный уборщик, работавший 30 лет назад в школе Мидвич. Мы видим его в качестве человека в воспоминаниях Алессы, мы видим его труп в "гуманном мире" и мы видим его в качестве монстра в "кошмарном мире". Но некоторым причинам Алесса ненавидела его больше всех - чтобы понять это, достаточно лишь посмотреть на труп этого человека в "ином мире" или то, каким ужасным монстром он предстает перед нами в "кошмарном мире". Даже сам Кристоф Ганс в своем дневнике задается вопросом, что такого ужасного сделал этот уборщик, чтобы заслужить такую участь: *"Of course the big question was "what did this guy DO to deserve to become a monster?" "*. Некоторые считают, что он избил Алессу, другие - что он ее изнасиловал. Тем не менее, в фильме ответа на этот вопрос мы не находим.

10) Томас Гуччи

Инспектор полиции, участвовавший в спасении Алессы в день СайлентХилловского пожара - его отец жил в городе и являлся владельцем парикмахерской, но погиб во время пожара. Как мы видим, выполняя свой долг, Гуччи спас девочку (в результате чего получил ожоги на ладонях), но оказался неспособен спасти собственного отца 30 лет назад - т.ч. ему хорошо известна горечь потери близкого человека...

Этот спокойный и рассудительный человек рекомендует Кристоферу не делать глупостей и не лезть не в свое дело. Он также очень уважает Сибил Беннет и считает, что она лучше, чем кто бы то ни было может справиться с поиском пропавших людей в Безмолвном Холме.

Фамилия: фамилия персонажа является отсылкой к первой части игры, где полицейский по имени Гуччи, занимающийся расследованием дела о продаже наркотиков, погиб от причин, напоминающих сердечный приступ за некоторое время до событий первой части игры. Тем не менее, кроме фамилии, никакой иной связи с Гуччи из игры у этого персонажа нет.

Актер: Kim Coates

11) Кристалла

Верховная жрица религиозной организации, свято верящая в свою правоту и участвовавшая в ритуале "очищения" девятилетней Алессы Гиллесли - она верила, что девочка была ведьмой, злым демоном и нуждалась в очищении пламенем... Идеология этой женщины заключается в том, чтобы уничтожать (сжигать) все, чем она не может управлять и чего не способна понять. Она с легкостью отбирает жизни других людей и ставит под угрозу жизни ее соратников, но тем не менее жутко боится за собственную драгоценную жизнь (о чем, например, свидетельствует момент, когда Сибил наставляет на Кристаллу пистолет). В конце концов Алесса буквально разрывает ненавистную Кристаллу на части. Весьма яркий пример "однозначно-отрицательного" персонажа.

Имя: несмотря на то, что имя данного персонажа позаимствовано у девочки из комиксов по Silent Hill (Silent Hill Dying Inside, Silent Hill Dead\Alive), на самом деле между этими персонажами нет ровным счетом никакой сюжетной связи. Не нужно быть большим и толстым экспертом в SH-серии, чтобы понять, что идея с именем является просто рекламным ходом, призванным взбудоражить фанов.

Прообраз: если вы будете внимательно следить за поведением и мимикой Клаудии, то заметите, что образ персонажа во многом базируется на Клаудии из третьей части игры. Тем не менее, если в игре-первоисточнике Клаудию нельзя было назвать злодейкой, то тут мы в качестве жрицы религиозной организации получили злодейку в полном смысле этого слова.

Актриса: Alice Krige - известна по фильму "Star Trek: First Contact". Актриса в интервью признается, что ей даже довелось перед съемками сыграть в какую-то часть SH - правда, совсем недолго.

12) Анна

Девушка, которая нарушила запреты секты и пошла на территорию "демона", чтобы принести ее матери еду. Сибил и Роуз встречают Анну в отеле Grand Hotel - по определенным причинам она люту ненавидит Далию. В конце концов, когда наступает тьма, девушка вместо того, чтобы бежать в убежище, задерживается у входа для того, чтобы закидать Далию камнями - и, в результате не успев спастись, погибает от рук "Зверя" (более знакомого нам под именем ПирамидХэд).

13) Элеанор

Безутешная мать Анны, которая скорбит о потере дочери - но Кристалла успокаивает женщину.

14) Адам

Подручный Кристаллы, который выполняет все указания жрицы.

15) Маргарет

Монахиня, работающая в находящемся в округе Толука приюте, которая и нашла оставленную у дверей здания маленькую девочку, которую позже удочерят Кристофер и Роуз ДаСильва.

3. Монстры

Как отмечает режиссер фильма в своем интернет-дневнике, существует несколько основных версий об истинной сущности монстров в фильме: первая заключается в том, что это обычные люди - горожане, на которых Алесса выместила свою агрессию, люди в "Аду". Другая же позиция основана

на том, что монстры могут быть галлюцинациями, порождением людской психики. Но, по правде говоря, ни одно из этих объяснений не является *единственно* верным. Возможны многие варианты интерпретаций.

Так или иначе, истинное зло в фильме - вовсе не монстры, а люди... Те люди, которые издевались над маленькой девочкой 30 лет назад. А монстры же, скорее, должны восприниматься зрителем как нечто вроде диких зверей в джунглях, от которых главной героине придется спастись на протяжении фильма (*"The monsters are like animals in a jungle, and you have to walk among them and escape them"* - раскрывает идею Ганс)

Несмотря на то, что в большинстве западных ужастиков эффект страха строится на том, что мы не видим монстров до самого последнего момента, когда они вдруг выпрыгнут из-за какого-нибудь угла, пугая нас только одной лишь внезапностью своего появления, в фильме по Silent Hill все по-другому: здесь существа не пытаются спрятаться. Они видят нас и они нападают открыто. И, что самое важное, мы даже не можем дать серьезный отпор - т.ч. единственным выходом является попытка спастись бегством. Дело в том, что, в отличие от многих хоррор-муви (например, печально известной киношки по Resident Evil), режиссер Кристоф Ганс вовсе не хотел делать упор на экшн и в полной мере остался верен традициям игры - т.ч. здесь мы не увидим массового отстрела монстрюков. Более того, на протяжении всего фильма реальное оружие - пистолет - есть всего лишь у одного персонажа (Сибил), а главной героине вообще придется обойтись без орудий самообороны. Дело в том, что когда мы ставим человека с оружием напротив монстра, монстр начинает восприниматься просто как "враг, которого необходимо уничтожить" - и со смертью монстра, автоматически исчезает и источник страха. Как мы видим, Кристоф Ганс в фильме пытался максимально уйти от подобных стандартов, сделав монстров не просто "легко убиваемыми врагами", но чем-то большим - чем-то, что нельзя убить и что всегда находится рядом с нами. Ярким примером может послужить сцена в подвале госпиталя Брукхэвен, когда героиня пробирается сквозь группу медсестер - существа находятся настолько близко, что до них можно дотронуться рукой, но из оружия у главной героини - лишь фонарь, с которым любая попытка убить врагов окончится в высшей мере плачевно.

Являясь, по собственным признаниям, большими фанами игры-первоисточника, создатели фильма из уважения к проделанной Team Silent работе, решили оставить в фильме монстров из игры (внеся в их дизайн лишь некоторые изменения). Единственным исключением стало созданное за два дня самими мувимэйкерами существо "Уборщик", которое Кристоф Ганс считает не иначе как своим скромным вкладом в мифологию Сайлент Хилла (*"He is my humble contribution to the Silent Hill Mythology"*).

Примечательно также, что монстров в фильме играли живые актеры, что по словам Ганса, позволило вдохнуть жизнь в ужасных существ и сделать их движения куда более интересными.

1) *Grey child*

Существа с большой головой, напоминающие детей серого цвета, которых Роуз встречает в темном переулке в начале фильма. Их дизайн базировался на "детях" из первой части игры, но были внесены и изменения - например, если вы присмотритесь к телу "серых детей", то заметите, что в некоторых местах их потемневшая кожа медленно тлеет, будто бы кто-то пытался сжечь маленьких существ (предположительно, эта деталь связана с судьбой Алессы). Согласно записям Ганса в своем дневнике, дизайн монстров является *"олицетворением странного, наивного чувства жестокости, присутствующего лишь детям"*, но также и *"отражением страха и тревоги родителей"*.

2) *Lying Figure*

Существо из второй части игры, которое нападает на Сибил в городе. Основное отличие заключается в том, что, если в SH2 эти монстры просто "чихали", то теперь они выпускают струю черной кипящей жидкости, разъедающей все, на что она попала - именно такой струей монстр чуть не сжег Сибил. Предположительно, специфика прожигающей атаки существа связана с тем, что культ сделал с маленькой Алессой.

Примечательно также, что LF - единственный агрессивный монстр, появляющийся не зависимо от прихода Тьмы.

3) *Creeper*

Огромные тараканы с забавными "мордашками", которые атакуют Роуз и Сибил в кошмарной школе. Это единственный вид существ, полностью сделанный посредством компьютерной графики.

Комментарий фанатов: чтобы лучше понять отношение фанов к появлению этого монстра в фильме, давайте посмотрим, что комментирует по этому поводу st-МК - известная фанатка тараканов: "*тараканчегги!... они такие кавайненькие... так бы и съела!*" (благодарю st-МК за комментарий) Как мы видим из данного комментария, введение тараканов в фильм было вполне целесообразно и оправдано, т.к. каждое появление данного монстра вызывает настоящую бурю эмоций среди фанатов ^__^

4) ПирамидХэд (правда, в фильме он упоминается лишь как "the Beast")

Встречаемое в школе и перед церковью существо в странной одежде, напоминающей передник или юбку (некоторые фэны склонны считать, что одежда сделана из человеческой кожи, впрочем, это лишь предположение), носящее серую пирамиду на голове, и таскающее с собой огромный тесак, с легкостью прорезающий даже самую твердую сталь. Оно также жестоко расправляется с Анной, когда та решает закидать камнями Далию Гиллеспи.

Об изменениях: По сравнению с игрой, в образ Пирамиды внесены некоторые изменения. Во-первых, создатели фильма, пытаясь внести в "иной мир" некую долю женственности и матриархальности, решили, как они сами признаются, продемонстрировать Пирамиду "с женской перспективы" - поэтому существо у нас теперь ходит с голым торсом и в юбке. Во-вторых, если в игре тело монстра, по мнению режиссера, выглядело достаточно деформированным, то в фильме его решили сделать большим и сильным персонажем, подобным Богу Войну из фильма "Star Gate" или египетскому богу смерти - Анубису ("*In the game he has a very deformed body almost a hunchback. Instead we decided to make him a tall, powerful character a little like the Warrior God in "Stargate" that Patrick Tatopoulos created. Why? Because for me there is a little of Anibus, the Egyptian God of Death in the Red Pyramid*" - пишет Ганс). В-третьих, несколько изменена форма головы существа - согласно комментариям создателей, это было сделано из-за того, что после нескольких попыток использования "оригинального" варианта головы, они столкнулись с некоторыми проблемами с воспроизведением компьютерного персонажа в фильме и поняли, что сохранить изначальную форму головы не получится. В-четвертых, зачем-то сменили цвет Пирамиды с красного на серый. ЗАЧЕМ мувимейкеры пошли на такое преступное богохульство (иначе назвать язык не поворачивается) - одной лишь Великой Сабаке известно ^__^

О появлении PH и LF в фильме: некоторые фэны игры считают, что появление в фильме таких монстров, как "Лежачая Фигура" и ПирамидХэд, противоречит сюжету игры и вообще они там не к месту. Ну... что я могу сказать...? Да, противоречит. Но, если так уж критично рассматривать сюжет фильма по Silent Hill, то получается, что весь фильм - одно сплошное большое противоречие с сюжетом игры (чего стоит одно лишь помещение Алессы в Брукхэвен вместо Алчемиллы). Было бы ошибкой представлять сюжет фильма, как нечто, тесно связанное с игрой. Посему, просто радуйтесь, что ради поднятия рейтингов картины среди геймеров, создатели запихнули в фильм вашего любимого монстра ^__^

5) Dark Nurse

Появляющиеся в подвале Брукхэвена медсестры в грязных одеждах, изуродованные лица которых забинтованы. Данные существа почти все время находятся в состоянии комы, и реагируют лишь на свет и прямое соприкосновение. Вооружены скальпелями и ржавыми стальными трубами. Дизайн базируется на образе медсестер из второй части игры. Поведение же существа (стоять смирно, пока не приметит жертву и потом атаковать) скорее напоминает "Манекенов" из второй части игры.

6) Janitor

Работавший в школе странный уборщик Колин, которого всей душой ненавидела Алесса, стал жертвой ее мести в "ином мире" (мы находим труп уборщика в туалете в "туманной" школе) и превратился в ужасного монстра. В облики монстра мы встречаем его в альтернативной школе - несмотря на то, что тело ослепшего существа, согнуто пополам, уборщик все еще пытается ползать - по издаваемым им жутким звукам мы можем понять, что Колин испытывает адскую боль. Что же этот парень натворил, что заслужил такую участь!?

О некоторых особенностях дизайна: Согласно комментариям Кристофа Ганса в своем интернет-дневнике, концепция облика данного монстра связана с тем, что именно уборщик сделал Алессе, чем заслужил такую участь ("*what did this guy DO to deserve to become a monster? - This question was pivotal in helping us determine the look*" - отмечает Ганс связь греха уборщика с внешним видом этого монстра). Как отмечают фэны игры, уборщик связан в такой позе, чтобы не иметь возможности доставить себе удовольствие, а его дергающийся язык говорит о его чрезмерной похотливости, что

также может относиться к личности Колина и характеру совершенный им в отношении маленькой Алессы действий (благодарю the-fly за версию).

О создани: уборщик - единственный монстр в игре, который был придуман непосредственно создателями фильма, причем все произошло достаточно спонтанно: при съемках фильма Ганс решил ввести в сцену что-нибудь шокирующее: и за 2 дня был создан этот новый монстр, который потом и появился в фильме. Тем не менее, вводя в игру новое существо, Кристофу Гансу было важно отношение к этому нововведению создателей игры-первоисточника, и он даже спросил мнение Акиры Ямаоки - и к счастью, бессменному звукорежиссеру SH-серии так понравился этот монстр, что он даже попросил дать использовать его в новой игре! (об этом с гордостью пишет в своем дневнике Ганс: "*In fact he [Akira Yamaoka] asked if he could use it for a future game*"). Действительно нововведение было оправданным; на мой личный взгляд данный монстр получился одним из лучших в фильме.

7) *Алесса*

Привязанная к парящему над землей каркасу, напоминающему больничную койку, Алесса появляется в последней сцене фильма, чтобы покарать всех сектантов, порубив их на куски неким подобием длинных нитей колючей проволоки. Видимо, дизайн существа базировался на дизайне финального босса второй части игры ("Мэри").

4. Символизм

Давайте разберем основные символические моменты фильма, а также посмотрим, какие же отсылки к игре-первоисточнику присутствуют в данном киношедевре.

1) *О перемещении города и прообразах*

В фильме город Сайлент Хилл был перемещен в Западную Вирджинию (это рядом с Вашингтоном), округ Толука (на самом деле такого округа не существует). Название округа является отсылкой к названию озера из второй части игры, а вот Западная Вирджиния не имеет никакого отношения к игре и связана со следующей историей: дело в том, что, наводя справки о заброшенных городах Америки, сценарист Роджер Эйвери случайно узнал о городке "Централия" в Пенсильвании, который и стал прообразом истории города в фильме (удивляюсь, почему нельзя было лишний раз порадовать фанов и в качестве базы для написания истории Безмолвного Холма в фильме взять историю города ИЗ ИГРЫ-ПЕРВОИСТОЧНИКА!). Дело в том, что с 1981 года по наши дни население города сократилось с 1000 до 11 человек в результате подземного пожара, вспыхнувшего в 1962 году (когда загорелся уголь в находящейся под городом шахте), длящегося уже более 40-лет и не поддающегося тушению. Проблема "вылезла наружу", когда в 70-х - 80-х годах из-за усугубления масштабов подземного пожара весь город стал наполняться дымом, а также начали появляться оседания грунта, образующие пропасти глубиной в сотню футов, что вызвало необходимость переселять жителей города в другую местность. Как признаются сами создатели фильма, они позаимствовали историю города у Централии (вот почему так много совпадений - подземный пожар, начавшийся в 60-х годах, пропасти, заброшенность), но в качестве названия указали "Сайлент Хилл", а в качестве местоположения сменили Пенсильванию на Западную Вирджинию исключительно из соображений законности ("*While we had no intention of keeping the 'Centralia' name, we used the town and its history as the basis for our 'real world' Silent Hill, changing the state to West Virginia for legal reasons*" - признается Ганс)

2) *О тумане, снеге, пропастях и сирене*

В фильме создатели предлагают нам довольно оригинальное объяснение туману, снегу, пропастям и сирене, которое разительно отличается от концепции игры-первоисточника. -- идущий в туманном мире "снег" является пеплом от пожара (вспомним сцену, когда Роуз берет "снежинку" на руку и говорит, что это пепел)
-- непроглядный туман - отражение в туманном мире застилающего город после подземного пожара дыма. Напомню, что теперь везде в городе - ядовитый дым, почему Кристофер с Гуччи и носят маски, а члены культа в туманном мире также надевают специальные одежды. Как известно, идея с дымом была позаимствована из истории города Централия.

-- сирену на самом деле издает сигнализация на верхушке церкви, которая призвана предупреждать членов секты о скором приходе Тьмы. Об этом ясно свидетельствует сцена, когда мы первый раз видим церковь - трубы, издающие звук сирены находятся прямо под культовым "крестом".

-- Т.к. образ города в игре во многом базировался на Централии, то и идея и сущность "пропастей" на дорогах пересекается с историей города Централия, где так же имели место оседания в грунте, появившимися в результате почти 40-летнего подземного пожара. Тем не менее, стоит отметить, что данные пропасти В ФИЛЬМЕ присутствуют только в "туманном мире" и исчезают после того, как Алесса была отмщена, что позволяет выдвинуть версию о том, что в концепции фильма пропасти являются элементом "иного мира" - отражением представлений Алессы о том, какие могли произойти обвалы в городе в результате 40-летнего подземного пожара.

Как мы видим, создатели, позаимствовав определенные игровые элементы, дают им несколько иные интерпретации в фильме. Довольно интересно...

3) О значении решеток, проволоки и огня

В представленном в фильме "ином мире" мы сталкиваемся с такими элементами этой реальности, как лава, решетки и колючая проволока. Несмотря на то, что представляется правдоподобным утверждение о том, что данные элементы иного мира были просто позаимствованы из игры-первоисточника и не несут в себе каких-либо четких подтекстов, у фанов фильма имеется и следующая интерпретация: лава и огонь - обжигают, и наличие таких вещей в "ином мире" связано с судьбой Алессы; решетки и колючая проволока в свою очередь являются символами несвободы девочки (thank 2 V-Raptor).

4) Надпись на рекламном щите

Рядом с домом ДаСильва можно заметить рекламный щит в форме книжки с цитатой из Библии: "*Do you not know that we will judge angels? Do you not know that the saint will judge the world?*" ("*Известно ли вам, что мы будем судить ангелов? Известно ли вам, что святые будут судить мир?*"). В контексте фильма эта цитата приобретает особый смысл, если вспомнить, что религиозные фанатики действительно судили "ангелов" - ни в чем не повинную девочку Алессу, окрестив ее ведьмой.

5) Картинки Шерон

Момент, когда Шерон начинает перерисовывать свои картинки, делая их темными и страшными, может быть расценен как проявление скрытых в ней воспоминаний Алессы. На всех картинках мы видим, как некие темные фигуры удерживают маленькую девочку - это символизирует членов секты, схвативших Алессу для сожжения "ведьмы".

6) Белый Шум

Примечательно, что Кристофер не может видеть Роуз, находящуюся в "туманном мире", но она может позвонить своему мужу даже оттуда - правда, в этом случае Кристофер будет очень нечетко слышать голос жены, сопровождающийся жуткими помехами (как Джеймс слышит голос умершей жены по радио в SH2). Эта отсылка к теории "белого шум", согласно которой, мертвые могут общаться с живыми посредством радио- и видеоаппаратуры.

Обратите внимание, что когда Роуз звонит мужу после попадания в туманный мир в середине фильма - Кристофер слышит голос Роуз нечетко и с помехами, а в конце фильма, когда Роуз пытается позвонить мужу из туманного мира (когда возвращается домой) - ее голос уже вообще не слышен за помехами. Это может свидетельствовать о том, что "иной мир" постепенно поглощает героиню, отрезая ее контакты с внешним миром.

7) Религия и школа

Прямо над дверью школы можно заметить табличку с надписью "*All foes of the righteous will be condemned*", которая свидетельствует о том, что детей учили с детства порицать всех противников религии. Помимо этого в школе можно найти картины "*Country*", "*Equality*" и "*God*", которые связаны религиозной тематикой и пропагандируют верховенство Бога над всем сущим.

8) Адские игры

На асфальте в школьном дворе можно заметить нарисованное мелом "поле" для игры - квадратики, по которым в соответствии с правилами детской игры (носящей название "классики"), необходимо

прыгать, бросая камешек на соответствующий квадратик и в конце концов так добраться до конца поля. И на крайнем квадратике написано ничто иное, как "Ад". Символично...

9) *О значении трупа в туалете*

Труп, привязанный в туалете колючей проволокой, является телом уборщика Колина, которого ненавидела Алесса и который стал жертвой ее ненависти. По всей видимости, он был связан столь жестоко, чтобы впредь "не мог распускать руки", а в рот ему засунут кусок таблички из отеля (обратите внимание, что когда Роуз вынимает кусочек таблички, и мы потом видим "монстра" уборщика - становится ясно, что предмет во рту нужен был, чтобы он не мог высовывать свой отвратительный дергающийся язык наружу).

Рядом с трупом на стене видна надпись "*DARE YOU DARE YOU DOUBLE DARE YOU*" (ее можно перевести как "*посмеешь, посмеешь, посмеешь ли ты снова?*", но в целях литературности она была ИМХО наиболее удачно переведена в русском варианте как "*Попробуй сунься!*") и стрелочка, указывающая на рот трупа. Помимо того, что фраза относится к уборщику (который после такой расправы явно больше не посмеет ни к кому сунуться), она также одновременно является подсказкой для Роуз, которой необходимо отважиться и сунуть руку в рот трупу, чтобы найти подсказку о местонахождении дочери. При этом момент напоминает о SH2, где главному герою тоже приходилось преодолевать отвращение, доставая предметы из всяких странных отверстий (темные щели в стенах, грязные унитазы и т.п.).

10) *Изменение рисунков*

Символична сцена, когда мир меняется к кошмарному, а Алесса в это время рисует поверх "нормальных" картинок в альбоме Шерон страшные изображения... Так, изменение картинок сопровождается изменением окружающего девичью мира - довольно символично.

11) *III*

По словам Анны, картина, закрывающая дверь в комнату 111 отеля изображает первое сожжение ("111" = первое сожжение, логично). Согласно комментариям Кристофа Ганса, первой сожженной в Сайлент Хилле ведьмой была Дженнифер Керролл, т.ч. в какой-то мере это отсылка к SH2 и SH3...

12) *Символ культа*

В фильме символом религиозной организации является уже не Halo of the Sun из игры, а символ в форме круга, из которого в разные стороны исходят четыре креста - это символ веры культа, который изображался предками культовиков на всех построенных в городе зданиях (что свидетельствует о влиянии культа). Дизайн данного знака очевидно основывался на форме креста как самого распространенного религиозного символа, а смысл знака, в связи с тем что он представляет собой кресты направленные во все 4 стороны света, может быть интерпретирован как всесторонняя власть религии.

13) *Картина в обители культа*

В церкви культа висит еще одна картина с изображением сцены сожжения ведьмы и надписью "*DOMINE DEUS OMNIPOTENS IN CUIUS MANU OMNIS VICTORIA CONSISTIT*", которая означает "*Господь Бог Всемогущий, в руках чьих находится вся победа*".

Это цитата из написанной на латыни молитвы из манускрипта 11 века (благодарю Master Mind за информацию), которая в полном варианте имела нижеследующий вид.

Оригинал на латыни: Domine Deus Omnipotens, Rex regum et Dominus dominantium, in cuius manu omnis victoria consistit et omne bellum conteritur, concede mihi ut tua manus cor meum corroboret ut in virtute tua in manibus viribusque meis bene pugnare viriliterque agere valeam ut inimici mei in conspectu meo cadent et corruant sicut corruit Goliath ante faciem pueri tui David, et sicut populus Pharaonis coram Moysi in mare rubro, et sicut Philistini coram populo Israel ceciderunt, et Amalech coram Moysi et Chananei coram Iesu corruerunt, sic cadant inimici mei sub pedibus meis, et per viam unam convenient adversum me et per septem fugiant a me; et conteret Deus arma eorum et confringet framea eorum, et liquescent in conspectu meo sicut cera a facie ignis ut sciant omnes populi terrae quia invocatum est nomen Domini nostri Iesu Christi super me et magnificetur nomen tuum Domine, in adversariis meis, Domine Deus Israel (источник: <http://www.preces-latinae.org/thesaurus/Pater/DomineDeus.html>)

Перевод на русский язык: Господь Бог Всемогущий, царь царей, правитель правителей, в руках чьих находится вся победа, а война разрушается, даруй мне силы и надели силой мое сердце, дабы я мог бороться и совершать деяния смелые, чтобы враги мои пали пред взором моим, пусть падут они

как пал Голиаф пред слугой твоим Давидом, как пали люди Фараона в Красном Море пред Моисеем <...>, и чтобы все враги мои пали к ногам моим. Все, кто против меня, да будут рассеяны и да будут волей Господней разрушены их оружия и сломаны мечи их. Пусть они растают перед взором моим, как воск плавится пред лицом огня, дабы все люди земли знали, что взываю я к имени нашего Господа Иисуса Христа. Пусть имя твое, Господь Бог Израиля, будет прославлено над соперниками моими.

В целом эта молитва вполне отражает идеологию членов религиозной организации, особенно Кристабеллы. Они борются со врагами своей веры от имени бога, а все, кто против, должны пасть ужасной смертью - растаять, как воск перед очищающим пламенем (иными словами - быть сожжены).

14) Молитва

Смысл молитвы, которую читает Кристабелла и члены культа, заключается в том, что все должны быть судимы по делам своим, и те, чьих имен нет в книге жизни, должны быть низвергнуты в Ад. Символично, что когда Кристабелла и члены культа начинают молиться, то их вера действительно имеет действие в "ином мире" - в момент молений мы даже видим яркое озарение, напоминающее божественный свет - значение этого заключается в том, что вера действительно может стать силой. Но также обратите внимание на то, что сразу же после сцены мрачной молений членов культа мы видим сцену, в которой маленькие дети в сиротском приюте невинно молятся Господу перед сном (режиссер как бы проводит аналогию между членами культа под руководством Кристабеллы и детьми под присмотром сестры Маргарет) - примечательно, что дети читают именно ту молитву, которую читает задом-наперед Лора в Rebirth-концовке SH2...

15) Отсылки к игре

Кратко перечислим некоторые моменты фильма, являющиеся явными отсылками к игре-первоисточнику:

--- Сцена поездки Шерон и Роуз в Сайлент Хилл очень напоминает аналогичную сценку из первой части игры (кстати, у Шерон тоже с собой альбомчик), равно как и сцена аварии. Символично, что в сцене поездки звучит песенка "Letter from Lost Days", которая также звучала в сцене поездки Хизер и Дугласа Картланда в Безмолвный Холм в SH3.

--- Когда Сибил подходит к машине и пытается заговорить с Шерон, та отвечает ей "Don't talk to strangers" (нельзя разговаривать с незнакомцами) - это отсылка сценаристов к третьей части игры, где Хизер отвечает пытающемуся заговорить с ней детективу "My daddy always told me not to talk to strangers" (мой папочка всегда говорил мне, что нельзя разговаривать с незнакомцами)

--- Сцена, когда Роуз пробуждается в пустой машине, начинает следовать за силуэтом дочери и попадают в кошмарную аллею, где на нее нападают дети-монстры в точности воспроизводит аналогичную сцену из первой части игры.

--- Момент, где Роуз в школе находит парту Алессы, на которой вырезано ругательство - очередная отсылка к SH1, где одноклассники вырезали ругательства на парте ненавистной Алессы Гиллеспи (правда, в игре-первоисточнике там было не "WITCH", а "Go Home. Thief. Drop Dead").

--- Сцена с плачем девочки в школьном туалете уже была в первой части игры

--- Идея с трупом в туалетной кабинке была позаимствована из SH1, где Гарри тоже находил в кабинке тело мертвого человека, привязанное колочей проволокой.

--- Висящие в школе религиозные картины напоминают о религиозных картинах в церкви SH3, иллюстрирующих миф культа.

--- Сцена, когда на персонажей нападает Пирамида - но им не удается его убить и существо уходит лишь само, когда мир возвращается к "туманному" фактически воспроизводит момент из SH2 - правда, там Пирамида уходил под воду.

--- В "ином мире" мы зачастую встречаем вентиляторы - любимая деталь разработов, призванная символизировать перерождение, воспроизведена в полной мере.

--- Хождения по выгоревшему отелю... где-то мы это уже слышали.

--- Момент где Роуз находит за религиозной картиной скрытую дверь напоминает аналогичный момент в SH3, где Хизер находит дверь за картиной ангела.

--- Момент, когда Кристабелла называет Алессу "демоном" напоминает SH1, где Даля называла Алессу "демоном принявшим обличье ребенка", чтобы запутать и ввести в заблуждение главного героя - Гарри Мэйсона.

--- Госпиталь Брукхэвен - это госпиталь из второй части игры (и третьей заодно). Правда, там он был психушкой и явно насчитывал меньше этажей.

--- Сцена в госпитале, где героиня посредством лифта попадает из туманного мира сразу в "кошмарный" была взята из игры, где присутствуют аналогичные сцены (SH1 - госпиталь, SH3 - торговый центр).

--- Сцена, где Кристобелла в религиозном споре пронзает тело Роуз ножом, отсылает нас к третьей части игры, где Клаудия убивает Винсента при аналогичных обстоятельствах.

5. Киноляпы и прочее

Помимо всяких прелестей, данный киношедевр содержит еще и значительное количество киноляпов - зачастую подобные оплошности возникают из-за халатного отношения мувимейкеров к собственному нетленному творению, но еще более часто - из-за того, что великие Создатели без должного внимания отнеслись к игре-первоисточнику, допустив определенные неточности. Давайте перечислим хотя бы некоторые из них.

1) Ошибки

--- На дорожном указателе сказано "*BrahAms*". Это очевидная недоработка мувимэйкеров, т.к. город, упомянутый в первой части игры назывался "*Brahms*". Зато стоит обратить внимание, что на полицейской бляхе Сибил написано все же верно - "*Brahms*" (благодарю st-МК за разглядывание формы Сибил).

--- В сцене аварии нам показывают, как Роуз лихо выворачивает руль влево и вправо, в результате чего тачка начинает крутиться, а когда Роуз приходит в себя - машина стоит вполне ровненько.

--- Роуз вытаскивает мобильник из бардачка джипа, а в следующей сцене он висит у неё на шее.

Видимо, создатели при монтаже вырезали несколько кадров (благодарю Garin007 и st-МК за наблюдение)

--- Вообще-то у Роуз на протяжении фильма на шее должен висеть кулончик с фотографией дочери - до того самого момента, когда его срывают в церкви, но в некоторых сценах создатели почему-то забыли надеть его на актрису: например, во время битвы с Пирамидой, у Роуз на шее висит лишь сотовый... Явный ляпсус.

--- На протяжении фильма постоянно изменяется цвет костюма Роуз с коричневого на более светлый бежевый, потом вообще на ярко-красный. Некоторые фанаты считают, что было сделано специально (благодарю st-МК за версию), с чем отчасти можно согласиться, если предположить, что одежда героини постепенно пропитывается кровью (не считая финала, в двух моментах фильма на нее попадают капли крови - в сцене смерти Анны и борьбы медсестер) - но тем не менее, имеют места и некоторые несоответствия: например, одежда в сцене, когда Роуз убегает от стреляющей в монстра Сибил, почему-то имеет более бардовый оттенок, чем в последующей сцене в школе (где одежда гораздо светлее)... А к началу финальной сцены одежда Роуз становится уже СЛИШКОМ красной, чтобы это можно было списать на одни лишь брызги крови.

--- При битве с Пирамидой Сибил заряжает в пистолет новую обойму, делает 8 выстрелов и потом еще 1 выстрел в воздух в церкви, после чего обойма кончается. Получается, в обойме было 9 пуль, или просто при монтаже вырезали еще несколько кадров со стрельбой?

--- В сцене с картиной "Первое сожжение" Сибил светит на полотно фонариком. В следующем кадре она перестает светить и куда-то отворачивается. Тем не менее, когда нам снова показывают картину, свет от фонарика почему-то всё ещё есть (благодарю st-МК за наблюдение).

--- После сцены с вселением в Роуз "темной Алессы", у девушки куда-то без видимых причин пропадает кофточка с рукавами. Либо Алесса решила малость оголить Роуз, либо создатели вырезали кадры, где Роуз теряет кофточку, либо они про нее просто забыли.

--- После избития Сибил членами культа у девушки куда-то пропадают перчатки - либо культовики ее малость раздели, либо создатели опять позабыли про одежду персонажа.

2) Маленькие несоответствия

Парочка мелких несоответствий с игрой-первоисточником, которые многие фэны склонны расценивать в качестве ошибок вследствие неоправданности данных несоответствий:

--- Улицы, обозначенные на карте на автобусной остановке идут в следующем порядке: Lindsey, Bachman, Neely, Madison (получается, именно в этом порядке автобус должен проезжать свой маршрут по городу). При этом при всем по игре Lindsey street находится на юго-востоке города, Bachman road - в северной части города, Neely - в юго-восточной, а улицы "Madison" вообще не

существует - видимо, сценаристы имели ввиду улицу "Matheson", находящуюся на севере города, но, к сожалению, ошиблись. Искорёженное название улицы - это еще один ляп, подобный "Брехэмсу". Насчет того, что расположение зданий в фильме не соответствует расположению зданий в игре я молчу - в принципе, это не столь важно (хотя многие фэны игры просто бесновались насчет этого), плюс Кристоф Ганс в своем блоге отмечал, что несоответствие в картах вызвано тем, что он хотел воспроизвести свои воспоминания об игровом мире, а не в точности воссоздать расположение домов (к тому же мы понимаем, что постройка декораций в точном соответствии с игрой влетела бы в лишнюю копейку - зачем это надо?).

--- Алесса была почему-то помещена в госпиталь Брукхэвен вместо Алчемиллы (да и количество этажей в госпитале явно не соответствует оригиналу). Возможно, это такой авторский замысел, но тем не менее некоторые фэны склоняются к мнению, что мувимейкеры просто перепутали госпитали из разных частей.

--- Согласно комментариям Кристофа Ганса, первой ведьмой, сожженной членами культа, была Дженнифер Кэрролл. Тут небольшая неувязочка с сюжетом игры, т.к. по игровой мифологии Дженнифер Кэрролл была участницей культа, убитой ХРИСТИАНАМИ - т.е. все в точности до наоборот. Хотя, я лично считаю, что Кристоф Ганс просто специально решил немного поменять все местами из соображений политкорректности, чтобы не казалось, будто в фильме критикуется христианская религия.

3) Скрытая реклама

Практически в любом современном фильме присутствует в той или иной форме скрытая реклама той или иной продукции и фильм по SH вовсе не стал исключением, хоть тут ее и сравнительно мало. Давайте выделим основные рекламные моменты:

--- Вам никогда не казалось странным, что на всем протяжении фильма у Роуз на шее болтается сотовый, хотя он ОТКРОВЕННО не к месту и вполне можно было бы обойтись в фильме и без него? Все становится ясно как пень, когда мы понимаем, что этот сотовый, маячущий на протяжении всего фильма перед глазами - ничто иное как Sony Ericsson T200 (благодарю dmn86 за инфу о марке телефона), а у ее мужа - модель Sony Ericsson Z600 (и еще одна пасибка в адрес dmn86). Вот и пропиарили Sony Ericsson.

--- Видели, как лихо Роуз разбегается на своем крутом джипчике, что аж слюнки текут? Уже захотели себе такой? Так вот - это модель Jeep Liberty (благодарю st-МК за информацию).

--- Кристофер почти мгновенно находит всю интересующую его информацию, посредством использования интернет-поисковика, причем на экране явно бросается в глаза надпись "Google" - поняли, дети? Если хотите что-то быстро найти, то юзите Гуглю. Вот так-то.

--- Понравилось, как круто Сибил отгоняет своим мега-крутым пистолетом даже Пирамидоголового? Уже хотите себе такой же? Это моделька SIG-Sauer P226 (благодарю genyard за информацию).

6. My_Personal_Review

Фаны SH-серии ждали этого фильма долгие два года - два долгих года, полных надежд, сомнений и сладких фантазий. Что же в конце концов принесло нам это долгожданное детище кинематографии, каковы его положительные и отрицательные стороны?

[Coming soon!]

7. Занудный официоз

Честно сказать, мне так же лень писать *это*, как и вам *это* читать, но без официоза в наше время никуда. Итак, данный документ (гайд "Анализ фильма по SILENT HILL") создавался исключительно мной (SilentPyramid), и процесс его написания сопровождался такими неизменными спутниками литературного творчества как бессонные ночи, мозоли на пальцах, сломанная клавиатура и т.д. и т.п. Так что прошу уважать мой труд и авторские права. Независимо от того являетесь вы юридическим, либо физическим лицом, в частности - счастливым обладателем сайта, посвященного Silent Hill, вы не имеете права опубликовывать данный документ на нем (либо в иных информационных ресурсах) без моего ведома, а также разрешения. Если вы хотите опубликовать у себя данную статью - просто

напишите мне на мыло silentpyramid@mail.ru - и почти наверняка вы получите мое согласие на публикацию при условии

- 1) сохранения неизменным оригинального текста документа
- 2) публикации наиболее новой версии документа
- 3) при условии указания адреса интернет-сайта, на котором вы желаете опубликовать гайд.
- 4) при условии, что ваш сайт не является платным - нечего стричь капусту с фэнов SH!
- 5) опубликовав гайд, вы должны четко указать автора (SilentPyramid).

Silent Hill ® является зарегистрированной торговой маркой Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. Все права защищены.

All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders.

Copyright © 2006 by SilentPyramid

=====
End of Document