

Эстетика, философия, приключения

Аниме на протяжении многих лет популярно у людей всех возрастов и национальностей. Это своего рода прикосновение к далекой для многих Японии. В Стране восходящего солнца аниме – неотъемлемая часть культуры, сюжеты пишут лучшие сценаристы, графику рисуют талантливые художники, а сами киноленты превращаются в многосерийные эпопеи. Мы подобрали для вас популярные аниме, которые лучше посмотреть, чем читать мангу-первоисточник.

"Кайдзи", 2007-2011

"Кайдзи", – основополагающий гэм-блинг-комикс, выходящий с 1996 года. Сценарист и художник Нобуки Фукумото одержим азартными играми во всех возможных формах, от простейшей "камень-ножницы-бумага" до монструозных пачинко-автоматов. В своем произведении он невероятно увлекательно рассказывает, как главный герой, Кайдзи Ито, проигрывает все большие суммы, погрязая во все более фантастических долгах. Кайдзи начинает мангу как простой молодой бездельник из Токио, рискнувший согласиться на чересчур заманчивый круиз, который должен был избавить его от всех финансовых затруднений, но быстро превращается в архетип заядлого игрока, ставящего на кон не только огромные деньги, но и части тела – или просто собственную жизнь.

По реалистичности отображения психологии игрока "Кайдзи" приближается к вершинам мировой литературы – "Казино Рояль" Яна Флеминга, "Пиковой даме" Александра Пушкина и "Человеку с юга" Роальда Даля. Но это не самая зрелищная и захватывающая манга – просто потому, что правила игр очень сложные, их надо долго объяснять и доводить до читателя, а большая часть поединков происходит глубоко в сознании игроков, сидящих друг против друга с каменными лицами. Казалось бы, что тут можно сделать средствами аниме?

Но два сезона аниме по мотивам, Kaiji: Ultimate Survivor и Kaiji: Against All Rules, сумели взять две самых качественных арки из манги и адаптировать их в произведение, где все происходит настолько же наглядно, насколько динамично. Анимация, режиссура и звучание очень качественные, похоже скорее на классическое аниме из ранних 90-х, чем на сериал из поздних 2000-х, все ключевые моменты манги подхвачены и подключены к простой и ясной истории.

История противостояния Кайдзи с таинственной корпорацией получилась настолько остро сюжетной, что в определенных моментах аниме хочется поставить на паузу – просто чтобы перевести дух. Два полнометражных фильма с живыми актерами по мотивам аниме и манги тоже получились весьма адекватными (даром что исполнитель главной роли Тацуя Фудзивара совсем непохож на Кайдзи внешне и психологически), но в первом фильме отсутствует лучший фрагмент первоисточника – финальная дуэль Кайдзи с Председателем.

В аниме она отражена во всей красе, и вы никогда не поверили бы, что из настолько простой игры с использованием таких заурядных объектов можно извлечь такой уровень саспенса.

"Инициал Ду", 1998-2016

Даже если вы никогда в своей жизни не сталкивались с аниме, то, вероятно, и так знакомы с Initial D, пускай и косвенно. Виноваты, конечно же, мамы, успешно проникшие во все сферы нашей жизни. И если словосочетание multi-track drifting еще может вызвать у кого-то недоумение, то характерное звучание евробита и крики DEJA VU в припеве тяжело с чем-то спутать. 73 миллиона просмотров на YouTube красноречиво все объясняют.

А ведь песни выше не существовало бы без манги Сигэно Сюити Initial D, вышедшей с 1993-го по 2013 год. Сюжет в ней рассказывал о 18-летнем парне Такуми Фудзиваре, который на своем автомобиле Toyota Sprinter Trueno (AE86) познает удивительный мир гонок по извилистым горным маршрутам, в которых очень важно освоить дрифт. В Японии их называют "тогэ" и относятся с особым почитанием, потому пускай тема гонок в японских произведениях затрагивается не так часто, но манга именно про этот подвид соревнований прореджалась на плаву очень долго и стала культовой.

Каждое соревнование подано как судьбоносная конфронтация, от которой

зависит будущее всего мира, и даже в переключении передач так и громыхают высокие эмоции. Однако не захлебнуться от пафоса помогают акценты на технических составляющих гонок. Как правильно входить в дрифт, в какой момент и на какую передачу лучше переключаться, чем важно сцепление с дорогой при различных погодных условиях – мангака выучил теоретическую часть на отлично, потому при чтении можно почерпнуть для себя нечто новое, а затем и попытаться применить на практике, если под рукой есть подходящий автомобиль и какой-нибудь полигон.

Все достоинства манги перенеслись и в аниме-адаптацию, которая пугает новичков разве что своей графикой. Дело в том, что все гонки в ней полностью трехмерные, а учитывая год выхода первого сезона, ожидайте графики уровня PS1 или Nintendo 64. Но не стоит смущаться, ведь такой уровень визуальной части лишь придает происходящему на экране большей аутентичности и позволяет не отвлекаться на второстепенные детали от важных вещей вроде идеального прохождения крутого склона.

Для создания аниме даже привлекли Кэйити Цутию, известного гонщика, заслужившего прозвище "короля дрифта". Он консультировал сценаристов из Studio Gallor и Studio Comet, так что будьте уверены, что почти все моменты, которые даже кажутся невероятными, соответствуют реальности. И не забываем, что история о гонках как раз и создана для того, чтобы показать ее в динамике, раскрыв весь накал страстей.

"Невероятные приключения Джоджо", 2012-2013

Однозначно сказать, о чем же "Джоджо", достаточно тяжело. Оригинальная манга поделена на восемь частей, каждая с уникальными персонажами и сеттингом. Пока полностью экранизировано четыре части, пятая выходит прямо сейчас.

В основе истории лежат злоключения семейства Джостаров. Из имени и фамилии каждого главного героя можно образовать прозвище Джоджо (Джорно Джованна, Джонатан Джостар, Джозеф Джостар). Всем им предстоит сразиться с великим злом и пережить события, которые даже вообразить трудно.

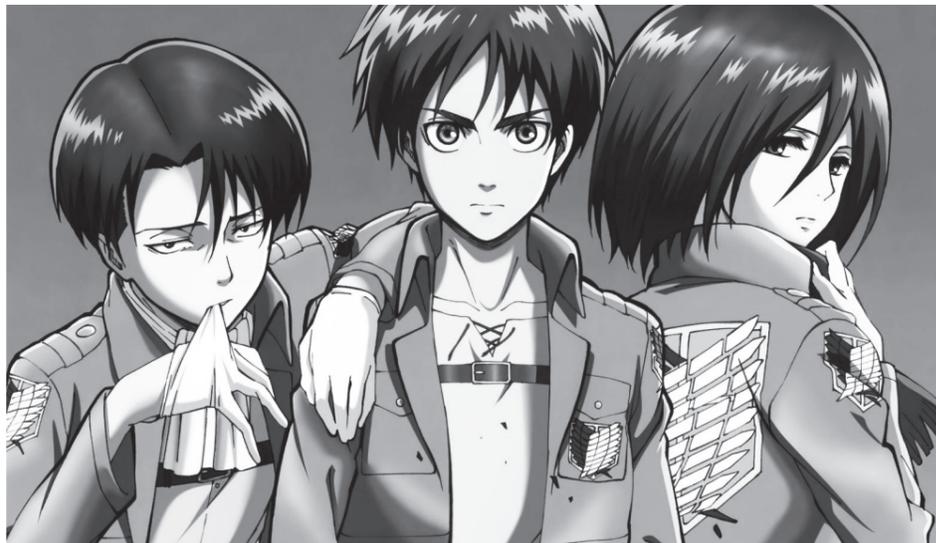
Большую часть манги составляют битвы, причем они не основаны на постоянных суперприемах. У героев "Джоджо" есть универсальная базовая способность, она может быть как крайне мощной (оживление неживого, восстановление прежнего состояния объектов, стирание пространства между предметами), так и довольно посредственной (превращение своего тела в нить, стрельба своими ногтями). И при конфронтации противники находят все новые и новые пути использования этих способностей, в итоге выливающиеся в умные и коварные стратегии.

Из-за этого за "Джоджо" никогда не скучно следить. Плотность действия настолько высокая, что порой отдельные моменты приходится специально пересматривать, чтобы уловить все детали. А некоторые события так и вовсе граничат с безумием.

Древнее существо, при малейшей ране начинающее плакать, как маленькая девочка? На месте. Переулок, в котором никогда нельзя оглядываться, иначе тебя затанят в потусторонний мир? Тоже есть. Младенец-убийца, которого после его поражения кормят собственными экскрементами, перемешанными с кашей?! Да, тут и не такое найти можно!

"Джоджо" всегда и все возводит в крайности и ходит по тончайшей грани, почти срываясь в бездну откровенного бреда. Но раз за разом он подает даже самый откровенный абсурд со стилем, шиком и лоском. Понятие скуки забывается во время просмотра подчистую.

На создание ощущения "невероятности" происходящего работают все детали аниме. Цветовая палитра в нем намеренно вычурная и яркая, а каноничные цвета отсутствуют в принципе. Некоторые моменты, в другом произведении ставшие бы гигантскими логическими дырами и сюжетными упущениями, в "Джоджо" воспринимаются как данность. И когда очередной



злодей испытывает сексуальное влечение к отрубленным рукам девушек, то ты просто пожимаешь плечами и думаешь: "Да, это то аниме, которое я люблю".

"Джоджо" показывает такие ситуации, на которые ни одно другое произведение не способно, а любят его даже те, кто на японскую анимацию смотрит с насмешкой. Можно сколько угодно выскидывать недостатки, но факт остается фактом. "Невероятные приключения Джоджо" – самое крутое, безумное и безбашенное аниме в истории.

"Акира", 1988

За шесть томов Кацухиро Отото смог смешать множество жанров в удивительную комбинацию. Тут вам и киберпанк, который сменяется постапокалиптикой, и политический триллер, и немного романтики, и жуткий бодихоррор, и даже рассуждения о сущности мироздания. А все многочисленные сюжетные линии и небольшие ответвления истории смотрятся уместно, прекрасно вписываясь в контекст происходящего.

Однако если манга получилась просто отличной и первоклассной, то аниме-полнометражка, сделанная по ней, представляет еще и важную историческую ценность. Именно с ее выхода на Западе началась популяризация аниме по всему миру, принесла "странным японским мультимедиа" известность у массового зрителя. И вполне заслуженно.

Конечно, невозможно уместить все сюжетные линии 6-томного оригинала в 125 минут полнометражки, но кто мог справиться с адаптацией лучше, как не сам автор оригинала? Именно Отото написал сценарий и выступил режиссером анимационного "Акиры". Он избавился от всех провисающих моментов и неудачных сюжетных решений, оставив нам лишь высококонцентрированный экшеном киберпанк.

История противостояния Тэцуо и Канэды, бывших друзей, оказавшихся по разные стороны баррикад из-за череды случайностей и собственной гордости, постепенно обрастает все новыми оттенками и полутонами, из-за чего невозможно однозначно определить, кто же прав. А в это время все в Нео-Токио катится к чертям, сопровождаемая колоссальными разрушениями и человеческими жертвами.

Переданы масштабы катастрофы очень качественно. В свое время "Акира" стал самым дорогим аниме с бюджетом в 10 миллионов долларов. Здесь нет промежуточных кадров, которые значительно уступают по качеству всему остальному. Каждое действие, план или скопление персонажей прорисованы с огромной тщательностью, а еще аниме сделало стандартом для анимации Японии частоту в 24 кадра в секунду, а не 8-12, как было до этого.

Именно "Акира" в техническом плане сформировал аниме, которые мы смотрим и сегодня. Среди анимации не так часто можно встретить нечто столь высококачественное во всех смыслах. Потому это не

просто фрагмент истории, а живая классика, которая с удовольствием смотрится и по сей день.

"Евангелион", 1995-1996

Многие и не догадываются, что по "Еве" существует манга. А она даже стартовала почти на год раньше одноименного аниме. Нарисовал ее Садамото Есиюки, который, кстати, разработал дизайн персонажей Chrono Cross.

Завязка полностью соответствует аниме – мальчик Синдзи Икари вызывает к себе отца, чтобы заставить его пилотировать человекоподобного робота "Евангелиона" и сражаться с Ангелами, которые хотят уничтожить цивилизацию. Сначала герой отказывается, но видя раны другого пилота (Рэй Аянами), все-таки решает на битву. Так начинаются его новые будни, полные сражений и рефлексии.

Несмотря на раннее начало, последняя глава вышла лишь в 2013 году, а в сюжете предостаточно отличий. К примеру, в работе Садамото Ангелов не 17, а 12 (количество апостолов Христа), главный герой получил не столько более решительным, сколько более оптимистичным, о прошлом Кайдзи и Мари из Rebuild of Evangelion так и вовсе можно узнать лишь из манги. Да и финал получился гораздо оптимистичнее.

Для многих в этом кроется причина, почему аниме лучше. Ведь "Евангелион" – это не приключение со счастливым концом, а история о принятии себя и вытекающей из этого ненависти ко всему миру. Каждый персонаж аниме хранит внутри себя заживающую рану, которая напоминает о себе каждый день. Пилоты "Евангелионов" могут сколько угодно спасать мир, но от своих проблем им не скрыться даже внутри биороботов.

Режиссер Хидэаки Анно умело использует историю о битве за мир на Земле, чтобы показать душевные терзания юных пилотов, втянутых в ненужную им войну. И тут кроется еще одна особенность аниме: оно гораздо больше опирается на лежащий в руинах внутренний мир своих персонажей, чем на эпичные сражения. Подумать только: самая первая битва была попросту пропущена и показана позже, потому что в ней важны не размах и спецэффекты, а ощущения персонажа.

Потому пусть до заключительной полнометражки, которая должна расставить все по местам (или запутать еще больше), ждуть еще два года, "Евангелион" живет и будет жить. Не на экранах, так в сердцах людей, место в которых он буквально выгрыз своими идеями и мыслями. Это умное, красивое аниме, совмещающее в себе как мейнстримные течения, так и чуть ли не артхаусные приемы. Но самое главное – его все так же интересно смотреть и сегодня. Так что если вы еще не ознакомились с этой классикой, то сейчас отличное время наверстать упущенное.

Подготовил Карл ФИШЕР.