

Speciális animekarakterek

Köszöntök minden kedves AniMagazin olvasót cikkemben! Biztos van közöttetek olyan, aki még csak most ismerkedik az anime világgal, netalántán pont ez a magazin hatott rá annyira, hogy belekezd egy ismertebb mű nézésébe. Főként nekik szeretnék segíteni ezzel a cikkel, melyben ki szeretnék térni olyan gyakran használt, animékben szereplő karakterek megnevezésére, amelyek nevükből fakadóan nem engednek következtetni tényleges tulajdonságaikra – éppen ezért nem könnyű megérteni egy-egy karakter viselkedését.

A legelső ilyen lenne a NEET, mely nem kizárólag karakterirányzat, inkább jelenleg japánban divatos életfelfogás a társadalom ellen aktuálisan lázongó fiatalok körében. Ez egy mozaikszó, az angol *NOT IN EDUCATION, EMPLOYMENT OR TRAINING* jelmondatból származtatva, amely talán úgy fordítható legkönnyebben, hogy sem foglalkoztatásban, sem oktatásban, sem továbbképzésben. Először az Egyesült Királyságban kezdték használni ezt a kifejezést, de jelenleg Japán, Kína és Dél-Korea az, ahol a legjobban "virágzik" a NEET. Kezdetben – és manapság is tudományos körben ebben az értelemben használva – azokra mondták, akik kihullottak a normál társadalom rostáján, középkorúan, család, munka és általános egzisztencia híján tengették életüket. Ahogy általában ez történni szokott, a jelentés változásokon ment keresztül, és jelenleg a keleten élők közül azok alkalmazzák, akik elutasítják a társadalom tanulásra, munkára való erőltetését. Egyfajta lázadásként tekintenek a NEET-re, mint emberre, aki azzal tüntet a monopóliumok és a XXI. század általános bürokráciája ellen, hogy NEET lesz.

Ha már valaki NEET, akkor gyakran Otaku is, elvégre rengeteg szabadideje van, amit bármi-vel eltölthet, kivéve tanulással és munkával. Az otaku olyan személyiség, aki életének legnagyobb hányadát azzal tölti/kívánja eltölteni, hogy a szobájában ül, mangákat olvas, animéket néz, valamint videojátékokkal játszik, J-Pop és J-Rock együtteseket hallgat. Legjobban talán úgy

érti meg mindenki, ha azt mondom: a magyar megfelelője a "kocka". Természetesen azt tisztázzuk, hogy nem feltétlenül otaku, aki NEET, és ez persze fordítva is igaz. Az otaku folyamatosan naprakész a legfrissebb animék témáiban, gyakran anime-fórumokon tölti el legtöbb idejét – erre is van szakszavuk a japánoknak, de most erre nem térnék ki. A játékszenvedélyének hódoló otaku is többnyire két módon üti el az idejét: visual novelekkel, valamint MMO-kal. A Visual Novel egy interaktív játék, mely általában anime-stílusú állóképekkel van illusztrálva, alkalmanként élőszereplős állóképek vagy videók jellemzik, az MMO pedig a Massively Multiplayer Online szó rövidítése, mely arra utal, hogy az interneten keresztül egy időben rengeteg otaku boldogíthatja egymást játékszenvedélyével. A Legnépszerűbb MMO-k az MMORPG-k, mivel itt egy adott karakter szerepébe bújva kell játszani, így az otaku a való életben nem létező saját jellemzőit átültetheti egy virtuális karakterbe, kiélve ott azokat, amikkel a reális környezetében túl nehéz lenne próbálkoznia. Az otaku nagyon komoly népbetegségnek számít mind Japánban, Kínában és Dél-Koreában (utóbbi két országban értelemszerűen más névvel), ahol már különféle "gyógymódokkal" is próbálkoznak, hogy kigyógyítsák a fiatalokat az otaku létből. Animéket nézve elég kellemetlen hatású az otaku, én személy szerint nem is kedvelem, mert általában az otaku karakterek minden második mondatukban anime-allúziókkal élnek, amiknek feldolgozása problémás

lehet, ha nem vagy folyamatosan képen az aktuális öt-csillagos animékkal, amik a Japán toplistákon trónolnak. Ilyen karakter például Konata a Lucky Starból, aki ugyan szeret sportolni, de a szabadidejét legszívesebben animék nézésével, és mangák olvasásával tölti. Konata a fél percenkénti utalásokkal nagyban megnehezíti számunkra a Lucky Star amúgy sem könnyen emészthető műfaját. Az otakuhoz közel álló másik karaktertípus, mely ugyancsak egy népbetegségből származik, a Hikikomori. A hikikomori jelente elvonulás, bezárkózás. Ezzel majdhogynem ki is merítettük a fogalmat, melynek annyi a lényege, hogy egy olyan emberről van szó, aki nem kíván semmilyen formában részt venni a társadalmi életben, mindennapjait tökéletes nyugalomban tölti, ha nem kell kimozdulni szobájából. A hikikomori már attól is irtózik, ha csak le kell ugrani a közértbe némi kenyérért. A kiváltó oka nagyon gyakran pánikbetegségekben, tömegiszonyban keresendő. Persze vannak olyanok is köztük, akik csak szimplán lusták, és ezért nem mennek el sehova kényelmes kis otthonukból, elvégre sokkal könnyebb nem csinálni semmit, mint csinálni valamit (na ezt jól megmondtam). Hosszútávon a hikikomori személyiségzavarokhoz vezethet, ezért a Japán pszichológia ezt a kérdést is komolyan veszi. Jó példa erre Satou a Welcome to the N.H.K. animéből. Satou iskolába menet közben pánikrohamot kap, ez okozza nála a hikikomori lét kialakulását.

Azért említettem ezt a három típust együtt, mert nagyon gyakran együtt járnak jellegükből fakadóan, és mindegyik gyakori szociológiai népbetegségnek számít. Erre kiváló példa Nagi kisasszony a Hayate no Gotokuból, aki főszereplő léte NEET, otaku és hikikomori is egyszerre.



Ezekon kívül viszont Nagi rendelkezik napjaink egyik legnépszerűbb női karakterjellemezőjével, mely személyes véleményem szerint minden szempontból fénykorát éli, ez pedig a Tsundere. A tsundere két szó, a tsuntsun, és a deredere összetételéből született. A tsuntsun jelentése ellenséges~elutasító, a deredere pedig szerető~szerethető. Azt tudni kell, hogy a tsundere karakter nem mindig volt olyan, mint a mai tsunderék. Sokan a modern tsundere kialakulását a Love Hina (2000) című animében főszereplőjéhez, Naruhoz kötik. Az idő múlásával persze csiszolódott a kép a mai tsundere jellemzőiről, mely

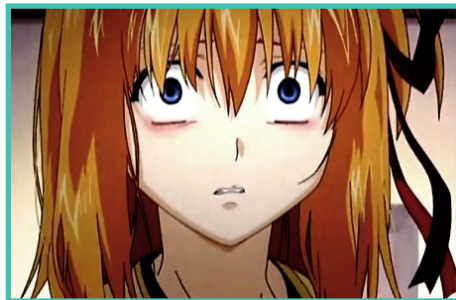
gyakorlatilag a pillanatok vágása, mikor a szereplő tsun, majd mikor dere. A tsundere karakter nem tudja kimutatni érzelmeit, éppen ezért gyakran zavarba jön, és önkénytelenül is agresszióval válaszol a közeledésre. Ezernyi ilyen karakterrel találkozhatunk manapság, én most a Shaku-



gan no Shana animéből Shanát idézném erre a célra. Shana eleinte közömbös volt Yuji felé, majd beleszeretett, viszont sose mutatta ki az érzelmeit, ehelyett inkább a tsundere viselkedést vette fel. Nála ez annak tudható be, hogy nem járt kisebb korában olyan közegbe, ahol megtapasztalhatta volna a szerelem kezdetleges érzéseit, így értelemszerűen ő "tanulatlanságából" adódóan csak efféleképpen tudja kivetíteni a szeretetét – itt a tipikus "Urusai! Urusai! Urusai!" védjegyre gondolok (urusai jelentése = hallgass, csönd legyen). Azért is hoztam érdekességképpen Shanát példának, mert az ő japán hangja ugyanaz, mint Nagi kisasszonynak, és ugyanaz, mint Louise-nek a Zero no Tsukaimából, akik szintén tsundere karakterek. Annyit még hozzátennék, hogy a tsundere nagyon ritkán lelhető fel férfi karaktereknél, és itt talán egy apró példát engednék meg magamnak, az Angel Beats!-ből: Hinata és Yui mellékszereplők ugyan, viszont mindketten tsundere módon állnak a másikhoz. Folyton egymást szivatják, pedig valójában kedvelik a másikat – a történet végén pedig Hinata meg is ígéri, hogy elveszi Yuit. Egyikük sem tipikus tsundere, de mellékszereplők

lévén csak ennyi jutott nekik a rivaldafényből. Létezik egy karaktertípus, ami talán máig megborzongatja az anime nézőit a viselkedésével, ez pedig a Yandere. Többen a tsundere egy alfajának tekintik – a sok közül. A yandere a már említett deredere és a yanderu

szóból ered. A yanderu jelentése beteg, viszont itt nem fizikális betegségre kell gondolnunk, mert a yandere betegsége az elméjében rejlik. Ez a karakter a történet elején teljesen átlagos, aranyos, könnyen szerethető (többnyire ez is nőknél fordul elő). Az idő haladtával viszont éri egy lelki sokk, egy krízis, amit nem tud feldolgozni, így egy torz személyiségfejlődésen megy keresztül, aminek a végeredménye a yandere karakter. A yandere merőben más, mint a tsundere, nála nem úgy teljesül ki a bántás fogalma, hogy egy legyezővel fejbe vágja a szerelmét (tipikus



slapstick). A yandere gyakran a gyilkolásban látja a megoldást, így képes arra is, hogy megölje azt, aki pl. elhódította tőle a barátját. Pontosan erre példa Kaede a Shuffle! animéből, aki teljesen normális a sorozat elején, viszont szereti Rint (amúgy vele is él együtt). Amikor viszont Rin nem őt választja, és úgy dönt, hogy elköltözik tőle, akkor Kaede begolyózik, érthetetlenül viselkedik, és neki is ront Rin szerelmének. A yandere fázison átesett karakterekre gyakran hivatkoznak Dark előtaggal, jelezve, hogy most nem a kedves, hanem a gyilkolós karakterről beszélnek (pl. Dark Kaede). Megrajzolásában gyakran használnak üveges, semmibe néző szemeket, ezzel jelezve az elmebaj.

A sok pszicho után végül valami kellemesebbel is meg kéne ismer-kednünk, így választottam a Moe karaktert, mint ezen cikk következő, s egyben utolsó pontját. A moe szó mostani jelentésének eredete ismeretlen, de jelenleg valami olyasmire korlátozódik, hogy nagyon szeretni valamit. Általánosan él a köztudatban, hogy a moeru szóból származik, amely "égni"-t jelent, így olykor a moeru szó helyett is használják a moet (pl. Hanetachi no Moe – tollakégése). Eleinte nem is karakterekre alkalmazták a moe kifejezést, hanem csak szókapcsolatokban, afféle -fétis utótagként, de mostanra már kezd stabilizálódni a jelentése: a moe olyan karakter, aki ösztönösen szeretetérzetet vált ki a nézőből. Ezt főként kawaii jellemével érik el, tehát kislányos külső, többnyire fiatalabb a többi szereplőnél, copfok, védtelenség, esetlenség, ahoge (kilógó tincs vagy tincsek), átlagnál kisebb zettai-ryouiki (utóbbi jelentése leginkább "biztos terület", egy szakzó, ami fedetlen testfelületet jelent – ez a comb tetejéig érő harisnya és a szoknya alsó szegélye között található rész) jellemzi. Talán az összes említett karakter közül erre a legnehezebb példát találnom, mert itt szinte mindenkinek másban

testesül meg a moe. Személy szerint nem tudok moének tekinteni egy tsundere karaktert, pedig a két tulajdonság olykor együtt jár. Amikor a moéről beszélek, akkor általában Kanade Tachibana karaktert hozom példának az Angel Beats!-ből. Róla az elején senki se gondolja, hogy ténylegesen moe, csak később figyelhető meg, hogy mindig egyedül van, nincsenek barátai, kevésbé beszédes, meg hát ugye mindenki bántja, pedig ő csak jót akar. Megrajzolása kawaii, és kicsivel fiatalabb is a többi szereplőnél. A sorozat végére abszolút szeretetérzetet vált ki a nézőből. De nála egyszerűbb példa Misaka Misaka (más néven Last Order) a To Aru Majutsu no Indexből. Ő tipikus underage, amikor megismerjük még ruhája sincs, ráadásul folyton kiemelik az arcán a rózsaszín pírt – ezzel is jelezve gyermek mivoltát. A moe karakter esetében még megjegyeznék annyit, hogy aki több példát szeretne találni, azoknak ajánlom a Saimoe szavazást, ahol minden évben megválasztják az "Év Moéja" díj győztesét. Hozzáteszem, általában nem értek egyet a szavazással, mert sok olyan karakter is bekerül, aki véletlenül sem moe, de itt tényleg sok példát találhattok.



Képen: Kanade Tachibana
az Angel Beats-ből



Képen: Rika Furude a
Higurashi no Naku Koro ni-ből

Ennyit szerettem volna jelen cikkemben bemutatni, viszont mindenképpen szeretném kikötni, hogy rengeteg olyan karaktertípus létezik még az animék világában, amivel nem foglalkoztam, viszont sok helyen előfordulnak, és érdekes lehet egy-két dolgot megtudni róluk. Akik további információkat szeretnének egy-egy karaktertípusról, azoknak ajánlom elsősorban a Wikipédiát, vagy az Urban Dictionaryt, az angolul nem tudóknak pedig az animékkel foglalkozó blogokat, például Sunyi Nyufi blogját, Kvakond Anime Review blogját, vagy Andy anime blogját (mondjuk utóbbi kettő pont inaktív, de attól még hasznosak), mert az ottani írásokban sokszor találni hasznos bejegyzéseket a témával kapcsolatban. Remélem élveztetek a cikket, és tudtam valami újjal szolgálni számotokra. További kellemes olvasást kívánok!