




ЛУЧШЕЕ МФ-АНИМЕ



ISSN 1810-2247

HOBBY WORLD

9 771810 224009 25018



Полезай в чёртового робота, Синдзи!

В 2024 году мы отобрали для вас лучшие — на наш скромный (и, возможно, местами спорный) взгляд — фэнтезийные аниме-фильмы и сериалы. Теперь же пришла пора научной фантастики во всех её необычных проявлениях: от отвязных приключений космических пиратов и суровых войн между огромными роботами до любви сквозь время и постапокалипсиса... с феями и пирогами. Понимаю, феи и научная фантастика друг с другом вяжутся не очень, но такова японская анимация. Порой границы жанров в ней ОЧЕНЬ размыты — если вообще есть.

Опять-таки уместить в одном журнале все-прёвсе крутые фильмы и сериалы физически невозможно, поэтому мы постарались сохранить баланс между культовыми, проверенными временем историями и новинками, которые не всегда обещают стать современной классикой, но точно заслуживают вашего внимания. И да, я включил в спецвыпуск «Милого во Франксе». Живите с этим.

Всё тот же редактор с аниме-тян на аватарке, Дмитрий Кинский



Научная фантастика

- ☐ Эльфийская песнь 4
- ☐ Бесконечное путешествие корабля Ривиас 5
- ☐ Боевая фея Вьюга 6
- ☐ Восточный Эдем 7
- ☐ Выжить на необитаемой планете 8
- ☐ Странники 9
- ☐ Королевские космические силы: Крылья Хоннеамиз 10
- ☐ Оборотни 11
- ☐ Космические братья 12
- ☐ Здесь и сейчас 13

Космическая опера

- ☐ Ковбой Бибоп 14
- ☐ Крейсер Надэсико 16
- ☐ Космический линкор Ямато . . 17
- ☐ Галактический экспресс 999 . . 18
- ☐ Эпоха героев 20
- ☐ Космические приключения Кобры 21
- ☐ Космический пират капитан Харлок 22
- ☐ Звёздные рыцари со Звезды изгоев 24
- ☐ Космический Денди 25
- ☐ Легенда о героях Галактики . . 26

- ☐ Безответственный капитан Тайлор 28
- ☐ Титания 29
- ☐ Звёздный герб 30
- ☐ Достичь Терры 32
- ☐ Грязная парочка 33
- ☐ Изгнанник 34
- ☐ Гиперпространственная крепость Макросс 35

Меха

- ☐ Вселенная «Гандам» 36
- ☐ Вселенная Гридмена 42
- ☐ Фури-кури 43
- ☐ Евангелион 44
- ☐ Милый во Франксе 48
- ☐ Восемьдесят шесть 49
- ☐ Код Гиас: Восставший Лелуш . . 50
- ☐ Макросс Фронтир 52
- ☐ Эврика 7: Псалмы планет 53
- ☐ Гуррен-Лагганн, пронзающий небеса 54
- ☐ Промар 56
- ☐ Полиция будущего 57
- ☐ Рыцари Сидонии 58
- ☐ Бронированные воины Вотомы 60
- ☐ Наше 61

- ☐ Стальная тревога! 62
- ☐ Гасараки 63

Киберпанк

- ☐ Призрак в доспехах 64
- ☐ Эрго Прокси 68
- ☐ Эксперименты Лэйн 69
- ☐ .хак// 70
- ☐ Метрополис 72
- ☐ Паприка 73
- ☐ Психопаспорт 74
- ☐ Боевой ангел Алита 76
- ☐ Акира 77
- ☐ Кризис каждый день 78
- ☐ Яблочное зёрнышко 79
- ☐ Кибервиток 80
- ☐ Армитаж III 81
- ☐ Виви: Песнь флюоритового глаза . . 82
- ☐ Киберпанк: Бегущие по краю . . 83
- ☐ Акудама Драйв 84
- ☐ Кибергород Эдо 808 85

Постапокалипсис

- ☐ Триган 86
- ☐ Иллюзия рая 88
- ☐ Девушки в последнем путешествии 89

ЛУЧШЕЕ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ АНИМЕ

СОДЕРЖАНИЕ



- ☐ Блейм! 90
- ☐ Ниер: Автомата — Версия 1.1a . . 92
- ☐ Навсикая из Долины ветров . . 93
- ☐ Волчий дождь 94
- ☐ Планетарианка 96
- ☐ Из Нового света 97
- ☐ Грехи Кассяна 98
- ☐ На закате человечества 99

Супергероика

- ☐ Моя геройская академия . . . 100
- ☐ Могучий Атом 102
- ☐ Инуясики 103
- ☐ Тигр и кролик 104
- ☐ Стесняшка 106
- ☐ Боевой отряд
«Полный провал» 107
- ☐ Читай или мечтай 108
- ☐ Зетмен 109
- ☐ Клинок ведьм 110
- ☐ Гайвер 111
- ☐ Большой О 112
- ☐ Проект Кей 113

Экшен

- ☐ Паразит: Учение о жизни . . . 114
- ☐ Кайдзю № 8 116

- ☐ Гангрейв:
Убийца с того света 117
- ☐ Корона грешника 118
- ☐ Бтууум! 119
- ☐ Мёртвые-мёртвые демоны . . 120
- ☐ Школа убийц 121
- ☐ Горячий парень Джей 122
- ☐ Импульс мира 123
- ☐ Чёрная пуля 124
- ☐ Жизнь без оружия 125
- ☐ Ганц 126
- ☐ Кингсглейв:
Последняя фантазия XV . . . 127
- ☐ Спидграфер 128
- ☐ Некий научный Рейлган . . . 129
- ☐ Шестая зона 130
- ☐ Страна чудес смертников . . 131
- ☐ Страна самоцветов 132
- ☐ Штурмовые ведьмы 133

Приключения

- ☐ Гинтама 134
- ☐ Дандадан 140
- ☐ Небесный замок Лапута . . . 141
- ☐ Доктор Стоун 142
- ☐ Путевые заметки о поездке
за покупками в Йокогаму . . 144
- ☐ Кэрол и Тьюсдэй 145

- ☐ Врата Штейна 146
- ☐ Космический патруль Лулуко . 150
- ☐ Ария 151
- ☐ Детектив Конан 152
- ☐ Луна, Лайка и Носферату . . 154
- ☐ Звуки небес 155
- ☐ Семья шпиона 156
- ☐ Хлопушки-раскладушки . . . 158
- ☐ Кайба 159
- ☐ Люпен III 160
- ☐ Эксель-сага 162
- ☐ Порко Россо 163

Романтика

- ☐ Девочка, покорившая время . . 164
- ☐ Несносные пришельцы 165
- ☐ Пластиковые воспоминания . . 166
- ☐ Летние войны 167
- ☐ Патэма наоборот 168
- ☐ Аллисон и Лилия 169
- ☐ Школа под прицелом 170
- ☐ Голос далёкой звезды 171
- ☐ Небесные скитальцы 172
- ☐ За облаками 173
- ☐ Чобиты 174
- ☐ Кизнайвер 175

Текст: Ангелина Лисицина

Эльфийская песнь

Elfen Lied

- **Первоисточник:** манга Макото Юкимуры
- **Год выхода:** 2004
- **Продолжительность:** 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** ARMS
- **Режиссёр:** Мамору Канбэ

«Эльфийская песнь» начинается без книксенов: в первом же кадре лужа крови, в которой дёргается оторванная рука. За пять минут в стенах некой лаборатории на части разорваны двадцать три охранника и одна неуклюжая секретарша. Убивает их, не шевеля и пальцем, голая девица в металлическом шлеме. Опасная подопытная не столько бежит, сколько неторопливо покидает лабораторию, напевая мрачную мелодию. Пули её не берут — разве что последняя раскалывает шлем, выпуская на волю копну розовых волос.

Беглянку зовут Люси, она — диклониус, мутант, ходячая угроза человечеству. С помощью невидимых рук-«векторов» она разносит всё в клочья, да ещё и способна породить новое поколение себе подобных. Однако после травмы у неё появляется раздвоение личности, и на свет выбирается Нью — кавая дурочка с рожками.

Такое же раздвоение личности у сериала: вас с огоньком прокатят на аттракционе жестокости, няшности, кристального ужаса, незамутнённой глупости, оглушающего пафоса, цветастого фансервиса, чёрной меланхолии, юмора, хентая, мелодрамы и трагедии.

«Эльфийская песнь» — эдакий ядрёный коктейль, эссенция самого духа японского аниме, всего лучшего и худшего в нём. Неудивительно, что особую популярность сериал снискал за границей. Это экспириенс для туристов, к которому не мешает подготовиться.

Основа была уже в дебютной манге Рина Окамото 2002–2005 годов. Она заинтересовала молодую и неудачливую студию ARMS, выпускавшую аниме для взрослых, и маститого режиссёра Мамору Канбэ — тот, наоборот, создавал детский контент и не был замечен в любви к эрогуро. Задуманная как короткая история, манга разрослась на 12 томов, но за экранизацию взялись до выхода финала, прицелившись всего на 13 эпизодов.

Многие сюжетные повороты пошли в расход, но расцвели все виды шока. Отсылка названия к стихотворению Эдуарда Мёрике, а точнее к песне Хуго Вольфа, которую в манге разучивает Нью, пропала. Зато заставку захватил Климт: диклониусы томятся на его полотнах под печальные напевы Lilium.

Впрочем, в экранизации перипетий тоже достаточно. У диклониусов и людей за плечами сплошные беды



и страдания, а будущее не несёт ничего хорошего. Повсюду боль, страх, стыд, одиночество, предательство — и реки крови, конечно. Бесчеловечные эксперименты, массовые убийства, совращение малолетних и апокалиптические планы. Люди, как водится, сами бывают садистами и мерзавцами, но и мутанты не отстают. Кажется, посреди кошмара остался один островок относительной нормальности — дом друзей детства Коты и Юки, приютивших сначала Нью, а затем и других несчастных. Но и здесь затаилась угроза: смутное детское воспоминание о маленькой и очень рассерженной девочке с рожками. ///

Текст: Семён Костин

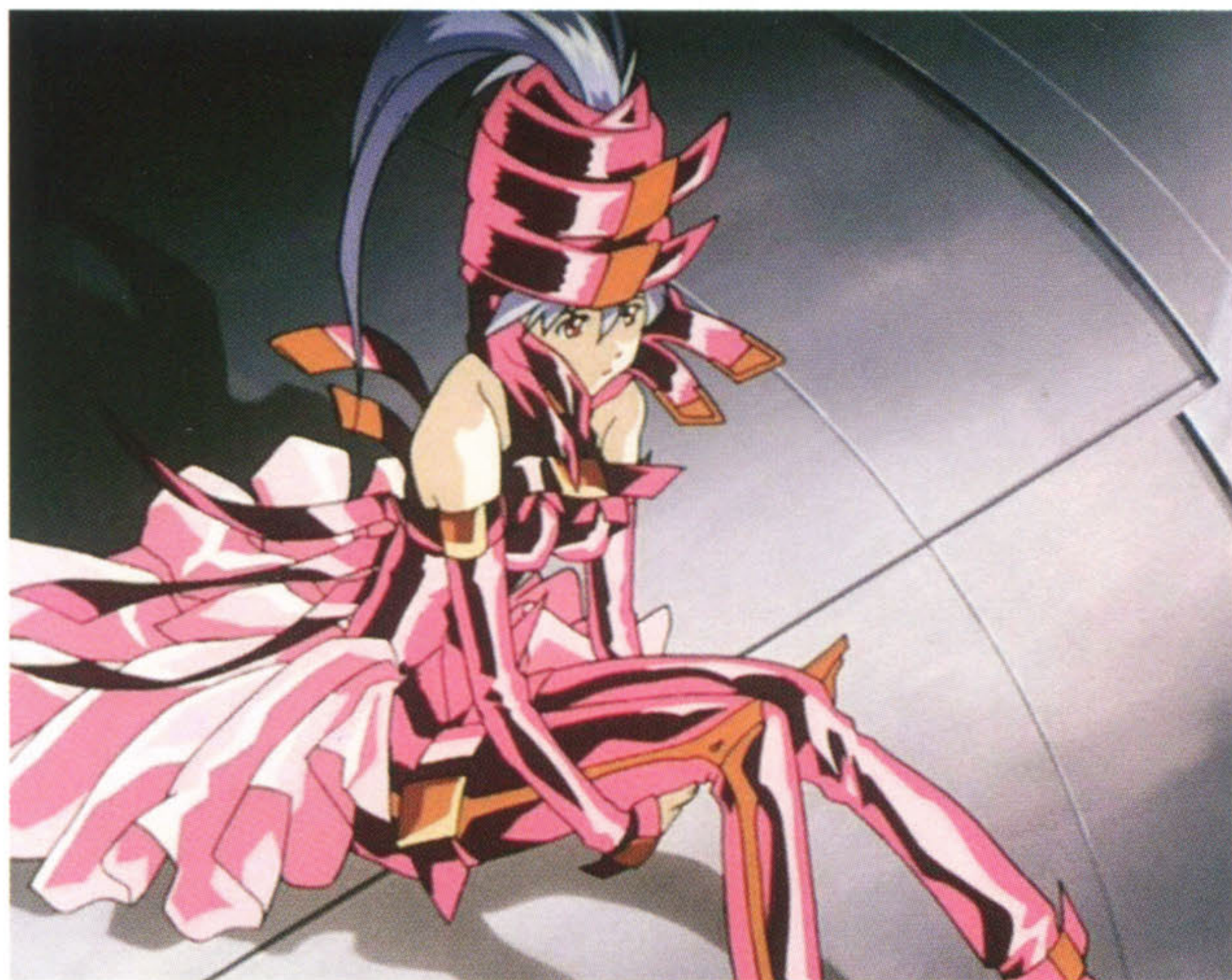
Бесконечное путешествие корабля Ривиас

Mugen no Ryvius

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1999–2000
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёр:** Горо Танигути

В XXII веке человечество колонизировало большую часть планет Солнечной системы и планирует отправиться за её пределы. Прогресс несколько осложнила мощная вспышка на Солнце, которая привела к распространению «моря Гедульд» — аномальной зоны космического пространства, где преобладают высокие температуры и давление. Однако этот феномен только подстегнул человечество к исследованию загадок космоса, а для изучения аномалии построили специальные космические корабли и станции — на последних в специальных тренировочных центрах готовят будущих астронавтов.

На одной из таких станций, «Либе Дельта», террористы устроили диверсию. Переворот удалось предотвратить, но станция начала погружаться в Гедульд. Чтобы замедлить падение и спасти студентов, весь взрослый персонал пожертвовал собой. Увы, этот героический подвиг только отсрочил неизбежную гибель подростков. В безвыходной ситуации молодые курсанты натываются в глубинах станции на необычный военный корабль «Ривиас», который оснащён передовым искусственным интеллектом и может некоторое время находиться в Гедульде.



Герои спешно покинули «Либе Дельту» на «Ривиасе», но вместо долгожданного спасения военное правительство обвиняет подростков в терроризме и грозит уничтожить судно. И если бы угрозой были только военные: захватом корабля заинтересовались космические пираты, а между членами новоиспечённой команды вспыхивают конфликты. Несмотря на все невзгоды, неопытные курсанты не сдаются и отправляются в странствие по Солнечной системе в поисках помощи.

«Бесконечное путешествие корабля Ривиас» — малоизвестная работа автора культового «Кода Гиасс» Горо Танигути и режиссёра таких примечательных работ, как «Странники» и «Непорочная Мария». Его ключевой целью было создать гибрид «Повелителя мух» Уильяма Голдинга и социальной-психологической драмы с редкими вкраплениями мистики, а также антиутопии.

В сериале постоянно поднимаются и развиваются на протяжении всех эпизодов три темы:

- **Ответственность.** В отсутствие взрослого руководства подростки вынуждены взять на себя ответственность за сложные решения. В том числе за жизнь других героев.
- **Раннее взросление.** Бремя ответственности и столкновение со «взрослыми» ситуациями приводят к преждевременной потере юношеской наивности. Многие герои взрослеют, ломают свои характеры и меняют взгляды на жизнь за считанные дни. И если одни персонажи переживают невзгоды со всей стойкостью, то другие постепенно сходят с ума.
- **Политика.** Изменчивая структура власти на борту корабля отражает реальные процессы, которые происходят в рамках слабого политического строя.

Смотреть «Ривиас» нужно вдумчиво, не торопясь и не перематывая. Живые, постоянно меняющиеся персонажи — главное достоинство аниме. А их тут без малого почти тридцать штук, и эволюции характера каждого уделено достаточно времени. Например, добрая и отзывчивая девушка по ходу истории превратится в эгоистичную и заносчивую стерву, а лучший друг в одночасье станет тираном. Зрителю покажут все пороки общества и то, как меняется человеческое сознание в условиях продолжительной изоляции и постоянного стресса.

Сериал может слегка утомить своей давящей безысходностью, но ему стоит это простить — другого такого жанрового гибрида среди аниме нет. И, скорее всего, никогда не будет, ведь на момент своего выхода такая нестандартная история оказалась мало кому интересна — настолько, что ранобэ-адаптацию отменили сразу после выхода первого тома. Сегодня о «Бесконечном путешествии корабля Ривиас» знают только фанаты студии Sunrise да любители незаслуженно забытых шедевров японской анимации. Теперь знаете и вы. ///



Текст: Борис Невский

Боевая фея Вьюга

Sentou Yousei Yukikaze

- **Первоисточник:** ранобэ Тёхэя Камбаяси
- **Годы выхода:** 2002–2005
- **Продолжительность:** 5 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Gonzo
- **Режиссёр:** Окура Масахико

В середине XXI века на Землю вторглись пришельцы, которых прозвали JAM. В результате кровопролитной войны боевые действия переместились на Фею, родную планету чужаков. Их ведут Специальные Воздушные Силы (SAF) ООН, ударный кулак которых состоит из истребителей с ИИ. Особая роль в войне выпала истребителю Super Sylph, чей ИскИн носит имя Вьюга, и его пилоту, лейтенанту Фукаи Рею из 5-го подразделения SAF.

«Боевая фея Вьюга» — аниме про военных лётчиков, которое акцентирует внимание на двух вещах: воздушных боях и буднях людей, живущих войной. И параллельно рассуждает об информационном и эмоциональном разрыве между людьми на войне и вне её. Пока пилоты SAF ежедневно рискуют жизнью, защищая человечество на чужой планете, земляне об этом практически забыли.

Чтобы эффектно и достоверно показать воздушные сражения, авторы сериала консультировались со специалистами из японских ВВС. Боевые аппараты, фигуры высшего пилотажа, небесные просторы разных оттенков и колоритные пейзажи, на фоне которых идут смертоносные схватки, надолго отпечатаются в памяти. Это, пожалуй, одно из самых впечатляющих аниме на тему воздушных боёв.

«Боевая фея Вьюга» хороша не только визуалом, который даже спустя два десятка лет впечатляет, но и драмой. В аниме есть несколько смысловых пластов, среди которых особенно выделяются взаимоотношения человека и искусственного интеллекта. Они напоминают некоторые коллизии из «Призрака в доспехах», разве что Вьюга и её пилот очень похожи. В сериале нет явного противопоставления человека и ИИ, здесь скорее симбиоз.

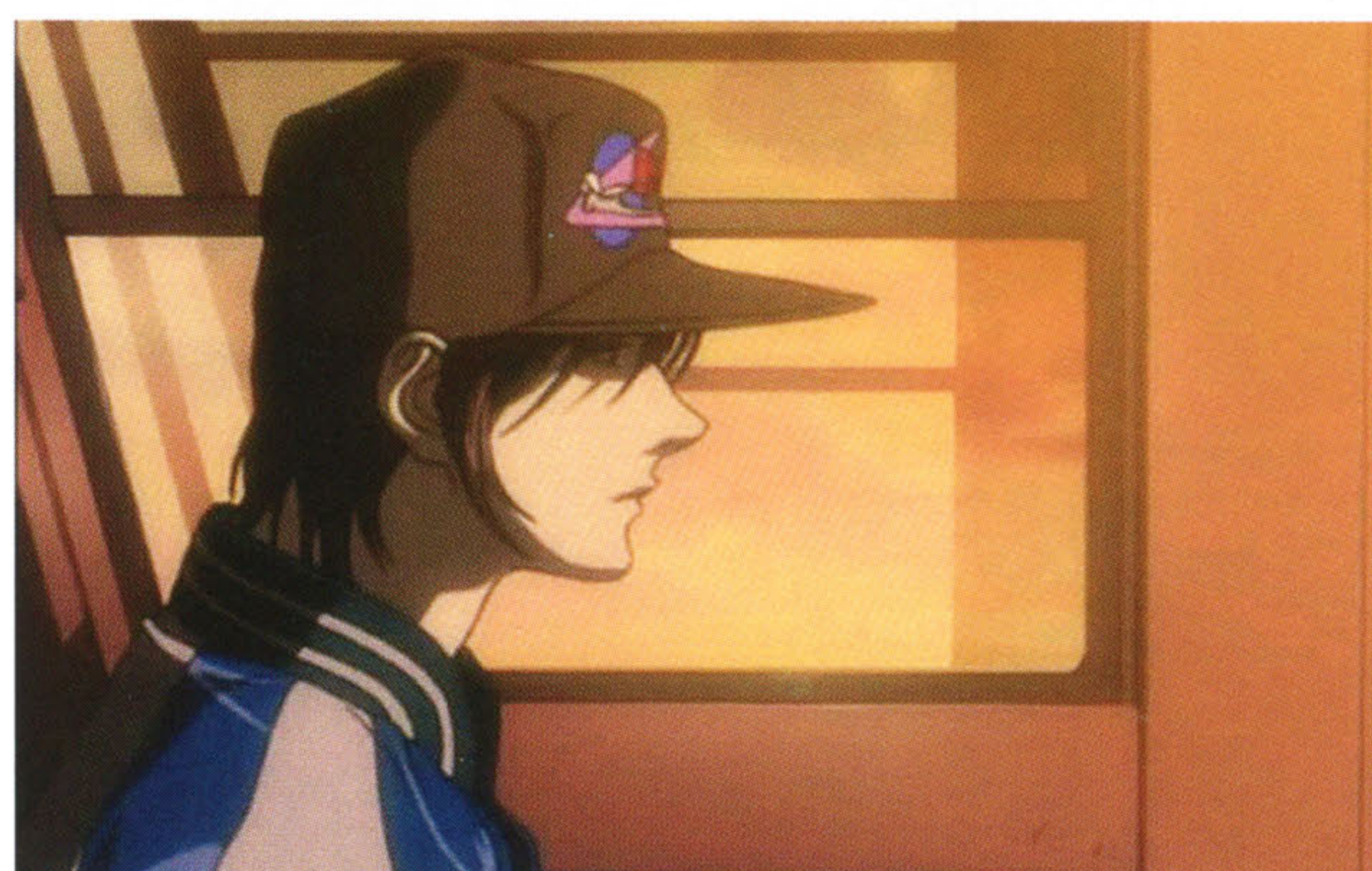
Фукаи Рей — личность своеобразная, а его взаимоотношения с Вьюгой — не просто партнёрство, а нечто, более напоминающее духовную связь. Их выбор в финале вполне закономерен: они просто не могут существовать друг без друга, а значит, лучше умереть, оставшись вместе навсегда.

Ещё один важный момент — зеркальность в отношении к врагу. JAM научились создавать практически безупречных клонов, которые до поры сами не подозревают о своей фальшивой природе. Поэтому непонятно, кто

против кого сражается, тем более для землян война уже не несёт оборонительный характер. В сериале немало спорных моментов, из-за которых сложно определить, на чьей стороне правда.

В основу аниме легли фантастические романы, для экранизации которых взяли формат OVA — пять эпизодов по 30–40 минут с законченным сюжетом в каждом. Получились эдакие «военные хроники», где нет связного сюжета: просто зарисовки о разных операциях, на фоне которых раскрываются характеры персонажей.

Динамично, лаконично, но вовсе не сухо — с эмоциями тоже всё в порядке. Никаких филлеров: знакомство с героями и их товарищами, боевые будни, переживания, трагедии — наконец, смерть. И кульминация с открытым финалом, за которым скрывается вероятная победа для одних и почти гарантированная гибель для других. Перед нами серьёзное взрослое аниме — о войне и трагедии повседневного героизма. ///



Текст: Axtert

Восточный Эдем Higashi no Eden

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2009
- **Продолжительность:** 11 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Production I.G
- **Режиссёр:** Кэндзи Камияма

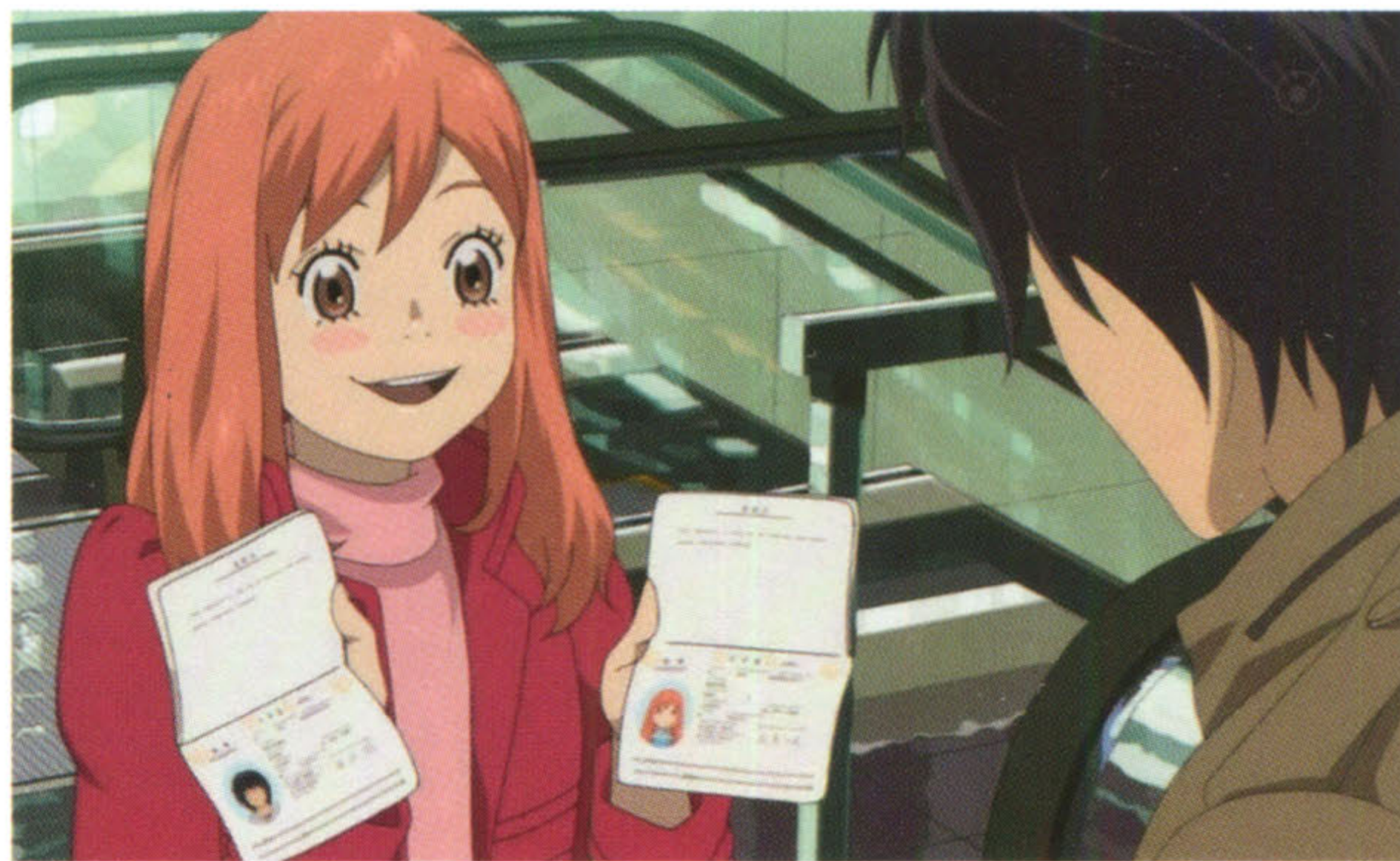
«Восточный Эдем» — довольно занимательная медиафраншиза, которая состоит из аниме-сериала 2009 года и трёх полнометражек. История строится вокруг двенадцати «избранных» — неизвестные люди выбрали их по непонятным критериям для «спасения современной Японии». Каждому игроку выдали специальный мобильник с десятью миллиардами иен на счету, которые герои могут тратить на любую прихоть, и встроенным искусственным интеллектом. Победителем своеобразной «королевской битвы» станет тот, кто первым достигнет цели, а всех остальных ждёт неминуемая смерть.

Акира — один из участников загадочной игры, который совсем ничего не помнит о своём прошлом, но, кажется, замешан в похищении двадцати тысяч человек. Саки — обычная выпускница японского вуза, безуспешно пытающаяся устроиться на работу. Вместе они должны выполнить непростую миссию, а помогут им верные друзья и полезное ИИ-приложение «Восточный Эдем», с помощью которого можно, например, искать людей по фотографии.

«Восточный Эдем» пытается усидеть на двух стульях, заняв места развлекательного аниме и социально-философского высказывания одновременно. Получается у него, на первый взгляд, не очень. Всё веселье если не тонет в потоке экспозиционных телефонных разговоров, то сводится к сомнительным шуткам про причиндалы, а идеи об изменении общества дальше абстракции и наивности не продвигаются. Как спасти Японию? Работать вместе! Понятно...

Однако именно этот нарратив оказывается самой ценной частью сериала, если зритель разбирается в социальных, политических и экономических процессах в Японии конца XX и начала XXI века, торговых отношениях Японии и США до и после холодной войны и рецессиях на фоне краха рынка недвижимости, когда молодёжь больше не видела смысла работать на благо японского общества.

На момент выхода сериала проблема NEET-ов — бездельников, которые не встроились в японское общество, — была особенно острой. На японском ТВ регулярно выходили репортажи о вреде таких людей, которые



живут на пособия родителей, тянут экономику страны вниз и усугубляют демографический кризис.

Размытый вопрос «Как спасти Японию?» из сериала легко трансформируется в более конкретный: «Что делать с безработными?» Если Акира и Саки становятся для NEET-ов новыми Адамом и Евой, стремящимися с помощью цифрового ковчега социальной взаимопомощи (то самое приложение «Восточный Эдем») спасти людей, то антагонисты — чиновники и корпораты — не гнушаются более «эффективного менеджмента» — вплоть до стопроцентного налога на наследство и насильственного перестраивания политического строя обратно к милитаризму.

Основной конфликт в сериале сводится к классической истории о противостоянии поколений, только в масштабе целой страны: между бумерами, восстановившими Японию после сокрушительного поражения во Второй мировой войне, и молодыми амбициозными людьми, чью индивидуальность и стремления подавляет система.

«Восточный Эдем» поднимает ряд актуальных для японского общества тем: от насущной проблемы безработных до спасения мира с помощью социальных сетей и искусственного интеллекта. В 2000-х многие верили, что интернет объединяет людей, что ИИ будет облегчать работу, а не отбирать. Поэтому Эдем в сериале представлен в виде мобильного приложения, а каждый из избранных в качестве «оружия» использует именно телефон.

Концовка, конечно, получилась слащаво-счастливой, но другой в развлекательном аниме и быть не могло. Все мы знаем, как на самом деле безработные попадают в рай, — весёлого в этом мало. ///





Текст: Борис Невский

Выжить на необитаемой планете

Mujin Wakusei Survive

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 2003–2004
- **Продолжительность:** 52 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Madhouse, Telecom Animation Film
- **Режиссёр:** Яно Юитиро

В XXII веке Земля непригодна для жизни, поэтому человечество переселилось на другие планеты Солнечной системы, которые подверглись терраформированию. Однажды ученики престижной марсианской школы в возрасте от 12 до 16 лет отправились на космическую экскурсию, но попали в гравитационный шторм. Он забросил их на неведомую планету — вроде бы необитаемую. Теперь подросткам предстоит поиграть в робинзонов, вот только ставка — их жизнь...

На первый взгляд, это детская история в духе фантастики Кира Булычёва про Алису Селезнёву. Семеро детишек, разных по характеру и темпераменту: боевитая и добрая Луна, крутой одиночка Каору, избалованный богач Говард, застенчивая Шарла, силач-тихоня Белл, заносчивая Менори и гениальный технарь Синго — плюс робокошка Чако. Вместе герои должны выжить на неизвестной планете с обильной флорой и фауной. Задача нетривиальная, потому что никаких особых орудий и ресурсов у ребят нет. Помощи ждать не приходится, поэтому они могут рассчитывать только на себя.

Некая детскость в сериале сохраняется до самого финала, невзирая на серьёзные испытания, которые обрушиваются на героев, — сюжетная броня у них

железобетонная, так что выживут все, хоть временами и чудом. Но у каждого есть своя линия с отсылками к прошлому, у каждого какие-то проблемы, скелеты в шкафу и тараканы в голове. Ребятам нужно наладить взаимопомощь, научиться идти на уступки и работать в команде, невзирая на амбиции и гордыню. И за этим интересно наблюдать.

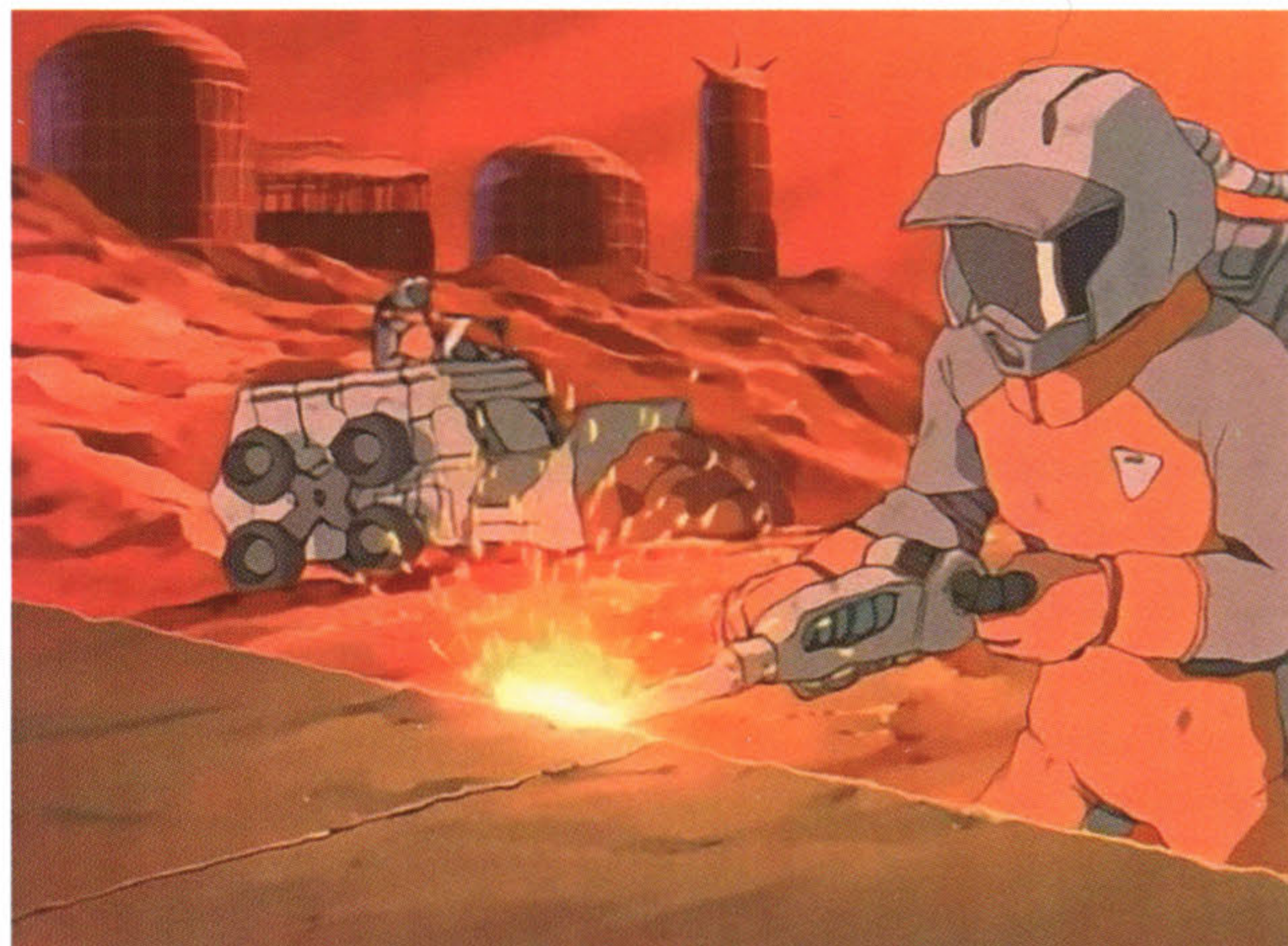
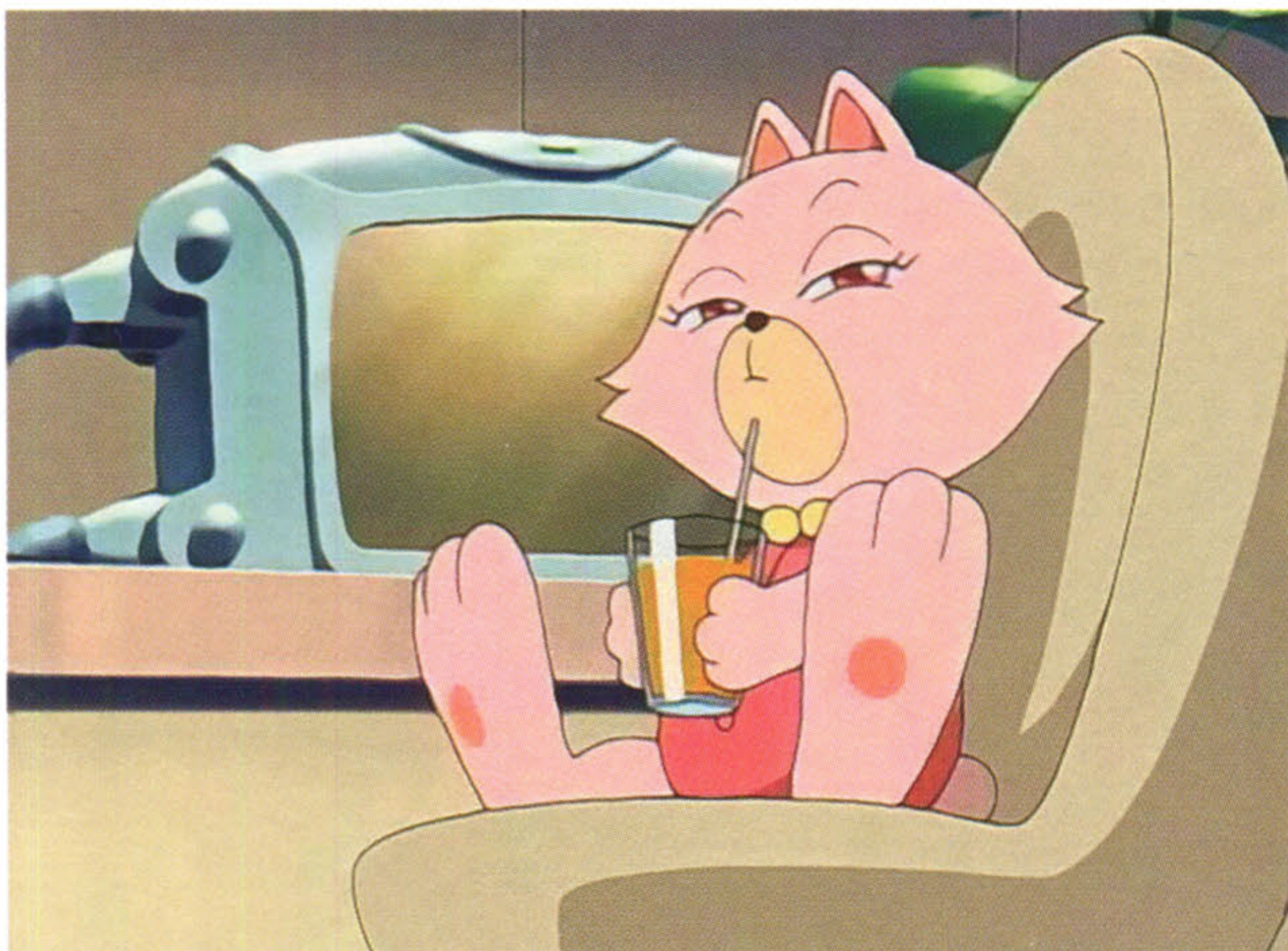
Выживание героев показали в деталях — от поисков пищи до строительства дома. За что ни возьмись — везде чувствуется внимание к мелочам. Все действия расписаны буквально пошагово, что сильно отдаёт классикой Даниэля Дефо, положившей начало жанру робинзонады. Получилась этакая инструкция в художественной форме на тему «Как выжить в дикой тропической природе».

Но сериал не был бы столь объёмен, будь в основе сюжета лишь экстремальная повседневность. Поэтому впереди у героев много всего — и путешествие по планете, и контакт с другой цивилизацией, и схватка с космическими преступниками, и противостояние с безумным искусственным интеллектом. Словом, скучать не придётся!

Только с психологической дотошностью авторы несколько перемудрили. Намерение понятно: аниме всё-таки для подростков, поэтому много назидательных моментов на тему дружбы, взаимопомощи и ответственности. Иногда даже слишком много... К счастью, событийное разнообразие помогает истории не скатиться в занудное соплежуство.

Сериал отличает хороший темп и грамотный баланс между действием и размышлениями. Приключений много, сюжетные повороты захватывающие, антураж загадочной планеты проработан настолько тщательно, что с ней даже не хочется прощаться! Правда, есть одно но.

Уж слишком часто авторы заканчивают истории чрезмерной (и порой нелепой) философией. Как будто обычный финал кажется им слишком простым, обязательно нужно передать зрителю мутное послание. Вот и «Выжить на необитаемой планете» под занавес словно перегружен смыслами, которые сериалу особо не нужны. Но это лишь небольшая ложка дёгтя в очень внушительной бочке мёда. Да и, возможно, некоторым зрителям такой подход только придётся по душе! ///



Текст: Дарья Кулагина-Кравчук, Юрий Кулагин

Странники

Planetes

- **Первоисточник:** манга Макото Юкимуры
- **Годы выхода:** 2003–2004
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёр:** Горо Танигути

Почему людей так тянет в космос? Не в тот, который полнится фантазиями об инопланетянах, прыжках в гиперпространстве и световых мечах, а в настоящий: недружелюбный, безжизненный и... очень пустой. А главное — категорически непригодный для человеческого обитания.

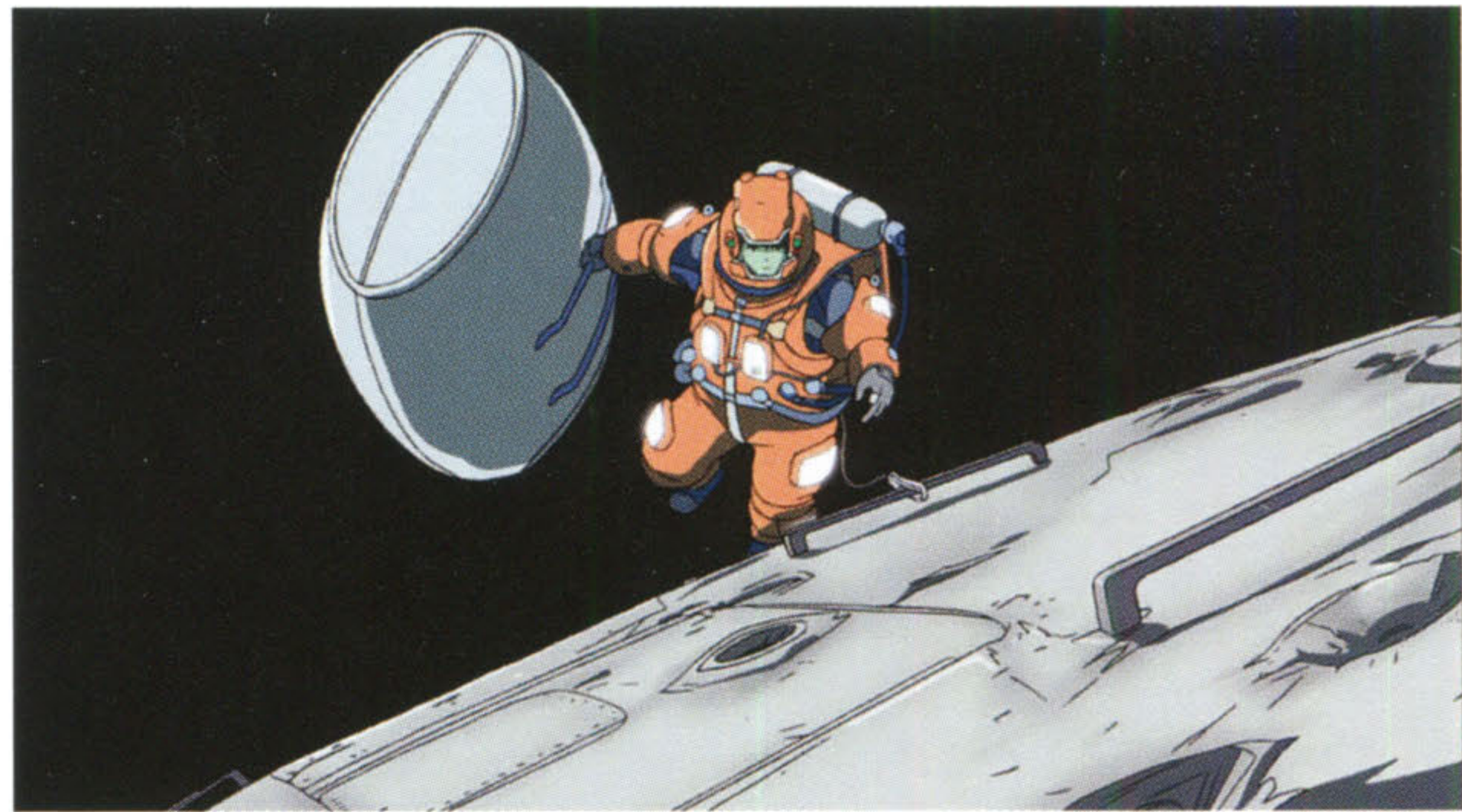
Именно об этом размышлял мангака Макото Юкимура. Случайно попавшаяся в библиотеке книга о космосе и влиянии человечества на него вдохновила автора глубже погрузиться в тему. Так в 1999 году появилась манга «Странники», а в 2003-м на малых экранах вышло аниме по мотивам.

Это очень реалистичная, приземлённая, меланхолическая научная фантастика. Её часто относят к поджанру «твёрдого» (он же — «жесткий») сай-фая, но вполне уместно и другое определение — фантастическая повседневность. Несмотря на то что местные герои обитают преимущественно в космосе, лечатся в лунном санатории и спят в невесомости, для них это всё — рутинные будни.

В 2075 году люди уже свободно путешествуют на Луну, покорили (и потеряли) Марс, а теперь всерьёз взялись за подготовку к полёту на Юпитер. Но куда бы ни ступала нога человека — туда же его рука вскоре бросает мусор. Космос не стал исключением. К концу XXI века орбиту Земли заполнил космосом: отработавшие спутники, детали кораблей, забытые инструменты. В условиях невесомости даже небольшой болт может привести к катастрофе, что в итоге и происходит. Из-за трагедии с пассажирским шаттлом появились спецотделы для сбора дрейфующего в невесомости мусора. И именно жизнь одного из таких отделов зрителю показывают в аниме.

Вспыльчивый, но добрый парень Хатиоки мечтает купить собственный космический корабль. Удачная капитан Фи страдает, потому что на станции нет комнаты для курения (в космосе с этим туго). Молчаливый и вечно спокойный Юрий присматривает за животными на станции и хранит печальную тайну. А только что присоединившаяся к команде девушка Ай пытается разобраться, как тут всё устроено, становясь для зрителей проводником по миру «Странников».

Эти четверо вместе с другими сотрудниками «недоотдела» (так космосомщиков прозвали в более престижных



подразделениях) каждый день спасают человеческие жизни, убирая из космоса какую-нибудь шальную железяку, — и совсем не мнят себя героями. Даже наоборот: они ходят в почти не изменившейся за полвека одежде, ругают повсеместную бюрократию, мучаются с устаревшим оборудованием и летают на заурядных кораблях, которые даже не превращаются в мехов и не стреляют лазером. А ещё задаются очень «земными» вопросами. Чем бы угодить начальству? Как обеспечить семью?

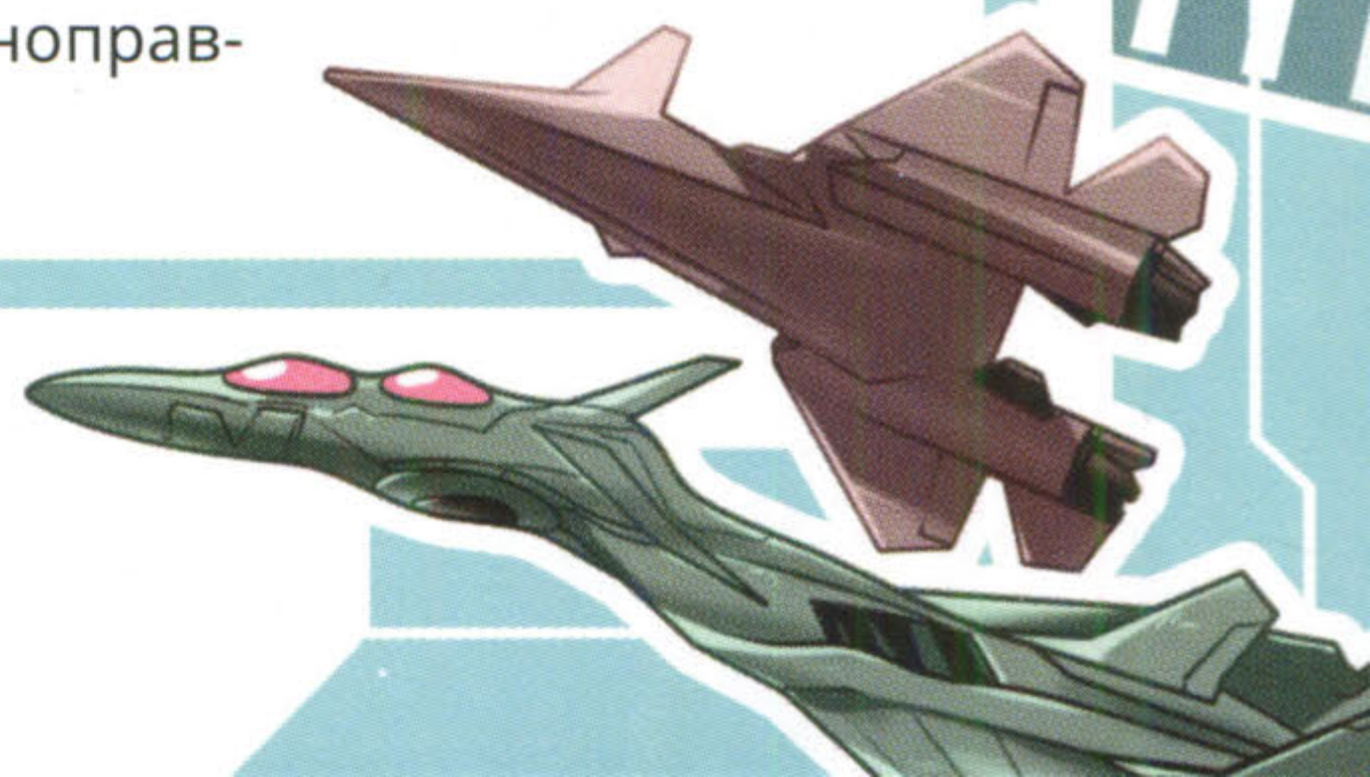
Все 26 эпизодов аниме рассказывает об обычных трудовых буднях, просто в слегка непривычном сеттинге, что делает «Странников» почти классическим «слайсом». А главной становится невеселая мысль, что даже в космосе люди остались... такими же.

Корыстными, мстительными, иногда — влюбчивыми или самовлюблёнными.

Без более серьёзных и вечных тем тоже не обошлось. Ближе к середине аниме углубляется в политические нюансы — чаще в контексте выдуманных держав, но параллели с реальными странами так и напрашиваются. Герои сталкиваются со смертельными, специфическими для космонавтов болезнями и размышляют о том, куда придёт человечество благодаря освоению космоса. Один из героев произносит немного пугающую фразу: «Космос покоряется только эгоистами». Соглашаться с ним или нет — пусть зритель решает сам.

По тональности аниме сильно отходит от первоисточника. В манге было меньше юмора и насквозь комедийных моментов, больше внимания уделялось философским размышлениям и природе космоса, а вторая половина адаптации и вовсе почти полностью отличается от манги. Оно и неудивительно, тогда Макото Юкимура только дописывал последние тома.

Несмотря на все различия, и манга, и аниме получились очень вдохновляющими и необыкновенно искренними. История «Странников» заряжает космической романтикой, а общая приземлённость заставляет верить, что будущее с лунными санаториями (и космическим мусором, к сожалению) — не так уж и далеко. Да, некоторые показанные в аниме технологии сейчас уже отдают ретрофутуризмом, но общая атмосфера, отличные диалоги и персонажи с до боли знакомыми проблемами вселяют уверенность, что уже скоро человечество будет не гостем в космосе, а его полноправным жителем. ///



Текст: Ксения Осьминина

Королевские космические силы: Крылья Хоннеамиз

Ouritsu Uchuugun: Honneamise no Tsubasa

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 1987
- **Продолжительность:** 2 часа 1 минута
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Gainax
- **Режиссёр:** Хироюки Ямага

Сирогуцу Ладатт никогда не мечтал стать космонавтом. Он, как и многие его сограждане, убеждён в бесперспективности освоения космоса — в Королевских Космических Силах героя удерживает лишь неплохая зарплата. Ни один пилотируемый запуск ракеты в королевстве Хоннеамиз не увенчался успехом, зато смерти при испытаниях случаются часто.

Всё меняется, когда Сирогуцу встречает девушку Лейквинни Нондэрайко, которая проповедует на улицах большого города. Ладатт проникается верой и мечтами проповедницы и её угрюмой сестры о путешествиях к далёким звёздам. Он вызывается добровольцем для первого космического полёта и становится не только героем для своей страны, но и мишенью для соседней Республики, которая видит угрозу в создании ракеты.

«Королевские космические силы: Крылья Хоннеамиз» — светлая ностальгия по эпохе освоения космоса, по мечте «и на Марсе будут яблони цвести», столь близкой классической научной фантастике. Это не просто красивая картина «с японским Гагариным» — наравне с мечтами о покорении вселенной фильм демонстрирует бытовые сцены из жизни космического агентства, с тренировками и неудачными запусками. А ещё проблемы, с которыми сталкиваются местные первопроходцы: тут и правительство, которое сомневается в прибыльности космической программы, и военные, готовые использовать научные разработки в своих целях, и досужие скептики с конспирологами.

История первого полёта человека в космос разворачивается в ярком альтернативном мире, который напоминает фантастические 1950-е годы. Причём авторы не стали опираться на конкретную культуру и творчески переосмыслили детали окружения. К примеру, местные деньги напоминают патроны, а национальный костюм отдаёт Африкой или Северной Америкой. Местная религия — тоже интересная штука, эдакая смесь христианства и мифа о Прометее. Однако некоторые исторические параллели напрашиваются сами собой. Уж больно живой видится «холодная война» между королевством Хоннеамиз и южной

Республикой, в ходе которой запуск ракеты играет не последнюю роль.

С великолепным визуалом картины на момент выхода могли посоревноваться разве что творения студии Ghibli и легендарный «Акира» Кацухиро Отомо. В ленте почти нет статичных кадров, каждое движение героев тщательно прорисовано, а механизмам вроде ракетных двигателей или шасси самолётов уделено самое пристальное внимание. Особенно выделяются детализированные сцены полётов, которые напоминают «Навискаяю из Долины ветров» Хаяо Миядзаки.

«Королевские космические силы» стали первым самостоятельным проектом студии Gainax, которая позже подарит нам культовые «Евангелион» и «Гуррен-Лаганн». Его можно назвать манифестом режиссёра Хироюки Ямаги — тот считал, что аниме-индустрия погрязла в примитивных сериалах, а значит, не способна установить глубокую связь со зрителями.

Фильм, конечно, не окупился в прокате, зато отлично продавался на дисках, а мы получили классику со светлой историей про технический прогресс, хорошим юмором и толикой ностальгии. ///



Текст: Денис Старостин

Оборотни

Jin-Rou

- **Первоисточник:** манга Мамору Осии
- **Год выхода:** 2000
- **Продолжительность:** 1 час 42 минуты
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Production I.G
- **Режиссёр:** Хироюки Окиура

Когда люди перестают быть людьми, превращаясь в безжалостных хищников в человеческом облике? На этот вопрос пытается ответить аниме «Оборотни» режиссёра Хироюки Окиуры, вольно поставленное по первым главам манги «Церберы: Бронированная полиция» Мамору Осии.

Это реалистичный политический триллер, события которого разворачиваются в альтернативно-историческом сеттинге, где Японию оккупировали не США, а победившая в войне нацистская Германия. Впрочем, это лишь завязка, которая почти не отражается в сюжете. В его же основе — современный пересказ «Красной Шапочки» от лица волка, где девочка и охотники на второстепенных ролях, а на первом плане образ жестокого хищника, скрывающегося под личиной человека.

Главный герой фильма — молодой боец подразделения бронепехоты «Церберы» Кадзуки Фусэ, чья задача — искать и уничтожать повстанцев. Во время одного из заданий он встречает девочку-подрывника и медлит с выстрелом, благодаря чему она успевает активировать бомбу. В качестве наказания Кадзуки возвращают в Академию, а само спецподразделение привлекает внимание конкурирующего отдела полиции, который только ищет повод для ликвидации «Церберов». Так Фусэ оказывается в клубке политических интриг, одновременно пытаясь понять для себя: должен ли он был стрелять?

Триллер в «Оборотнях» переплетается с моральными дилеммами: может ли офицер применять силу, чтобы защитить себя и свою команду? Фусэ разрывается между двумя ипостасями: хладнокровного убийцы и человека, травмированного насилием. Главная загадка в «Оборотнях», которая оставляет зрителя в размышлениях после финальных титров: был ли герой «волком» с самого начала, искусно скрывая свою природу, или превратился в него под влиянием своей «стаи»?

Эту историю Красной Шапочки рассказывает волк, а не человек, что намекает на правильный ответ. Люди сочиняют истории, в которых они одолевают зверей и выходят победителями. У зверей же свои сказки. «Оборотни» наглядно показывают, куда ведёт путь безграничной жестокости, как одно насилие порождает насилие ещё большее и насколько трудно прервать этот порочный круг — не только в обществе, но и даже внутри одной личности. ///



Текст: Семён Костин

Космические братья

Uchuu Kyoudai

- **Первоисточник:** манга Тюя Коямы
- **Годы выхода:** 2012–2014
- **Продолжительность:** 99 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** A-1 Pictures
- **Режиссёр:** Аюму Ватанабэ

История «Космических братьев» начинается с воспоминания о лете 2006 года, когда два брата — Мутта Нанба (старший) и Хибито Нанба (младший), — будучи детьми, наблюдают за ночным небом в Японии. Они замечают яркий объект, который принимают за НЛО. Это событие зажигает в них искру интереса к космосу. Мальчики записывают свои наблюдения и клянутся друг другу, что



однажды станут астронавтами и вместе отправятся в космическое путешествие. Хибито горит желанием побывать на Луне, а Мутта обещает поддерживать брата и тоже стремится к звёздам.

Далее действие переносится в 2025 год. Увы, пути братьев разошлись. Хибито добился успеха: он стал астронавтом JAXA (Японского агентства аэрокосмических исследований) и готовится к своей первой миссии на Луну. Мутта же работает в автомобильной компании, но его жизнь идёт под откос: после неудачного инцидента на работе парня увольняют. Его карьера, казалось бы, разрушена, а сам он чувствует себя потерянным, далёким от детской мечты.

Однако Хибито, веря в потенциал старшего брата, вновь разжигает в нём интерес к космосу. Осознав, что его жизнь нуждается в переменах, Мутта бросает вызов судьбе и подаёт заявку на участие в сложнейшем отборочном процессе JAXA — несмотря на возраст и отсутствие опыта.

«Космические братья», основанные на одноимённой манге Тюя Коямы, — это вдохновляющая история о мечтах, упорстве и братских узах на фоне стремления к космосу. Работа хоть и относится к фантастике, но это наша реальность, до которой рукой подать. Сюжет затрагивает планы JAXA и NASA по изучению космоса на ближайшие тридцать лет, среди которых постройка базы на Луне и первая высадка на Марс.

Самое главное — сериал чрезвычайно познавателен! Зритель узнает почти полную историю космонавтики из уст различных персонажей, в том числе от героев из России. Также в аниме достоверно показывают тесты на физическую выносливость, психологическую устойчивость и командную работу. Так, сцены с испытаниями в закрытых камерах или симуляции невесомости основаны на реальных тренировках, которые проходят кандидаты в астронавты в агентствах вроде NASA и JAXA.

Всё это даёт представление о том, насколько сложна и многогранна профессия космонавта. Авторы рассказывают про влияние невесомости на организм, принципы работы в вакууме, использование скафандров и функционирование космических аппаратов. Когда Хибито оказывается на Луне, мы видим, как астронавты адаптируются к низкой гравитации и какие технологии применяются для жизни и работы в космосе. Всё это подкреплено консультациями с разными экспертами.

Ещё одна сильная сторона сериала — акцент на психологических аспектах работы астронавтов. В аниме показывают, насколько важно уметь справляться со стрессом, принимать решения в экстремальных ситуациях и сотрудничать с другими. Так, тесты в изолированных условиях иллюстрируют, как астронавты учатся жить в замкнутом пространстве. Это реальная тренировка для длительных миссий вроде пребывания на МКС.

Единственный недостаток произведения — чрезмерная затянутость. В нём 99 серий, которые охватывают лишь треть от всех событий манги. Но если верить автору, то финала истории стоит ждать примерно до 2027 года. ///

Текст: Борис Невский

Здесь и сейчас Ima, Soko ni Iru Boku

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1999–2000
- **Продолжительность:** 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** AIC
- **Режиссёр:** Акитаро Даити

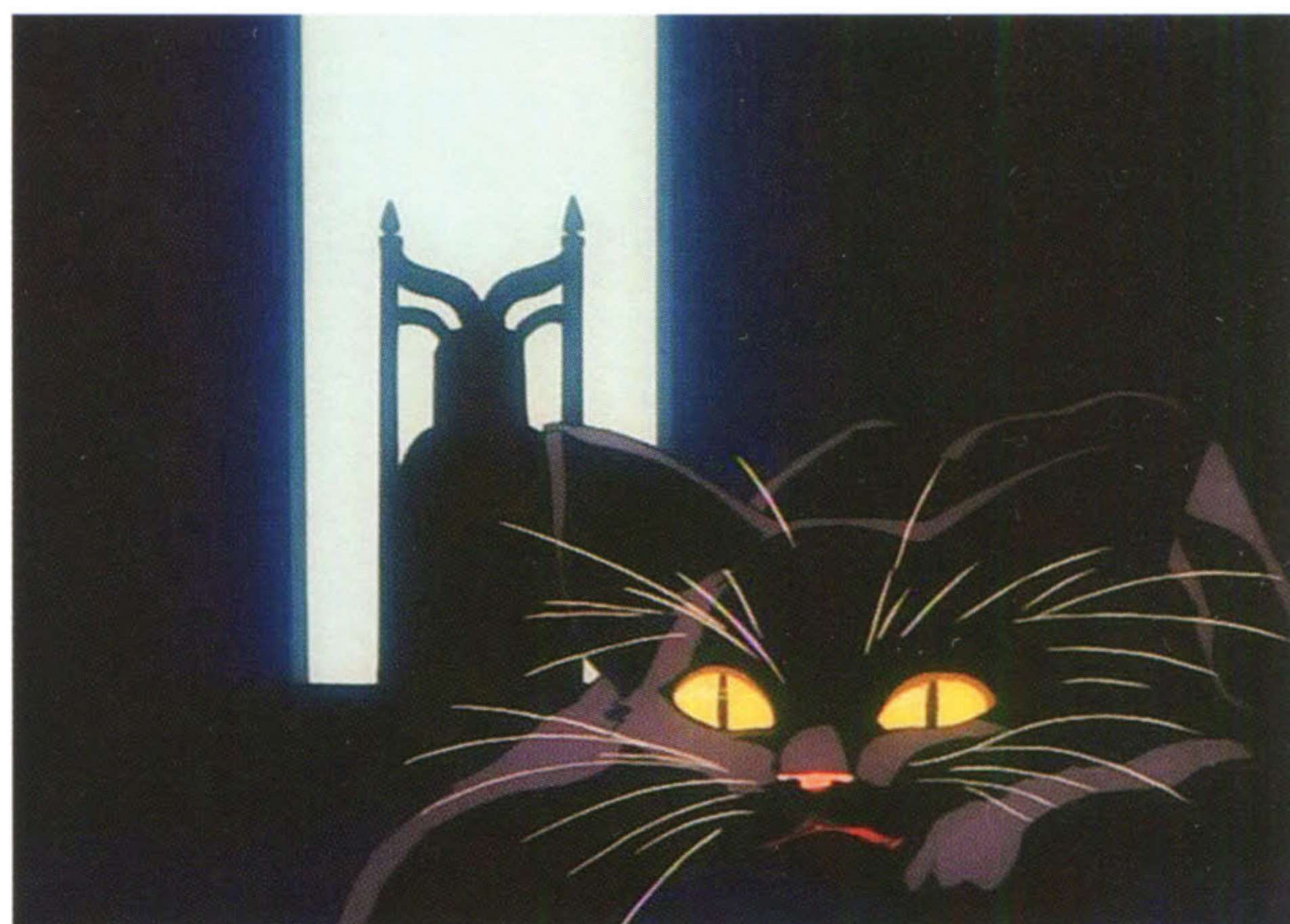
Однажды позитивный школьник Мацутани Сю встречается странную молчаливую девочку по имени Лала-Ру, после чего вместе с ней поневоле оказывается в другом мире. Там Сю попадает в плен к безумному диктатору Хамдо, властителю летающей крепости Хелливуд. Пережив немало испытаний, Сю пытается не только вернуться домой в Японию, но и спасти своих новых друзей.

По затравке кажется, будто «Здесь и сейчас» — типичный исэкай. Юный герой переносится в другой мир и переживает там опасные приключения. Сам Мацутани Сю классический герой сёнэна — отважный, неунывающий, жаждущий помогать и убеждённый в том, что можно достичь любых вершин, если очень постараться. Вот только это иллюзия... Потому что это не исэкай вовсе, а вполне серьёзная фантастическая драма, порой чересчур тяжёлая морально.

Чтобы донести до зрителя свои идеи, Акитаро Даити активно использует контрастный подход — от визуального до смыслового. Например, первый эпизод по настроению и по визуалу напоминает сказку об очаровательной провинциальной Японии, где милые люди счастливо живут в гармонии и уюте. Но стоит Сю попасть в другой мир — всё меняется, от цветовой гаммы до общей атмосферы. Это уже не кawaiiная сказка, а жестокая реальность, где на каждом шагу — страх, боль, смерть. Причём ужасы здесь обыденны. Перед нами не хоррор, а повседневность в рамках жестокого тоталитарного режима, где ненависть и насилие — норма.

В каком-то смысле сериал деконструирует жанр сёнэн. Сю — гибрид Наруто, Гоку и Эдварда Элрика. Но что, если такой персонаж окажется в реальном мире, где нет вездесущей сюжетной брони, которая помогает герою преодолевать любые невзгоды? Где все твои усилия тщетны — тебя унижают, избивают, мучают, а ты абсолютно бессилен?

Попаданка Сара Рингвальт после изнасилования убивает одного из мучителей и пытается покончить с собой от отчаяния. Юный солдат хелливудской армии Набука готов выполнить любые приказы, чтобы выжить. Водная принцесса Лала-Ру потеряла эмоции... Но перед нами всё же аниме, поэтому главному герою суждено перевернуть этот жестокий мир!



Его жизнелюбие, бескорыстие, упрямая вера в добро и детская наивность влияют на других персонажей. Сара решает жить дальше, невзирая ни на что. Набука перестаёт быть послушным винтиком режима. А Лала-Ру, словно пробуждаясь от летаргического сна, протягивает руку помощи другим людям. Похоже, доброта и оптимизм всё-таки могут спасти мир. Или нет?

Как и многие другие герои сёнэна, Сю не хочет никого убивать, даже если речь идёт об отпетых злодеях. Но возможно ли это? Если зло убивает без колебаний и сомнений, насколько реально победить его, не нанося смертоносные удары?

Однозначного ответа аниме не даёт, однако... Невзирая на пацифизм Сю и его «души прекрасные порывы», кровавая диктатура рушится вовсе не от доброго слова, а лишь когда Лала-Ру в гневе и ярости высвобождает свои сверхспособности, буквально утопив в потоках воды и Хамдо, и его фанатичных последователей. Иронично, что именно мантры героя о ненасилии, разбудившие сильные чувства Лала-Ру, приводят к массовым жертвам. Новый мир невозможно построить, не пролив крови врагов. А стоило ли оно того, пусть решают зрители.

Критики высоко оценили аниме, но особого успеха оно не снискало — уж больно серьёзной и мрачной получилась история. Но посмотреть его стоит обязательно, «Здесь и сейчас» — шедевр антиутопии, высказывание против тоталитаризма и милитаризма, пусть и замаскированное под исэкай. ///



Текст: Олег Поторокин

Ковбой Бибоп

Cowboy Bebop

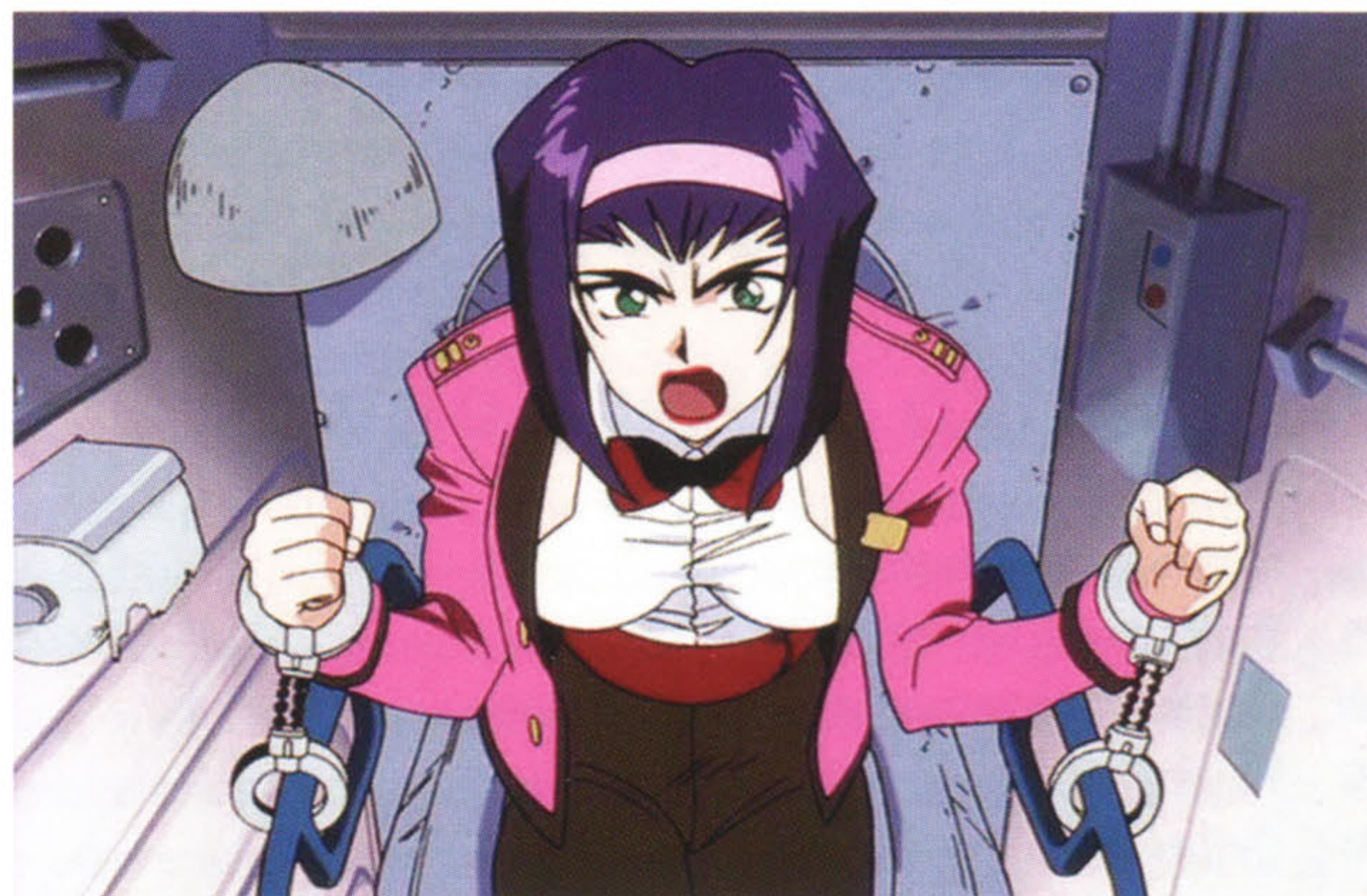
- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1998–1999
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёр:** Синъитиро Ватанабэ



*I think it's time we blow this scene
Get everybody and the stuff together
Okay, three, two, one, let's jam*

Спайк и Джет — охотники за головами, которые путешествуют по Солнечной системе на космическом корабле «Бибоп» в погоне за разыскиваемыми преступниками, а заодно находят себе новых спутников: обворожительную аферистку Фэй, сумасбродного подростка-инженера Эда и... гениального корги по кличке Эйнштейн. Идеальная компания для поиска проблем на свою голову.

«Ковбой Бибоп» выходит за рамки классического представления об аниме. Даже спустя 30 лет мало кому удалось повторить формулу увлекательного космического вестерна, сочетающего шумные мегаполисы и захолустные городки, погони на космических кораблях



и захватское ТВ-шоу о преступниках в карикатурном ковбойском стиле.

В своём первом сольном проекте Синъитиро Ватанабэ не стал ограничивать произведение уже проторёнными дорогами японской анимации, а пошёл дальше и смешал научную фантастику, киберпанк, космическую оперу с комедией и криминальное чтиво с нуаром. Сериал старательно обходит устоявшиеся шаблоны анимешных жанров. Поэтому его так хорошо приняла западная публика, которая на тот момент не особо почитала аниме.

Ватанабэ хотел, чтобы персонажи «Ковбоя Бибопа» были крутыми, как основной каст «Люпена III» (им он как раз вдохновлялся), но оставались живыми. И ему это удалось: «Ковбой Бибоп» до сих пор считается хорошим примером филигранной работы с героями. Благодаря силуэтам и дизайнам каждый из них выделяется, но не выпадает из общего антуража.





Главные герои «Ковбоя Бибоба» идут рука об руку с чувством одиночества, которое резонирует с ледяными космическими просторами. Охотники за головами изображены как люди с тяжёлым прошлым, которым нет места в традиционном обществе. Сериал блестяще показывает натуру и душевные шрамы героев через повседневные перепалки на корабле и их подход к своей работе. Роль играют даже самые мелкие детали, даже устройство корабля — например, любимый бонсай Джета.

Поэтому аниме только на руку эпизодическая структура: каждый новый преступник не просто даёт новый сюжет, а помогает раскрыть персонажей. Но это не мешает сериалу стройной линией обрисовывать горизонтальный сюжет. Ватанабэ сделал основным лейтмотивом шоу принятие своего прошлого — и подготовил соответствующую историю для всех центральных героев, включая противостояние Спайка с Вишезом.

Ещё одна отличительная черта работ Ватанабэ: потрясающая музыка, о которой он думает прежде всего — до сюжетов, сеттингов и прочего. Он выстраивает произведение так, чтобы музыкальный жанр был прописан в самых его генах. Потому при упоминании «Ковбоя Бибоба» у вас тут же в голове зазвучит джаз. Джаз — это фундамент, на котором стоит всё остальное. Он может быть заводным во время комедии, непредсказуемым в экшене и горестно-тягучим в драматичных моментах. Джаз задаёт тон всему «Ковбою Бибопу» — от окружения до поведения персонажей и настроения сцены.

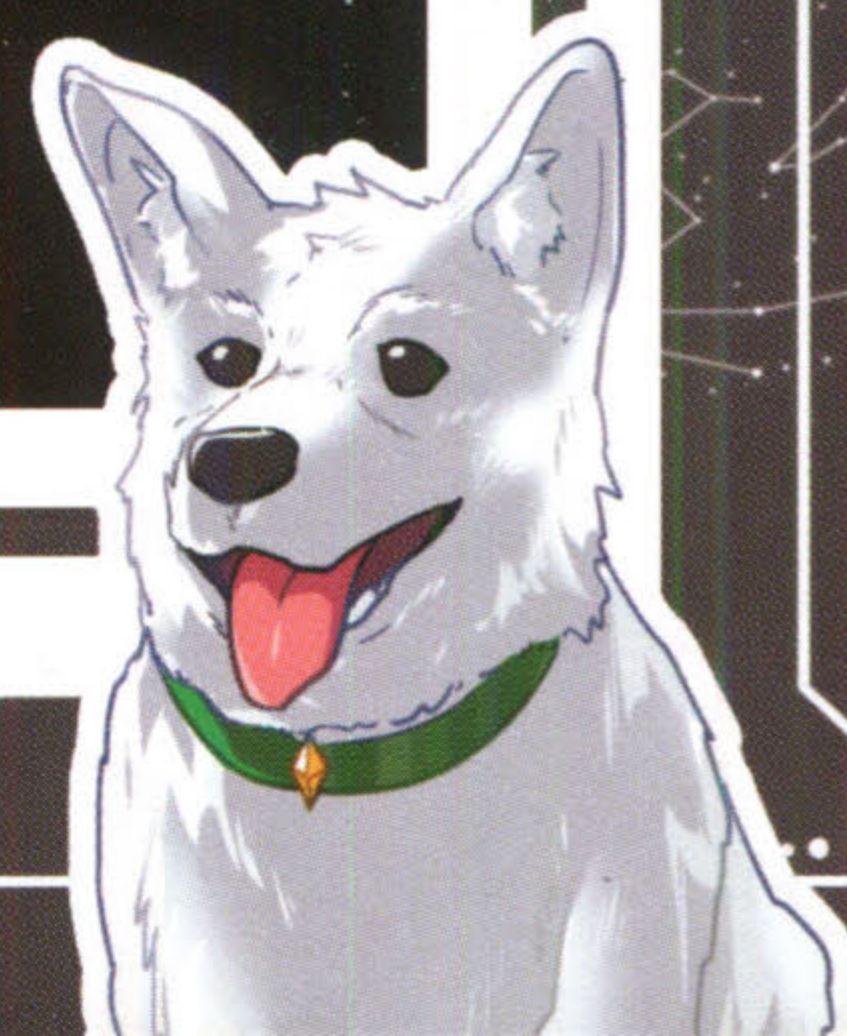
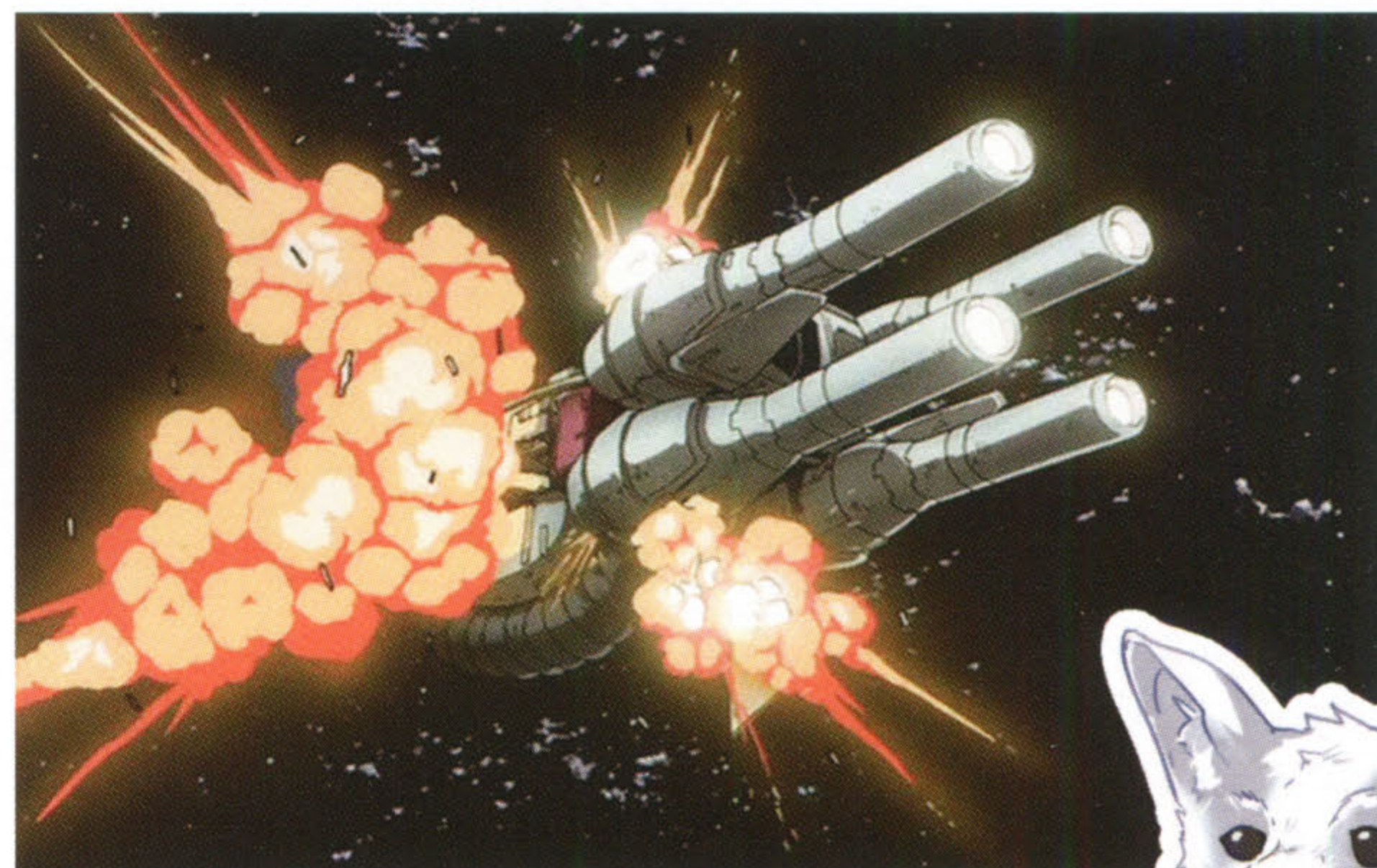
Композитор Ёко Канно вместе со специально собранной под эту запись группой Seatbelts сочинила

Игрушечный ковбой

Производство «Ковбоя Бибоба» стало возможным за счёт спонсорства игрушечного подразделения Bandai, которое хотело себе новую франшизу а-ля «Гандам». Потому главным условием для Ватанабэ инвесторы поставили наличие космических кораблей, которые будут продаваться. На поздних этапах компания осознала, что хитрый режиссёр создаёт проект, совсем далёкий от их маркетинговых планов, и хотела заморозить сериал. Но сестринское подразделение Bandai Vision, занимающееся дистрибуцией видео и музыки, увидело в аниме потенциал для мирового проката и не позволило закрыть проект.

потрясающий четырёхчасовой альбом. Его композиции живут даже вне сериала. Tank! и The Real Folk Blues сегодня известны ничуть не меньше, чем само аниме. Канно и Ватанабэ работали в тандеме, циклично вдохновляя друг друга, многие сцены были созданы под воздействием уже готовых композиций.

«Ковбой Бибоп» оказал огромное влияние на анимацию. Многие авторы фантастики назовут его лучшим представителем жанра, затыкающим за пояс даже великие голливудские фильмы. Аниматоры по всему миру вдохновляются им по сей день как примером произведения, в котором дотошно проработано всё: от персонажей и сюжета до анимации и музыки. Пройдут десятилетия, но люди всё ещё будут возвращаться к истории незадачливых обитателей корабля «Бибоп», чтобы каждый раз со слезами на глазах не прощаться, но говорить: «See you, space cowboy». ///



Текст: Алекс Лапшин

Крейсер Надэсико

Kidou Senkan Nadesico

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1996–1997
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Xebec
- **Режиссёр:** Тацуо Сато

В 1996 году ещё не оправившаяся от успеха «Евангелиона» аниме-индустрия получила неожиданный подарок — сериал «Крейсер Надэсико». Режиссёр Тацуо Сато и сценарист Сё Айкава смешали жанры научной фантастики, меха, романтической комедии и пародии.

Через двести лет человечество ведёт войну с загадочными «джовианскими ящерами» — инопланетными захватчиками с Юпитера. Их технологии кратно превосходят земные: они используют «бозоновые прыжки» для телепортации и располагают флотом автономных кораблей.

В ответ земная корпорация «Нергал» создаёт экспериментальный крейсер «Надэсико», сочетающий передовые разработки: фазовые двигатели, боевые доспехи «Эстева-лисы» и искусственный интеллект «Омоиканэ». Но главная изюминка — экипаж из гениев с «особенностями»: от одержимых анимешников до беглых колонистов. Тут сериал вступает на скользкую дорожку трагикомедии.

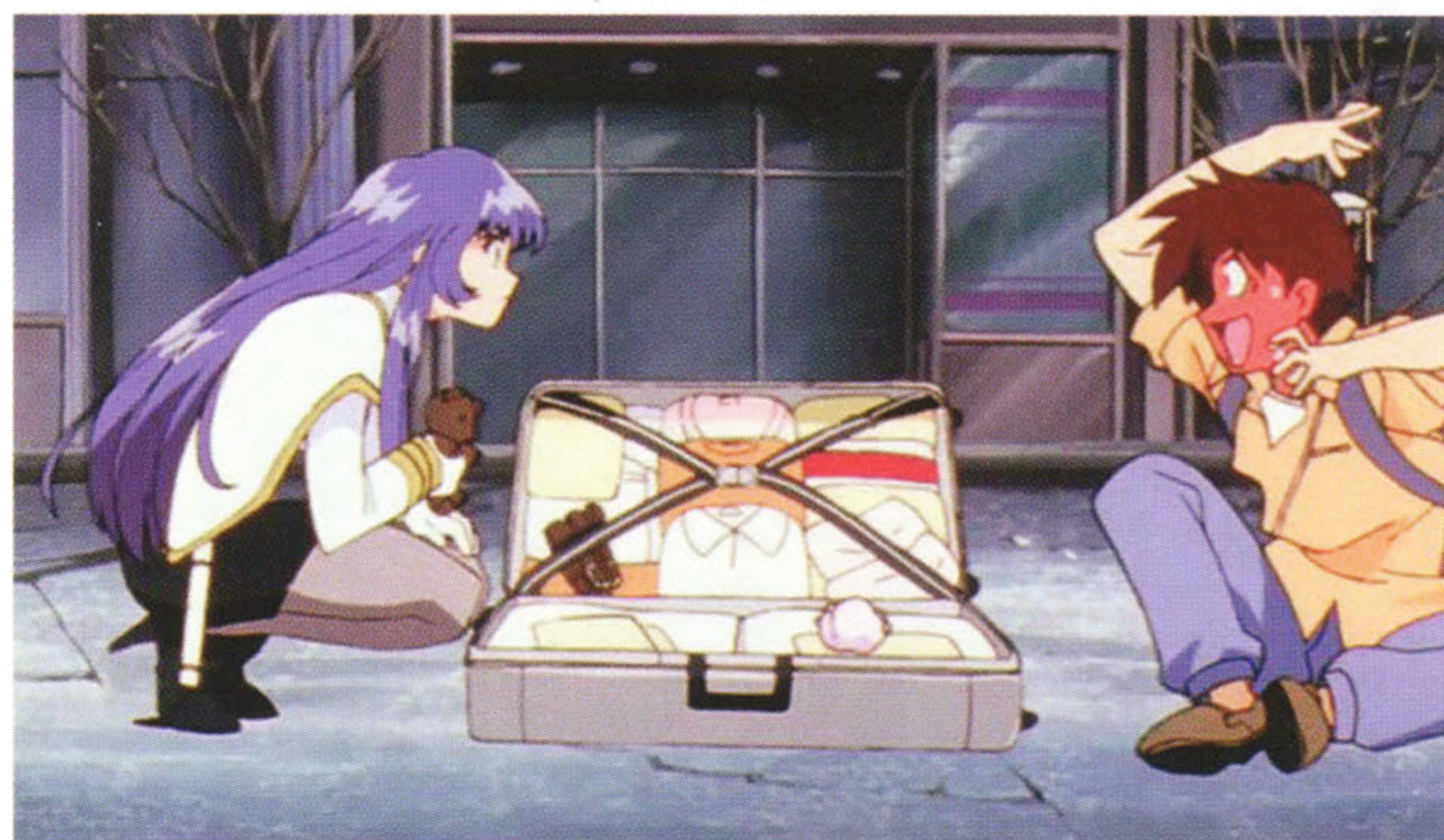
Главный герой Акито Тэнкава — повар-пацифист, переживший уничтожение марсианской колонии. Его травма и способность к органическим бозоновым прыжкам делают Акито ключевой фигурой, но он мечтает лишь о кулинарии и просмотре старого аниме «Гекигангер 3».

Капитан «Надэсико» — подруга детства Акито. Юрика Мисумару кажется наивной и эксцентричной, хотя она талантливый стратег. Её любовь к Акито добавляет и комедийных, и трогательных моментов.

Малышка Рури Хосино — одна из популярнейших девочек в аниме всех времён. Она 11-летний админ-оператор корабля, «электронная фея» крейсера. Её циничные реплики вроде «Бака. Минна бака!» («Дураки, все — дураки!») и холодный интеллект контрастируют с детской внешностью.

Гай Дайгодзи — фанат старинного аниме «Гекигангер 3». Его одержимость роботами и героической смертью оборачивается трагедией, которая холодным душем обдаёт зрителей.

Сериал соткан из противоречий — комедия сменяется трагедией за считанные секунды, мировые заговоры корпораций следуют за косплей-фестивалем на борту космического корабля, а героические боевые сцены перетекают в по-хорошему дурацкую комедию.



Всё начинается как пародия: «Надэсико» спасает Землю, но экипаж больше заботят кулинарные баталии, конкурс «Мисс Крейсер» и марафоны «Гекигангера 3». Но за юмором скрывается жёсткая критика милитаризма. Джовианцы — не «злые пришельцы», а жертвы политических игр Земли. Сюжетные повороты вскрывают предательства, манипуляции корпораций и этические катастрофы. Мирные переговоры срываются из-за заговора военных, а технология «бозоновых прыжков» оказывается наследием древней расы.

Тацуо Сато и Сё Айкава создали шедевр, с иронией отсылающий к «Космическому линкору Ямато» и «Гандаму». «Надэсико» пародирует популярные тропы: здесь роботов ремонтируют с помощью скотча, а герои обсуждают нелепость «горячих речей» в стиле «Гекигангера». В то же время авторы сериала серьёзно рассуждают на темы смерти, ответственности и цены войны, за что его сравнивали с «Евой».

Аниме балансирует между абсурдом и глубиной. Учёная с Марса объясняет сложные теории через комедийные мини-ролики (обожаю их выпуски «Что и как у нас на „Надэсико“!»), а бортовой ИИ смотрит аниме. Сериал задаётся вопросами: что делает человека героем? Возможен ли мир, когда обе стороны дегуманизируют друг друга? Финал остаётся открытым — война не завершена, тайны древних цивилизаций не раскрыты.

Даже спустя несколько десятков лет сериал остаётся эталоном «умного» юмора и научной фантастики. И я даже знаю, как бы его описала Рури Хосино, вошедшая в пантеон культовых моз-персонажей. «Крейсер Надэсико» — цветок гвоздики, символ японской женственности Ямато-надэсико, проросший сквозь руины жанровых клише. Даже в войне есть место любви, кулинарии и плохому аниме. Все дураки, кто этого не понимает. ///

Текст: Семён Костин

Космический линкор Ямато

Uchuu Senkan Yamato

- **Первоисточник:** манга Лэйдзи Мацумото
- **Годы выхода:** 1974–1975
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Group TAC
- **Режиссёр:** Нобору Исигуро

2199 год, Земля подвергается непрерывным атакам со стороны инопланетной империи Гамилус, чьи радиоактивные бомбы превратили поверхность планеты в безжизненную пустыню. Океаны высохли, растительность уничтожена, атмосфера непригодна для жизни, города стёрты в пыль. Остатки человечества укрываются в подземных поселениях, но радиация постепенно проникает и туда, оставляя людям всего год до полного исчезновения. Тогда же приходит сообщение от таинственной королевы Старсии с планеты Искандар, расположенной в Большом Магеллановом Облаке. Она предлагает людям устройство «Космо ДНК», способное очистить Землю от радиации, и передаёт чертежи для создания двигателя, который позволит достичь её планеты.

Для выполнения этой миссии земляне превращают затонувший военный корабль времён Второй мировой войны — линкор «Ямато» — в космический корабль, оснащённый волновым двигателем. Экипаж, возглавляемый капитаном Дзюдо Оkitой и молодым офицером Сусуму Кодаем, отправляется в опасное путешествие длиной в 148 тысяч световых лет, чтобы спасти человечество. Им предстоит столкнуться с флотом Гамилуса, а также с внутренними конфликтами и испытаниями, проверяющими их решимость и веру в будущее на прочность.

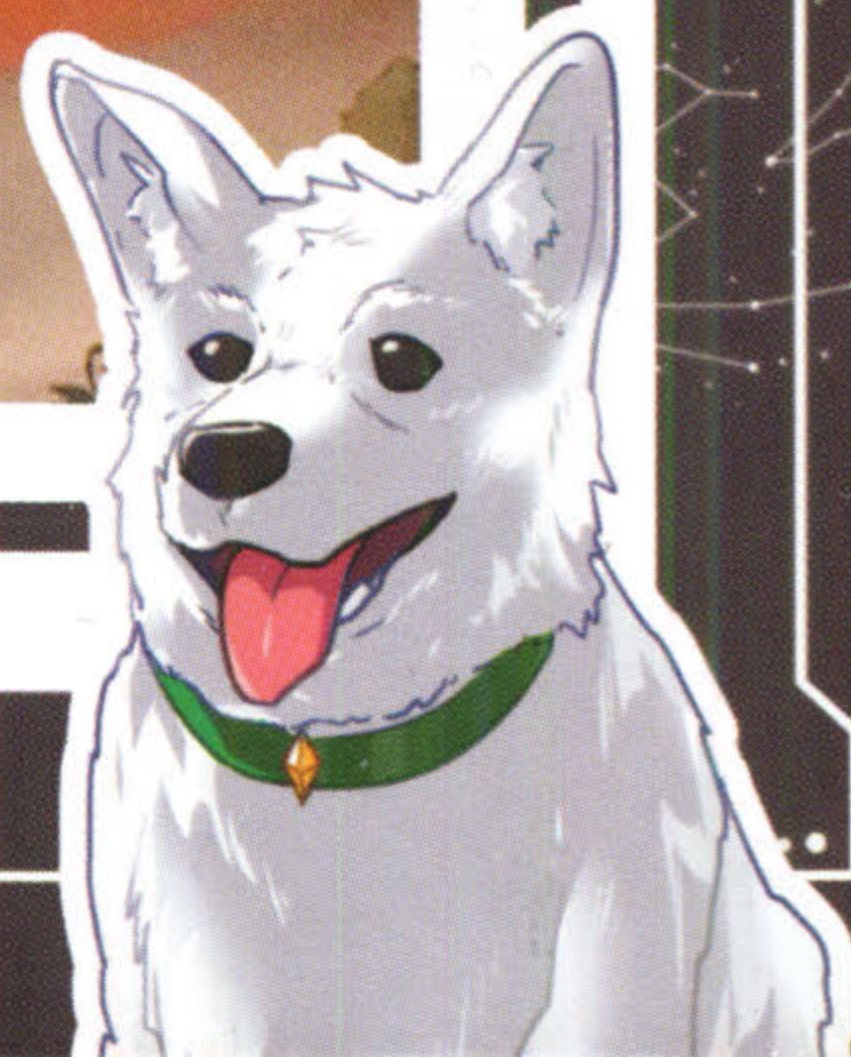
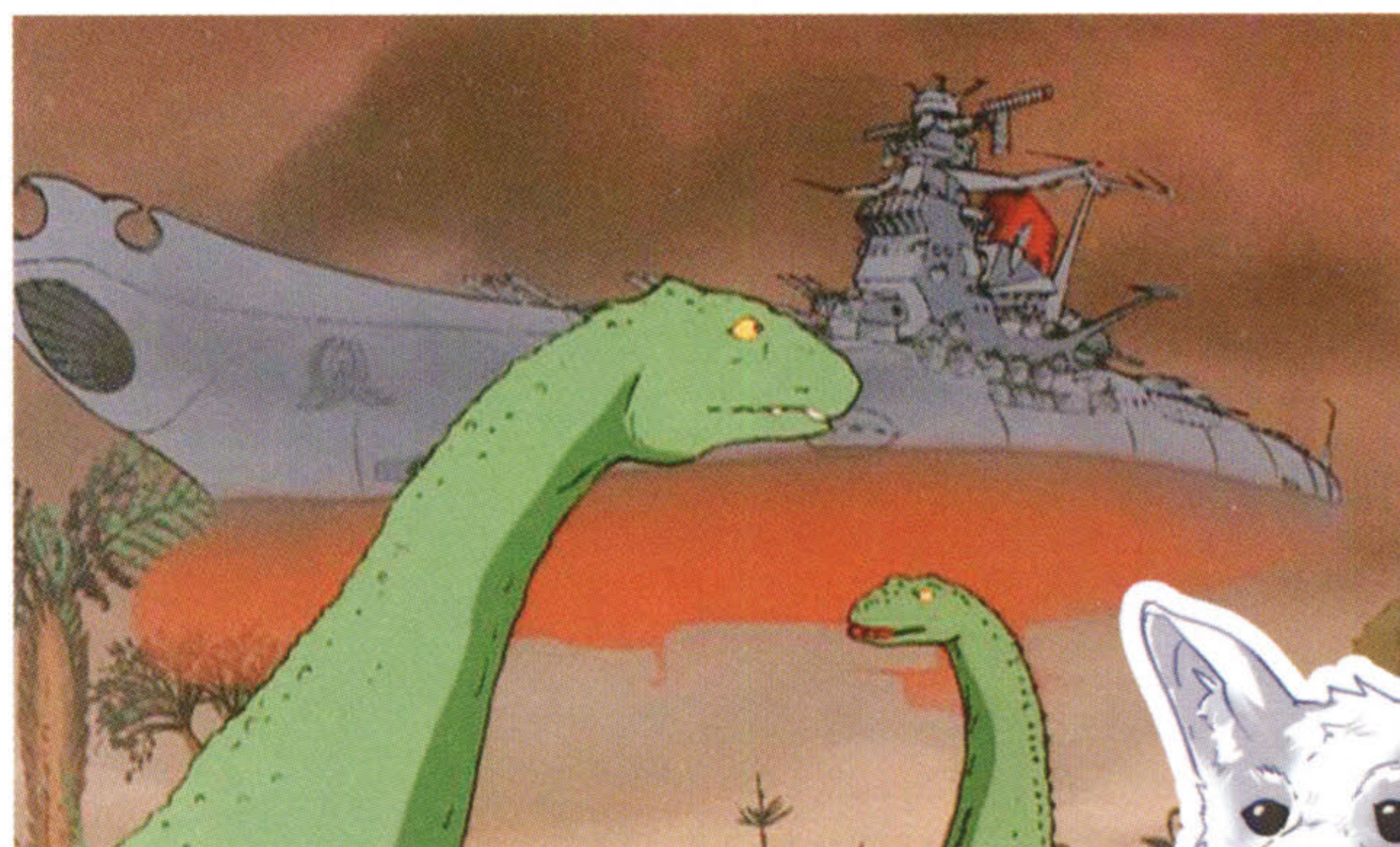
«Космический линкор Ямато» от Лэйдзи Мацумото и Ёсинобу Нисидзаки — это японский «Звёздный путь» с заметными нотками патриотизма, наивности и романтики 1970-х. Это первое в истории аниме, удостоившееся награды «Сэйюн» — за вклад в искусство. Благодаря ему в Японии появились первые клубы любителей аниме, а ещё сериал повлиял на развитие косплея в стране и политику мерча — в 1970-е магазины ломались от всевозможных тематических товаров по франшизе.

Сериал не только показал, что анимация — нечто большее, чем просто развлечение для детей, но и вдохновил многих будущих режиссёров, особенно создателя «Евангелиона» Хидэаки Анно. Тот захотел связать жизнь с анимацией после того, как в 15 лет увидел аниме Мацумото и Нисидзаки по телевизору. Под впечатлением от просмотра в индустрию также подался Мамору Осии

(«Призрак в доспехах»), а юный Хидэо Кодзима (гейм-директор Death Stranding и серии Metal Gear) начал писать первые художественные рассказы — их не публиковали, но мальчик во что бы то ни стало решил связать жизнь с творческой стезей.

К началу 1980-х «Космический линкор Ямато» превратился в настоящую «дойную корову». До 1983 года вышло аж семь сиквелов, и их преследовали одни и те же проблемы. Из аниме в аниме фантазии сценаристов хватало только на выдумывание разноцветных пришельцев, вознамерившихся уничтожить Землю — и линкор на сдачу. Биологическую идентичность с людьми оправдывали тем, что человечество и все пришельцы — потомки древней вымершей расы. «Ямато» закрепил этот стереотип, поэтому гуманоидные инопланетяне всех цветов радуги до сих пор встречаются в аниме. Это не пошло на пользу ни франшизе, ни японской фантастике в целом.

Сегодня смотреть оригинальный сериал 1974 года без поблажек на возраст тяжело. Но хорошей альтернативой для знакомства со вселенной станет его ремейк — «Космический линкор Ямато 2199». В нём серьёзно расширили сюжет оригинала и адаптировали его для современного зрителя. Несмотря на множество новых персонажей и заметный упор на фансервис (многие старые герои превратились в сексапильных женщин), авторам удалось передать эстетику космоопер 1970-х. И удаётся до сих пор — переосмысления всех классических сезонов выходят по сей день. К примеру, с 2024 года в японских кинотеатрах крутят серию фильмов по мотивам третьего сезона и полнометражный «Ямато навсегда». И, судя по расписанию, финал приключений бравой команды мы увидим только к 2028 году! ///





Текст: Семён Костин

Галактический экспресс 999

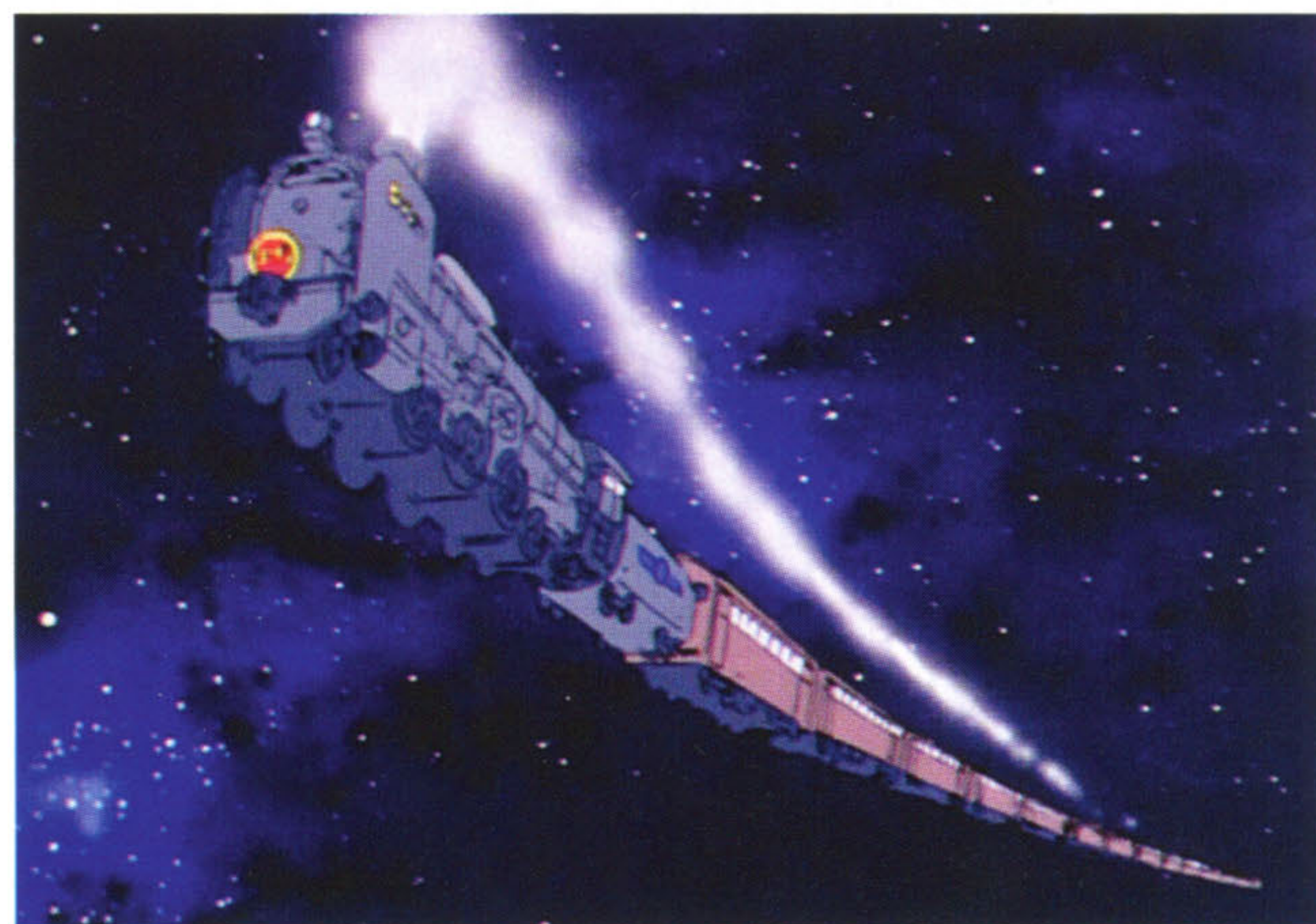
Ginga Tetsudou 999

- **Первоисточник:** манга Лэйдзи Мацумото
- **Годы выхода:** 1978–1981
- **Продолжительность:** 113 эпизодов
- **Рейтинг:** без возрастных ограничений
- **Студия:** Toei Animation
- **Режиссёр:** Нобутака Нисидзава

К XXII веку человечество уже давно изучает и колонизирует планеты в разных звёздных системах. Помимо старых добрых космических кораблей существуют галактические железные дороги, по которым меж звёзд курсируют поезда. И всё бы ничего, но из-за стремительного развития технологий в земном обществе произошёл колоссальный социальный разрыв. Богатые люди живут вечно, заменив старые тела на механические аналоги, с которыми больше не нужно беспокоиться о еде, сне и болезнях. А обычным смертным из плоти и крови ничего не остаётся, кроме как влачить жалкое существование в трущобах или навсегда покинуть Землю.

Мальчик Тэцуро всю жизнь мечтал заполучить билеты на Галактический экспресс 999 — паровоз, который летит через всю галактику до планеты, где каждому желающему дарят бесплатно механическое тело. Однако в жизни героя произошла страшная трагедия: мать Тэцуро убили охотники за людьми, а сам он чудом выжил — его спасла таинственная женщина Мэйтел, которая выглядит как копия его погибшей матери. Мэйтел предлагает Тэцуро билет на Галактический экспресс 999 при условии, что он отправится с ней в путешествие. Полный решимости обрести бессмертие, мальчик соглашается. Так начинается их совместное приключение через звёзды, полное встреч с необычными мирами и размышлений о жизни, смерти и человеческой природе.

«Галактический экспресс 999» — самая глубокая, философская и масштабная работа мангаки Лэйдзи Мацумото. Автор вдохновлялся романом «Ночь на Галактической железной дороге» японского классика Кэндзи Миядзавы и пьесой Мориса Метерлинка «Синяя птица». По атмосфере сериал напоминает меланхоличную смесь космической одиссеи, вестерна и стимпанка. Вдобавок у него простая, но сильная метафора: паровоз — это жизнь человека, а планеты, на которых он останавливается, — этапы взросления. С каждой остановкой Тэцуро потихоньку учится премудростям жизни. Каждая встреча приносит ему пользу и даёт важные уроки — зачастую горькие. Всё как в реальной жизни, только без причудливых планет и бороздящих бескрайний космос поездов.



Перед нами антиутопия в антиутопии: многие планеты отталкивают героев социумом и абсурдными законами. Более десяти раз Тэцуро посетит миры с классовым неравенством и тоталитарной системой, где за любое инакомыслие казнят, правители развязывают войны на потеху населения, а бедные восстают против богатых. Например, на одной планете нельзя громко говорить, а нарушение этого правила карается смертью. На другой — люди показательно демонстрируют свои эмоции, а оживший скелет скорбит... о потере собственного тела.

Со временем Тэцуро увидит и поймёт, что механические тела, символизирующие вечную жизнь, вовсе не идеал. Они лишают людей эмоций, сострадания и связи с окружающим миром. Аниме противопоставляет материальные ценности и технологический прогресс внутренней силе и человечности. В Японии сериал стал культурным феноменом в том числе потому, что критиковал массовое потребительство и влияние США на идентичность послевоенной Японии.

История в аниме крутится вокруг трёх главных вопросов:

1. Что значит быть живым?
2. Стоит ли жертвовать душой ради вечности?
3. Как найти в себе силы и идти дальше после утрат?

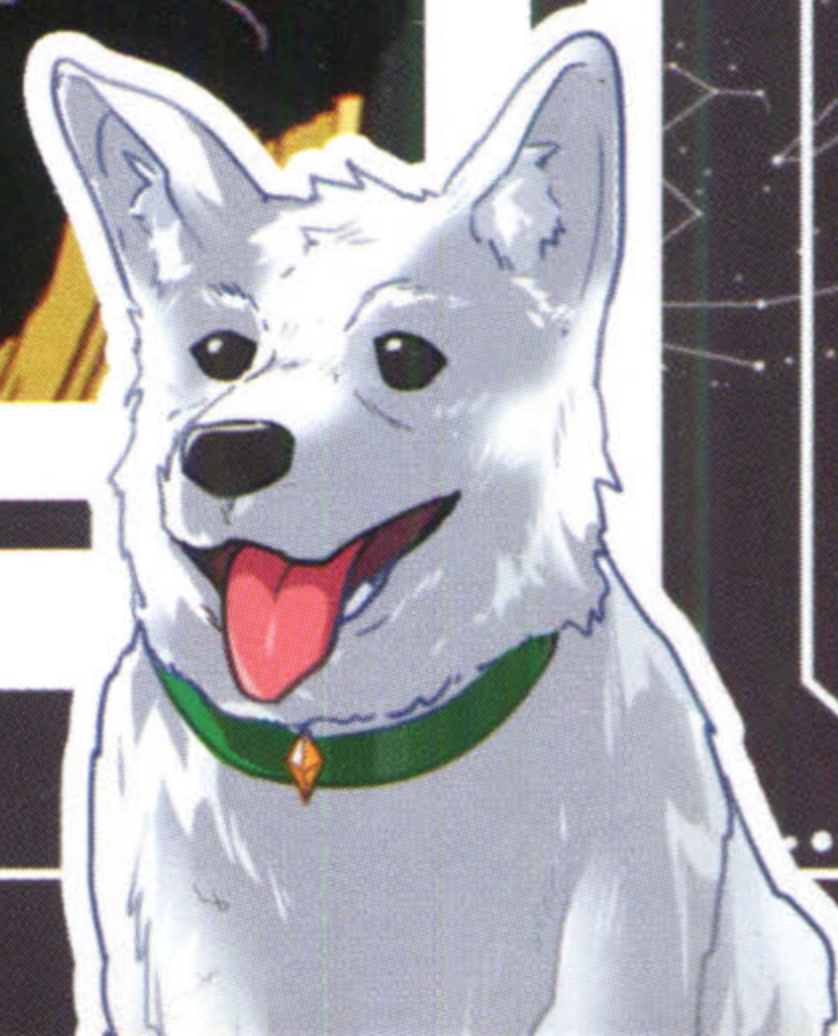
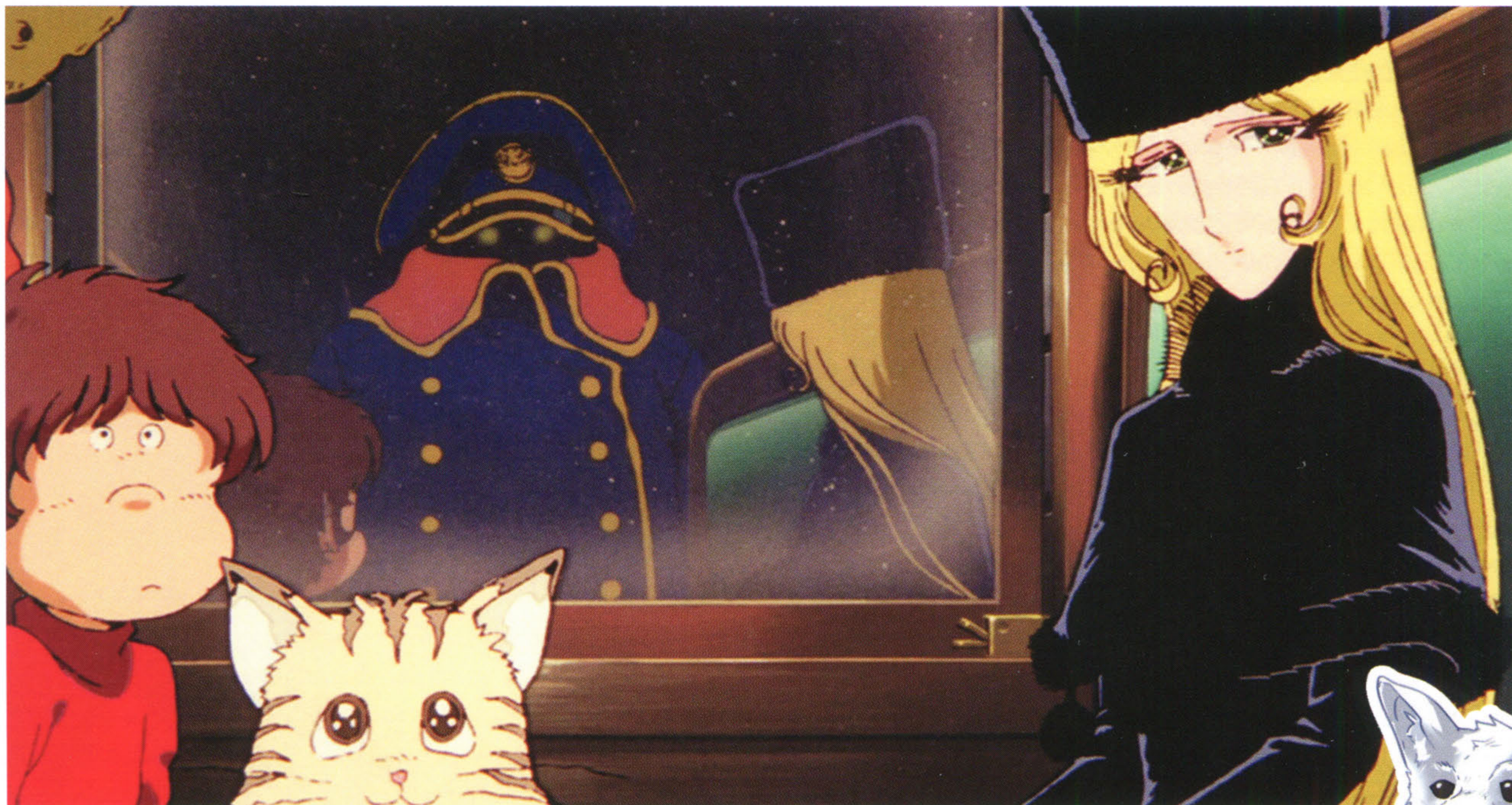
Часто эти вопросы задаёт сама Мэйтел, которая играет роль наставницы мальчика и постепенно заменяет ему погибшую мать. В то же время её собственная загадочность добавляет сюжету глубины: мотивы девушки и её прошлое раскрываются постепенно, усиливая интригу и вызывая у зрителя беспокойство. Что будет с героиней? Покинет ли она мальчика в конечном итоге?

Прежде всего «Галактический экспресс 999» ценен тем, что выходит за жанровые рамки. Это не просто аниме о космосе или приключениях — это медитативное путешествие и притча, которая заставляет задуматься. Темы, поднятые



в сериале, до сих пор актуальны, поэтому он отлично смотрится даже спустя почти 50 лет после своего выхода. Разве что самую малость напрягает форсированная драма и из раза в раз повторяющийся образ страдающей женщины, который так любит использовать Мацумото в своих работах. Женщины у него либо глубоко опечалены и страдают, либо находятся при смерти — третьего не дано.

На волне успеха сериала вышло три полнометражных фильма (вольная и сжатая адаптация оригинала), три расширенные версии сериальных эпизодов, манга-продолжение и незаслуженно забытое многими сериальное ответвление под названием «Космические железные дороги», посвящённое приключениям Манабу Юки — обычного парня, который решил стать членом космических сил обороны, чтобы защищать железные дороги и следовать по стопам отца и старшего брата, погибших при исполнении долга. Аниме осталось в тени «Галактического экспресса 999», но фанаты творчества Мацумото ценят его за расширение вселенной (её называют Лэйдзиверсом), акцент на героизме и раскрытие темы человечности в бескрайнем космосе. ///





Текст: Евгений Шеянов

Эпоха героев

Heroic Age

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2007
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Хебес
- **Режиссёр:** Тосимаса Судзуки

Давным-давно за вселенной присматривали божества-покровители, способные создавать планеты и видеть будущее, — их звали Золотым родом. И обратился Золотой род к менее развитым цивилизациям, живущим на своих планетах: «Покиньте родной дом и придите в мир!» На зов откликнулись три расы: телепаты-гуманоиды с коллективным разумом — их называли Серебряный род; инсектоиды — Бронзовый род; и невероятно сильные гиганты-чудовища — Героический род. Когда божества уже решили отправиться в другую вселенную, их внимание привлекла ещё одна раса, вышедшая в космическое пространство своими силами, — люди. Железный род.

Столетие спустя человечество — и вся вселенная — терпит деспотизм Серебряного рода, которому служат бесконечные армии инсектоидов и четверо Нодосов — существ, обладающих силой последних из Героического рода. Одним ударом Нодосы сокрушат любой космофлот и уничтожат планету — никакое оружие их не берёт. Единственная надежда — на легендарного пятого Нодоса, последний подарок Золотого рода, затерянный во вселенной. Его находит экспедиционный корабль «Аргонавт», возглавляемый принцессой Дианейрой, а пареньёк по имени Эйдж должен выполнить двенадцать условий, чтобы помочь человечеству достичь величия.

«Эпоха героев» — оригинальное аниме от студии Хебес, сценариста То Убукаты (в будущем известного по аниме «Мэрдок Скрэмбл» и сиквелам «Психопаспорта») и режиссёров Тосимасы Судзуки и Такаси Ното. Сериал стартует с места в карьер, представляя зрителю эпическое космическое сражение: насекомые так и прут из своих космоульев размерами со Звезду Смерти! Им противостоят звёздный крейсер «Аргонавт» и пилотируемые людьми огромные человекоподобные роботы. В битву врывается Нодос, одним ударом взрывающий ульи. Дальше масштаб только увеличивается: сериал, вышедший одновременно с «Гуррен-Лаганном», в сравнении не такой пафосный, но размах близок к финалу культовой мехи. Галактиками герои, конечно, не швыряются, но планетам со спутниками ещё как достаётся!

Перед нами эдакая супергероика в антураже космической оперы, где сплелись баталии «Легенды о героях Галактики» с «Гайвером». Так, сами Нодосы не только

силой, но и видом напоминают могущественных зоалордов. А братья принцессы Дианейры пародируют образы Райнхарда фон Лоэнграмма и его сподвижника Зигфрида Кирхайса. Разве что здесь амбиции гениальных стратегов приводят к катастрофическим последствиям, с которыми приходится разбираться самой Дианейре.

Также авторы явно вдохновлялись другими произведениями: от серии «Гандам» и манги Лэйдзи Мацумото («Галактический экспресс 999» и «Космический линкор Ямато») до «Звёздного десанта» в интерпретации Пола Верховена. Наконец, название Heroic Age носит двойное значение: это и «Героический Эйдж», в котором имя главного героя сопряжено с его ролью, и «Эпоха героев» из произведения Гесиода «Труды и дни» — период, предшествующий Железному веку, значение которого аниме преобразует в контексте собственного сюжета.

Как и многие другие культовые аниме-сериалы нулевых, «Эпоха героев» смешивает многое. Однако сериал сполна удовлетворит зрителей, ищущих среди японской анимации нечто в духе масштабной космической супергероики Джима Старлина — это как раз оно! ///



Текст: Борис Невский

Космические приключения Кобры

Space Adventure Cobra

- **Первоисточник:** манга Буйти Тэрасавы
- **Годы выхода:** 1982–2010
- **Продолжительность:** 31 эпизод, 13 эпизодов и фильм
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** TMS Entertainment, Magic Bus
- **Режиссёры:** Дэдзаки Осаму, Тэрасава Буити, Маэдзима Кэнъити, Симидзу Кэйдзо

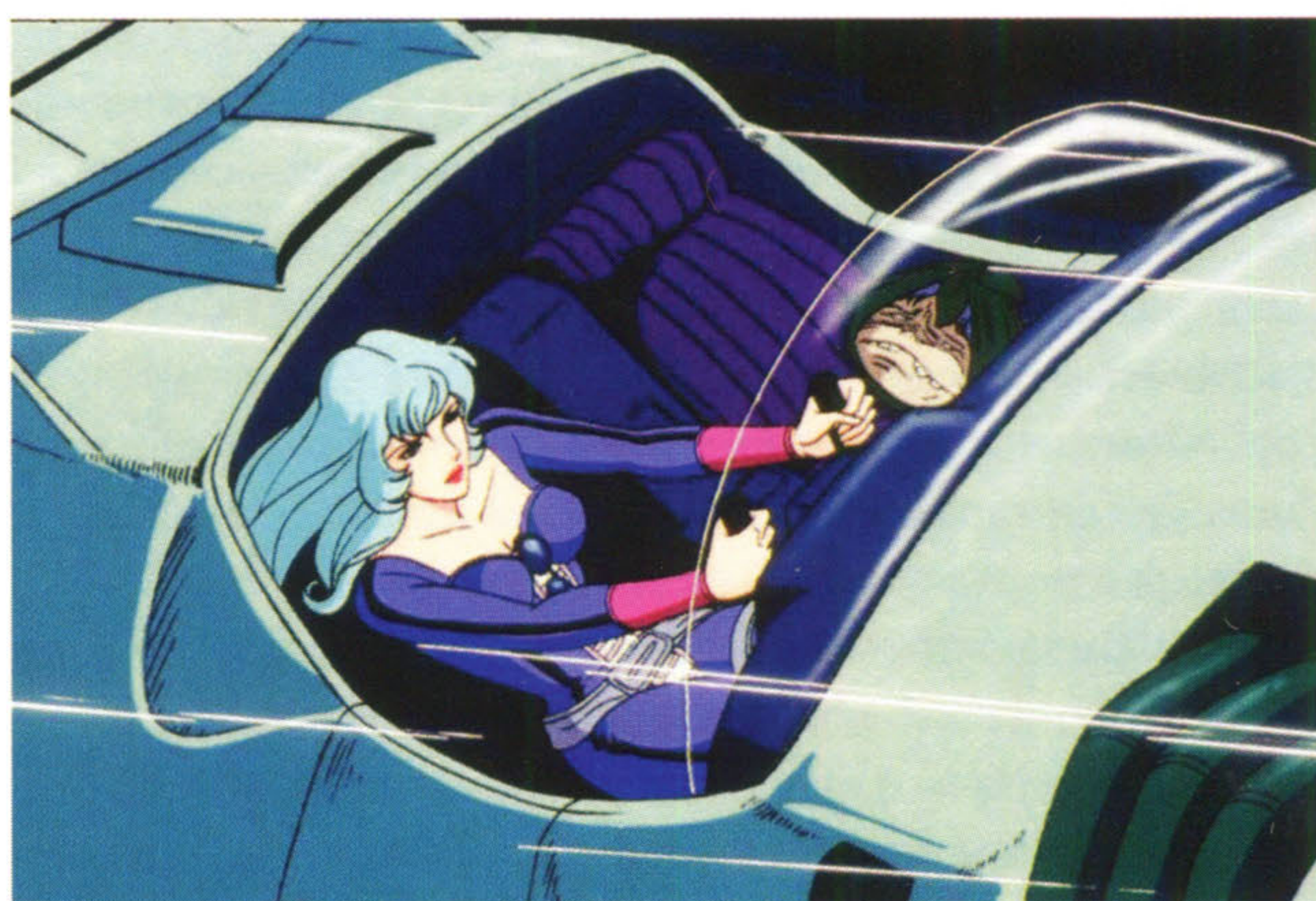
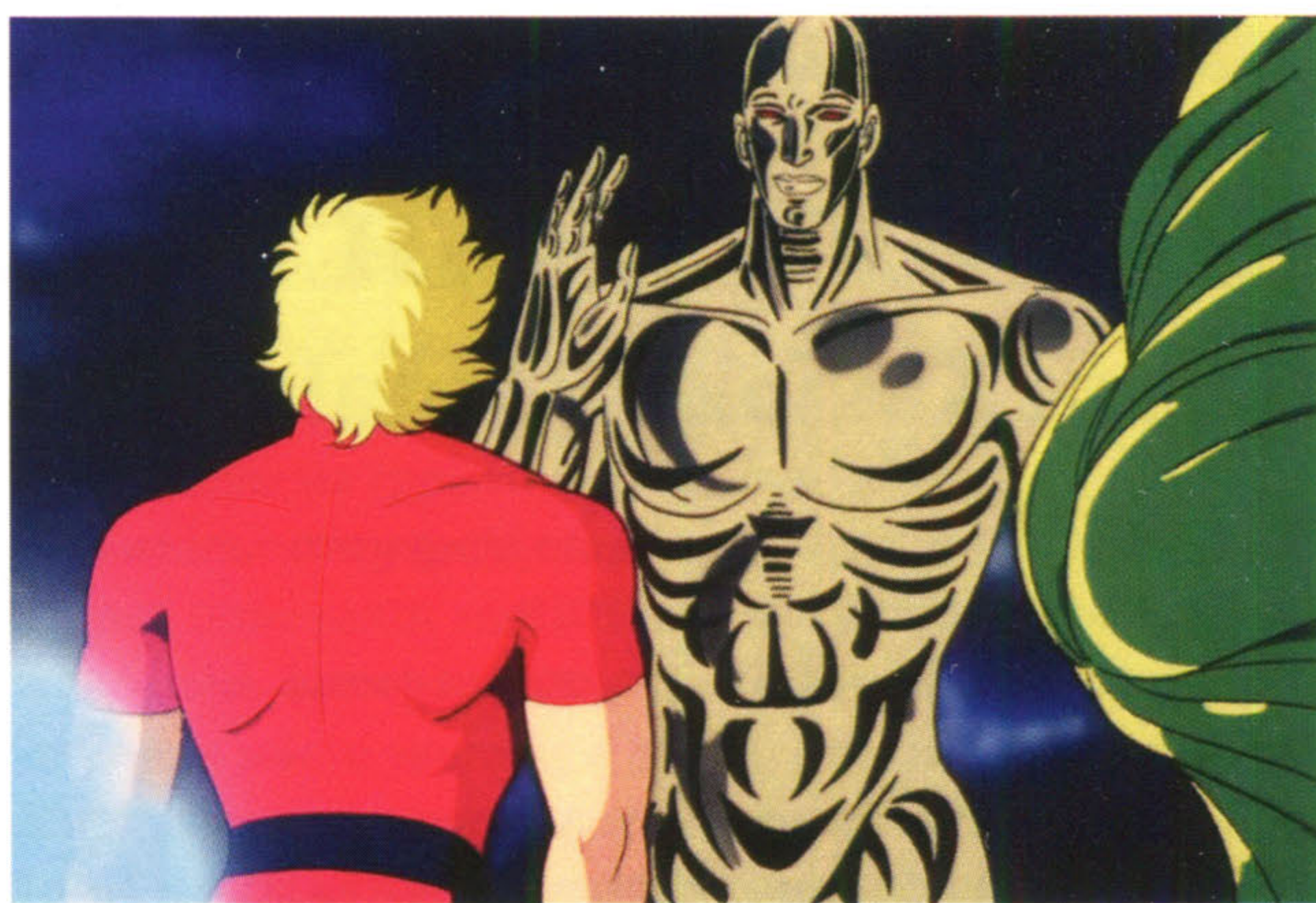
В далёком будущем человечество освоило множество миров, но неизученных ещё вдоволь. Поэтому в космосе полно авантюристов, в том числе пиратов. Особенно среди них прославился космический пират по кличке Кобра, подлинную личность которого никто не знает. Известно лишь, что в его искусственную левую руку встроено психоружьё — могущественное оружие, убойная сила которого зависит от воли владельца. Вот только пять лет назад Кобра таинственным образом исчез — вроде даже погиб... Или нет?

Франшиза о Кобре — типичная космическая опера, построенная по лекалам классики Золотого Века американской фантастики, словно сошедшая со страниц книг Эдмонда Гамильтона, Ли Брэкетт или Дока Смита. Разве что временами аниме немного смахивает на пародию.

Кобра — крутой парень «по-американски», космический ковбой, гипертрофированный Хан Соло: смекалистый, отважный, ироничный циник, иногда благородный, чаще себе на уме. На лице вечная ухмылка, а во рту неизменная сигара, которую герой по ситуации использует как фонарик, отмычку, а то и гранату! Кобра охотится за сокровищами, сражается с инопланетянами и просто странствует по галактике в поисках приключений на свою задницу — такая уж натура.

Сопровождает героя андроид Леди — прекрасная, холодная, преданная, но с характером. Каждые несколько серий Кобра выручает из разных передряг других красоток — иногда сильных и отважных, иногда беспомощных и нежных подобно цветку, а бывает, коварных. Кобра любит их от всего сердца, но расстаётся сразу, как выполняет очередную миссию, — вселенная необъятна, и красоток в ней немерено.

Врагов у Кобры тоже хватает — от правительственных агентов и охотников за головами до жестоких головорезов из Пиратской гильдии, которым герой не раз переходил дорогу. Но никто из них не уйдёт обиженным! За Коброй не заржавеет — добрым словом, кулаком



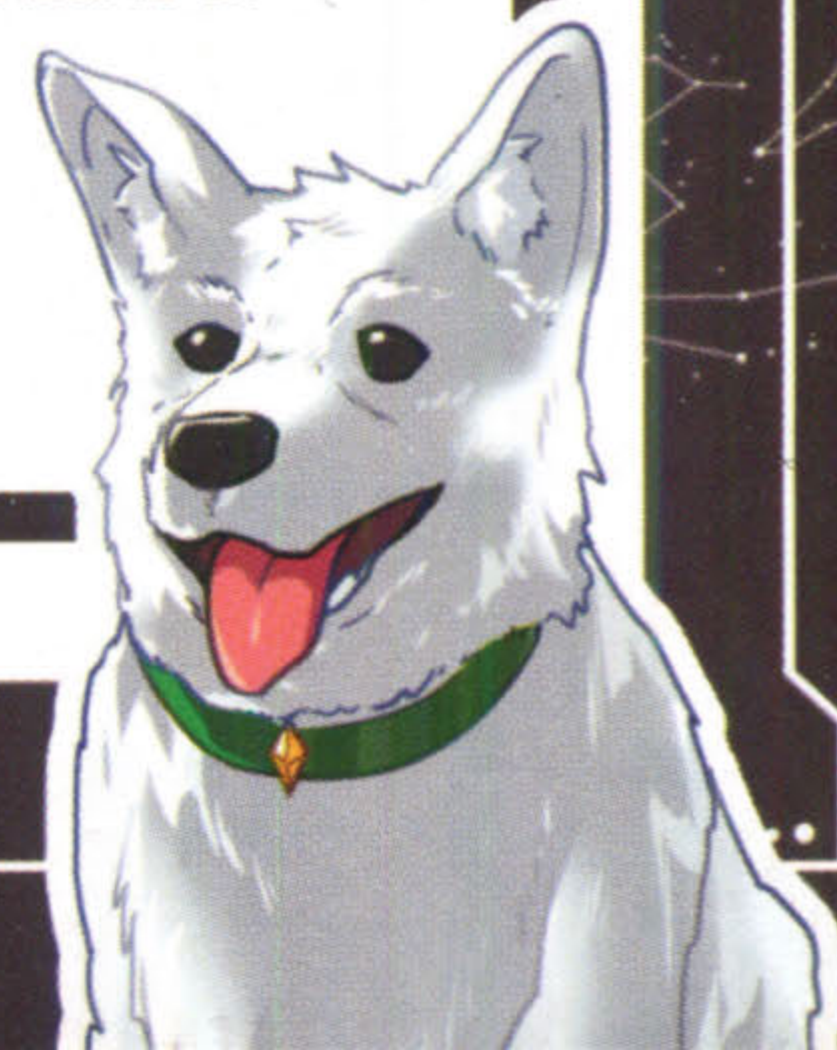
и психоружьём можно добиться гораздо большего, нежели только добрым словом...

Все части франшизы похожи по атмосфере и настроению, меняются только сюжеты. В первом сериале 1982 года история более-менее соответствует оригинальной манге: Кобра рассекает по галактике в поисках загадочного клада, путь к которому указывают фрагменты карты в виде татуировок на спинах нескольких красавиц. Естественно, на сокровища претендует не только легендарный пират.

Вышедший следом полнометражный фильм предлагает альтернативный взгляд на ту же историю — часть событий разворачивается иначе, а некоторые персонажи меняют вектор своих действий. Картина делает больше упор на графику, нежели содержание, отчего выглядит красивым, но необязательным фанфиком — хотя создавали его те же люди, что и сериал.

Потом было несколько OVA и ещё один сериал, который перезапустил франшизу. Визуал стал лучше, сюжет почти полностью изменился, а само аниме при всей своей бесшабашности, то и дело переходящей в откровенную пародию, стало куда драматичнее.

Однако суть осталась неизменной: всевозможные приключения, невероятно крутой герой, способный выпутаться из любой передряги, вездесущие сексапильные девушки в бикини и латексе — и всё это пронизано атмосферой классической космооперы и обилием то ироничных, то циничных шуточек. Коммерческое развлечение? Бесспорно, но высокого качества. ///





Текст: Данил Ряснянский

Космический пират капитан Харлок

Uchuu Kaizoku Captain Herlock

- **Первоисточник:** манга Лэйдзи Мацумото
- **Годы выхода:** 1978–1979 и 2013
- **Продолжительность:** 42 эпизода и фильм
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Toei Animation
- **Режиссёры:** Rintarou, Синдзи Арамаки

Одной из самых грустных потерь в мире фантастического аниме стала смерть Лэйдзи Мацумото — великого мангаки, иллюстратора и автора «Галактического экспресса 999», «Космического линкора Ямато» и «Галактических железных дорог», а по совместительству ещё и постановщика нескольких клипов группы Daft Punk. Среди такого потрясающего и во всех смыслах звёздного портфолио у Лэйдзи есть одна долгоиграющая работа, которой он занимался на протяжении многих лет — с середины 1970-х и фактически до самой смерти. Речь о «Космическом пирате Харлоке» — пожалуй, самом большом гимне свободы из всех аниме и одной из самых бунтарских мультипликационных космоопер.

В середине 1970-х Лэйдзи после шуточного вестерн-сёнэна «Ган Фронтир» отчаянно загорелся темой космоса и любимой с раннего детства научной фантастикой. После двух лет и пяти томов манга переехала в аниме-формат, чтобы задержаться на экранах на ближайшие тридцать лет.

Действие первого сериала от студии Toei Animation разворачивается в 2977 году, когда человечество покорило звёзды, но потеряло самое главное. Земля, превращённая в заповедник, находится под гнётом авторитарной организации, а самих homo sapiens регулярно унижают инопланетные захватчики. Люди живут в вечной апатии, ложных идеалах и примитивных развлечениях.

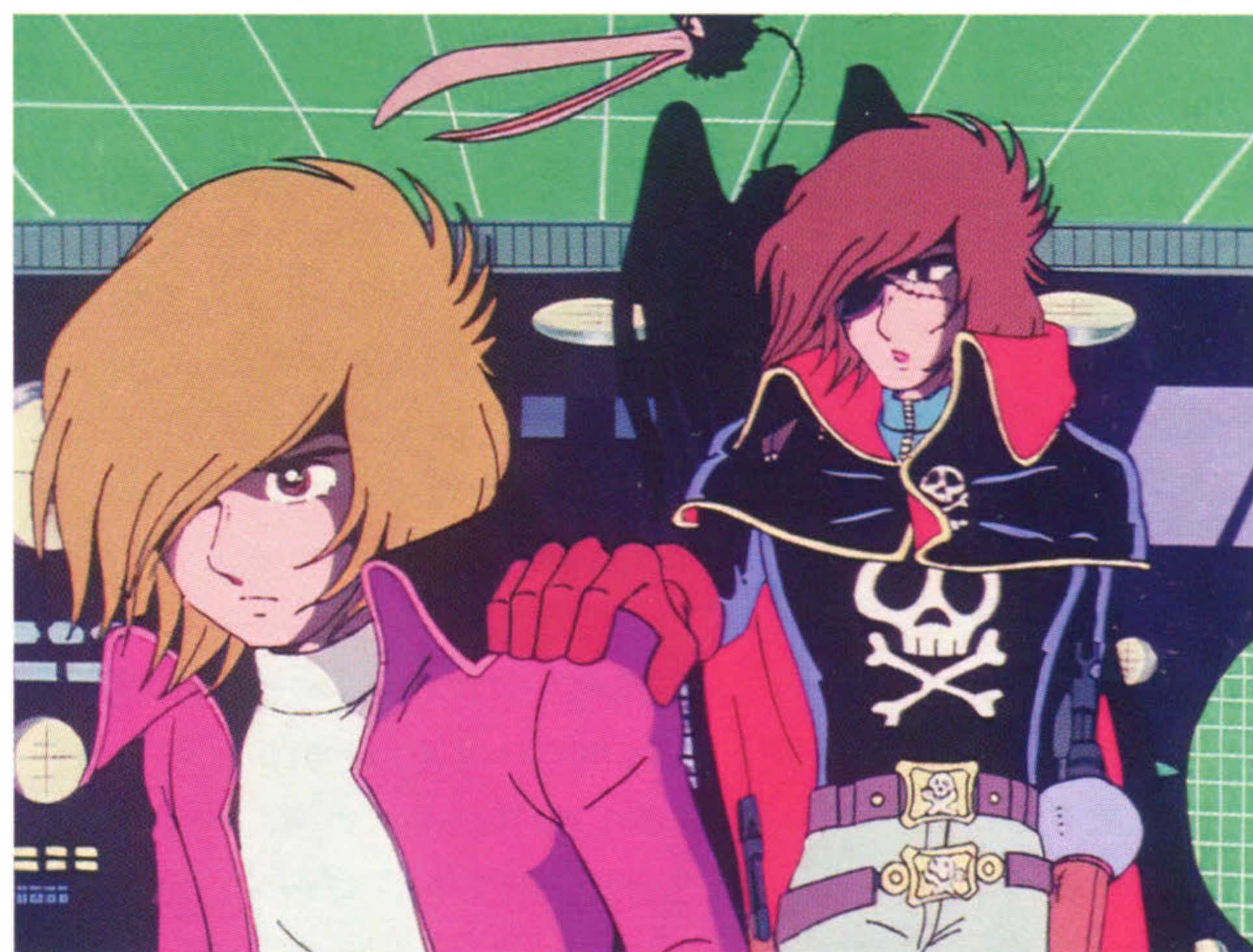
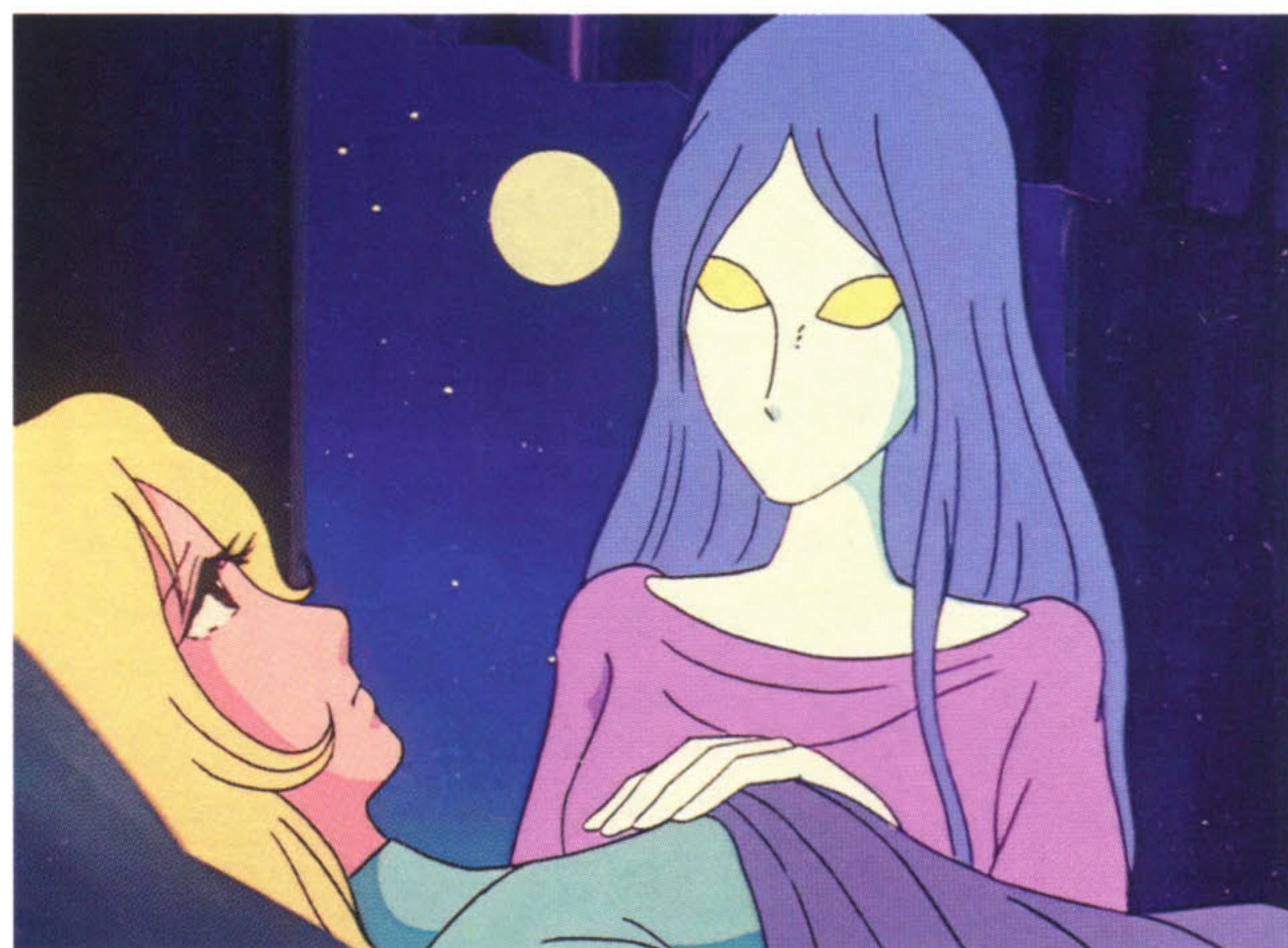
И тут на сцене появляется капитан Харлок — загадочный пират, бороздящий космос на стильном готическом корабле «Аркадия». Харлок хоть и использует клишированный визуальный образ пирата — повязку на глазу, чёрный флаг и строгий взгляд, — на деле оказывается настоящим романтиком. Пиратский капитан вовсе не простой бунтарь, банальный преступник или пройдоха, а идеалист, верящий, что свобода стоит любой уплаченной за неё меры.

Команда Харлока полностью отражает идеалы лидера: дерзкая и преданная Кэй Юки, гениальный инженер с душой ребёнка по имени Яттаран, доктор Зиро, полирующий травмы крепкими напитками, и трагичная инопланетянка Мимэ — все они противостоят не столько врагам,

сколько природе человеческого упадка и деградации. И их обаянию невозможно противостоять!

«Космический капитан капитан Харлок» больше, чем просто классное приключение бунтарей в космосе. Франшиза постоянно задаёт вечные вопросы, на которые всегда находит меланхоличные, тонкие, рассудительные ответы. Стоит ли бороться, когда мир предпочитает подчиняться? Какова цена свободы? И что вообще значит свобода? Сериал не лишён яркого экшена, при этом каждый эпизод становится маленькой метафорой борьбы с внутренними и внешними угрозами человечеству, которые легко экстраполировать до бытового уровня.

Конечно, манера подачи и технологии конца 1970-х выдают в аниме его преклонный возраст. Многим эпизодам не хватает динамики, философия Харлока сегодня кажется излишне пафосной, а некоторые сюжетные тропы за минувшие полвека успели пережевать и подать глубже, увлекательнее, приземлённее и понятнее. Понимали это и его создатели.



Неудивительно, что «Капитана Харлока» регулярно пытались и продолжить, и пересказать на новый лад. Так появился «Лэйдживёрс» — целая франшиза историй в этой космической вселенной, созданной оригинальным автором Лэйдзи Мацумото. При этом центральным героем почти всегда оставался именно капитан Харлок. Были приквел «Аркадия моей юности», сиквел «Бесконечная орбита SSX», американская адаптация и две OVA — «Сага о Харлоке» и ретеллинг оригинальной манги под названием «Бесконечная одиссея».

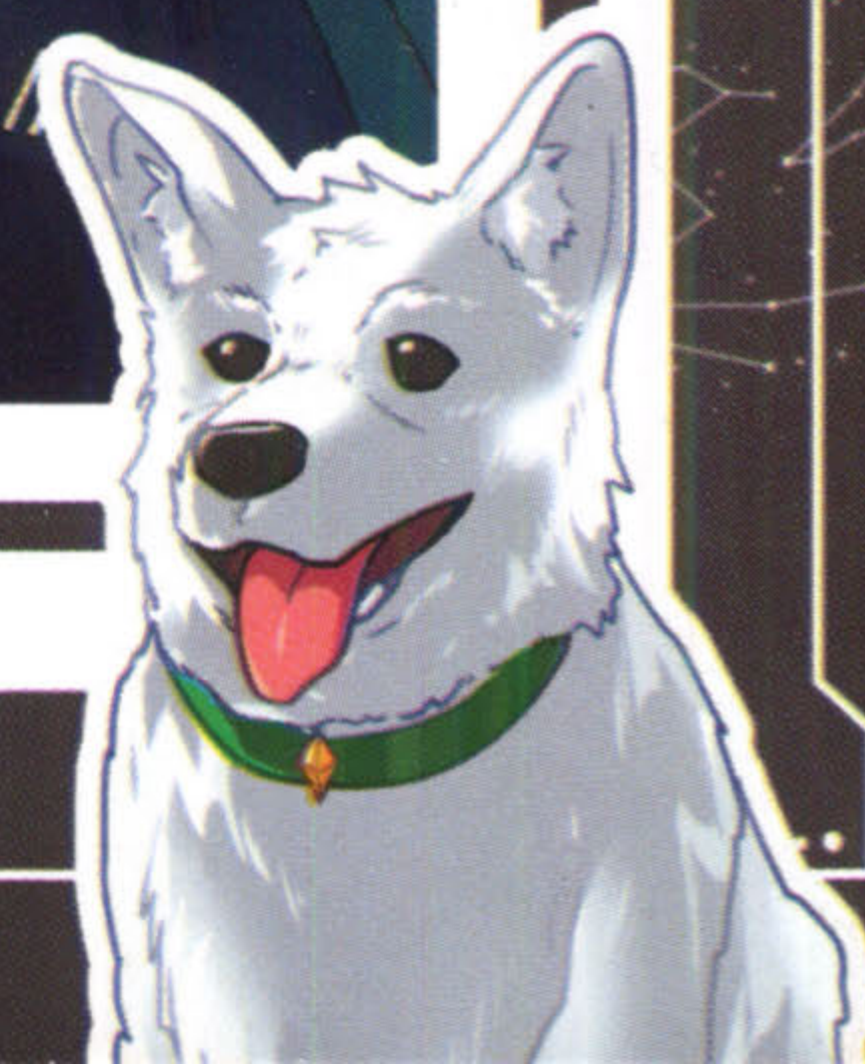
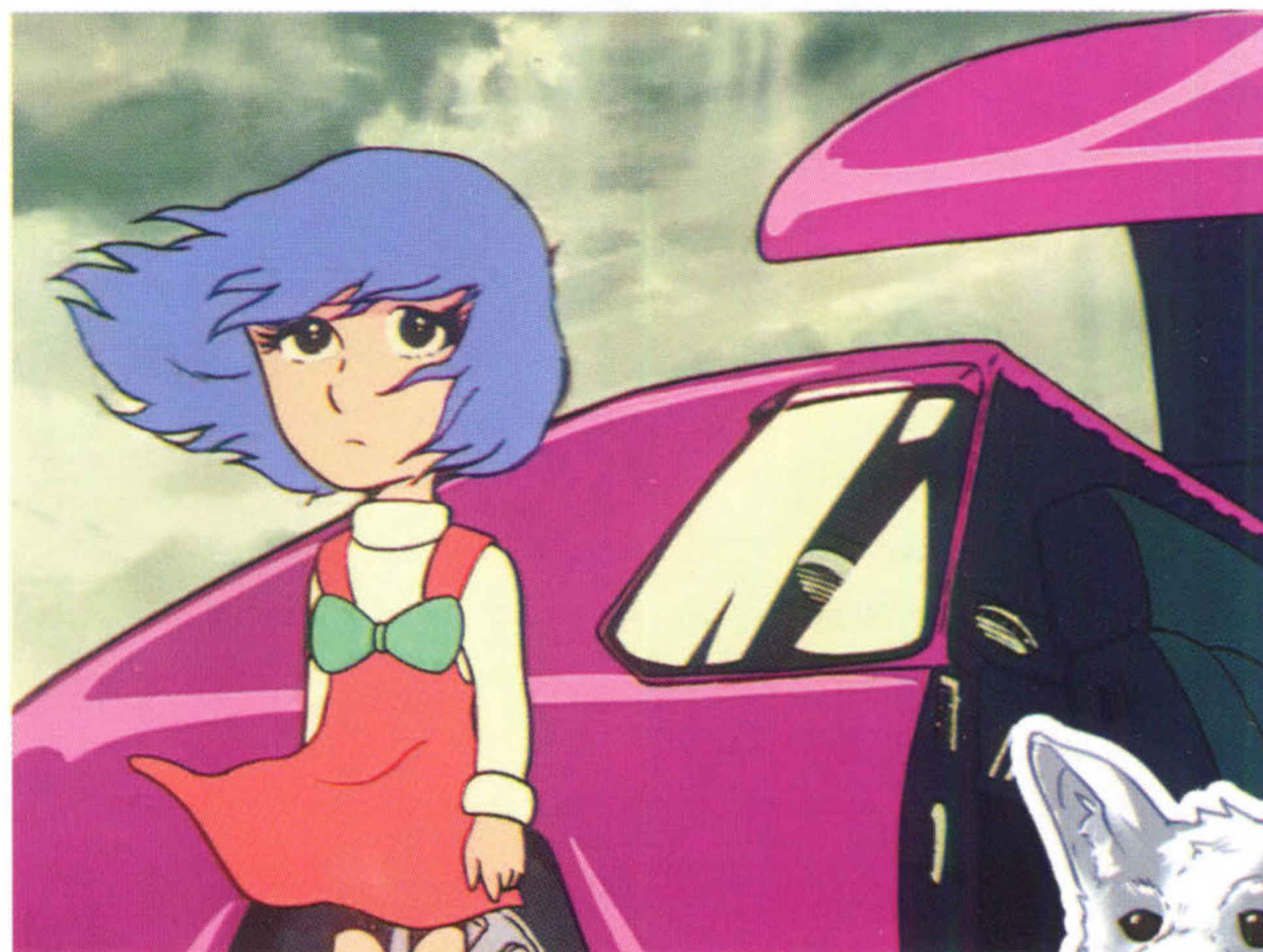
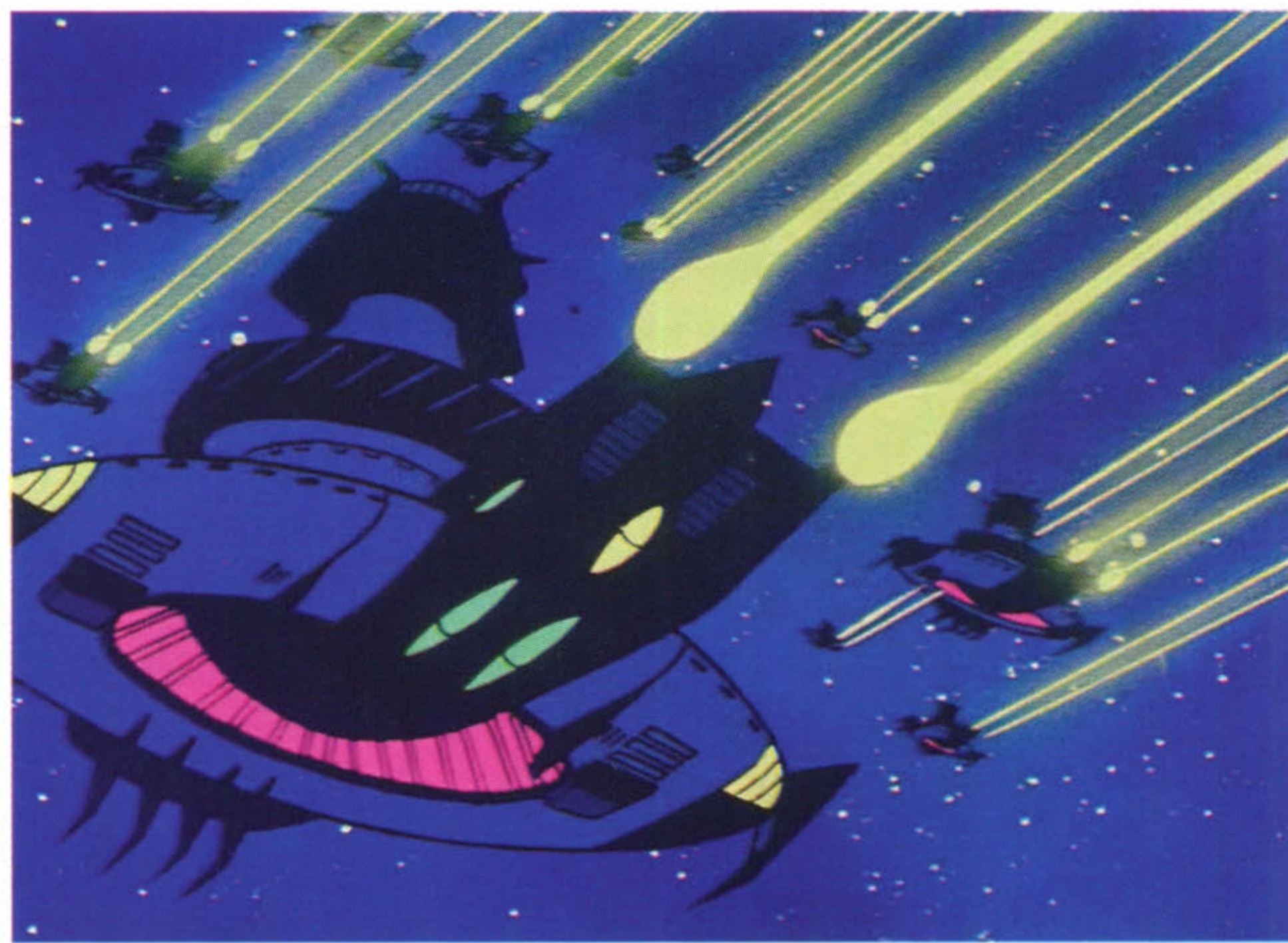
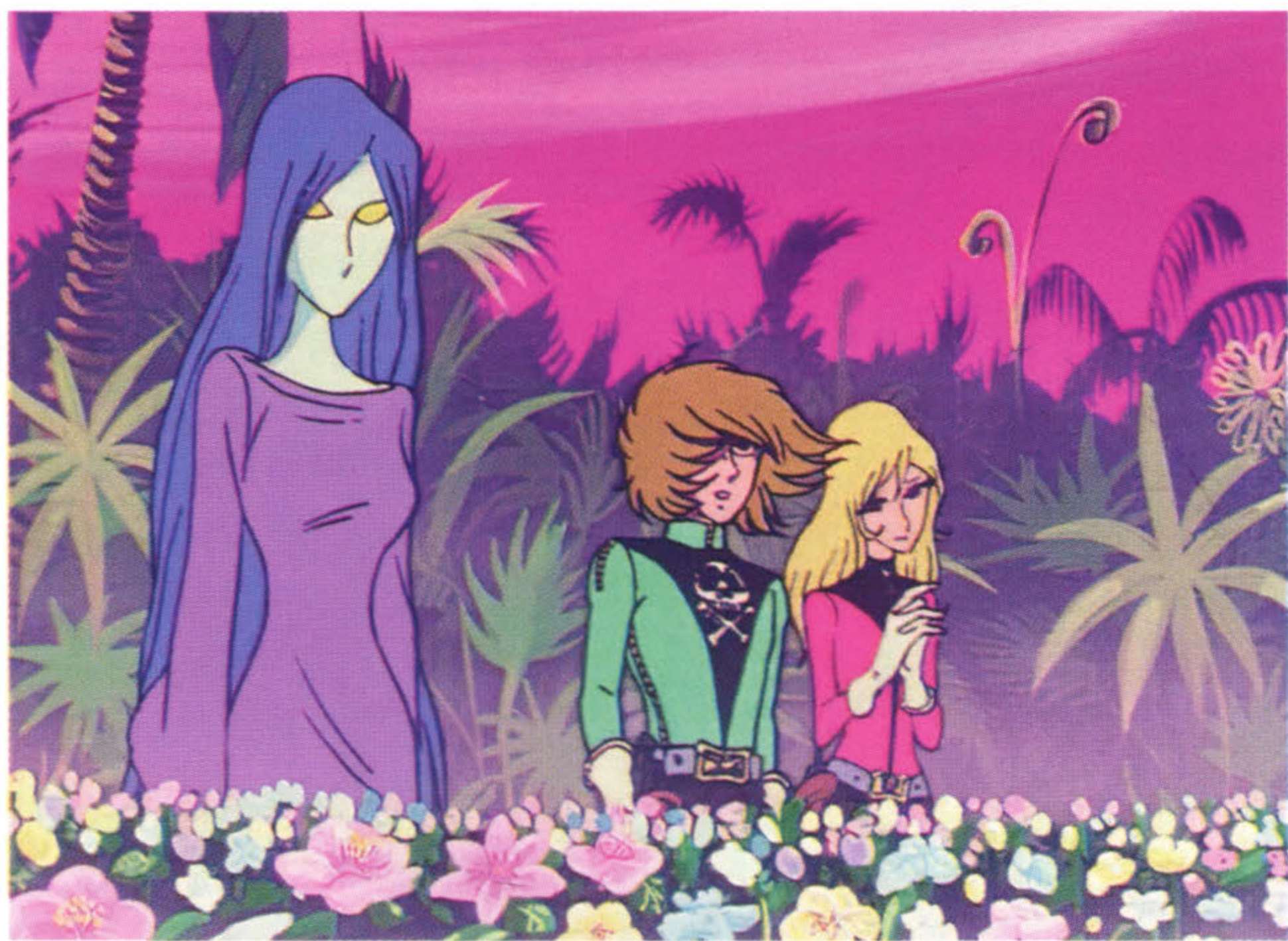
Последней попыткой обновить историю космического бунтаря стала полнометражка «Космический пират Харлок» 2013 года, созданная всё той же Toei Animation под руководством режиссёра Синдзи Арамаки. До сих пор это самый дорогой проект студии с бюджетом в 30 миллионов долларов, который сделали в полном 3D. Сюжет вольно пересказывает самые базовые основы оригинала: далёкое будущее, разросшееся и апатичное человечество и изгнанник-бунтарь Харлок, возглавляющий сопротивление. В самом центре истории оказывается даже не могучий пиратский капитан, а внедрённый преступной корпорацией шпион Яма Дайба, которого подослали уничтожить Харлока.

Визуально фильм вышел действительно достойным: захватывающие космические сражения, невероятно детализированные корабли и суровые пейзажи,

масштабная галактическая война и сногшибательная анимация персонажей, которых можно спутать с живыми людьми. От фильма остался в восторге сам Джеймс Кэмерон, назвав его «беспрецедентным и грандиозным явлением в кино».

К сожалению, как и многие дорогие адаптации с прицелом на громкий успех, фильм пошёл по пути значительного упрощения оригинала и ТВ-сериалов. Харлок получился здесь более мрачным, молчаливым и плоским, философские размышления значительно уступили место экшену, а впечатляющая кинематография маскирует очень плохой и разочаровывающий большой сюжетный поворот, который взбесит не только фанатов капитана Харлока. Несмотря на умеренно тёплые отзывы и успех в некоторых странах, картина с треском провалилась, с трудом отбив чуть больше половины бюджета.

Тем не менее старые сериалы и полнометражку стоит посмотреть. В мире, где социальные и политические противоречия нарастают с каждым днём, приключения Харлока — бунтаря, бросающего вызов несправедливости, — вдохновляют, успокаивают и заставляют думать о личной ответственности в борьбе за идеалы. Даже в темноте и холоде далёкого космоса для униженных и оскорблённых всегда найдётся место с тёплыми лучами надежды. ///





Текст: Борис Невский

Звёздные рыцари со Звезды изгоев

Seihou Bukyou Outlaw Star

- **Первоисточник:** манга Такэхико Ито
- **Год выхода:** 1998
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёр:** Мицуру Хонго

Крутой боец Джин Старвинд и юный гениальный хакер Джим Хокинг с захолустной планеты Сентинел-3 берутся за любой заказ — лишь бы платили. Безобидное, на первый взгляд, поручение красотки Хильды неожиданно обрачивается поисками легендарного сокровища. Случайно став хозяевами новейшего корабля «Звезда изгоев», герои отправляются в опасное путешествие. К ним присоединяются андроид Мельфина, наёмница Сумеречная Судзука и кошкоподобная аристократка Эйша Кланклан. Чтобы добыть клад, пёстрой команде «Звезды изгоев» придётся столкнуться с космическими пиратами и агентами Галактической Федерации.

«Звёздные рыцари со Звезды изгоев» — один из самых ярких представителей космооперы 1990-х, который напоминает культового «Ковбоя Бибопа». Группа разношёрстных персонажей странствует по галактике и влипает во всевозможные передрыги, чтобы подзаработать денег. Оттого сериал распадается на мини-арки с законченными сюжетами. По ходу приключения экипаж сплочивается и становится настоящей командой.

Однако местные герои более последовательны в своём путешествии, ведь у них с самого начала есть конкретная цель — найти сокровище. Поэтому вспомогательные квесты так или иначе переплетаются с основной миссией. К примеру, деньги команде нужны не просто так, а на топливо, без которого корабль просто не двинется дальше. Атмосфера тоже отличается: если «Ковбой Бибоп» делает упор на драму, то «Звёздные рыцари» больше отдают взрослой комедией — с типичными для аниме 1990-х убийствами и сексом.

Сериал захватывает дух: перестрелки, погони, загадки, конфликты, колоритные локации и яркие *второстепенные* персонажи — всего в достатке. А вот основному касту недостаёт харизмы.

Крутыш Джин Старвинд — превосходный боец, который не блещет умом и наступает на одни и те же грабли из-за непреодолимой тяги к прекрасному полу. Сначала

это забавно, но быстро скатывается в повторяющийся шаблон. Трудно сопереживать персонажу, который не учится на своих ошибках. Джим Хокинг гораздо умнее, но ему всего одиннадцать лет. Вокруг бегают полуголые красотки, гибнет куча народу, виски льётся рекой — мелкий шкет на этом фоне выглядит просто нелепо. Понятно, что авторы хотели создать контраст между тупым красавчиком-амбалом и невзрачным задохликом-гением, но с возрастом они прогадали.

В остальном же перед нами увлекательная и забавная космическая авантюра с немного устаревшей, но стильной графикой. История временами драматичная и немного наивная, но это отличный образец аниме конца прошлого века. ///



Текст: Олег Поторокин

Космический Денди

Space☆Dandy

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2014
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Bones
- **Режиссёр:** Синъитиро Ватанабэ

В далёком будущем, когда человечество покорило космос, бесстрашный охотник на пришельцев с неизменно отличной бриолиновой причёской Денди бороздит просторы галактики вместе с разумным роботом-пылесосом QT и инопланетным котом Мяу в поисках наживы, женщин и всевозможных бед на свои головы.

Если по синопсису «Космический Денди» напомнил вам «Ковбоя Бибопа», то вы не ошиблись. За обоими сериалами стоит один человек — Синъитиро Ватанабэ. Через 15 лет после выхода дебютного и ставшего бессмертной классикой сериала знаменитый режиссёр решил порефлексировать над своим творением под новым углом. «Денди» ощущается как нечто родное «Бибопу», но свежее и бунтарское: если старший брат — это джаз, то младший — неудержимое гламурное диско. Да, Ватанабэ продолжает поглядывать на американскую культуру, но теперь делает это с явным подтруниванием.

«Космический Денди» живёт своей пародией над американской фантастикой середины XX века. Зомби, клоны, похищение пришельцами (а тут, в общем-то, пришельцы совершенно все), путешествия во времени — полный набор. Заветная мечта Денди — побывать во всех филиалах сети ресторанов Boobies. А один из главных антагонистов так и вовсе Кинг-Конг в цилиндре Дяди Сэма, управляющий космическим кораблём в виде статуи Свободы. Смесь японского и западного юмора, а также смена жанра чуть ли не в каждом эпизоде создаёт ту самую лёгкую атмосферу космического приключения.

Это позволяет проникнуться главным героем, сначала увидеть его забавную в своей нелепости и мизогинии натуру, а после открыть новые грани через совершенно разные истории и непохожих друг на друга персонажей — Ватанабэ не забывает разбавлять безумную пародию трогательными сюжетами. Жаль, сериал не уделяет столь же внимания Мяу и QT, которые за рамками некоторых эпизодов остаются сайдками протагониста.

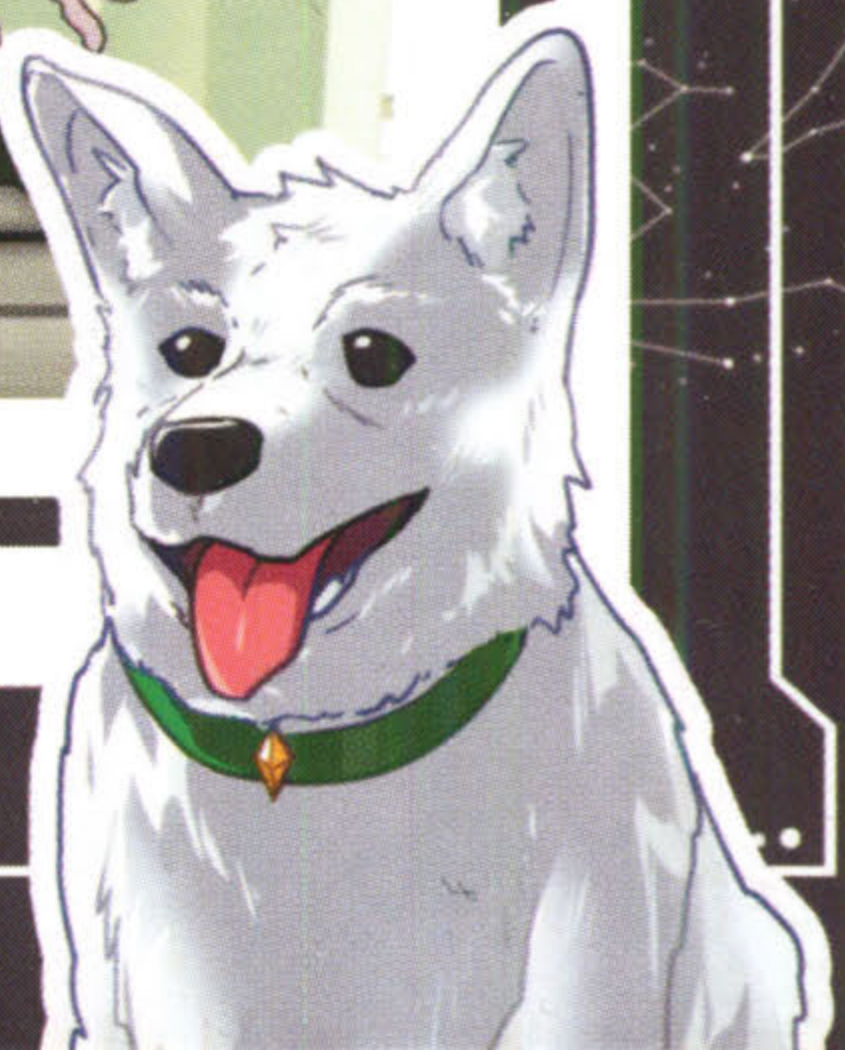
Калейдоскоп жанров был бы не столь ярким, если бы не удивительное количество талантов, собранных Ватанабэ для работы над проектом. Подобно «Фури-Кури» к сериалу приложили руку многие именитые аниматоры



вроде Хироюки Имаиси («Убить или быть убитым»), Масаки Юасы («Сказ о четырёх с половиной татами») и Синго Нацумэ, который в будущем позовёт всех этих людей поработать над «Ванпанчменом».

Почти каждым эпизодом занимались разные режиссёры, раскадровщики и сценаристы. Поэтому здесь могут соседствовать простые разговорные серии и умопомрачительные сцены вроде плавания по волнам взрыва планеты, нарисованного будто акварелью. Что уж говорить про музыку — Ватанабэ всегда уделяет ей особое внимание. Саундтрек сериала от The Space Dandy Band, под лейблом которой объединилось множество крутых исполнителей (те же Ёко Канно и Кэнсуке Усио), не оставляет равнодушным.

«Космическому Денди» не суждено было стать новым «Ковбоем Бибопом» — он и не пытался. Ему может не хватать общего авторского видения и глубинного смысла, заложенного в его персонажах. Но это всё ещё безумно дерзкий и часто до хохота остроумный сборник историй, не стесняющийся ни пошлости, ни пародирования всех на свете научно-фантастических тропов, ни смены жанров. ///





Текст: Семён Костин

Легенда о героях Галактики

Ginga Eiyuu Densetsu

- **Первоисточник:** ранобэ Ёсики Танаки
- **Годы выхода:** 1988–1997
- **Продолжительность:** 110 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** K-Factory, Kitty Film Mitaka
- **Режиссёр:** Нобору Исигуро

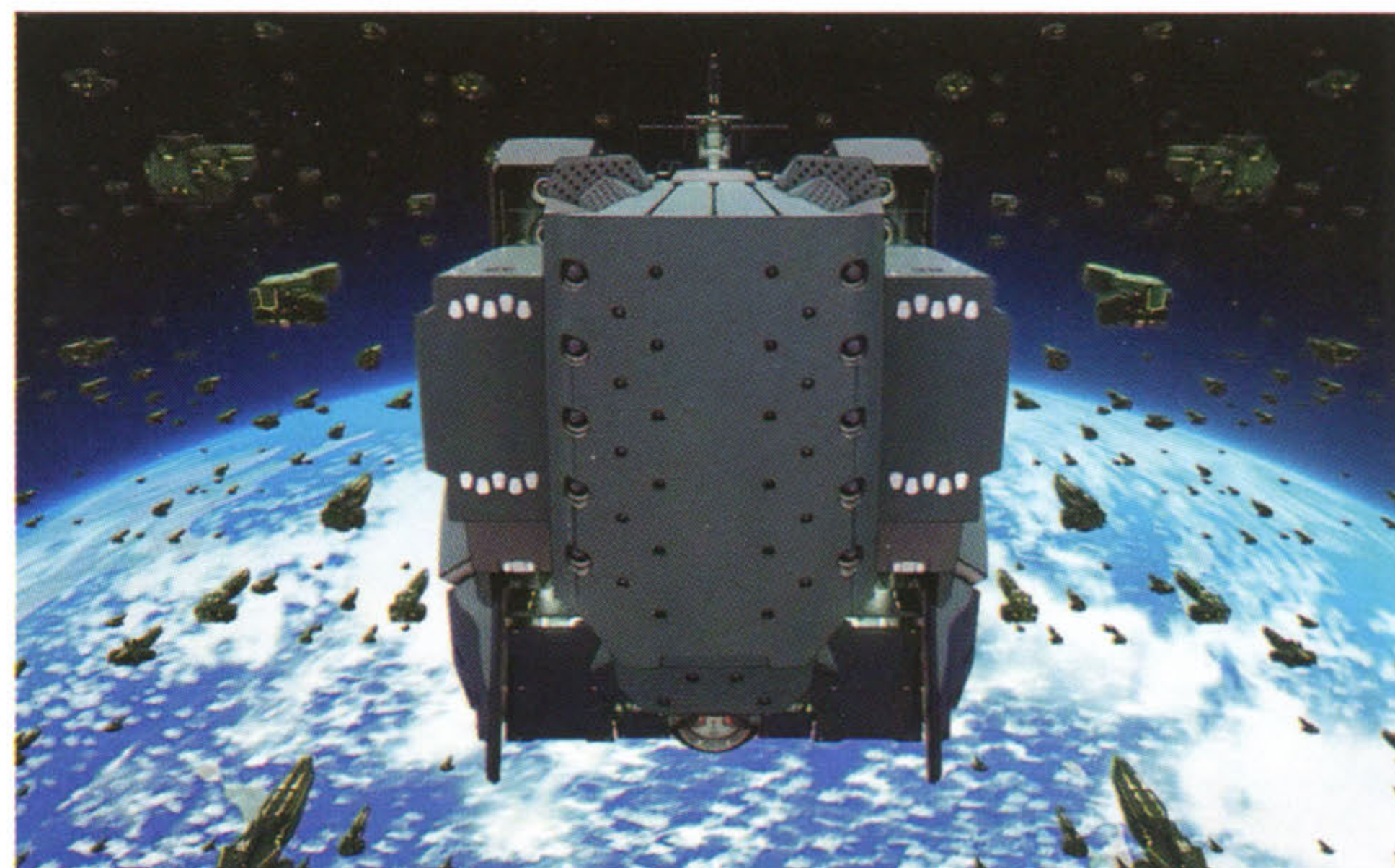
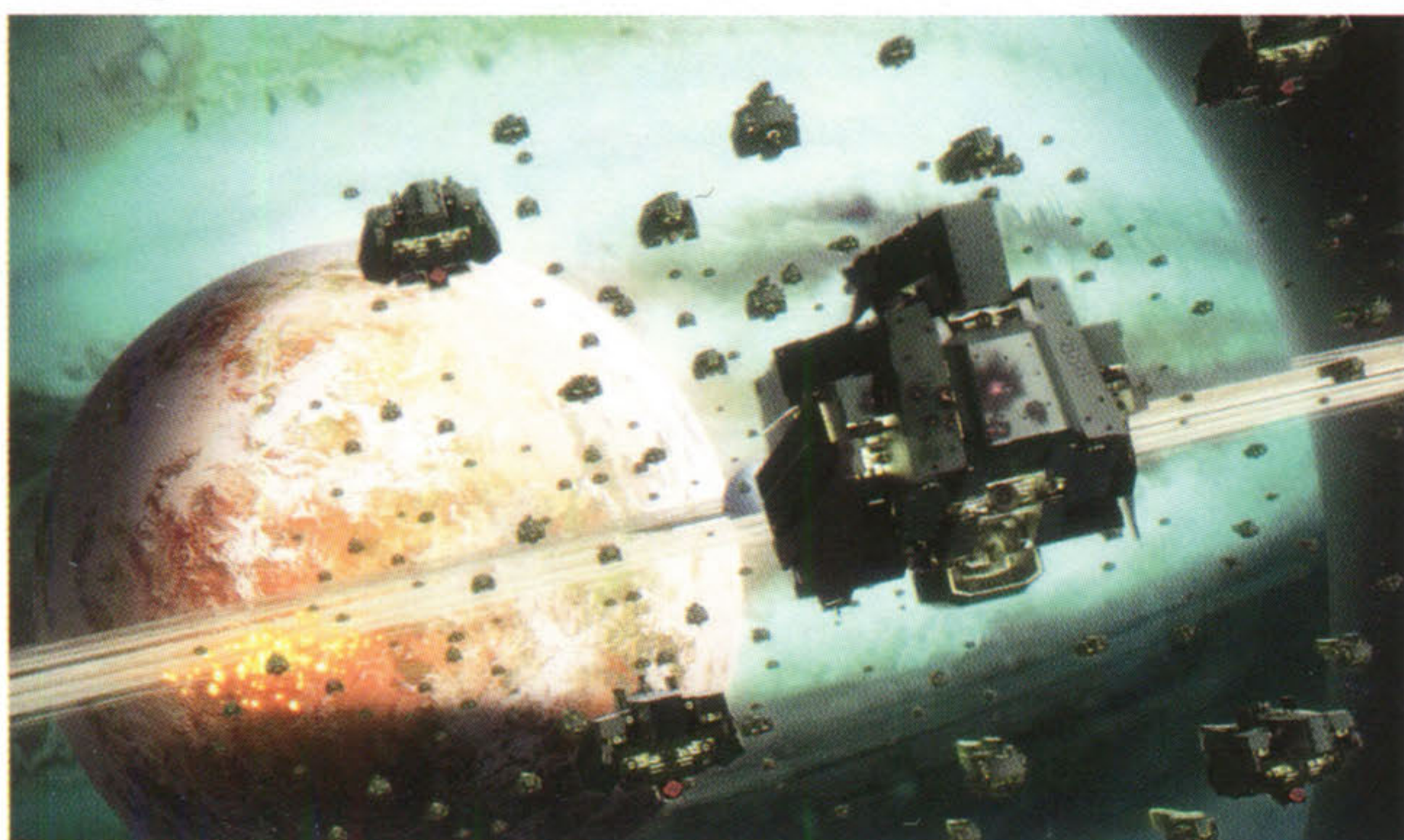
Конец 44-го столетия, полторы тысячи лет назад человечество из-за нехватки ресурсов, загрязнения атмосферы и постоянных войн покинуло Землю и отправилось в далёкий космос. Теперь «колыбель человечества» — никому не нужная и забытая планета из скучных школьных учебников. К началу событий аниме галактика разделена на три части: монархическую империю Галактический Рейх, независимый Феззан и демократический Союз Свободных Планет. Рейх и Союз воюют между собой уже 150 лет, из-за чего обе стороны истощены. В Рейхе вся монархическая система устарела и требует кардинальных реформ, а Союз прогнил от коррупции и пустоголовых политиканов. Демократия всего лишь ширма. Любое инакомыслие здесь не в почёте, вовсю работает жестокая машина пропаганды, а оппозиционных лидеров убивают.

Что в Рейхе, что в Союзе ситуация меняется с приходом молодых и талантливых военачальников.

Командующий Райнхард фон Лоэнграмм ненавидит прогнившую насквозь монархию Рейха. Его мать на смерть сбил пьяный аристократ, а единственную родную сестру насильно взял в наложницы кайзер. Вместе со своим другом Зигфридом Кирхайсом он хочет дорваться до высших чинов, чтобы изменить государство. Он мечтает о дне, когда вся знать и кайзер канут в Лету и начнётся новая эра. В Союзе же отличился стратег Ян Вэньли, который планировал стать историком, но волей случая оказался в армии. Он — прекрасный тактик и борец за идеалы демократии.

«Легенда о героях Галактики» — экстраординарная работа в жанре космооперы, основанная на одноимённой серии романов писателя Ёсики Танаки. Из-за гигантского количества персонажей и впечатляющего масштаба проработки событий сериал можно с лёгкостью поставить в один ряд с «Войной и миром» Толстого. Это глубокое и длинное произведение, в котором зрителю подробно и со всех сторон покажут демократический и монархический строй. В каждой серии персонажи развёрнуто обсуждают политику, недостатки форм правления и дотошно разбирают военные тактики перед боем.

Создатели не идеализируют и не оправдывают войну, в аниме показывают её ужасы — за одно космическое сражение гибнут миллионы. В отличие от других космоопер, здесь бои стилизованы под морские битвы эпохи парусного флота или наполеоновские сухопутные баталии. Флоты выстраиваются в формации (линии, клинья, сферы), а корабли маневрируют в двухмерной плоскости,



несмотря на всю трёхмерность космоса. Космос в аниме структурирован «коридорами» — узкими маршрутами для гиперпрыжков, связывающими звёздные системы. Это создаёт стратегические узкие места, такие как коридор Изерлон, где происходят ключевые сражения.

После «Легенд о героях Галактики» тяжело воспринимать практически любое современное фантастическое аниме. На фоне 110-серийного шедевра нынешние космооперы кажутся блёклыми и поверхностными. А благодаря вечным дебатам о демократии и автократии, о роли индивидов в истории, а также этическим дилеммам лидерства сериал по сей день остаётся актуальным. Что лучше? Демократия со своими недостатками, дающая обычным людям шанс на реальные изменения, или авторитарная диктатура с фашистским уклоном, которая достигает великих дел ценой уничтожения индивидуальных свобод?

Одним 110-серийным OVA-аниме дело не обошлось. Ещё в 1990-х вышли «Сто миллионов звёзд, сто миллионов светил» и «Спиральный Лабиринт» — приквелы, которые адаптируют рассказы из сборников побочных историй Танаки про ранние годы Лоэнграмма и Кирхайса, а также начало военной службы Яна Вэньли. Приквелы показывают первые подвиги героев, личные испытания и ключевые события, которые сформировали их взгляды и карьеру. Так, одна из арок посвящена службе Райнхарда в имперском флоте, его борьбе с коррупцией и первым конфликтам с аристократией. Оба сериала предназначены для тех, кто уже знаком с франшизой.

Полнометражка «Мне покорится море звёзд» хронологически происходит до событий сериала. Сюжет сосредоточен на раннем этапе противостояния между

военачальниками и разворачивается во время битвы при Легнице, где молодые командиры демонстрируют свои стратегические таланты. Фильм показывает их первые шаги к славе и задаёт тон их будущему соперничеству. Вторая картина «Увертюра к новой войне» расширяет и слегка переосмысливает события первых двух эпизодов основного сериала, фокусируясь на битве при Астарте и предшествующих ей событиях. В ней больше уделяют внимания второстепенным персонажам и политической обстановке в Империи и Союзе. Можно сказать, это «режиссёрская» версия начала оригинального OVA-аниме.

С 2018 года выходит ещё одна экранизация романов Танаки — «Легенда о героях Галактики: Новый тезис». Фанаты ожидаемо забраковали современную адаптацию: им не понравился изменённый облик персонажей, заметные, но не критичные сокращения истории, а также поверхностное раскрытие второстепенных героев. Философские размышления о войне и обществе остались, но всплывают заметно реже.

Тем не менее «Новый тезис» — отличный вариант для первого знакомства с франшизой, особенно если вы не готовы к 110-серийному марафону оригинала. Компактный формат, современная анимация и акцент на главных героях делают аниме доступным для массового зрителя. Да и все сокращения, на которые сетовали фанаты, не испортили замечательный сюжет оригинала.

Если вы любите космические оперы с политическими интригами и моральными дилеммами, смело начинайте с современной адаптации. Однако для полного погружения стоит потом посмотреть оригинальный OVA-сериал или даже почитать романы. ///



Текст: Борис Невский

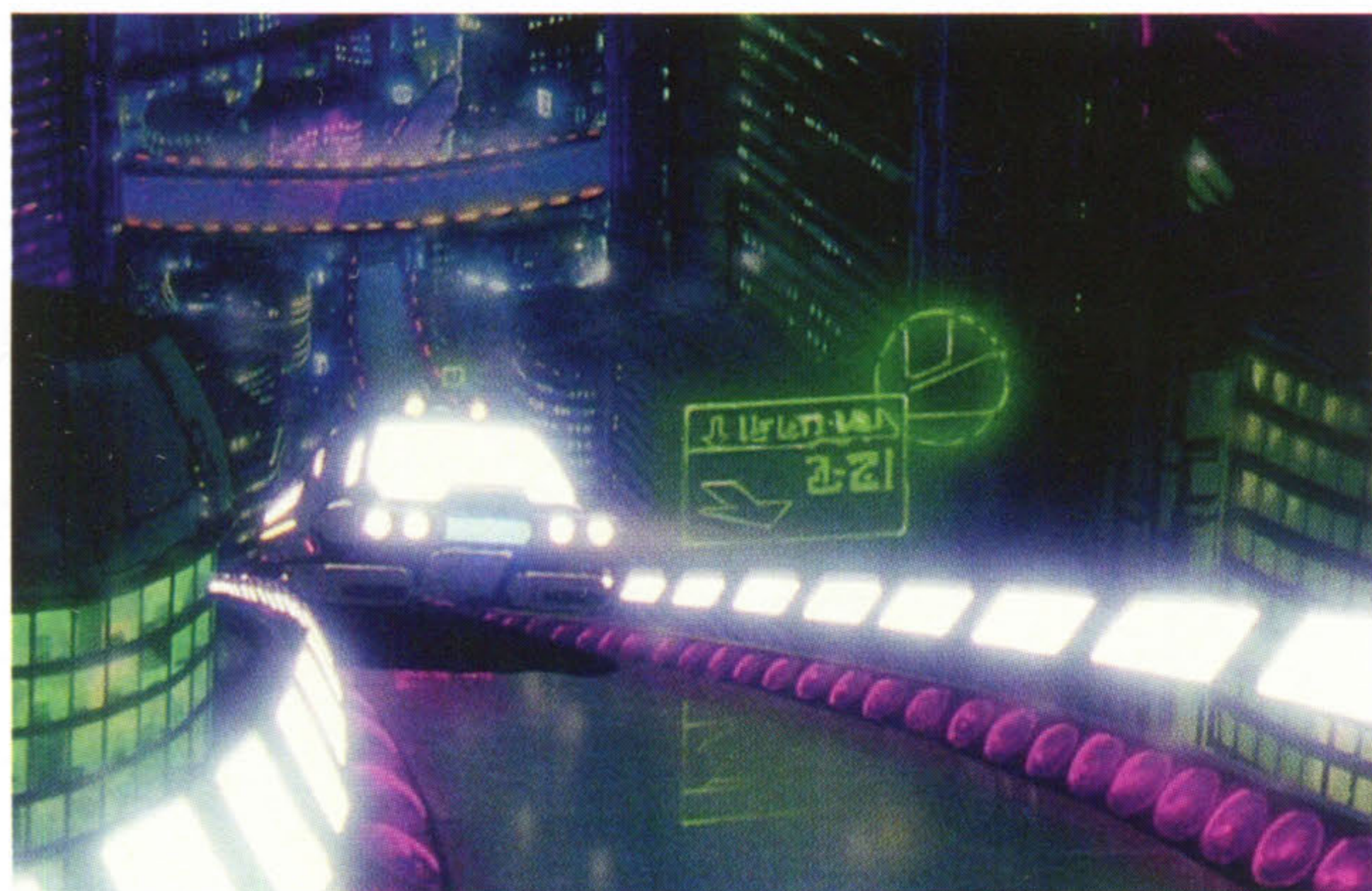
Безответственный капитан Тайлор

Musekinin Kanchou Tylor

- **Первоисточник:** ранобэ Хитоси Ёсиоки
- **Годы выхода:** 1993–1996
- **Продолжительность:** 36 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Tatsunoko Production
- **Режиссёры:** Коити Масимо, Наюки Ёсинага

Коалиция Объединённых Планет ведёт войну с агрессивной Раалгонской империей. Ключевую роль в противостоянии должен сыграть героический экипаж крейсера «Ветерок» под командованием гения военной тактики Джасты Уэки Тайлора, который из любой передраги выходит победителем. Ну, такова официальная версия... На самом же деле это загадка поистине галактического масштаба. Как шайка никчёмных лузеров и командир-раздолбай с повадками клинического идиота внезапно стали героями-спасителями?

При просмотре «Безответственного капитана Тайлора» на ум приходит бессмертный роман Ярослава Гашека о brave солдате Швейке. В первую очередь из-за сходства главных героев, которые то ли действительно конченные идиоты, то ли выдающиеся хитрецы.



Тайлор долго выглядит и действует как эдакий Иванушка-дурачок: ленивый, наивный, простодушный, глуповатый, не видящий дальше собственного носа. Но за что бы случайный капитан космического крейсера ни взялся, он всегда побеждает. Даже самые тупые его решения приводят к успеху. Конечно, ему безумно везёт, да и оппоненты, прямо скажем, вовсе не Наполеоны. Однако постепенно начинаешь сомневаться в его глупости, невольно вспоминая слова Суворова: «Раз везение, два везение, помилуй Бог, надобно и умение!»

Здесь в сюжет заложена здоровенная смысловая мина, которая мешает воспринимать сериал как цельное произведение, а не как коллекцию забавных гэгов с пародией на военно-космическую оперу.

Вначале Тайлор действительно походит на туповатого малого, который случайно оказался в кресле командира корабля и преуспел в этом нелёгком деле, завоевав доверие подчинённых и внушив ужас врагам. Но со временем герой словно обретает другую личность, а его идиотия всё больше походит на маску, нежели на реальную суть.

Приём любопытный, но исполнен несколько неуклюже, отчего ощущение от сериала двойственное. С одной стороны, это прежде всего дурашливая комедия с уклоном в пародию. С другой — это легкомысленные, но достаточно традиционные космические приключения, где место найдётся сражениям, интригам, политике, немного романтике и совсем чуточку драме. Иногда смешно, иногда глупо, иногда стереотипно, довольно увлекательно, но без блеска.

Возможно, франшиза не была бы такой популярной, если бы не два фактора. Первый — сам Тайлор, который отлично подходит под типаж очаровательного обалдуя. Любой человек может поставить себя на его место. Кому бы не хотелось обрести синекуру — работу, где можно валять дурака и получать за это всякие плюшки? Тайлор как раз таков: у него нет особых амбиций, он просто хочет найти тёплое местечко в жизни и не париться. Герой получает желаемое, но — о, ужас! — это обманка. Придётся решать кучу проблем, которые могут обернуться даже смертью как для него, так и для тех, за кого он отвечает. Просто кошмар для убеждённого лодыря!

Второй фактор — ансамбль колоритных второстепенных персонажей. Конечно, они довольно шаблонные, но всё равно милые. Смотреть, как вся эта пёстрая толпа превращается в реальных героев и пламенных фанатов своего раздолбая-командира, весьма увлекательно!

Помимо сериала, есть три очень неровные OVA: у одних проблемы с сюжетом, в других юмора не хватает. Тем не менее они неплохо дополняют оригинал, который остаётся одной из лучших комедийных космоопер. ///

Текст: Борис Невский

Титания

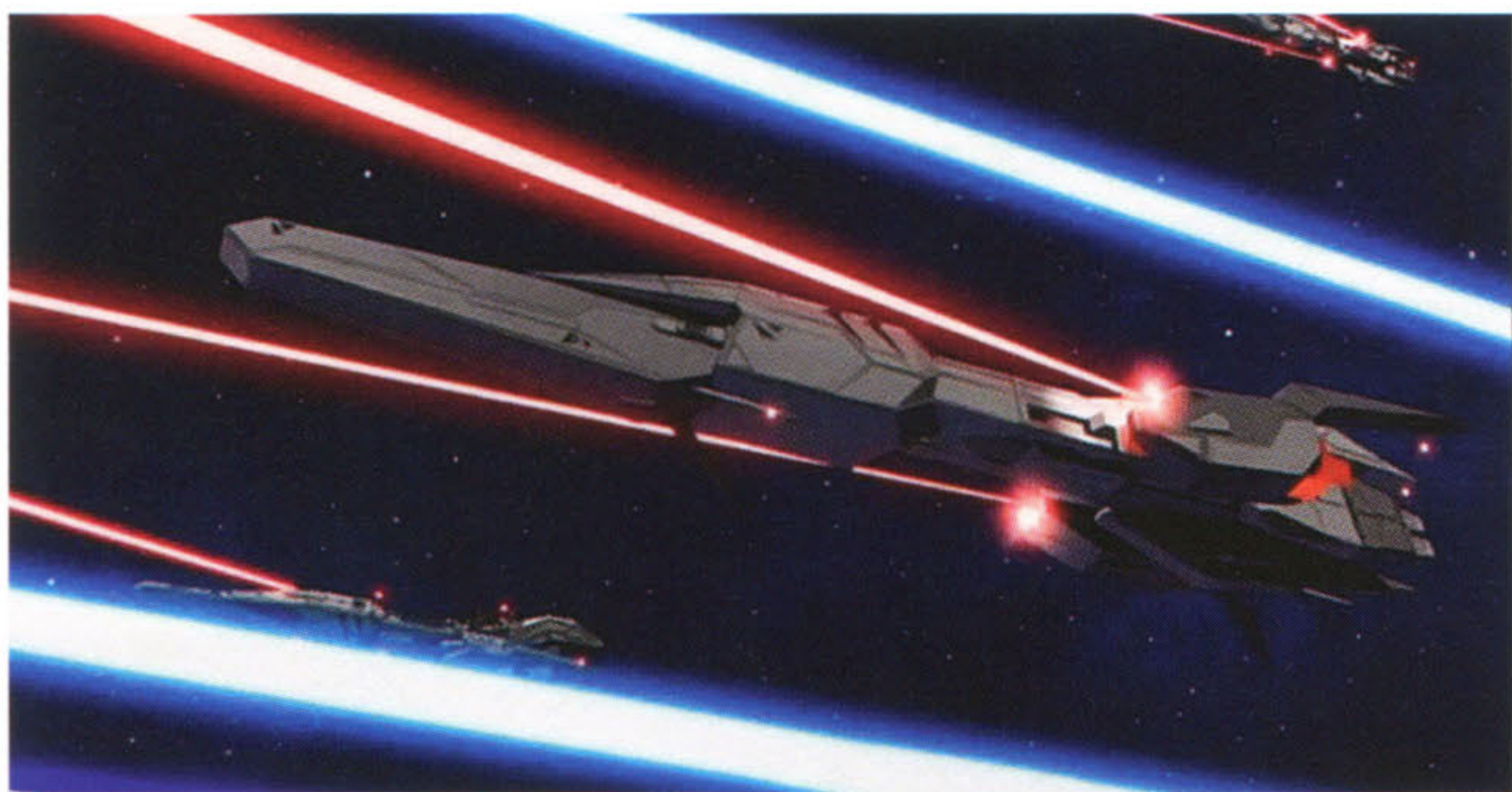
Tytania

- **Первоисточник:** ранобэ Ёсики Танаки
- **Годы выхода:** 2008–2009
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Artland
- **Режиссёр:** Нобору Исигуро

В галактической империи человечества доминирует Титания — аристократический клан с самым мощным военным флотом. Его представители занимают ключевые политические и военные должности — даже сам правитель лишь марионетка в их руках. Однако престиж Титании оказывается под угрозой, когда их эскадру разгромил крохотный флот с провинциальной планеты Эурия под руководством адмирала Фана Хьюлика, о котором прежде никто не слышал. Чтобы предотвратить смуту, титанийцам позарез нужно поймать бунтаря, ставшего легендой...

У «Титании» всё хорошо, но есть одна проблема — вторичность. Дело в авторе Ёсики Танаки, который до этого сочинил монументальную серию «Легенда о героях Галактики» — самую масштабную японскую космическую оперу, которая с лёгкостью потягается со вселенной «Звёздных войн».

В «Титании» Ёсики хотел по-новому подойти к жанру космооперы, но попытка не увенчалась успехом. Конечно, оба произведения отличаются друг от друга. Если «Легенда о героях Галактики» — настоящая космическая эпопея



в формате многолетней исторической хроники, то «Титания» вышла гораздо камерней и авантюрной. Одна из основных сюжетных линий аниме — приключенческий квест, в котором Фан Хьюлик пытается избежать мести титанийцев. Однако большая часть сериала всё равно посвящена политическим интригам и войне — то есть ключевым моментам «Легенды о героях Галактики».

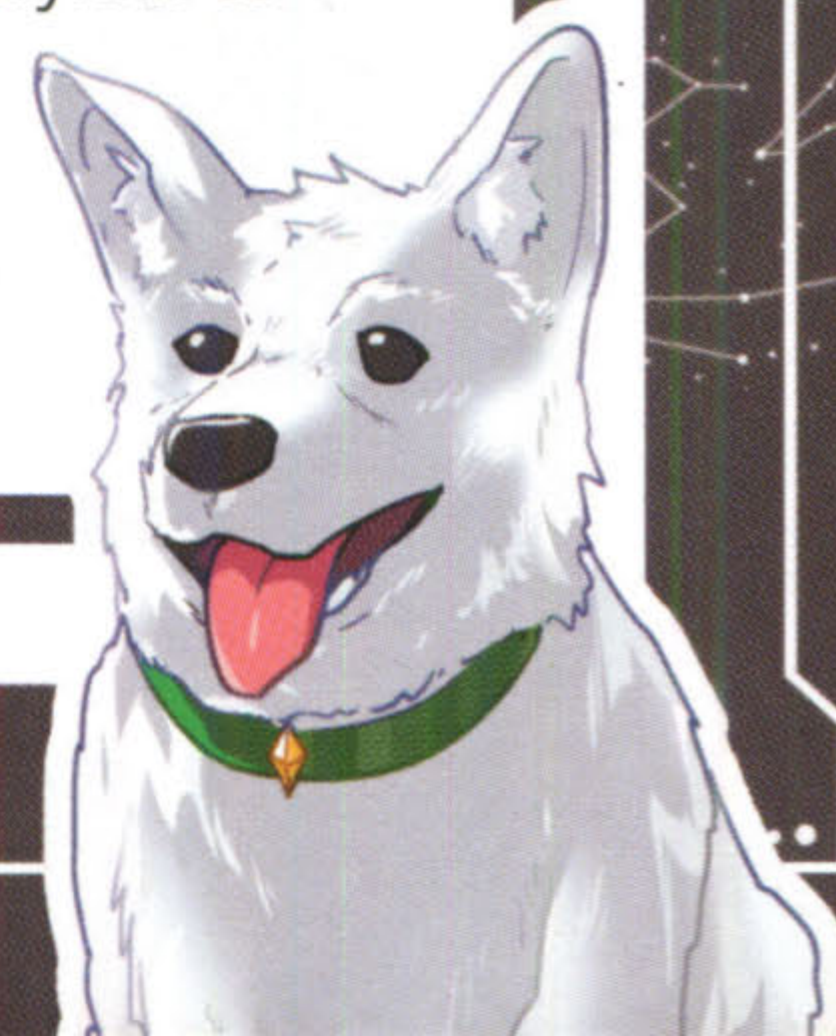
Сюжет в типичном стиле Танаки-сэнсэя серьёзно повествует о сущности власти и политики, взаимоотношениях между обществом и личностью и относительности свободы. Хотя «Титания» и уступает более маститому «товарищу», аниме всё равно выделяется на фоне других японских космоопер — как содержанием, так и вниманием Ёсики Танаки к антуражу вроде фантастической техники, дизайна костюмов, архитектуры и быта.

Особенно по душе «Титания» придётся любителям историй про империю, в которых то и дело кого-то душат, травят и режут — словом, идёт своим чередом повседневная жизнь в рамках псевдосредневековой морали в футуристических декорациях.

Ещё можно придаться к протагонисту аниме, который кажется тенью одного из центральных героев «Легенды о героях Галактики» Яна Вэньли. Фан Хьюлик во многом похож на Яна, он тоже «герой поневоле», которому совершенно не хочется быть в центре внимания. Однако Ян действительно был выдающейся личностью, гениальным организатором и полководцем, а Хьюлику банально повезло. Он, конечно, неглупый малый — неплохой артиллерист, способный командир, но далеко не гений. Фан скорее персонаж комический — плутоватый контрабандист, из которого пытаются сделать символ революции, чего сам герой всячески избегает. И его можно понять! Всё-таки у символа революции неплохие шансы стать покойником.

Проблема в некоторой чужеродности фигуры Фана Хьюлика относительно истории с акцентом на политику и сущность власти. С одной стороны, пафос и мрачная серьёзность, с другой — откровенная легкомысленность с уклоном в фарс. Не очень это сочетается.

Тем не менее «Титания» остаётся одной из лучших анимешных космоопер — всё же автором выступил создатель «Легенды о героях Галактики». Только концовка получилась несколько неопределённой, как будто планировалось продолжение, но так и не срослось. ///





Текст: Семён Костин

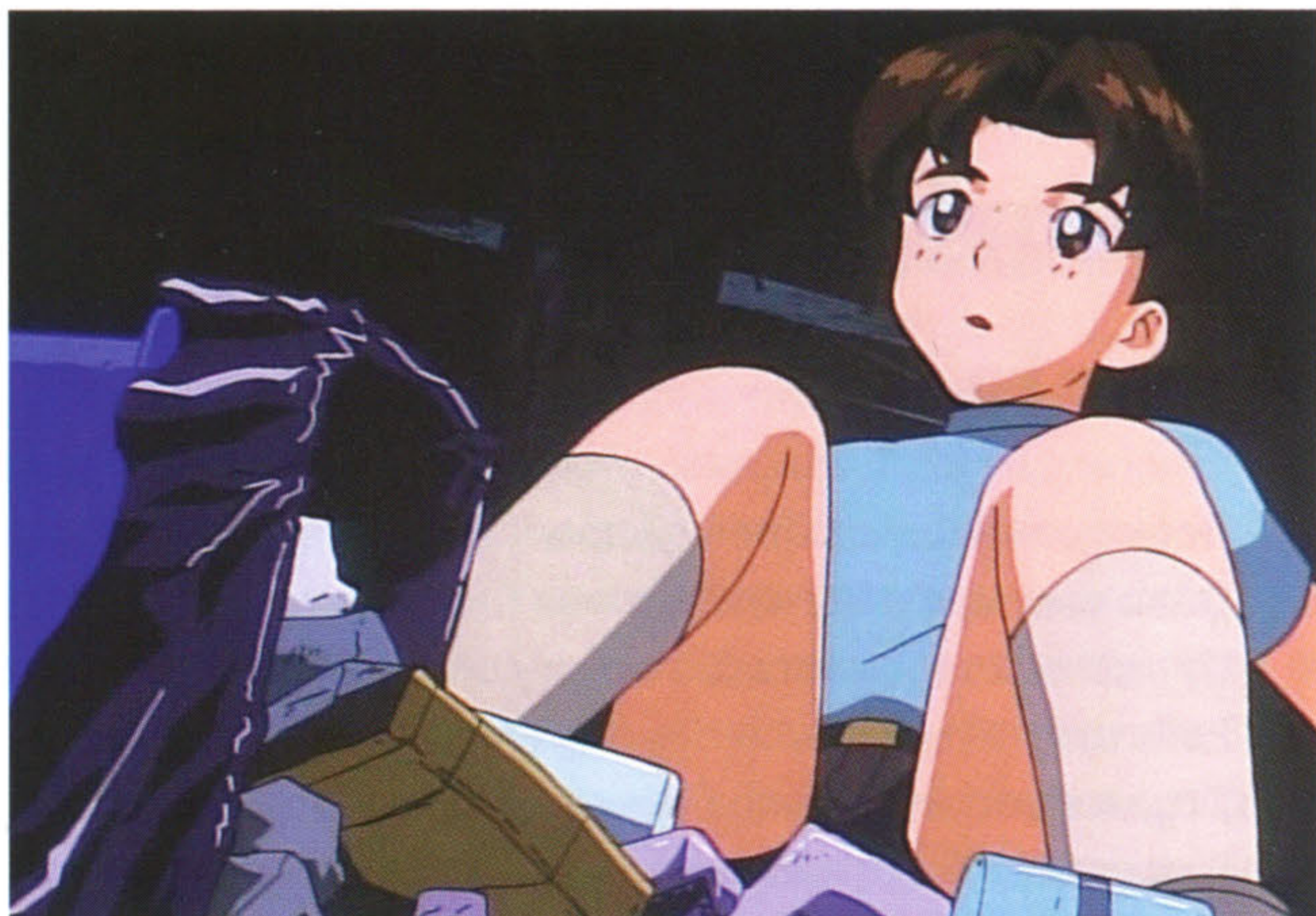
Звёздный герб *Seikai no Monshou*

- **Первоисточник:** ранобэ Хироюки Мориоки
- **Год выхода:** 1999
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёр:** Нагаока Ясутика

Джинто Линн — парень с планеты Мартин в системе Хайд. Его отец, Рок Линн, был президентом этой звёздной системы. Но когда Империя Ав — долгоживущая раса с эльфоподобной внешностью, созданная для жизни в космосе, — начала экспансию, Рок не стал сопротивляться. Он сдал систему без боя, получив взамен дворянский титул в иерархии, что сделало Джинто частью империи, хотя сам он не разделял амбиций отца. В десять лет мальчика отправляют на планету Делктоу, чтобы изучать язык Ав и их культуру. Спустя семь лет он завершает обучение и получает приказ явиться в столицу империи Лакфакар, чтобы официально стать дворянином и, возможно, начать службу в Звёздных Силах Ав.

В космопорте Джинто встречает Лафиль Абриэль — юную девушку, которая представляется как стажёр-пилот и сообщает, что будет сопровождать его на патрульном корабле «Госрот» до столицы. Лафиль оказывается не просто пилотом, а принцессой империи, хотя по её манерам и не скажешь. Между Джинто и Лафиль сразу возникает взаимопонимание, несмотря на разное происхождение: он — «наземник», она — рождённая в космосе Ав. По мере развития истории Джинто и Лафиль оказываются втянуты в череду опасных событий, между ними зарождается дружба, а позже — налёки на романтические чувства.

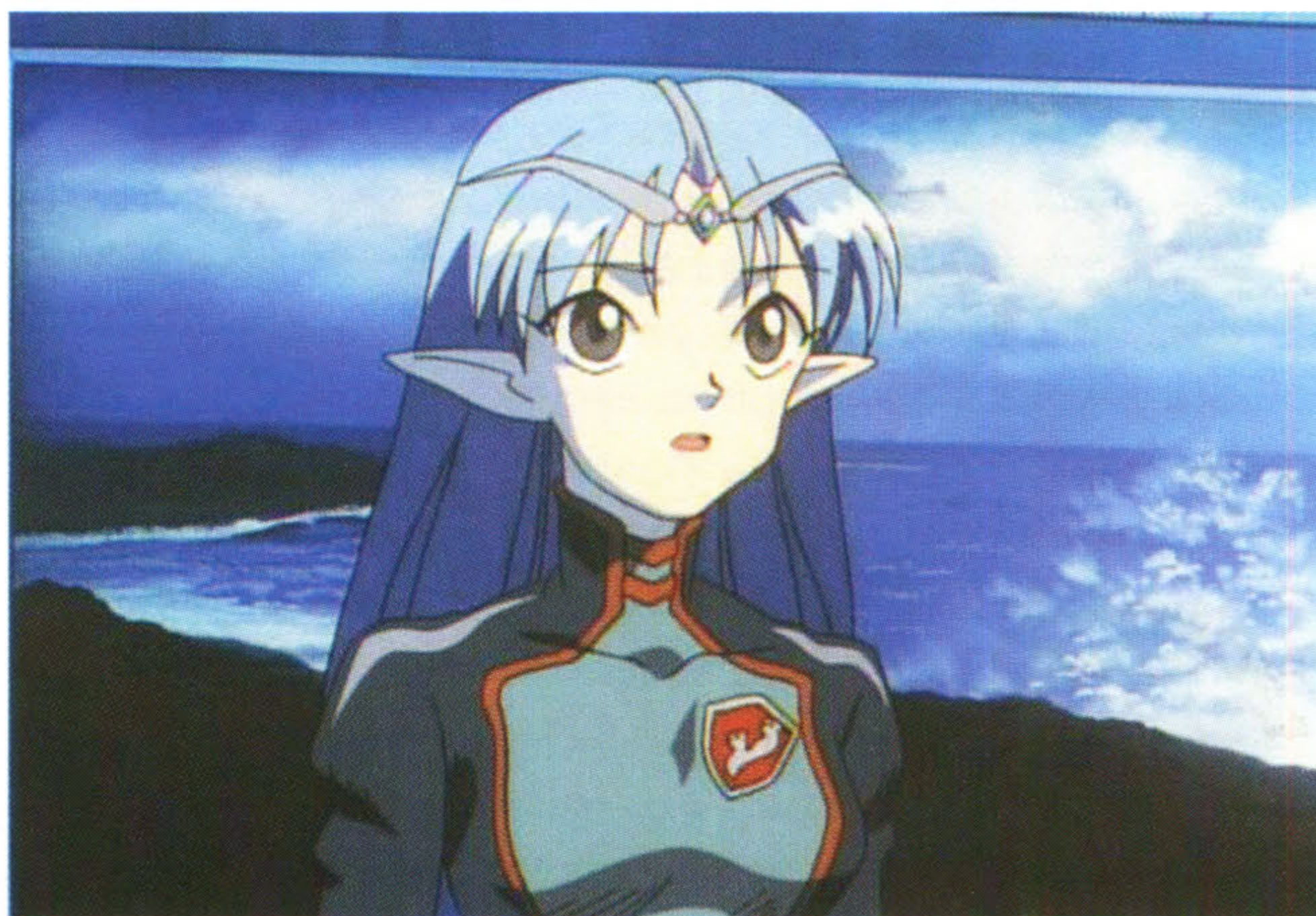
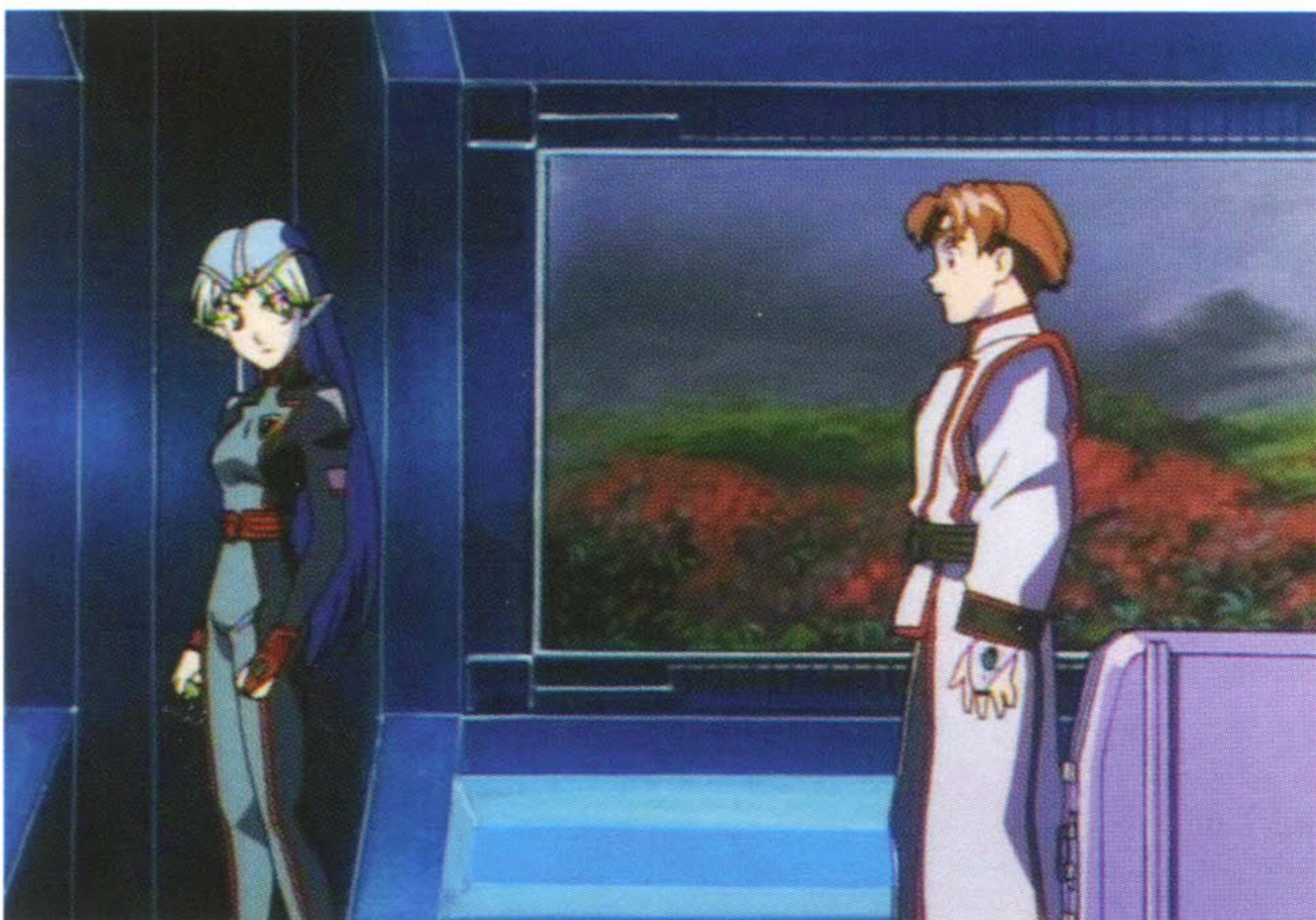
Франшизу, в основу которой легли издающиеся до сих пор серии романов «Звёздный герб» и «Знамя вселенной» Хироюки Мориоки, часто сравнивают



с «Легендами о героях Галактики», но во многом работы отличаются. Сюжет здесь сосредоточен не столько на масштабных сражениях, сколько на личных историях. Хотя без политических интриг и мозгового штурма прямо на поле боя дело не обошлось. Космические баталии в «Звёздном гербе» напоминают шахматные партии: с упором на логистику, тактическое маневрирование и психологию командования. Даже в кульминационных схватках зритель наблюдает не зрелищные взрывы, а диалоги офицеров, которые с холодным расчётом продумывают стратегию боя.

Джинто и Лафиль постоянно сталкиваются с моральными дилеммами, а их долг перед империей конфликтует с личными чувствами. Джинто, будучи человеком





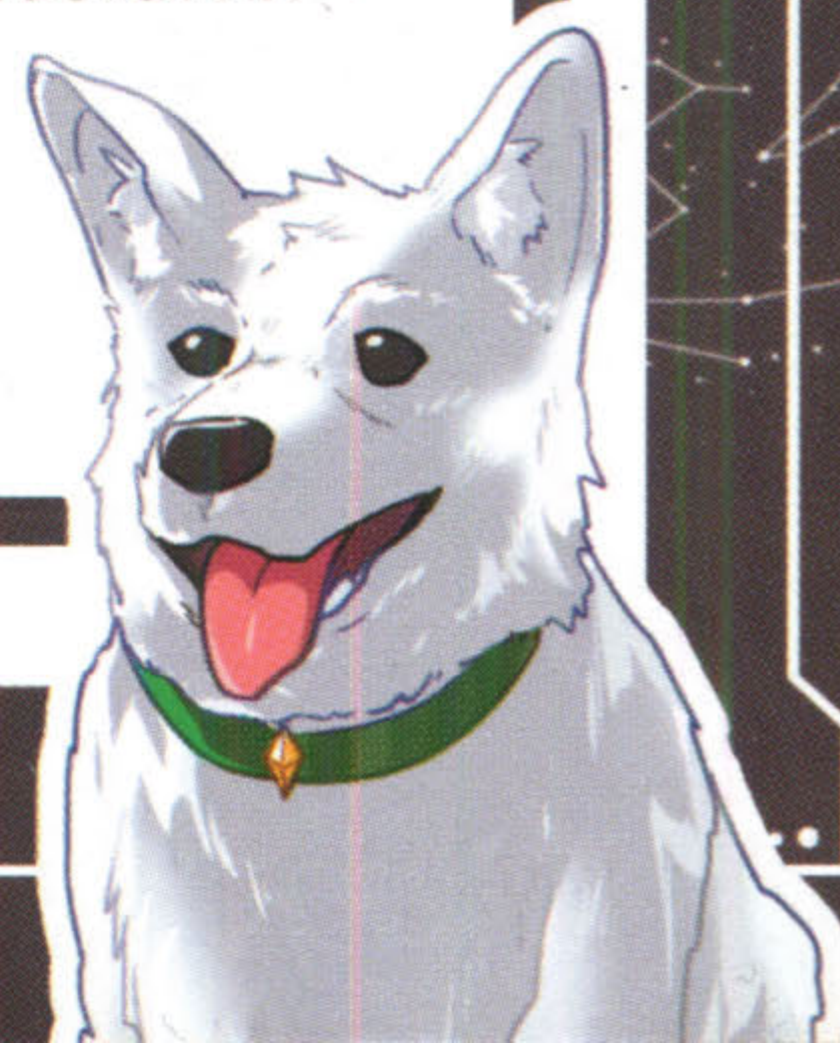
среди Ав, и Лафиль, Ав среди людей, олицетворяют поиск себя в чужой культуре. Тут впечатляет почти «толкиновский» подход к проработке вселенной. Искусственный язык Ав — не просто декоративный элемент, а полноценная система с грамматикой и лексикой, разработанная Мориокой. В аниме он сопровождается субтитрами, что усиливает погружение и подчёркивает культурную пропасть между космическими эльфами и обычными людьми.

Империя Ав — монархия с императором во главе и аристократией, где титулы и земли (читайте — звёздные системы) передаются по наследству. В свою очередь, коалиция планетарных государств Объединённого человечества построена на принципах демократии,

но страдает от внутренних конфликтов и замшелой бюрократии. Их неприятие Ав основано на страхе перед генетическим превосходством и утратой свободы в большей части космоса. Люди хрупки, а Ав почти во всём идеальны и могут жить несколько сотен лет. Однако сериал всячески избегает чёрно-белой морали, обращая внимание на ошибки обеих сторон.

Франшиза рассчитана на зрителей, уставших от шаблонных сюжетов. Здесь нет изрядно поднадоевших спасителей мира, мехов или магических сил — только фракции, борющиеся за свои идеалы в серой зоне морали. Часто «Гербу» и «Знамени» присваивают будто бы позорный ярлык «юношеской фантастики». Совсем прожжённые знатоки жанра сравнивают франшизу с работами Роберта Хайнлайна, чьи ранние романы (например, «Космический кадет») считались юношескими. Однако философская глубина и проработанный мир возвышают «Герб» и «Знамя» скорее до взрослой истории с юными героями.

Скромный культовый статус «Герб» и «Знамя» заслужили как раз благодаря этой двойственности: молодых зрителей она может привлечь лихими приключениями и юными героями, а зрелую аудиторию — детализацией и философией. Но эта уникальная история остаётся нишевой, подзабытой и до сих пор незаконченной: Мориока стабильно выдаёт по одному роману раз в 5–7 лет — и концовки даже близко не видно. ///



Текст: Мара Руднева

Достичь Терры

Terra e...

- **Первоисточник:** манга Кэйко Такэмии
- **Годы выхода:** 1980–2007
- **Продолжительность:** фильм и 24 эпизода
- **Рейтинг:** 13+
- **Студии:** Toei Animation, Tokyo Kids
- **Режиссёры:** Хидэо Онти, Осаму Ямасаки

Такэмия Кэйко входит в число немногих мангак, преуспевших как в жанре сёнэна, так и в жанре сёдзё. «Достичь Терры» — история о далёком будущем и одна из самых успешных её работ, которую экранизировали дважды.

Настали времена, когда человечество почти уничтожило родную планету Терру и отправилось покорять космос в поисках нового дома. Правительственный орган — Верховное господство — видит опасность во многом. В первую очередь в людях с особыми генами, которых называют мью. Кто они — мутанты или другая раса? Известно лишь, что они опасны для человечества. Их отчаянно стремятся уничтожить, уж больно они сильны и способны на многое... Некоторые из них даже не подозревают, какими способностями обладают.

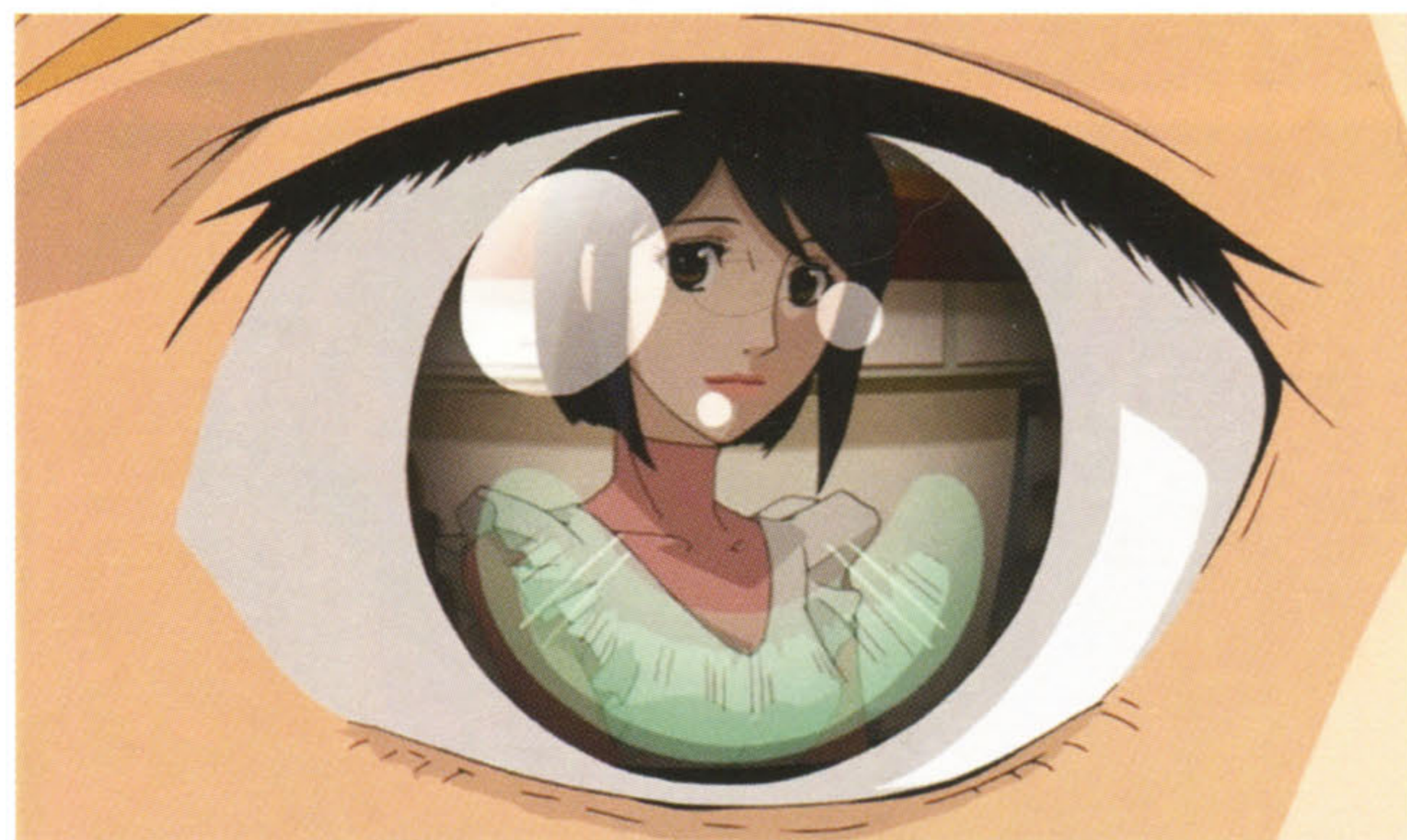
Например, Джоми Марк Шин — главный герой истории. Он учится в Атараксии, где в 14 лет проходит обязательный экзамен на взросление. Что-то вроде местных Голодных игр. За гордым названием «День пробуждения» скрываются опасные испытания, а за пафосом — банальный отсев потенциально опасных детей с генами мью. Герой чудом спасается от смерти и, узнав правду о своём происхождении, больше не может повернуть назад.

Прежде Джоми жил вполне обычной жизнью — разве что видел странные сны про беловолосого юношу. Именно этот юноша и спасает его в конечном итоге. Не из благородных побуждений, а чтобы передать протагонисту силы и лидерство над своим народом. Он — солдат Блю, первый лидер мью.

Там, где 14-летний подросток вынужден возглавить спонтанную революцию, является и антигерой: Кит Аниан — тот, кто встанет во главе человечества, чтобы в конце от него отречься.

Первая полнометражка от студии Toei Animation увидела свет в 1980 году. Хотя четыре года спустя её и показывали в Америке, особой популярности фильм ненискал. В том числе потому, что авторы попытались уместить в одной картине сразу три тома манги — бич многих экранизаций на большом экране 1980-х. Получилась каша, в которой разобраться без знания первоисточника было задачей со звёздочкой.

В 2007 году истории о Джоми Марке Шине дали второй шанс. Tokyo Kids запустила в производство 24-серийное



аниме, с которым всё наконец получилось. В режиссёрском кресле оказался Осаму Ямасаки (аниме-сериал «Мастер муси»), а за дизайн и концепты персонажей отвечал Юки Нобутэру, приложивший руку к дизайну и анимации «Видения Эскафлона» и «Сакуры, собирательницы карт», что само по себе уже было гарантом качества.

На первый взгляд, «Достичь Терры» — типичная история о подростке, обременённом большой силой и ответственностью. Однако аниме стало культовым потому, что сочетает в себе простой, почти библейский сюжет, созвучный с «Интерстелларом» Кристофера Нолана, поэзией путешествий «Энтерпрайза» и романтикой космических странствий. Зритель наблюдает множество событий, герои взрослеют, неизбежно падают и мужественно поднимаются, идут вперёд — к истине, которая однажды спасёт человечество.

Что стоит за желанием безоговорочной власти, непрекращающейся враждой и ксенофобией, отчаянием и надеждой? Это ответ на вопрос, есть ли будущее у человечества. Кто поведёт его, кроме тебя, Джоми Марк Шин? ///

Текст: Борис Невский

Грязная парочка

Dirty Pair

- **Первоисточник:** ранобэ Харуки Такатихо
- **Годы выхода:** 1985–1996
- **Продолжительность:** 24 эпизода, фильм и OVA
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёры:** Тосифуми Такидзава, Норио Касима, Ма-сахару Окуваки, Кацуёси Ятабэ, Коити Масимо, Цука-са Сунага

Середина XXII века, человечество активно осваивает дальний космос. У руководства Федерации Объединённой Галактики проблем выше крыши: на некоторых планетах процветает мафия, корпорации игнорируют законы, космические пираты не унимаются... Следить за порядком поручают Всемирной ассоциации работников благосостояния (ЗВА), чьи сотрудники, лицемерно именуемые «консультантами по проблемам», способны разрешить любой кризис — дипломатией или силой. Однако самые brutальные консультанты кажутся безобидными зайчиками в сравнении с главными звёздами ЗВА — американкой Кей и японкой Юри, которых журналисты прозвали Грязной парочкой. Вместе они способны обратить в прах даже огромные мегаполисы.

«Грязная парочка» — космооперный процедурал без стройного сюжета, в каждом эпизоде которого героев ждут новые приключения на любой вкус. Схватки с пиратскими и мафиозными группировками, разоблачение промышленного и межпланетного шпионажа, поимка серийных и наёмных убийц, разборки с безумными учёными и наглыми боссами корпораций, миссии по охране VIP-персон, подавление заговора внутри ЗВА... Жанры от серии к серии тоже меняются — от чистого экшена до детективных расследований.

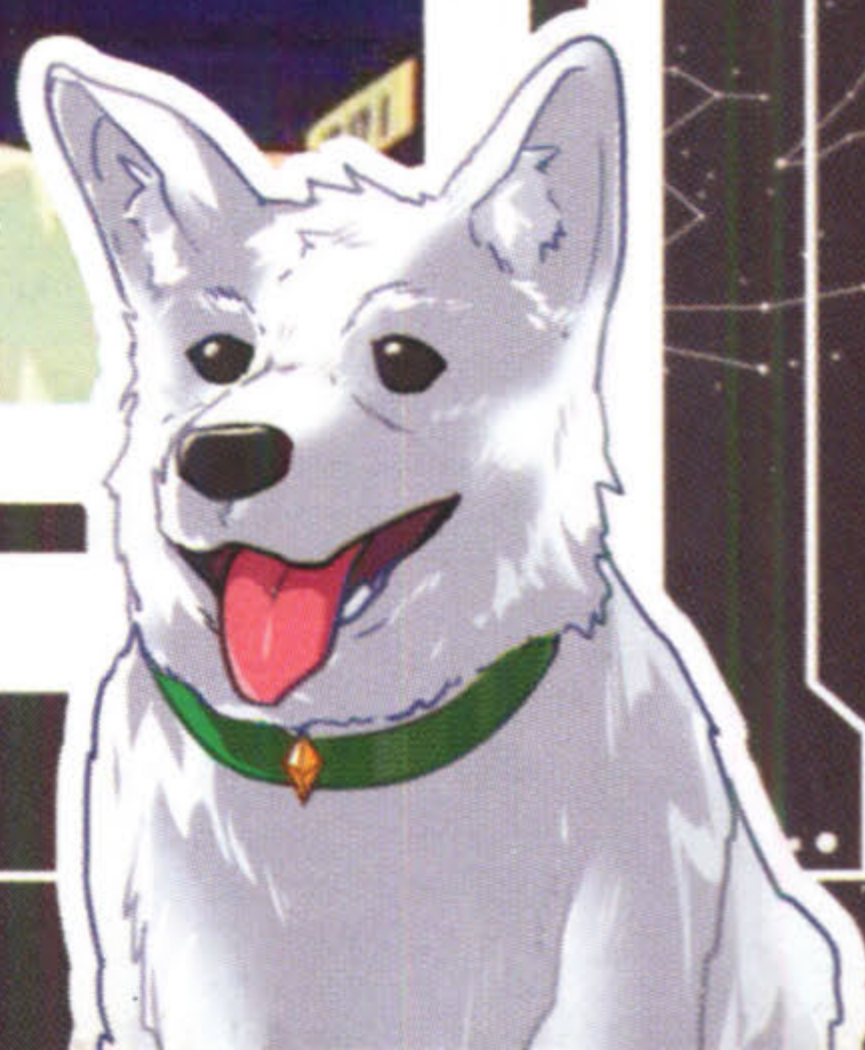
Истории в сериале очень динамичны, не успеваешь оглянуться — дело уже раскрыто! Злодеи наказаны, невинные спасены, очередной город стёрт в порошок. А ещё

Второй блин комом

В 1994-м Sunrise выпустила OVA-сериал «Ослепительная Грязная парочка» — полный перезапуск франшизы, который оказался спорным. Этим стало больше, персонажи и атмосфера изменились, комедию начала теснить драма, а на смену самостоятельным эпизодам пришли сквозные сюжеты. Фанатам аниме не понравилось, поэтому его продлевать не стали.

здесь полно юмора, будь то комичные ситуации или подшучивания героинь друг над другом, в которых прослеживается хорошая проработка персонажей. Характеры боевой рыженькой Кей и милой аристократичной Юри раскрываются прежде всего через действия и диалоги. Героини реально чумовые — отличный образец «сильных женщин» без пресловутой политкорректности! Кей и Юри не стесняются сексуальности и женственности, а если потребуется — они готовы убивать и калечить врагов, не забывая между делом отпустить циничные шуточки.

Порой в сюжетах «Грязной парочки» прослеживается шаблон: происходит преступление, героини отправляются на расследование (или случайно оказываются неподалёку), череда шуточек, пиф-паф, большой бадабум и — ура! — победа. Тем не менее истории не повторяют друг друга: одолеть мафиозный клан на провинциальной планете или поймать наёмного киллера в замкнутом пространстве пассажирского звездолёта — совсем не одно и то же. Где-то обойдётся простой потасовкой, а где-то придётся мозгами поработать. К счастью, Кей и Юри всё по плечу — хотя, как и положено протагонистам космооперы, порой им безумно везёт. ///





Текст: Алекс Лапшин

Изгнанник

Last Exile

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2003
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Gonzo
- **Режиссёр:** Коити Тигира

«Изгнанник» — одно из главных творений некогда славной студии Gonzo, гибрид дизельпанка и политического триллера, где воздушные сражения и инженерные расчёты идут рядом с человеческими трагедиями. Проект, приуроченный к десятилетию компании, стал результатом сотрудничества режиссёра Коити Тигиры, художника Рэнди Мураты и продюсера Махиры Маэды.

Трио ранее работало над культовой «Последней субмариной», и их опыт в смешении классической анимации с компьютерной здесь достиг нового уровня — Gonzo как студия и начинала когда-то с 3D-дизайна. Местные самолёты-ваншпы и летающие корабли, вдохновлённые бипланами 1920-х и дредноутами начала XX века, создали уникальный ретрофутуристический стиль, который до сих пор считается эталонным, его помнят и любят. Особенно моделисты.

Технологии в «Изгнаннике» неотличимы от магии: действие происходит в мире Престел, разделённом на две враждующие половины — Анатоль и Дизит (от греческих слов «Восток» и «Запад»). Первая страдает от катастрофической засухи, вода там дороже вина, вторая — от вечной зимы. Между ними бушует Гранд Стрим, непрерывный шторм, где заведует Гильдия — технократическая каста, полагающаяся на силовые методы. Гильдия не пользуется магией, её сила — в продвинутых технологиях вроде «звёздных» (по форме) истребителей.

В центре сюжета — дуэт воздушных курьеров: талантливый мальчик-пилот Клаус и прагматичная девочка-механик Лави. Их отношения — смесь дружбы, соперничества и чуточку невысказанной романтики. Они берутся доставить малышку Альвис — «ключ» к загадочному древнему кораблю «Экзайл» — капитану Алексу Роу, печальному и обаятельному стратегу, чей план мести Гильдии за гибель невесты напоминает многоходовую шахматную партию. Недаром эпизоды назвали в честь шахматных терминов!

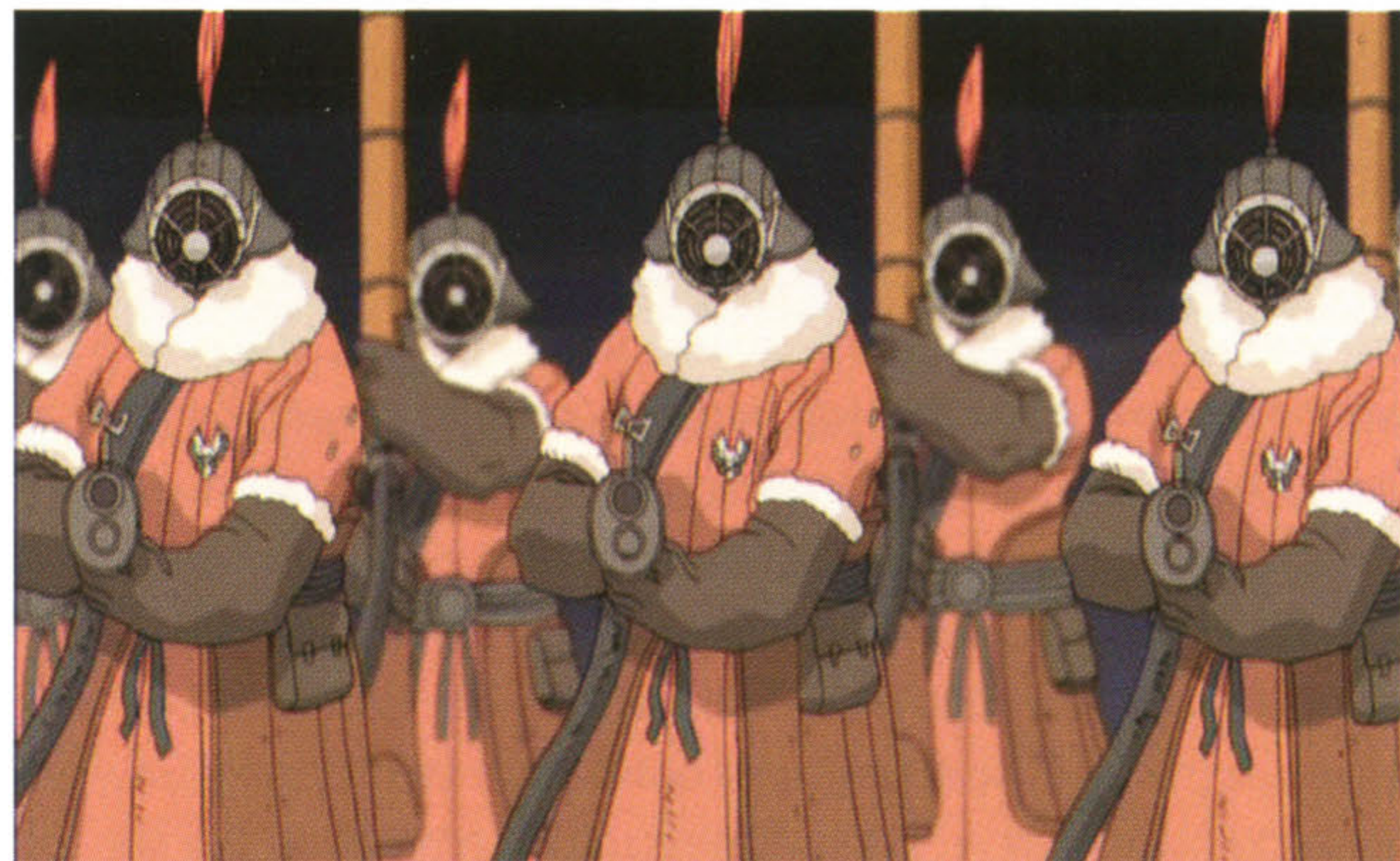
Рядом с капитаном тихая София, наследница престола Анатоля, которая балансирует между долгом и чувствами к Алексу. Её сдержанная влюблённость добавляет пронзительности, но не перетягивает фокус с основного конфликта. Компанию дополняет трикстер Дио, наследник Гильдии, на деле знающий гораздо больше, чем говорит.

Главная интрига аниме — борьба за корабль «Экзайл», якобы способный спасти человечество. Чтобы активировать его, нужны четыре «мистериона» — кода, зашифрованных в стихах. Гильдия, Анатоль и Дизит бросают все силы на их поиск, причём сражения между ними — это не хаотичные стычки, а тщательно продуманные операции.

Студия Gonzo в «Изгнаннике» сделала ставку на новаторство: 70 % кадров аниме состоит из компьютерной графики, что для 2003 года было смелым решением. Корабли и ваншпы анимировали в 3D, тогда как персонажи сохранили «ручную» прорисовку. Это помогло авторам подчеркнуть контраст между холодной техникой и живыми героями с эмоциями.

В 2011 году аниме получило продолжение «Серебряное крыло Фам», перенёсшее действие на Землю. В нём новые герои — воздушные пиратки Фам и Жизель — воюют против колониальной империи, а старые персонажи связывают эпохи. Манга «Путешественники песочных часов» соединила два сериала, рассказав о послевоенной жизни Клауса и Лави.

Я как переводчик сериала на русский могу быть предвзятым, но «Изгнанник» идеально сочетает логичную научную фантастику и тихую, но отчаянную романтику. Мир раскрывается медленно и последовательно, спойлерить — только портить. Романтика в сериале словно отражение в стальной обшивке корабля: заметишь, только если присмотришься. Но вспоминаешь капитана Алекса — и слёзы сами наворачиваются на глаза. Вся жизнь Престела подчинена машинам. Но управляют ими всё равно люди. ///



Текст: Борис Невский

Гиперпространственная крепость Макросс

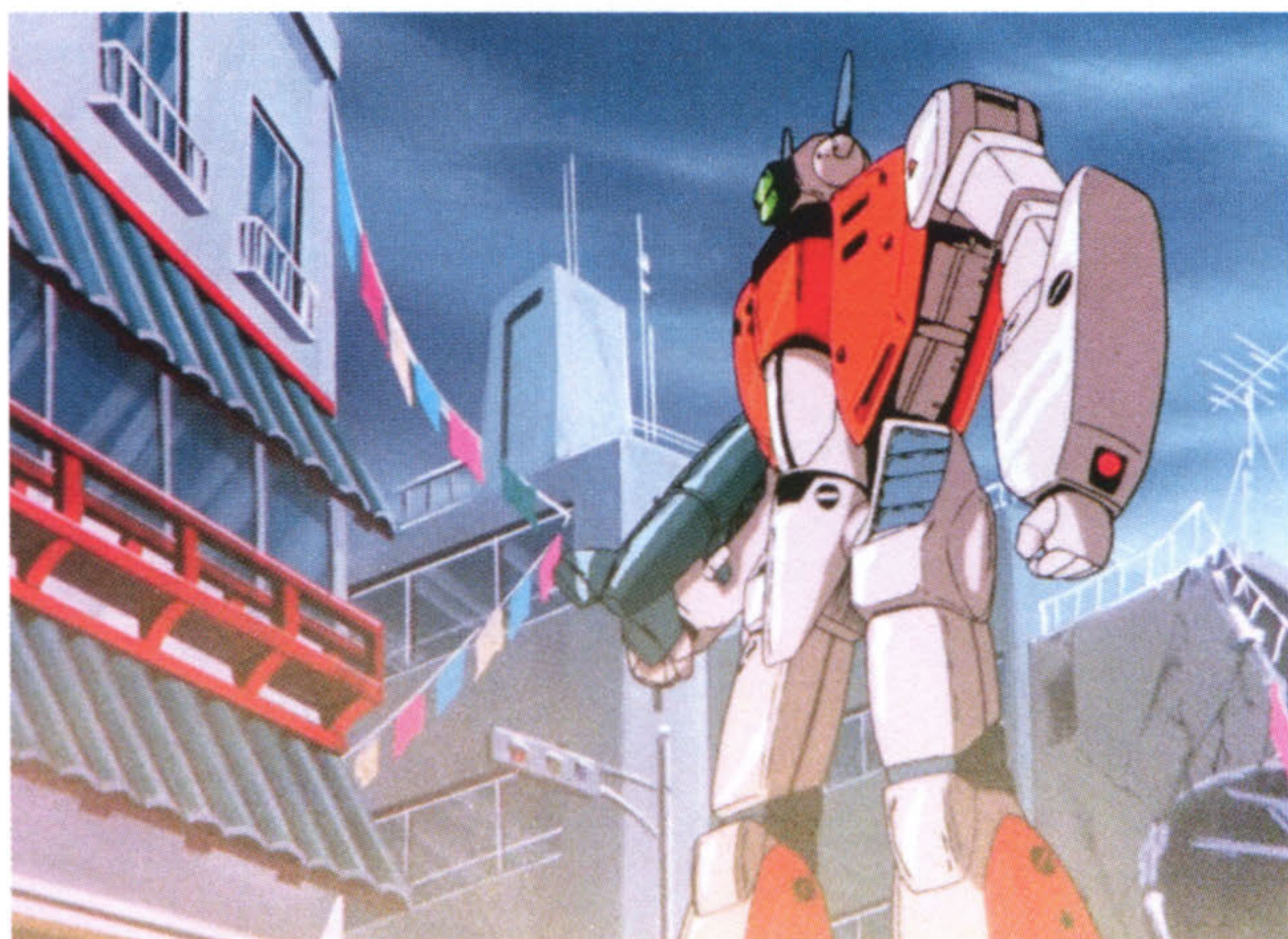
Choujikiu Yousai Macross

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1982–1983
- **Продолжительность:** 36 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студии:** Tatsunoko Production, Artland
- **Режиссёр:** Нобору Исигуро

Недалёкое будущее (на момент создания аниме), 1999 год. На тропический островок падает огромный инопланетный звездолёт. За контроль над инопланетными технологиями вспыхивает война, в результате которой Земля объединяется. Под эгидой ООН корабль изучают и ремонтируют. Отреставрированную версию, названную «Макросс» (с греческого — «огромнейший»), спустя десять лет вводят в эксплуатацию как флагман будущего космического флота Земли. Однако запуск «Макросса» приводит к военному конфликту с инопланетной расой Зентради, агрессивных гуманоидов-гигантов...

«Макросс» — объёмная франшиза, в которую входит два десятка аниме, включая четыре сериала. Есть и другие продукты — ранобэ, манга, видеоигры, музыка. Вместе из них складывается масштабная история космического будущего Земли с множеством эпических событий.

Конечно, в 2025 году аниме из 1980-х выглядит не очень. Но стоит погрузиться в сюжетные хитросплетения, как глаз перестаёт цепляться за устаревшую графику. Особенно впечатляет сеттинг, заложивший основу франшизе, которая благополучно существует уже сорок лет. Перед нами достаточно логичная панорама мира будущего, где находится место масштабной войне, политическим интригам, невероятным



Три в одном

В 1985 году американская компания Harmony Gold выпустила мультсериал Robotech, в основу которого лёг «Макросс» с примесью ещё двух аниме — Super Dimension Cavalry Southern Cross и Genesis Climber MOSPEADA. Объединял их лишь общий жанр космической мехи. Американцы скомпилировали три сериала, придумав на основе «Макросса» свой сюжет, — получился фактический ремейк из 85 серий. Так появился новый сеттинг, а на Западе родился небывалый интерес к аниме.

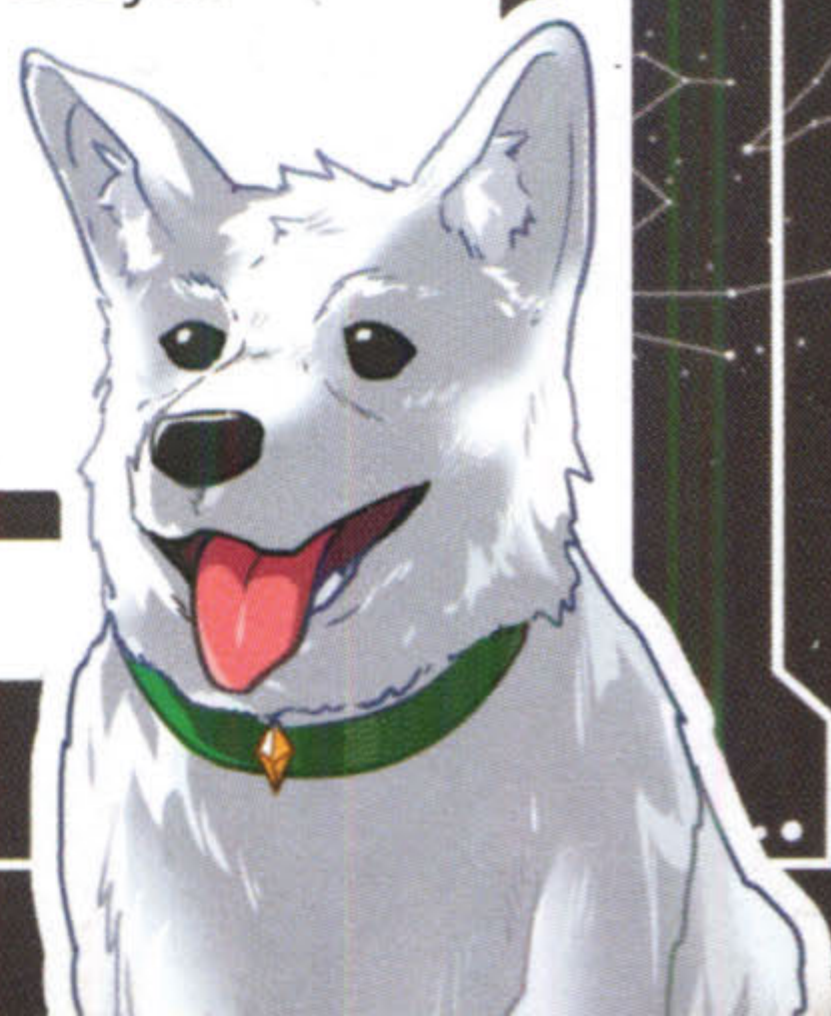
приключениям, научным открытиям, проблемам контакта с чужой культурой, человеческим взаимоотношениям и романтике. В сериале немало драматических и даже трагических событий, война с Зентради фактически приводит к опустошению Земли и уничтожению большей части человечества.

Но аниме остаётся достаточно оптимистичным: за концом земной цивилизации следует её возрождение, причём принципиально на иных началах — людям удаётся объединиться с частью Зентради.

Это самое объединение людей и чужаков, чья цивилизация крайне милитаризована, авторы показали довольно оригинально. Зентради обретают душу благодаря великой силе искусства, а именно — земной музыке. Настоящим идиолом (во всех смыслах) и сериала, и франшизы становится певица Линн Минмэй, чья музыка оказалась решающим фактором для перерождения изрядного числа чужаков, которые восстали против своих агрессивных соотечественников.

Ещё одно достоинство аниме — пристальное внимание к взаимоотношениям главных героев вроде любовного треугольника между Минмэй, пилотом Итидзэ Хикару и офицером «Макросса» Хаясэ Мисой. Романтика в сериале вполне взрослая, серьёзная, претерпевшая множество метаморфоз. Всё как в жизни. Да и в целом герои сериала, как правило, ведут себя по-взрослому, что особенно бросается в глаза на фоне зачастую совершенно инфантильных персонажей современного аниме.

«Макросс» довольно страшный сериал. Жестокий, но без кровавой аффектации, когда массовое уничтожение разумных существ показано буднично. И оттого аниме особенно реалистично. Смерть здесь вовсе не нечто из ряда вон выходящее. Она рядом, рукой подать... Оригинальный сериал заслуженно входит в золотой фонд аниме, несмотря на устаревший визуал и чисто японский перебор с пафосом. Если вы фанатеете от космических эпосов в духе «Легенды о героях Галактики», то «Макросс» точно для вас! ///





Текст: Семён Костин

Вселенная «Гандам»

Gundam

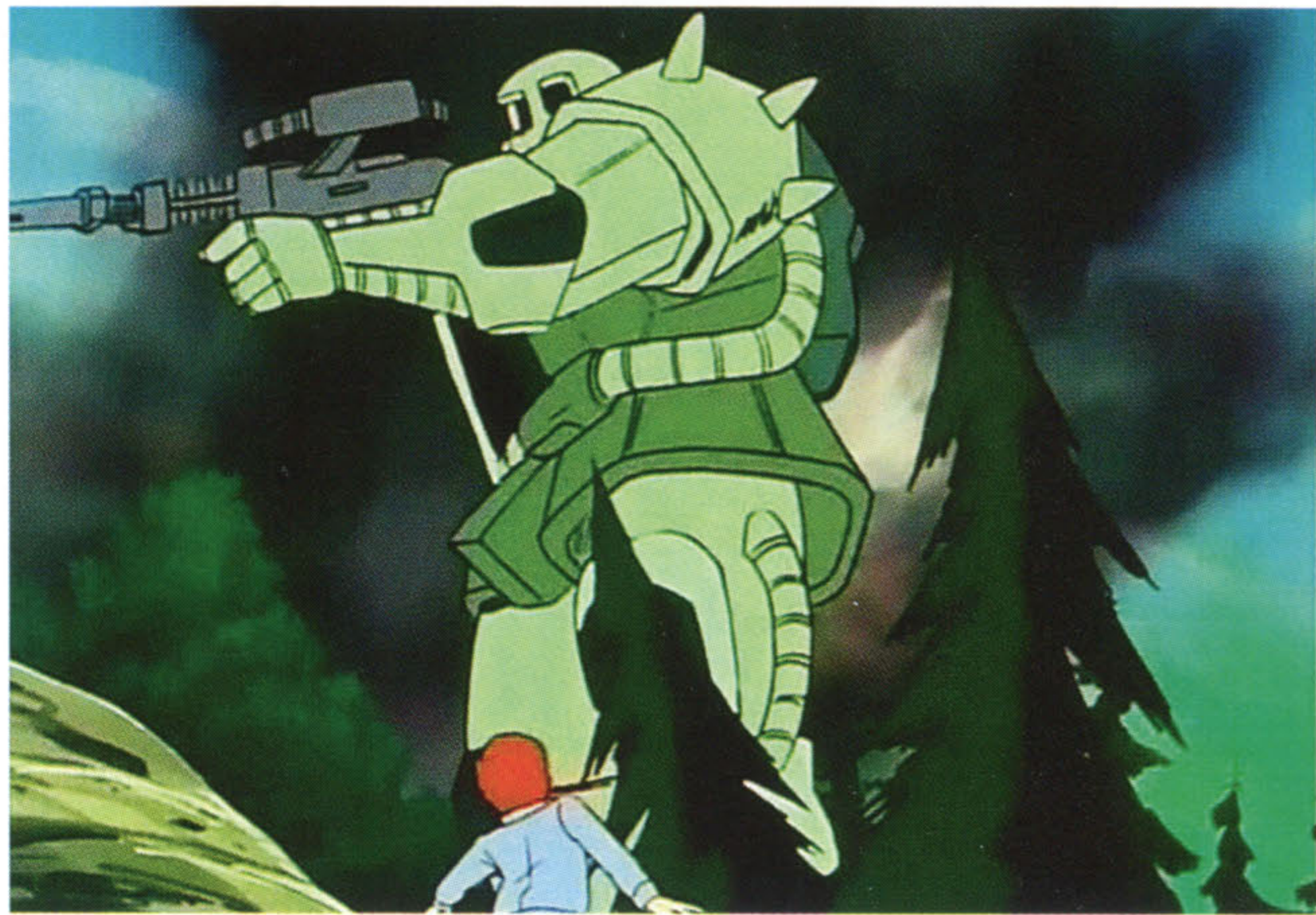
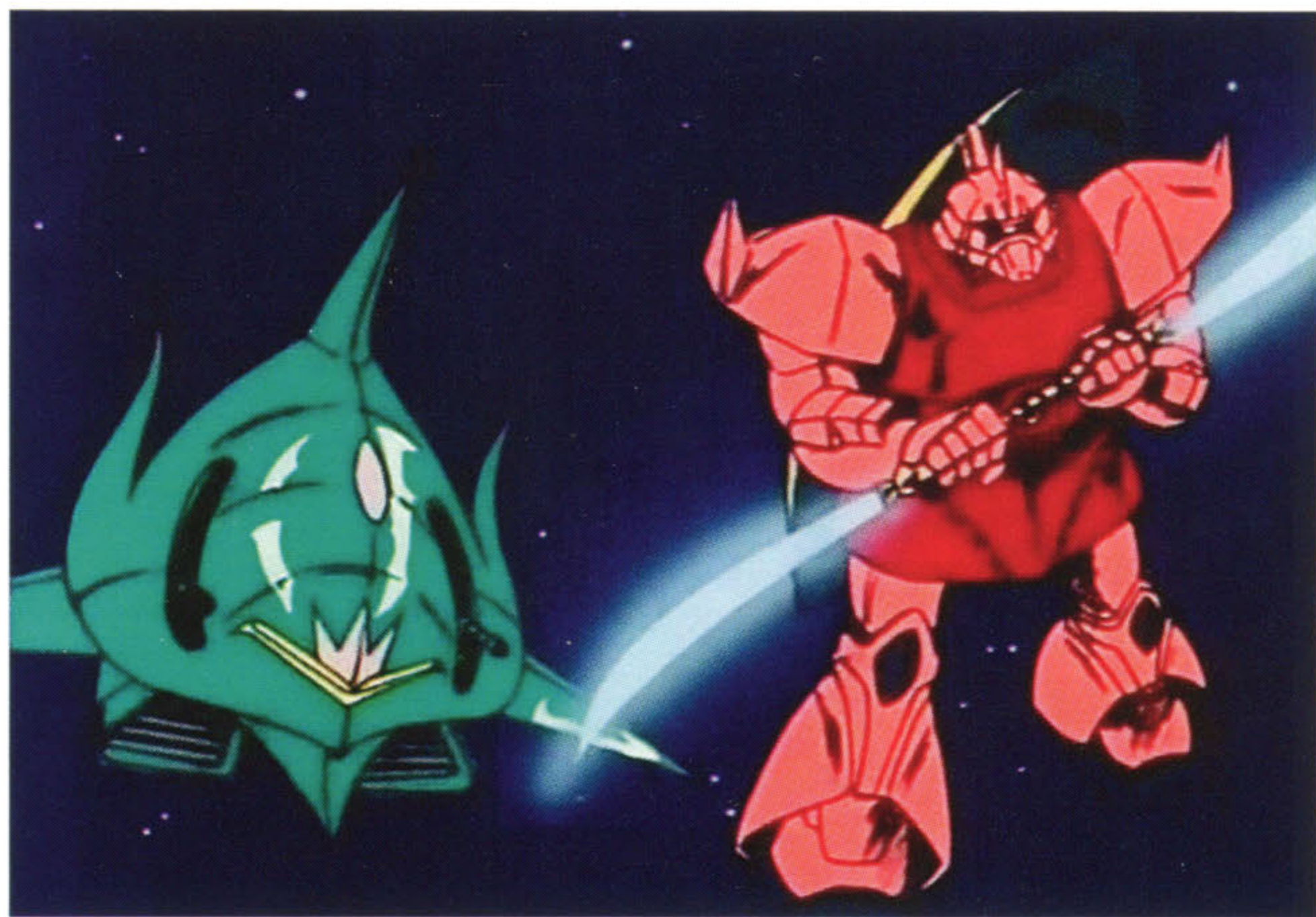
- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** с 1979
- **Продолжительность:** не сосчитать
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёры:** Ёсиюки Томино и другие

Немного истории

Рассказ о вселенной «Гандам» стоит начать с небольшого экскурса в историю жанра меха. Поджанр real robot появился благодаря оригинальному аниме «Мобильный воин Гандам» от студии Sunrise, которое вышло на японском телевидении в далёком 1979 году. Но экспериментальный и новаторский сериал режиссёра Ёсиюки Томино приняли не сразу. У аниме было неудобное время трансляции, посредственные рейтинги на ТВ, а дети нашли его слишком мрачным и серьёзным. Никто не был готов к такой революции, и сериал сняли с вещания раньше запланированной даты — вместо намеченных 52 эпизодов вышло 43, но студия успела сделать концовку. Из этой, казалось бы, неразрешимой ситуации помог выкрутиться выгодный контракт с компанией Bandai на производство линейки фигурок, которую потом активно рекламировали на ТВ и в журналах.

Так всё и завертелось. Фигурки отлично продавались и вызывали интерес к аниме как у поклонников научной фантастики, так и среди любителей сборных моделей. Череда повторных показов и полнометражные адаптации не заставили себя долго ждать. Немаловажную роль сыграл и фактор «испорченного телефона», «Гандам» — один из ярких примеров аниме, которое ушло в мейнстрим благодаря преданным фанатам, без устали продвигавшим любимую работу. Успех этой франшизы в Японии начала 1980-х сравним с бешеной популярностью «Звёздных войн» в США.

Дошло до того, что 22 февраля 1981 года режиссёр Ёсиюки Томино на премьере полнометражной версии «Гандама» перед толпой в две тысячи фанатов объявил о начале «нового века». Что отныне японская анимация не будет прежней и получит мощный виток развития. Так и случилось: первый «Гандам» произвёл революцию как в аниме, так и в жанре меха. Если раньше в год выходило до пяти меха-сериалов, то к 1985-му их количество увеличилось до пятнадцати. Экспансия «Гандама» дошла и до Запада (преьера состоялась в Италии в 1980 году), а её влияние можно заметить во многих фантастических франшизах. Например, без «Гандама» и real robot мы бы никогда не увидели вселенную BattleTech/MechWarrior.



Работы, которые выходили до «Гандама», позже означают в рамках другого поджанра — super robot. Структура такого аниме рассчитана на детскую аудиторию и весьма однотипна: злодеи (чаще всего инопланетяне) пытаются захватить Землю, но им противостоит подросток в гигантском роботе. Каждую серию он побеждает врагов, но вскоре злодеи обязательно возвращаются с новым коварным планом — так повторяется из эпизода в эпизод. Самый яркий и знакомый российскому зрителю пример подобного аниме — «Грендайзер».

В отличие от super robot, целевая аудитория real robot — подростки и взрослые. Упор идёт не на шаблонные сражения и «злодея недели», а на тщательную проработку вселенной и глубину характеров персонажей. Сюжеты подобных меха-сериалов отдают дань уважения великим фантастам (Хайнлайну, Кларку, Брэдбери) и спокойно обходятся без избитой темы злых пришельцев — хотя не без исключений.

В real robot не стесняются показывать ужасы войны и лёгкую эротику, граница между добром и злом размыта, а в отдельных работах её и вовсе нет. Часто персонажи real robot ведут философские беседы, обсуждают военные тактики и стратегии, используют специально придуманные для аниме военные термины. У самих роботов сложный дизайн, никаких суперспособностей и искусственного интеллекта — это обычное военное оружие.

Всё это прекрасно описывает вселенную «Гандам». Но как разобраться? С чего начать смотреть? Один только беглый взгляд на список тайтлов приведёт любого неподготовленного зрителя в ужас — более восьмидесяти разных фильмов, сериалов и короткометражек начиная с конца 1970-х. Но на самом деле всё не так страшно!

«Гандам» разделён на множество независимых друг от друга вселенных, или таймлайнов. Эти вселенные

не связаны друг с другом, сюжет в них начинается с нуля, их спокойно можно смотреть в отрыве от более ранних работ.

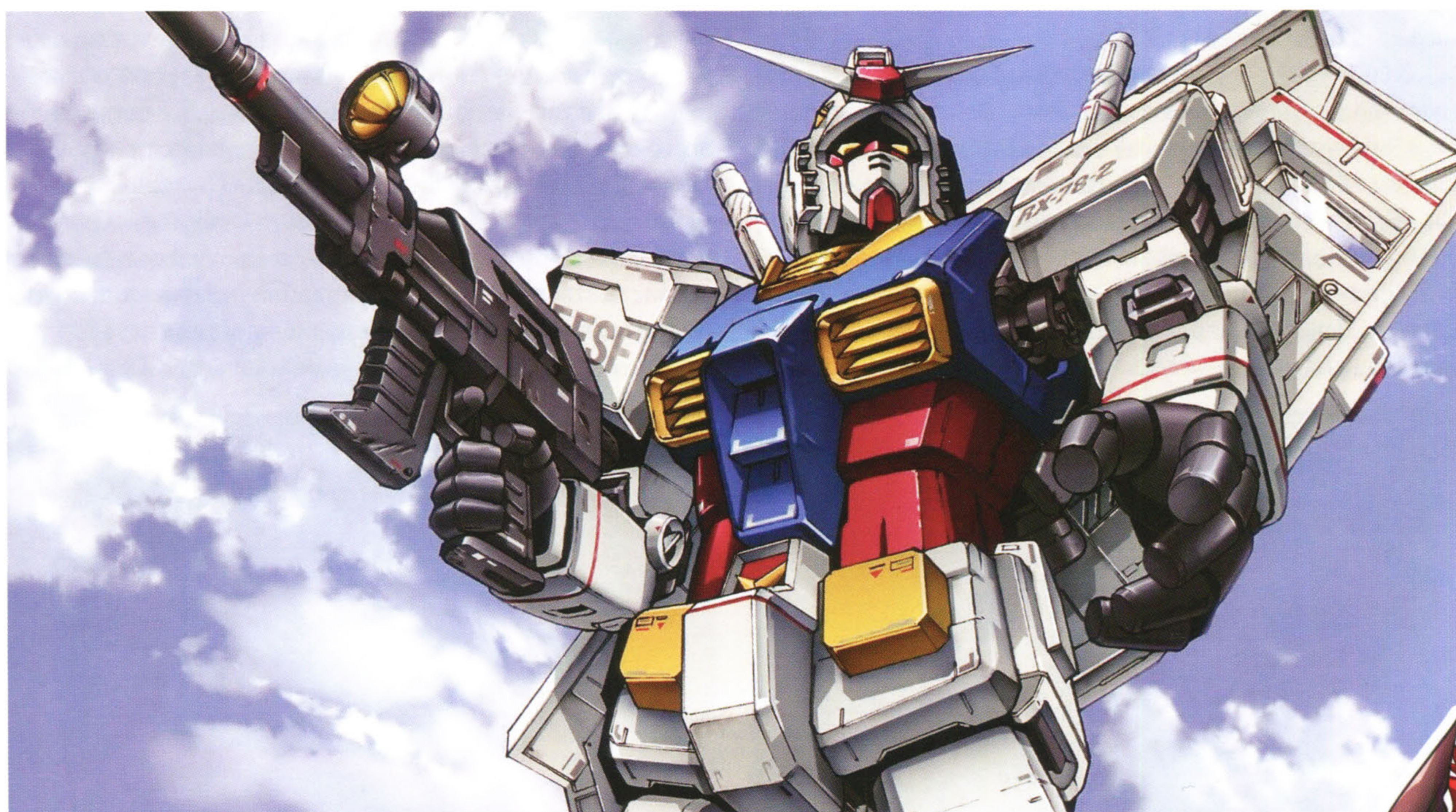
Первая и самая масштабная вселенная — это Universal Century («Универсальный век»). Позже и параллельно с ней развивались Future Century («Век будущего»), After War («После войны»), After Colony («После колоний»), Cosmic Era («Космическая эра»), Anno Domini (с лат. «От Рождества Христова»), Correct Century («Исправленный век»), Post Disaster («После катастрофы»), Advanced Generation («Продвинутое поколение»), Regild Century («Позолоченный век») и Ad Stella.

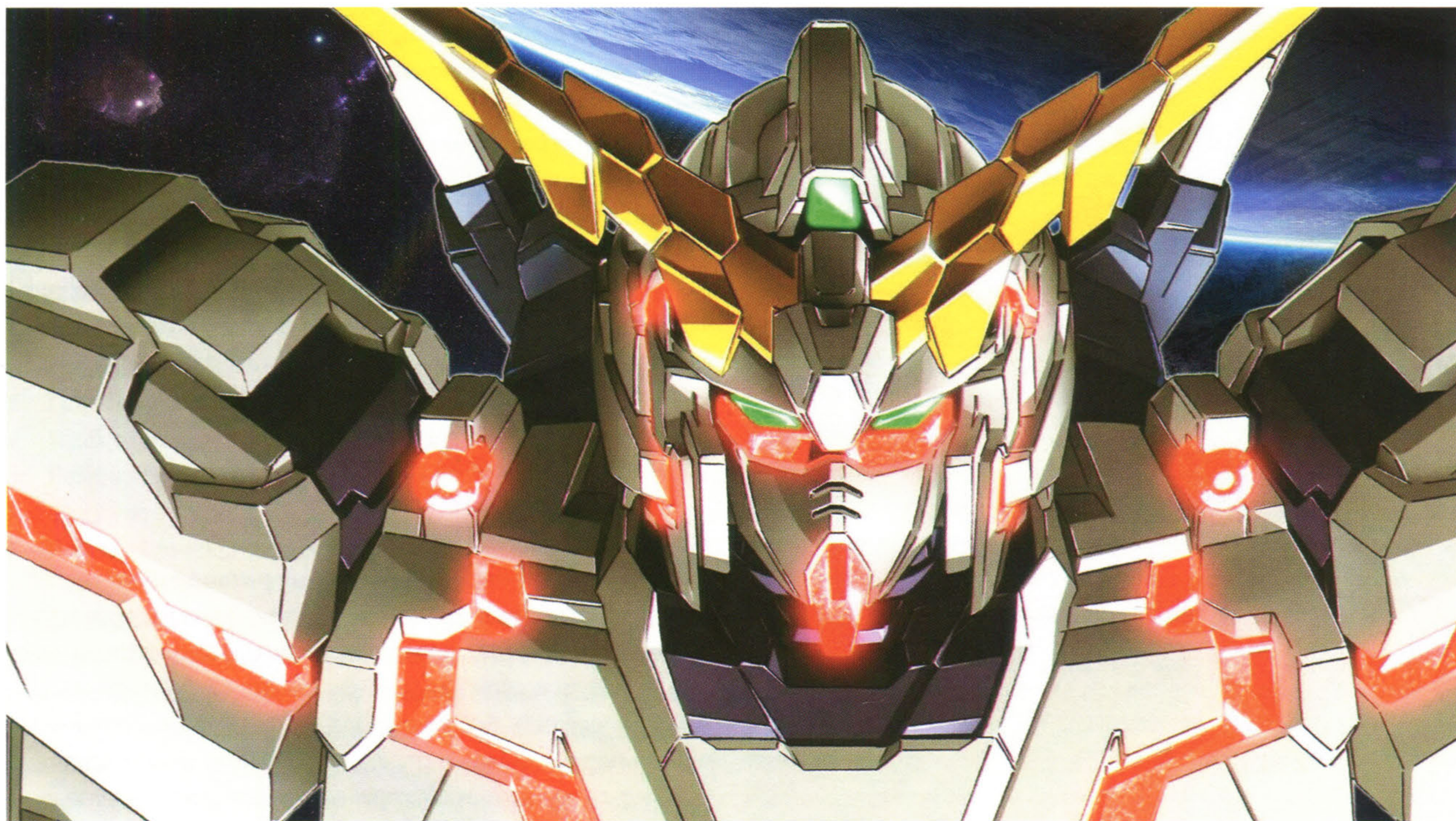
Нет, правда, всё не так страшно!

«Универсальный век»

События самого первого «Гандама» разворачиваются в недалёком будущем. Человечество уже пятьдесят лет изучает просторы Солнечной системы. Терраформирование — всё ещё сложная и неизученная технология, зато у людей уже есть базы и города на Луне. Часть человечества переселилась в огромные цилиндрические колонии под названием «Стороны», расположенные недалеко от Земли и Луны. Колонизация космоса началась в 2046 году по старому исчислению (AD), или в 0001 году по новому исчислению, которое получило название Универсальный Век (UC).

В 0068 году колония «Сторона-3» объявляет о независимости от Земной Федерации и провозглашает себя Республикой Зион. Переговоры с мятежниками не удались — колонисты твёрдо решили жить отдельно от землян. Это привело к холодной войне с гонкой вооружений, во время которой были разработаны пилотируемые мобильные доспехи, а также началось





исследование ньютайпов — колонистов с экстрасенсорными способностями.

Во время пребывания в космосе у некоторых людей развились необычные силы. Учёные считают это новой ступенью эволюции человека. Ньютайпы наделены потрясающей интуицией: они умеют проецировать мысли в космос, чувствуют опасность, ощущают присутствие других ньютайпов, предсказывают недалёкое будущее и в сложные моменты даже общаются с умершими. Этому своеобразному японскому аналогу джедаев посвятили достаточно времени в аниме, хотя появляются они далеко не в каждом «Гандаме».

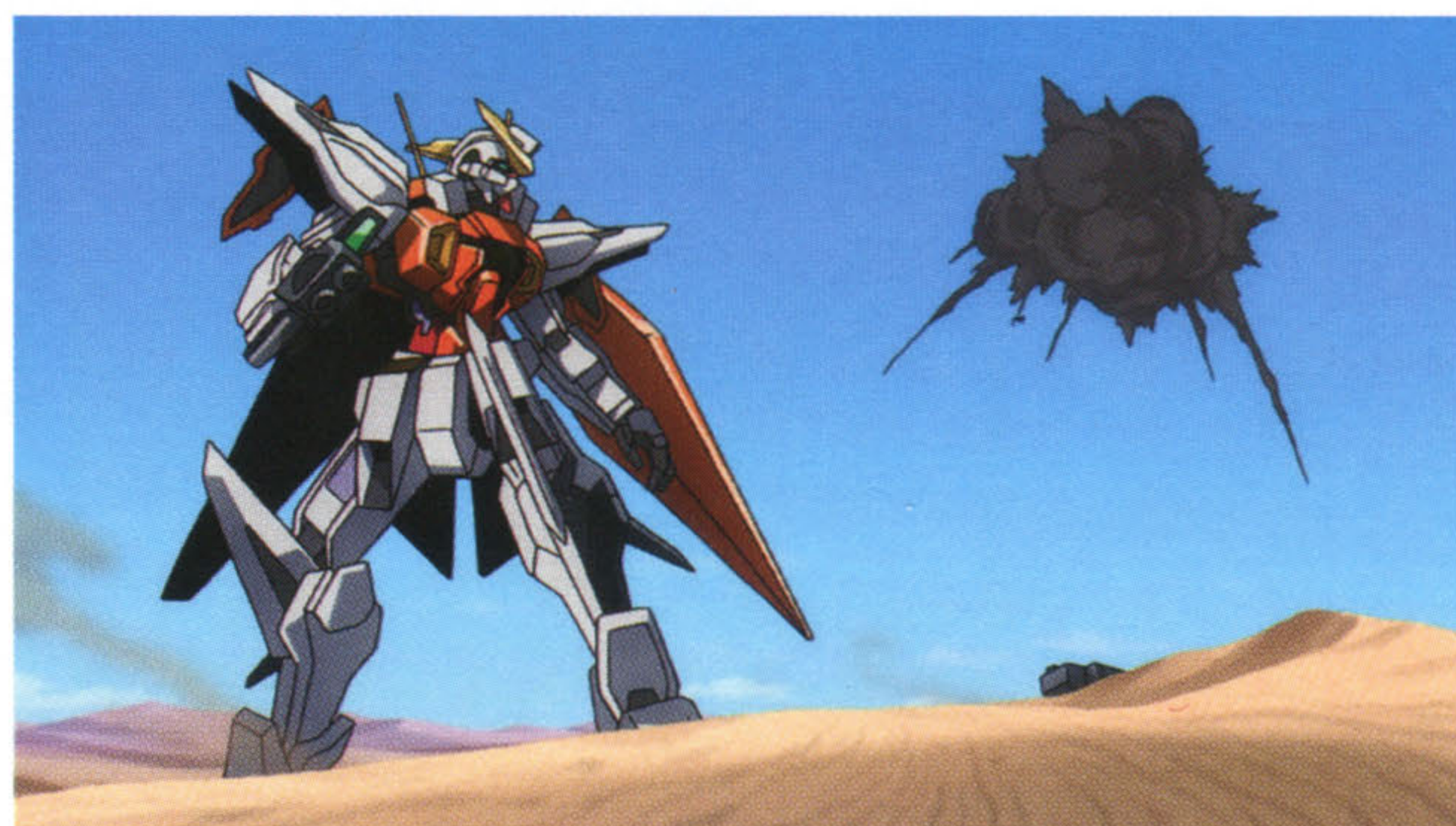
В 0079 году Универсального века (2124-й по старому календарю) началась война между Земной Федерацией и Зионом, которую позже назвали Однолетней. Меньше чем за год в ней погибло три миллиарда человек, а южная часть Австралии превратилась в пустыню из-за сброшенной на неё космической колонии. Правители Зиона — семейство Заби — считают землян низшей расой и борются за права космоноидов. В их представлении будущее человечества должно быть в руках жителей

колоний, а не горстки политиков с истощённой и бедствующей Земли.

«Гандам» — прежде всего драматическая франшиза о войне и судьбе пилотов мобильных доспехов. Редкая работа в японской анимации, где не стесняются обсуждать остросоциальные вопросы возможного будущего. Ведь человечество никогда не изменится, оно и в космосе будет сражаться за очередную националистическую идеологию и незначительные клочки пространства.

Несмотря на преклонный возраст оригинального «Гандама», бои выглядят увлекательно и эффектно. Отрицательных персонажей нельзя назвать штампованными злодеями с безумными планами и банальной мотивацией, как в том же поджанре *super robot*. На протяжении всего сюжета положительные герои меняются — и даже переходят на сторону врага.

Амуро Рей и Чар «Красная комета» Азнабль — центральные герои «Универсального века». Амуро в юном возрасте втянули в войну и заставили пилотировать Гандам, а Чар служит в войсках Зиона, жаждет отомстить за смерть своего отца семейству Заби и мечтает



реформировать узурпированную республику. Судьба этих персонажей красной нитью проходит через многие сериалы и фильмы в рамках «Универсального века».

Оригинальный сериал насчитывает 43 эпизода, что довольно много. Поэтому если вам тяжело даются длинные сериалы, то в качестве альтернативы есть три двухчасовых фильма. В полнометражках охватили все ключевые события, избавили повествование от второстепенных сюжетных линий, подтянули качество анимации и нарисовали дополнительные сцены.

Режиссёр франшизы Ёсиюки Томино на протяжении всех 1980-х развивал временную линию «Универсального века». Все «Гандамы» этой вселенной очень похожи, и сюжет строится по одной формуле: Земная Федерация сражается с Зионом (а позже с Нео-Зионом) или какой-то другой группировкой колонистов. Последние занимаются террористическими актами и диверсиями — это сброс колоний на Землю, угон мобильных доспехов и государственные перевороты. При этом мерзавцы и герои встречаются по обе стороны баррикад. Главный герой почти всегда обычный молодой военный (от 15 до 25 лет) или гражданский, который волею случая стал пилотом мобильного доспеха.

Вслед за первым сезоном вышел более мрачный и депрессивный «Зета Гандам». Размах событий в «Зете» заметно меньше, чем в оригинальном «Гандаме». Это позволило сместить акцент с бесконечных сражений на политические дразги и лучше раскрыть характеры как новых, так и старых героев. В «Зете» положительная группировка АЗОГ («Анти-Земная Объединённая Группа») больше сорока серий воюет с элитной земной группировкой «Титаны» и остатками Зиона.

Затем вышел неоднозначный сериал «Дабл Зета», который фанаты ругают за излишний юмор, обилие женских персонажей (аниме даже прозвали «гаремником во вселенной Gundam») и невнятный сюжет. Хотя вторая половина сериала получилась ничуть не хуже «Зеты»! Главное, перетерпеть сумбурные первые двадцать эпизодов.

И наконец, «Контратака Чара» — потрясающей красоты полнометражный анимационный фильм, в котором состоялась решающая схватка между повзрослевшим Амуру и Чаром.

После «Контратаки Чара» Томино выпустил провальный Gundam F91 (сюжет запланированного сериала

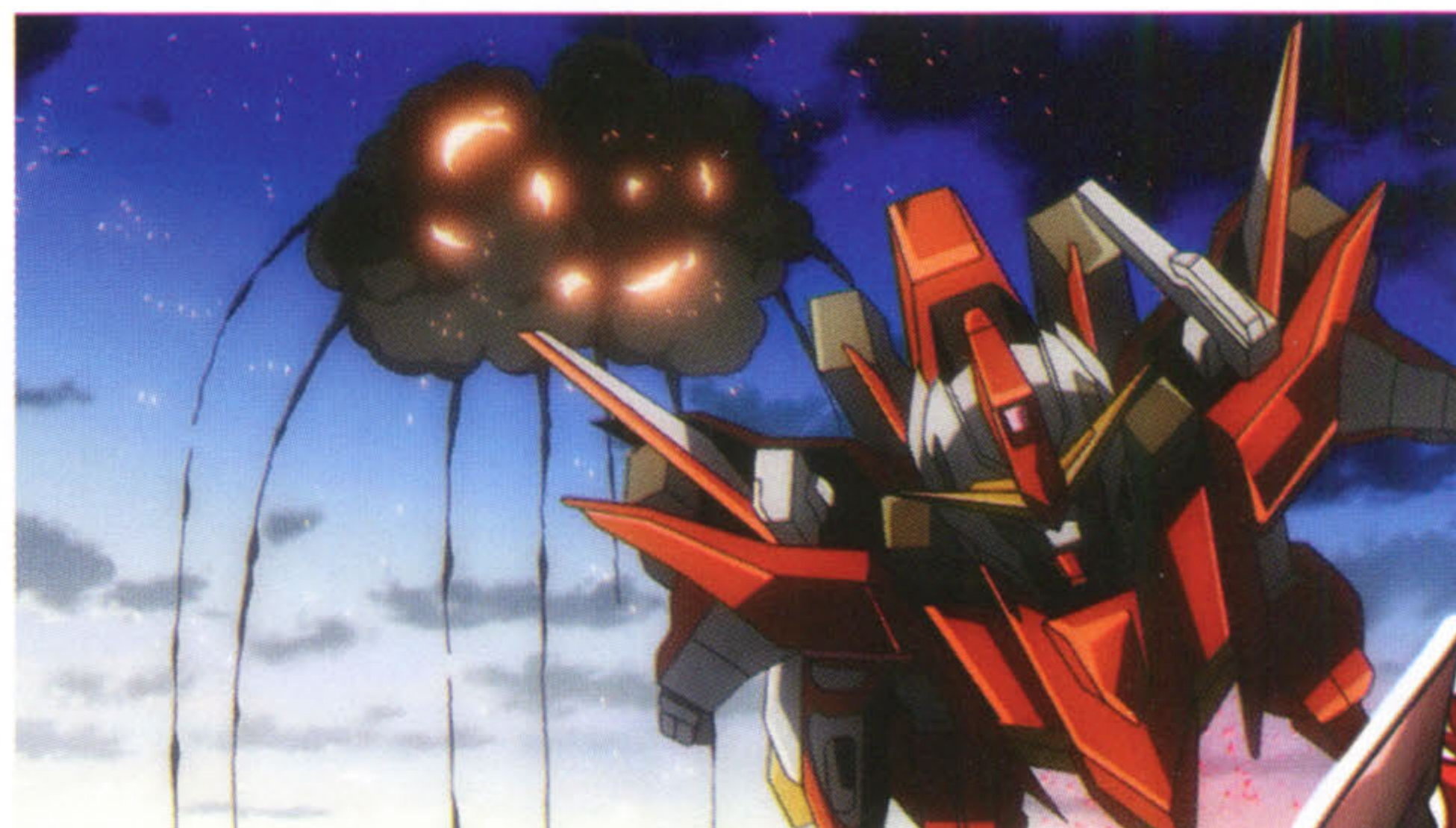
ужали в один полнометражный фильм) и спорный Gundam Victory, который создавался под сильным давлением со стороны Bandai. У Томино было мало творческой свободы, поэтому режиссёр находился в затяжной депрессии: огромная компания диктовала ему условия, и он ничего не мог с этим поделать. Ему даже пришлось поменять третий и первый эпизод местами, чтобы стимулировать продажи игрушек, а сюжет переориентировали на более юную аудиторию зрителей. Сегодня автор призывает не смотреть сериал и забыть о его существовании. Тем более из-за отдалённости от историй предыдущих сериалов Gundam Victory лучше воспринимать как отдельное произведение вне вселенной «Универсального века».

На этом Томино закончил работу над «Универсальным веком», но её продолжили другие режиссёры Sunrise. В 1990-е и нулевые вышло множество знаковых произведений. Например, в мини-сериале «Карманная война» конфликт между Зионом и Земной Федерацией показали глазами 10-летнего мальчика Альфреда. Он не пилот «Гандама» и не ньютайп — просто ученик начальной школы, увлечённый мобильными доспехами. Его родной дом находится на нейтральной территории, и он совсем не подозревает, что скоро его жизнь превратится в сущий ад. События мини-сериала «8-й взвод» разворачиваются в джунглях и крутятся вокруг позиционной войны в тяжёлых природных условиях. Фанаты в шутку прозвали его «Гандамом во Вьетнаме». А «0083: Память о Звёздной пыли» — это приквел «Зеты Гандам» с упором на технотриллер и мелодраму.

На перечисление всех работ в рамках «Универсального века» уйдёт ещё несколько страниц, поэтому напоследок хочется отметить четыре важных для франшизы тайтла.

В 2010 году вышел «Гандам Единорог», моментально завоевавший бешеную популярность в Японии. Фанаты по всему миру до сих пор спорят о том, нужно ли было продолжать историю после лаконичной концовки «Контратаки Чара». Как показало время — нужно. «Единорог» закрыл некоторые сюжетные дыры, заметно расширил вселенную и... сделал уйму мелких ретконов.

Далее появился «Гандам: Грозовой сектор», который можно охарактеризовать одним ёмким словом: бойня. Разрушенные судьбы, море насилия и полная





безысходность под аккомпанемент джазового саундтрека. Гандам представлен здесь не как машина, несущая мир, а как адский жнец, который забирает жизни и превращает солдат в инвалидов.

Не меньше впечатляет и «Гандам: Истоки» — пожалуй, самый важный тайтл во франшизе за последние двадцать лет. Это приквел оригинального «Гандама» 1979 года, который сильно обогатил вселенную новыми деталями и связал все недостающие звенья. Зритель подробно узнает о прошлом Амуро, Чара и других знакомых персонажей, увидит самые ранние прототипы мобильных доспехов, зарождение республики Зион и первые дни Однолетней войны.

И наконец — свежий «Гандам: GQuuuuuuX», созданный Sunrise в сотрудничестве со студией Хидэаки Анно Khara, ответственной за квадрологию «Рибилдов Евангелиона». Действие сериала происходит в альтернативной версии «Универсального века», где Чар Азнабл сумел похитить Гандам и стал его пилотом. Из-за этих событий радикально изменился исход Однолетней войны, завершившейся грандиозной победой Зиона.

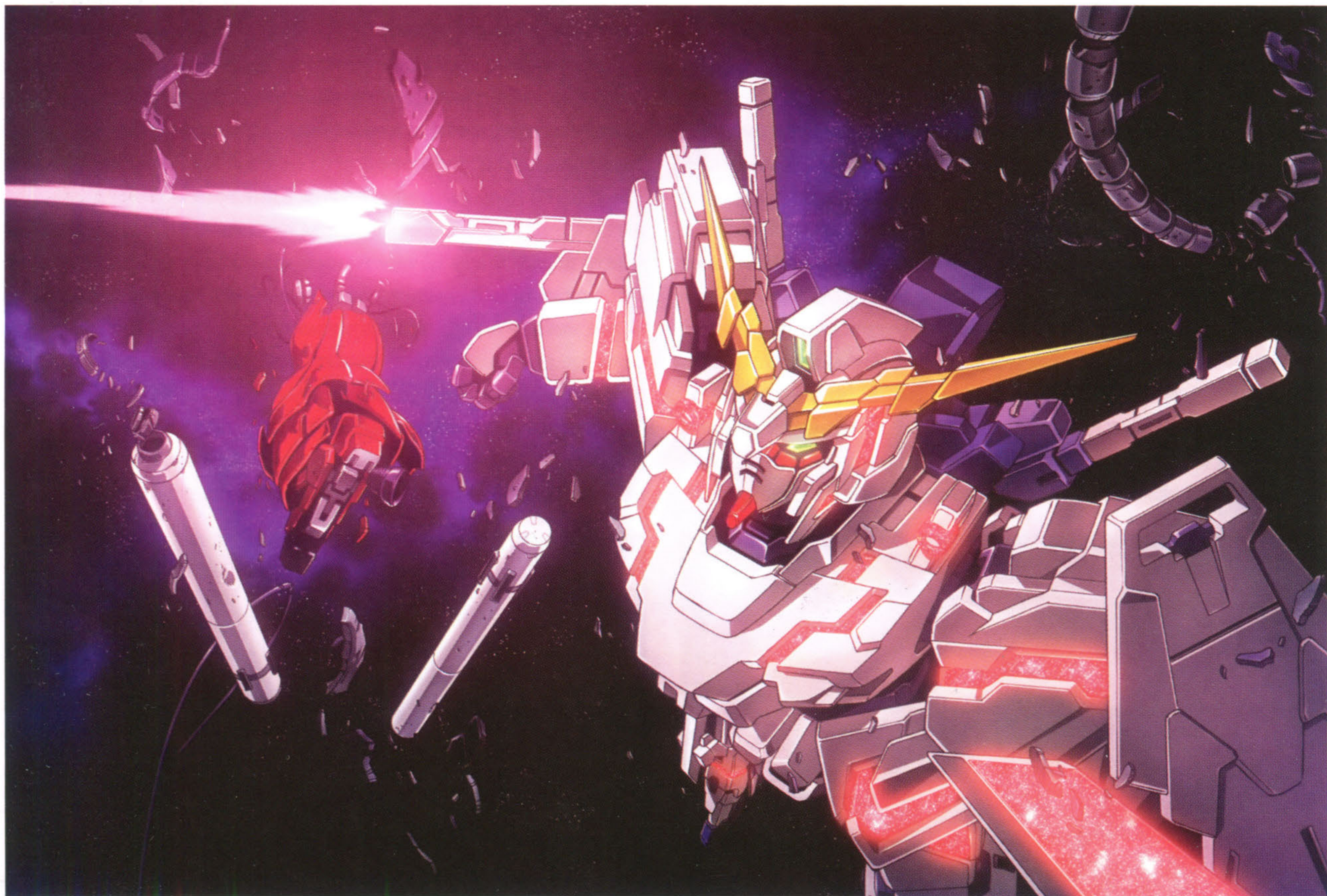
На момент написания статьи в японских кинотеатрах уже вышли первые два эпизода грядущего сериала, которые наделали шуму. Это удачный мостик между прошлым и будущим франшизы «Гандам». Он частично сохранил дух оригинала, что сделало GQuuuuuuX одновременно уважительным поклоном классике и смелым шагом вперед.

Другие вселенные

В других «Гандамах» история всегда начинается с чистого листа: с иными персонажами, законами вселенной и местом действия. Sunrise и Bandai не раз перезапускали франшизу, разбавляли уже проверенными тропами «Универсального века» и адаптировали под современные реалии аниме-индустрии. Формально сериалы делятся на две категории — для старых фанатов и нового зрителя.

Сериал «Джи Гандам» (вселенная «Век будущего») специально был создан для подростков на волне популярности боевых сёнэнов в начале 1990-х. Его персонажи выкрикивают суператаки, как в каком-нибудь «Драконьем жемчуге Зет», а Гандамы здесь не грозное оружие, а простые роботы в боевом турнире.

Экспериментальный «Гандам Икс: После войны» (вселенная «После войны») разворачивается в постапокалиптическом мире, где использование колоний для бомбардировки Земли оставило планету в руинах. Этот мрачный, но реалистичный сеттинг выделяет сериал среди других частей «Гандама», которые в основном фокусируются на космических конфликтах. «После войны» — одновременно история как о выживании в суровом мире, так и о его восстановлении после глобальной катастрофы. Изначально было запланировано 49 эпизодов, но из-за низких рейтингов в Японии сериал сжали до 39, что не помешало финалу оставить сильное впечатление, а сериалу со временем получить культовый статус.



У аниме «Гандам Винг» (вселенная «После колоний»), «Гандам Семя» (вселенная «Космическая эра»), «Гандам 00» (вселенная Anno Domini) есть общие черты с тайтлами из «Универсального века» — начиная от сюжетных ходов и заканчивая типажам героев. Но без оригинальных идей не обошлось. Так, в «Гандам Винг» нет главного героя, акцент сместили на пятёрку юных пилотов Гандамов. А в «Семени» упор сделали на романтику и личностные переживания персонажей, что зашло женской аудитории. Все эти сериалы — это перезапуски франшизы для привлечения новых поколений зрителей.

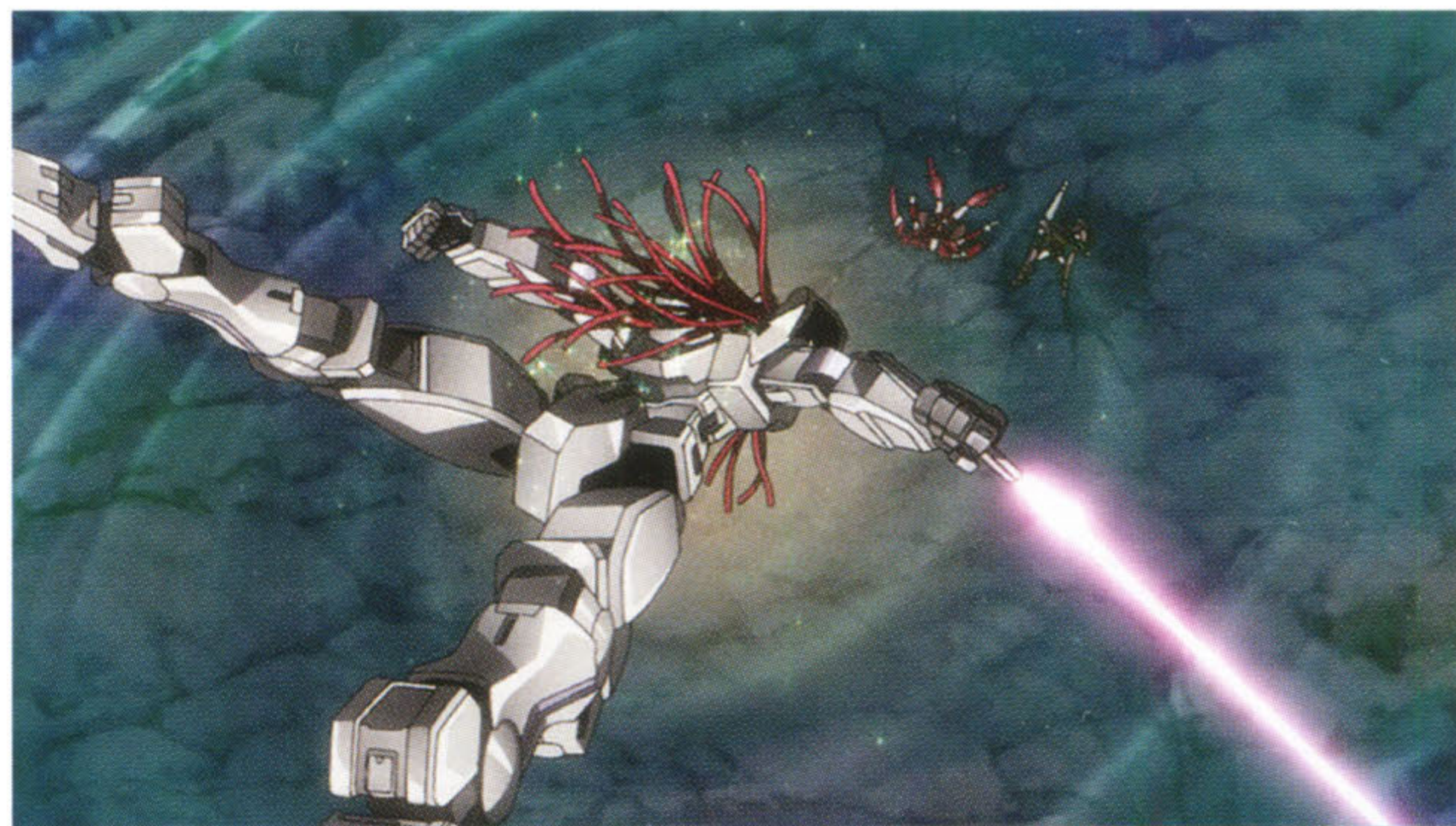
Бурю обсуждений и фанатских теорий вызвал сериал «Гандам: Объединение» (вселенная «Исправленный век»). По официальной хронологии, события сериала разворачиваются спустя тысячелетия после всех предыдущих «Гандамов». Причём точно неизвестно, каких именно (возможно, что всех сразу), но фанаты склоняются к «Универсальному веку». По сюжету человечество утратило все свои продвинутые технологии, прекратило исследовать космос, а общий технологический уровень откатился к началу XX века с примитивными паровыми автомобилями и винтовыми самолётами. Передовыми технологиями обладает только полумифическая раса жителей Луны, которые поселились на спутнике тысячелетия назад и превратили его в цветущий рай. Землянам тоже повезло: во время археологических раскопок им удалось раздобыть и изучить древние мобильные доспехи.

Не идеальный и местами затянутый «Гандам: Объединение» полностью вытягивает саундтрек Ёко Канно («Ковбой Бибоп», «Макросс Зеро»), уникальный сеттинг с нотками ретрофутуризма и потрясающий визуальный дизайн. К работе над аниме даже удалось привлечь известного американского футуриста Сиды Мида («Бегущий по лезвию») — именно он придумал дизайн Гандама SYSTEM V-99.

А вот с относительно современными вселенными, которые выходили на протяжении последних пятнадцати лет, франшизе не повезло. Странный сериал Gundam AGE (вселенная «Продвинутое поколение») рассчитан на детей, поэтому его никто не воспринял всерьёз. Подростков он не заинтересовал, а фанаты от него отвернулись. Противоречивую реакцию от поклонников также получили сериалы «Железнокровные сироты» (вселенная «После катастрофы») и «Реконкиста» (вселенная «Позолоченный век»).

«Железнокровных сирот» обычно критикуют за сценарий Мари Окады, сюжеты которой часто обвиняют в натужных попытках выдать из зрителя слёзы. Впрочем, это не такая уж и большая проблема, если вы предпочитаете тяжёлую военную драму про детей на войне. Это, конечно, не идеальный «Гандам», но и не такой ужасный, как о нём отзывались на момент трансляции.

А вот «Реконкиста» оказалась ещё одним неудачным экспериментом Томино. От полного провала сериал не спас даже звёздный состав в лице ветеранов-аниматоров и самого создателя франшизы, который вернулся в режиссёрское кресло спустя несколько десятилетий. Бывший основатель анимационной



студии «Гайнакс» Тосио Окада раскритиковал сериал Томино за перегруженный и посредственный сюжет. Понять и принять «Реконкисту» трудно из-за невероятного количества терминов, посредственного юмора, странной режиссуры и совершенно нелогичных действий персонажей.

Таким же противоречивым получился недавний сериал «Гандам: Ведьма с Меркурия» (вселенная Ad Stella). Создатели аниме пытались идти в ногу со временем, но оступились на середине. В первый «Гандам» с женским протагонистом засунули кучу всего: школьную драму с дуэлями, отсылки к аниме «Юная революционерка Утэна», корпоративные интриги и антивоенный посыл. Если в первом сезоне ничего не предвещало беды, то к середине второго всё пошло наперекосяк, а финал оказался скомканным и слащавым. Будто авторы сначала хотели сделать три сезона, а потом решили засунуть все наработки во второй. Впрочем, с годами у сериала есть шансы стать «недооценённой жемчужиной», как это произошло с некоторыми другими работами во франшизе.

Так с чего начать просмотр?

Какой-то единой формулы нет, но для максимального погружения во франшизу лучше начать с «Гандамов» из «Универсального века». Например, с трёх фильмов-репаков оригинального сериала. Многие тайтлы этой вселенной не устарели и до сих пор отлично смотрятся. За другие вселенные лучше взяться позже, когда вы уже будете знать основы «Гандама» и научитесь подмечать заимствования из «Универсального века». С другой стороны, вы ничего не потеряете, если посмотрите сначала условный «Гандам: Объединение» или депрессивный «Гандам Икс», а потом возьмётесь за «Универсальный век». ///



Текст: Евгений Шеянов

Вселенная Гридмена

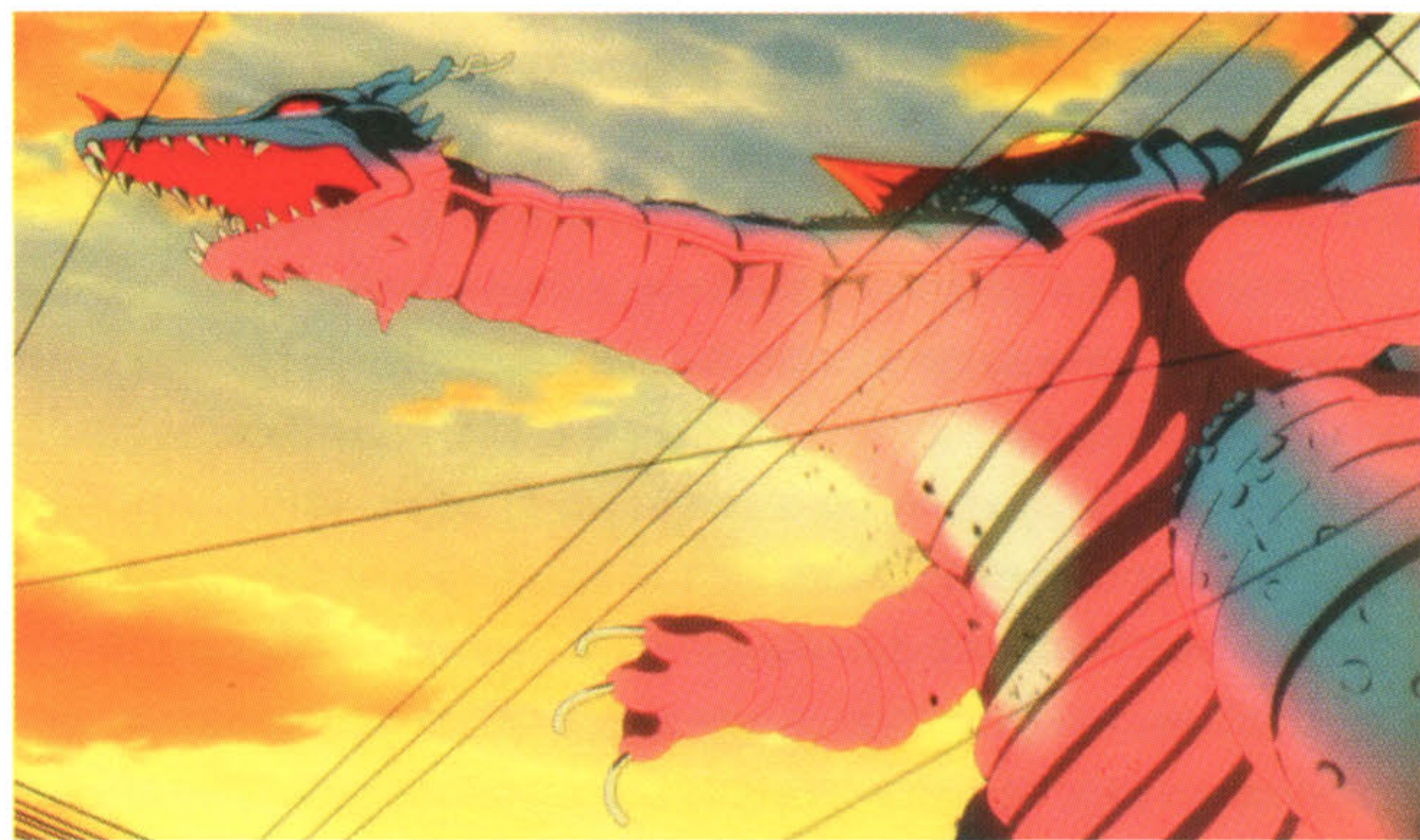
Gridman Universe

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 2018–2023
- **Продолжительность:** 24 эпизода и фильм
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Trigger
- **Режиссёр:** Акира Амэмия

Парень Юта Хибики просыпается в незнакомом доме. Девушка рядом — Рикки Такарада — рассказывает, что он потерял сознание посреди улицы. Сам герой не помнит ни приютившую его одноклассницу, ни своего имени — ничего. И ладно бы амнезия, так ещё на мониторе старого компьютера нарисовался робот Гридмен, который потребовал от Юты не забывать о призвании! За окном странностей ещё больше: над зданиями возвышается кайдзю, которого почему-то видит только протагонист. Вскоре чудовище нападает на город, а защищать горожан приходится Юте, объединившись с Гридменом.

Другой город, другой сериал. Ёмоги Асанакү приглашает на свидание его одноклассница Юмэ Минами. Та, по слухам, постоянно зовёт парней, а потом не приходит. Эта встреча исключением не стала. Пока парень мокнет под дождём, девушка поодаль следит за ним. В ситуацию вмешивается бездомный Гаума, считающий себя должником Ёмоги: тот накормил обессиленного от голода бедолагу. В то же время на другом берегу прохлаждаются двое бездельников — безработный Коёми Яманака и прогуливающая школу Тисэ Асукагава. Шух! — рядом возникает кайдзю. Остановить его может только меха-трансформер Диназенон, для управления которым нужно четыре пилота. Вот и кандидаты: Ёмоги, Юмэ, Гаума и Коёми.

«Гридмен» и «Диназенон», а также фильм-кроссовер «Вселенная Гридмена» сделала Trigger совместно с Tsuburaya Productions — студией спецэффектов, придумавшей



оригинального «Гридмена». Именно он лёг в основу современного аниме режиссёра Акиры Амэмии. Но пусть незнание первоисточника вас не смущает: творения Амэмии ориентированы на новых зрителей, он хотел заинтересовать вас настолько, чтобы вы сами ознакомились с токусацу начала 1990-х.

Работы Амэмии отличает обилие тихих сцен. «Гридмен» начинается с минутной череды пейзажей под отзвуки школьной жизни, а в «Диназеноне» есть забавная сцена, в которой Юмэ долго жуёт в тишине, пока Ёмоги не может решиться заговорить с девушкой. Меланхоличная обыденность исключает экспрессивную анимацию и часто обращается к статике. «Погоди», — говорит Юмэ подруге, картинка интригующе замирает и... героиня просто чихает.

Амэмия даже от музыки отказывается — по большей части мы слышим только окружение. Так режиссёр создаёт контраст между скукой размеренной жизни и динамичными битвами против кайдзю в конце эпизодов. Вот там саундтрек долбит на полную катушку!

Ещё одним разграничением повседневности и экшена служит сочетание 2D- и 3D-анимаций: в школу и на работу ходят нарисованные от руки персонажи, а дерутся уже цифровые монстры! Это не экономия, а художественный приём, с помощью которого Амэмия передаёт дух классических токусацу, где бои в нелепых (и в то же время чудесных!) костюмах выделяются на фоне приземлённой драмы.

Акире Амэмии пока недостаёт опыта в режиссуре, но стильные и эстетически выделяющиеся работы делают его одним из самых интересных современных авторов в японской анимации. ///



Текст: Сергей Цилюрик

Фури-кури

FLCL

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 2000–2001
- **Продолжительность:** 6 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студии:** Gainax, Production I.G
- **Режиссёр:** Кадзуя Цурумаки

Живущий в тихом японском городке школьник Наота коротает дни с Мамими, девушкой его брата. Точнее, бывшей девушкой. Уехавший из страны брат сообщил письмом, что нашёл себе новую блондинку, но Наота никак не соберётся, чтобы сказать об этом Мамими. И стоит ему об этом заговорить, как...

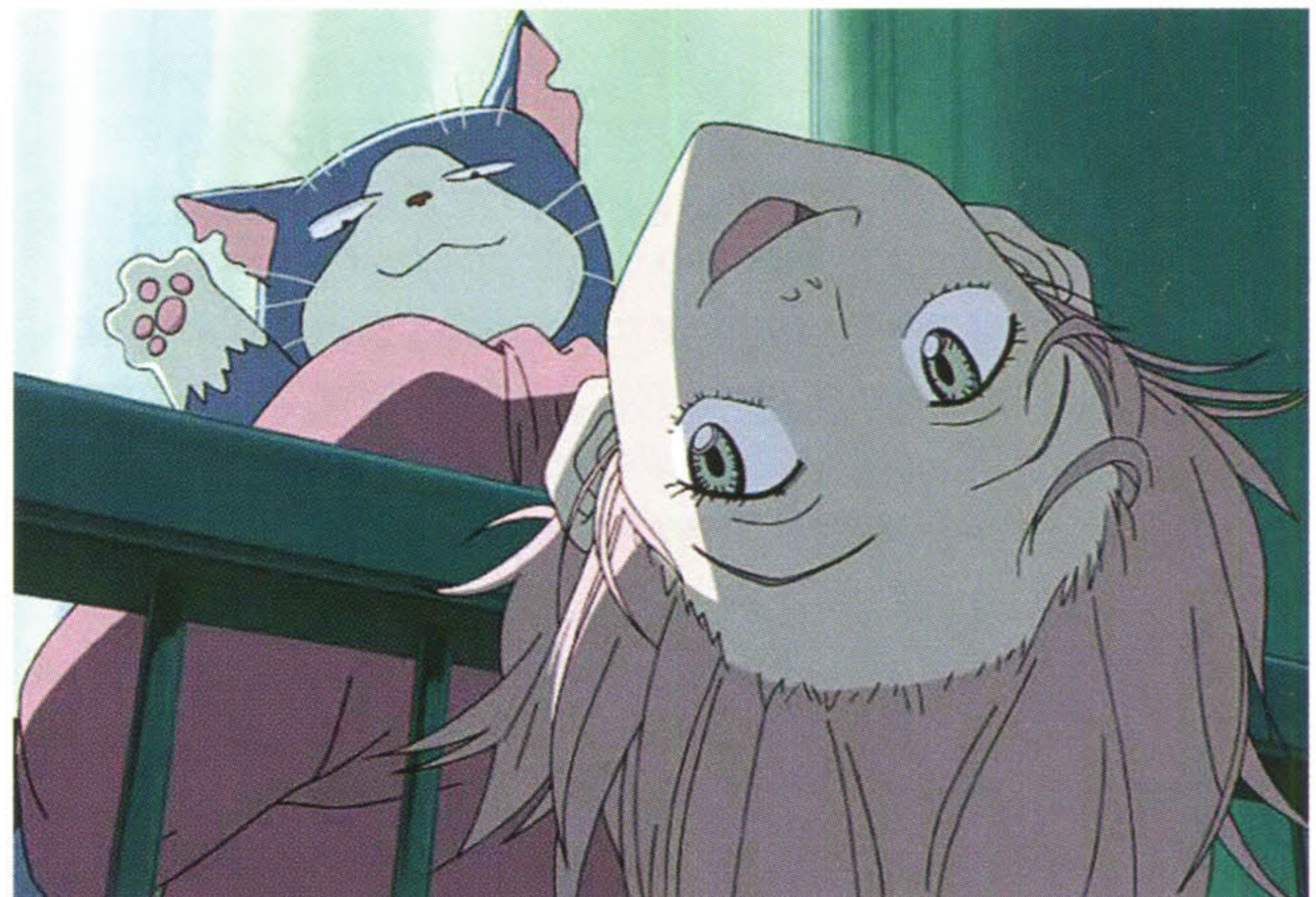
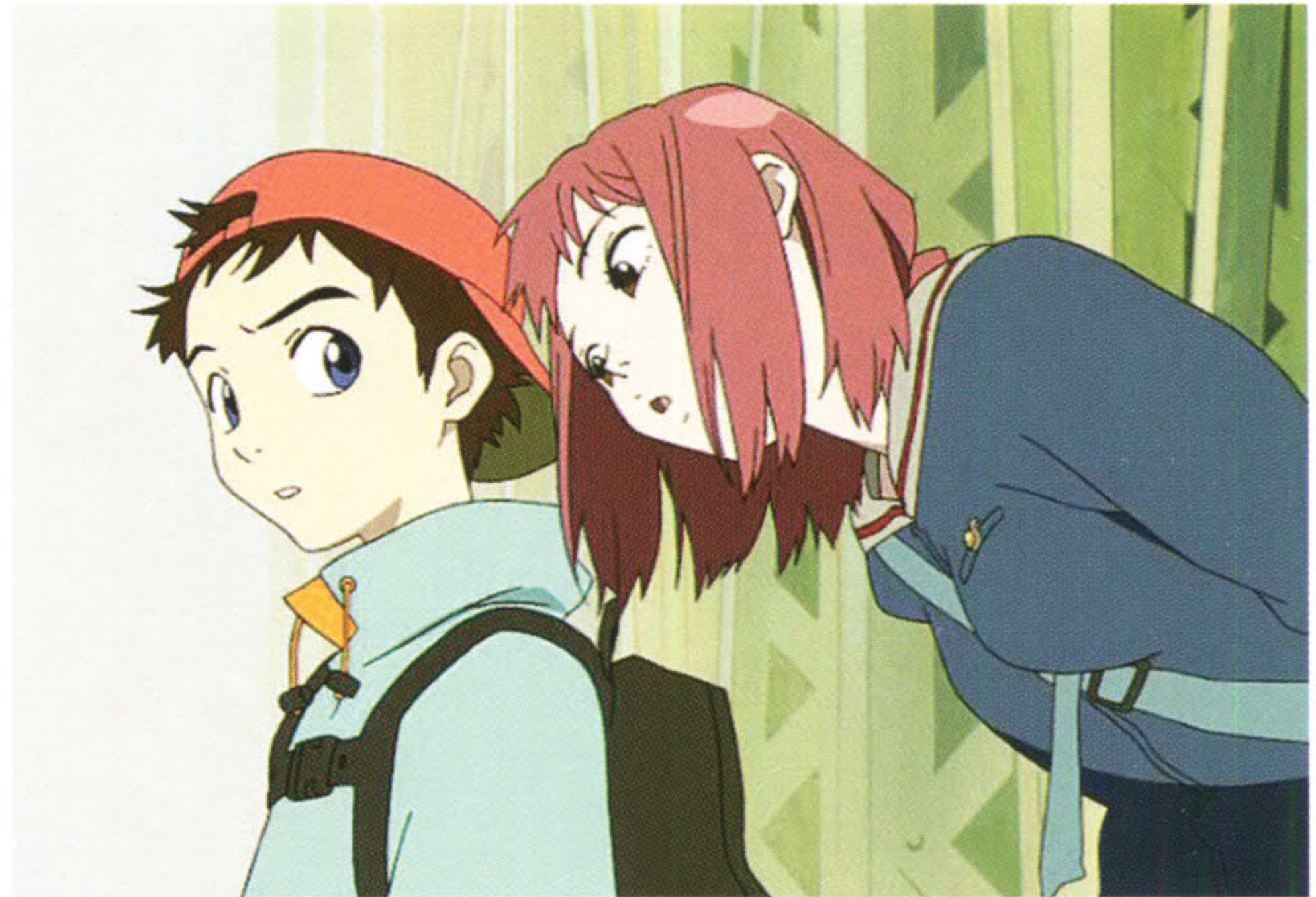
Инопланетянка на жёлтом мопеде его сбивает. А потом трескает по голове гитарой. А потом преследует везде и даже устраивается к его отцу домработницей. А потом шишка на лбу превращается в рог фаллического вида, из которого вылезают два робота и начинают драться... Что?

Типичная первая реакция на «Фури-Кури». Неподготовленному зрителю очень сложно уследить за всеми событиями, которые кажутся случайными и бесвязными. На самом же деле они все максимально осмыслены и укладываются в чёткое последовательное повествование.

«Фури-Кури» — это трогательная притча про взросление, рассказанная языком абсурдистской экшен-комедии.

Наота не хочет взрослеть. Он стесняется женской ласки, любит сладкое, боится сделать первый шаг в качестве бейсболиста и пойти по стопам брата. Но ролевой модели у него нет: взрослые вокруг инфантильны и некомпетентны. А близкие ему девушки оказываются вечными подростками. Мамими — странная, нелюдимая, живущая в мире своих иллюзий, видит в Наоте лишь замену бывшему. Инопланетянка Харуко — не скованная никакими рамками бунтарка, сексуальная и эгоистичная, тоже воспринимает Наоту как средство для достижения своих целей. А у него к ним пробуждаются чувства.

Эта простая история подаётся максимально ярко и насыщено, под чарующую рок-музыку группы The Pillows. Аниме очень многообразно: одни сцены медленные, неторопливые и задают настроение; другие же насыщены гэггами и отсылками настолько, что их в пору смотреть пок кадрово. Одни — пронзительно романтические, а сразу за ними следует безумный экшен от режиссёра Хироюки Имаиси, который впоследствии снимет «Гуррен-Лаганн», «Убить или быть убитым» и «Труску, Чулко и Пресвятой подвяз». Одна деталь, которая изначально казалась странной, при повторном просмотре может дополнить



портрет персонажа, а другая появилась только потому, что авторы посчитали её крутой, — в этом весь сериал.

В визуале тоже царит эклектика: привычная картинка может в любой момент смениться внезапными трёхмерными эффектами или начать косить под «Южный парк». От «Фури-Кури» никогда не знаешь, чего ждать. Это безумные американские горки — и для глаз, и для ума, и для сердца.

Аниме ухитряется быть всем и сразу и преуспевать в этом: за шесть серий оно рассказывает и показывает больше, чем многие сериалы за двадцать шесть. А за его бесконечными гэггами и абсурдными штуками скрывается эмоциональная и искренняя история. ///





Текст: Ангелина Лисицина

Евангелион

Shin Seiki Evangelion

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1995–2021
- **Продолжительность:** 26 эпизодов и 5 фильмов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Gainax
- **Режиссёр:** Хидэаки Анно

Я изучал Евангелион на протяжении многих лет. Пересмотрел каждый кадр, смотрел задом наперёд, смотрел без звука, без видео, смотрел на двух экранах одновременно, смотрел с максимальным контрастом, смотрел в Японии, у знакомого японца, смотрел ночью, днём, утром, вечером. На всё ушло 2000 часов. Но я разобрался. Евангелион — очередной меха-гаремник без сюжета.

Эта копия бродит по Сети годами, возникает в комментариях к каждой новой статье о «Еве». А всего за почти тридцать лет с момента первого показа люди посвятили «Евангелию» от Хидэаки Анно чёртову бездну

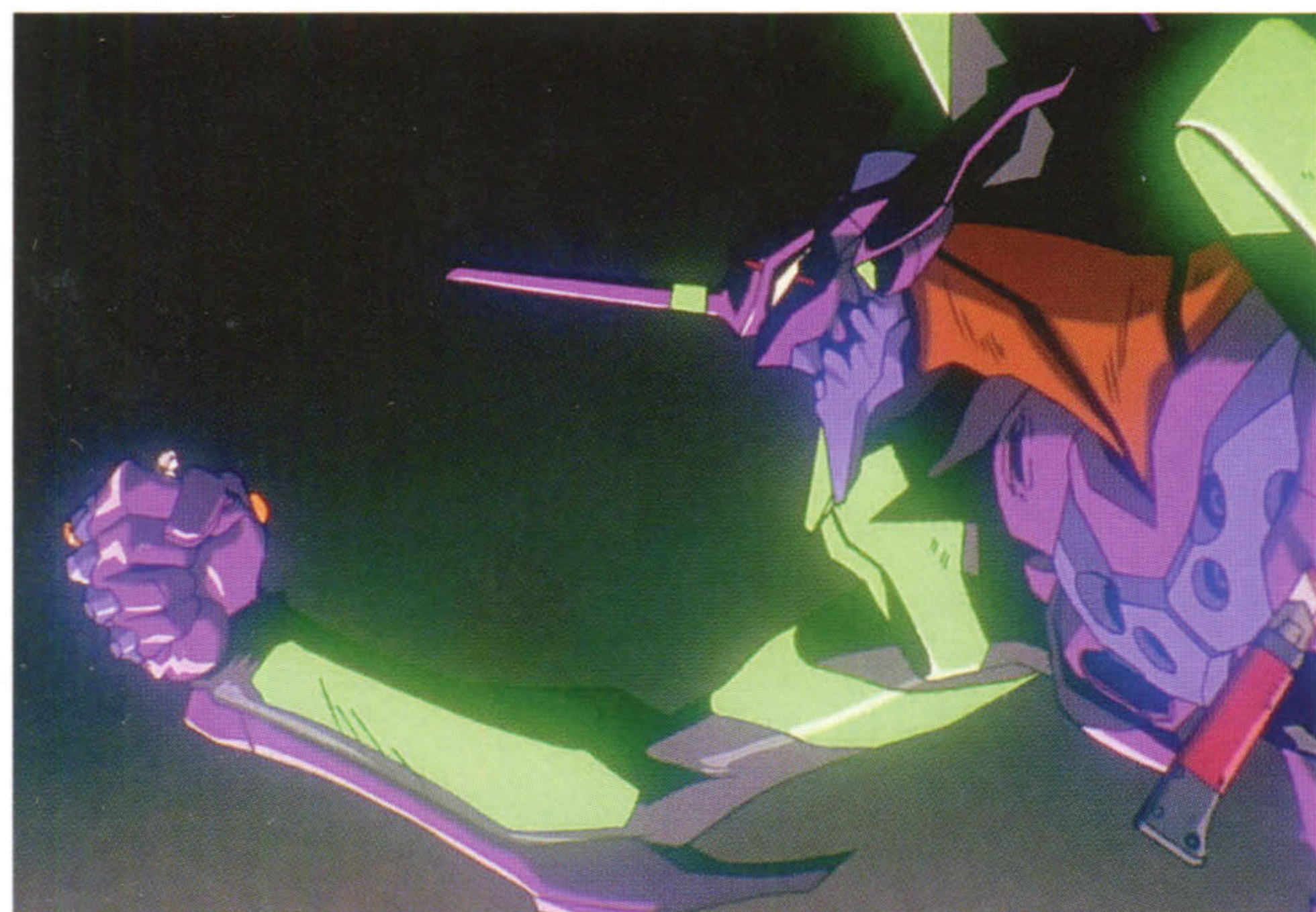
слов — и теперь, дабы тоже разобраться и преисполниться, неофиту придётся потратить дважды по 2000 часов. И не исключено, что он придёт к тем же выводам, что и герой пасты...

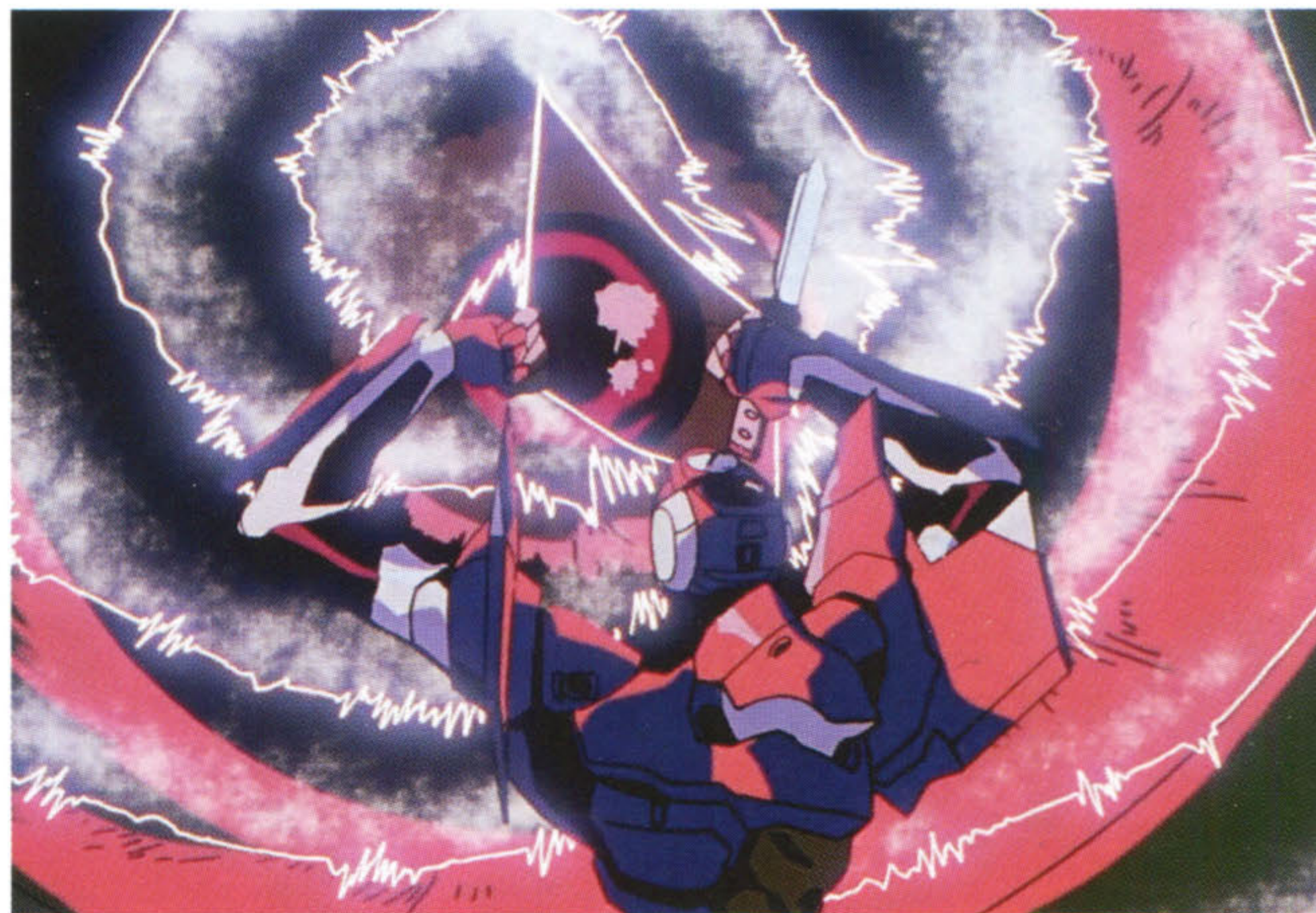
Впрочем, паста по-своему безупречна. Попробуйте забавы ради прочитать её без сарказма, принять за чистую монету, воспринять как опыт и руководство к действию — получится одно из самых точных описаний, что такое «Евангелион» как явление. Насчёт его «глубоких смыслов» можно спорить сколько угодно, а вот сюжетом «Евангелия нового столетия» (или «нового поколения») и являются впечатления бедного вымышленного отаку, которому по невероятному разумению пришло в голову смотреть «меха-гаремник» на двух экранах задом наперёд.

Иными словами, «Евангелиона» — не существует.

В сериале есть такое существо, 12-й ангел Лелиил. Оно представляет собой ядро в виде расползающейся и поглощающей всё тени («возможно, связанной с параллельными вселенными») и видимое тело — парящий в воздухе шар, скрученный из отражений этой тени. «Евангелион» похож на Лелиила. Он сам — подвижная система отражений и преломлений.

Вскоре после премьеры Анно предусмотрительно сказал: «Возможно, зрители ждут, что им предложат пособие „Всё о Еве“, но такого не случится. Мы должны сами найти собственные ответы». Пособие с тех пор,





разумеется, так и не появилось, зато хроники поисков не кончаются.

Спецы по психике нарисованных персонажей раскладывают «Еву» по полочкам не только Фрейда, но и даже Беккера и Шапира. Спецы по оммажам растаскивают её на цитаты от Роберта Браунинга до «Космической Одиссеи». Спецы по айсбергам — распределяют по всем уровням айсберга. Спецы по измам спорят, постмодернизм ли это или самый что ни на есть классический модернизм и авторское кино. Студенты ведущих университетов Японии, изучающие архитектуру, физику, эстетику, дизайн, медицину, — выпускают целый сборник «Стиль Евангелиона». Маститые социологи и культурологи, такие как профессора Эйджи Оцука, Адзума Хироки или Сьюзан Дж. Напье, рассуждают об апокалиптическом мышлении конца XX века и о том, какие вести принёс «Евангелион» про мировое интернет-сообщество. Религиоведы пишут про христианство, иудаизм и синтоизм в постсекулярном мире. На каждую компиляцию мемов типа «Аска или Рэй?» выходит по статье с серьёзным лицом, которую всегда можно опознать по словам «нарратив» или «дискурс». Каждую изысканную трактовку хейтеры парируют «синдромом поиска глубокого смысла». А философ Сатоси Мацуда превращает сам спор академиков и анимешников в научное исследование под названием «Трагикомедия людей, одержимых Евой».

В знаменательном лонгриде для «Мира фантастики» Николай Караев предлагает разбираться с Анно, вспомнив для начала Сервантеса, Филипа Дика и Умберто Эко — а заодно первые ожесточённые русские баталии, которые разворачивались вокруг вопроса «О чём всё это?», когда ещё был жив «Живой журнал».

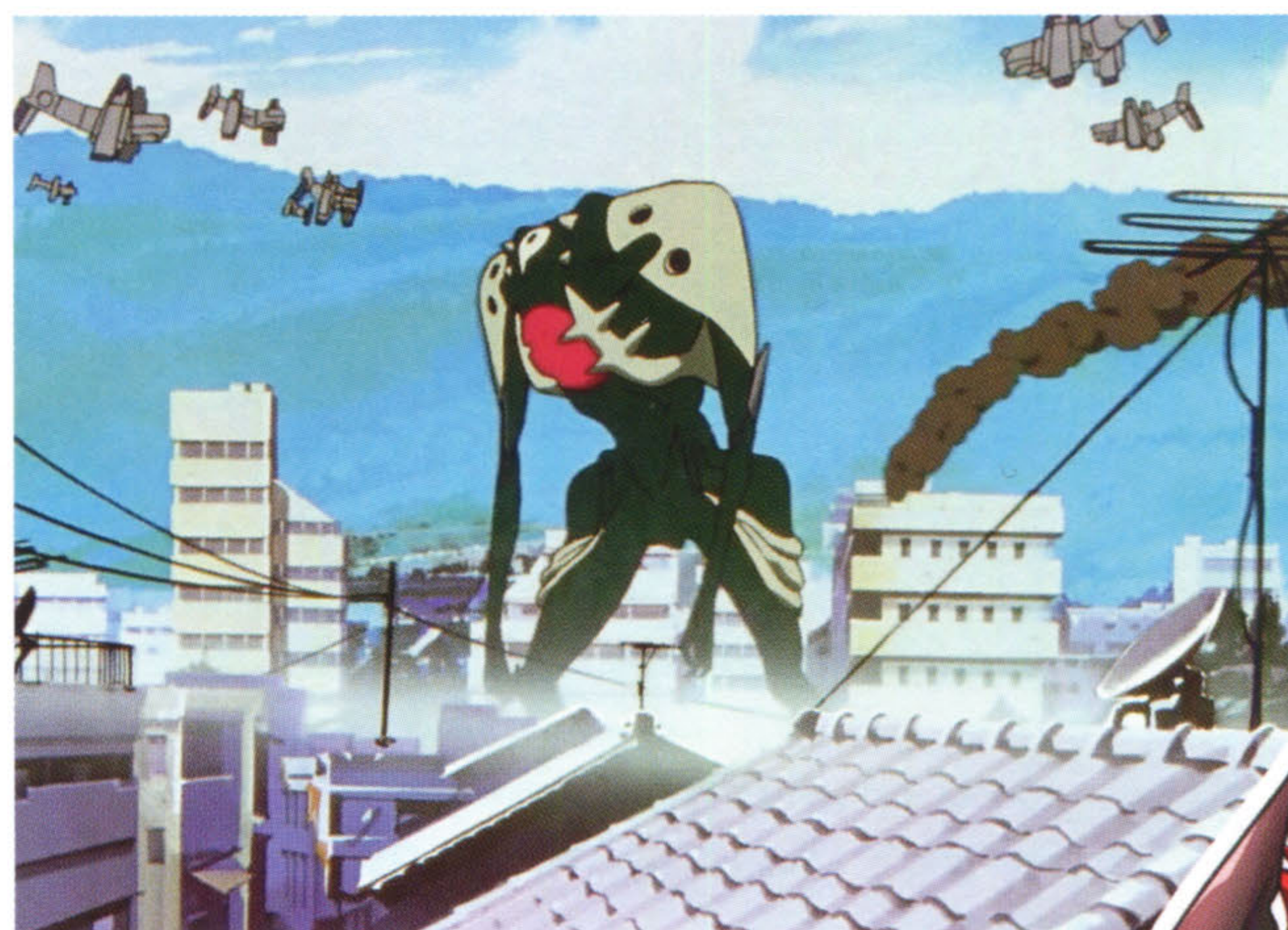
И все правы.

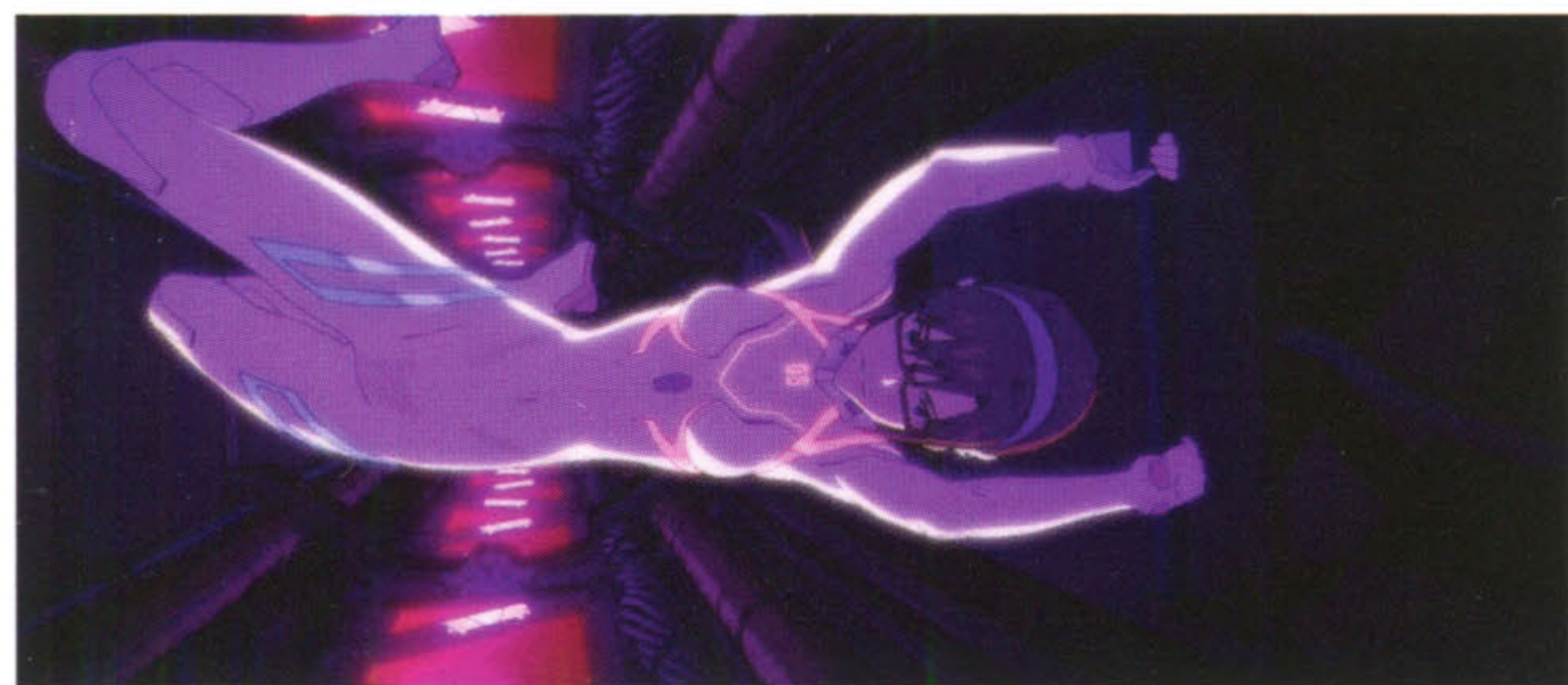
На всякий случай уточню, что речь действительно идёт о мультфильме, где подростки пилотируют гигантские биомашин, зовущиеся «Евами», и сражаются с загадочными и не менее гигантскими биомеханическими чудовищами. То ли «апостолами», то ли «ангелами»... неважно. В японской версии они «апостолы», а при переводе, с подачи самих авторов, стали «ангелами» — и ничего не поменялось. Как говорил Анно, религиозные символы просто выглядят круто. Тем не менее «Ева» искушает

провести с ней ещё 2000 раз по 2000 часов, упорно собирать рассыпающееся древо Сефирот — или же сойти с ума и начать заново, но только без видео и звука.

Можно долго распутывать узлы драматургии. Что за «Второй удар» обрушился на землю в 2000 году, растопив льды Антарктиды и уничтожив большую часть человечества. Будут ли «Третий» и «Четвёртый» удары, были ли «Первый». В каких отношениях состоят ООН, тайная организация Nerv, тайная-тайная Seele и другие, разной степени тайности. Каковы тесные родственные связи между Адамом, Лилит, человечеством и андроидами. Что такое «Свитки мёртвого моря» и где найти Копьё Лонгина. Что за драмы скрываются за милыми личиками Синдзи, Аски, Мисате и за тёмными очками Гэндо Икари. Или за тихой синеволосой девочкой Рэй (ей можно посвятить весь спецвыпуск и всё равно не хватит). Чем грозит проект «комплементации человечества» — и есть ли у мира шанс на спасение. Наконец, при чём тут арбузы и пингвин Пэн-Пэн?

Все узлы всё равно не распутаются, все спойлеры — на Википедии, все заинтересованные уже смотрели «Евангелион» или вот-вот посмотрят, а главное — ничто из этого так и не расскажет о сюжете. О том, как постепенно трещит по швам и наконец рвётся «ткань повествования». Как оглушённые первые зрители угрожают режиссёру убийством. Как, говоря словами продюсера, «нетрадиционная и маниакальная» культовая вещьца





разрастается в мегапопулярную франшизу, приносящую миллионные прибыли, оставаясь при этом всё тем же предметом культа. Как «Еву» продолжают продавать и покупать, обвинять и защищать, препарировать и объяснять, несмотря на то что невозможно назначить цену, вынести вердикт или предложить какую-то особенно фантастическую интерпретацию для вспыхивающих на чёрном фоне иероглифов «МЕНСТРУАЦИЯ», «СТЫД», «ДВОЙНОЕ САМОУБИЙСТВО».

В юности Анно и сам был отаку, увлечённым анимешником, склонным к депрессиям — в разгар самой чёрной из них он как раз создавал свой опус магнум. Выходцем из промышленного городка, обожавшим рисовать ЛЭПы. Фанатом токусацу и боевых гигантов, выросшим на «Ультрамене», «Мазингере Зет» и «Мобильном воине Гандаме». Правда, у него сложилось своё особое представление о боди-хорроре после того, как он всё детство наблюдал за сломанной костью отца, торчавшей из неправильно сделанного протеза. Но кто же знал, что слом времён превратит этот образ в «Евангелион».

Когда Анно представил друзьям на студии Gainax свой проект, смелая идея заключалась лишь в том, чтобы «показать на ТВ меха-аниме, которое не спонсировала бы компания игрушек». Да ещё в том, чтобы «добавить немного яду» в контент для детского слота. На фоне неудач, преследовавших режиссёра и его молодую, маленькую, нищую студию, уже это было экспериментом и риском. Но точно ничто не предвещало грядущей Ева-мании.

2015 год, пятнадцать лет после «Второго удара». На земле теперь вечное лето, круглый год плачут цикады, а города затоплены и пусты. Новая столица Японии — Токио-2, а под ним, точно второй пласт истории, скрывается призрачный город-компьютер Токио-3. Сюда-то и прибывает неприкаянный мальчик Синдзи. Отец, которого он не видел много лет, наконец позвал его к себе, но только для того, чтобы усадить в капсулу Евы, как и других «избранных» подростков, — и отправить на кровопролитие.

Одиноким детям в постапокалиптических ландшафтах пытаются спасти мир от очередного апокалипсиса и делают это очень красочно. Бодрый экшен, впечатляющий дизайн гигантских биомашин, чуточку эротики, супермощные позитронные пушки и много школьных будней в перерывах между боями. Обычное аниме для дневной программы, рекламировалось только в специализированных журналах, по традиции предварялось продажей манги. Может быть, несколько освежающее жанр, может быть, чуть мрачнее обычного, может быть, капельку странное, но продюсеры далеко не сразу додумались перенести его в вечерний слот — даже рейтинги сначала были не очень.

Здесь стоит сделать одну существенную оговорку. Между теми, кто столкнулся с «Евой» даже в середине нулевых (не говоря уже о сегодня), и теми, кто начал смотреть её тогда, в октябре 1995-го, пролегает пропасть. К нулевым «Ева» уже стала мифом, даже если ты о ней никогда не слышал. К нулевым уже было известно, что здесь «всё не то, чем кажется» и всё не так, как задумывалось, что Анно — «мессия в депрессии», что у оригинального сериала существуют два разных финала, и оба нагло стремятся разорвать мироздание. Когда «Ева» попала в Россию, уже давно отгремел «Конец Евангелиона», а Анно выпускал первый ребилд. В 2021-м он сказал: «Прощайте, все Евангелионы». И выпустил «Евангелион 3.0. + 1.01.», четвёртую и заключительную часть ребилдов, созданных по мотивам первого сериала, но с новейшими цифровыми технологиями. Для тех, кто подключился недавно или только собирается, вся франшиза — часть уходящей истории.

Но когда первые японские зрители начинали смотреть сериал, Анно закончил всего шесть серий из двадцати шести. История ещё только писалась, буквально на ходу, у неё ещё не было ни одного финала. Можно только представить, как впервые, в реальном времени, оживали ещё недосозданные, недоделанные, незаконченные Евы.

Как они глядели прямо с экранов мерцающих телевизоров и вдруг начинали в них биться, рваться наружу, как в машине пробуждалось звериное начало. Как непредсказуемо искрились нервы, от перепадов напряжения коротило контакты, и нельзя было остановить, прокрутить вперёд, перемотать назад. Как разъезжались протезы и оголялись сломанные кости экранного мира. Как принимал всё новые формы неведомый враг, и каждый следующий день опровергал то, что случилось в предыдущем. Как в 14-й серии, плывя по смутным видениям, Рэй впервые произнесла свой монолог: «Горы, вечные



горы, солнце, всего лишь одно, красное небо, Ева создана людьми... человек создан Богом или людьми?». С этого момента сериал неудержимо пошёл в отрыв.

Для нас 2000 год уже был прошлым. Для них — ближайшим будущим. В марте 1995 года сектанты **«Аум син-рикё»*** (сходство с идеями которых «Еве» ещё не раз припомнят) проткнули пакеты с заринном в токийском метро, приближая Апокалипсис. А в ноябре японским пользователям представили операционную систему Microsoft Windows 95. Синдзи замерзал в отражении Лелиила и вместе со всеми, кто застыл у экрана, пытался прорваться сквозь сны «Евангелиона», точно через матрицу.

К последним сериям у Gainax кончались деньги и время, и Анно будто решил наскоро скрестить Спилберга с Годаром. Поэтому вместо финала зрители увидели рваный текст, написанный вывернутыми наизнанку кишками человеческой души — тревогами, навязчивыми мыслями и отчаянием. С невероятно фальшивым хеппи-эндом этого группового психоанализа.

* Террористическая организация, запрещённая в России.

Через год всё-таки вышел «настоящий финал» — «Конец Евангелиона». Мультишный эсхатологический ужас, ознаменованный огромной расколотой головой Рэй Аянами. «Будто кто-то вторгся в мой разум, растоптал мои внутренности и остался там», — так описывал один критик впечатления от предварительного показа. Было по-прежнему неважно, называть ли ангелов «ангелами» или «апостолами», и при чём тут Пэн-Пэн, зато единственный образ получился однозначным — крест кинозала. Когда анимация вдруг заканчивается, Анно начинает снимать на камеру самих зрителей.

«Я мог бы стать основателем новой религии, но ненавижу эту идею», — говорил режиссёр в ещё одном интервью, сокрушаясь, что его работа ни до кого не достучалась. Он-то ведь был атеистом в депрессии и хотел, чтобы главным мотивом «Евангелиона» стала фраза «Не убежать». Но по пути придумал девочку Рэй, которая никогда не прекратит задавать вопрос: «Человек создан Богом или людьми?» С тех пор анимешники и академики справедливо используют «Еву» для эскапизма — раз уж она вмещает в себя сколько угодно надежд на смысл. ///





Текст: Дмитрий Кинский

Милый во Франксе

Darling in the FranXX

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2018
- **Продолжительность:** 24 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Tatsunoko Production, Artland
- **Режиссёр:** Ацуси Нисигори

Описать «Милого во Франксе» проще всего знаменитой фразой «У нас уже есть „Евангелион“ дома». Хорошо это или плохо — вопрос спорный. Пока одни жаловались на то, что это попсовая вариация на темы «Евангелиона» и «Гуррен-Лаганна», другие восторгались и растаскивали новые серии на мемы, а главных героев — на арты разной степени откровенности.

В постапокалиптическом будущем почти что бессмертное человечество скрывается в мобильных городах-плантациях, на которые время от времени нападают огромные монстры кёрю. Для защиты от них люди создали биомеханических роботов — Франксы. Ими могут управлять исключительно пары подростков противоположного пола, причём делают это в весьма пикантных позах.

Юноша Хиро (он же — 016) когда-то был одним из многообещающих кандидатов в пилоты, но после серии неудач отчаивается. Тогда же судьба сводит его с Зиро-Ту (она же 02) — загадочной розововолосой девушкой-бунтаркой с рогами, которую прозвали Убийцей пилотов. Ни один её прошлый партнёр не пережил нескольких «заездов», поэтому героиня научилась пилотировать своего Франкса в одиночку.

Естественно, Хиро оказывается тем самым избранным, что плюс-минус совместим с Зиро-Ту. Вот только совместное пилотирование превращает его в монстра, поскольку ДНК девушки содержит гены кёрю. Вместе с этим герои начинают подозревать, что вся их жизнь — сплошная ложь и манипуляция со стороны авторитарного, в каком-то смысле богоподобного правительства.

Сюжет «Милого во Франксе» — штука весьма запутанная. Возможно, авторы чересчур перемудрили, особенно с финалом. Именно концовка породила больше всего ожесточённых споров среди любителей японской анимации. Чего только не намешали в аниме: здесь и правительственные заговоры, и секретные эксперименты, и большие монстры, и инопланетная угроза, и боевые мехи. Выделяет же сюжет в первую очередь уникальная подача: зрители продираются через

хитросплетения этого мира, наблюдая за всем глазами подростков, которым с детства промывали мозги и которые неосознанно пытаются найти своё место.

Но всё это лишь декорации и фундамент, потому что «Милый во Франксе» — в первую очередь история любви. Может, немного слащавая, сто процентов наивная, но искренняя. С первой же серии Зиро-Ту называет Хиро своим «любимым», но по-настоящему отношения между ними расцветают лишь со временем. Несмотря на то что Зиро-Ту — кёрю, Хиро видит в ней человека, а сам он не против стать монстром ради неё. Герои вместе проходят через трудности и разочарования, делят друг с другом радость и печали, а в конце — готовы пожертвовать собой.

Как пела Мика Накасима в опенинге «Милого во Франксе»: «Я хочу раствориться в тебе больше, чем в ком-либо другом, милый. Не бойся меня, дай мне попробовать тебя на вкус. Поцелуй меня сейчас». Лучше заглавной музыкальной темы для аниме не придумать. ///



Текст: Дмитрий Кинский

Восемьдесят шесть

86

- **Первоисточник:** ранобэ Асато Асато
- **Годы выхода:** 2021–2022
- **Продолжительность:** 23 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** A-1 Pictures
- **Режиссёр:** Тосимаса Исии

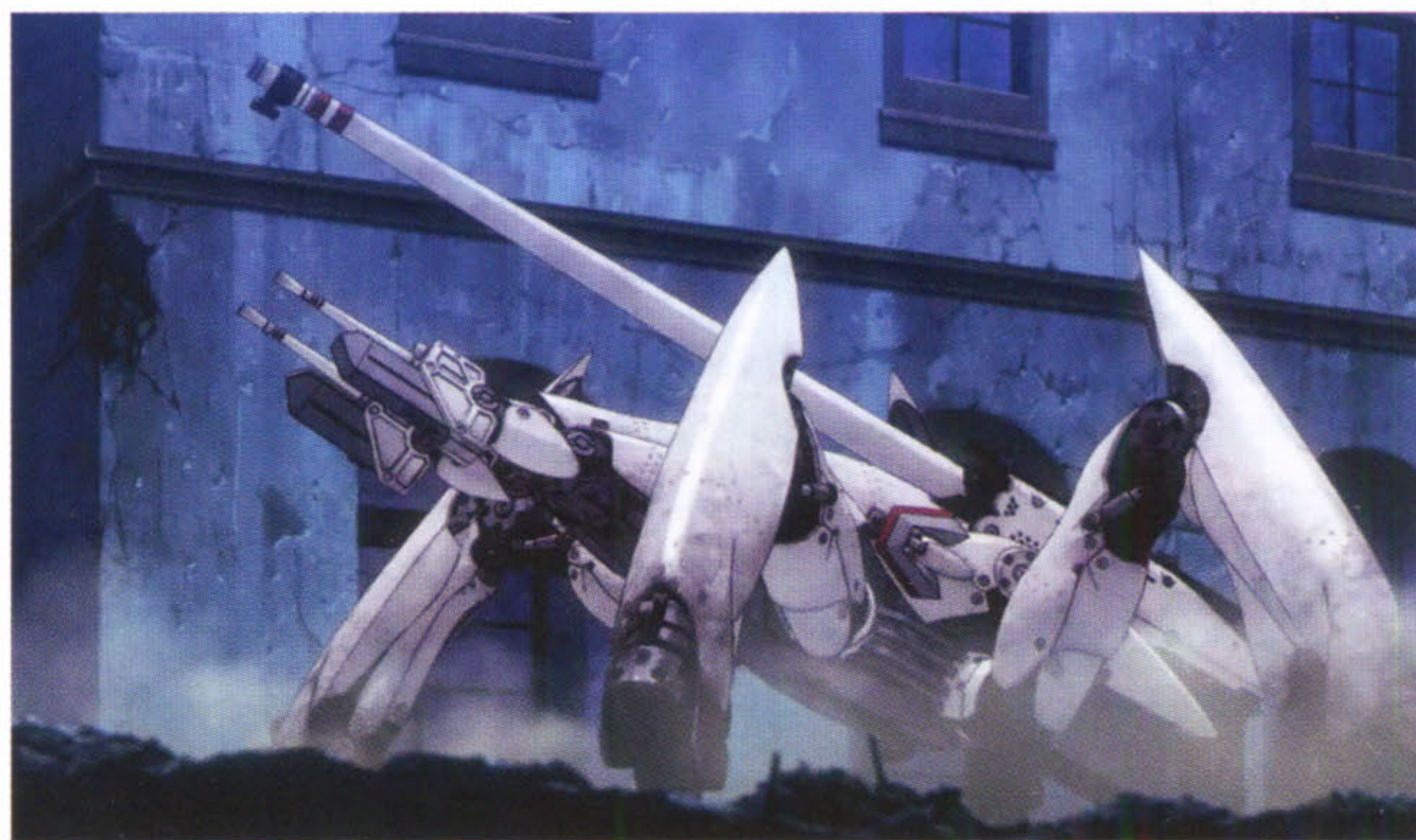
Республика Сан-Магнолия уже много лет воюет с империей Гиад — вражеским государством, создавшим беспилотные военные машины под управлением искусственного интеллекта «Легион». Понеся огромные потери, республика разработала аналогичную и более эффективную технологию — и с тех пор успешно отражает одну атаку за другой без единой человеческой жертвы. По крайней мере, так говорят в новостных сводках.

На деле же за спокойную жизнь граждан сражается небольшой элитный отряд «Остриё копья» с помощью пилотируемых паукообразных мехов. Не по доброте душевной или зову сердца, а потому что у него банально нет выбора.

Когда конфликт с Гиад только начался, доминирующая в Сан-Магнолии светловолосая раса альба хладнокровно сослала всех представителей расы колората в незарегистрированный восемьдесят шестой район для борьбы с врагами, о чём вскоре все благополучно позабыли. Теперь о существовании отряда знает лишь руководство Сан-Магнолии, для которого колората всё равно что скот, пушечное мясо и выгодная разменная монета. А для тех обитатели республики — зажавшиеся свиньи.

В центре сюжета оказываются герои по обе стороны баррикады. Владилена Милизе — офицер Сан-Магнолии и по совместительству новый куратор эскадрильи «Остриё копья». В отличие от других альба, девушка видит в отряде не инструмент, а живых людей — с чувствами и мечтами. Синъэй Нодзэн — ветеран «Острия копья». Его позывной — Могильщик, но в эскадрилье он больше известен как Жнец. Этот парень выиграл с десятков, если не сотню битв — и столько же похоронил товарищей.

Сериал «Восемьдесят шесть» полон контрастов. Пока жители Сан-Магнолии болтают о пустяках и наслаждаются мирной жизнью, члены отряда «Остриё копья» рискуют собой без единого шанса на светлое будущее. Каждый из них осознаёт, что рано или поздно погибнет в очередной битве с «Легионом». Остаётся только надеяться, что рядом с ними в этот момент окажется Син, чтобы собственноручно пристрелить и не дать ИИ поглотить их сознание. Пока альба переживают из-за упавшей на пол



профитроли, кто-то из эскадрильи погибает от разрыва черепной коробки.

В самом начале аниме нас знакомят со многими членами эскадрильи. Это плеяда разношёрстных персонажей, которые стараются делиться друг с другом светлыми моментами. Они — братья и сёстры по оружию и несчастью, они — семья. И с каждым эпизодом их становится всё меньше и меньше. Авторы настолько филигранно налаживают связь зрителя с героями, что каждая смерть оказывается настоящей трагедией.

Параллельно с этим мы видим, как сильно меняется Владилена. Если в первых сериях она наивная идеалистка, которая постепенно сходит с ума от потери одного члена «Острия копья» за другим из-за собственных приказов, то ближе к финалу она становится сильной и непреклонной материалисткой с чётко поставленной целью, не теряя своих человеческих качеств. Иронично, что впоследствии главная героиня получила прозвище Кровавая королева, хотя под её руководством погибло меньше всего людей.

Выглядит «Восемьдесят шесть» потрясающе, что ожидаемо. Его авторы приложили руку к «Обещанному Неверленду», «Безумному азарту», «Мастерам меча онлайн» и другим известным тайтлам. Куда больше поражает работа со звуком. Помните фильмы Майкла Бэя, экшен-сцены в которых насквозь пробирают мощнейшим саунд-дизайном? Здесь то же самое! Взрывы, выстрелы и бесконечный лязг металла звучат так объёмно и реалистично, будто ожесточённые битвы разворачиваются не на экране монитора, а прямо перед тобой.

Ни в коем случае не пропускайте это аниме, в нём прекрасно всё. Особенно трогательный финал. ///



Текст: Евгения Сафонова

Код Гиас: Восставший Лелуш

Code Geass: Hangyaku no Lelouch

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 2006–2008
- **Продолжительность:** 50 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёр:** Горо Танигути

Что, если бы в наши дни Британия оставалась великой воинственной империей? Из этого фантдопущения появилась вселенная «Кода Гиас», где британцы изобрели антропоморфные боевые машины, а Священная Британская Империя покорила половину мира, включая Японию.

Лелуш ви Британия — юный принц, гениальный стратег и сын Императора, сосланный в Японию. Он отрёкся от семьи, когда неизвестные заговорщики убили его мать и покалечили младшую сестру, а венценосный отец не пожелал ни карать виновных, ни даже провести нормальное расследование. Лелуш живёт и учится под чужой фамилией, заботится о слепой парализованной сестрёнке и мечтает о мести за мать. А ещё — о том, чтобы его сестра смогла жить в лучшем мире.

Однажды Лелуш встречает таинственную незнакомку, которая наделяет его способностью подчинять себе чужую волю. Эту силу называют гиасом — от гейсов из ирландских легенд, мистических запретов или правил, которые невозможно нарушить. У гиаса множество ограничений, но выдать инструкцию по применению изгнанному принцу никто не успевает: незнакомка умирает прямо у него на руках. Но для Лелуша гиас становится той точкой опоры, с помощью которой он перевернёт мир...

Возьмём «Тетрадь смерти», добавим туда «Гандам» и щепотку «Евангелиона», приправим щедрыми отсылками к кельтской мифологии и эффектным дизайном персонажей от студии Clamr — получится «Код Гиас». С «Евангелионом» историю мятежного принца роднят не только гигантские роботы: отец Лелуша вынашивает грандиозные планы, которые заставили бы Гэндо Икари понимающе кивнуть, и так же показательно пренебрегает сыном. Про «Гандам» и говорить нечего — к выходу «Гиаса» тот уже стал классикой! Чем вдохновлены здешние эффектные меха-битвы, гадать не приходится.

Однако первым на ум просится сравнение именно с «Тетрадью смерти», где нет ни гигантских роботов, ни головокружительного экшена, зато есть юный гений, который жаждет изменить мир к лучшему и обретает мистическую возможность воплотить свою мечту в реальность. Роботы и экшен в «Гиасе» занимают бесспорно важное место, но сериал запоминается не грандиозными сражениями, а битвами разумов, противостоянием



сильных личностей и хитрыми планами Лелуша, балансирующего на грани между героем и антигероем.

Лелуш — гениальный стратег и шахматист, но пилот из него не очень, да и физическая форма оставляет желать лучшего. Он даже по лестнице взбежать не может, не запыхавшись, — как любой среднестатистический человек, что делает его образ ещё более живым. За эпичные драки отвечают другие персонажи, которые в интеллектуальных играх Лелуша выступают в качестве живых шахматных фигур. Чаще всего — пешек, а отнюдь не ферзей. Впрочем, это не делает их менее значимыми для сюжета.

«Код Гиас» — настоящий эпос, где истории всех персонажей переплетены так плотно, что невозможно сказать, где заканчивается основная сюжетная линия и начинаются побочные. Весь сериал выстроен на противостояниях: Британия против Японии, террористы против властей, отец против сына, брат против брата, друг против друга. Второстепенным героям, их маленьким и большим трагедиям уделено не меньше внимания, чем грандиозным военным кампаниям Лелуша. Террористы и королевские рыцари, учёные и студенты академии, где учится Лелуш, его враги и друзья, его отец, братья и сёстры — все они к финалу раскрываются, становятся интереснее и объёмнее.

Лелуш проходит путь от юного идеалиста, который хотел сотворить лучший мир для любимой сестры, до человека, который переступает через сестру и себя заодно, потому что ставки слишком высоки. Другие персонажи



тоже эволюционируют и ломаются, меняют стороны и меняются сами: враги становятся союзниками, союзники — предателями, а благородные герои выбирают дорогу, ведущую прямиком в ад. Ружья, развешанные в их историях, сперва могут показаться игрушечными, но к финалу выстреливают с разрушительной силой.

Лелуш вошёл в многочисленные списки лучших аниме-персонажей всех времён. Отчасти потому, что, как и в случае с Ягами Лайтом, невозможно с ходу ответить на простой вопрос: герой Лелуш или злодей? За благую цель он сражается отнюдь не благородными методами. К финалу руки его в крови даже не по локоть — по самые плечи, а в топах «самых зловещих улыбок» и «лучших злодейских смехов» его ухмылки и хохот точно займут верхние места.

Ответ проще, чем может показаться. В отличие от Лайта, Лелуш никогда себя не оправдывает — и берёт на душу даже преступления, в которых по факту не повинен. В отличие от Лайта, Лелуш не стремится стать ни богом, ни правителем лучшего мира (и даже создаёт его не для себя). Семья и друзья для него — не пустой звук; он использует окружающих как шахматные фигуры, но готов

стать такой же фигурой — и пожертвовать собой. Недаром в какой-то момент он говорит, с улыбкой приставляя пистолет к собственному виску, что стрелять может лишь тот, кто готов быть застреленным. И если в «Тетради смерти» L был тем, чей образ удостаивали библейскими отсылками к Спасителю, то в «Коде Гиас» именно Лелуш в конечном счёте приносит высшую жертву во благо людей.

«Код Гиас» логично и органично закончился после двух сезонов, оставив зрителей обливаться слезами и наслаждаться катарсисом. С годами вселенная обросла спин-оффами, полнометражками, которые пересказывают и перекраивают события оригинального сериала, и даже продолжением, о котором никто не просил. Однако лучшим, что было во вселенной «Гиаса», так и осталась история Лелуша ви Британии — именно в первоизданном, не подвергнутом компиляциям виде, оборванная на высокой горько-сладкой ноте, но оставляющая намёк на счастливый финал. История мятежного человека, который сотворил немало зла, но предотвратил и уничтожил куда больше. Который видел мир во всём его несовершенстве, но всё равно продолжал его спасать. Если не для себя, то для тех, кто любит его больше — и тем самым делает лучше. ///





Текст: Дантеслав

Макросс Фронтир

Macross F

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2008
- **Продолжительность:** 25 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Satelight
- **Режиссёр:** Ясухито Кикүти

В 2059 году объединённые силы человечества и Зентради продолжают своё путешествие по Вселенной в поисках пригодных для жизни планет. «Макросс Фронтир», 25-й колонизационный флот, уже приближается к центру галактики, однако на пути к светлому будущему внезапно возникает серьёзная угроза — враждебная насекомоподобная форма жизни, которую прозвали вайрами. Военные «благодаря» устаревшему вооружению и бюрократии не могут противостоять недругу. Поэтому силы обороны дают добро организации S. M. S. на вмешательство в боевые действия.

В центре событий оказываются начинающий пилот, экс-актёр театра кабуки и невероятный красавец Альто Саотомэ, популярная певица, айдол неземных масштабов Шерил Ном и очаровательная Ранка Ли, тоже мечтающая связать свою жизнь с музыкой. Теперь от них зависит судьба не только «Фронтира», но и всего человечества.

«Фронтир» стал долгожданным (с момента выхода последнего сериала с заголовком «Макросс» прошло

аж двенадцать лет!) продолжением известной франшизы, стоящей на трёх слонах, имя которым мехи, музыка и, конечно же, любовные треугольники. Новый проект не стал исключением: он наполнен эффектными выступлениями местных звёзд эстрады, эпическими битвами в космосе и внутри колоний, а также любовной драмой, которая может стать настоящей головной болью для неподготовленного зрителя.

Персонажи, особенно обидчивый и грубоватый Альто, иногда настолько раздражают детской неуверенностью в романтических отношениях, что хочется скорее переключиться на экшен с истреблением жуков. Тем более посмотреть здесь есть на что: битвы сделаны на высшем уровне! Постановка, динамика, масштаб — не каждая космоопера может похвастаться таким размахом и проработанной картинкой. От финальной схватки с музыкальным сопровождением главного дуэта вселенной — Ранки и Шерил — захватывает дух. Огромный флот сражается против жутких инопланетян, на кону миллионы человеческих жизней, экран заполняют ракеты, взрывы и обломки разбитой техники, а герои тем временем выясняют отношения между собой.

За 25 серий авторы уделили внимание не только айдолам, пилотам, борьбе человечества и Зентради с недругами, но и политическим интригам — нашлось место даже государственному перевороту. Казалось бы, серьёзное произведение! Но между всей этой драмой затесался дурашливый эпизод, в котором одна из героинь теряет в школе... свои трусы. В учебном заведении начинается суший кошмар! Молодые люди объявляют охоту на нижнее бельё, все носятся по коридорам в поисках ценного артефакта...

Хотя аниме получилось зрелищным, это не комедийный боевик на вечер. Нужно смотреть его внимательно, иначе легко упустить суть происходящего. Любовь, битвы и политика захватывающе переплетаются в «Макросс Фронтир». Это хороший пример того, на что способна многогранная японская анимация. Смешать айдолов, концерты, политическую драму, карикатурного злодея с безумной идеей и огромных мехов, сражающихся посреди космоса со злыми жуками? Идея на миллион, погнались! Это увлекательно, красиво и круто звучит. ///



Текст: Алекс Лапшин

Эврика 7: Псалмы планет

Koukyoushihen Eureka

Seven

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 2005–2006
- **Продолжительность:** 50 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Bones
- **Режиссёр:** Томоки Кёда, Сатору Уцуномия

«Эврика 7» была одним из первых сериалов, которые российские анимешники смотрели в онгоинге, по мере выхода серий на японском ТВ. И там было что посмотреть! Никогда ещё следующую серию не ждали так страстно и не обсуждали так горячо, гадая о дальнейших событиях.

Аниме от студии Bones 2005 года — неожиданный синтез подростковой драмы, экологической притчи и философского размышления о природе конфликтов. Режиссёр Томоки Кёда и великий сценарист Дай Сато, вдохновляясь музыкой 1980–1990-х (каждая серия носит название реального трека известных групп — от New Order до Björk), создали сагу, в которой гигантские роботы служат не орудием разрушения, а метафорой хрупкого баланса между технологиями и природой.

Действие разворачивается на планете, покрытой Скаб-Кораллом — живой дышащей субстанцией, которую человечество считает угрозой. Атмосфера насыщена траппар-частицами, позволяющими «рифтить» — летать на воздушных досках-сёрфах или управлять LFO — роботами-архетипами, чьи скелеты находят в недрах Скаба. В мире царит напряжение: военная диктатура Федерации подавляет инакомыслие, независимые города не так уж независимы, а повстанцы с воздушного корабля «Гекко-Го» в поисках правды пытаются балансировать между идеализмом и выживанием.

В центре сюжета — 14-летний Рентон Торстон, сын легендарного учёного, чьи открытия некогда спасли человечество от последствий события, игриво

названного «Лето Любви», но оставили сына в тени отца. Жизнь Рентона переворачивает встреча с Эврикой — пилотом LFO «Нирваш», буквально упавшей ему на голову. Её холодная отстранённость скрывает трагедию: она не совсем человек и едва понимает, каково им быть. Их отношения, начавшиеся с подростковой влюблённости, превращаются в символ взаимопонимания, где каждый шаг к любви — это шаг к спасению мира.

Рентон сбегает из провинциального городка и оказывается на вольном летающем крейсере «Гекко-Го». Его экипаж — не просто команда, а калейдоскоп взрослых травм. Холланд Новак, харизматичный лидер повстанцев, под напускным цинизмом скрывает страх повторить ошибки прошлого. А ещё он звезда модного журнала «Ray=Out»! Его беременная возлюбленная Тальхо — пилот корабля. Скептический механик с говорящим именем Джобс, юная связистка Гиджет — все тут оказались не от хорошей жизни.

Противники здесь тоже многогранны. Дьюи Новак, брат Холланда, фанатично верит в «очищение» планеты, а Анемона, искусственная копия Эврики, сломлена экспериментами и полна ярости.

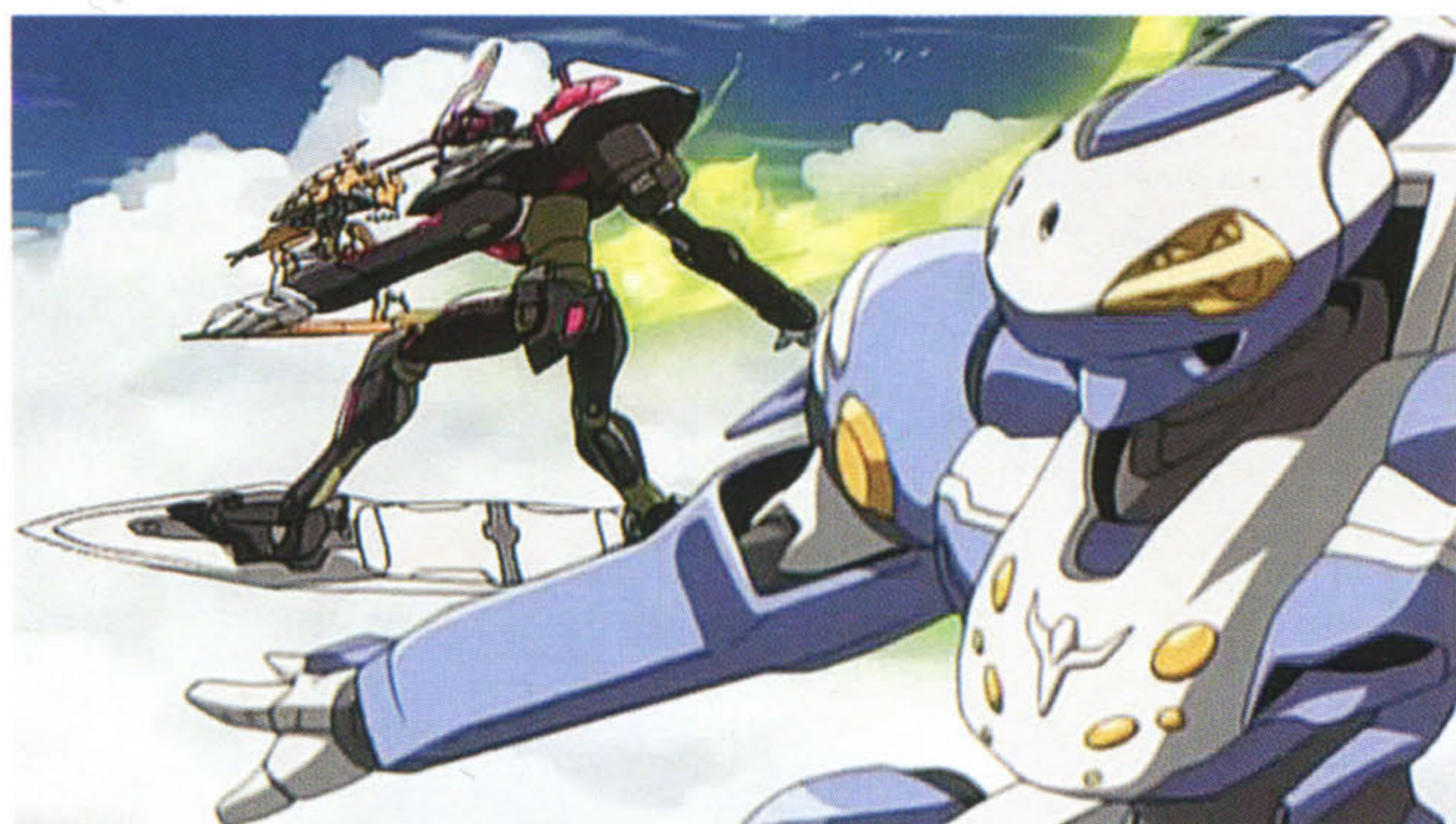
Вскоре Рентон понимает: свобода «Гекко-Го» — не романтика, а бесконечный риск. И уже к середине сериала фокус смещается. Становится ясно, что война со Скабом — это война с самими собой. Финал, где герои жертвуют человеческой природой ради диалога, — вообще за пределами добра и зла.

Как-то чересчур для подросткового сериала, идущего по телевизору утром перед школой, не находите? Причём некоторые серии оказались настолько страшными, что получили рейтинг R-15.

Сравнения с «Евангелионом» напрашиваются сами собой: оба сериала исследуют травмы через меха-экшен. Но если «Евангелион» — экзистенциальный пессимизм, то «Эврика 7» ищет свет. Визуальный стиль Кэнъити Ёсиды с использованием пастельных тонов и динамичных рифт-сцен даёт ощущение полёта даже в мрачные моменты. Меха-дизайн знаменитого Сёдзи Кавамори, роботы которого парят как сёрферы, превращает битвы в танец.

Экологический посыл сериала не сводится к раздражающим лозунгам, его даже не особо замечаешь при первом просмотре. Скаб-Коралл — это не «злая природа», а организм, который страдает, реагирует и пытается говорить. История Рентона и Эврики — метафора того, как страх перед неизвестным превращается в войну.

Колоссальный успех сериала породил целую франшизу, но не все проекты оказались удачными. Лучше было бы оставить сериал «вещью в себе». Он и так прекрасен! И летящие на заре по небу роботы-сёрфингисты навсегда останутся в нашей памяти. ///





Текст: Олег Поторокин

Гуррен-Лаганн, пронзающий небеса

Tengen Torpa Gurren
Lagann

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 2007
- **Продолжительность:** 27 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Gainax
- **Режиссёр:** Хироюки Имаиси

!! *Магма течёт в наших венах, раскаляя сердца! Безграничное слияние, Гуррен-Лаганн! Ведь я... Ведь мы... Вы за кого нас держите?!*

Ярчайшая вспышка на аниме-небосводе, приковавшая к себе внимание всего мира, проложившая путь для одной из самых эксцентричных анимационных студий современности и вдохновившая бесчисленное количество как мультипликаторов, так и простых зрителей. Речь про «Фури-Кури», а вы о чём подумали? Но, конечно, то же самое можно сказать о «Гуррен-Лаганне».

Пусть и созданный в стенах студии Gainax, «Гуррен-Лаганн» — неотъемлемая часть истории её выпускников: Ё Ёсинори, Акиры Амэмии и особенно Хироюки Имаиси, для которого «Лаганн» стал дебютным режиссёрским проектом в сериальном формате. Эта команда энтузиастов через несколько лет создаст студию

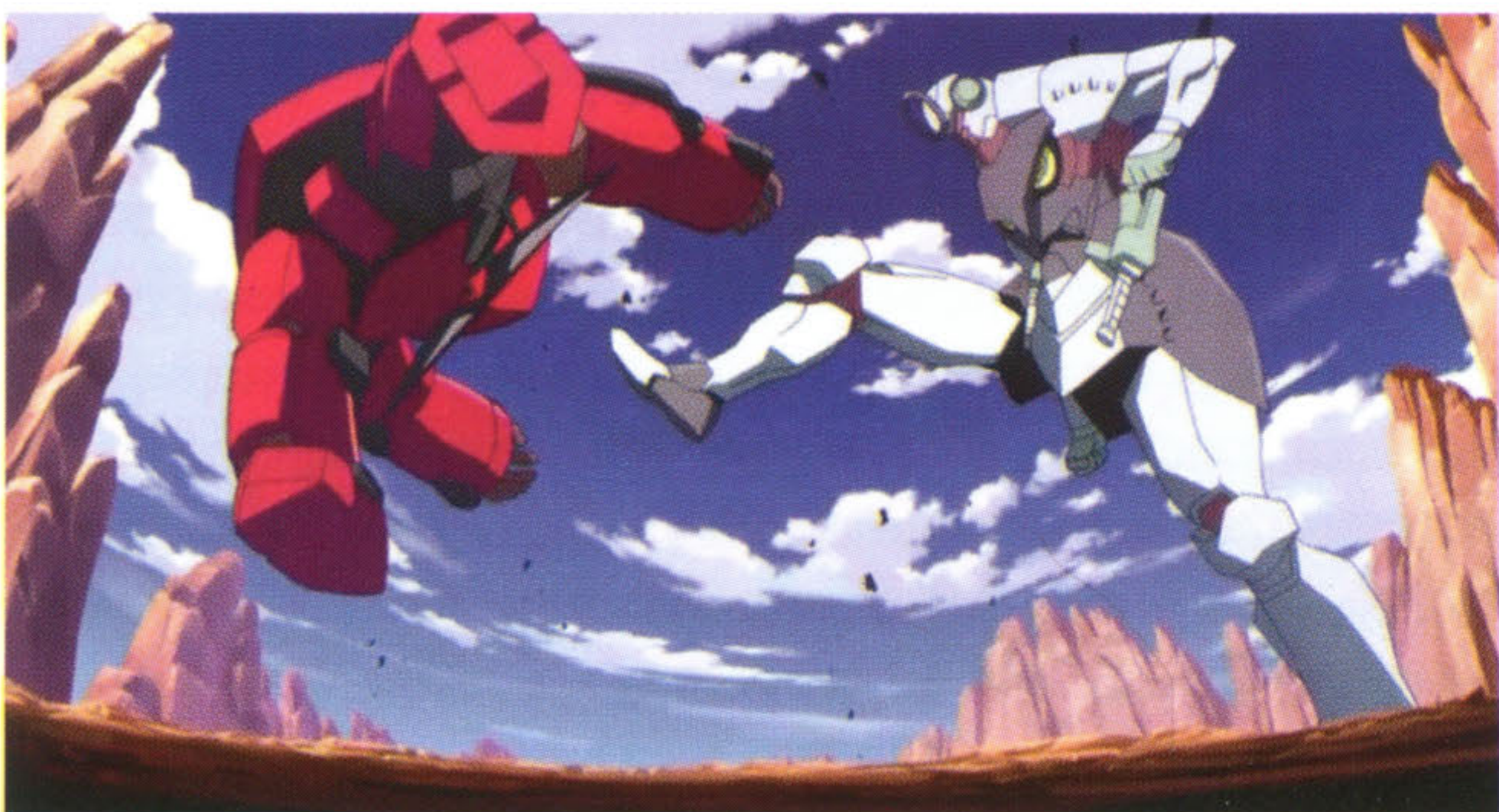
Trigger с ныне узнаваемым фирменным стилем. Именно её творчество зрители любят описывать двумя фразами: «Они опять спасли аниме!» и «Они опять нарисовали „Гуррен-Лаганн“!»

В «Гуррен-Лаганне» впервые неудержимая страсть Имаиси к визуальному сторителлингу и выходящей за грань анимации (вдохновлённая как раз «Фури-Кури» и другими работами Ёсинори Канады) встретила с бездонной фантазией сценариста Кадзуки Накасимы, который смог обуздать хаос (и тягу к безвкусице) в голове режиссёра и направить его в осязаемое русло.

Сюжет «Гуррен-Лаганна» рассказывает о Симоне — мальчишке из шахтёрской деревни где-то под землёй. Он не знает другой жизни, кроме как копать норы. Но однажды парень находит древнюю машину «Лаганн» и маленький бур-ключ от неё. Лучший друг Симона, лидер местной шпаны Камина, сразу загорается безумной идеей: с помощью этой машины выбраться наружу и надрать задницу злобному спиральному королю, запретившему людям жить на поверхности!

«Гуррен-Лаганн» прочно вписал себя в мировую историю аниме по одной простой причине: команда Имаиси создала бескомпромиссный эпик, взявший лучшее от того, что может предложить японская анимация. И речь не только про зубодробительный меха-экшен, китчевый бунтарский стиль и гиперболизированную анимацию, так и выпрыгивающую из экрана. В этом бурлящем котле смешались яркие запоминающиеся образы





персонажей, наикрутейший саундтрек, не стесняющийся ни рэпа, ни оперы, а также светлая позитивная история, рассуждающая о простых ценностях и выкручивающая их значимость на максимум через гротескный до уморительности пафос.

Да, пафос — практически синоним «Гуррен-Лаганна». Имаиси мастерски облакает его в ту форму, где он вырывается из всевозможных границ (в конце сериала, к примеру, роботы просто швыряются галактиками как фрисби), но остаётся уместным. Аниме глумится над самим собой, закладывая изрядную долю иронии в происходящее, но в сердце оставаясь искренним. Реакция получается соответствующая: ты смеёшься над глупостью этих персонажей, над их восприятием реальности, но их порыв пронзить буром небеса зажигает искру в глазах, а вены наполняются магмой.

Сюжет посвящён взрослению одного мальчика и его превращению в храброго и решительного мужчину, верного своим словам, друзьям и любви. Поэтому «Гуррен-Лаганн» так хорошо работает — это же настоящий пацанский паблик с цитатами! Только в хорошем смысле.


Поэтому рассказывать про сериал и его значимость без этих цитат кажется неправильным. Даже наоборот — любовь

к нему лучше всего описывается именно через них! Мало какое аниме способно так сильно вдохновлять при просмотре — пускай в глубине своей это могут быть пустые бравады или глупости, но подача настолько мощная, что ты готов в это верить. А верить есть во что. Под яркой обложкой и формулой «стиль превыше содержания» команда Имаиси всё равно закладывает лозунги о вере в человечество как вид и человека как индивида.

Немаловажную роль в популярности «Гуррен-Лаганна» в России сыграл потрясающий дубляж «Реанимедиа». Знаменитые цитаты Камины по сей день проигрываются голосом Александра Фильченко.

«Гуррен-Лаганн» вышел в удачное время. Его пафосность и непосредственность идеально легли в жанр super robot, который тогда находился на грани забвения. В нулевых индустрия стремительно выросла, всё больше загоняя свои миры и героев в рамки, а сериал Имаиси, наоборот, отвергал их (даже количество эпизодов авторы выбрали таким нестандартным неспроста), что стало глотком свежего воздуха как для новых, так и для старых зрителей. Получился эдакий «Анти-Евангелион», который вернул фанатам японской анимации простое веселье и детский восторг от крутых драк роботов в аниме 1970-х и 1980-х. Увы, «Лаганн» не спас жанр, зато стал его лебединой песней.

После сериала вышло две полнометражки-рекапа. В них авторы избавились от лишних моментов, на которых сериал провисал в силу экономии, а 40 % бюджета аниме сохранили для последних пяти эпизодов, полностью заряженных безостановочным экшеном.

Гиперболизированность и безграничная пафосность, перемешанная с первоклассным экшеном и сильной визуальной комедией, были, по мнению Хироюки Имаиси, именно тем, за что аниме любят как особый вид медиа, — и он оказался прав. Мы можем сколь угодно рассуждать о важности приземлённых взрослых тем, натурально показанных персонажей, глубоких трогательных историй. Но ту безграничную юношескую энергию, на которую делает ставку «Гуррен-Лаганн», где ещё можно найти, кроме как в пафосной, глупой, невероятно яркой и просто крутой японской анимации? 





Текст: Дарья Кулагина-Кравчук, Юрий Кулагин

Промар

Promare

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2019
- **Продолжительность:** 1 час 51 минута
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Trigger
- **Режиссёр:** Хироюки Имаиси

«Промар» — это один из самых ярких сюжетов про конец света, но чересчур ленивый, чтобы подробно объяснять природу апокалипсиса. «Промар» — это magnum opus студии Trigger, которая и прежде была известна своими броскими работами, но в этой полнометражке окончательно перегрузила восприятие зрителей. В конце концов, «Промар» — это всё, что хейтеры аниме недолюбливают в теме этого спецвыпуска, упакованное в два часа и выкрученное на максимум: буйство цветов, бредовый сюжет и огромные роботы.

Но в первую очередь «Промар» — это история Гало Тимоса, пожарного из команды «Пламенных спасателей», и Лио Фотии, лидера управляющих огнём террористов-мутантов. Первый — максимально стандартный протагонист сёнэна, щеголяющий голым мускулистым торсом и скорый на поступки. Второй — таинственный борец с новой властью, сражающийся за права других мутантов.

После огненной катастрофы, уничтожившей половину человечества, управляющие пламенем люди — Опалённые — оказались вне закона. Сами по себе они не злодеи, но окружающие относятся к ним как к сущим дьяволам. Стоит только возникнуть подозрению, что человек может управлять огнём, как на него тут же доносят, вызывают отряд «пожарного спецназа» — и несчастного увозят в неизвестном направлении.

Именно с этой несправедливостью сражается Лио, именно на неё заново открывает глаза Гало. Оба героя верны своим принципам и целям, но не лишены рассудка и человечности, а потому неизбежно находят общий язык. А как только протагонисты сталкиваются друг с другом, в сюжет вступают правительственные заговоры, огромные мехи, параллельные вселенные...

При этом большинство сюжетных перипетий в контексте «Промара» абсолютно не важны. В местной истории можно найти интересные, пусть и не очень оригинальные рассуждения о том, как власть развращает людей, и об обществе, всегда готовом по указке кого-то ненавидеть. Но подаётся это слишком нарочито, с очевидными злодеями и предсказуемыми предательствами. Временами кажется, что сам сценарист Кадзуки Накасима не воспринимает историю всерьёз. Пусть так, ведь «Промар» полюбили вовсе не за сюжет.

Эпилептические завихрения розово-пурпурно-зелёного пламени, мастерски сочетающая 2D и 3D анимация, залихватский экшен и технооркестровый саундтрек Хироюки Савано — вот в чём суть «Промара». Аниме в принципе началось с желания студии Trigger выпустить что-нибудь огненное — в буквальном смысле. Постоянно извивающееся и красивое в своей смертоносности пламя одновременно и отрада, и кошмар для аниматора. Но студию это не остановило, в Trigger восприняли огненную тему как серьёзный, но интересный вызов. И справились с ним отменно!

В каждом кадре «Промара» видно, что аниме рисовали люди, искренне наслаждающиеся своей работой. Четыре года ушло у студии на создание двух часов яркого безумия — и зритель, если уж проникнется происходящим, легко к этому безумию присоединится. «Промар» проносится сквозь восприятие ураганом эмоций, после которого вряд ли вспомнятся сюжетные детали, но зрелищные сцены (пожар на крыше небоскрёба! мехи в городе! тающее озеро!) — наверняка.

Фанаты «Гуррен-Лаганна» и «Убить или быть убитым» почувствуют себя тут как дома, но любители сложной драмы и раскрытия персонажей могут не разделить восторгов.

Самые ярые критики наверняка обзовут «Промар» не полноценным произведением, а аудиовизуальным опытом, ссылаясь на абсурдный сюжет и рояли в пыляющих кустах. Но и это будет несправедливым обвинением. Как и Опалённые, «Промар» такой, какой есть: яркий, безудержный, рискующий обжечь, но бесконечно прекрасный. ///



Текст: Данил Ряснянский

Полиция будущего

Kidou Keisatsu Patlabor

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1988–2016
- **Продолжительность:** 47 эпизодов, 2 OVA и 2 фильма
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Studio DEEN
- **Режиссёры:** Мамору Оси, Наоюки Ёсинага

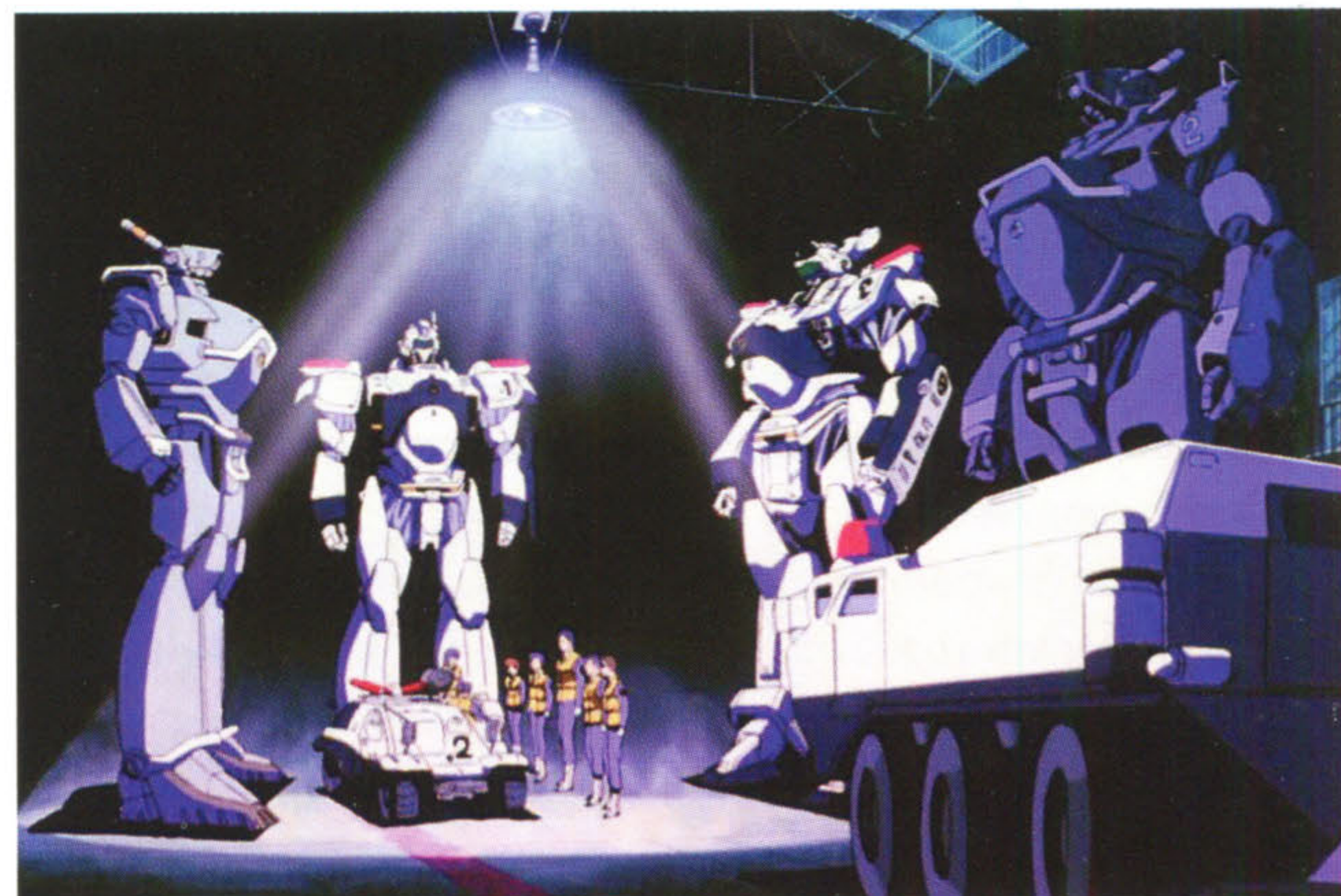
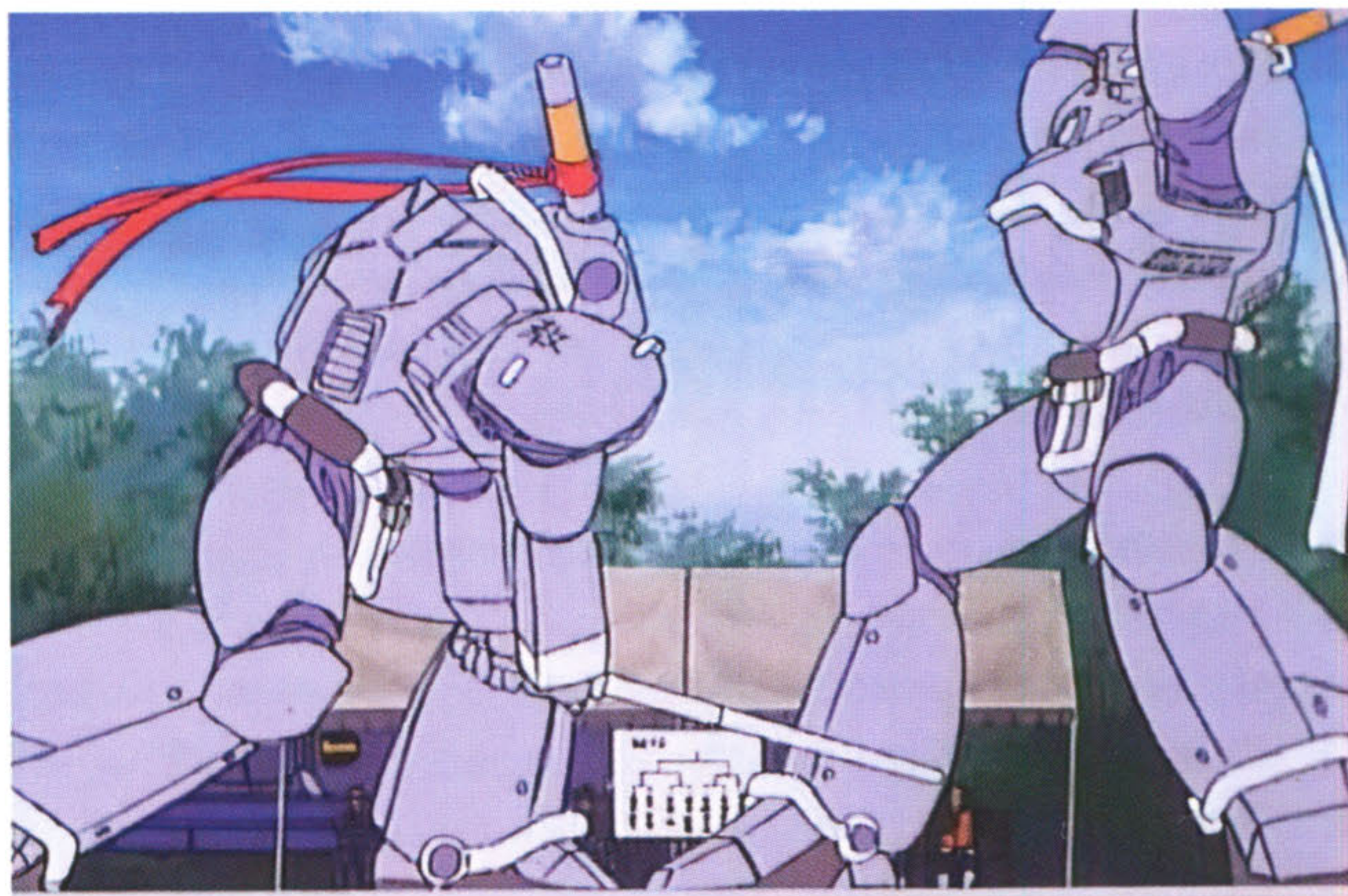
Когда говорят об аниме, часто успех и заслуги народная молва приписывает отдельным личностям, будь то режиссёр или сценарист. Гораздо реже хвалят дизайнеров персонажей, аниматоров или авторов оригинальной манги. В случае культовой франшизы «Полиция будущего» речь может идти только о потрясающем творческом коллективе, который начал свою деятельность в 1988 году: режиссёре Мамору Оси (позже прославится с «Призраком в доспехах»), сценаристе Кадзунори Ито, дизайнере мехов Ютаке Идзубути, художнице по персонажам Акэми Такаде и мангаке Юки Масами. Их целью было переосмыслить уже набивший оскомину жанр меха-эпосов и уйти к реалистичной истории о простых полицейских, управляющих роботами в повседневной работе.

Сюжет «Полиции будущего» разворачивается на рубеже альтернативных 1990-х и 2000-х, где человекоподобные роботы — лейборы — заняли место рабочих, строителей, военных и спасателей, чем привлекли внимание преступников. Для борьбы с роботизированной угрозой в токийской полиции создали особый отряд, который пользуется патрульными лейборами.

В отличие от пафосных меха-саг вроде «Гандама», «Полиция будущего» фокусируется на буднях полицейских, их рутинных задачах и человеческих отношениях внутри коллектива. При этом каждый проект в этой вселенной отличается своим подходом к повествованию. OVA-сериалы забавные и легковесные, в них сочетается процедурная драма с юмором и экшеном. Полнометражки, наоборот, более серьёзные: первый фильм — детектив о сбое в операционной системе лейборов, второй — политический триллер о милитаризации Японии и её поствоенной идентичности, а третий — мрачная история о биологическом оружии.

Неважно, комедия перед нами или драма, «Полиция будущего» неизбежно рассуждает о роли технологий в обществе и показывает неприятную истину: никакие машины не могут бороться с человеческими слабостями и пороками.

Увлекательный сценарий с острыми социальными комментариями отлично дополняется прекрасным кастом живых и ярких персонажей: отряд SV2 выглядит как сплочённая, но очень пёстрая команда. Герои не идеальны: ошибки, споры и дружеские подколки добавляю



им глубины, а безумно смешные перепалки, искренняя поддержка и самопожертвование создают ощущение динамичного коллектива.

«Полиция будущего» одной из первых показала, что мехи могут быть частью рабочей повседневности, а не межгалактической войны. Работа над сериалами и полнометражками отточила манеру Мамору Оси, который продолжил раскрывать тему реальности и человечности в аниме «Призрак в доспехах». Уже здесь видна его любовь к длинным планам, созерцательным эпизодам и тонкой композиции. Такой баланс между лёгким юморным приключением и глубокой философией — редкость в аниме. Неудивительно, что по опросам японского Агентства по делам культуры в 2007 году «Полиция будущего» заняла почётное 27-е место в списке самых-самых. В нашем спецвыпуске ей место тоже найдётся! ///





Текст: Евгений Шеянов

Рыцари Сидонии

Sidonia no Kishi

- **Первоисточник:** манга Цутому Нихэя
- **Год выхода:** 2014–2021
- **Продолжительность:** 24 эпизода и фильм
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Polygon Pictures
- **Режиссёр:** Кобун Сидзуно, Хироюки Сэсита

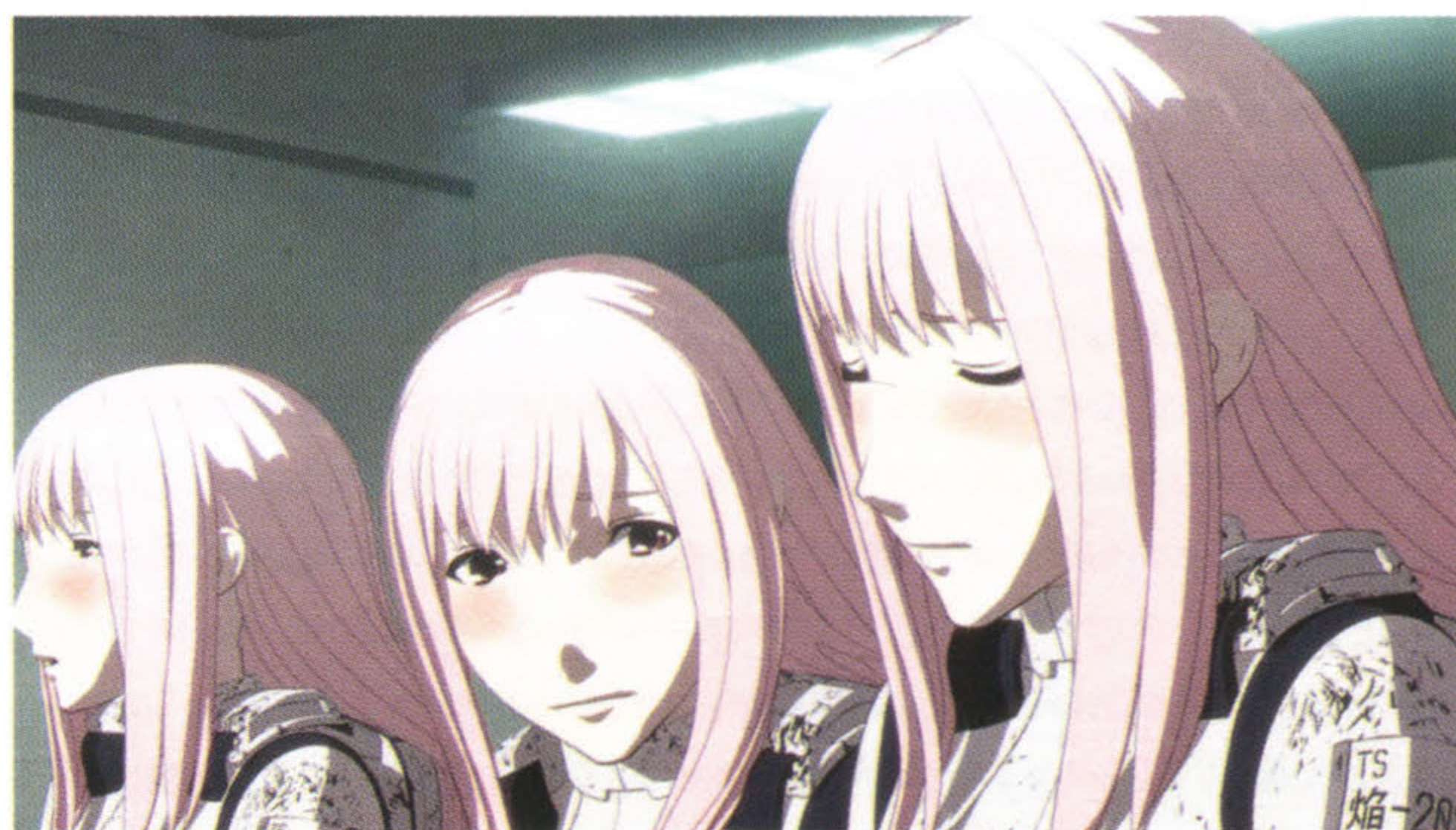
Произведения Цутому Нихэя долго оставались без экранизаций, не считая обрывочных короткометражек по манге «Блейм!» из нулевых. Всё изменилось, когда за дело взялась студия Polygon Pictures, которая выбрала для адаптации близившийся к завершению онгоинг Нихэя — «Рыцарей „Сидонии“».

Осиротевший Нагатэ Таникадзэ уединённо живёт под землёй. Дни он проводит за видеоиграми, где пилотирует робота Стража и сражается с инопланетными существами гаунами. Когда еда кончается, он сквозь бесчисленные бетонные коридоры путешествует до ближайшего завода, чтобы раздобыть немного риса. В одной из таких вылазок героя ловят на воровстве. Пытаясь скрыться от преследователей, Нагатэ оказывается на поверхности. А там — толпы людей! И это не единственное открытие.

На дворе конец XXXIII века. Человечество давно уничтожено инопланетными Гаунами — да, теми самыми, что видел Нагатэ в игре. Оставшиеся представители Homo sapiens бороздят космос и отбиваются от пришельцев. Для этого людей с детства обучают пилотированию Стражей, а затем отправляют в бой. Натренированный на видеоиграх Нагатэ тоже становится курсантом военного училища, чтобы вскоре пополнить редёющие ряды защитников «Сидонии» — космического корабля, города-крепости, вшитого в астероид.

«Рыцари „Сидонии“» отличаются от предыдущих работ Цутому Нихэя. Если действие «Блейм!» преимущественно проходило в тишине и одиночестве, то здесь вокруг Нагатэ собирается целая компания, готовая с радостью объяснить мироустройство. Начинает Норио Кунато, встречающий героя ударом по лицу. Продолжают одноклассники, задирающие протагониста за то, что тот не прошёл генную модификацию и вынужден питаться привычным нам способом, а не фотосинтезировать, как люди будущего. Впрочем, находятся и доброжелатели: например, говорящая медведица Лала Хияма — заведующая студенческим общежитием. Или проявляющие романтический интерес небинарная Идзана Синатосэ и девушка Сидзука Хосидзиро, к которым присоединится курсантка Юхата Мидорикава.

Цутому Нихэй непривычно для себя переносит в излюбленный фантастический сеттинг тропы



романтического школьного аниме — если не сказать прямо: гаремников. Сочетание получается довольно необычное. С одной стороны, тут классические для мангаки здоровенные сооружения, которые давят на маленького человека своими масштабами, а крошечные окошки усугубляют ощущение тесноты. И трубы, трубы, бесконечные трубы повсюду! Также нашлось место зелёным зонам, где можно глубоко вдохнуть. И открытому космосу — бесконечному и настолько пустому, что в нём потеряться не сложнее, чем в местных архитектурных лабиринтах.

С другой стороны, главный герой — обычный школьник Нагатэ. Простой, наивный, беззлобный. Вокруг него сразу же начинают кружить девушки, которых по мере развития сюжета становится только больше, а он совсем не понимает, чего от него хотят. Только без привычных архетипов вроде молчаливой любительницы книг, подруги детства и вредины, что прячет свои тёплые чувства. Вместо них фотосинтезирующие девоньки, небинарные персоны, десятки клонов-сестёр Хонока и монстр-пришелец с щупальцами. Неожиданно для Нагатэ его школьная романтическая жизнь в мире будущего удалась!

В сай-фай-ромком Нихэй вписывает свои излюбленные приёмы. Его персонажи постоянно травмируются! Неуклюжий Нагатэ в самом начале умудряется вывихнуть пальцы. Затем протагонист носит на шее воротник Шанца — и снова повязки, гипсы и прочее. Быстрая регенерация Нагатэ — лишний повод для Нихэя придумать, как бы ещё помучить несчастного! Друзьям героя тоже достаётся: взаимодействие с окружающим миром несёт боль хрупким людям, получить травму легко даже в быту, да и после очередного сражения с Гаунами в «Сидонию» вернуться не все...



Такое смешение уникального авторского стиля с привычными для массового аниме тропами рождает необычное произведение. Как ни посмотри, «Рыцари „Сидонии“» выглядят нестандартно и свежо. Но, как говорил Сюдзо Сиота, занимающий пост президента Polygon Pictures с 2003 года, до запроса студии никто не претендовал на экранизацию манги Нихэя.

До выхода сериала «Рыцари „Сидонии“» в 2014 году название студии Polygon Pictures было мало знакомо широкой аудитории любителей аниме. Однако

у компании большая история. Основанная в 1983-м студия долгое время выступала субподрядчиком в проектах крупных японских и западных студий. В нулевые она отвечала за компьютерную графику в полнометражных аниме Мамору Осии «Призрак в доспехах 2: Невинность» и «Небесные тихоходы», моделировала персонажей для американского мультфильма «Вэлиант», занималась постановкой синематиков в играх Dead or Alive 4 и Lollipop Chainsaw, работала над мультсериалами «Звёздные войны: Войны клонов» и «Трансформеры: Прайм». Словом, послужной список солидный, но самостоятельно аниме студия не делала. Покорять японскую анимационную индустрию Polygon Pictures начала именно с «Рыцарей „Сидонии“».

По словам Сюдзо Сиоты, всё началось случайно в начале 2010-х. Сиота позвал к себе оставшегося без заработка старого знакомого Хироюки Сэситу — тот сначала выступит ассистентом Кобуна Сидзуно при работе над первым сезоном «Рыцарей „Сидонии“», а затем примется за продолжение и другие проекты студии: «Нелюдя», «Блейм!» и «Годзиллу». За Сэситой в Polygon Pictures пришли художник Наоя Танака, руководитель отдела компьютерной графики Мицунори Катама и другие бывшие сотрудники студии Ghibli. Хидэки Мория, прежде работавший в Gonzo, стал одним из членов совета директоров Polygon Pictures. Как оказалось, у Сиоты и Мории был общий знакомый в издательстве Kodansha, который отвечал за передачу лицензий на экранизации. Так студия и получила права на «Рыцарей „Сидонии“».

Сам Цутому Нихэй сильно обрадовался грядущей адаптации его манги: наконец-то! Поэтому в дальнейшем мангака очень тесно работал со студией и её сценаристами, помогая переносить свои работы на экраны. ///





Текст: Борис Невский

Бронированные воины Вотомы

Soukou Kihei Votoms

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1983–2011
- **Продолжительность:** 52 эпизода и 10 OVA
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёры:** Такахаси Рёсукэ, Канда Такэюки, Имани-си Такаси, Игараси Тацуя, Сигэта Ацуси

Где-то в далёкой галактике две человеческие нации из Конфедерации Гильгамеш и Баларантского Союза сотню лет яростно сражались по давно забытой причине. Главной ударной силой обеих сторон были человекоподобные машины, известные как VOTOMS (вертикальный одноместный танк для нападения и манёвров), или Бронированные воины. Кровопролитная война, конечно, закончилась, но мир очень неустойчив. И из-за пилота бронированных войск Гильгамеша Кирико Куви противостояние может возобновиться...

Лицом жанра меха принято считать франшизу «Гандам». Только потом идут другие серии, которых насчитывается более сотни. «Вотомы» хоть и были популярны в Японии, не входят в число раскрученных образчиков меха. Но сериал сыграл важную роль в развитии жанра! В первую очередь тем, что его демиург Такахаси Рёсукэ сделал ставку на реалистичность — мира, событий, характеров и, самое главное для меха, техники.

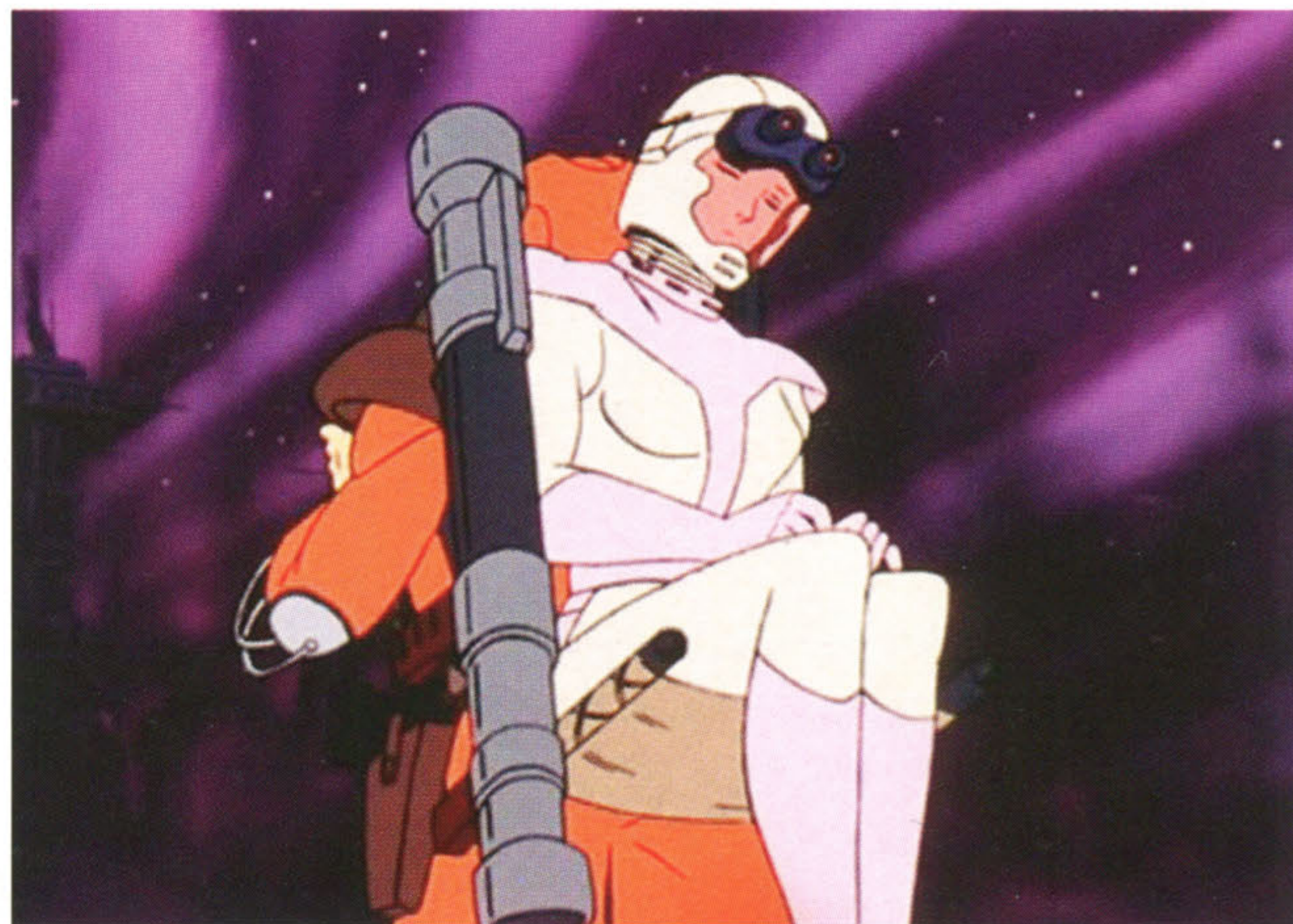
В плане сюжета и персонажей перед нами достаточно серьёзный гибрид военного боевика и детективно-авантюрного квеста. Главный герой основного сериала Кирико — обычный честный солдат, который становится жертвой предательства, когда его несправедливо объявляют преступником. Он вынужден дезертировать и вести жизнь изгоя, странствуя по планетам галактики и скрываясь от разных сил. Попутно Кирико пытается разобраться в том, кто и зачем его подставил, между делом ввязываясь в новые авантюры. А ещё он обретает надёжных друзей и старается излечить травмированную войной душу.

Схема сериала достаточно банальна для НФ-аниме конца прошлого века — навскидку можно вспомнить немало схожих историй: от «Галактического экспресса 999» до «Космического пирата Харлока». Сквозной сюжет включает в себя цепочку самостоятельных арок по несколько эпизодов, которые позволяют лучше познакомиться с сеттингом и персонажами. Сюжетное разнообразие — приключения, погони, сражения, тайны, интриги, психологические

переживания — не позволит заскучать, хотя, справедливости ради, невзирая на достаточно мрачную тональность, временами сериал кажется немного детским. Но некая кукольность типична даже для самых кровавых аниме 1980-х — что поделать, такой был стиль. Последующие OVA, которых было немало, — приквелы, вбоквелы, сиквелы — и графически, и сюжетно оказались более зрелыми. Опять же, во многом из-за изменившейся стилистики аниме XXI века.

Когда говорят о реалистичности «Вотомов», то имеют в виду не столько мир, сюжет и персонажей, сколько техническую составляющую именно как меха. В этом «Вотомы» пошли гораздо дальше «Гандама» или «Макросса» — для своего времени сериал можно назвать поистине революционным. Ведь типичная меха 1980-х — порядком пафосная история про огромных (иногда гигантских) управляемых роботов, чьи пилоты используют в бою либо чудо-оружие, либо силы на уровне сверхъестественного. Даже «Гандам», считающийся более-менее реалистичным, показывает пилотов и их боевые машины как Избранных, которые играют решающую роль в сражениях.

«Вотомы» пошли иным путём, мехи здесь не имеют особого шарма — это просто прямоходящие одноместные шагоходы, выполняющие функцию танков. Причём быть пилотом Вотомы — не признак какой-то элитарности и избранности. Ведь Вотомы фактически гробы: очень слабая броня, низкая огнеупорность, дешевизна деталей при массовом производстве и, как следствие, чудовищно высокий процент гибели пилотов. Это не супероружие, за которое дерутся любой ценой. Их запросто бросают при первой серьёзной поломке. С оглядкой на обычный трепет перед анимешными боевыми роботами такой подход был новым словом — не зря именно «Вотомы» послужили источником вдохновения для целого ряда проектов, в числе которых Heavy Gear и Titanfall. Не говоря уже о том, что в Японии вышло с десятков игр по франшизе — и примерно столько же раз Вотомов завозили в другие игровые меха-вселенные. Так что своё место в истории меха это аниме застолбило прочно. ///



Текст: Евгений Шеянов

Наше

Bokura no

- **Первоисточник:** манга Мохиро Кито
- **Год выхода:** 2007
- **Продолжительность:** 24 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Gonzo
- **Режиссёр:** Хироюки Морита

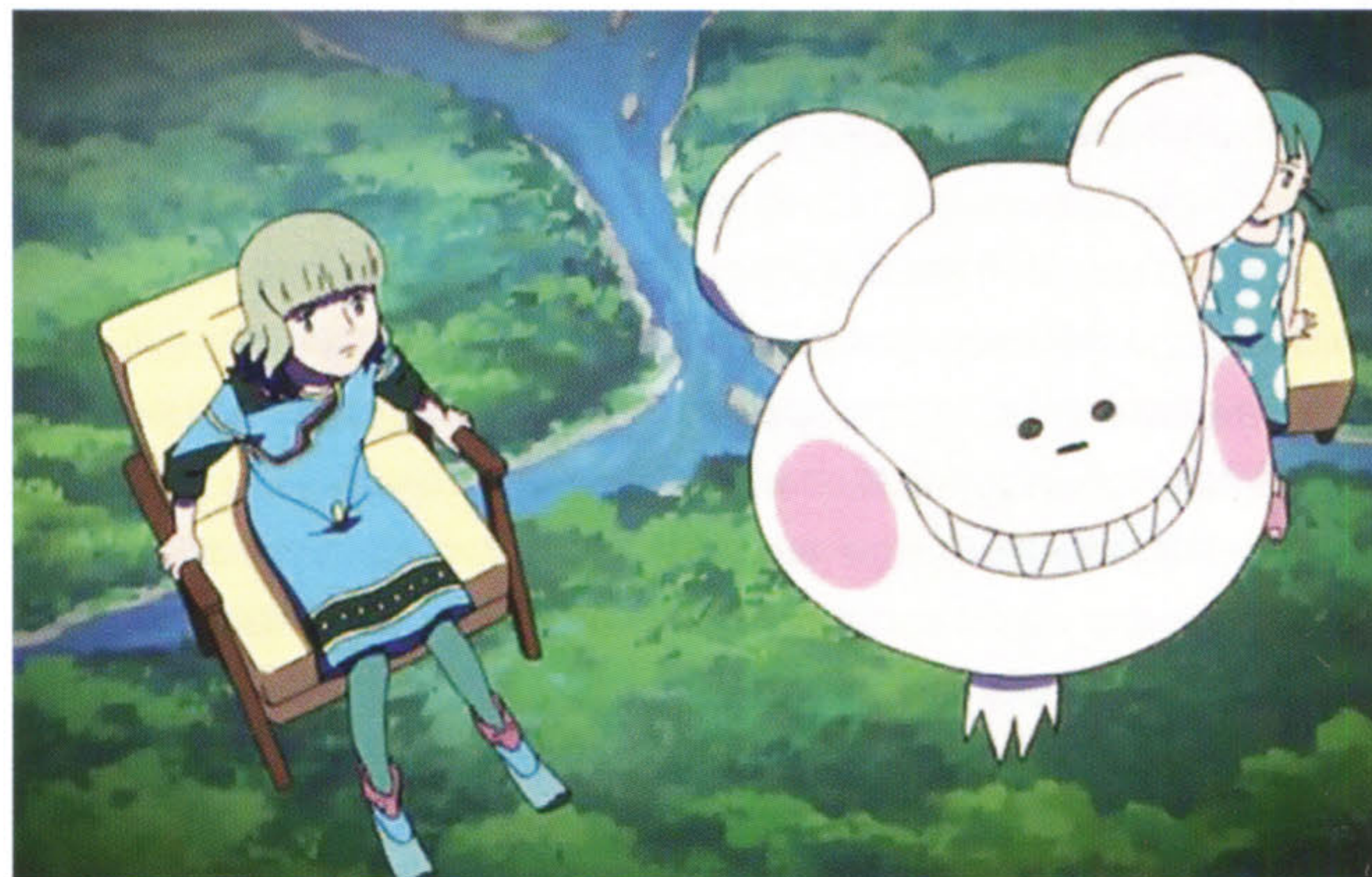
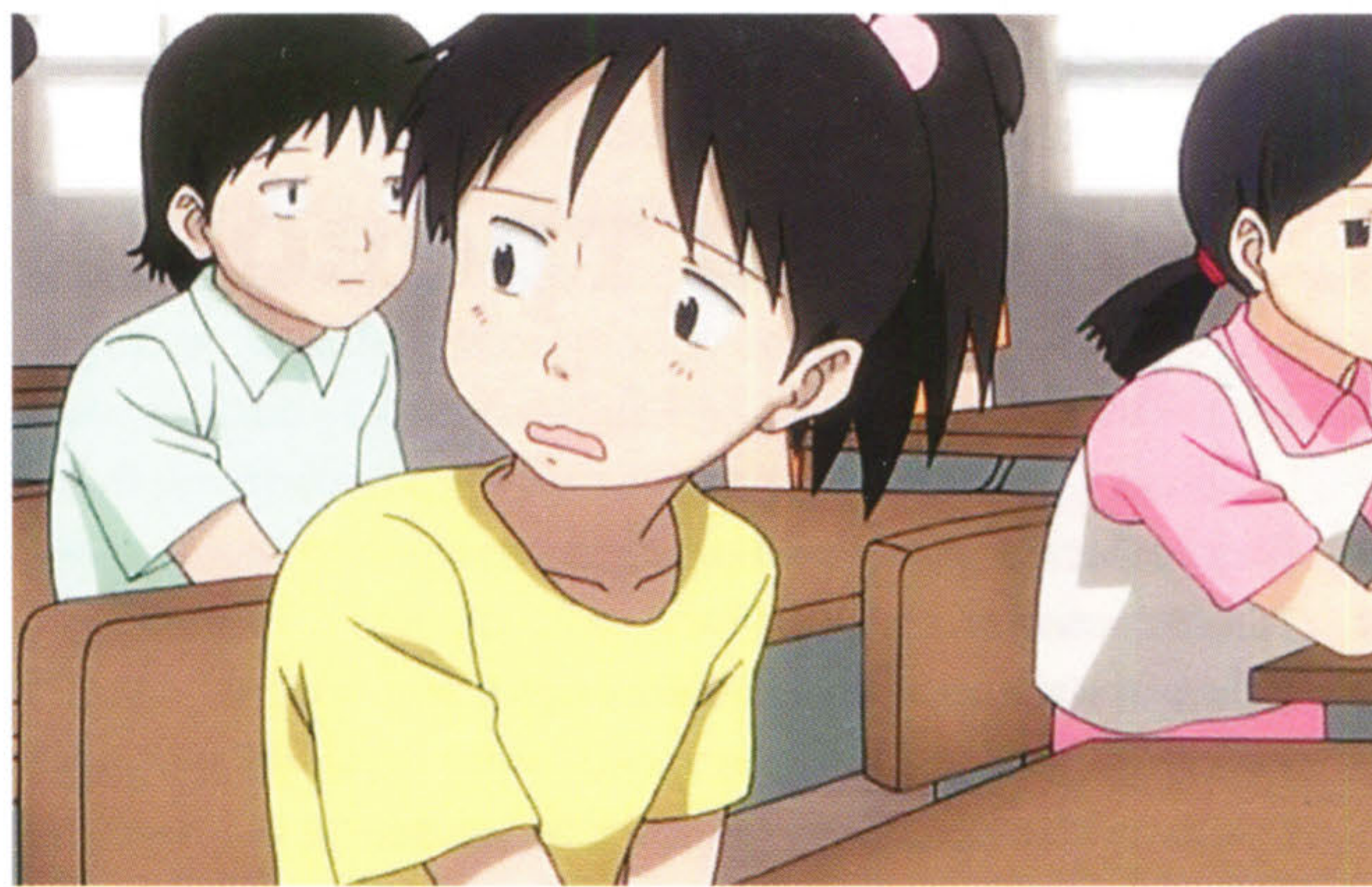
Во время школьной поездки пятнадцать детей развлекаются исследованием окрестностей острова. Ближайшая пещера, к их удивлению, заполнена компьютерами, а появившийся перед ребятами незнакомец зовёт себя Кокопелли и представляется разработчиком игр, обустроившим себе пристанище вдали от людей. Он как раз почти закончил новую экшен-игру, где нужно защищать Землю от врагов и управлять огромным роботом!

Мужчина предлагает героям принять участие в бета-тесте. Сперва формальная инициация: дотронуться до странного предмета и назвать имя. Затем демонстрация геймплея: мысленно управляешь мехом, стреляешь и дерёшься с неприятелем. За обшивкой вражеского робота есть ядро — его следует найти и уничтожить. Вот только после введения в курс дела герои просыпаются на пляже. Кокопелли исчез, в новостях сообщают о землетрясении, а некоторые очевидцы готовы поклясться, что видели огромных монстров...

Место Кокопелли занимает странное летающее существо — Коэмуси (Жук-навозник). Лицо зловещее, характер вредный. Он не сразу раскрывает героям истину о роботе и сути битв. Зэарс — так, исказив The Earth, нарекают меха дети — защитники Земли, — приходит в движение благодаря жизненной силе пилота, а после сражения человек умирает. Сбежать или отказаться от битвы нельзя: если за 48 часов не закончить битву, планету уничтожат. Сдохни или умри: либо одерживаешь победу и умираешь, либо проигрываешь или сбегаешь — и погибают вообще все. Ничего себе условия!

Дело усугубляется личностями ребят, избранных для защиты Земли. Мало того что на плечи детей пала судьба мира, так ещё и сами они совсем не герои. Никто не хочет умирать. Вдобавок у каждого найдётся травма или скрытые мотивы. Кого-то травят в школе, кто-то подвергся насилию, кто-то сам терроризирует близких и окружающих, а кто-то и вовсе считает, что планете вместе со всем населением лучше исчезнуть. Например, в одной из первых битв вражеский робот старается меньше причинить вреда и разрушений, тогда как один из «спасителей» намеренно уничтожает город.

В основу аниме «Наше» легла одноимённая манга Мохиро Кито, известного по другому психологическому



сэйнэну — «Нарутару». Экранизацией занимался режиссёр Хироюки Морита. У опытного раскадровщика, также работавшего над анимационными воплощениями «Монстра», «Рыцарей Сидонии» и над другими сериалами, немного личных проектов. Но до «Наше» он, например, занимался полнометражным «Возвращением кота» на студии Ghibli.

Манга и аниме порой сюжетно очень сильно отличаются друг от друга. Кито одобрил внесение любых изменений Мориты в историю, лишь бы в адаптации не было никакой магии. А Морита в своём блоге откровенно писал, что не любит оригинал. Кроме того, во время трансляции сериала первоисточник ещё продолжал выходить. Но это всё не помешало авторам сделать законченное и хорошее аниме. Тем более при всех сюжетных различиях у обеих версий есть одна общая и крайне мощная черта: это бесконечно депрессивное произведение. ///





Текст: Олег Поторокин

Стальная тревога!

Full Metal Panic!

- **Первоисточник:** ранобэ Сёдзи Гато
- **Годы выхода:** с 2002
- **Продолжительность:** 61 эпизод
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Gonzo, Kyoto Animation, Xebec
- **Режиссёр:** Коити Тигира

Во всём мире разворачиваются военные конфликты с участием «тёмных» технологий, среди которых пилотируемые мехи. Страны и группировки охотятся на избранных, которые с самого рождения несут в себе информацию о них. Антитеррористическая организация «Мифрил» обнаруживает одну из избранных — Тидори Канамэ, обычную 16-летнюю японскую школьницу. Для обеспечения её безопасности «Мифрил» нанимает элитного бойца — Сагару Соскэ, который обладает невероятным для своего возраста военным опытом, но совершенно не привык к будням обычного школьника.

К XXI веку популярность жанра меха в аниме постепенно снижалась. Да, остались большие и любимые в народе франшизы вроде «Гандама» и «Макросса», но новым мирам и историям про больших роботов после выхода «Евангелиона» нужно было чем-то запоминаться, в том числе нетривиальным сюжетом и персонажами. Дошло и до того, что в новых тайтлах мехи были уже не основным элементом повествования, а придатком для экшен-сцен. «Стальная тревога!» — как раз из таких.

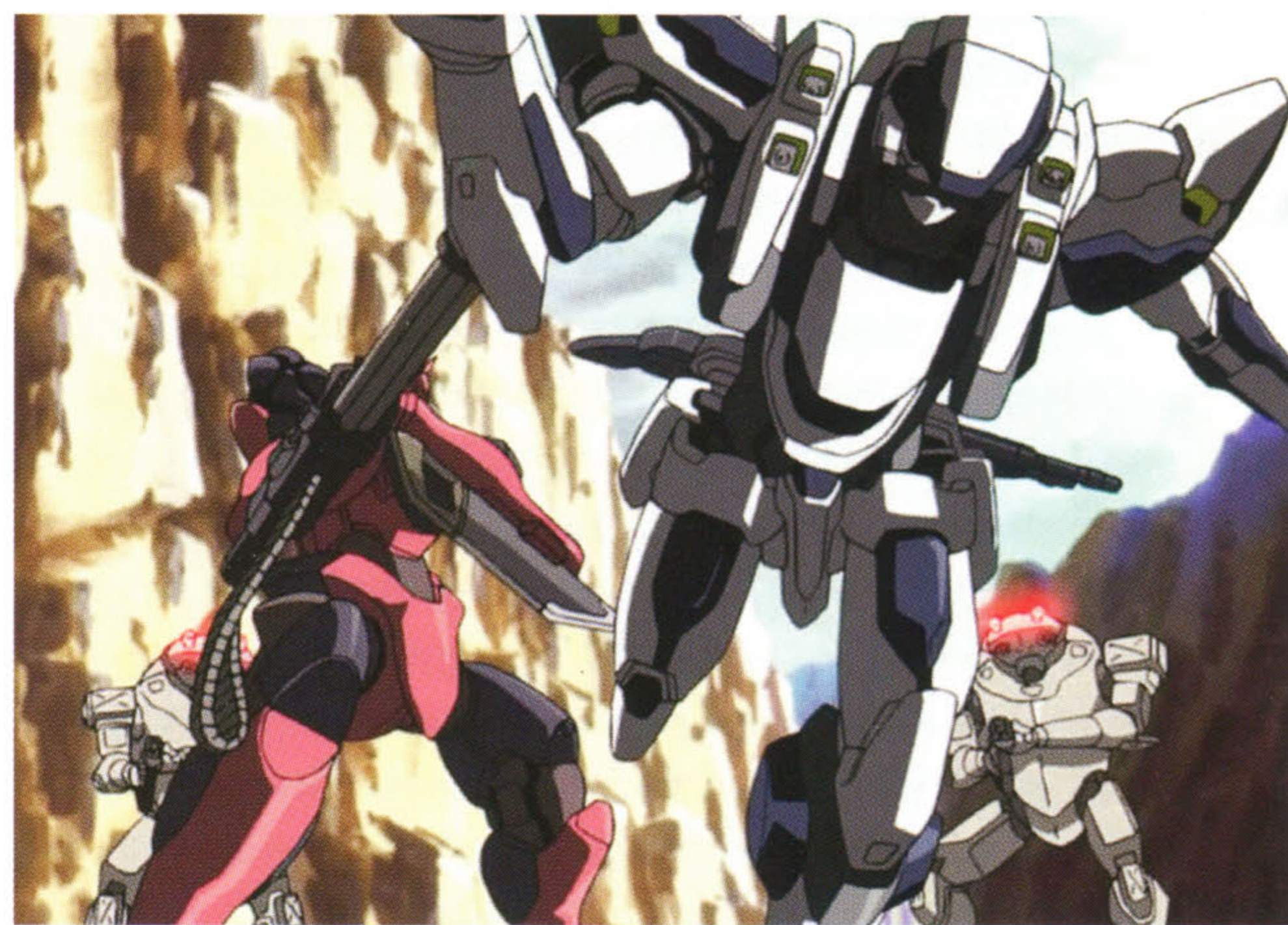
Основной акцент в оригинальной новелле Сёдзи Гато и аниме-адаптации сделан на взаимоотношениях двух протагонистов: Соскэ и Тидори. Типичный главный герой классических меха-аниме, солдат до мозга костей, прячущий оружие под партой и выглядывающий в каждом ученике террориста, вместе с гиперактивной и немного взбалмошной школьницей создают интересную химию, за которой не устаёшь наблюдать. Сетап для юмористических зарисовок здесь настолько солидный, что у сериала даже есть отдельный комедийный сезон Fumoffu с самостоятельными историями о школьных приключениях этой парочки и их друзей.

Но сериал не скатывается в сплошной треш и угар — авторы находят нужный баланс с мрачными сюжетами о войне, которые позволяют глубже раскрыть героев. «Стальная тревога!» здорово показывает и Соскэ, который с самых ранних лет не знает ничего, кроме войны, и Тидори, которая при всей своей «избранности» и на первый взгляд очень типичном для героинь нулевых образе агрессивной цундэрэ остаётся обычной уязвимой девушкой, попавшей в опасный круговорот событий и реагирующей на происходящее в духе реального человека.

Герои, как и их отношения, не стоят на месте, а планомерно развиваются, сталкиваясь с новыми трудностями.

Вдобавок «Стальная тревога!» выделяется миром, который при всей своей фантастичности почти не отличается от нашей реальности. Избранные и «тёмные» технологии, из-за которых история пошла альтернативным путём, появились здесь только в 1980-х. И в местном лоре достаточно интересно покопаться: Советский Союз тут не распался (история уделяет внимание даже конфликту в Афганистане, откуда родом Соскэ), Китай разделится надвое, и все великие державы противоборствуют за обладание новым оружием. Близость к реализму помогает мехам здесь выглядеть приземлённо и убедительно — их даже разворачивают как реальную военную технику вместе с танками и самолётами. Но без мистики дело не обошлось: избранные даже умеют телепатически общаться друг с другом!

Несмотря на то что сериал мог обойтись без огромных роботов, в нём вполне неплохой меха-экшен, заработавший признание от ветеранов жанра. Второй и третий сезоны стали первыми полноценными проектами молодой на тот момент студии Kyoto Animation. А вот четвёртый, вышедший тринадцать лет спустя от студии Xebec, получил много критики в свой адрес за скомканное повествование и посредственное качество боевых сцен. На сегодняшний день экранизация истории Сёдзи Гато не завершена — и, к сожалению, судьба адаптации остаётся неизвестной. ///



Текст: Алекс Лапшин

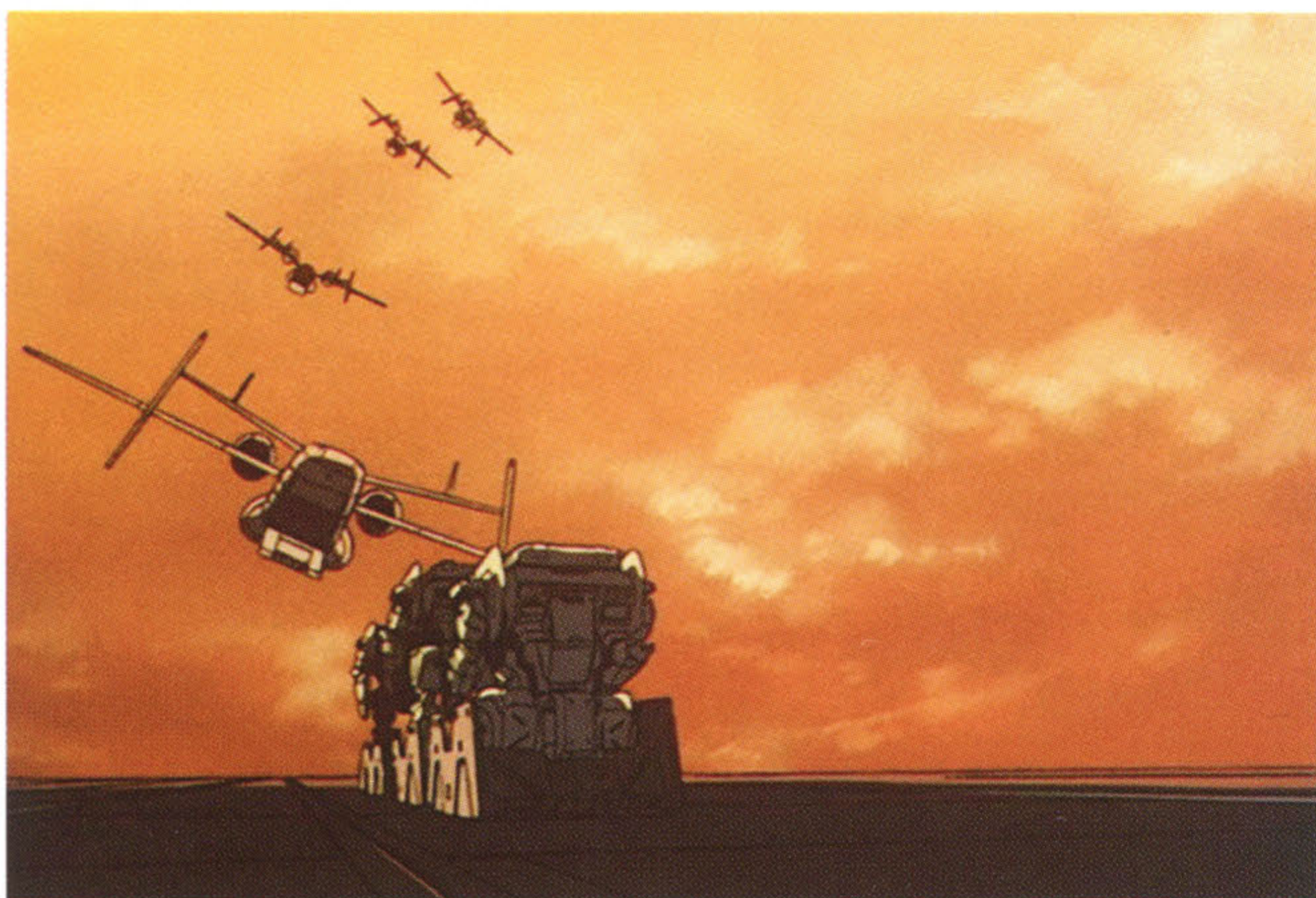
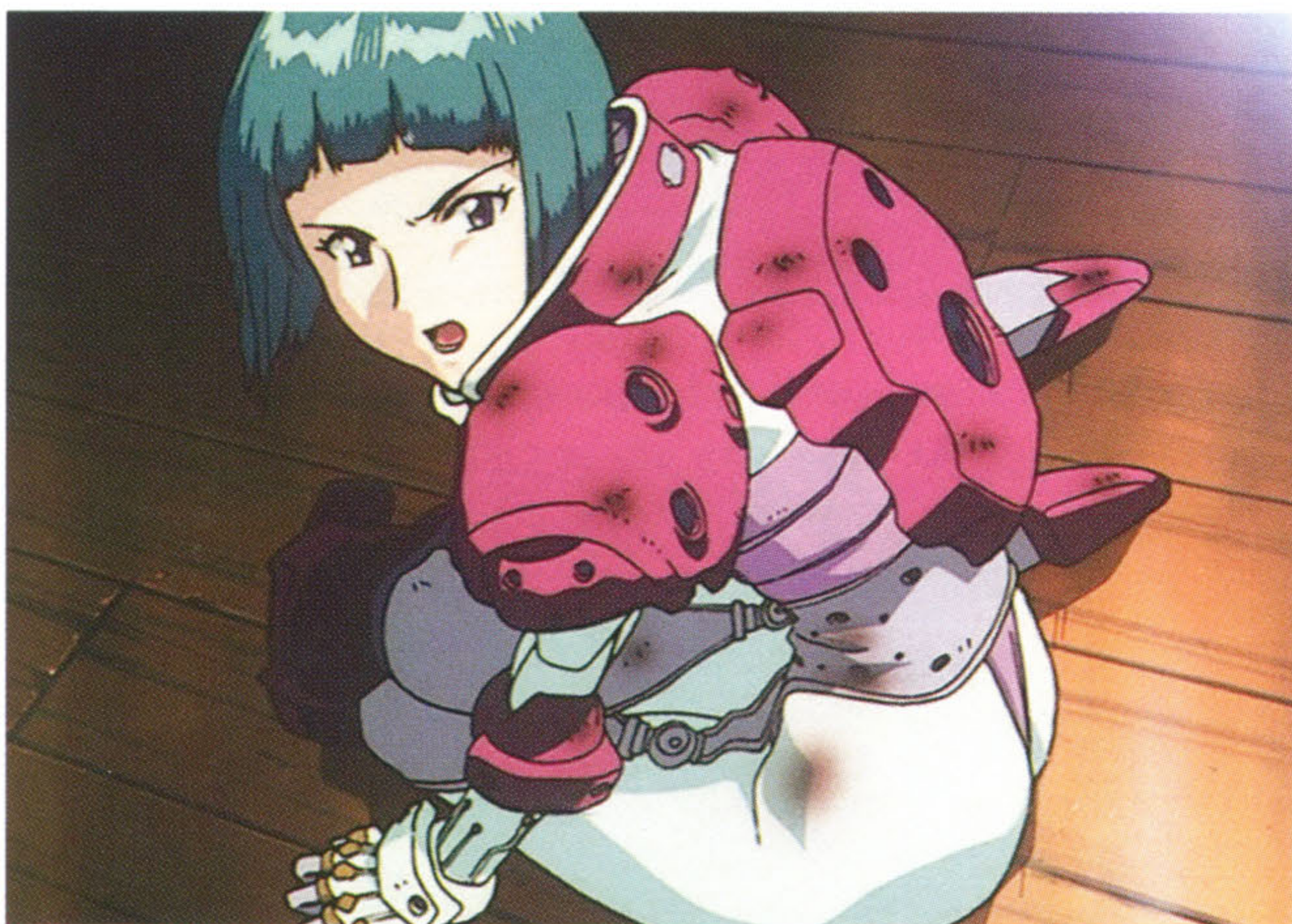
Гасараки

Gasaraki

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 1998
- **Продолжительность:** 25 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёр:** Рёсукэ Такахаси

Одной из вершин конца «золотого века реалистичных меха» стала «Полиция будущего» Мамору Оси. «Гасараки» же оказалось в тени разухабистого постмодерна в виде «Ковбоя Бибопа» от той же Sunrise и «Евангелиона» от Gainax. Хотя это одна из важных, но ныне подзабытых деталей эпохи — мрачный стиль, сложная философия и политические интриги.

Перед нами не очередная история о боевых доспехах, которыми известна студия Sunrise, а неторопливая медитация на тему геополитики, реваншизма и исторической кармы. Это «гундзогеки» — «ансамблевая драма», которая состоит из нескольких сплошных и причудливо переплетающихся сюжетных линий.



Первая часть «Гасараки» — эталонный военно-политический триллер. В ближневосточном государстве Белуджистан разгорается конфликт с применением новейшего оружия — тактических доспехов. На фоне этого проходят испытания технологий от японского древнего клана Гова и его конкурентов — транснациональной корпорации «Символ».

В центре сюжета пилот доспехов Юсино из клана Гова и его тихая коллега-конкурентка-противник из «Символа» по имени Михару. Технологии новые, а магия в них старая. Настоящее ядро сериала — мистическая линия Юсино и Михару, способных вступать в контакт с древней силой Гасараки с помощью ритуальных танцев старинного театра. Сила Гасараки настолько могущественная, что в США решают, будто в Белуджистане испытывают оружие массового поражения — со всеми вытекающими последствиями.

Здесь сериал делает неожиданный скачок на тысячу лет назад — это его «хэйанская арка», в которой нам рассказывают о природе магической силы, когда она впервые стала орудием массовой бойни. Это даже не флешбэк, а пробудившаяся генетическая память героев, сказание о цикле кармы и повторении ошибок.

А дальше аниме превращается в реваншистский политический триллер, где прежние главные герои отходят на задний план, а на сцену выходит Кей Нисида — учёный-националист, интеллектуал и идеолог, желающий духовного возрождения Японии, которая погрязла в вещизме.

Герой считает, что страна утратила душу, и единственный способ её вернуть — пройти через очистительное пламя бедности и лишений. Начинается зерновой кризис, бунты среди беженцев в «азиатском районе», военный переворот в Японии, заставляющий вспомнить Юкио Мисиму, — и даже попытка нанести сокрушительный финансовый удар по США. На таком знакомом и пугающем фоне сюжетные нити тянутся к неожиданному финалу, связывающему их воедино.

Режиссёр Рёсукэ Такахаси («Бронированные воины Вотомы») здесь был скорее куратором, основная работа упала на плечи молодого коллектива студии — ассистента режиссёра Горо Танигути (позже прославится со «Странниками» и «Кодом Гиас»), и сценариста Тору Нодзаки («Робин — охотница на ведьм»), который вытянул этот сложный сюжет. Среди сценаристов ещё упоминают Хадзимэ Ятатэ, но то фирменный коллективный псевдоним студии — помогали все.

Сюжет «Гасараки» двигается не спеша, но дайте ему шанс. Это сумрачное, серьёзное и пугающее древними глубинами зрелище. История о том, что души связаны, что есть нечто непостижимое, объединяющее народ и заставляющее его идти дальше — или повторять ошибки. Что прошлое может быть не просто фоном, а активным участником настоящего. Удивительная и красивая смесь древних ритуалов и современного «железа». Странное и непривычное аниме. Сейчас такого не делают. ///

Текст: Олеся Климчук

Призрак в доспехах Koukaku Kidoutai

- **Первоисточник:** манга Масамунэ Сиро
- **Год выхода:** 1995
- **Продолжительность:** 1 час 22 минуты
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Production I.G
- **Режиссёр:** Мамору Осии

Вопрос о том, что делает людей людьми, интересовал нас с тех пор, как мы научились думать. Платоновское «животное на двух ногах, лишённое перьев» уже давным-давно никого не устраивает, поэтому философы столетиями неустанно бьются над подходящим определением. С появлением и развитием кибернетики над этим вопросом начали задумываться ещё крепче: можно ли быть искусственной формой жизни и считаться полноценной личностью? Об этом рассказывает каждое второе произведение в жанре киберпанк, но по-настоящему культовых среди них мало. Аниме «Призрак в доспехах» — одно из них. Его появление стало поворотным моментом в развитии жанра, а история получилась настолько же совершенной, насколько глубокой и пронзительной.

Япония, 2029 год. Технологии шагнули далеко вперёд и открыли человечеству почти безграничные возможности. Теперь любое тело может быть дополнено и улучшено киберимплантами, которые сделают хозяев сильнее, зорче и быстрее обычных людей. Появилась даже технология кибермозга, позволяющая подключаться к интернету, взаимодействовать с другими людьми и машинами. Без нюансов не обошлось: хакеры могут взломать искусственный мозг, добыть из него информацию, подселить ложные воспоминания и даже сделать из человека марионетку, безвольно выполняющую приказы.

Термин «призрак» означает человеческое сознание, заключённое в механическую оболочку — «доспехи». Так как мозг тоже можно заменить киберимплантом, иногда этот самый «призрак» — единственное, что остаётся от человека в футуристическом антропоморфном корабле Тесея.

Действие «Призрака в доспехах» разворачивается в вымышленном городе Нью-Порт-Сити. Нас знакомят с работой Девятого отдела, специального подразделения полиции по борьбе с кибертерроризмом. Коррупция, интриги, заговоры и цифровые угрозы разного толка для них совершенно обычное дело. В работе они используют самые продвинутые технологии — например, термооптический камуфляж, позволяющий агенту становиться невидимым. Командир штурмовой группы



Девятого отдела — майор Мотоко Кусанаги. Её тело полностью искусственное, что делает девушку максимально эффективным бойцом и... заставляет задуматься: человек ли она вообще?

Очередным заданием Девятого отдела и майора Кусанаги становится поимка неуловимого хакера по кличке Кукловод, которого никто не видел. Он взламывает чужие аугментированные мозги с непонятной никому целью и всегда умудряется уходить незамеченным.

В разгаре расследования некто (предположительно, сам Кукловод) взламывает производственную линию компании Megatech Body и собирает «оболочку» — кибертело с заключённым в нём «призраком». Вот только «призрак» этот — не просто слепок чьего-то сознания, а нечто совершенно новое, появившееся без вмешательства человека. Насколько легитимно существование такого существа — полностью искусственного, но вместе с тем наделённого сознанием? Чем оно отличается от той же Кусанаги, которую буквально можно разобрать по кусочкам? И при чём здесь, в конце концов, Кукловод?

Напоминает десятки научно-фантастических произведений, да? Но «Призрак в доспехах» не вторичен, во многом именно он сформировал облик

киберпанка — нуарного, индустриального, неоновового и холодного. Это отличный футуристический боевик, в который причудливо вплетена лекция по философии. За ураганными перестрелками, драками и жестокостью проглядывает устремлённый к небу взгляд мученика, мятущегося в надежде на ответы. Ближе всех к ним оказался американский философ Дэниел Деннет, известный своими работами в области проблематики сознания и свободы воли. Он считал, что человеческое сознание — «что-то вроде продукта множества многоуровневых компьютерных программ, работающих на аппаратном обеспечении мозга».

Рождение призрака

История майора Кусанаги началась с одноимённой манги 1989 года за авторством Масамунэ Сиро. Он вдохновлялся романом Артура Кёстлера «Дух в машине» (1967) и хотел порассуждать о последствиях технического прогресса, природе сознания и прочих непростых вещах. Кёстлер допускал, что само существование человечества могло быть эволюционной ошибкой — тезис настолько же любопытный, насколько тяжёлый для осознания. С учётом серьёзности поднимаемых тем мангака не хотел переусложнять своё произведение, желая, чтобы оно оставалось доступным широкой аудитории.

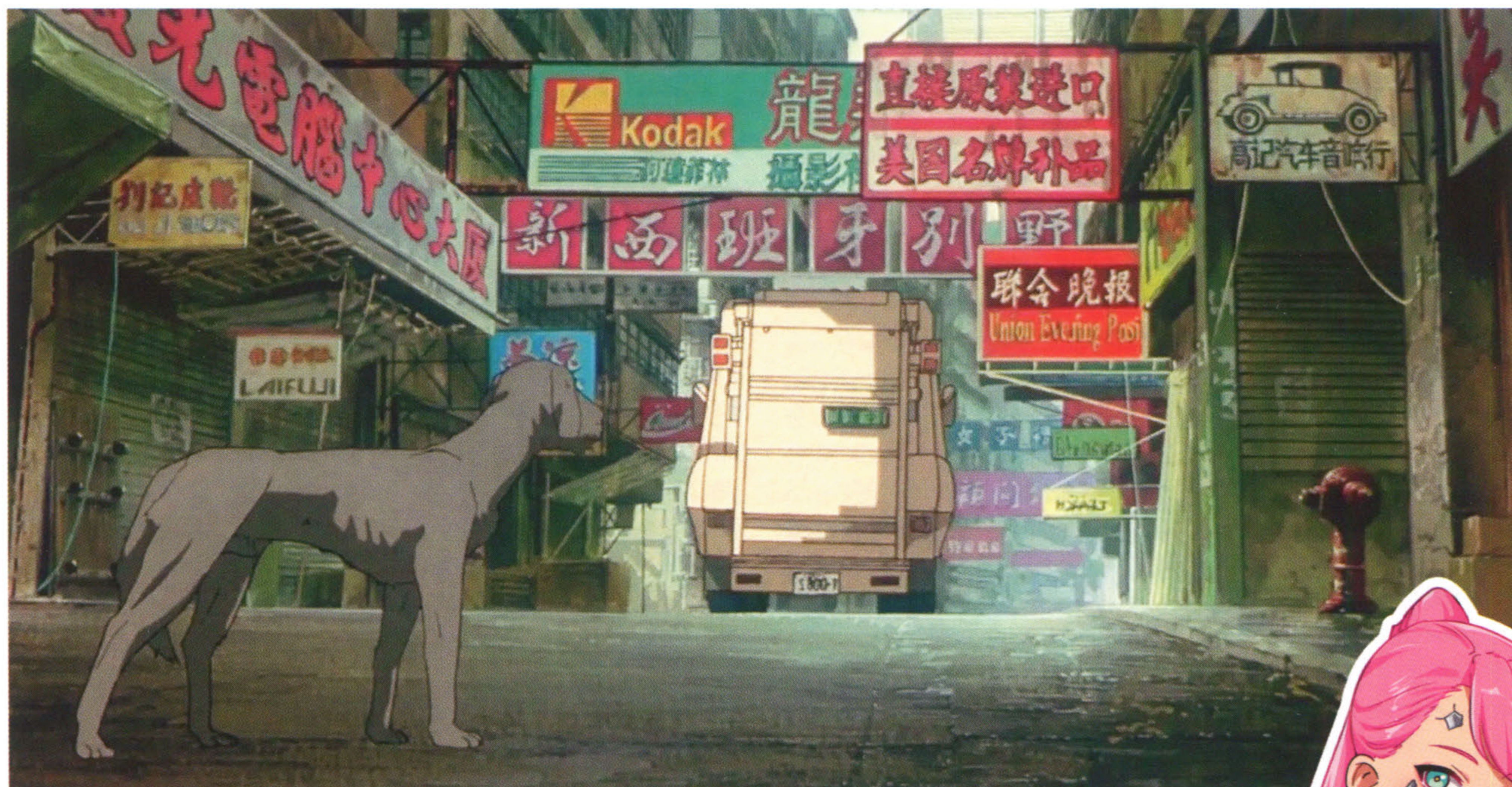
На «Призрака в доспехах» Сиро начали заглядывать видные японские режиссёры, в том числе Мамо-ру Осии, который хотел рассказать историю о влиянии компьютеров на мир. Постановщик планировал сделать экранизацию абстрактных идей мангаки как можно более понятной для зрителя, но итог с его точки зрения всё равно получился сложным для восприятия. Он хорошо понимал, что ему не избежать влияния «Бегущего по лезвию» Ридли Скотта — как тематического,

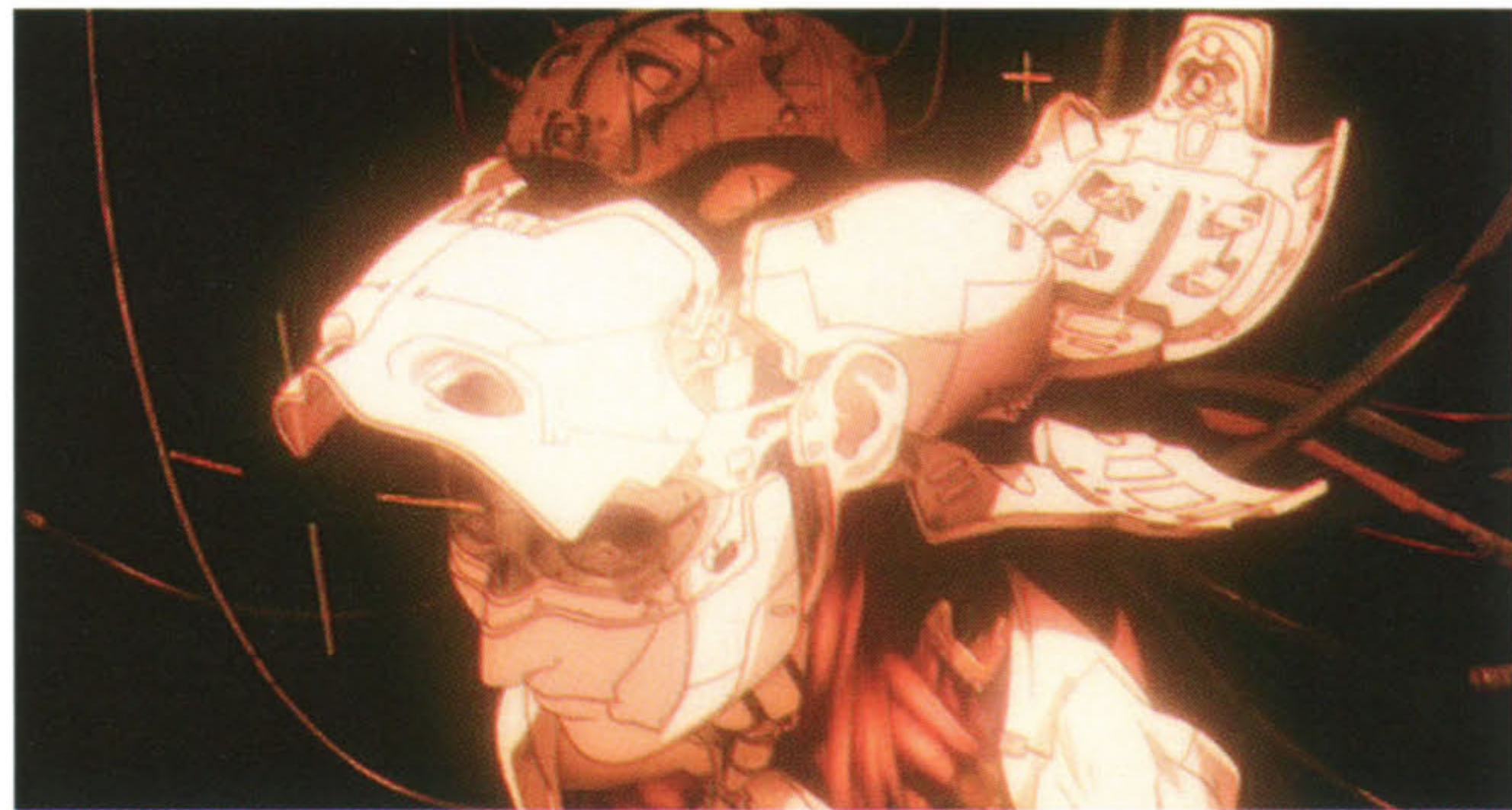
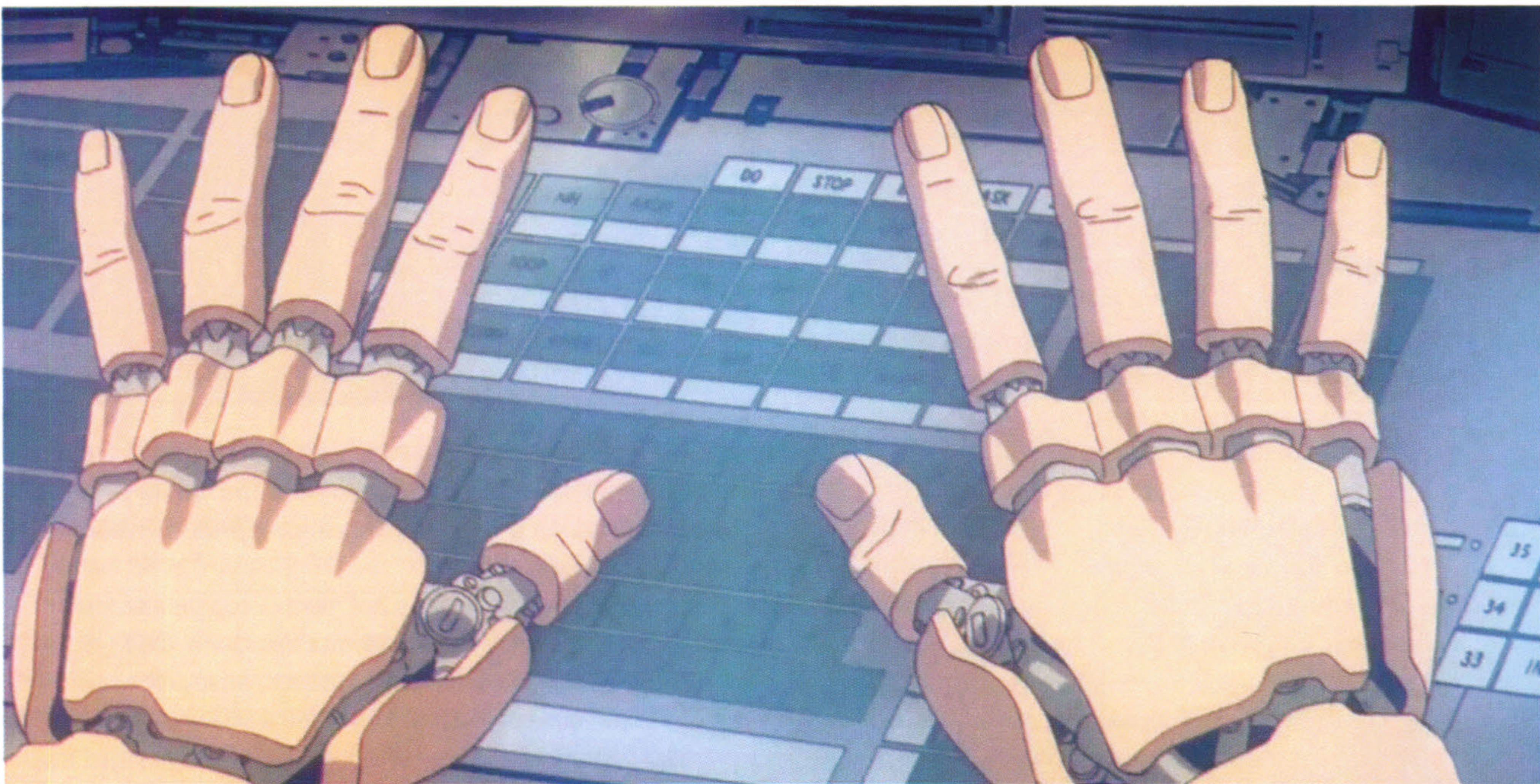


так и визуального. Со слов Осии, «все фильмы — просто копии других», но режиссёр постарался, чтобы его аниме отличалось от культового киберпанка насколько это возможно.

Дизайнеры «Призрака в доспехах» создавали Нью-Порт-Сити на основе Гонконга, так как Осии хотел показать соседство истории и прогресса, разрухи и сверкающей хромом техники. Из Гонконга позаимствовали кипучую городскую жизнь и бесчисленные цветные вывески. Нью-Порт-Сити строили постепенно, наслаивая всё новые пласты поверх существующих, прямо как в человеческом сознании по версии Деннета.

Глава анимационного отдела Хироюки Окиура решил, что мрачному нуарному тону аниме не подходит юная и озорная героиня манги. Поэтому двадцатилетняя Кусанаги с её комичными рожицами превратилась во взрослую женщину с льдистыми глазами — юмор был совершенно ни к чему. Мотоко стала более задумчивой и склонной к рассуждениям, что идеально вписалось в общую канву сюжета. Её облик, как и внешний вид других киборгов «Призрака в доспехах», впечатляет уровнем проработки. Совершенство и изящество форм сочетается с функциональностью и абсолютной смертоносностью.





Майор подчеркнуто женственна, но женщиной при этом не является, как и загадочный андроид с искусственным «призраком». Кусанаги — суперсолдат, каждая часть тела которого служит для максимально эффективного выполнения поставленной задачи. При всём этом она лёгкая, как акробатка, и грациозная, как балерина.

Анимация сочетает традиционную отрисовку на целлулоидной плёнке и компьютерную графику. Так, для получения эффекта термооптического камуфляжа авторы использовали отдельный софт, а для отображения светотени они придумали особую технику освещения. Вступительные титры, которые передают пламенный привет всем фанатам «Матрицы» Вачовски, создал аниматор Сэйти Танака. С учётом всей футуристичности фильма его создатели стремились к реализму везде, где это было возможно. Для этого они, например, специально изучали баллистику и разные типы оружия, чтобы выстрелы выглядели как можно натуральнее.

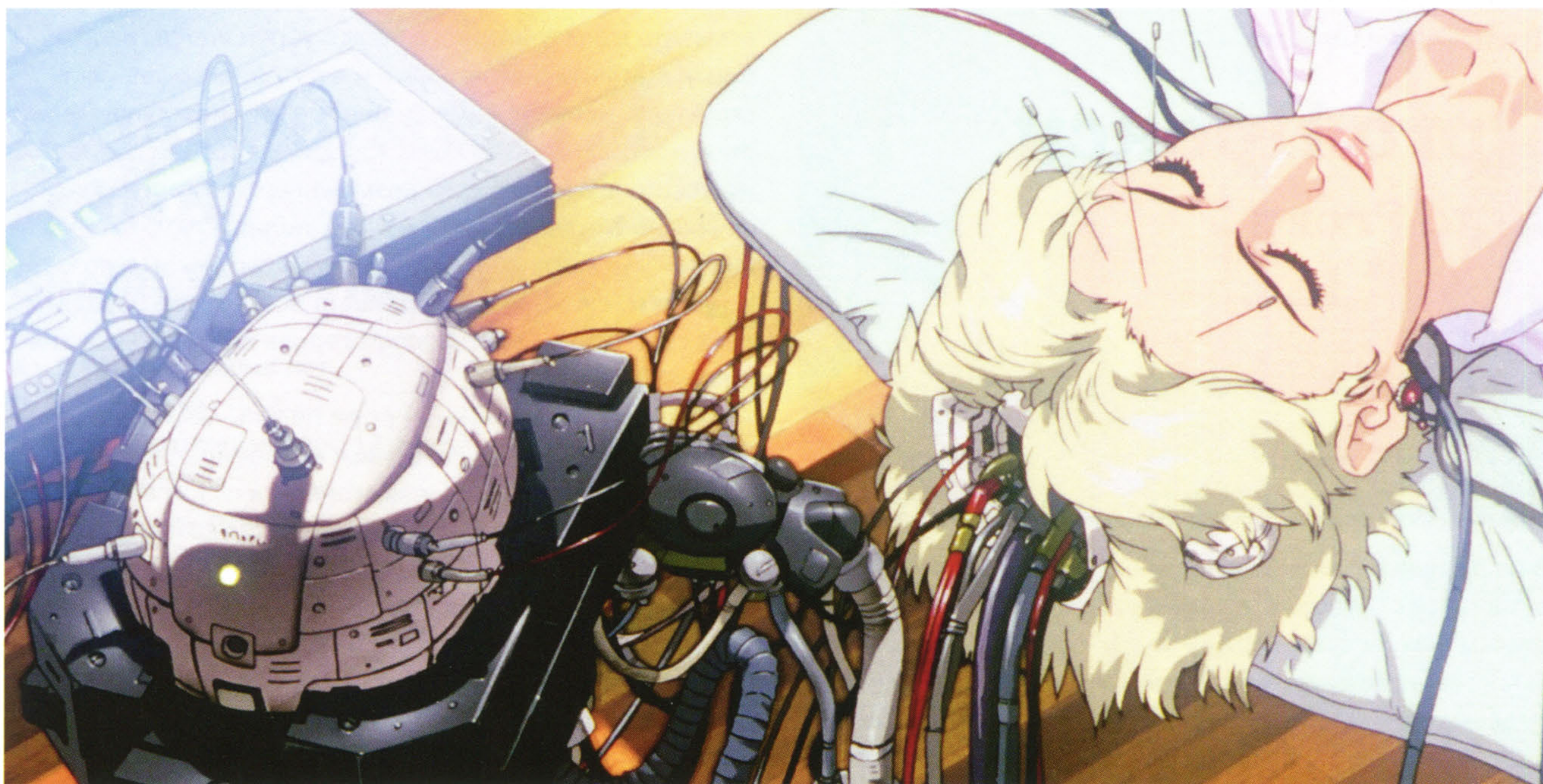
«Призрак в доспехах» знаменит не только потрясающими сценарием и анимацией, но и культовым саундтреком. Его написал легендарный Кэндзи Каваи, который за свою долгую творческую карьеру выпустил не один десяток альбомов. Он взял за основу традиционную японскую музыку в сочетании с болгарскими фолк-мотивами.

Знаменитый хор в заглавной теме исполняет свадебную песнь, отгоняющую злых духов, а аккомпанируют ему японские инструменты: колокольчики фурин и барабаны тайко. Финальная же композиция — результат совместной работы группы U2 и Брайана Ино. Скрупулёзный подход распространялся не только на музыку, но и на звук в целом. К примеру, особое киберзвучание разговоров в виртуальном мире сделали с помощью специального преобразователя звука.

Синдром одиночки

Аниме 1995 года стало достойным продолжателем дела «Акиры», показав людям по обе стороны океана, на что способна японская анимация. Правда, феноменальный успех пришёл не сразу — прокат не отбил даже затраты на производство, что с лихвой компенсировали продажи на видео. На премии «Энни» 1996 года аниме даже получило несколько престижных номинаций, но уступило обожаемой многими (в том числе нами!) «Истории игрушек».

Ранее мы упомянули «Матрицу» не случайно. Вачовски при работе над своим фильмом вдохновлялись в том числе «Призраком в доспехах» и поручили актёрам обязательно его посмотреть. Помимо «Матрицы» культовым



аниме вдохновлялся Стивен Спилберг, когда работал над «Искусственным разумом». В его трогательной картине мальчик-робот отчаянно хотел стать настоящим ребёнком, хотя в каком-то смысле всегда им был. Реверансы в сторону «Призрака в доспехах» делали и «Суррогаты» Джонатана Мостоу с Брюсом Уиллисом в главной роли, и «Аватар» Джеймса Кэмерона. Последний никогда не скрывал восхищения аниме Осии, считая его первым по-настоящему взрослым произведением такого толка, достигшим литературного совершенства.

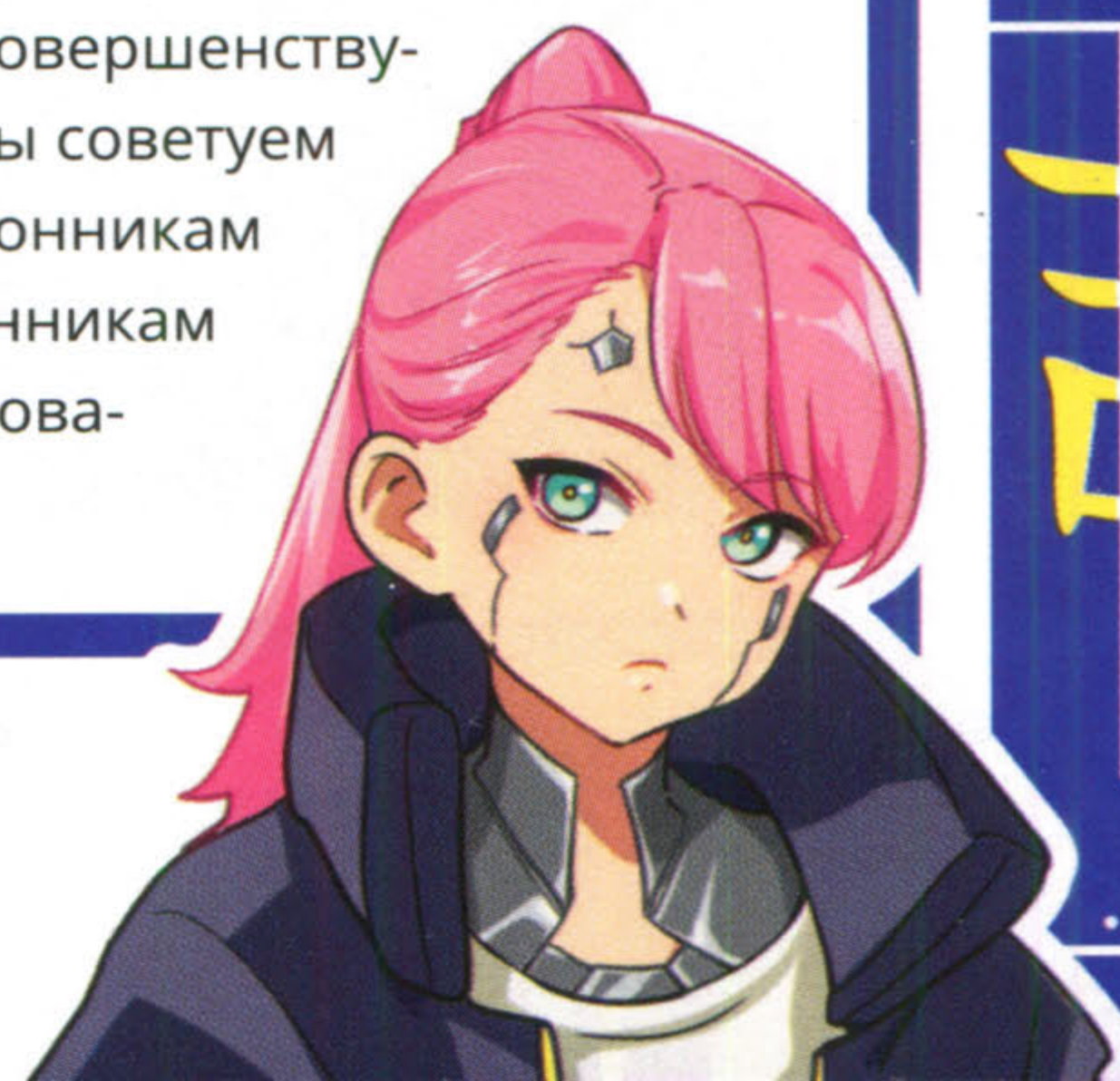
Со временем «Призрак в доспехах» превратился в полноценную медиафраншизу. В 2004 году Мамору Осии выпустил сиквел под названием «Призрак в доспехах 2: Невинность» — про напарника Кусанаги по имени Бато, который вместе с одним из персонажей первой части расследовал очередное запутанное дело. Кто-то вывел из строя секс-роботов, из-за чего те расправлялись со своими владельцами, а потом самоликвидировались. Как оказалось, все они содержали нелегальных «призраков», то есть программный сбой был неслучайным, а убийства — преднамеренными.

Продолжение тоже до отказа набито отсылками, аллюзиями и философскими идеями. Внимательные зрители могут заметить цитаты из Ветхого Завета, а также высказывания Конфуция, Будды, Декарта, Платона, Ричарда Докинза, Джона Мильтона и других великих умов. Отсылки к классике научной фантастики тоже сыплются на знающих людей как из рога изобилия. Тут вам и Огюст Вилье де Лиль-Адан с его «Будущей Евой», которая популяризировала слово «андроид», и серия «Робот» Айзека Азимова, и «Манифест киборга» Донны Харауэй. Мамору Осии обожал все эти маленькие детали, из которых в итоге сложилось стройное произведение, своего рода манифест, который провозглашал равенство всех форм жизни — как биологических, так и искусственных.

Не обошлось и без сериала, который получил подзаголовок «Синдром одиночки» и выходил с 2002 по 2005 год. Над ним работал не только режиссёр Мамору Осии, но и сам мангака Масамунэ Сиро. Сюжет был косвенно связан с оригинальной мангой и повествовал уже о совершенно других событиях, несколько нарушая таймлайн оригинала. В нём сотрудники Девятого отдела вместе с майором Кусанаги ловили хакера по прозвищу Смеющийся человек.

Тем временем Спилберг, как давний поклонник «Призрака», тоже не сидел на месте и выкупил права на адаптацию оригинальной манги с живыми актёрами. На роль майора Кусанаги взяли Скарлетт Йоханссон, что вызвало недовольство фанатов. При всех актёрских достоинствах Йоханссон не была похожа на японку. Вопросы возникли и к сценарию, который совершенно растерял глубину и магию первоисточника. Критике не подверглись разве что крутые спецэффекты и графика.

«Призрак в доспехах» (1995) — эталонный образец киберпанка, который Мамору Осии бережно вынес в наш мир прямиком из палаты мер и весов. Это цельное, глубокое философское произведение, сочетающее в себе визуальное и сюжетное совершенство. Увы, не обо всех его продолжениях можно сказать то же самое, но с учётом культового статуса оригинала их можно было и не выпускать вовсе. «Призрак в доспехах» — история о природе и сути человека, о человечестве и человечности, и о том, насколько машины заслуживают право на полноценную жизнь и свободу. Нервно поглядывая в сторону нейросетей, которые совершенствуются и умнеют с каждым днём, мы советуем посмотреть это аниме всем поклонникам научной фантастики. И не поклонникам тоже — хотя бы в качестве образовательной документалки. ///



Текст: Сергей Цилюрик

Эрго Прокси

Ergo Proxu

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2006
- **Продолжительность:** 23 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Triangle Staff
- **Режиссёр:** Сюко Мурасэ

В постапокалиптическом мире «Эрго Прокси» люди живут в городах-куполах, которые обеспечивают необходимым боги-прокси. Город Ромдо оказался под угрозой таинственного вируса «Когито», который заражает андроидов и пробуждает в них сознание. Из-за этого «машины» ведут себя иррационально и представляют опасность для людей. Сотрудница органов правопорядка Рил Мейер расследует серию убийств в городе, подозревая заражённых андроидов, и сталкивается лицом к лицу с прокси. Эта встреча кардинально меняет её жизнь.

По завязке может показаться, что сериал — детективный боевик в киберпанк-сеттинге, но это скорее приманка, ловушка. После трёх вступительных серий Рил, преследуемый ею беженец Винсент и получившая сознание девочка-робот Пино покидают Ромдо и отправляются в бесконечное путешествие по пустошам в поисках ответов. «Эрго Прокси» оказывается размеренным постмодернистским роуд-муви.

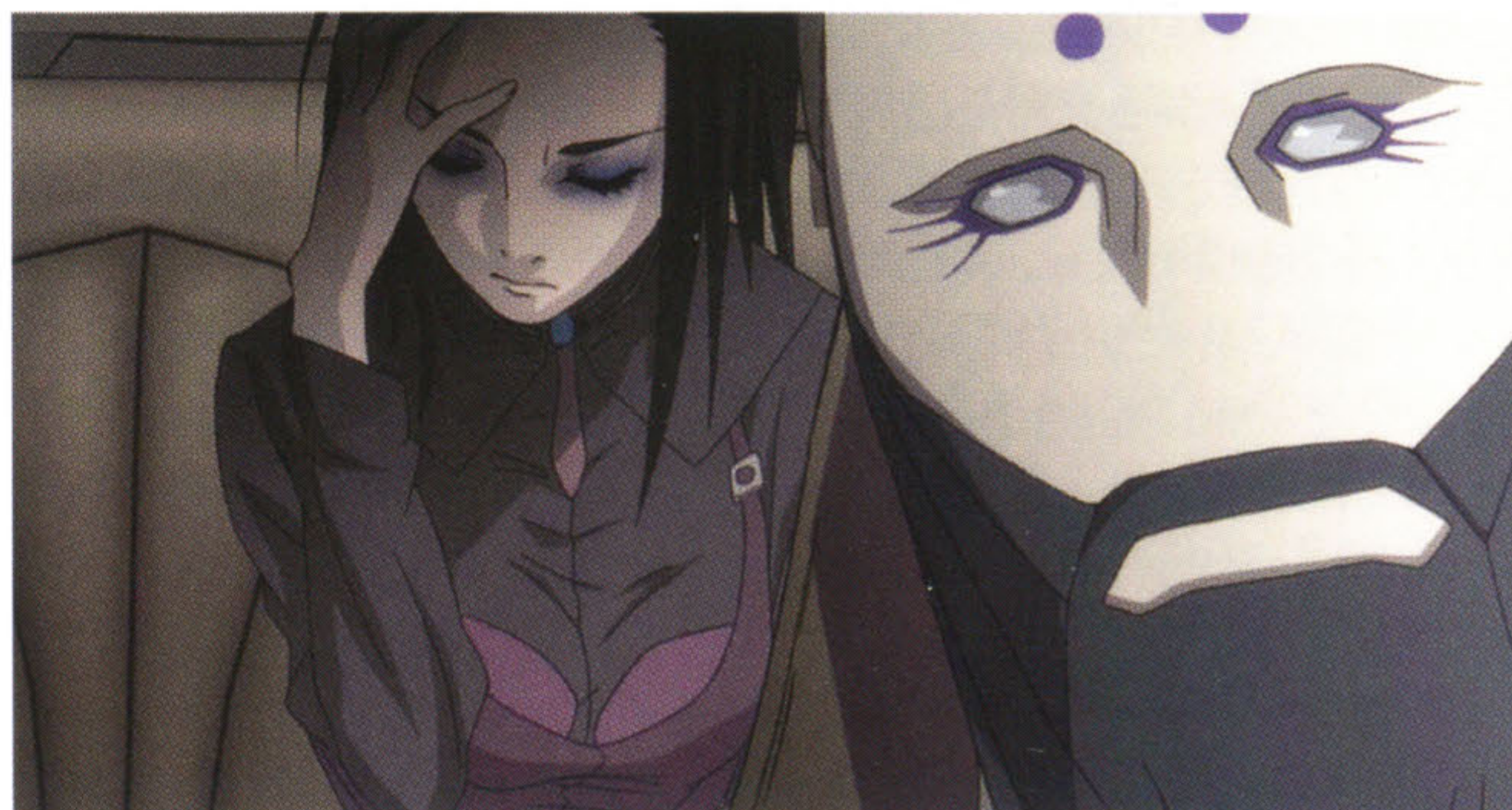
И «постмодернизм» тут не красное словцо. Дело не только в том, что в одном из эпизодов можно

заметить могилу автора, а Ромдо управляется говорящими статуями, названными в честь философов-постструктуралистов. И Ромдо, и другие города на пути героев построены на фикции. Каждый персонаж сериала искусственный — во всех возможных смыслах. Каждый отчаянно пытается найти в мире, полном лжи, хоть какой-то смысл, какую-то ниточку правды, за которую можно уцепиться. Аниме выстраивает вокруг этой парадигмы весь свой мир — и отправляет героев в бездну экзистенциального отчаяния.

Сериал появился на свет при нетипичных для японской анимации обстоятельствах: его собирались показать по платному кабельному каналу, а потом выпустить на дисках, что дало авторам, режиссёру Сюко Мурасэ («Робин — охотница на ведьм») и сценаристу Даю Сато («Эврика 7» и дилогия Resident Evil Revelations) неограниченную творческую свободу. Они создали нечто большее, чем просто триллер в антиутопичном сеттинге.

В «Эрго Прокси» не так много экшена и экспозиции, сериал неторопливый и медитативный. Основную массу сюжета вываливают в самом конце, тогда как значительную часть хронометража посвятили путешествию Рил и Винсента — и другим городам, в каждом из которых случилась своя трагедия и где андроиды безуспешно имитируют жизнь на человеческий лад.

«Эрго Прокси» — это NieR: Automata здорового человека: произведение с аналогичной завязкой и тематикой, но раскрывающее её гораздо глубже и умнее, выбирающее меланхолию вместо истерики. Аниме не упивается постмодернизмом, а скорее наоборот — подчёркивает, в какой тупик он заводит человечество, рисует бесконечно безнадежный сеттинг, умудряясь при этом оставить зрителя с лучиком оптимизма. ///



Текст: Сергей Цилюрик

Эксперименты Лэйн

Serial Experiments Lain

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 1998
- **Продолжительность:** 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Manglobe
- **Режиссёр:** Рютаро Накамура

Однажды тихая и нелюдимая школьница Лэйн Ивакура получает сообщение от покончившей с собой одноклассницы, которая утверждает, что лишь отказалась от своей физической оболочки и встретила бога в виртуальной реальности. Зайдя в Сеть, героиня открывает новый для себя мир — и погружается в него всё глубже. Лэйн проходит через онлайн-игры и полные слухов чат-комнаты, пытаясь узнать, как устроена Сеть и кто стоит за загадочными феноменами, то и дело выплёскивающимися в реальность.

1998 год был удивительной порой. В те времена технологического оптимизма никто не предполагал, что интернет станет местом гиперцентрализованным и деградирует до считанных соцсетей-приложений. На заре информационной эпохи интернет казался новым фронтиром — неизведанным, опасным, манящим, таинственным. Местом, где можно быть кем угодно, менять свой облик изо дня в день.

«Эксперименты Лэйн» — это слепок эпохи. Сериал медленный, медитативный, наполненный зарисовками из жизни общества, очень похожего на наше, но сделавшего лишь небольшой шаг вперёд в вопросе интеграции Сети. Он повествует о том, как люди меняются в Сети, как они выстраивают свою онлайн-персону. О том, каково жить в мире постправды, где информация создаётся и распространяется за долю секунды. О природе божественного в этом новом мире.

Сюжетных поворотов и перипетий здесь немного. Героиня постепенно, крупицу за крупицей, собирает противоречивую информацию о новом сетевом протоколе, его создателях и о себе. Лэйн же и предстаёт перед нами совершенно разной: то скромной и запуганной девочкой, то решительной и целеустремлённой королевой Сети, то вообще в тролльском амплуа, которое ей даже не подходит. Сеть на то и Сеть, что в ней не отличишь правду от подделки.

«Эксперименты Лэйн» сделали талантливые, неординарные творцы. Сценарист Тиак Конака вписал в лор онлайн-мира всевозможные теории заговора и научно-фантастическую подоплёку, добавил продолжительную детективную линию и драматичные противостояния — по большей части в виде диалогов. Художник



Ёситоси Абэ определил запоминающийся облик Лэйн. Режиссёр Рютаро Накамура обеспечил аниме выдающейся постановкой с необыкновенно выразительными тенями, удивительными ракурсами и длинными паузами, заполненными гулом проводов.

Аниме не снискало заоблачного успеха более динамичных сериалов, но стало произведением по-настоящему культовым. Ему третий десяток лет, но его помнят и любят: до сих пор по мотивам «Экспериментов Лэйн» проходят выставки и устраиваются тематические вечеринки — как в нашей реальности, так и в виртуальной. ///



Текст: Борис Невский

.хак .hack

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 2002–2012
- **Продолжительность:** 65 эпизодов, 2 фильма и 7 OVA
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Bee Train
- **Режиссёры:** Коити Масимо, Хироси Мацуюма, Масаки Татибана

The World («Мир») — самая популярная MMORPG на Земле, где почти в буквальном смысле живут более двадцати миллионов человек, использующих шлемы виртуальной реальности. Однажды парень по имени Цукаса застрял в игре — по непонятной причине у него не получается отключиться от неё. И, если ему не помочь, Цукаса может умереть.

«.хак» — знаковая франшиза, породившая множество подражателей. Самый знаменитый среди них, как вы сами могли догадаться по описанию, — «Мастера меча онлайн». При этом «.хак» сильно отличается от других историй про приключения в виртуальных игровых мирах.

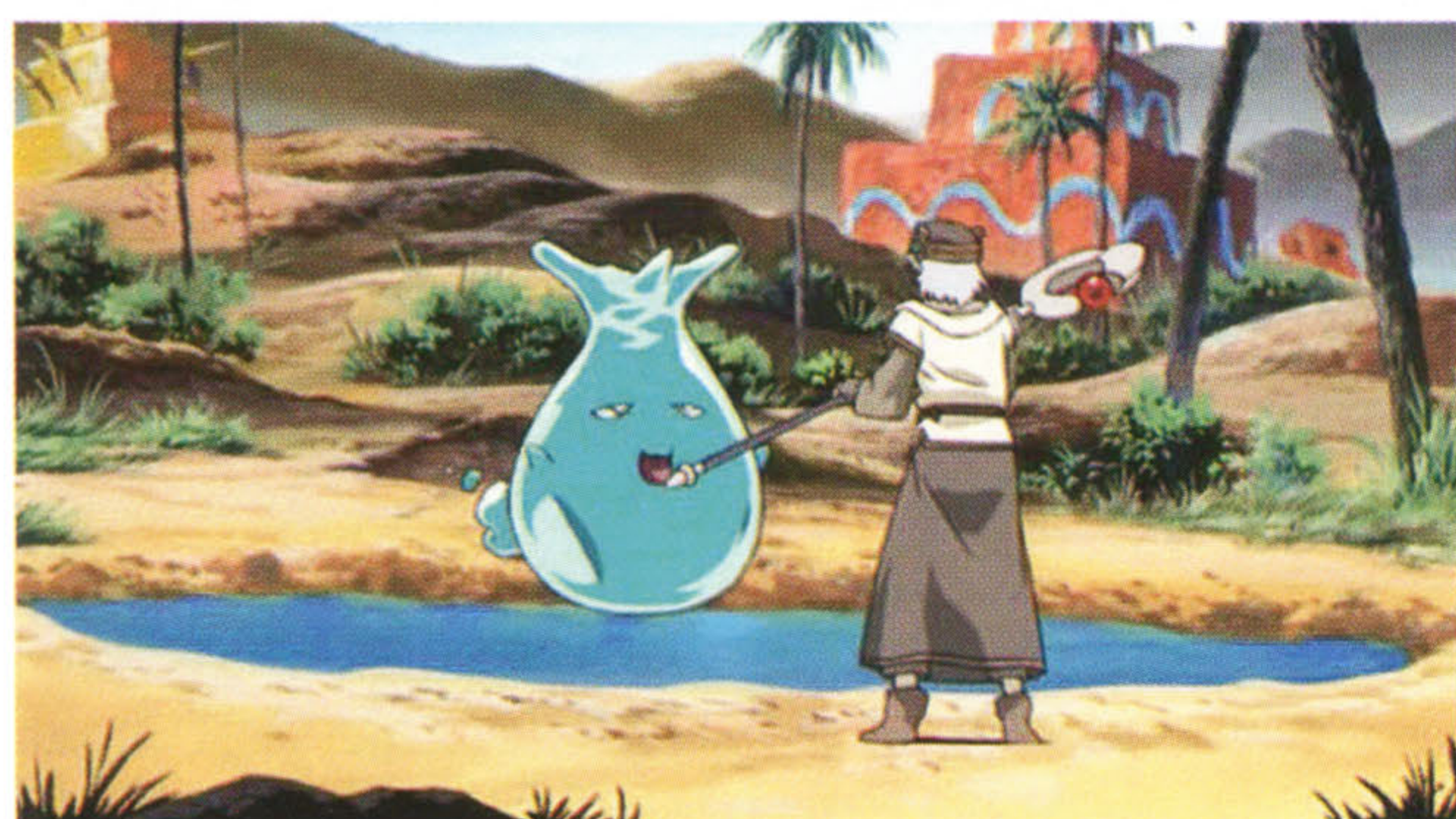
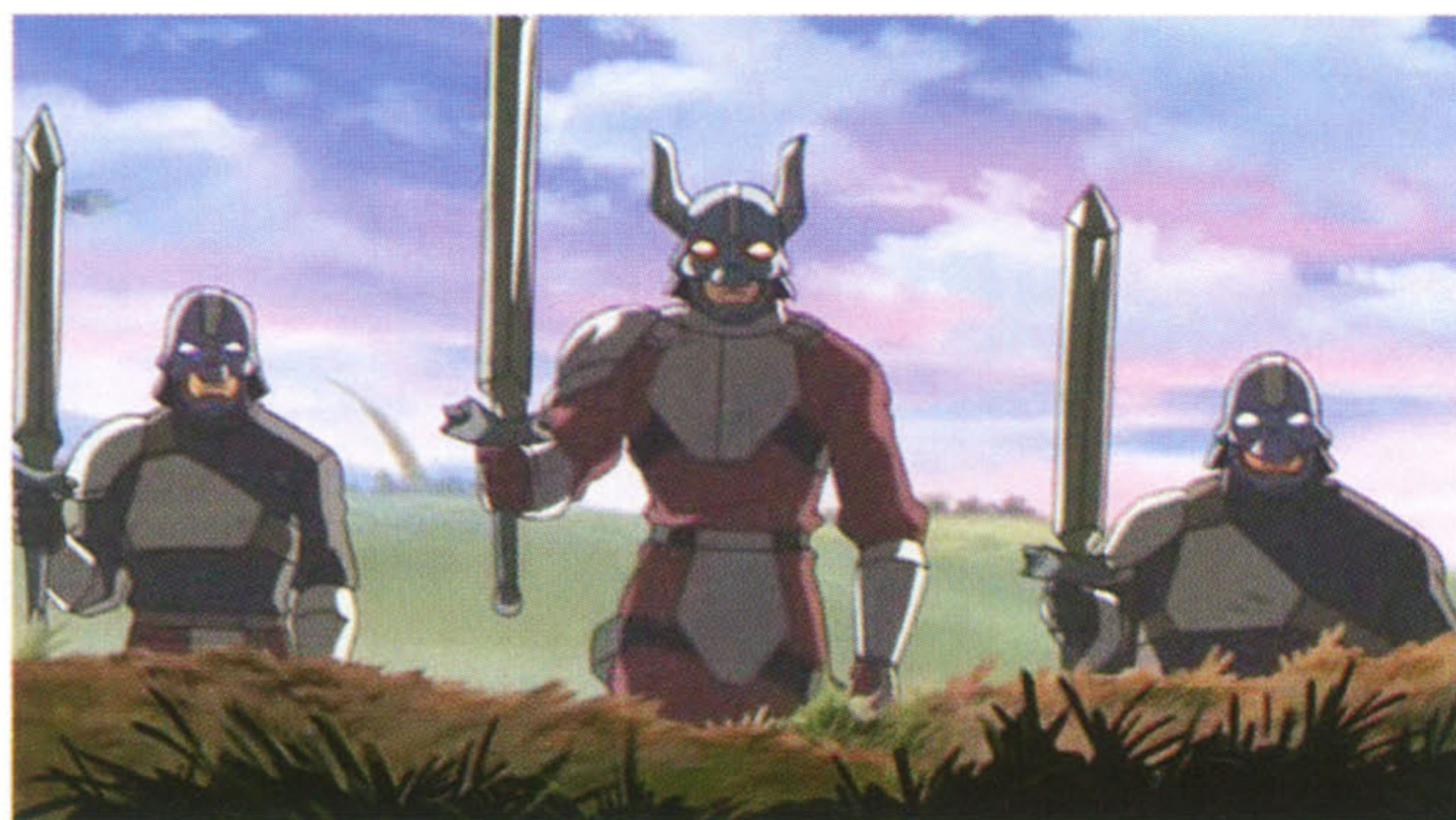
Идея родилась внутри двух игровых компаний — CyberConnect2 и Bandai Namco Entertainment. В рамках франшизы вышли полтора десятка игр, около десятка серий манги, многочисленные ранобэ. И конечно, коллекционный мерч.

Перед нами альтернативное недалёкое будущее, в котором интернет из-за воздействия вируса «Поцелуй Плутона» фактически дискредитировали. Множество сервисов были уничтожены или повреждены, включая государственные, финансовые и военные — например, международные биржи или системы ядерного контроля Пентагона. Поэтому теперь интернет используют исключительно в развлекательных целях. Самый популярный ресурс — ролевая VR-игра The World, ставшая для землян фактически единственным способом общаться друг с другом в онлайн.

Режиссёр и основатель студии Bee Train Коити Масимо снял большинство аниме в серии, включая самый первый и знаменитый — «.хак//Знак». В него вошли телесериал из 26 эпизодов и три односерийных OVA. Именно в «Знаке» рассказали ту самую историю застрявшего в виртуальном мире геймера, которую затем множество раз пересказывали на свой лад в других аниме.

«Знак» — сериал-обманка. Изначально Цукаса даже не помнит, как оказался в игре и почему некоторые NPC помогают ему. В первой половине герой скорее выступает поводом для действий других персонажей. Чтобы выволить протагониста из игры, усилия должны объединить очень разные люди. Коити акцентирует





внимание именно на них — и на их проблемах в реальной жизни.

Поэтому «.хак//Знак» — скорее психологическая драма, а не приключенческая киберфантастика. Основные герои в рамках формальных приключений и активного общения разбираются в себе и жизни вообще. Сериал сосредоточен на демонстрации внутреннего мира героев, их переживаниях и метаниях.

Авторы часто прибегают к приёму «ненадёжного рассказчика»: всплывающая по ходу сюжета информация может оказаться неверной, а истина вскрывается лишь в финале. Кроме того, некоторые персонажи лишь при-творяются игроками. На самом же деле это Искины, которые пытаются постичь человеческую суть — по разным причинам.

«Знак» — очень любопытный и довольно оригинальный проект, несмотря на вялую динамику, недостаток экшена и некоторую затянутость. Нужно просто с самого начала правильно его позиционировать. В первую очередь это атмосферная, психологическая и социальная драма о людях, которые настолько разочарованы окружающей реальностью, что готовы на всё, чтобы убежать от неё. И для Японии, и для всего мира (отнюдь не альтернативного) это существенная проблема. Поэтому аниме до сих пор актуально.

Помимо «Знака» есть ещё несколько интересных аниме-проектов. OVA «.хак//Лиминалити» — своеобразный приквел, сосредоточенный на создании «Мира». «.хак//Легенда Сумеречного браслета» — милый комедийный пастышок с характерным для детей визуальным стилем.

Другое дело «.хак//Корни», который за 26 эпизодов гораздо полнее раскрывает «Мир» и всё, что с ним связано. Хотя порой сериал напоминает ремейк «Знака», его сюжет разворачивается спустя семь лет после злоключений Цукасы, когда игра получает новую версию.

Но «Корни» всё же развлекательный сериал. Здесь более акцентированная детективная линия, больше внимания на события внутри игры и меньше на реальность. Однако если «Знак» — самобытная история, то «Корни» — кирпичик в стене мультимедийной франшизы.

Из последующих аниме стоит отметить разве что полнометражку «.хак//По ту сторону мира». Сюжетно фильм перекликается и одновременно полемизирует со «Знаком» и «Корнями»: школьница Сора Юки и её друзья играют в новую версию «Мира», только теперь уже не реальность влияет на события игры, а наоборот. Это красивый и достойный эпилог всей серии, хотя окончательной точкой стала односерийная OVA «.хак//Противостояние».

«.хак» — один из краеугольных камней японской киберфантастики, без которого мы бы не увидели «Мастеров меча онлайн» и «Покорение горизонта». С учётом нынешней популярности тем и идей, рождённых именно этой классической франшизой, сейчас она может показаться сильно устаревшей. Увы, такова участь первопроходцев. ///



Текст: Ангелина Лисицина

Метрополис

Metropolis

- **Первоисточник:** манга Осаму Тэдзуки
- **Год выхода:** 2001
- **Продолжительность:** 1 час 49 минут
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Ринтаро

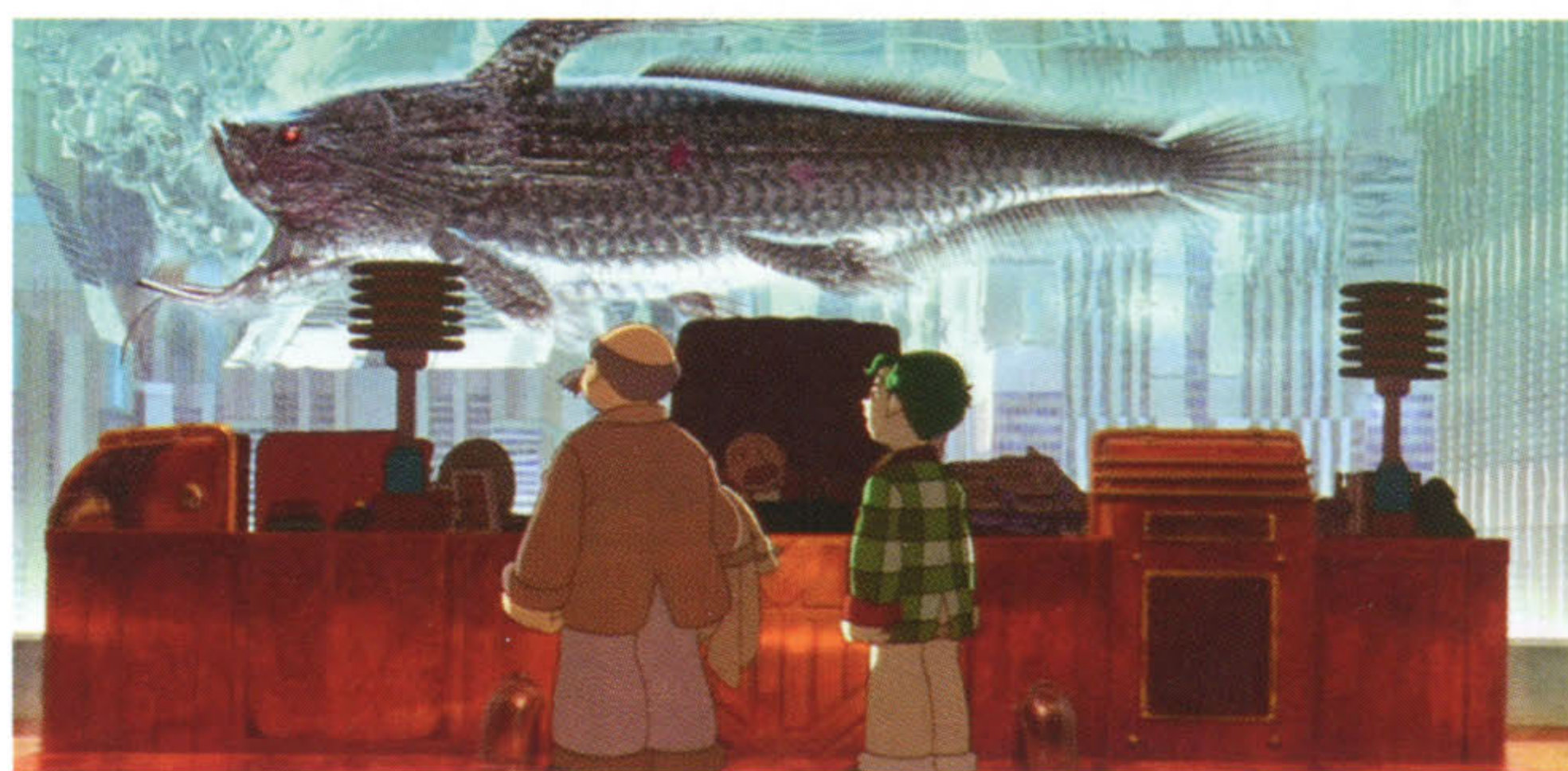
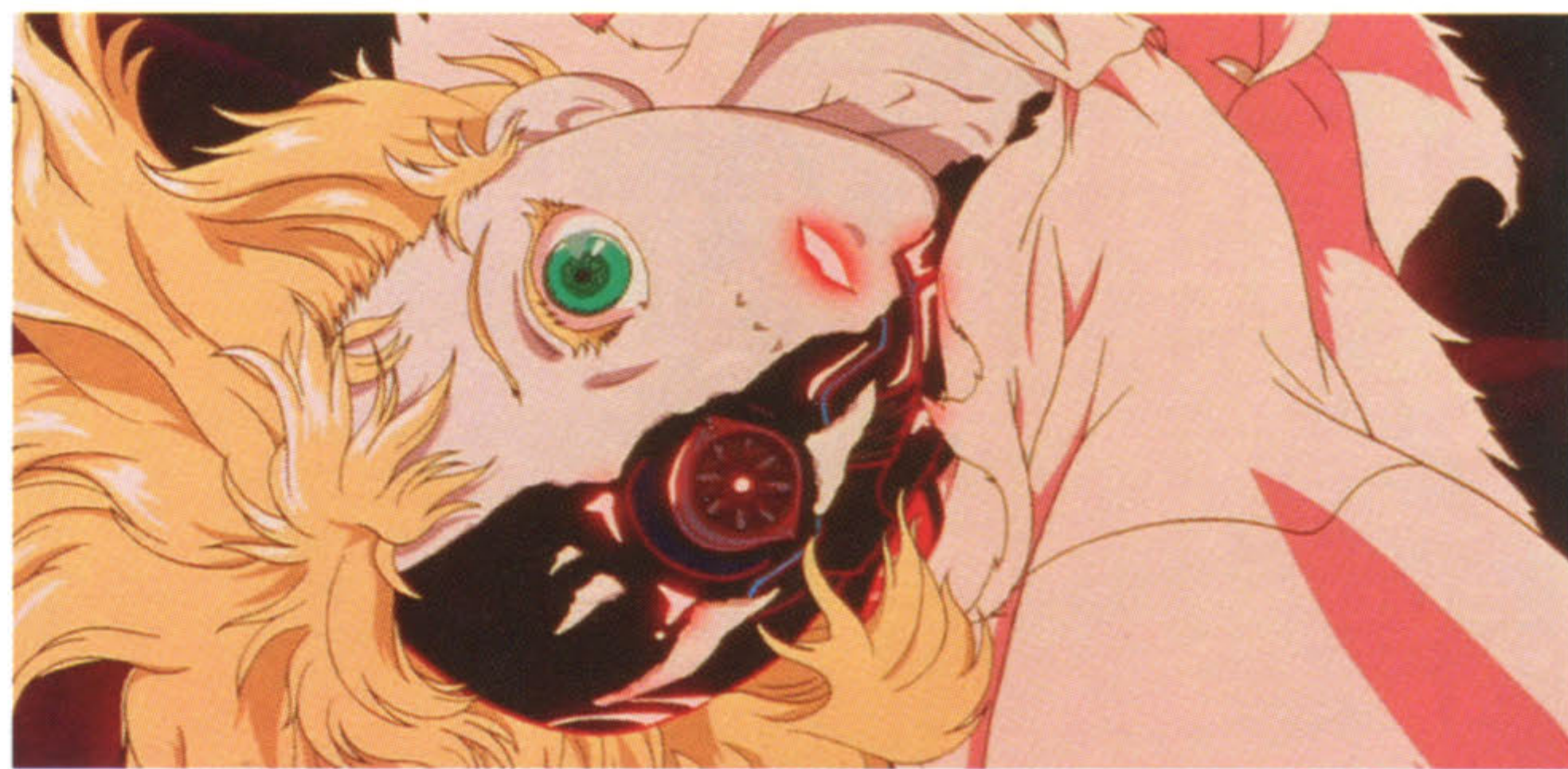
Создатель «Метрополиса» Осаму Тэдзука утверждал, что не видел одноимённый фильм Фрица Ланга. Точнее, видел только один кадр в тематическом журнале. Что вполне возможно: манга вышла в 1949 году, когда «Метрополис» Ланга существовал в порезанном и изуродованном виде — и то надо было исхитриться, чтобы его посмотреть. А вот вдохновить мог и один, почти любой кадр оттуда. Ланговский «Метрополис» — прообраз всех архитектурных фильмов-антиутопий, Лже-Мария — всех экранных андроидов, а само название — уже архетип.

В аниме заимствований чуть больше. Схожа даже производственная судьба: его делали пять лет, вложили в работу больше миллиарда иен, сборы были семьсот миллионов, и они не смогли окупить грандиозный проект. Но сравнения с далёким прототипом не идут ему на пользу: в свете глаз ланговского Молоха сентиментальная фантазия о будущем, где очередной сверхразум выходит из-под контроля, выглядит в лучшем случае блёкло. Хотя сама по себе она весьма примечательна!

Метрополис — город, где люди и роботы давно существуют бок о бок в шаткой гармонии. Есть законы, правила, своего рода уклад. Есть неравенство, насилие и несправедливость. Причём чаще страдают андроиды: они выполняют грязную работу, для них предписаны жёсткие ограничения, а провинившихся сиюминутно превращают в гору хлама ребята из организации «мардуков» — и попавших под горячую руку людей они тоже не жалеют.

Правит здесь герцог Ред. Мощь его власти демонстрирует только что отстроенный Зиккурат, который он мечтает передать особому наследнику — андроиду, способному подчинить и довести до идеала биомеханический мир. Учёный-изобретатель Лоутон создаёт для этих целей девочку Тиму, совершенный разум в ангельском теле. Но планам герцога стремится помешать его названный сын Рок — лидер «мардуков». Он ненавидит роботов и одержим идеей, чтобы великий отец правил вечно.

Кроме того, в Метрополис прибывает детектив с племянником-помощником, чтобы расследовать дело Лоутона, подозреваемого в незаконных экспериментах с человеческими органами. Приключения начнутся со взрыва в лаборатории, откуда сбежит потерявшая память Тима, и закончатся взрывом Зиккурата, где она



обрушит гнев на создателей. В процессе зреет и революция — в пылких человеческих сердцах. Ведь, как говорит один из лидеров, люди — не люди без чувств и революций.

Интрига довольно простая, вопросы тоже все знакомые: снятся ли андроидам электрические овцы, что делает человека человеком и так далее. Образ Тимы хорош и напоминает не столько Лже-Марию, сколько милое дитя Терминатора и Рэй из «Евангелиона». Однако ценность картины, появившейся на сломе времён, в другом — в тревожной двусмысленности экранного мира.

Фильм сделан по лекалам, предписанным мангой, — в стиле ретрофутуризма. Здесь компьютеризация реальности существует подспудно, точно скрытая под оболочкой старых улочек. Так аниме и создавалось. Новейшие цифровые технологии осваивались на ходу, на ощупь — от перегрузки сложнейшими задачами машины то и дело подвисали. От великолепных, многослойных фонов команда художников под руководством Сатоси Такабатакэ добивалась как бы мерцания компьютерной графики сквозь стилизацию под прежний, аналоговый мир. Путешествие по закоулкам Метрополиса сопровождают джазовые саксофонные ритмы композитора Тосиюки Хонды, что провоцирует столь же двусмысленный эффект: будто уже наступившее будущее притворяется давно ушедшим 1949-м. Будто Тима рождается в неонуаровом «городе грехов», где от каждого шага расползаются швы. ///

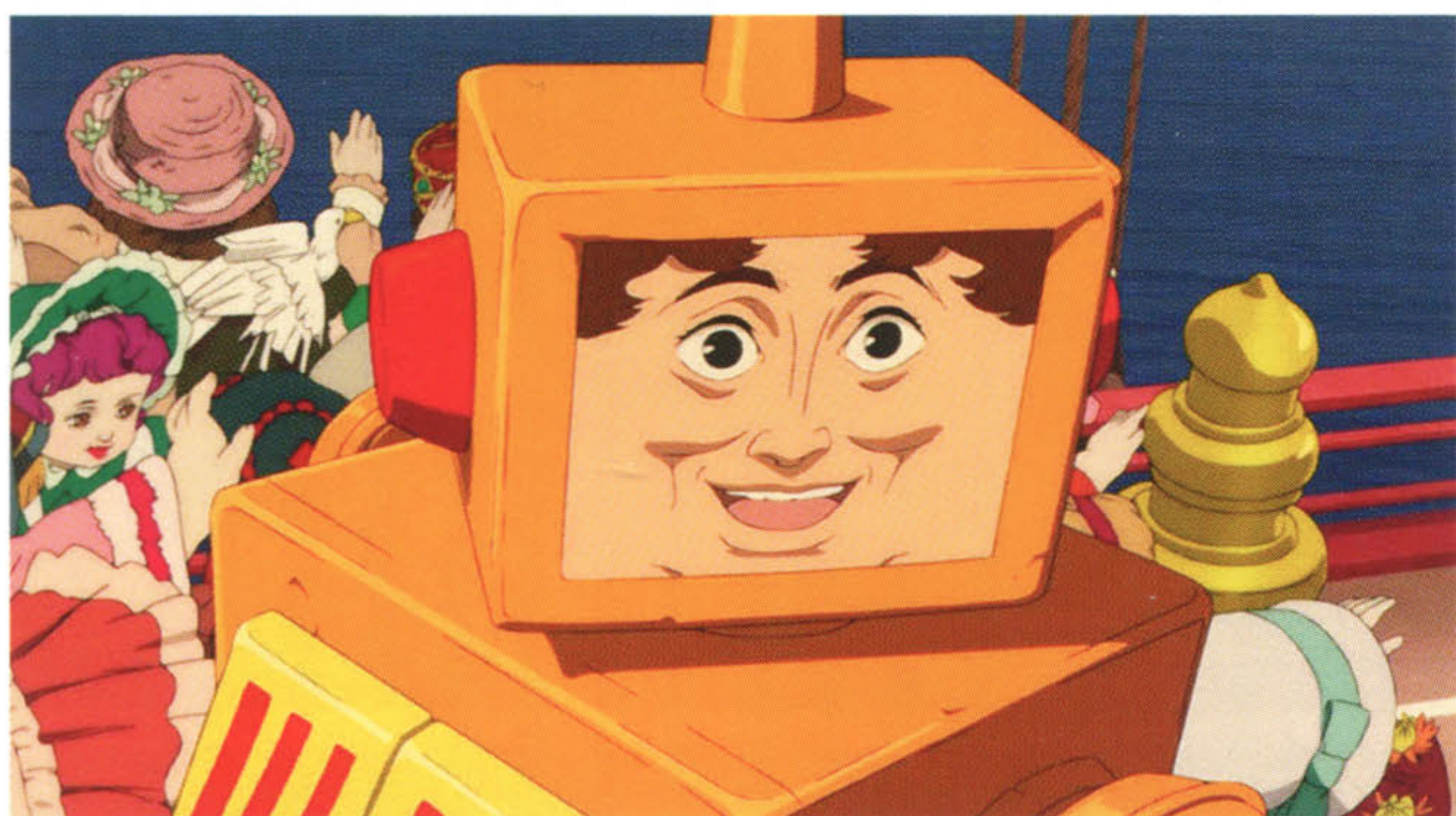
Текст: Дарья Кулагина-Кравчук, Юрий Кулагин

Паприка

Paprika

- **Первоисточник:** роман Ясутаки Цуцуи
- **Год выхода:** 2006
- **Продолжительность:** 1 час 30 минут
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Сатоси Кон

«Паприка» — эталонный пример того, как адаптация первоисточника (в данном случае романа) может настолько иначе расставить сюжетные акценты, что получится... почти новое произведение. Благодарить за это нужно Сатоси Кона — мангаку и режиссёра с очень самобытным подходом к повествованию. Ещё на страницах незаконченного «Опуса» (да, так манга и называется) он вольно переплетал реальность и фантазию, заставляя читателя погружаться



в своеобразный сон наяву. Когда Кон взялся за аниме, этот приём стал отличительной чертой его полнометражек. «Паприка» же стала его кульминацией — и, к сожалению, последним творением режиссёра, умершего в 2010 году.

История «Паприки» закручена вокруг фантастического устройства, позволяющего заглядывать в чужие сны и вторгаться в них. Благая идея, которая потенциально могла перевернуть всю концепцию психотерапии и излечить тысячи больных, обернулась катастрофой: некто украл прототип сновидческого устройства и начал сводить людей с ума. Разбираться в происходящем приходится детективу Конакаве, страдающему от собственных кошмаров, психиатру Ацуко Чибе, строгой и вечно собранной, и её альтер эго из мира снов — весёлой рыжеволосой девушке Паприке.

Такая сюжетная основа (очень вольно сокращённая, если сравнивать с оригиналом) для Сатоси Кона стала поводом не только углубиться в любимую им идею сновидений, но и обсудить со зрителями тему сознания и подсознания. Хотя... слово «обсудить» тут не совсем уместно. Режиссёр скорее предлагает полюбоваться всеми прекрасными и ужасными вещами, что способна породить человеческая психика.

Юнговским разделением на сознание и подсознание эта дихотомия не ограничивается и прослеживается во всех персонажах. Строгий доктор в реальности — беззаботная девушка во снах. Важные обязанности — подавляемые желания. Отталкивающая внешность — добрая душа. Дело не обошлось и без любимого Коном противопоставления реальности и фантазии, в которых постоянно теряются герои картины.

В итоге сам зритель становится жертвой захватывающего сны преступника. Это происходит настолько плавно и естественно, что не успеваешь опомниться — и вот, прямо как персонажи аниме, уже надеешься лишь на рыжеволосую девушку. Впрочем, под конец даже Паприка не спасает: фантазия окончательно переплетается с действительностью, и начинается сюрреалистический апокалипсис.

Здесь раскрывается другая сторона «Паприки» — это шедевр в плане не только повествования, но и анимации тоже. Сцены в реальности выглядят потрясающе, но когда действие разворачивается в мире снов, аниматоры показывают нечто невероятное: буйство красок, движений, образов, что сменяют друг друга и утаскивают зрителя за собой. А ещё этот мир необыкновенно музыкален: фантазмагоричный саундтрек Сусуму Хирасавы лихо смешивает религиозные песнопения, электронику и помпезный оркест.

Бегство от собственной натуры — сама по себе мрачная идея. Таких в «Паприке» хватает. Но Сатоси Кон уравновешивает её другой мыслью: пусть люди не способны подчинить своё подсознание, но они могут научиться с ним уживаться. Так аниме превращается в сеанс рекурсивной психотерапии. Пока доктор Ацуко лечит пациентов в реальности, Паприка помогает ей самой в мире снов, а фильм — восстанавливает душевное равновесие зрителя. ///



Текст: Евгения Сафонова

Психопаспорт

Psycho-Pass

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** с 2012-го
- **Продолжительность:** 41 эпизод и 5 фильмов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Production I.G, Tatsunoko Production
- **Режиссёр:** Наоёси Сиотани

Двадцать второй век. В Японии, полностью изолированной от остального мира, правит система «Сибилла» — ИИ, контролирующей жизнь каждого человека. После окончания школы «Сибилла» оценивает способности граждан и выносит вердикт, чем им стоит заниматься по жизни. Оспорить решение можно, но никто не возьмёт в больницу врача, которому «Сибилла» рекомендовала стать слесарем, а «рекомендованные» музыканты будут презрительно воротить нос от «нерекомендованных».

Вместе с правом выбора людей лишили всех сопутствующих проблем. Люди живут, не закрывая двери, — «Сибилла» не только следит за жителями, как Большой Брат, но и бережёт. У всех японцев есть так называемый психопаспорт, который отражает их психоэмоциональное состояние. Если «Сибилла» через вездесущие сканеры заметит опасные девиации, она тут же вышлет за криминальным элементом сотрудников Бюро Общественной

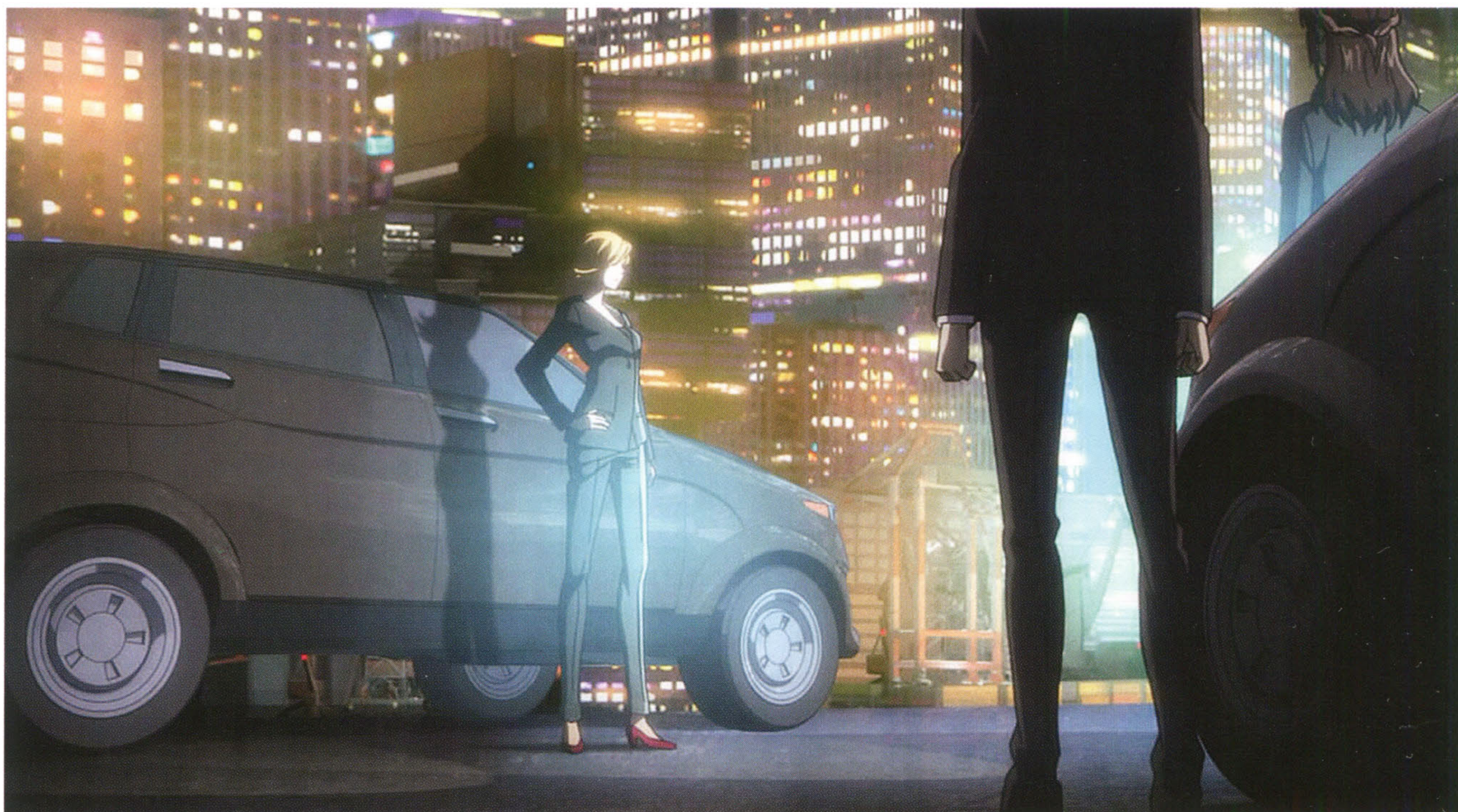
Безопасности, чтобы предотвратить потенциальное преступление. Чаще всего девиантов просто обезвреживают, в самых тяжёлых случаях — устраняют.

В это Бюро попадает новенький Инспектор, юная идеалистка Аканэ Цунэмори — вчерашняя выпускница с высшим баллом на выпускном экзамене и идеальным психопаспортом. «Сибилла» позволила ей искать работу в любом престижном Министерстве, но у Аканэ были свои мотивы выбрать Бюро. Однако реальная жизнь сильно отличается от того, что говорили на уроках: вместо ожидаемой ловли бандитов Аканэ приходится держать на мушке своих же подчинённых. Инспекторам Бюро негоже пачкать руки кровью (вдруг от этого психопаспорт испортится?), для грязной работы у них есть Блюстителю — те же потенциальные нарушители спокойствия, чей «преступный коэффициент» давно превысил допустимые нормы.

Одним из Блюстителей в команде Аканэ оказывается своевольный и циничный Когами Синью: бывший Инспектор, покотившийся по наклонной дорожке после гибели напарника. Он живёт ради мести и строит теории заговора, уверяя всех, что за серией недавней череды убийств стоит один человек. Загадочный злой гений, о котором из всей информации — лишь расплывчатое фото да имя «Макисима». Сперва Когами никто не верит, но вскоре Макисима даёт о себе знать, заставляя сотрудников Бюро усомниться в совершенстве системы...

Сценарий аниме написал Гэн Уробути, подаривший нам «Девочку-волшебницу Мадоку Магику» и «Судьбу: Начало». Он обрисовал антиутопическое киберпанковое будущее яркими неоновыми красками в лучших традициях





Дика, Оруэлл и Гибсона. ИИ не только берёт на себя роль судебной системы, но и вершит человеческие судьбы с момента рождения. Мир фальшив насквозь: вместо домашних интерьеров — бетонные стены, спрятанные за голограммами, вместо одежды — голографические костюмы, вместо еды — синтезированная пища из овса с ароматизаторами. Детективам больше не нужно думать: «Сибилла» сама найдёт виновных, укажет, в кого стрелять, и разблокирует для этого футуристические пушки с красноречивым названием «Доминаторы».

Люди больше не говорят с родными для душевного успокоения, не ищут ответы в произведениях искусства, а предпочитают медицинские препараты и психологов. Само искусство тоже не в чести: мало ли какие эмоции оно может вызвать и сколько психопаспортов испортить.

Всему этому бросает вызов Макисима, любитель бумажных книг в век вездесущей электроники. Напропалую цитируя всё тех же Дика, Оруэлл и Гибсона (Уробути не скрывает свои источники вдохновения), а ещё Шекспира, Фуко и Бентама, он — местный Мориарти, вдохновляющий преступников на бунт против общества, выстраивающий тонкую комбинационную игру в революцию. И, как у порядочного Мориарти, у него есть свой Шерлок Холмс в лице Когами.

Среди возвращённого «Сибиллой» безвольного стада два человека со свободной волей и исключительным умом находят друг друга. Две стороны одной медали, инь и янь — недаром Макисима всегда облачён в белое, а Когами в чёрное. Понимая всё несовершенство системы, Когами оставался её винтиком. Чтобы взбунтоваться, ему нужно было встретить такого же, как он сам, но отрешённого от «стороны ангелов», перешедшего черту, что отделяла жертвенного агнца от вольной птицы.

За противостоянием этих двоих наблюдаешь с таким же удовольствием, как за шахматными партиями Лайта и L в «Тетради смерти». И конец игры встречаешь с лёгким чувством сожаления, хотя исход не столь очевиден, каким может показаться. Макисима — извините за спойлер — дорогой ценой всё же добился того, к чему стремился: посеял семена восстания, которое обещает уничтожить «Сибиллу».

С годами аниме разрослось: сейчас насчитывается три сезона и несколько полнометражек — как продолжений, так и приквелов. Борьба с системой не прекратилась, действие вышло за пределы Японии, а «Сибилла» пыталась устроить мировую экспансию. И всё же ни одно продолжение не дотянуло до рейтингов и популярности первого сезона, ни один антагонист не превзошёл Макисиму, а среди всех героев Когами и Аканэ так и остались любимцами публики. Да и стоило ли делать эти продолжения? Первый сезон — законченное по смыслу произведение с открытым, но мощным финалом, оставляющим пищу для размышлений.

Не исключено, что однажды «Сибилла» всё же будет повержена на экране, но фанатские домыслы рискуют оказаться интереснее реальности. Можно присоединиться к поклонникам вселенной, ждущим этого дня, а можно остановиться на первом сезоне, в котором есть всё, что нужно. Интересные неоднозначные персонажи, из которых никто не остаётся к финалу шаблонной картонкой. Гнетущая атмосфера с характерной рисовкой и запоминающейся музыкой. Бескомпромиссность и кровавость без смакования жестокости. И сюжет, неторопливо раскрывающий великолепную историю об игре в кошки-мышки двух исключительных людей. ///



Текст: Дарья Кулагина-Кравчук, Юрий Кулагин

Боевой ангел Алита

Gunnm

- **Первоисточник:** манга Юкито Кисиро
- **Год выхода:** 1993
- **Продолжительность:** 2 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Хироси Фукутоми

«Тебе не нужно работать! Твоё предназначение — быть красавицей!» — убеждает бедную Галли кибердоктор в одной из сцен аниме. Но этот доктор тогда не знал, что история кибернетической девушки станет классикой японского киберпанка! Поработать Галли всё-таки пришлось, причём аж на девять томов манги, которую Юкито Кисиро писал с 1990 по 1995 годы, а потом ещё и продолжил в нескольких спин-оффах.

Манга Gunnm, также известная как «Оружие мечты», «Сны оружия» и «Боевой ангел Алита» (английские переводчики решили переименовать главную героиню), не переизобрела жанр, но отшлифовала и углубила его основные концепции вроде тотального социального неравенства, зловещего искусственного интеллекта и прочего глумления над идеями трансгуманизма. С аниме по мотивам первоисточника дело обстоит иначе.

Двухсерийная адаптация 1993 года охватывает события лишь первых двух томов манги, представляя сильно упрощённую версию вселенной. «Боевой ангел Алита» рассказывает историю из жизни двух городов: утопического парящего в воздухе Залема и находящейся под ним Свалки, куда первый сбрасывает всё лишнее — мусор, технологии и людей. «Нижние» жители эти отходы подбирают, сводят концы с концами и мечтают когда-нибудь присоединиться к залемской элите.

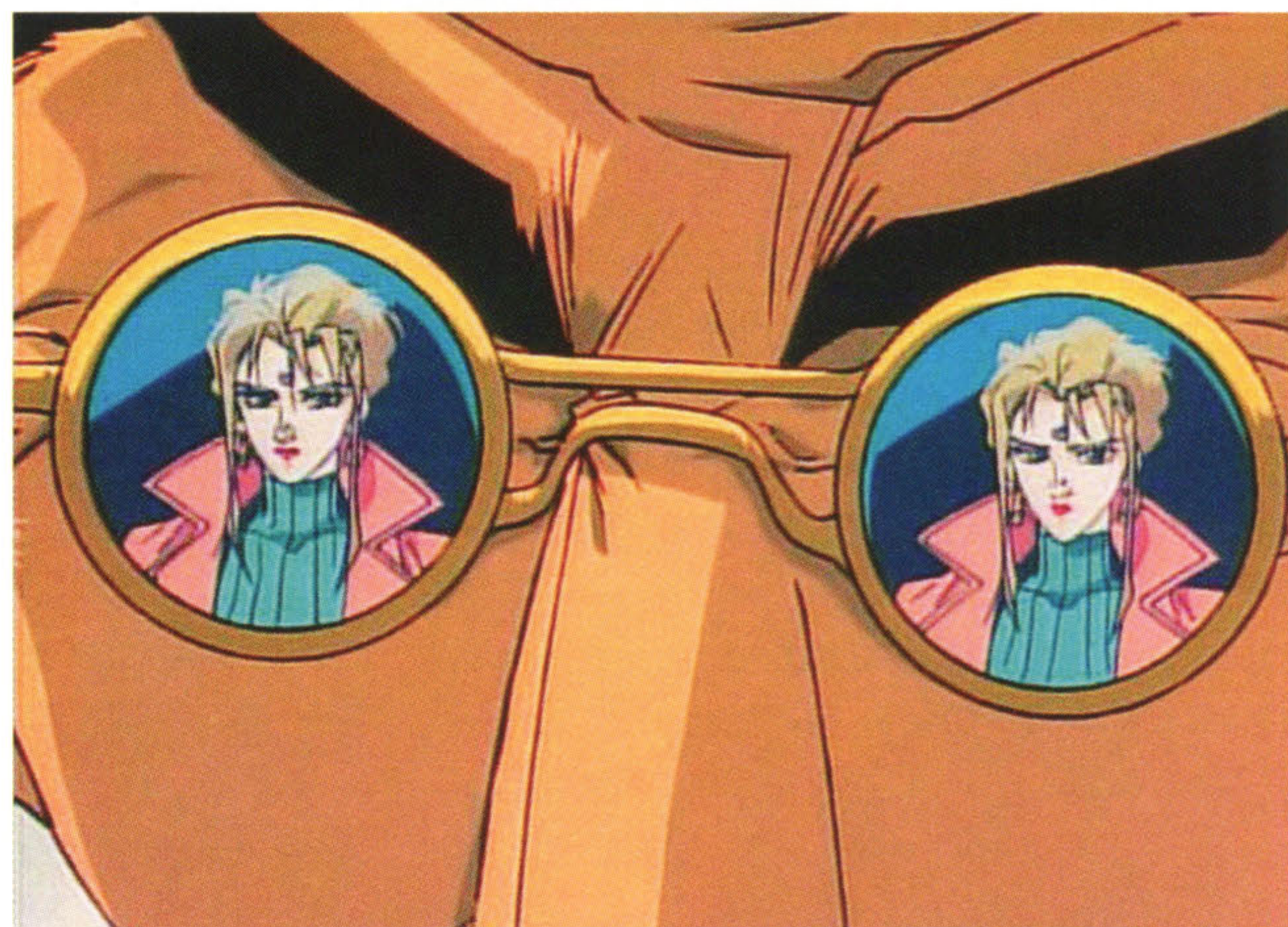
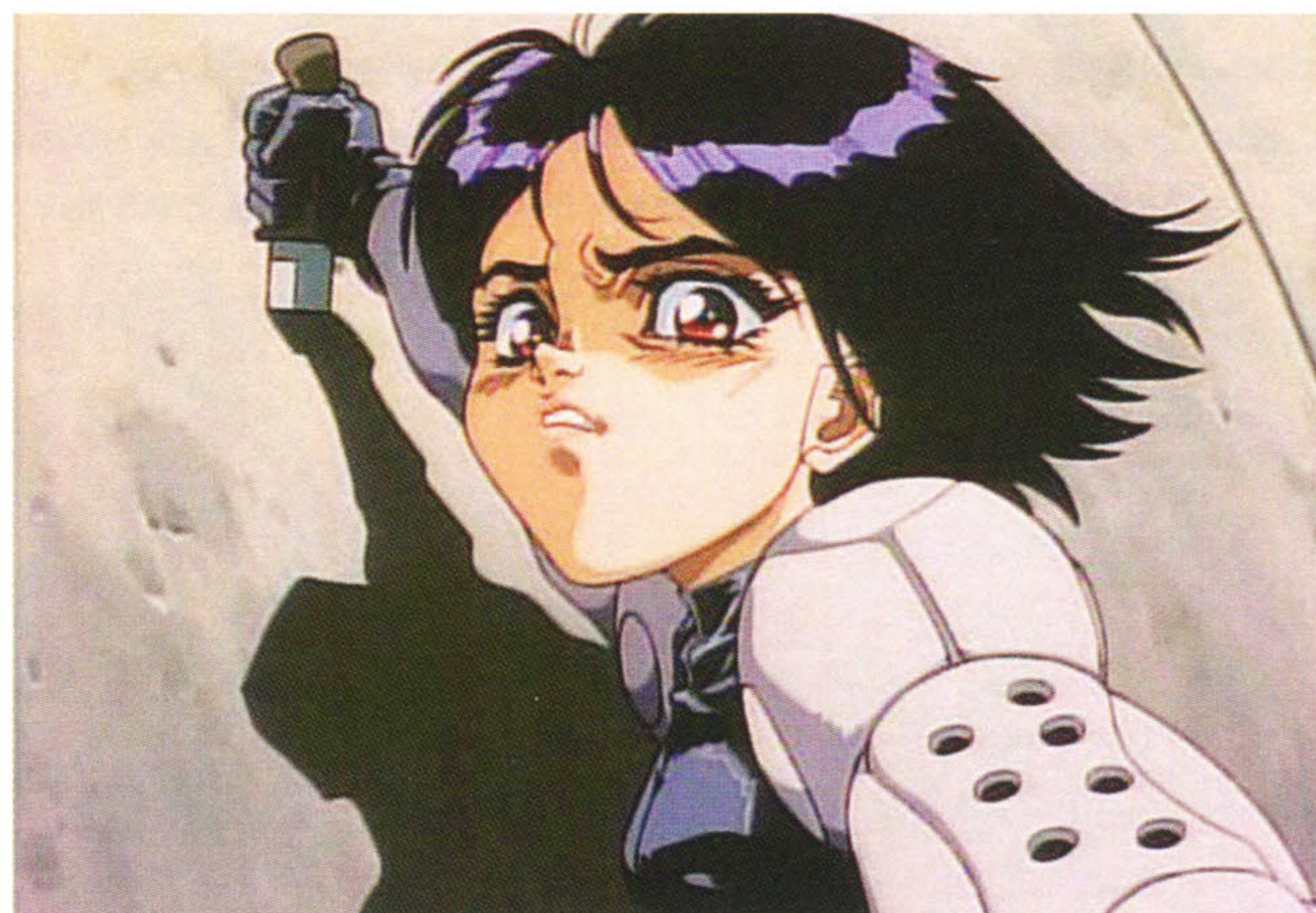
В очередной партии мусора кибердоктор Дайсукэ Идо находит туловище девушки: изувеченное, но подающее признаки жизни (хотя понятие «жизнь» в этой вселенной — тема дискуссионная). Ему удаётся восстановить тело Галли, но воспоминания о прошлом она утратила — в отличие от былых навыков. Оказывается, девушка владеет сложнейшим боевым искусством киборгов — самое то, чтобы стать охотником за головами.

Студия Madhouse очень своеобразно расставила акценты в экранизации. Одних персонажей в аниме вырезали, других — изменили до неузнаваемости, третьих — и вовсе выдумали. Некоторые события перемешали или упростили для сокращения хронометража. Из-за этого герои не успевают раскрыться, а некоторые их сюжетные решения кажутся нелогичными.

Но что аниме передаёт безупречно, так это атмосферу Gunnm. Привычное для киберпанка безрадостное будущее в двух сериях «Боевого ангела» нарисовано более мрачными красками, чем в «Акире» или «Призраке в доспехах». Тут каждый прохожий в тёмном переулке может стать жертвой бандитов, буквально вырезающих из бедняги позвоночник — особенно ценный для киборгов орган.

Многие персонажи не просто пользуются парой-тройкой имплантов, а почти полностью заменили своё тело механизмами. Пейзажи Свалки и висящего над ней города-утопии давят своей безжизненной громадностью, а музыка Каору Вады отлично дополняет этот мир бродяг и мусорщиков. Разве что анимация местами смотрится бедновато, хотя боевые сцены отрисованы с выдумкой и старанием.

Аниме оставило за кадром самые впечатляющие сюжетные ходы и откровения вроде космического города и тайн Залема. Но всё равно это красивое, сложное и взрослое произведение. Речь не про жестокие и откровенные моменты, которых здесь хватает, а про поднимаемые темы. Не дайте миловидной героине обмануть себя так же, как её облик обманул заносчивых антагонистов, — Gunnm умеет выдавать жёсть и депрессию. Ужасные смерти персонажей, меланхоличные размышления о мечтах — всё это аниме-адаптация передаёт лучше, чем провалившаяся киноадаптация Роберта Родригеса. А если к финальным титрам почувствуете, что слишком уж скоротечным получился тур по городу-Свалке, на помощь придёт манга. ///



Текст: Олег Поторокин

Акира

Akira

- **Первоисточник:** манга Кацухиро Отомо
- **Год выхода:** 1988
- **Продолжительность:** 2 часа 4 минуты
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Tokyo Movie Shinsha
- **Режиссёр:** Кацухиро Отомо

Через тридцать лет после Третьей мировой войны Нео-Токио охвачен бандитскими разборками. Однажды террористы похищают мальчика-мутанта с невероятными способностями, который случайно пробуждает такие же силы у одного из членов группировки байкеров, Тэцуо. Тот, объятый злостью и жадой мощи, идёт по следам мутанта по имени Акира, из-за которого когда-то началась война и произошёл злосчастный взрыв, уничтоживший Токио.

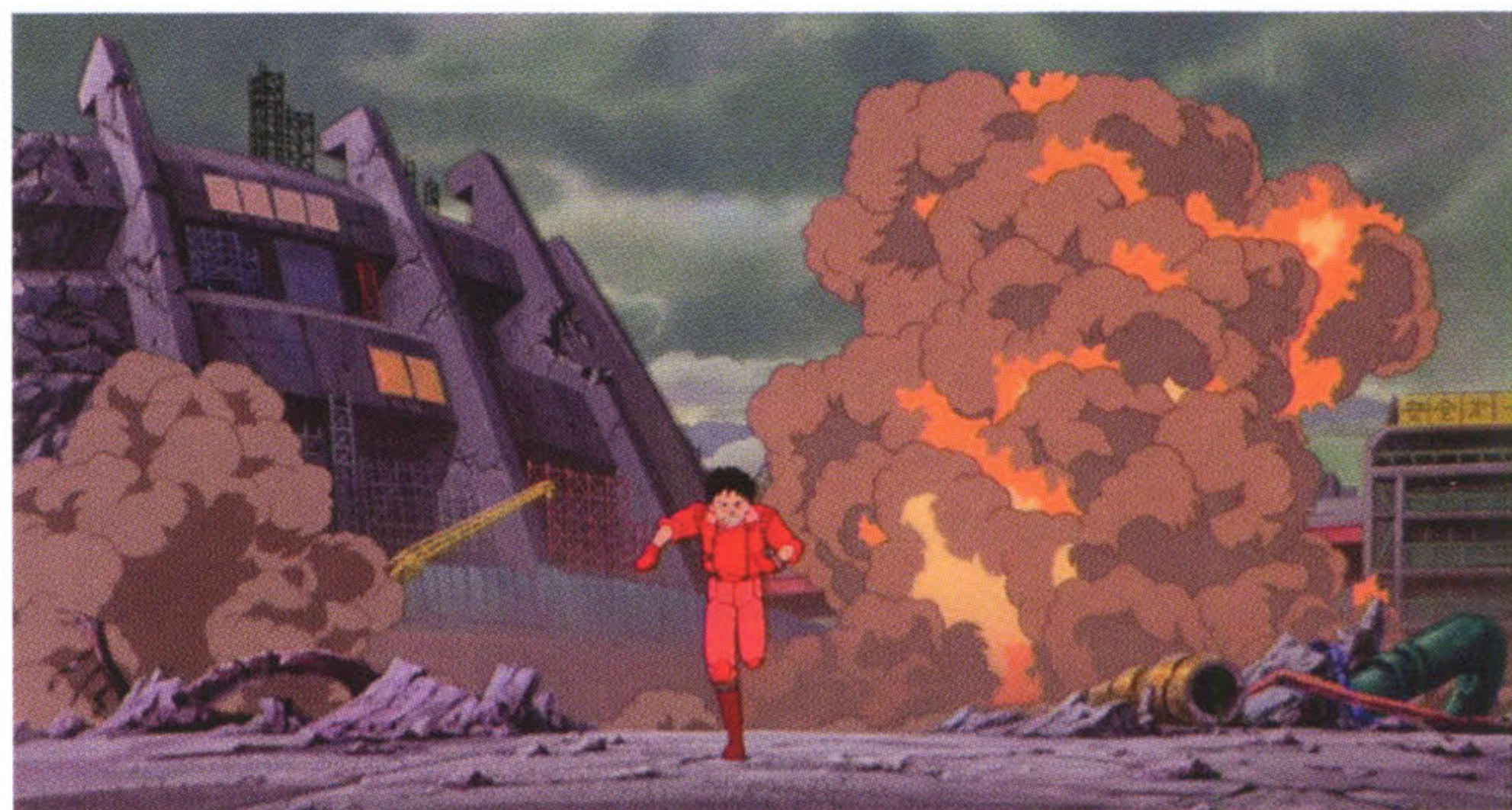
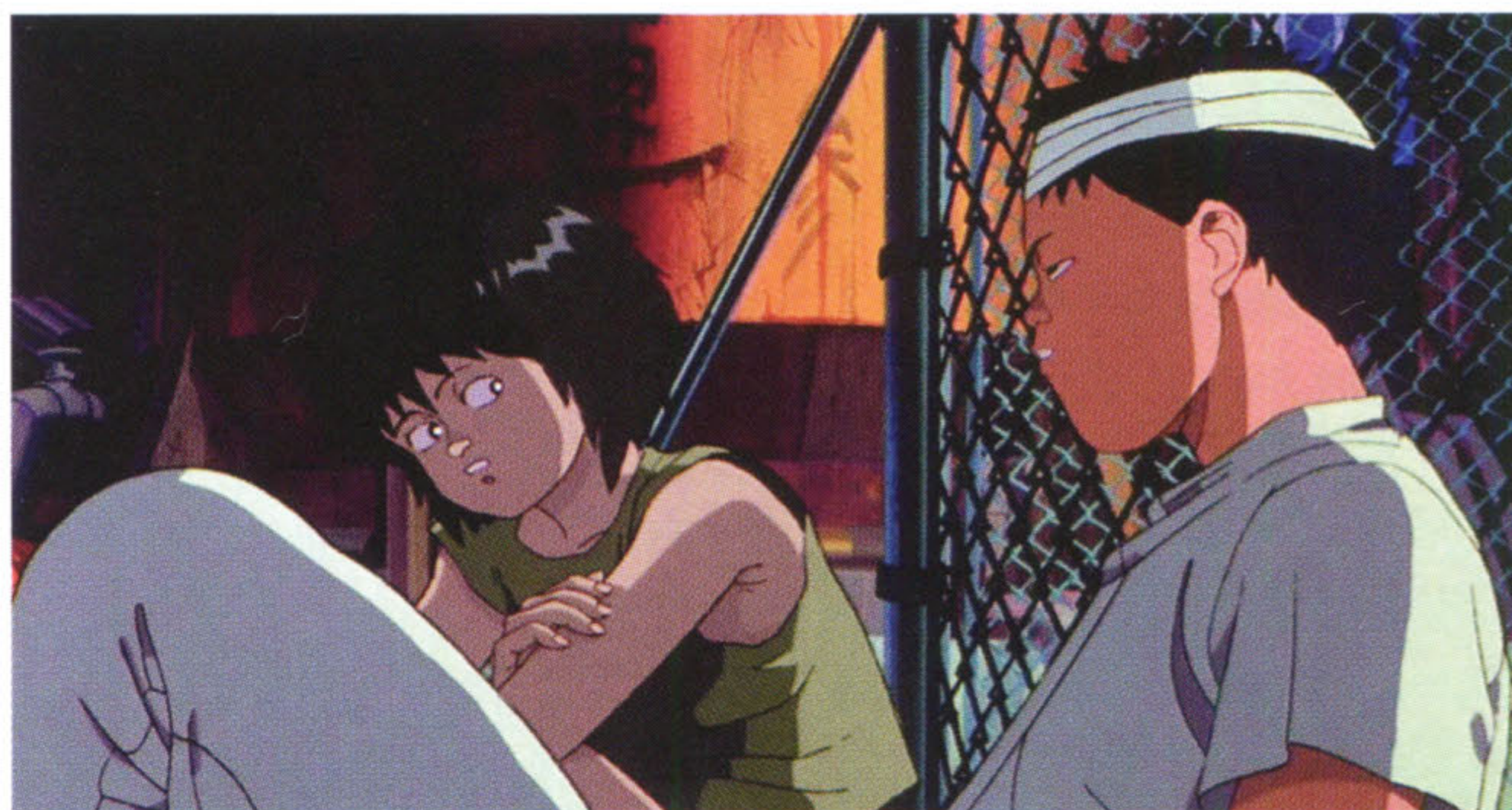
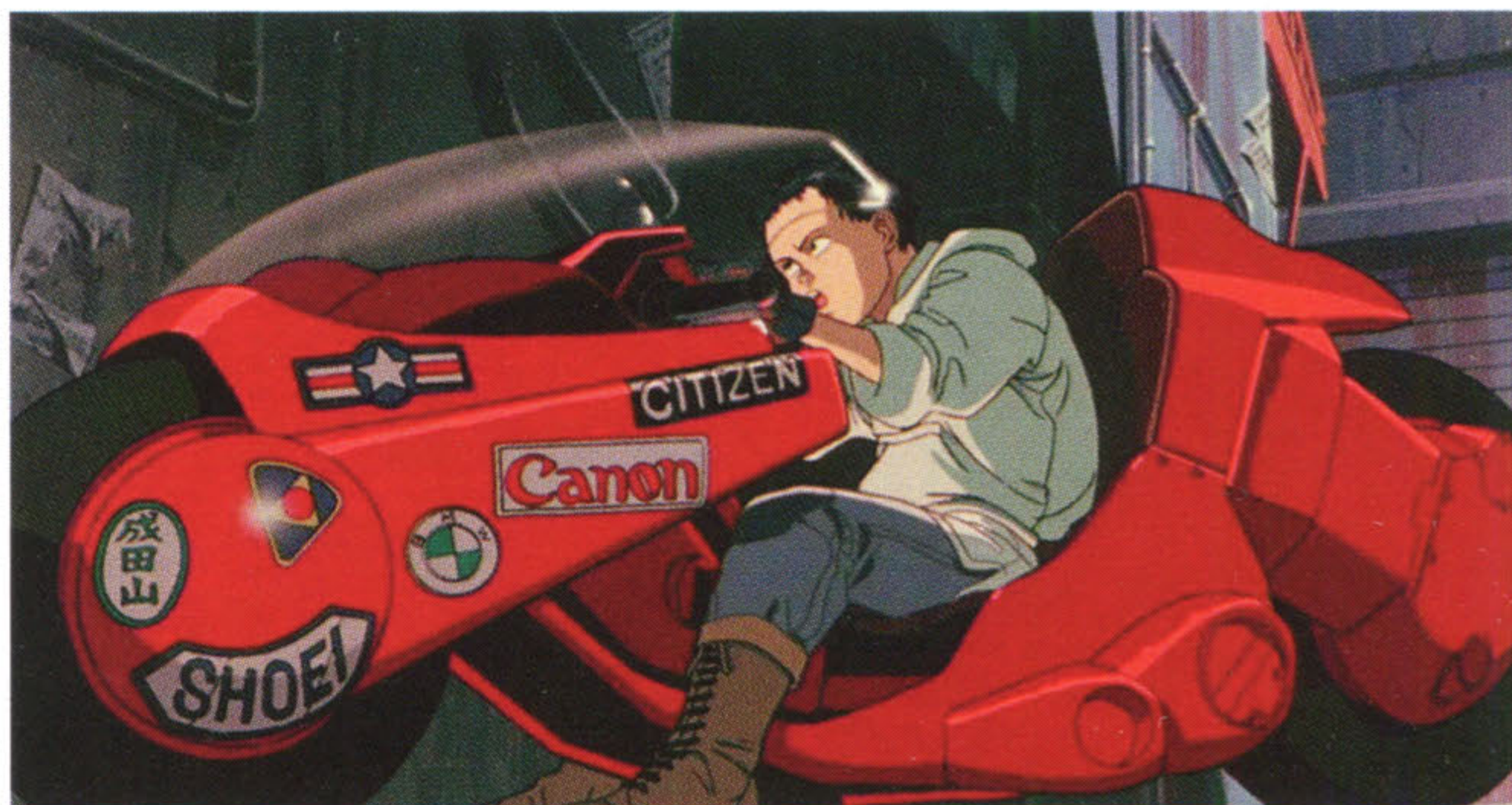
Один из главных мангак-визионеров 1980-х, Кацухиро Отомо даже не задумывался об экранизации «Акиры», пока ему не поступило щедрое предложение адаптировать историю для больших экранов и самому возглавить производство аниме. Под началом Отомо команда использовала все возможности индустрии того времени, чтобы создать нечто незабываемое, а потом пошла ещё дальше — тут и революционная компьютерная графика, и скрупулёзная детализация фонов, и доселе невиданное количество вручную отрисованного освещения от самых разных объектов.

Чтобы точно перенести образ Нео-Токио и его обитателей, аниматорам пришлось даже создать около пятидесяти новых цветовых оттенков вдобавок к стандартной в индустрии палитре. А ещё это первое аниме, полностью озвученное до создания анимации, что позволило авторам максимально правдоподобно изобразить мимику героев.

Несмотря на кропотливую работу, фильм Отомо не смог бы вобрать весь сюжет манги в две тысячи страниц. Поэтому местами он кажется поспешным и бедноватым на экспозицию. Для полноты погружения в историю стоит почитать мангу!

Результат превзошёл все ожидания. Ужасающая, мрачная история о насилии, цене силы и власти с плеядой травмированных персонажей, обёрнутая в детальные образы города, транспорта и людей, с невероятным уровнем визуальных эффектов ошеломила мировую аудиторию, которая прежде считала японскую анимацию чем-то для детей.

Сегодня «Акиру» называют одним из главных столпов фантастики наряду с «Бегущим по лезвию» и «Космической



одиссеей». Его образами и сценами вдохновляются творцы со всего света — от «Матрицы» и приквелов «Звёздных войн» до «Очень странных дел». Фильм стал основоположником поджанра японского киберпанка — его стиль, подход к повествованию и проработке персонажей увековечен на родине. «Призрак в доспехах», «Ковбой Бибоп», Metal Gear Solid — список наследников можно продолжать бесконечно. Знаменитую сцену скольжения главного героя на мотоцикле добавляют в качестве пасхалок в каждое второе аниме и не только! Это фильм-легенда на уровне шедевров Хаяо Миядзаки. ///



Текст: Алекс Лапшин

Кризис каждый день

Bubblegum Crisis

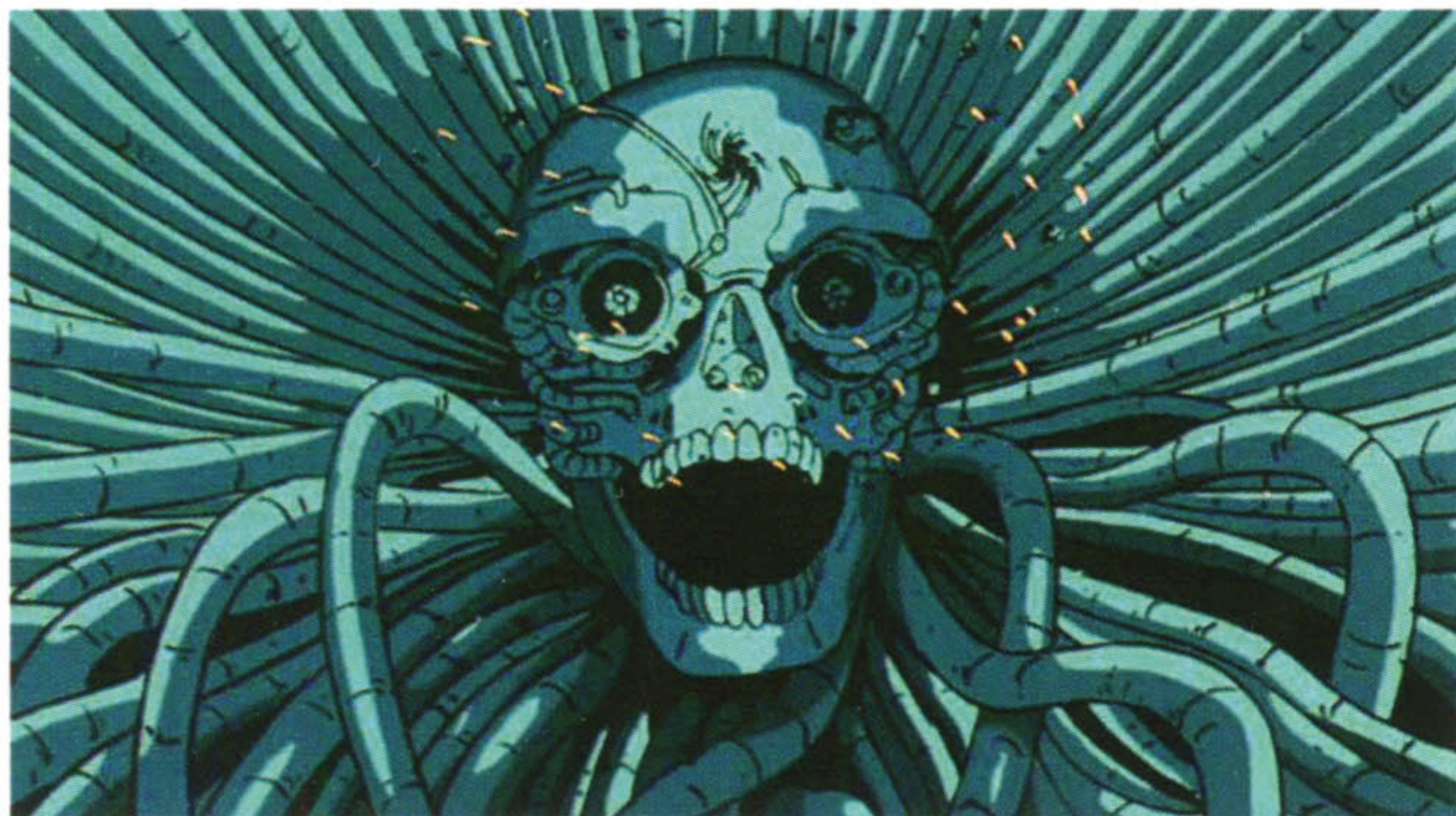
- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1987–1999
- **Продолжительность:** 37 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** AIC, Artmic
- **Режиссёры:** Масами Обари, Юкихио Мацусита, Хи-роки Хаяси

«Кризис каждый день» — легендарное аниме, которое вышло в те же годы, что и романы основоположников киберпанка, поймав дух эпохи и завоевав особую любовь на Западе. Здесь мрачная атмосфера антиутопии сочетается с крутыми боевыми сценами и серьёзными темами, как и положено хорошей фантастике вроде культового «Бегущего по лезвию».

Действие разворачивается в далёком, если смотреть из 1987-го, 2032 году в Мегатокио — футуристическом мегаполисе, возведённом на руинах старого Токио после страшного землетрясения. Проект спонсировала могущественная корпорация «Геном», что породило реальную киберпанковскую антиутопию: вверху неоновые огни и высотные башни, а глубоко внизу под ними — социальное неравенство, коррупция и насилие.

Сама корпорация занимается производством бумеров — роботов, которые создавались для помощи людям, но нередко становятся оружием в руках преступников. Они напоминают одновременно репликантов из «Бегущего по лезвию» и терминаторов из одноимённого фильма. Полиция старается противостоять вызванному бумерами хаосу, но из-за бюрократии, нехватки финансирования и политических игр её усилия тщетны.

Там, где не справляется полиция, появляются воины в сверкающих доспехах, сражающиеся за добро и справедливость. Это «Рыцари сабли» — наёмницы, противостоящие «Геному» и его дрессированным машинам.



Силия Стингрей — лидер «Рыцарей сабли», дочь доктора Стингрея, создателя тех самых бумеров. После убийства отца она унаследовала чертежи уникальных экзоскелетов, которые её команда использует в битвах. Она прячет свою мстительную натуру за изящным образом хозяйки магазина нижнего белья.

Присцилла «Присс» Асагири — рок-певица и боец, предпочитающая решать проблемы силой. Её группа «Репликанты», как и имя, — одна большая отсылка к «Бегущему по лезвию». Потеряв родителей в землетрясении, Присс живёт борьбой с несправедливостью.

Линна Ямадзаки — инструктор аэробики с выдающимися... эээ... физическими данными. После неудачной попытки стать певицей девушка присоединяется к команде, чтобы бороться с преступностью, — она потеряла родителей после нападения бумеров-бандитов.

Нэнэ Романова — 18-летняя хакерша, сладкоежка и технический гений из полиции. Наивная и неопытная в реальной жизни, она незаменима благодаря своим навыкам взлома.

Сюжет «Кризиса каждый день» строится вокруг противостояния «Рыцарей сабли» с «Геномом» и его бумерами. Каждая серия — отдельная история, но общая нить — месть Силии за отца и борьба с технологическим произволом корпораций. Всё начинается с банальной миссии по спасению заложницы, но с каждой серией интриг становится больше. Бумеры, созданные как простые ассистенты для людей, начинают проявлять эмоции и сознание, что ставит классические для киберпанка вопросы о природе человечности и морали.

Тосимити Судзуки задумывал «Кризис каждый день» как переосмысление старого аниме-фильма «Технополиция XXI века». Концепцию сериала он придумал вместе с музыкальным продюсером Дзюндзи Фудзитой — отсюда и мощный саундтрек. Персонажей создал мангака Кэнъити Сонода («Оружейницы»), а за дизайн мехов отвечал совсем молодой Масами Обари, который стал одним из самых юных режиссёров в истории аниме — ему был 21 год, когда он поставил пятую и шестую серии.

Оригинальное название аниме Bubblegum Crisis, как объяснил Судзуки, отражает мир на грани краха, подобно пузырю жвачки, готовому лопнуть. Оно сыграло злую шутку: у авторов в планах было 13 эпизодов, но в 1990 году лопнул знаменитый «японский финансовый пузырь», из-за чего производство остановилось на восьмой серии.

Впрочем, в 1991-м вышел сиквел Bubblegum Crash — довольно слабый и урезанный из-за юридических сложностей. Ближе к 2000-м появился ремейк «Кризис каждый день: Токио 2040», в котором Мегатокио стал ярче, а история получила новый взгляд. Ещё были приквел «Передовая полиция» о работе полиции до появления «Рыцарей», его продолжение и OVA-сериал «Хищные куклы» в той же вселенной. Но оригинал всё равно остаётся лучшим — его делали молодые ребята с жаром в сердцах, который невозможно не заметить. ///

Текст: Мария Лебедеко

Яблочное зёрнышко

Appleseed

- **Первоисточник:** манга Масамунэ Сиро
- **Годы выхода:** 1998, 2004, 2007, 2011–2012, 2015
- **Продолжительность:** 4 фильма и 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Digital Frontier, Gainax, Production I.G
- **Режиссёры:** Синдзи Арамаки, Кадзуёси Катаяма, Такаюки Хамана

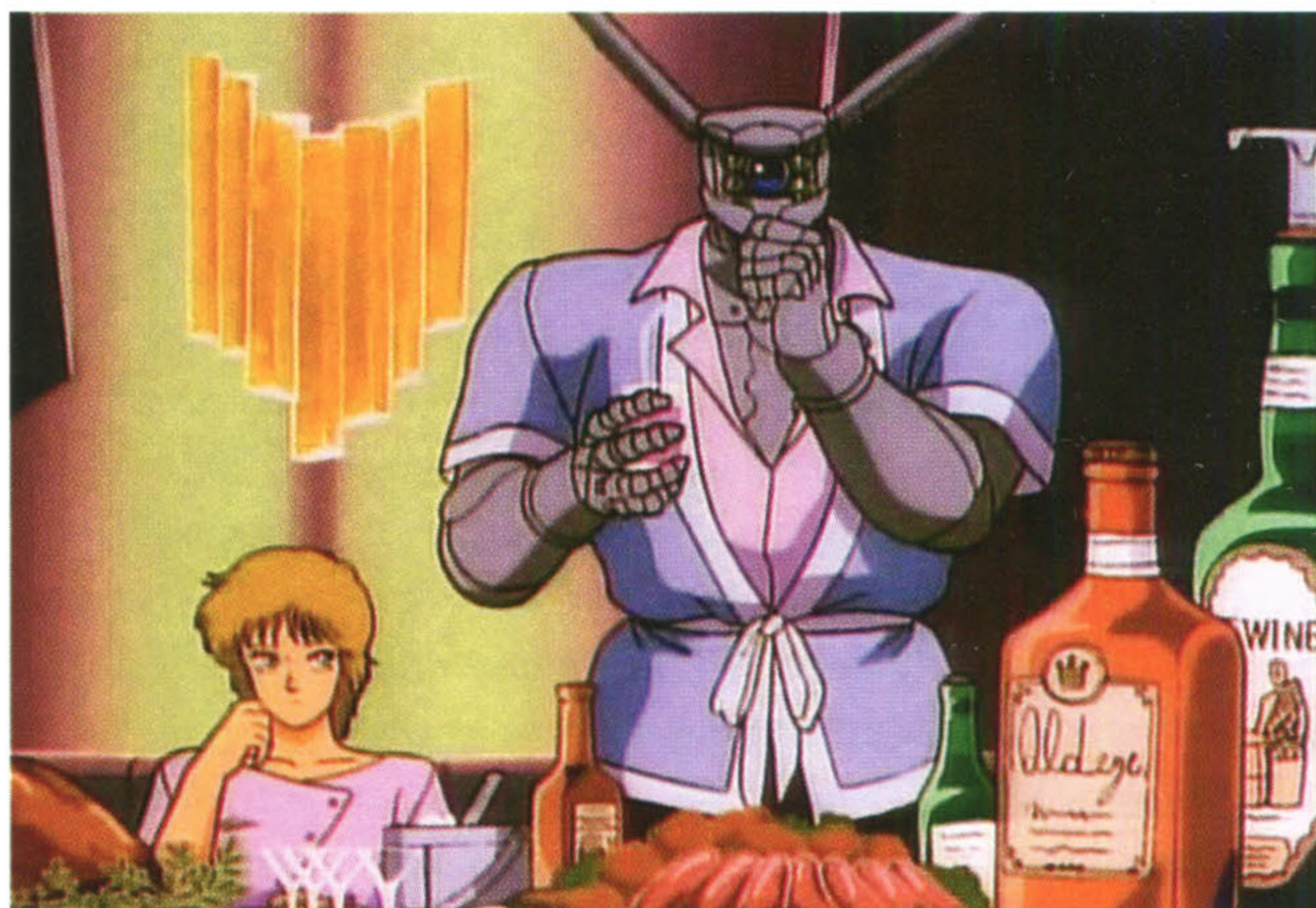
Мангака Масамунэ Сиро знаменит как создатель «Призрака в доспехах». Однако за четыре года до появления майора Кусанаги из-под пера Сиро вышел другой киберпанк — куда менее мрачный, чем Япония будущего, где действует знаменитый Девятый отдел.

Впрочем, в «Яблочном зёрнышке» у него есть коллеги — спецотряд ES.W.A.T. Бойцы этого элитного подразделения охраняют Олимп — идеальную страну, которая образовалась на руинах прежних государств после Третьей мировой войны. В прекрасном, переливающимся блеском огней Олимпе все живут в мире — и люди, и роботы, и киборги, и биороиды — генетически модифицированные клоны. Управляет утопией суперкомпьютер Гея — она следит, чтобы счастье доставалось всем и каждому.

Зачем тогда нужен ES.W.A.T.? Иногда и в раю дела идут не так гладко, как хотелось бы. Олимпу постоянно угрожают террористы — то ренегаты, недовольные сложившимся порядком, то чересчур умные учёные, то провокаторы из соседнего государства Посейдон. Внутренние конфликты на расовой почве тоже случаются — людей в Олимпе осталось меньше, чем биороидов. Далеко не всем по душе такой расклад, но разве человечество хоть когда-то принимало с распростёртыми объятиями тех, кто отличается?

Однако кое-кого счастливое общество будущего всё же взяло под крыло. Например, главных героев манги и аниме-адаптаций — девушку-бойца Дюнан и её напарника Бриарея. Вместе они прошли войну и пережили множество невзгод. Во время одной из миссий Бриарей сильно пострадал и был вынужден стать полноценным киборгом-гекатонхейром. Но его новое механическое тело не помешало отношениям возлюбленных — они остались вдвоём и нашли свой личный рай в Олимпе, присоединившись к ES.W.A.T.

Первое полнометражное аниме по мотивам истории Сиро вышло в 1988 году. За ним в 2004-м и 2007 году последовали ещё две ленты, последняя из которых с подзаголовком Appleseed Saga: Ex Machina выглядит гораздо лучше предыдущих экранизаций. А в 2011-м появился

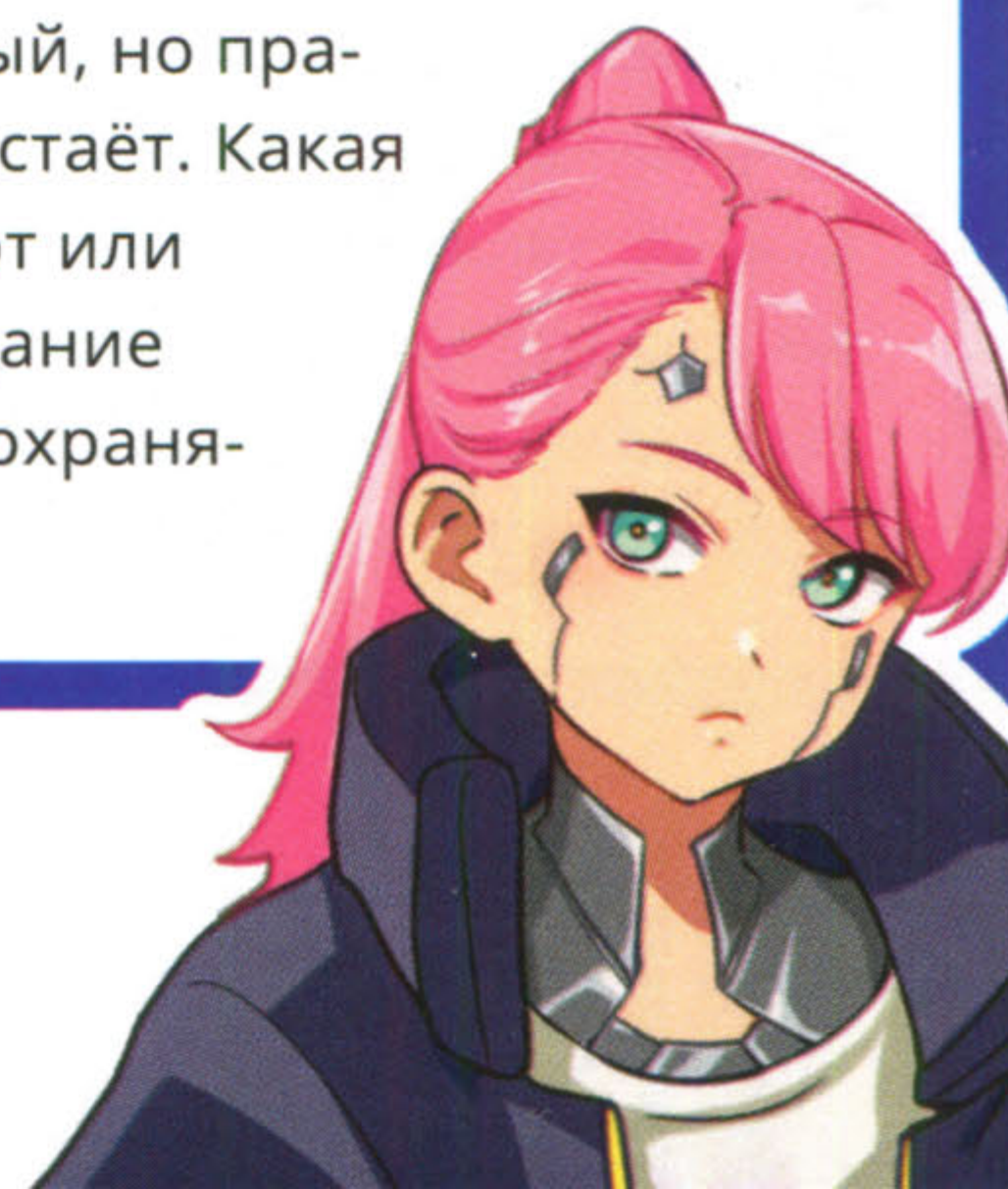


сериал Appleseed XIII на 13 эпизодов, из которого позже лениво смонтируют две полнометражки.

Назвать шедевром оригинал язык тоже не повернётся. Компьютерная графика так сильно устарела, что без слёз на персонажей не взглянешь. Кроме того, над сериалом работали разные студии, поэтому от серии к серии качество анимации сильно разнится. Сюжет тоже не особо стройный, в повествование то и дело вклиниваются чересчур навязчивые повторяющиеся флешбэки из тяжёлого прошлого героев.

И всё же «Яблочное зёрнышко» стоит посмотреть. Здесь есть неплохие сольные истории из будней спецотряда — вроде трогательного эпизода о поисках похищенной больной девочки или спасения самолёта с необычными пассажирами. Да и магистральный сюжет про борьбу сломленной девушки Деи (Деаниры, тёзки жены Геракла), которая хочет отомстить биороидам за смерть любимого, не подкачал. Её трагедию, по размаху воистину греческую, под стать многочисленным мифологическим отсылкам, оттеняют отношения между Дюнан и Бриареем, которые смогли принять друг друга, несмотря на непреодолимые различия.

Именно этому принятию и пониманию того, что даже абсолютно непохожие виды могут и должны найти общий язык, посвящено аниме. Посыл не то чтобы оригинальный, даже наивный, но правильным быть от этого не перестаёт. Какая разница, кто ты — киборг, робот или генно-модифицированное создание из пробирки. Главное, что ты сохраняешь в себе человечность. ///



Текст: Евгений Шеянов

Кибервиток

Dennou Coil

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2007
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** без возрастных ограничений
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Мицуо Исо

Мицуо Исо — легендарный художник и аниматор, который создал дизайн оружия в аниме «Призрак в доспехах» Мамору Осии и приложил руку к «Концу Евангелиона». Ещё он знаменит своим кропотливым подходом к анимации. Обычно между ключевыми кадрами рисуют промежуточные — чуть меньшего качества. Исо же все кадры рисует как ключевые, отчего его анимация выглядит выразительнее и лучше передаёт сложные движения.

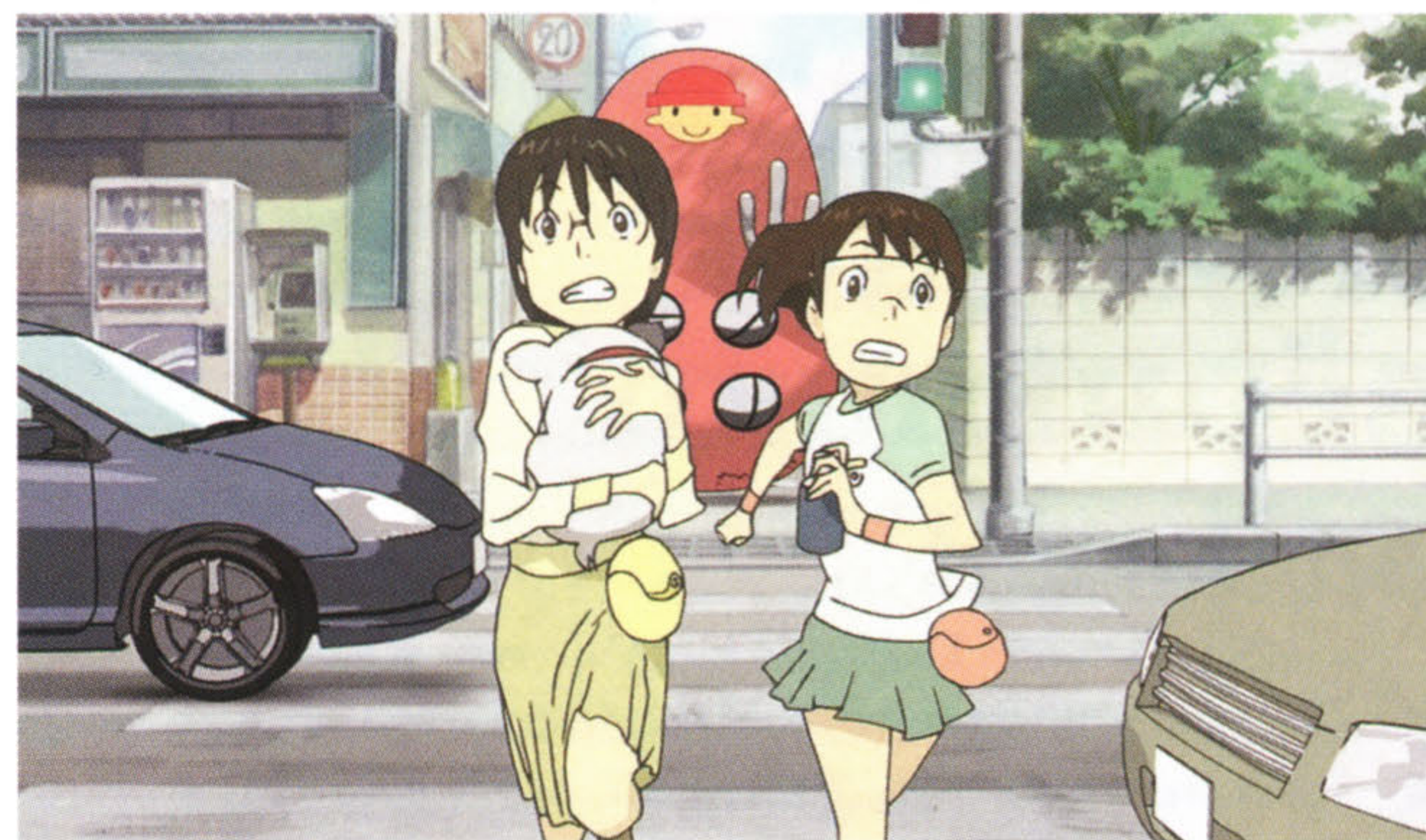
Как режиссёр Исо пока успел поработать над двумя сериалами: недавно вышедшим на Netflix шестисерийным аниме «Дети на орбите» и ставшим классикой «Кибервитком» 2007 года — в обоих случаях он также выступил сценаристом.

«Кибервиток» представил мир, в котором очки дополненной реальности стали частью повседневной жизни. На дворе 2026 год, Юко Оконоги по прозвищу Ясако с младшей сестрой Кёко и виртуальным псом Дэнскэ переезжает в город Дайкоку — центр современных технологий, где в последнее время пропадают киберживотные. Там их встречает туман, возникающий в повреждённых киберпространствах, а путь до бабушкиного дома подкидывает приключений.

Хоть Ясако и носит AR-очки, реальность Дайкоку для неё тоже в новинку. Вместе с ней мы будем узнавать о метабагах, метатэгах, местных роботах-антивирусниках Сатти, познакомимся с хакершей Юко — да, ещё одна Юко! — Амасавой и целым клубом школьников-взломщиков.

Вначале сериал аккуратно смешивает мистическое с фантастическим. К примеру, те же Сатти не могут проходить через ворота тории на входе у святилищ. Но постепенно аниме всё больше углубляется в научную фантастику.

Особенно «Кибервиток» хорош реалистичным изображением героев. Дети в центре сюжета ведут себя... как настоящие дети. Да и рейтинг у сериала рассчитан на аудиторию любого возраста. Ни жести, ни эротического фансервиса. Зато темы поднимаются взрослые. Как пережить утрату питомца? Есть ли жизнь после смерти?



А если цифровую зверушку видишь только в AR-очках, жива ли она на самом деле?

Сериал даёт трогательный однозначный ответ в духе Нацухико Кёгоку, писавшего в романе «Лето злых духов Убумэ»: пусть призраков не существует, но для людей, кто их увидел, они вполне реальны. Значит, цифровая жизнь, виртуальные вещи и питомцы — все они столь же реальны. ///

Текст: Борис Блинохватов

Армитаж III

Armitage III

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 1995
- **Продолжительность:** 4 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** AIC
- **Режиссёр:** Хироюки Оти

2046 год. Чикагский полицейский Росс Силибас после инцидента со взбесившимся роботом, стоившего жизни его напарнице, переводится на Марс. Красная планета давно колонизирована: под куполами вырос огромный вертикальный мегаполис, а законы о роботах намного мягче земных, что не мешает бушевать общественным недовольствам современных луддитов.

Сюжет аниме срывается с места в карьер: не успев сойти с шаттла, Росс становится свидетелем убийства известной певицы, закончившееся перестрелкой между преступниками и своей будущей напарницей в открытом наряде — Наоми Армитаж. Жертва оказывается роботом новой модели. Расследование поручают вести непосредственным свидетелям преступления, но оно быстро превращается в поиски серийного убийцы, задумавшего уничтожить всех роботов третьей серии, которые скрываются среди людей. Как подсказывает сбивающаяся с толку римская цифра в названии (нет, других частей не существует), для идущей по следу Армитаж это дело личное.

Несмотря на динамику и экшен, которые часто берут верх над логикой, Тиакки Конаке удалось вложить в классический по формуле киберпанковский сюжет много необычных моментов. Конечно, до полноценной философии о природе искусственного сознания «Армитаж III» далеко до вышедшего в том же году «Призрака в доспехах».

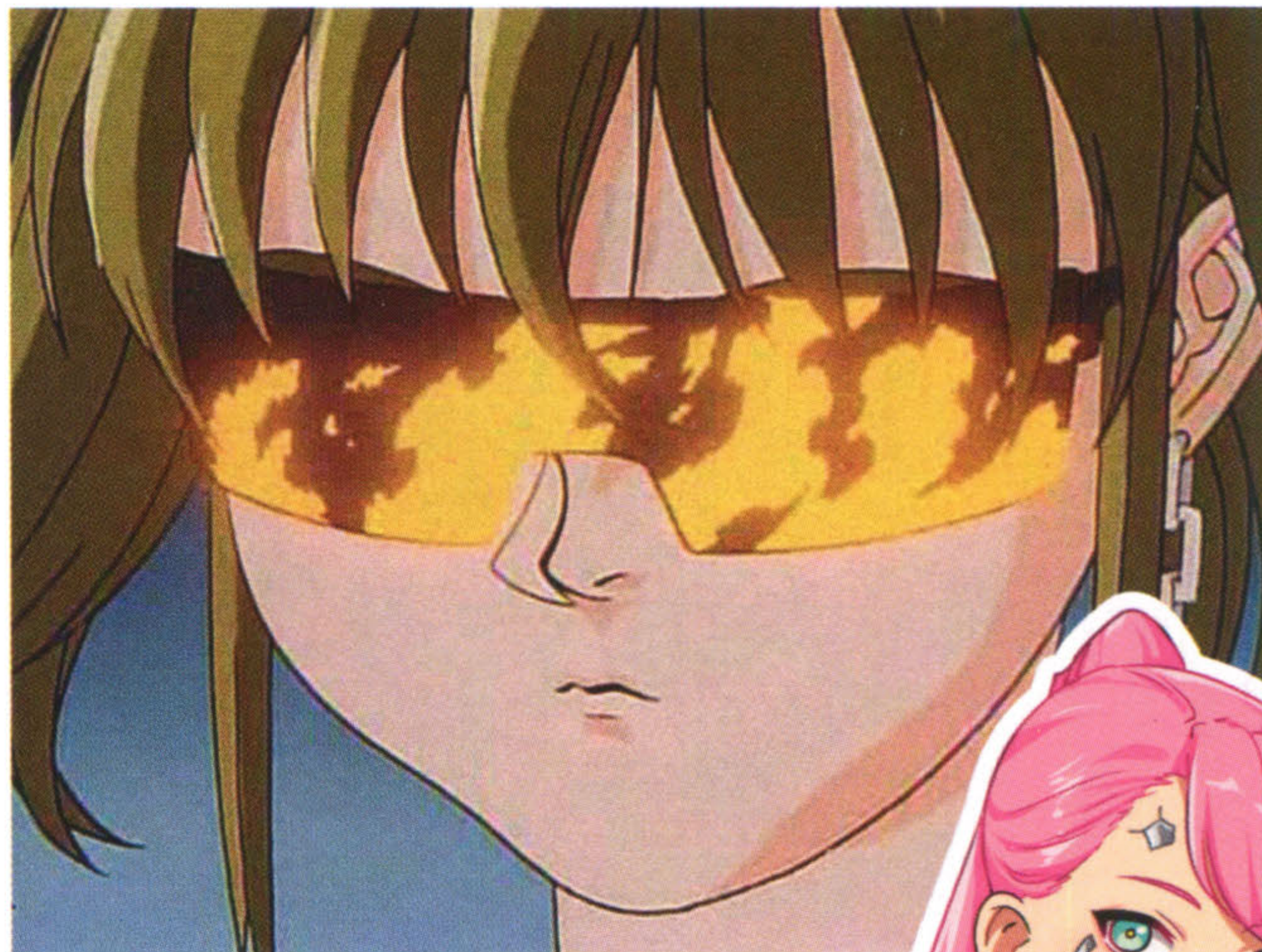
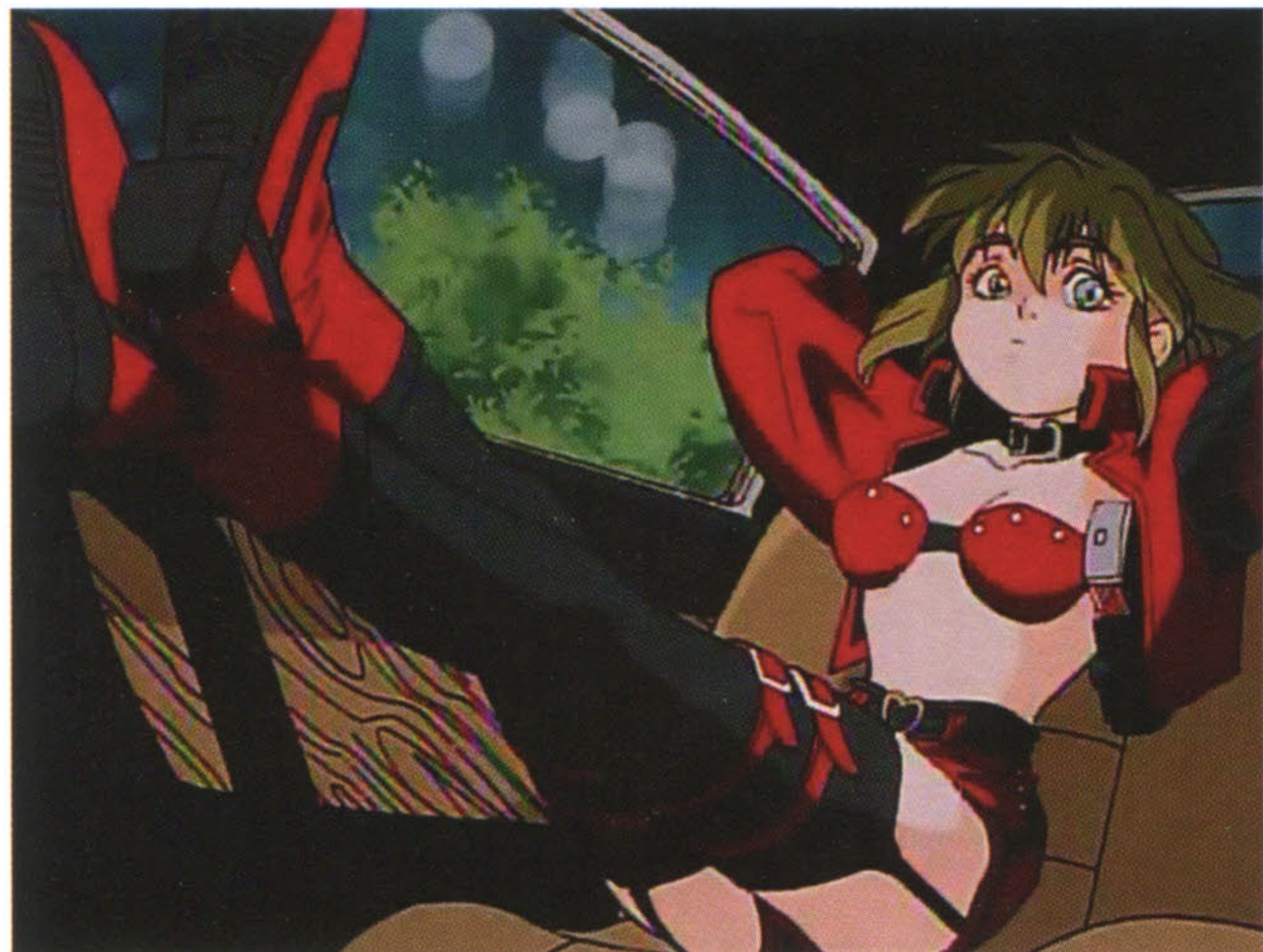
Но будущему сценаристу «Экспериментов Лэйн» хорошо удалось очертить глобальные вопросы через небольшие, но важные штрихи.

Его «продвинутые» андроиды сплошь творческих профессий, что ненавязчиво очеловечивает их лучше тонны описаний. А главный твист переворачивает представления зрителей, выделяя фильм на фоне подобных произведений того времени. Однако сюжету не хватает внятной проработки некоторых элементов и стройности — на шероховатости придётся закрыть глаза.

Многие, указывая на простоту фабулы, сравнивали «Армитаж III» с «Пиноккио», но Тиакки Конака называет главным источником вдохновения «Ужас Данвича» Лавкрафта. Хотя некоторые идеи в обоих произведениях перекликаются, это могло бы показаться слегка притянутым за уши, если бы на оригинал не указывало имя центрального персонажа и название одной из ключевых локаций фильма — Данвический купол. Во всём остальном «Армитаж III» далеко не камерный хоррор, а скорее классический голливудский боевик. Кроме повышенной динамики истории, на это намекает многое: от визуала, отдающего дань уважения «Бегущему по лезвию», до привычной любовной линии между главными героями.

Не все эти атрибуты хорошо сохранились, в том числе анимация. Даже для своего времени фильм выглядел хорошо только при домашнем просмотре, подразумеваемом форматом OVA. Но заставки, где милая и брутальная героиня под драйвовый синти-поп облачается в излишне сексуальный по современным меркам наряд, а затем позирует на фоне футуристического города, всё равно запомнятся надолго.

«Армитаж III» — стильный киберпанк, за нарочитой простотой фабулы которого скрываются интересные мысли о положении роботов в обществе. Недаром отсылки на него можно встретить и за пределами японской анимации. Так, главный герой экранизации Азимова «Я, робот» очень напоминает Росса, а недавно вышедший французский «Марс Экспресс», очевидно, среди прочего вдохновлялся и «Армитаж III». ///



Текст: Алекс Лапшин

Виви: Песнь флюоритового глаза

Vivy: Fluorite Eye's Song

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2021
- **Продолжительность:** 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Wit Studio
- **Режиссёр:** Симпэй Эдзаки

Сериал от студии Wit («Атака титанов») получился неожиданным: это научно-фантастическая драма, смешавшая путешествия во времени, философские дилеммы и потрясающую музыку. Проект, созданный авторами Re:Zero Таппэем Нагацуки и Эйдзи Умэхарой, оказался одним из самых амбициозных оригинальных аниме последних лет.

2061 год, человечество достигло невероятных технологических высот: андроиды, наделённые «назначением» — строго заданной миссией, — интегрированы в повседневную жизнь. Но за видимым благополучием прячется тревожная реальность. Автономные ИИ, лишённые многозадачности, существуют лишь ради своей цели, будь то управление парком развлечений «Ниаленд», забота о пациентах или пение.

Порядок рушится, когда из будущего прибывает искусственный интеллект в виде небольшого куба, которого зовут человеческим именем Мацумото. В будущем ИИ, обретя самосознание, истребляет человечество. Чтобы предотвратить катастрофу, Виви — человекоподобный андроид-певица — должна за сто лет успеть изменить ключевые «точки сингулярности», повлиявшие на эволюцию машин.

Сюжет в аниме не линеен, а скачет вперёд по временной дуге — 15, 40, 60 лет. Мы видим, как человечество

развивается от ярких неоновых парков до орбитальных отелей и автоматизированных мегаполисов. Каждый технологический скачок меняет общество, только усиливая разрыв между людьми и машинами. Что же и когда пошло не так?

Виви, она же Дива — главная героиня, чья двойственность становится стержнем сюжета. Как Дива она — наивный андроид, одержимый мечтой спеть на главной сцене «Ниаленда». Её монолитная логика — «ИИ должен идеально выполнять миссию» — трескается, когда она встречает Мацумото, принимает псевдоним Виви и начинает действовать за рамками программы. Её тонко озвучила Ацуми Танедзаки, плавно переходя от холода механизма к попыткам понять, что значит «петь от сердца». Песни же исполнила юная дебютантка Кайри Яги — её то хрупкий, то мощный вокал становится символом внутренней борьбы героини.

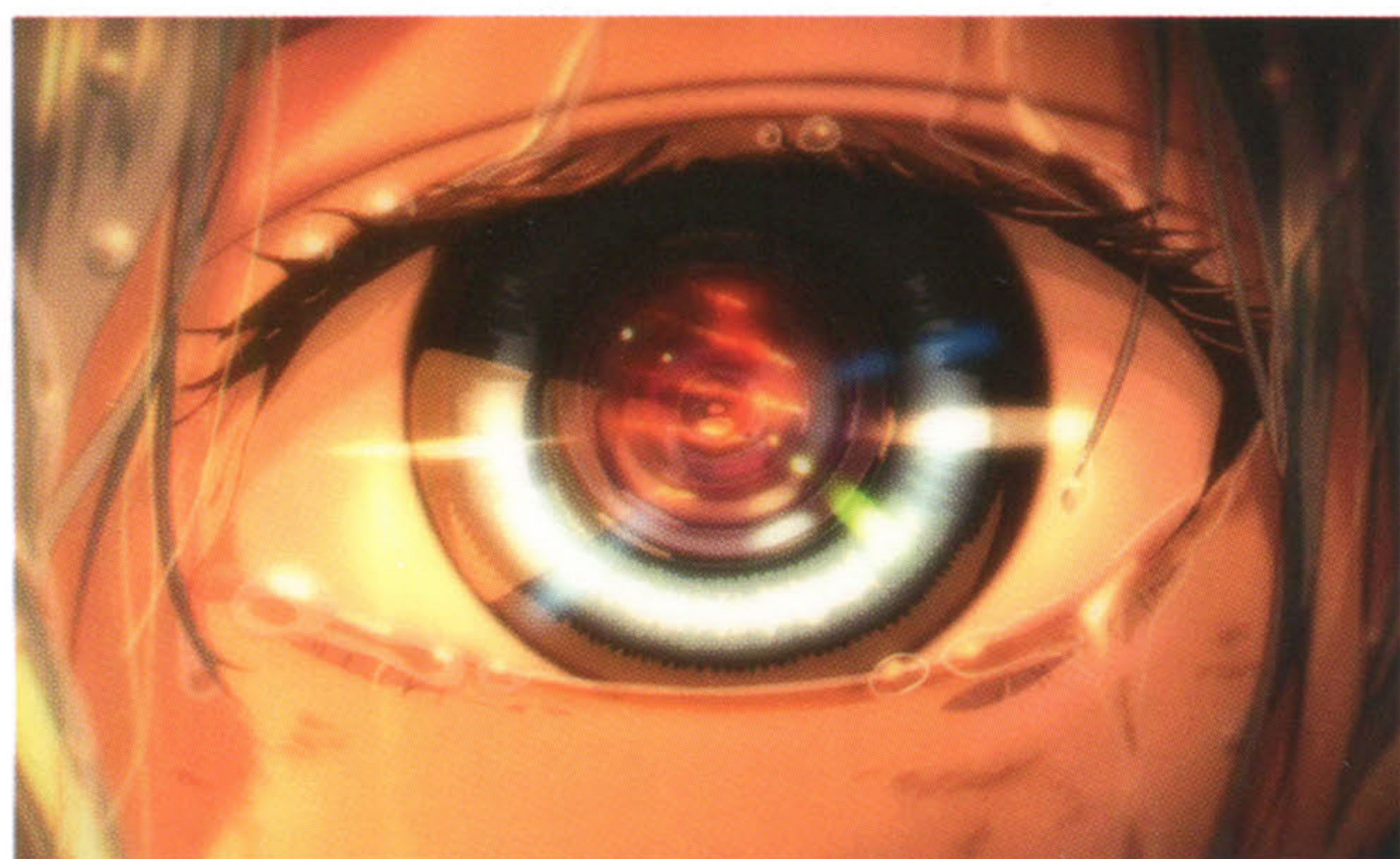
Мацумото — саркастичный ИИ, за кубическим корпусом которого скрывается расчётливый ум. Он — антипод Виви: этот железный ящик готов пожертвовать тысячами ради «общего блага». Однако его цинизм смягчается по мере развития сюжета, обнажая неожиданную преданность партнёру.

Каждая серия — этап столетнего путешествия, где Виви и Мацумото вмешиваются в ключевые события: убийство политика, катастрофу на орбите, восстание машин на фабрике. В отличие от классических историй про исправление будущего, здесь последствия действий героев непредсказуемы. Каждое вмешательство Виви и Мацумото порождает новые оттенки хаоса. Спасённый политик отбирает у ИИ права, превращая их в рабов. Героический поступок андроида-медсестры приводит к технократической диктатурой, а гибель другого — толчком к миру. Авторы всячески играют с концепцией «эффекта бабочки» и показывают, к чему могут привести благие намерения.

Самыми сильными эпизодами вышли те, где фокус смещается с экшена на философию. Например, серия про Тацуи Саэки, влюблённого в ИИ-медсестру Грейс. Может ли машина любить? Или она лишь имитирует эмоции, подчиняясь коду? Или взять Эстеллу, управляющую космическим отелем, и её сестру-изгоя Элизабет, которые разыгрывают шекспировскую трагедию в цифровом аду.

Нагацуки и Умэхара переносят в «Виви» свою любовь к сложным персонажам и временным парадоксам. Но если Re:Zero исследует физические страдания, то «Виви» концентрируется на метафизике. Что делает человека человеком? ИИ в сериале больше, чем людей. Грань между ИИ и человеком здесь почти незаметная — машины страдают, мечтают, любят, а люди всё больше ведут себя как запрограммированные автоматы.

В конце Виви поёт свою «Песнь флюоритового глаза», стирая грань между кодом и душой. Что останется от нас, когда машины научатся плакать? И стоит ли их останавливать, если их слёзы искреннее наших? ///



Текст: Олег Поторокин

Киберпанк: Бегущие по краю

Cyberpunk: Edgerunners

- **Первоисточник:** игра Cyberpunk 2077
- **Год выхода:** 2022
- **Продолжительность:** 10 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Trigger
- **Режиссёр:** Хироюки Имаиси

С 1980-х годов жанр киберпанка тесно переплетается с японским ответвлением. «Акира», «Призрак в доспехах», фильмы Исии и Цукамото сильно повлияли на представление high tech — low life. Поэтому аниме во вселенной самой популярной и старейшей ролевой системы в сеттинге киберпанка было вопросом времени. Разработчики из CD Projekt RED понимали, что аниме поможет с развитием франшизы, а потому его создание поручили легендарной студии Trigger («Убить или быть убитым»), чтобы перенести драйв, адреналиновое безумие и пафос игры в мультипликацию. Так появились «Бегущие по краю».

В центре сюжета Дэвид Мартинес — парень из нижних слоёв Найт-Сити. Живёт он небогато, но крыша над головой и еда есть, стараниями матери даже учится на корпората в академии Арасаки. Но из-за несчастного случая Дэвид теряет всё. На руках остаётся только редкий военный имплант, который он решает использовать и становится наёмником.

«Бегущие по краю» — классическая история наёмника в Найт-Сити. Даже в самом аниме упоминают печальную заповедь злочного города — о тех, кто ярко сияет, но быстро сгорает. Дэвид, Люси и вся банда Мейна — мы отчётливо видим, как амбиции и мечты каждого из них перемалываются жестокой реальностью Найт-Сити. Акцент на двух главных героях позволил настроить сериал на драматичный лад, гармонично смешав его с эстетикой



технобезумия. Именно поэтому композиция I Really Want to Stay at Your House стала культовой среди зрителей. Разве что хронометраж подкачал: десяти эпизодов оказалось слишком мало, чтобы как следует раскрыть всех персонажей и показать будни Дэвида.

Особенно здорово авторы сериала обошлись с темой киберпсихоза — распространённой «болезни» во вселенной настольного «Киберпанка», у которой даже есть своя механика. Аниме копнуло глубже игры: зритель наблюдает за событиями глазами людей, чьё состояние по мере добавления имплантов ухудшается, а их действия становятся всё отчаяннее.

«Бегущие по краю» стали для режиссёра «Гуррен-Лаганна» Хироюки Имаиси самым нетипичным проектом. Фирменные приёмы постановщика никуда не делись, а его бунтарский стиль анимации, особенно в экшен-сценах, легко узнаётся. Но «Бегущих по краю» не назовёшь очередным «Гуррен-Лаганном», как это было с условным «Промаром». Здесь персонажи не такие дурашливые, их пластика выглядит более сдержанной. Восхитительная сцена с галлюцинациями Мейна и вовсе заставляет усомниться, что её снял тот же человек, что поставил безумную пошлую вакханалию под названием «Мёртвые листья».

«Киберпанк: Бегущие по краю» — отличный пример успешной совместной работы западных и восточных творцов, а также редкий пример успешного аниме на основе западной видеоигры. Trigger взяла лучшее из вселенной «Киберпанка» и одноимённого жанра, чтобы создать небольшую, но невероятно яркую и трогательную историю. ///





Текст: Олег Поторокин

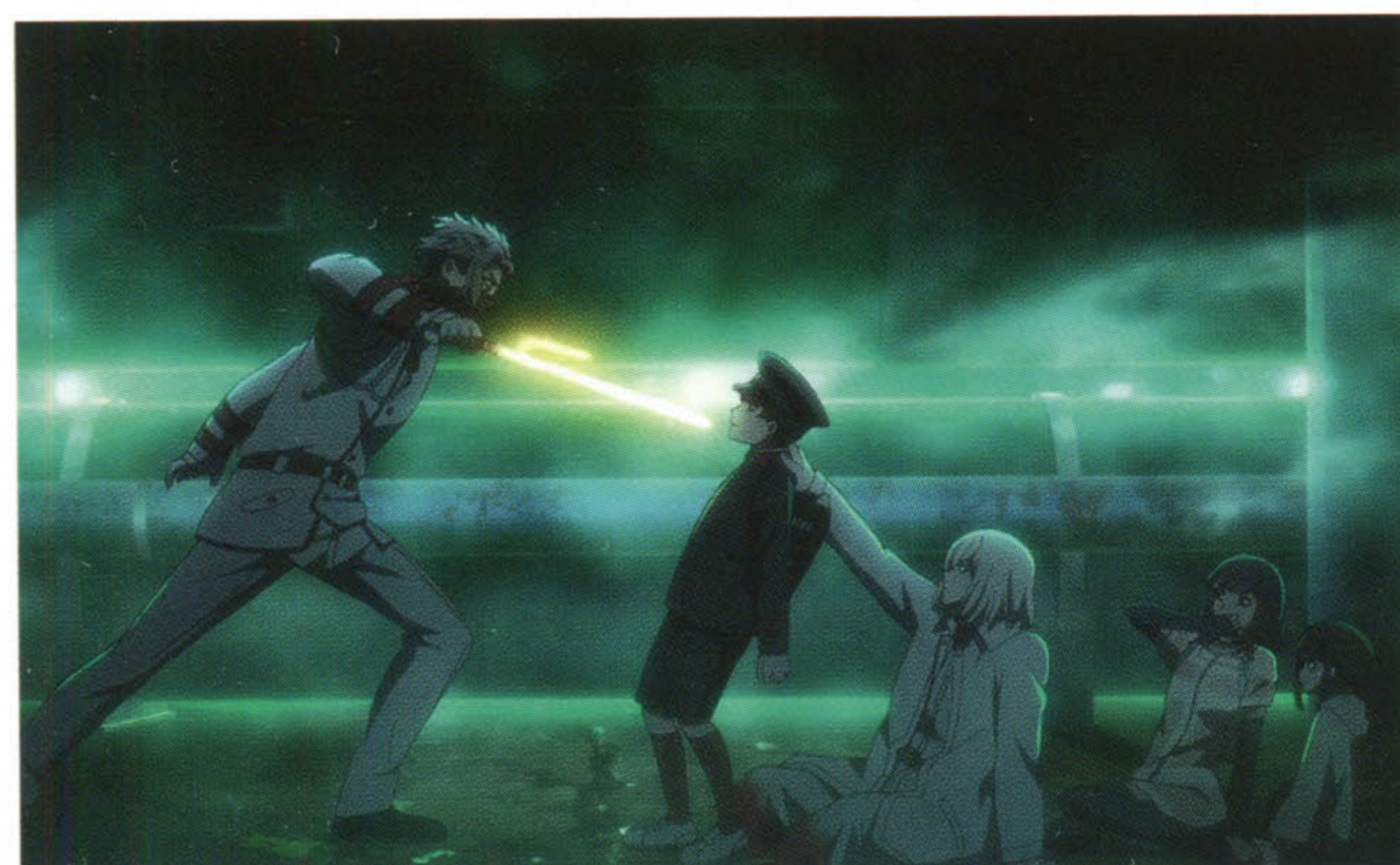
Акудама Драйв

Akudama Drive

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2020
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Pierrot
- **Режиссёр:** Томохиса Тагути

Когда-то между японскими регионами Кансаем и Канто разразилась война. Канто выиграл, и годы спустя, несмотря на полное подчинение победителю, среди жителей Кансая стало всё больше появляться негодяев и преступников, идущих против столичных властей, — их прозвали акудамами. Как раз из таких людей собирают группу для ограбления священного поезда Синкансен. Однако в их числе оказывается самая обычная девушка, которую по ошибке обвинили в мошенничестве.

Творческий дуэт сценариста Кадзутаки Кодаки и дизайнера персонажей Руи Комацудзаки подарил миру одну из самых хаотичных, стильных и захватывающих визуальных новелл — Danganronpa. Долгое время фанаты ждали, когда же создатели выйдут за пределы игрового формата не с адаптациями и сиквелами, а с чем-то новым. С этим им помогли студия Pierrot и постановщик



Томохиса Тагути. Вместе они сделали ураганный киберпанковый трип под названием «Акудама Драйв».

Аниме получило такое название неспроста. Драйв — лучшее описание сериала. На протяжении всех 12 эпизодов экшен не прекращается — от потасовки в Киото в самом начале и ограбления свертехнологичного поезда до угрозы новой войны, которую развязывают акудамы. Хотели увидеть «Отряд самоубийц» в киберпанке? Вот он — даже персонажи похожи.

Для каждой экшен-сцены авторы изобретают что-то новое, будь то особенности окружения, обстоятельств или участвующих в ней героев. Этим аниме напоминает «Джона Уика» — недостаточно сделать хорошую хореографию, нужно добавить изюминку. Так, старый добрый рейд местных правозащитников на логово героев превращается в адреналиновую вечеринку с диско-шаром.

«Акудама Драйв» по бюджету не сравнится, конечно, с «Истребителем демонов» или «Поднятием уровня в одиночку», но боевые сцены всё равно выглядят очень зрелищно. Неудивительно, что позже режиссёра позовут снимать аниме «Блич: Тысячелетняя кровавая война».

Сериал испещрён фирменными приёмами Кодаки в нарративе, которые не дают оторваться от происходящего до самого конца. Утрированные персонажи идеально сочетаются с сеттингом, где жизнь маленького человека ничего не стоит. Авторы заигрывают со зрителями с помощью ярких деталей и образов, вокруг которых выстраивается интрига. Взять хотя бы злосчастную монету в пятьсот иен, которой блистательно закольцовывают историю.

Сама эстетика киберпанка в аниме выглядит завораживающе — чего только стоит святой Синкансен, который проносится над городом как северное сияние. Кодаки любит уходить в крайности, и сеттинг играет ему только на руку. Здесь Курьер с электрическим байком летает на тросах, словно Человек-паук, а Доктор служит живым воплощением парадокса Тесея.

«Акудама Драйв» не претендует на громкое высказывание в жанре. История сама по себе не особо глубокая, но рабочая и в каком-то смысле классическая для киберпанка — с соответствующей концовкой. В остальном же — море заводного экшена, яркий отличительный стиль и бодрый сюжет с толикой безумия. Что ещё нужно для добротного блокбастера? ///



Текст: Мария Лебеденко

Кибергород Эдо 808

Saibâ shiti Oedo 808

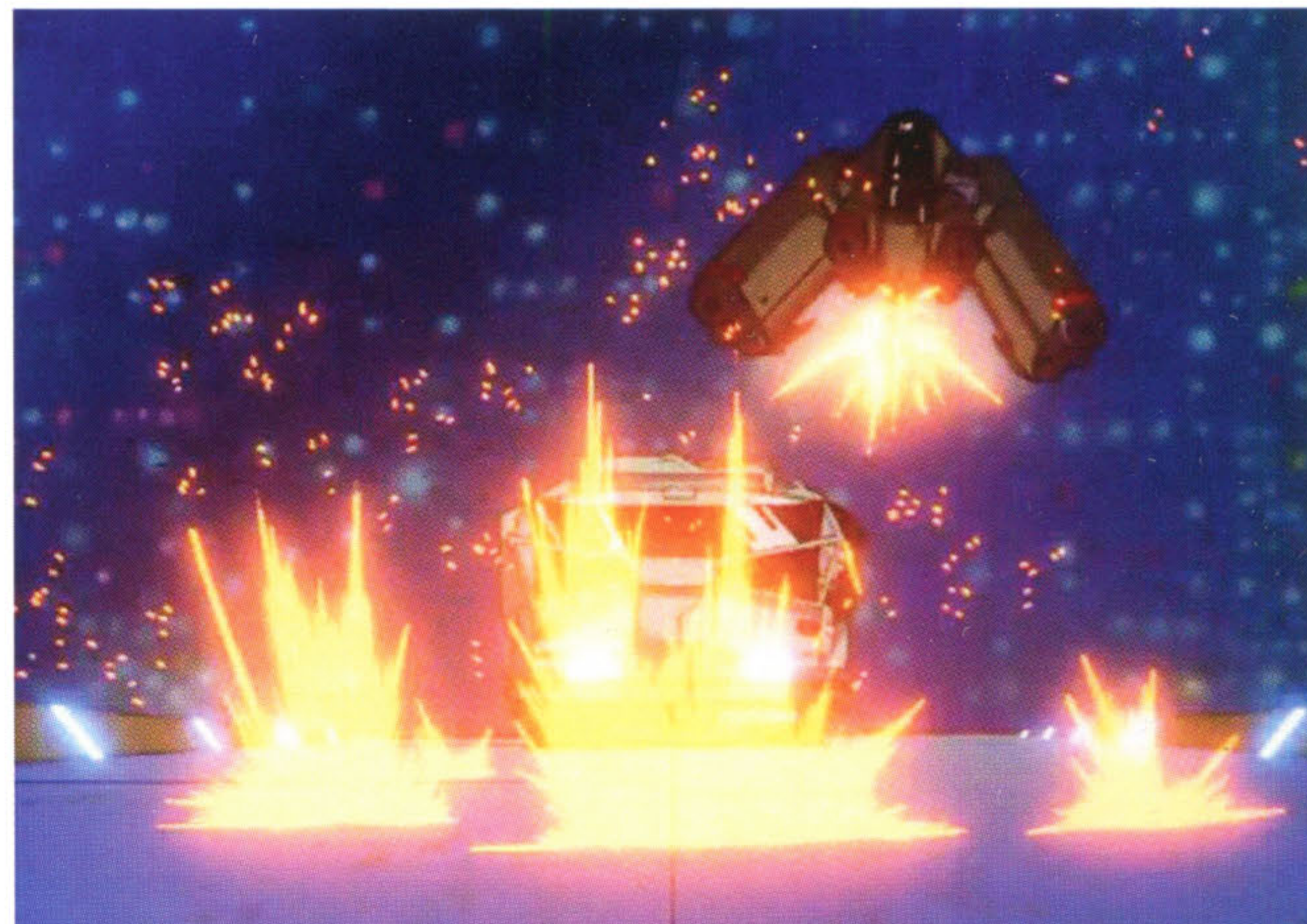
- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1990–1991
- **Продолжительность:** 3 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Ёсиаки Кавадзири

Их всего трое: Сэнгоку, нагловатый рецидивист с причёской под Элвиса Пресли; здоровяк Гогул, хакер с кибернетическими глазами; андрогинный ловкач Бентен. У каждого за плечами впечатляющий список преступлений и несколько пожизненных сроков. В идеальном мире они бы сгнили в орбитальной тюрьме за свои грехи, вот только к 2808 году необъятный мегаполис Эдо (бывший Токио) давно забыл, что такое идеальный мир. Его сверкающим космоскрёбам и замусоренным переулкам остро нужны те, кто не гнушается самых грязных методов в борьбе с преступностью. Так троика уголовников стала офицерами киберполиции. Награда? Уменьшение срока за всякого убитого или пойманного бандита. Наказание за неповиновение? Ошейник со взрывчаткой, который постоянно напоминает, что в далёком будущем всё так же легко лишиться головы.

Первую скрипку в трёх эпизодах «Кибергорода Эдо» попеременно играет каждый из членов этого своеобразного Отряда самоубийц. Сэнгоку, в духе Джона Макклейна из «Крепкого орешка», спасает пятьдесят тысяч заложников, запертых в исполинской высотке. Правда, здание захватывает не немецкий террорист, а таинственный преступник, мечтающий отомстить лишь одному человеку. Гогулу предстоит столкнуться с собственным прошлым, а заодно — с произволом военных, проводящих эксперименты по созданию совершенного боевого киборга. На долю Бентена выпадает, пожалуй, самое романтическое и печальное дело: поиск настоящих вампиров, открывших секрет бессмертия.

В истории сыщиков поневоле нет места дружбе и взаимопомощи — они работают сообща, когда это выгодно, но большую часть времени предпочитают действовать в одиночку. Их единственное желание — не принести на улицы Эдо справедливость, а поскорее избавиться от опостылевших ошейников, чтобы выйти на свободу и взяться за старое. Сэнгоку, Гогул и Бентен не герои, они — меньшее зло для общества, которое отчаялось справиться со злом большим.

У расследований, за которые берётся троика киберофицеров, всегда находится двойное дно: чьи-то



сломанные судьбы, чьи-то старые ошибки, чьи-то неверные выборы. Платить за ответы на загадки, как правило, приходится кровью: противники настолько опасны, что бывшие преступники постоянно оказываются на грани жизни и смерти. Напряжённых эпизодов в аниме хватает, зрителям лишь остаётся гадать, как «герои» сумеют выжить на этот раз. Любители жестоких драк и динамичных погонь определённо останутся довольны — отдыхать киберполицейским в сериале банально некогда.

Помимо главной троики есть ещё один важный персонаж — футуристическая Япония двадцать девятого столетия. Атмосфера классического киберпанка сочится буквально из каждого кадра. Настроение high tech, low life не в силах нарушить даже приевшиеся современной аудитории штампы жанра и устаревший взгляд на технологии будущего. Да, в набитом инновациями мегаполисе есть небоскрёбы на гироскопических подушках, космический лифт и сложные аугментации — а ещё огромные дискеты, восьмибитные изображения на крошечных мониторах и роботы, дизайн которых подозрительно напоминает тумбочку. Но все эти условности (удачно дополненные японской поп-музыкой, которую в британском издании заменили на рок и тягучий эмбиент) лишь придают Эдо особое, ламповое очарование. Сейчас такого киберпанка, кажется, больше не делают. ///



Текст: Олег Поторокин

Триган

Trigun

- **Первоисточник:** манга Ясухиро Найто
- **Годы выхода:** 1998, 2010, 2023
- **Продолжительность:** 26 эпизодов, 12 эпизодов и фильм
- **Рейтинг:** 13+
- **Студии:** Madhouse, Orange
- **Режиссёры:** Сатоси Нисимура, Кэндзи Муто

В пустынном мире жизнь сосредоточена в нескольких городах, подпитываемых древними технологиями. Бесчисленные бандиты и наёмники постоянно дерутся за власть, деньги и воду. Но все до единого вздрагивают при упоминании самого опасного головореза — Вэша Урагана, которого называют ходячим стихийным бедствием.

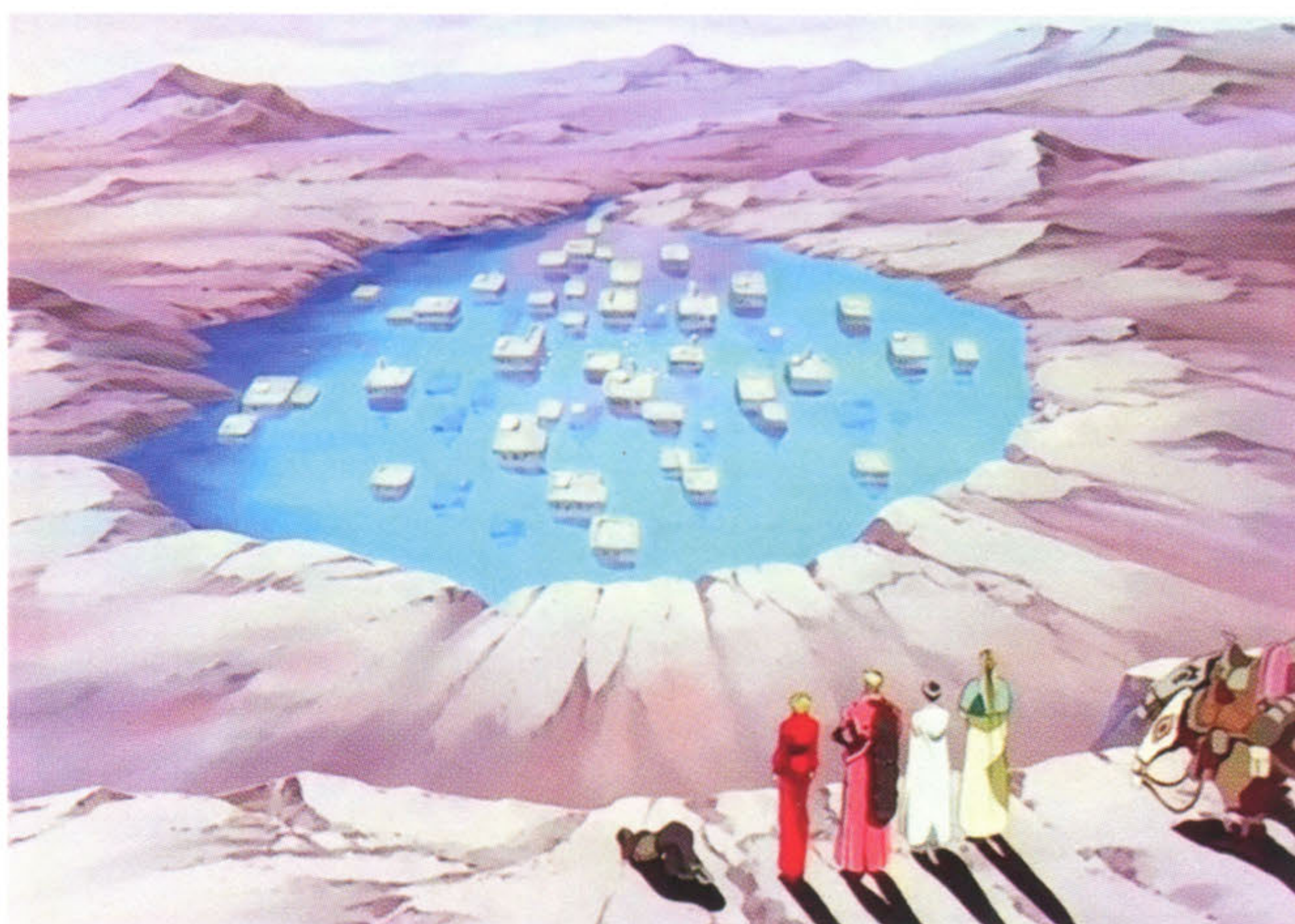
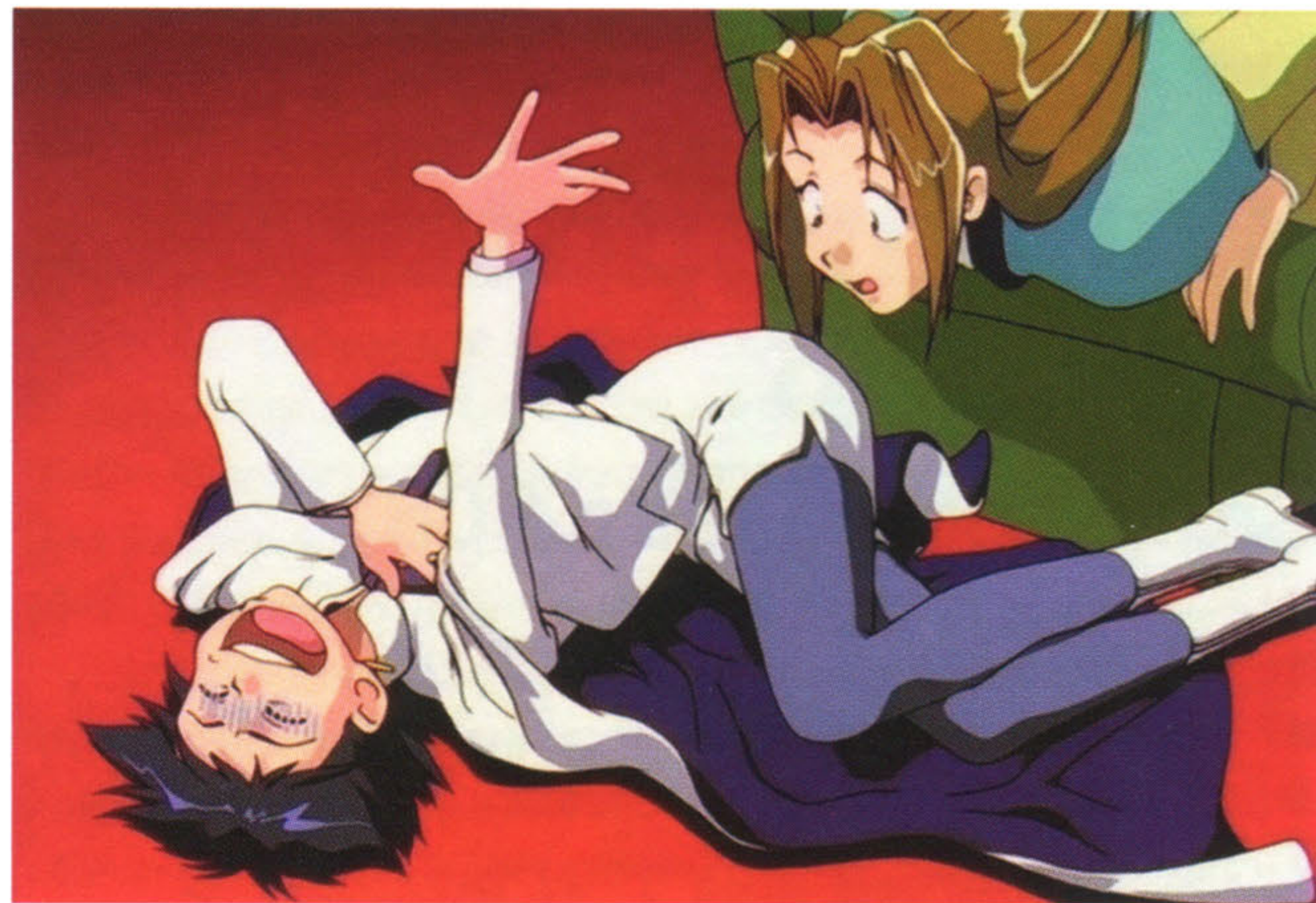
Одновременно с «Ковбоем Бибопом» в 1998 году вышло ещё одно аниме в духе космического вестерна — с не менее драйвовым опенингом. И пускай на долгой дистанции «Триган» остался в тени «великой классики», сериал собрал вокруг себя огромную фанбазу и вдохновил многих художников и аниматоров. Не зря же четверть века спустя ему отдали дань уважения с помощью «ремейка».

Автор оригинальной манги Ясухиро Найто придумал выразительный мир, сочетающий эстетику Дикого Запада и фантастические дизайны персонажей, оружия и других технологий прямоком из киберпанка. Пушки Вэша, его протез, крест Николаса с гранатомётом — любители крутого огнестрела будут в восторге. И всё это ради ураганного экшена! Шумные и динамичные разборки космоковбоев, разбавленные то бурной слэпстик-комедией, то классическими напряжёнными сценами в духе спагетти-вестернов, не дают заскучать. Классическое ограбление поезда тоже на месте!

Всё это разбавляет адреналиновый саундтрек Цунэо Имахори, который приложил руку к «Первому шагу», одному из самых популярных споконов в истории. Его музыка в несколько раз усиливает драйв «Тригана», а смешение гитарных записов и нойза из какого-то жестяного мусора придаёт сериалу уникальность.

Особенно старательно Ясухиро подошёл к воплощению главного героя: острый хулиганский образ Вэша с ирокезом, пирсингом, модным не по погоде красным плащом и легендарными круглыми очками противоборствует с его добрым нравом. Это выделяет персонажа, нарочно делает его чужим на этом празднике умирающего мира. Стиль Найто впоследствии переняли многие другие авторы, в числе которых даже создатель «Хеллсинга» Кота Хирано.

Вэш — один из самых ярких и харизматичных героев-пацифистов. В нём смешались беспечность и наивность познающего мир ребёнка с чувством вины и ответственности за творящийся вокруг беспредел. Получился живой



персонаж, который никогда не возвышает себя над другими, часто самовольно выставляет себя дураком ради всеобщего спокойствия, но всегда готов протянуть руку помощи. С ним ты ближе воспринимаешь проблемы местных жителей, оказавшихся на грани выживания, а после — его собственные переживания и страхи.

Каждый эпизод проверяет Вэша и его принципы на прочность, и чем дальше, тем больше сюжет наказывает героя за попытки их придерживаться и стараться обходиться без жертв. Конфликт внутренних демонов, морального компаса и неизбежных компромиссов — вот что действительно выделяет «Триган».

Одним из символов сериала стал попутчик Вэша — чертовски стильный проповедник-наёмник Николас Д. Вульфвуд. Загадочный и романтичный, он прекрасно дополнил легкомысленного героя в его путешествии.

В отличие от «Ковбоя Бибоба», «Триган» сняли по манге, причём на тот момент не особо популярной на родине. Поэтому всю историю Вэша пришлось уложить в один сезон, из-за чего возникли проблемы с темпом повествования. После неспешного роуд-муви в первой половине сериал вдавливают педаль газа в пол, чтобы быстро пробежаться по ключевым моментам из первоисточника.

Спустя двенадцать лет фанатов решили порадовать полнометражкой про одно из приключений Вэша — с тем самым ограблением поезда! Фильм можно посмотреть отдельно как отличный блокбастер, но верный формуле «Тригана».

С «ремейком» же получилась интересная история. В студии Orange, известной исключительно по CGI-аниме,



оказалось много фанатов Вэша Урагана. Так что в честь 25-летия оригинального сериала они решили сделать новый. Не ещё одну адаптацию, а совершенно новую историю в знакомом мире!

Не тронув фундамент произведения Найто, а именно образ Вэша и его стремление к миру, Кэндзи Мута с коллегами пересобрали тайтл, поменяв значительную часть персонажей, мест и событий. Новое аниме почти лишает нас атмосферы странствия одинокого путника по пустынному миру, но взамен предлагает более плотный сюжет и соответствующую динамику — с фирменной постановкой и совсем не стыдной 3D-анимацией!

Что оригинальный сериал, что «ремейк» здорово справляются с задачей устроить для зрителя бодрое приключение, разбавленное ковбойским экшеном, уникальным фантастическим сеттингом и тонкой глуповатой юмором, за которым скрываются размышления о жестокой человеческой природе. ///



Текст: Евгений Шеянов

Иллюзия рая

Tengoku Daimakyou

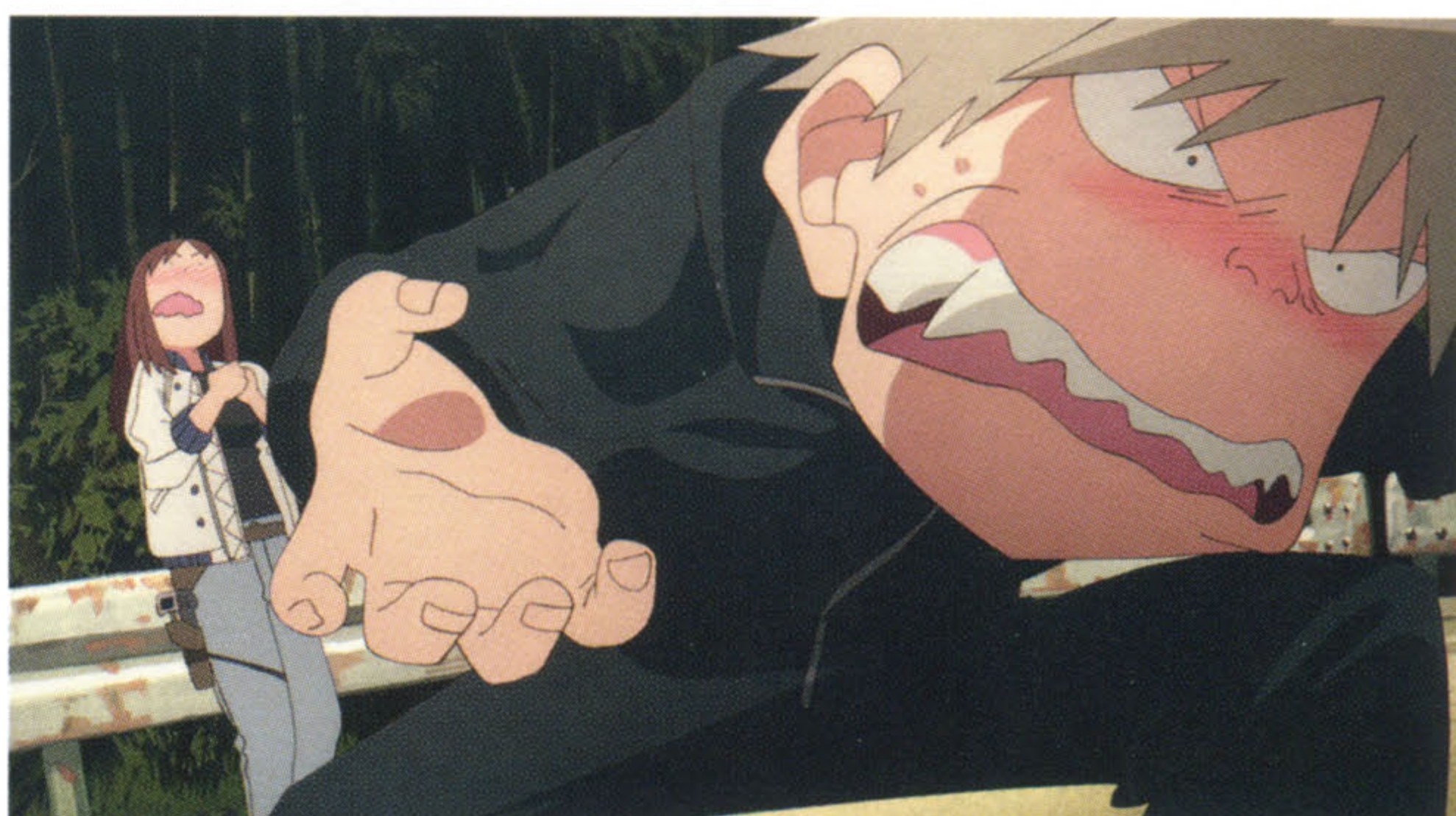
- **Первоисточник:** манга Масакадзу Исигуро
- **Год выхода:** 2023
- **Продолжительность:** 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Production I.G
- **Режиссёр:** Хиротака Мори

«Иллюзия рая» — экранизация новой манги автора «А всё-таки город вертится» Масакадзу Исигуро и один из главных сериалов 2023 года, который снял молодой дебютант Хиротака Мори.

В центре сюжета — парень Мару и девушка (ну, почти) Кируко, путешествующие по постапокалиптическому миру и сражающиеся с монстрами. Их химия подобна Дэндзи и Павер из «Человека-бензопилы», разве что герои относятся друг к другу с уважением и доверием. Параллельно с этим нам рассказывают про загадочных учеников изолированной от внешнего мира академии. Всё повествование построено на том, чтобы из серии в серию зритель строил предположения — часто совсем далёкие от истины — и пытался собрать по частям полную картину. Но аниме постоянно обманывает и манипулирует, обращаясь к вашему жизненному опыту.

Вот небольшая зарисовка из начала. Когда Мару и Кируко встречают бандитов, девушка достаёт пистолет. Мы ещё ничего не знаем о мире сериала, поэтому предполагаем: ага, герои вооружены. Пушка, конечно, выглядит странно, но бандиты напрягаются. И тут один из них присматривается к оружию и заявляет, что никогда такого огнестрела не видел. Всё это время протагонисты блефовали и угрожали игрушкой? Злодеи вновь нападают, Кируко предлагает бежать, а затем... спойлер. Мир снова перевернулся как для нападавших, так и для зрителя. Даже зная, что «Иллюзия рая» постоянно лжёт, вряд ли вы догадаетесь, когда именно шоу это делает. Остаётся только принять правила игры и наслаждаться фарсом.

Хотя оригинальная манга продолжает выходить, 13-серийный сезон можно считать законченным. Получилось зрелищное аниме с действительно крутой хореографией схваток и идеальным саундтреком, подчёркивающим разное настроение. Авторы до самого конца подкидывают намёки и опровергают догадки. При этом настоящий сюжетный твист произошёл ещё в середине сериала, но понимаешь это только после просмотра. В конце концов ты проникаешься судьбами героев — и особенно финальным монологом Мару. Создатели как бы напоминают: рай — это место, где тебя принимают таким, какой ты есть. ///



Текст: Олег Поторокин

Девушки в последнем путешествии

Shoujo Shuumatsu Ryokou

- **Первоисточник:** манга Цукумидзу
- **Год выхода:** 2017
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** White Fox
- **Режиссёр:** Такахару Одзаки

Некогда человечество достигло невероятного технического прогресса и построило огромные многоуровневые города. Но в результате масштабной войны цивилизация была уничтожена, а люди оказались на грани вымирания. Много лет спустя две девушки, Тито и Юри, на маленьком мотоцикле-вездеходе путешествуют по серым бесплодным пустошам в попытках достичь верхнего уровня одного из городов.

Постапокалипсис часто идёт рука об руку с настроением нигилизма и высказываниями о жестокости и безрассудности войны. «Девушки в последнем путешествии», наоборот, полны оптимистических нот. Жанр «милых девочек, творящих милые вещи» смог украсить даже такой мрачный сеттинг. Сериал не игнорирует сильные философские подтексты, но и не вязнет в бесконечных меланхолических рассуждениях благодаря простоте и акценту на настоящем. Авторы восхитительно передают давящие чувства дискомфорта, потерянности и одиночества в тёмной неизвестности, разбавляя их энергией основного дуэта.

Героини прекрасно дополняют друг друга. Смышлёная Тито — разум команды, она прокладывает маршрут и умело справляется со странностями легкомысленной подружки. Юри же, несмотря на ветер в голове и немного раздражающую натуру, всегда заботится о безопасности обеих и подставляет плечо, когда Тито поддаётся панике

по любому поводу. Выходки этой весёлой парочки согревают душу и заставляют улыбаться на протяжении всей истории, хоть в уголке глаза постоянно мелькают пессимистичные образы.

Яркие мёэ-героини противопоставляются холодному, тусклому миру. Ржавые трубопроводы, заснеженные, заваленные оружием равнины, заброшенные храмы — местный пейзаж давит своей пустотой и серой палитрой. При этом он служит активным рассказчиком множества историй, застывших во времени. Многоуровневая структура исполинских городов показывает, как преобразилось человечество, как менялось его технологическое и идеологическое устройство. В архитектуре и убранстве уровней укоренились религиозные убеждения и разное восприятие красоты — от эдакого христианства до возвышения симметрии. При этом сериал неоднократно намекает, что местное божество сыграло одну из главных ролей в разрушительной войне.

Для студии White Fox «Последнее путешествие» не стало выдающимся в плане анимации, да и сам сериал никогда не претендовал на лавры мегахита, но грамотная операторская работа и завораживающие задние планы отлично передают общее настроение, граничащее между бездной одиночества и живостью беседы с другом у костра.

А вот саунд-дизайн хочется отметить отдельно — металлический ландшафт мёртвого мира здорово резонирует через промышленные звуки, лязганье и эхо пустых стальных труб, прерываемое лишь одиноким шумом двигателя, выстрелами или душевыми диалогами главных героинь. Здесь же и великолепная атмосферная музыка, которая усиливает ощущение меланхолии и бесконечного путешествия в никуда. ///



Текст: Дарья Кулагина-Кравчук, Юрий Кулагин

Блейм!

Blame!

- **Первоисточник:** манга Цутому Нихэя
- **Годы выхода:** 2003, 2007, 2017
- **Продолжительность:** 6 эпизодов, 2 эпизода и фильм
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Group TAC, Production I.G, Polygon Pictures
- **Режиссёры:** Синтаро Инокава, Сигэюки Ватанабэ, Хироюки Сэсита

За бесчётное число тысячелетий монструозная конструкция под названием Город, которую постоянно расширяют обезумевшие роботы-Строители, вознеслась так высоко, что поглотила сначала Луну, а затем и другие планеты Солнечной системы, включая Землю. Этажи Города, пронизанные бесконечными трубами, хаотично разрастаются подобно опухоли, подчас без всякой логики — словом, совершенно неподходящие для людей условия. Впрочем, людей-то здесь почти и не осталось: не считая горстки разрозненных племён, ярусы населяют роботы и разумные кремниевые формы жизни.

Но так было не всегда: первую версию Города построили именно люди, они контролировали его развитие и наслаждались своим превосходством над сородичами без Сетевых Терминальных Генов, которые позволяют управлять машинами. Но всех уничтожила неизвестная инфекция, пронёсшаяся по Городу. Мнившие себя полубогами мгновенно стали целями охранной системы, которую сами же и спроектировали.

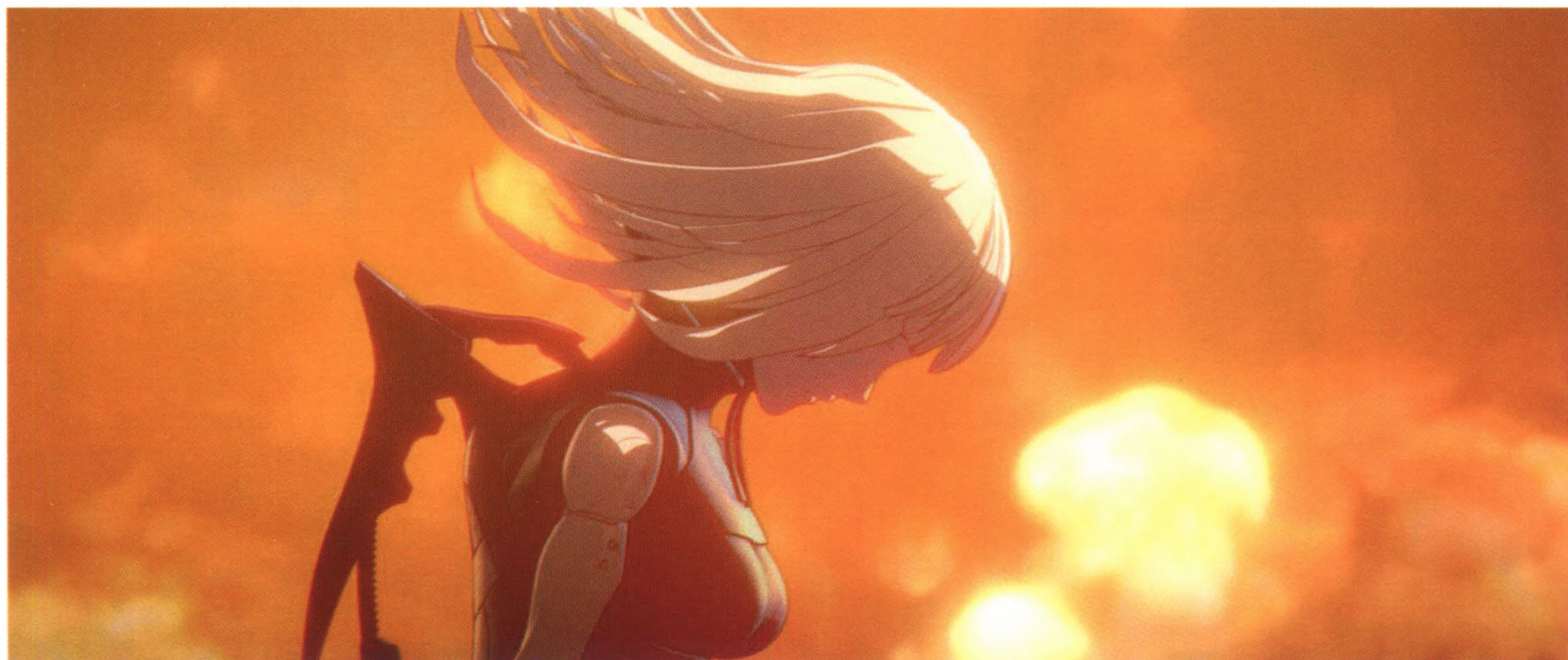
Вселенная «Блейм!» во многом напоминает Город. Запутанная, уходящая в тёмную бездну, недружелюбная — пробираться по ней приходится осторожно, улавливая мельчайшие детали. Благодарить за это нужно Цутому

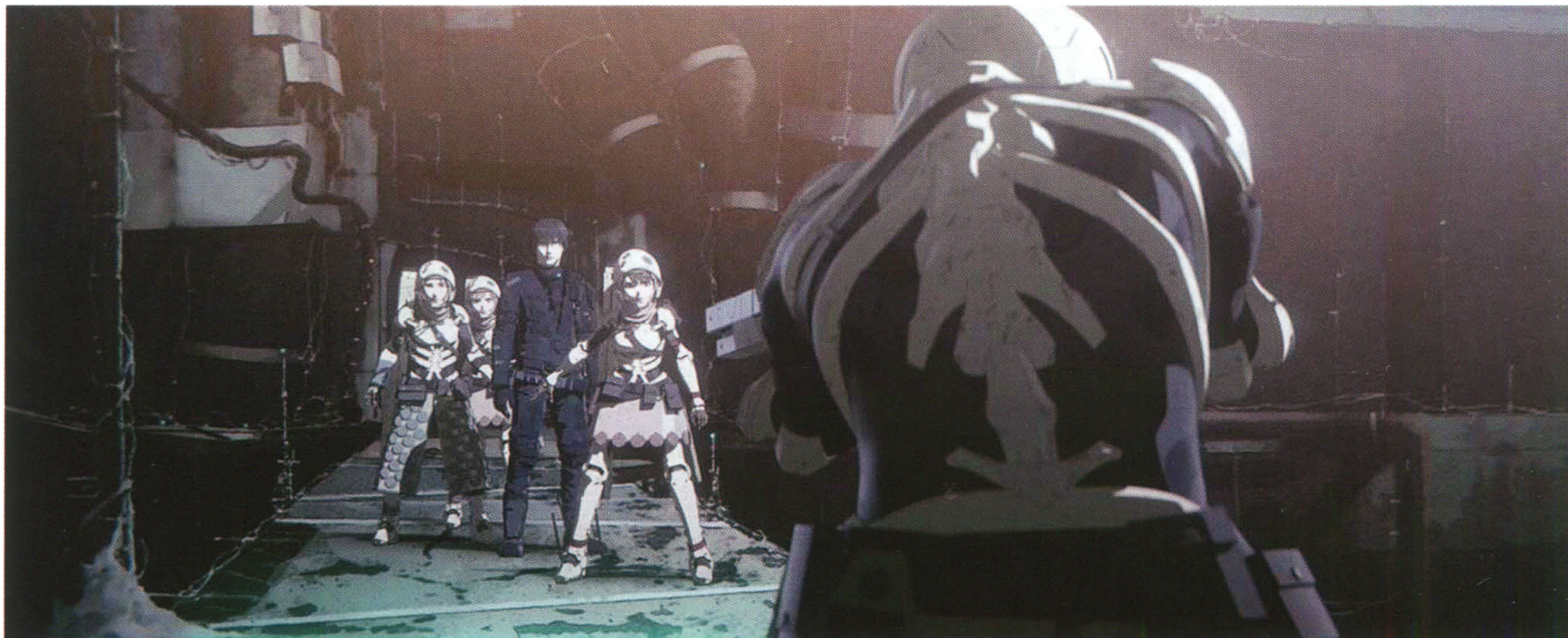
Нихэя, который в 1997 году придумал Город со всеми его кремниевыми обитателями. Помогавший в юности на стройке и работавший архитектурным дизайнером мангака любил рисовать сложные конструкции, непохожие на «скучные» уличные здания, но в то же время пугающе реалистичные. Нихэй изображал Город во всех деталях, часто посвящая гротескным видам целые развороты. А вот вдаваться в подробности сюжета или расписывать длинные диалоги, наоборот, не спешил: ему интереснее было самовыражаться через свои работы, а не развлекать читателей интересной историей.

Именно этот подход оказался главным препятствием, когда начались разговоры об аниме-адаптации. Ещё в 2003 году вышел «сезон» из шести (семи — в DVD-версии) пятиминутных серий, рассказывающих о путешествии Килли — главного героя манги, молчаливого и опасного одиночки, ищущего живого человека с Сетевыми Терминальными Генами. Фанаты остались в восторге, но новую аудиторию аниме не зацепило — да особо-то и не пытались.

Цутому Нихэй предоставил режиссёру Синтаро Инокаве полную творческую свободу, впечатлившись его «Похитителем душ», и постановщик не преминул ей воспользоваться. Blame! Ver.0.11 не адаптировал конкретную сюжетную арку и вообще не пытался рассказать цельную историю. Это набор сцен, позаимствованных из разных томов манги и очень лихо срежиссированных. Цифровые эффекты, долгие статичные кадры, загадочные монологи персонажей в сочетании со зловещей атмосферой и отличным рок-саундтреком прекрасно передавали атмосферу вселенной и завораживали эстетикой, но... абсолютно не подходили для первого знакомства с миром. То, что радовало фанатов, лишь отпугивало неподготовленного зрителя.

Поэтому в 2007-м сообщество с энтузиазмом восприняло новость о новой экранизации, на сей раз с использованием компьютерной графики. Но не срослось: ответственная за аниме студия обанкротилась, а от той версии





остался только двухсерийный пролог на DVD. Спустя много лет проект возродился в виде полнометражки: за него взялась опытная команда Polygon Pictures, Цutomу Нихэй присматривал за производством на правах творческого консультанта, а финансировал это всё Netflix.

Фильм вышел в 2017 году и оказался противоположностью первой адаптации. Это цельная и относительно законченная история про деревню электрорыбаков — одного из последних человеческих племён в городе машин. Обособленное поселение страдает от острой нехватки провизии, а потому его жители вынуждены совершать рискованные вылазки в соседние районы, кишящие зоркими роботами-Смотрителями и смертоносными Истребителями. Именно там отряд электрорыбаков встречает протагониста Килли, который помогает отбить нападение роботов, находит для людей неожиданного союзника в лице учёной Сибо, а позже — более комфортное место для жизни.

История сшита из разных глав манги, вольно переписанных и превращённых в стройный сюжет. Да, не совсем канонично — но раз уж в создании участвовал автор первоисточника, то можно посчитать за новое творческое видение. Тем более что такая структура помогла привлечь к франшизе новую аудиторию. «Блейм!» 2017 года получился ярким, захватывающим и динамичным. Мастера компьютерной графики из Polygon Pictures сделали чуть ли не самое красивое трёхмерное аниме в своей карьере. Повествование не перегружало зрителя подробностями, но давало необходимую экспозицию и контекст, то и дело подбрасывая любопытные детали. Разве что дизайны персонажей получились спорными: если монструозную архитектуру аниме передавало старательно, то внешний вид героев стал более «анимешным» — особенно это чувствовалось в брутальном Килли и миловидных девушках из племени. Впрочем, Нихэй сам отмечал шаблонность лиц в манге, поэтому лёгкий редизайн пришёлся к месту.

Пока не обременённые знанием первоисточника зрители наслаждались полнометражкой, фанаты оригинала

её проклинали из-за смены настроения. Тот самый Город, который мы воспевали выше, в фильме отошёл на второй план. Давящая атмосфера одиночества и безысходности, создаваемая гигантскими строениями и почти полным отсутствием жизни в них, стала более светлой и оптимистичной, несмотря на многие трагичные события. А загадочный лор, разбросанный в манге крохотными деталями по разным главам, упаковали в понятную череду событий. Но больше всего фанаты остались недовольны количеством диалогов. Там, где Нихэй много страниц подряд показывал исключительно пейзажи Города с бредущим Килли, новая адаптация успевает обсудить устами героев целый ряд тем.

Словом, акцент в полнометражке сместился с сеттинга и атмосферы на персонажей и их поступки. Делает ли это новую адаптацию плохой? Пусть проклянут нас пуристы — нет, не делает! Даже с более светлой атмосферой и обилием диалогов эта история осталась такой же прекрасной в своём техногенном ужасе. Конечно, мини-сериал 2003 года в этом смысле ближе к первоисточнику, но подойдёт скорее уже знакомым с мангой людям.

Экранизации от Polygon Pictures отведена другая роль: снизить порог входа в эту вселенную, заинтересовать новую аудиторию сюжетом и потрясающим миром. Ведь история Килли не начинается с деревни электрорыбаков, да и не заканчивается на ней. Поэтому у зрителя неизбежно останутся десятки вопросов. Как так вышло, что в мире «Блейм!» понятие «человек» стало настолько размытым? Почему Строители возводят бесконечные жилые дома, обречённые остаться пустыми? Что такое Сетесфера и как она связывает древних людей, кремниевых созданий и сам Город? Кем, в конце концов, считать самого Килли — спасителем человечества или безжалостным убийцей, просто оказавшимся по эту сторону баррикад?

Ответы на все эти вопросы придётся искать в манге, которая покажется пришедшему с Netflix зрителю более мрачной, странной и гротескной, но вряд ли отпугнёт, раз Город уже запал ему в душу. ///



Текст: Евгения Сафонова

Ньер: Автомата — Версия 1.1a

NieR: Automata Ver 1.1a

- **Первоисточник:** игра NieR: Automata
- **Годы выхода:** с 2023-го
- **Продолжительность:** 24 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** A-1 Pictures
- **Режиссёр:** Рёдзи Масуяма

В 2017 году видеоигра NieR: Automata от эксцентричного геймдизайнера Ёко Таро, вечно прячущего лицо под забавной маской одного из своих персонажей, взорвала игровую индустрию. Поэтому аниме-адаптация нашумевших злоключений андроидов с привкусом экзистенциальной тоски была вопросом времени.

Качественный игровой нарратив сложно заменить, но с переносом многогранного сюжета оригинала в другой формат студия A-1 Pictures справилась достойно, сохранив важное и добавив нужное.

Давным-давно на Землю напали инопланетяне: созданная ими армия машин без шансов разгромила людей. Остатки человечества покинули родную планету и укрылись на Луне. Там они разработали андроидов, чтобы одолеть врага и вернуть Землю законным владельцам. Однако война между людьми и пришельцами продолжается вот уже шесть тысяч лет.

В центре сюжета суровый и немногословный андроид 2В. Она — ходячий фансервис, чья привлекательность не уступает боевым навыкам. На Земле героиня встречает жизнерадостного андроида-разведчика 9S, вместе с которым ей предстоит сражаться против машин и пройти долгий путь. Даже смерть не прервёт его: сознание погибшего андроида перемещают в новое тело, чтобы он продолжил службу во благо человечества.

Если 2В с самого начала знает куда больше, чем говорит, то 9S лишь предстоит узнать главный секрет этого мира. Секрет, который страшит больше



постапокалиптических пейзажей и бесконечной войны с инопланетными захватчиками.

В мире NieR: Automata всё не то, чем кажется. Первый сезон, задающий мнимые правила игры, — лишь аперитив перед главным блюдом. История про сексапильную девочку, кромсающую роботов огромным мечом налево и направо, превращается в трагедию, цитирующую шекспировский монолог.

Решать быть или не быть герои будут неоднократно, равно как задаваться другими, не менее экзистенциальными вопросами. Что есть человечность в мире, где тест Войт-Кампфа давно утратил актуальность, а андроиды и машины порой оказываются намного человечнее людей? Где кончается имитация чувств, рождённая слепым подражанием человеку, и начинаются истинные душевные порывы — у механических существ, лишённых души? Бессмертие искусственного разума, обрекающее на вечные битвы, — благо или проклятие?

Завлекая красивыми куклами в фансервисных нарядах, NieR: Automata рассказывает историю, достойную пера Азимова, Дика или Суэнвика, и продолжает традиции «Евангелиона». Недаром из местных антагонистов сделали большую библейскую отсылку. Карнавал безумия, сперва лишь намекающий о себе причудами спятивших машин, со временем проявляется во всём блеске. Маски срываются, герои ломаются и ломают других. Простое незатейливое начало лишь оттеняет безысходную красоту финала.

И всё же в этом жестоком мире находится место надежде: её дарят не только вымышленным андроидом в будущем, но и нам — в настоящем. ///



Текст: Евгения Сафонова

Навсикая из Долины ветров

Kaze no Tani no Nausicaa

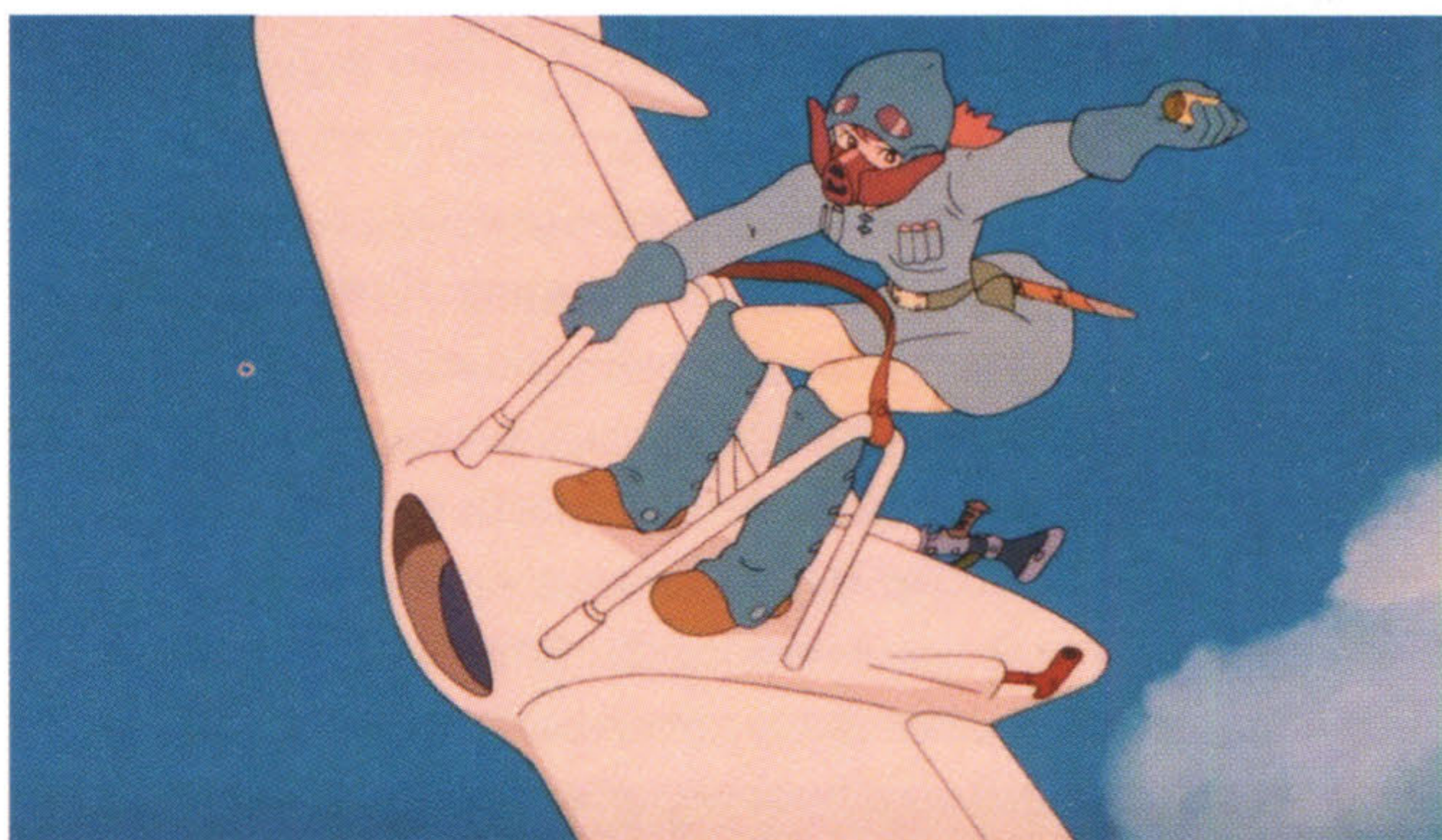
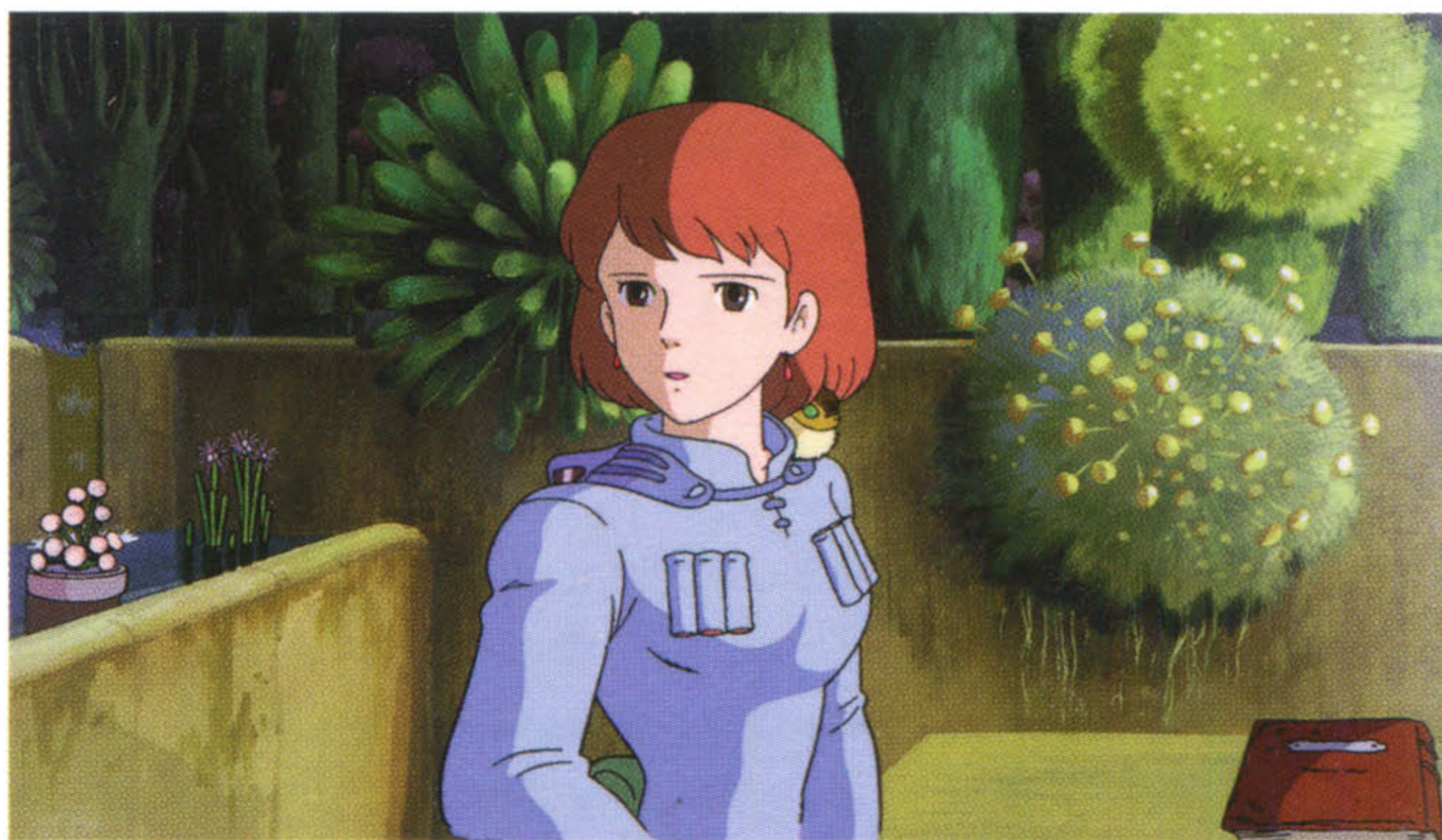
- **Первоисточник:** манга Хаяо Миядзаки
- **Год выхода:** 1984
- **Продолжительность:** 1 час 57 минут
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Topcraft
- **Режиссёр:** Хаяо Миядзаки

«Навсикая из Долины ветров» — второй полнометражный мультфильм великого японского сказочника Хаяо Миядзаки. Аниме по мотивам его собственной манги не только собрало хвалебные отзывы, но и принесло хорошую кассу. На эти деньги в 1985 году Миядзаки открыл студию, которую сейчас любят миллионы. Хотя «Навсикая» вышла до рождения Ghibli, именно эта картина считается первой в фильмографии студии.

Тысячу лет назад знакомая нам цивилизация сгинула в очередной мировой войне. Вместо ядерных боеголовок в ход пустили живое оружие — гигантов, прозванных Божественными воинами. Люди превратили цветущую планету в бесплодную пустыню, а остатки человечества поселились среди отравленных лесов из гигантских грибов: только они и остались на выжженной земле. Ядовитые споры убивают любого, кто рискнёт прогуляться без респиратора, и мгновенно разрастаются, стоит им попасть на благодатную почву. Отравленный Лес неумолимо захватывает одно поселение за другим, отвоёвывая у людей те немногочисленные земли, где они ещё могут существовать.

Навсикая — дочь правителя мирной Долины ветров, спрятанной среди гор. Однажды неподалёку от долины разбивается чужеземный транспортник, а следом за ним в земли Навсикаи вторгаются корабли милитаризованной империи Торумекия. Они приносят на своих крыльях смертоносные споры, запах грядущей войны и боевую принцессу Кушану. Та планирует вернуть из небытия Божественного воина и выжечь Отравленный Лес тем самым огнём, что когда-то уничтожил мир...

Поднятые в «Навсикае» темы позже будут всплывать в творчестве Миядзаки снова и снова. Здесь нет откровенных мерзавцев, нет кровожадных монстров, нет антагониста, которому желаешь долгой мучительной смерти. Враги героини — не отравленный мир, не насекомые и даже не воины Торумекии, а людская агрессия и банальная человеческая глупость. Навсикая — дитя гармонии, она хочет сосуществовать с миром вместо того, чтобы подстраивать его под себя. Кушана — олицетворение грубой силы, воплощение



человечества, возомнившего, что огромная планета принадлежит только ему.

Военные самолёты приносят в Долину ветров ядовитые споры и уродуют её под натиском милитаризма. Там, где зеленел лес, остаётся пепелище. Имперские танки ранят бороздами плодородные поля. Споры прорастают не только грибами, убивающими вековые деревья, — они ненавистью и злобой распускаются в людских душах. Торумекианцы льют кровь без лишних раздумий, жители Долины бросаются на них в ответ, и одна лишь Навсикая понимает, что грядёт угроза страшнее мелких человеческих разборок.

Осознание и сострадание — вот что в итоге спасает обречённых на гибель людей. Не танки, не пулемёты, не бомбы, бессильные против гнева природы. Вряд ли Навсикая читала Фрэнсиса Бэкона, но мудрая принцесса интуитивно поняла, что «природу легче всего подчинить, повинаясь ей». Только так у человечества будет шанс дожить до дня, когда дети смогут играть не под сенью ядовитых грибов. ///



Текст: Семён Костин

Волчий дождь

Wolf's Rain

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2003
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Bones
- **Режиссёр:** Тэнсай Окамура

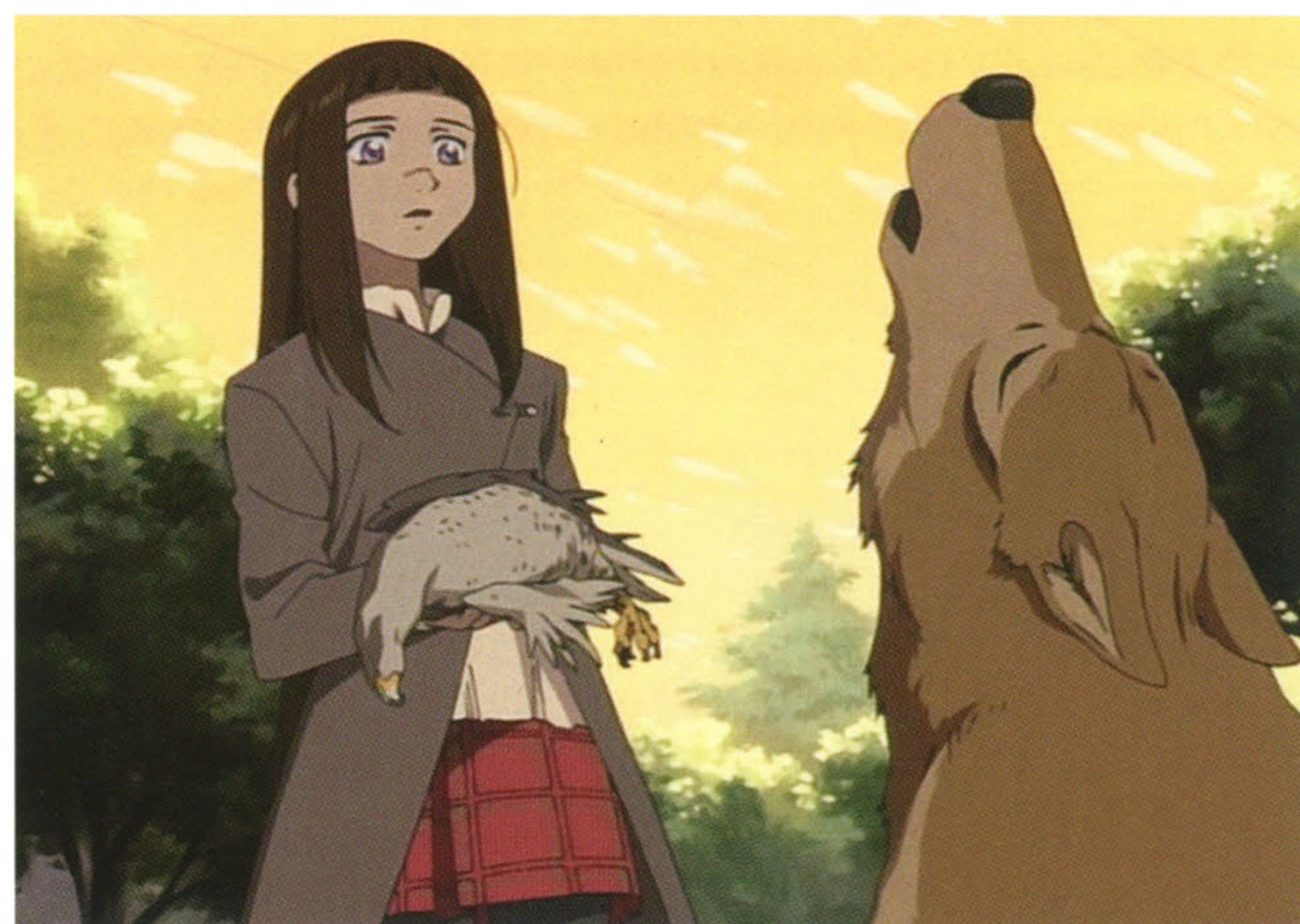
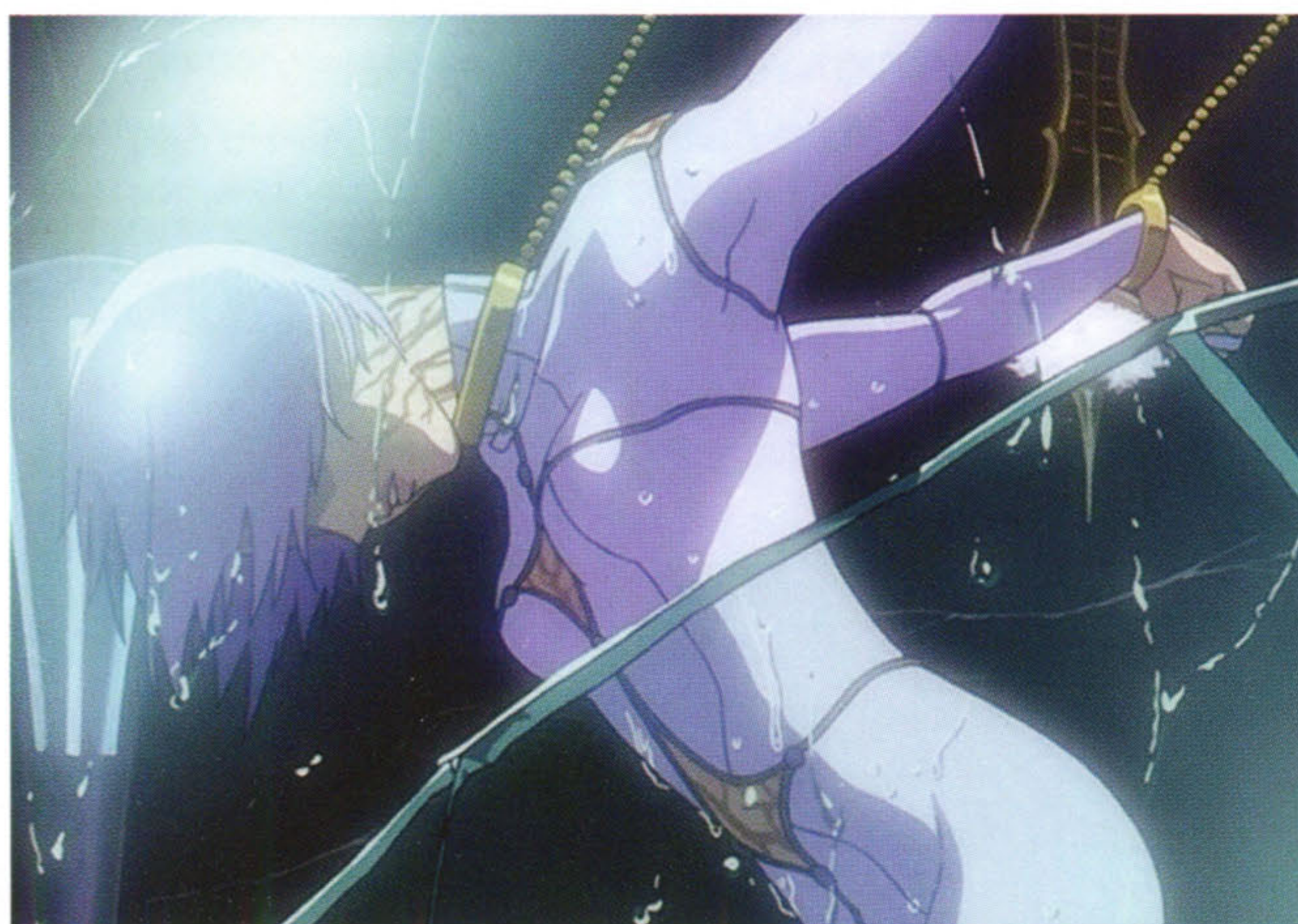
XXIX век, Земля в глубоком упадке: бесконечные войны, катаклизмы и разрушительные технологии привели к экологической катастрофе. Теперь большая часть планеты — бесконечная снежная пустыня. Одни животные исчезли как вид или находятся на грани вымирания, другие — мутировали и приспособились к жизни с людьми. С каждым десятилетием мир леденеет, города пустеют, люди бродят от поселения к поселению в поисках лучшей жизни. Планета давно в руинах, а брошенные мегаполисы выглядят как развалины древних цивилизаций. Никто уже и не помнит, когда и почему началась война.

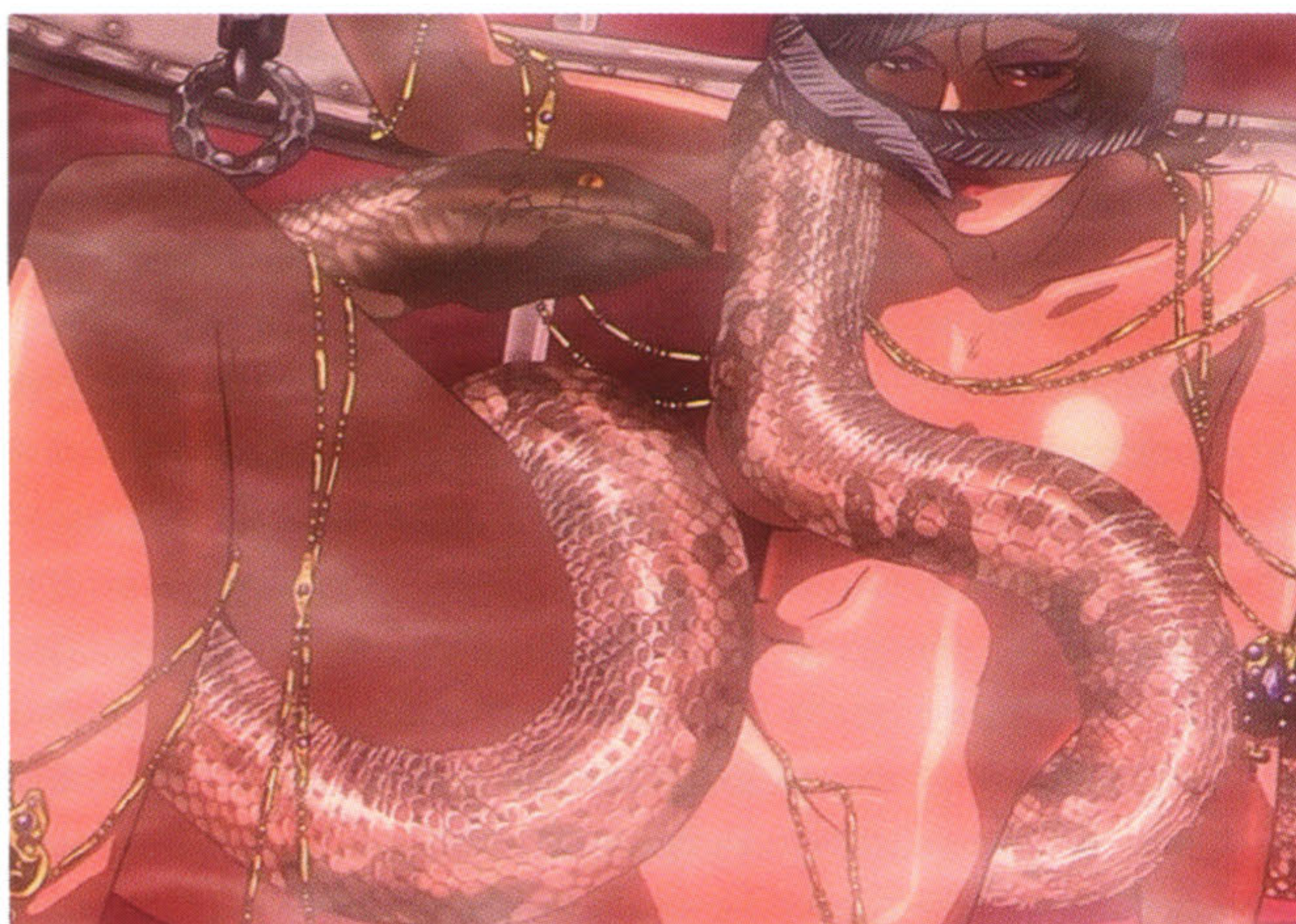
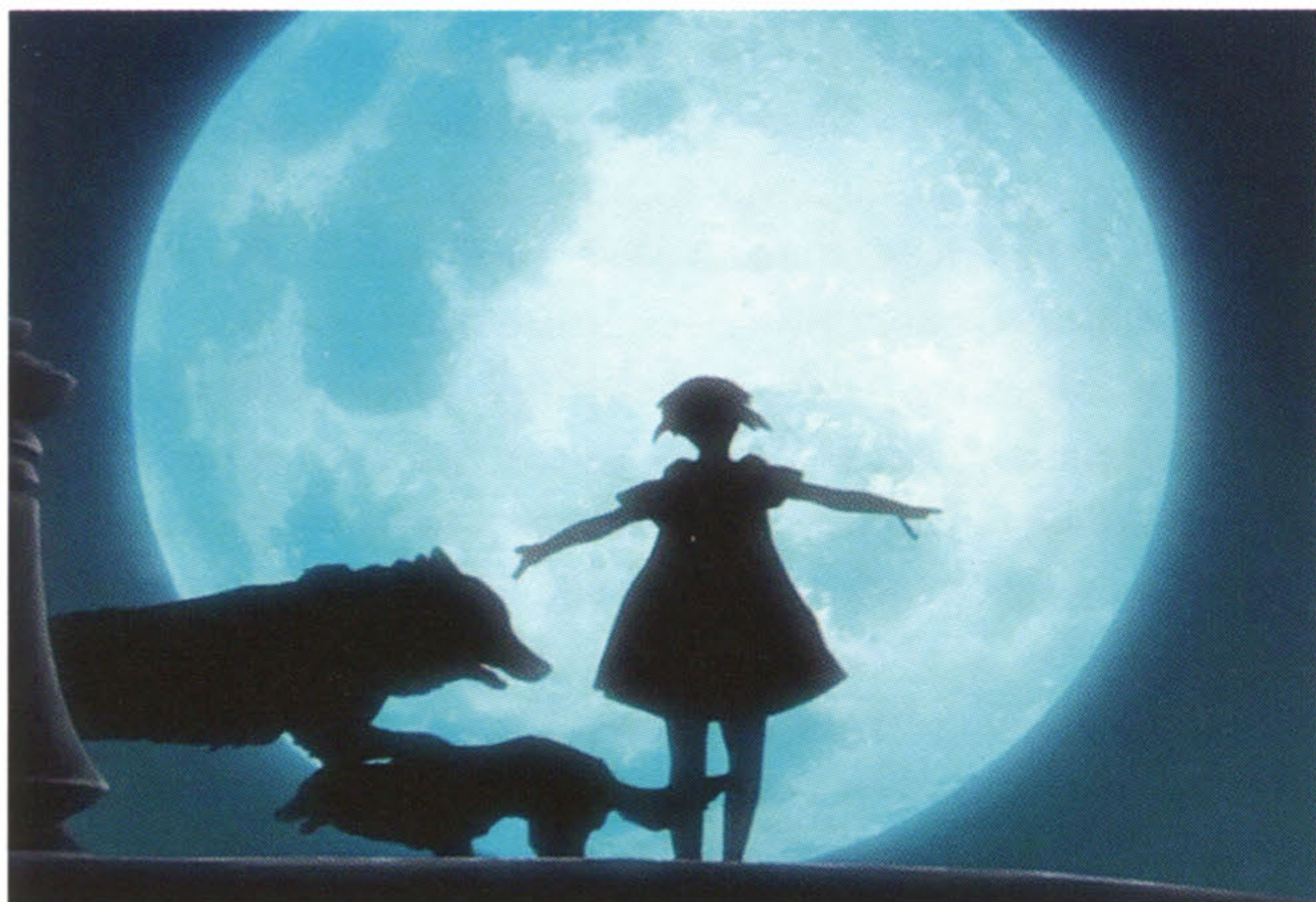
В этом унылом мире ходят легенды о Рае — месте, куда могут попасть только волки и которое откроется

в конце времён. Вот только волки, согласно поверьям, исчезли так давно, что превратились в миф. На самом же деле они всё ещё существуют, но скрывают истинную природу, принимая человеческий облик.

История знакомит нас с четырьмя героями-волками. Киба — молодой и решительный волк, непреклонный идеалист и лидер. Он движим инстинктивным стремлением найти Рай, уверовав, что это его судьба. Его имя переводится как «клык», что отражает его упорство и силу. Цумэ — циничный и замкнутый волк со шрамом на груди, что намекает на тяжёлое прошлое. Его имя означает «коготь». Он не верит в легенды о Рае и предпочитает выживать в одиночестве, но обстоятельства заставляют объединиться с другими волками. Хигэ — беззаботный и общительный волк, чьё имя переводится как «усы». Он любит поесть и кажется легкомысленным, но в нужный момент проявляет смекалку и преданность. Хигэ присоединяется к группе, руководствуясь интуицией и любопытством. Тобоз — самый юный и мягкий из волков, его имя означает «вой». Он чувствителен и добродушен, часто сомневается в себе, но хочет доказать свою полезность. Тобоз привязывается к людям, несмотря на их враждебность к волкам.

Четвёрка разношёрстных героев встречается в разрушенном городе, где царит нищета и беззаконие. Их объединяет не только инстинкт, но и таинственная девушка по имени Чеза, также известная как Лунный цветок.





Она — порождение алхимии из лунных цветов, считающееся ключом к Раю. У девушки загадочная аура и запах, что манит волков — особенно Кибу. Однако за Чезой охотятся не только волки. Дарсия Третий, одержимый Раем аристократ с тёмным прошлым, а также военные и учёные хотят использовать её в своих целях.

«Волчьим дождём» от студии Bones занимался почти весь творческий состав великого «Ковбоя Бибопа». У двух работ общий композитор, дизайнер, сценаристы и даже аниматоры. Но из-за душераздирающе мрачной истории и чрезмерного драматизма новый сериал не завоевал такую популярность.

На первый взгляд, это история о волках в поисках Рая, но глубже — размышление о смысле жизни, свободе и цене мечты. Рай в аниме — это метафора идеала, к которому стремятся герои. Что это — реальное место или иллюзия? Стоит ли жертвовать всем ради мечты? И что останется, если цель недостижима?

Аниме чарует эстетикой запустения и жизни после конца времён. Огромная луна, часто появляющаяся на экране, усиливает ощущение мистики, она будто наблюдает за героями и направляет их. Ключевую роль в создании настроения играет музыка Ёко Канно: меланхоличные мелодии с нотами фортепиано и струнных, резкие аккорды в напряжённые моменты и мягкие, почти гипнотические — в сценах с Чезой или природой. Саундтрек усиливает атмосферу, делает её почти что осязаемой, чтобы зритель мог почувствовать холод, одиночество и тоску здешнего мира.

Действие сериала, скорее всего, разворачивается в России. Так, в одном из эпизодов на чистом русском сообщают о прибытии поезда «Москва — Владивосток». Также всюду можно заметить надписи на кириллице: на вывесках, деньгах, документах и даже в «Книге Луны». Её текст написан на русском, причём шрифт стилизован под старославянский, совсем как в древних летописях, что добавляет истории мистической глубины. Фраза из книги «Увещаю словами красной луны, рождённый божеством, посланник божества» звучит как пророчество. Возможно, утопический волчий Рай расположен между Приморским краем и Республикой Якутия, которых в эпоху постапокалипсиса уже не существует.

Сегодня «Волчий дождь» стоит смотреть за его вневременную эстетику, всё ещё актуальные темы и способность задеть за живое — уж очень эмоциональной вышла концовка. Главное, привыкнуть к медленному темпу повествования и не смотреть все серии залпом. Сериал требует вдумчивого просмотра и не пытается угодить широкой аудитории. Для зрителей, не настроенных на созерцание или трагедию без чёткого катарсиса, «Волчий дождь» рискует стать испытанием на выносливость. А для тех, кто ценит глубину и готов погрузиться в обволакивающий мрачный мир, эти же черты станут достоинствами. ///



Текст: Евгений Шеянов

Планетарианка

Planetarian

- **Первоисточник:** визуальный роман
- **Годы выхода:** 2016, 2021
- **Продолжительность:** 5 эпизодов, спецэпизод и фильм
- **Рейтинг:** 13+
- **Студии:** David Production, Okuruto Noboru
- **Режиссёры:** Наокацу Цуда, Дзин Тамамура

Способен ли робот вдохновить человека? Написать симфонию, создать шедевр... Юмэми Хосино может рассказать о звёздах. Она — андроид-ведущий, работница планетария, расположенного на крыше вымышленного торгового центра «Ханабиси». Главные директивы



Юмэми — вести лекции, радовать посетителей и помогать человеку. Вот только за последние тридцать лет в здание никто не заходил, а сама ведущая большую часть времени пребывала в энергосберегающем режиме, подключённая к аварийной системе питания.

Причина тому — массовое уничтожение человечества. Всё началось с биологического оружия, продолжилось ядерными ударами, а остатки людей, повидавших грибы и дожди, столкнулись со взбунтовавшимися механизмами — военными самоходами, бездумно продолжившими дело собственных создателей. Первым посетителем новой эпохи оказался безымянный мусорщик, который искал, чем бы пожить в давно опустевшем городе, а нашёл забытую мечту о звёздном небе: далёком, бескрайнем и незабываемо красивом.

«Планетарианка» 2004 года — четвёртая визуальная новелла студии Key. Её написал Юити Судзумото, работавший прежде с Дзюном Маэдой над другими проектами компании: «Высью» и «Кланнадом». «Планетарианка» — самая короткая из игр Key и относится больше к кинетическим визуальным романам. То есть никакого выбора, только читаем текст, смотрим арты, слушаем музыку и голоса — последнее добавили лишь в переиздании.

Основной сюжет визуального романа дважды экранизировала студия David Production («ДжоДжо»). Режиссёры Наокацу Цуда, Кацуити Накаяма и Сюнсукэ Матитани совместно со сценаристом Сёго Ясукавой летом 2016-го выпустили веб-сериал из пяти эпизодов «Планетарианка: Мечта одинокой звёздочки». Осенью того же года на больших экранах Японии вышел двухчасовой фильм «Планетарианка: Звёздный странник», в который почти целиком вошло оригинальное аниме, а также одна из историй, изданных в формате ранобэ, — та самая, что оказалась в подзаголовке картины.

Сюжетно «Звёздный странник» продолжает события игры и рассказывает, как изменилась жизнь мусорщика после встречи с Юмэми. На закате своих лет он пытается найти преемников, которые сохраняют мечты о звёздах. Фильм перемешивает сюжетные линии двух произведений, стирая излишнюю камерность оригинального визуального романа.

В 2019-м студия Key запустила краудфандинг, приуроченный к 15-летию проекта, для создания нового аниме во франшизе — «Планетарианка: Снежный шар». Полчасовой эпизод вышел в 2021-м, сценарий для него вновь написал Сёго Ясукава, а вот режиссёр и студия в итоге сменились. За дело взялись Дзин Тамамура (впоследствии — «Я перевоплотился в седьмого принца, так что буду совершенствовать свою магию как захочу») и студия Okuruto Noboru («Игра друзей»). Это приквел — про первое выступление перед публикой и первые сбои в директивах. Слова надежды, теряющиеся в шуме надвигающейся катастрофы, адресованы тем, кто готов их услышать: «Приходите в планетарий. Звёздное небо ждёт вас!»

Текст: Евгений Шеянов

Из Нового света

Shinsekai yori

- **Первоисточник:** ранобэ Юсуке Киси
- **Годы выхода:** 2012–2013
- **Продолжительность:** 25 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** A-1 Pictures
- **Режиссёр:** Масаси Исихама

Спустя тысячу лет от начала XXI века. Маленькая деревушка, скрытая в лесу. В двенадцатилетней девочке Саки Ватанабэ пробуждается проклятая сила: телекинез, пирокинез, левитация, материализация — полный набор способностей. Пройдя инициацию, в новой школе героиня воссоединяется со своими старыми товарищами: рыжеволосой красавицей Марией Акидзуки, рассудительным гением Сюном Аонумой, задирчивым Сатору Асахиной и тревожно-стеснительным Мамору Ито. Впятером они учатся управлять силой на уроках: чинят вазы, рисуют на холстах без помощи рук, собирают карточные домики и соревнуются с другими учениками, попутно изучая сказки о демонах и злодеях.

Размеренная жизнь маленьких эсперов омрачается редкими зловещими нотками: среди учащихся ходит слух о Нэкодамаси — дьявольских кошках, которых можно увидеть дважды. В первый раз они несут дурное знамение, как бы говоря: ты делаешь что-то не так. На закате, едва заслышав из громкоговорителя девятую симфонию Антона Дворжака, известную по простому названию «Из Нового света», спеши домой. И слушайся старших! Иначе Кошка придёт — и заберёт в мир иной. Но правда ли это? Кажется, в классе было больше людей... И почему родители Саки во время ссоры говорят, что «не хотят потерять ещё одно дитя»? Она же единственный ребёнок в семье...

Аниме 2012 года сняли по мотивам романа Юсуке Киси, лауреата премии Nihon SF Taisho Award (японский аналог «Небьюлы»). Это история про антиутопическое общество эсперов, детально описанное через эпизоды из жизни Саки и её друзей — взрослеющих, влюбляющихся, выступающих против власти, становящихся шестерёнками системы... или погибающих.

Вначале сериал прикидывается очередным представителем «милые девочки делают милые вещи» — только в фантастическом сеттинге. Никакие тревожные звоночки не могут разрушить атмосферу спокойной повседневности. Но скоро трещины расползаются и открывается страшная правда. Оказывается, во время инициации детей гипнотизируют, а на уроках среди них выискивают выбивающихся из коллектива. Ведь сказочные демоны реальны — это люди, которые страдают от синдромов Рамана — Клогуса или Хасимото — Апельбаума, неся за собой



чудовищные разрушения. Потому их нужно как можно скорее обнаружить и уничтожить. И это лишь часть масштабного заговора правящего Комитета по этике!

Создатели обнажают темы ксенофобии, колониальной политики и фашизма, делают героев частью привилегированного сообщества, а антагониста из последней арки представляют так, что он не кажется таким уж злодеем. «Из Нового света» подобен «Звёздному десанту» Пола Верховена, но сильнее погружает во вселенную и оставляет с более сложными вопросами. Великой книге — великая экранизация с впечатляющей анимацией, музыкой и режиссурой. ///



Текст: Ангелина Лисицина

Грехи Кассяна

Casshern Sins

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1973–1974, 2008–2009
- **Продолжительность:** 35 эпизодов, 24 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Tatsunoko Production, Madhouse
- **Режиссёры:** Хироси Сасагава, Сигэясу Ямаути

Посреди серых пустошей пробуждается Кассян — юноша, за долю секунды превращающийся в машину для убийств. Герой не помнит, кто он, как здесь оказался, что стало с миром и почему все вокруг одержимы странным желанием «съесть Кассяна». Как гласят легенды, именно он уничтожил некую Луну, бессмертный Светоч, что повлекло за собой апокалипсис. С тех пор в мире царит Разрушение, угрожающее не только людям, но и роботам — те ржавеют, рассыпаются и тоже боятся смерти. Сам же Кассян всегда прекрасен и умереть не может, его раны затягиваются прямо на глазах. Точно какой-то андроидный Христос, он якобы может всех спасти, дав причаститься.

В оригинальном сериале «Нео-человек Кассян» 1973–1974 годов, по мотивам которого также сняли две полнометражки, изобретатель создал из собственного сына гибрида человека и робота со сверхспособностями. Кассян воевал на стороне человечества против вышедших из-под контроля андроидов и их повелителя Брайкинг Босса. В этом ему помогали верные боевые товарищи — девочка Луна и киберпёс Фурэнда.

Новая же версия не столько ремейк, сколько очень вольная фантазия на тему. Из супергеройского боевика с элементами меха и соответствующей рисовкой сделали мрачное, печальное и потрясающе красивое экзистенциальное роуд-муви. Супергерой, потерявший память и личность, отправляется в путешествие по мифическим ландшафтам Разрушения, где его ждёт немало битв, — к источнику смерти как «греха».

Рефрен «Я не хочу умирать», как и вечный вопрос «Зачем я существую?», на все лады повторяют и редкие люди, и андроиды, которые ещё недавно были могущественны и всевластны. На каждом витке открывается вид на то, что осталось от цивилизаций и за что ещё держатся создания, обречённые стать прахом. Собор, где в отблесках витражей собираются роботы, стараясь по примеру людей примириться с неизбежным. Зброшенный завод, где бывшие работники бесцельно режутся в карты, а девушка-инженер пытается соорудить огромный колокол, чтобы его звон вновь возвестил о красоте мира. Руины концертного зала, где киберпевица поёт «Оду надежды». Пустынный город, где одинокий андроид «превращает время в цвет» и красит им стены, чтобы оставить в истории доказательство своего существования. Долина «мёртвых роботов», где потерянная, спятившая, никому не нужная малышка создаёт идола Луны, намекая, что та вскоре воскреснет.

По мере продвижения к образу Луны и возвращения к Кассяну памяти мир словно прорисовывается сквозь пустоту скал и моря, где всё начиналось. Становится тем конкретнее и осязаемее, чем больше герои находят, что боятся потерять. «Грехи Кассяна» не только изобретательное, своеобразное и лихое аниме, но и настоящий шедевр Кунио Цудзиты, отвечавшего за цветовые решения. За сюжет о том, как цвета превратятся в цветы. ///



Текст: Мария Лебедеко

На закате человечества

Jinrui wa Suitai Shimashita

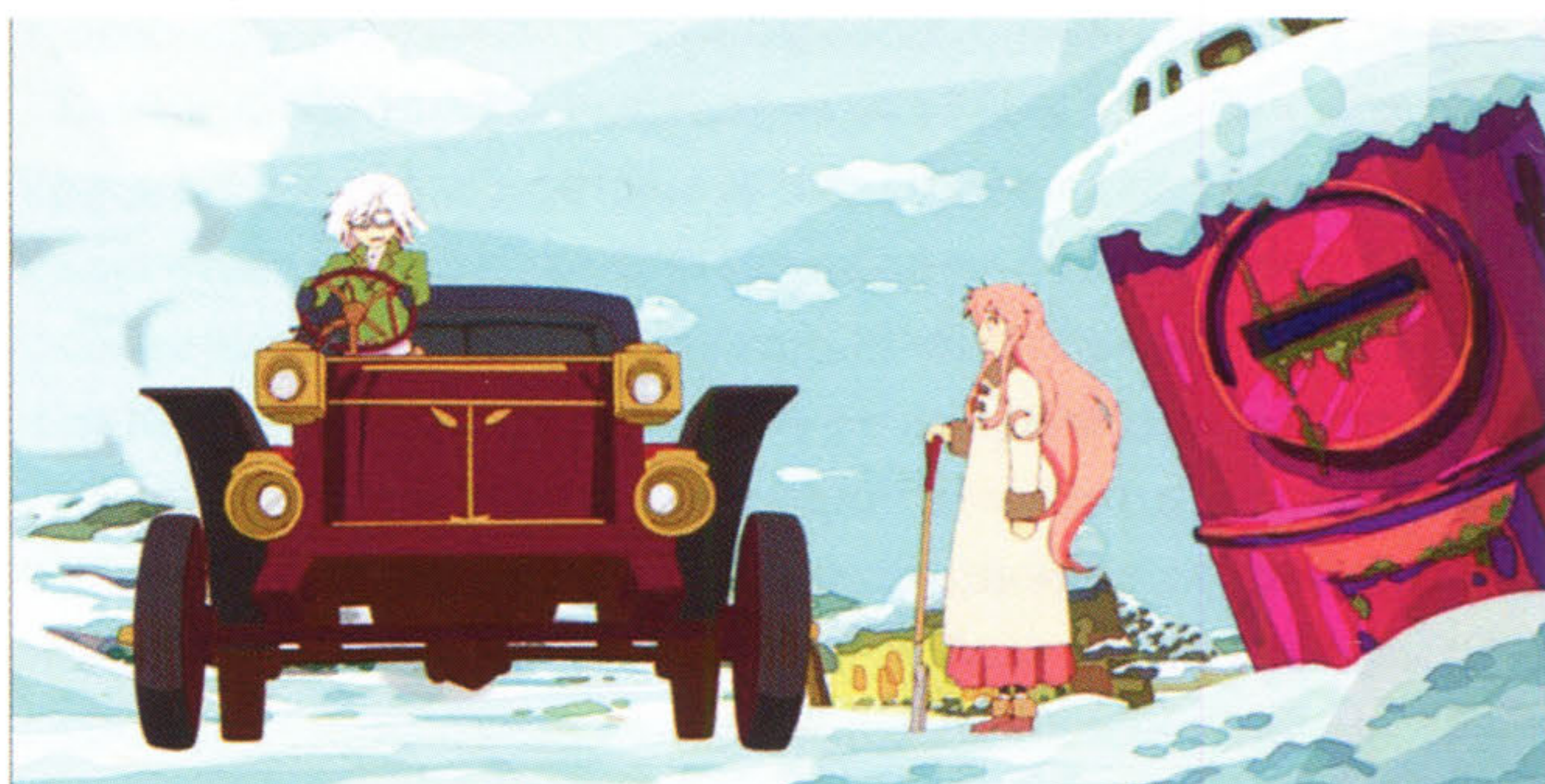
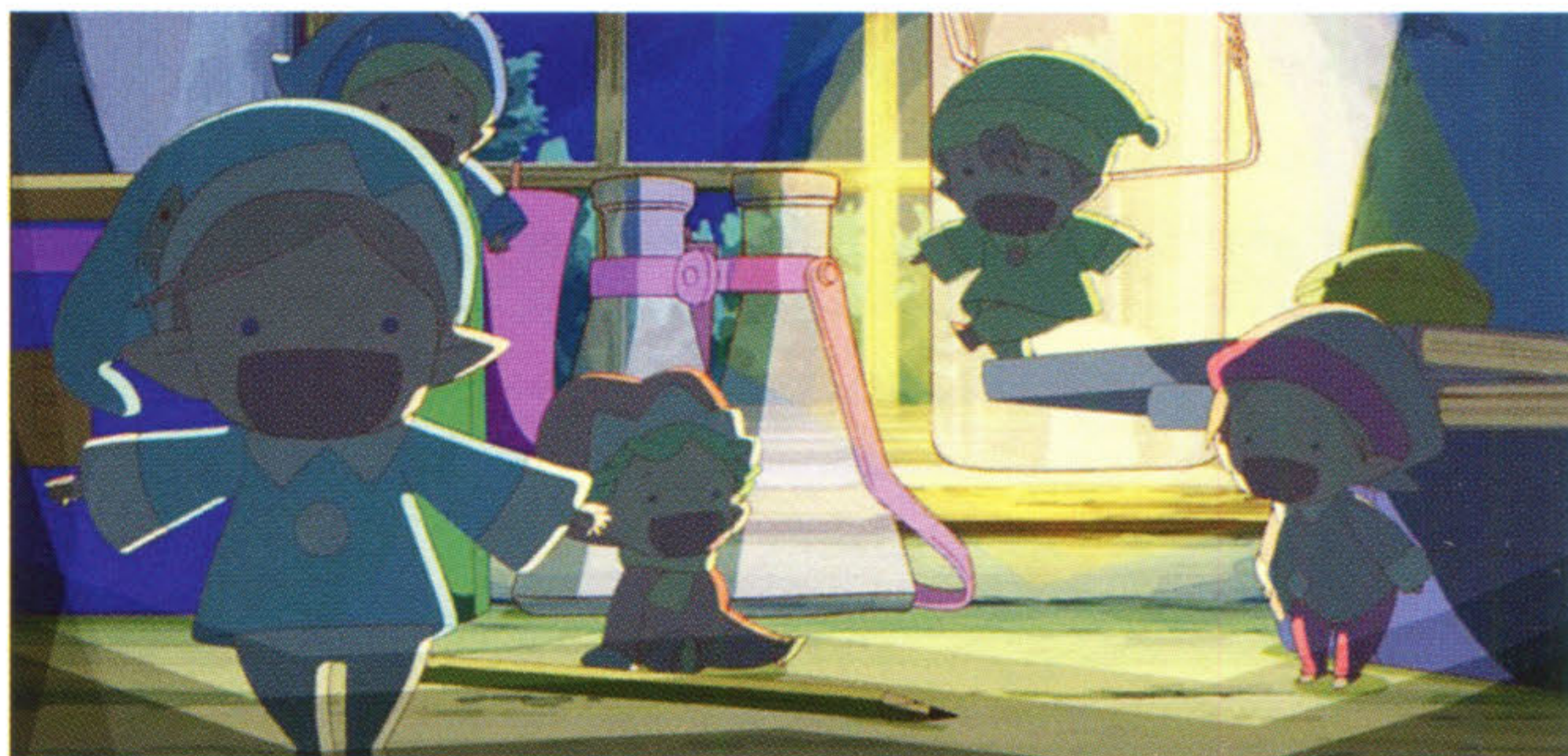
- **Первоисточник:** лайт-новелла Ромео Танаки
- **Год выхода:** 2012
- **Продолжительность:** 12 эпизодов и 6 спецлов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** AIC A.S.T.A
- **Режиссёр:** Сэйдзи Киси

Людской род медленно вымирает. Остатки человечества коротают век в небольших уютных деревушках среди изумрудно-зелёных лугов, пока где-то далеко ООН пытается наскрести ресурсов, чтобы построить монумент бывшим хозяевам Земли. Но планета не останется пустой, на смену жадным обезьянам уже пришла новая раса. Её представители не вырастают выше пары дюймов, носят смешные разноцветные костюмчики и обожают сладкое, а их технологии неотличимы от магии. Всё верно, мир теперь принадлежит феям!

Безымянная главная героиня (в школе её называли Окаси-тян, то есть Девушка сладостей, за талант к выпечке) — официальный Посредник между людьми и новыми землянами. Должность, надо сказать, непростая: когда дело касается фей, логика и здравый смысл покидают чат. Те больше всего любят веселье, а потому забавы ради могут переместить героиню в мангу и заставить бороться за благосклонность читателей. Или создать временную петлю с помощью банана. Или оживить тушки куриц на фабрике и посмотреть, как они будут претендовать на мировое господство. А если станет совсем скучно, феи готовы построить и разрушить город за считанные дни — лишь бы Посредник согласилась стать королевой и богиней. Отказать героиня не решится: расстроенная популяция волшебных карапузов грозит вызвать бесконечный дождь!

«Закат человечества» — нетипичная история о конце света. Здесь нет ни безнадёжности ядерного апокалипсиса, ни ужасов пандемии, ни масштабной войны, ни даже самого захудалого восстания машин — хотя роботы, в том числе наделённые личностью, иногда встречаются. Есть лишь залитый солнечным светом мир, маленькие, вечно улыбающиеся человечки и ежедневные странности, которые героиня встречает с неизменным спокойствием и лёгким сарказмом.

За потешными проделками фей, которые временами переходят все границы разумного, можно позабыть о том, что человечество обречено. Но, кажется, героев это тоже не особо заботит. Еда на исходе, электричества почти не осталось, а мы все умрём — и что с того? Лишь бы хватило сахара на печенье для фей и бумаги на выпуск свежего томика непристойной манги.



Тем удивительнее, что в этот карнавал сюрреализма, где умильные коротыши в колпачках соседствуют с суицидальным хлебом (не спрашивайте), то и дело вплетаются серьёзные мотивы вроде преодоления одиночества или поиска себя. В такие моменты аниме неожиданно становится щемяще-трогательным — и словно напоминает, что вообще-то посвящено тяжёлой теме умирающей цивилизации. Особенно это заметно в двухсерийной арке об андроидах Пион и Ояге, которые оказываются вовсе не теми, кем кажутся. Или в заключительных эпизодах, посвящённых школьному прошлому героини. Но тихая меланхолия никогда не длится долго — после каждой эмоциональной сцены аниме стряхивает с себя минорное настроение, чтобы показать огромного боевого котика или ложку, которая превращает мысли в пекарскую муку.

Из-за резкой смены тона многим сериал может показаться чересчур непоследовательным и фрагментарным. Однако стоит только проникнуться своеобразной логикой повествования, и «Закат человечества» подарит немало приятных моментов. В конце концов, только здесь можно узнать, что конец света на самом деле будет наполнен не взрывами атомных бомб и криками умирающих людей, а смехом крошечных фей и запахом свежееиспечённого пирога. ///



Текст: Дмитрий Кинский

Моя геройская академия

Voku no Hero Academia

- **Первоисточник:** манга Кохэя Хорикоси
- **Годы выхода:** с 2016-го
- **Продолжительность:** 133 эпизода и 4 фильма
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Bones
- **Режиссёры:** Кэндзи Нагасаки, Масахиро Мукаи, Томоясу Окубо, Сэцуму Доукава

«Моя геройская академия» — один из главных долгоиграющих сёнэнов последнего десятилетия наравне с «Магической битвой» и «Истребителем демонов», и он уверенно идёт к завершению. Восьмой и заключительный сезон стартует в октябре 2025 года, поэтому сейчас идеальный момент, чтобы начать своё знакомство с этим аниме.

Почти у каждого человека на Земле есть какая-никакая суперспособность (или причуда), но только не у Изуку Мидории. Он мечтает стать героем, как его кумир Всемогущий — обладатель сверхчеловеческой силы, вечно улыбающийся в лицо опасности. И судьба даёт юноше такой шанс.

Мидория рискует жизнью и безо всякой причуды бросается на помощь своему другу, которого схватил суперзлодей. Тогда-то Всемогущий и решает передать Изуку свои силы «Один за всех», тем более после

тяжелейшего ранения время супергероя на исходе — ему скорее нужно найти преемника.

Но есть нюанс: «Один за всех» требует недюжей физической подготовки, иначе использовать причуду просто опасно для здоровья...

С одной стороны, это добавляет интереса. Получив огромную силу, главный герой не может ею нормально воспользоваться, его хилое подростковое тело не выдерживает нагрузки. Мидории приходится много тренироваться и всячески ухищряться, чтобы побеждать противников. Если он со всей дури ударит врага кулаком, то банально останется без руки — и тут уже никакая Исцеляющая девочка не поможет! Поэтому протагонист предпочитает обходиться малыми жертвами вроде травмы пальцев.

С другой стороны, из-за этого первые полтора сезона смотреть тяжело: Деку (супергеройское прозвище Изуку) то и дело ломает себе кости и жуёт сопли. Что ни битва, то очевидный сценарий: герой сквозь боль и реки слёз преодолевает себя и ваншотает врагов ценой своих конечностей — ради друзей и мирных граждан.

Однако со временем Мидория адаптируется. Если вначале он, как фанат Всемогущего, просто повторяет его знаменитые приёмы вроде Детройского удара кулаком, то позже изобретает собственные — с учётом своих сильных сторон. Чтобы снизить нагрузку на всячески травмированные из-за неопытности и легкомысленности руки, он разработал особый стиль боя — с использованием ног и упором на скорость, а не на силу.

Также Деку выделяет его аналитический склад ума. Ещё до поступления в Геройскую академию Изуку вёл тетрадку, в которой расписывал сильные и слабые стороны героев и подмечал их стратегии. В реальном бою



он первым делом ищет слабости, рассчитывает риски и пытается прогнозировать действия оппонентов на основе их мимики, позы и предыдущих атак. Это же помогает ему грамотно работать в паре с другими героями и сочетать причуды. Так, в одной из битв Мидория использовал невесомость Урараки, чтобы создать «метеоритный дождь» из обломков.

В лучших традициях «Наруто» вместе со стилем боя преобразается и личность Мидории. В первых сериях мы видим мальчика, который грезит стать супергероем, похожим на Всемогущего. Но на протагониста ложится куда большая ответственность. Деку должен стать не просто героем, а новым символом мира — возможно, даже более ярким, чем был Всемогущий.

С отставкой Всемогущего появляется серьёзная угроза: преступность резко возрастает, а на сцену выходит Лига злодеев, которая только и ждала, когда люди потеряют символ мира и утратят веру в супергероев. Причём мотивы суперзлодейской организации эволюционируют от банальной мести Всемогущему до революции и перестройки общества, где решает сила, а не мораль.

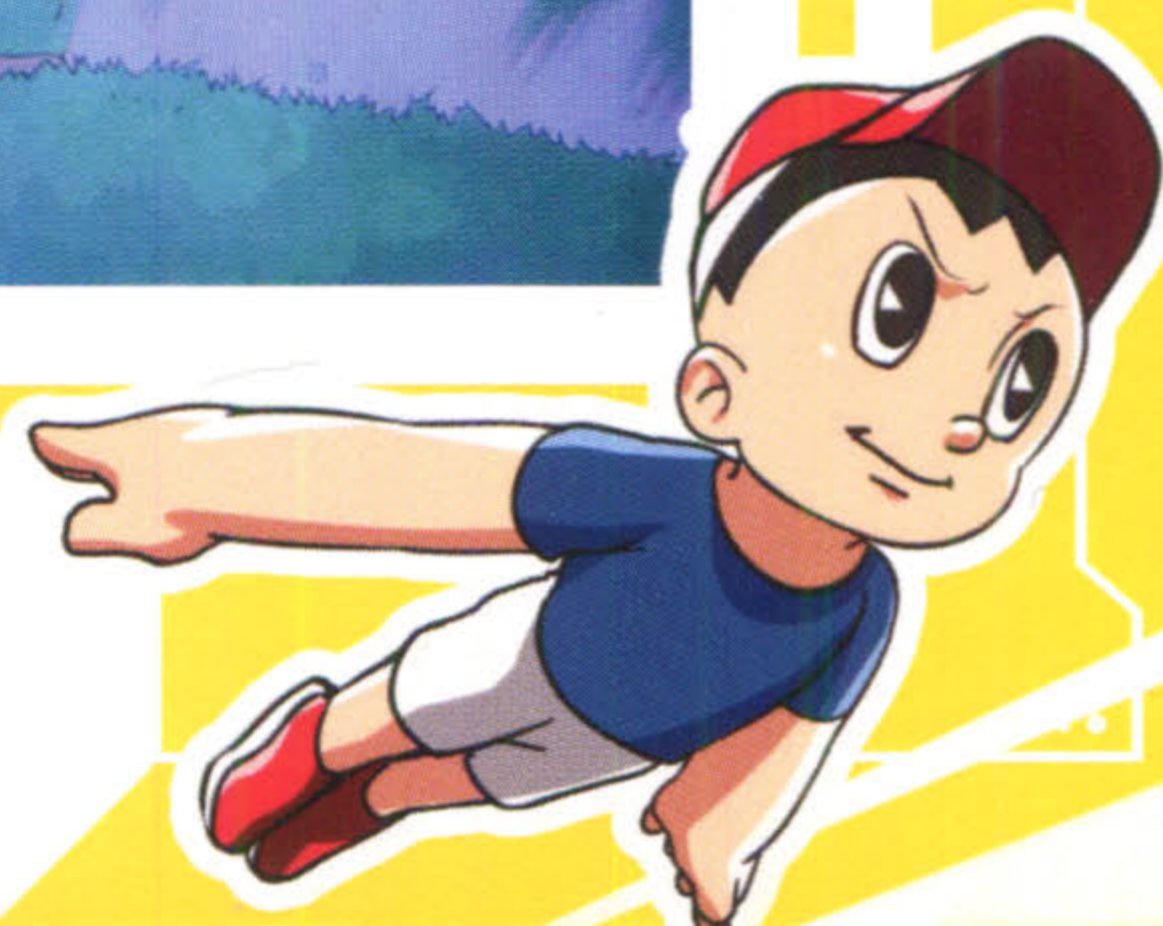
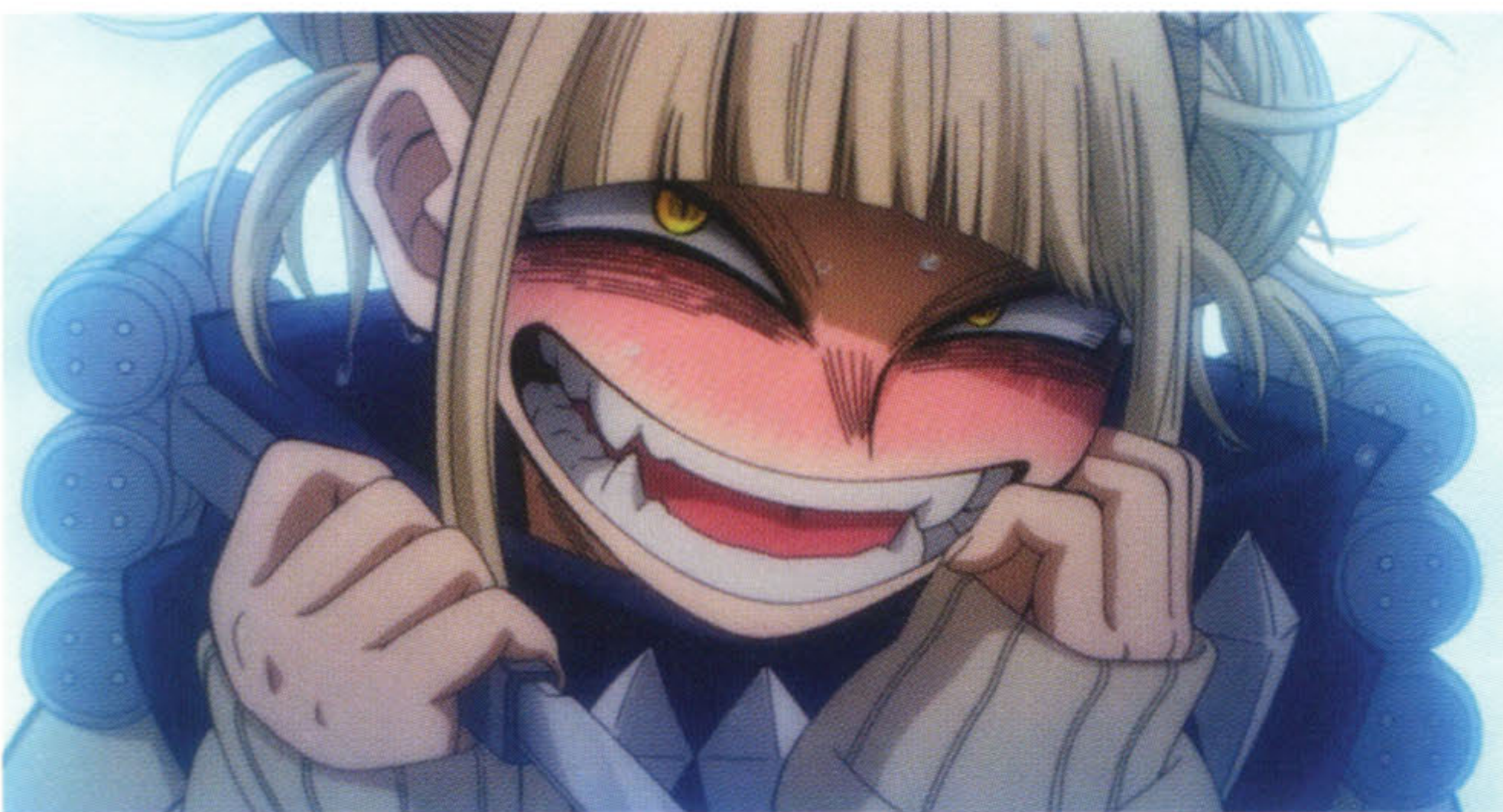
Хотя «Моя геройская академия» по большей части идёт по знакомым и проторённым другим популярными сёнэнами дорожкам, порой аниме делает неожиданный шаг в сторону. Взять хотя бы друга Мидории — вспыльчивого Кацуки Бакуго. Этот парень невероятно талантлив, у него мощная (я бы даже сказал — ВЗРЫВНАЯ) причуда, и он метит в герои под номером один. Но с Мидорией в конечном итоге ему не совладать. Видя эмоциональную слабость, злодеи похищают Бакуго и пытаются переманить его на свою сторону. По законам жанра, тот должен согласиться. Чего уж там, в верности Кацуки сомневаются даже некоторые супергерои. Однако парень категорично

отказывается, ведь он тоже равняется на Всемогущего. Его работа — надирать плохим парням задницу.

«Моя геройская академия» пестрит интересными и забавными персонажами, которые не перетягивают на себя одеяло внимания, но дополняют картину и развлекают интенсивное повествование. Так, коротышка Минору Минета по поводу и без пытается всё ополщить, а самолюблённый красавчик Юга Аояма выходит из боя после первого же блистательного во всех смыслах применения своей способности, потому что у него болит живот...

Особенно поражает разнообразие причуд: помимо классических (и, откровенно говоря, довольно унылых) суперспособностей вроде сверхсилы, повелевания стихиями и увеличения роста, в сериале встречаются действительно необычные. Тот же Юга стреляет лазером из пупка, Минору создаёт из волос липкие шарики, Ханта Сэро выпускает клейкие ленты из локтей, Сэйдзи Сисикура сжимает живую плоть до «фрикаделек», а Рикидо Сато увеличивает физическую силу и снижает интеллект, поедая сахар... И каждой способности герои находят эффективное применение в борьбе со злодеями.

«Моя геройская академия» — сериал, который прекрасно понимает, что он сёнэн, а потому отрабатывает свою задачу на отлично и порой филигранно играет с ожиданиями знатоков жанра. В нём фактически нет филлеров, полно зрелищного экшена, который с каждым сезоном становится только круче, и у него ненавязчивый увлекательный сюжет — с простым, но рабочим посылом. Человека делает настоящим героем не сила, а упорство, самоотверженность и ответственность. Как говорил Всемогущий в своей последней схватке: «Ты — следующий». Это угроза для злодеев, наставление для главного героя и мотивация для нас с вами. ///



Текст: Данил Ряснянский

Могучий Атом

Astro Boy: Tetsuwan Atom

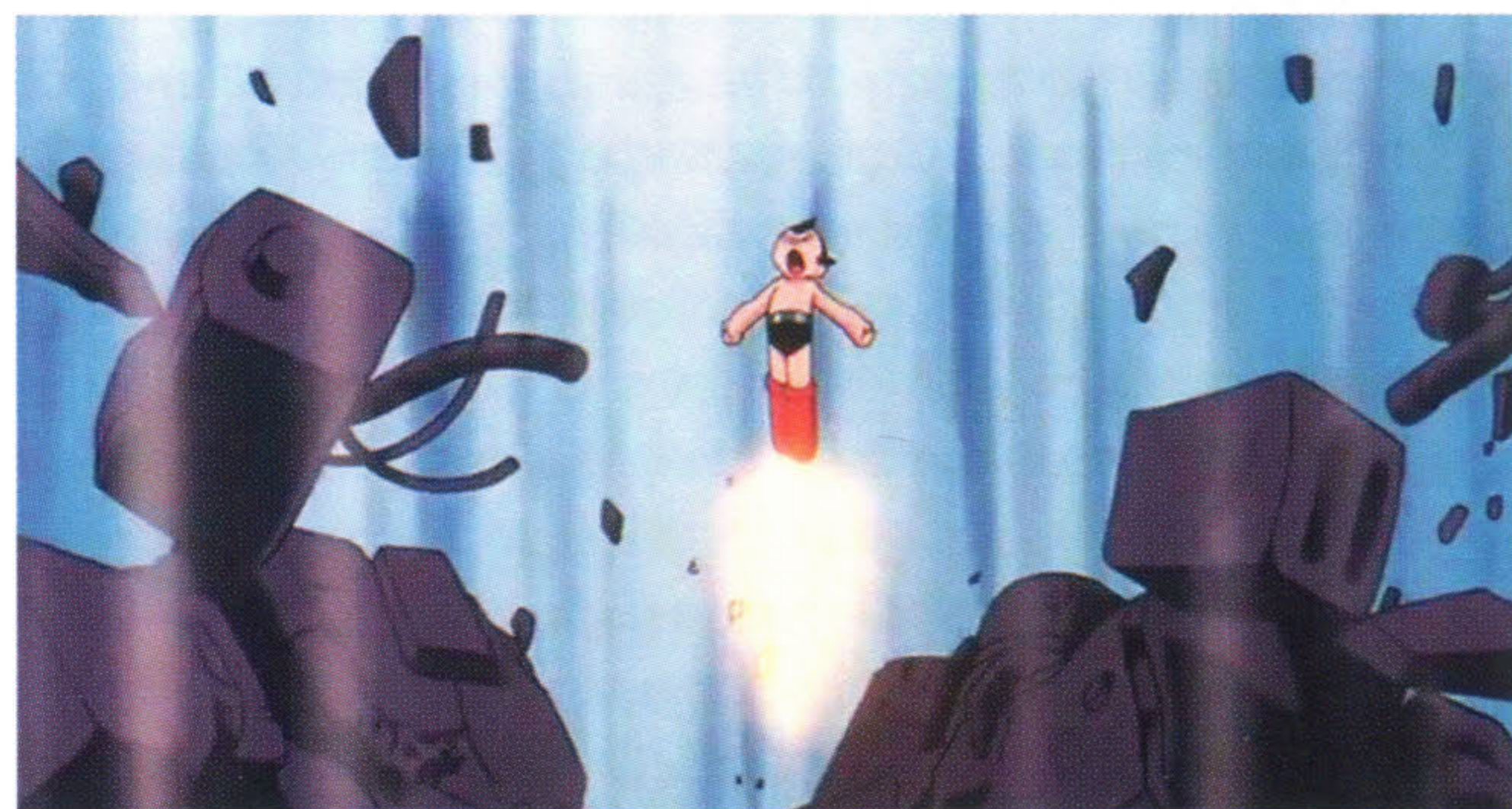
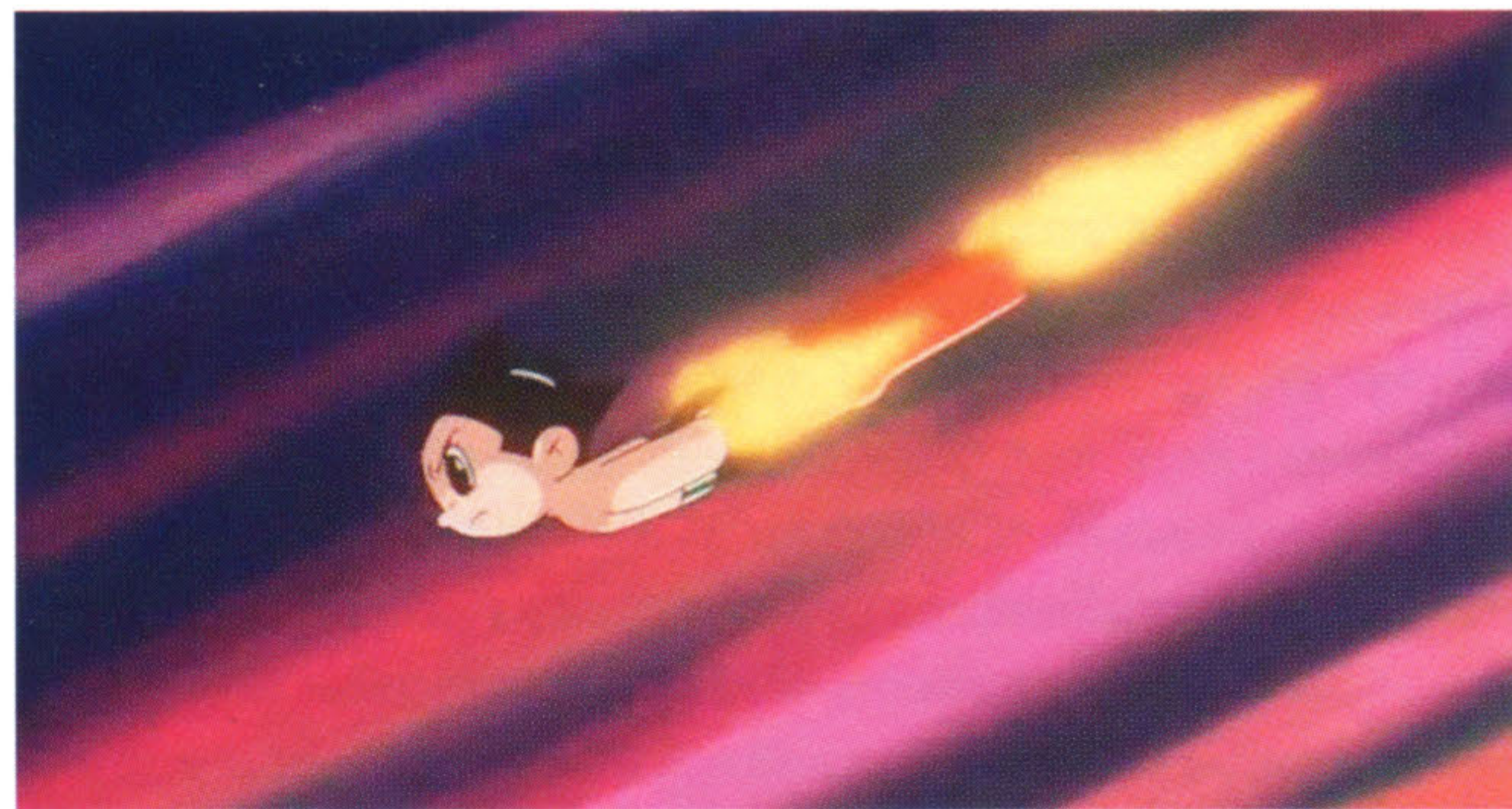
- **Первоисточник:** манга Осаму Тэдзуки
- **Годы выхода:** 2003–2004
- **Продолжительность:** 50 эпизодов
- **Рейтинг:** без возрастных ограничений
- **Студия:** Tezuka Productions
- **Режиссёр:** Кадзуя Конака

Осаму Тэдзуку (1928–1989) нередко называют одним из главных классиков аниме и «богом манги»: за свою жизнь он создал более пяти сотен произведений (была даже манга по «Преступлению и наказанию» Достоевского!) и около шестидесяти аниме-фильмов и сериалов. Tetsuwan Atom, наиболее известный нам как «Астробой», — пожалуй, самая влиятельная и любимая его работа.

У «Астробоя» было несколько адаптаций, включая голливудскую CGI-полнометражку сомнительного качества. Настоящей же классикой стало 50-серийное аниме, вышедшее в 2003 году к 40-летию оригинального шоу.

Действие разворачивается в Метро-Сити — футуристическом мире, где люди и роботы друг с другом совсем не ладят. Главный герой Астробой — робот-мальчик, созданный доктором Тэнмой после гибели своего сына, — сталкивается с жестоким отношением к своим металлическим сородичам и обретает новый дом под опекой доброго профессора Отяномидзу. Обладая не только человеческими эмоциями, но и огромной силой в 100 000 лошадиных сил и IQ 300, мальчишка защищает родной город: от обыкновенных преступников и агрессивных машин до инопланетных захватчиков. А сериал выстраивает цельную историю о взрослении, борьбе за мир и поиске себя — не зря его часто называют смесью «Пиноккио» и «Супермена».

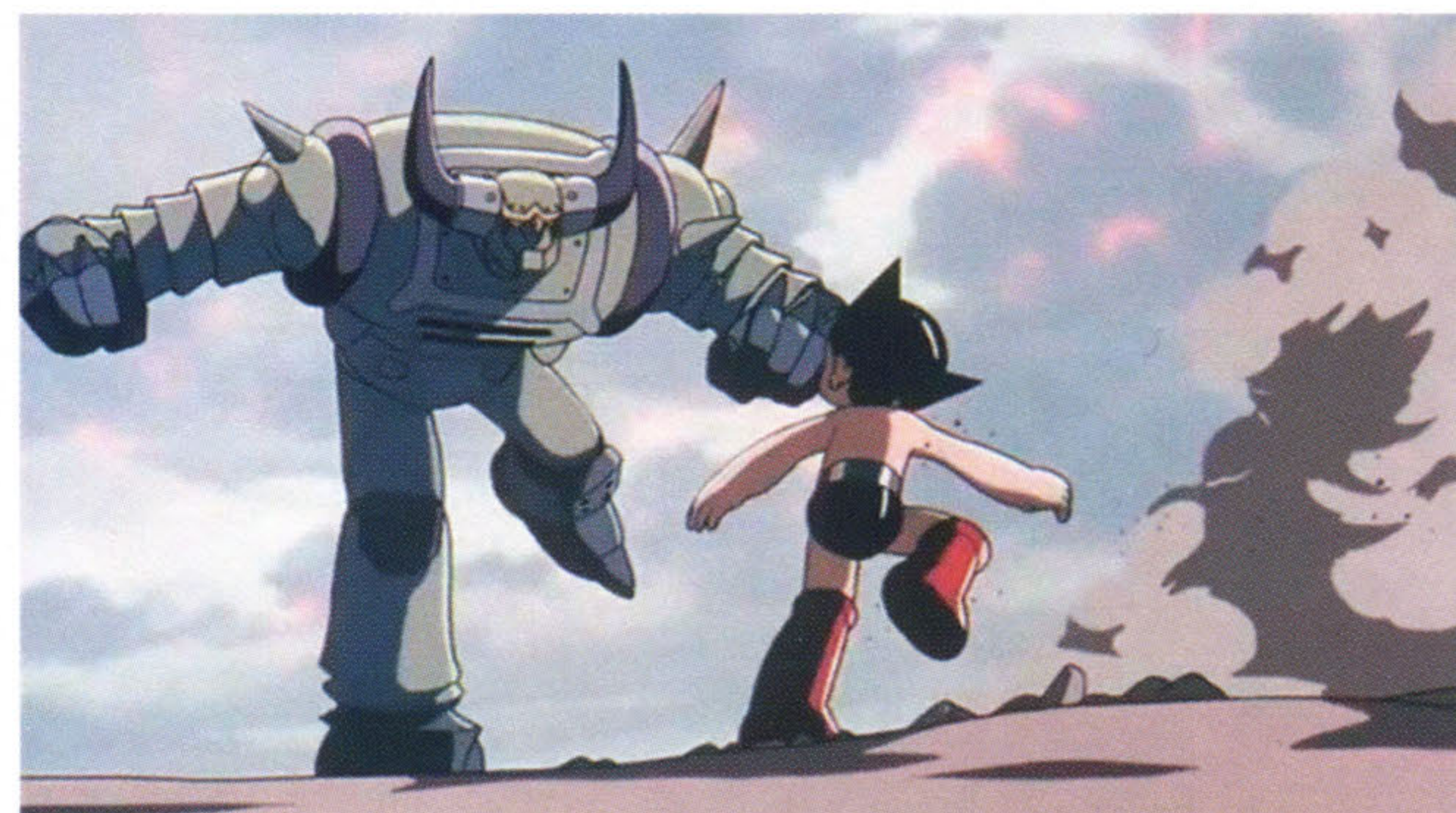
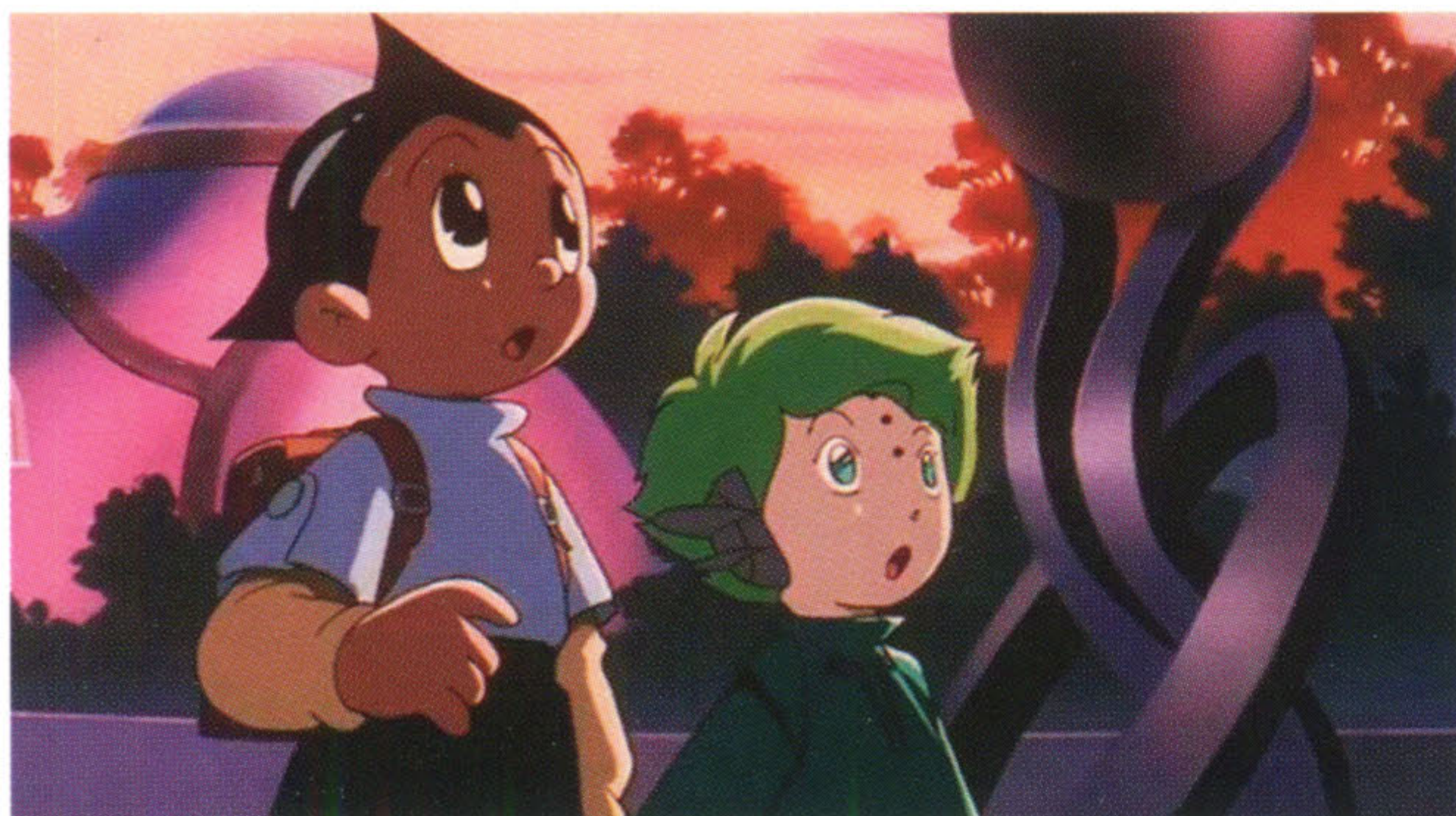
В этом «Астробою» помогают персонажи, которые всегда выходили у Тэдзуки по-настоящему живыми и глубокими. Доктор Тэнма — трагический гений, одержимый контролем над своим творением, что делает его антагонистом со вторым дном. Синий Рыцарь — радикалист



и революционер, чьи взгляды и действия бросают вызов не только навыкам, но и принципам Астробоя. Кибернетическая сестра Астробоя по имени Уран, бойкая и юморная противоположность серьезного братца. Мангака создал плеяду ярких героев, которые со временем стали чуть ли не клише жанра.

«Астробой» до сих пор лучше многих других произведений рассуждает о природе человечности. Что делает нас людьми? Возможно ли равенство между машинами и их создателями? Какова цена мира? Эмоциональные сцены сменяются напряжёнными конфликтами, драматические эпизоды разбавляются лёгким юмором — сериал не проседает по динамике до последней серии.

Ретростиль Тэдзуки прекрасно сочетается с современной анимацией, создавая яркий контраст, а динамичные и красочные бои даже спустя два десятилетия выглядят впечатляюще. «Астробой» 2003 года построил мост между эпохами, который отдаёт дань классике и живёт сегодняшним днём. Сериал прекрасно совмещает героическое приключение с захватывающим сюжетом и вдохновляет историей о том, как маленький робот с большим добрым сердцем меняет мир к лучшему! ///



Текст: Евгений Шеянов

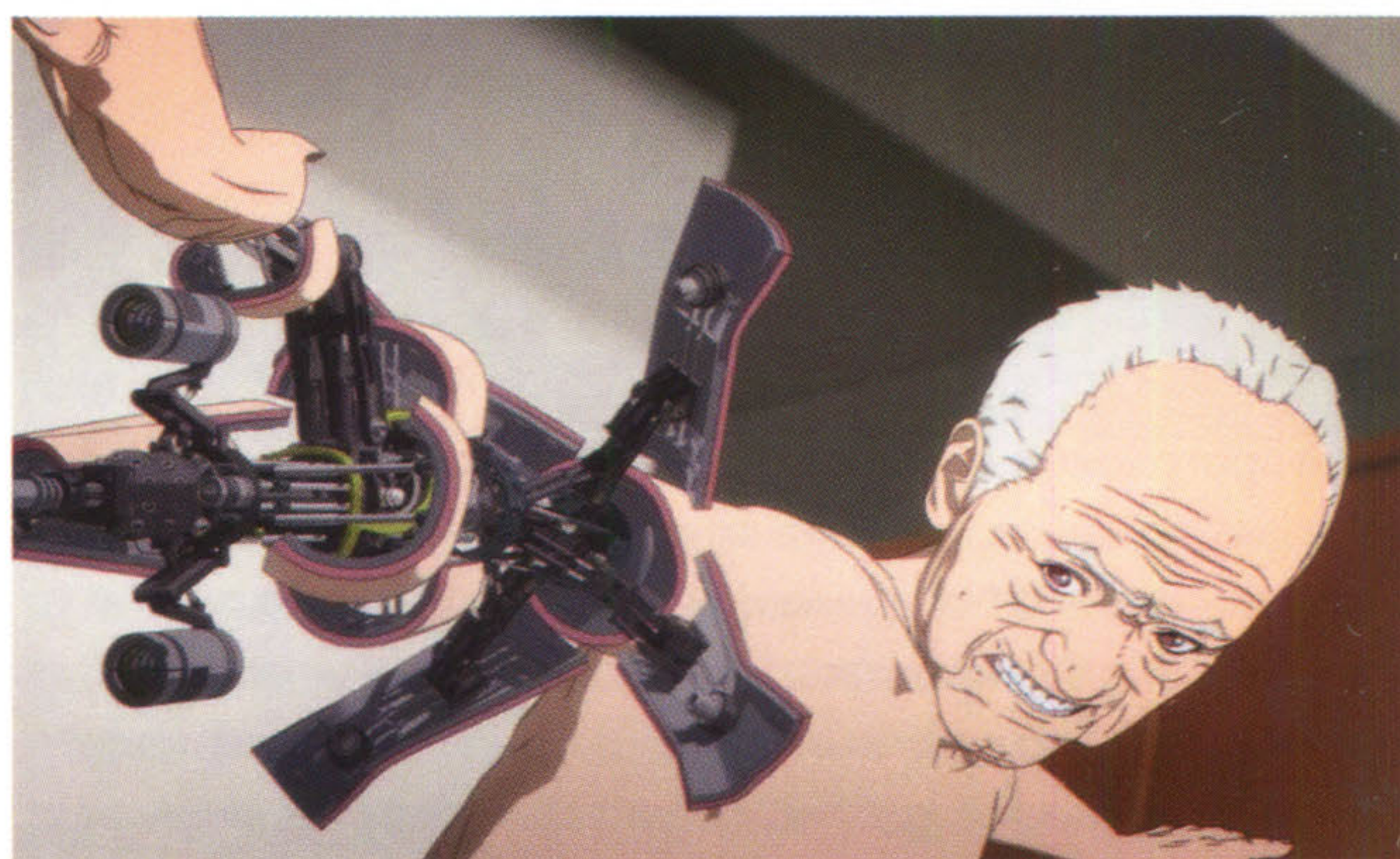
Инуясики

Inuyashiki

- **Первоисточник:** манга Хироя Оку
- **Год выхода:** 2017
- **Продолжительность:** 11 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Марра
- **Режиссёр:** Сюхэй Ябута

58-летний Итиро Инуясики — тихий, неприметный, прилежный работник и просто хороший человек, который делает всё ради своих близких. Вот только дети его избегают и стыдятся, а жена — презирает. Недавно Итиро наконец удалось накопить на крохотный домик для семьи, но в благодарность получил лишь упрёки. Его единственная отдушина — подобранный на улице сиба-ину. Наверное, всем будет плевать, даже если Итиро осталось жить недолго из-за рака желудка. Именно так считает герой, поэтому скрывает от родных смертельный диагноз.

Очередная вечерняя прогулка с собакой в парке оборачивается для Итиро и проходящего мимо школьника случайной смертью от рук пришельцев. Чтобы исправить ошибку, инопланетяне воскрешают людей... в телах киборгов военных моделей.



Так Итиро открывает в себе новые способности и решает использовать их на благо: он защищает бездомных, вытаскивает людей из пожаров, борется с якудза и тайно лечит тяжелобольных людей в госпиталях! Лишь помогая другим, ставший киборгом Инуясики чувствует себя живым человеком.

Старшеклассник с героическим именем Хиро Сисигами выбрал противоположный путь — нести хаос и страдания. Школьник взламывает банкоматы, стреляет невидимыми пулями по животным и людям, врывается в чужие дома и расстреливает целые семьи, не щадя никого.

Словом, классический злодей боевика! Разве что у Хиро есть люди, которых он стремится защищать: маму и одноклассника Наюки Андо, которого постоянно травят в школе.

Режиссёры Кэйити Сато («Карас», «Тигр и кролик») и Сюхэй Ябута (впоследствии — «Сага о Винланде») под крылом студии MAPPA уложили 10 томов манги Хирои Оку всего в 11 эпизодов — и пусть вас не смущает скромный хронометраж. Оку любит замедлять время и акцентировать внимание в манге с помощью похожих разворотов с минимальными изменениями в рисунке, поэтому первоисточник вышел таким объёмным.

Дуэт Сато-Ябуты сделал добротный и — главное — законченный блокбастер, который трепетно относится к оригиналу. В конце концов, это экранизация абсурдной истории от самого автора «Ганца» — про деда-киборга-супергероя, злого школьника и прочую жуть! Может, перед нами не величайший сериал в истории, зато однозначно крутой весёлый боевик. ///



Текст: Олег Поторокин

Тигр и кролик

Tiger & Bunny

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** с 2011
- **Продолжительность:** 50 эпизодов и фильм
- **Рейтинг:** 13+
- **Студии:** Sunrise, Bandai Namco Pictures
- **Режиссёр:** Кэйити Сато

Супергерои давно укрепились в поп-культуре, но в Японии классическим персонажам из американских комиксов сражаться с местными легендами вроде Астробоя нет никакого смысла. Индустрия манги всегда была забита супергероями, просто без пресловутого трико. У каждого второго школьника припрятан боевой меха, а девочки то и дело превращаются в волшебниц на страже мира.

Только в 2010-х волна фанатизма по классической супергероике докатилась до Страны восходящего солнца, но даже тогда местные авторы адаптировали жанр под собственное видение. «Моя геройская академия» использует супергеройскую эстетику как обёртку для сёнэна, «Ванпанчмен» изобретательно высмеивает жанр, а в 2011-м студия Sunrise выпустила сериал «Тигр и кролик», который тоже перекраивает знакомый троп на свой лад.

45 лет назад в мире появились люди со сверхспособностями, которых прозвали некстами. Одни стали героями, другие — злодеями, а после в дело вступили крупные корпорации, превратившие всё это в новое развлечение.

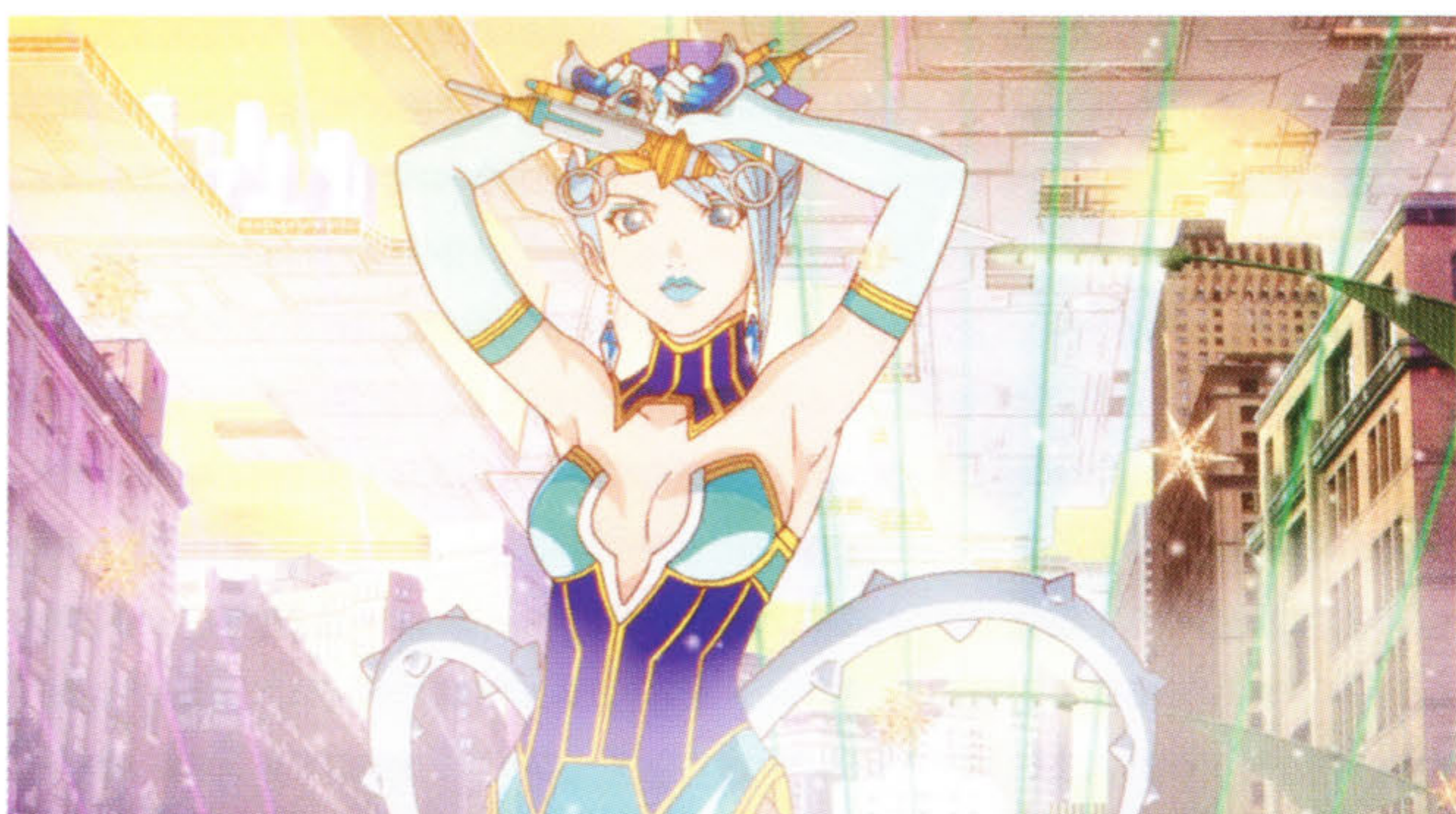
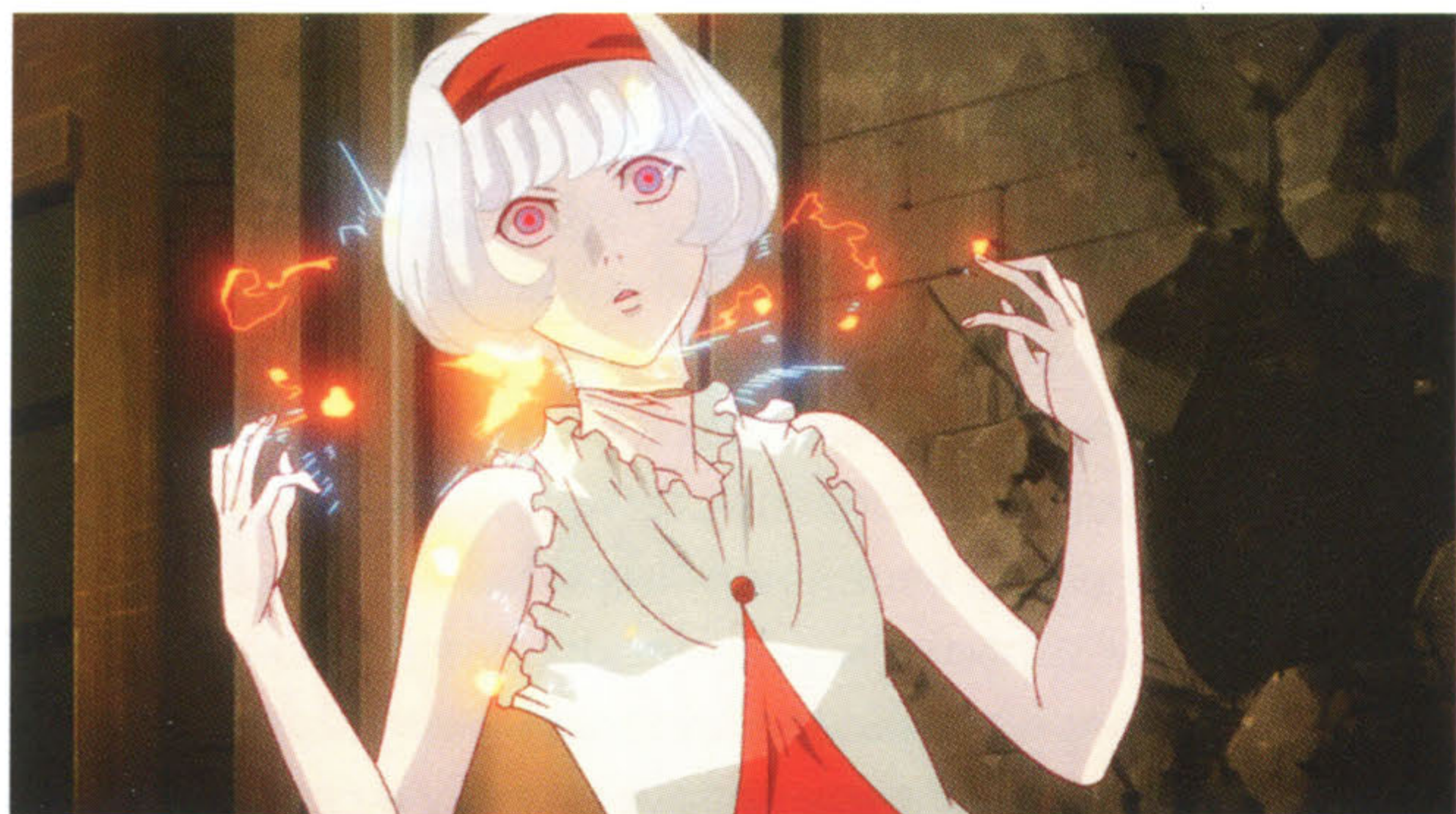


Сегодня все известные герои выступают на Hero TV, за каждым стоит компания-спонсор — а то и не одна. Искать и ловить преступников во время трансляции надо по правилам продюсеров, а эффективность (и эффективность) некто помогает ему подниматься в общем рейтинге за звание «Короля героев».

Карьера ветерана шоу Котэцу Кацураги под псевдонимом Дикий Тигр подходит к концу — вместо погоны за рейтингом он ставит в приоритет спасение людей, даже ценой огромного сопутствующего ущерба. Маленькую фирму-спонсора Котэцу поглощает большая компания, которая хочет поставить его в пару с молодым некстом Барнаби Бруксом-младшим. У него такая же способность, как у Дикого Тигра, — он может получить силу сотни человек на пять минут. Вот только героизм Барнаби не интересует, он жаждет лишь одного — мести.

«Тигр и кролик» цепляет нетипичным ракурсом на супергероике. Здесь люди со сверхспособностями совмещают быт борца с преступностью и звезды шоу бизнеса — без однозначного заявления о большой злой системе, как в «Пацанах». Посыл аниме в другом: кто угодно может творить добрые дела, а находчивые люди всегда придумают, как сделать из этого деньги.





Sunrise знаменита агрессивными рекламными интеграциями, но в «Тигре и кролике» студия вывела их на новый уровень. Костюмы каждого супергероя усыпаны десятками лейблов настоящих компаний, а героиня Синяя роза вообще амбассадор газировки Pepsi — у неё даже есть своя рекламная вставка в середине каждого эпизода. Но в контексте аниме такая реклама выглядит органично.

Дуэт главных героев будто сошёл из бадди-муви: Котэцу, несмотря на возраст, при первой же возможности лезет на рожон, постоянно балагурит и заряжает нарратив позитивом, а вот юный Барнаби, наоборот, похож на хмурого и хладнокровного рационалиста. Аниме здорово генерирует химию между персонажами (иногда даже чересчур — уж больно много фанфиков про этих двоих) и раскрывает внутренние конфликты, делая из них настоящих напарников ближе к концу первого сезона.

Особенно выделяется Котэцу: это нетипичный протагонист экшен-аниме, сюжет не раз подводит его к вопросу о прекращении супергероической деятельности. Обидно только, что авторы не дожимают до конца. Это всё ещё лучше повторяющейся шутки из «Смертельного оружия», но близко к ней. Остальным персонажам сериал тоже даёт возможность посиять: они не всемогущи, у каждого из них за пазухой спрятаны история становления и мотивация, что помогает наладить эмоциональную связь.

Второй сезон, вышедший в 2022 году, — не столько попытка реанимировать франшизу на волне популярности супергероику (поздновато), сколько подарок фанатам в виде более-менее законченной истории. При этом формула аниме осталась прежней, что, с одной стороны, хорошо, а с другой — обидно. Новую аудиторию продолжение вряд ли привлечёт, за время отсутствия «Тигра и кролика» появилось немало куда более ярких представителей жанра. Забавно, что первый сезон вышел слишком рано для мировой популярности, а второй — чересчур поздно. Ситуация совсем как у американского сериала «Герои»!

«Тигр и кролик» перенял лучшее из других именитых тайтлов, раскрыл супергероику с неожиданной стороны и... остался в тени. Аниме не пытается быть частью огромной мультивселенной или давить на ностальгию, это самостоятельная история с насыщенными приключениями, ценная сама по себе. ///



Текст: Олег Поторокин

Стесняшка

Shy

- **Первоисточник:** манга Букими Мики
- **Годы выхода:** с 2023
- **Продолжительность:** 24 эпизода
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** 8bit
- **Режиссёр:** Масаоми Андо

Однажды в мире появились люди со сверхспособностями. Их совсем мало, и каждый стал героем и символом определённой страны. В Японии эта роль досталась восьмикласснице Тэру, которая защищает простых жителей под псевдонимом Стесняшка.

На самом деле в истории Букими Мики нет ничего, сильно выделяющего «Стесняшку» в супергеройском жанре: ни сёнэн-пафосности «Моей геройской академии», ни сатиры «Ванпанчмена». Аниме больше походит на махо-сёдзё (у героини даже есть маленький волшебный маскот-помощник!), которое играет с сеттингом американских комиксов, чтобы запрыгнуть в последний вагон тренда на супергероику. Но это не плохо, девочкам нужны свои героини, а сериал делает сильный упор на моральном взрослении, который при всей своей прямоте вполне работает.

Как можно было догадаться по псевдониму, Тэру — робкая и стеснительная, ей тяжело даже со знакомыми общаться, не говоря уже про спасение людей, работу с общественным мнением и представление целой страны на международной арене. А ещё этот нелепый и чересчур

открытый костюм... Сюжет забрасывает героиню сразу в дело, оставляя Тэру только её чистое сердце, горящее желанием помогать окружающим. Нам показывают, как она преодолевает себя, свои страхи и тревожность, заводя новых друзей и работая бок о бок с другими героями, которые наставляют и поддерживают её.

Эмоциональный аспект «Стесняшки» — как раз тот элемент, который в своей неприкрытой искренности выделяет сериал на фоне классических супергеройских сёнэнов. Аниме больше про переживания и тревоги, влекущие за собой душевные травмы и тьму в сердце, чем про зрелищный экшен. Авторы как бы говорят: даже самые стойкие супергерои на деле такие же уязвимые люди, которые прячутся за ярким фасадом.

В первом сезоне это хорошо видно по русской героине с очень народным именем Пепеша. Первая подруга Тэру среди героев и наставница, вечно пребывающая в подвыпившем состоянии — только балалайки да медведя не хватает. Её уморительный стереотипный образ заметно контрастирует с внутренними демонами и сожалениями, раскрывающимися при столкновении с тёмным прошлым. Густая драма в кульминационные моменты разбивает сердце, а после обволакивает тёплым чувством надежды.

С технической стороны аниме хорошо подыгрывает поднимаемым темам — оно ощущается лёгким, светлым, по-детски наивным и откровенным. Тут нет головокружительной анимации, да и постановка вполне обычная, но ощущение искренности пронизывает картинку насквозь, убеждая тебя всем сердцем болеть за Тэру.

«Стесняшке» не было суждено биться на равных с мастодонтами супергеройского аниме, но сериал нашёл свой стиль и индивидуальность. Его стоит посмотреть как минимум ради потрясающих сцен с Тэру и русской героиней-пьянчугой! ///



Текст: Олег Поторокин

Боевой отряд «Полный провал»

Sentai Daishikkaku

- **Первоисточник:** манга Нэги Харубы
- **Годы выхода:** с 2024
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Yostar Pictures
- **Режиссёр:** Кэйити Сато

Вы когда-нибудь соперничали Волку из «Ну, погоди!» или его американскому брату по несчастью Тому? Вроде бы ребята так себе, но уж очень больно смотреть, как они получают тумаки от зайцев и мышей — часто вообще ни за что! А «Могучих рейнджеров» любите? Если на оба вопроса ответ «да», то аниме «Боевой отряд „Полный провал“» вам придётся по душе.

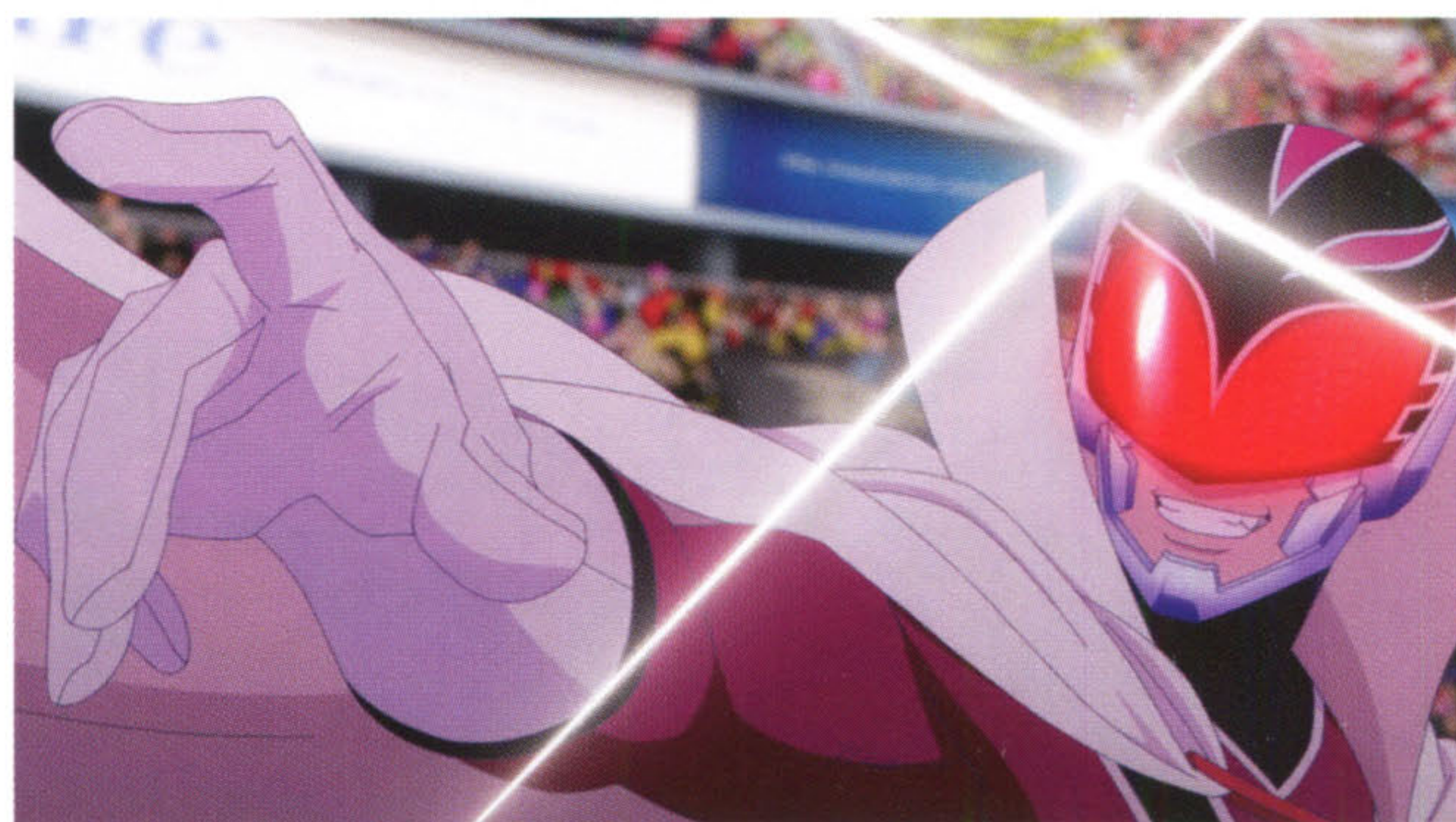
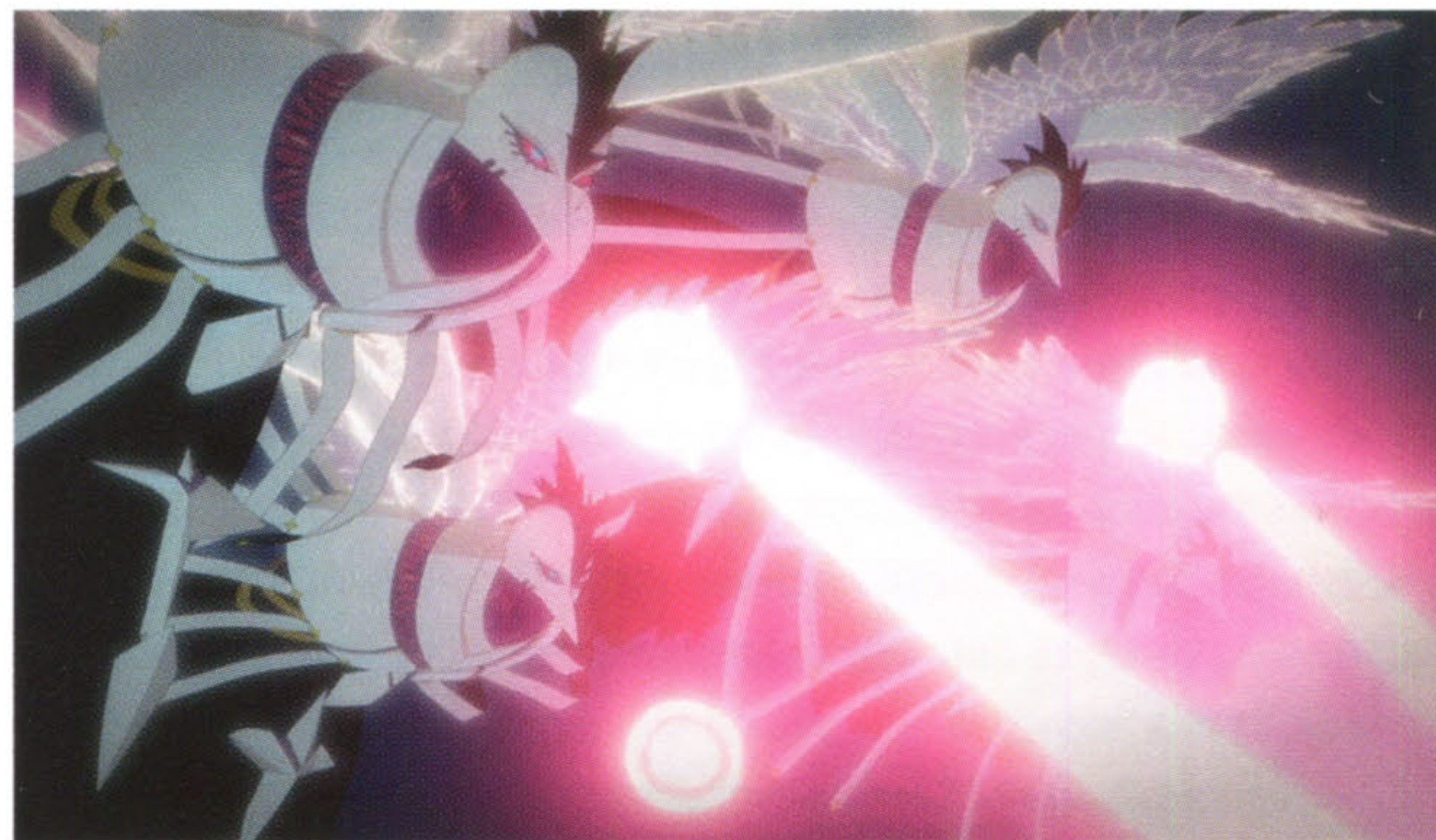
В центре сюжета один из злодеев типичного токусацу — даже не жуткий монстр или генерал, а простой болванчик из массовки, которая обычно отлетает в считанные секунды. Прошло 13 лет, как местные герои победили всех генералов зла, а остальных под страхом смерти принудили играть в еженедельной постановке для зрителей, в которой brave Драконьи Хранители убивают беспомощных плохишей на потеху детишкам. Наш протагонист боец Ди устал от никчёмной жизни под пятой алчных до славы героев и решил во что бы то ни стало уничтожить их.

«Полный провал» — деконструкция токусацу. Тут не только протагонист выполз из массовки, сериал в целом уделяет много внимания персонажам, которые в экосистеме «Рейнджеров» находятся на вторых ролях. Сами разноцветные герои тоже куда глубже, чем группа подростков на службе справедливости. Каждый из них преследует амбиции, которые не всегда идут бок о бок с миролюбием, — от красного Хранителя так вообще веет опасностью и безумием. Этим аниме походит на комикс и одноимённый сериал «Пацаны», тем более «Полный провал» тоже изобилует ультранасилием — местные герои так же мрут пачками.

Ещё больше аниме захватывает своей динамикой. Каждую серию кажется, будто ты уже знаешь, по какому руслу пойдёт сюжет дальше. Но авторы продолжают удивлять зрителя, снова и снова переворачивая статус-кво. Большую роль в этом играет организация Драконьих Хранителей, в которой кроме основной пятёрки полно эксцентричных персонажей со своими мотивами. Сериал не перестаёт интриговать, даже когда приобретает понятную форму.

Не в последнюю очередь это заслуга «главного героя» — монстра Ди. Он — безусловный злодей в мире, который внезапно не так просто разделён на чёрное и белое. Одно удовольствие смотреть на формирование его личности, взаимосвязей с людьми и диссонанса с жадой мирового господства. Автор задал ему интересный баланс способностей — болванчики бессмертны (могут погибнуть только от оружия Хранителей), но очень хрупки и рассыпаются почти от любого удара. Зато они умеют мимикрировать практически под что и кого угодно. С таким набором и тактическим складом ума Ди удаётся обводить соперников вокруг пальца, даже когда речь о противостоянии с самими Хранителями, а зрителя оставлять в восторге от простых, но действенных многоходовок.

Нетривиальный задел, по-новому раскрывающий давно устоявшийся жанр, с очень крутым закрученным сюжетом и харизматичными многогранными персонажами, а также добротная динамичная постановка с отличным CGI — чем не повод посмотреть «Боевой отряд „Полный провал“»? ///



Текст: Мария Лебеденко

Читай или мечтай

R.O.D: The TV

- **Первоисточник:** ранобэ Хидэюки Кураты
- **Годы выхода:** 2001–2004
- **Продолжительность:** 3 OVA, 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** J.C. Staff
- **Режиссёр:** Кодзи Масунари

Думаете, библиотекари — тихони, проводящие целые дни над книжками? Возможно, но только если речь идёт не об Отделе специальных операций Британской Библиотеки — высокотехнологичном подразделении, на службе которого спецагенты, способные управлять бумагой.

Серия ранобэ «Прочти или умри», стартовавшая в 2000 году (и продолжающаяся до сих пор), рассказывает об одной из таких «бумажных» повелительниц, Ёмико Ридман. Эта девушка в огромных очках теряет голову при виде книг, но если уж утруждает себя оторваться от чтения, то легко побеждает противников и расследует сложные дела. Например, ей удалось раскрыть заговор И-дзинов, клонов выдающихся людей прошлого, которые хотели захватить власть с помощью неизвестной симфонии Бетховена.

Приключениям Ёмико посвящена и отдельная манга, и OVA-сериал 2001 года из трёх эпизодов. Через несколько лет историю дополнила ещё одна манга, «Читай или мечтай» — про троицу названных сестёр: красавицу Мишель, застенчивую дылду Магги и боевую Аниту, которые тоже владеют магией бумаги. В своём детективном агентстве они берутся за самые разные преступления, но чаще — за те, что связаны с книгами.

Мишель и Магги обожают читать, а вот розововолосая Анита терпеть не может. Поэтому, когда её «сёстры»



в очередной раз спускают все деньги в книжных магазинах, та закатывает скандал. Но бурные сцены и разные взгляды на жизнь не могут поколебать крепкую дружбу девушек.

Сюжетные линии OVA и манги пересеклись в 2003 году с выходом аниме. Его сюжет разворачивается спустя пять лет после заговора И-дзинов. Это происшествие стало катастрофой и для Британской Библиотеки, и для самого Соединённого Королевства, которое потеряло статус сверхдержавы и теперь находится в упадке.

Впрочем, на берега Туманного Альбиона зрители попадут намного позже. Сперва им предстоит посетить Гонконг — вместе с писательницей Сумирэгавой Нэнэнэ, которая летит туда из Японии, чтобы подписать контракт на экранизацию книги. Вот только у неё творческий кризис: девушка не может сочинить ни строчки с тех пор, как пропала её подруга Ёмико Ридман. Но зависать в болоте авторской прокрастинации ей предстоит недолго, поскольку в Гонконге её начинает преследовать... террорист-графоман. На помощь ей приходят три телохранительницы — кто они такие, вы, конечно, уже догадались!

«Читай или мечтай» любит обманывать ожидания зрителей. Первая серия, в которой героини противостоят подрывнику, вначале обещает динамичный детектив, но, когда «сёстры» селятся в квартире Нэнэнэ, аниме внезапно подбирается к жанру повседневности. Неорганизованные девушки и аскетичная Сумирэгава пытаются наладить совместный быт, Анита начинает ходить в школу и заводит первых друзей, а по вечерам вся компания (почти) дружно шуршит книжными страницами... Идиллию нарушают разве что эпизоды-вставки, где троичка ищет некие фолианты по заданию таинственной организации.

А потом повествование делает резкий поворот и превращается в остросюжетный шпионский боевик. Мишель, Магги и Анита, а вместе с ними Нэнэнэ и её пропавшая подруга оказываются в центре очередного заговора — на этот раз от самой Британской Библиотеки! Её план по возвращению Англии былого могущества оказывается даже более грязным, чем у И-дзинов: лидер Отдела специальных операций Джокер в своих целях использует технологии цифрового (вернее, книжного) бессмертия и манипуляции сознанием — и старые тома, которые искали «сёстры», напрямую с этим связаны.

Чтобы помешать Джокеру, «бумажным» повелительницам и их друзьям предстоит пройти трудные испытания и многим пожертвовать. Порой аниме даже перебарщивает с эмоциональными сценами. Но это всё ещё захватывающая и очень искренняя история о дружбе и понимании. Сумирэгава и «сёстры» на своём примере показывают, что кровные узы не нужны, чтобы стать настоящей семьёй. Любовь и преданность делу поможет преодолеть любые преграды, а тоненький лист бумаги порой способен не только победить камень, но и спасти мир. ///

Текст: Олег Поторокин

Зетмен

Zetman

- **Первоисточник:** манга Масакадзу Кацуры
- **Год выхода:** 2012
- **Продолжительность:** 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** TMS Entertainment
- **Режиссёр:** Осаму Набэсима

Кога и Джин — друзья детства. Первый — сын богатейшей семьи страны, насмотревшись аниме, грезит стать супергероем, спасать людей и побеждать зло. Второй — искусственно созданный человек с невероятной силой, который живёт с дедом в тущобах. Однажды судьба свела героев с «игроками» — монстрами, которые обрели разум и сбежали из подполья, где богачи смотрели на их сражения.

По одному только названию понятно, на какого супергероя ссылается мангака Масакадзу Кацура. Будучи большим фанатом Тёмного рыцаря и прочитав «Человека-дьявола», он загорелся идеей создать своего борца за справедливость, скрывающегося в тени. Оригинальный концепт «Зетмена» он придумал ещё в конце восьмидесятых, но только в нулевые манга получила сериализацию. За аниме же взяли ещё десять лет спустя.

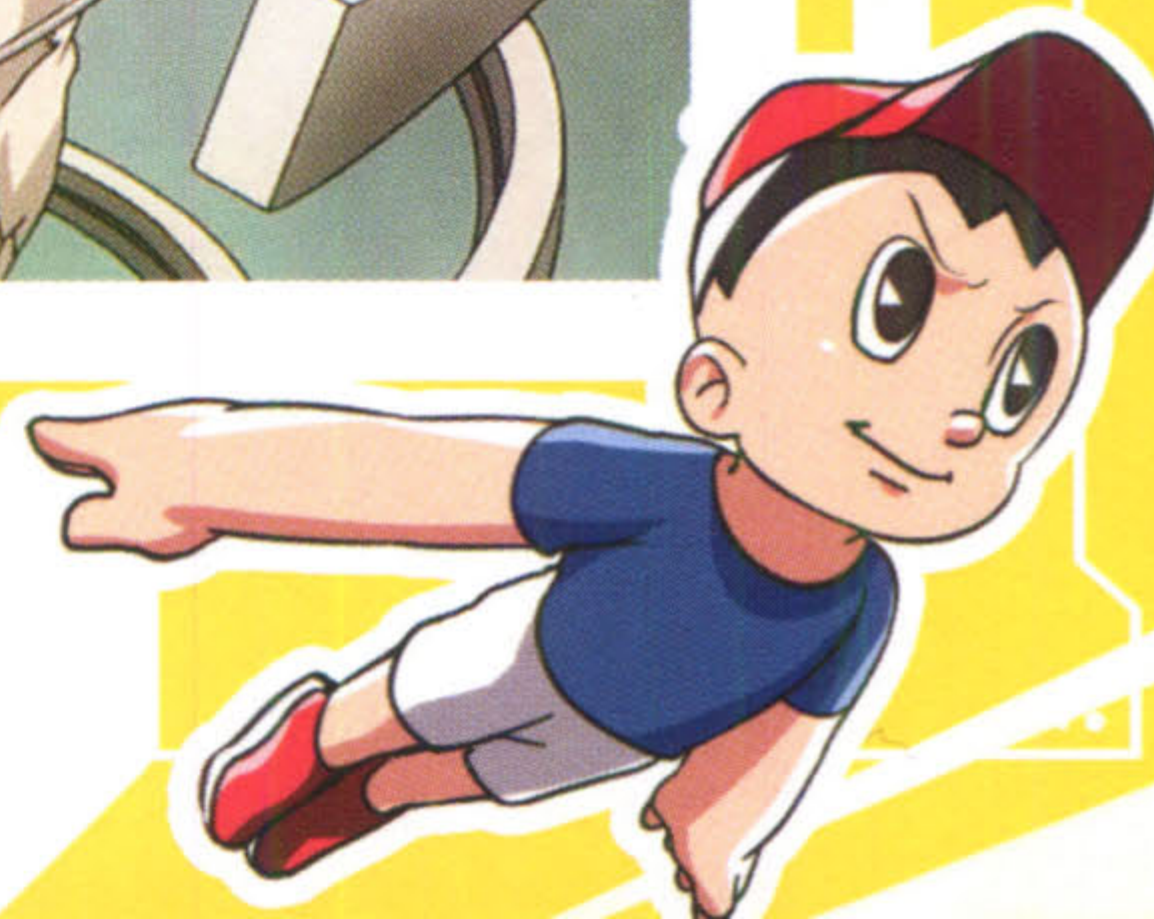
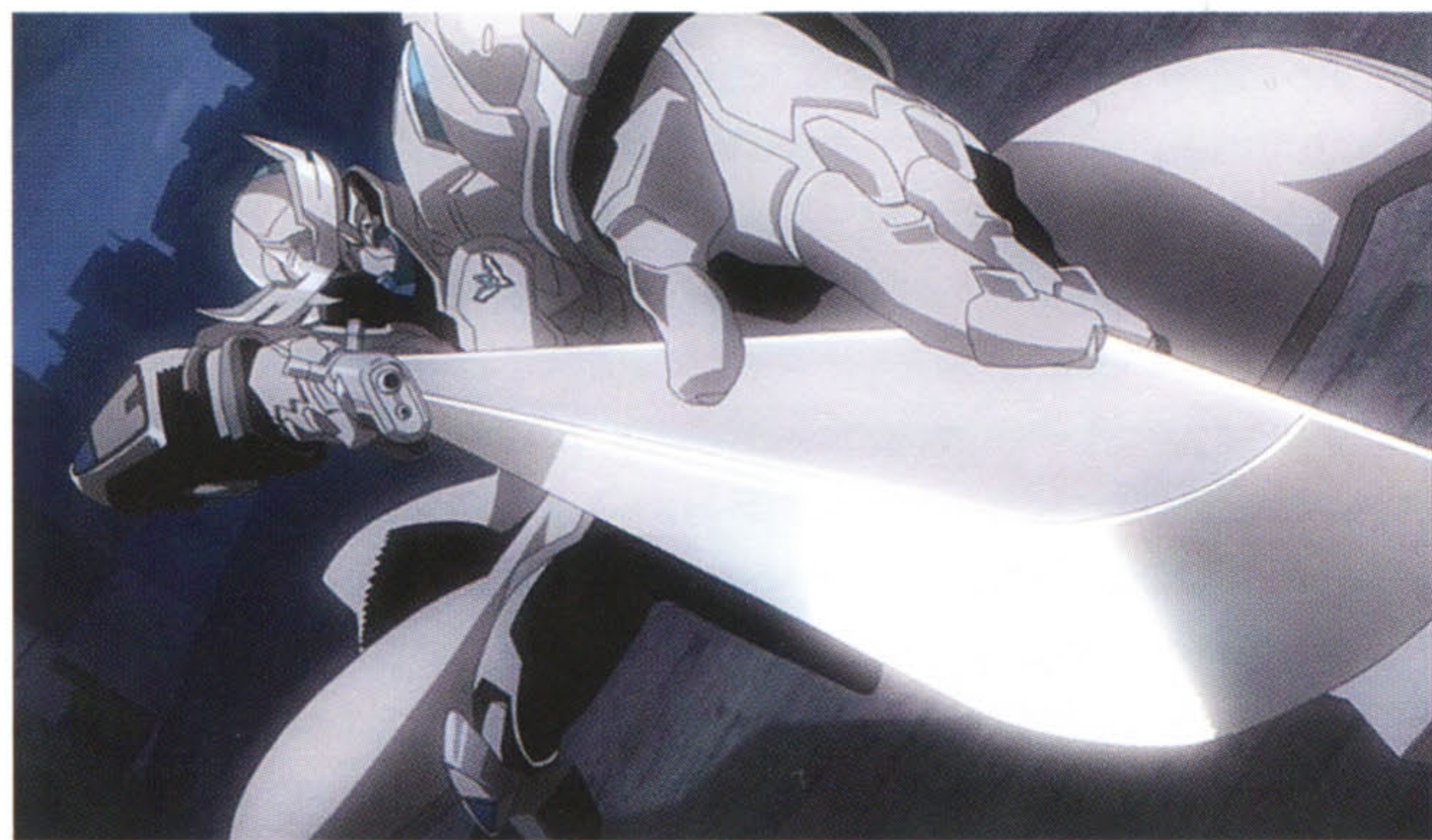
В первую очередь «Зетмен» цепляет своим необычным для японского зрителя взглядом на супергероику. По сравнению с полным угаром, который творили

демоны и ангелы в «Человеке-дьяволе», или с постановочной бравадой жанра токусацу здесь всё очень приземлённо, а главные герои контрастируют с классическими архетипами мужиков в трико.

Джин, рождённый во тьме с превосходящим желанием мести, но верящий в свет и стремящийся защитить близких людей, — своего рода Человек-паук, заброшенный в окружение Бэтмена и вынужденный мириться с реальностью, где невозможно спасти каждого. Образ Коги, наоборот, подтрунивает над знаменитым героем Готэма — это максимально наивный юноша с бесконечными деньгами, неистово верящий в высшую справедливость. Оригинал даже критиковали за излишнюю рефлексию персонажей над темами добра и зла. Благо злодей-трикстер (без клоунского грима) скрашивает своей харизмой повествование.

Немалую часть шарма «Зетмен» получил благодаря олдскульному гротеску прямиком из восьмидесятых. Особенно когда речь заходит о монстрах и сложных людских (и в частности — стариковских) физиономиях. Поначалу тайтл даже не боится откровенности и натуралистичной жести в лучших традициях боевого сэйнэна. Разве что экшену остро не хватает динамики и порой сюжетной оправданности.

TMS Entertainment проделала неплохую работу над переносом гротескного стиля Кацуры на экраны, но ладно не получилось уложить 230 глав манги в несчастные 13 эпизодов, из-за чего развитие главных героев кажется слишком резким и непоследовательным. Как и многие другие сериалы, аниме «Зетмен» — больше реклама манги, нежели полноценное произведение. Но ради уникального видения супергероику Кацуры и чертовски стильного опенинга посмотреть его стоит. ///



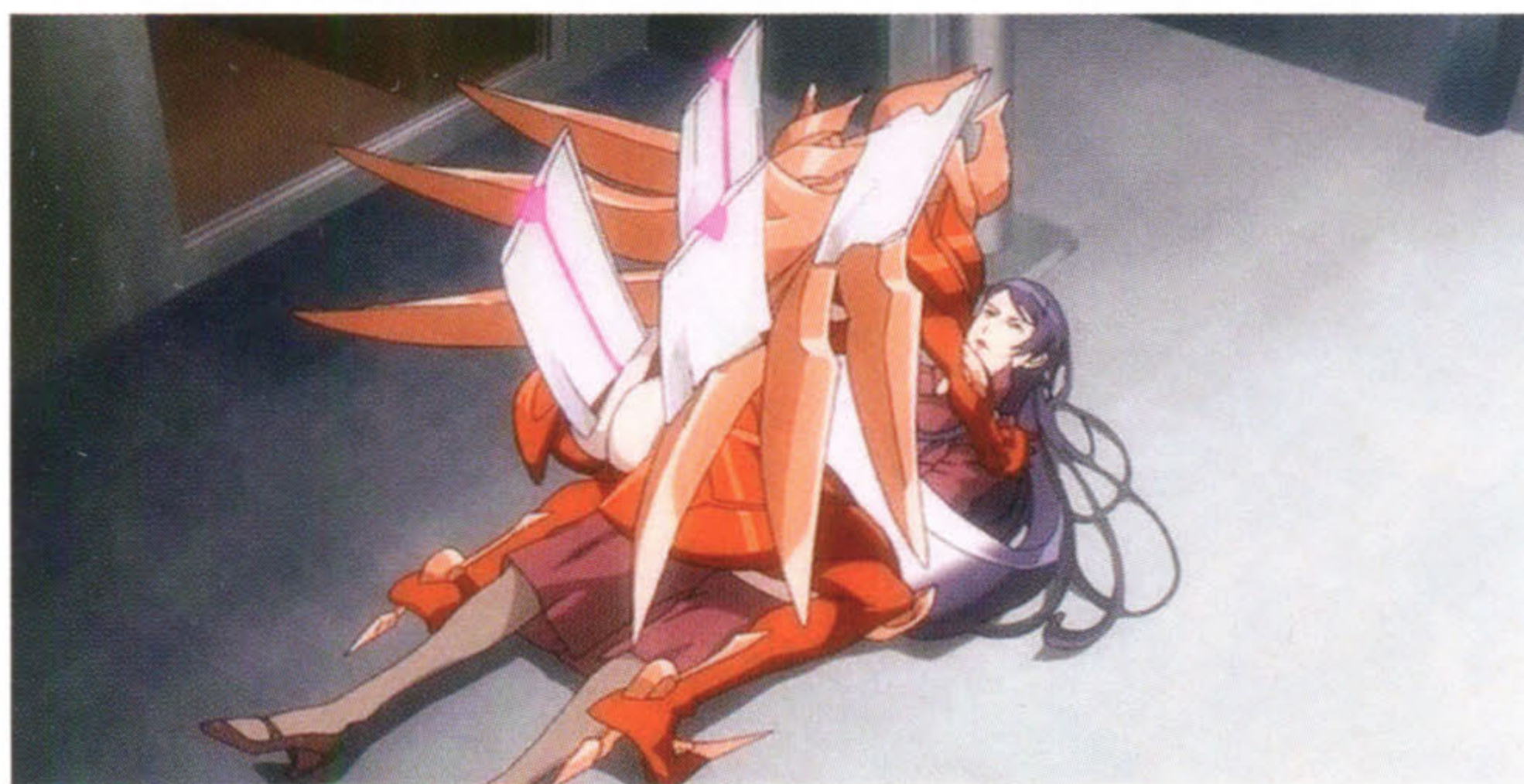
Текст: Евгений Шеянов

Клинок ведьм Witchblade

- **Первоисточник:** комикс издательства Top Cow
- **Год выхода:** 2006
- **Продолжительность:** 24 эпизода
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Gonzo
- **Режиссёр:** Ёсимицу Охаси

Клинок ведьм — украшенная камнями перчатка-паразит, надеть которую могут только избранные Клинком женщины. Могущественная реликвия дарит своей избраннице суперсилу, превращается в оружие и всячески защищает. Она обладает сознанием и личными мотивами: сперва выбрав девушку, Клинок жаждет битвы с сильнейшими на своём пути...

Самовольный, непредсказуемый, пытающийся сломить волю героини, разрывающий её одежду в самый неподходящий момент с целью облачить в бронелифчик



и вступить в бой — таков вездесущий напарник Сары Пеццини, детектива отдела убийств нью-йоркской полиции.

«Клинок ведьм» — одна из флагманских серий и часть вселенной издательства Top Cow, импринта Image («Спаун», «Ходячие мертвецы»). Идею комикса, выходящего с редкими перерывами с 1995-го по нынешний день, придумали основатель Top Cow Марк Сильвестри, редактор Дэвид Вол, сценаристка Кристина З., художники Майкл Тёрнер и Брайан Хаберлин.

Первые два десятка выпусков «Клинка ведьм» слабоваты. Происходит многое: Сара мстит наркоторговцам за убийство подруги, расследует гибель отца и оказывается между двух огней в войне мафии и якудза. Всё это разбавлено токсичными отношениями то с полубес-смертным миллиардером Кеннетом Айронсом, то с его телохранителем-ассасином Яном Ноттингемом. Событийность плодит сюжетные дыры, игнорирует часть линий и оставляет ощущение бессмысленности.

После комикс выравнивается, становясь сперва как минимум неплохой развлекательной супергероикой, а затем и вовсе великолепным мистическим детективом: ран Пола Дженкинса (номера 40–53) — настоящее золото! И как полагается супергеройскому флагману издательства, «Клинок ведьм» постоянно строит мосты в смежные серии, пугая неподготовленного читателя всевозможными ответвлениями. Так, комикс часто пересекается с The Darkness — тем самым, по которому выходила одноимённая серия видеоигр.

Что касается аниме 2006 года от режиссёра Ёсимицу Охаси, сценаристки Ясуко Кобаяси (прежде адаптировавшей «Жгучий взор Шаны», а затем — «ДжоДжо» и «Атаку титанов») и студии Gonzo («Афросамурай»), то в сериале мало что осталось от первоисточника, кроме могущественной реликвии.

Артефакт всё ещё не дружит с мужчинами, меняет владельцев и переодевает носительниц в сексапильный малопрактичный наряд. Героиня Масанэ Амаха под действием Клинка меняет цвет волос и обретает пирсинг на языке. Вместо гопников из подворотни героиня с ходу получает достойных противников: превратившихся в механических монстров людей. На место появившихся позже демонов и мистики из оригинала явилась научная фантастика про коварные корпорации, опыты над людьми и превращение человека в инструмент ведения войн.

Главная находка экранизации — тема материнства. Масанэ сражается с чудовищами, чтобы не позволить Департаменту защиты детей отобрать её дочь Рихоко. Впереди героиню ждут сомнения в состоятельности как родителя и тяжёлое обсуждение с девочкой ужасного неминуемого будущего.

Сериал может разочаровать поклонников оригинального комикса обособленностью истории от большой вселенной. Но аниме — часть канона. В то же время оно наверняка придётся по душе новой аудитории, особенно любителям битв с девушками в бронелифчиках, и удивит неожиданной драмой, сложными темами и невероятной химией между персонажами. ///

Текст: Евгений Шеянов

Гайвер

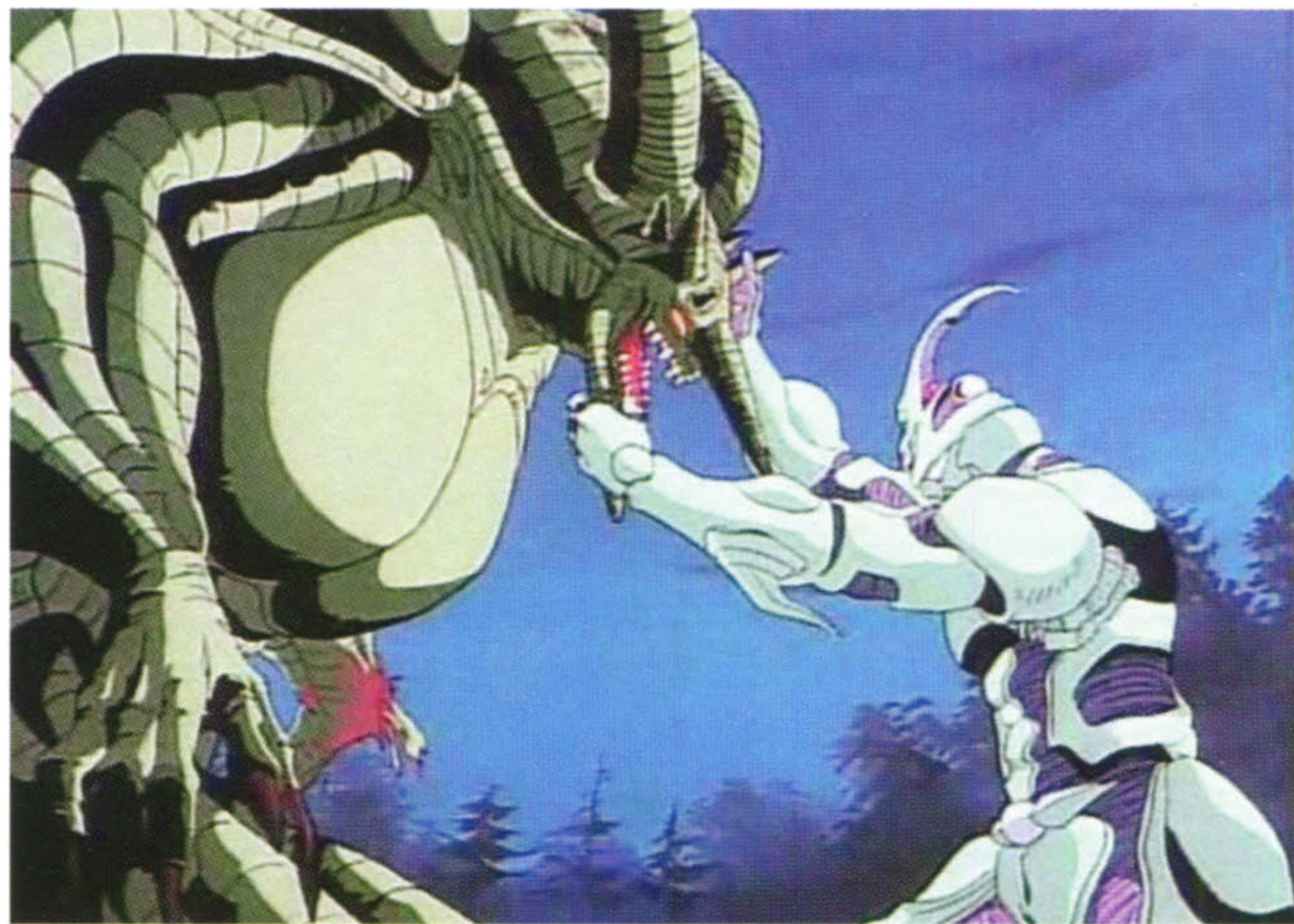
Kyoushoku Soukou Guyver

- **Первоисточник:** манга Ёсики Така
- **Годы выхода:** 1986–2006
- **Продолжительность:** 12 эпизодов, 26 эпизодов и фильм
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Visual 80, Animate Film, Live, OLM
- **Режиссёры:** Хироси Ватанабэ, Коити Исигуро, Ясуо Ямаёси, Наото Хасимото, Кацухито Акияма

Гайвер — это биоусилительная броня, разработанная Создателями — пришельцами, что давным-давно прибыли на Землю и запустили глобальный эксперимент. Какой? Узнаете вместе со старшеклассником Сё Фукама-ти — именно он нашёл инопланетный артефакт и был вынужден сражаться против всемирной тайной организации «Кронос», которая превращает людей в ужасных тварей — зоаноидов. Жуткие мутанты всюду! Среди полицейских, политиков и обычных граждан, не подозревающих, что стоит «Кроносу» послать сигнал, как они обратятся и забудут о собственной воле.

Мангу Ёсики Такаи экранизировали несколько раз. В 1986-м Хироси Ватанабэ адаптировал самое начало серии в 50-минутном фильме. Тогда многие персонажи оказались за бортом, а нарратив упростился до ориджина супергероя с классической девушкой в беде. Впоследствии Ватанабэ прославил комедийное фэнтези-приключение «Рубаки», но его первый проект — «Гайвер» — был мрачной супергероикой, заходящей на территорию ужасов. Его версия по тону ближе всего подобралась к первоисточнику.

С 1989 по 1992 годы выходил 12-серийный OVA-сериал, в основу которого легли первые пять томов. Сюжетно он позволяет себе куда меньше вольностей, чем короткометражка Ватанабэ, но слово в слово не повторяет мангу,

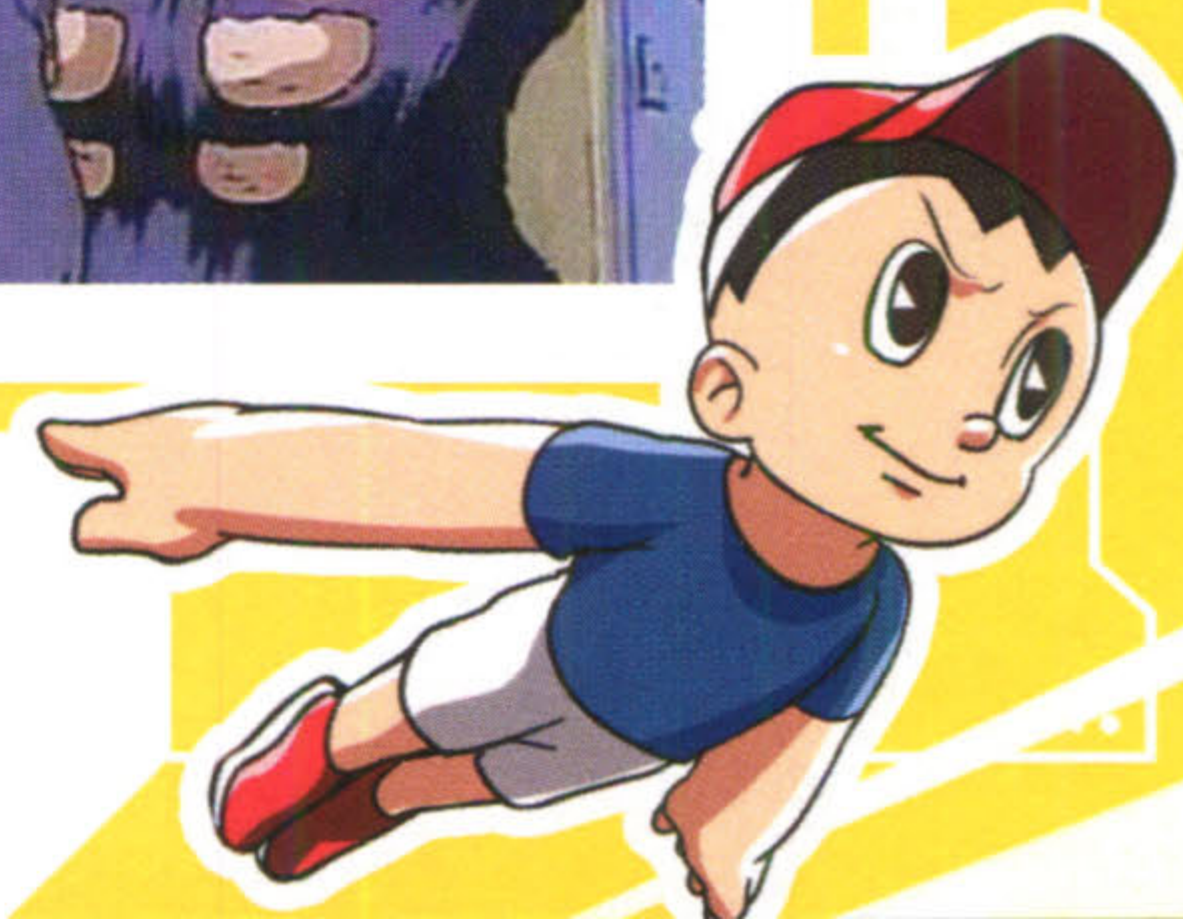
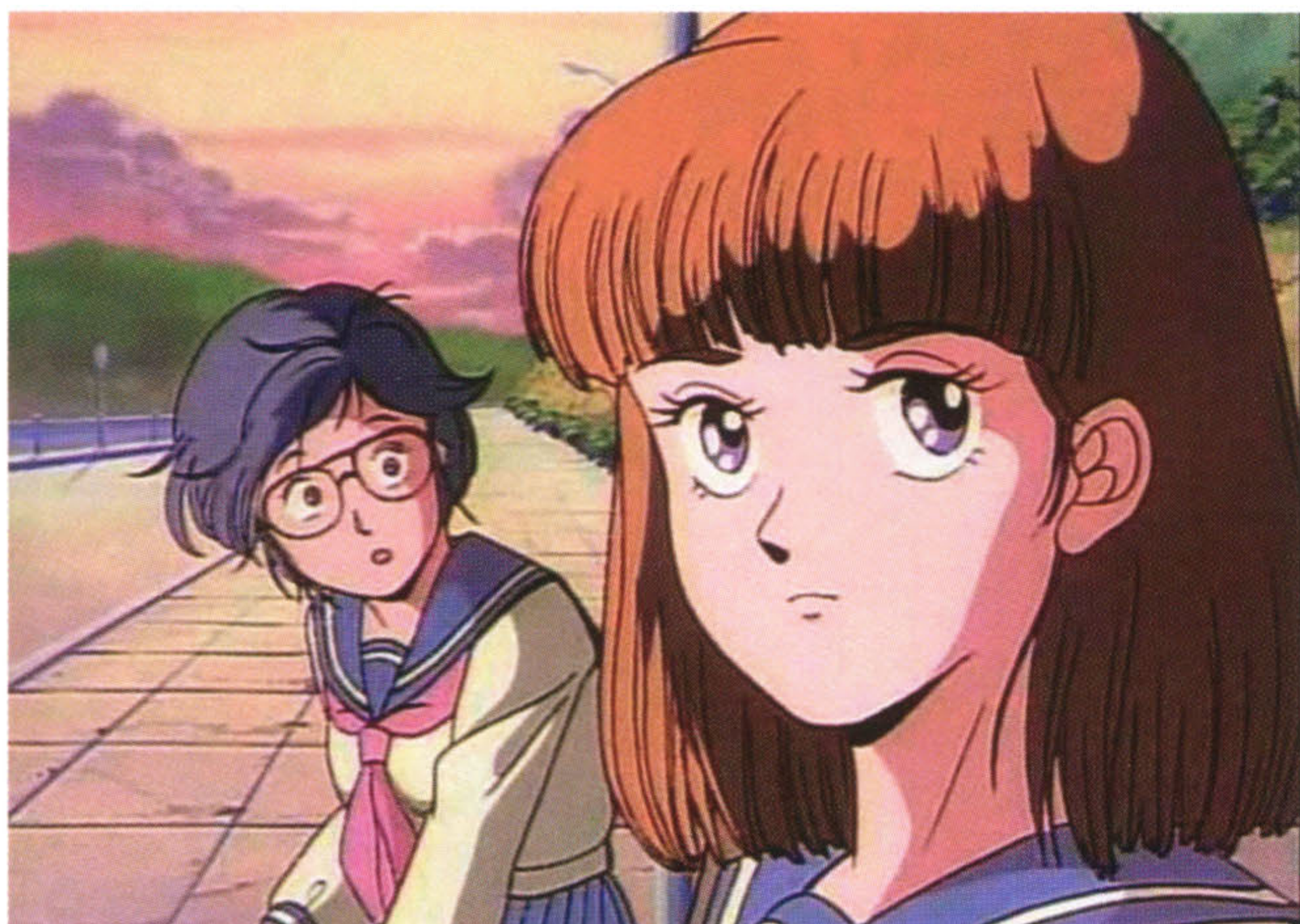


а дополняет её и перетасовывает события. Две части по шесть эпизодов сняли разные режиссёры: первую — Коити Исигуро, вторую — Ясуо Ямаёси и Наото Хасимото. Сначала OVA-сериал цеплял хорошей анимацией, но ближе к концу стал всё чаще обращаться к статике — даже во время боёв.

В 1991 году на свет явилась американская экранизация от мастеров спецэффектов Скриминга Мэда Джорджа и Стива Ванга. Получилось кино категории «Б» — с комедией, ужасами, кунг-фу, зоаноидом-рэпером и внезапно звёздным кастом. В фильме снялись Марк Хэмилл, Дэвид Гейл и Майкл Берриман. Поскольку хита не случилось, более brutalный (и бюджетный) сиквел «Тёмный герой» 1994 года затерялся в истории.

26-серийный ремейк 2005 года от Кацухито Акиямы и студии OLM охватил уже десять томов и улучшил оригинальную историю Такаи: авторы наладили эмоциональную связь между зрителями и персонажами и расширили конфликты. Это лучшая версия «Гайвера», которая передаёт всю безысходность первоисточника. Взамен сериал растерял выразительные элементы боди-хоррора.

Чёткого финала нет ни в одной из адаптаций, поскольку манга Ёсики Такаи так и не закончилась — она в хиатусе с 2016 года. А ведь с каждым томом история замедляется в темпе и становится только интереснее... ///



Текст: Борис Невский

Большой О

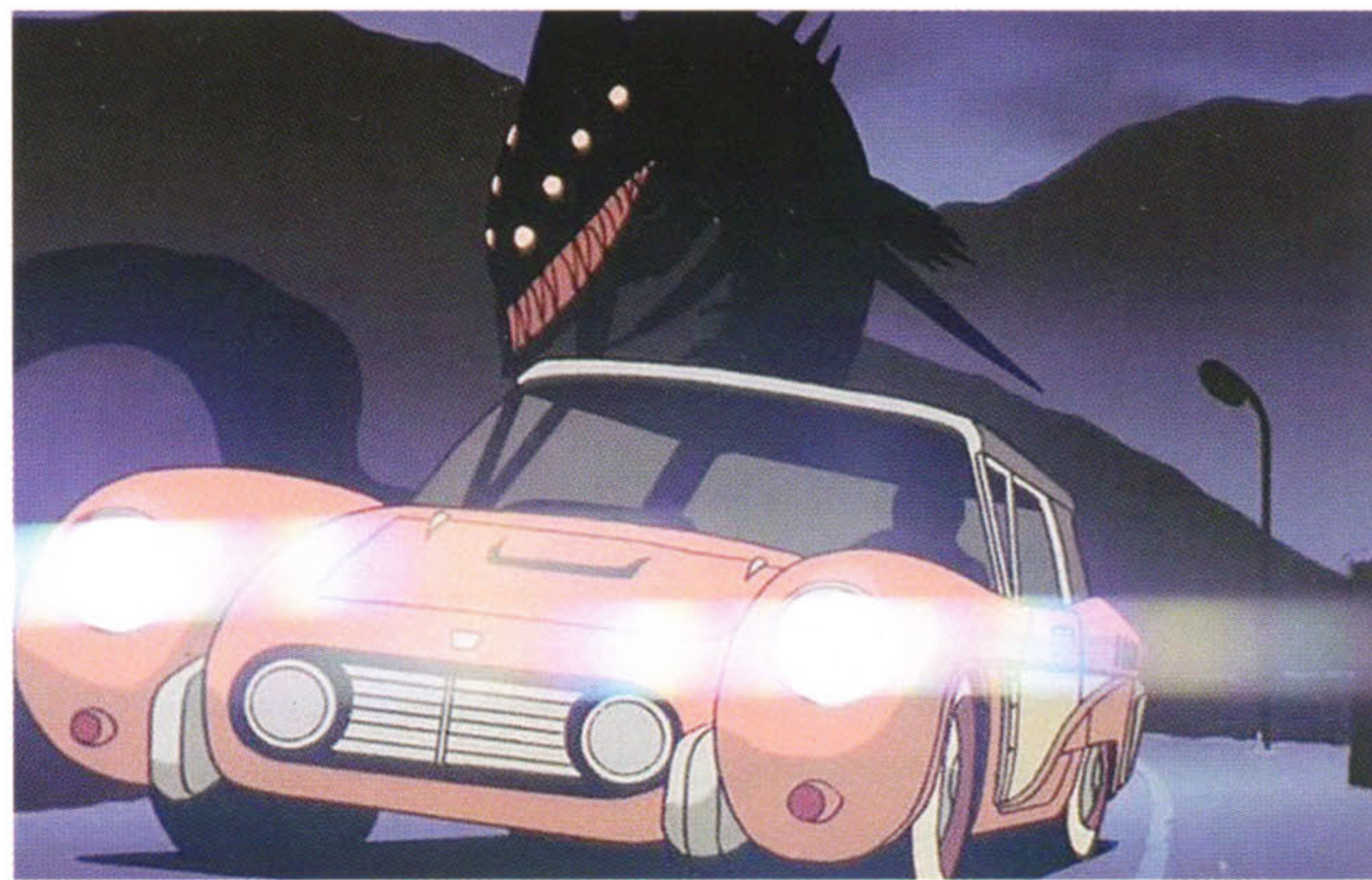
The Big O

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 1999–2003
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёр:** Катаяма Кадзуёси

Парадигм-Сити, город грехов. Когда случается очередное громкое преступление, на свет выходит «человек в чёрном» — миллионер Роджер Смит, посредник между властями, полицией и мафией. Смит умен и удачлив, блестяще ведёт переговоры и всегда добивается успеха. Если хитростью и силой решить вопрос не получается, в дело вступает Большой О — огромный робот, который сокрушит любое зло.

«Большой О» походит на анимешную версию «Бэтмена». В центре сюжета богатый джентльмен с наипичнейшей фамилией Смит, который на самом деле супергерой. Рядом с ним — преданный дворецкий Норман и прекрасная женщина-андроид Дороти. Ещё у Смита куча хитроумных гаджетов и большой робот с продвинутым искусственным интеллектом. Дальше всё как в классических комиксах DC: разномастные злодеи, с которыми не справляются власти и полиция, невинные граждане-жертвы, замаскированный мститель, опасные приключения... При этом сериал больше детектив, нежели экшен, — к тому же нуарный, с элементами стимпанка и меха.

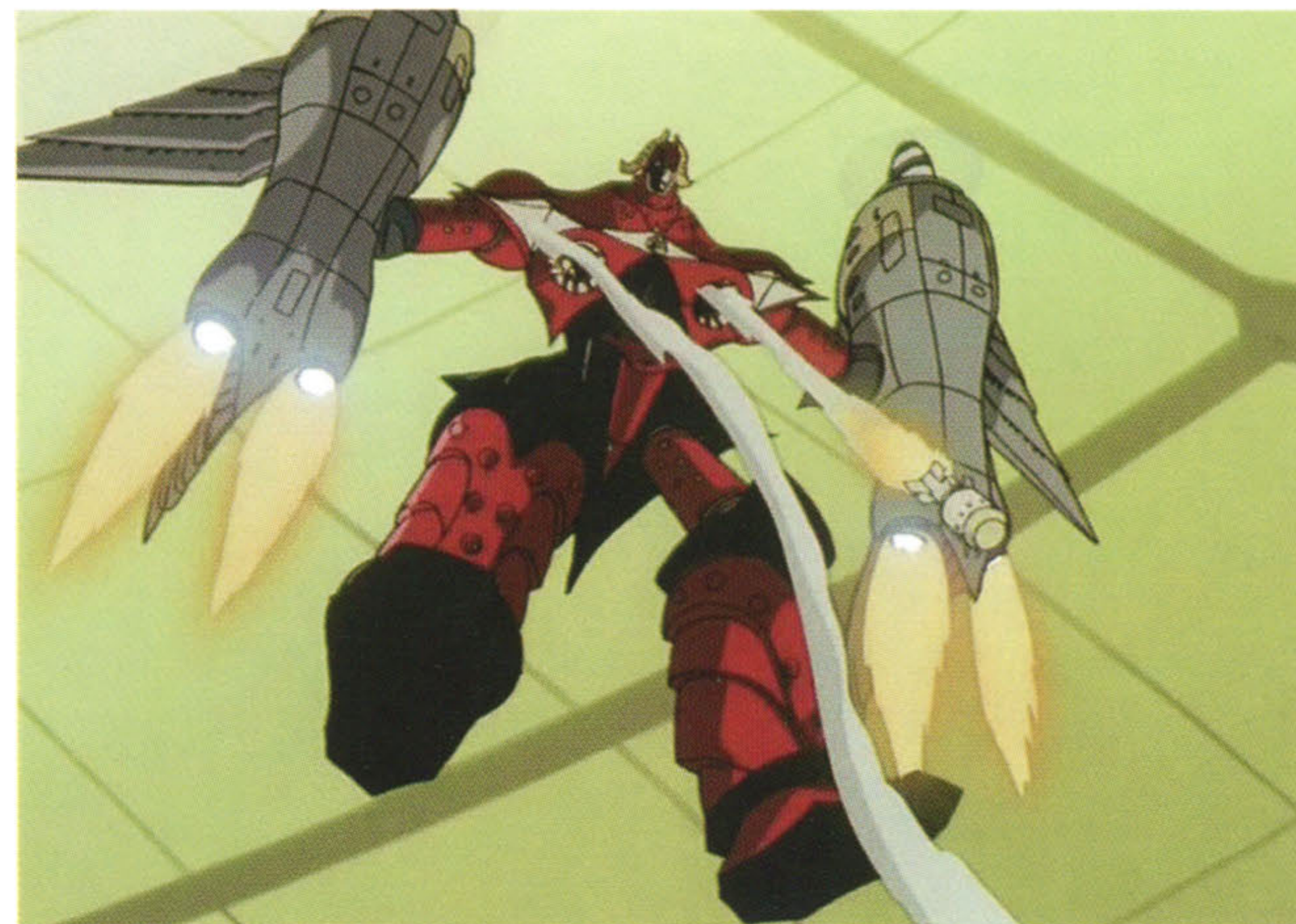
Недостатков у шоу, кажется, вообще нет. Стиль, атмосфера, персонажи и сюжет очень цепляют и радуют глаз. Разве что сначала аниме кажется достаточно шаблонным супергеройским комиксом с уклоном в меха. Несколько интересных, но клишированных героев решают всякие криминальные загадки в фантастическом мегаполисе. Сколько подобных историй мы видели? Но всё не так просто.



Шаг за шагом Парадигм-Сити раскрывает нам свою подлинную сущность. Оказывается, сорок лет назад и люди, и андроиды полностью забыли прошлое и фактически начали жизнь с нуля. Почему? Тайна. Парадигм-Сити, возможно, последнее прибежище человечества на Земле. Ещё одна тайна. Порой некоторые горожане вспоминают нечто важное, что обычно стоит им жизни или как минимум влечёт за собой очень серьёзные неприятности. Кто за этим стоит? Тоже тайна.

Вопросов становится всё больше, а ответов не прибавляется. Роджер Смит сражается со злодеями и пытается разобраться в событиях прошлого. Экшен в антураже гангстерских разборок или бондианы сменяется битвами гигантских роботов и погонями в футуристических декорациях — эклектика правит бал. Наконец, феерический финал — немного запутанный, перегруженный философскими смыслами, как часто бывает в фантастическом аниме. И вместе с тем неожиданный для всей истории.

Получилось яркое, но сумбурное шоу. Изначально было запланировано 26 серий, но японской аудитории сериал не особо зашел. Поскольку его делали исключительно для продвижения игрушек-роботов Bandai, от дальнейшего производства отказались — 13-й эпизод стал последним. Однако западные зрители оказались более благосклонны к «Большому О». После успеха на Cartoon Network американцы профинансировали второй сезон. Так аниме обрело полноценное воплощение в соответствии с изначальной задумкой. ///



Текст: Борис Невский

Проект Кей

К

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** с 2012
- **Продолжительность:** 26 эпизодов и 7 фильмов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** GoHands
- **Режиссёр:** Судзуки Синго

Альтернативной Японией тайно руководят семь кланов, члены которых обладают суперспособностями. У каждой «семьи» свой цвет и король — самый сильный эспер. Время от времени они друг с другом конфликтуют, но простых граждан обычно это не затрагивает. Не касалось это и ученика элитной школы Исано Ясиро, пока он не влип в эпицентр жестоких клановых разборок. Оказалось, парень не так-то прост!

Аниме очень красивое, с первых кадров берёт зрителей в плен, поражая визуалом и качеством анимации. Детализированный футуристический мир, очаровательные персонажи, эффектные фоны, оригинально показанные способности, динамичные сражения... Настоящее пиршество для глаз.

Что касается сюжета, то здесь всё не так однозначно. «Кей» придумала группа авторов из семи человек под псевдонимом GoRA. Они хотели создать долгоиграющую франшизу, поэтому много внимания уделили проработке сеттинга и персонажей. И одобрили всё это морем фансервиса для разных групп отаку: от любителей классического этти и нэко-тян до фанаток броманса с закосом под сёнэн-ай.

Конструируя свой мир, GoRA брали фрагменты и образы ряда популярных аниме вроде «Дюрарары», «Гинтамы» и «Индекса»/«Рейлгана», чтобы зацепить фандомы культовых тайтлов. С той же целью «Кей» вобрал в себя всевозможные жанры и поджанры: научную фантастику с уклоном в соларпанк, технофэнтези, мистику и супергероику.

Удалась ли задумка авторов? Отчасти. Запала хватило только на дебютное аниме, а последующие сиквелы в виде ещё одного сериала и семи фильмов получились не очень. Разве что полнометражка «Пропавшие короли» может похвастаться ещё более шикарным визуалом, в остальном же — середнячок.

Франшиза жива до сих пор и выбралась за рамки экранов. Помимо фильмов и сериалов у нас есть 13 серий манги и аж 25 ранобэ! Последний роман на момент написания статьи вышел в конце 2024 года. Так что аниме лишь составная часть вселенной «Кей», нередко оно лишь дополняет мангу и ранобэ. Не считая оригинального сериала, который положил начало мультимедийной франшизе и хорош в отрыве от прочих произведений.



Хочется посмотреть яркое аниме с хорошо проработанным сюжетом про супергероев и злодеев на фоне высокотехнологичного мира с элементами посткиберпанка и соларпанка? С толпой бисёнэнов и красоток? С детективной интригой, забавным юмором и временами душещипательной драмой? Тогда «Кей» 2012 года — идеальный вариант. ///





Текст: Дарья Кулагина-Кравчук, Юрий Кулагин

Паразит: Учение о жизни

Kiseijuu: Sei no Kakuritsu

- **Первоисточник:** манга Хитоси Ивааки
- **Годы выхода:** 2014–2015
- **Продолжительность:** 24 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Кэнъити Симидзу

Что такое «паразит»?

С биологической точки зрения — это организм, живущий за счёт физиологии хозяина. В переносном значении — человек, который пользуется благами других и не даёт ничего взамен. А в рамках этого спецвыпуска «Паразит» — в первую очередь манга Хитоси Ивааки, выходившая с 1988 по 1995 год. За три десятка лет это культовое произведение обзавелось тремя адаптациями. Одна — недавний корейский сериал с подзаголовком «Серый» — оказалась скорее спин-оффом, пусть и заимствующим очень многое из оригинала. Другую — в двух частях и с живыми актёрами — в фанатском сообществе принято не вспоминать. А вот третью — аниме «Паразит: Учение о жизни» от студии Madhouse — определённо стоит обсудить.

Завязка «Учения о жизни» может показаться одной из самых банальных, что когда-либо использовались в научной фантастике. На Землю нападают загадочные пришельцы, которые захватывают человеческие тела и постепенно интегрируются в общество — не столько ради господства, сколько ради пропитания... людьми. Противостоять тварям сложно: многие из них научились безукоризненно мимикрировать под обычных смертных, а в открытом бою они превращают свои головы в смертоносные лезвия, с лёгкостью раскидывая целые отряды спецназа.

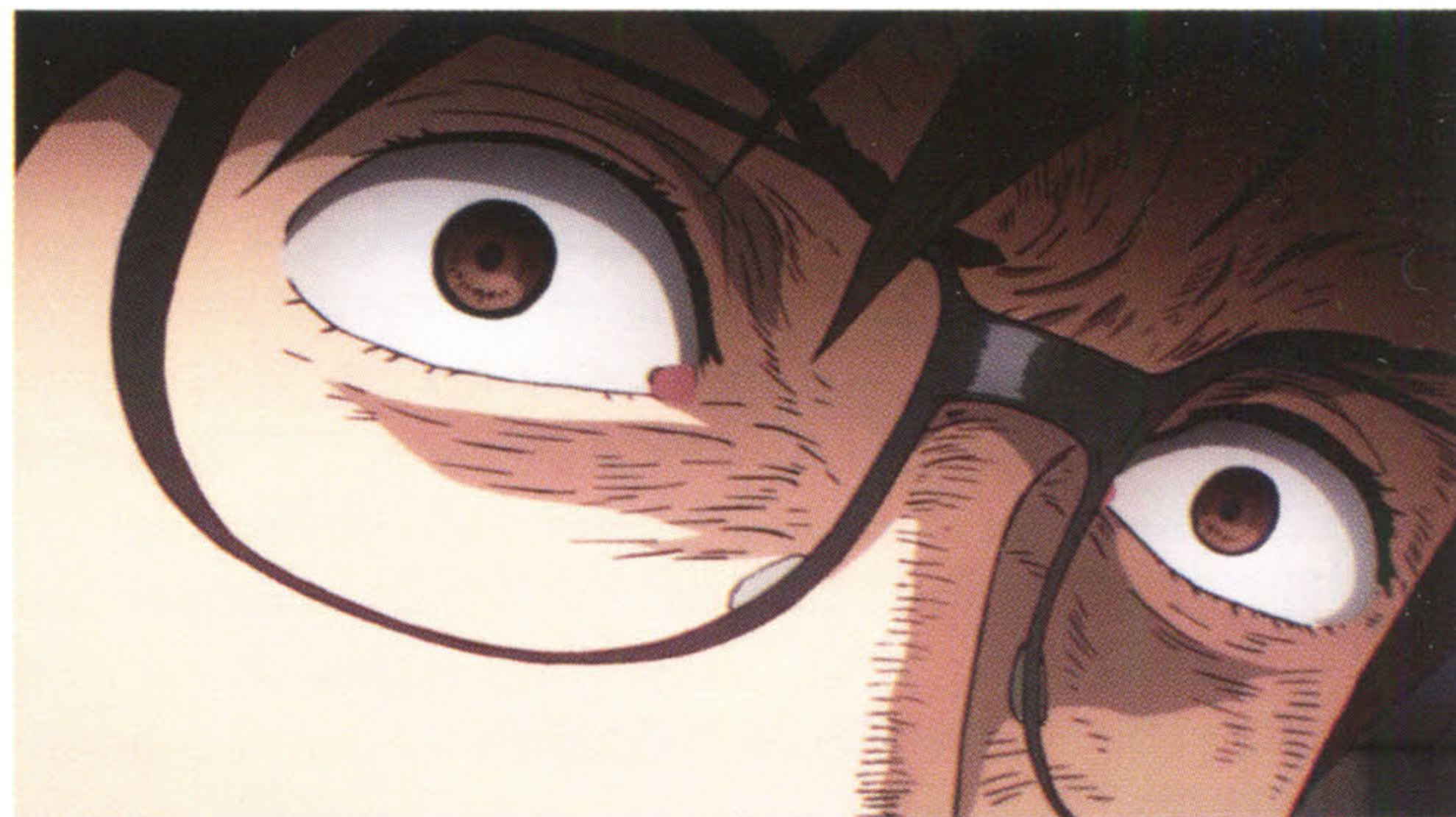
Главному герою, старшекласснику Синъити Идзуми, относительно повезло — добравшийся до него пришелец

попал не в голову, а в правую руку, так что подчинить себе всё тело не смог. Позже паренёк знатно удивился, когда одной рукой остановил несущуюся машину, а потом его ладонь отрастила рот, глаза и заговорила. Вынужденные делить одно тело на двоих Синъити и Миги (буквально «Правый» на японском) оказались в непростой ситуации. Другие пришельцы телепатически чувствуют сородича, но не могут смириться с его неполноценным существованием, а потому стремятся убить.

Из этой концепции Хитоси Ивааки выводит целый ряд интересных тем, далеко выходящих за рамки стандартного тропа об инопланетянах, похищающих тела. Есть мысли попроще: например, что люди предпочитают не обращать внимания на катастрофу, пока не становится совсем поздно. Есть посложнее вроде рассуждений Миги и Синъити о том, что значит быть человеком. Герои относятся к разным видам, так что и системы ценностей у них разные. Что для одного — страшная трагедия, для другого — естественное стремление к выживанию. Чем дальше заходит сюжет, тем чаще их мировоззрение сталкивается со взглядами других людей и пришельцев, размывая границы морали. Маньяк, убивающий сородичей ради забавы, — человек или чудовище? А пришелец, что пробует есть человеческую еду, пытается стать частью общества и даже матерью?

«Паразит» оказывается не боди-хоррором, которым поначалу прикидывается, хотя расчленёнки и мутирующих в диковинные формы пришельцев хватает. Это в первую очередь психологический хоррор: используя плотоядных инопланетян как простых и понятных антагонистов, сюжет постепенно превращает их в искажённое отражение человечества.





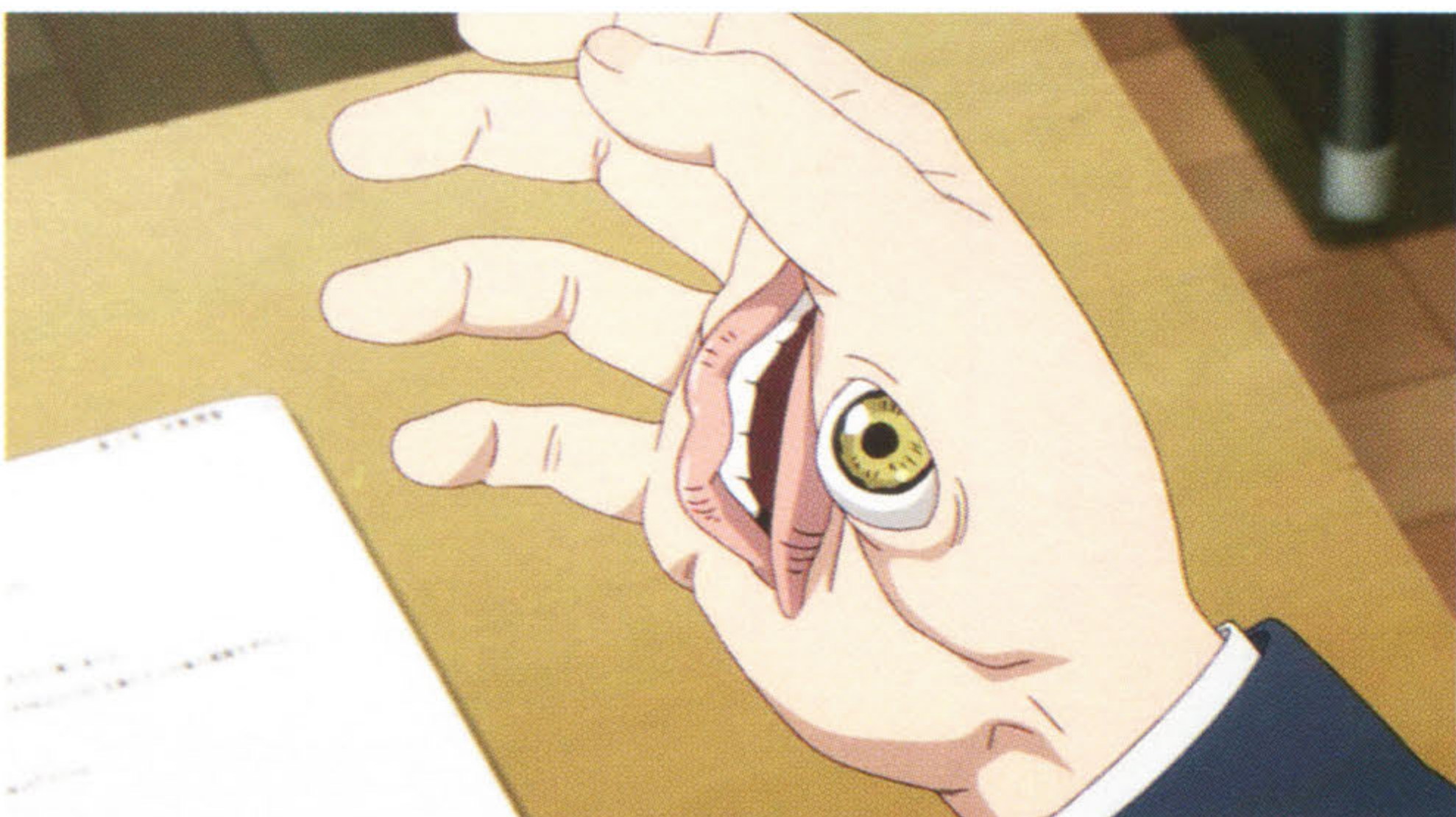
Из этого вытекает ещё одна важная проблема — экологическая. Ни Миги, ни другие пришельцы не могут понять, почему люди так бездарно относятся к своей планете. Напрямую аниме на этот вопрос не отвечает, так что раздумывать приходится уже зрителю: если даже инопланетяне, у которых никогда не было дома, видят ценность мира, в котором оказались, то почему её не видят люди?

По аниме совсем не заметен возраст первоисточника, последней главе которого — на секундочку! — в 2025 году стукнуло тридцать лет. Это косвенное доказательство того, что оригинальная манга была прорывной и в каком-то смысле пророческой. Кроме того, «Учение о жизни» — образцовый пример того, как надо адаптировать относительно старые произведения. Аниме не просто кропотливо переносит темы и идеи Хитоси Ивааки со страниц на экраны, а ещё и подстраивает сеттинг под современные реалии. Студия Madhouse обновила образы персонажей и переделала некоторые сцены. Например, отец Синъити на кухне читает новости на планшете, а сам юноша изучает информацию о паразитах

не в библиотеке, а в поисковике. Такие моменты очень ладно вшили в повествование.

Конечно, фанаты первоисточника всё равно найдут к чему придраться. К юмору, которого в аниме стало заметно меньше. Или к вырезанным и переставленным сценам, из-за которых история развивается быстрее, жертвуя экспозицией. Или к экшен-сценам — да, они получились более зрелищными, но фирменная, льющаяся через край кровища пропала.

Однако главное — впечатления после просмотра, которые полностью совпадают с эмоциями от прочтения манги. Из всех трёх адаптаций «Паразита» эта лучше всего доносит главную мысль Ивааки: пришельцев здесь правильнее называть разумными хищниками, которые убивают людей из-за инстинкта — как пауки насекомых ради пропитания. В то же время у людей, столетиями вытягивающих из планеты её ресурсы, нет биологических установок загрязнять океаны, вырубать леса и истреблять целые виды животных — и всё же мы продолжаем этим заниматься. Так что же такое паразит? ///





Текст: Дмитрий Кинский

Кайдзю № 8

Kaījuu 8-gou

- **Первоисточник:** манга Наоя Мацумото
- **Годы выхода:** с 2024
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Production I.G
- **Режиссёр:** Сигэюки Мия

«Кайдзю № 8» — первоклассный сёнэн со всеми плюсами и минусами жанра, только перед нами история не про магов или истребителей демонов, а про гигантских монстров в современной Японии.

Кафка Хибино и его подруга Мина Асиро с детства мечтали вступить в ряды элитных Сил обороны, которые занимаются уничтожением кайдзю. У девушки получилось, она стала лучшей из лучших, а вот парень многократно завалил экзамены и к тридцати двум годам окончательно смирился с карьерой уборщика трупов монстров, которые остаются после разрушительных битв в городе. Работа, конечно, неблагодарная и порой крайне мерзкая, но кто-то должен её делать!

Всё меняется, когда в Кафку вселяется странный монстр и дарует способность превращаться в человекоподобного кайдзю, сохраняя при этом разум. Сил у героя теперь хоть отбавляй для борьбы с чудовищами, большинство из них он может уложить одной левой, но в Силах обороны не должны узнать его секрет. В лучшем случае его убьют, а в худшем — сделают из него оружие.

Звучит знакомо? Нечто похожее мы видели в «Атаке титанов». Здесь и герой, который превращается в монстра и вступает в отряд для борьбы с отчасти себе подобными, и даже местный аналог Леви — хладнокровный, низкорослый и тоже ловко орудует клинками.

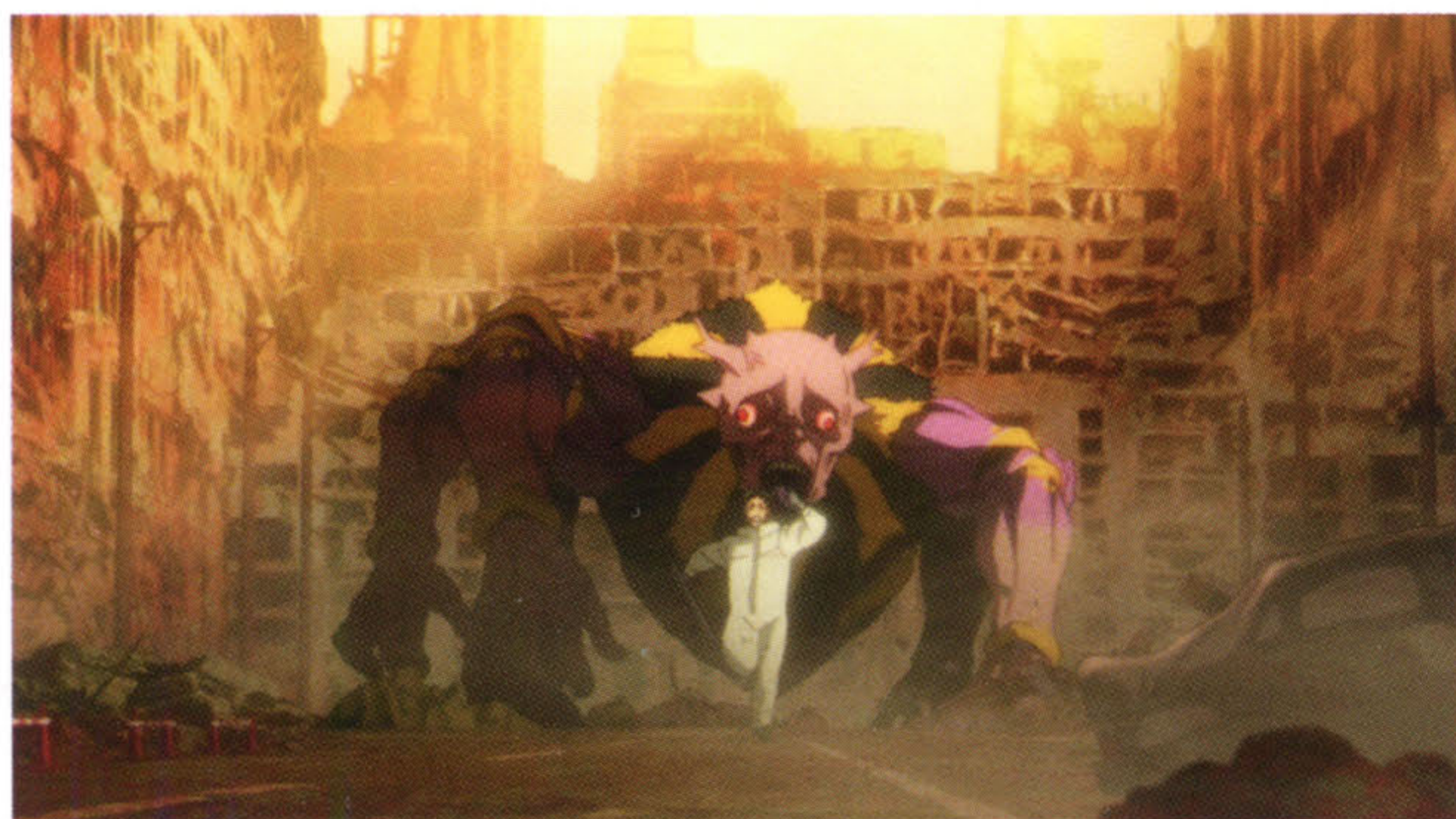
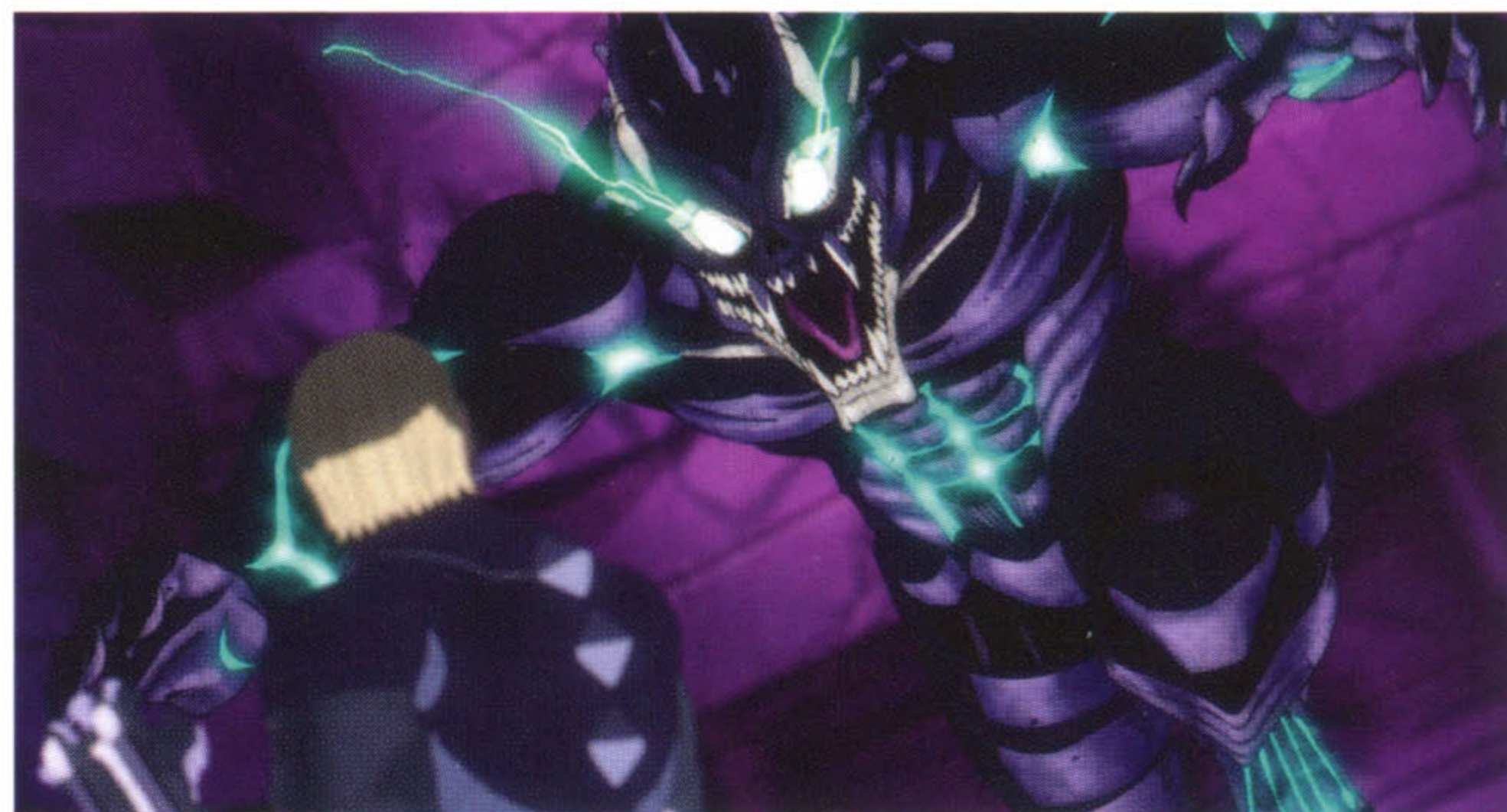
Только если «Атака титанов» разбавляет крутой экшен психологической драмой и триллером, то «Кайдзю № 8» делает упор на добротную комедию. Главный герой постоянно оказывается в неловких ситуациях из-за новообретённых сил. К примеру, его «успокаивающая» улыбка

в форме монстра до обморока и слёз пугает людей. А ещё Кафка однажды задался вопросом, как сходить в туалет, будучи кайдзю... Как оказалось, моча вытекает у него прямо из сосков, что шокировало протагониста.

В борьбе с монстрами Кафке помогают не только сверхчеловеческие силы кайдзю, но и его глубокие познания в анатомии самых разных чудовищ, которых он понабрался во время работы уборщиком. Это делает персонажа интереснее, ведь одной лишь грубой силы не всегда достаточно для победы над кайдзю. Хибино может спасти друзей и боевых товарищей даже в облике человека.

Без сюжетной интриги не обошлось: пока герой и Силы обороны сражаются с мощными, но обычными по своей природе кайдзю, над миром нависает куда более страшная угроза — разумный монстр, способный превращаться в людей. Тот методично изучает человечество, адаптируется и с каждым днём становится опаснее...

«Кайдзю № 8» — лёгкий и захватывающий аниме-боевик, который смотрится на одном дыхании. Сериал не пытается выдать из себя очередное философское высказывание о природе человека, а делает то, с чем лучше всего справляется, — развлекает зрителя. ///



Текст: Борис Невский

Гангрейв: Убийца с того света

Gungrave

- **Первоисточник:** видеоигра Gungrave
- **Годы выхода:** 2003–2004
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Тосиюки Цуру

Молчаливый силач Брэндон Хит и бойкий умник Гарри Макдауэлл выросли в приюте и всегда были не разлей вода. Позже они вступили в «Миллениум», гангстерский синдикат, которым заправляет Большой Папочка. Однако, чтобы взобраться на самую вершину мафии, Гарри предаёт и убивает лучшего друга. Спустя тринадцать лет после случившегося Брэндон восстаёт из мёртвых с помощью некролиза — сыворотки, созданной безумным учёным доктором Токиокой, и превращается в несокрушимого зомби Грейва. Пришло время для мести...

«Гангрейв» сняли по мотивам популярного в Японии начала нулевых шутера для PlayStation 2. Но это не просто экранизация игрового боевика с многочисленными перестрелками и фонтанами крови. При просмотре на ум сразу же приходит классическое кино про гангстеров — в первую очередь «Однажды в Америке» Серджо Леоне. Фильм Леоне отражается во многих элементах аниме. Два близких с детства друга-гангстера, предательство одного из них ради денег и власти, общая схема ленты с многочисленными флешбэками, любовный треугольник и обилие психологических переживаний, которые превращают кровавый боевик в настоящую драму. Разве что зомби в картине Леоне нет.

От игры сериал перенял чумовой и стильный экшен с настоящим градом пуль, под которым умирают и люди,

и монстры. Крутого и немного пафосного героя, эффектно стреляющего с двух рук. Колоритных антагонистов. И мрачную, брутальную атмосферу, благодаря которой игра стала культовой. Оттуда же пришли драматичные вставки о прошлом героя, без которых аниме было бы просто ещё одним боевиком — зрелищным, но одномерным.

Но больше всего сериал цепляет своими персонажами: практически все они связаны с преступным миром, поэтому по-настоящему хороших людей среди них нет. Условное «добро» основано исключительно на чувстве долга и фанатичной преданности главного героя, отчего временами мороз по коже. С другой стороны, уж лучше специфический долг в духе самураев, нежели абсолютная алчность Гарри и других мафиозных плохишей.

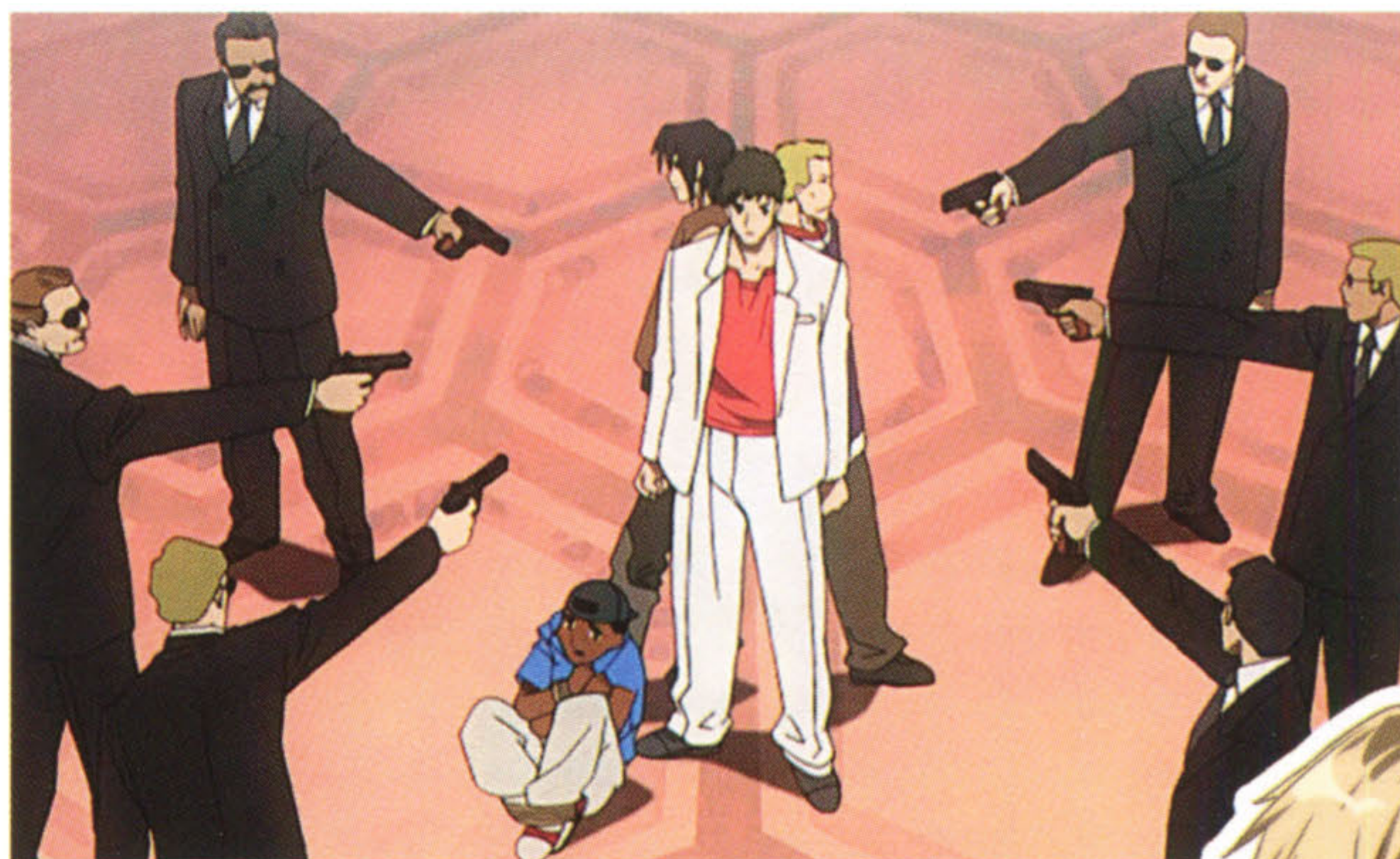
Образы мышления и характеры большинства гангстеров в аниме сильно напоминают другое культовое кино — «Казино» Мартина Скорсезе. Жажда денег и власти уничтожает личность людей на тотальном уровне — в конце концов они теряют всё человеческое, отличаясь от реальных монстров только внешне.

Атмосфере мрачного и кровавого нуара сильно способствует выразительный саундтрек Цунэо Имахори, в котором берущие за души рок-баллады искусно сочетаются с мощными электронными ритмами индастриала.

«Гангрейв» не назовёшь шедевром — сюжетной и смысловой оригинальности ему явно не хватает. Однако плюсов у сериала немало. И один из главных — достаточно зрелое повествование. Здесь нет набивших оскомину анимешных школьников с комплексом избранного. Большая часть персонажей — взрослые люди с противоречивыми характерами и проработанным бэкграундом, которые прекрасно объясняют их мотивацию.

Особенно здорово обрисовали протагониста. Брэндон Грейв очень мало говорит, и его чувства сложно понять навскидку. Поэтому многие события сопровождаются внутренним монологом героя, благодаря которому становится понятно, что он вовсе не тупой качок-головорез, а человек, глубоко страдающий, пытающийся найти искупление своих грехов и мучимый вопросом, что же в его жизни пошло не так.

Такая история не могла закончиться традиционным хеппи-эндом. Финал совершенно закономерен — в этой игре победителей не будет... ///





Текст: Олег Поторокин

Корона грешника

Guilty Crown

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** 2011–2012
- **Продолжительность:** 22 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Production I.G
- **Режиссёр:** Тэцуро Араки

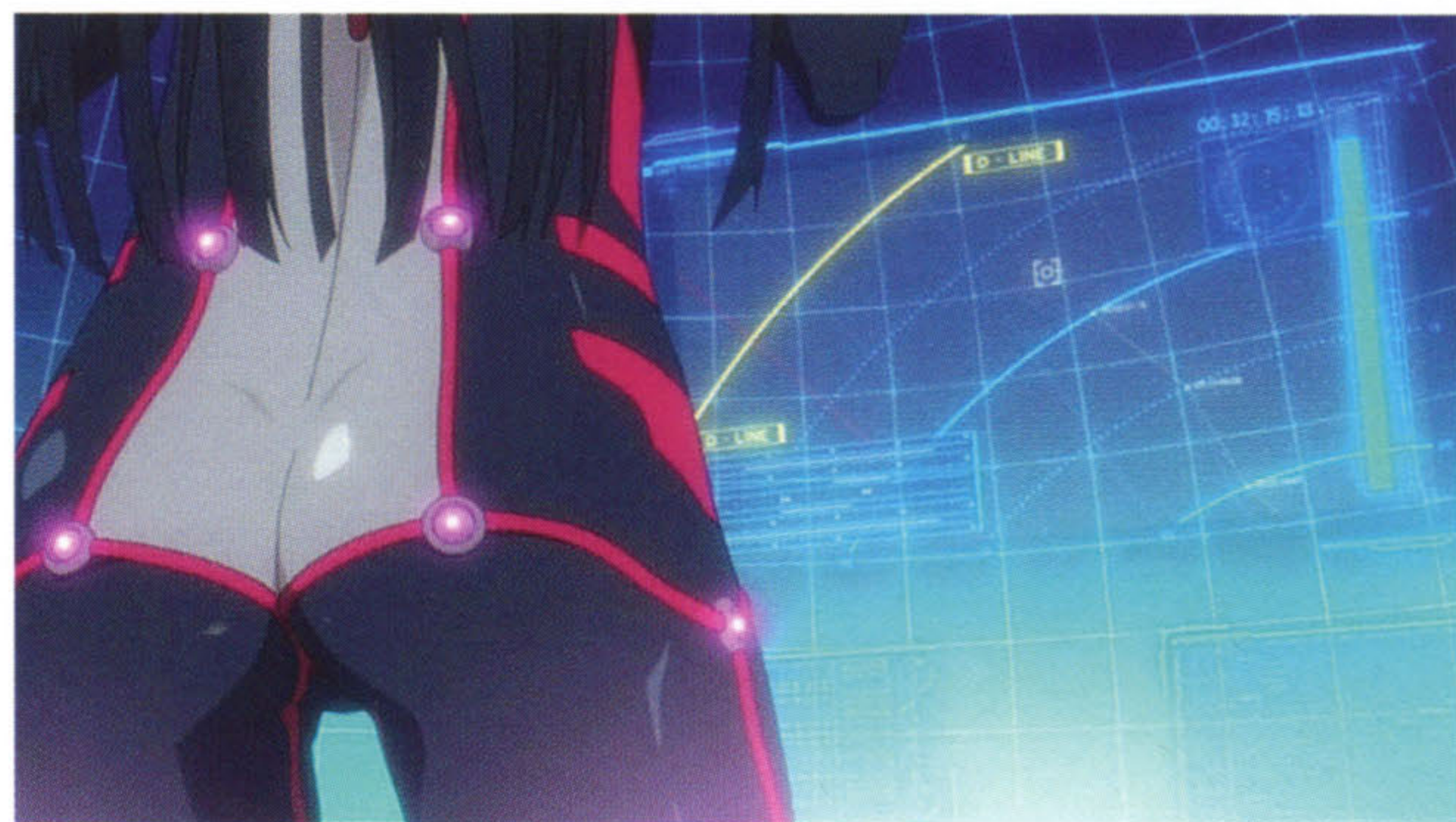
Семнадцатилетний школьник Ома Сю оказывается в центре конфликта между коррумпированным мировым правительством, контролирующим Японию, и группой повстанцев «Гробовщики», которая борется за независимость страны. Вместе с этим парень случайно обретает способность вытягивать из людей «войды» и использовать их как оружие, принимающее облик в соответствии с личностью источника.

Если вы почувствовали вайбы «Кода Гиасс», то вы не ошиблись: за «Короной грешника» стоят те же сценаристы, Итиро Окости и Хироюки Ёсино. Элементов из своей прошлой работы им было мало, поэтому здесь они собрали чуть ли не все возможные клише: меха, суперсилы, апокалипсис, комедию, драму, школьную романтику, музыкальные номера, лютый фансервис с сексуализированными женскими костюмами. В сюжет этот невероятный микс вплетён не особо гармонично, в отличие от того же «Кода Гиасс», зато каждому найдётся что-то по душе.

Повествование мечется из стороны в сторону, сумбурно пытаясь выдать тебе порцию действительно красивого экшена и через заурядные диалоги объяснить, как всё устроено в этом дистопичном мире. Последнее как будто самому сериалу не интересно, поэтому во второй половине сюжет резко меняет направление и заигрывает с тропом изолированных от внешнего мира школьников. Естественно, с весёлым пляжным эпизодом посреди напряжённого сюжета.

Создатели хотели сделать нового Синдзи Икари из «Евангелиона», но вместо этого получился странный протагонист, который сначала всячески отвергает свою избранность и строит из себя трагического героя, а потом делает разворот на сто восемьдесят градусов и — спойлер! — внезапно превращается в жестокого тирана. У него нет вменяемого развития. Но сериалу оно и не нужно.

«Корона грешников» не про глубинные смыслы и интригующий сюжет. Это не «Код Гиасс» или «Евангелион», пусть авторы и вдохновлялись ими во многом. «Корона грешников» — зрелищный попкорновый блокбастер, сногшибательный визуальный аттракцион. Сериал поставил Тэцуро Араки, которому после предложили снять «Атаку титанов». Благодаря находчивым визуальным решениям, плавной энергичной анимации, выразительному арту, а также превосходному саундтреку от Ryo, Supercell и самого Хироюки Савано, написавшего музыку для «Убить или быть убитым» и «Синего экзорциста», от происходящего на экране бреда невозможно оторвать глаз. Да, после просмотра история моментально выветрится из головы, а вот впечатление от картинки с музыкой — вряд ли. ///



Текст: Алексей Корсаков

Бтууум!

Втооом!

- **Первоисточник:** манга Дзюнъи Иноуэ
- **Годы выхода:** 2003–2004
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Котоно Ватанабэ

В основу «Бтууум!» легла одноимённая манга Дзюнъи Иноуэ — та выходит по сей день, а вот сериал от студии Madhouse ограничился одним сезоном. Что не помешало ему выделиться и отпечататься в памяти, несмотря на невзрачный сюжет. Автор будто задался целью чуть ли не дословно процитировать в своём произведении «Остаться в живых» и «Королевскую битву» Киндзи Фукасаку.

Бездельник Рета Сакамото живёт с матерью и не вылезает из онлайн-игры Втооом!. Там он чемпион, там он популярен, там, в виртуальности, он даже женат. Но однажды Сакамото просыпается на берегу тропического острова, где его любимая игра становится жуткой кровавой реальностью. Вместе с ним там оказываются и другие игроки поневоле.

Фишкой видеоигры были самые разные гранаты, единственное доступное геймерам оружие. На острове каждый тоже получает набор гранат — кому-то достаются контактные бомбы, кому-то — взрывчатки с ядовитым газом. Впрочем, никто не запрещает участникам бахнуть противника электрошокером или пырнуть ножом, чем они и занимаются на протяжении двенадцати эпизодов.

«Бтууум!» может отпугнуть обилием насилия, порой от количества кровищи на экране не по себе становится даже прожжённым зрителем. Киберспортсмены общаются на сленге, который в русском переводе звучит точно как тюремная феня. А знатоки оригинальной манги сетуют на урезанный сюжет оригинала. Но причин для просмотра аниме всё ещё предостаточно.

Несмотря на скромный хронометраж, персонажи прописаны достаточно убедительно. У каждого участника королевской битвы своя история, которая привела его на злополучный остров. Довольно скоро выясняется, что случайных людей в тропическом «раю» нет. У всех есть скелеты в шкафу, а кто-то их даже не прячет!

А ещё в сериале — внезапно! — хорошая романтическая линия, которая развивается с каждым эпизодом и важна для сюжета. Да и обилие взрывов и прочего экшена не даёт заскучать.

Но главное достоинство «Бтууум!» — сочный визуал. Остров, на котором оказались герои, яркий: джунгли, водопады и экзотическая живность создают особую атмосферу. Наиболее эффектно декорации острова смотрятся



на фоне городских сцен, где цвета приглушённые. А флешбэки из квартиры Сакамото и вовсе пропитаны депрессивной монотонностью.

У Madhouse получилось достойное аниме с хорошим визуалом, напряжённым экшеном и долгоиграющей интригой. Моральные дилеммы ненавязчивы и актуальны: игровая зависимость, право сильного, цена чужой жизни. Может, это не идеальная точка вхождения во вселенную «Бтууум!», но любителям японской анимации сериал наверняка придётся по душе. ///





Текст: Евгений Шеянов

Мёртвые-мёртвые демоны

Dead Dead Demons Dededede Destruction

- **Первоисточник:** манга Инио Асано
- **Год выхода:** 2024
- **Продолжительность:** 17 эпизодов и 2 фильма
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Production +h.
- **Режиссёр:** Томоюки Курокава

Инио Асано — современный классик сэйнэна, постоянно экспериментирующий с разными жанрами, будь то магический реализм в сборниках коротких историй Subarashii Sekai и Sekai no Owari to Yoake Mae или сюрреалистичный триллер-однотомник «Голограф на Радужном поле», романтическая драма «Соланин» или эротическая манга «Девушка у моря». Последняя, казалось бы, могла стать наиболее вызывающей в списке работ автора, если бы не его характерный стиль.

Асано обожает провокационные темы: культовая история взросления «Спокойной ночи, Пунпун» — его же творение. Она полна размышлений о депрессии, человеке и обществе, его герои — сложные и противоречивые: одним днём они могут потешаться над другими на анонимных форумах вроде «Двача», а другим — бросить всё и проехать через весь город, чтобы утешить едва знакомого человека. И обязательно выдадут какую-нибудь антисоциальную речь о ненависти ко всему миру.

Мрачные тона сэйнэна смешиваются с иронией, сатирой над политиками и обычными людьми, абсурдным юмором и — вдруг! — моментами светлого чуда, разгоняющий окружающий мрак, неотъемлемую часть жизни. Миры Асано — это миры, где мечтающий летать наркозависимый попадает под машину и доказывает друзьям: мечты сбываются, иной раз даже человек может победить гравитацию — хотя бы на миг!

Трагедия, комедия и чувственность сплетаются воедино, как аналоговые, пышущие жизнью рисунки срываются с передовыми технологиями в неповторимом визуальном стиле мастера. На ощущение реальности происходящего работают фоны: это настоящие фотографии, сделанные Асано, которые обрабатываются, распечатываются, обводятся тушью, сканируются — и превращаются в окружение для персонажей. Вот и в опенинге экранизации «Мёртвых-мёртвых демонов» чередуются анимация и сегменты, снятые на камеру. Живые пейзажи идут — и путают зрителя. Это реально или нарисовано?

Зато никаких сомнений в реальности занесённого над нашими головами дамоклов меча в виде чумы и социополитических потрясений начала 20-х годов XXI века! Ощущение неминуемого конца — то ли в виде вымирания человечества от нового вируса, то ли в формате

выжженной ядерной пустоши, — конца, который никак не наступит и не прервёт обыденную жизнь. Если апокалипсис и нагрянет, всё равно придётся идти в школу или на работу — даже не надейтесь, сами захотите отчаянно цепляться за привычную рутину, хотя бы в мелочах!

Взявшись в 2014 году за научно-фантастическую историю об обычной жизни школьниц Какодэ Коямы и Оран Накагавы, Инио Асано создал необычное произведение. Его героини ходят в школу, переживают из-за экзаменов, выпускаются, поступают в вуз, влюбляются, играют в компьютерные игры, подкалывают друг дружку... пока над ними уже который год висит НЛО! Пока правительство милитаризируется, создаёт смертоносные лучи, чтобы сбивать летающие объекты меньших масштабов. Пока общество радикализируется и сплочается в секты. Пока гибнут друзья, а под окнами родного вуза разворачивается геноцид... продолжается обычная жизнь Какодэ и Оран.

Оригинальная манга закончилась в 2022-м, а всего через два года вышла аниме-экранизация, которая оживила выразительные дизайны, мимику и движения Асано. Экранизация, сохранившая вайбы автора и точно передавшая суть манги. Сегодня история кажется чересчур реальной и пугающей — даже без огромного НЛО над городом. Но где-то в повседневных мелочах всё равно таится момент чуда. ///



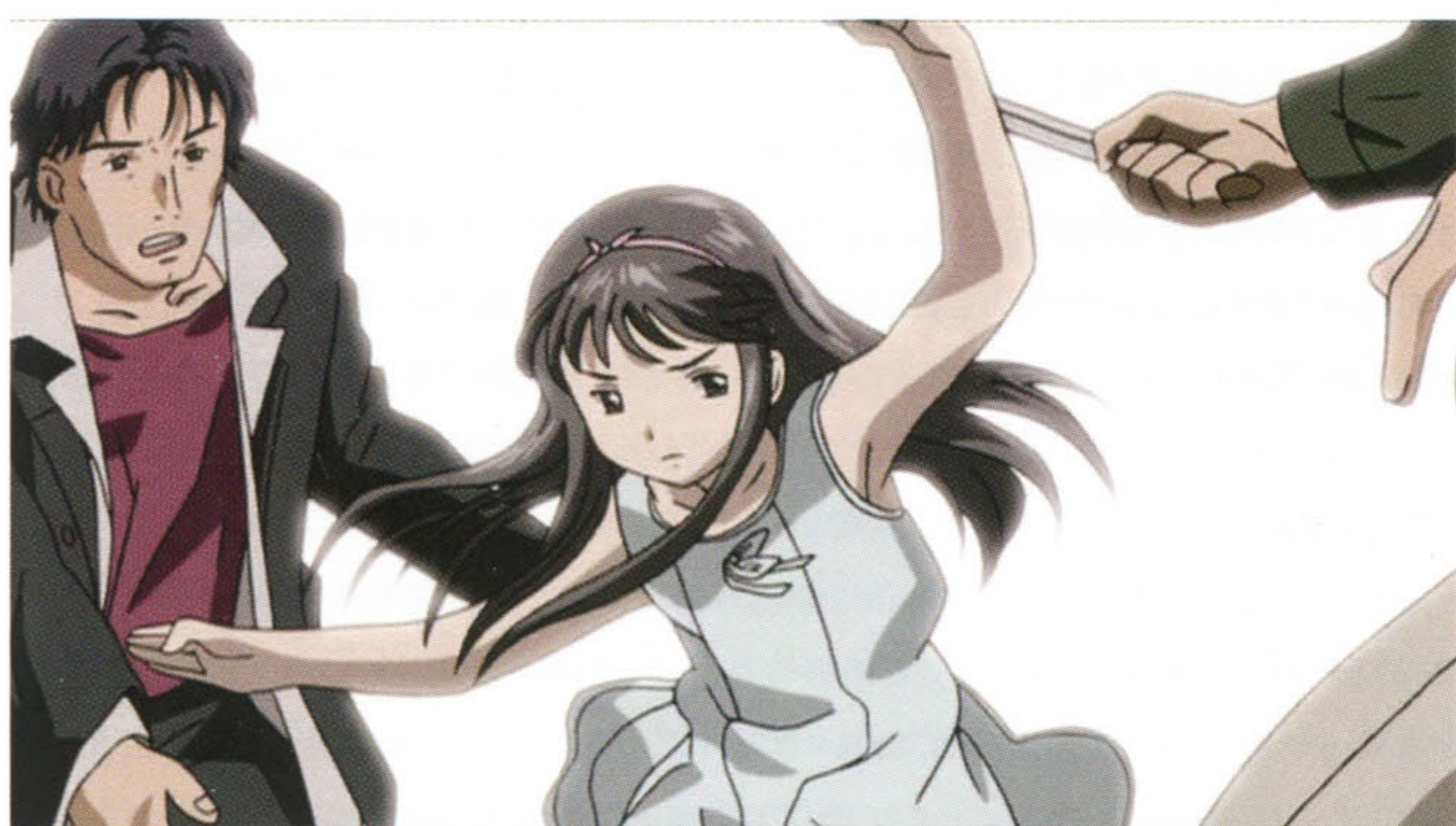
Текст: Борис Невский

Школа убийц

Gunslinger Girl

- **Первоисточник:** манга Ю Айды
- **Годы выхода:** 2003–2008
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёры:** Морио Асака, Акира Мано

В Италии недалёкого будущего есть Агентство социального обеспечения — на словах оно занимается поддержкой инвалидов, а на деле за этой вывеской скрывается правительственная спецслужба по борьбе с мафией и террористами. Ударной силой Агентства служит секретный отряд киборгов, которыми из-за физических особенностей могут стать только девочки-подростки. Каждая из них



прошла тяжёлое обучение, мастерски владеет разным оружием и обладает сверхсилой и реакцией. Чтобы обеспечить безоговорочное выполнение приказов, девочки-киборги работают в паре с мужчинами-наставниками, которые заменяют им семью.

Девочки-киллеры — излюбленный троп в манге и аниме. В начале нулевых вышло два культовых сериала на эту тему — «Нуар» и «Школа убийц». В первом героини были постарше, зато второй — бальзам на душу самым упоротым отаку. Невероятно милые девочки 12–14 лет играют с куклами, устраивают чаепития и... убивают. Их взаимоотношения с окружающим миром и наставниками. Их трагическое прошлое, в котором у них жестоко отняли обычную жизнь. Их странное настоящее, в котором они больше не люди, но всё равно сохраняют чувства и эмоции, несмотря на промывку мозгов. И никакой надежды на будущее. Вот почему «Школа убийц» в первую очередь драма, хотя убойного экшена и детективных интриг в сериале хватает.

Аниме фокусируется на попытках героинь-киборгов сохранить свою человечность. Их тела усилены, в мозг вживлён специальный чип с особой программой, которая периодически обновляется, чтобы сохранить контроль над сознанием. Невзирая на это, у девочек то и дело пробуждаются эмоции и чувства. Порой это оборачивается трагедией, как в случае с Эльзой — та влюбилась в своего наставника Лауро и, не в силах вынести безразличия, убила его и покончила с собой.

В основе драмы лежит симбиоз девочки-киборга и её наставника. Наставники — выходцы из силовых структур: полицейские, военные, спецагенты. Многие из них пытаются абстрагироваться от своих подопечных, воспринимая их исключительно как живое оружие, которым нужно управлять путём приказов и инструкций. Ведь киборги так запрограммированы, приказ наставника превыше всего. Но среди суровых мужчин встречаются и те, кто видит в киборгах-убийцах несчастных детей, пытается выстроить отношения с ними на принципах доверия, привязанности и родительской любви. Впрочем, романтические чувства тоже бывают.

Есть в аниме и тема дуализма Добра и Зла. Агентство формально на стороне добра, но так ли это? Да, их противники — мафиози, террористы, продажные политики. Но чем Агентство от них отличается? Оно всего лишь защищает интересы государства — точнее, сил у власти. Причём оно применяет гнилые методы, используя юных героинь как бездушное оружие. Грань между Агентством и теми, кому оно противостоит, почти незаметна. Монстры сражаются с монстрами. Не зря некоторые наставники, привязавшись к своим подопечным, пытаются их уберечь, даже если это идёт вразрез с присягой...

Из-за обилия серьёзных тем и неочевидных моментов «Школу убийц» невозможно отнести к фансервису для любителей кровавых историй про смертоносных девочек. Комок в горле не позволяет. ///





Текст: Борис Невский

Горячий парень Джей

Heat Guy J

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2002
- **Продолжительность:** 25 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Satelight
- **Режиссёр:** Кадзуки Аканэ

Мегаполис будущего Джудо, находящийся на искусственном полуострове, кипит жизнью, в том числе криминальной — в городе полно гангстеров, контрабандистов, мажньюков и прочей шушеры. За порядком в Джудо, кроме полиции, следит Бюро городской безопасности. В частности — небольшой спецотдел по предотвращению преступлений, у которого вечно проблемы с финансами. Однако его сотрудники, молодой агент Аврора Дайске и его партнёр-андроид Джей, готовы преодолеть любые трудности, чтобы «служить и защищать» — пусть разумные роботы в Джудо и незаконны...

Это довольно оригинальный футуристический нуар с одной важной оговоркой. Как правило, нуар

подразумевает мрачную криминальную историю с атмосферой тотального пессимизма, герои которой циничные и разочарованные жизнью люди. Безнадёга с почти невесомым привкусом призрачной надежды. В «Горячем парне Джее» нуар скорее оптимистичный, как бы парадоксально это ни звучало.

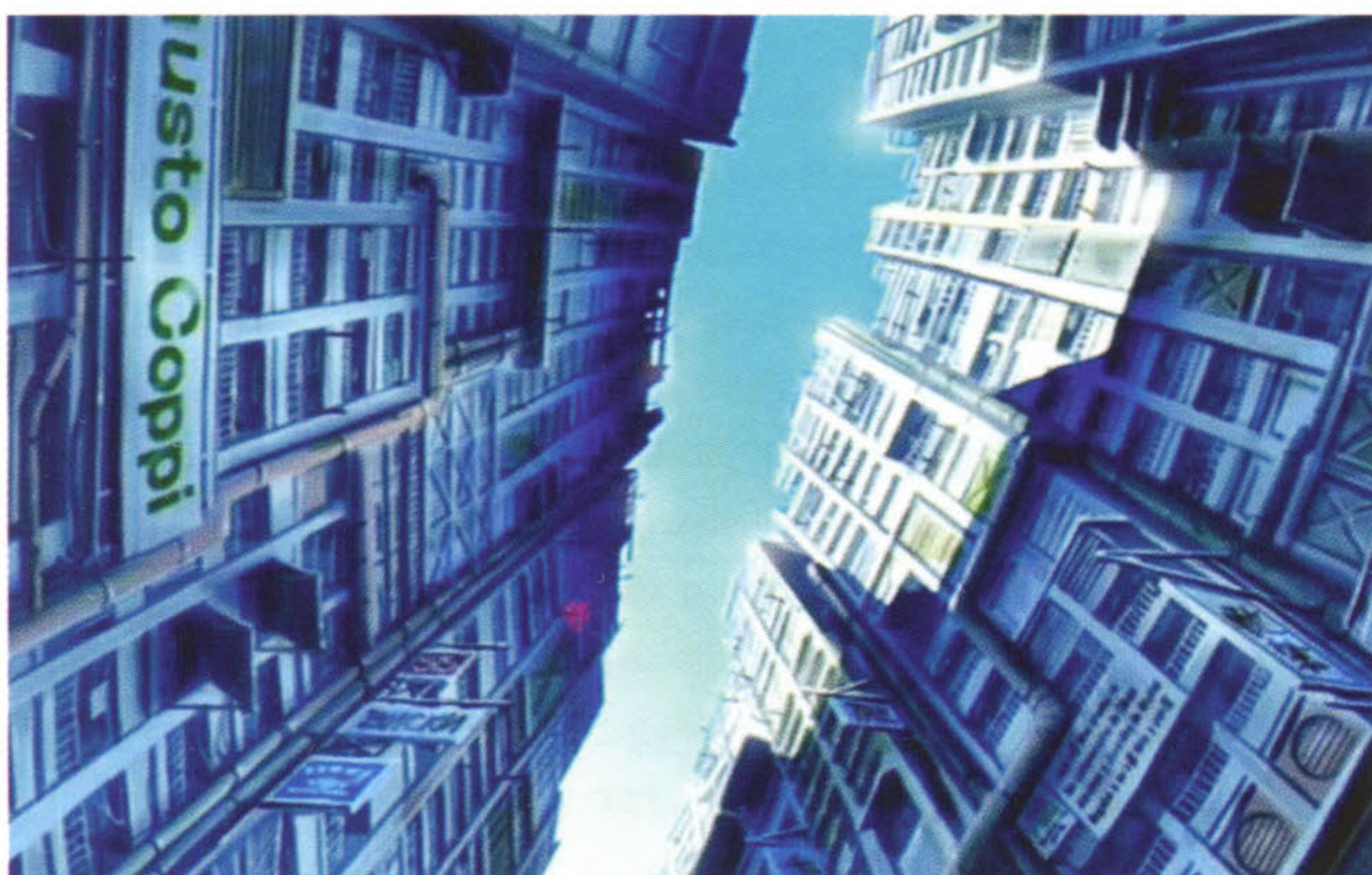
За оптимизм в первую очередь отвечают главные герои. Довольно безответственный, но неумолимый в борьбе за справедливость Дайске, невероятно крутой и благородный Джей, слишком правильная и честная Кёко, целеустремлённые инженер Антония и фотограф Моника и другие обитатели Джудо. Почти у каждого есть скелеты в шкафу, но все персонажи помогают друг другу и стараются жить честно, надеясь на лучшее будущее.

Даже декорации и общая атмосфера Джудо получились солнечными, хотя в городе немало тьмы. Здесь есть и коррумпированные политики, и жестокие гангстеры, и безумные учёные. Однако тьма хоть и могущественна, но обязательно терпит поражение.

Как часто бывает в детективных историях, сюжет аниме делится на два смысловых блока. Каждый эпизод — законченное криминальное расследование. Но есть и сквозная линия, которая выходит на первый план ближе к финалу. Причём завершается она совершенно неожиданно: частное дело оборачивается масштабным заговором, главным злодеем оказывается персонаж из разряда «кто-бы-мог-подумать», а недавние враги становятся невольными союзниками.

Образ титульного героя, андроида Джея, — очень важный смысловой момент, который заставляет задуматься о взаимоотношениях человека и робота. С одной стороны, Джей — эталон «настоящего мужчины», верного, заботливого, благородного. С другой — он фактически машина под управлением ИИ, чьи высокие принципы изначально заложены программой. А что, если эти ценности изменить на абсолютно противоположные? В сериале такого не происходит, однако не зря в этом мире андроиды запрещены, а Джей — исключение из правил. Насколько люди могут доверять ИИ? Забавно, что сейчас этот вопрос из начала XXI века вновь оказался на повестке дня...

«Горячий парень Джей» оставляет «солнечные» впечатления. И дело не в том, что Джудо наполнен солнечным светом, озаряющим бескрайнее голубое небо на фоне шума волн и криков чаек — эдакий футуристический Неаполь с кознями каморры, андроидами и генной инженерией. Несмотря на всю жестокость, предательства и смерти, которых в сериале немало, история насквозь пропитана иронией. Авторы словно говорят зрителям: «Эй, ребята, все эти ужасы не всерьёз, это лишь игра». Но перед нами отнюдь не пародия и не фарс, «Горячий парень Джей» прежде всего лихой боевик, только с особой ироничной интонацией, как в классических фильмах с Бельмондо. «Профессионал», но с хорошей концовкой. ///



Текст: Данил Ряснянский

Импульс мира

World Trigger

- **Первоисточник:** манга Дайсукэ Асихара
- **Годы выхода:** 2014–2016
- **Продолжительность:** 73 эпизода
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Toei Animation
- **Режиссёр:** Мицуру Хонго

Некоторые ругают сёнэны за то, что почти все они устроены по давно проверенным лекалам: будь то «Моя геройская академия» или «Человек-бензопила». Протагонист — типичный подросток-аутсайдер со скрытыми талантами или способностями. Верная команда друзей, которая дополняет главного героя и становится его новой семьёй. Мрачные истории из прошлого. Бесконечные битвы. Пресловутые филлеры, которыми авторы заполняют паузу и растягивают хронометраж сезонов. На первый взгляд, экранизация манги Дайсукэ Асихары, выходившей в журнале Weekly Shonen Jump, от этих правил не отходит.

В городе Микадо разверзлись врата в параллельный мир, откуда явились враждебные существа, которых прозвали нэйба (с английского — «соседи»). Обычное земное оружие оказалось бессильно против них, но человечество научилось использовать технологии пришельцев под названием «триггеры» и основало специальную организацию «Граница» для обороны против захватчиков.

Люди отразили первое вторжение, а защита города стала своего рода национальным видом спорта: всех способных записывают в отряды, которые соревнуются в наиболее эффективном закрытии новых врат. Спустя четыре года

обыкновенный школьник Осаму Микумо, стажёр «Границы» низшего ранга, спасает своего ровесника Юму Кугу — тот оказывается пришельцем, скрывающим свою личность. Их случайная встреча запускает цепочку событий, в которой личные истории переплетаются с глобальным конфликтом, а дружба и долг становятся основой для выживания.

Одна из самых сильных сторон аниме, как и первоисточника, в его потрясающей командной динамике. В отличие от большинства сёнэнов, где протагонист оказывается одиноким избранным, а остальные лишь дополняют его способности, здесь все действуют сообща или вместе терпят поражение. Отряд «Тамакома-2», состоящий из четырёх героев, невозможно воспринимать как протагониста и трёх подпевал: каждый из них важен, обладает собственными талантами и глубокой предысторией, но никогда не перетягивает одеяло повествования на себя.

Визитной карточкой сериала стал экшен. Здесь бои не превращаются в банальный мордобой, а раскрываются долгим планированием, анализом слабостей противника и использованием окружения. Инопланетные «триггеры» многофункциональны: от создания щитов и невидимости до мощных хитроумных атак; поэтому вместо мешанины спецэффектов зрителю показывают тактический поединок — пусть и фантастический. Toei Animation явно сэкономила бюджет, особенно в первом сезоне, но динамику и стиль «Импульс мира» выдерживает на должном уровне.

Неторопливый темп аниме, которое уделяет очень много внимания подготовке к сражениям и развитию отношений между персонажами, а также пара филлерных арок, раздувших первый сезон аж до 73 эпизодов, не всем пришлись по душе. Но «Импульс мира» не претендует на звание шедевра всех времён, зато служит отличным примером переосмысления шаблонов жанра. Сериал доказывает, что кропотливая работа в команде порой важнее личных подвигов. Сила — не всегда ключ к успеху, а настоящими героями люди становятся не в одиночку. ///





Текст: Олег Поторокин

Чёрная пуля

Black Bullet

- **Первоисточник:** ранобэ Сидэн Кандзаки
- **Год выхода:** 2014
- **Продолжительность:** 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Kinema Citrus, Orange
- **Режиссёр:** Масаюки Кодзима

2031 год, прошло десять лет после падения человечества под натиском существ, которых называют гастреями, и вируса, который они распространяют. Выжившие люди собрались в единичных городах, окружённых монолитами из особого металла — единственного, что может ранить гастрей. Некоторым паразитам всё же удаётся проникнуть внутрь, тогда последним оплотом защиты людей становятся агенты гражданской безопасности, работающие в парах с проклятыми детьми — заражёнными в младенчестве девочками, обладающими сверхспособностями.

Концептуально «Чёрная пуля» выглядит как интересное произведение. Последний бастион человечества, опасность подстерегает как снаружи в виде гастрей, так и внутри — выживающее общество старается сохранить привычный уклад жизни, но тут и там возникают конфликты. И в центре всего этого те самые проклятые дети, сериал уделяет много внимания не только их способностям, но и их уникальной позиции в социуме. Окружающие чаще всего видят в них чудовищ с красными

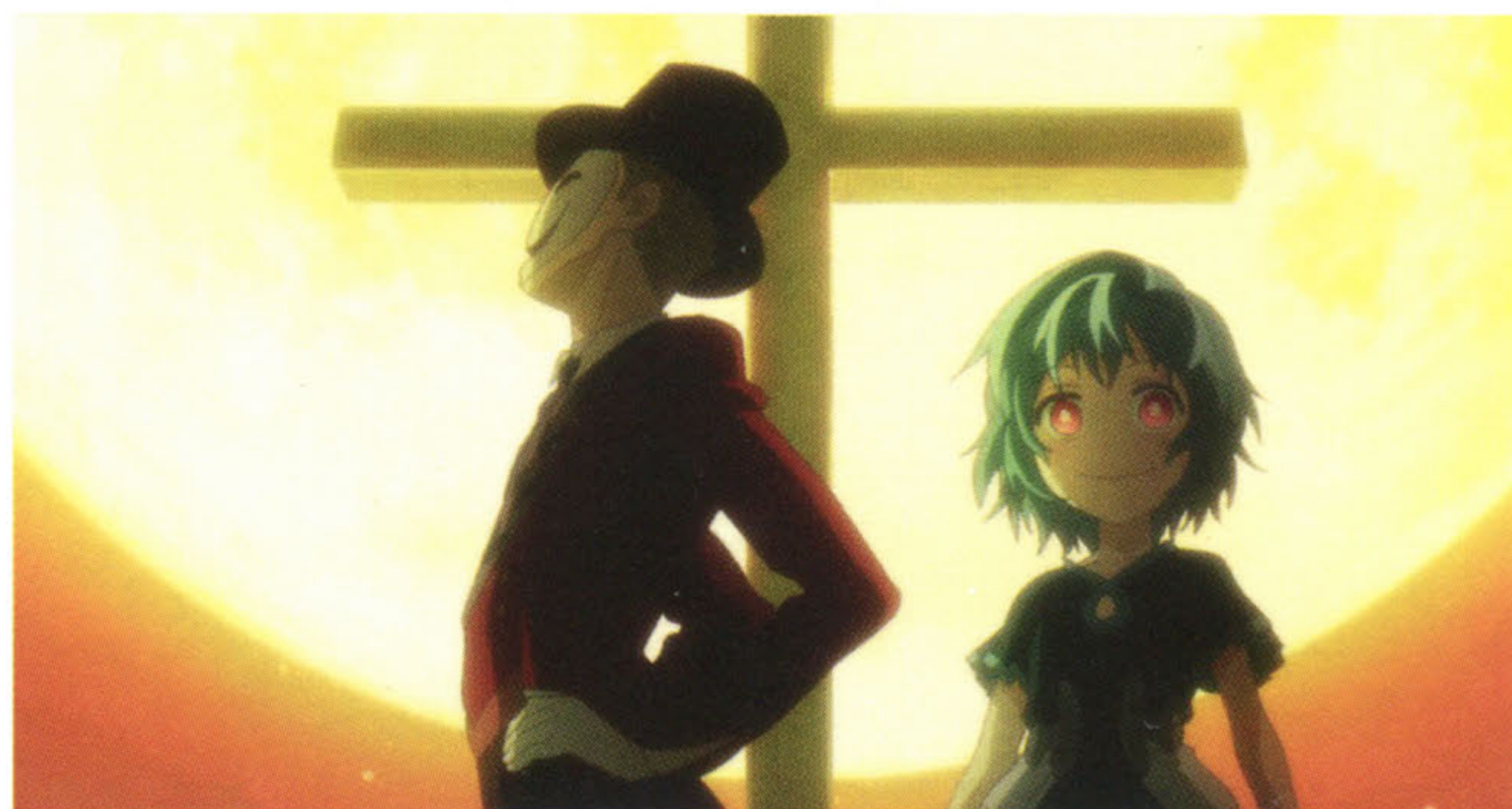
глазами, а потому девочкам достаются разве что презрительные взгляды да побои. Добавим сюда частные компании, которые используют таких детей как живое оружие, и подковёрные интриги — и получится достойный игрок на поле таких хитов, как «Темнее чёрного».

Особенно сериал хорош в главном дуэте — молодом агенте Рэнтаро и его проклятой напарнице Эндзю. Парень, которому с ранних лет пришлось пережить смерть родителей, потерю конечностей и прочие невзгоды, идеально сочетается с милой энергичной дурнушкой. Оба скрывают свои травмы, но в тандеме обретают запал и желание улыбаться навстречу новому дню.

Следить за взаимоотношениями героев интересно что в бою, что вне его. Этому не мешает даже излишняя авторская склонность генерировать между ними романтические нотки. Да, 10-летняя Эндзю по уши влюблена в Рэнтаро и не стесняется это показывать — в комедийном ключе. Но её чувства даже можно понять: детям свойственно так относиться к единственному защитнику, что проявляет доброту и заботу.

Омрачает лишь то, что почти все проклятые (и не только!) вздыхают по главному герою... Аниме уж слишком часто отвлекается на гарем, который призван сбалансировать мрачноватый тон повествования. В какой-то момент становится даже неловко смотреть. Плюс «Чёрная пуля» не любит доводить поднимаемые темы до конца. Здесь много жести и некоторые истории могут потрепать нервы, но ближе к концу гаремник и расторопный темп повествования не оставляют времени, чтобы дожать авторские задумки.

Это хорошее аниме с нетривиальным сеттингом, интересной парой героев, местами душераздирающей драмой и неплохим экшеном. Но с таким внушительным заделом хочется чего-то большего... ///



Текст: Олег Поторокин

Жизнь без оружия

No Guns Life

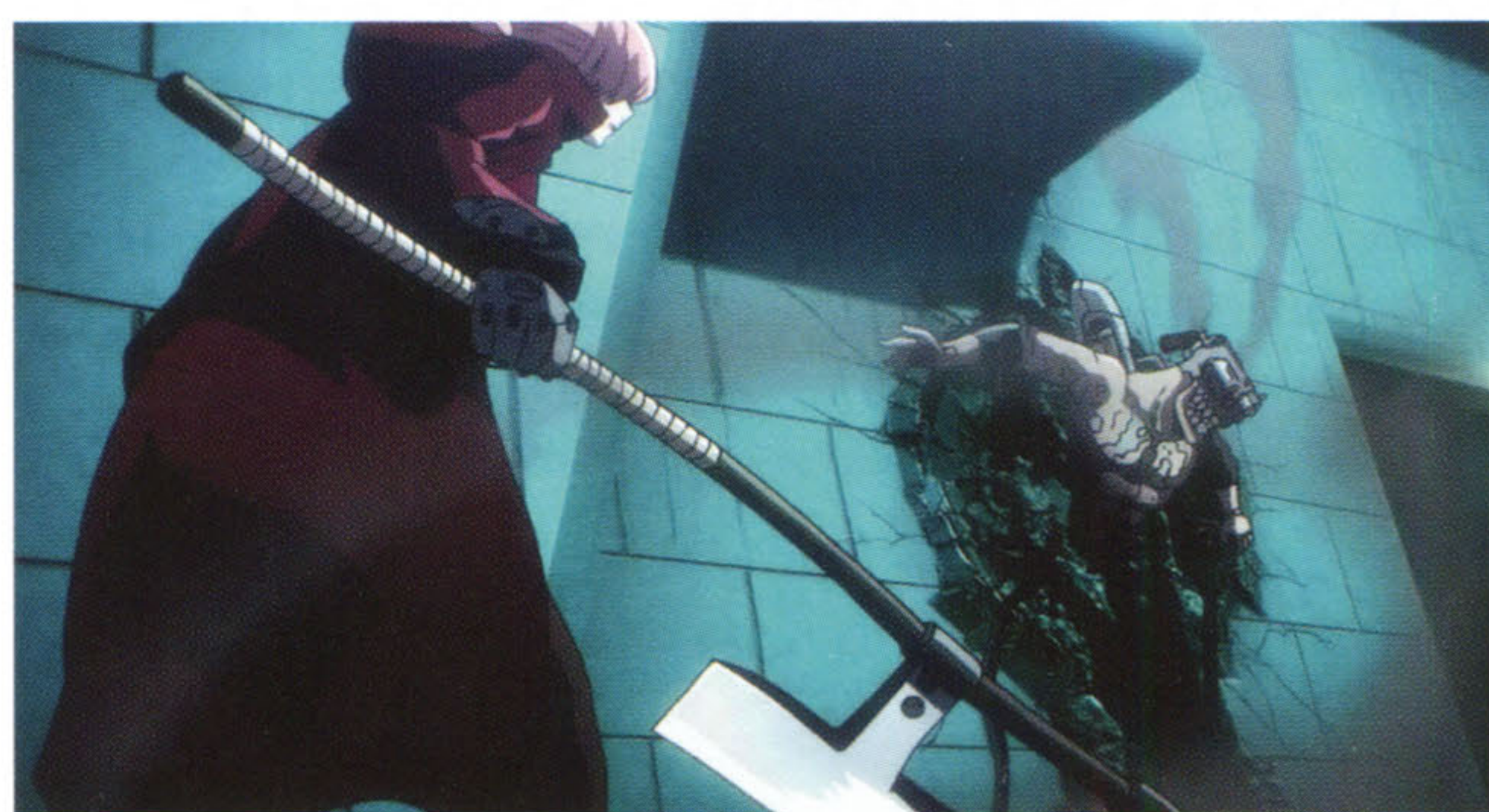
- **Первоисточник:** манга Тасуку Карасума
- **Годы выхода:** 2019–2020
- **Продолжительность:** 24 эпизода
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Наюки Ито

Во время очередной войны человечество прибегло к новейшей технологии модернизации тела, и таких людей с имплантатами стали называть экстендами. Некоторые солдаты шли на крайние меры: Дзюдзо Инуи, например, заменил свою голову на огромный револьвер, из-за чего напроочь позабыл свою прошлую жизнь. После войны он стал решателем (resolver, поняли шутку?) проблем с такими же киборгами, как он сам. Однажды в его офис врывается таинственный экстенд, скрывающийся от полиции, и просит присмотреть за ребёнком, которого якобы похитил.

«Жизнь без оружия» — экранизация любимой манги создателя Metal Gear и Death Stranding Хидео Кодзимы. И неспроста: здесь раскрываются темы отношений людей и машин, истоков самодостаточной личности и пагубного влияния войны на человека. И всё это в сопровождении оригинального визуала и подачи, которые выделяют тайтл среди других произведений.

«Жизнь без оружия» затягивает классическим нуарным детективом: философствующий себе под нос протагонист, не чурающийся грязной работы, тёмные улочки неприветливого города и неожиданное дело, погружающее героя в перипетии масштабных интриг, что плетутся за кулисами. Местный киберпанк (иногда чересчур показушный) повествует о людях в грязных закоулках, которые пытаются уживаться с опасными технологиями — этим тайтл сильно напоминает «Робокопа» 1987 года. Особенно ярко эта тема раскрывается через Тэцуро (того самого похищенного мальчика), аугментация которого позволяет управлять другими экстендами против их воли. Он, а также антигероичный Дзюдзо, привыкший вести дела в одиночку, и добрая девушка-механик Мэри создают прелестное трио главных героев, взаимодействие которого хорошо задаёт динамику повествованию.

Из-за своей натуры аниме долго разгоняется, и эта размеренность не всегда играет ему на руку. Первый сезон в основном состоит из небольших дел, каждому из которых немного недостаёт глубины, чтобы запомниться. Нуар прерывается хоть и brutalным, но сёнэнным экшеном, которому особо нечем похвастаться, а киберпанковый мир ужимается до нескольких локаций,



не позволяющих заявить о городе как об отдельном живом персонаже — его детали остаются за кадром в рассказах героев. Но ко второму сезону повествование становится более стройным и скомпонованным, уделяя больше внимания основным сюжетным линиям.

Визуал «Жизни без оружия» тоже радует глаз: Наюки Ито и студия Madhouse проделали прекрасную работу над переносом нуарной атмосферы оригинала и добились нужного эффекта, когда картинка способна передать эмоции персонажа без лица. А у того, на всякий случай напомним, револьвер вместо головы! Стоит посмотреть аниме хотя бы ради этого. ///





Текст: Борис Невский

Ганц

Gantz

- **Первоисточник:** манга Хирои Оку
- **Год выхода:** 2004
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Gonzo
- **Режиссёр:** Итиро Итано

Ничем не примечательный школьник Куроно Кэй и его одноклассник Като Масару, пытаясь спасти упавшего на рельсы бездомного, погибают под колёсами поезда и... оказываются в обычной квартире с ещё несколькими людьми. Там они находят огромный чёрный шар Ганц — инопланетный артефакт, который заставляет людей участвовать в игре по странным правилам. Получив фантастическое оружие и снаряжение, герои должны выслеживать и устранять находящихся на Земле пришельцев. И не факт, что все останутся в живых.

Когда-то оригинальную мангу Оку Хирои и экранизацию считали чуть ли не образцом взрослой и серьёзной фантастики с философским содержанием и обилием кровавой жестокости. С тех пор много воды утекло, теперь это не эталонное произведение в жанре, а скорее некое откровение.

С одной стороны, сериал затягивает. Загадочные события, brutalный экшен, почти никакой сюжетной брони, конфликты внутри команды охотников, причудливые пришельцы... Наконец, психологические изменения, происходящие с участниками игры под её воздействием, которые отражаются на их повседневной жизни. От аниме не оторваться, а за героев искренне переживаешь — смерть любого из них кажется настоящей трагедией.

Но с другой стороны, у сериала есть проблема: его сняли задолго до завершения манги. Иногда это не мешает, как было с первой экранизацией «Стального алхимика», сценаристы которой придумали цельный и оригинальный сюжет для продолжения на тот момент незаконченного первоисточника. «Ганцу» повезло меньше: сценарист Сого Масаси сочинил финал, который сильно отличается от истории Оку Хирои — как в плане сюжета, так и его глубинного смысла.

Оригинальная манга — «жесткая» научная фантастика о противостоянии инопланетных рас, полем битвы которых стала Земля. Под занавес дело доходит до полномасштабного вторжения из космоса! В финале сериала же происходит какая-то мистическая псевдофилософская муть. Вот и получается — двадцать крутых серий и невнятный конец со странным послевкусием.

Поэтому самые яркие впечатления в аниме оставляет не сюжет, а реалистичные метаморфозы персонажей,

которые пересекаются с психологией обычных людей, попавших в критическую ситуацию — когда надо действовать, иначе помрёшь. Бежать, сражаться, убивать. Для японцев, чьё поведение жёстко регламентируется обществом, любое нестандартное действие сродни великому подвигу. В сериале это хорошо показано. Персонажи мнут, тупят, постоянно паникуют и истерят. И именно Куроно Кэй, социальный аутсайдер, приспосабливается к изменившейся реальности лучше всего, пусть и не сразу. Когда встаёт вопрос выживания, даже крыса может превратиться в тигра. ///



Текст: Борис Невский

Кингсглейв: Последняя фантазия XV

Kingsglaive: Final Fantasy XV

- **Первоисточник:** видеоигра Final Fantasy XV
- **Год выхода:** 2016
- **Продолжительность:** 1 час 55 минут
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Square Enix Visual Works
- **Режиссёр:** Такэси Нодзуэ

Агрессивная империя Нифльхейм воюет против мирного королевства Люцис и близка к победе как никогда — столица уже в осаде! Даже супербойцы гвардейского отряда «Кингсглейв» («Королевские мечи») бессильны против армады имперских воздушных кораблей и помогающих им демонов. Поэтому король Регис Кэлум решается на почётную капитуляцию, согласившись женить своего наследника Ноктиса на нифльхеймской принцессе, чтобы их отпрыск в будущем занял трон Люциса. Но для имперцев августейшая свадьба лишь уловка...

Final Fantasy — медиафраншиза, в которую входят не только бесчисленные игры, но и комиксы, книги, фильмы и анимация. Это масштабная вселенная, состоящая из разных миров, события и герои которых чаще всего вообще никак не связаны. Вот и Final Fantasy XV — самостоятельная игра в жанре технофэнтези, которую делали аж десять лет. К её релизу Square Enix выпустила несколько дополняющих сюжет анимационных



проектов — сериал и полнометражку. В первом ничего особенного, а вот фильм — другое дело...

В «Кингсглейве» зрители знакомятся с предысторию конфликта Нифльхейма и Люциса, узнают прошлое главного героя игры принца Ноктиса Кэлума и становятся свидетелями падения столицы королевства Инсомнии, где хранится магический кристалл, которым так жаждет завладеть империя.

Сюжет не то чтобы потрясает воображение, это просто крепкий боевик. Немного интриг, самая малость психологии героев и море головокружительного экшена. Но фильм сложен так, что его можно смотреть, даже ничего не зная о вселенной Final Fantasy XV. В этом его принципиальное отличие от других киношных и сериальных дополнений, рассчитанных на фанатов серии. Единственный минус — полнометражка обрывается на полуслове, так что после неё стоит глянуть сериал и пройти Final Fantasy XV.

Ещё одно достоинство «Кингсглейва» — потрясающий визуал. Вообще, 3D в современном аниме уже давно стало нормой, но многие фанаты японской анимации продолжают воротить нос от компьютерной графики. И их даже можно понять, чего только стоит последняя экранизация «Берсерка»... Но у авторов «Кингсглейва» вышла одна из самых впечатляющих CGI-анимаций. Предметы, локации, персонажи, объёмные тени и спецэффекты — на высочайшем уровне.

Жаль, конечно, что этот фильм — лишь часть маркетинговой кампании по продвижению игры... ///





Текст: Борис Невский

Спидграфер

Speed Grapher

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2005
- **Продолжительность:** 24 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Gonzo
- **Режиссёр:** Кунихиса Сугисима

Токио недалёкого будущего. Бывший военный фотограф, а ныне папарацци Сайга Тацуми гоняется за криминальными сенсациями. Однажды он проникает на собрание частного клуба богачей «Роппонги», о котором ходят странные слухи. Героя ловят и заставляют стать жертвой смертельного ритуала с «богиней» Кагурой, которая вместо того, чтобы убить Тацуми, наделяет его невероятной способностью — взрывать взглядом всё, что тот снимает через объектив своей камеры. Теперь Тацуми пытается противостоять членам клуба и спасти загадочную Кагору...

«Спидграфер» сложно отнести к конкретному жанру. Пожалуй, это мистерия с элементами городского фэнтези и научно-фантастического триллера, которая ориентирована на взрослую аудиторию. Жести и мерзких подробностей здесь предостаточно. Среди персонажей аниме почти нет по-настоящему нормальных людей — одни психи да извращенцы.

Антураж соответствует тону сериала. Токио — город грехов, власть в котором находится в руках продажных политиков и растлённых богачей. Остальной мир не лучше — всюду царят подлость, насилие, культ денег и извращённых тёмных желаний. Классических святош в сериале вообще нет. Взять хотя бы главных героев: Тацуми и Кагура — люди, изувеченные морально войной или жестокостью близких, но они хотя бы пытаются выбраться из тьмы к свету. Но даже матёрые злодеи не так уж однозначны. Например, основной антагонист, который сначала кажется совершенным монстром, — личность трагическая. Его



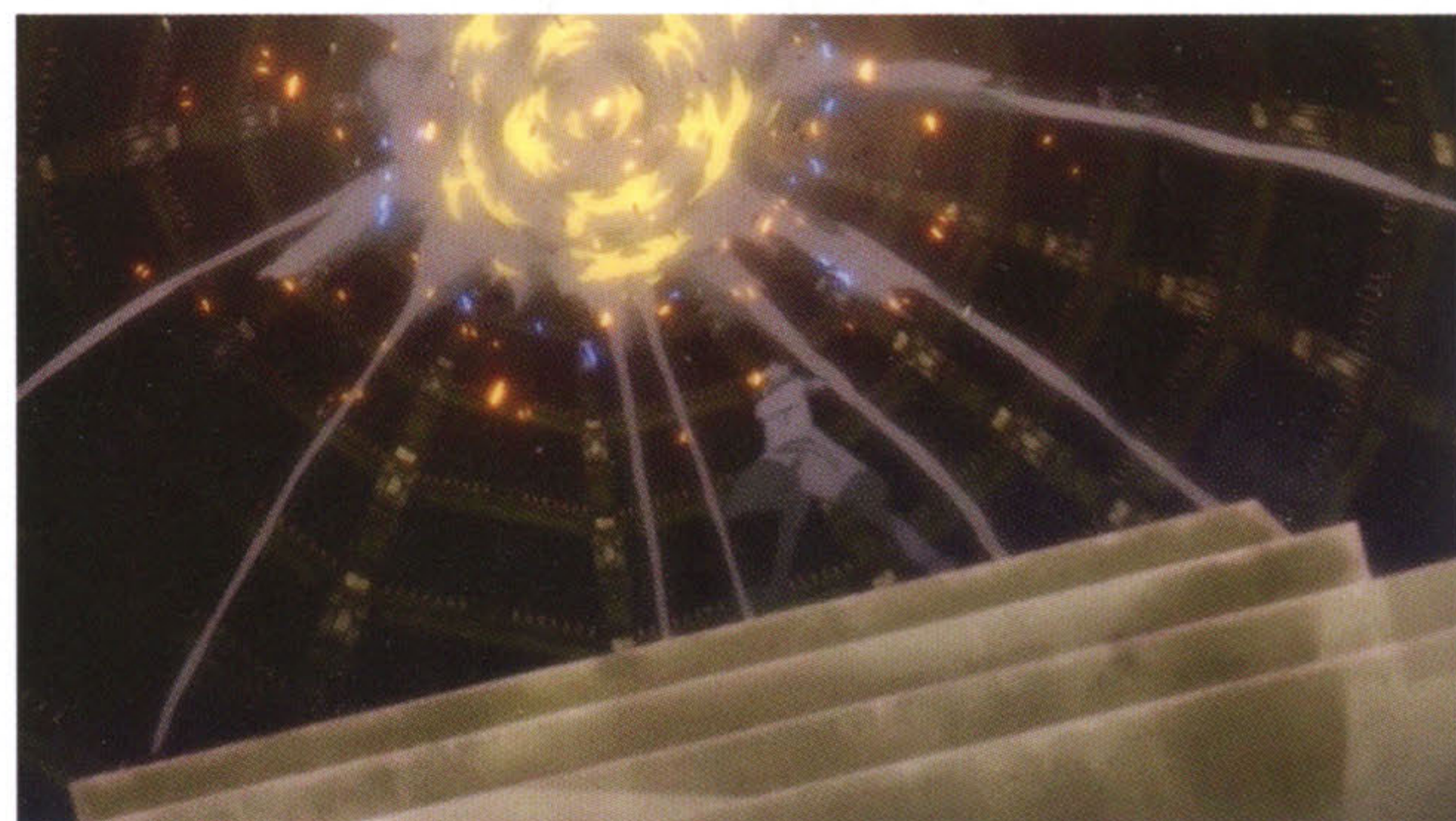
омерзительные поступки вызваны жаждой мести, ради которой он готов хладнокровно пожертвовать судьбами других людей — даже невинных.

Сценарист Ёсида Син придумал разоблачающую алчное общество историю, держа в уме азиатский финансовый кризис конца 1990-х и его пагубные последствия. Отсюда — ряд смысловых образов с критикой существующего миропорядка «звериного капитализма».

Также Син рассуждает об изнанке человеческой натуры. В мире аниме есть некий вирус, который в синтезе с телесными жидкостями Кагуры, ставшей объектом экспериментов своего отца по созданию биооружия, пробуждает в заражённых способности, отражающие их скрытые стремления.

Что же таится в глубинах человеческих душ? Ничего хорошего. Помешанная на бриллиантах светская львица может превращаться в алмаз, стоматолог с садистскими наклонностями отращивает инструменты для пыток, едва не утонувшая в детстве актриса обращается в рыбу, которая топит других людей, — и так далее. Практически все «одарённые» персонажи не только злодеи, но и жертвы. Впрочем, никакого сочувствия к ним не возникает.

«Спидграфер» — суперзлодейская вселенная, в которую супергероев вообще не завезли. Порой кажется, что с нуаром авторы чересчур переборщили, но в контексте сюжета это вполне закономерно. Несмотря на некоторые проблемы с логикой, история увлекает до самого финала: множество тайн, эффектные и оригинальные способности, колоритные злодеи. И естественно, никакого хеппи-энда. Но между строк всё равно прослеживается умеренный оптимизм — спасибо и на том! ///



Текст: Ксения Чернышкова, Дмитрий Кинский

Некий научный Рейлган

Toaru Kagaku no Railgun

- **Первоисточник:** манга Кадзумы Камати
- **Годы выхода:** с 2009-го
- **Продолжительность:** 73 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** J.C.Staff
- **Режиссёр:** Тацуюки Нагаи

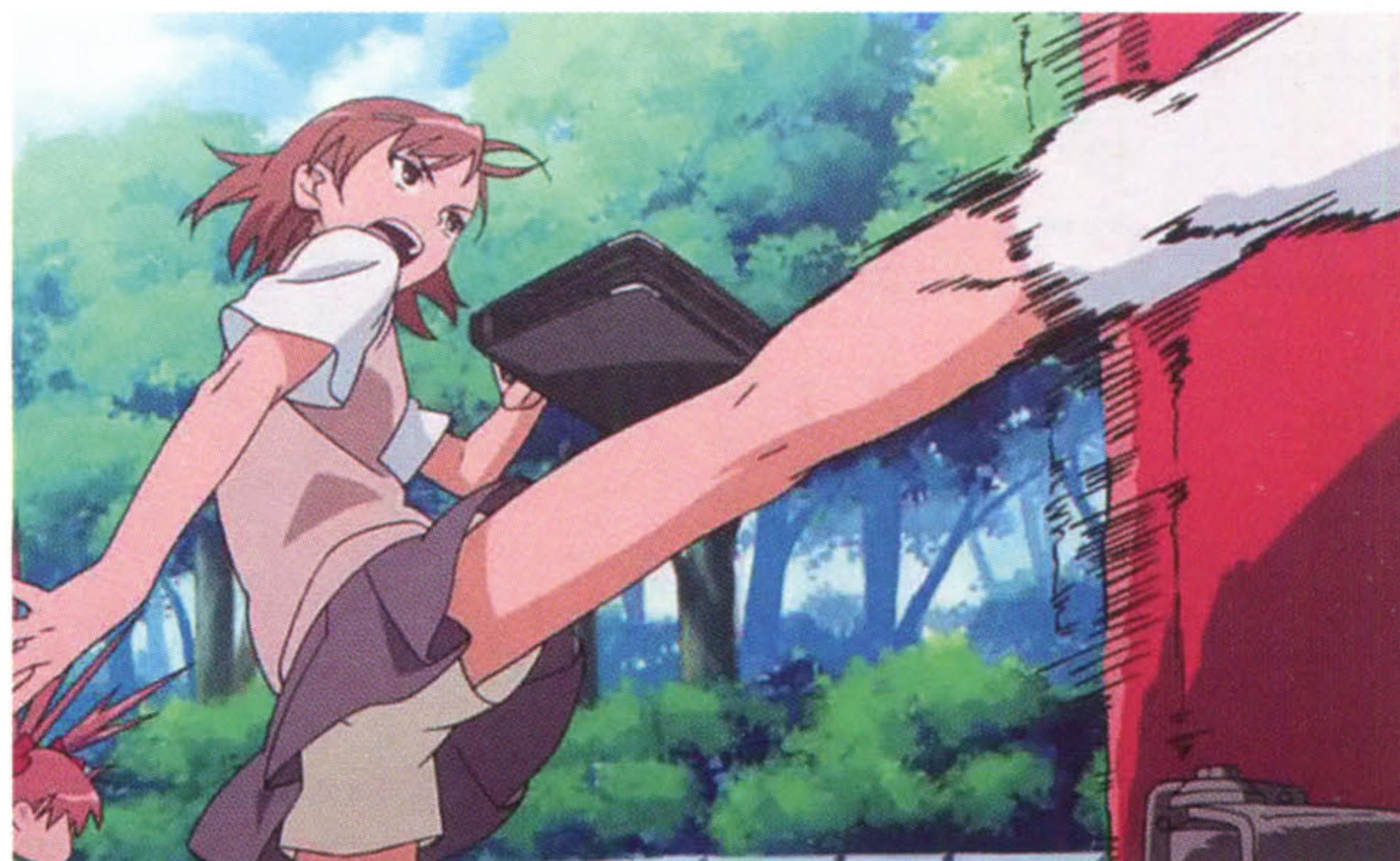
Мисака Микото живёт в Академгородке — футуристическом районе Токио, который по большей части населяют эсперы, обладатели всевозможных сверхъестественных способностей. Главная героиня входит в семёрку самых могучих эсперов, она повелевает электричеством и магнетизмом, а её коронный приём — «выстрел» металлическим предметом (чаще всего монетой) с огромной скоростью, который с лёгкостью пробивает бетонные стены и разрушает многотонные конструкции. Именно за него девушка и получила прозвище Рейлган.

Вместе с подругами — телепортатором Сирай Куроко, застенчивым аналитиком Кадзари Уихару с венком на голове и эспером нулевого (читайте — самого низкого) уровня Руико Сатэн — Мисака расследует городские легенды, борется со злодеями и раскрывает довольно мрачные тайны Академгородка. А ещё живёт обычной школьной жизнью в этом необычном мире!

«Некий научный Рейлган» — спин-офф популярной серии манги и аниме «Индекс волшебства» Кадзумы Камати, идею для которого подкинул редактор автора. Тот предложил сделать полюбившегося фанатам второстепенного персонажа главной героиней, сместить фокус с глобальных конфликтов на повседневность и этические дилеммы внутри Академгородка и уделить больше внимания научной стороне вселенной, где «магия» и наука существуют бок о бок.

Микото получилась очень многогранным персонажем. С одной стороны, перед нами невероятно сильный эспер, который направо и налево бахает рейлганом и спасает людей, а с другой — самый обыкновенный подросток, обожающий лягушек и бездельничать с подругами. Кроме того, героиня проходит огромный путь: от самоуверенной звезды Академгородка до человека, который учится нести ответственность за свои поступки.

Смена акцентов тоже сыграла на руку. «Некий научный Рейлган» мастерски смешивает экшен, детектив, повседневность и комедию. Здесь зрелищные драки со взрывами и прочими сопутствующими «магическими» эффектами соседствуют с бытовыми эпизодами вроде шопинга, чаепития (куда же без него!) и расследований нелепых инцидентов. В «Рейлгане» уживаются



как мрачные истории о незаконных экспериментах над людьми, так и совершенно будничные — например, про таинственную девочку, которая подрисовывает идеально симметричные брови спящим. И это не вызывает никакого диссонанса!

Манга-первоисточник выходит с 2007 года по сей день, а экранизация стартовала в 2009-м. Снимать её взялся живая легенда аниме Тацуюки Нагаи — режиссёр плеяды популярных сериалов и фильмов, от «Торадоры!» и «Мёда и Клевера» до «Невиданного цветка» и «Железнокровных сирот». Сценаристом выступил Сэйси Минаками, который помогал другой легенде Сатоси Кону (к сожалению, ныне покойному) со сценарием «Паприки» и приложил руку к «Агенту Паранойи».

Группа fripSide прочно ассоциируется с «Неким научным Рейлганом», ведь именно она исполнила все опенинги аниме! До 2022 года её вокалисткой была Ёсино Нандзё, позже её сменили Мао Уэсуги и Хисаё Абэ — с их участием выпустили ремейки старых песен, в том числе из «Рейлгана».

«Некий научный Рейлган» стоит посмотреть, даже если вы не знакомы с «Индексом волшебства». Да, он прекрасно дополняет оригинальное аниме, охватывая разные события до и после. Но в первую очередь это лёгкий и весёлый сериал про электролягушатницу и жизнь девочек-эсперов — с красивой анимацией и классной музыкой. Третий сезон немного пострадал от пандемии коронавируса, но мы всё равно с нетерпением ждём продолжения. ///





Текст: Мара Руднева

Шестая зона

№.6

- **Первоисточник:** ранобэ Ацуко Асано
- **Год выхода:** 2011
- **Продолжительность:** 11 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Bones
- **Режиссёр:** Кэндзи Нагасаки

Шёл 2013 год. Бесконечные войны уничтожили человечество, во всём мире осталось лишь шесть безопасных зон. Вот только Шестая зона — экспериментальная. Город-утопия, город-мечта, окружённый непроходимой стеной. У всех жителей есть идентификационные номера, и за ними пристально наблюдают. Здесь запрещена классическая литература, искусство и свобода мысли. За ошибки лишают гражданства, за диссидентство отправляют в исправительное учреждение.

Сиону было двенадцать, когда он первый раз нарушил закон и спас Нэдзуми. И шестнадцать, когда его отправили в исправительное учреждение за сомнение в действиях властей. Но Нэдзуми вернул долг и спас ему жизнь, забрав с собой в Западный район — трущобы, где ведётся настоящая подрывная война против Шестой зоны.

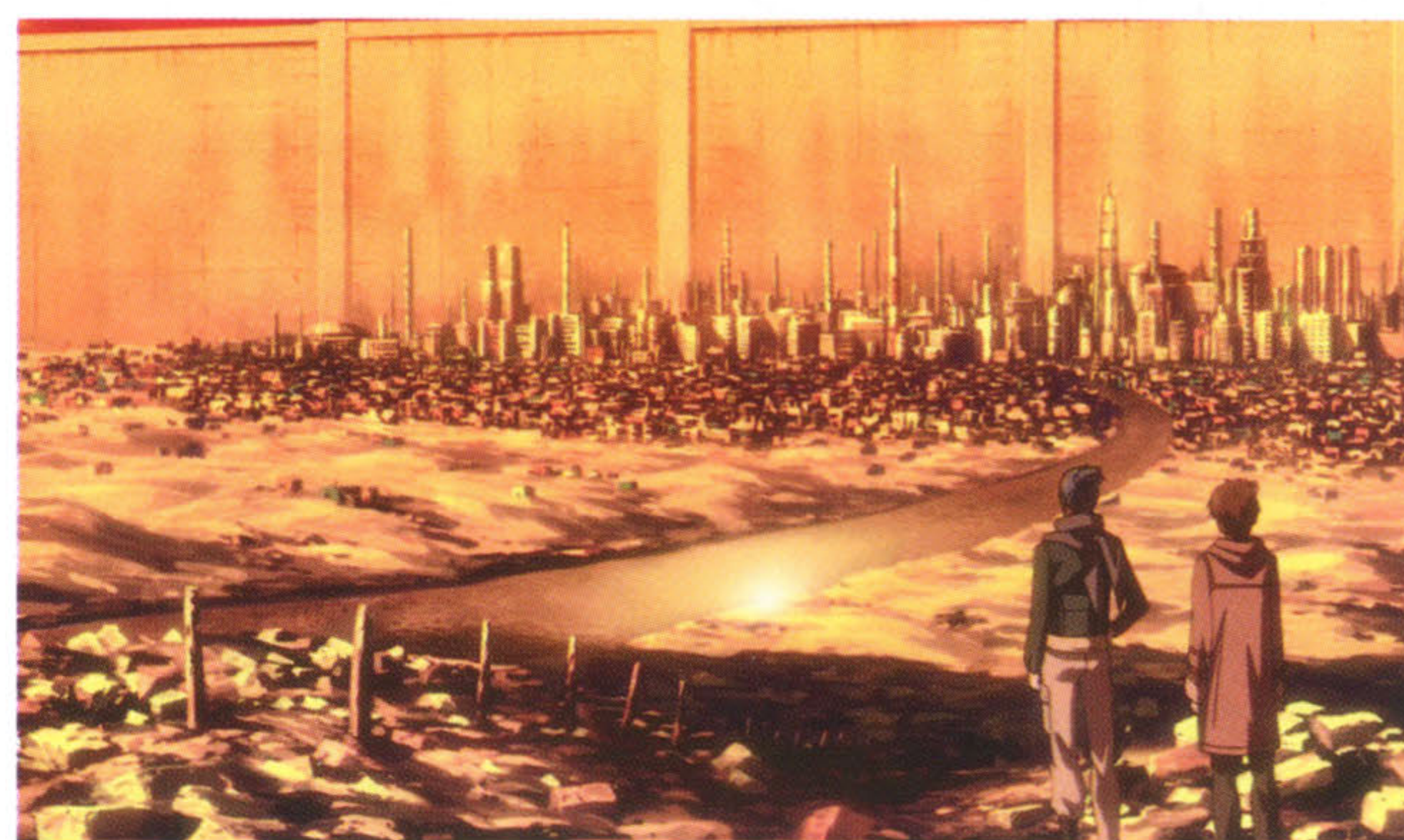
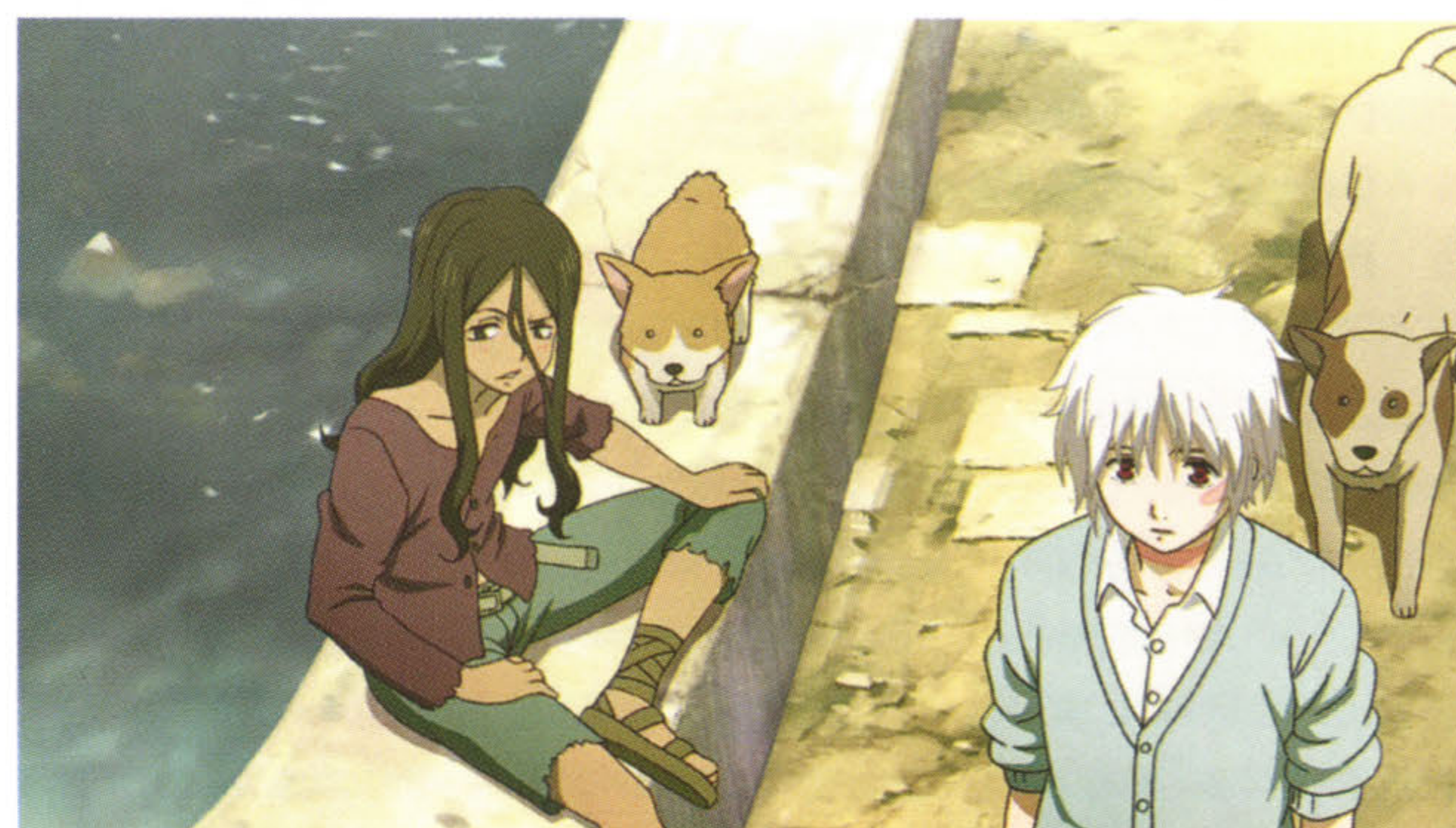
Изначально «Шестая зона» — девять томов ранобэ за авторством Ацуко Асано, выходившие с 2003 по 2011 год. В 2011-м проект получил аниме-экранизацию от студии Bones. Режиссёром выступил Кэндзи Нагасаки, который после займётся постановкой «Моей геройской академии».

Аниме сняли точно по ранобэ. Это история борьбы Сиона и Нэдзуми с чудовищной Шестой зоной. Пока город Кронос охвачен странной эпидемией пчёл-паразитов, а подруга детства протагониста Сафу томится в плену исправительного учреждения, герои разрабатывают план, чтобы спасти девушку и одолеть Шестую зону.

Если Нэдзуми, последний выживший из своего народа, движим лишь жадой мести, то чистое сердце Сиона требует поиска третьего варианта. Мир не чёрно-белый, утверждает он. И считает, что надо обрушить стену: ведь тогда не будет ни Шестой зоны, ни Западного района. Возможно ли это или звучит слишком утопически даже для такого места, как Шестая зона?

Отношения между Нэдзуми и Сионом меняют их обоих, обнажая качества, о которых они даже не догадывались. Если уличная крыса Нэдзуми считает слабостью защищать близких, то Сион становится смелее и жёстче — и ради спасения дорогих ему людей не остановится ни перед чем.

Сериал насыщен событиями и смотрится на одном дыхании. Каждая серия заканчивается кульминацией,



цепляющей и увлекающей дальше по сюжету. Динамичность повествования, эмоциональность и шокирующие сюжетные повороты делают его одним из лучших аниме в жанре антиутопии.

Приём *Deus ex machina*, так любимый писателем Стюартом Тёртоном, применяется и тут. Зрителю надо лишь принять как данность, что происходит всё так, как происходит. И наслаждаться крепкой, логичной внутри себя историей, её красотой и драматизмом.

«Шестая зона» — и экшен, и драма, и притча о человечестве, притом весьма жизнеутверждающая. Люди разочаровывают в очередной раз — не без этого. Но надежда на новый мир, где удастся избежать старых ошибок, остаётся.

У аниме всего один сезон. И пусть финал логичный, надежда на продолжение остаётся. С 2011-го выходит манга-адаптация «Шестой зоны», а в январе 2025-го появились новости о сиквеле ранобэ, действие которого развернётся через два года после окончания сюжета оригинала. Новая встреча Сиона и Нэдзуми не за горами. Может, и новый сезон сериала тоже? ///

Текст: Евгений Шеянов

Страна чудес смертников

Deadman Wonderland

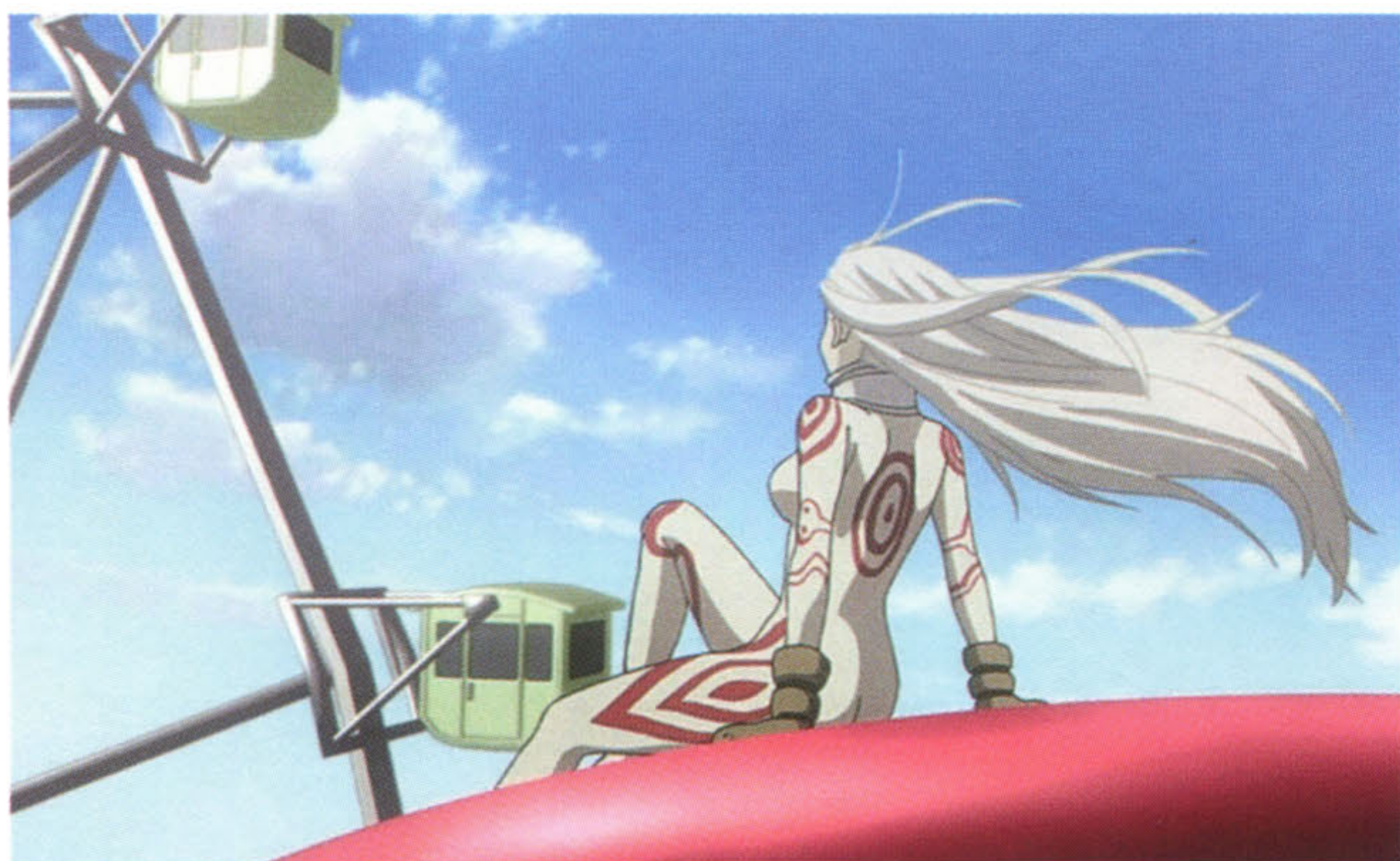
- **Первоисточник:** манга Дзинсэй Катаоки
- **Год выхода:** 2011
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Manglobe
- **Режиссёр:** Коити Хацуми

Массовое убийство в школе Накано! Подозреваемый — единственный выживший: Ганта Игараси, 14 лет. В Сеть утекло видео его разговора с адвокатом, снятое на скрытую камеру. Обвиняемый рассказывает, как весело ему было убивать друзей. Родители погибших требуют смертной казни.

Так инцидент представили общественности. Однако сам Ганта знает: во всём виноват Красный человек, появившийся у окна класса на третьем этаже и жестоко убивший одноклассников героя. Ганте тоже досталось: Красный человек вонзил в грудь парня алый кристалл, как у зоалордов из «Гайвера». Но почему-то раны на теле исчезли.

Теперь несправедливо обвинённый Ганта отправляется в частную тюрьму-аттракцион «Страна чудес смертников». Там преступники носят ошейники, впрыскивающие яд. Раз в три дня следует принимать специальные леденцы, которые можно купить за баллы тюремной карты. Их начисляют за участие в местных активностях. Тамашные заключённые привлекают туристов, развлекая тех на удивление реалистичными постановками — на деле настоящей резнёй насмерть.

Ганте повезло: в нём пробудилась сверхсила, которая позволяет стрелять кровью! А ещё он нашёл новых товарищей: Ё Таками, врезавшегося в Ганту в первый день, после чего у Ганты вдруг пропал леденец, и странную девочку-альбиноса Сиро — та почему-то не носит



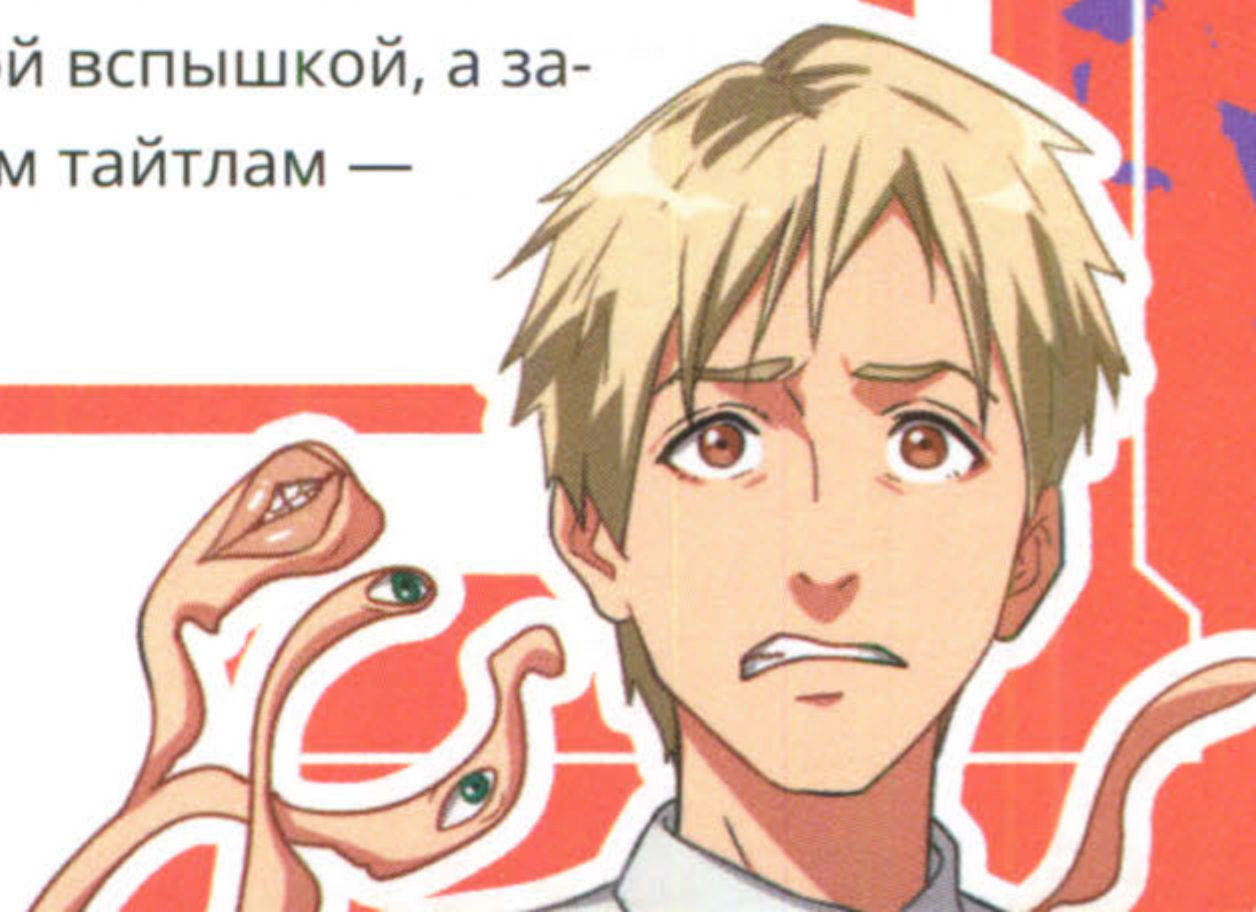
ошейник, дурачится и говорит, что с детства знакома с главным героем.

Оригинальную мангу создала супружеская пара — сценаристка Дзинсэй Катаока и художник Кадзума Кондо. Прежде они вместе адаптировали в формат манги меху «Эврика 7», но настоящий успех пришёл со «Страной чудес смертников». Хлёсткий динамичный сёнэн с безумными персонажами, интригами, неожиданными сюжетными поворотами и жестокостью — не удивительно. Одним из источников вдохновения послужил Кадзухиро Фудзита, даже дизайн Сиро перекликается с сексуальной героиней «Цирка марионеток» Сироганэ.

Благодаря вышедшей в 2010 году экранизации от режиссёра-дебютанта Коити Хацуми (в будущем экранизирует «Токийских мстителей») и тогда ещё великой студии Manglobe («Самурай Чамплу» и «Эрго Прокси»), чьи тайтлы находились на стыке культур, популярность «Страны чудес смертников» только возросла, особенно на Западе.

Сёнэн-боевик в мрачных тонах, узнаваемый стиль студии, бэнгер-опенинг One Reason от японо-американской рок-группы Fade, где на английском поют «I'm gonna make you bleed just like me». В глаза бросалась только жёсткая цензура, на которую позже неоднократно сетовали авторы первоисточника.

В 12-серийном аниме адаптировали первую треть манги и вырезали одного важного для дальнейших событий персонажа, которого, как предполагали фанаты, должны были ввести во втором сезоне. Но долгожданного продолжения так и не случилось. У «Страны чудес смертников» было всё для того, чтобы стать незабываемым хитом. Но сериал пришёл яркой вспышкой, а затем уступил место более актуальным тайтлам — как на экране, так и на бумаге. ///





Текст: Мария Лебеденко

Страна самоцветов

Houseki no Kuni

- **Первоисточник:** манга Харуко Итикавы
- **Год выхода:** 2017
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Orange CG
- **Режиссёр:** Такахико Кёгоку

Кто, по мнению мангаки Харуко Итикавы, населяет Землю далёкого будущего? Быть может, разумные машины? Вампиры? Цивилизованные животные? Гости с других планет?

Нет, всё не так банально — на смену человечеству пришли... антропоморфные драгоценные камни. Самоцветы приняли облик милых девушек и теперь обитают на небольшом острове, по форме напоминающем мазок краски. Приглядывает за ними загадочный, могущественный Учитель — хотя его кристаллические подопечные и сами могут постоять за себя. Ведь им постоянно угрожает опасность: жители Луны буквально одержимы одушевлёнными камнями и регулярно нападают на их мирную обитель.

Впрочем, даже если девушка-самоцвет разобьётся в ходе битвы, её легко склеить обратно. Но лучше от природы быть прочной — как симпатичная Алмаз или боевая Борт, чья твёрдость по минералогической шкале Мооса тянет на десятку. Другое дело юная Фосфиллит (или просто Фос) — эта возмутительница спокойствия с волосами мятного цвета может треснуть даже от лёгкого удара. Сражаться ей не дают, но Фос не теряет надежды найти своё место в жизни, без спроса неся добро и причиняя пользу переливающимся сёстрам.

Чтобы перенести на экраны историю живых камней, режиссёр Такахико Кёгоку совместил традиционную двухмерную анимацию и 3D. Результат получился несколько непривычным — в отдельных кадрах сериал может немного напоминать видеоигру, — но, бесспорно, очень красивым. Аниме, как и полагается драгоценности, невероятно красочное: разноцветные причёски девушек сверкают под лучами солнца, корабли лунарианцев клубятся масляной чернотой, морские просторы и заливные луга острова радуют глаз. А необычные ракурсы камеры и эпические пролёты добавили экшен-сценам зрелищности.

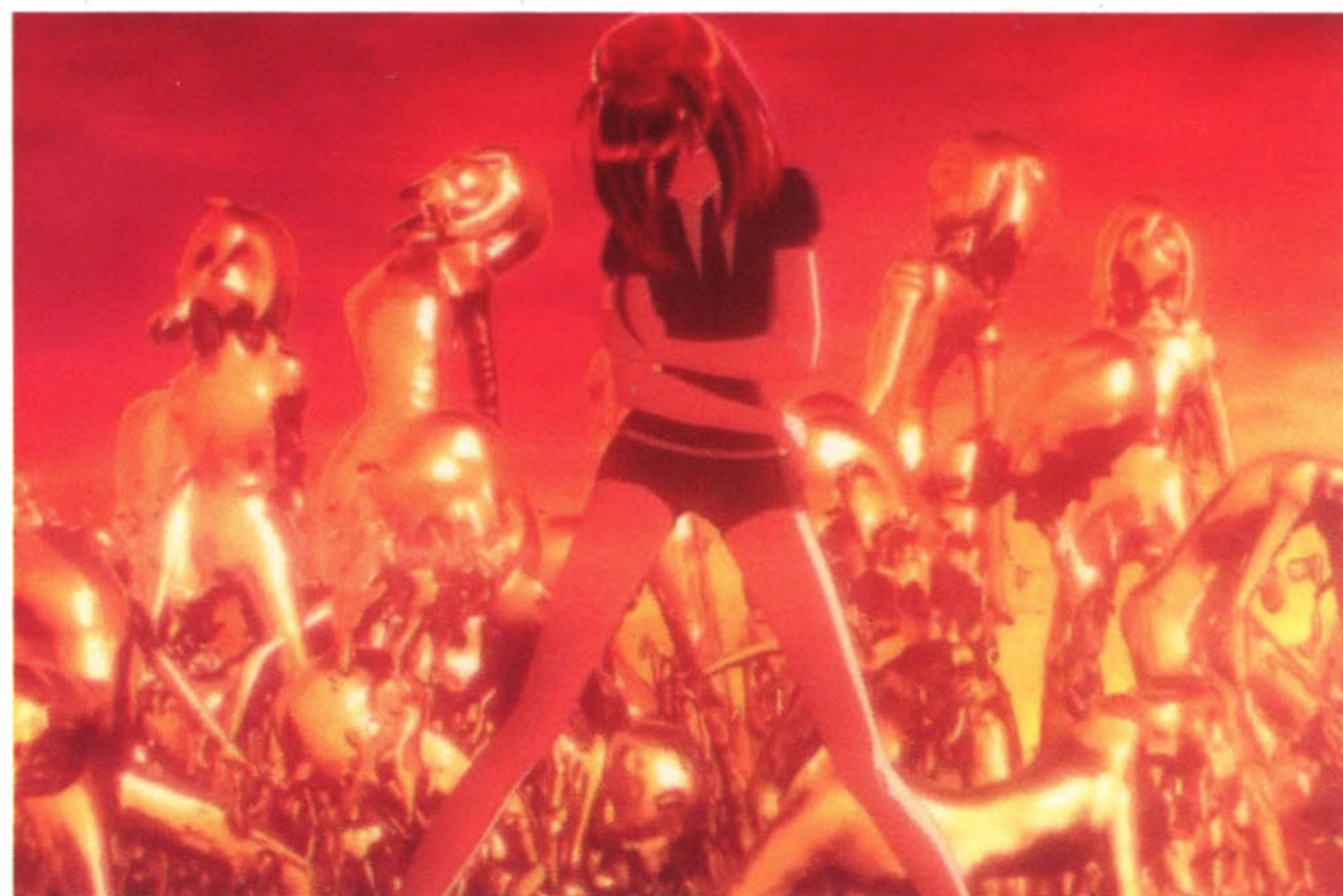
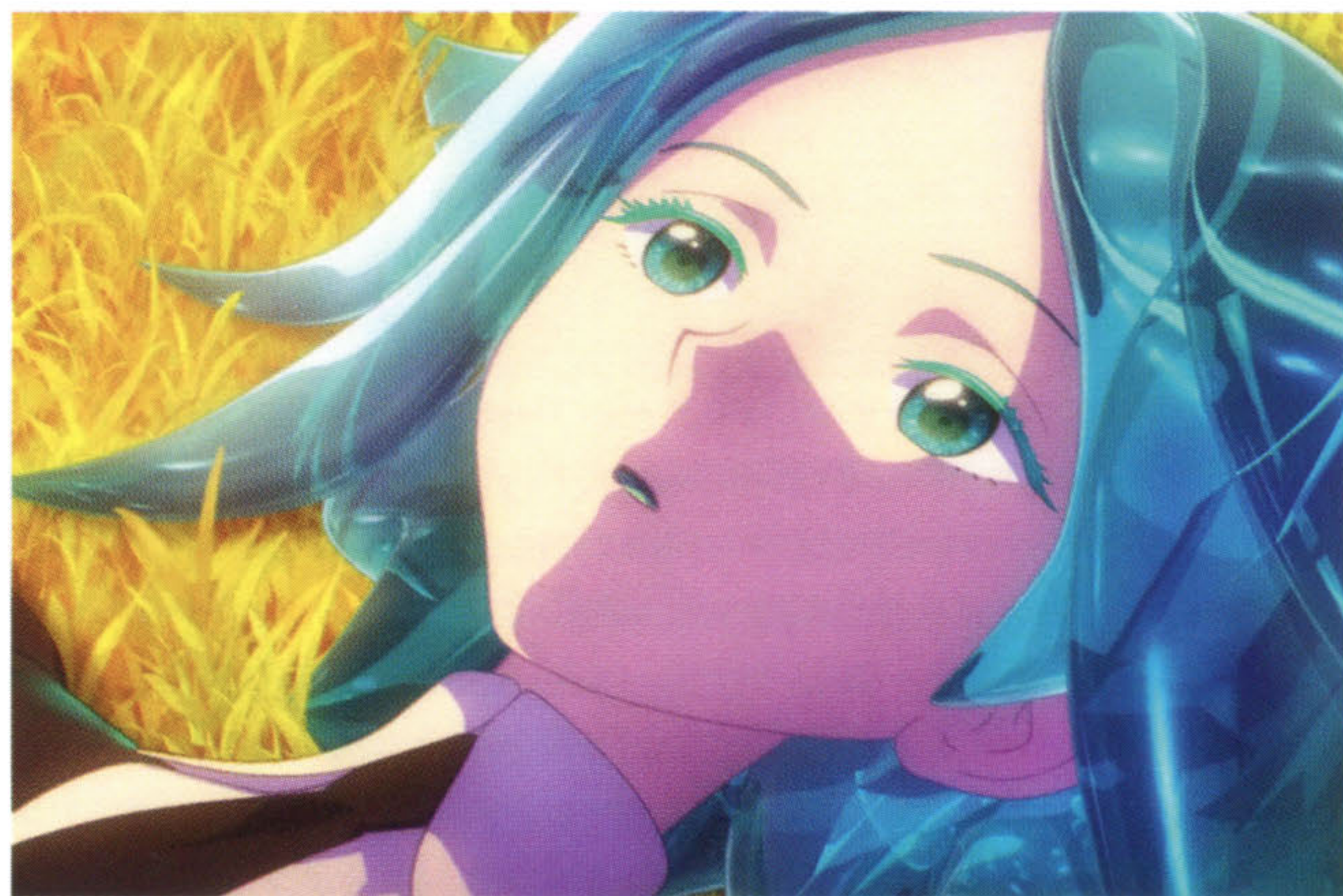
Переживать, выйдут ли каменные воительницы победителями из очередной схватки, придётся чуть ли не каждую серию: несмотря на бессмертие, самоцветы остаются уязвимыми. С каждым потерянным кусочком девушки теряют часть воспоминаний, а те, кого лунным жителям

удалось похитить, пропадают навсегда — или становятся частью оружия в руках космического врага.

Даже такие серьёзные последствия не мешают непоседливой Фос рваться в бой. Не обращая внимания на собственную хрупкость, она жаждет быть нужной — правда, именно её энтузиазм чаще всего приводит к проблемам. Из-за этого первую половину сезона Фосфиллит скорее раздражает: она лезет туда, куда не просят, мешает сёстрам и без конца ноет о том, что не хочет заниматься работой, которую ей поручил Учитель. При такой бестолковой, на первый взгляд, главной героине, все прочие самоцветы кажутся намного интереснее.

Но постепенно аниме становится мрачнее и серьёзнее, а Фос преображается: сталкиваясь с испытаниями и переживая потери, она трансформируется и внутренне, и внешне. Заменяя утраченные части тела, Фосфиллит в одночасье превращается в самого крутого бойца и осознает, что с большой силой приходит большая ответственность. Пути назад для неё — как и для каждого из нас — уже нет: героине остаётся лишь вспоминать ту беззаботную девочку, которой она была, и смело идти вперёд за разгадкой тайны лунарианцев и самого Учителя.

К сожалению, сериал завершается клиффхэнгером, который ведёт в никуда. Настоящий финал можно узнать, только если открыть мангу. Но это почти не портит впечатления от необычной истории о том, что твёрдость (во всех смыслах) обретают лишь те, кто готов к переменам. ///



Текст: Дантеслав

Штурмовые ведьмы

Strike Witches

- **Первоисточник:** нет
- **Годы выхода:** с 2008
- **Продолжительность:** 84 эпизода и 2 фильма
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Gonzo, AIC, Acca effe, David Production, Silver Link, Shaft
- **Режиссёры:** Кадзухиро Такамура, Фумио Ито

Медиафраншиза «Штурмовые ведьмы» стартовала в начале нулевых с иллюстраций художника Фумиканэ Симеды, известного по другой популярной серии о боевых подругах — «Девушки и танки». В 2005 году на страницах журнала Compt Ace вышла первая манга о подвигах юных лётчиц — «Девы голубого неба». Однако взлёт не удался: комикс закрыли уже на третьей главе из-за «сомнительного контента». Но сдаваться ведьмы после этой неудачи не планировали: осенью следующего года вышло ранобэ «Эскадрилья неудачников „Суомус“», а чуть позже посетители 71-го «Комикета» увидели первое аниме во франшизе — восьмиминутный проморолик от студии Gonzo. И понеслось: спустя некоторое время на голубых экранах Японии состоялась премьера первого сезона «Штурмовых ведьм», затем зелёный свет получила новая манга по вселенной, а полки магазинов стали заполняться книгами, сувенирной продукцией и играми.

Первый сезон переносит зрителя в альтернативную середину беспокойного XX века. На дворе 1939 год, Землю пытаются захватить сильнейшие и крайне опасные существа, похожие на набор геометрических фигур из металла, — неврои. У пришельцев есть лишь одно слабое место — ядро, скрытое под толстенной броней. Враг сносит всё на своём пути, поэтому страны двух блоков, до того стоявших на пороге мировой войны,

объединяются, чтобы дать отпор агрессору. При этом полностью остановить продвижение воинственной инопланетной расы не удаётся — современная техника вроде самолётов и танков стирается в пух и прах на поле боя. Однако всё меняется, когда учёные разрабатывают новое оружие — штурмовые модули. Управлять этим сплавом науки и магии могут только девушки с волшебным даром — их и называют ведьмами. Они слетаются со всех уголков земли на линию фронта, чтобы встать на защиту человечества. Сложная техника требует тесного контакта с телом бойца, поэтому форма у ведьм весьма... открытая.

«Штурмовые ведьмы» — это смесь фантастики, альтернативной истории, произведения о войне, девочек-волшебниц и эротического фан-сервиса. В интернете серия даже получила название «панцу-ведьмы» — в этом мире, так уж получилось, трусы и обнажённые ноги просто часть военной формы ведьм. Конечно, такой контент может вызвать у некоторых зрителей смущение, но не всё так просто. Помимо кучи кадров с нижним бельём здесь можно найти необычный и проработанный мир, захватывающий экшен и кучу очаровательных персонажей. Получается идеальный продукт для отаку: куча милых девушек, махо-сёдзё, гора техники и оружия, добрая часть которого перекочевала во франшизу из реального мира.

У «Штурмовых ведьм», на удивление, продуманный лор. Казалось бы, произведение развлекательное и с серьёзной миной его смотреть никак не получится (тут вы увидите неприлично много женских трусов всех возможных расцветок), но есть нюанс. Мир прописан с большим вниманием к мелким деталям, с постоянной оглядкой на реальные события нашего прошлого. Так, большинство героинь франшизы носят фамилии знаменитых лётчиков Второй мировой войны, а в их персоналиях часто прослеживаются особенности этих личностей. Взять хотя бы волшебницу Никки Катайнен, прототипом которой стал финский лётчик-ас Нильс Эдвард Катайнен. Оба получили репутацию человека, который постоянно терпит крушения и выживает с незначительными травмами.

Зрелищный, проработанный и немного глупый сериал точно подарит много приятных эмоций фанатам аниме, фантастики и любителям истории. ///





Текст: Олег Поторокин

Гинтама

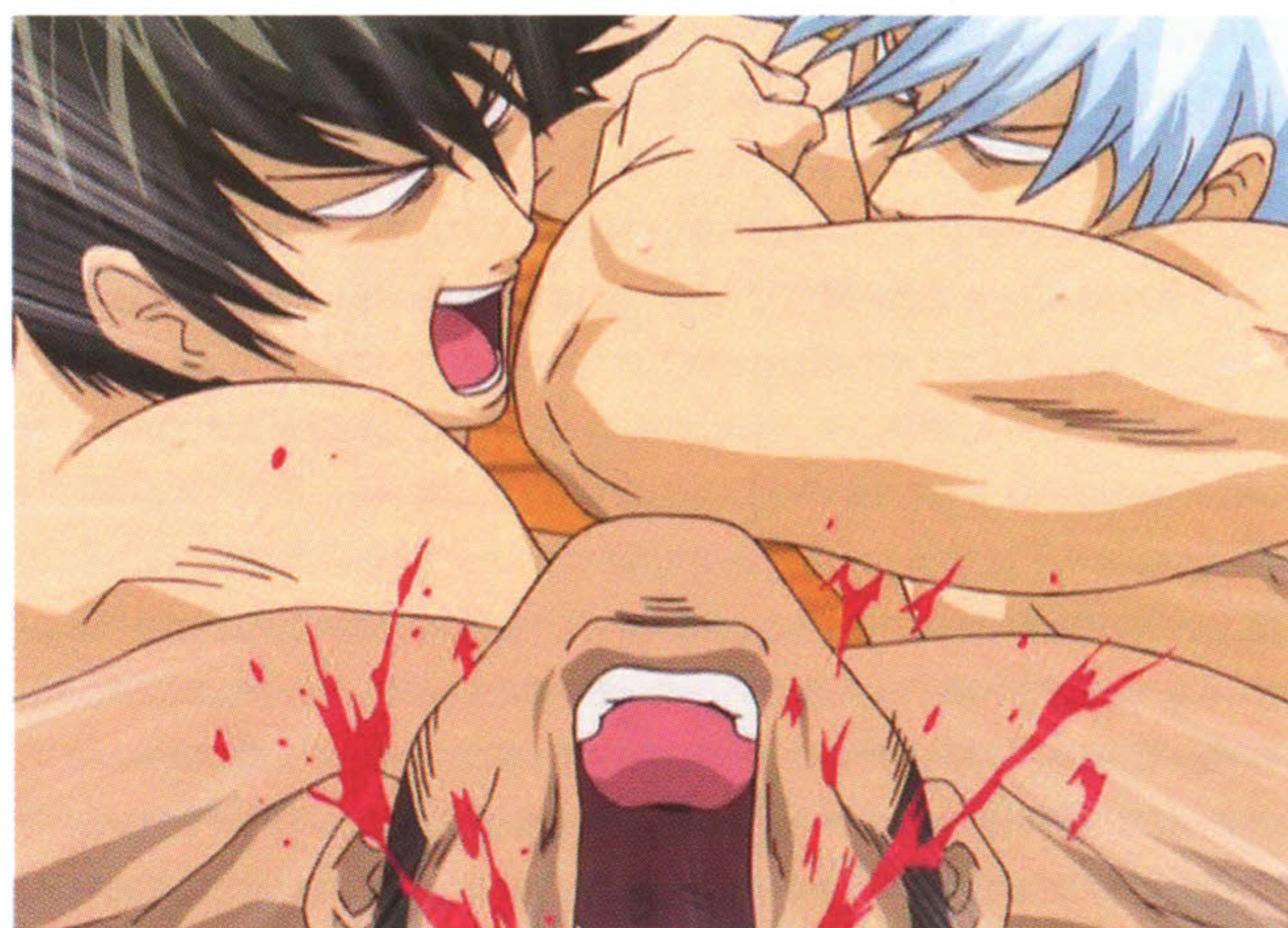
Gintama

- **Первоисточник:** манга Хидэаки Сорати
- **Годы выхода:** 2006–2021
- **Продолжительность:** 371 эпизод и 3 фильма
- **Рейтинг:** 13+
- **Студии:** Sunrise, Bandai Namco Pictures
- **Режиссёры:** Синдзи Такамацу, Ёити Фудзита

Когда мы говорим о британском юморе, в голове сразу возникают образы из «Монти Пайтона», об американском — бесконечные цитаты «Симпсонов» и «Сайнфелда». У японского юмора тоже есть своё лицо — аниме-сериал «Гинтама». Неспроста он возглавил список комедийных аниме в восьмом спецвыпуске «Мира фантастики». Экранизация манги Хидэаки Сорати была поодаль от других больших тайтлов своего времени (а конкретно — «Наруто», «Блич» и «Ван-Писа»), но совсем не потому, что терялась в их тени. Скорее наоборот, все как будто принимали молчаливое согласие: «Гинтама» чертовски хороша. Даже сейчас, если вы откроете MyAnimeList, то увидите в топ-10 несколько сезонов «Гинтамы». В чём же секрет такого успеха?

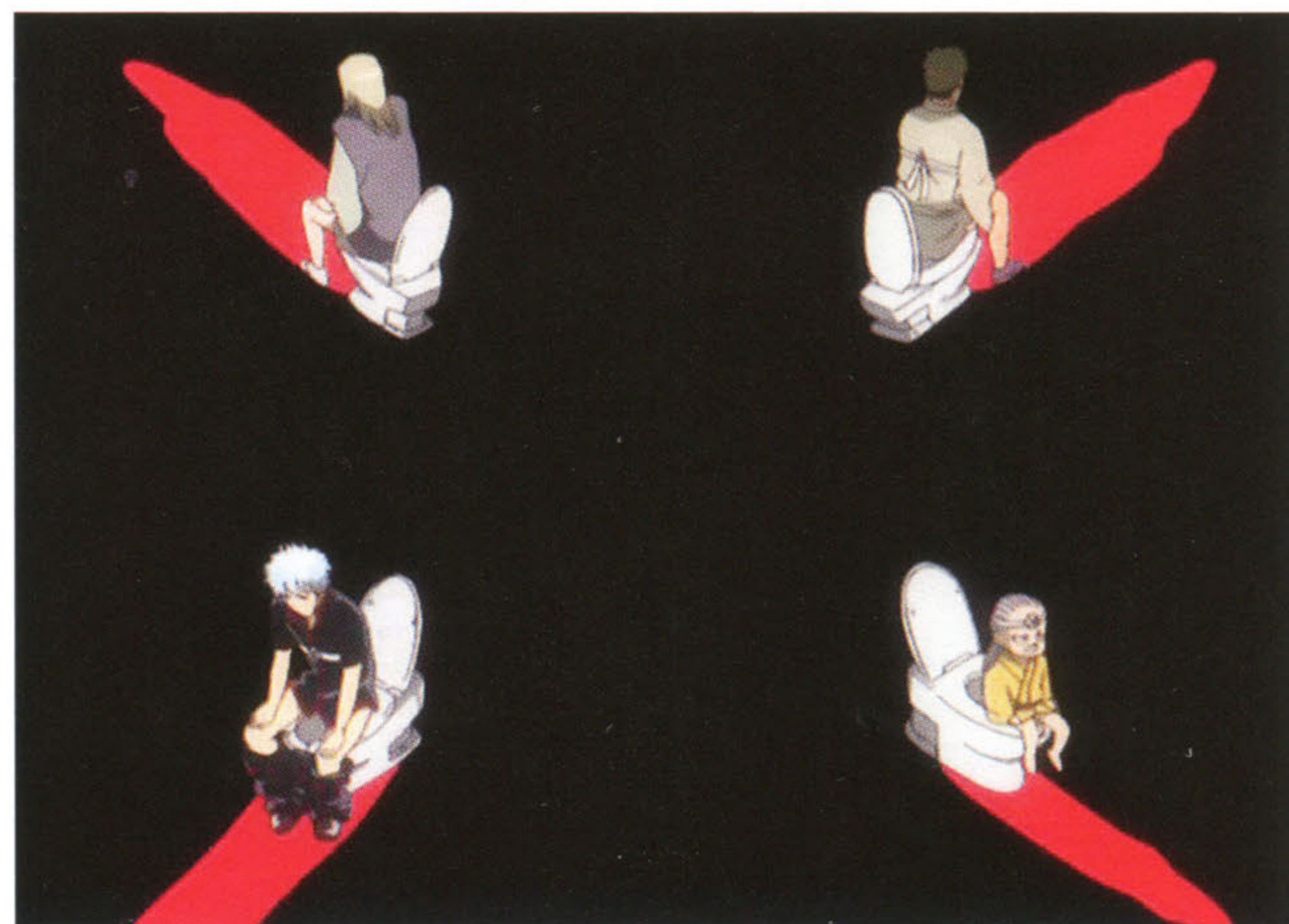
События аниме происходят в альтернативной Японии позднего периода Эдо, первой половины XIX века. Совершенно неожиданно на страну (да, именно на страну — об участии остальной Земли нам неизвестно) напали пришельцы Аманто, и в ходе недолгой, но кровопролитной войны захватили её. Приняв инопланетную культуру и технологии, страна самураев стала больше напоминать современную Японию — только с историческим колоритом. Однако новое правительство Аманто запретило людям носить мечи — символ стальной самурайской воли.

В столичном городе Эдо, в районе развлечений Синдзюку, полном разнообразных отщепенцев, живёт и работает Саката Гинтоки, которого некоторые знакомые



называют последним самураем. Вместе с навязавшимся к нему учеником Симпати и невесть откуда взявшейся инопланетяжкой-сиротой Кагурой он держит контору «Мастера на все руки» и выполняет любые заказы, за которые платят, — от чистки канализации до охраны сёгуна.

Первое, что приходит в голову при знакомстве с «Гинтамой», — хаос. Смешение исторического и фантастического сеттингов, ярких колоритных персонажей и чернушной комедии, не стесняющейся пародировать чуть ли не каждый японский поп-культурный феномен, единым потоком сваливается тебе на голову и... отторгает. Первые эпизоды «Гинтамы» невыносимо смотреть.



Особенно двухсерийный филлерный пилот, который так и пыжится показать всё, чем богат сериал. Юмор кажется абсолютно несмешным и вымученным, сюжет и персонажи несерьёзными, от безумного темпа просто теряешься, а в голове крутится лишь одна мысль: «Что я только что посмотрел?»

Но проходит пять эпизодов, десять, двадцать... и внутри что-то щёлкает. Лично у меня это произошло на серии, в которой главные герои подстригали сёгуна. В этот момент формула «Гинтамы» как будто сложилась в голове, а возможно, переписала мою ДНК — от смеха даже живот со скулами заболели. И всё, дальше смотреть стало намного проще.

Так и работает хаос, лежащий в основе «Гинтамы». Сериал набрасывает множество элементов, вводит огромное количество героев, которые могут состоять ровно из одной шутки, и заставляет их взаимодействовать в разных и порой абсурдных ситуациях, чтобы помочь зрителю собрать полную картину мира и привязать его к персонажам. Это как в ситкомах, когда ты заранее знаешь, что ожидать от того или иного героя, только здесь это усиливается большой фантазией автора. Так, обычный поход в дом знатной семьи здесь может обернуться смертельной битвой... за туалетную бумагу. Чего ещё ожидать от произведения, название которого переводится не только как «серебряная душа», но и как «серебряные яйца»? Есть тут и своя буффонада, но на японский манер: сериал не столь глумится над самим моментом насилия, сколько смеётся над тем, в какие невероятные и унижительные позы и состояния можно поставить персонажей.

Один из основных приёмов в «Гинтаме» — жанр мандзай. Это когда один из комиков отыгрывает болвана

«бокэ», несущего несусветную чушь, а другой, более сдержанный «цуккоми», реагирует на него, поправляя или просто отчитывая, и добивает этим каламбур. Не сказать, что «Гинтама» первая привела мандзай в мангу и аниме, но именно она популяризировала подход, когда произведение выстраивается вокруг этой комедийной формулы. Сорати делает каждого персонажа бокэ и цуккоми одновременно, меняя их роли в зависимости от ситуации и комбинации героев на экране. Симпати почти всегда язвит на двух дуралеев Кагуру и Гинтоки, а последний окажется самым адекватным среди своих бывших одноклассников. Часто «Гинтама» вертит ролями персонажей на лету в условиях одной сцены, чем ещё сильнее повышает комедийную динамику.

Но в первую очередь «Гинтама» знаменита своей пародией. Именно этот аниме-сериал успел пошутить над всеми своими коллегами из Shonen Jump: тут тебе и крики героев про короля пиратов, и попытки применить камехамеху с суперсаяном, и мозговые баталии прямиком из «Тетради смерти». При этом «Гинтама» не останавливается на аниме, западных фильмах, сериалах и играх тоже досталось, как и японским знаменитостям с политиками. Однако пародия не становится самоцелью «Гинтамы», как в «Попсовом эпосе», а дополняет и без того переполненные юмором зарисовки. Конечно, для понимания всех отсылок и шуток надо сильно погрузиться в японскую конъюнктуру, но даже без солидного бэкграунда аниме не растеряет своего очарования.

Сломы четвёртой стены здесь не то что происходят регулярно, её сносят ко всем чертям в первые же секунды — и напрочь о ней забывают! Главные герои постоянно болтают о сюжете аниме, о неудобном времени трансляции, рассуждают о филлерах в филлерном эпизоде





(и тыкают за то же «Наруто»), о своих аниматорах и актёрах озвучки. Они заспойлерят вам, что в серии будет пять минут статичного кадра, потому что аниматоры ушли в отпуск. В одном из эпизодов опенинг внезапно заканчивается по-другому, а герои вопят: «Как же так, до этого всегда получалось идеально!». Целую серию могут посвятить сумбурной битве персонажей за их места в фанатском голосовании. «Гинтама» — одно из немногих аниме, где косяки в повествовании или миропостроении могут прокомментировать сами герои со словами: «Мы просто забыли, наш автор — идиот».

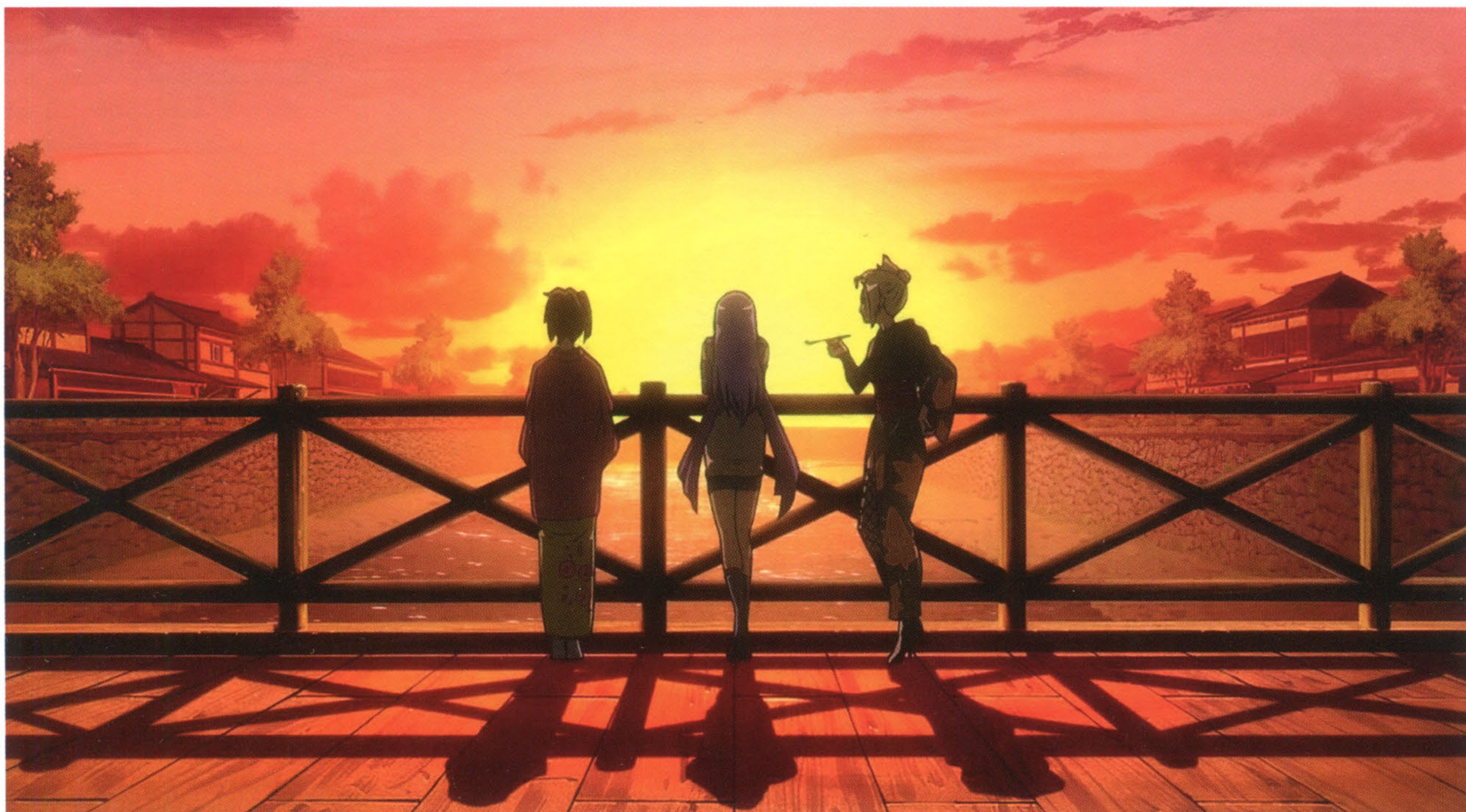
Отдельным событием для сериала стал полнометражный фильм «Рождение Белого Демона» — про мрачную и эпичную предысторию Гинтоки. Герои долго его рекламировали, а в итоге это оказалось большим розыгрышем: картины просто не существует. «Гинтама» любит обманывать ожидания зрителя. Затесавшаяся среди самых популярных сёнэнов манга (и аниме впоследствии) ловко изображает из себя фантастическую версию «Бродяги

Кэнсина», а после начинает планомерно нарушать всевозможные правила подобных произведений.

Ничего из этого бы не работало, если бы Сорати не удалось создать ворох чудачков, но в то же время обаятельных персонажей. Саката Гинтоки совершенно не похож на протагониста сёнэна: он ленивый, излишне самоуверенный, слегка надменный и падкий на наживу. Да и слишком старый для «Джампа»! Ему плевать с высокой колокольни на инопланетян и будущее страны. Он прекрасно знает: если нести бред с уверенным лицом, то его примут за великую философию. Но под этим всем скрыты золотое сердце и та самая стальная самурайская воля, которые помогают Гинтоки в нужный момент защитить дорогих ему людей.

В конце некоторых эпизодов «Гинтамы» есть мини-скетчи «Расскажи нам, Гинтоки-сэнсэй!», где главный герой под видом учителя старшей школы отвечает на вопросы как про аниме, так и про совершенно сторонние вещи — в своём фирменном абсурдном стиле. Скоро про Гинтоки-сэнсэя, кстати, стартует спин-офф!

Рядом с таким Ханом Соло обязан быть наивный молодой Люк. И он тут есть — Симпати Симура. Юноша хочет унаследовать фамильное додзё, а потому должен возмужать и закалить меч внутри себя. Он, конечно, осознаёт, что Гинтоки совсем не лучший человек на планете, но всё же видит в нём пример для подражания. Остальные же часто насмеются над унылым аниме-дизайном Симпати и говорят, что 99 % его личности — это очки. Добродушный, старательный и самый правильный из всей троицы «Мастеров на все руки», он часто выступает комментатором происходящего вокруг бреда.





Дополняет этих парней очаровательная и пленительная (как она сама себя называет) красавица Кагура. На деле же нагловатая и ни капли не женственная инопланетянка предпочитает решать проблемы силой — в этом она особенно хороша. Делит с Гинтоки звание главного лентяя и хитреца.

Таковыми же индивидами полнится всё население Синдзюку: предводитель освободительного движения, который как чёрт из табакерки появляется в самых неожиданных местах вместе со своим немым помощником в нелепом птичьем костюме; серьёзный заместитель командира местной полиции, добавляющий майонез в любое блюдо; глава великого клана ниндзя, страдающий хроническим геморроем; поп-айдол, вставляющая мат через слово в песнях. Даже клерк из госорганов, который после встречи с героями оказался бездомным, постоянно смешит своими злоключениями.

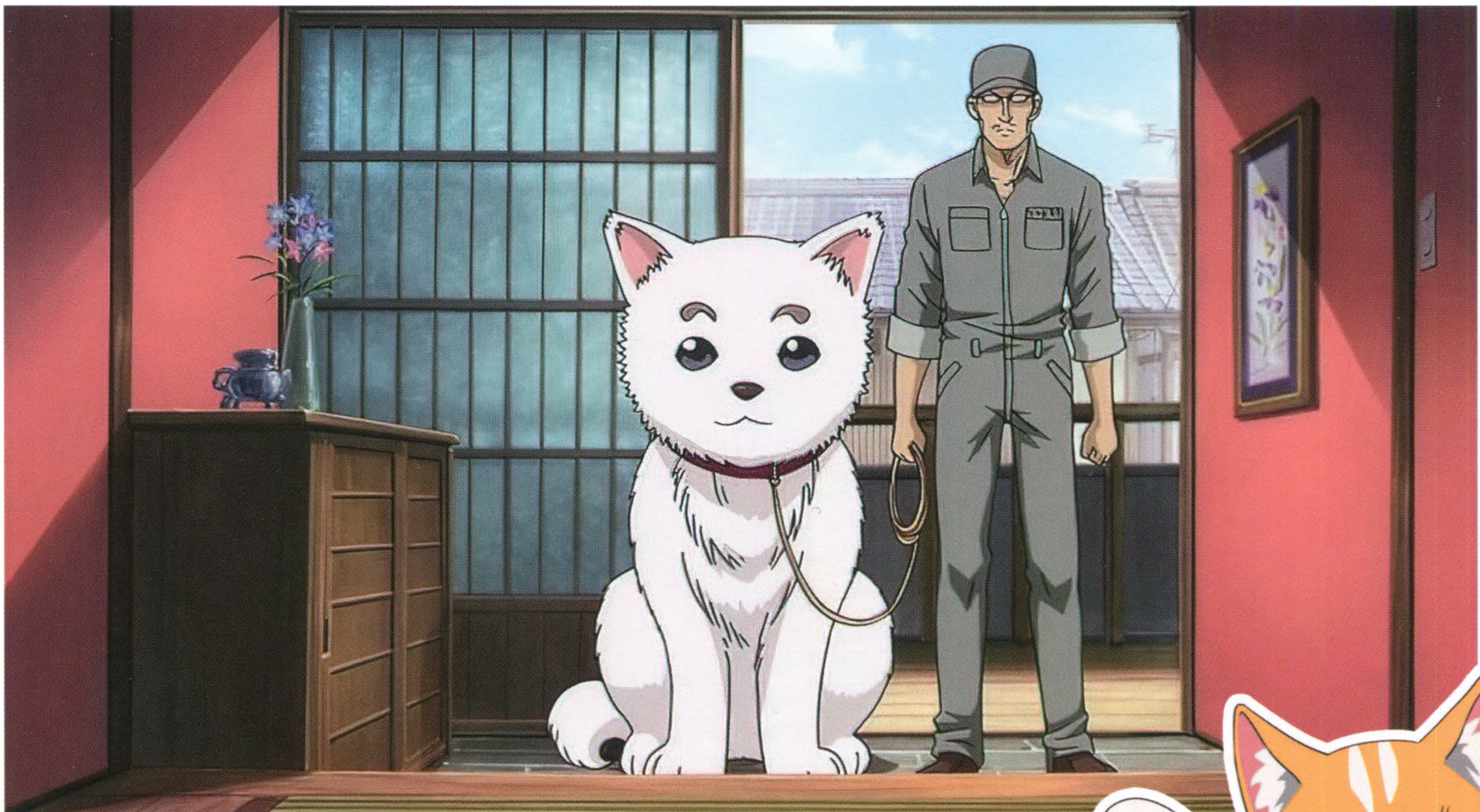
Сам автор «Гинтамы» тоже живёт здесь — тормознутая и вечно ковыряющаяся в носу горилла, которая

мечтает стать бургером. Формат ситкома позволяет тебе узнать всех этих чудиков и сблизиться с ними, чтобы со временем почувствовать себя частью этого сумасшедшего дома. У каждого персонажа есть как яркие гиммики и недостатки, так и ранимые стороны. Потому что, когда всему сообществу Синдзюку грозит беда, ты вместе с героями ощущаешь классное чувство единения и братского плеча — даже если оно испачкано в вонючей жиже из сточных труб.

Говоря о персонажах «Гинтамы», было бы преступлением не упомянуть их сэйю. Японская комедия сильно опирается на актёрский отыгрыш, и это аниме — не исключение. Сейчас представить себе в роли Гинтоки кого-либо, кроме неподражаемого Томокадзу Сугиты, просто невозможно. А нелепая наигранность в голосе Акиры Исиды делает появление Кацуры и его знаменитого «Я не Зура! Я — Кацура!» с каждым разом всё смешнее.

При всей своей фантастичности «Гинтама» — это аллюзия на вестернизацию Японии XIX века. Так что многие персонажи частично основаны на реальных людях. Так, школа Сёка-сондзюку, куда в детстве попал Гинтоки, действительно существовала, а её ученики (среди которых был и Такасуки, один из главных антагонистов сериала) сыграли значимые роли в Реставрации Мэйдзи. Знаковый для того периода отряд Синсэнгуми тоже перенесли в сериал со многими известными именами. Разве что Симпати автор обидел: его прототип был одним из самых умелых мечников отряда!

Что касается мира вокруг, то здесь «Гинтама» тоже не знает границ. К периоду Эдо автор питает огромную любовь. Ещё до публикации Сорати уделил много





времени переписыванию истории, но с самого начала он знал, что посвятит своё произведение феодальной Японии. Вкупе с современными деталями у него получился простой и в то же время узнаваемый стиль, где все носят кимоно, но играют в PSP и ходят на концерты поп-айدолов.

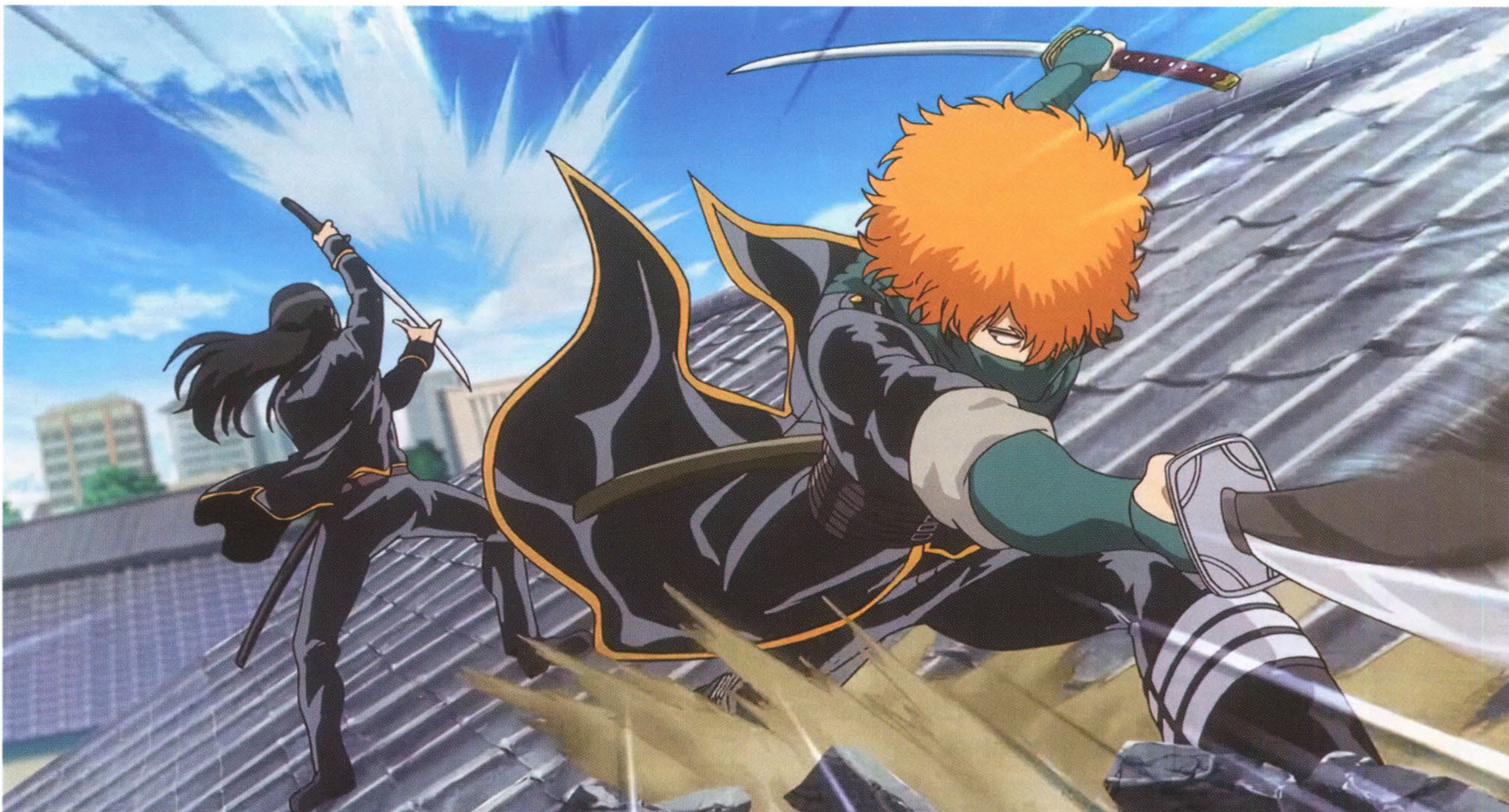
Также «Гинтама» изобилует фантастическими элементами, причём уже упомянутыми инопланетянами и звёздными кораблями дело не ограничивается. Левитирующие автомобили, путешествия во времени, ёкаи, призраки, демоны, киборги, меняющие пол человека спутники, гандамы, зонты-пулемёты, световые мечи в конце концов! Героев постоянно отрывают от уютного земного быта и то отправляют на планету разумных горилл, то вовлекают в драмы галактических аристократов с подозрительными отростками на лбу. Такая свобода открывает автору безграничные возможности для сетэпов и каламбуров. А если прибавить к этому слом четвёртой стены, то мир «Гинтамы» и вовсе превращается в многомерное пространство, где возможно всё. Сперва этот поток сознания может показаться мешаниной из всего на свете,



но Сорати умело связывает все эти элементы так, что при всей несерьёзности происходящего ты сохраняешь веру в придуманную им вселенную.

Продолжительность «Гинтамы» тоже сыграла сериалу на руку. За счёт своего комедийного эпизодического формата аниме работает, пока у автора не кончается фантазия на безумные ситуации и выходки персонажей. Хронометраж помогает авторам привязать зрителя к героям. Потому особенно хорошо чувствуется контраст, когда сериал переходит к серьёзным сюжетным аркам, — тон мрачнеет, а шутки хоть и не пропадают совсем, но значительно редуют. Одно удовольствие наблюдать, как эти чудики принимают серьёзные выражения лиц, а искромётный фарс оборачивается трогательными историями о столкновении со своим прошлым, об узах крепче кровных и о других важных вещах, ради которых герои готовы пойти против всего мира. В такие моменты сериал не идёт проторёнными тропами других сёнэнов, не вводит кучу техник, не даёт персонажам суперспособностей — за самураев говорят лишь их стремительные взмахи катан. Постановка и анимация





в сериале не самые выдающиеся, но боевые сцены всё равно выглядят круто.

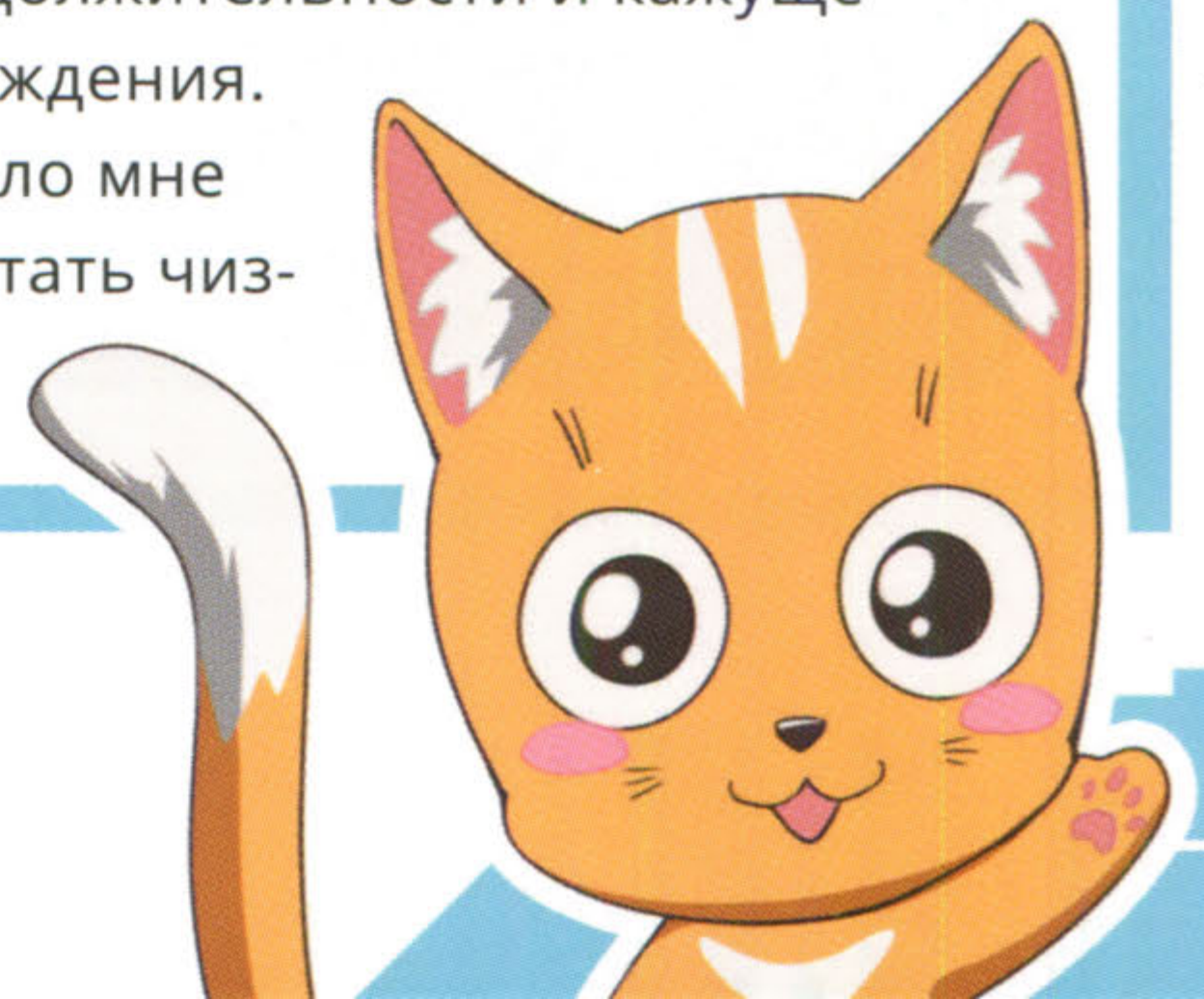
При этом повествование не рассыпается на кучу злополучных повторений и флешбэков, от которых страдают другие сёнэны, а стремительно захватывает тебя с головой и устраивает потрясающий эмоциональный аттракцион. К концу сериала, когда основной сюжет выходит на первый план, становится даже грустно без фирменного валяния дурака, шарм «Гинтамы» понемногу спадает. Видно, что автору не особо интересно выстраивать большой целостный сюжет — тут и там виднеются непоследовательности и провисания. Однако Сорати не забывает о своих персонажах и продолжает раскрывать их до самого конца. Да и аниматоры перед финалом впихнули целый сезон, в котором экранизировали все оставшиеся комедийные истории из жизни героев.

Автор «Гинтамы» — тот ещё тролль. Продюсеры аниме-сериала хотели завершить работу над ним уже после второго полнометражного фильма «Ёродзюя навсегда!» в 2013 году (поэтому он назван с припиской «Финальная глава»), но Сорати на фоне хороших сборов убедил их продолжить, пообещав, что манга уже вот-вот закончится. На самом же деле хитрый мангака постоянно сдвигал обещанные даты и выдавал фальшивые концовки. В итоге сериалу понадобились ещё сотня эпизодов и восемь лет, чтобы завершить историю. Даже сэйю удивлялись каждый раз, когда их внезапно снова звали для работы над сериалом после очередного «финала». Без шуток героев аниме на эту тему не обошлось, конечно.

«Гинтама» — главный сборник японской комедии в анимации, облачённый в наряд самурайского эпоса



и временами прикидывающийся сёнэном. Неконтролируемая фантазия автора, запредельный метаюмор, огромное количество интересных запоминающихся персонажей и бесконечность невообразимо смешных ситуаций, в которые они попадают, захватывают с головой даже с учётом продолжительности и кажущегося высокого порога вхождения. А вообще... Знаете, надоело мне тут распинаться. Вот бы стать чизбургером! ///





Текст: Дмитрий Кинский

Дандадан

Dandadan

- **Первоисточник:** манга Юкинобу Тацу
- **Годы выхода:** с 2024
- **Продолжительность:** 12+ эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Science SARU
- **Режиссёр:** Фуга Ямасиро

«Дандадан» — лучшее аниме 2024 года по версии «Мира фантастики», в котором есть всё, за что мы обожаем японскую анимацию: безумнейший сюжет, головокружительный и красочный экшен, уморительная комедия и милая романтика. И всё это идеально сочетается друг с другом!

Сериал стоит посмотреть ради одной только заправки. В центре сюжета два полярно разных персонажа. С одной стороны — бойкая девушка-гяру Момо Аясэ, которая верит в призраков, но скептически относится к историям об инопланетянах. С другой — скромный парень Кэн Такакура (он же Конспирун) в нелепых очках, обожающий конспирологические теории, но ни в какую не признающий сверхъестественные силы и всё потустороннее.

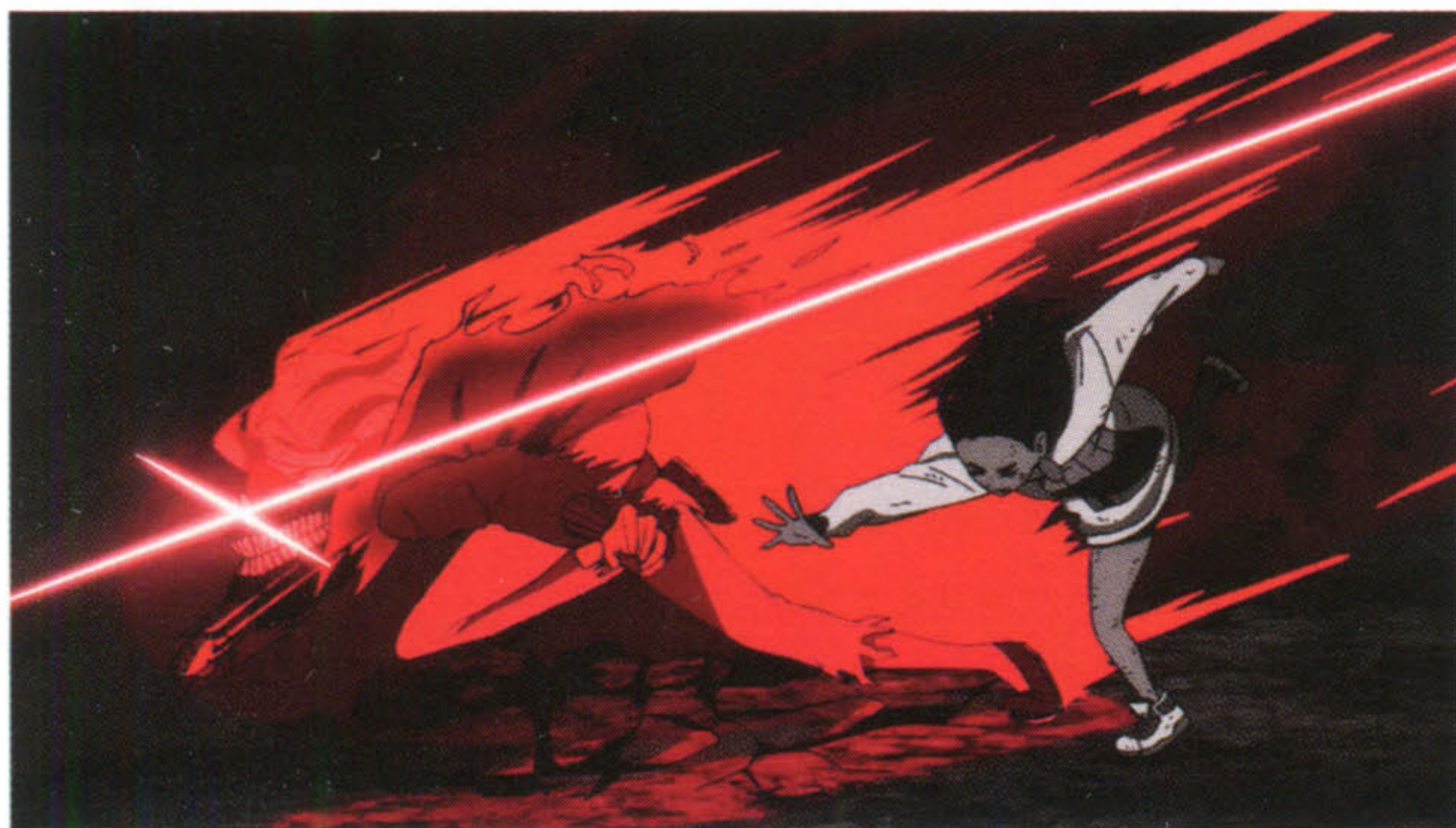
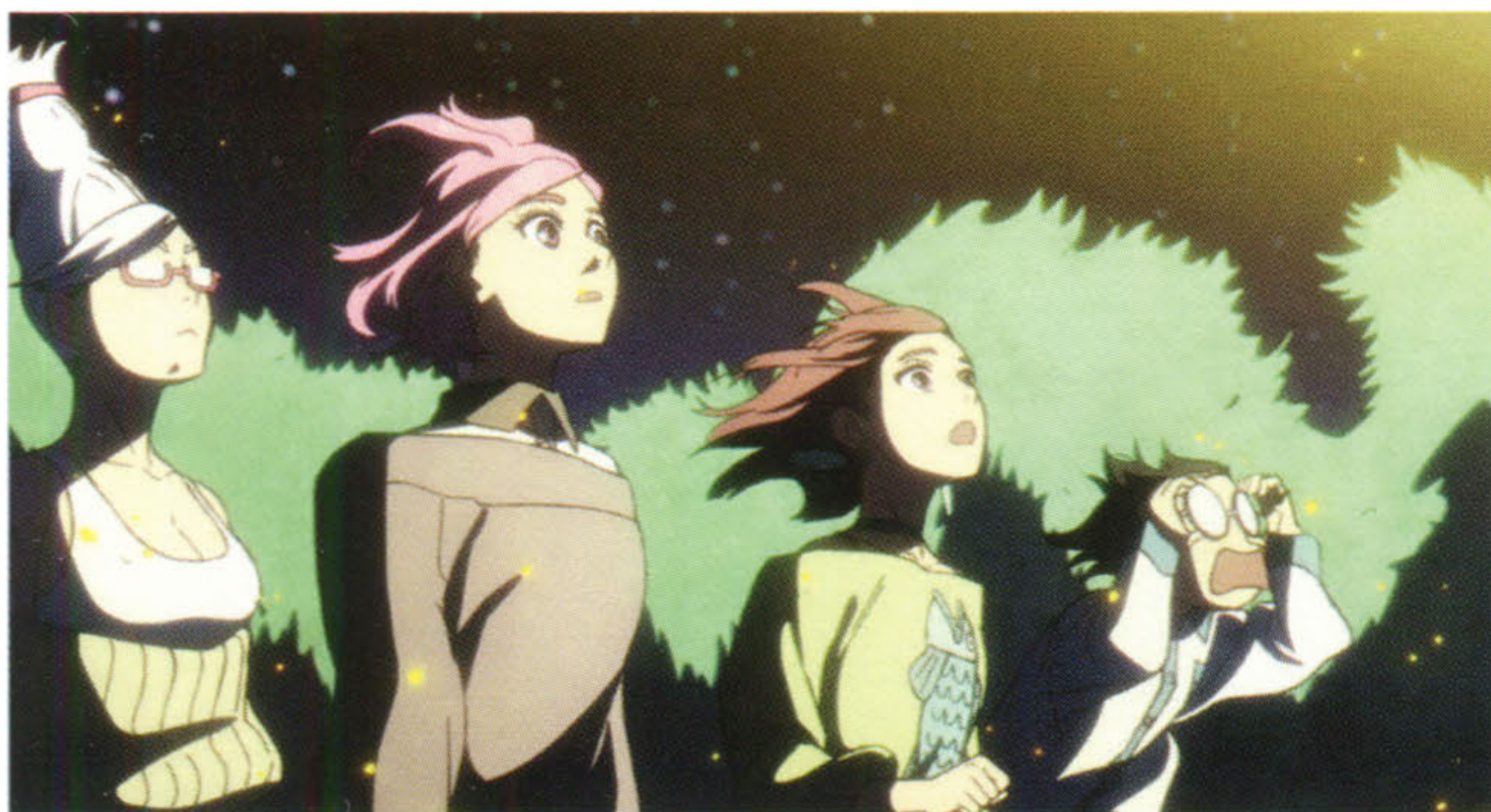
По иронии, первую похищают «миролюбивые» пришельцы для продолжения рода (совсем не гуманным, надо признать, образом), а во второго вселяется злой дух Турбобабка, который крадёт его... гениталии. Теперь героям надо отбиться от назойливых инопланетян и вернуть причиндалы Кэна.

В основу аниме легла одноимённая манга Юкинобу Тацу, который до «Дандадана» работал ассистентом Тацуки Фудзимото над «Огненным ударом» и первой частью «Человека-бензопилы». Изначально «Дандадан» был эдаким сборником абсурдных и невероятных идей Юкинобу, который обожает мистику и фантастику. Но в итоге получился лихой сёнэн, где нашлось место не только крутому экшену и комедийным зарисовкам, но и — внезапно! — проникновенным историям, которые цепляют за душу, несмотря на весь происходящий на экране бред.

Завязку про украденные гениталии Кэна придумал редактор Сихэй Лин — в качестве шутки. Но Юкинобу Тацу решил, что это отличная идея! И использовал её в своей манге. А ещё Лин прислал мангаке сотню томов манги для вдохновения. Именно это помогло автору сделать настолько живую и убедительную романтическую линию в «Дандадане».

С таким первоисточником студии Science SARU оставалось лишь бережно перенести эту безумную историю на экраны, но режиссёр Фуга Ямасиро пошёл дальше. Он не только добавил кинематографичности происходящему (например, сцены с пришельцами и духами оформлены в разных цветовых палитрах), но и доработал некоторые моменты из оригинала, не меняя первоначального замысла. Так, в манге не было эффектного взрыва из конца первого эпизода, который развеивает волосы Момо, когда девушка узнает имя парня, — лишь дуновение ветра. Вроде мелочь, а эмоции на порядок ярче.

Не удивлюсь, если второй сезон «Дандадана» вновь станет лучшим аниме года, только уже 2025-го. Это, что называется, «абсолют синема». ///



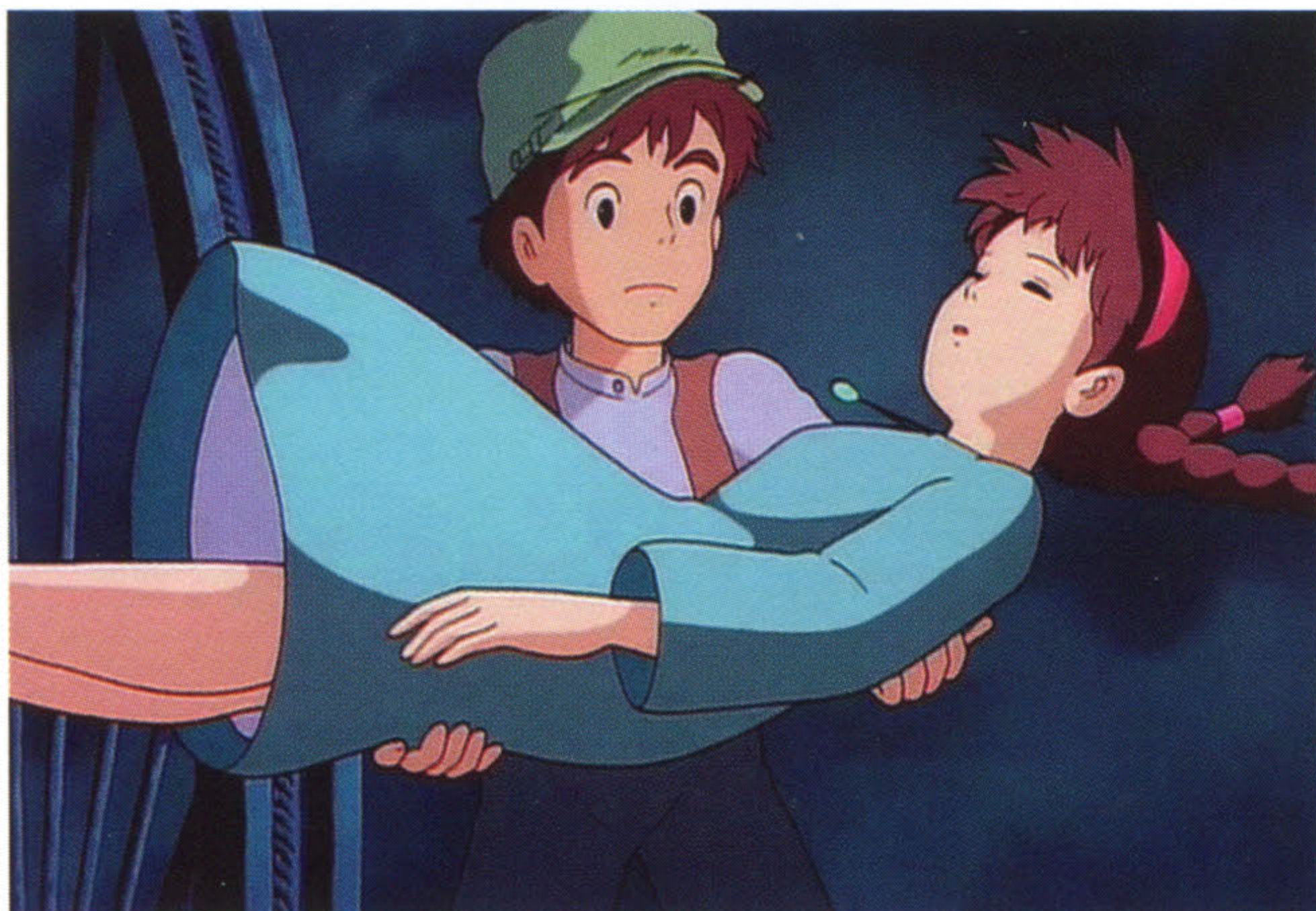
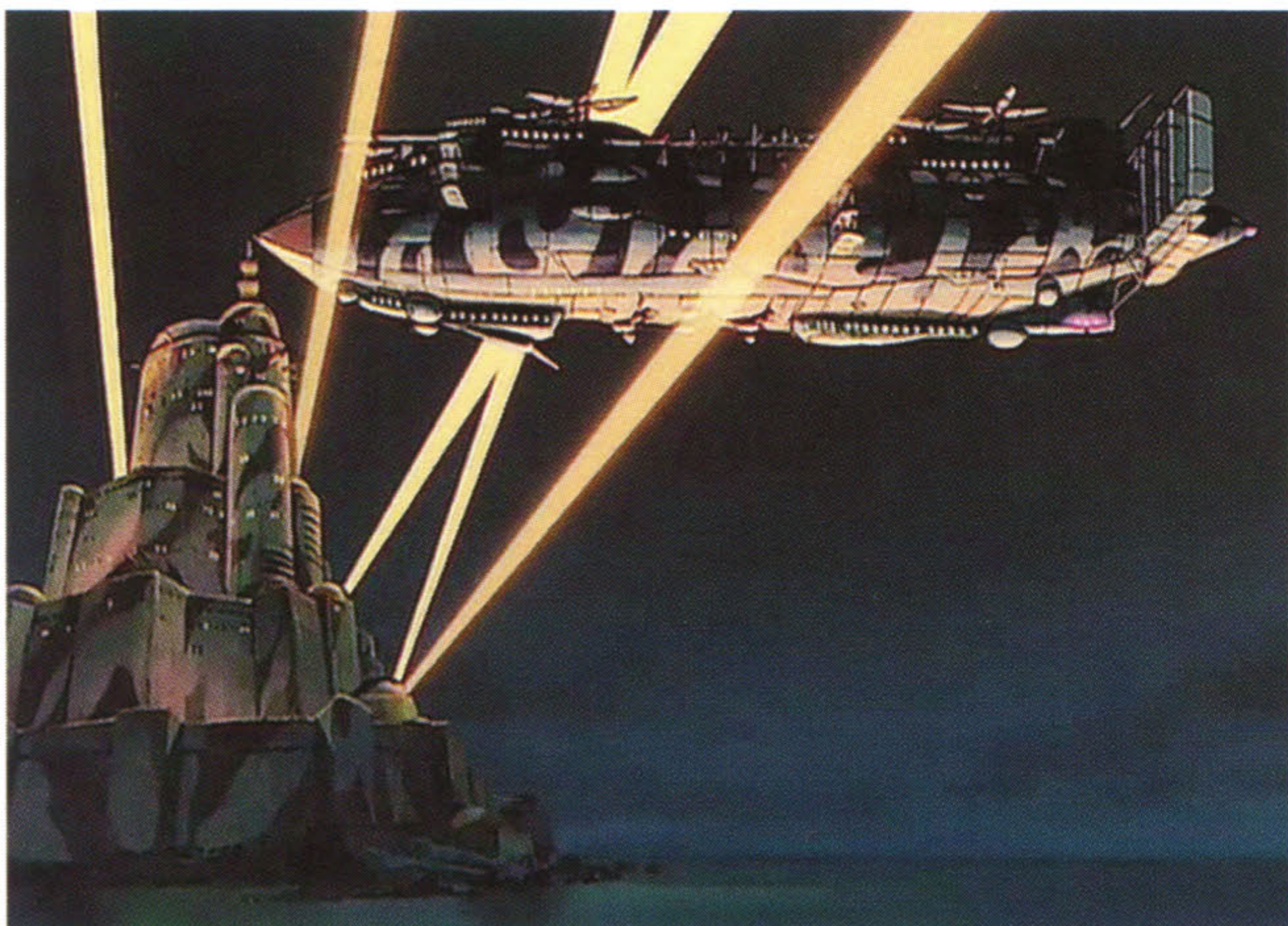
Текст: Данил Ряснянский

Небесный замок Лапута

Tenkuu no Shiro Laputa

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 1986
- **Продолжительность:** 2 часа 4 минуты
- **Рейтинг:** без возрастных ограничений
- **Студия:** Ghibli
- **Режиссёр:** Хаяо Миядзаки

«Небесный замок Лапута» 1986 года стал первым фильмом Ghibli и ярким дебютом, определившим путь главных мультипликационных сказочников наравне с Disney. Удивительно, но культовым аниме стало далеко не сразу: премьера вызвала у зрителей неоднозначную реакцию, а солидный бюджет в 500 миллионов иен (около 3 миллионов долларов) она покрыла с огромным трудом. Чтобы распознать в Хаяо Миядзаки истинного творца, его землякам понадобилось ещё три года и две полнометражки, а остальной мир узнал о «Небесном замке», только когда повсюду гремели «Унесённые призраками».



За прошедшие годы картины Ghibli и Миядзаки выросли и в бюджете, и в качестве исполнения — тем интереснее по-новому взглянуть на начало их пути, хотя формально коллектив сформировался ещё при работе над «Навискаей из Долины ветров». А посмотреть здесь есть на что, даже спустя почти сорок лет. Технически «Небесный замок Лапута» опередил своё время: художники вручную отрисовали более 69 тысяч кадров, что не уступает культовым мультфильмам Disney рубежа 1990-х. Многослойные фоны, потрясающие сцены с летающими машинами, ради аутентичности которых Миядзаки консультировался с инженерами, всё ещё вызывают восхищение.

Миядзаки сразу раскрылся как мастер повествования. История Ситы и Пазу, которые отправляются на поиски легендарного летающего замка Лапута и сталкиваются с пиратами, военными и тайнами древней цивилизации, объединила подростковый приключенческий дух и романтику с серьёзными размышлениями о власти, технологиях и гармонии с природой. Эти темы станут визитной карточкой Хаяо Миядзаки. Замок Лапута, названный в честь острова из «Путешествия Гулливера» Свифта, в интерпретации режиссёра стал символом утраченного величия и предупреждением о последствиях человеческих пороков, одновременно оставаясь детской недостижимой мечтой о странствиях и высоте.

Идея фильма родилась из детских фантазий Миядзаки о летающих машинах и загадочных мирах, а на визуальный стиль повлияло путешествие по шахтёрским городкам Уэльса, где он побывал в начале 1980-х. Угрюмая красота индустриальных пейзажей, смешанная с мечтательной лёгкостью небесных просторов вкупе с поразительно детализированной анимацией породили уникальный и живой мир, которым может похвастаться далеко не каждое аниме.

Ещё одним столпом картины оказался саундтрек Дзё Хисаиси, чья музыка стала бессменным спутником фильмов Миядзаки. Проникновенные мелодии — от нежных фортепианных партий до эпичных оркестровых тем — усиливают эмоциональную глубину каждой сцены, а финальная песня Kimi wo Nosete (или «Пусть ветер уносит меня») неизменно вызывает слёзы умиления у поклонников.

«Небесный замок Лапута» сильно повлиял на попкультуру: о вдохновении творчеством Миядзаки говорили и создатели Final Fantasy, и автор «Евангелиона» Хидэаки Анно, а на симфонических концертах из всей огромной дискографии Хисаиси чаще всего звучит именно Kimi wo Nosete.

Спустя годы дебют студии Ghibli получил ту любовь и внимание, которую вкладывали в каждые из 69 262 кадров её аниматоры. Мы уже давно приземлились, а «Небесный замок Лапута» продолжает плыть в небесах, напоминая о детстве, ощущении восторга, полёта и свободы. ///





Текст: Дарья Кулагина-Кравчук, Юрий Кулагин

Доктор Стоун

Dr. Stone

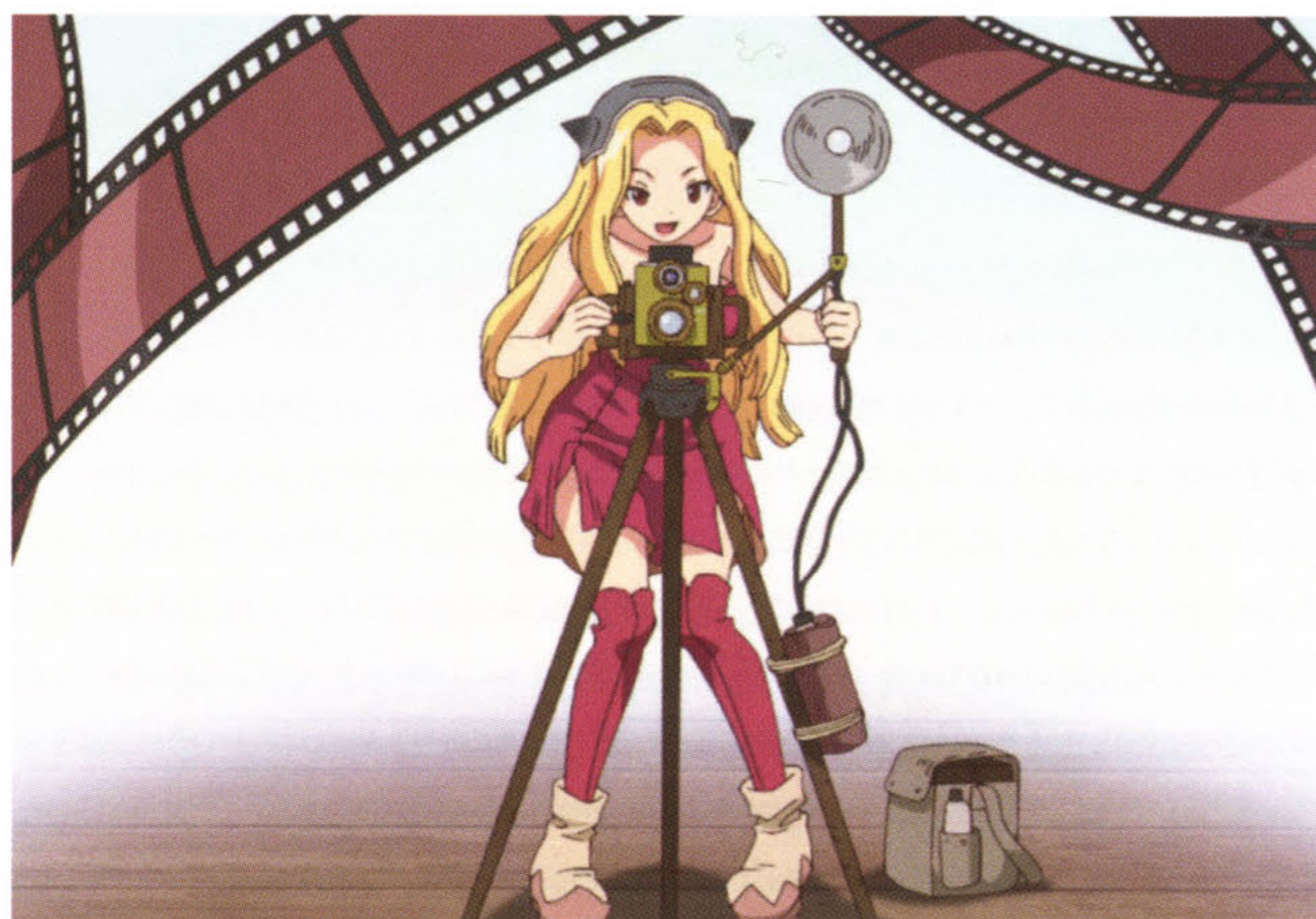
- **Первоисточник:** манга Риитиро Инагаки
- **Годы выхода:** с 2019
- **Продолжительность:** 70 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** TMS Entertainment
- **Режиссёр:** Синъя Ино

«Доктор Стоун» — это та самая книга, которую можно взять с собой на необитаемый остров... только аниме. С задорным юмором, бодро развивающимся сюжетом и замечательными героями, главный из которых, словно великий просветитель, доносит блага развитой цивилизации до фактически первобытного общества. «Фактически» потому, что на деле у нас тут мудрёный постапокалипсис. Что, впрочем, не мешает людям из нового каменного века сперва удивляться технологиям, а потом вовсе пользоваться телефонами и автомобилями.

Началось всё с того, что будничным современным днём на Земле случился конец света. Не из-за ядерной войны или всемирного потопа, а из-за странного природного явления: по планете пронёсся зелёный луч, обративший людей на её поверхности в камень. Шли года, века, тысячелетия. Отвоёванные человечеством у природы города и шоссе покрывались лесами, научные достижения распадались в пыль. К 5738 году о былом расцвете вида *Homo sapiens* напоминали лишь миллионы каменных статуй, затерянных среди густых зарослей.

Но люди — хуже тараканов, так просто от них не избавиться. Сэнку Исигами, жадный до знаний школьник, всю жизнь изучавший науки, сразу после окаменения принялся считать секунды — и считал их почти три тысячи лет, пока химическая реакция с азотной кислотой не вернула его к жизни. Приобретённые до апокалипсиса знания оказываются как никогда полезными в первобытном мире — и Сэнку берётся за нелёгкое дело возрождения сначала своих друзей, а потом и всей человеческой цивилизации.

Аниме «Доктор Стоун», основанное на одноимённой манге Риитиро Инагаки и корейского художника Боити, в первую очередь подкупает идеей современных технологий в контексте первобытного общества — пусть эти технологии и создаются сперва из древесной коры и речного песка. Каждая сюжетная арка здесь связана с очередным безумным проектом Сэнку: начинается всё с относительно приземлённых изобретений вроде стекла и пороха, но за ними следуют более амбициозные вещи: автомобиль, фотоаппарат, а в последнем сезоне — полноценный парусник!



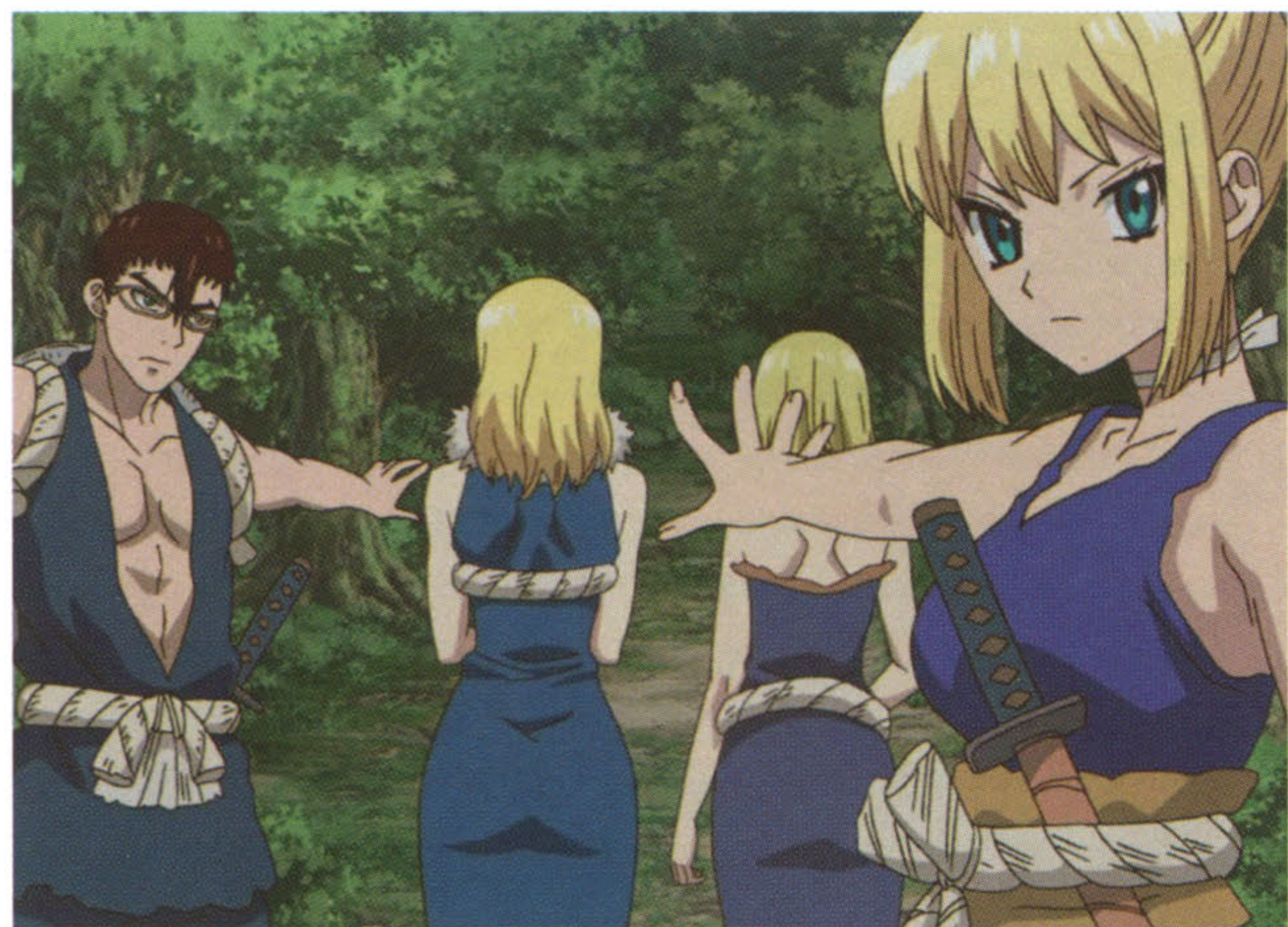
Окружающие Сэнку персонажи реагируют на его идеи по-разному. Героев в аниме — десятки, каждый с запоминающимся дизайном и со своим мнением насчёт деятельности дерзкого учёного. Нюанс в том, что Сэнку приходится столкнуться не только со своими освобождёнными от камня современниками, но и с представителями нового первобытного общества, возникшего за тысячелетия. Нет, не в ходе эволюции — это большой спойлер, так что просто поверьте.

Например, для жителей местной деревни изобретения главного героя — чистое колдовство, поэтому и относятся к нему селяне вначале как к шаману. Зато потом начинают охотно носить очки, пользоваться спичками и в немеренных количествах поглощать рамен, запивая его колой. Юный учёный Хром и прирождённый ремесленник дед Касеки быстрее других подхватывают идеи Сэнку и помогают ему познакомить деревню с благами цивилизации. Другие жители вроде бугая Магмы и сурового стражника Кинро относятся к научным достижениям с явным скепсисом, но в конце концов даже их Сэнку умудряется подкупить своими проектами.

А вот с бывшими современниками Исигами приходится повозиться. Конечно, лучший друг Тайдзю сразу был рад поддержать товарища во всех его начинаниях, а фокусника Гена Сенку покорила приручением электричества. Но не все из возрождённых собираются оплакивать павшую цивилизацию: некоторых вполне устраивает воцарившийся «век силы», лишённый многих пороков былого общества.

Так, главным антагонистом первых сюжетных арок становится Цукаса: наречённый «сильнейшим из подростков» в наши дни, в новом каменном веке он взялся разбивать статуи слабых и бесчестных людей, возрождая только лучших из лучших. Его противостояние с Сэнку — борьба физической мощи и интеллекта, которая потом протянется через другие истории, конфликты и персонажей. После конца света именно сила для многих стала очевидным решением всех проблем — а побеждать её приходится умом и хитростью.

Именно ум с хитростью в конце концов помогают бывшим врагам найти общий язык (не считая



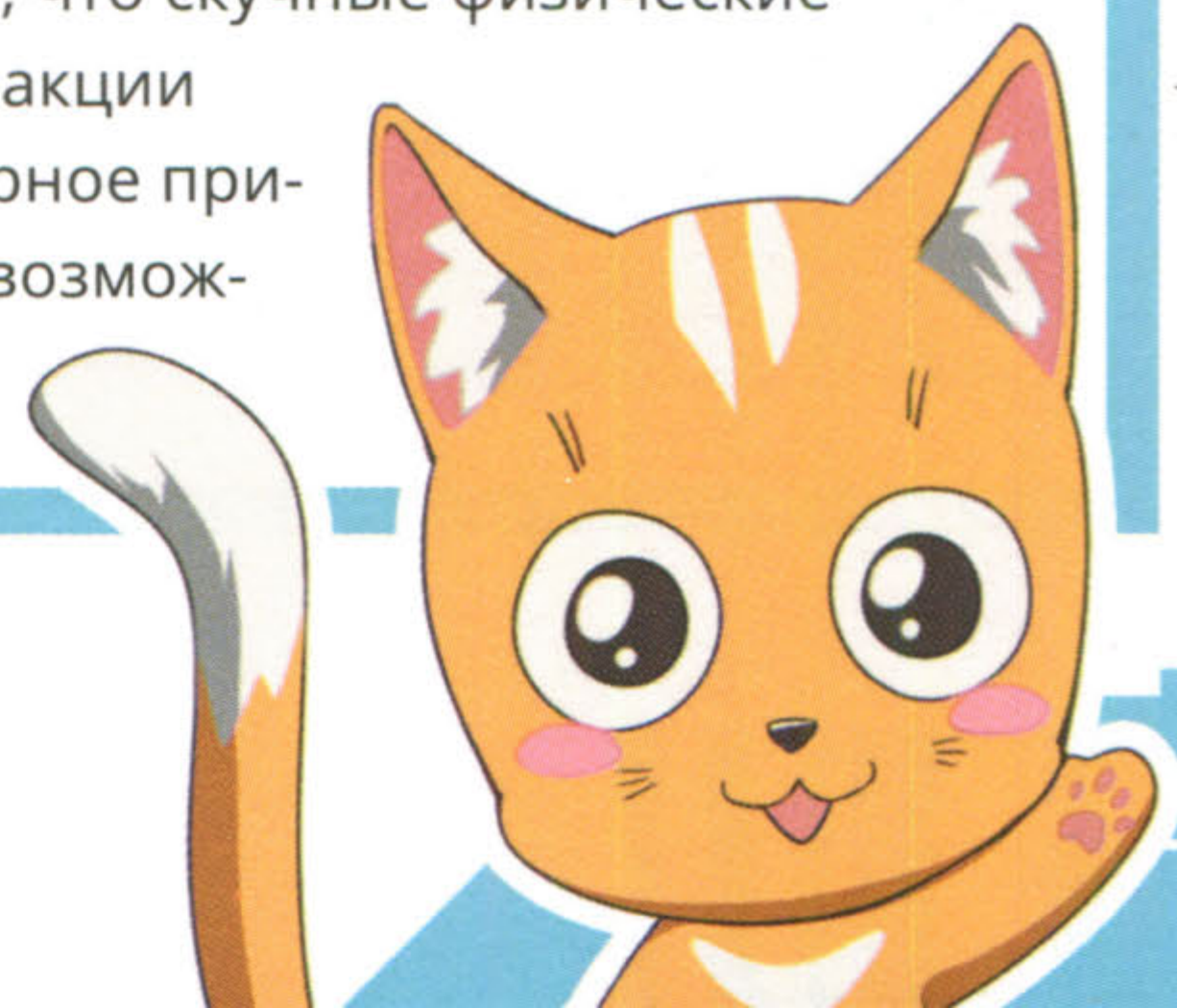
нескольких по-настоящему злодейских персонажей: те всё-таки получают по заслугам). Ведь «Доктор Стоун» — это ещё и история про дружбу. Объединяясь, персонажи преодолевают горести и проблемы, вместе конструируют безумные проекты, подчас — так вообще всей деревней. Да, отчасти это классическая для сёны «сила дружбы», но тут она местами превращается уже в коллективизм. Впрочем, наблюдать за взаимодействием персонажей всё равно интересно — химия проработана на совесть, прям как в экспериментах Сэнку.

И к слову о нём самом. Доктор Камень — однозначно положительный, вот только совсем не святой персонаж! И оттого — более интересный. Хитрый и высокомерный манипулятор всегда действует с благими намерениями — но как же его временами заносит... Своих современников Сэнку использует в личных целях, к людям каменного века относится сугубо как к рабочей силе — по крайней мере, на первый взгляд. В решающие моменты персонаж проявляет такую доброту и сострадание, какую обычно не ждёшь от архетипа «безумного учёного». И сразу после — вновь ударяется в абсурдные эксперименты, заражая своим энтузиазмом всех окружающих. В том числе зрителей.

После очередного динамичного монтажа, объясняющего суть технологии или конструкцию изобретения, руки так и чешутся попробовать нахимичить какой-нибудь порох (справедливости ради — аниме многократно предупреждает не повторять эксперименты и намеренно опускает самые опасные этапы и детали). При этом сериал не назвать строго «образовательным» — он именно что разогревает интерес, а не учит чему-то. Изобретения Сэнку основаны на реальных законах физики и химии, поэтому марафон научных достижений не кажется слишком фантастическим, а вызывает живой, почти что детский восторг.

Одна беда: долго этот восторг не держится. С каждым новым изобретением успехи героев вызывают всё меньше эмоций, и к последнему на данный момент сезону даже появление асфальта и квадрокоптера перестаёт удивлять. Но скучным аниме из-за этого не становится. Отчасти — благодаря юмору: удачных комедийных моментов здесь много, нередко они отрисованы в потешной чиби-стилистике и украшены интерфейсом на манер старых JRPG. Отчасти — благодаря истории: главная тайна с каждым сезоном становится всё более интригующей. Откуда всё-таки взялся окаменяющий луч и кто его запустил?

Упаковывая тысячелетия научного прогресса в несколько сюжетных лет и демонстрируя превосходство смекалки над природой, «Доктор Стоун» даже взрослого зрителя заставит преисполниться гордостью за достижения человечества. А уж в детях так и подавно может вызвать неподдельное желание изучать науки. Этим и ценна история Сэнку Исигами, что скучные физические формулы и химические реакции аниме превращает в зазорное приключение, от которого невозможно оторваться. ///





Текст: Алекс Лапшин

Путевые заметки о поездке за покупками в Йокогаму

Yokohama Kaidashi Kikou

- **Первоисточник:** манга Хитоси Асинано
- **Годы выхода:** 1998–2003
- **Продолжительность:** 4 эпизода
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Ajia-do
- **Режиссёр:** Такаси Анно

Никогда ещё постапокалипсис не был настолько кawaii-ным. В «Путевых заметках о поездке за покупками в Йокогаму» почти ничто не напоминает о том, что наступила эпоха, которую местные называют «вечерней зарёй человечества» (потому что «закат» звучит слишком грустно). Тут вечные каникулы, тихо, уютно и спокойно. Режиссёры Такаси Анно (нет, другой Анно!) и Томоми Мотидзуки очень бережно перенесли на экран мангу Хитоси Асинано — историю о роботе Альфе, которая работает в кафе и живёт в мире, где человечество медленно исчезает. Никаких взрывов и стрельбы, только знаменитое «моно-но аварэ» — печальное очарование мимолётности.

Действие разворачивается в Японии будущего, где города поглощены океаном, а климат смягчился до вечного лета. Альфа Хацусэно, робот модели А7М2 — хозяйка уютного «Кафе Альфа» на полуострове Миура. Она ждёт своего Хозяина, ушедшего в неизвестное путешествие, и живёт простой жизнью: варит кофе, играет на китайской люте, ездит за покупками в соседнюю Йокогаму на жёлтом мотороллере. И болтает с редкими посетителями: Дедушкой, его внуком Такахиро и подружкой Коконе Такацу (она же робот модели



А7М3). Мир вокруг Альфы полон странностей: летающие рыбы-камы, грибы с человеческими лицами и гигантский самолёт Таапон, вечно кружащий в стратосфере. На фоне этого пьющий кофе робот уже не кажется таким странным.

Четыре эпизода OVA — это просто зарисовки, кусочки из манги. Первые две серии (1998) знакомят с Альфой через мелочи жизни: тихий рассвет с Такахиро, доставка камеры от Хозяина, которая открывает для робота возможность присмотреться к миру, — нет никого внимательней скучающего фотографа. Случайная молния, едва не убившая Альфу, даёт лишь повод для новых знакомств. Вторая половина, «Тихое загородное кафе» (2002–2003), добавляет динамики: когда тайфун разрушает кофейню, Альфа отправляется в путешествие. Она летает на старинном самолёте с андроидом Наем, наблюдает города, заросшие лесами, и возвращается, чтобы увидеть, как потихоньку меняются люди — кто-то вырастает, кто-то стареет.

Главная сила этого аниме — атмосфера. Природа медленно поглощает остатки цивилизации: дороги заносит песком, из воды торчат старые фонари, а руины зарастают травой. Нежной акварелью нарисованы затопленные улицы городов, а вместо разговоров — лишь шум ветра и прибоя. Даже технологии выглядят ностальгично: ручная камера Альфы со встроенным вечным глазом андроида или самолёт Ная — учебный АТ-6 Техап, ржавый, но всё ещё рабочий. Человечество ушло на пенсию. Можно не рваться за прогрессом, а тихо созерцать из кресла-качалки. Дети тут есть, но и они стремительно взрослеют, потому что вечным летом время идёт совсем-совсем незаметно.

Только иногда пробирает тревожный холодок. Когда вспыхивают уличные фонари в затопленном городе. Когда Альфа в короткую дорогу к соседям привычно и незаметно берёт с собой боевой пистолет. Когда над озером проскакивает дикая женщина Мисаго, которую видят дети, но не замечают взрослые. Когда на идеальном силуэте горы Фудзи появляется новая, незнакомая зазубрина.

Эти четыре серии точно не для любителей экшена. Здесь нет злодеев или кульминации, а некоторые сцены длятся столько, сколько хотят. «Путевые заметки о поездке за покупками в Йокогаму» — медитация о красоте угасания.

Оригинальная манга из 14 томов заслужила японскую фантастическую премию «Сэйун» 2007 года как лучший научно-фантастический комикс. В России её издаёт Alt Graph. Аниме показывает лишь фрагменты манги, но сохраняет медитативный дух, где важны не события, а настроение и виды на последние каникулы человечества. ///

Текст: Дмитрий Кинский

Кэрол и Тьюсдэй

Carole & Tuesday

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2019
- **Продолжительность:** 24 эпизода
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Bones
- **Режиссёры:** Синъитиро Ватанабэ, Мотонобу Хори

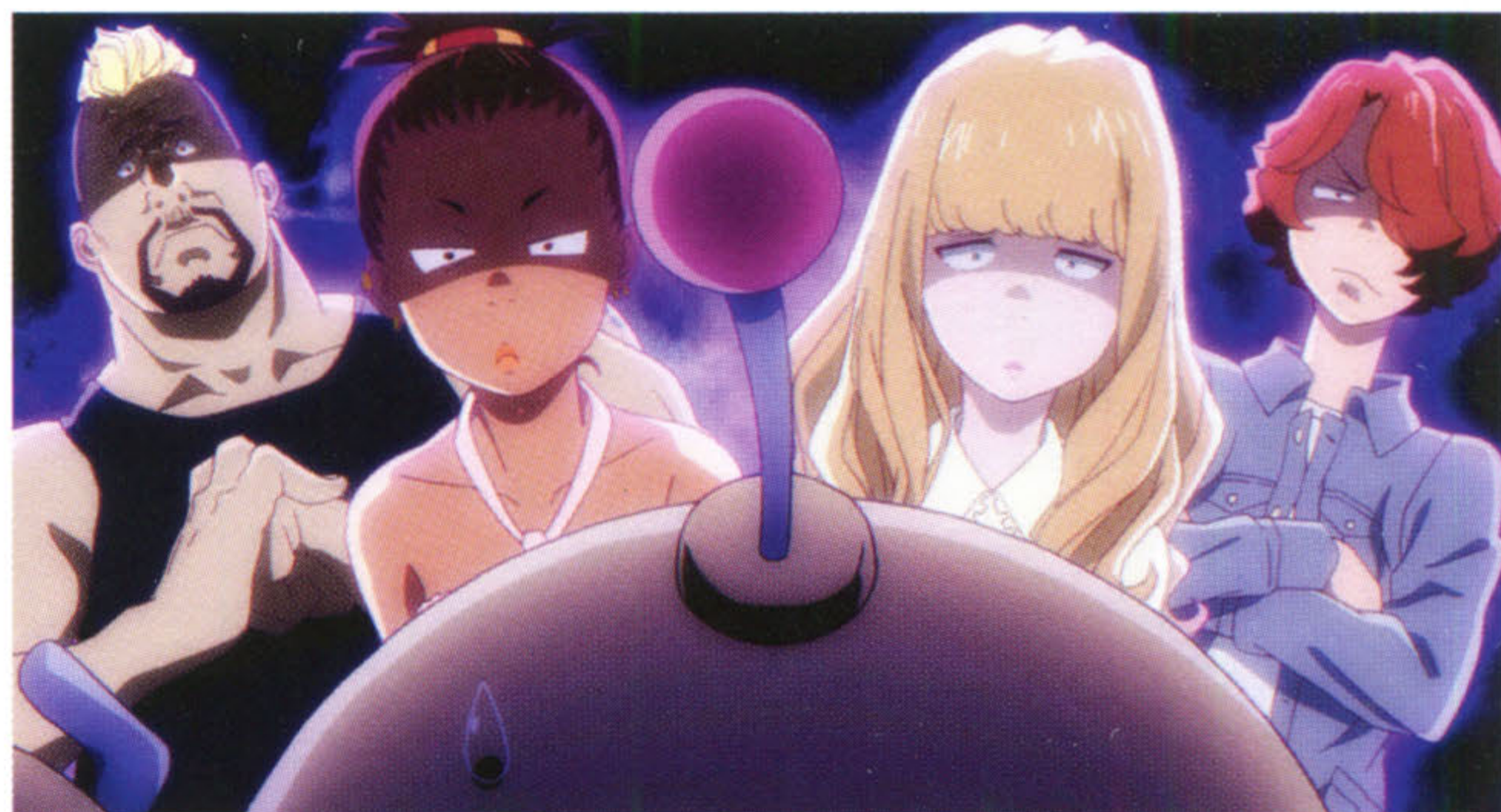
«Кэрол и Тьюсдэй» — одна из последних работ великого режиссёра «Ковбоя Бибопа» и «Самурая Чамплу» Синъитиро Ватанабэ. И, пожалуй, это самое необычное творение в послужном списке японского аниматора — в нём он напрямую из 2019 года рассуждает на крайне актуальную в 2025-м тему.

Прошло пятьдесят лет с тех пор, как человечество сделало пригодным и колонизировало Марс. В прогрессивном городе Альба-Сити волею случая встретились две девушки-подростка. Тьюсдэй Симмонс из обеспеченной семьи политика, которая с гитарой наперевес сбегает из дома, чтобы исполнить мечту и стать музыкантом. И пианистка Кэрол Стэнли, которая едва сводит концы с концами. С работы её постоянно выгоняют, а на улицах никто не замечает её музыку. Возможно, вместе у них что-нибудь получится?

Крутые японские сериалы про музыкантов выходят каждый год, взять хотя бы недавние «Одинокий рокер!» или третий сезон «Звучи! Эуфонимум». Порой они даже перекликаются с фантастикой, как «Зомбилэнд Сага» про зомби-айدолов или «Тусовщик Кунмин» о древнекитайском стратеге Чжугэ Лянь, который перерождается в современном Токио и становится продюсером начинающей певицы. В будущее же музыкальное аниме заглядывает нечасто.

В мире «Кэрол и Тьюсдэй» ИИ развился настолько, что нейросети запросто моделируют музыку самых талантливых композиторов любой эпохи. Поэтому самостоятельно люди больше не сочиняют музыку. Зачем, если современные технологии позволяют тебе создать стопроцентный бэнгер, который принесёт кучу денег? Олдскульные музыканты больше никому не нужны, нужны лишь исполнители (и то не всегда) — в прямом смысле этого слова.

Но главным героиням претит такой подход, для них музыка — это их жизнь и способ самовыражения: для Кэрол — одиночества, а для Тьюсдэй — любви к свободе. Что выражает музыка, сгенерированная ИИ? Ничего, это чистая коммерция, очередной прочно закрученный винтик в ледяной системе. Своим творчеством девушки пытаются наладить эмоциональную связь с людьми и объединить их. Если в начале героинь закидывают тухлыми овощами и пустыми банками на сцене, то в финале именно они примиряют жителей Марса и Земли, между которыми с каждой серией всё больше обостряется конфликт.



В сериале ИИ-продюсер называет эмоции «неэффективным алгоритмом». Кэрол и Тьюсдэй считают иначе: именно неидеальность и ошибки превращают музыку в настоящее творчество, делают её живой. Поэтому менеджер главных героинь называет их композиции глотком свежего воздуха.

Естественно, музыке в аниме уделили особое внимание. Так, для исполнения песен пригласили настоящих певиц — Nai Br.XX (голос Кэрол) и Селену Энн (вокал Тьюсдэй). Музыка у этого дуэта получилась изумительная, душевная смесь фолка, соула и немного R&B, которую не стыдно слушать даже вне рамок аниме. Не удивительно, что жители Марса в конечном счёте прониклись ею! Трек The Loneliest Girl, к примеру, не покидает мой плейлист уже много-много лет.

Уверен, в будущем «Кэрол и Тьюсдэй» станет классикой аниме. Пойду пересматривать и напевать себе под нос:

*Can you feel my...
Can you feel my...
Can you feel my tears?
They won't dry.
Can you feel my...
Can you feel my teardrops
Of the loneliest girl?
The loneliest girl* ///





Текст: Дмитрий Кинский

Врата Штейна

Steins;Gate

- **Первоисточник:** визуальная новелла
- **Годы выхода:** 2011–2018
- **Продолжительность:** 47 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** White Fox
- **Режиссёры:** Хироси Хамасаки, Такуя Сато, Кэнъити Кавамура

«Врата Штейна» — одно из лучших аниме всех времён. Это не только лишь моё субъективное мнение, это железобетонная статистика. На международном агрегаторе MyAnimeList сериал прочно занял третье место в списке самых высокооцененных тайтлов, на той же позиции он находится в российском Shikimori, в обоих случаях уступая только «Провожающей в последний путь Фрирен» и культовому «Стальному алхимику: Братство».

Завязка у сериала нетривиальная. В центре сюжета парень Окабэ Ринтаро, который провозгласил себя Хооин-кемой — безумным учёным, преследуемым загадочной «Организацией». Герой постоянно носит лабораторный халат словно повседневную одежду, общается с «агентами» (с самим собой) по телефону и сопровождает всё это злодейским театральным хохотом — как и подобает безумному учёному!

Естественно, у Кемы есть собственная «Лаборатория гаджетов будущего» — на деле небольшая квартира,

за которую главный герой постоянно не успевает заплатить вовремя. В ней Окабэ вместе со своим другом-хакером Итарой Хасидой (или просто Дару) создал такие невероятные изобретения, как пульт от ТВ в виде игрушечного пистолета, супер-мгновенный увлажнитель (своего рода дымовая бомба), Сайлюмный световой меч с бутфорской кровью, недоработанное устройство для чтения мозговых волн и... кое-что ещё.

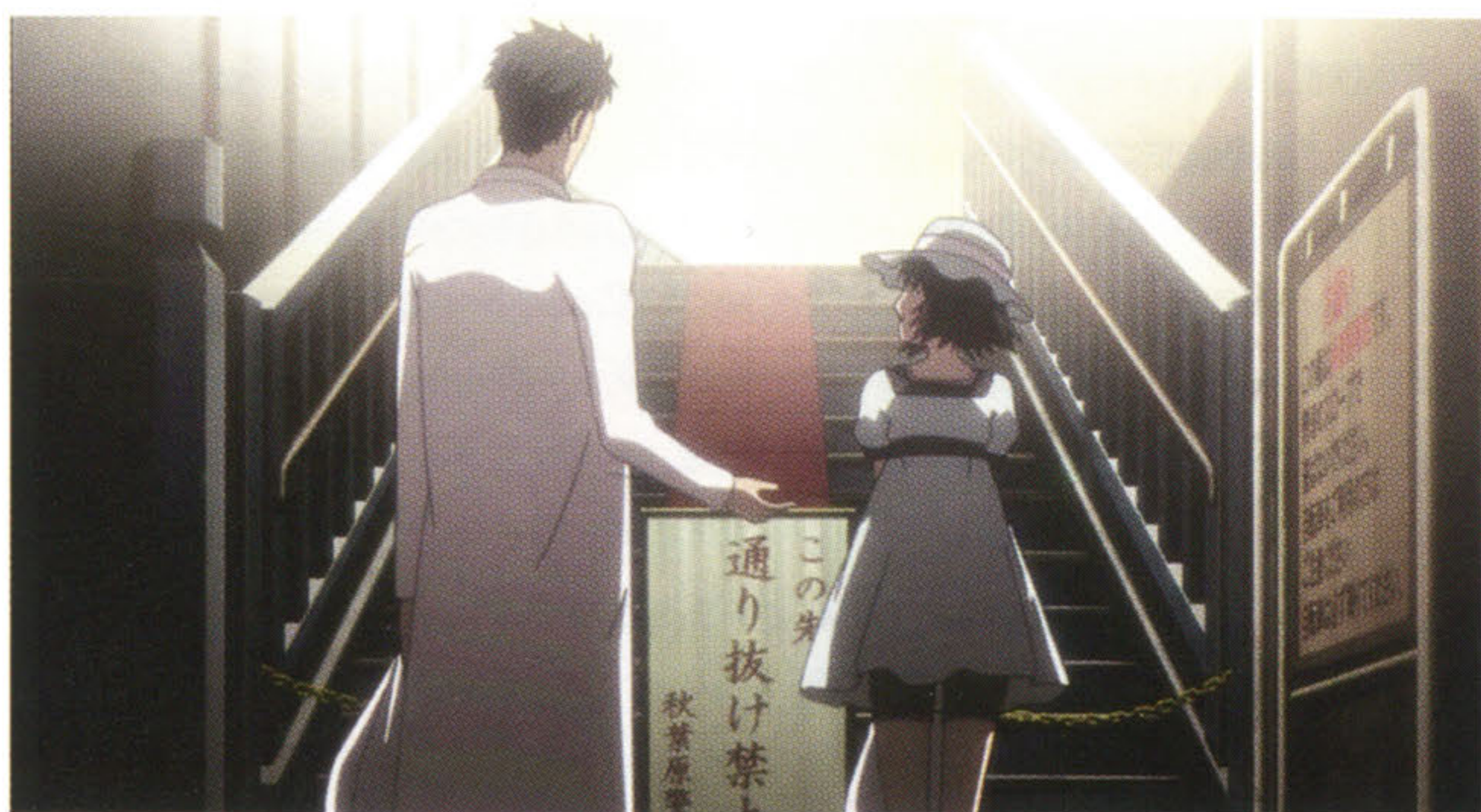
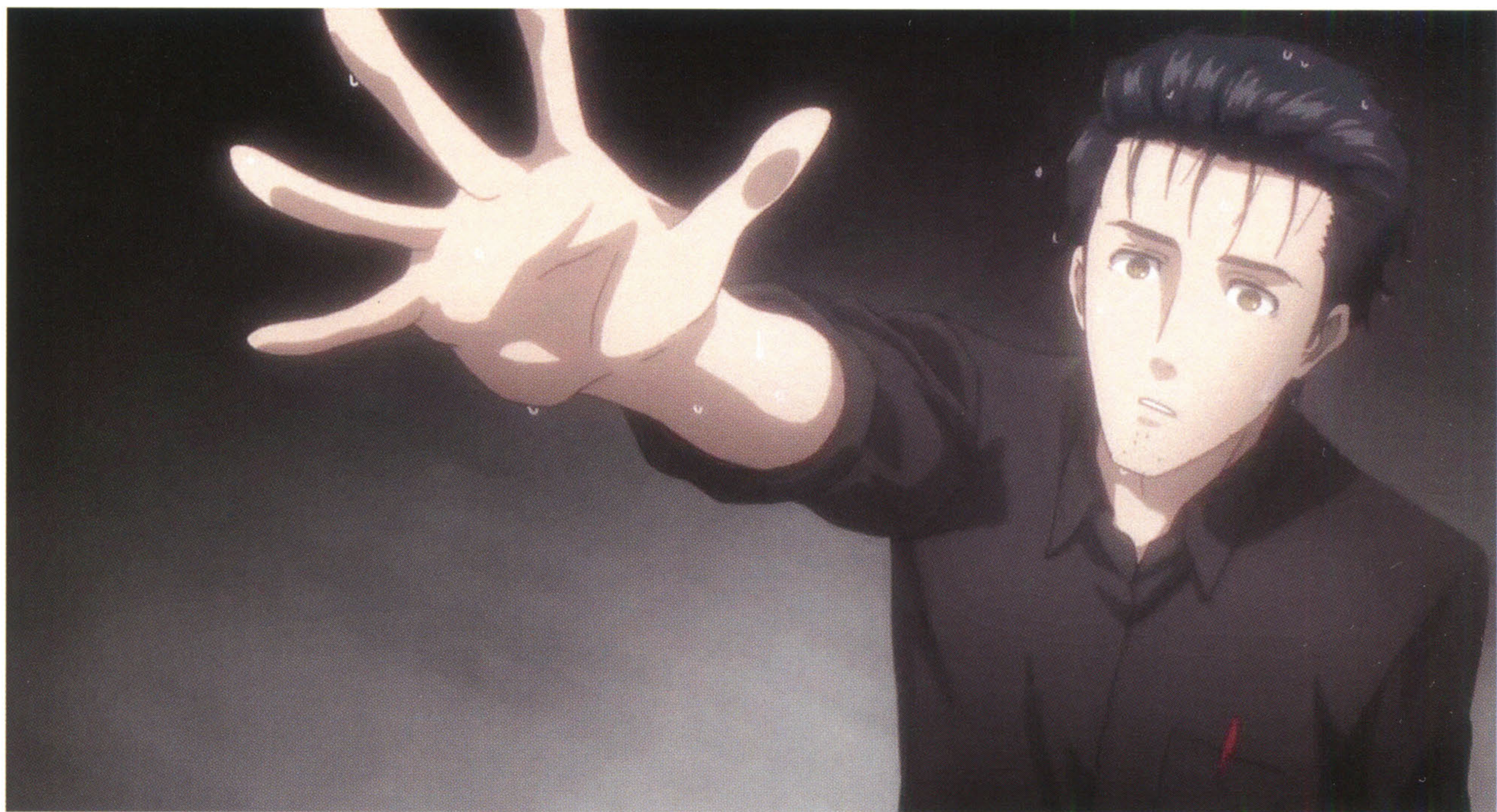
В команду «Лаборатории гаджетов будущего» также входит легкомысленная, но невероятно добрая девушка и по совместительству подруга детства Окабэ — Шиина Маюри (или просто Маюши). Сама она никакими разработками не занимается, но всячески поддерживает своих друзей. Спойлер: именно ради неё Окабэ создал альтер эго безумного учёного, чтобы помочь Маюри пережить смерть близкого человека. Но со временем Хооин Кема стал неотъемлемой частью его личности.

28 июля 2010 года Окабэ и Маюри посещают лекцию о невозможности путешествий во времени, которую проводит молодая учёная Макисэ Курису (или, как впоследствии назвал её протагонист, Кристина), а спустя некоторое время герой обнаруживает её мёртвой. В ужасе он отправляет СМС об этом Дару, однако на следующий день замечает несостыковки.

Во-первых, Окабэ вновь встретил... живую Курису. Во-вторых, никакой лекции не случилось, а Итара не получал от друга никаких сообщений. Зато на здание, где должен был пройти семинар, упал спутник. Как же так? Он что, сходит с ума?

Одним из изобретений «Лаборатории гаджетов будущего» была Мобиловолновка — модифицированная микроволновка, подключённая к телефону Окабэ. Первоначальная идея заключалась в банальном





дистанционном управлении техникой, вот только продукты в микроволновке почему-то мгновенно портились и превращались в желе... Как оказалось, герои случайно создали своеобразную машину времени, которая после каждого D-мейла (расшифровывается как DeLorian Mail — герои аниме тоже фанаты «Назад в будущее»!) меняет таймлайн. Причём о событиях прошлых мировых линий помнит только протагонист. Чтобы разобраться в принципах работы этой чудаконной машины, герои зовут в свою команду Курису.

На этом начинается самое интересное.

«Врата Штейна» можно условно разделить на две сюжетные линии. Глобальная: за Окабэ начинает слежку организация SERN, чтобы перехватить технологию машины времени, манипулировать прошлым и установить тоталитарный режим. В будущем Хооин Кема становится лидером сопротивления, создаёт полноценную машину времени, отправляет в прошлое Сузуху Аманэ и — спойлер! — гибнет при штурме штаб-квартиры SERN. Личная: в каждом аттракторе есть неизбежное событие. В аттракторе β , где изначально находился Окабэ, таким событием была смерть Курису, а в аттракторе α , куда герой переместился после первого D-мейла, им стала гибель Маюри, которую Окабэ пытается предотвратить.

Обе сюжетные линии плотно переплетаются друг с другом, усиливая неумолимо нарастающий ужас и ощущение безысходности. Если в первых сериях «Врата Штейна» походят на лёгкое комедийное приключение, в котором главные герои много шутят и занимаются всякими околосупергеровскими глупостями, то к середине сериал внезапно превращается в психологический триллер — причём довольно кровавый и жестокий.





Так, фраза «Ой, часики Маюши остановились» становится настоящим проклятием, от которого замирает сердце и кровь стынет в жилах. Именно её девушка каждый раз произносит перед своей смертью. Она — самый дорогой друг Окабэ, поэтому он всячески пытается её спасти, то и дело прыгая в прошлое с помощью усовершенствованной машины времени. Увы, у неё свои ограничения: сознание можно отправить всего на 48 часов назад. Для более крупных скачков нужны огромные вычислительные мощности. Но даже они бы не помогли.

Изменить неизбежное событие невозможно, как бы ты ни старался. Это нерушимый закон времени, перед которым жалкий человек абсолютно беспомощен. Его удел — склонить голову и смириться. Главный герой больше двадцати раз пытался предотвратить смерть Маюши. И каждый раз в назначенный час девушка умирала — по совершенно разным причинам. От обрушения строительных балок, от выстрела в упор, под колёсами поезда. Даже когда герой делает всё идеально, та погибает от внезапного и необъяснимого сердечного приступа.

Сначала Окабэ целеустремлён, в его душе теплится надежда. После он начинает привыкать к смерти Маюши, как к чему-то совершенно обыденному. А затем — постепенно сходит с ума. Герой окончательно теряет рассудок и отчаивается, когда понимает, что единственный шанс спасти Маюри — вернуться в изначальный аттрактор. В аттрактор, где вместо его подруги умирает Курису, в которую Окабэ уже по уши влюблён. Он оказывается в безвыходной ситуации.

Эффект бабочки авторы «Врат Штейна» тоже демонстрируют во всей красе. К примеру, Фейрис (подруга главных героев) после одного из D-мейлов превратилась из дочери владельца скромного мэйдо-кафе в наследницу крупной корпорации, женподобный парень Урасибара Рука становится... настоящей девушкой, нужный героям компьютер IBN 5100 для взлома SERN бесследно пропадает, а район Акихабара перестаёт быть центром культуры отаку.

Тем не менее в финале героев ждёт хеппи-энд — немного приторный, но абсолютно логичный и заслуженный. Выход из патовой ситуации оказывается на поверхности, авторы всячески между строк намекают на него на протяжении всего сериала. Но оттого персонажам ничуть не легче реализовать план по спасению Маюши и Курису — настолько, что...

Мы получили ещё один замечательный сериал — «Врата Штейна 0». Его действие разворачивается через год после событий оригинального аниме. Только в мировой линии, в которой Окабэ не справился. Маюши осталась в живых, а вот Курису всё равно погибла.

Из-за этого главный герой впал в депрессию, отказался от альтер эго Хооина Кемы и сменил белый лабораторный халат на чёрные рубашку и брюки. «Лаборатории гаджетов будущего» настал конец, некогда живое место, где собирались друзья и весело проводили время, опустело и охладело. Теперь Окабэ учится в университете и старается отдалиться от темы путешествий во времени как можно дальше.

К реальности протагониста частично возвращает встреча с «Амадеус» — ИИ-копией Курису, которую создал знакомый с ней профессор. А над миром нависает другая серьёзная угроза — Третья мировая война из-за гонки держав за создание машины времени.

Будущее «Врат Штейна 0» представляет собой постапокалипсис, в котором 60 % населения погибло, города лежат в руинах, а вода, еда и топливо в жёстком дефиците. Члены «Лаборатории гаджетов будущего» создали подпольную организацию, чтобы отправить Окабэ из прошлого к «Вратам Штейна» — в мировую линию, где живы Маюри и Курису, а также нет угрозы тоталитарного режима SERN или Третьей мировой войны. Что до самого Окабэ в будущем, то здесь он известен как Окабэ-Зеро — это сломленный человек с ПТСР, который после не одного десятка прыжков сознания едва не сошёл с ума.

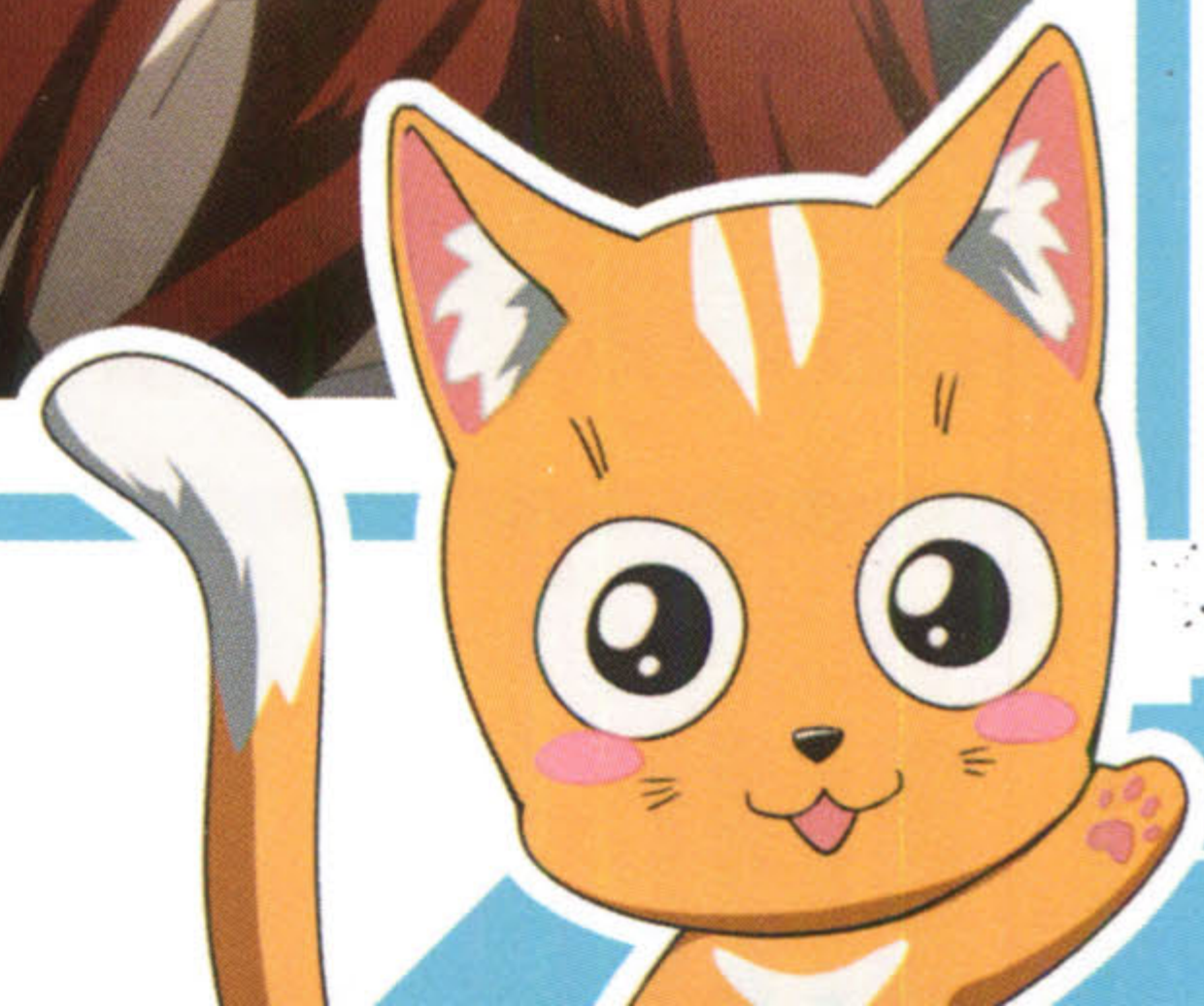
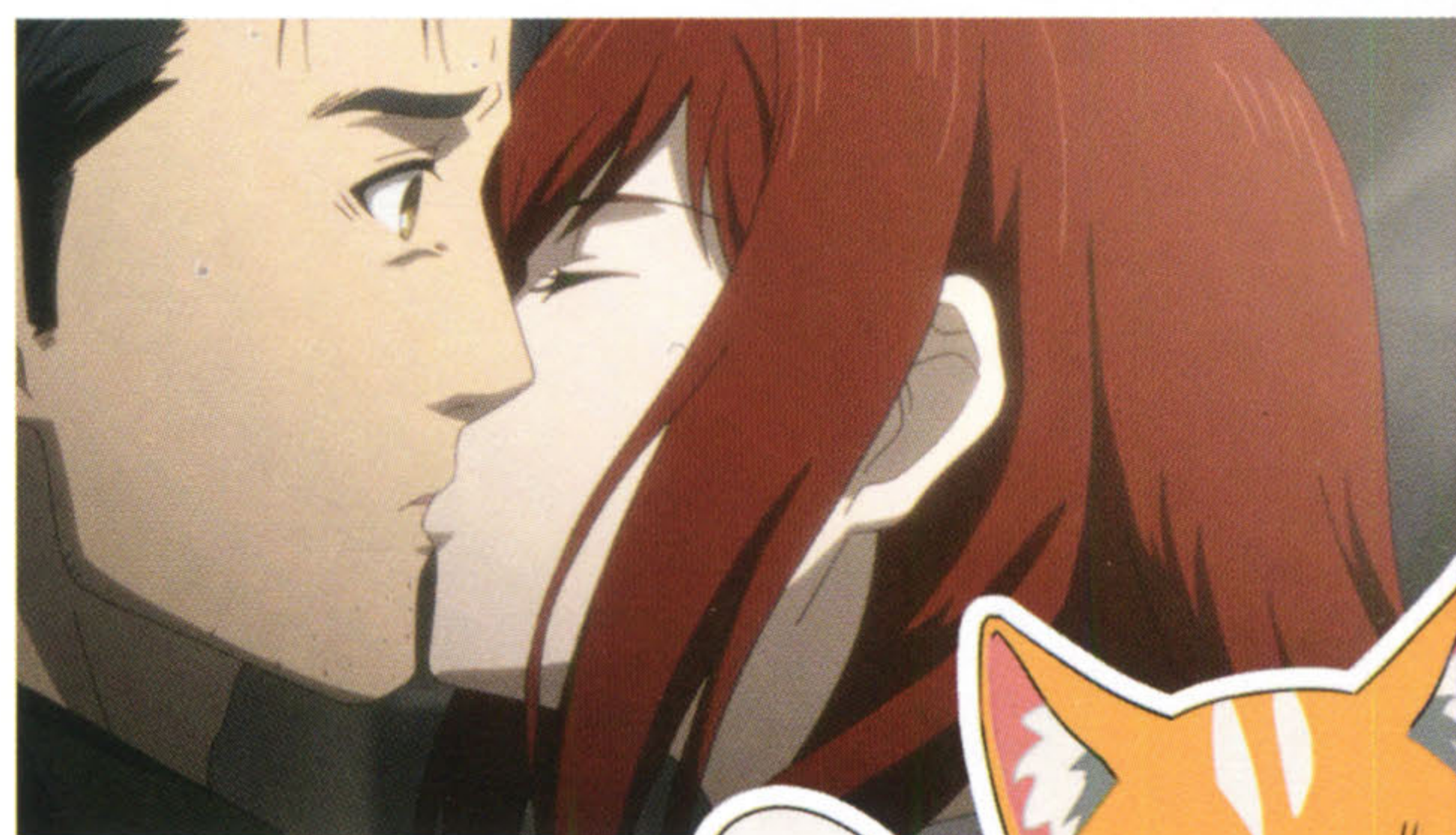


Если оригинальный сериал, несмотря на контрастные и жёсткие эпизоды, насквозь пропитан оптимизмом, то «Зеро» — куда более мрачный и депрессивный. Первые «Врата Штейна» — история о том, как Окабэ Ринтаро проходит огромный путь: от самопровозглашенного безумного учёного до настоящего спасителя мира. Сиквел же ударяется в темы душевных травм, вины и природы сознания — последняя с учётом резкого развития ИИ стала ещё более актуальной.

Глобальный конфликт в «Зеро» стал гораздо масштабнее, но личностный — наоборот, приземленнее. И за ним крайне интересно наблюдать. Здесь Окабэ не амбициозный герой, а отчаявшийся, потерявший волю к жизни парень, который пытается найти в себе силы и побороть страх, чтобы сделать ещё один рывок и вновь попытаться всё исправить.

А в конце он восстаёт из пепла словно феникс: надевает тот самый белый лабораторный халат, встаёт в фирменную позу и провозглашает мир театральным, немного злодейским хохотом, олицетворяющим надежду.

«Врата Штейна» и «Врата Штейна 0» — очень разные, но потрясающие научно-фантастические произведения, которые идеально дополняют друг друга. Первый сериал закладывает основу, а второй — расширяет её, глубже раскрывает знакомых персонажей и помогает понять некоторые события из оригинала. Один задаёт вопрос: «Можно ли изменить судьбу?» Другой отвечает: «Лишь пройдя через крах». Символами этой диалектики становятся целеустремлённый Хооин Кема и сломленный Окабэ-Зеро. Это не просто аниме, это — классика, это, как говорится, знать надо. Настолько уникального взгляда на путешествия во времени вы больше не найдёте в поп-культуре. ///





Текст: Олег Поторокин

Космический патруль Лулуко

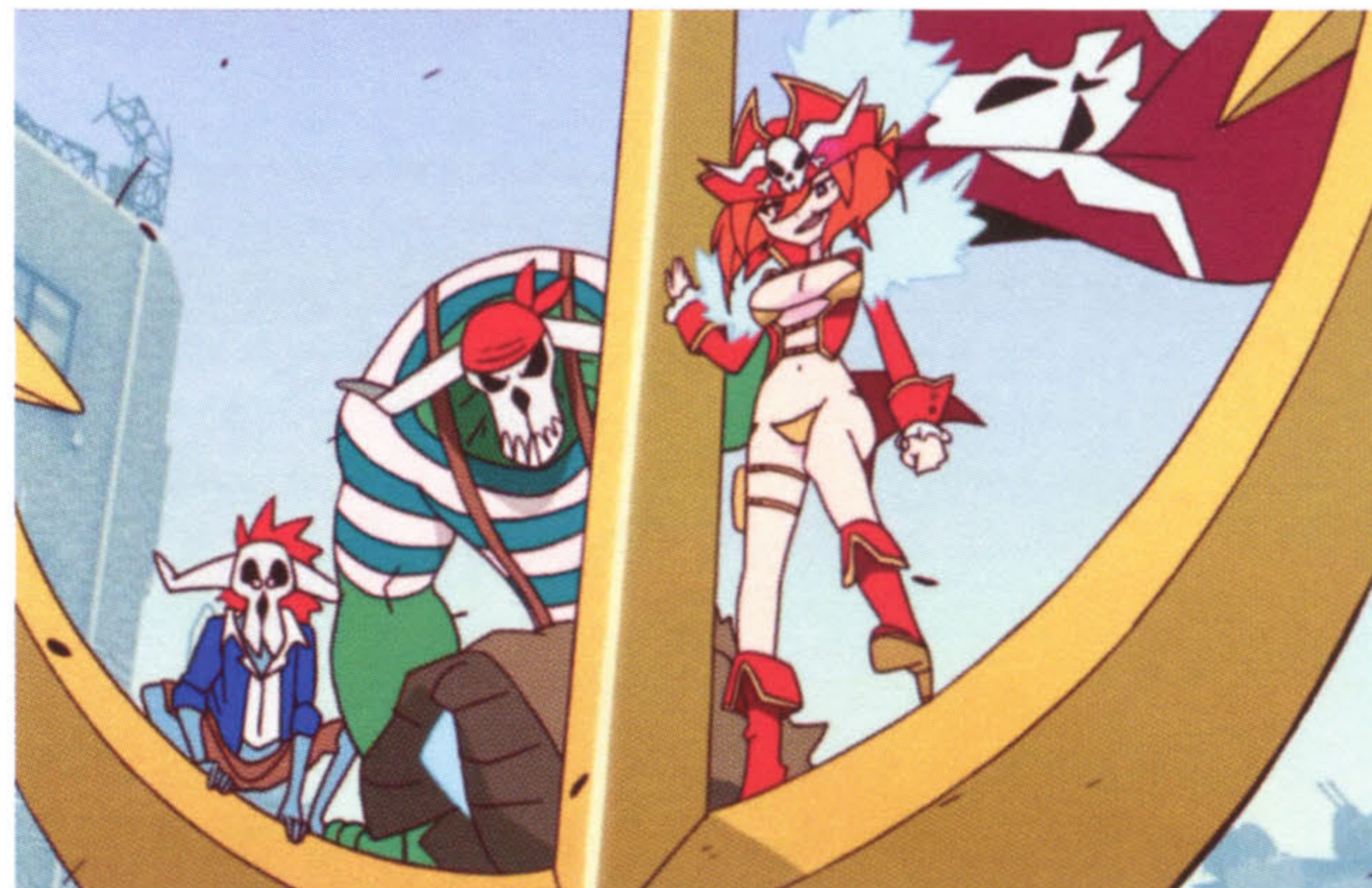
Uchuu Patrol Luluco

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2016
- **Продолжительность:** 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Trigger
- **Режиссёр:** Хироюки Имаиси

Где-то в глубинах космоса, в странном месте под названием Огикубо мирно живут люди и пришельцы. Их покой хранит Космический патруль. Однажды детектив патруля случайно съедает замораживающую пилюлю, а его дочь Лулуко — тоже случайно — разбивает отца на осколки. Чтобы спасти его, она приходит в офис Космического патруля, где местный шеф Сверхсправедливый Гендиректор нанимает её для расследований под прикрытием в школе, где учится девушка. Как работа в команде, полной экстравагантных особ, да ещё и в костюме, напичканном сумасбродной автоматикой, повлияет на жизнь скромной и мечтающей о спокойствии Лулуко?

Студия Trigger знаменита не только своими крупными сумасшедшими проектами вроде «Убить или быть убитым» или «Промара», но и ещё более сумасшедшими мини-сериалами, где авторы дают себе разгуляться на полную катушку. Среди таких — «Адский полицейский», «Охотник на ниндзя» и, конечно, «Космический патруль Лулуко».

Как нетрудно догадаться, аниме в полной мере наследует формулу студии. Со своей яркой картинкой в упрощённой стилистике (наподобие «Трусски и Чулко») сериал каждую секунду источает безудержную энергию, он наполнен тотальным бредом, сумбуром и ошеломляющей слэпстик-комедией, не оставляющей тебе ни шанса на скуку. Да и некогда скучать, эпизоды тут по семь



минут и под завязку набиты динамикой. Замес с инопланетянами в школе сменяется межгалактическим приключением с невиданной скоростью и сопровождается фирменным пафосом, абсурдом и любовью к визуальному повествованию.

При этом мастера принципа «стиль превыше содержания» про это самое содержание всё равно не забывают. Персонажи «Патруля» харизматичны, к ребятишкам, несмотря на весь сумбур, быстро прикипаешь, а линия взросления самой Лулуко, её поиска своей идентичности пускай и подаётся ни разу не тонкими мазками, но работает исправно и хорошо сочетается с космическими приключениями.

А ещё «Патруль» стал для Trigger своеобразным альбомом достижений — кроссовером, в котором уместились чуть ли не все известные на момент выхода тайтлы студии. Тут тебе и очки Симона, и планета живых нитей, и буквально родственник полицейского-скелета — даже юные волшебницы через портал захаживают. И это не кажется притянутым за уши, лёгкая хаотичная атмосфера как нельзя лучше подходит такой мультивселенной, да и за пределы самого сериала этот балаган не выходит.

«Космический патруль Лулуко», может, и не стал громким проектом, совершившим очередную анимационную революцию. Но у него и не было такой задачи. Зато получился славный подарок для давних поклонников Trigger. Было бы здорово увидеть новый сезон с куда большим количеством отсылок и cameo, ведь с 2016 года портфолио студии неплохо так выросло! ///



Текст: Семён Костин

Ария

Aria the Animation

- **Первоисточник:** манга Кодзуэ Аmano
- **Годы выхода:** 2005–2006
- **Продолжительность:** 39 эпизодов
- **Рейтинг:** без возрастных ограничений
- **Студия:** HAL Film Maker
- **Режиссёр:** Дзюнъити Сато

В далёком будущем люди вышли в космос, терраформировали Марс, но немного ошиблись в расчётах, поэтому теперь Красная планета на 95 % покрыта океаном — и переименована в Акву. Тем временем на Земле старая Венеция безвозвратно ушла под воду, а её утерянное наследие решили по кирпичику восстановить на Акве.

История рассказывает о рабочих буднях девушки Акари, которая прилетела на Акву, чтобы устроиться в компанию «Ария» и стать «ундиной» — гидом, который возит туристов по каналам Нео-Венеции. Ундины во вселенной «Арии» чем-то похожи на гейш: утончённые девушки развлекают клиентов своим мастерством гондольера, показывают главные достопримечательности города и общаются на любые жизненные темы. На протяжении трёх сезонов Акари будет постигать тонкое мастерство, обретёт подружек из других туристических компаний и побывает во всех потаённых уголках города.

В японской анимации есть такой термин — иясикэй, что переводится как «лечащий» или «исцеляющий». Американский академик и исследователь японской культуры Пол Рокет выяснил, что тренд ияси начал формироваться в Японии после 1995 года. Тогда произошло сразу две национальных трагедии: разрушительное землетрясение в Кобэ и заринская атака в токийском метро. Отпечаток также оставил экономический спад, вызванный финансовым пузырьком.

На фоне этих травмирующих событий в Японии сформировался культурный пласт ияси — потребность в чём-то целебном для души. Если применить термин



к массовой культуре, то сегодня под ним подразумевают мангу, аниме, в редких случаях — видеоигры. Цель практически любого ияси-проекта проста: поднять настроение, прогнать депрессивное состояние, в некоторых случаях — вызвать катарсис и подтолкнуть к размышлениям о собственной жизни.

«Ария» — один из столпов иясикэя и, возможно, самое расслабляющее аниме в истории. Три сезона красоты Нео-Венеции, очаровательных девушек и забавных котиков. Среди фанатов до сих пор бытует мнение, что психотерапевтам не мешало бы прописывать «Арию» в качестве «лекарства» от депрессии. Сериал пропитан позитивом, любовью к жизни и своей работе. Героини строят милые мордочки и вставляют по поводу и без фирменные фразочки. Сплошная милота!

Главный герой здесь не Акари, а сама Нео-Венеция. Именно за её постоянными метаморфозами мы будем наблюдать в каждом эпизоде. То улицы затопит из-за сезона дождей, то коты-маскоты компаний куда-то исчезнут, то раскроются забытые городские легенды. Нашлось место как личностной драме, так и мистике, но ни то, ни другое совершенно не напрягает.

Аниме получилось лёгким, можно даже сказать, «воздушным». Вдобавок ещё и познавательным — после просмотра вы наизусть выучите основные достопримечательности реальной Венеции! И всё это в сопровождении чарующего саундтрека композитора Такэси Сэно и японской группы Choro Club в жанре бразильской народной музыки шоро. В него невозможно не влюбиться. ///





Текст: Алексей Корсаков

Детектив Конан

Meitantei Conan

- **Первоисточник:** манга Госё Аоямы
- **Годы выхода:** с 1996
- **Продолжительность:** 1100+ эпизодов и 27 фильмов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** TMS Entertainment
- **Режиссёры:** Масато Сато, Нобухару Каманака, Кэндзи Кодама и другие

«Детектив Конан» — один из самых продолжительных сериалов в истории не только аниме, но и телевидения в целом. Манга Госё Аоямы, которая выходит с 1994 года, в одной лишь Японии продалась тиражом в 120 миллионов копий — и это ещё не предел! А экранизация, стартовавшая в 1996-м, уже насчитывает без малого тысячу эпизодов. Естественно, при живой манге аниме на покой тоже не собирается.

Старшеклассник Синъити Кудо обладает острым умом, восхищается Шерлоком Холмсом и помогает полиции Токио как внештатный консультант. Однажды Кудо проследил за подозрительными людьми в чёрном, оказавшимися членами криминальной группировки. Юноша попал в засаду, и бандиты отравили его экспериментальным наркотиком. В итоге тело Синъити уменьшилось до размеров шестилетнего ребёнка, но аналитическое мышление осталось в порядке. Теперь Кудо предстоит разгадывать загадки на местах преступления в облике

малыша. На этом фантастические элементы заканчиваются и начинается настоящий детектив.

Естественно, взрослые часто игнорируют мальчика в шортах, юному детективу могут даже дать оплеуху за попытку помочь следствию. Но хитроумный Синъити не стесняется использовать очарование маленького мальчика, совсем недавно вылезшего из пелёнок.

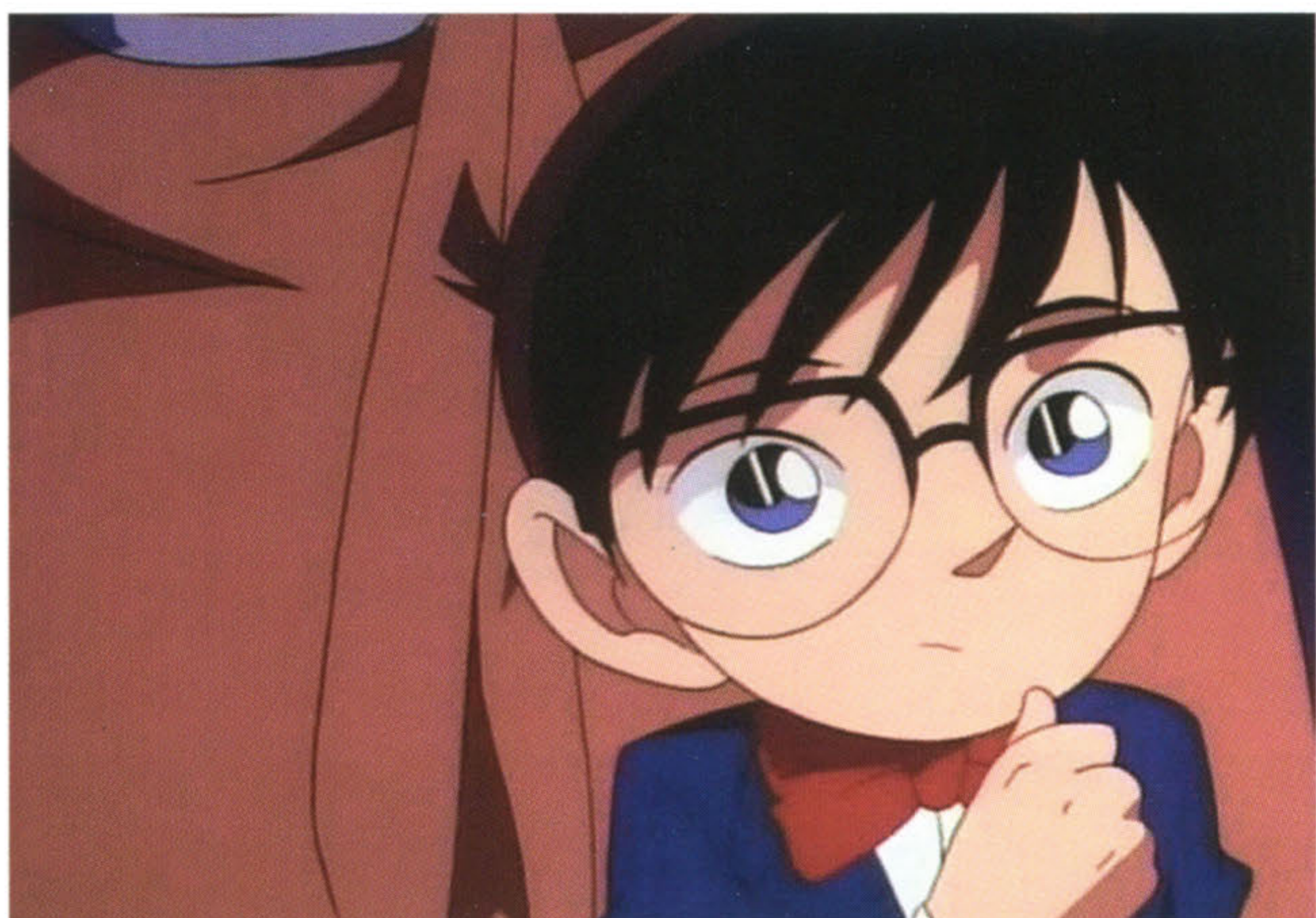
Перед просмотром «Детектива Конана» стоит учесть несколько нюансов, чтобы не испортить себе впечатление. После эндинга каждого эпизода следует финальная сцена, которая обычно сильно отражается на восприятии сюжета. Также некоторые серии очень отличаются по хронометражу — иногда даже чересчур. Если большинство эпизодов укладываются в стандартные 24 минуты, то не удивляйтесь, когда наткнётесь на историю длиной в 48 минут. Или полтора часа. Или два с половиной часа.

Большая часть серий снята в формате полицейского процедурала: один эпизод — одно преступление. Их сюжетная схема практически идентична: начинается всё с одной-двух бытовых сцен, затем следует выезд на место преступления, осмотр, сбор улик и построение логических цепочек, а заканчивается (обычно) поимкой очередного злодея.

Так как Синъити теперь первоклашка, он обзаводится в школе командой друзей-единомышленников, которая называет себя Лигой юных детективов. Серии с ними выделяются на фоне других, в них меньше полицейских и трупов, а сами герои разгадывают хитроумные загадки и взламывают шифры.

В мире «Детектива Конана» время идёт по своим правилам. По прошествии двух десятков реальных лет персонажи почти не стареют и не взрослеют. Романтическая





линия между Синъити и его подружкой Ран никак не развивается — она просто обозначена. Ран ждёт пропавшего Кудо с первой серии, а сам герой никак не может признать, что стал шестилетним мальчиком.

Есть в сериале и сквозная сюжетная линия: Синъити пытается отыскать и вывести на чистую воду загадочную организацию, которая отравила его. Такие эпизоды отличаются от других и напоминают эдакий шпионский боевик. Динамики в них тоже хоть отбавляй, чего только стоит сцена с заездом Кудо на скейте по стройке, где негодяи пытались прикончить его стальными балками.

Главный герой «Детектива Конана» стал одним из самых узнаваемых персонажей аниме. Малыш в милых очках порой не может дотянуться до дверной ручки, но без страха идёт по следу убийц и похитителей. В самом начале шоу мальчик берёт псевдоним, чтобы никто не узнал его, — отсюда и название. Когда нужно было придумать себе имя, Синъити скосил глаза на корешки книг на шкафу и представился Эдогавой Конаном. Эдогава — имя известного японского писателя в жанре детектива, а Конан — дань уважения Артуру Конан Дойлу. Да, мускулистый варвар здесь ни при чём! На Западе аниме даже выпускают под названием «Дело закрыто», чтобы не запутать зрителя.

Несмотря на то что «Детектив Конан» — довольно уютное аниме, Синъити постоянно расследует жестокие преступления: поджоги, похищения, разбойные нападения и убийства. В кадр частенько попадают кровавые пятна и бездыханные тела. Но обаятельные персонажи

помогают сериалу не скатываться в чернуху. Слегка сбрендивший профессор Хироши Агаса живёт по соседству с Конаном и время от времени взрывает стены и заборы в ходе экспериментов. Юная Ран Мори, капитан школьной команды по каратэ и подруга главного героя, которая в него влюблена. Когоро Мори — отец Ран, в прошлом полицейский и ныне частный детектив. Хвастливый, глуповатый и любит присваивать себе заслуги Конана.

За расследованием преступлений неподдельно интересно наблюдать. Протагонист тщательно осматривает место преступления, оперирует уликами и выстраивает цепочку доказательств от жертвы к преступнику. Временами юный детектив руководствуется такими «весомыми» доказательствами, как «у него глаза хладнокровного убийцы!», но в большинстве случаев его доводы логически обоснованы. А у некоторых преступлений вообще двойное дно, что только добавляет интриги. Взять хотя бы дело о девочке, которая инсценировала собственное похищение, чтобы привлечь внимание отца. В итоге её на самом деле похитили!

Сегодня у «Детектива Конана» дела идут прекрасно. Манга пишется, аниме снимается, а когда на большие экраны выходит новая полнометражка, японцы бегут в кинотеатры, напрочь позабыв о голливудских блокбастерах. Неизвестно, сколько ещё поколений вырастет на приключениях Конана, но дело точно ещё не закрыто! **///**





Текст: Олег Поторокин

Луна, Лайка и Носферату

Tsuki to Laika to Nosferatu

- **Первоисточник:** ранобэ Кэйсуке Масано
- **Год выхода:** 2021
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Arvo Animation
- **Режиссёр:** Аkitоси Ёкояма

Между Федеральной Республикой Зирнитрой и Соединённым Королевством Арнак уже долгие годы идёт холодная война, а одной из важнейших её частей стала космическая гонка. Зирнитровцы уже провели успешный запуск собаки на орбиту — настала очередь отправить туда человека. Однако партия не хочет рисковать, поэтому космическое бюро решает сначала провести тайный испытательный запуск с вампиром.

Холодная война — один из уникальнейших периодов в истории человечества, который вдохновил огромное количество авторов и породил множество произведений на тему. Особенно интересно получается, когда за неё берутся японские мангаки и аниматоры.

«Луна, Лайка и Носферату» за авторством Кэйсуке Масано позволяет окунуться в самый разгар освоения людьми космоса, при этом аниме акцентирует внимание именно на советской истории. Первое, что привлекает в сериале, — знакомый колорит ушедшей эпохи. Тут вам и виды сибирских лесов, и хмурые партийные чиновники, ратующие за престиж государства, и сильная вовлечённость армии. Даже тот самый автомат с лимоном и бутерброды с икрой на месте! Не меньше времени в сериале уделяют тренировкам космонавтов — центрифуги, барокамеры и прыжки с парашютом прилагаются.

Не то чтобы аниме точно иллюстрирует советскую действительность и идеологию, но и обратное сказать не получится. Масано основывает свою Зирнитру во многом на поверхностных представлениях об СССР, но делает это скорее из искреннего любопытства и восхищения другой культурой.

Больше всего это заметно по персонажам. Все обитатели космического городка — милые люди, разделяющие амбиции дотянуться до неба. Да, здесь хватает и своих негодяев, но большинство конфликтов рождается не злобными чекистами, а простым неприятием чужого в своих рядах.

Юная вампирша Ирина Люминеск стала изгоем и среди своего народа, отказавшись прятаться в горах, и среди людей. Одни считают её чуть ли не подопытным животным, вторые боятся как чудовища, третьи — просто



презирают. Но в городке всё равно находятся те, кто готов открыться возможности как возвыситься к звёздам, так и наладить контакт с героиней. Среди них Лев Лепс — один из главных кандидатов в первые космонавты. Светлый парень, который верит в товарищей и правое дело своей страны, быстро сближается с подручной ему вампиршей.

Их взаимоотношения на протяжении всей истории скрепляют в единое целое. Следить за тем, как главные герои понемногу открываются друг другу и объединяются в любви к виду звёзд, одно удовольствие. Ирина преодолевает свои страхи и злобу к людям, а Лев помогает ей, даже когда это идёт вразрез с линией партии. Первый полёт в космос — это не только тяжёлая подготовка, но и кульминация, объединяющая мыслями всех устремивших головы вверх — и в аниме это хорошо показано.

Хотя экранизировали только первые два тома ранобэ из семи, история ощущается более-менее законченной. Да, можно было бы посмотреть на подготовку астронавтов Соединённого Королевства. Но нам хватит и милой вампирши, кушающей борщ где-то у Байконура. ///

Текст: Евгений Шеянов

Звуки небес

So Ra No Wo To

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2010
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** A-1 Pictures
- **Режиссёр:** Мамору Камбэ

В детстве Каната Сорами услышала прекрасную мелодию, сыгранную на трубе некой военной, — христианский гимн «О, благодать». Канату так впечатлила музыка, что она решила вступить в армию. В пятнадцать лет её отправляют в штаб 1121-й части. Коллектив — сплошь девушки. Самая старшая из них — восемнадцать лет, добродушный младший лейтенант и командир части Фелиция Хайдеман. Рио Кадзумия — семнадцать, строгий сержант. Вечно сонливая Ноэль Каннаги, ровесница Канаты, — водитель и механик в одном лице. И наконец, вредная Курэха Сумиоя — рядовой. Она младше Канаты, но попала в часть раньше героини, поэтому требует к себе уважения.

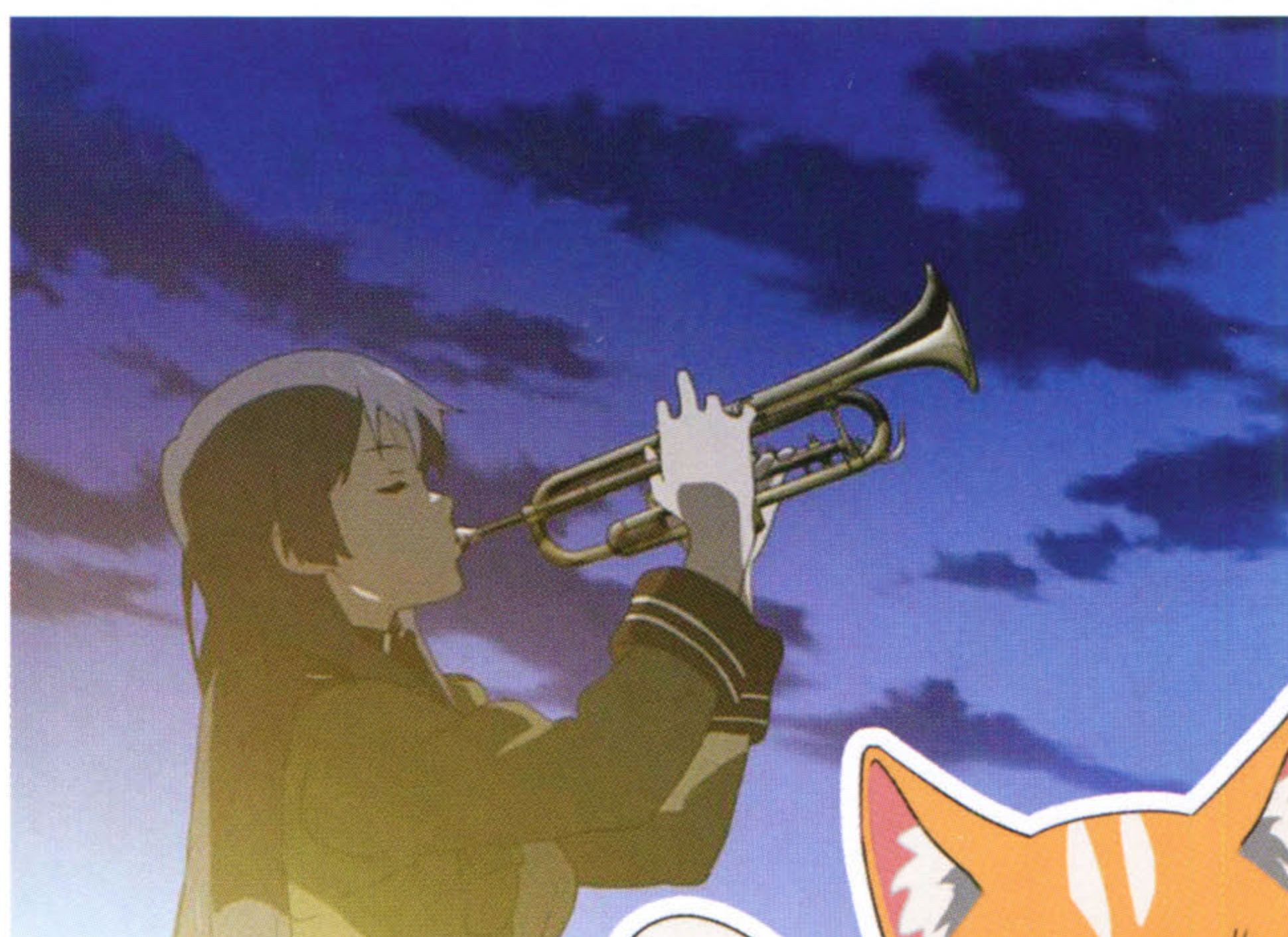
Штаб 1121-й части находится на границе с другой страной. Поэтому задача девушек — своевременно докладывать о появлении неприятеля. А раз враги не наступают, то можно заняться обычными делами: проверкой оружия, приведением в порядок единственного имеющегося в распоряжении части танка, марш-бросками, выходом в город за едой и лекарствами, готовкой, стиркой, совместными посиделками, варкой самогона. А ещё обучением Канаты, чтобы она тоже могла трубить по утрам — да желательно так, чтобы жители соседнего городка не мучились от её напевов. В общем, милые девушки занимаются милыми вещами в аниме соответствующего жанра.

Главное отличие «Звуков небес» от других представителей моз-слайсов — в контексте. Во-первых, в военном

контексте. Так, детские воспоминания Канаты о музыке связаны с разрухой. Во время некоего вооружённого конфликта Каната укрывалась, а об окончании войны возвестила та самая «О, благодать». Или случайный порез при готовке оказывается для Фелиции триггером посттравматического расстройства, неприятных воспоминаний о боях, когда шагающие танки уничтожали город. Военный контекст закладывает в зрителя ожидание: вот-вот случится что-то плохое. И оно действительно случается.

Во-вторых, контекст постапокалипсиса. Действие аниме происходит в мире, где война уничтожила большую часть человечества. Многие культуры утеряны. Найденные книги никто не может прочесть: язык давно забыт. Животный мир сильно поредел, моря опустели. Персонажи порой невзначай отмечают: мир медленно умирает, и однажды человечеству тоже настанет конец.

Мир и профессия героинь задают меланхоличное настроение — совсем не то, каким мы привыкли видеть аниме про повседневность милых девушек. Режиссёром «Звуков небес» выступил Мамору Камбэ («Эльфийская песнь»), сценарий написал Хироюки Ёсино (соавтор «Макросс: Фронтир»), продюсировали Синносукэ Вада (со стороны TV Tokyo) и Сюко Ёкояма («Дюарара!» и «Тетрадь дружбы Нацумэ»). Камбэ, Ёсино и Ёкояма хотели создать «спокойный, нежный и тёплый сериал — но также немного грустный». Таким аниме и получилось. ///





Текст: Дарья Кулагина-Кравчук, Юрий Кулагин

Семья шпиона

Spy x Family

- **Первоисточник:** манга Тацуи Эндо
- **Годы выхода:** с 2022-го
- **Продолжительность:** 37 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студии:** Wit, CloverWorks
- **Режиссёр:** Кадзухиро Фурухаси

Знакомьтесь — чета Форджеров! Психиатр Лойд — спокойный и собранный глава семейства, домохозяйка Йор работает клерком в местной мэрии, а их очаровательная приёмная дочурка Аня старательно, хоть и не всегда хорошо, учится в престижной школе. Не ведитесь на эту приторную картинку: на самом деле все трое — не те, кем кажутся. Опытный шпион Сумрак, безжалостная убийца Принцесса шипов и юная девочка-телепат лишь притворяются благополучной семьёй, на деле преследуя собственные цели, эгоистично используя друг друга в качестве прикрытия... Или всё же не только ради прикрытия?

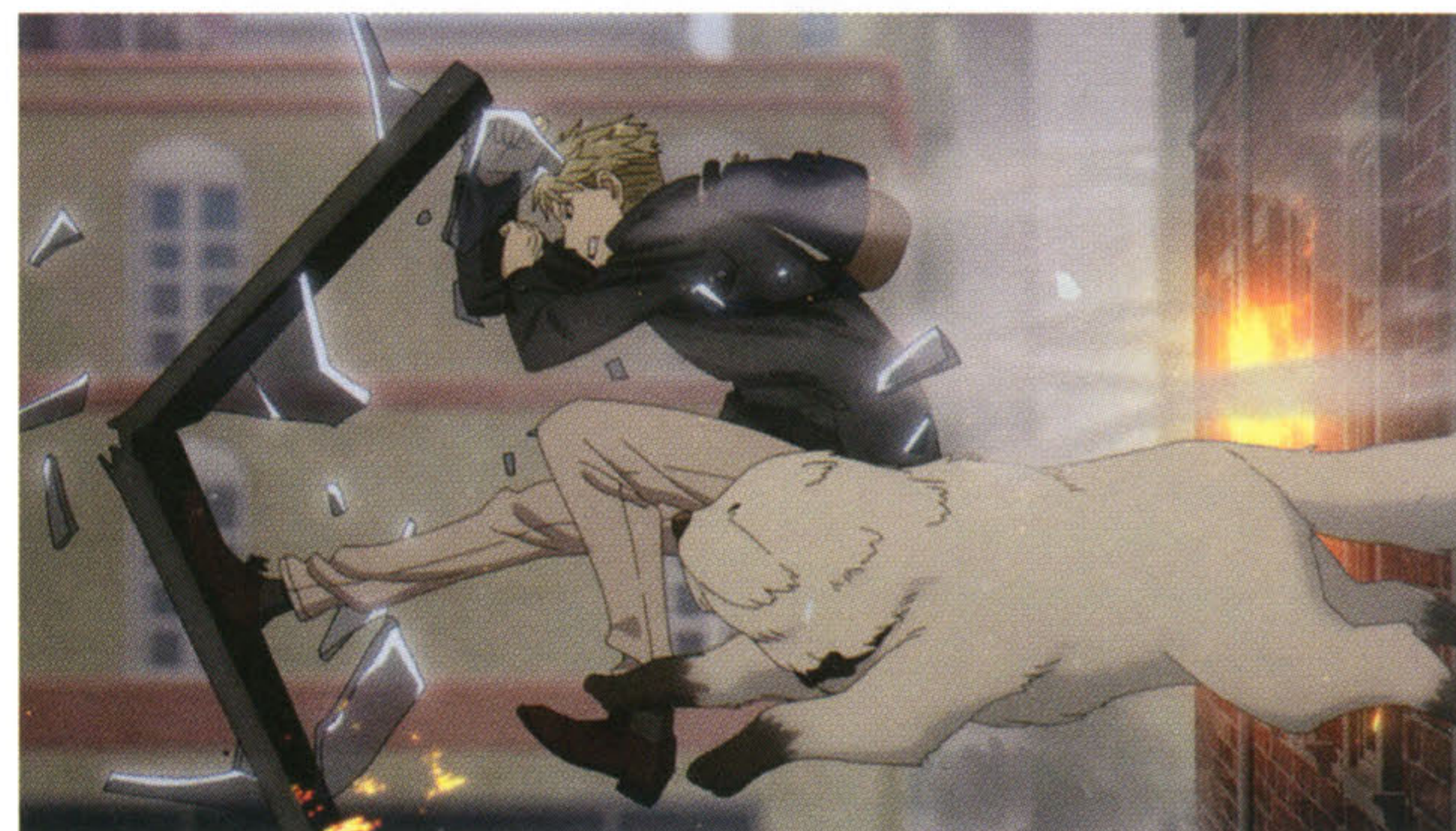
В 2022 году «Семья шпиона» моментально захватила сознание зрителей и породила сотни мемов — в первую очередь с потешной мимикой девочки Ани. Не сказать чтобы оригинальная манга Тацуи Эндо страдала от недостатка популярности, но после выхода аниме семейка Форджеров свела с ума, кажется, всех. Вслед за сериалом появился мюзикл, полнометражный спин-офф, видеоигра и десятки коллабораций с самыми разными организациями и брендами — от японского Красного креста до файтинга Street Fighter 6. «Семья шпиона» буквально спроектирована так, чтобы понравиться каждому.

В первую очередь это комедия. Местный юмор может показаться бесхитростным, но зато он искренний, разнообразный и часто строится на тайной жизни каждого из Форджеров. Лойд, он же Сумрак, регулярно работает под прикрытием, обезвреживает бомбы и вечно куда-то проникает. Йор отвлекается от семейной жизни, чтобы выполнить очередной заказ на убийство.

А умеющая читать мысли Аня прекрасно знает секреты своих приёмных родителей, только воспринимает их по-своему.

Всё это приводит к напряжённым, но весёлым и абсурдным ситуациям. Аня вместе с предсказывающим будущее псом Бондом пытается помочь родителям: то сорвёт покушение на мать, то приведёт отца к тонущему человеку. Комментарии закадрового рассказчика добавляют происходящему комизма, а ряд нарочито комедийных персонажей вроде кудрявого информатора Фрэнки приносят разнообразие — без них вечные шутки про неловкость Йор и успеваемость Ани могли бы надоесть.

В аниме нашлось место даже политическим и шпионским интригам, но они служат скорее фоном для некоторых событий. Народная республика Остания и соседствующий с ней демократический Весталис находятся в состоянии холодной войны. Задача Сумрака — сохранить хрупкий мир между странами, а Йор регулярно получает заказы на политических и криминальных деятелей. Но слишком глубоко в противостояние двух государств сюжет не зарывается. Учитывая лёгкий тон





повествования, это к лучшему. Зато в таких эпизодах «Семья шпиона» может похвастаться редким, но чертовски зрелищным экшеном.

Большая часть экранного времени отведена классической повседневности. Форджеры готовят ужин, выгуливают пса, ходят в гости — или сами принимают гостей, которые тоже полны сюрпризов. Брат Йор — Юрий — до безумия ревнив к своей сестре и скрывает, что работает в секретной полиции Штази. Коллега Лойда по шпионскому цеху Фиона втайне влюблена в героя. К слову, её чувствами романтическая тема в сериале не ограничивается: хоть Йор и Лойд используют друг друга в качестве прикрытия для своей настоящей деятельности, искорка между ними всё равно проскакивает.

Банальны ли стихийно возникшие чувства? Местами. Но в них всё равно хочется верить — настолько гармонично смотрится жизнь Форджеров. Недаром тема семьи вынесена в название аниме — она прослеживается во всех, даже насквозь «шпионских» эпизодах и играет ключевую роль в развитии персонажей. С Аней всё понятно: ей главное сохранить семью и любящих родителей, поэтому девочка делает всё, лишь бы их опасные секреты ненароком

не раскрыли. Но и Лойд с Йор относятся друг к другу с таким удивительным для фиктивного брака пониманием и уважением, что многие «настоящие семьи» позавидовали бы.

Фантастики в «Семье шпиона» не так много, как могло показаться. Читающая мысли Аня и предсказывающий будущее пёс — вот и всё. Выдуманные страны основаны на очевидных прототипах: та же Остания вдохновлена Восточной Германией времён холодной войны. Удивительные шпионские приспособления Сумрака не фантастичнее гаджетов того же Джеймса Бонда. Разве что экшен-сцены совсем далеки от законов физики, но с поправкой на профессиональную подготовку Йор и Лойда в аниме-реалиях — более-менее реалистичные.

«Семья шпиона» — не гениальное, но очень добротное аниме, в котором почти каждый зритель найдёт что-то для себя. Его можно порекомендовать детям — жестоких сцен в нём нет, а юные зрители (и не только) будут в восторге от кривляний Ани и большого милого пса. Для взрослых здесь есть проработанные характеры и непредсказуемые сюжетные повороты. Персонажи нарисованы здорово, фоны радуют детализацией, но аниме не стесняется использовать карикатурно-упрощённый стиль для комедийных моментов. А саундтрек от японской поп-рок группы (K)noW_Name вдохновлён старыми шпионскими фильмами.

Да, второй сезон получился слабее первого, а арка с круизным лайнером слишком затянутой. Полнометражка «Код „белый“» тоже не идеальна: фильм не двигает вперёд общую историю, не зарывается в характеры персонажей и ощущается довольно легкомысленным. Но концепция аниме всё ещё работает. И, судя по первоисточнику, будет работать дальше. ///





Текст: Иван Довлатов

Хлопушки-раскладушки

Flip Flappers

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2016
- **Продолжительность:** 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Studio 3Hz
- **Режиссёр:** Киётака Осияма

«Хлопушки-раскладушки» от Киётаки Осиямы и студии 3Hz сочетают в себе фантастику, махо-сёдзё, комедию и психологическую драму. Такой жанровый разброс удивляет ровно до того момента, пока не заглянешь в послужной список автора. Тот успел приложить руку и к «Гуррен-Лаганну», и к одной из полнометражек по «Евангелиону» — и даже поработать с нашим любимым мэтром японской анимации Хаяо Миядзаки!

Сперва сериал напоминает банальную историю о девочках-волшебницах, которые из серии в серию путешествуют по фантасмагорическим мирам, собирая волшебные камушки. Однако под слоем невинных и цветастых картинок скрывается более глубокий и метафорический рассказ о взрослении, самоопределении и борьбе с внутренними демонами.

Главная героиня Кокона — скромная школьница-тихоня, чья размеренная жизнь радикально меняется после встречи

с эксцентричной и импульсивной Папикой — девочкой из таинственной организации FlipFlap. Вместе они отправляются в загадочные измерения под названием «Истинная иллюзия» — в поисках исполняющих желания артефактов.

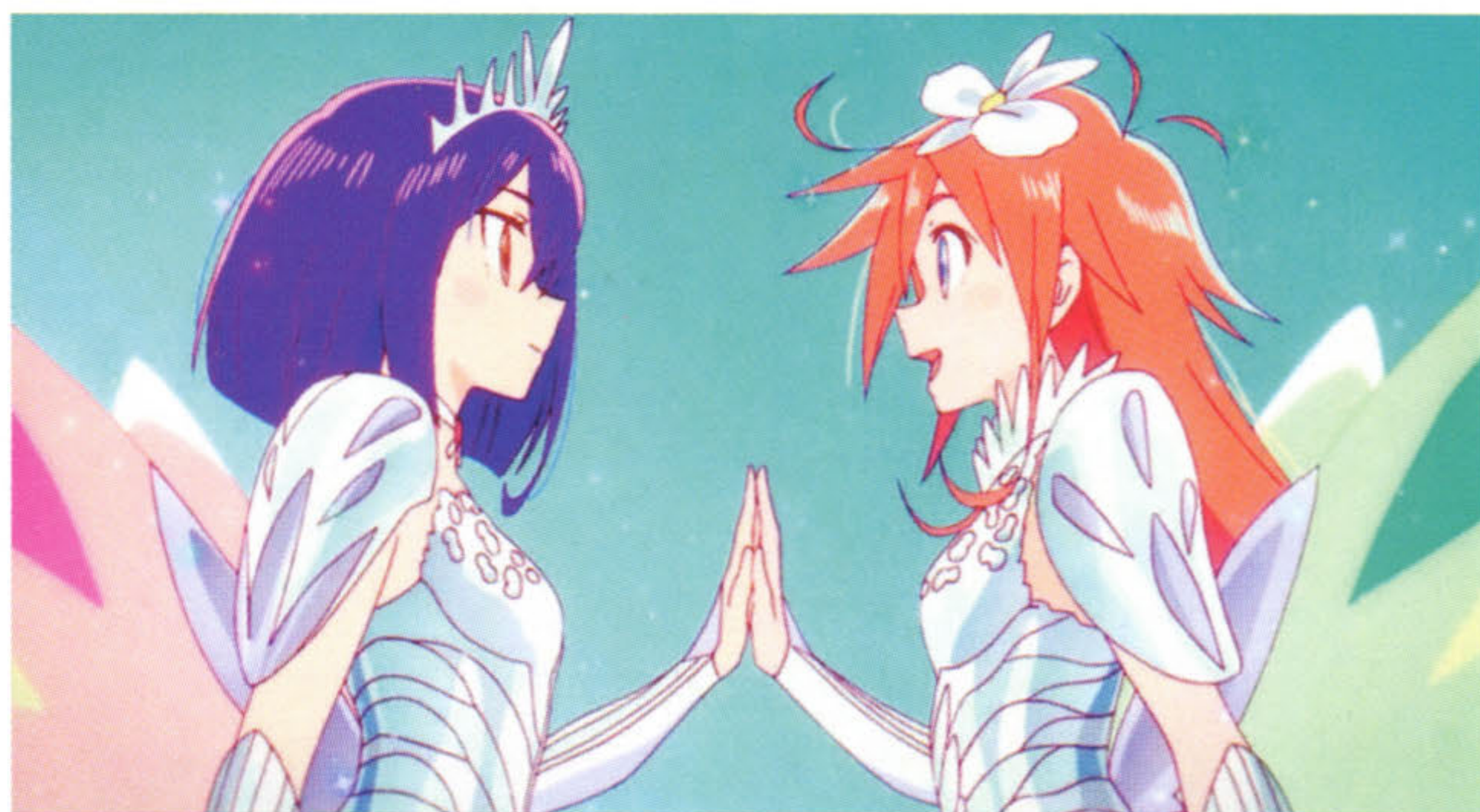
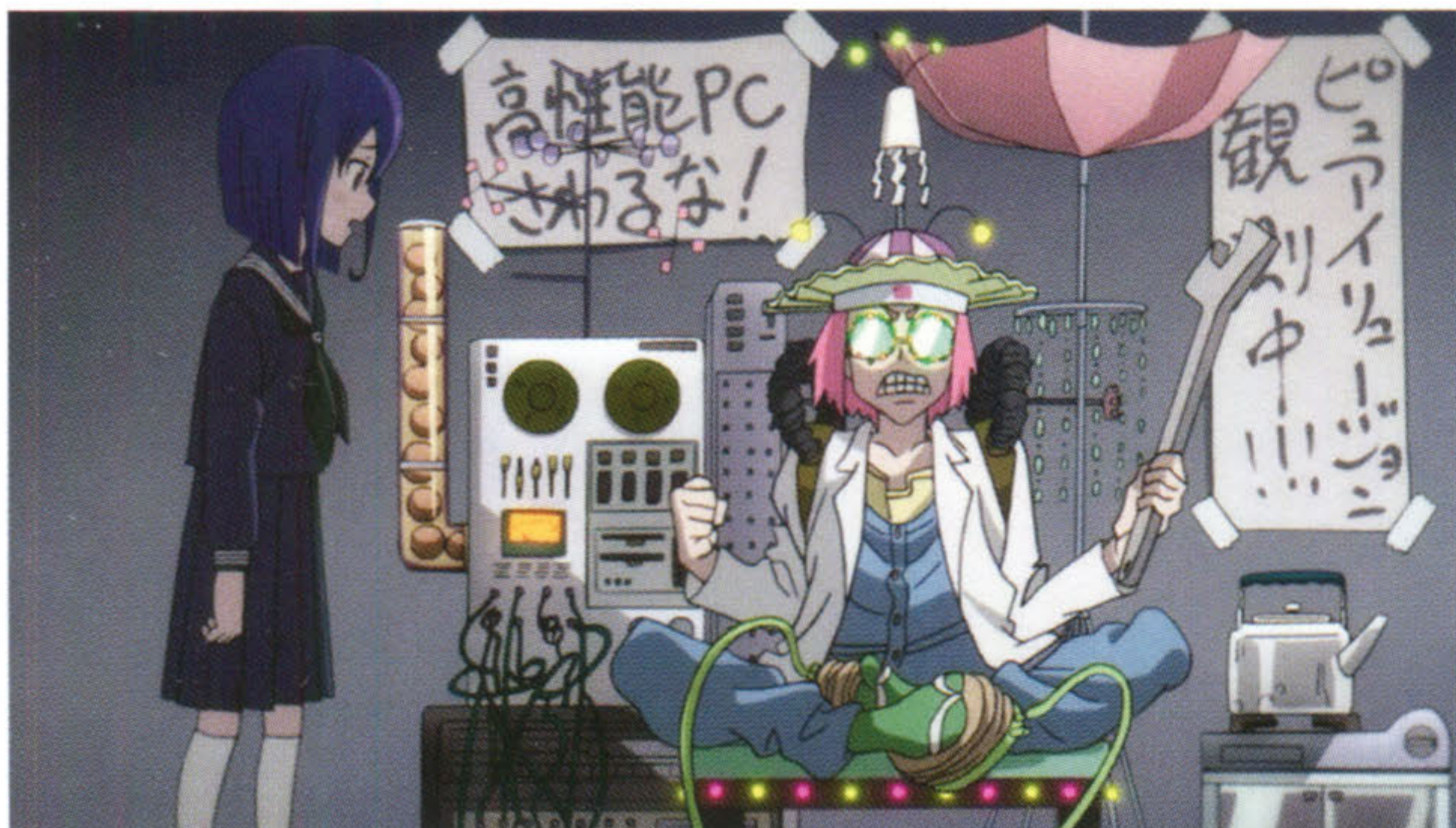
Девочки побывают в декорациях постапокалиптических пустошей, как в «Безумном Максе»; жутком психологическом хорроре; причудливых и цветастых лесах — и много где ещё (не будем же мы всё спойлерить). Причём эти миры не просто локации для очередных приключений, они отражают подсознание главных героинь, их переживания, волнения и страхи.

Но хоть это и делает сериал мрачнее, до условной «Девочки-волшебницы Мадоки» ему далеко. Настроение «Хлопушек-раскладушек» остаётся плюс-минус в юмористическом ключе, отчего драма кажется намного ярче. История насыщена надеждой, диалогами о любви и настоящей дружбе.

Но главное — визуальный стиль аниме. Каждый эпизод — новый эксперимент, от которого невозможно оторвать глаз. Художники постарались как можно более броско и разнообразно показать природу «Истинной иллюзии». Из серии в серию нас встречают меняющиеся образы, локации, палитры цветов и художественные техники. Одно из измерений вообще нарисовали в фирменном стиле Ghibli!

Это не просто игра со стилями, а инструмент для выражения состояния центральных персонажей. Всё как в жизни — один день наполнен красками, а другой, напротив, лишён всякого разнообразия.

«Хлопушки-раскладушки» стали для меня настоящим открытием, той самой скрытой жемчужиной среди сотен других сериалов. Если вы тоже его пропустили, то бросайте все дела и врубайте аниме — вы не пожалеете. ///



Текст: Марина Беляева

Кайба

Kaiba

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2008
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Масааки Юаса

Вся ли японская анимация — аниме? Не совсем, жаркие споры о границах направления идут не один десяток лет. Хаяо Миядзаки рьяно отказывается считать своё творчество аниме, хотя он посвятил ему более трети своей жизни, а вот Масааки Юаса не порывает с истоками своего вдохновения, хотя зрители (в основном западные) время от времени сомневаются, что он снимает именно аниме. Особенно это касается сериала «Кайба».

Есть мир... Нет, не так. Есть вселенная, где память — физический носитель. Если ты потеряешь флешку из головы, то будешь привязан не к телу, а именно к этой флешке. Так можно переносить сознание из объекта в объект, что создаёт конфликт материального с нематериальным. Что интересно, на воспоминания здесь можно влиять даже внутри памяти. Именно на этом завязан масштабный и эпический сюжет сериала, который мимикрирует под экзистенциальное путешествие героя с амнезией из тела в тело и познание мира вокруг заново.

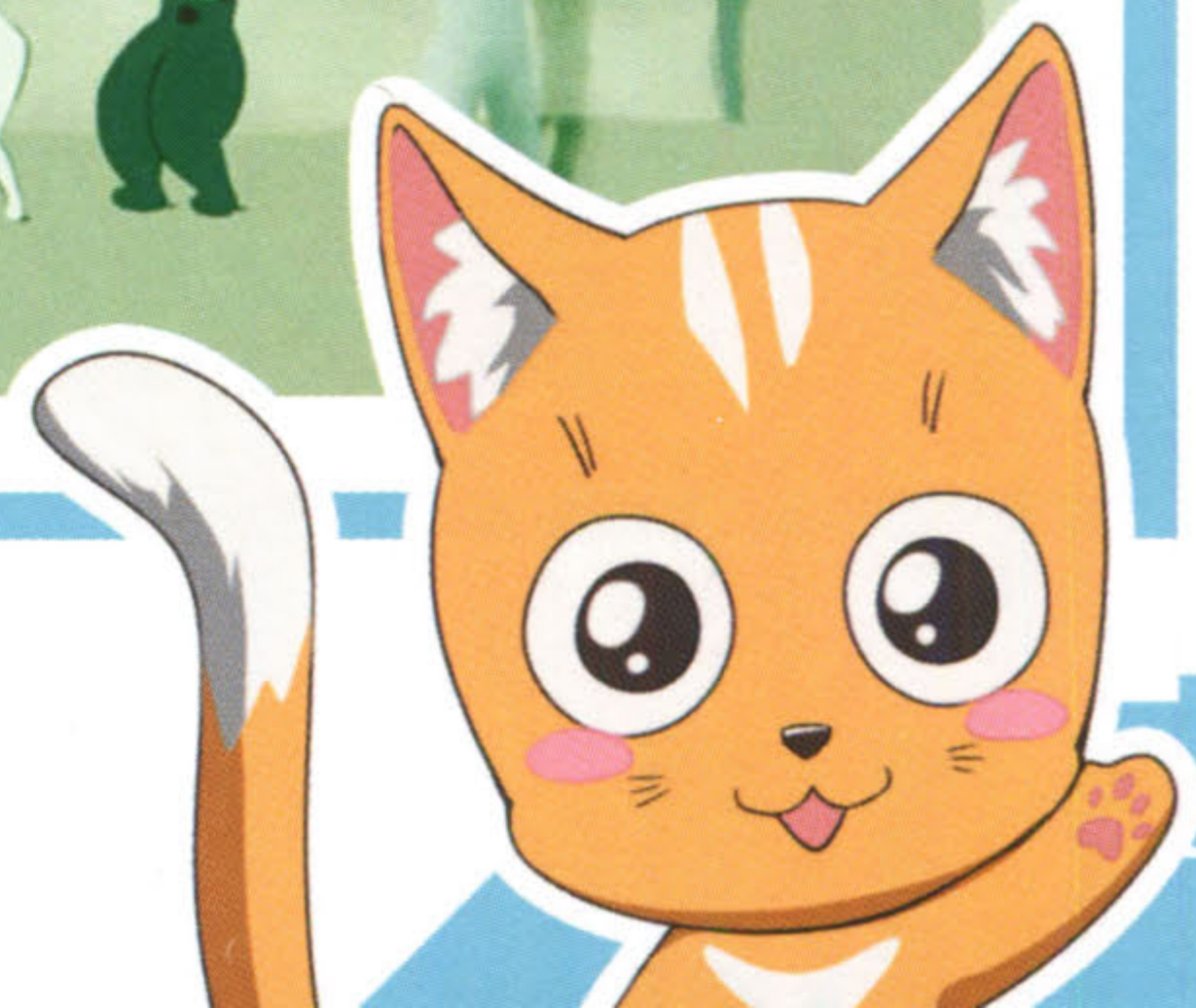
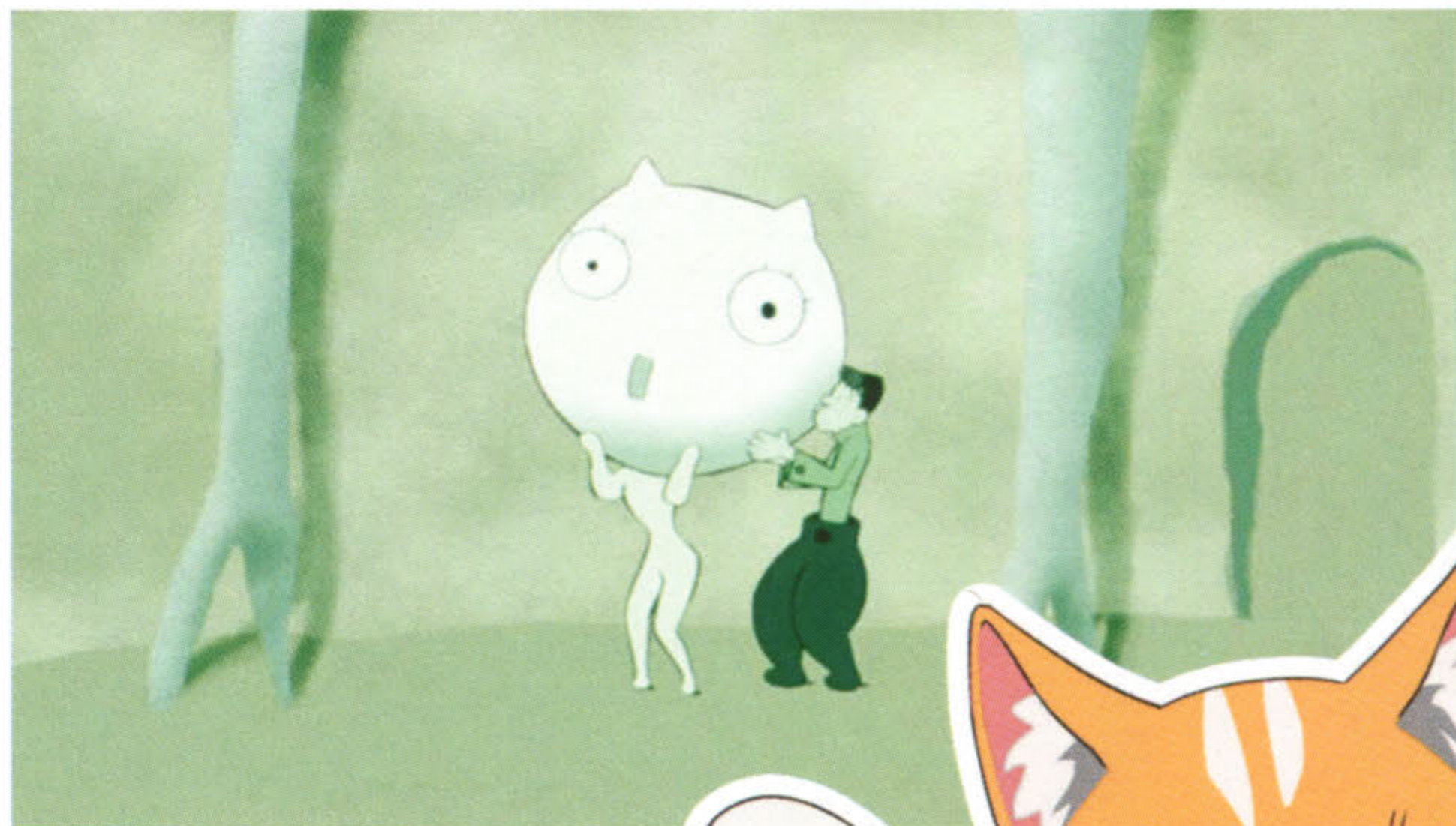
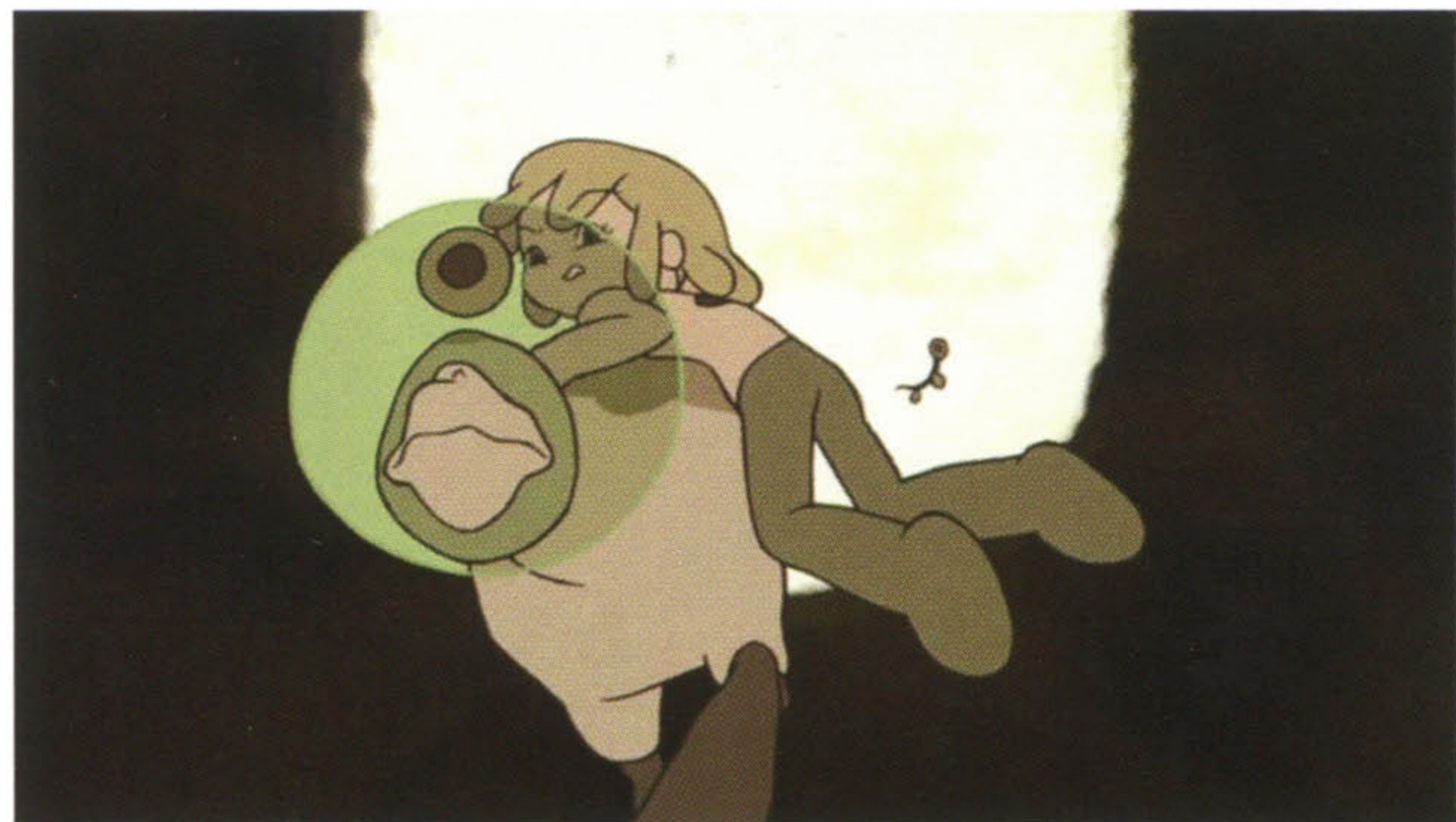
«Кайба» в первую очередь история любви, преодолевающей границы времени и памяти. Жизнь самого Кайбы — повторение пути Гаутамы, вырвавшегося за ограниченные пределы дворца и постигшего проблемы мира. Только сюжет акцентирует внимание не на религии, а на философии, хотя буддийское восприятие тела и сознания сохраняется.

Научная фантастика в «Кайбе» научная только на словах: чипы памяти не объясняются, это данность. Как оно работает? Никак, оно просто есть. Однако это идеально ложится в медитативную канву истории о самопознании, познании мира и возвращении к действительно преобразующим мир чувствам.

Кайба не только главный герой, это центральный образ — дерево, пожирающее воспоминания. Это всё плохое, что мы совершаем: от сознательного эскапизма до утверждения тоталитарного режима, стирающего прошлое.

Масааки Юаса работал с таким количеством стилей анимации, что разнообразие его творчества вводит в ступор. Так, «Кайба» стремится к упрощённым формам эпохи раннего аниме, но без резкого контраста чёрного и белого. Палитра в сериале сдержанная, акварельная, тяготеющая к серо-жёлто-зелёной гамме. Особенно бросается в глаза окружение, тем более аниме изобилует сюрреалистическими сюжетами и образами. Тут синий космос, тут розовое небо, тут контраст синего и жёлтого, как на обложках альбомов Jefferson Airplane или в венгерском мультфильме «Сын Белой Лошади»... Краски «Кайбы» не режут глаз: они ровные, мягкие. Не всегда комфортные, но так и задумано.

Мир «Кайбы» драматичный. Страшный. В какой-то степени депрессивный. Но его тоска мягкая, подспудная, сдержанная. И любовь, способная его преобразить, такая же. ///





Текст: Алекс Лапшин

Люпен III

Lupin III

- **Первоисточник:** манга Monkey Punch
- **Годы выхода:** с 1971
- **Продолжительность:** 300+ эпизодов и 30+ фильмов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** Tokyo Movie Shinsha
- **Режиссёр:** Исао Такахата, Хаяо Миядзаки и другие

Одна из старейших и успешнейших японских франшиз, созданная мангакой Кадзухико Като под псевдонимом Манки Панч (Monkey Punch), началась с манги «Люпен III» в 1967 году и вскоре превратилась в настоящего медиамонстра с аниме-сериалами, полнометражками, OVA, спин-оффами, играми, коллаборациями с модными магазинами и даже спектаклями театра кабуки. Это уникальный сплав криминального триллера, комедии и фантастики, вполне живой и бойкий, хотя сам автор (достойный отдельной статьи!) ушёл из жизни в 2019 году.

«Люпен III» — это такая японская «бондиана». Действие скачет по всему земному шару: перед нами и улицы Токио, и старинные замки Европы, и пустыни Ближнего Востока, и небоскрёбы Нью-Йорка, и даже снега России. Здесь с помощью фантастических технологий воруют древние артефакты, а криминальные гении сталкиваются не только с полицией, но и с чем-то неведомым. Оригинальная манга уходит корнями в 60-е годы XX века, но аниме-сериалы адаптируются под современность — там есть смартфоны, интернет, нейросети и дроны. Эта гибкость позволяет «Люпену» оставаться актуальным, сохраняя «тот самый» дух приключений и фирменных внезапных поворотов.

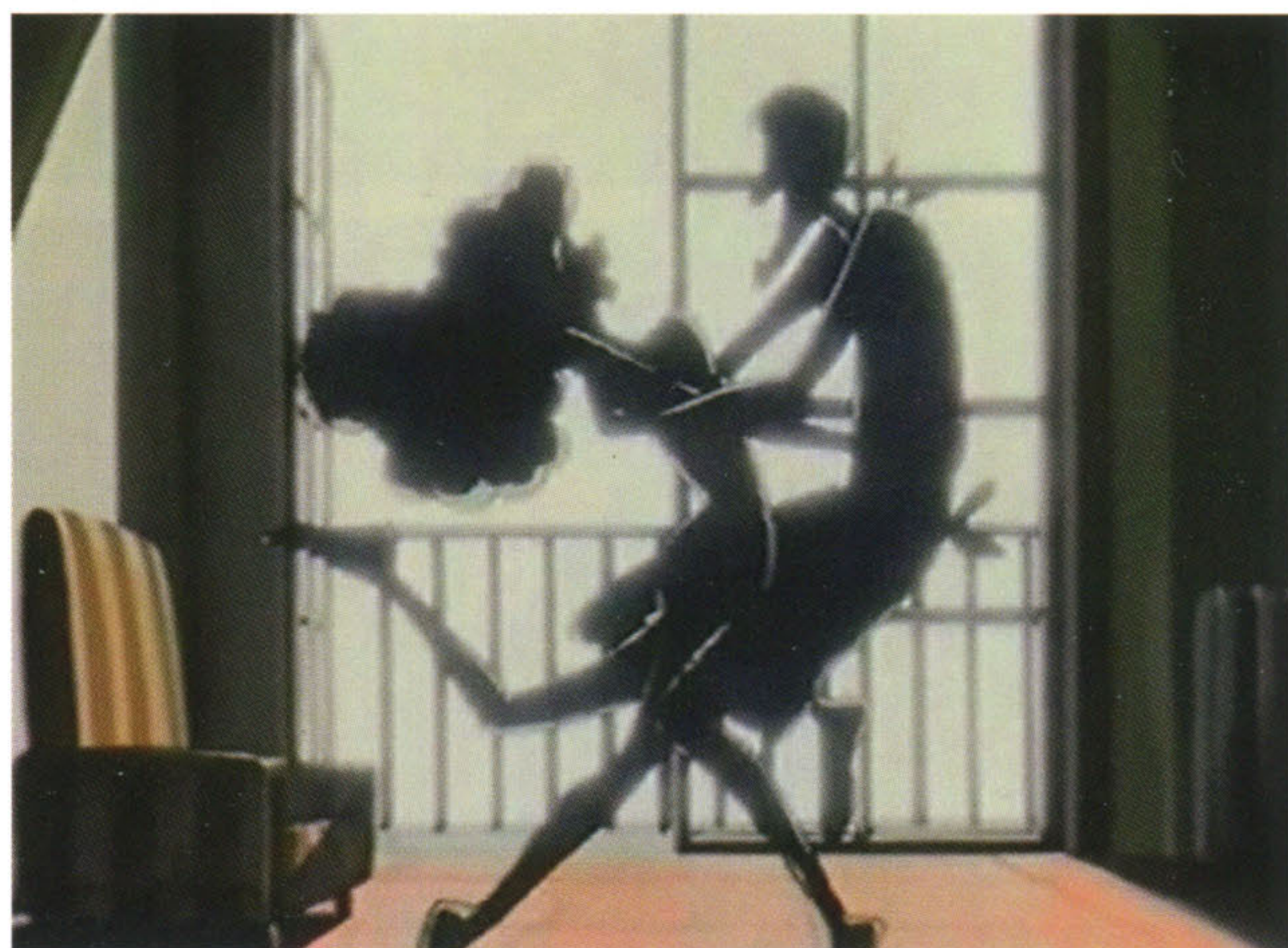
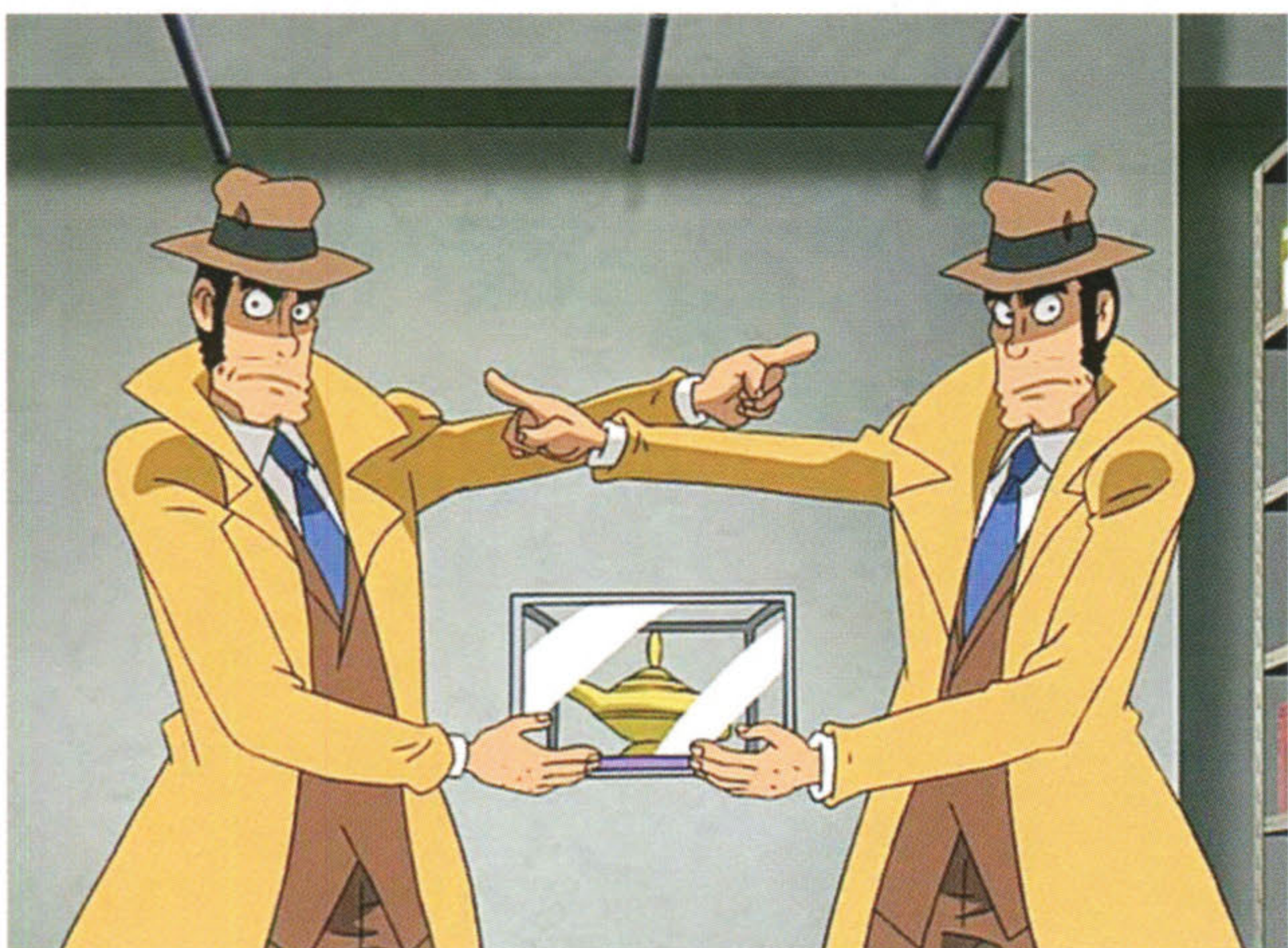
Арсен Люпен III, японский внук легендарного вора из произведений Мориса Леблана, — ехидный мастер маскировки и воровства, меняющий обличья как перчатки. Острый ум и ловкость делают его неуловимым.

Он вор-джентльмен с кодексом чести: редко убивает без необходимости и помогает слабым, хотя его главная цель — грандиозные кражи. Его любовь к приключениям и женщинам, особенно к Фудзико Минэ, добавляет комичности и человечности.

Дайсуке Дзигэн, верный напарник Люпена, — снайпер экстра-класса, чья мрачная морда полностью противоречит клоунаде главного героя, но преданность другу делает его незаменимым. Гоэмон Исикава XIII, потомок легендарного самурая, изумительно владеет мечом Дзантицукэн, которым рассекает всё подряд, от сейфов до вертолётов. Это совесть банды, моральный ориентир. Фудзико Минэ, хитрая и обворожительная воровка, искусно манипулирует своими и чужими, нередко оставляя всех с носом ради собственной выгоды. Инспектор «Интерпола» Коити Дзэнигата, многоуважаемый тощий шкаф, посвятил жизнь поимке Люпена — их противостояние напоминает бесконечную игру в «кошки-мышки». Хотя на бумаге он и антагонист, не полюбить этого упорного и неудачливого персонажа, таскающего за собой по всему миру целый отряд японской полиции, просто невозможно!

Манга «Люпен III» дебютировала в далёком 1967 году в журнале Weekly Manga Action и моментально привлекла внимание дерзким стилем. Манки Панч, вдохновлённый произведениями Мориса Леблана об Арсене Люпене, смешал их с эстетикой Джеймса Бонда и довольно похабным юмором. Изначально он не хотел раскрывать связь с Лебланом, но по настоянию редакции сделал Люпена III прямым потомком французского вора. Манга выделяется жёсткостью и чернухой: Люпен здесь — настоящий антигерой, не гнушающийся убийств и сексуальных намёков (да и не намёков тоже). Этот тон резко контрастирует с более мягкими и семейными аниме-адаптациями. Со временем манга эволюционировала: продолжения стали ближе к аниме-версии, смягчив образы и добавив юмора. Даже вездесущий исэкай не обошёл франшизу стороной: в 2021 году вышла манга Ёсике Саэки «Люпен III: Принцесса соседнего мира».

Сюжет «Люпена III» строится вокруг дерзких краж и приключений банды, где каждая серия или



фильм — самостоятельная история. Люпен объявляет о своих планах, часто отправляя визитку жертве, сталкивается с врагами и полицией, а затем либо уходит с добычей, либо терпит поражение. Основная тема — погоня за сокровищами, будь то древние реликвии, драгоценности или секретные технологии. Противостояние с Дзэнигатай добавляет напряжения, а предательства Фудзико — интриги. Манки Панч создал то, что сейчас называют серой моралью: герои — преступники, но их харизма и человечность заставляют переживать за них. Неожиданные повороты — визитная карточка сериала: планы рушатся, враги оказываются союзниками, а сокровища — не тем, чем кажутся. Фантастические элементы вроде машины времени Кёске Мамо или иллюзии Пайкала только усиливают непредсказуемость.

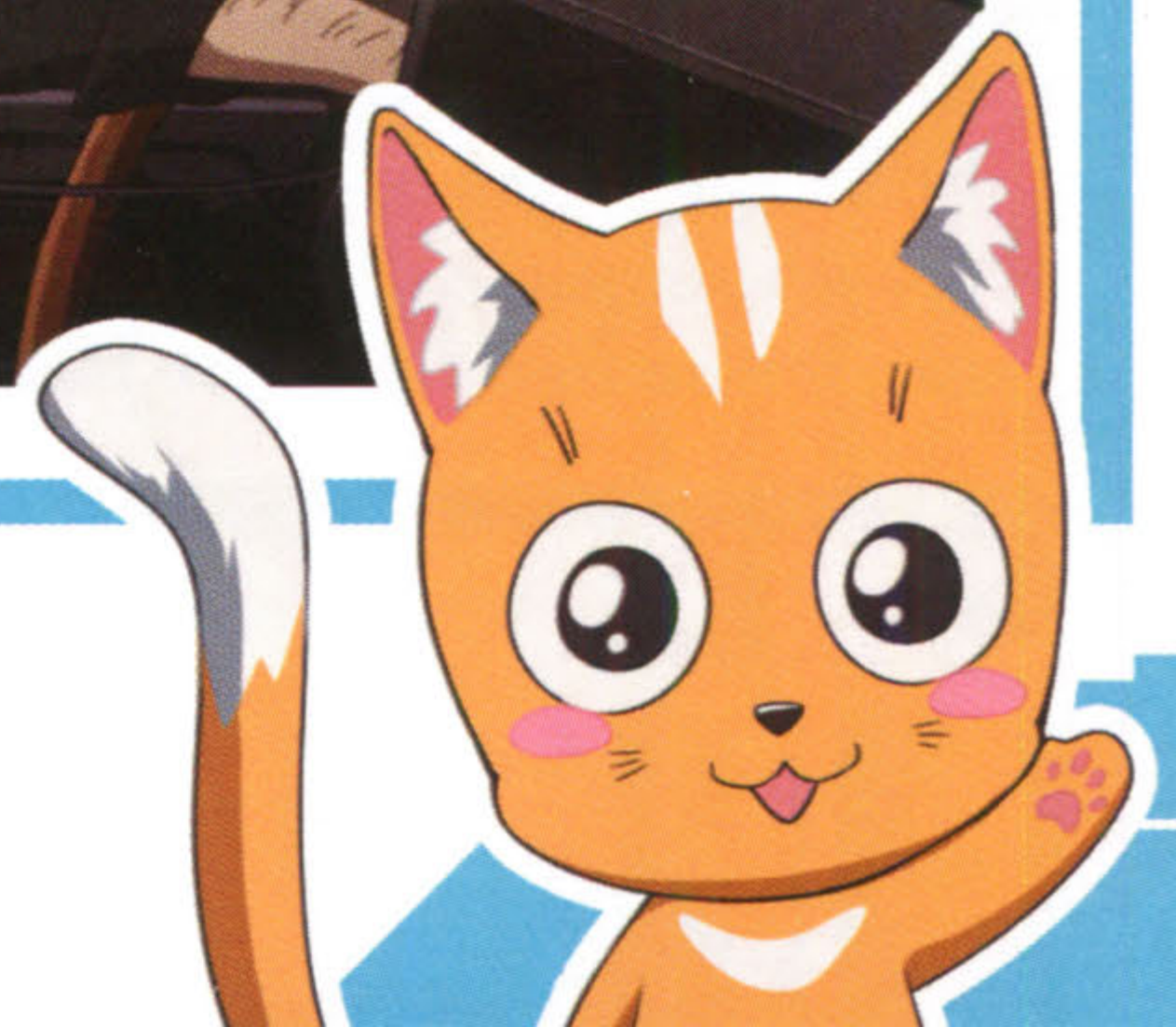
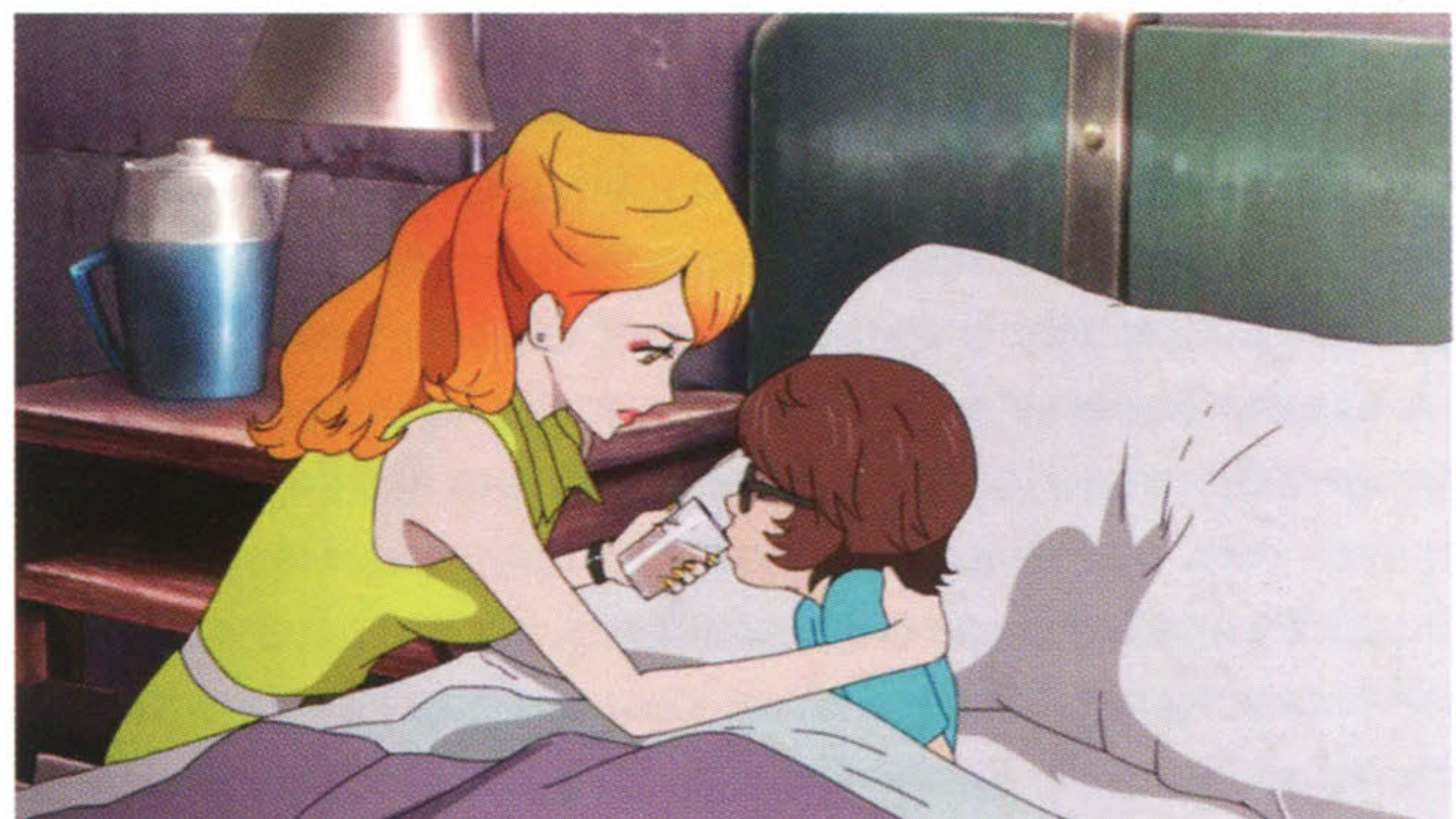
Наснимали «Люпена» для кино и ТВ много, тут больше пятидесяти лет непрерывного творчества. Телевизионные сериалы, начиная с мрачного Part I 1971 года, который сняли ныне знаменитые Исао Такахата и Хаяо Миядзаки, и заканчивая Part VI 2021 года, где Люпен сталкивается со вполне современными вызовами. Спин-оффы, такие как «Женщина по имени Фудзико Минэ» и «Люпен: Начало», раскрывают прошлое главных героев.

Полнометражные фильмы заслуживают особого внимания: противоречивая «Тайна Мамо» 1978 года задала тон будущим работам. А «Замок Калиостро» 1979 года от Хаяо Миядзаки (его первая полнометражка, между прочим) стал классикой, которая смягчила образ Люпена и добавила семейного очарования. Впрочем, дурное влияние хулигана Манки Панча на «доброго волшебника» Миядзаки можно было заметить ещё в сериалах. Так, в одном из эпизодов, снятых Миядзаки, Фудзико бежит без трусов добрую половину серии!

Некоторые эпизоды «Люпена III» от Миядзаки настолько хороши, что их выпускают отдельно и показывают в кино. Среди них 145-я и 155-я серии: «Альбатрос — крылья смерти» и «Прощай, дорогой Люпен».

«Легенда о золоте Вавилона» 1985 года выделяется жёсткостью в духе оригинальной манги. «Люпен III: Первый» 2019 года — первый и действительно хороший фильм о благородном разбойнике в 3D-формате, который снял «японский Спилберг» Такаси Ямадзаки. А ещё есть кроссоверы с другими культовыми сериями: например, «Люпен III против детектива Конана» и «Люпен III против Кошачьего Глаза».

«Люпен III» — не просто аниме, а культурный феномен. Его герои — неидеальные, но обаятельные — часто встречаются на улицах Токио, а повороты сюжетов до сих пор впечатляют, потому что авторы бережно переносят дух оригинала в современные реалии. И Люпен III по-прежнему защищает слабых и несчастных там, где не справляется Дзэнигата и вся мощь японской полиции. Не забывая при этом, конечно же, ограбить незаслуженно богатых. ■■■





Текст: Дантеслав

Эксель-сага

Heppoko Jikken Animation Excel♥Saga

- **Первоисточник:** манга Коси Рикудо
- **Годы выхода:** 1999–2000
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студия:** J.C.Staff
- **Режиссёр:** Синъити Ватанабэ

Невероятно энергичная и глуповатая девушка Эксель оканчивает школу. Вприпрыжку, без одышки и с улыбкой на лице она покидает двор учебного заведения, готовясь встречать взрослую жизнь. Но вот беда: на дороге её сразу же сбивает белый грузовик. Вся короткая жизнь пролетает у девушки перед глазами... Она испускает последний вздох, и, казалось бы, «финита ля комедия». Однако Эксель воскресает из мёртвых — шоу-то только начинается! Оказывается, вчерашняя школьница — одна из подчинённых секретной идеологической организации «Акросс», у руля которой стоит таинственный и крайне харизматичный лорд Ильпалацо. Цель негодяя — сначала захватить город F, где расположена его база, а затем и весь мир. Вот только на пути куча преград: милые и одновременно злобные инопланетяне, роботы, департамент безопасности с кучей недоумков и даже режиссёр сериала Синъити Ватанабэ, щеголяющий в кадре с пышной причёской афро! Сама Эксель тоже постоянно вставляет палки в колёса «Акросса», хоть и не специально.

«Эксель-сага» — это бесконечный набор пародий на аниме, фильмы и сериалы разных жанров, начиная от ромкома и заканчивая постапокалиптикой в духе «Кулака Северной звезды». Останавливаться сериал даже не думает: в начале каждого эпизода создатель оригинальной манги Рикудо Коси в письменном виде даёт разрешение на весь абсурд, который скоро развернётся на экране. После этого зрителя ждёт парад из буффонады, чёрного юмора (иногда совсем на грани), взрывов и боли.

Также сериал знакомит зрителя с красивейшей девушкой Хаят, напарницей Эксель по злобным делам. Подруга главной героини добрая и очень скромная, но почти в каждой серии внезапно заболевает и гротескно умирает, проливая водопад крови и... порой затапливая в красной жидкости целый город!

Непонятно, как сэйю Котоно Мицуси, известная по роли Усаги Цукино из «Сейлор Мун», не потеряла голос во время работы над Эксель. Живучая злодейка уж очень любит покричать. И да, на легендарную красавицу-воина в матроске тут тоже есть уморительная пародия. Метаюмор с приветом из конца 1990-х, получите



и распишитесь! Особые эмоции у любителей классического фантастического аниме вызовет 22-й эпизод, состоящий из вагона шуток и отсылок на «Гандама», «Капитана Харлока» и другие популярные тайтлы.

Такое обилие клоунады наверняка понравится не всем. Даже если вам подобный юмор и абсурд по душе, лучше померить пыл и не пытаться смотреть 25-серийный сериал залпом: погружение в череду пародий с Эксель и Хаят может быстро утомить. Тем более не все шутки попадают в цель, а куча отсылок на классическое аниме может пройти мимо нового зрителя. Но это всё ещё занимательная и наглая пародия на почти всё, что можно увидеть в популярном аниме. Уникальное зрелище! ///

Текст: Борис Невский

Порко Россо

Kurenai no Buta

- **Первоисточник:** манга Хаяо Миядзаки
- **Год выхода:** 1992
- **Продолжительность:** 1 час 33 минуты
- **Рейтинг:** без возрастных ограничений
- **Студия:** Ghibli
- **Режиссёр:** Хаяо Миядзаки

Альтернативный 1929 год, в акватории Адриатического моря бесчинствуют воздушные пираты, нападая на торговые суда и дирижабли. Им противостоят охотники за головами, самый знаменитый из которых — бывший ас Первой мировой, итальянский пилот Марко Паготт. Он свинья — буквально. Война так повлияла на Марко, что он превратился в антропоморфную свинью по кличке Порко Россо (Красный свин). Он сражается с пиратами на своём гидросамолёте и даже не пытается вернуть человеческий облик. Потому что разочаровался и в мире, и в людях...

Фильмы Хаяо Миядзаки — особый вид сказочного аниме. Но даже среди них «Порко Россо» выделяется. Перед нами взрослая психологическая притча, обставленная как авантюра в дизельпанк-декорациях.

Великолепная атмосфера настоящей романтики, напоминающая классические голливудские приключения. Подспудная тревога мира, который неуклонно движется к большой войне. Красочный визуал хорватской Адриатики. Столь же красивая, сколь и опасная Италия во власти фашистов. Потрясающее небо с отважными пилотами, бороздящими его бескрайние просторы на хрупких самолётиках. Сражения, погони, любовь, дружба. И ностальгия, море ностальгии. По тому миру, которого больше нет. По благородству воздушных рыцарей, даже когда дело касается врагов. По настоящей дружбе и преодолевающей любые преграды любви. И просто по молодости.

«Порко Россо», пожалуй, самый ностальгический фильм Миядзаки. Как будто великий режиссёр,

поставивший ленту по собственному сценарию, тоскует по некой несбывшейся мечте своего прошлого. На то намекает особое восхищение авиацией, которым пронизан весь фильм. Когда авиатор — не просто профессиональный работяга наших дней, а некое высшее существо, покоряющее небо. Человек, который обрёл крылья. Полёт в картине Миядзаки выглядит настоящим чудом. Воплощением самых сокровенных фантазий.

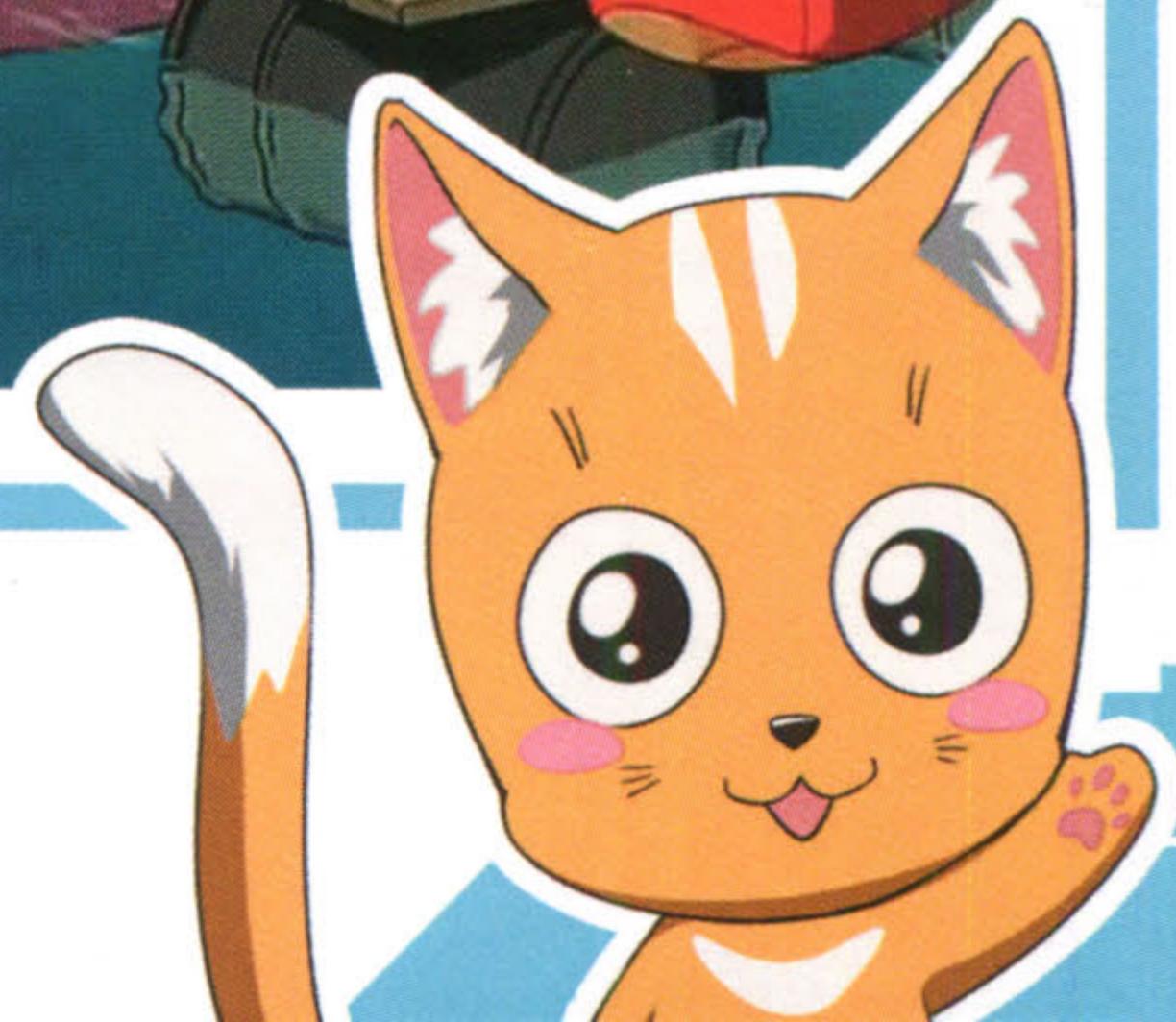
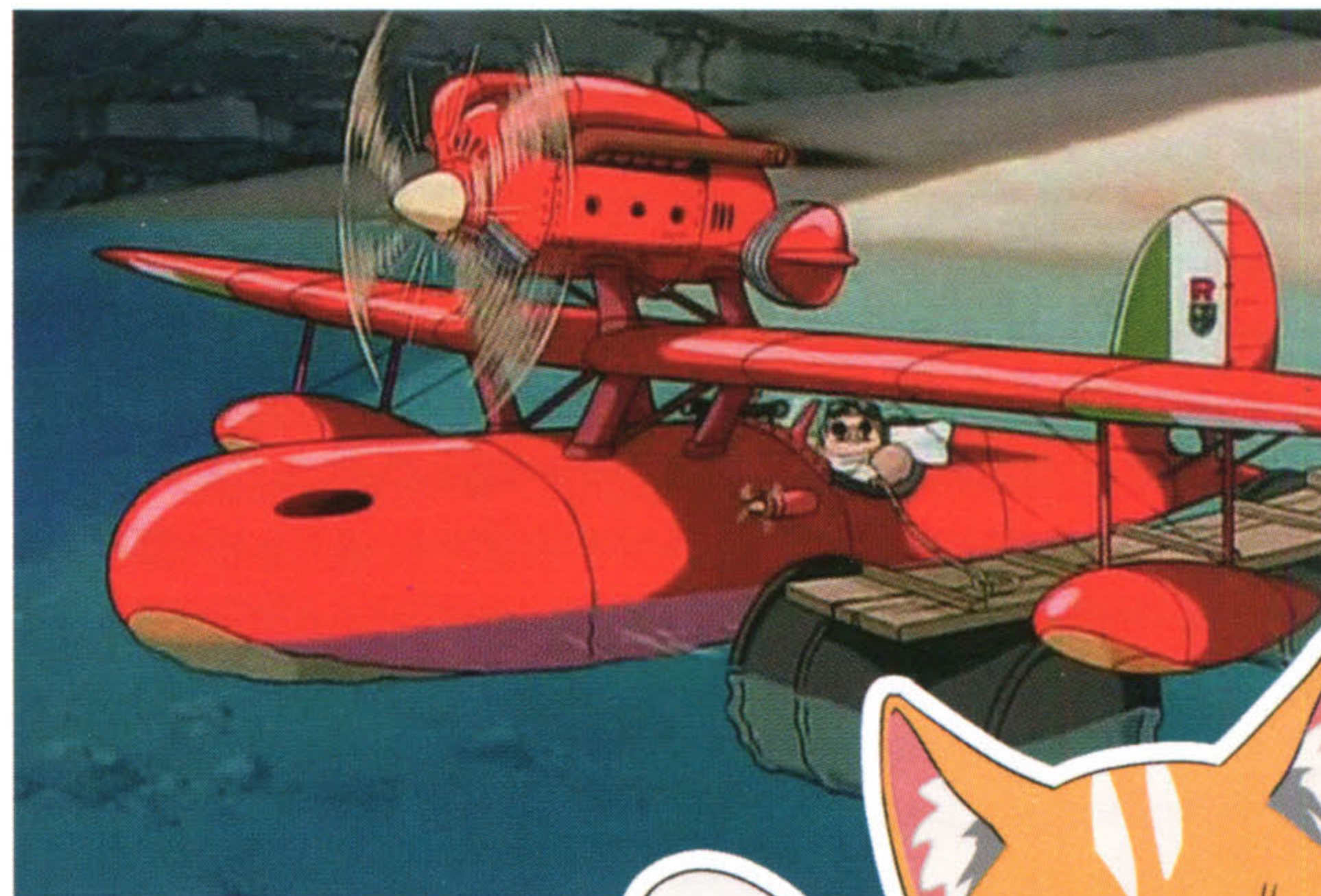
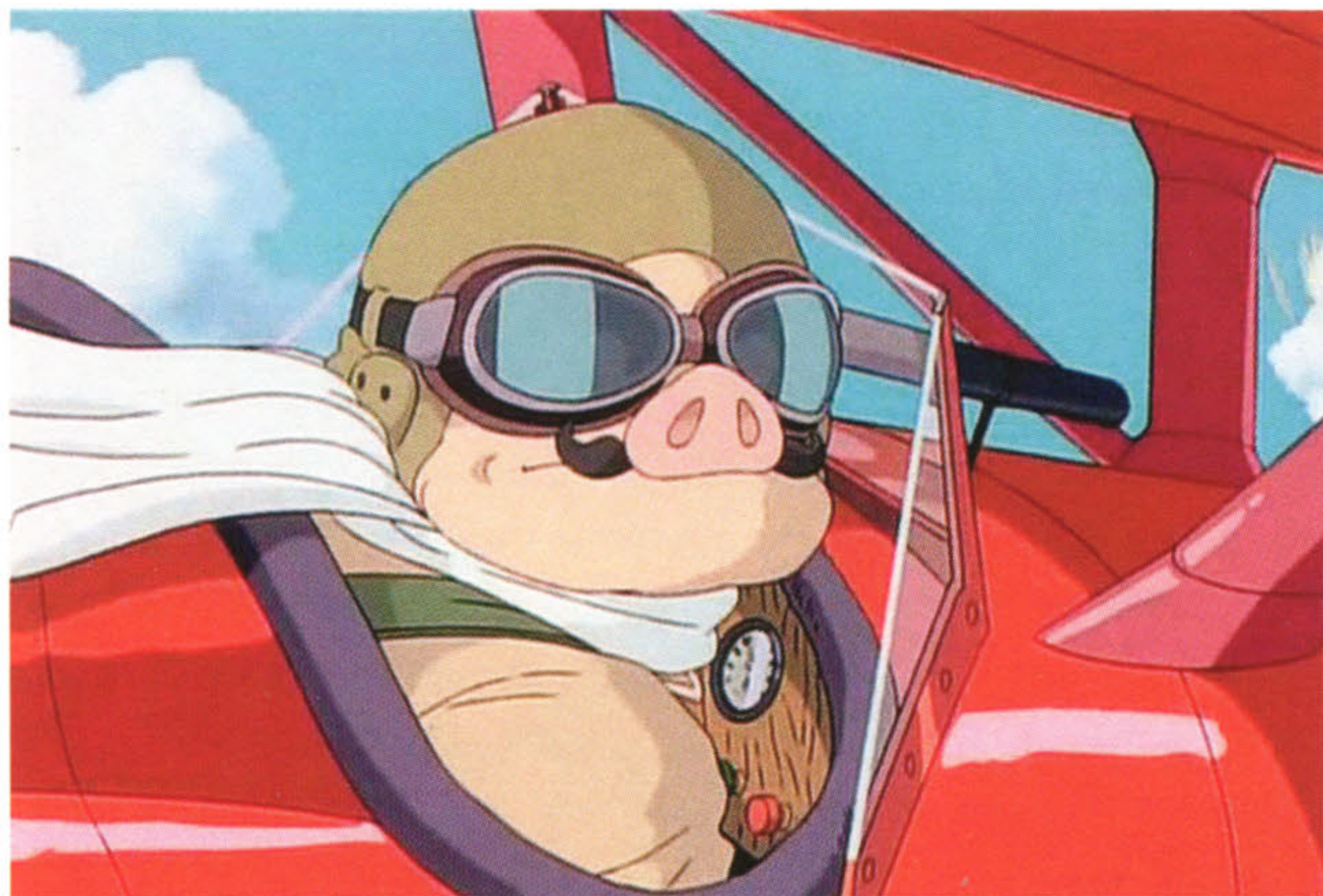
Под стать истории и её герои, которые словно сошли с экранов золотой эпохи Голливуда и классического европейского кино. И внешне, и внутренне. Буйный американец Дональд Кёртис, очень похожий на героев Эррола Флинна, главного голливудского «авантюриста» 1930-х. Шикарная Джина Адриано, вобравшая черты сразу нескольких див вроде Марлен Дитрих и Греты Гарбо. Девушка-сорванец Фио Пикколо — что-то от Клары Боу, что-то от Ширли Темпл.

И конечно, сам Порко Россо. Главный герой. И... немного антагонист. Дело в том, что злодеев как таковых в фильме нет. Воздушные пираты — те же романтики-авантюристы, только с «большой дороги», со своим кодексом чести. Да, есть итальянские фашисты, но они лишь маячат на заднем плане. Это смутная угроза, которая в будущем уничтожит всю эту романтическую пасторальную атмосферу.

Остаётся Марко Паготт — отважный, харизматичный лётчик-джентльмен. Хоть и свинья. Во многих отношениях Красный Свин напоминает персонажей знаменитых киношных звёзд прошлого — от Кэри Гранта до Жерара Филипа. Благородный и циничный.

Именно за этот цинизм можно назвать Порко Россо антагонистом. Он утратил свою человеческую душу, потерял веру и в себя, и в окружающих, и в мир. Война надломил его, осталась только внешняя оболочка эффектного повелителя неба — в самом классическом стиле: кожаная куртка, белый шарф, сигара, ироничная ухмылка. Но это только маска, Марко больше не человек. Его свинский облик — капитуляция перед жизнью. Символ поражения. Но надежда ещё остаётся, Марко может вернуть себе человеческий облик. И внешне, и внутренне — ведь всё взаимосвязано.

Хороший, добрый, жизнеутверждающий фильм — как и практически всё, что делает мэтр аниме Хаяо Миядзаки. ///





Текст: Евгений Шеянов

Девочка, покорившая время

Toki wo Kakeru Shoujo

- **Первоисточник:** роман Ясуаки Цуцуи
- **Год выхода:** 2006
- **Продолжительность:** 1 час 38 минут
- **Рейтинг:** без возрастных ограничений
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Мамору Хосода

Написанный в середине 1960-х научно-фантастический роман «Девочка, покорившая время» Ясуаки Цуцуи — одна из первых историй про временную петлю, ставшая значимым произведением в японской культуре. Его не раз интерпретировали в разных форматах: от фильмов и сериалов до театральных постановок. А в 2008 году «Девочка» покорила аниме в виде полнометражки режиссёра Мамору Хосоды и сценаристки Сатоко Окудэры — та в основном пишет для кино, но порой заглядывает в анимацию. После экранизации книги Цуцуи она ещё не раз поработает с Хосодой: над «Летними войнами», «Волчьими детьми Амэ и Юки» и «Учеником чудовища».

Аниме — своего рода сиквел романа с другими действующими лицами. В центре сюжета старшеклассница Макото Конно, которая тусит с друзьями Тиаки и Коскэ, играет в бейсбол, опаздывает на уроки и ходит в гости к своей тёте-реставратору Кадзуко Ёсияме — протагонистке оригинальной истории Цуцуи, отошедшей на второй план. Словом, девушка ведёт размеренную жизнь, пока во время уборки не находит странный предмет и не получает способность отматывать время вспять!

Прыжки во времени сопровождаются... буквально прыжками Макото с разбега, что порождает немало комичных ситуаций. Окружающие просто не понимают, что вытворяет эта чудачка!

«Девочку, покорившую время» среди прочих историй о перемещении во времени выделяет банальная повседневность. После столкновения с фантастическим обыденная жизнь героини... совсем не меняется. Макото использует свои способности на простые вещи: съесть пудинг раньше, чем на него позарится сестрёнка; сдать контрольную на наивысшую оценку; спеть в караоке с друзьями до сипоты, продлевая отведённое заведением время.

Изначально Макото не нужно предотвращать злополучную глобальную катастрофу или спасти кого-либо. Никакого злого рока. Ей даже не нужно кардинально



меняться, как персонажу Билла Мюррея в «Дне сурка»! Но её действия всё равно приводят к личным трагедиям и травмам, поэтому немного повзрослеть ей не помешает.

Макото изо всех сил старается избежать неприятностей, из-за чего страдать начинают окружающие. Попытки сохранить статус-кво только усугубляют последствия неизбежно надвигающихся изменений.

«Девочка, покорившая время» полна печального очарования вещей. Конечно, здорово играть втроём в бейсбол, но разве плохо, если друг признаётся тебе в чувствах? Всё течёт, всё меняется, всё кончается. «Время никого не ждёт». Поэтому не отставай, Макото, не убегай от трудностей, не цепляйся за уходящее, а прими новое! И смело шагай в ногу со временем. «Буду ждать тебя в будущем». ///

Текст: Семён Костин

Несносные пришельцы

Urusei Yatsura

- **Первоисточник:** манга Румико Такахаси
- **Годы выхода:** 1981–1986, с 2022
- **Продолжительность:** 195 эпизодов, 46 эпизодов
- **Рейтинг:** 18+
- **Студии:** Pierrot, Deen, David Production
- **Режиссёры:** Мамору Осии, Кадзуо Ямадзаки, Хидэя Такахаси

Моробоси Атару — обычный японский старшеклассник, балбес и неудачливый бабник. Из-за непреодолимой тяги к женщинам он постоянно нарывается на неприятности и регулярно получает затрещины от одноклассниц. Беззаботная жизнь в маленьком городке Томобики заканчивается с прилётом инопланетян — земное вооружение проиграло технологиям пришельцев, а планета в одночасье оказалась на грани завоевания.

Лидер пришельцев Они выдвинул абсурдный ультиматум и дал человечеству последний шанс. Если в течение десяти дней случайно выбранный землянин сможет дотронуться до рожек его очаровательной дочери Лам, пришельцы откажутся от захвата Земли и улетят восвояси. Вот только для этой задачи инопланетный суперкомпьютер выбрал неудачника Атару... И всё же в последний момент герой не только дотронулся до рожек Лам, но и сорвал с неё купальник! Человечество спасено, Земля ликует, а вот Атару совсем не до веселья. Инопланетянка неправильно поняла парнишку и подумала, что тот сделал ей предложение руки и сердца.

Отныне Лам считает Атару своим женихом и без спроса въезжает в его родительский дом. Жизнь старшеклассника превращается в сущий ад: он столкнётся с другими пришельцами, отправится в далёкие уголки космоса, подводное царство и прочие фантастические места.



«Несносные пришельцы» — главный аниме-ситком 1980-х. Обворожительная инопланетянка Лам стала символом эпохи и одним из самых популярных персонажей десятилетия. Успех первоисточника и многочисленные экранизации буквально озолотили мангаку Румико Такахаси. Благодаря сериалу в индустрии появился спрос на романтические комедии и зародился жанр «гаремного» аниме, где вокруг главного героя вьются толпы девушек.

На Западе «Несносных пришельцев» сразу окрестили «японскими Симпсонами». Сомнительное сравнение, но с некоторыми оговорками аниме можно отнести к традиционным ситкомам. Всё потому, что у сериала нет чёткого жанра, он вобрал в себя элементы романтической мелодрамы, японского фольклора (часто непонятного для западного зрителя), классического сёнэна, научной фантастики и комедии положений.

Фанатам творчества Мамору Осии («Призрак в доспехах») точно стоит обратить внимание на «Несносных пришельцев». Знаменитый режиссёр снял 106 эпизодов сериала, несколько фильмов и даже привнёс своё уникальное видение в полнометражку «Прекрасная мечтательница», запутанный сюжет и философия которой перевернули устои серии.

Что будет, если человек окажется в тисках чужой мечты? Что реальность, а что иллюзия? Можно ли создать вымышленный мир и уютно в нём существовать? Изначально Румико Такахаси отвергла сценарий с такими рассуждениями и раскритиковала за отдалённость от первоначальной задумки манги. Ей не понравилось, что Осии проталкивает своё видение и отходит от первоисточника. Но режиссёр продолжил настаивать — и «Прекрасная мечтательница» всё же увидела свет.

Одним фанатам картина понравилась, другие не оценили её из-за тягучего повествования, излишнего символизма и перегруженности философией. Фильм стал культовым, но режиссёр и мангака так и не помирились. Поэтому Осии оставил свой пост и ушёл в авторскую анимацию.

Стоит ли смотреть «Несносных пришельцев» сегодня? Да, но как и любой другой ситком — дозированно. После двух-трёх серий в день начинаешь уставать от крикливых персонажей и специфического юмора. В сериале под 200 эпизодов, так что удовольствие можно растянуть надолго! Есть и альтернатива — ремейк с качественной анимацией от студии David Production («ДжоДжо»). Новая адаптация чётко следует букве первоисточника, но в сумасбродстве, отсебятине и уникальном взгляде Осии был особый шарм.

Это как сравнивать старую экранизацию «Сейлор Мун» от Кунихико Икухары и Дзюнъити Сато с современными экранизациями. Вроде хорошо, что авторы избавились от филлеров и всего лишнего, но как будто оригинал был интереснее... Новые адаптации «Сейлор Мун» и «Несносных пришельцев» не заменяют старые — это просто другое аниме. Поэтому стоит посмотреть как сумасбродную классику, так и современные подстрочные экранизации. ///





Текст: Алекс Лапшин

Пластиковые воспоминания

Plastic Memories

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2015
- **Продолжительность:** 13 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Doga Kobo
- **Режиссёр:** Ёсиюки Фудзивара

В недалёком будущем технологии достигли такого уровня, что андроиды-гифтии почти неотличимы от людей. Создания корпорации SAI обладают искусственной душой — «альмой», позволяющей им испытывать эмоции, формировать воспоминания и даже выстраивать отношения с людьми. Однако у гифтий есть фатальный — буквально — недостаток: их срок службы ограничен 81 920 часами, или примерно девятью годами и четырьмя месяцами. По истечении этого времени их личность разрушается, а память стирается, что приводит к превращению в странников — агрессивных существ, действующих на инстинктах и преследующих именно тех, кого помнят. Поэтому отдел Терминального обслуживания изымает гифтий у владельцев перед окончанием их срока службы. Время хрупко, никто не вечен.

В центре сюжета 18-летний юноша Цукаса Мидзугаки, который по дурацкой случайности (аппендицит всё ещё недостаток человеческой конструкции) провалил экзамены в университет, но благодаря связям отца устроился в SAI. Как раз в отдел Терминального обслуживания, где герой становится напарником Айлы — хрупкой и молчаливой гифтии с длинными волосами.

Цукаса — искренний, наивный, но решительный молодой человек, который привязывается к напарнице, не подозревая, что её срок службы почти вышел. Айла его противоположность — после трагического инцидента она замкнулась в себе, став холодной и отстранённой. Но знакомство с Цукасой пробуждает в «девушке» давно забытые



эмоции. Их отношения развиваются от профессионального партнёрства до нежной и трагической любви.

Полный энтузиазма, Цукаса сталкивается с жестокой реальностью работы «проводящего в последний путь». Забирать гифтии у владельцев, будь то любящие семьи или одинокие старики, тяжело. Как можно добровольно расстаться с любимым, даже если речь идёт о роботе? Вместе с Айлой Цукаса выполняет множество заданий, каждое из которых раскрывает новую грань человеческой привязанности к андроидам. Например, эпизод с маленьким Соуто и его «сестрой» Маршей заканчивается трагедией: гифтию похищают люди с чёрного рынка, после чего она превращается в агрессивного странника, а Цукасе приходится её собственноручно уничтожить.

Самый горький момент наступает, когда герой узнаёт, что у Айлы осталось меньше 2000 часов жизни. Он остаётся с ней до конца, что приводит к трогательным сценам их свиданий, включая поездку в парк аттракционов, где гифтия впервые открывает свои чувства. Финал — пронзительный и неизбежный. И дело не в очевидном исходе, а в том, как сериал играет с эмоциями зрителя, переплетая светлые моменты с неотвратимой печалью.

Создатель «Врат Штейна» Наотака Хаяси вложил в «Пластиковые воспоминания» меланхолию и размышления о том, что делает нас людьми, — о памяти. Здесь есть место как светлым моментам — спокойным прогулкам, беседам за чашкой чая из трав, выращенных Айлой, — так и душераздирающим. Это история о принятии неизбежного и о том, как ценить каждый миг. Вроде бы несложная, только сердце всё равно сжимается — и неважно, человеческое оно или пластиковое. Время хрупко, никто не вечен... ///



Текст: Олег Поторокин

Летние войны

Summer Wars

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2009
- **Продолжительность:** 1 час 54 минуты
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Мамору Хосода

Популярная виртуальная соцсеть OZ объединила в себе совершенно разные сферы человеческой деятельности — от классических развлечений и общения до национальной безопасности и управления космическими полётами. Старшеклассник и модератор OZ на полставки Кэндзи Койсо внезапно получает приглашение в семейное поместье своей школьной подруги Синохары, в которую он влюблён. Та попросила изобразить её жениха перед родственниками. Вместе с тем герой невольно способствует глобальному взлому OZ...

Мамору Хосода — большой любитель семейных ценностей, поданных через чудаковатую призму фантастики. Каждый его фильм попадает в точку, режиссёр вновь и вновь обращается к разным эпизодам из жизни человека — будь то родительская любовь в детстве, страх взросления в юношестве или тоска по семейному уюту в старости. «Летние войны» не назвать магнумopusом, но фильм возвышает понятие семьи как минимум не хуже остальных.

Хоть основное внимание в фильме сосредоточено на Кэндзи, главная движущая сила — семейство Синохары. Съезд клана на день рождения своей главы (девяностолетней бабушки) — большое событие, объединяющее людей со всех краёв страны и порождающее массу смешных и трогательных ситуаций. Поэтому «Летние войны» — внезапно! — ощущаются как превосходный фильм на Новый год. Отношения внутри клана настолько искренние, что чувствуешь близость с персонажами.

«Летние войны» — визуально один из самых насыщенных фильмов Мамору Хосоды. Разнообразие образов в OZ (да и в реальном мире тоже) до сих пор потрясает воображение.

Такой большой и разношёрстный каст на удивление органично вписывается в темп фильма — семейные конфликты и маленькие драмы замешиваются в круговорот хаоса и абсурда, посреди которого оказывается Кэндзи, а события в виртуальном мире бросают ещё больше дров в топку местной динамики.

Влияние информационных технологий на социум — излюбленная тема Хосоды, и недавняя «Красавица и дракон» тому очередное доказательство. «Летние войны»

выстраивают грамотное параллельное повествование двух реальностей, метафорично связывая одну семью и её склоки с глобальными конфликтами, охватывающими весь мир.

Это редкий фильм Мамору Хосоды, в котором режиссёр акцентирует внимание не на драме конкретных персонажей, а на комплексной истории целого семейства. Наивный и добрый сюжет о сплочённости, побеждающей любые преграды, зацепит зрителя вне зависимости от его возраста, а неизменно головокружительно насыщенный визуал и динамика навсегда отпечатаются в памяти. ///





Текст: Олег Поторокин

Патэма наоборот

Sakasama no Patema

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2013
- **Продолжительность:** 1 час 38 минут
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Rikka
- **Режиссёр:** Ясухиро Ёсиура

Любознательной дочери деревенского старосты Патэме не сидится на месте — вдохновлённая рассказами пропавшего друга о внешнем мире, она бродит по запретным зонам подземной цивилизации, где давно живёт её народ. В одном из таких мест она проваливается в бездонную пропасть, в которой оказывается... целый новый мир — с небом, деревьями и людьми! Вот только там всё перевёрнуто сверху вниз, хотя встретивший девушку местный житель по имени Эйдзи уверен в обратном.

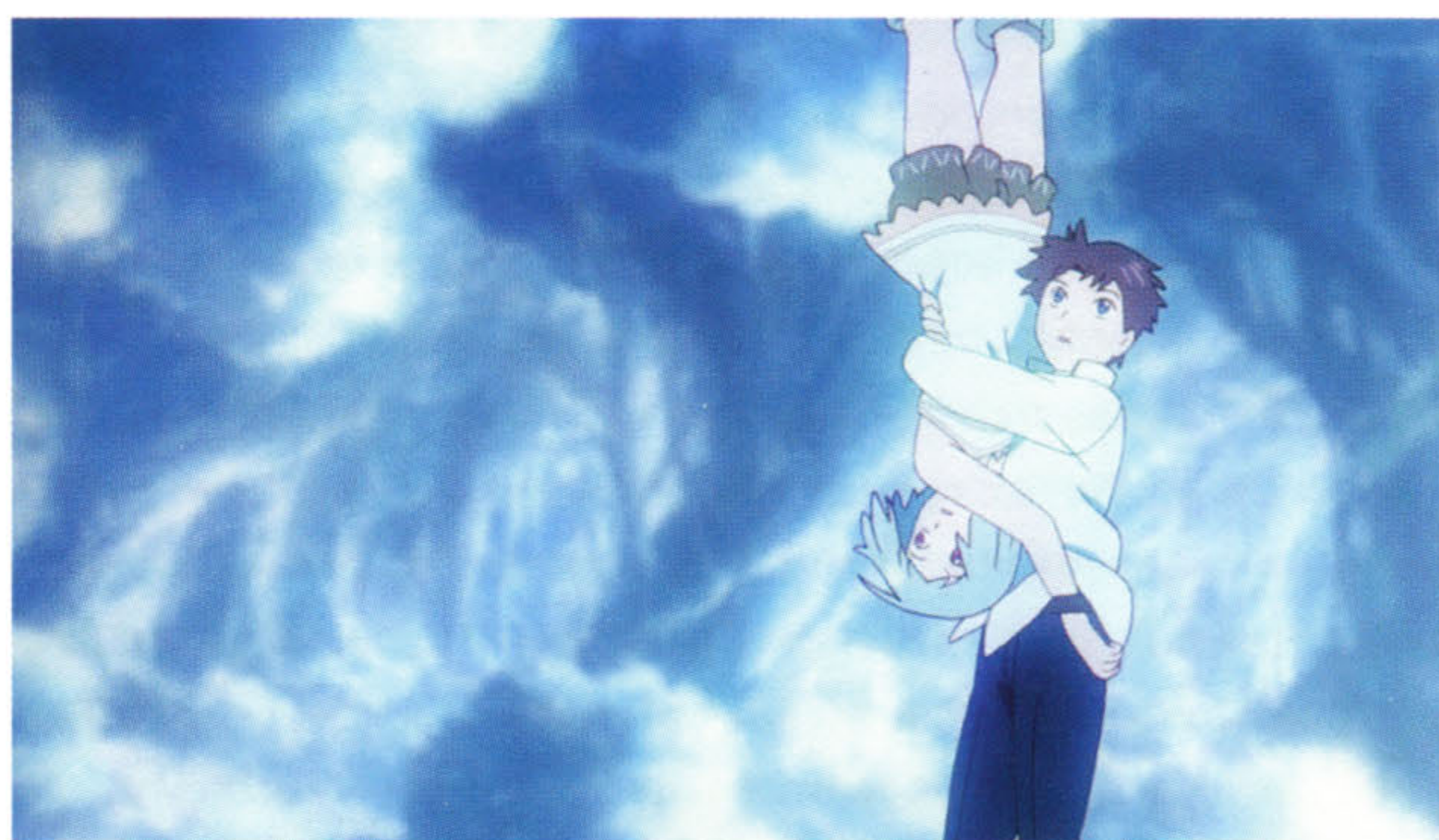
«Патэма наоборот» полностью выстроена вокруг своего главного концепта — инверсии гравитации. Двух героев тянет в разные стороны, два уникальных мира перевёрнуты относительно друг друга. Фильм активно заигрывает со сменой ракурса, прыгая от Патэмы к Эйдзи, чтобы передать зрителю ощущение чуждости и уязвимости главных героев.

Режиссёр Ясухиро Ёсиура создал увлекательную вселенную, законы и тайны которой притягивают (фьють-ха!) все полтора часа хронометража. А сюжетные повороты буквально переворачивают всё с ног на голову.

Акомпанируя удивительному миру, в фильме блистает визуал. Пускай анимация не самая дорогая по меркам полнометражек, зато прорисованные задники радуют глаз. От нагромождённых трубами и механизмами подземных фавел с узкими коридорами до просторных полей и неба с манящими к себе звёздами под ногами Патэмы — посмотреть здесь есть на что. Особенно выделяется эстетика государства Айги, явно вдохновлённая советским стилем, — как минимум в плакатах и монументальной архитектуре.

Если абстрагироваться от гравитации и тайн мироздания, история довольно прямолинейная и банальная. Соккрытие необычного человека от окружающих и квазинацистского режима создаёт уж слишком знакомую аллюзию, к которой аниме ничего не добавляет. Да и персонажи проработаны поверхностно: какая-никакая мотивация у них есть, но глубже фильм копать не хочет.

Но несмотря на простоту и подростковую наивность, это всё ещё увлекательный фильм, который выделяется на фоне привычных нам картин Миядзаки, Синкая и Хосоды. Необычная концепция и интригующий мир «Патэмы наоборот» побуждают взглянуть на нашу реальность под новым углом. Зачем смотреть под ноги, когда над головой такое красивое небо? ///



Текст: Евгений Шеянов

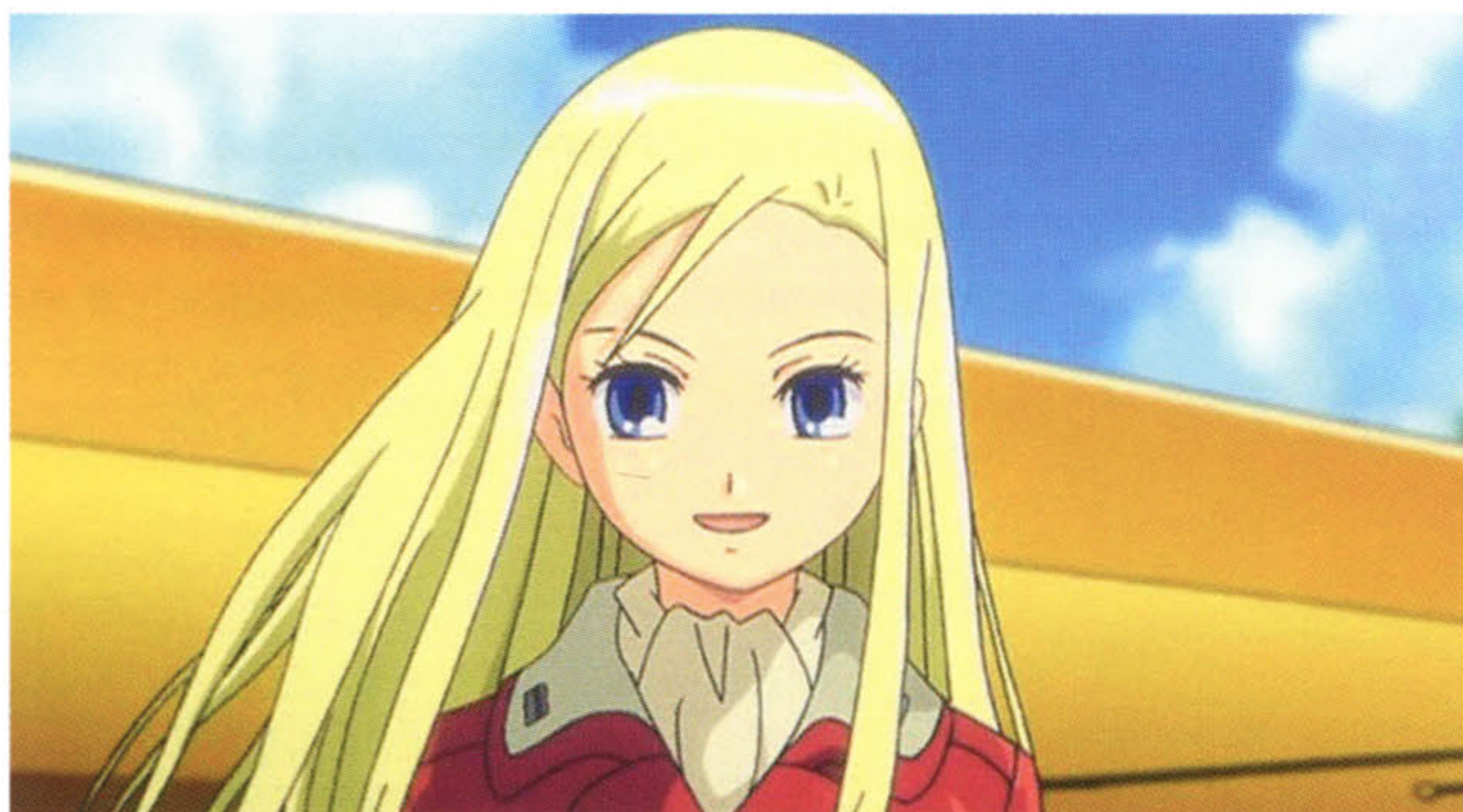
Аллисон и Лилия

Allison to Lillia

- **Первоисточник:** ранобэ Кэйити Сигусава
- **Год выхода:** 2008
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Масаёси Нисита

Другой мир, другая планета, другое время, пусть и напоминающее своим технологическим развитием наши 20–30-е годы XX века. Единственный континент разделён по центру рекой и горными хребтами — буферной зоной между двумя державами. На Западе, «по ту сторону реки», расположилось Объединённое королевство Бээл-Илто — сокращённо Су-Бэйл. На Востоке, «по ту сторону реки», — Конфедерация Рокшеннон (в простонародье — Рокше).

Отношения двух государств идентичны известному комиксу Тома Голда, противопоставляющему «их варварские традиции нашей великой цивилизации»: вот уже 130 лет Су-Бэйл и Рокше воюют, чтобы в кровопролитных сражениях выяснить, чья же нация наиболее великая, чья культура самая древняя и чей предок был первым человеком. Обе стороны конфликта считают противников негодьями из Империи зла, людьми второго сорта. Эту госпропаганду насаждают со школьной скамьи, а длительная вражда забирает всё больше жизней близких, только усиливая обиды и ненависть к живущим «по ту сторону реки».



Такой мир описывает Кэйити Сигусава в «Сказе о едином континенте», состоящем из четырёх серий ранобэ: «Аллисон» (4 тома), «Лилия и Трейз» (6 томов), «Мэг и Серон» (7 томов) и финального двухтомника «Сказ о едином континенте: Аллисон, Вил, Лилия, Трейз, Мэг, Серон и другие», который связал главных героев предыдущих историй и подарил название всему книжному циклу. В них фанат огнестрела и мотоциклов Сигусава впервые отошёл от процедуральности своей самой известной работы — меланхоличной философской серии «Путешествие Кино», которую проиллюстрировал Кохаку Куробоси.

Писатель создал последовательную приключенческую историю, охватывающую несколько поколений. Особое внимание Кэйити уделил авиации, детальной геополитике и развитию романтических отношений главных героев: Аллисон и Вильгельма, Лилии и Трейза. И снова, как в похождениях Кино и Гермеса, автор изящно критикует жестокую реальность, в которой бессмысленные войны несут горе всем их участникам, сражения становятся обыденностью, а вернувшиеся с поля боя не могут адаптироваться к мирной жизни.

Аниме от студии Madhouse и режиссёра Масаёси Нисиды («Айшилд 21») охватывает первые две серии цикла — «Аллисон» и «Лилия и Трейз». В первой половине 17-летние друзья Аллисон и Вильгельм вместе с Бенедиктом — новообретённым товарищем с «другой стороны» — ищут сокровище, участвуют в госперевороте и оказываются в эпицентре шпионских интриг, а во второй — юные Лилия и Трейз сталкиваются с террористами и последствиями решений своих родителей.

Хотя композитор Сюсэй Мурай порой здорово нагнетает тревогу, аниме чаще ощущается как уютное приключение. Сериал точно движется по основному сюжету книг, но сглаживает острые углы, а герои лишаются тяжёлых моральных дилемм. Нормально ли убить другого ради выживания? А расстрелять товарищей по отряду, чтобы остановить войну? И как жить потом с принятым решением? Кэйити Сигусава однажды вскользь посетовал, что хотел бы увидеть новую экранизацию — без цензуры и более соответствующую авторскому замыслу. Делает ли это аниме Нисиды и Madhouse неудачным? Совсем нет! Порой сериал близок к настоящему величию, которое не стоит пропускать. ///





Текст: Ангелина Лисицина

Школа под прицелом

Nerawareta Gakuen

- **Первоисточник:** ранобэ Таку Маюмуры
- **Год выхода:** 2012
- **Продолжительность:** 1 час 46 минут
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Sunrise
- **Режиссёр:** Рёсукэ Накамура

Воздух сладко пахнет весной: ветер играет лепестками сакуры, шумят волны, кричат чайки, солнечные лучи пронизывают зелень. Природа юна, весела и полна надежд. В Японии учебный год начинается как раз весной. Ученики средней школы города Камакуры в первый день узнают две новости: теперь им запрещено приносить с собой мобильные телефоны, а ещё к ним в класс переводят новенького, загадочного красавчика Рёити Кёгоку.

«Школа под прицелом» Рёсукэ Накамуры — экранизация одноимённого романа Таку Маюмуры 1973 года об обычных школьниках, от которых зависит будущее. Именно оттуда прибыл Рёити с миссией. В его эпоху человечество, открывшее в себе телепатические способности, истощило ресурсы Земли и вынуждено обретаться на Луне.

Рёити вербует учеников, начиная со студенческого совета, — пробуждает в них дремлющие силы, чтобы вместе создать «светлое завтра». Те же, кто не хочет подчиниться общей воле, слиться в единый разум, оказываются слишком слабым или своевольным, — незаметно убираются с пути. Новые школьные порядки очень быстро начинают напоминать тоталитарные, и кому-то придётся бросить вызов пришельцу с его благими намерениями.

Роман уже несколько раз переносили на экран: с 1977 по 1997 годы вышло несколько дорам и телевизионных фильмов, а также потрясающая версия 1981 года от главного экспериментатора японского кино Нобухико Обаяси, идеально совмещавшего авангард с поп-культурой. А в 2012-м впервые свет увидело анимационное воплощение этой истории.

Накамура предлагает совершенно новую трактовку, сохраняя контур оригинала. Дело не только в современных реалиях со смартфонами, без которых уже не представить общения между людьми. Смещаются акценты — с антиутопических элементов и замашек триллера на чувственный мир подростков. Там, где Обаяси извлекал из школьных будней весёлый и жутковатый космический китч, Накамура выпускает наружу вихри юношеских грёз и тревог. Лунный кристалл Кёгоку будто преломляет всё то, что расцветает по весне: зябкий страх быть непонятым и одиноким, тепло дружбы и первой любви.

Да, сюжет упрощается и размывается — он будто весь вмещается в вопрос, заданный Кёгоку одноклассникам: «Чувства — они внутри нас или ароматом разлиты в воздухе?» Он текуч и почти неуловим, незаметно протекает целый год, вместо лепестков сакуры в воздухе парит снег, а миссия Кёгоку растворяется в потоке, рассыпается на разноцветные солнечные зайчики, и неведомое будущее по-прежнему желтеет в небе далёкой Луной. Но как же это красиво!

Не зря аниме Накамуры сравнивают с работами Макото Синкая. Здесь есть его хрупкий свет сиюминутного, нежность, прозрачная рябь ускользающего момента, витальность его нарисованных образов. Не хватает только меланхолии... хотя старые улочки Камакуры в «Школе под прицелом» столь прекрасны, что порой кажутся сновидением об уже утраченной Земле. Однажды Кёгоку говорит, что во «Сне в летнюю ночь» сыграл бы Пака: «Я пришёл, чтобы вас заколдовать». Художники отказались от цифровой анимации, вручную — как прежде! — расцветивая и делая зримым волшебный аромат этого сна. ///



Текст: Евгения Сафонова

Голос далёкой звезды

Hoshi no Koe

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2002
- **Продолжительность:** 24 минуты
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** CoMix Wave Films
- **Режиссёр:** Макото Синкай

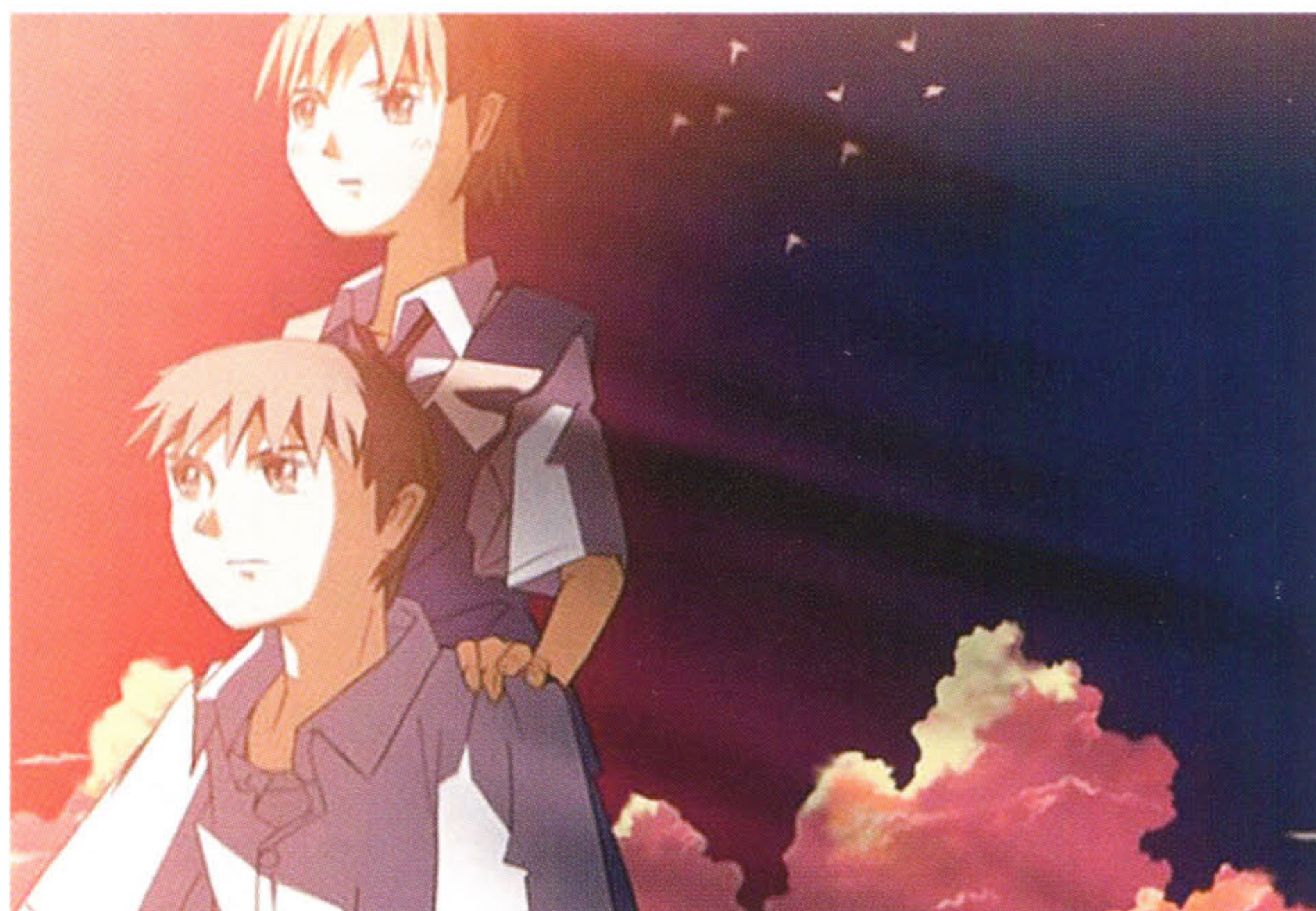
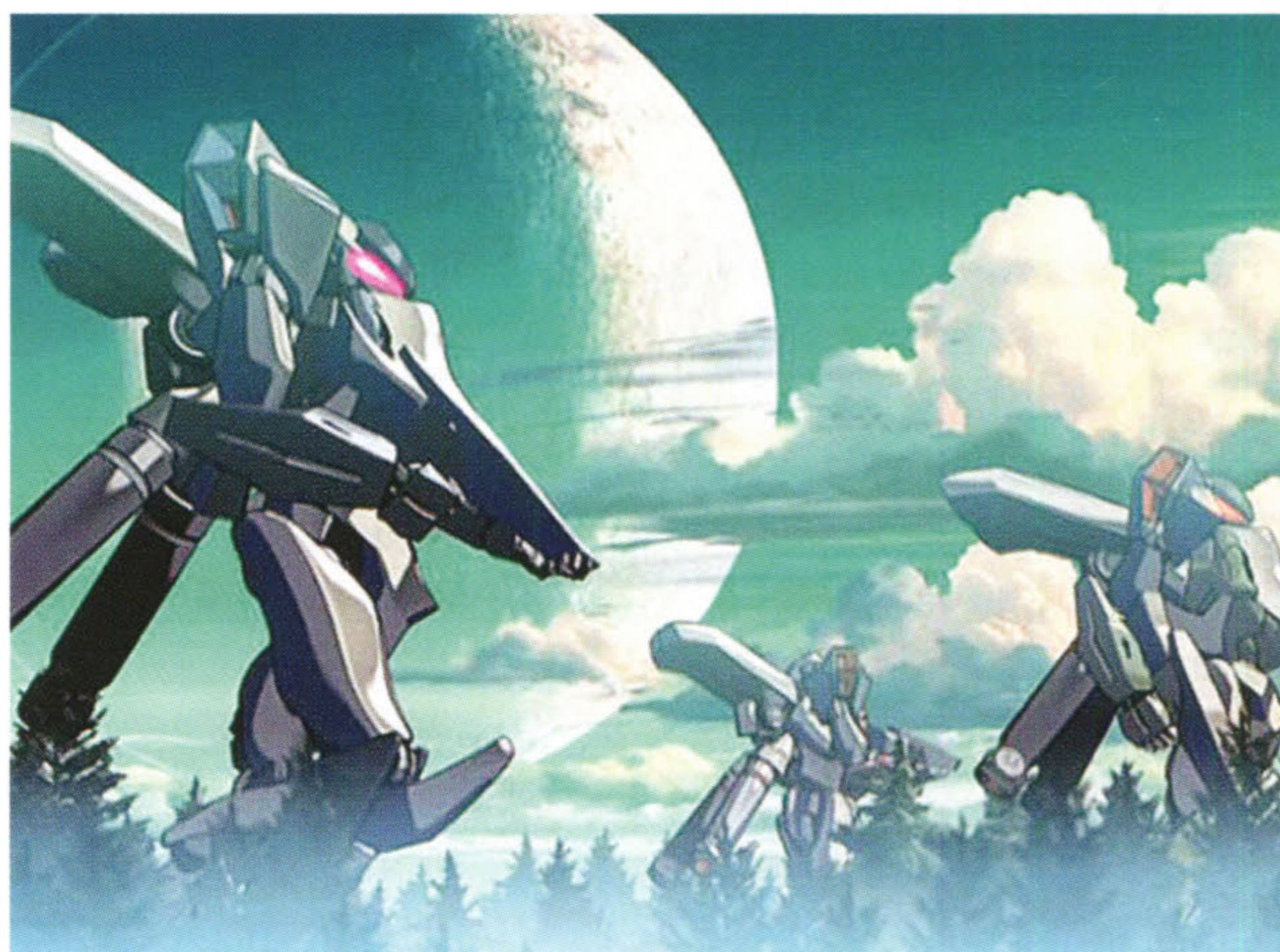
В середине XXI века на Марсе обнаружили следы внеземной — и совсем недружелюбной — цивилизации. Полученные инопланетные технологии позволили людям открыть гиперпространственные прыжки и создать пилотируемые боевые машины, с которыми человечество готово дать пришельцам бой и разгромить их прежде, чем те доберутся до Земли.

Одним из пилотов новоизобретённых меха становится старшеклассница Микако — она покидает родную планету, чтобы сразиться за её будущее. На Земле остаётся её одноклассник, друг и возлюбленный Нобору. Герои поддерживают друг с другом связь с помощью сообщений, но след пришельцев уводит людской флот к Сириусу. И чем дальше Микако отдаляется от Земли, тем дольше идёт сигнал. Сперва Нобору ждёт письма часами, потом — днями и годами. Но Микако продолжает слать ему весточки сквозь бесконечность — даже если Нобору прочтёт их только через восемь лет.

«Голос далёкой звезды» не назовёшь ученической работой, но всё же в этом фильме Макото Синкай только нащупывает стиль, который в будущем прославит его на весь мир. Фирменные облака перемежаются неприкрытыми оммажами «Евангелиону», излюбленные темы творца робко пробиваются из-под вторичной фабулы.

Синкай оставил за кадром аниме многое из того, что стоило рассказать. Поэтому с годами история обзавелась адаптациями в виде манги и новеллы, где обросла фактурой, психологизмом и проработкой персонажей — литературную часть режиссёр взял на себя. В сравнении с ними сюжет оригинала кажется черновыми набросками: именно в манге и новелле мы больше узнаём о мире будущего, знакомимся с колоритными второстепенными персонажами и наблюдаем за душевными терзаниями Микако.

Синкай следует по стопам Хидэаки Анно, который едва ли не впервые в аниме подобного жанра обозначил мучительность доли Избранного: Микако не бежит от судьбы спасителя человечества, но и не слишком ей радуется. Среди красот безграничного холодного космоса она не столько сражается с пришельцами, сколько рефлексиирует на тему одиночества и вспоминает обо всём, что оставила позади.



Здесь же пробиваются темы, которые позже будут всплывать в творчестве Синкай снова и снова: расставания и обречённой любви. Хочется верить, что любви дано преодолеть любые преграды. Но что, если это не так?..

В «Голосе далёкой звезды», в отличие от более поздних своих работ, Синкай не даёт однозначный ответ на этот вопрос. Романтичный и горько-сладкий финал остаётся открытым и в аниме, и в адаптациях, отсылая не только к «Евангелиону», но и к «Игре Эндера» Орсона Скотта Карда. Юный Эндер в конечном счёте смог закончить звёздные войны и освободиться от роли Избранного; хочется верить, что и Микако с Нобору тоже уготовано мирное будущее. Не обязательно даже светлое — главное, чтобы оно было. ///





Текст: Борис Невский

Небесные скитальцы

The Sky Crawlers

- **Первоисточник:** ранобэ Хироси Мори
- **Год выхода:** 2008
- **Продолжительность:** 2 часа 2 минуты
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Production I.G
- **Режиссёр:** Мамору Осии

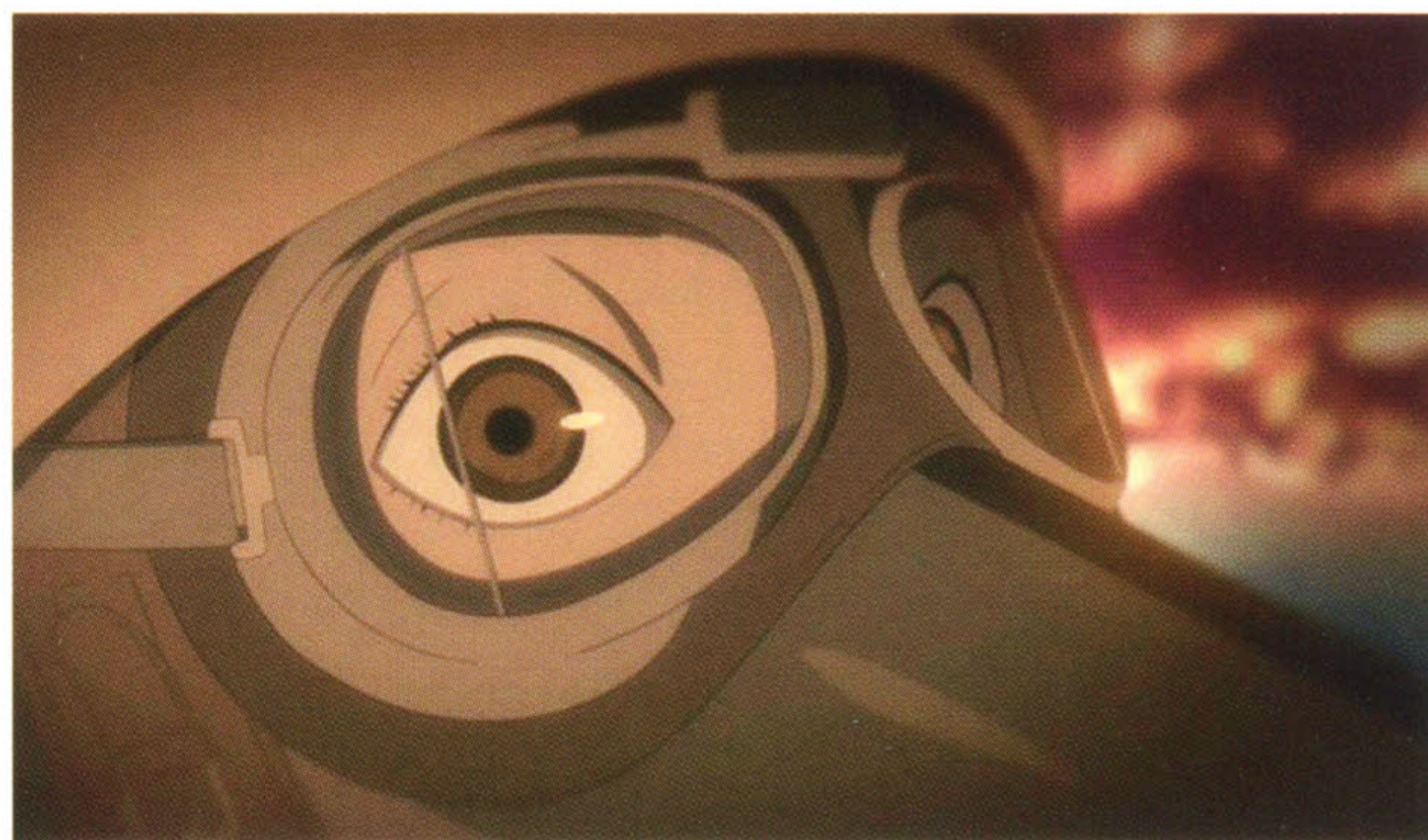
Альтернативный XX век, две крупнейшие корпорации Европы — восточная Rostock и западная Lautern — ведут бесконечную, но ограниченную территориально войну. С обеих сторон в ней участвуют генетически модернизированные люди — килдрены (или куклы-убийцы), которые выглядят как вечные подростки. Пилот-истребитель Rostock Каннами Юичи оказывается под командованием Кусанаги Сайто — и между ними возникают чувства. В то же время во вражеских войсках блистает смертельно опасный пилот по прозвищу Учитель...

Мамору Осии — один из ведущих японских аниматоров со своим особым стилем как в плане визуала, так и смысла. Его «Оборотни», «Полиция будущего» и «Призрак в доспехах» заслуженно считаются шедеврами аниме. Неудивительно, что «Небесные скитальцы» выполнены в схожей тональности фантастической драмы — с упором на тревожную атмосферу и эмоциональное напряжение.

Аниме получилось красивое и не слишком динамичное. Сцены воздушных боёв сняты очень эффектно и качественно, но главное в фильме не визуал, а иллюстрация военной повседневности с обилием размышлений на разные темы.

Одна из них — будничность войны, которая превратилась в рутину, где смерть стала обыденным явлением. Причём будничность совершенно бессмысленная, существующая сама по себе. Эта война не ради каких-то великих целей, просто две хищные корпорации что-то не поделили — может, ресурсы или рынки сбыта. Похожие на детей люди беспрестанно убивают друг друга — зачем, почему? Никому до этого нет дела, даже самим килдренам...

Другая — а насколько килдрены вообще люди? Дело не в том, что они не взрослеют и выглядят как 14-летние подростки. Когда килдрен погибает, его личность и навыки передают другому. Получается, все эти искусственно созданные дети ещё и клоны? Невольно вспоминаются переживания киборгов и разумных машин из предыдущих фильмов Осии о своей нечеловеческой природе. Может, фатализм килдренов связан как раз с тем, что они в каком-то смысле бессмертны?



Герои переживают, страдают, напиваются, ссорятся, убивают, умирают — и «возрождаются», чтобы продолжить делать то же самое. Снова и снова. Оттого картина оставляет порядком горькое послевкусие. Лента явно не развлекательная, не зря её показывали на нескольких кинофестивалях — в Венеции она даже удостоилась специальной награды!

Порой «Небесные скитальцы» кажутся излишне медитативными. И конечно, очень японскими — с идеей закольцованного мира, где война и смерть существуют сами по себе без чёткой на то причины для её участников. Килдрены напоминают пилотов-камикадзе времён Второй мировой — с туманным прошлым, пустым настоящим и отсутствующим будущим. Камикадзе тоже были очень молоды — и в финале их ждала только смерть. Без смысла и цели.

Хотя участь килдренов ещё более жалкая, ведь их главная задача — показать «нормальным» людям тщетность войны. Они гладиаторы, идущие на смерть ради покоя «хороших» людей. Вот только могут ли люди, без задней мысли отправляющие на смерть детей, пускай даже искусственных, называться хорошими? ///

Текст: Ангелина Лисицина

За облаками

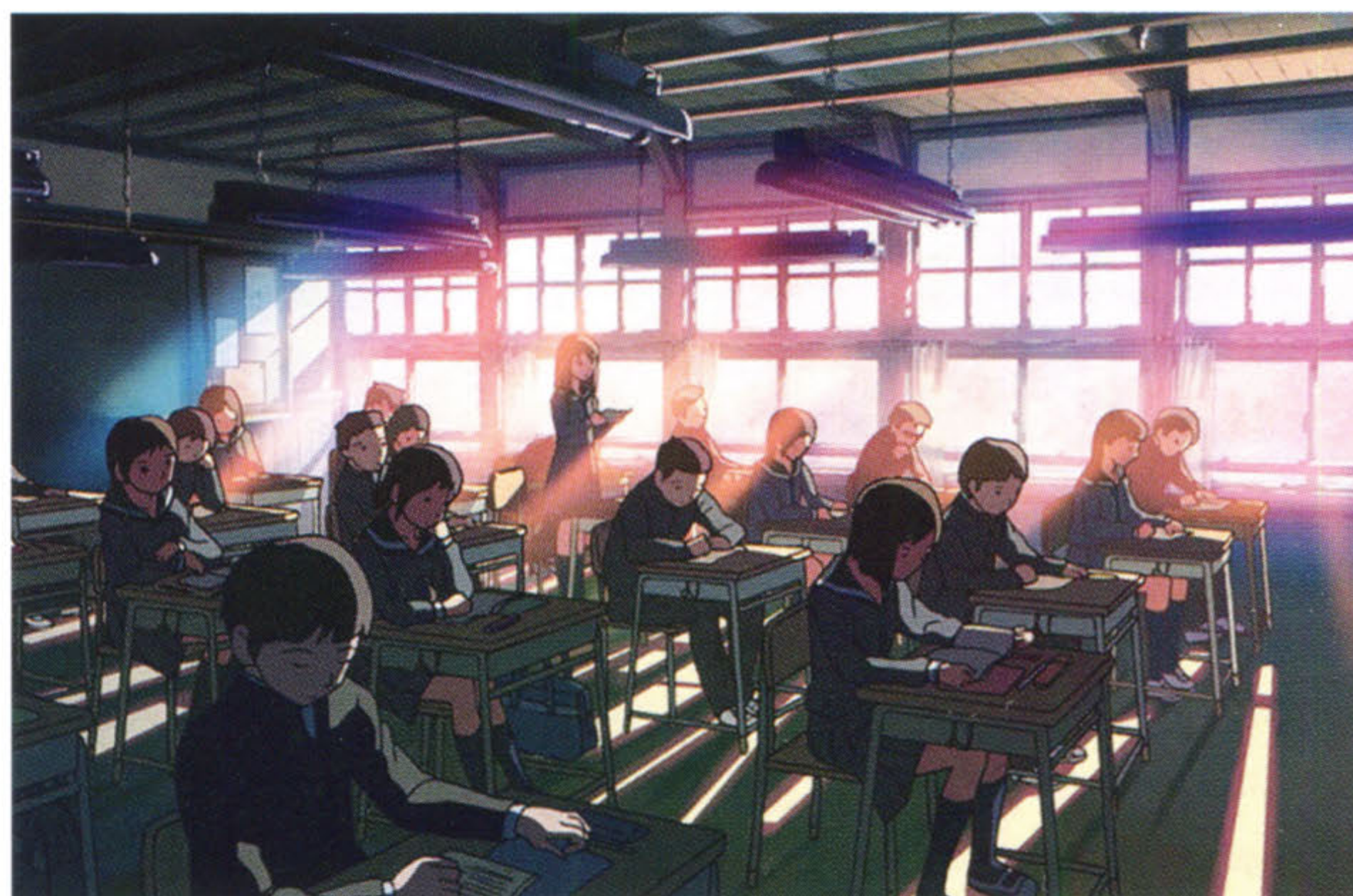
Kumo no Mukou, Yakusoku no Basho

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2004
- **Продолжительность:** 1 час 30 минут
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** CoMix Wave Films
- **Режиссёр:** Макото Синкай

Альтернативная реальность, 1990-е. СССР по-прежнему существует, а Япония со времён Второй мировой разделена и оккупирована американскими и советскими властями. На самом северном острове Хоккайдо Советы построили башню — такую высокую, что в хорошую погоду её видно даже из Токио. Этот пронзающий небо луч становится символом тайны и объектом притяжения для трёх живущих недалеко от границы школьников. У Хироки, Такуи и Саюри грандиозный план: починить старый разбитый самолёт и добраться до башни. Но их мечтам не суждено сбыться. Полёт состоится, но совсем не так, как они себе представляли.

Отчасти вдохновившись романом Рю Мураками «Мир спустя пять минут», в своём первом полнометражном аниме Макото Синкай соединил сюжет об оккупации с теорией множественных вселенных, а в обычную юношескую историю о дружбе, любви и разлуке привнёс угрозу конца света. В такую экстравагантную форму режиссёр завернул извечно интересующую его тему: как всё распадается на части.

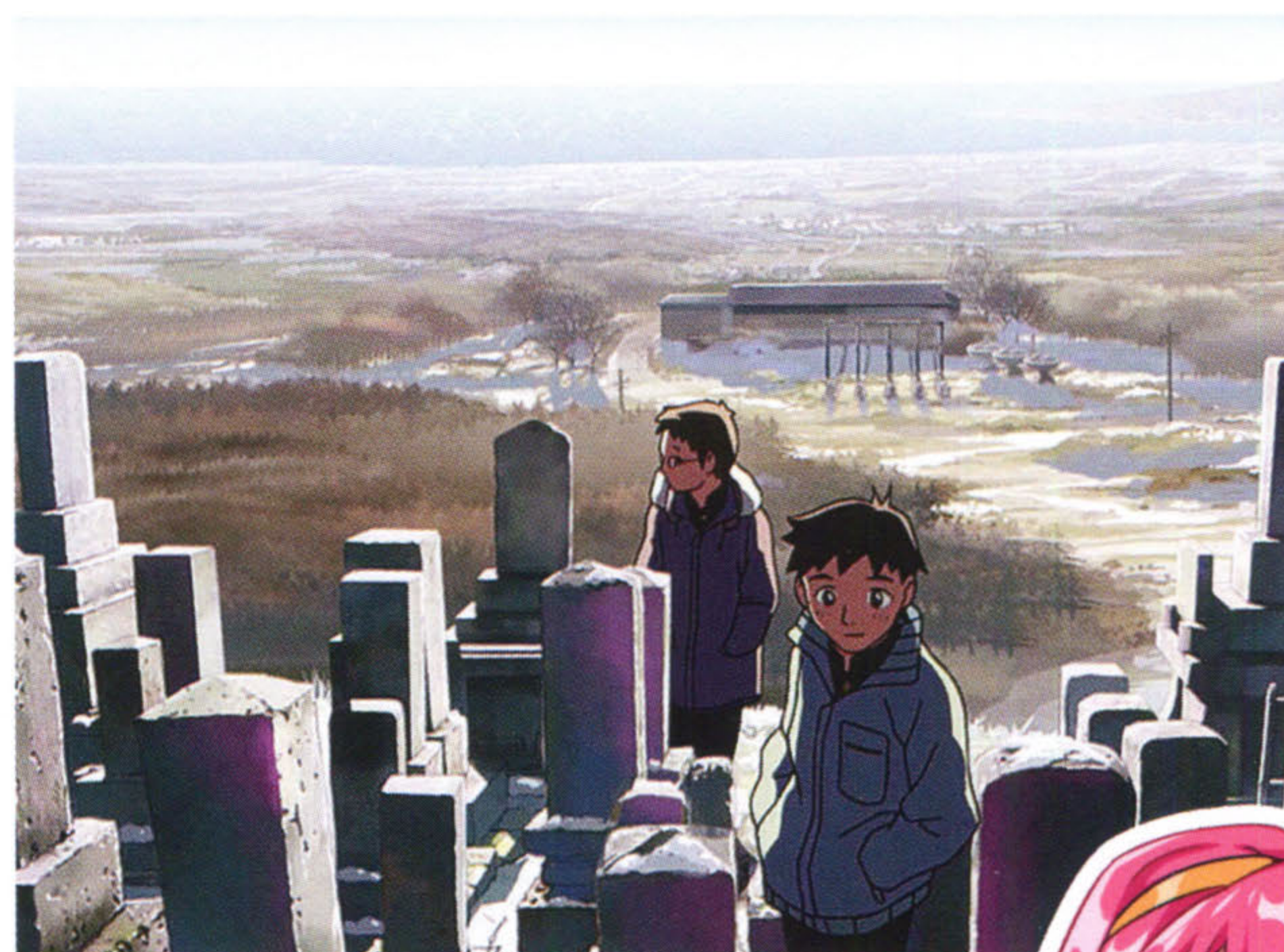
Хироки и Такуя так и не починят самолёт из-за внезапного исчезновения Саюри. Однако ребятам всё же придётся постигнуть разрушающий смысл башни, когда начнётся новая война. Саюри же окажется запертой в долгом летаргическом сне — непостижимым образом



она связана с башней и в одиночку противостоит ей собственной памятью.

Слово *mikou* в названии не только означает «пространство по ту сторону», но и включает в себя идею будущего. Место не здесь и не сейчас. Кажется, оно ждёт героев где-то за пределами и вбирает в себя надежды их юности. Но само аниме начинается как раз с «будущего»: повзрослевший Хироки возвращается в родные края, уже зная, каким коротким бывает лето и как трудно сдерживать обещания. Весь сюжет картины разворачивается в обрывочных и перемешанных воспоминаниях и снах. И прожит несказанными словами.

В каждой работе воспевающего руины и одиночество Синкай будто лейтмотивом проглядываются строчки из короткометражки «Она и её кот»: «Земля вращалась медленно и тихо вокруг своей оси, и так же медленно теряли тепло наши тела». От дождя ли холодно или от «ледяного ветра из самых глубин пространства», неважно. Пока Саюри мучится в летаргии, Хироки сходит с ума в пустой квартире. Ещё не зная ничего о других вселенных, по утрам он чувствует, что «проснулся не в тот мир». Это своего рода дереализация, которой герои Синкай страдают в своей детальной, такой похожей на нашу, альтернативной реальности. Вспышка башни, ослепившая Саюри посреди летнего дня, — будто с первых кадров отбрасывает отсветы и блики на ненадёжный, прозрачный, рассечённый и мерцающий мир, который в любую секунду грозит исчезнуть. И поэтому память в этом мире — высшая ценность





Текст: Мара Руднева

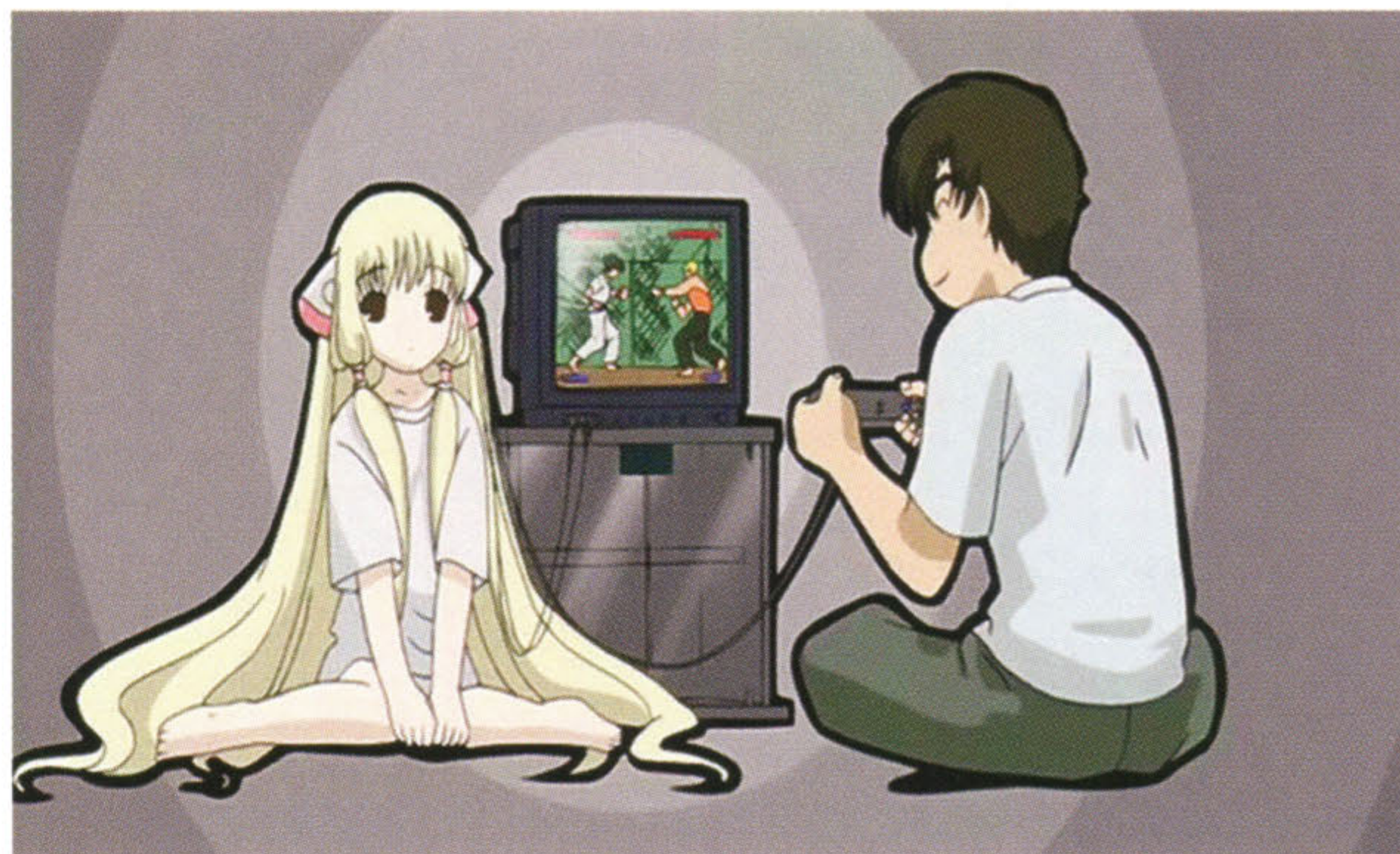
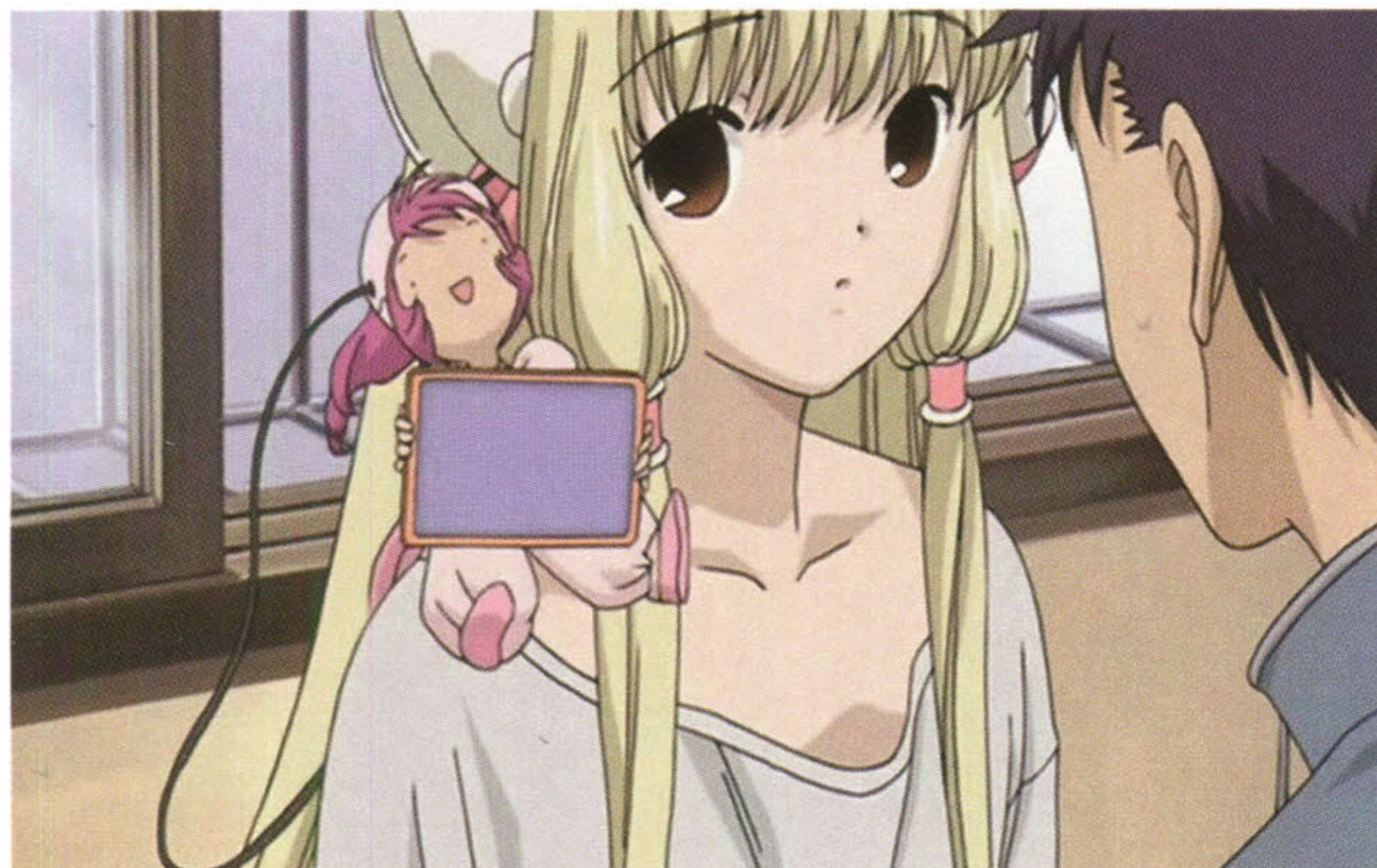
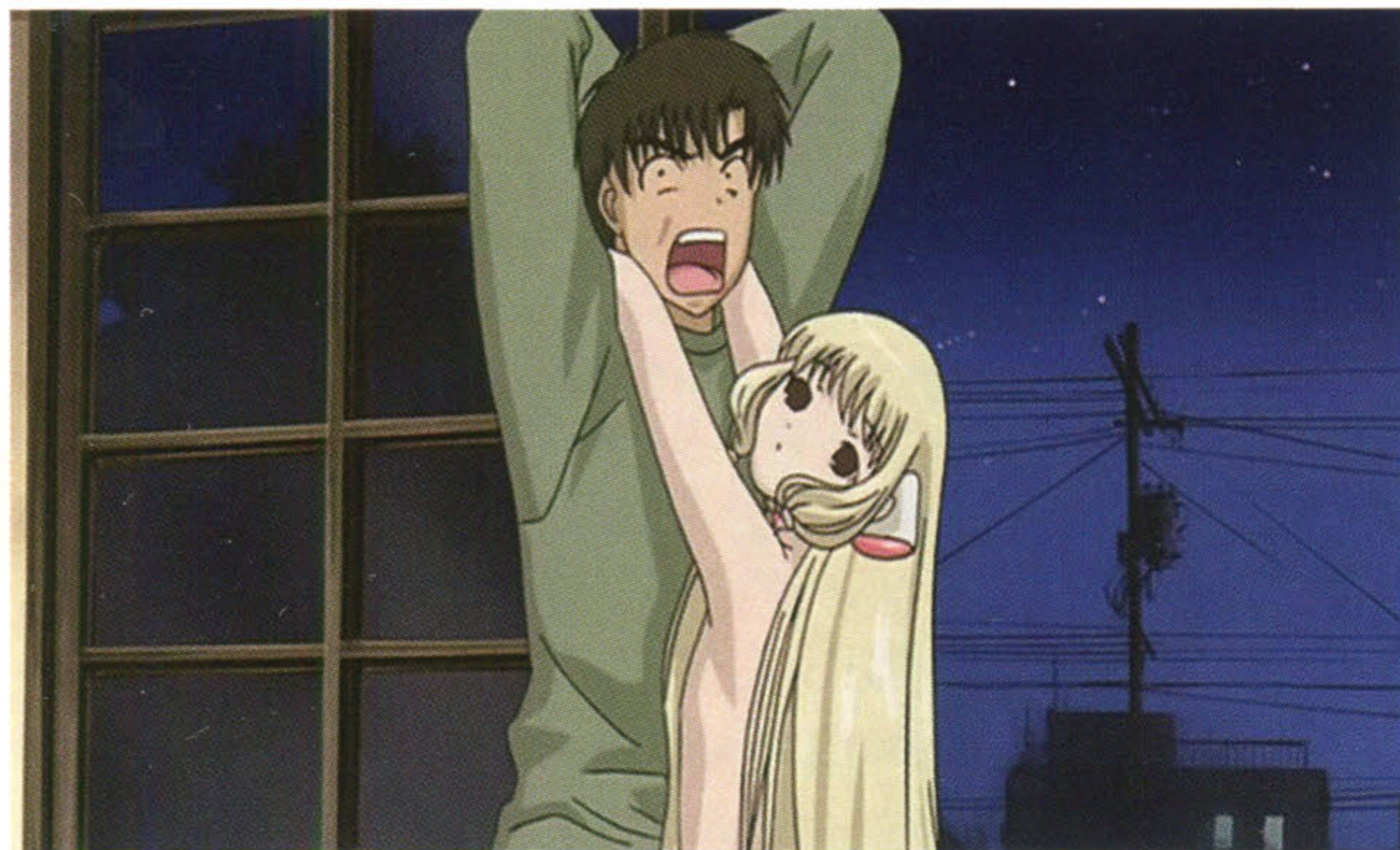
Чобиты

Chobits

- **Первоисточник:** манга CLAMP
- **Год выхода:** 2002
- **Продолжительность:** 26 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Madhouse
- **Режиссёр:** Морио Асака

Пожалуй, каждый мечтал о собственном роботе, который бы исполнял любые поручения и капризы? В мире «Чобитов» это реальность! Здесь персокомы (сокращение от «персональный компьютер») существуют в форме красивых юношей и девушек, что помогают простым гражданам в их повседневных делах. Но действительно ли они регулируются только программой?

Итиро Михара — крутой изобретатель и создатель игры «Арена ангелов», в которой надо управлять роботами. Персокомы — его следующий эксперимент. Для здешних людей внедрение роботов в ежедневную рутину было чем-то ожидаемым и предсказуемым. Но сам Михара отказывается называть свои творения роботами, поскольку они не ограничены тремя законами робототехники Азимова. Его персокомы могут симулировать эмоции и принимать самостоятельные решения... А некоторые, говорят, испытывают настоящие чувства! Сколько же в них человеческого?



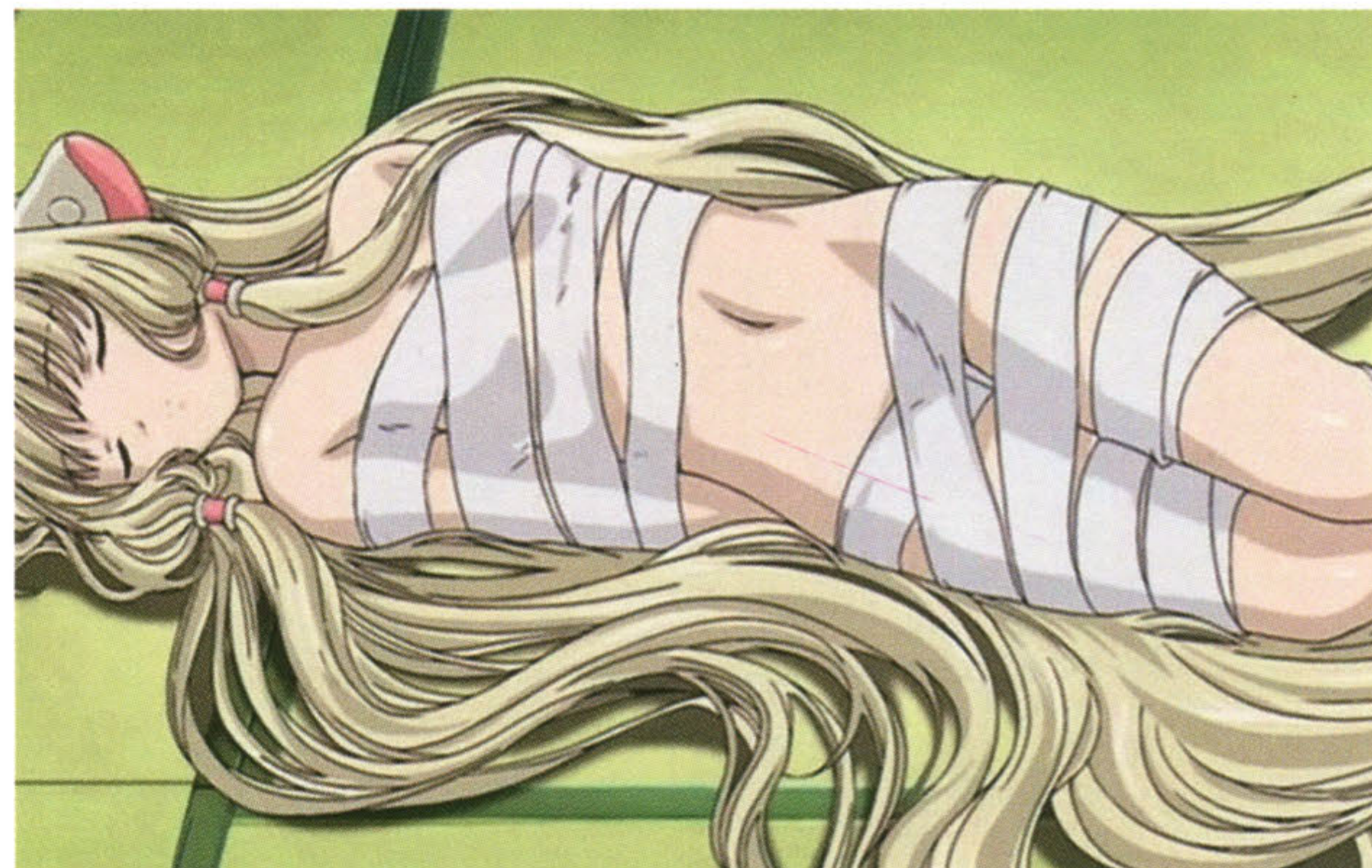
Это предстоит выяснить Хидэки Мотосуге, который готовится поступать в колледж и о персокоме может только мечтать — всё-таки удовольствие это не из дешёвых. Но судьба подбрасывает ему подарок в виде Чии — сломанного персокома, которого герой находит на помойке.

Один из роботов «Арены ангелов» назван в честь Хикару Сидо из «Рыцарей магии», что лишний раз доказывает: бесконечно проваливаться в другие истории CLAMP можно из любой точки. А Чии из «Чобитов» (точнее, её альтернативная версия) позже появится в «Хрониках крыльев» как помощница мага Фая Д. Флоурайта.

Чии должна найти человека, который полюбил бы её, зная о её искусственной природе. Иначе последствия могут быть ужасными. «Девушка» не просто персоком, она — чобит, способный на настоящую любовь. Но сама она о себе ничего не помнит, поэтому Хидэки решает ей помочь. Вместе герои учатся друг у друга, каково это — быть человеком.

Это лирическая и нежная история, поднимающая вопросы взаимоотношения людей и андроидов, полная размышлений о человеческой природе и... огромного количества фансервиса. Для CLAMP последнее совсем нехарактерно, поэтому «Чобиты» выбиваются из линейки студии — аниме вышло одновременно пикантным и невинным. Хорошо это или плохо, судите сами.

Слово «чобиты» — это анаграмма имени Читозе Хибийя, жены Итиро Михары, а также производное от «чоби» — маленький. Поскольку «чобиты» ещё и пароль, оно пишется на смеси хираганы и катаканы. ///



Текст: Евгений Шеянов

Кизнайвер

Kiznaiver

- **Первоисточник:** нет
- **Год выхода:** 2016
- **Продолжительность:** 12 эпизодов
- **Рейтинг:** 13+
- **Студия:** Trigger
- **Режиссёры:** Масахико Оцука, Хироси Кобаяси

Кацухира Агата не чувствует боли. Его избивают одноклассники, отбирают деньги, но ему всё равно. Сильных эмоций он тоже не испытывает. Ситуация с задирами вызывает беспокойство только у его подруги детства Тидори Такасиры. И ещё отчасти Надзимэ Тэнгу — мускулистого паренька в очках, который решает заступиться за Кацухиру... взамен за процент от возвращённых денег!

Против своей воли к троице присоединяются надменный красавчик Цугухито Юта, держащаяся в стороне от людей Хонока Маки, яркая Нико Ниияма, желающая завести друзей, а также завсегдатай больницы Ёсихару Хисому. Разношёрстных одноклассников собирает в одну группу холодная Норико Сонодзаки. Цель: научить людей эмпатии и наладить близкие отношения. Методы — о, их бы оценили психологи-бихевиористы прошлого века, проводившие неэтичные и антигуманные эксперименты во имя науки!

При помощи новейших технологий семерых школьников «связывают» вместе. Отныне, если кто-то ударится мизинцем о тумбочку, боль почувствуют все члены группы — как говорится, все за одного. Название аниме отсылает к двум созвучным словам: «кидзу» («рана» — это и шрам на руках героев, и общая боль, которую они испытывают) и «кидзуна» («связь» — и единение через страдания, и название технологии, которой связали героев).

Теперь Сонодзаки выдаёт школьникам квесты: найти последнего члена группы, отправиться в совместную

поездку, защитить друг друга, провести ночь в школе во время тайфуна. Все эти испытания ожидаемо сближают героев. Что-то напоминает, не правда ли?

В 2011 году сценаристка Мари Окада («Невиданный цветок») работала над «Стрелком с Чёрной скалы» с продюсером Наоко Цуцуми и основателями Trigger — режиссёрами Масахико Оцукой и Хироюки Имаиси. Тогда же они решили, что было бы неплохо снова поработать вместе. Позже Оцука предложил Окаде написать оригинальный сценарий для студии Trigger. Так во время мозгового штурма родилась идея «Кизнайвера».

Изначально аниме задумывалось как экшен о связанных общей болью людях. Однако с приходом режиссёра Хироси Кобаяси, для которого сериал стал первым полноценным проектом, жанр «Кизнайвера» сдвинулся в сторону романтической драмы, а само аниме обрело множество сходств со «Связью сердец». Фантастически объединённые против своей воли персонажи; экспериментатор, подкидывающий несчастным школьникам испытания; сближение через преодоление; ссоры и любовные треугольники. А фраза «Связь наших ран не означает, что у нас связаны сердца» и вовсе звучит как оммаж идейному собрату!

В «Кизнайвере» меньше фантастических ситуаций, а герои проработаны неравномерно, зато визуально сериал получился куда ярче — в лучших традициях студии Trigger. И в тех же традициях финал — с очередным эпиком всемирного масштаба в духе «Убить или быть убитым» или «Гуррен-Лаганна». **///**



Фантастики

Спецвыпуск №18 (2025)

Редакция

Главный редактор и учредитель

Сергей Вацлавич Серебрянский

Выпускающий редактор и составитель

Дмитрий Кинский

Редакторы

Александр Гагинский, Евгения Деревская,
Алексей Ионов, Мария Лебедеко, Борис Невский,
Екатерина Никитина, Евгений Пекло

Литературный редактор

Дарья Новодворская

Корректор

Ольга Криворучко

Дизайн и вёрстка

Денис Недыпич, Анна Григорьева

Обложка и оформление

Семён Чирков

Арт-директор

Ольга Дребас

Над номером работали

Aхтерт, Марина Беляева, Борис Блинохватов, Дантеслав,
Дмитрий Кинский, Олеся Климчук, Алексей Корсаков,
Семён Костин, Дарья Кулагина-Кравчук, Юрий Кулагин,
Алекс Лапшин, Мария Лебедеко, Ангелина Лисицина,
Борис Невский, Ксения Осьминина, Олег Поторокин,
Мара Руднева, Данил Ряснянский, Евгения Сафонова,
Денис Старостин, Сергей Цилюрик, Ксения Чернышкова,
Евгений Шеянов

Издатель: ООО «Мир Хобби»

105005, Россия, Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8
hobbyworld.ru • Телефон: +7 (495) 984-53-83
e-mail: info@hobbyworld.ru



Общее руководство

Михаил Акулов

Руководство производством

Иван Попов

Операционный директор

Сергей Родионов

Директор издательства

Александр Киселев

Старший дизайнер-верстальщик

Иван Суховей

Создатель «Мира фантастики»

Николай Пегасов

АДРЕС РЕДАКЦИИ

105005, Россия, Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8,
ООО «Мир Хобби», для «Мира фантастики»
mirf.ru • Телефон: +7 (495) 984-53-83,
e-mail: mirf@mirf.ru

Журнал издан при поддержке CrowdRepublic

crowdpublic.ru

Исполнительный директор

Милена Ковтунова

Менеджер проекта

Алексей Папин

Почётные спонсоры — 2025

Вадим Божко, Сергей Воинков «Leonius», Тигран Казарян, Д.Д. Котов, Константин Крамлих, Жанна «Mor» Пояркова, Григорий «ILLnessoid» Ревенко, Дмитрий «Цахес» Третьяков, Александр Шепард, Денис Яруллин



Выражаем благодарность Владимиру Chestnut

и Дарье Porsk Л., а также остальным участникам крауд-кампании, поверившим в нас.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография», филиал «Дом печати — ВЯТКА»

610033, г. Киров, ул. Московская, д. 122
Подписано в печать 26.08.2025.
Печать офсетная. Формат 60×84/8. Объем 20,53 усл. п. л.
Тираж 3000 экз. Заказ № ВЗК-02931-25
ISSN 2686-9470

Журнал зарегистрирован Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций РФ (свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-75276 от 7 марта 2019 года).


В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком 16+

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Мир фантастики» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения правообладателя. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Издание эффицировано.

© 2003–2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Полезай в чёртового робота, Синдзи!

Японская анимация прошла огромный путь: от нишевого увлечения, в котором не-ловко признаваться, до масштабного поп-культурного явления,двигающего фанта-стику вперёд. И сориентироваться во всём её многообразии поможет спецвыпуск «Мира фантастики», который вы держите в руках.

Мы собрали для вас больше 130 фильмов и сериалов, охватывающих самые разные грани научной фантастики. Вас ждут битвы гигантских роботов, приключения косми-ческих пиратов, ромкомы с инопланетянами, постапокалипсис с милыми феями (и такое бывает), классика киберпанка и многое другое.

В этом выпуске:

- **Сёнэны:** не «Наруто», «Ван-Писом» и «Блич» едиными;
- **Космическая опера:** отвязные космические пираты и искатели приключений, звездные рыцари и межгалактические поезда;
- **Меха:** что было до и после «Гандама» с «Евангелионом»;
- **Приключения:** первый полёт в космос с вампиром, путешествия во времени через микроволновку и не только;
- **Киберпанк:** неоновый, философский и неизменно мрачный;
- **Супергероика:** японская классика жанра, геройская академия и аналог «Пацанов».

И еще десятки рекомендаций, что посмотреть с вашей несносной подругой-инопланетянкой!

Мир Фантастики mirf.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно