

Karas

reżyseria: Keiichi Sato

projekt postaci: Kenji Hayama

rok prod. 2005-2006

dystrybutor: Vision Film Sp. z o.o. S.K.A.

film dla młodzieży



Niedaleka przyszłość. Nocne niebo nad Tōkyō rozbłyskuje seriami tajemniczych światel. Wszystko dzieje się tak szybko, że normalny człowiek nie jest w stanie tego dostrzec. Ta walka rozgrywa się poza naszym czasem i poza naszym światem. A jednak również i w naszym świecie. Dwie tajemnicze postacie toczą swój ostatni bój o najwyższą stawkę. Stawkę życia swojego i wielu innych zależnych od tego istot, w tym również nas - ludzi. Walka jest mordercza i do ostatniej chwili nikt nie jest pewny, kto wyjdzie z tego cało. W końcu jednak następuje to, co nastąpić musiało. Zło tryumfuje. Nadchodzą czasy strachu i śmierci.

Trzy lata później. W Tōkyō grasuje niezidentyfikowany przestępca, odpowiedzialny za serię brutalnych i dziwnych zarazem mordów. Wszystkie przypadki składają się z tych samych trzech elementów: zostają dokonane w dziwnych okolicznościach, wszystkie ofiary są całkowicie odwodnione i zawsze zostaje jeden ocalały. W środkach masowego przekazu zaczynają szerzyć się plotki, jakoby sprawcą tych wszystkich morderstw był kappa, japoński demon wodny. I może byłoby to zabawne, gdyby nie dziwny zbieg okoliczności, iż śledztwo w tej sprawie prowadzi oddział policji, specjalizujący się w sprawach zawierających elementy sił nadprzyrodzonych.

Nie lubisz animacji 3D? Doskonale! Po tym anime zmienisz zdanie, bowiem "Karas" to najbardziej udany, błyskotliwy, zapierający dech w piersiach, mariaż animacji 3D i 2D w historii kina animowanego! To anime to krok milowy w zastosowaniu - przez wielu fanów tak nielubianej - animacji 3D, w sposób iście mistrzowski. Pierwsze sceny filmu po prostu wgniatają w fotel. To czysty majstersztyk. Nic, co dotąd widzieliście, nie przygotowuje was na to, co ujrzycie tutaj. To produkcja "dopieszczona" pod każdym względem: animacja, reżyseria, muzyka, scenariusz - to wszystko tworzy genialną, spójną całość, która przyprawia o opad szczęki. Piorunujące wrażenie podkręca tu jeszcze fantastyczna, pobudzająca wyobraźnię muzyka, na którą składają się doskonale utwory orkiestralne w wykonaniu Praskiej Orkiestry Symfonicznej oraz wyśmienity j-pop w wykonaniu Rurutii. Sceny walk Karasów natomiast, to prawdziwe arcydzieło reżyserii. To WŁAŚNIE TAK powinno się kręcić sceny walk superbohaterów! - cały przemysł animowany na świecie może tu tylko z zazdrością patrzeć i się uczyć. To anime, zgodnie z receptą mistrza Hitchcocka, zaczyna się od eksplozji wulkanu, gigantycznej eksplozji wulkanu, a potem napięcie stopniowo rośnie. Takie cudo mogli nakręcić tylko twórcy z Tatsunoko. "Karas" to artystyczne uwiecznienie ich 40-letniej pracy, a jednocześnie kino akcji najlepszej próby. Od pierwszych bowiem ujęć widać, iż w to anime włożono mnóstwo serca i całe zawodowe doświadczenie, nie wspominając o budżecie, który (jak chwalą się sami twórcy) osiągnął tu poziom najwyższy z możliwych w tym przemyśle - poziom produkcji pełnometrażowej. Nic zresztą dziwnego, gdyż "Karas" to anime niezwykle. To coś więcej niż anime. "Karas" jest serią wyprodukowaną specjalnie z okazji 40-lecia istnienia wytwórni, „Karas” to nie tylko nowa jakość animacji 3D, ale i nowa wizja widowiska.

Oto jak o swoim dziele mówi reżyser, Keiichi Satō: ***Chciałem stworzyć anime wyglądające jakby było nakręcone szybkoobrotową kamerą. Połączenia animacji 2D i 3D nie stosuje się zazwyczaj w anime do tworzenia postaci, za wyjątkiem produkcji pełnometrażowych. Nie próbowałem tu naśladować ludzkich ruchów i myślę, że udało mi się stworzyć nowy czar, wykreować bohaterów w sposób zupełnie inny, niż to było robione dotychczas. Specjalnie do produkcji „Karasa” stworzyliśmy wyjątkową hybrydę technologii 2D i 3D, robiąc tym samym krok milowy w technologii animacji. W tym anime połączyliśmy również dwie techniki reżyserii: tradycyjną, opartą na teatrze kabuki oraz hollywoodzki sposób kręcenia scen walk z użyciem japońskich mieczy. Takiego połączenia japońskiego piękna i scen walk wykonanych w 3D nie dane nam było dotąd ujrzeć gdziekolwiek indziej.*** Szef produkcji, Kuri Ippei, dodaje: ***Z okazji naszego jubileuszu 40-lecia, postanowiliśmy przeznaczyć na tę produkcję wyjątkowo wysoki budżet, aby stworzyć coś, z czego będziemy mogli być dumni. To bardzo ważne, aby stawiać przed sobą wciąż nowe wyzwania i to jest powód, dla którego postanowiliśmy stworzyć tę nową, unikatową technologię, łączącą w sobie animację 2D i 3D. Stworzyliśmy już wielu bohaterów, jednak tym razem chcieliśmy wykreować nowego, przebojowego herosa na miarę XXI wieku.***

A tak już zupełnie poza wszystkim, "Karas" to prawdziwa perełka dla każdego fana anime z wytwórni Tatsunoko. Każdy uważny widz, znający tytuły tych twórców, wylapie tu mnóstwo drobnych smaczków, które tylko fan wylapać może. Dla przykładu - już na wstępie filmu, podczas przełomowej walki Karasów, wprawne oko fana wylapie dwa ujęcia, które ewidentnie nawiązują do dwóch wcześniejszych tytułów tej wytwórni. Spójrzcie na postać Karasa, robiącego spektakularne salto na tle tarczy księżyca, czyż ta postać nie przypomina wam innego superbohatera, z klasycznej już serii z lat 70 - "Casshan Robot Hunter"? To właśnie na podstawie tej serii Kazuaki Kiriya nakręcił w roku 2004 swoją superprodukcję live „Casshern”. Albo ujęcie latającego myśliwca Karasa (jedna z form, jaką może przybierać obrońca Tōkyō), a właściwie jego cień, zarys na tle nieba - czyż starsi fani nie zobaczą w nim legendarnego Feniksa - statku

powietrznego sławnej Załogi G? Wszystkie te dodatkowe elementy wywołają szczerzy uśmiech na twarzach każdego, bardziej doświadczonego miłośnika anime.

Jak to często w japońskich produkcjach bywa, nie da się tu uniknąć zetknięcia z szeroko pojętą japońską kulturą, z której twórcy anime zawsze chętnie czerpią. Tym razem wzięli na warsztat (nie pierwszy już zresztą raz) japońskie duchy, zjawy i demony. Połowa bohaterów występująca w tej historii nie należy do świata ludzi i często będziemy się tutaj spotykać z określeniami z japońskiej mitologii. Najczęstszym słowem, dotyczącym istot nadprzyrodzonych, jakie będziemy mieli okazję tu usłyszeć, jest yōkai. Yōkai to bardzo ogólne, szerokie pojęcie, określające istoty nadprzyrodzone, znane z japońskich wierzeń. Można tu znaleźć mnóstwo różnorodnych stworzeń, takich jak: tengu, kappa, kitsune, tanuki, oni, obake i wiele innych. Szczególną uwagę twórcy „Karasa” poświęcili stworzeniu zwanemu kappa, który to jest mniej więcej odpowiednikiem naszego wodnika. Kappa żywi się ludzką krwią i zamieszkuje stawy i rzeki. Ponadto ma słabość do... ogórków (motyw wykorzystany w anime). Oczywiście, japońscy twórcy nie byłoby sobą, gdyby nie pobawili się konwencją. I tak w wyniku tychże zabiegów powstały mikura, mechaniczne yōkai, tworzone przez głównego sprawcę zamieszania – Ekō. Mieszanka tradycji i nowoczesności, jakież to typowe dla Japończyków.

„Karas” nie jest historią lekką i optymistyczną. Co prawda trudno po obejrzeniu trzech odcinków powiedzieć, jakie będzie zakończenie, niemniej jednak wskazuje na to, iż również do lekkich należeć nie będzie. Prawie wszyscy bohaterowie w tej historii, to postacie w jakimś stopniu tragiczne, postawione w bardzo trudnych sytuacjach i/lub bardzo skrzywdzone i zagubione. Względny spokój zdają się jedynie zachowywać ci najbardziej władni po obu stronach barykady: Ekō i Yurine oraz ich popiecznicy, jednak ich również czeka ostateczne starcie, które z pewnością pociągnie za sobą sporo ofiar. „Karas” to bardzo japońskie kino akcji, gdzie oprócz nieprzeciętnej akcji i superbohaterów, znajdziemy również bolesny realizm i ludzkie słabości. Połączenie to iście skrajne i jakże japońskie. Połączenie, które zmusza do myślenia, nie pozostawia obojętnym i przez to daje mnóstwo dobrej zabawy. „Karas” tego wszystkiego dostarczy wam w dużych ilościach. Nie przegapcie tego wyjątkowego anime.



www.anime-gate.pl

dystrybutor: www.vision.pl