

КРИС СТАКМАНН

# ANIME



# WORLD

ОТ «ПОКЕМОНОВ» ДО «ТЕТРАДИ СМЕРТИ»:  
КАК МЕНЯЛСЯ МИР ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

ANIME. Лучшее для поклонников японской анимации

Крис Стакманн

**Anime World. От «Покемонов»  
до «Тетради смерти»: как  
менялся мир японской анимации**

«ЭКСМО»

2018

УДК 741.02(092)  
ББК 85.15(3)-8

**Стакманн К.**

Anime World. От «Покемонов» до «Тетради смерти»: как  
менялся мир японской анимации / К. Стакманн — «Эксмо»,  
2018 — (ANIME. Лучшее для поклонников японской анимации)

ISBN 978-5-04-114163-9

«Так... Предупреждаю: все, что вы сейчас прочтете, может показаться глупым и даже мелодраматичным. Но это написано не моими руками. Это написано моим сердцем и любовью. Понимаете, что я имею в виду?» Огэст Дж. Бэбингтон, один из авторов этой книги Кинокритик и известный видеоблогер Крис Стакман создал вместе с соавторами совершенно особенную и очаровательную книгу о японской анимации. Внутри вы найдете десятки рецензий и личных историй разных людей про то, как аниме изменило их жизни. Это не просто список самых популярных фильмов (такой можно легко найти в интернете). Это размышления о том, какое влияние оказало аниме на представителей нескольких поколений. От «Призрака в доспехах» до «Твоего имени», от «Ковбоя Бипоп» до «Моего соседа Тоторо», от «Покемонов» до «Наруто», от «Сейлор Мун» до «Тетради смерти» – каждое аниме из этой книги может вызвать волну ностальгии, стать неожиданным открытием, скоротать вам вечер или помочь справиться с трудной ситуацией. «Anime World» о том, что делает аниме не просто развлечением, а настоящим искусством с миллионами последователей по всему миру. Если кто-то из ваших друзей все еще считает аниме «просто детскими мультиками», дайте ему почитать эту книгу. Книга содержит нецензурную брань В формате PDF A4 сохранён издательский дизайн.

УДК 741.02(092)  
ББК 85.15(3)-8

ISBN 978-5-04-114163-9

© Стакманн К., 2018

© Эксмо, 2018

## Содержание

Введение	7
1963 – «Астробой»	10
1967 – «Спиди-гонщик»	13
1973 – «Печальная Белладонна»	16
1973 – «Милашка Хани»	19
1979 – «Замок Калиостро»	23
1979 – «Галактический экспресс 999»	26
1979 – по настоящее время – Сериал «Мобильный воин Гандам»	30
1983 – «Босоногий Гэн»	36
1984 – «Мир талисмана»	39
Конец ознакомительного фрагмента.	41

# Крис Стакманн Anime World

## *От «Покемонов» до «Тетради смерти»: как менялся мир японской анимации*

Anime Impact:

The Movies and Shows that Changed the World of Japanese Animation

Copyright © 2018 Chris Stuckmann

Серия «ANIME. Лучшее для поклонников японской анимации»

В оформлении обложки использована иллюстрация Lena Nimomo.

Во внутреннем оформлении использована иллюстрация: Yuravector / Shutterstock.com

Используется по лицензии от Shutterstock.com

Авторские права на фото:

© jointtar / Shutterstock.com / 356414120

© фотография Ханны Декстер

© Е. Кручина, перевод с английского, 2021

© Lena Nimomo, иллюстрация на обложке, 2021

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

\* \* \*

*Сэм, спасибо, что напомнил о рубашке с символикой фильма  
«Драконий жемчуг Зет», которую я тогда носил. Это был прекрасный  
день!*



## Введение

Аниме, или японская анимация, популярно в Японии с 1963 года, то есть с того времени, как на местном телевидении появился мультсериал «Астробой». Последовавшие за ним «Спиди-гонщик» и «Белый лев Кимба» также обрели фанатов по всей стране. Нередко фильмы аниме представляли собой адаптации манги – японских комиксов, уходящих своими корнями в конец XIX века и более далекое прошлое. Аниме столь же распространено в Японии, как фильмы компаний «Disney» или «Pixar».

Между тем в Соединенных Штатах восприятие аниме превратилось в своего рода игру в догонялки.

Еще в 1980–1990-х годах встреча американского фаната аниме с другим фанатом была равносильна встрече с близким человеком, которого вы когда-то потеряли. Иногда такие люди находили друг друга в магазине комиксов, когда рыскали по полкам с последними ужасниками (они продавались по преступно высоким ценам в виде видеокассет VHS, дублированных на английский). Иногда они опознавали друг друга по мешковатым джинсам и черным футболкам с заветными рисунками, когда вдруг сталкивались в магазине у неожиданно большой стопки кассет с аниме и мангой, и между ними завязывалась дружба. При этом в результате такой встречи вы с вашим новым другом сразу присоединялись к американскому аниме-андеграунду, теневой сети, базировавшейся на случайных встречах, первых интернет-чатах и тайных клубах, в которые фаны спешили после школы.

Аниме в Америке долгие годы оставалось подпольной формой искусства, хотя названия некоторых фильмов сумели проникнуть и в сознание широкой публики.

Так, на Рождество 1989 года в Штатах состоялся ограниченный показ шедевра Кацухиро Отомо «Акира», но даже этот замечательный фильм встретил заметное сопротивление. Голливудские светила масштабов не меньших, чем Джордж Лукас и Стивен Спилберг, замечательно «точно» отзывались об «Акире» как о «товаре, который не будет иметь спроса на рынке». Но история поставила «Акире» свою оценку, отметив его как эпохальную веху. Анимация фильма настолько ошеломляет, она настолько великолепно выполнена, что зрители теряются в догадках, пытаясь понять, какой же уровень мастерства потребовался для его создания...

Точно так же одним из самых значительных фильмов, когда-либо созданных человеком, остается необыкновенная лента Мамору Оси «Призрак в доспехах». Не случайно «Призрак» называют источником вдохновения такие кинематографисты, как Вачовски и Джеймс Кэмерон. Впрочем, внимание широкой аудитории фильм «Призрак в доспехах» (англ. Ghost in the Shell, сокращенно GITS) привлек лишь после того, как о нем рассказали в своем шоу известные американские кинокритики Джин Сискел и Роджер Эберт.

Фильмы «Акира» и «Призрак в доспехах» часто считаются пионерами, проложившими путь к восприятию аниме в Америке. Однако справедливости ради следует сказать, что были и другие претенденты на эту роль. Среди них – фильмы «Звездные первопроходцы» (он же «Космический крейсер “Ямато”»), «Битва планет» (он же «Гатчамен») и «Роботех». Все эти фильмы показывали по американскому телевидению, начиная с конца 1970-х и до середины 1980-х годов, и каждый из них подвергался цензуре и переделывался для того, чтобы «лучше соответствовать» американской аудитории. Позже кабельный телевизионный канал «Sci-Fi Channel» (сейчас он называется «Syfy») по субботам начал транслировать анимационный блок, в который вошли такие фильмы, как «Карнавал роботов», «Галактический экспресс 999», «Старик Зет», «Кулак Северной Звезды», «Кошка по имени Лили» и даже «Акира».

Вскоре каждый ребенок в Америке захотел стать «the very best!» – самым лучшим. Ведь именно эта фраза звучала во вступительной заставке к самому популярному аниме. В Америке никто не был готов к взрыву под названием «Покемон» – шоу, посвященному охоте на экзотических монстров и обучению их приемам борьбы друг с другом. Успех «Покемона» был умопомрачительным. И, безусловно, главную роль в популяризации этого аниме сыграла компания «Nintendo», которая поддержала фильм выпуском линейки видеоигр и сопутствующих товаров. Нередко можно было увидеть детей в школьных автобусах, в парках или игровых магазинах, активно торгующих своими картами покемонов и сражающихся с ними. Эти карты остаются востребованными и сегодня.

«Покемон» стал первой настоящей многомиллионной аниме-франшизой, попавшей в Штаты. Но именно запуск аниме-блока «Toonami» на телеканале «Cartoon Network» окончательно изменил игру. Именно благодаря «Toonami» в Америке показали такие аниме, как «Драконий жемчуг Зет», «Сейлор Мун», «Звездные рыцари со звезды изгоев», «Гандам Дубльвэ», «Тэнти – лишний!», «Отчет о буйстве духов» и «Наруто». Канал осмелился бросить вызов тенденции агрессивной американизации, которая десятилетиями преследовала показы аниме в США. На «Toonami» избегали радикального изменения сюжетных линий (этим они лишили бы японцев культурного наследия) и демонстрировали более бережное отношение к оригинальному материалу. Такой подход не только позволил «Toonami» познакомить широкую американскую аудиторию с качественным японским аниме-телевидением. И, что немаловажно, такие показы продвигали знание о том, что эти фильмы делают в Японии, а не в Америке. Таким образом в стране родилось новое поколение поклонников аниме; впервые в истории оказалось, что быть американским фанатом японского аниме – это не так уж и плохо.

Я имел честь наблюдать, как процветает эта среда, – со времен первых магазинов комиксов до ее полноценного включения в американскую культуру. Естественно, в Японии аниме остается куда более популярным: вы не увидите гигантского Гандама, стоящего возле ближайшего продуктового, но зато в Америке аниме больше не является подпольным культом. Аниме отпечаталось на нас, и теперь оно с нами навсегда.

Когда я впервые задумался о написании этой книги, то планировал, что это будет сольная работа. Я давно исследую историю аниме, его привлекательность для широкого круга поклонников и в конечном счете имею достаточно полное представление о влиянии аниме на нашу культуру. Но одним из самых прекрасных аспектов аниме является то, что оно по-разному воздействует на каждого из нас.

Мои личные отношения с аниме, естественно, будут отличаться от отношений интроверта, который заговорил о любимом шоу с другим юным фанатом, или человека, который познакомился со своей будущей женой благодаря их общей любви к этому прекрасному искусству.

Так я пришел к выводу, что эту работу нужно делать совместными усилиями.

На следующих страницах вы услышите не только мой голос, но и голоса множества других фанатов аниме. Некоторые из этих заметок написаны известными авторами или знаменитыми личностями, но многие из них написаны людьми, которые никогда раньше не публиковались. Среди них есть компьютерные техники, медицинские сестры, программисты и даже персональные тренеры. У каждого есть свое особое отношение к аниме, и у каждого есть своя история, которую можно рассказать. Я горжусь тем, что даю вам возможность услышать их голоса. И не только потому, что считаю их потрясающими писателями, но и потому, что мне кажется очень важным услышать мнение самых широких слоев общества, если мы хотим полностью понять влияние аниме.

Как и в случае с моей предыдущей книгой «The Buffs Bucket List», цель данного издания заключается не в том, чтобы создать очередной список формата «Лучшие из лучших».



Для этого я вам не нужен – такой список можно легко найти в Интернете. Скорее моя цель – выделить работы, которые больше всего затронули нас. Почти все фильмы, упомянутые в этой книге, подобраны различными авторами как те, которые они хотели бы обсудить. Вы прочитаете рассказы режиссеров о том, как аниме повлияло на их собственные фильмы; узнаете, как определенное шоу помогло человеку пережить один из самых трудных дней в его жизни, познакомитесь со многими историями личных открытий. Многие авторы подробно рассказывают о своем жизненном опыте, о том, как им удалось найти аниме, которое изменило их жизнь. Некоторые из них выбрали более аналитический подход. Я просил их быть абсолютно искренними, ведь личное мнение каждого из них поможет нам создать совершенно особую книгу. Это не просто список самых популярных фильмов. Это размышления о том, какое влияние оказало аниме на представителей нескольких поколений.

*Крис Стакман*

*26 декабря 2017 г.*

**Примечание.** Чтобы обсудить фильмы с должной глубиной и тщательностью, в некоторых случаях мы были вынуждены прибегнуть к спойлерам. Считайте, что я вас об этом предупредил.



## 1963 – «Астробой»

TETSUWAN ATOMU

– Джеффри Дж. Тимбрелл –



**Джеффри Дж. Тимбрелл** – писатель, режиссер, художник и фотограф с гигантскими космическими червями в мозгу. Владелец двух кошек, подвала, забитого DVD-дисками, и множества сожалений. Живет в Канаде.

Я был ребенком 1980-х, и, как всем известно, субботние утренние мультфильмы были важной частью детской и подростковой культуры. Особенно моей. Мой аппетит к анимации был ненасытным. Я фанатично смотрел всё. Иногда я просил маму покупать определенные виды хлопьев только потому, что на коробке были изображены мои любимые кадры из фильмов.

И мне всё это нравилось.

Мультфильмы показывали мне мир, который находился вне моего жизненного опыта. Это был мир, полный невероятных персонажей и ярких, визуально динамичных образов, и он останется со мной до конца жизни. На протяжении многих лет я часто слышал, как критики-моралисты сетуют на влияние анимации на детей. Не знаю, не знаю... Самое большое влияние, которое оказала на меня анимация, заключалось в том, что благодаря ей я полюбил литературу, искусство и кино.

Одним из самых популярных мультфильмов моего детства был дублированный ремейк аниме «Астробой» режиссера Нобору Исигуро. Этот сериал стал главным «блюдом» в моем повседневном мультипликационном меню, наряду со «Сказками Зелёного Леса» («Yama Nezumi Rokki Chakku»), «Вольтроном» («Нуаку Джо Гораюн») и «Роботехом», точнее, нарезкой из сериалов «Гиперпространственная крепость Макросс», «Гиперпространственная Кавалерия Южного Креста» и «Моспида – оружие выживания». Просмотр этих сериалов и стал моим первым знакомством с японской анимацией.

В детстве я не знал, что аниме было японским, но всегда понимал, что эти ленты отличаются от других мультфильмов. Дело было не только в стилистике показа или в наложении голосов, но и в самом содержании историй, в том, как их герои справляются с конфликтами, как относятся к любви и к смерти, и даже в самой структуре рассказываемых историй.

Для меня аниме всегда находилось на тонкой грани между смелостью и реализмом с одной стороны и экспериментами с «перехлестами» – с другой. Но иногда эта грань стиралась.

Таким аниме и был «Астробой»: здесь в одно мгновение зритель имел дело с глубокой драмой и сильным напряжением, а в следующую секунду попадал в череду приколов в стиле анимационного сериала «Безумные мелодии» («Looney Tunes»). Но эти переходы были сделаны настолько хорошо, что вместо ощущения контраста зритель испытывал двоящий удар по чувствам; шоу постоянно держало тебя в напряжении, заставляя гадать, что же будет дальше.

Оригинал «Астробоя» самого Осаму Тэдзуки я увидел гораздо позже. К тому времени я уже просмотрел все виды анимации, которые только мог достать – от гениальных произведений таких режиссеров, как братья Стивен и Тимоти Куай или Ян Шванкмайер, до блестящих работ, созданных американским мастером Доном Блутом и компанией «Рихаг». Я уже высоко оценил стилистическое мастерство Хаяо Миядзаки и покойного Сатоси Кона. В силу этого я ожидал, что оригинальный «Астробой», несомненно, будет интересен с исторической точки зрения, но вряд ли приведет меня в восторг и вообще затронет мои чувства.

Я оказался неправ.

Во всяком случае, мой опыт и мой возраст позволили мне гораздо глубже оценить оригинальную версию «Астробоя».

Оглядываясь назад и рассматривая оригинальную анимацию Осаму Тэдзуки, я, конечно, уже знаю, насколько сильно она повлияла на искусство аниме, но в то же время меня по-прежнему поражает удивительная смелость и изобретательность «Астробоя». Поражают не только свободные мазки, которыми написана история, не только творчески поставленные бои гигантских роботов, которые падают на землю с неподражаемой грацией, – это всё мелочи. Поражает то, что каждый эпизод наполнен сложной мирозидательной и фундаментальной мировоззренческой тематикой, которые придают истории маленького мальчика-робота сильное чувство подлинности.

Для меня это стало откровением. Я смотрел сериал, который имел явно упрощенный, дружественный к ребенку интерфейс, но за ним крылась целая вселенная, полная сложных идей. Здесь задавались вопросы о морали, природе жизни, человечестве, о различиях между классами и культурами, о конфликте между нашим иррациональным страхом перед «другим» и стремлением к прекрасному светлому будущему.

Историю Астробоя часто сравнивают с историей Пиноккио. Сходство действительно есть, только вместо плотника, который делает для себя куклу маленького мальчика, в фильме действует блестящий ученый, который потерял своего ребенка, и теперь пытается воскресить его в теле металлического, но живого робота. Однако мне кажется, что сравнение с Пиноккио недостаточно точно описывает идеи, которые лежат в основе этого фильма. Прежде всего Астробой не пытается стать настоящим мальчиком, и вместе с тем он всегда был живым, живым с самого начала и до самого конца. Человечество должно прийти к осознанию этого факта, но людям трудно воспринять правду о нем и о других роботах.

Вся концепция «Астробоя» переворачивает с ног на голову множество традиционных фантастических представлений о роботах.

Фильм дает нам понять, что не роботы должны учиться быть людьми, а люди должны осознать, что роботы – живые.

В сериале «Астробой» также есть поразительное опровержение проявления неверия и нагнетания страха, которые наблюдаются при обсуждении роботов и соответствующих технологий.

Обычно в западной фантастике история о том, как пораженный горечью утраты ученый изобретает робота, чтобы заменить им любимого человека, заканчивается ужасной трагедией. Подобные истории почти всегда завершаются тем, что творения ученых превращаются в мерзких существ, которые мстят своему создателю за то, что он осмелился играть в Бога. Множество рассказов о «злых роботах, которым нельзя доверять», есть не только среди художественной литературы, но и во всех газетах и в Интернете. Даже самые общие предложения о создании искусственного разума с неизбежностью вызывают потоки комментариев с требованиями не забывать о Скайнете – искусственном интеллекте, ставшем главным антагонистом в фильмах о Терминаторе. Люди охотно представляют себе будущее в виде антиутопии, в кото-

рой армии марширующих стальных роботов под командованием некоего всемогущего искусственного интеллекта сокрушают нашу цивилизацию.

Забавно то, что в прошлом мы уже создали множество машин, способных нас уничтожить, – от оружия массового уничтожения до промышленности, которая загрязняет мир токсинами. Так что же делает именно роботов такими ужасными? Происходящее смещение понятий, похоже, свидетельствует о том, что нас пугает не столько природа машин, сколько природа интеллекта.

Особенно такого интеллекта, как наш, человеческий.

Фильм «Астробой» является гордым и вызывающим опровержением этого «антиинтеллектуального» образа мысли. Сама фигура Астробоя – особенно в ходе его создания в первом эпизоде сериала – перекликается с классическими темами таких фильмов, как «Метрополис» Фрица Ланга или «Франкенштейн» Джеймса Уэйла. Автор использует знакомую стилистику образа для создания напряженности вокруг ученого, изобретающего искусственную жизнь.

Но на этом сходство с другими фильмами заканчивается. С самого первого эпизода сериала герой по имени Астробой – это не какой-то монстр или холодный бесчувственный андроид, он самый лучший из нас. Он невинен и любопытен, он заботлив и силен. Астробой настолько силен, что не любит драться, потому что ему нечего доказывать. Он отличается от нас, но вместо того, чтобы подчеркивать эти различия, использует их, чтобы помочь людям по-новому взглянуть на самих себя.

Таким образом, Астробой переворачивает классическую историю Франкенштейна с ног на голову. Он берет на себя всю паранойю, связанную с технологиями и изобретениями, и ставит ее вверх ногами, в результате чего из орудия смерти технология превращается в средство нашего спасения.

На Земле всегда будут люди, которые живут в страхе и боятся новых изобретений точно так же, как боятся дурного влияния мультфильмов на детей. «Астробой» показывает, что наши изобретения и технологии, как и наше искусство, не всегда должны отражать только худшее, что есть в нас, они также могут отражать и лучшее. Согласитесь – довольно впечатляюще для старого мультлика о маленьком мальчике-роботе, который умеет летать благодаря реактивным двигателям, встроенным в его сапожки...



<https://www.kinopoisk.ru/film/61323/>

## 1967 – «Спиди-гонщик»

### МАННА GOGOGO

– Крис Стакман –

Пес Скуби-Ду и его спутники спокойно едут в своем «Фургончике Тайн» (типичный сине-зеленый фургон конца 1960-х годов), за кадром звучит мягкий, успокаивающий голос. Кажется, у них всё нормально... Но вот сверкающая белизной гоночная машина на пугающей скорости подрезает фургон со Скуби-Ду и его компанией. Мы видим белоснежный болид, на капоте которого ярко блестит красная буква «М». Это «Mach 5».

Внезапно начинает играть мелодия из «Спиди-гонщика», и молодой гонщик, известный в Японии как Го Мифунэ, наблюдает за тем, как фургончик с командой Скуби-Ду взлетает на воздух и взрывается.

\* \* \*

Это мое самое раннее воспоминание о фильме «Спиди-гонщик», который транслировался в дневном эфире телеканала «Cartoon Network». В то время я учился в начальной школе, но хорошо помню, как меня сразу привлекли запоминающаяся музыкальная тема и, конечно же, задиристый пилот болида «Mach 5».

Сцена встречи Скуби-Ду и Спиди заканчивается тем, что последний смотрит в камеру и говорит: «Собаки не должны водить машины».

И всё это – на фоне фургончика, который превратился в кучу обломков. Я был ребенком, жаждущим подвижных игр, и такая сцена, естественно, вызвала у меня сильный интерес. Конечно, это было лишь одним из многих вступлений, написанных специально для этого сериала. Заставка должна была объединять несколько разнородных мультфильмов и способствовать продвижению «Спиди-гонщика». За прошедшие годы она превратилась в поразительную метафору.

Эта заставка появлялась на экранах в 1996–1997 годах, когда канал «Cartoon Network» переживал серьезную трансформацию. А если менялся канал, значит, менялись и подростки этой эпохи. В то время на экранах доминировали мультфильмы студии «Hanna-Barbera» – «Джетсоны», «Флинтстоуны» и «Где ты, Скуби-Ду?». Но, как пророчески утверждал Боб Дилан, времена меняются, и на телеканале «Cartoon Network» решили представить новому поколению новый развлекательный блок аниме «Toonami». И кажется логичным, что легенда аниме «Спиди-гонщик» в буквальном смысле убрал с дороги известный американский мультипликационный персонаж – Скуби-Ду и его команду. Правда, первое время «Спиди-гонщик» не транслировался на «Toonami», и любопытным фанатам аниме оставалось только догадываться о намерениях составителей телепрограмм канала «Cartoon Network». Почему они сначала не транслировали, а потом всё-таки запустили «Спиди-гонщика»? Прощупывали почву для создания канала? Пробовали ногой температуру воды перед тем, как в нее войти? Кто знает... Какой бы ни была причина, тот юный школьник начальных классов был в восторге от красивых машинок, напряженных гонок, музыки – и да, дубляжа, замечательного дубляжа. У меня до сих пор остались приятные воспоминания о том, как мы с сестрой усаживались после

школы перед телевизором и умирали со смеху, пытаясь подражать голосу человека за кадром. Он не просто быстро комментировал то, что происходило на гоночной трассе! Он выпаливал предложение за предложением с такой скоростью, которой вполне мог позавидовать гоночный болид «Mach 5»!

Техника дубляжа сильно изменилась за последние годы, а мастера этого искусства стали значительно более уважаемыми людьми. Но в то время я ждал следующей серии «Спиди-гонщик» в основном из-за новых шуток, которые можно было повторить с моей сестрой. Мы часто повторяли эти строчки друг другу, чем приводили в замешательство наших родителей. Хорошие были времена!

Спиди-гонщик появился в 1966 году на страницах «Shonen Book», манги, которая специализировалась на рассказах для мальчиков. Само собой разумеется, что она стала достаточно популярной, чтобы стать основой для аниме из пятидесяти двух эпизодов, которое часто считается одним из самых влиятельных фильмов этого жанра.

С точки зрения сюжета «Спиди-гонщик» не особенно уникален. В большинстве эпизодов сериала речь идет о Спиди и его друзьях, которые либо вовлечены в напряженные гонки, либо срывают заговор каких-то злодеев. Однако удивительно захватывающей для зрителей оказалась предыстория, окружающая Спиди и его старшего брата Рекса, который исчез много лет назад, к большому разочарованию гонщика и его семьи. Несмотря на некоторые банальные атрибуты шоу, ореол прошлого Спиди в сочетании с упорством, которое помогает ему преодолевать трудности, вызывают радость и удовлетворение у зрителей.

Успех «Спиди-гонщика» был необходим для окончательного признания аниме в Штатах. И хотя этот сериал никогда не был так популярен, как «Драконий жемчуг» или «Покемон», «Спиди-гонщик» нашел место в сердцах многих молодых людей, восприимчивых к новому. Для некоторых сериал стал первым знакомством с японской анимацией. Этот фильм, к сожалению, был изменен и американизирован, но тот простой факт, что по американскому телевидению показали японское аниме, уже имел фундаментальное значение.

Чтобы прогресс шел вперед, важно вырабатывать у людей желание следовать правилу «не нравится – не бери». В этой книге представлены взгляды многих авторов на процесс постепенного включения аниме в американский культурный ландшафт. Читая их статьи, вы получите полное представление о разнообразных точках зрения конкретных авторов на это движение. Сегодня у нас есть «Crunchyroll», служба потокового видео, специализирующаяся на аниме, также есть такие компании, как «FUNimation», «Sentai Filmworks» или «Discotek», – каждая из них вносит свой вклад, чтобы аниме доставлялось прямо к нам домой. Но чтобы попасть к своему зрителю, аниме часто приходится идти на жертвы. Иногда оно страдает от ужасного дубляжа. В других случаях радикально меняются сюжетные линии. Может случиться и так, что вы не увидите целые серии вашего любимого шоу, потому что их не смогут показать в Америке из-за наличия в них небольших «отрывков непристойного содержания».

Наш мир мало-помалу меняется. И тут вступает в свои права принцип «не нравится – не бери». Вы либо соглашаетесь с новыми веяниями, либо игнорируете их.

Оглядываясь назад, в 1990-е годы, я должен признать, что не понимал, какое влияние окажет на нашу жизнь сериал «Спиди-гонщик», транслировавшийся в «лучшие часы, предназначенные для детских передач». Организаторы рискнули, и результат превзошел все ожидания. Сериал обрел новое поколение поклонников и вступил в священное царство легенд анимации, где уже пребывали такие сериалы, как «Безумные мелодии» или «Мелочь пузатая» (Peanuts). Мои родители отнюдь не фанаты аниме, но они знают, кто такой Спиди-гонщик, и не только потому, что мы с сестрой раздражали их своими цитатами из фильма за обеденным



столом. Это имя теперь знают в каждом доме. Имя, пришедшее из аниме 1967 года, и по сей день, в 2018 году, остается нарицательным.

Прогресс только на первый взгляд кажется медленным и тягучим. Благодаря таким сериалам, как «Спиди-гонщик», популярность аниме в Америке вскоре стала расти в геометрической прогрессии. Оглядываясь назад, мы можем сказать, что гоночный болид «Mach 5», таранивший на шоссе «Фургончик Тайн», стал символом 1990-х годов и сигнализировал о наступающей эре широкой популярности аниме. И эта эра действительно наступила.



<https://www.kinopoisk.ru/film/271729/>

## 1973 – «Печальная Белладонна»

KANASHIMI NO BERADONNA

– Беннетт Уайт –



**Беннетт Уайт** уже десять лет создает разнообразный интернет-контент, начиная с видеоигр и заканчивая аниме. Его произведения собрали более двадцати миллионов просмотров. В настоящее время он проживает в Северной Калифорнии.

Многие важные фигуры в истории аниме находятся в тени одного человека, которого зовут Осаму Тэдзука. «Крестный отец манги», Тэдзука создал более семисот произведений, навсегда вписав свое имя в этот вид художественного творчества. Его мастерство нашло свое второе рождение в мире аниме, где основные элементы его стиля легли в основу «эстетики аниме» (большие глаза, треугольные рты, минимум движений). Воплощением его тогдашних взглядов на искусство стала режиссерская адаптация собственной манги «Астробой». Выпущенный в 1963 году фильм навсегда закрепил за его создателем титул японского Уолта Диснея.

Будучи приверженцем строгих правил трудовой этики, Тэдзука не только раздвинул границы жанра, но и сказал новое слово в самом процессе производства аниме.

На созданной им студии «Mushi Production» выросло как несколько полноценных и традиционных аниме-телешоу – например, его собственный сериал «Кимба – белый лев» (1965–1967), – так и экспериментальные фильмы, явно ориентированные на взрослых. Тэдзука и его давний соратник, писатель и режиссер Эйити Ямамото создали трилогию эротических анимационных фильмов под общим названием «Анимерама». Тематически эти три фильма были связаны между собой, но каждый имел свой собственный сюжет; ленты получили названия «1001 ночь», «Клеопатра» и «Печальная Белладонна».

К 1968 году Тэдзука отказался от своей должности в компании «Mushi» и вернулся к созданию манги. Но даже несмотря на то, что его имя не упоминается в титрах, творческий вклад Тэдзуки в «Белладонну» всё же ощущался. Вместо него на режиссерский капитанский мостик вззошел Эйити Ямамото, который повел «Белладонну» совсем не туда, куда пошли две беззаботные «сестры» этого фильма. «Белладонна» – это тотальная атака на все органы чувств, эмоциональное насилие над зрителем, который ничего не извлекает из сцен сексуального насилия. Это фильм не для всех.

Основанная на сатанизме и колдовстве, в значительной степени опровергнутая французская историческая фантастика, опубликованная в 1862 году, «Белладонна» – это история о Жане и Жанне, крестьянской паре, живущей где-то в сельской глубинке средневековой Франции. Их жизнь протекает под постоянным гнетом тиранов – барона и баронессы. Хозяйка деревни обложила ее жителей такими огромными налогами, что они пребывают в беспросветной нищете. В день свадьбы молодых людей, когда Жан не может заплатить хозяину установленные сборы, барон и его лакеи жестоко насилуют Жанну при попустительстве баронессы. Обесчещенная и избитая Жанна рыдает.

Ее страдания привлекают внимание некоего фаллообразного духа, который соблазняет Жанну обещаниями придать ей новые силы и обеспечить поддержку в трудные времена. Немного поколебавшись, Жанна доверяется духу и начинает вместе с Жаном медленно двигаться по пути относительной роскоши и влияния. В то время как Жан считается злодеем, став деревенским налоговым инспектором, Жанна использует свои вновь обретенные женские уловки, чтобы собрать средства на военный поход, в который отправляется барон. Внезапный рост влияния Жанны вызывает бурю протеста со стороны баронессы. Она объявляет Жанну ведьмой и врагом деревни, заставляя ее тем самым окончательно броситься в объятия Дьявола. Разбитая и брошенная всеми, Жанна поддается искушению и предлагает Князю Тьмы свою душу.

Когда Жанна заключает договор, она немного смущается и испытывает чувство разочарования, поскольку, будучи богобоязненной христианкой, она не то что не превращается в уродливую ведьму, а становится еще красивее. Через несколько недель, месяцев, а возможно, даже лет постоянной травли со стороны хозяев и всех жителей деревни (и это несмотря на всё, что она для них сделала) Жанна заключает окончательную сделку с Дьяволом и продает ему душу, получая взамен значительные волшебные силы. Но ее жизнь, основанная на жертвах и насилии, не сильно то и меняется, и для того, чтобы стряхнуть с себя страдания и осознать, что она действительно может сделать, Жанне требуется совершить развратные действия.

В ошеломляющем развороте типичной истории изнасилования и мести Жанна использует заключенный ею договор, чтобы не наказывать жителей деревни, которые ее преследовали. Жестокость, которой они подвергались при «благочестивой» тирании барона и баронессы, и опустошение, оставленное Черной смертью, сами по себе являются тягостным наказанием. Вместо этого она использует свои новые знания, чтобы вылечить больных и привести крестьян к лучшей жизни, свободной от деспотичных христианских догм, которые их душат. В этот момент фильм обращается к идеалам «кислотной революции», которая во время выхода фильма продолжалась в Америке и которая ставит знак равенства между этой «лучшей жизнью» и «свободной любовью». Кульминация фильма строится вокруг оргии, которой предаются сельчане, освобождая себя от сдержанности и сексуальных табу, складывавшихся на протяжении многих поколений. В фильме эта массовая оргия изображена как хаос, но в то же время и как благо. На самом деле кажется, что Дьявол – это не столько враг, который пал под напором благодати, сколько дух, который олицетворяет то, что могущественные барон и баронесса считали злом: похоть, страсть, эмоциональная откровенность и любовь.

Большая ирония «Белладонны» заключается в том, что этот фильм был частично создан людьми, которые олицетворяли сам стиль аниме, но это совсем не типичное аниме. Движения персонажей не прорисованы – наоборот, они нарисованы раз и навсегда и остановлены на экране. Лицо Жанны, которое часто застывает в кадре, говорит о тех трудностях, которые она пережила. Невесомость и яркость используемых красок вступают в противоречие с жестокой историей, которую нам рассказывают с экрана.

На первый взгляд фильм выглядит так, как если бы знаменитый художник Ральф Бакши взялся за съемки битловского мультфильма «Желтая подводная лодка»: смелые, яркие, сталкивающиеся между собой пятна акварели являются минимально анимированными, но смотрятся очень эффектно.

Венцом технических достижений фильма стали сцены с участием сельских жителей, раскрывающих свои сексуальные страхи. Тесно связанные тела корчатся и изгибаются, как речные волны. Органы обоих полов складываются и растягиваются, создавая абстрактные представления о жизни и росте. Музыка в фильме представляет собой какофонию беспорядочных бара-

банов, блуждающих басов и свободных гитарных риффов. С каждым ударом и сменой ритма музыка становится всё более разгульной...

Изумительное использование цвета и звука характерно и для наиболее уродливых сцен фильма. Многие сцены страданий Жанны не облегчаются эстетикой, но они становятся более тематически уместными. Во время упомянутого выше группового изнасилования нам никогда не показывают, что именно испытывает героиня, но мы безошибочно понимаем, что она близка к агонии. Красная энергия в форме фаллоса проникает в Жанну и пронзает ее тело, корчащееся от страданий и физической боли. Вместе с тем сама Жанна большую часть фильма предстает перед зрителем частично или полностью обнаженной. И хотя эти эпизоды можно считать вызывающими и рассматривать их как часть эротического фильма, саму «Белладонну» никак нельзя назвать лентой, эксплуатирующей эротику. Очевидно, цель фильма – вызвать у зрителей не приятное возбуждение, а ужас, поскольку они становятся свидетелями всех тех трансформаций, которые происходят с Жанной. Она раскрепощается тем, что отпускает от себя свой личный стыд, погружается в свою сексуальность и побуждает жителей деревни поступить так же.

«Печальная Белладонна» – на удивление смелый фильм, который разрешает все условности и преодолевает многочисленные табу. Кроме того, это заставляет зрителя пересмотреть свое личное определение аниме. В кино и на телевидении термин «аниме» представляет собой субъективное эстетическое понятие, использование которого определенным образом ограничивает рамки этого искусства, сводя всё его разнообразие к единой категории. Такое определение аниме уместно с точки зрения маркетинга, но оно полностью блокирует все другие подходы. «Печальная Белладонна» – это аниме, но оно не похоже на обычное аниме. Это обстоятельство открывает огромные возможности для дискуссии о том, что же такое аниме, и вынуждает всех ее участников задуматься о том, на что похоже аниме или, точнее, на что оно может быть похоже.

Можно понять зрителя, которого оттолкнет демонстрация откровенных сексуальных практик или, по крайней мере, их описание. Это не простой фильм. Но сейчас ни одна книга по истории аниме не будет полной без упоминания об этом фильме, об утомительной, вдохновляющей, прекрасной и уродливой ленте под названием «Печальная Белладонна».



<https://www.kinopoisk.ru/film/199517/>

## **1973 – «Милашка Хани» & 1994 – «Новая милашка Хани»**

**KYUTI HANI & SHIN KYUTI HANI**

**– Джошуа Данбар –**



**Джошуа Данбар** – художник-фрилансер и преподаватель художественных дисциплин. Он имеет степень магистра изобразительных искусств в области последовательного искусства (Sequential Art), полученную в Колледже искусств и дизайна города Саванна, штат Джорджия. Являясь ценителем и знатоком всех форм японских медиа, сейчас он работает над своим первым авторским комиксом, вдохновленным жанром «девушек-волшебниц» и анимацией конца XX века. Его работы можно увидеть в Инстаграме на странице @j2dstar или на сайте [joshuadunbar.com](http://joshuadunbar.com).

К тому времени, когда в 1973 году состоялся дебют аниме «Милашка Хани» режиссера Го Нагаи, шоу в стиле «девушки-волшебницы» становились в Японии общепризнанным жанром аниме. Истоки жанра «девушки-волшебницы» восходят к импортному американскому ситкому «Моя жена меня приворожила». Сегодня многие зрители ассоциируют фильмы о волшебницах с такими сериалами, как «Super Sentai» (в США он назывался «Power Rangers», «Могучие рейнджеры»). Их героини – милые девушки, сражающиеся со злом или по крайней мере участвующие в противостоянии злу на стороне добра. Но так было не всегда. Как и у героини сериала «Моя жена меня приворожила», усилия девушек-волшебниц в ранних фильмах этого жанра были сосредоточены не столько на победах в сражениях, сколько на сложностях, связанных с наличием сверхъестественных способностей у героини, заброшенной в царство простых смертных. Одним из самых ранних и наиболее заметных примеров в этом смысле является фильм «Ведьма Салли». В нем рассказывается история юной девушки из некоего волшебного королевства, которую отправили в царство людей для того, чтобы она подружилась там со своим ровесником. Оригинальное название аниме «Милашка Хани» также свидетельствует о том, что сюжет должен был строиться скорее вокруг изменяющихся способностей Хани, нежели вокруг боев и схваток. Однако обстоятельства сложились так, что трансляция шоу была назначена на временной интервал, ранее занимаемый шоу, предназначенными для мужской аудитории. В попытках сохранить эту часть аудитории, сценарий «Милашки Хани» был скорректирован таким образом, что в нем стало больше активных действий и больше «обнаженки».

Оригинальный аниме-сериал о Хани, выполненный в духе мультфильмов студии «Hanna-Barbera», сложно назвать порнографией. Вместе с тем Хани своим обликом определенно напоминает обнаженную и быстродвигающуюся куклу Барби.

Несмотря на технические ограничения, характерные для анимации 1970-х годов, шоу столь же амбициозно в своих декорациях, сколь и сексуально. Создателям «Милашки Хани»

не чужд и обычный фан-сервис, то есть включения в фильм определенных сцен или ракурсов, которые не являются обязательными с точки зрения сюжета, но рассчитаны на ожидаемый отклик у целевой аудитории. Нередко в фильмах жанра «девушки-волшебницы» зрителей удивляют кадры с внезапно задравшейся юбкой героини или двусмысленными позами, которые она принимает. У определенной части зрителей эти моменты могут вызвать раздражение («Как это понимать?»). Но в мире «Милашки Хани» фан-сервис – явление такое же частое, как и откровенное. У зрителя динамичного фильма не остается времени на то, чтобы удивляться очередным проявлениями фан-сервиса или пытаться понять, что хотел этим сказать сценарист или режиссер. Что говорить о зрителе, если сама Хани не застрахована от внимания директора школы – странной усатой женщины со сложной романтической ориентацией. Хани понимает, что у нее есть такая привлекательность, и, в зависимости от настроения, она может удивляться, волноваться и даже скучать от суматохи, которую вызывают ее трансформации.

Произнеся фразу «Хани-флэш!», девушка может превратиться в кого угодно. Это не просто внешние изменения – превращение в байкера или пилота автоматически дает Хани сверхчеловеческие специальные знания и навыки. Даже превращение в рок-звезду позволяет ей танцевать и петь так, что эти умения выходят далеко за пределы того, что может обычный человек.

Конечно, из-за возможности постоянно менять свою внешность кажется, что Хани будто создана для фильмов о девушках-куклах, но благодаря мастерству владения мечом и множеству чудовищ и злодеев «Милашка Хани» может задать жару любому сериалу типа «Хи-Мен и Властелины Вселенной». К 1990-м годам подобная межжанровая синергия станет нормой во многих аниме и манге. Принимая во внимание все эти обстоятельства, мы можем сказать, что, по-видимому, именно «Милашка Хани» стала пионером создания образа более энергичной девушки-волшебницы, а также закрепила в аниме феномен фан-сервиса.

Если оригинальная «Милашка Хани» стала поводом для повального увлечения фан-сервисами, то «Новая милашка Хани» (1994) довела его до логического конца. Оригинал сериала, вышедший в формате OVA<sup>1</sup> (только на дисках и кассетах, без права показа в кино или на телевидении), – это масштабная и веселая комедия с сексуальным подтекстом, на которую приглашаются все желающие. Героиня продолжения оригинального сериала, которую по-прежнему зовут Хани, оказывается объектом интереса со стороны как мужчин, так и женщин, и на этот раз ее трансформации становятся еще более впечатляющими – например, она может принимать вид чернокожей Чунь Ли, которая со своей плетью больше всего похожа на королеву садомазо. Примечательно то, что эту форму Хани принимает во время битв с Принцессой драгоценностей, полностью обнаженной девушкой (за исключением нескольких удачно пристроенных бриллиантов). В ходе сражения с ней Хани, кажется, немного развлекает как Принцессу, так и зрителей:

– Принцесса, если ты называешь себя Принцессой, то меня можешь звать просто – Королева!

Некоторые критики описывают «Новую милашку Хани» словами «безвкусная чушь» или считают этот аниме-сериал комбинацией из худших сексистских тропов. Но в нем есть много и таких особенностей, которые поднимают «Новую милашку» над другими, более традиционными аниме о девушках-волшебницах. Замечательное качество съемок, привлекательные, хотя иногда абсурдные дизайны персонажей (фирменный знак Го Нагаи), красивые цветовые палитры и хорошо поставленный хореографический экшен выделяют «Новую милашку Хани» на рынке фильмов о девушках-волшебницах, который уже давно является перегретым благодаря огромному успеху сериала «Сейлор Мун». Совершенно невероятно смотрятся последовательности из многочисленных трансформаций, которые являются отличительной чертой жанра «девушки-волшебницы». В целом съемки таких аниме являются настолько сложными и доро-

<sup>1</sup> Original Video Animation, aka Direct-to-Video, – это то, что сейчас на «Netflix» называют сериалом. – *Прим. авт.*



гостящими, что авторы нередко повторно используют снятые сцены в том же или в других фильмах сериала. Но в «Новой милашке Хани» такого никогда не делают: в отличие от многих других шоу с девушками-волшебницами, превращения в этом сериале никогда повторно не используются – каждое из них уникально и никогда не перестает удивлять.

Конечно, степень и частота, с которой обнажается ее тело, также отличает Хани. Нагота в «Новой милашке Хани», безусловно, более реалистична и беспричинна, чем всё, что было представлено в оригинальной версии 1970-х годов. Эта избыточность, безусловно, добавляет шоу сексуальности, но ее можно интерпретировать и как большую и дерзкую насмешку над жанром. В известных фильмах о девушках-волшебницах, таких как «Волшебная Звезда Колдунья Эми», «Рыцари магии» или «Сейлор Мун», присутствует различная степень фан-сервиса или эксплуатации женских персонажей. Аниме «Новая милашка Хани», безусловно, куда более откровенно, чем все эти шоу. Но главное его отличие состоит в том, что авторы «Хани» позволяют себе шутить. Во время опасной схватки с панк-рок-злодейкой Хани оказывается загнанной в угол, и, чтобы вырваться оттуда, она симулирует любовное томление, прижимаясь своим телом к противнику. Встревоженная такими поползновениями, та отбрасывает ее прочь со словами: «Тьфу! Пошла вон – я не из этих!»

Однако, вырвавшись из западни, Хани хихикает и признается себе в том, что ей понравилось, как ее грудь коснулась груди другой женщины: «Мы были слишком близко, но, кажется, мне это понравилось!»

В другом случае Хани на мгновение ломает «четвертую стену», отделяющую ее от зрителей, и рассказывает о том, что носит стальной лифчик: «В моем контракте сказано, что я должна носить его. Ведь если меня ранят в грудь, то мои фанаты очень расстроятся!»

Это живое чувство юмора также проявляется в радости, которую она получает, когда дразнит и издевается над своими противниками.

В эти моменты остроумная и решительная Хани напоминает женский вариант Человека-паука: она более уверена в себе, чем большинство других супергероев. Своим умом и мускулами она много раз побеждает противников. Хани – зрелая и жесткая девушка, но ее доброта и сочувствие к другим достойны такого же восхваления, как и ее физические качества.

Отдельного внимания заслуживает дубляж сериала, предоставленный компанией «ADV Films». Прежде всего «Новая милашка Хани» – это неистовый карнавал эксцессов, сценарии варьируются от сумасшедших до смертельно серьезных. Дублированный фильм в полной мере отражает сильную энергетику и эмоциональность исходного материала. Хани озвучивает Джессика Калвелло, актриса, которую выбрал сам Го Нагаи. Она обладает не только исключительно пластичным голосом, легко переходящим от сексуальности к агрессивности, от комедийности к ранимости. Актриса отличается легкостью в работе и прекрасным пониманием аниме (качество, нетипичное для того времени, хотя сегодня оно присуще многим авторам высококачественных продуктов, выпущенных студией «ADV»). Ее смех – безупречное озорное мурлыканье.

К сожалению, после выхода всего лишь восьми эпизодов съемки нового сериала о Хани были остановлены. Первые четыре эпизода рассказывают всю историю возрождения Хани и ее битвы с Долмеком, Владыкой тьмы. Остальные четыре серии выполнены в формате «монстр недели», но все эти эпизоды явно нацелены на подготовку к схватке с главной противницей Хани, возродившейся Пантерой Зора. С другой стороны, последняя снятая серия не кажется незавершенной, что свидетельствовало бы о намерении продолжить съемки.

Существует много других экранизаций «Милашки Хани», последняя из которых представляет собой игровой фильм 2016 года. Но лучшими в этой череде лент справедливо считаются оригинальный сериал Го Нагаи и его OVA-сиквел. Во многих отношениях «Новая

милашка Хани» кажется кульминацией всех предшествующих сериалов о волшебных девушках, хотя общее число таких произведений с учетом разных аспектов данного жанра достигает одиннадцати. Многие зрители поначалу сталкиваются с трудностями в попытках примирить вуайеристский характер превращений героини с образом сильной женщины. В решении этой проблемы может помочь предположение о том, что сексуальная привлекательность и сила не являются взаимоисключающими понятиями; ведь именно эти, казалось бы, противоречивые элементы делают сериал таким захватывающим. Настойчивость, грация, сексуальность и сила девушки, а также стремление ее создателя выйти за границы возможного – вот что сделало Хани одной из самых любимых героинь в Японии.



<https://www.kinopoisk.ru/film/119734/>

## 1979 – «Замок Калиостро»

### KARIOSUTORO NO SHIRO

– Джон Родригес –



**Джон Родригес** – личный тренер по фитнесу, чья любовь к физкультуре уступает только его пылкой страсти к кино и литературе. Сейчас он заканчивает писать свой первый фантастический роман, который пробуждает в авторе мечты о начале новой непростой карьеры.

Мое знакомство с Хаяо Миядзаки и с аниме в целом произошло не в кино, не в домашнем кинотеатре и даже не в местном клубе. Оно состоялось в недрах грязного видеосалона, перед шкафом, на вывеске которого ярко-розовым было написано СКАЛОЛАЗ.

Это была одна из новомодных игр с лазерными дисками. Если вы помните какую-нибудь из этих игр, то, во-первых, поздравляю, вам уже довольно много лет, а во-вторых, примите витамины с железом (геритол). Уверен, что среди игр, которые вы вспомните, обязательно будет «Логово Дракона». Да-да, именно та игра, в которой нужно было провести Дирка Бесстрашного по замку, мастерски двигая джойстиком в абсолютно правильных направлениях и точно в нужное время.

Подобным образом нужно было играть и в «Скалолаза», но на этом его сходство с «Логовом Дракона» заканчивалось. В то время как «Логово Дракона» отражало чувства его создателя, бывшего диснеевского аниматора Дона Блута («Секрет Н.И.М.Х.» и «Американская история»), «Скалолаз» не был похож ни на что, что я когда-либо видел раньше. Палитра цветов в игре была более приглушенной, а персонажи – более стилизованными. Кроме того, игра была совершенно бессвязна, в отличие от «Логова Дракона», в которой был сценарий, написанный специально для игры. Побег из казино! Сбежавшая принцесса! Ниндзя! Сражение на мечах в Часовой башне! В этой игре было всё... Всё, кроме сюжетных переходов, которые могли бы объяснить, что и почему происходит в этом адском месте. Помню, что я уходил из салона растерянный и подавленный, будучи уверенным в том, что прекрасно анимированные сцены с моим участием таили в себе куда более глубокие истории, смысла которых я просто не понимал.

Со временем игры-аркады утратили свою актуальность здесь, в Америке, и вместе с ними, казалось, улетучились мои воспоминания о «Скалолазе». Но детские воспоминания не уходят так быстро. Я убедился в этом однажды вечером почти десять лет спустя.

– Слушай, а я это где-то видел! – сказал я своему другу через несколько секунд после того, как мы начали смотреть взятый напрокат фильм. Это было какое-то старое аниме под названием «Замок Калиостро». И я вспомнил! Там была сцена побега из казино, та самая, которую я видел в том грязном салоне игровых автоматов. Только теперь в ней появилось нечто новое: контекст! Долгожданный, благословенный контекст! На экране наконец возник полный фильм, который я до этого видел только отрывками. А теперь его можно было просмотреть от начала и до конца!

Освободившись от необходимости ловко шевелить джойстиком, я с нетерпением погрузился в эту историю. Вскоре я узнал, что парой мошенников, бежавших с деньгами, оказа-

лись знаменитый вор Арсен Люпен III и его напарник Дзигэн Дайсукэ. Люпен, как оказалось, пытался догнать девушку по имени Кларисса, дочь эрцгерцога, которая вскоре должна вступить в брак с мерзким графом Калиостро – тем самым злодеем, с которым наш герой Люпен в итоге будет биться в Часовой башне. В конце концов всё повествование обрело смысл!

А ниндзя? Ну что ниндзя? Они просто ниндзя. А если серьезно, то ниндзя присутствовали в этом фильме просто потому, что в нем есть всё!

Повторное открытие «Замка Калиостро» поразило меня так, что эти ощущения выходили далеко за пределы моей способности их выразить.

Это было не просто расчесывание старой раны и заполнение пробелов в старых догадках о деталях, это был действительно превосходный фильм, превосходный в том смысле, которого я еще не привык ожидать от аниме.

До сих пор мой опыт встреч с аниме в основном делился на три категории: это «настоящий» экшн (лучший пример – «Акира»); космические эпические мелодрамы (привет вам, «Звездные первопроходцы» и «Роботех»); фильмы формата «суперсексуальные красотки спасают мир» (это я говорю о вас, героини лент «Проект А-Ко» и «Ёко – охотница на демонов»).

Но «Калиостро» значительно отличался от любого из этих фильмов. Во-первых, это была не научная фантастика, что само по себе стало для меня шоком; не думаю, что на тот момент я когда-либо смотрел аниме, которое не было бы научно-фантастическим. Кроме того, отношения между героями были совершенно не такими, как между персонажами из других аниме, которые я видел. Возможно, это было связано с тем, как были выписаны эти герои, или, может, это был просто артефакт снятия лазерных мечей и мобильных костюмов Гандама, но мне искренне нравился Люпен и его приятели, я искренне беспокоился, вырвется ли принцесса Кларисса из лап графа Калиостро. «Акира» научил меня, что аниме может стимулировать интеллект. «Замок Калиостро» показал, что аниме может оказывать воздействие на чувства.

Было и еще кое-что – «Калиостро» был прекрасен. Не такой красивый, как работы Дона Блаута, но он был особенный, обращал на себя внимание. Некоторые детали того самого первого полного просмотра «Калиостро» я помню и по сей день.

Одна из этих деталей приходится на сцену автомобильной погони. (Бро, если ты не видел эту сцену, отложи книгу в сторону и обязательно посмотри ее. Это что-то невероятное!) Обрыв слева, стена справа, машина петляет, уходя от погони, да еще герои бросают гранаты в заднее окно! И тут Люпен решает подняться по скале наверх (!), туда, где начинается густой лес. Когда мы с заднего сиденья наблюдаем, как машина проносится сквозь деревья, эта яркая птица внезапно пролетает сквозь разбитое лобовое стекло. На мгновение он замирает от страха и негодования, а затем на его лице появляется выражение типа «что это такое, черт возьми?». Обязательно ли нужно было включать эту маленькую деталь в сцену погони? Конечно, нет. Но она туда попала и застряла в моей памяти на много лет.

После повторной встречи с «Заком Калиостро» я начал искать другие истории об отчаянном храбреце Люпене III. Сначала был «Люпен III: Тайна Мамо», первый полнометражный фильм (и источник единственной аркадной серии «Скалолаза», не связанной с «Калиостро»). Потом я посмотрел «Легенду о золоте Вавилона» и «Заговор клана Фума». Оба фильма были по-своему интересны, но ни один из них не вызвал в моей душе такого отклика, как «Калиостро». Чего-то мне в них не хватало...

Но по-настоящему последствия просмотра «Замка Калиостро» накрыли меня несколько месяцев спустя, когда я наткнулся на фильм Хаяо Миядзаки «Мой сосед Тоторо». К тому времени Миядзаки уже имел репутацию классика, создавшего такие фильмы, как «Навиская из Долины ветров» и «Ведьмина служба доставки», но я ничего об этом не знал. До того, как я начал смотреть «Тоторо», я даже не знал, что у них с «Калиостро» один и тот же режиссер. Но потом меня сразу поразило сходство между этими двумя фильмами.

Это утверждение может показаться странным для всех, кто смотрел эти два совершенно разных фильма, но в моем случае оно связано с тем, о чем я упоминал ранее.

«Калиостро» был единственным фильмом о Люпене, который заставил меня обратить внимание на Люпена как на личность. У него, если можно так сказать, была душа, и этой душой была нить, которая связывает между собой все работы Миядзаки.

Режиссер может завалить зрителя своими фантазиями. Он может засыпать вас пулями. Но если он не заставит зрителя полюбить своих персонажей как людей, то ничего хорошего из этого не выйдет. Мне кажется, Миядзаки инстинктивно понимает это и именно поэтому наполняет свои фильмы, в том числе «Калиостро», такой любовью, которая делает их вечной классикой.

Может быть, вы поклонник студии «Ghibli». Наверное, вы пересмотрели классику Миядзаки вдоль и поперек. Но если вдруг, возможно, вы просто случайно пропустили фильм, который положил начало его карьере, то обязательно посмотрите его! Нет ничего проще, чем заполнить этот пробел в знаниях. Вы можете приобрести «Замок Калиостро» на Netflix, на iTunes или купить его на диске Blu-ray. Но мой вам совет: если вы планируете посетить местный салон игровых автоматов и найти там игру «Скалолаз», то не делайте этого. Сэкономьте немного мелочи! «Калиостро» заслуживает большего!



<https://www.kinopoisk.ru/film/8234/>

## 1979 – «Галактический экспресс 999»

GINGA TETSUDO SURI NAIN

– Эмма Файфф –



**Эмма Файфф** в настоящее время проживает в Лос-Анджелесе, где ведет подкаст «Sailor Moon» под названием «Love and Justice», а также аниме ток-шоу «Hyper Otaku» на странице «Hyper RPG» в Facebook. Как сказано на странице автора в IMDb, она также является популярной ведущей шоу «Movie Trivia Schmoedown» и капитаном разношерстной «команды контрабандистов» в ролевой игре «Star Wars» на базе сериала «Pencils and Parsecs» на том же ресурсе Hyper RPG.

В доинтернетную эпоху... Ну ладно, не совсем доинтернетную, а в ту в эпоху, когда «у всех моих друзей был доступ к AOL («America Online») и мы весь день болтали друг с другом по AIM (AOL Instant Messenger)»... Так вот, в то время я, ребенок двух программистов, исследовала посредством браузера «Netscape» далекие просторы расцветающей вселенной фанатских страниц, благодаря которым мы познакомились с новыми СМИ, особенно с теми, которые в то время считались «нишевыми» или «альтернативными», реальным печатным материалом. В 1999 году для одержимых фэндомом отаку вроде меня основным таким ресурсом считался ежемесячный журнал «Animerica», который выпускала компания «Viz Media».

Тогда на юго-западе штата Коннектикут (я никогда не могла точно сказать, Брукфилд это или Данбери), вверх по улице от того дома, где сейчас расположен кинотеатр сети АМС, находился книжный магазин «Borders». Вот в его дальнем углу, на деревянном стенде среди других изданий для свихнувшихся ботанов («GamePro», «Electronic Gaming Monthly», «Wizard» и т. п.), я впервые обнаружила журнал «Animerica». Помню, как я листала его, в основном разглядывая иллюстрации, и искала обзоры и рекомендации по просмотру аниме-сериалов, которые пока не показывали на телеканале «Тоонами». Обнаружив интересные сериалы, я сразу бежала домой посмотреть программу передач. Из нее становилось ясно, есть ли у меня шанс записать эти фильмы из эфира на недавно купленный TiVo, цифровой видеомэгнитофон, в котором можно было программировать время начала и конца записи телевизионного сигнала, или мне надо опять просить родителей отвезти меня в центр видеопроката «Blockbuster», где я смогу взять нужные фильмы на дом.

Я не уверена в том, что это был самый первый выпуск журнала, который я решила купить (на самом деле у меня уже был том 7, выпуск 9, в котором я прочитала интервью со съемочной группой сериала «Эксперименты Лэйн»). Но если говорить об одном из самых ранних воспоминаний о покупке и мгновенном поглощении экземпляра «Animerica», то это был номер от июня 2000 года (том 8, выпуск 5). Его выход совпал с появлением на экранах США ограниченного релиза экранизации аниме по манге группы «CLAMP» под названием «X/1999» (режиссера Ринтаро). Тогда я еще не знала, что ранее Ринтаро отвечал за экранизацию другого материала, который освещался буквально в каждом номере журнала «Animerica». Речь шла об элегантной космической опере Лэйдзи Мацумото «Галактический экспресс 999» (произносите



999 правильно: не «девять, девять, девять» и не «девятьсот девяносто девять», а «сури найн», «three nine», «три девятки»).

Как я уже говорила, журнал «Animerica» выпускала компания «Viz Media», которая до сих пор остается основным игроком в мире лицензирования и распространения аниме и манги в США. Таким образом, «Viz» публикует отдельные главы из тех произведений, на которые они в данный момент времени имеют лицензию. Когда я в основном читала мангу, речь шла о «Галактическом экспрессе 999». Повзрослев, я стала понимать, что это, скорее всего, был не оригинальный сериал 1970-х годов, а его продолжение, выпуск которого начался в Японии в 1996 году.

Из-за постоянства уникального художественного стиля Мацумото, которому он следует и по сей день (это именно он виноват в моей болезненной склонности к наращиванию ресниц), трудно сказать точно, но мои исследования показывают, что оригинал этой манги ни в каком виде в США никогда не выпускался легально.

Что определенно не относится к фильму Ринтаро 1979 года.

Благодаря своему огромному успеху в Японии и постоянно расширяющемуся кругу любителей аниме «Галактический экспресс 999» был первым в истории аниме-фильмом, который в августе 1981 года показали в кинотеатрах США, хотя и в сильно «модифицированном» формате, разработанном Роджером Корманом и его коллегами.

Исходный 130-минутный фильм был сокращен до 90 минут, название было сокращено до простого «Галактический экспресс», а у нескольких героев изменились имена – в частности, Капитан Харлок стал капитаном Варлоком, а Тэцуро Хосино – Джоном Смитом. Хотелось бы сказать, что именно так я впервые познакомилась с этим сериалом на экране, но я на 99 % уверена, что видела на канале «Sci-Fi» фрагменты отредактированного дубляжа 1996 года, которые, как мне казалось, довольно странно смотрелись в каждом номере журнала, который мне так нравился».

Буду откровенной – я не сразу полюбила работу Мацумото. Не скажу, что она мне не понравилась, но я была несколько удивлена странным видом персонажей. Тэцуро был похож на куриный нагетс, завернутый в одеяло (а еще и в шляпе!). Мэтэл была слишком высокой и худой, даже по меркам аниме, а еще меня очень смущала ее пушистая русская «казачья» шапка. Кроме того, в большинстве глав, которые я читала в журнале «Animerica», рассказывалось о том, как Мэтэл и Тэцуро перемещаются в пространстве на каком-то старомодном поезде (напомню, что компания «Viz» выпускала только отдельные главы, так что многие истории проходили мимо нас), и действие в этом аниме бледнело по сравнению с другими космическими сериалами, которые я смотрела в то время (пример – «Гандам Дубль-вз»). Тем не менее что-то в этом сериале меня заинтриговало, и я продолжала читать, не зная, понравится он мне когда-нибудь или нет.

Именно тогда я начала замечать в «Animerica» рекламу других сериалов, в которой были изображены персонажи, похожие на тех, которых я встречала в «Галактическом экспрессе 999», но одетые в куда более полноцветные и яркие наряды. Мне, как и любому уважающему себя четырнадцатилетнему тинейджеру, нравились пираты, бойкие женщины и красивые мужчины с хорошими прическами. Вскоре я обнаружила, что все эти достоинства воплощены в образах королевы Эмеральды и капитана Харлока, которые до этого были для меня просто красивыми картинками. Мне не потребовалось много времени, чтобы понять, что эти персонажи существуют в той же вселенной, что и «Галактический экспресс 999». Так началось мое увлечение «Leijiverse», Вселенной Лэйдзи Мацумото, которое продолжается и по сей день.

В то время меня привлекали крутые персонажи, такие как капитан Харлок, и я почти уверена, что покупала «Сагу о Харлоке», заимствованную Мацумото из вагнеровской оперы

«Золото Рейна» (цикл «Кольцо Нибелунгов»), в тот самый день, когда «Central Park Media» выпустили это произведение в Штатах под мантией «US Manga Corps». Мне кажется, в конечном счете именно сложная (и, надо признать, иногда запутанная) система моральных ценностей героев «Галактического экспресса 999» формирует основу обширной, часто взаимосвязанной работы Мацумото. Путешествие анти-Пиноккио, то есть Тэцуро Хосино, мечтающего заменить свое брненное человеческое тело бессмертной машиной по достижении Галактики Андромеды, конечного пункта назначения «Галактического экспресса 999», наполнено всеми оттенками эмоциональных потрясений, которые только можно ожидать от путешествия осиротевшего десятилетнего ребенка, вдруг обнаружившего ценность такой короткой человеческой жизни. Его отношения с Мэтэл, наполовину суррогатной матерью, наполовину первой любовью (в виде безумства одной из сторон), – сладкие и невероятно трудные. Особенно когда мы узнаем больше о том, кто эта таинственная блондинка – которая также имеет сверхъестественное сходство с матерью Тэцуро.

Не все остановки галактического поезда в его путешествии по Морю Звезд будут для нас одинаково интересны (в фильме есть эпизод, когда планета совершает самоубийство из-за потери лица после того, как ее открыл Тэцуро), некоторые из них действительно потрясающие. Например, открытие Тэцуро, который обнаружил, что тела людей, от которых они отказались в пользу машинных конструкций, хранятся на Плутоне под слоем льда. Истории многих наиболее выдающихся второстепенных персонажей, которых посчитали достаточно важными, чтобы включить их в действительно превосходный фильм Ринтаро (официантка Клэр с телом из прозрачного стекла, элегантная Рюдзу или бандит Антарес), всё глубже и глубже проникают в душу зрителя, так же как проникли в душу молодого Тэцуро.

Раскрытие истинной природы механических тел, которые предлагаются тем, кто завершил путешествие на Галактическом экспрессе 999, – это рассказ о взрослении, в котором элегантно подрываются детские фантазии о бессмертии, затрагиваются проблемы классовой борьбы, коррупции представителей власти и эмоциональных последствий, которые сопровождают принесение в жертву самой сущности человека.

Несмотря на то что оригинальная манга так никогда и не была лицензирована для распространения на английском языке, все 113 эпизодов оригинальной аниме-серии 1978 года на японском языке с английскими субтитрами доступны на потоковом сервисе «Crunchyroll» (по крайней мере, на момент написания этой статьи). После некоторой «выдержки в бочках» фильм 1978 года наконец-то получил официальный режиссерский релиз на английском языке благодаря компании «Discotek». Этот релиз включает в себя оригинальную версию на японском языке и неплохой дубляж, выполненный компанией «Viz», но я настоятельно рекомендую смотреть фильм на японском языке хотя бы для того, чтобы оценить голос Масако Нодзава, озвучивающего Тэцуро. Фильм на DVD-диске можно купить прямо сейчас, но компания «Discotek» объявила, что скоро выпустит фильм на Blu-ray, так что, надеюсь, к тому моменту, когда вы это прочитаете, вы можете (и обязательно должны) его приобрести. Безусловно, я не жду, что вам понравится каждая секунда этого фильма, потому что образы и манера повествования Мацумото требуют некоторой адаптации. Однако я думаю, что никто не сможет оставить этот фильм, не оценив масштабность идей, количество деталей и огромное влияние, которое оказал этот сериал на весь жанр научной фантастики.



<https://www.kinopoisk.ru/film/92783/>

## 1979 – по настоящее время – Сериал «Мобильный воин Гандам»

KIDO SENSHI GANDAMU

– Дерек Падула –



**Дерек Падула** – крупнейший в мире исследователь аниме «Драконий жемчуг». Он освещает реальную историческую, духовную и философскую культуру «Драконьего жемчуга», чтобы зрители лучше поняли сериал и получили возможность самостоятельно выбирать собственный жизненный путь. Среди его произведений – «Культура «Драконьего жемчуга» (в семи томах), а также книги «Душа дракона: 30 лет фэндому “Драконьего жемчуга” и “Драконий жемчуг Зет”», «Больше 9000! Когда сталкиваются мировоззрения». Вы можете ознакомиться с его творениями на сайте [thedaooofdragonball.com](http://thedaooofdragonball.com).

«Гандам» – это гигантская, действительно великолепная космическая опера, выражающая состояние человека через сражения, в которых участвуют молодые суперсолдаты, пилотирующие роботов-гуманоидов. Это один из крупнейших феноменов поп-культуры в Японии – местные «Звездные войны», причем как по популярности, так и по доходам. Точно так же, как в «цивилизованном» мире все знают, кто такой Дарт Вейдер, даже если никогда не смотрели «Звездные войны», каждый человек в Японии знает, кто такой Чар Азнабль, даже если никогда не смотрел «Гандама». Как минимум по этой причине стоит посмотреть фильм «Гандам» и попытаться понять, что же делает его таким популярным.

Как и многие американцы, я впервые познакомился с франшизой «Гандам» через 49 серий «Гандам Дубль-вэ» (1995), начиная с 6 марта 2000 года. «Гандам Дубль-вэ» был первым сериалом «Гандама», который транслировали по телевидению в Соединенных Штатах на телеканале «Тоонами». Сериал отличали привлекательный актерский состав, а также сюжет, озвучка, музыка, экшн, юмор, политическая интрига и хороший дизайн. Неудивительно, что он стал моим ежедневным «лакомством» вместе с «Драконьим жемчугом» и другими сериалами. Это повлияло на меня настолько, что я стремился одеваться, как Дуо Максвелл, который носил черно-белый наряд, похожий на облачение священника. Он был невероятно крут!

Позже выяснилось, что «Гандам Дубль-вэ» является лишь одним из многих автономных сериалов франшизы «Гандам», которая началась в 1979 году с сериала «Мобильный воин Гандам» и теперь состоит из более чем 30 аниме-сериалов, 20 фильмов, 113 манг, 47 романов, 220 видеоигр, 1000 комплектов моделей, трех аттракционов в тематическом парке, одной статуи робота в натуральную величину в Токио и бесчисленного множества сопутствующих товаров. В 2014 году франшиза «Гандам» принесла ее владельцам 80 млрд иен (726 400 000 долларов США), а за почти четыре десятилетия – несколько десятков миллиардов долларов. Не удивительно, что слово «Гандам» является в Японии именем нарицательным.

Сериал «Мобильный воин Гандам» был создан Ёсиюки Томино без опоры на предшественника в виде манги.

Режиссеру нравился жанр аниме Super Robot, ставший популярным в 1960-х и 1970-х годах. Эти гигантские роботы могли трансформироваться, обладали квазимагической суперсилой, олицетворяли добро или зло, имели мифическое происхождение; они могли быть созданы безумными учеными или даже изготовлены богами. А управляли ими маленькие мальчики, зачастую при помощи пульта или джойстика. На японском TV такие устройства постоянно сражаются с какими-нибудь мультяшными «злодеями недели». Например – «Гигантор» (адаптация японского аниме-сериала «Железный человек #28»), «Мазингер Зет» и «Вольтрон».

Но Томино решил создать сериал о роботах, которые были бы более реалистичными. Сериал, который показывал бы ужасы войны и был бы ориентирован скорее на молодых людей, чем на мальчиков. Для этого он начал сотрудничество с дизайнером персонажей Ёсикадзу Ясухико и с иллюстратором Кунио Окавара, первым дизайнером механических героев («меха») в истории аниме.

Вместе эти люди создали целый жанр аниме, который по-английски называется «Real Robot», а по-японски «риару роботто». В фильмах этого жанра присутствуют роботы, которые не являются трансформерами, не обладают сверхспособностями и не созданы богами. Ими не управляют маленькие мальчики. Вместо этого новые роботы являются оружием массового производства, которые их владельцы используют в политических целях. Эти роботы являются неодушевленным продолжением слабых людей, которые управляют ими из кабины, расположенной внутри «меха». В результате «Гандам» воспринимался как фильм о настоящих, живых существах. Такие существа погибали (их убивали главные герои) и несли ответственность за свои поступки.

Фирменным изобретением авторов «Гандама» является так называемый «мобильный доспех». Фактически это танк в виде гуманоида, управляемый человеком, который находится в кабине внутри него. Такое устройство невероятно расширяет обычные способности пилота. На идею мобильных доспехов создателей «Гандама» вдохновил экзоскелет с мощной броней, который можно было увидеть в американском научно-фантастическом романе «Звездный десант» (1959). Этот костюм защищал бойца, увеличивал его силу и подвижность, обладал мощным встроенным оружием, но при этом был достаточно чувствителен для работы с деликатными объектами. Таким образом, Томино взял эту «западную» идею и развил ее до идеи создания огромных «восточных» роботов.

Действие сериала «Мобильный воин Гандам» разворачивается в будущем. Миром правит глобальное правительство, известное как Федерация Земли. Планета Земля перенаселена, поэтому ее жители создают в космическом пространстве колонии, называемые Сторонами, где живут десятки миллионов людей. Главный герой, молодой механик по имени Амуро Рэй, живет на Стороне 7.

Жители союза колоний под названием Герцогство Зион утверждают, что Федерация Земли коррумпирована, поэтому они ведут войну за независимость. История начинается с того, как разведывательный отряд Зиона, облаченный в мобильные доспехи, нападает на Сторону 7. На ее защиту выдвигается космический корабль Федерации, который называется «Белая База». Амуро вынужден сражаться в белом прототипе мобильных доспехов, который изобрел его отец. Этот робот называется RX-78-2 Гандам. Постепенно Амуро Рэй всё глубже втягивается в войну.

Восстание Зиона против Федерации возглавляет лейтенант Чар Азнабль, получивший прозвище «Красная Комета» за свой культовый красный мобильный доспех. По такому же принципу в ходе многочисленных сражений за Амуро постепенно закрепляется прозвище «Белый Дьявол», поскольку его смертоносный Гандам окрашен в белый цвет. Вскоре после начала войны Амуро влюбляется в Лалу Сун, девушку Чара, которая вместе с ним сражается на стороне Зиона. В ходе одной из схваток Амуро оказывается близок к тому, чтобы убить Чара,

но Лала защищает его своим телом от меча Амуро и погибает. После этого Чар и Амуро становятся жестокими и непримиримыми соперниками, и сражения возобновляются с новой силой.

Первый сериал «Гандама» представляет собой историю взросления Амуро. В процессе вынужденного превращения в бойца он получает ранение, расстается с семьей и участвует в кровопролитных боях, то есть берет на себя гораздо большую ответственность, чем положено ему по возрасту. Амуро понимает, что по своим способностям превосходит обычных людей. Вместе с тем он становится более скромным и обретает свою новую семью в детях, с которыми идет на войну. Он осознает, что в одиночку не сможет стать неукротимым пилотом Гандама и надеется, что станет им, если объединит свои усилия с друзьями: «Вместе мы – Гандам».

Видя, что герои сериала – это в первую очередь люди, а не солдаты, мы постепенно узнаем, что они способны на сострадание, самопожертвование и любовь, но также и на жестокие акты насилия.

Подобно шекспировским злодеям и героям, наше восприятие их поступков зависит от того, какой ярлык мы на них повесили и в какой точке жизненного пути встретили их. Постепенно выясняется, что злодеи ничем не отличаются от героев...

Одна из причин успеха «Гандама» заключается в том, что он обратился к своей японской аудитории. После Второй мировой войны в Японии были популярны легкомысленные и развлекательные аниме, создатели которых избегали разговоров о войнах и их последствиях. «Гандам» же ставит эту тематику на передний план, демонстрируя, как дети становятся участниками войны. В результате этот военный сериал содержал антивоенный посыл, схожий с тем, который японцы получали в школе. В частности, зрители узнают, что конфликт не заканчивается в конце эпизода, точно так же как война не заканчивается для тех, кто ее, казалось бы, уже пережил.

Из-за такого подхода «Гандам» стал одним из первых сериалов, которые оказали ощутимое влияние на анимацию. Он не рассказывает о том, что собой представляют последствия войны, но ставит перед нами эти вопросы и заставляет нас делать собственные выводы. Например, есть ли срок давности у преступления? Как рождается терроризм? Имеет ли Зеон право убивать миллионы людей, если это делается для общего блага человечества? Если цель оправдывает средства, то значит ли это, что дети должны убивать друг друга? Стоит ли человеку ценой потери личной свободы становиться просвещенным диктатором?

Мобильные доспехи – это не просто инструмент разрушения, это продолжение людей, которые их создали и используют. Это средство, которое создает конфликт человека с человеком посредством конфликта машины с машиной. Слабые люди, находящиеся внутри мощных машин, с их помощью выражают свой страх, смелость, надежду, жадность, стремления, тревогу, жертвенность, любовь и ненависть. Генетически улучшенные пилоты Гандамов – это сверхчеловеческие души, спрятанные под сталью.

Можно много рассказывать о философии «Гандама», о его социальной направленности и даже о духовности. Можно провести параллели между верой и страхом, которые люди испытывают по отношению к Богу, синтоистским божествам или Будде, и тем, как в «Гандаме» обычные люди воспринимают пилотов, приближенных к Богу, которые являются воплощением высших духовных начал, сосредоточенных в человечестве. Точно так же армию Зиона можно рассматривать как подвижную и небесную сущность, целью которой является обеспечение гармонии в небесных колониях, в то время как Федерацию Земли можно рассматривать как жесткую и приземленную структуру, сосредоточенную на «мирских» заботах о финансовой и глобальной стабильности.

«Гандам» оказал огромное влияние на японскую культуру. Помимо присутствия в музеях и на марках, он почти постоянно встречается в виде рекламы в общественных местах, в том числе и на железнодорожных станциях (огромный Гандам стоит на токийской станции Сибуй).



Существуют и более реальные эффекты воздействия «Гандама» на общество. Поскольку наука о «Гандаме» основана на физических принципах, она вдохновляет на творчество многих ученых и лидеров академических кругов. В 2008 году была создана виртуальная Академия Гандам, основанная на принципах и идеалах, изложенных в этом аниме; миссия Академии – воплотить их в реальность. Даже в американской армии ценят и любят «Гандама». В 2007 году там создали особый костюм для пехотинца, который называется «Усовершенствованная система боевого информационного оборудования», в просторечии – «Гандам», потому что именно в него в один прекрасный день военные рассчитывают превратить эту систему. С 2012 года в армии «всерьез обсуждается» идея создания реального Гандама, и с тех пор постоянно циркулируют слухи о существовании правительственных проектов создания «мобильных доспехов».

Популярность «Гандама» вдохновила создателей многих других аниме-сериалов («Макросс», «Евангелион», «Ковбой Бибоп») и даже западные фильмы. Так, режиссер Гильермо дель Торо отмечал влияние «Гандама» на свой голливудский блокбастер «Тихоокеанский рубеж» с его гигантскими роботоподобными людьми, похожими на Гандама, которые сражаются с монстрами, похожими на Годзиллу.

Даже лица Гандамов стали в некотором смысле иконами стиля. В каждом сериале присутствует свой Гандам, а в каждой из серий есть своя тема, посвященная конкретным вопросам. Так что, когда фанаты видят лицо Гандама, они связывают его с темой, которая сейчас волнует его пилота. Похоже на то, как демонстрации силуэтов Гоку или Веджеты в «Драконьем жемчуге» оказывается достаточно для того, чтобы установить незримую связь поклонников с героями.

«Гандам» настолько популярен в Японии, что в Токио соорудили гигантскую статую Гандама в «натуральную» величину. Это произошло в 2009 году, в честь 30-летия франшизы.

Такой Гандам представлял собой 18-метровую копию оригинального Гандама RX-78-2. Его разобрали в марте 2016 года, а шесть месяцев спустя был построен новый, более высокий Гандам из недавнего сериала «Мобильный воин Гандам Единорог»; его высота составляет 19,7 метра.

По всей стране есть закусочные «Гандам», где подают еду, которую едят герои сериала, а пока она готовится, посетители могут развлечь себя сборкой многочисленных моделей героев фильма. Эти модели, которые коллекционируют фанаты, – большая часть успеха франшизы «Гандам». Gunpla (Gundam + Plastic), пластиковые модели Гандама, настолько популярны, что занимают около 90 процентов всего японского рынка пластиковых моделей (в магазинах продается более 1000 вариантов комплектов для их сборки).

За пределами Японии «Гандам» тоже преуспел, но всё же не так сильно. В частности, в 2000 году франшиза «Гандам» с большим успехом представила в Северной Америке сериал «Гандам Дубль-вэ». В следующем году в попытке извлечь выгоду из его популярности был представлен английский дубляж оригинального сериала. Несмотря на то что сериал был сильно отредактирован, его приняли достаточно хорошо – публика не только досмотрела сериал до конца, но и активно скупала новую линию игрушек. К сожалению, завершающие шаги презентации были остановлены из-за атаки 11 сентября 2001 года и последовавшего за ним решения «Network» убрать весь контент на военную тематику. Нужно сказать, что это убило импульс к распространению данной серии и франшизы в целом. Последующие попытки представить «Гандам» американским зрителям, даже семнадцать лет спустя, уже не были столь успешными. Тем не менее можно сказать, что большая часть мира подверглась активному воздействию «Гандама», и люди, которые его посмотрели, часто становились страстными фанатами сериала.

Еще одной причиной широкого распространения сериала является высокое качество анимации и инновационные визуальные решения, особенно при демонстрации сражений. Пер-

воклассными являются и звуковые эффекты, озвучка и музыка во всей франшизе – от воинственных симфонических пассажей, исполняемых на духовых и струнных инструментах, до электронной музыки, рока, панка, этнической и хоровой музыки, J-роп, джаза и баллад. В процессе работы над фильмами франшизы было выпущено множество альбомов на разнообразных носителях. Музыкальный бум вокруг «Гандама» берет свое начало в той серии, когда между пилотами противоборствующих сторон вспыхивают сильные чувства...

С чего начать знакомство с «Гандамом»? Конечно, чтобы в полной мере прочувствовать его феномен, лучше всего начать с начала хронологии основного сюжета, которая называется «Вселенский век». Иными словами, лучше начать с просмотра «Мобильного воина Гандама». Несмотря на его возраст, его стоит посмотреть, поскольку он обеспечивает нужный эмоциональный контекст для всей франшизы. К тому же каждый следующий сериал продолжает и развивает темы, заданные в первом сериале, а также добавляет в них новые. А еще вы сможете познакомиться с одним из величайших противостояний в истории аниме – конкуренцией между Амуро и Чаром. Если вас пугает перспектива просмотра сорока трех эпизодов, то посмотрите более короткую трилогию и двигайтесь вперед, переходя к сериалам «Зета-Гандам», «Гандам Зета Два», «Ответный удар Чара» и так далее вплоть до сериала «Мобильный воин Гандам Единорог».

Если это кажется непростой задачей, попробуйте посмотреть что-то из «автономных» сериалов, которые можно смотреть в любом порядке. Например, мини-сериал «Мобильный воин Гандам: Восьмой взвод МС», состоящий из шести эпизодов, который является самой реалистичной картиной из всего «Гандама», даст вам хорошее представление о том, что может предложить франшиза. Если вам нравится идея этого сериала, но вы чувствуете, что он слишком грубый, то я рекомендую вам посмотреть «Гандам Дубль-вэ». Если вы хотите посмотреть что-то более легкое и мелодраматичное, то лучше остановиться на сериале «Мобильный воин Жи-Гандам» (сокращенно называется GGun). В нем реализуется идея существования сверхъестественных мастеров боевых искусств из фильмов, популярных в 1980-х годах. Каждому народу на Земле авторы выдают своего Гандама, пилотируемого избранным бойцом. В этом сериале присутствуют некоторые квазидуховные элементы, и, если вы любите фильмы о кунг-фу, это обязательно вам понравится. А если вам нужна ультрасовременная анимация и политическая интрига, то вас могут заинтересовать более современные сериалы, такие как «Мобильный воин Гандам: Поколение», «Мобильный воин Гандам 00», «Мобильный воин Гандам: Удар молнии» или «Гандам: Железнокровные сироты». Предпочтения у людей меняются, поэтому для детального изучения франшизы стоит обратиться к онлайн-путеводителям по «Гандаму».

Так или иначе, «Гандам» представляет собой целый жанр аниме, так что его обязательно нужно посмотреть. Очевидно, что в Японии «Гандаму» обеспечено светлое будущее на много десятилетий вперед, но как всё сложится на самом деле? Кто знает...

А как будет чувствовать себя «Гандам» в остальном мире? Мне кажется, что, как показал Амуро в своих сражениях, «Гандам» не принадлежит какому-то одному человеку или нации. «Гандам» – это все мы. И его судьбу решать только вам.

– Всем приготовиться!..



<https://www.kinopoisk.ru/series/258282/>

## 1983 – «Босоногий Гэн»

### HADASHI NO GEN

– Крис Стакман –

**Примечание.** В этой статье описываются ужасы бомбардировки Хиросимы глазами Босоногого Гэна.

«Босоногий Гэн»... Название этого аниме на слуху уже около пятнадцати лет. Шепот в углу магазина комиксов, мимолетные упоминания на тех первых досках объявлений, и в конце концов в своем почтовом ящике я обнаружил копию этого фильма, которую направил мне какой-то щедрый зритель (спасибо ему!). Очевидно, фильм произвел на него большое впечатление. Устраиваясь перед экраном, я запасся питьем и закусками, поскольку не имел ни малейшего понятия о том, во что ввязался. Сказать, что «Босоногий Гэн» меня впечатлил, было бы большим преуменьшением. Этот фильм оставил на моей душе рубцы и шрамы. Я видел много тревожных и страшных фильмов, но такого мне видеть не доводилось. Отчасти это произошло потому, что я решил посмотреть этот фильм «вслепую», ничего не зная о его сюжете.

Итак, мы видим юного Гэна, бойкого мальчика, в 1945 году живущего в японском городе Хиросима. Он обитает в маленьком домике вместе с братом, сестрой и родителями. Денег у семьи не просто мало, их практически нет. Продолжающаяся уже много лет война лишила город рабочих рук и пропитания и поставила оставшиеся в нем семьи на грань голодной смерти. Беременная мать Гэна очень слаба, поскольку ей не хватает еды не только для себя, но и для ребенка, которого она носит под сердцем. Гэн и его брат часто проводят дни в поисках еды, а также работают вместе с родителями на полях, как и все дети в то время. По ночам их настолько часто будят сирены воздушной тревоги, что Гэн и его брат уже не обращают на них внимания и постоянно шутят по этому поводу. «Да это, наверное, просто еще один самолет-разведчик», – часто говорит Гэн, игнорируя предупреждения о воздушной тревоге.

Из того, что мы видим в первой половине фильма, становится ясно, что Гэн и его брат неустанно стремятся помочь своей семье. В одной трогательной сцене сосед говорит им, что карп – это самая лучшая рыба для здоровья их матери. Следуя этому совету, мальчики пробираются в сад богатого человека и похищают декоративного карпа из его маленького пруда. Когда их ловит этот человек, они говорят, что он может ударить их столько раз, сколько захочет, если позволит им отнести эту рыбу своей матери. Именно такие ранние сцены фильма заставляют нас поверить в силу духа мальчика и его веру в идеалы, которые Гэн продемонстрирует позже. Нам становится очевидно, что Гэн одержим страстью защитить свою семью – и это один из самых красивых моментов фильма.

Но вот наступает 6 августа 1945 года.

За это время я так привязался к этой любящей семье и их борьбе за выживание, что с ужасом ждал продолжения. Я видел много фильмов о ядерной войне. Это всегда ужасы, боль, потери. Но, честно говоря, я никогда не видел, чтобы всё это так явно демонстрировалось на экране. За несколько сцен «Босоногий Гэн» проходит путь от семейного фильма категории G («может демонстрироваться без ограничений») к жесткому R («лица до 17 лет допускаются к просмотру только в сопровождении родителей») и даже, наверное, к NC-17 («лица до 17

лет не допускаются к просмотру»). Поражает безмятежность и тишина, которые царят в Хиросиме до взрыва. В городе все занимаются своими делами. Дети учатся в школе, мужчины и женщины работают на полях. А потом... Потом над Хиросимой пролетает один-единственный самолет, который сбрасывает бомбу и погружает город в адское пламя, уничтожающее всё живое и неживое...

Молодая девушка издает пронзительный крик, когда лопается воздушный шар, который она держит в руке. А потом мы с ужасом наблюдаем, как ее глазные яблоки тают в глазницах, а тело медленно обращается в пепел...

Корчится от боли собака, мать становится на колени, чтобы защитить своего ребенка от взрыва, и их тела сливаются вместе, как гротескная восковая скульптура... Гэн, который в тот момент наклонился, чтобы что-то поднять с земли, частично закрывает свое тело от взрыва. Но вот он встает и начинает искать своего друга, с которым только что говорил, и видит обезображенное и сожженное тело молодой девушки, брошенное в смятую грудку других тел... В одно мгновение вся жизнь Гэна становится адом, и мы внезапно понимаем, что теперь для него важна только его семья. Больше в мире нет ничего...

Остальная часть фильма посвящена описанию последствий взрыва атомной бомбы. Мы видим, как люди выходят из дыма пожара, натываясь друг на друга, словно зомби. Мы видим, что их кожа обуглилась и покрылась шрамами. У женщин, страдавших от недоедания, больше никогда не будет грудного молока для своих детей. В фильме не было предпринято никаких попыток смягчить характер этой трагедии, подвергнуть цензуре страшные картины бомбардировки, в которой были мгновенно уничтожены мужчины, женщины, дети – и даже младенцы. Но, кроме того, создатели фильма знали, что это далеко не всё, что бомба сотворила с Хиросимой. Последствия взрыва привели к многолетним болезням и мучительным смертям, и всё это детально и с ужасающей тщательностью показано в фильме. До этого я просмотрел волнующий и мощный фильм Исао Такахаты «Могила светлячков» – еще одно аниме о боли войны и, возможно, лучший фильм о ней. Но я оказался просто не готов к «Босоному Гэну». Мне пришлось несколько раз приостанавливать проигрыватель Blu-ray, чтобы перевести дух. Пару раз я громко выкрикивал в пространство: «Да твою же мать!» Выдержать такой фильм – это очень и очень непростая задача, и я уверен, что многие пропустят мою рекомендацию посмотреть его в пользу чего-то более легкого и возвышенного. И я бы не стал их за это винить.

На момент написания этой статьи мы живем в обстановке ядерной угрозы – самой сильной со времен холодной войны. Иногда наши разговоры об этом ошибочно принимают заведомо юмористический характер. Мне это напоминает слова Гэна, звучащие под вой сирен, которые предупреждают о воздушных налетах: «Да, наверное, это просто еще один самолет-разведчик». Недавно фильм «Босоногий Гэн» был впервые выпущен на Blu-ray-дисках, и найти его не составит никакого труда. Фильм Мори Масаки содержит прямой антивоенный призыв, и этот призыв никогда не был более своевременным.



<https://www.kinopoisk.ru/film/252330/>

## 1984 – «Мир талисмана»

BASU

– Брайан Ру –



**Брайан Ру** – независимый ученый со степенью доктора наук в области коммуникации и культуры, которую он получил в Университете Индианы. Является автором книги «Бродячая собака аниме: Фильмы Мамору Осии».

Режиссер Чарли Кауфман говорил, что анимация – это «ряд неподвижных изображений, собранных вместе, чтобы создать иллюзию движения». Иногда полезно вспоминать это довольно простое выражение, приступая к анализу фильмов аниме. Ведь каждая картинка, каждый ракурс были помещены туда каким-то человеком, действующим в рамках сложного разделения труда. Чтобы на наших экранах промелькнуло готовое произведение аниме, над ним работает множество людей.

В лучших анимационных фильмах сценарий, само повествование и визуальные эффекты собираются воедино, чтобы создать произведение, которое не только хорошо смотрится, но и обретает всё большую глубину при повторных просмотрах и размышлениях на затронутые в нем темы. Однако иногда анимационный фильм остается в памяти только из-за самой анимации. Именно так и происходит с аниме под названием «Мир талисмана» (в японском варианте фильм называется «Basu», то есть «Birth», «Рождение»). Это аниме формата OVA, Original Video Animation, которое предназначено для показа на дисках и кассетах, а не в кинотеатрах или по телевидению. С момента выхода в 1984 году фильм оценивается как выдающийся, когда речь идет о технике анимации, но, к сожалению, слабый в том, что касается сюжета и истории.

Конечно, нам есть что сказать об острых ощущениях, которые вызывает «Мир талисмана», пусть даже фильм далек от самых блестящих или наиболее значимых произведений жанра. Однако это фильм, в котором действительно можно ощутить мастерство художников анимации. Формально режиссером картины является Синъя Садамицу, но это действительно похоже на фильм Ёсинори Канады, поскольку именно он был главным художником-мультипликатором и создавал образы героев ленты. Динамичный стиль Канады, а также работы художника Такэси Мураками впоследствии будут служить источниками вдохновения и оказывать влияние на целое поколение мастеров анимации. Среди других ключевых сотрудников съемочной группы аниме «Мир талисмана» следует отметить Хидэаки Анно (будущий режиссер «Евангелиона») и Махиро Маэда (будущий режиссер мини-сериала «Последняя субмарина», в создании которой Канада сыграет ключевую роль как аниматор). «Мир талисмана» отличает также великолепный саундтрек в духе 1980-х годов, созданный постоянным коллегой Хаяо Миядзаки, композитором Дзё Хисаиси.

Действие фильма начинается еще до того, как на экране появляется название ленты. Мы видим скалистую планету. Камера фокусируется на маленьком существе, похожем на каплю, которое изо всех сил пытается убежать от более крупного представителя местной фауны. Затем он находит убежище у облаченной в скафандр девочки,двигающейся над поверхностью планеты на парящем скутере. Позже их начинает преследовать большой черный шар. К сожалению,

нию, из моего описания вы не сможете понять, как мастерски сделаны эти сцены, как впечатляюще они передают массу и движение разнообразных объектов.

Воображаемая камера в полной мере использует меняющийся рельеф местности, постоянно показывая сцены погони в новых ракурсах.

Такая анимация кажется еще более впечатляющей, если вспомнить о том, что все эти сцены были прорисованы вручную, без компьютерной графики, которая наверняка бы использовалась, если бы кто-то попытался сделать нечто подобное в наши дни. Фантастическое изображение перспективы и движения – вот что дал фильм в качестве образца для всего дальнейшего искусства анимации.

После этого первоначального знакомства с главным миром фильма мы отправляемся в космос, где знакомимся с некими Бао и Кимом. На своем ветхом космическом корабле они разыскивают какой-то таинственный светящийся меч под названием Шейд, за который, как им кажется, они получают много денег. Потом мы возвращаемся на планету, где девушка, которую мы видели ранее (ее зовут Раса), вылетает из своей деревни на том самом парящем скутере, чтобы передать своему брату Наму завтрак, который он забыл дома. Нам наблюдает за тем, как на их планету опускается меч Шейд, но когда он отправляется на его поиски, то встречает красивую женщину-призрака по имени Арлия, которая произносит свое имя и после этого быстро исчезает. Сфера, похожая на ту, которая преследовала Расу, изрыгает из себя неорганическое существо, которое пытается сражаться с Намом. За Расой гонится банда неорганических байкеров, и по пути девушка встречает Нама. В последнюю минуту ситуацию спасает прибытие Бао и его корабля. Снова появляется Арлия, которая объясняет, что Вселенная – это форма жизни, и за ее судьбу идет поединок между органическими и неорганическими силами. Выясняется, что меч Шейд содержит внутри себя огромное количество жизненной энергии, и это инструмент, созданный Вселенной для уничтожения неорганических веществ. После этого откровения Арлия снова исчезает, и героев начинает преследовать другой «неорганик», который при каждой атаке почему-то выкрикивает названия фруктов и овощей. Герои решают укрыться в старом подземном городе, который был разрушен в результате ядерного удара, где Бао начинает поиски лучшего оружия против неорганических существ.



## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.