

アニ雑誌

AniMagazin

fanatikusoknak!

Fansub riport

Ricz/Ronin Factories

Olvasói Gondolatok

A magyar készítésű
mangákról

Nuihari Műhely

Cosplay
gyorstalpaló I.

Steins;Gate

"A kevés tudás veszélyes, A sok is."



Szerkesztői levél:

Hogy bírjátok a meleget? Mindenki leviszgázott már? Mi már túl vagyunk minden, lassan kezdődik a nyaralás is. Addig pedig itt vannak nekünk a nyári szezonos animék és persze az AniMagazin jobbjabb száma, amiben rengeteg új cikk van. Úgyhogy vápardon vagy otthon a hűvös szobában egy laptop vagy tablet segítségével lehet olvasgatni a cikkeket. Velünk nem sok minden történt (szerencsére), főként a magazinban eszközöltünk pár hibajavítást: nagyobb betűméret, nagyobb sorköz, stb. Lassan már csak az ilyen apróságok vannak hátra, ugyanis azt kell, hogy mondjuk, a magazin elérte végre a "végleges" verzióját. Az idézjél is csak azért, mert már ismerjük magunkat annyira, hogy tudjuk, pár szám után úgyis átvarrjuk.

Amire most már nagyon ráfogunk fedűdni az a weboldalunk, ugyanis az már tényleg megértett egy ráncfelvarrássa. Nem ígérünk már semmit, mert elég régóta tervezgetjük az új oldalát és mivel nyár van, most mindenki pihenni akar, még mi is. De dolgozunk rajta. Végezetül pedig szeretnénk megköszönni smét mindenkinek a kitartó munkáját! A cikkíróknak, hogy ennyi remek cikket szolgáltattak és persze neked, hogy letöltötted az AniMagazint!

Reméljük a nyáron nem olvad el senki, és mikor legközelebb találkozunk, akkor már kicsit hűvösebb lesz az idő!

Támogatók



Logo & Design terv

Fren Laboratories Design Empire
Lord Fren
frenlabs@gmail.com
Hammer on The Nail

Alapítók

NewPlayer
newplayer@anipalace.hu
Kurosaki
kurosaki@anipalace.hu

Főszerkesztő

Catrin
catrin@anipalace.hu

Vezető dizájnér

Hiroataka
hirotaka@anipalace.hu

Lektorok

Catrin
catrin@anipalace.hu
Strayer8
strayer8@anipalace.hu

Beküldés & Info

Cikkek beküldése
bekuldes@anipalace.hu
Információ, kérdések
info@anipalace.hu

Cikkírók

Sayuu
Iskariotes
Naylee
Morwen
Emtrexx
Ialder
Lady Marilyn
Mangekyo022



Dominion 10



Summer Snow 23

Anime Ismertető

Steins;Gate 3
Skip Beat! 8

Manga Ismertető

Dominion, A Tankosztag 10
Yawara! 14

Fansub riport

Ricz/Ronin Factories 16

Szigetországi napló

Hírek 8 19

Ázsia titkai

Kutyát, macskát, csak egy órára! 22

Dorama sziget

Summer Snow 24

Kontroller

Imaginary Range 26

Könyvtár

Itojama Akiko 27

Fanfiction

Helsing vs. Alucard III. rész 29

Olaszói Gondolatok

A magyar készítésű mangáról 31
Nisemonogatari 35
Mahou Shouju Madoka Magica 39

Niihari Műhely

Cosplay gyorstalpaló I. 42

Sensei Tutorial

Cikkírás az AniMagazinba II. 44

Házunk Táján...

Körkérdés a szerkesztőkhöz 45



Steins;Gate

"A kevés tudás veszélyes. A sok is." //Catrin

Ezen ismertető (saját szórakoztatáson kívül) azért született, hogy a Steins;Gate nevezetű animecsoda még több emberhez eljusson kishazánkban. Biztos sokan hallottatok róla (hiszen egyik magyar fansub kiadása jelenleg is készül, Japánban is tavaly sugározták), még jobb, ha már láttátok is. Viszont, ha eddig elkerültétek, nem foglalkoztatok vele, megfeledeztek róla vagy csak most hallotok róla először, akkor itt az ideje, hogy animés életetek egyik fő tápláléka legyen!

Bár nem szokás erre utalni, de az ilyen téren könnyen meggyőzhető olvasóinknak azt üzenem, hogy a "lesz, amilyen lesz, megnézem" szellemiségében hamar kezdjenek is neki, és ne olvassák tovább se a cikket, se más ismertetőjét, hogy saját maguk fedezhessék fel mit takar ez a cím. Kik nem rohantak azonnal (vagy a magazin olvasásának befejezése után) tölteni, online nézni, vagy előre kialakított anime nézős naptárjukban helyet szorítani neki, azok nyilván tudni szeretnének legalább annyit, hogy mahou shouju, zombis-hentelős vagy egyéb gyönyörűség a képeken szembetűnő laborköpenyes férfi története. Vágjunk bele!

24 résznyi zsenialitás

"Az idő korántsem olyan, amilyennek látszik. Nemcsak egy irányban halad, hanem egyszerre létezik benne a jövő a múlttal."
(Albert Einstein)

Helyszín: Akihabara, idő: 2010 nyár, szereplők: pár 18 év körüli japán fiatal, téma: időutazással kísérletezős, Okabe Rintarou, az eszes, különc pasis Shiina Mayurival (furcsa, "kómás" lány) és Hasida Itaroval (elhíztott, hentaimániás, kocka srác) karöltve pályolgatja a kis, labornak nevezett bérlekást, ami nyári szabadidejükben is a legalkalmasabb tartózkodási hely. Okabe itt éli ki kísérletező hajlamait, különféle eszközöket, találmányokat is összeeskábálnak (többnyire csak említve vannak a kutyák, de bővebben lásd az animében). Legkomolyabb tákolmányuk a számítógépre csatlakoztatott mobiltelefonnal összeköthető mikro-sütő, melynek feladata, hogy általa az időutazás lehetségessé váljon.

Fontos infó:
a műnek nincs előzménye, bátran bele lehet kezdeni, a Chöos;Head ismerete nem szükséges hozzá - erről később.



Folytatás a következő oldalon!

Cím: Steins;Gate
Típus: TV sorozat
Terjedelem: 24 rész, 24 perc/epizód
Megjelenés: 2011.
Rendező: Satou Takuya, Hamasaki Hiroshi
Író: Hanada Jukki
Zene: Abo Takeshi
Studio: White Fox
Eredeti történet: 5pb. és Nitro+

Kategória: vígjáték, dráma, thriller, sci-fi

Szinkron:
Okabe Rintarou
- Miyano Mamoru
Makise Kurisu
- Imai Asami
Shiina Mayuri
- Hanzawa Kana
Hashida Itaru
- Seki Tomokazu

Értékelés:
AniDB: 9
ANN: 9
MAL: 9.16
(3. a MAL értékelő listáján)

**„A halál optikai csalódás.”
(Albert Einstein)**

A múlt megváltoztatása, az időutazás, időgép már önmagában is érdekes téma, a szereplők pedig gyakorlatban is közelebb szeretnének kerülni hozzá. Így nem meglepő, hogy a történet elején egy, a témával foglalkozó előadón vesznek részt. Ott Okabe találkozik egy tehetséges, okos lánnyal, Makise Kurisuval, de kis idő múlva már a lány leszűrt holttestével kell szembesünie. Ezután különös események következnek: az épületbe egy műhold csapódik, kiderül, hogy az előadás valójában elmaradt, Makise Kurisu pedig él és virul. Okabe ezzerrel agyal, hogy mi folyik itt és mi történhetett; majd rá kell jönnie: mindennek ő az oka. De miért? Mit tett? Ezekre a kérdésekre hamar választ kapunk, így az anime kezdetét veheti; az idővel való „játszás”, a mikró fejlesztése, a szereplők tudása egyre messzebbre jut. A problémák és a kérdések száma is csak gyarapodik... Hogy kerül kébbe a SERN? Meddig mehetünk el a kísérletekkel, a dolgok megváltoztatásával? Mit tegyek, ha minden megváltozik körülöttem? Főleg, ha csak akkor szembesülök vele, ha már a változás megtörtént... Vissza lehet mindent csinálni? Vagy az a jó, ha csak előre tekintek? Az emberi érzések és hatalom az, amely végül a megfelelő utat választja az egyén számára. A főhős is folyamatosan ezt keresi, kiutat a maga okozta káoszból... Vajon sikerülhet neki? Megvan hozzá a hatalma? Az idővel nem jó játszani, vagy mégis?

**„Csak azt az életet érdemes végigélni,
amelyet másokért élünk.”
(Albert Einstein)**

Az anime Okabe-központú, az ő szemszögéből követhetjük végig az eseményeket és az érzéseivel, gondolataival végig tisztában vagyunk. Bár ő a történet vezéregyénisége, nem törpülnek el mellette sem a többiek, sem a sztori. A részek felépítése fantasztikus, minden logikusan következik és minden eseményből, szereplőből annyit ismerünk meg, amennyit kell. Mégsem lövi le magát teljesen az anime, főleg az elején várhatjuk, vajon mi lesz ebből, hová vezet a fiatal zsenik ténykedése és főként hogyan? Mikor az események az anime közepén tetőznek, tudjuk mi a cél, mit kell elérni, mégis végig izgulhatunk a karakterekért és a végkifejletért. Aki az első részben figyel, az várhatja a keretet, vagy körbeérést már az elejétől fogva, de a „miként” végig foglalkoztatja a nézőt.

**„A világon két dolog végtelen: a világ-
egyetem és az emberi hülyeség.
Bár az elsőben nem vagyok biztos.”
(Albert Einstein)**

Eddig az ismertető többnyire a drámaiságot, a komolyságot sugallta, de a Steins;Gate szerencsére ugyanennyire vígjáték is. Félreértés ne essék, nem a „drámai hangulatot előkörükdöm és minden jó lesz” típusról van szó. A sorozatnak rendkívül intelligens humora van. Számomra Okabe Rintarou mondatai, fejtárgása, hanghordozása és viselkedése úberelhetetlen, egyszerre örült barom és imádnivaló. Ő a humor fő forrása is, de a többiek kiegészítésével válik igazán zseniálissá. Rádadás a Kurisuval való „házastársi viszonya”, vitáik és érzelmeik megtestesülése, a lány aranyos tsundere viselkedése. De, ami még kiemelkedő, az az anime otaku-sága, melyet minden gyakorlott animés örömködé érezhet magáénak is. Elég csak magára, Akihabarára, Mayuri cosplay és con imádatára vagy Hashida perverz megjegyzéseire gondolni.



Folytatás a következő oldalon!

■ Anime ismertető

Tehát az anime egyszerre drámai és humoros, de mindent a megfelelő pillanatban, a megfelelő helyen és a megfelelő mennyiségben érzékeltet. Egyszerre megdöbbentő, elgondolkodtató, izgalmas, hangulatos és szórakoztató mű. A karakterek mind nagyon hamar megszerethetők, a történet végig igényli a figyelmünket és fenntartja érdeklődésünket, rengeteg érzést vált ki belőlünk a sorozat. Az első fele főként a karaktereket és azok mindennapjait, kapcsolatát mutatja be, a másik felében pedig már a thriller, a feszültség, a dráma dominál. Nem idegen a Steinstől egy kis romantika sem, ez is kellő mértékben, kellő helyen lopja magát a szívünkbe.

Különlegesség még az epizódcímek, melyek nem csak érdekesen hangzanak, de tükrözik a történéseket is. Érdemes ezeket jobban szemügyre venni. Továbbá az animében folyamatosan kiírják az események pontos idejét, amire mindenképp figyeljünk, ezáltal is még tisztább, még jobb az anime.

Az örültek

"Az örültség nem más, mint ugyanazt tenni újra és újra, és várni, hogy az eredmény más legyen."
(Albert Einstein)



Okabe Rintarō

18 éves, magát örült tudósnek nevező egyetemista, aki megszállotta az időutazásnak. Gyakran hívja Houin Kyoumának magát, legtöbbször hosszan, fennhangon kiejtve, az ilyen érdekesebb megnyilvánulásait a "mad scientist" póz és/vagy a hangos gonosz nevetés követi. Tehát magának való figura, úgy érzi mindig figyelik, állandóan tart egy általa képzelt szervezettől, és rengeteget beszél magában mobilját az arcához tartva, mintha telefonálna. Képzeltette maga köré ezt a külön jellemet, mely mögött akár egy igazán komoly, érett, felelősségteljes férfi is megbújhat... Sokszor merész, érzéketlen, önző és csak a kísérletre koncentrál, de pont ettől a képtől válik rendkívülivé, amikor láthatjuk kitörni érzelmeit.

Ismertetőjele még, hogy állandóan laborköpenyben van és telefonál, Kurisuval pedig mindketten Dr. Pepper mániások. Barátai gyakran hívják Okarinnak is. Fontos megjegyezni, hogy nem bishi, és ne is várjon az animében senki sem bishiket. Teljesen normális, karakteres arcú (szerintem jóképű) férfi, aki nem tököl, és nem nyomi. Teszi, mondja, amit kell, minden esetben!

"Véletlennek azt nevezjük, amikor a számítá-saink kudarcot vallanak."
(Albert Einstein)



Makise Kurisu

Amerikában él és tanuló 18 éves lány, aki a történet alatt Akihabarában tartózkodik, és ő is labortaggá válik. Egy fiatal zseni, a szereplők közül az ő tudása a legkiemelkedőbb, így az időgép "fejlesztésében" is döntő szerepe van. Ismertető jelei vörös haja és tsundera viselkedése, Okabével rendszeresen összetűzésben állnak.

Az örült tudós által ráaggatott nevek: Christiiiiina, asszisztens, The Zombie (dzadzombiiii), Celeb 17, Cel-7, hentai genius shoujo, stb.

"Nem kell megérttenünk a világot, elég, ha eligazodunk benne."
(Albert Einstein)



Shiina Mayuri

Egy 16 éves, kedves, optimista, otaku lány, Okabe gyerekkori barátja. Kicsit lassan, nyugodtan beszél, egyszerű lélek, nem nagyon érti a többiek bonyolult elméleteit, de a lényegyet igen, és élvezzi a közösségüket. Rajong az animékért, szeret cosplayezni, cosplayeket készíteni (cp kávézóban is dolgozik). Legtöbbször egy aranyos kék ruha van rajta és Mayushii a beceneve.

Folytatás a következő oldalon!

"Nem vagyok különösebben tehetséges, csak szenvedélyesen kíváncsi." (Albert Einstein)

Hashida Itaru



Kóvér, otaku srác, aki állandóan a gép előtt ül, remekül programoz és hackerkedik. Okabét már gimni óta ismeri. Sokszor perverzkedik, szereti a hentai és a 2D-s lányokat, de Feyrisért is oda van. Beceneve: Daru, Super Hacker.

"Sorsunk az lesz, amit majd megérdemlünk." (Albert Einstein)



A többiek

A sorozatban megjelenik megjel pár, a laborhoz kapcsolódó szereplő. Nők: *Amane Suzuha*, a hiperaktív részt munkaidős, jófej, különös lány; *Kiryuu Moeka* a nagy mellű, antiszoc. mobilkocka és *Feyris Nyanyan*, a cosplaykávészó cuki vezetője. Pasik: *Urushibara Ruka*, a lánynak tűnő (és titkon azzá vágyó) félénk fiú, aki gyakran van mikó ruhában, valamint *Mr. Braun* (*Tennouji Yuugo*), a labor alatt lakó főbérlet. Érdekes még a *John Titor* néven üzengető, magát időutazónak valló alak. Mindegyikük fontos adaléka, színfoltja a történetnek, néhányuk egy-egy epizódban kimondottan fontossá válik. Hogy miért, és hogyan? Nézzétek meg!

Megvalósítás

"A képzelőerő mindennek az alapja. Ez az, ami bepillantást enged a jövőbe." (Albert Einstein)

Az anime a White Fox stúdió műve, azt kell mondjam remek munkát végzett. Az egész tálalása nagyon illet a sztorihoz és még egyedibb hangulatot varázsolt neki. A grafika, bár nem ufo-table szintű, de nem is kell, a rendkívül egyszerű és reális ábrázolás teljesen jó lett. Főként a szürke a domináns szín, ezt ellensúlyozza kissé talán Kurisu és Fayris haja, Mayuri ruhája és a szem-színek.

A zenéje rendkívül élvezetes, mindig illik az adott jelenethez, az opening nagyon fülbemászóra, az endinglek pedig szépre sikerültek. A seiyuuk is hozták a formájukat egyikre sincs panasz. Feyris nyávogása talán kicsit sok lehet, de engem még az sem zavart.

Nem árt tudni...

Cím: A címben szereplő "steins" Einsteinre utal, de hogy miért ez a cím, arra választ kapunk az animében. :) Többek közt ezért is tüzdeltem a cikkbe Einstein idézeteket, valójában csak egyet akartam, azt is csak talán, de végül nem tudtam leállni.

Visual novel és manga:

A történet először visuel novelként jelent meg 2009-ben, az 5pb. és a Nitroplus készítésében. Ez a két cég második közös projektje, az első a *ChäoS;Head* volt, ennyi a közös a két műben (és, hogy a Steins cselekménye egy évvel a C;H-jé után játszódik). Az anime jól követi végig a VN történetét, remek adaptáció lett, a karaktereket is ugyanazok a seiyuuk szólaltatják meg. Nagyon kedvező fogadtatása volt a játéknak és az animének egyaránt.

A Nitroplus és a 5pb. azóta újabb közös játékot készített, ez pedig a *Robotics;Notes*, mely cselekménye 2019-ben játszódik. A mangája tavasszal indult, a visual novel pedig most júniusban jelent meg.



Folytatás a következő oldalon!

Már bejelentették az anime adaptációt is, mely októberben érkezik a Production I.G gondozásában. Steins szempontjából érdekes, hogy a R;N-ben szerepel Mr. Braun lánya is.

A S;G manga adaptációja a VN megjelenése előtt indult el és azóta is tart. Párhuzamosan készült hozzá több manga is, melyek a történet mellékszálait dolgozzák fel/előzmények/stb., ezekből eddig kettő fejeződött be.

Special és movie: A special idén februárban jelent meg Steins;Gate: *Oukoubakko no Poromania* címen. Mindenképp a sorozat után nézendő, mert annak cselekménye után játszódik, a 25. résznek vagy lezáró epilógusnak is tekinthető. Szerencsére nem összefoglaló és nem valami értelmetlen (ecchi) ökörködés. Könnyed, érzelmes alkotás a Steins;Gate minden jószágával. Kötelező darab, általa igazán teljes a sorozat.

A történethez animefilm is készül, eddig annyi derült ki, hogy várhatóan idén ősszel megjelenik.

Rengeteg mindenről lehetne még írni, de a'szemem ennyi is elég lesz. Pedig voltak még elvetemült ötleteim, hogy a saját véleményemről még részletesebben írjak, hogy az érzelmeiket, eseményeket, az anime vonalát még jobban részletezzem. De ez itt nem ennek a színtere, így vissza fogom magam. Idővel talán mégis megírom a kissé spoileres Steins extrát vagy egy elemzést, melyben ömlengetek az Okabe&Kurusu párosról, a többiekéről, és minden másról (pl. mennyire szeretem a 19. részben lévő bunyót, háhhháá).

Komolyabbra fordítva a szót: remélem, hogy most a magazin által is még többen megismerik és megszeretik ezt az animét. Nyilván nem lesz mindenki olyan elfogult, mint én, lehet nem tetszik majd a grafika, nem elég egyedi a téma, vonatottnak tűnhet az eleje, feleslegesnek pár karakter, stb., stb. De úgy gondolom tényleg egy kihagyhatatlan darab, mely végig hatással van az emberre, és fantasztikusan ötvözi a különféle műfaji elemeket. Bár ez a "könyved" sci-fi komolyabb, elgondolkodtató volta miatt inkább készült az idősebb "fiatal felnőtt" korosztálynak, igazából én mindenkinek ajánlom, akinek kicsit is felkeltette az érdeklődését. Nézzétek!

El. Psy. Congroo.



Manga:

Író: Nakamura Yoshika

Év: 2002-

Eddig 188 fejezet jelent meg japánul 30 kötetben és 27 kötet angolul

Kiadó: Hakusensha

Magazin: Hana to Yume

Anime:

Év: 2008-2009.

Részek: 25

Seiyuuk:

Mogami Kyoko –

Inoue Marina

Tsuruga Ren –

Katsuyuki Konoshi

Fuwa Shoutartou –

Mamoru Miyano

Live Action:

Év: 2011-2012.

Hossz: 70 perc/rész

Nyelv: Mandarin

Stúdió: Gala Television,

Comic Int'l Productions,

Honto Productions,

Formosa Television

Szereplők:

Ivy Chen – Gong Xi

(Mogami Kyoko)

Siwon – Dun Helia

(Tsuruga Ren)

Dongae – Shang (Sho)

Skip Beat!

//Sayuu

Vajon mi történne akkor, ha születésünk előtt mind kapnánk egy rengeteg lakattal lezárt dobozt, amely tartalmazza az ember minden gonoszságát, és megkapnánk hozzá a kulcsot is, valahol a lelkünk mélyén elrejtve?

A 16 éves Mogami Kyoko, mielőtt befejezte volna a középiskolát, Tokióba költözött. Azóta éjjelnappal dolgozik, két részmunkaidős állásban egyszerre, hogy fenntartsion egy mégredruga lakást, és eközben önmagával egy cseppet sem törődik. De vajon mi lehet az oka ennek? Biztos sokaknak eszébe jutott, hogy egy fiú van a dologban, és nem meglepő módon nekik van igazuk. Az igazság az, hogy Kyoko nem magányos, hanem Japán egy új, feltörekvő popsztárjával osztja meg az életét. Fuwa Sho nem más, mint Kyoko gyermekkori barátja, aki azért költözött Tokióba, hogy Japán első számú hírességévé váljon, és ezzel letaszítsa trónjáról a jelenleg őrias népszerűségnek örvendő Tsuruga Rent.

Mielőtt Sho Tokióba menekült volna szülei elvárásai elől - miszerint vegye át a családi szálloda vezetését és vegyen feleségül egy hozzá illő (és persze ennek megfelelően hatalmas) lányt - feltette a nagy kérdést: Kyokónak. A lány örömmel mondott igent a kérésre, hoga Tokióban együtt élhessen a hercegével. Ugye milyen romantikus? Hát egyáltalán nem! Fuwa Shónak ugyanis egyetlen oka volt arra, hogy magával rángassa szegény lányt, mégpedig az, hogy valaki gondoskodjon róla. Amikor Kyoko az előző esti félreértések után fel szeretné vitatani szerelmét, és beszólik

a hangstúdióba, Sho éppen akkor tájal ki mindent menedzserének. Kyoko természetesen meghallja ezt a beszélgetést, mely gyökerelesen megváltoztatja az életét.

Emlékeztek még a dobozra, amiről a bevezetőben beszéltem? Nah, az minden egyes szóval csak tágabbra nyílik a lány lelkében, Kyoko így bosszút esküdve eresztene rá annak tartalmát Shóra, amikor két hatalmas biztonsági őr közbelép és egyszerűen kipenderítik a lányt az ajtón. Kyokónak még sokáig csengenek a fülében Sho utolsó szavai, miszerint, ha tényleg bosszút akar állni, akkor be kell lépnie a showbiz-niszbe!

Milyen mélyre kell ahhoz zuhanni, hogy elég erőt mérítsünk az újrekezdéshez?

A történet inentől kezd érdekessé válni, ugyanis Kyoko nem sokáig duzzog dologban, hanem az elkeseredését arra használja, hogy teljesen új életet kezdjen, újjászültesse külsőleg és belsőleg egyaránt. Többé már nem az a szerencsétlen lány, aki csak boldoggá szeretné tenni azt, akit szeret, hanem egy erős határozott nővé érik, akinek egyetlen célja, hogy bosszút állhasson az őt ért megaláztatás miatt. Ehhez pedig egyetlen út vezet, mégpedig a Shóéval rivális ügynökség, így Kyoko elkezdi ostromolni azt, vagyis elsorban egy szegény menedzser idegeit.



Folytatás a következő oldalon!

Minden kezdet nehéz

Persze a dolgok soha nem mennek olyan könnyen, ahogy azt elképzeljük. A nulláról való kezdéshez hozzátartozik egy borzalmas, mitöbb rózsaszín kezeléslábas egyenruha, egy Love Me! jelszó, ami arra szolgál, hogy a lányból kihalt szeretetet újraélessze. A dologban az sem segít, hogy épp az a stúdió képviseli Tsuruga Rent, ami Kyoko céljának megvalósítására szolgál. Lássuk be, ha egész életünkben gyűlölünk valakit, teljesen mindegy mi miatt, nem fogunk repesni az örömtől, ha neki kell dolgoznunk. Pláne, ha az illető egy ünnepelt sztár, aki tisztában van a képességeivel és igyekszik bebizonyítani, hogy mi a tehetőségnek teljesen híján vagyunk.

A körtés

Az események eleinte elsősorban Kyoko körül forognak, de szép lassan egyre több szereplő jelenik meg, ezzel is színesítve az amúgy sem unalmas történetet. Ott van szegény Sawara-san, a tehetéseket kutató részleg vezetője, aki első ízből ismerheti meg a ládába zárt kis szörnyeket, amelyek Kyoko lelke mélyéről törnek fel, vagy akár az LME vezérigazgatója, akin egyszerűen nem lehet kiigazodni, és itt főleg az öltözködési stílusára gondolok. Amikor pedig megjelenik egy rivális lány, aki hatalmas önbizalommal és tehetséggel színészi babérokra tör, mégis arra kényszerítik, hogy a színészi szakmát még csak hallomásból ismerő Kyokóval dolgozzon, akkor ott kő kövön nem marad...

A két én

A történet rengeteg furcsa helyzetet, kellemetlen pillanatot és még annál is több humort tartalmaz, ennek ellenére a komoly mondanivaló is megtalálható benne. Látjuk, ahogy főszereplőnk mindent megtesz új céljának elérése érdekében, legyen az akármilyen kellemetlen a számára. Érezzük a dühöt, amely benne dolgozik, továbbhajtja, és persze látjuk is, hiszen a szerző egy nagyon szemléletes módot talált ki arra, hogy Kyoko belső világát ábrázza. Minél jobban halad előre a cselekmény, annál jobban ismerjük meg főszereplőnk mindkét enjét: a mindenre elszánt sértett nőt, akinek egyetlen célja a bosszú és a világra kíváncsi lányt, aki nem fejezhet be az iskolát, nincsenek barátai, de elszánt és igyekszik mindenkinek az erős személyiséget mutatni. A történet menete során sokszor egyik pillanatról váltja egymást a két személyiség, amiből rengeteg komikus helyzet adódik és hozzájárul ahhoz, hogy egy unalmas pillanatunk se lehessen.



Manga

A történet először 2002. februárjában, manga formájában jelent meg, Nakamura Yoshika keze nyomán, a Hakushensha kiadó egyik shoujo magazinjának, a Hana to Yumének a hasábjain. A mangaka elmondása szerint Kyoko karaktere már jóval a történet megírása előtt megszületett és nagyon sokat formálódott, ahogy maga a manga eseményei és háttértörténete is. 2002 óta több mint 180 fejezet látott napvilágot, ami azt hiszem, nem szorul magyarázatra. A mangaka zseniálisan játszik főszereplőnk két személyiségével, nagyszerűen tölti ki a teret, mindig Kyoko hangulatának megfelelően.

Anime

Az anime adaptáció 2008 októberében került a japán tévék műsorára, és 25 részben dolgozza fel a manga első 66 kötetét, ami persze csak egy kis része a valós történetnek. Sem a megvalósításra, sem a seiyoukra nem lehet panaszunk, hiszen Fuwa Shou hangja például nem más, mint a *Death Note*, Yagami Lightjaként már jól ismert Mamoru Miyano. A zenék szintén nagyszerű körtést adnak a sorozathoz, kellemesen csengenek az ember fülében és emelik az amúgy is nagyszerű sorozat színvonalát.

Live Action

És ha ez még nem lenne elég, a történethez készült egy taiwani tévédráma is, *Extravagant Challenge* címmel. A megvalósítás sok nehézségen ment keresztül, hiszen az első hírek már 2008-ban fellebbentek a készülő doramáról, amiben az eredeti felállítás szerint meg Ariel Lin és Jerry Yan játszott volna a főszerepeket. 2009 januárjában több probléma is felmerült a készülő sorozattal kapcsolatban, melynek következtében Yan kikerült a főszerepből. A projekt folytatására egészen 2010 májusáig kellett várni, amikor a Super Junior fiúcsapat két éneke, Siwon és Donghae került a két főhős szerepébe, majd 2011 februárjában Ivy Chen lépett Ariel Lin helyébe. Végül sokak öröme 4 hónapnyi forgatás után 2011 decemberében elindult a sorozat televíziós vetítése, ami 15 epizódot ért meg.

士郎正宗 SHIROU MASAMUNE
DOMINION
A TANKOSZTAG



DOMINION

- Az ifjú Shirow cyber(punk) komédiája //Iskariotes

Az emberiségnek mindig is létezett kétféle világnézete: Az emberek egyik fele azt mondja, hogy a jövő csak jobb lehet, mint ami volt - és ami van - és szépen lassan masírozunk Shangri-La felé. A másik fele pedig szentül hiszi, hogy valamikor (talán Atlantisz idején) létezett az aranykor és a világ azóta is csak romlik; meg sem áll a totális pusztulásig. Nos, a japán alkotók többsége ezen utóbbi világkép mellé teszi le voksát, így nem meglepő, hogy a leghíresebb manga-anime cyberpunk/sci-fi művek sem rendelkeznek pozitív utópiával – így Shirow Masamune 1986-os Dominion műve sem. Helyette inkább egy apokaliptikus világot tár elénk.

A ma élő egyik legnagyobb cyberpunk alkotó első munkáira is nagy hatással voltak kora elképzelései. Így természetesen nem egyforma erősséggel, de ezek a hatások minden kétséget kizáróan megjelennek a Dominionban is. A mester világosan bemutatja, hogy a technikai fejlődés nem feltétlenül eredményez boldogabb és szebb jövőt (elég, ha csak a csernobili atomkatasztrófára gondolunk), hiszen ugyan a Dominionban fogalmazz: „Tudomány az ördög műve.”

Sőt, akkor (tehát az 1980-as években) a tudomány adta lehetőségeket, az úrt (mint a békes jövő zálogát, az emberiség új otthonaként aposztrofált helyet) az amerikai vezetés „brutális racionalitással” új hadszintérré nevezte ki, mondván hogy nekik ott fent is meg kell védeni a szabadságot az álnok szovjetek ellen. De már ekkoriban nincs olyan ösztönzintű félelem és elutasítás, mint a régebbi alkotók műveiben (lásd: Frankenstein vagy a Nagyvárosi fények Chaplintól), ámbráz tülzás lenne azt mondani, hogy Shirow 26 évesen teljesen megbékélt volna a tudomány gyors és néha követhetetlen fejlődésével.

Retro manga – retro érzések

A Dominion nem mai alkotás, így a megértéséhez szükséges némi visszaemlékezés, hogy milyen hatások érthették Shirow-t a műalkotása közben. Bizonyára ismerte (és hatással volt rá) Tezuka 1970-es *Apollo's Songját*, ahogyan Leiji Matsumoto 1979-es *Galaxy Express 999*-ét és a szintén ugyanebben az évben bemutatkozó *Gundam* univerzumot. De a kortársai közül az *Akira* megalkotóját, Katsuhiro Otomót is illik megemlíteni.

Természetesen az olyan alkotókról sem szabad elfeledkezni, mint Philip K. Dick, William Gibson, Richard Dawkins, Arthur Koestler, Gilbert Ryle, Stanislaw Lem, Frederick Jameson, akiket minden bizonnyal olvasott/olvas a mester. Valamelyest az élet is őket igazolta, amikor 1982-ben elszabadult az első számítógépes vírus, de a *Macross* univerzum is ebben az esztendőben kezdte el létét.

Cím: Dominion:
Tank Police (ドミニオン)

Magyar cím:

Dominion: A tankosztág

Írta és rajzolta:

Shirow Masamune

Hossz: 1 kötet

Megjelenés: 1985.

Magyar megjelenés:
2008.

Kiaó: Fumax

Fordító: Kálovics Dalma

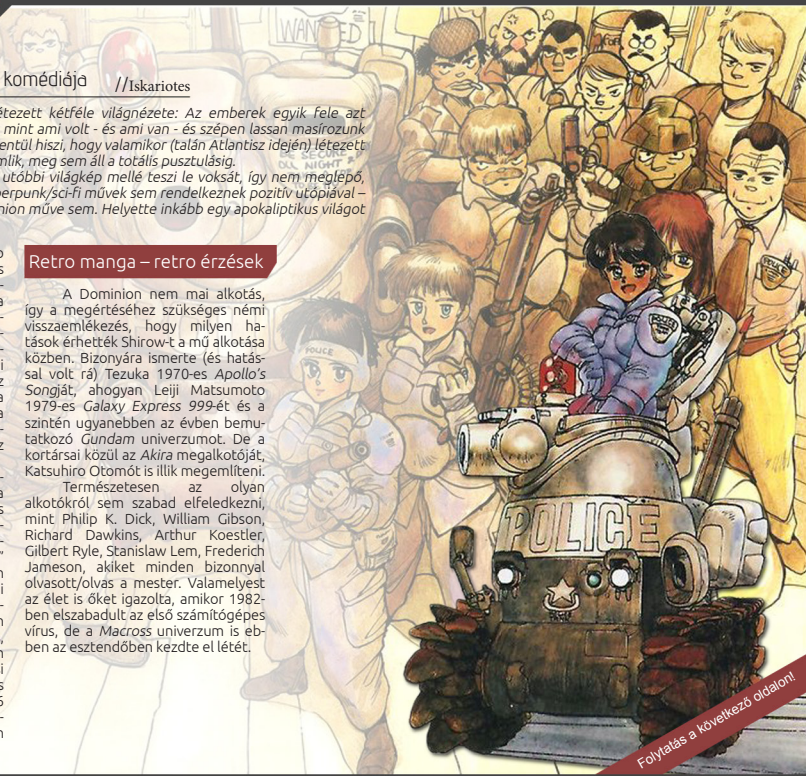
Kategória: cyberpunk,
sci-fi, akció, vígjáték

Átdolgozás:

Dominion Conflict One:
No More Noise

OVA-k:

- Dominion Tank Police
- New Dominion Tank
Police
- TANK S.W.A.T. 01



Folytatás a következő oldalon!

Továbbá ne feledkezzünk meg az olyan proféciaokról sem, mint George Orwell 1948-ban íródott 1984-e, melynek története bár nem (pont úgy) valósult meg, így is sok minden emlékeztetett a műre (a keleti és a nyugati birodalom meg a nyolcvanas években is csatáztak egymással, emellett 1980-ban, és 1984-ben kölcsönösen bojkottálták a moszkvai illetve a Los-Angelesi olimpiát. Mi magyarok az utóbbit). Szintén ez év terméke a *Transformers*, ami elég erősen csúszó a robotokat. És erre már csak egy lapattal tett rá az Apple híres tévés reklámja.

Ebben az évben jelent meg James Lovelock *Gaia* című könyve is, melyben a szerző amellett érvel, hogy az egész bioszféra egyetlen élőlény. Shirow olyannyira nem csinált titkot abból, hogy Lovelock hatással volt rá, hogy az egyik szereplőjének ezt a nevet adta, sőt még a kinézetét is tőle kölcsönözte.

Transzhumanizmus

Mióta az emberiség olyan gépezetként tekint magára, melyet csontok, inak, hús, vér, izmok, stb. tartanak össze, két gondolat uralkodik benne. Egyik az, hogy ha saját maga egy gép, akkor vajon hogyan tudná önmagát tökéletesíteni? Vagy ha a Teremtő gépnek teremtetett minket, akkor vajh? az ember is előléphet teremtenek?

Az emberiség egyik fele saját magát kísérletezett, itt egy szemüveg, ott egy műfogor; ma már ott tartunk, hogy egy emberben majdnem mindent kilehet cserélni, talán csak az agyát és a gerincét nem. Ne feledjük: 1982-ben hajtották végre az

első műszíves beültetést Amerikában. Ezzel egyidőben az emberiség másik felében az a gondolat támadt, hogy az ember egyedül van, nosza, teremtünk neki társait! Így elkezdődött a különböző robotok gyártása, amik eleinte csak mechanikusan működő masinériák voltak, ma már a helyzet jóval bonyolultabb. Az emberfia jókat sakkozhat egy géppel, pilóta nélküli repülővel jelenhet meg ott, ahol máskülönben nem tudna. Ugyanakkor manapság vannak olyan területei az életnek, aminél nehezen lehet ketté választani a fenti elképzeléseket. Amikor a virtuális térben formázzuk a karakterünket, vajon kit formálunk igazából? Magát a 0-ból és 1-esekből álló adathalmazt vagy lelkünk mélyén saját magunkat?

A Dominonban eme kérdéskör is felmerül. Az emberiség történetre a bioszférát, vagy mondjuk inkább úgy, hogy Gaiát, de most egy egészen egyedi lényt teremtett, amit részben növény, részben állat, részben mikro-organikus kolónia alkot (csak hogy kilépünk az android és cyborg duetből). A kérdés a következő: az emberiség hajlandó átváltozni egy friss levegőt termelő valamivé, amivel Gaiát még pár millió évig képes életben tartani, vagy nem, de akkor fuccs a jövőnek. Mi a fontosabb? Az individuum megmaradása vagy a kollektív cél? Az emberiség, hogyan akarja bevégezni? (Érdekeség, hogy a *Vexille*-ben hasonló a probléma, és ott mindenki inkább az ellenállóknak szurkol, nehogy zombi kiborggá váljanak).



Hogyan készíts cyberpunk magángát Shirow Masumene módra?

1. Kell egy fiktív város: Olympos az *Appleseed*-ből, New Port city a *Ghost in the Shell*-ből és a Dominionból (már ilyen fiatalon magát másolta?). Városok közös jellemzője: futurisztikus és ép elméjű má ember nem élne ott.

2. A városhoz hozzá kell adni egy hatalmas környezeti szennyeződést, ami általában komoly összefüggéseket mutat a tudományos néven homo sapiens-sapiens nevű főemlős cselekedeteivel.

3. A bűnözés oly mértékben elvadult, hogy azt már csak különleges csilvili egységek tudják valamelyest kordában tartani. Hol „9. Szekció”-nak, megint máshol „ESWAT”-nak, vagy „Különleges Tankosztag”-nak hívják magukat (igazából lényegtelen a név, akár még Mókus őrs is lehetne).

a., A lényeg, hogy a városban tevékenykedjenek, amit rendszeresen porrá szeretnének lőni (speciál az *Appleseed*-ben már nincs mit szétlőni, a *GitS*-ben nem engedik, szerencsére a Dominionban Leonának és kompániájának nincs semmi és senki, aki ezt megtilthatná).

b., Az osztagnak kettős arca van. Egyrészt maga legyen a rend és az állam megtestesítője, ugyanakkor a többi államhivatallal szemben is folyton harcot vívjon a saját és (vélelméleten) a nép igazsága nevében.

Folytatás a következő oldalon

4. Teremteni kell egy csinos, fiatal, aszexuális okkapa frizurás csajt (tehát állig érő – körbevágott haj – bubifrizura, de hát ez egy komoly anime magazin, így maradjunk csak az okkapanál). Akinek adjunk 3 szótagos keresztnevet (Deunan, Motoko, Leona), majd egy kutyút, amivel szétűt a csintalanok közt, így szóba kerülhet mini tank vagy robot is. Megjegyzendő, hogy Shirow gyakorta rajzol lengőn öltöző karaktereket, állítólag többek közt azért is választ női főszereplőket, mert férfiként jobban szeret nőket rajzolni semmint férfiakat (van benne logika :))

5. A heroina amazon mellé kell egy kis csapat is, akik épp olyan eltűntek mint a főhős. Így kell egy öreg főnök, aki terelgeti kis csibéit, egy alfa hím, akinek két jó barátja van: Jack (Daniels) és (Malboro) Man (egy ifjabb baka, akinek vannak még emberi érzései), valamint még egy-két kiegészítő csapattag. A csapat pedig tagjaihoz hasonlóan túlzó és hihetetlen kalandokba keveredik.

6. Ja igen, kell egy rosszfiú, de nem valami Light-szintű bűnöző, hanem sokkal rosszabb, akit mégis lehet kedvelni (és nem nem azért, mert olyan édin tud kuncogni emberek halálán). Esetünkben Buaku lenne az a gonosz karakter.

7. Kell még pár kiegészítő fanservice-t kielégítő szereplő. GITS-ben ott vannak Motoko barátos lánykái, itt pedig Annapuma és Unipuma.

8. Válassz valami dögös posztmodern témát, ami köré felépíted a történetet. Pl. az ember és a gépek közti határvonal megléte vagy nemléte, a környezetszennyezés, a nukleáris háború, stb.

9. Végezetül csak és csakis akkor szabad egy ilyen történet elmeséléséhez neki látni grafikaiilag, ha valaki álmából is képes pontos mérnöki rajzokat készíteni egy Birodalmi lépegetőről. Mert Shirow munkáira sok mindent lehet mondani, de azt nem, hogy a technikai kutyúk a különböző páncélok (proto mechák?), tankok, fegyverek nem úgy vannak megrajzolva, mintha egy profi mérnök tollából kerültek volna ki.

Magyar kiadás és a kötet

A művet Shirow Masamune készítette, tehát ő rajzolta, színezte, írta bele a szövegeket és találta ki a cselekményt.

A vizuális elrendezés, még ha egy korai műről is beszélünk, jóra sikeredett. Természetesen a leginkább fiúknak szánt képregényeknél megszokhatóan sok a szögletes csík, de vannak szép számmal olyanok is, ahol nincs keret megadva, így nincsenek határai az üldözés féktelenségeinek vagy éppen Leona érzelmeinek, illetve az egyhangúságot jól törik meg a nagyobb panelek is.

Elmondható, hogy nagyon lüktető a cselekmény, az *Innocence*-nél fel szokták róni jótalanul, hogy sok benné a rízsa, nos, a Dominionban ilyen nincs. Csak maga a póre akció: közel 200 oldalon át megy a pörgés, így végig figyelni kell, egy perc lankadást sem enged meg a mű. A beírás szerintem az eddigi magyar nyelvű mangák közül az egyik legjobban sikeredett. Az alaptípus jól illeszkedik a képi világhoz, ahogyan a félkövér betűtípust is észrel használták, valamint a betűméreteket is.

Láthatóan a Fumax ezt nevezte ki presztízs kiadásnak. Azt hozzá kell tenni, hogy a képes és a szöveges extrákat a kiadvány nem tartalmazza, mert az tovább drágította volna az amúgy sem olcsó mangát. Ugyanakkor megkapjuk a *Közönség Agyréme* címet viselő történetet is, ami az eredeti három fejezet mellett nem volt. Ez a *story* a *DOMINION Special Graphix* kézikönyvben volt fellelhető, és semmilyen rokonsággal nem áll az eredeti cselekménnyel. Illetve, azt még el kell mondani, hogy a borító nem fényes, mint amilyen az amerikai volt és nem is olyan vastag. Ez a nyomda sara, de ettől még kiváló.



Folytatás a következő oldalon!



nyög be.

Interjúkat ritkán ad, akkor is erősen zavarban van, zavarba ejtő mondatokat nyög be. Animés rendezvényeken nem jelenik meg hivatalosan, önarcképe módosított egyetlen egy valósnak vélt képe egy tévéinterjúból kivágott képkocka. Az alábbi területeken képi önmagát modern renészánsz emberhez méltón: biológia, orvosi mechanika, biofiziológia, vallástudomány, modern hadviselés, filozófia, stb.

Nagy hiányossága, hogy nem utazik, és nem beszél angolul, így műveinek kiadásához nagyon ritkán járul hozzá; fél, hogy gondolatát valaki elferdíti, megmájsítja és így odavész az üzenete. Kemény szerződéseket köt: pl. a tükörzéshez sem járul hozzá. Ha éppen nem tanulmányoz vagy alkot, akkor a pókjait csodálja, fényképezi és filmezi őket (Tachikomák).

Amilyen képzett a mangaka, olyan nagyra tartja az olvasóit: nem 14 éves srácnak akar fákon ugráló nindzsákról mesélni, vagy soha nem látott mecharobotokkal vívott sci-fi operákról. Szeretné, hogy olvasói elgondolkodjanak a művein, amibe ő oly sok munkát és kutatást beleölt. Reméli, hogy akinek ő ír, tisztában van a világgal és azzal, hogy mi volt de leginkább, hogy mi lesz. Természetesen arról sem szabad elfeledkezni, hogy évekig tanított, így tudja, hogy a fiatal értelmes emberek milyen színvonalat kívánnak meg. Igaz, a tanítással hamar felhagyott, később azt mondta, azért mert nem tetszik neki a japán oktatási rendszer.

A mangaka napjainkban sem pihen, hol artbookokat készít, hol éppen csodaszép naptárakat gyárt le, olykor pedig a *Ghost Hound*ba besegít.

Összességben elmondható, hogy bár magát a kiadványt sok helyen cyberpunk-nak nevezik kicsit csalóka a megnevezés. Punknak gyenge: nincs benne olyan lázadás és vadság, mint az Akirában, és a cyber sem kap annyira nagy hangsúlyt, mint amekkorát kapott a zseniális mester briliáns művénél a *Ghost in the Shell* miatt úgy döntött, hogy majd később visszatér rá, azonban meg azóta sem sikerült erőt vennie magán, és újból leporolnia. Így a kötet végén lehet némi hiányérzetünk, de semmi több. A *Dominion*ból készült még egy kötet: a *Dominion Conflict One: No More Noise*, de ez nem folytatása az elsőnek, inkább átdolgozása. Ebben Annapuma és Unipuma a rendőrök

oldalán áll, és a légszennyezettség is eltűnt. Valamint készültek a történetből OVA-k is.

Ha még ez sem elég, akkor nézzétek meg a többi magyar nyelvű Shirow munkát, ha pedig még mindig tehetetlenek vagytok, nos akkor az Amazon és az E-bay éjjel-nappal nyitva áll: megtalálhattok rajtuk Shirow mangákat, regényeket satöbbiket (igen, főleg a satöbbiket).

Mester

Shirow Masamune 1961. november 23-án született Kobe városában, és a mai napig ott is él (legálábbis elmondása szerint). Amúgy meg álljunk meg egy szóra! Nem ez az eredeti neve a mangakának, mert ez egy kardkovácsról kölcsönzött név, akit a 14. században hatalmas tehetségnek tartottak. A mangaka gimnazista évei alatt az iskolaújságba készített illusztrációkat (omg, mennyibe fájhat egy 15 éves Shirow rajz?). Shirow 19 évesen, az Oszakai Művészeti Egyetemre kezdett el járni,



ahol alufestézetet tanult. Ahogy egy interjúban mesélte, egy mangarajongó barátja miatt kezdett el rajzolgatni ilyen stílusban is, mert addig saját bevallása szerint nem vásárolt mangát, így kevésbé ismerte ezt a formanyelvet. Sokan ezért Shirow-t egyedinek és üdítőnek tartják a hatalmas mangapiacra, megint mások inkább nehezesnek találják a stílusát, ebből fakadóan értékesíteni sem könnyű (lásd a *Dominion* magyar buktáját).

Visszakanyarodva munkásságához: mangás próbálgatásait végül az Atlasz fanzinben töltötte, ahol a *Black Magic* képregényrel szösmötölt, majd 24 évesen 1985-ben bemutatatta az *Appleseed*-et.

A *Dominion* a *Gekkan Comi Comi* antológiában jelent meg 1985-1986-ban. 1988-ban készült egy előtörténetnek vehető OVA-sorozat, 1993-ban egy folytatás OVA-sorozat, majd 1995-ben született meg a *Dominion C1 Conflict*-hen manga. Interjúkat ritkán ad, akkor is erősen zavarban van, zavarba ejtő mondatokat

YAWARA!

// Mangekyo022

Ugyan kicsit elhamarkodott lenne azt állítani, hogy Naoki Urasawa a manga történelem legjobb mangakája, de az tény, hogy talán ő az elmúlt 30 év legjobb mangakája és képregény rajzója, akit Japán kitermelt magából a "manga isten Osamu" után.

Naoki fő munkái között van a Monster, a 20th Century Boys, a Master Keaton, a Yawara! és a Pluto, melyekért mind kapott valamilyen szakmai elismerést és díjat.

Miután megtudtam, hogy volt egy olyan mangája, aminek elkészítését egy valós rendezvény ihlette meg, éreztem, hogy muszáj lesz elolvasnom... Nos igen, a Yawara! című műről lesz szó, melyben megismerhetjük Naoki egy picivel poénosabb (és fiatalosabb) oldalát is.

A "Yawara!" egy seinen, sport, vígjáték manga, melyet Naoki Urasawa írt és rajzolt a Big Comic Spirits manga magazin hasábjaira 1986 és 1993 között.

Két érdekesség a műről:

1. A cím: "Yawara" egy japán harci eszköz, mely leginkább a "boxerre" (maffiázók egyik kedvenc eszköze) hasonlít.

2. A manga alaptörténetét és megalkotásának ihletét egy valós esemény adta, méghozzá az 1992-es barceloniai olimpia, az első olimpia, ahol bevezették a női dzsúdót.

A manga olyan sikeres lett (mint Naoki legtöbb műve), hogy a Madhouse a Kitty Filmszel elkészített egy 124 részes anime adaptációt, valamint még 1992-ben kiadtak egy kb. 60 perces OVA-t. 1996-ban újabb OVA érkezett, de az már 111 perces volt.

A Yawara! szakmai elismeréseket is nyert, még Shogakukan-díjat is kapott 1990-ben a "General" (seinen és josei) kategóriában.

A történet egy Yawara nevű lányról szól, akinek hihetetlenül nagy tehetsége van a dzsúdohoz. Mivel közeledik 1992, ezért nagypajja, Jigorou, Japán egyik leghatalmasabb

dzsúdó mestere elhatározza, kitanítja a lányt, hogy ő legyen az első japán női dzsúdó győztes. Igen ám, csak hogy Yawarát nem nagyon érdekli a dzsúdó, mivel a vele egykorú lányokhoz hasonlóan átalgos életet szeretne élni (bevásárlás, pasizás, stb...). De nagypajja nem hagyja annyiban, és mindent megtesz, hogy unokája dzsúdó terminátor legyen. Rádásul egy Matsuda nevű riporter is a nyomában van, miután egy véletlennek hála látta, hogy mire képes a lány.

A sztóri tehát Yawara (aki a manga első fejezeteiben 16-17 éves) felnőtté válásáról szól, valamint arról, hogy végül megszereti-e annyira a dzsúdót, hogy nagypajját boldoggá téve versenyezzen, illetve, hogy sikerül-e egyáltalán nyernie. Egy átlagos történet, semmi extra... nem lenne, ha nem lennének benne jó csavarok, izgalmas dzsúdó meccsek és váratlan fordulatok.

A szereplőkről röviden: nagyon jók. Mindegyik remekül sikerült, egyik sem idegesítő, ahogyan Naoki majdnem összes művében megszokhattuk. De persze nem árt, ha részletesen bemutatom a manga két legfontosabb szereplőjét.



Folytatás a következő oldalon!



Cím: Yawara!
Megjelenés: 1986-tól 1993-ig
Író & Rajzoló: Naoki Urasawa (Monster)
Magazin: Big Comic Spirits
Műfaj: Seinen, Sport, Vígjáték
Hossz: 28 kötet

Értékelés:
 Rajzolás: 5/5
 Karakterek: 4/5
 Egyediség: 4/5
 Humor: 5/5
 Mondanivaló: 4/5
 Hangulat: 5/5
 Történet: 3/5
 Karakterfejlődés: 5/5

Százalék: 95%
 10/10-es skála szerint: 9.5/10

Yawara, a manga főhősnője már az utolsó éveit végző gimnazista, aki olyan szeretne lenni, mint a többi lány: átlagos. De persze ott folyik az ereiben a nagypapa és az apja vére, akik vérbeli dzsúdóbajnokok voltak, így akaratán kívül is nagyon tehetséges ebben a sportban. Így mivel nagypapa mindenáron azt szeretné, hogy unokája megnyerje neki az aranyat, a dzsúdo az élete részévé válik, ez pedig egy "kicsit sem nőies". Habár Yawara folyton vitázik nagypapjával a sport miatt, egy idő után kezdí őt és a dzsúdo iránti szeretetét megérteni. A lány rendkívül segítőkész is, hiszen amikor csak tud, szerencsétlen iskola társait tanítja a dzsúdóklubban.

Jigoro, Yawara nagypapa, és a mangában egy "dzsúdo isten". Anynyira híres, hogy a könyve, amit a dzsúdoról írt, már szinte bibliaként van számon tartva az egész világon, és mindenkinek leesik az álla, amikor megtudják, hogy van egy unokája, akit közvetlenül tanít. Jigoro nagyapó egyben egy piszkos maffiózó is, mivel mindenáron ösztökéli akarja unokáját, ezért nemcsak rivalist szerez neki (akarata ellenére), de még azt is eléri, hogy iskolai klubok közötti versenyeken induljon. Álma, hogy unokája legyen az első japán nő, aki megszerzi az aranyat az olimpián, így mindennap edzi a lányt. De persze a maffiózó felszín alatt ott lapul az érző szív... valamennyire...

A manga rajzolása kitűnő, mint Naoki minden műve. Egyszerű, mégis realista ábrázolással rajzolja meg a karaktereket, azok reakcióit, mozgásait és a környezetet is, ahol a cselekmény játszódik. Persze azért ne felejtsük el, hogy mégis csak 1986-os a manga, pár helyen meg is látszik.

A mű két fő pozitívuma a rajzolás mellett a dzsúdo meccsek és a poérok. A mérkőzések nagyon jók lettek, szinte pont olyanok, mint a való életben. Az átdobások, a technikák mind az igazi dzsúdoból lettek beemelve. És nem, nemcsak női dzsúdo van a mangában, hanem mindkét nem meccseit láthatjuk. A humor pedig zseniális! Bevallom, kicsit féltem, amikor láttam, hogy ez a manga vigjáték is egyben, mert Naokitól csak a Monster magánt tudtam elolvasni (a Master Keaton pedig nagyon ritka, talán egy kötet, ha le van fordítva angolra), így nem tudtam, hogy mint "comedy manga", hogy fog szerepelni.

Szerencsémre nagyon jó lett! Ugyanis itt nagyon sok kiváló poén van, a kicsit perverzről kezdve az intelligens humorig minden! Itt nincsenek hányások, stunderés poérok, meg hasonlók, melyeket főleg egy "hype neverending shounen" erőltet. Ráadásul erős szarkazmus is fellelhető Jigoro poénjaival (amúgy a nagyapó szolgálja a humor 40%-át). Tehát, vigjátékként csak pozitívumot tudok mondani róla.

Bár a hangulat nem olyan kiváló, mint a Monsteré, még így is az egyik lehangulatossabb manga, ami létezik. A csavarok, a humor, a kiváló dzsúdomérkőzések mind megdobják az amúgy is kiváló manga hangulatát.

Persze nincs rózsza tövis nélkül, és ahogyan a Monsternél, itt is vannak negatívumok (habár csak kevés). Az első gond tipikus "Naoki manga probléma", ami annyit tesz: realista. Vagyis valóban valóságos. Nincsenek itt Super Saiyan Narutók, vagy Kamehamehákát lövő Sasukék, nincsenek robbantások, és mivel az "elvakult shounen rajongók" csak azokat szeretik, ezért mondanom sem kell, hogy

ők még csak a közelébe sem fognak menni a mangának. A második hiba is tipikus "Naoki manga probléma", méghozzá a fanservice hiánya. Ugyan vannak ritkán "bugyi kivillanások", de egyik sem ok nélküli (értsd, átdobásnál lehetetlen, hogy a szoknya ne essen le, kivéve ha odaragasztották cellulxszal), és kevés ilyen helyzet van, ami ugyan nekem és sok másnak nem baj, de "neki" igen.

A harmadik hiba pedig nem is lenne hiba, de hála a mai "Három Shounen Kiskirálynak" eléggé elrettentő tény, hogy sok szöveg van benne, tehát sokat is kell olvasni. Ezenkívül? Talán a szerelmi háromszög, ami Yawara köré alakul majd ki, bár tény, szerencsére a jobbik fajtából, nem pedig a "Twilight" hulladékoból (ugye Naruto).

Összegezve: a "Yawara!" egy újabb gyöngyszem a Naoki rajongóknak, illetve azoknak az anime és manga rajongóknak, akik szeretik az igényes seinen darabokat. Olvassátok el nyugodtan a kora ellenére (ismélem, 1986-os)! Megéri azt a kis időt! Mert ez a manga bizony minőség!



Ami Tetszett:

- Nagyon jók a csavarok a történetben.
- Szerethető és nagyon jó karakterek.
- Kiváló hangulat.
- Szép rajzolás.
- Piszok jó dzsúdo meccsek.
- Kiváló poérok.
- Realista, akárcsak a Monster.
- Naoki minőség.

Ami nem tetszett:

- Ez a manga sem fog robbantani a mai "shounen mania" miatt.
- Sok benne a szöveg (bár ez is "akit zavar" kategória).
- Maga az alaptörténet átlagos. Jónak jó, csak átlagos...



RICZ/RONIN FACTORIES INTERJÚ

// AniMagazin

Folytatjuk interjúsorozatunkat és most egy olyan csapattal fogunk beszélgetni, ami indulásakor egy főből áll. Nézzük is a kérdéseket!

Asiáto (artist)

Sziasztok, első kérdésünk mindjárt az, hogy honnan jött a csapat neve?

Ricz: Eredendően abból az elgondolásból származik, hogy én dolgozom csak (innen a név), senki mással (innen a ronin kifejezés), viszont nem kívántam egy sokadik Fansubs vagy Team végződést neki, így a feliratműhelyre kerestem angol szót. Végül a Factories tetszett meg, mert akkor még abban sem voltam biztos, hogy nem fogok-e mással is foglalkozni a jövőben.

Oh, ez egyáltalán nem nevezhető szokványos csapat megalakulásnak! Tehát, így csak te voltál az alapító tag? Mikor alapítottátok a csapatot? Milyen volt a fogadtatás?

Ricz: „Hivatalosan” 2009. május 23. a csapat születésnapja, de valójában az elgondolás pár héttel korábbi. Azért ez, mert ekkor adtam ki az első munkámat. Így az alapító tag elsősorban én voltam, de sokáig oldal nélkül tevékenykedtem, mert feleslegesnek éreztem. Viszont ugyanezen év őszén bővült egy funkcióval az AnimeAddicts lehetősége, amire lecsaptam, ez pedig a fordítócsapatok nyilvánartása volt. Először egyszemélyes hadseregként nem kívántak minket elfogadni, legalábbis fúrcsállottak. Így jöttem elő azzal, hogy édesanyám, Teri-chan a munkatársam, mint lektor. Valójában ő máig egy fiktív csapattag, alapítói státuszban, mivel inkább csak segédkező a hátterben, de megtartottuk, mint kabalát, szóval ő a virtuális nyúláb :)

Hehe, cseles, nagyon cseles. Azért később csak kerültek be mások is. Jelenleg hányan vagytok?

Ricz: Szokták mondani, hogy a taglétszám sose megfelelő, s ez alól mi se vagyunk kivételek. A tagfelvételünk állandó, de csak ha égető a szükség, akkor szoktuk kihírezn.

Uma: Új tagokra mindig szükség van. Viszont szeretjük az igényes munkát, így a jelentkezők alapos tesztelésnek vannak alávetve. Természetesen senki nem tökéletes, és ha egy-két próbamunka után látjuk a fejlődést és a hibaszázalék is láthatóan csökken, akkor az illetőnek nyert ügye van. Persze egy bizonyos alapszint szükséges, és itt nem bizonyítványra gondolok.

Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

Ricz: Jujj, szám szerint? Körülbelül 120 anime, 38 manga/oneshot + 18 db doujinshi, 5 live action, 3 visual novel valamint 6 egyéb kategóriás. Egyelőre ennyi a befejezett. Emellett van saccper 29 felfüggesztett projekt, teljes vegyes felvágótként (manga, anime, visual novel, live action)...

Amarillis: Jelenleg nagyjából 12 anime, 10 manga, 1 live action és 1 visual novel projektünk van fixen, de emellett gyakran becsúszik még pár extra darab és előfordulnak különféle titkos projektjeink, vagy amit hirtelen felindulásból elkövtünk, de ezekről természetesen nem árulok el többet...

Ezt ha jól számolom, akkor az elmúlt három évben vitettek véghez, az szép teljesítmény! Van esetleg fő profi-filmek? A legújabbakat fordítottok vagy inkább a régebbieket? Esetleg csak egy bizonyos témából válogatok?

Amarillis: Vannak területek, amik fixek, mint a hentai vagy a retro, ezen belül is kiemelten a Lejijverzum. A különlegesebbekre is le szoktunk csapni, de olyat, amit nagy hype előz meg, nagyon ritkán viszünk. A legkevésbé sem vagyunk oda a shounen fight animékért, mint a Bleach vagy a Naruto, már ami a fordításukat illeti. Ezernyi csapat van az ilyenekre (jó, annyira nem, de ténny, hogy elég sok). Ugyanakkor a csapattagok is kérhetik, hogy mit szeretnének vinni, s ezt igyeckszünk figyelembe venni. Szóval végeredményben mindenki találhat kedvére valót nálunk.

Uma: Ez elég bonyolult. De leegyszerűsítve: ami megtetszik. Pár szezonos általában mindig becsúszik, főleg a fordítók ízlésének megfelelő vígjátékok, komédiák a jellemzőek (pl.: Nichijou, Haiyore! Nyaruko-san). Hentaiól inkább a könnyed darabokat, mivel nem bírjuk a durulást. De a régebbieket sem vetjük meg. A retro jó. Szeressük.

- Amarillis - 2012.06.24.00.28

Folytatás a következő oldalon!

Weboldal
Facebook

Alapító: Ricz
Alapítás ideje: 2009

Befejezett Projektek:

Anime: 122
Manga: 38
Film: 5
Visual Novel: 3

Fansub riport

Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

Uma: Általában 2 vagy 3. Egy manga esetében a fordító-ktor-szerkesztő felállás az optimális, de több posztot vihet egy ember is (kivéve a fordító és a lektor, annak két külön embernek kell lennie). Egy animénél azért több feladat van. Fordítás, lektorálás, időzítés, formázás. Ezt kettőtől egészen annyi ember végezheti, amennyi feladatkör van. Egy visual novel esetében viszont ez minimum 5 fő szokott lenni.

Szokatok visszajelzést kapni a munkáitokkal kapcsolatban?

Amarillis: A fordító és a lektor általában oda-vissza jelzi egymásnak az észrevételeit, de én például kifejezetten kérem szokatm értékelést, miután végeztünk egy-egy projekttel. Ugyanakkor a nézőktől is szoktam kapni visszajelzést, ezek legjava Riczhez fut be.

Melyik munkátokat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

Ricz: Nekem a legkedvesebb a Yosuga no Sora és a Bungaku Shoujo-k voltak. Az előbbi a párkapcsolatok mibenlétének feszegetése miatt, az utóbbi elég több rétegű imádat: egyszer a karakterek, másodsor a történet, a dráma, valamint az irodalomterápia megjelenése miatt, ami könyvtár szakos hallgatóként nekem plusz pontot jelentett.

Süti: Nehéz kérdés. Én jelenleg is futókat tudnék megemlíteni elsősorban. Az Usagi Drop, aminek a története és szereplői teljesen magával ragadtak. A My Lovely Ghost Kana, ami egy kedves kis szerelmi történet kisebb csavarral és egy light hentai kontósból. Ezen kívül volt még sok, amit visszatekintve szerettem, mint például a Melty Blood, amit utáltam szerkeszteni (éljen a speed scan), de ez volt az első munkám és rengeteget tanultam belőle és ezért mégis egy kedves projekt.

Amarillis: Nekem a Nárcisz című visual novel a kedvenc, több szempontból is, egyrészt mert ez volt életem első projektje, így ennek köszönhetően kerültem a csapatba, másrészt nagyon megszerettem a történetét, mert teljesen át tudom érezni, és bár fogalmam sincs hanyadszorra játszom végig, azért egy-két könnyecseppet most is elmorzsolok rajta. De tudjátok, hogy van ez, valamiért minden projektemet tudom szeretni...

Uma: Én az Inumimi magát kedveltem meg nagyon. Egyrészt mivel nagyon könnyen szerkeszthető volt. Másrészt pedig a története aranyos és olvasásra ösztönöz. Az ember akaratlanul is kíváncsi, mi lesz a vége. Emellett a Koe de Oshigoto! manga az, amit kifejezetten kedvelek.

Kicsit kanyarodjunk el a fordítástól. Vanank jövőbeli terveitek a projektekre, oldalra, csapatra nézve?

Ricz: Részemről én visszatérek inkább a régi művek fordítására 1,5-2 évre ösztől kezdve, ám az államvizsgát le nem tettem. Azokkal haladhatok nyugodtan, kedvem szerint és nincs olyan érzésem tőlük, hogy a sorok számára fizették a forgatókönyvírókat. Ugyanakkor a felfüggesztett projektek módszeres irtogatása is szorol a listámon, amennyiben nem tőlünk független okokból áll a dolog. Az oldalon nemrég renováltam kicsit, mert már kavarodtak a verziók és az átiratok a gépemem, így a fejlesztés félkész, vannak átmeneti megoldások, de ezen igyekszünk változtatni, plusz van pár ötletem, amit mindenképp meg szeretnék valósítani. A csapatnál meg lesz, ami lesz, ez ügyben nem szoktam tervezni.

Amarillis: A munkáról szokás szerint majd egyeztetek a főnökkel... Ami a csapatot illeti, egyre több áldozata van a „Fűzők szorosabbra a csapattagok kapcsolatát!” projektnek, ami azt jelenti, hogy szeretném megismerni a lefordított/lektorált/szerkesztett/formázott stb. sorok mögött lévő személyeket is. Az oldalon pedig legfőképpen az „Agyzibbasztó R/RFs mindennapok” bővítése az én felségterületem, de szokatm mindenféle akciókat kezdeményezni, na meg bármit szívesen csinállok, amit a Sensei rám bír.



Szerkesztőnk és közepén megrendezük az első Anime Börz...
Május 17., 22:19

Folytatás a következő oldalon!

Fansub riport

Szokatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

Ricz, Amarillis: Szoktunk. Bár Ama első conos élménye a most tavaszi Mondocon volt, ahol sikerült is szerveznünk egy kisebb csapattalálkozót öt fővel, és ezt a továbbiakban is tervezzük megvalósítani. De ezen kívül mindig figyeljük a lehetőségeket; és ha úgy alakul, akkor lecsapunk rájuk. Példának okáért említeném a nemrég megrendezett Japán Napokat, ahol a főnökség képviseltette magát.

Süti: Én már lassan veterán con járónak számítom magam. Ha jól számolom már 10 eseményen növeltem a tömeget. Eleinte azzal mentem, aki hajlandó volt velem egy ilyen rendezvényen megjelenni. Mióta a csapathoz csatlakoztam, Ricz oszlopos társam-má vált, legutóbb Ama-chan is csatlakozott a CONquistadorokhoz... és remélem egyre többen leszünk.

Uma: Én még a csapatba lépésem előtt jutottam el három alkalommal conra, de a legutolsó is évekkal ezelőtt volt. Érdekes és rendkívül kifosztó élmény volt (a pénztárcámnak legalábbis). De idén már tervezem, hogy tiszteletemet teszem. Érdekel mennyit változott az évek alatt, na meg a csapattagokkal is jó lenne összefutni.



Reméljük sikerül minden terveteket megvalósítanotok! És akkor szívesen olvasnátok egy interjút az elkövetkezendő időkben?

Ricz: Személy szerint nem igazán nézek magyar felirattal animét (inkább angol, német, orosz, kínai... amit találok a lehetőségekhez mérten), de azért valamennyire képből kell lennem a „hazai piacról”. A legszívesebben mondjuk az Aurora Subról olvasnék viszont, annak ellenére, hogy ők gyakorlatilag a testvércsapatunkként vannak számon tartva. De a HSTS-fansub, Phantasmagoria, Chihana, SaiyanRivals és a Totenkopf is a kívánságlistán szerepel.

Süti: Akiről én nagyon szívesen olvasnék az a Totenkopf, hisz kezdő kis animéként az AA-n kívül Yuri munkái voltak nálam a favoritok, így őt emelném ki a kicsivel fentebb már ügyis olvasott listából.

Uma: Aurora Sub, Totenkopf. (Sütivel egyetértek, én is Yuri munkáin „nevelkedtem” kezdő animéként.)

Köszönjük az interjút és kívánunk nektek sok sikert a fordításhoz és a további munkátokhoz! Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

Ricz: Köszönjük a lehetőséget. Az olvasóknak pedig azt üzenném, hogy élvezzék a nyarat, s ha még nem dugták ki az orrukat a napra, akkor tegyék meg, legalább az barnulón belülük. :) **Amarillis:** Remélem, a továbbiakban is számíthatunk rátok és miközben a leégett orrotokat kenegetitek sok örömet leltek majd a munkánkban.

Süti: Én a hikikomorikkal vagyok! Szóval mindenki előre, irány a szobákba be és élvezzék az animék, mangák, játékok világát! Természetesen a con idejére lehet felmentést kapni!

Uma: Mi köszönjük. Az olvasóknak pedig üzenem, hogy olvassanak sokat. Javítsa a szókincset (Ez a mondat annyira vicces lett...). Na meg a hentait se hanyagoljátok!

Még egyszer köszönjük az interjút! Feljegyeztük az említett csapatneveket is és megpróbálunk velük előbb-utóbb kapcsolatba lépni! Reméljük az olvasók is annyira élvezték ezt az interjút, mint mi. Ha van olyan csapat, akiről szívesen olvasnátok, akkor küldjétek el az elérhetőségeiket szerkesztőségünkre az info@anipalace.hu email címre.

3	11	2012-05-22 10:30
		Umaitachi
3	11	2012-05-22 15:45
		Umaitachi
5	40	2011-10-16 11:17
		Ricz
3	50	2012-05-14 06:16
		Fonix
		Témák Hozzászólások Utolsó hozzászólás
9	56	2012-06-19 12:37

Augusztusi anime premierek:

2-án:

- Corpse Party:
Missing Footage (OAD)

4-én:

- Code Geass Gaiden:
Boukoku no Akito (OVA)

8-án:

- Shinryaku!
Ika Musume (OAD)

11-én:

- Jewelpet Movie:
Sweets Dance
Princess (Film)
- Dantalian no Shoka:
Ibarahime (OAD)

17-én:

- To LOVE-Ru Darkness
(OVA)

18-án:

- Fairy Tail Movie:
Houou no Mikos (Film)

22-én:

- Persona 4
The Animation:
No One is Alone (Special)

23-án:

- Nazo no Kanojo X (OAD)

29-én:

- Otome wa Boku ni
Koishiteru:
Futari no Elder (OVA)
- Nogizaka Haruka
no Himitsu: Finale (OVA)

HÍREK

//Hirota

Újra itt a Sailor Moon!

A *Sailor Moon* manga 20. évfordulóján történt a bejelentés, mely szerint újabb anime adaptáció készül Naoko Takeuchi mangájából. Az új sorozat várhatóan jövő nyáron érkezik, és a főcímet az első sorozat dalait is előadó Momoiro Clover Z prezentálja majd. Kotonno Mitsui (Usagi Tsukino) és Tohru Furuya (Mamoru Chiba) is jelen volt a rendezvényen, de nem erősítették meg, hogy részt vesznek az új animében. Mindazonáltal Mitsui egy blogbejegyzésében azt írta, hogy nagyon lelkes, hogy szerepet játszik benne.

A sorozat hossza még nem tisztázott, de az alkotók szeretnék az érettebb közönséget, illetve rajongókat megszólítani. A készítő természetesen most is Toei Animation.



Gundam Unicorn OVA

Az előző szám *Gundam Kronológiájának* dizájnolt változatába sajnos már nem került bele egy apró javítás, ezért most tudjuk az érdeklődőkkel, akik esetleg még lemaradtak erről az információról. Májusban jelentették be, hogy a *Mobile Suit Gundam Unicorn 6* helyett 7 részes lesz, így a jövő tavasszal érkező epizód után még egyet megtekinthetünk.



További anime hírek

A Type-Moon nem ül a babérjain, a pár hete véget ért *Fate/Zero* után nemrég bejelentették, hogy új *Kara no Kyoukai* film jön *Mirai Fukuin* címmel. A film egy, az eredetivel párhuzamosan futó mellékszálát dolgoz fel. Az animációt elvileg ismét az ufotable végzi majd. Emellett bejelentették, hogy a PS Vitára készül *Fate/Stay Night [Realta Nua]* játék animációját is ők végzik. A játék november 29-én érkezik Japánban.

Ne távolodjunk el a Type-Moontól. Ugyanis a Silver Link anime stúdió bejelentette, hogy anime készül a *Fate/kaleid liner Prisma Illya* című mangából. Várhatóan 2013-ban érkezik majd.



A *Weekly Shonen Jump* most július 7-én jelentette be, hogy újabb *Dragon Ball Z* anime film készül. Toriyama Akira, a *Dragon Ball* alkotója is érintett a forgatókönyv írásában és a várható premier jövő március 30. A készítő ismét a Toei lesz, a rendezői székbe Masahiro Hosoda ülhet és Tadayoshi Yamamuro lesz a vezető animációs rendező. Toriyama még elmondta, hogy a film meg fogja tartani az eredeti légkört, de egy kis modern ízzel is fűszerezik majd a készítő.

A *Da Capo III* visual novel is anime adaptációt kap, így a sorozat a 3. évadjába lép. A premier várhatóan 2013 január.



Folytatás a következő oldalon!

Játék hírek

A rajongók november 1-jén köszönthetik a *Tales of Xillia 2*-t. Legálábbis Japánban tuti, Európában sajnos még nem. Viszont a *Tales of Xillia* első része jövőre ide is megérkezik, pontos dátum azonban még nincs.

A *Dragon Ball Z Kinect* kicsit korábban megjelenik, egészen pontosan október 5-én kerül a boltok polcaira. A Namco Bandai ezen felül is kedveskedik a sorozat híveinek, ugyanis kiadják a PS2-es *Dragon Ball Z Budokai*t és *Dragon Ball Z Budokai 3*-at PS3-ra és XBOX 360-ra, mindent HD-ben. Az idei télre várható a megjelenés.

Még egy dátum van idén: szeptember 21., ez pedig a *One Piece: Pirate Warior* európai megjelenése.



Programajánló

Ne feledjétek a nyáron még további két animés rendezvény biztossá vár benneteket! Egyik a július 21-én megrendezésre kerülő Nyári Mondocon (belépő: 2500 Ft), mely ismét a Hungexpón lesz, másik a Cosplayer Expo, mely augusztus 18-án lesz a Millenáris Teátrumban (belépő: 1500 Ft).

Nemrég pedig a MAT jelezte, hogy tőlük is újabb AnimeCon várható. Eddig annyit tudni, hogy szeptember 16-án lesz a Dürer Kertben.



Anime börze beszámoló

Nemrég került megrendezésre az 1. Anime Börze, egy újpesti gimnáziumban. Mi is kilátogattunk eme újkeletű rendezvényre, hogy lássuk milyen. Könnyen a helyszínre találtunk és a 400 Ft-os belépő sem jelentett nagy akadályt. A helyszín remek választásnak bizonyult, a belépés után egy kör alakú aulába érkeztünk, ahol több pult is várt már minket. Jelen volt a MAT, az Animeland, a Mondo, a Cosplayer Expo szervezői és több kisebb cég is, pl. mintás poló készítő. A többi pult azoké volt, akik valamilyen portékájukat szerették volna eladni. Ezek két külön folyosón kaptak helyet. Lehetett mangát, figurát, kártyát, ékszert, cp kiegészítőt, egyéb csecsebecsüket vásárolni. Volt DDR és Pokemonos kártyaverseny. A MAT workshopnál lehetett rajzolni, origamizni. Az ötlet nekem tetszik, így örülnék, ha folytatódna a dolog. Azt tudom, hogy a Cosplayer Expón lesz börze is. Összességében tehát egy érdekes próbálkozás volt ez a kis rendezvény.



Japán bezöldült!

A tavalyi fukushimai katasztrófa után Japán fokozatosan leállította összes atomreaktorát vizsgálat céljából, így azóta ezek nélkül kellett megoldani az energiaellátást. Nemrégiben azonban Noda Josihiko miniszterelnök üzembe helyezette a Kansai Electric Ohi atomerőművet. A politikus a régiót sújtó rendszeres áramkimaradás miatt döntött így, ám ez a közvélemény egy részénél igencsak heves reakciót váltott ki. Tokióban és az erőmű környékén is tüntetők emelték fel szavukat az újraindítás ellen, mert véleményük szerint a miniszterelnök nem gondolt a biztonságra. Az atomerőművek Japán elektromos energiájának 30%-át fedezték. A probléma áthidalására a japán kormány új törvényt fogadott el, mely szerint az energiszolgáltatóknak piaci áron alul át kell venniük a megújuló energiaforrásokból származó áramot. Az ebből a forrásból származó energia 9%, de most vélhetőleg ez a szám sokat fog növekedni. Szerze az országban elindultak a nap- és szélenergiatelepek. Kiotóban már működésbe is lépett egy napenergiaközpont és sok más város is hasonló vállalkozásba kezd. Ezenfelül más pénzügyi szervezetek is jelezték támogatási és építési szándékukat.



Kedves Olvasók!

Reméljük, hogy élvezitek a magazint és találtok benne sok olyan cikket, információt, amit érdekes és élvezetes olvasni. Sok időt töltünk azzal, hogy milyen témájú cikkek, milyen összeállításban és milyen megjelenésben kerüljenek az aktuális számba.

Az AniMagazin elsődleges forrása Ti vagytok, mivel egyrészt olvastok minket, másrészt írtátok a cikkeket. Azonban szeretnénk még jobban rátok hangolódni, ezért megkérünk benneteket, hogy írtátok meg nekünk, milyen témáról szeretnétek olvasni a magazinban. Várunk tehát bármilyen Japánnal vagy Ázsiával kapcsolatos témákat, ötleteket. Akinek van ötlete és írna is szívesen, vagy nincs ötlete, de írna, és nem tudja, hogy kezdjen hozzá, az is bátran keressen fel minket és örömmel segítünk az indulásban. Röviden: agyaljatok ezzel, vagy vetődjetek rá a billentyűzetre és írtatok cikket, aztán dobjátok nekünk egy mailt. Ebből következik, hogy továbbra is várunk a magazin profiljába illő cikkeket. Nem biztos, hogy az írásotok rögtön a soron következő számba bekerül, de amelyiket elfogadjuk, az mindenképp meg fog a későbbiekben jelenni. További felhívásként említeném, hogy ha valaki egyéb írói vagy rajzolóíróként rendelkezik, az írjon nekünk fanfictiont, vagy küldje be régebbi történetét, fanartját és viszontláthatja a magazin oldalain.

Elérhetőségünk:

- Ha munkáitokat (cikk, fanart, fanfic) szeretnétek elküldeni, azt a **bekuldes@anipalace.hu** címre várjuk.
- Ha pedig ötleteket, kérdéseket, véleményeket szeretnétek, azt az állandó e-mail címünkre küldhetitek: **info@anipalace.hu**
vagy keressétek az anipalace.hu oldalon Catrint vagy Hirotakát.

Nincs meg valamelyik szám? Kattints a hiányzó szám képére és töltsd le!



Kutyát, macskát csak egy órára!

//Sayuu

Egy macskával üljek le kávézni, vagy béreljek magamnak pár órára egy kutyust? Gondolom, eddig nem sok ember fejében vetődött fel ez vagy ehhez hasonló kérdések sora. Pedig a felvetés nagyon is ésszerű, legalábbis, ha Japánban jár az ember, hiszen az örült ötletek hazájában szinte minden lehetséges. De hogy miről is van szó igazából? Japánban a szűkös és kis területű lakások, apartmanok miatt sok helyen nem megengedett a háziállattartás, ezért a szigetlakók gondoltak egyet és kitalálták, hogyan töltsék be a kisállatok babusgatásának hiánya által keltett űrt.

Neko Cafe

Nincs tévedés tényleg macska kávézóról van szó, ahol nyugodt és kellemes körülmények között tölthetjük el az időnket az ott élő népes macsek familiával karöltve.

Az efféle egyedi helyek száma az elmúlt években szépen növekedett Japán-szerte, és olyannyira népszerűvé váltak, hogy külön internetes térkép áll rendelkezésre arra az esetre, ha egy kis macskás kikapcsolódásra vágnának. Persze, az ilyen kávézóba nem lehet csak úgy bemenni, hiszen a macskaszemélyzet biztonsága a legfontosabb, ezért bizonyos szabályokat be kell tartanunk, ha el szeretnénk látogatni egy neko caféba.

Először is, mielőtt belépne az ember a kávézóba kezét kell mosnia, hogy elkerülje a fertőzés lehetőségét, amitől a bent élő négylábú személyzet megbetegedhetne.

Nem szabad saját macskát, nasit vagy játékot bevinni.

Természetesen tiltott a dohányzás is, de a helyiségen kívül biztosítanak dohányzásra alkalmas helyet.

A cicákat le lehet fényképezni, de vakut nem szabad használni. (stb.:)

A gyerekekre külön szabályok vonatkoznak, amik természetesen szintén a macsekok védelmét és nyugalmát szolgálják:

A gyermekek kizárólag gondviselő felügyelete mellett érintkezhetnek a cicákkal.

Nem szabad kiabálniuk, zajt csapniuk, rohagálniuk és sírniuk se.

Ha a fent említett dolgok egyike mégis bekövetkezne, akkor a gyerekeket kiutasítják a vendéglátó egységből.

Ha azonban a szabályokat betartjuk és befizetjük a belépő díjat, ami általában 1500 jen körül forog (gyerekeknek 500 jen, illetve nagy forgalom esetén időkorlátot is bevezetnek), akkor már élvezhetjük is a nem mindennapi környezetben eltölthető időnket. A cicabárban vehetünk cica szettet, zöld muhar szettet, különböző és egyedi módon díszített italokat költsölhatunk meg és az idősebb korosztály a néhány helyen létrehozott Neko Bar választékából is válogathat.

Ha esetleg arról is van elképzelésünk, hogy milyen cica vendégeként szeretnénk eltölteni a szabadidőnket, akkor a neko cafék honlapján körülnézve megtekinthetjük a cica hostok választékát, és találhatunk mindegyikükről pár szavas ismertetőt is, hogy biztosra mehessünk a döntésünkben. Így már tényleg nincs más hátra csak a nyugodt kikapcsolódás.



Folytatás a következő oldalon!

Honnan és hogyan terjedt el?

Az első ilyen kávézó megnyitása Tajvanhoz kötődik, és már több mint 22 évvel ezelőtt nyitotta meg kapuit a nagyközönség előtt Tajpejben. A kávézó nagyon népszerűvé vált az emberek között és nemcsak a helyiek, hanem a japán turisták is nagy számmal látogattak el a vendéglátó létesítménybe, így nem meglepő, hogy pár év elteltével, egész pontosan 2004-ben Oszakában is megnyitotta kapuit japán első neko caféja. Mára a százát is meghaladó számú efféle különleges kávézó van Japán-szerte, és ebből Tokió legalább 50 büszke tulajdonosának mondhatja magát, mind hatalmas népszerűségnek örvendő adalátogatók körében.

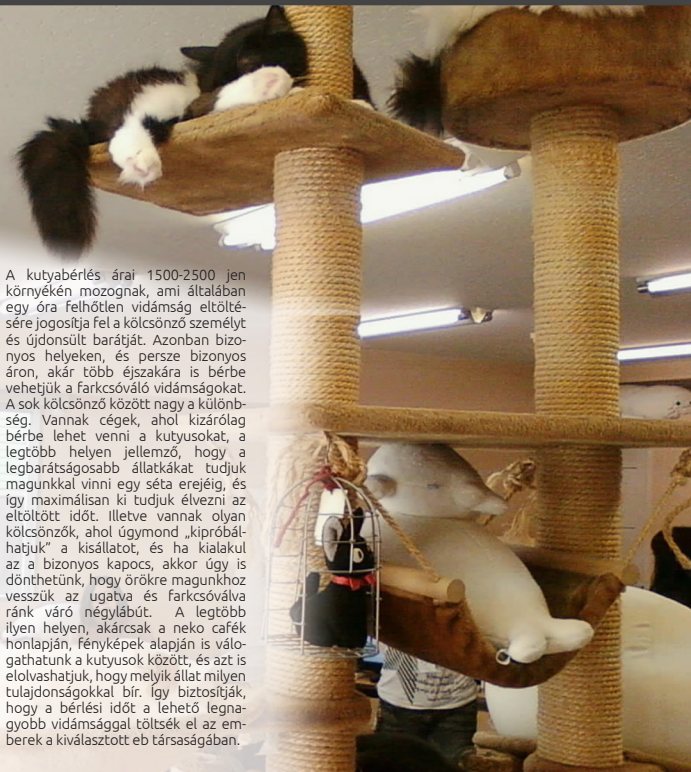
Neko Cafe all around the world?

Sajnos a neko cafék azok közé az úttörőnek számító ötletek közé tartoznak, amik csak Ázsiában állják meg a helyüket, és még az amerikai piacon sem terjedtek el. Ami viszont nekünk, ha nem is a legjobb, de azért biztató hír, hogy 3 éves előkészület után 2012 májusában, a tőzsomszedságunkban, Bécsben megnyitotta kapuit Európa első neko caféja. A Cafe Neko elnevezésű vendéglátóhelyen, Ishimitsu Takako vezetésével, jelenleg 5 macsek szórakoztatja a vendégeket (vagy épp fordítva?). Sonja, Thomas, Moritz, Luca és Momo mind egy állatmenhelyről kerültek bele ennek a színes világnak a forgatagába, és mára szabadon barongolhatják be a birtalmukat vagy épp kedvük szerint tarthatnak egy kis pihenőt.

És ha már eleget beszéltünk a nyávogó kukiságokról, most jöjjön egy másik népszerű japán „állattartási” forma. Az állatkölcsonzés.



Ákárcsak a neko cafék esetében, ez az üzletág is nagyon népszerű az állattartás iránt elkötelezett japánok számára, akik hely vagy időhiány miatt mégsem hódolhatnak ennek a szenvedélynek. Az efféle helyek népszerűségét jól mutatja, hogy 2000 óta jórésével megtízszereződött a kisállatkölcsonzó helyek száma a szigetországban.



A kutyaérlés ára 1500-2500 jen környékén mozognak, ami általában egy óra felhőtlen vidámság eltöltésére jogosítja fel a kölcsönző személyt és újdonsült barátját. Azonban bizonyos helyeken, és persze bizonyos áron, akár több éjszakára is bére vehetjük a farkcsóváló vidámságokat. A sok kölcsönző között nagy a különbség. Vannak cégek, ahol kizárólag bérebe lehet venni a kutyusokat, a legtöbb helyen jellemző, hogy a legbarátságosabb állatkákat tudjuk magunkkal vinni egy séta erejéig, és így maximálisan ki tudjuk élvezni az eltöltött időt. Illetve vannak olyan kölcsönzők, ahol úgymond „kipróbálhatjuk” a kisállatot, és ha kialakul az a bizonyos kapocs, akkor úgy is dönthetünk, hogy örökre magunkhoz vesszük az uगतva és farkcsóváló ránk váró négy lábút. A legtöbb ilyen helyen, akárcsak a neko cafék honlapján, fényképek alapján is válogathatunk a kutyusok között, és azt is elolvashatjuk, hogy melyik állat milyen tulajdonságokkal bír. Így biztosítják, hogy a bérlési időt a lehető legnagyobb vidámsággal töltsék el az emberek a kiválasztott eb társaságában.

Summer Snow

//Sayuu

Két fiatal, akiknek hamar fel kellett nőniük. Két fiatal, akiknek sok mindenről le kellett mondanuk. A két fiatal véletlen találkozása, ami mindkettejük életére nagy hatással van. Egy ígéret. Egy ígéret, ami talán sosem tartható be. Egy ígéret, ami végzetes lehet.

Érdekesség:
Érdemes egy kicsit jobban is odafigyelni a két főszereplő nevére. Ugyanis Natsuo nevének első kanjija, a natsu jelentése: nyár, míg Yuki nevének jelentése havat jelent. Ha összeolvassuk őket, akkor megkapjuk a dorama címét.

Adatok:

Cím: Summer Snow
Kiadás éve: 2000. július 7. - 2000. szeptember 15.
Kategória: Dráma, Románc
Epizódok száma: 11
Hossz: 45 perc/epizód
Eredeti mű: 1995-ös hongkongi Summer Snow film

Szereplők:

Tsuyoshi Domoto – Shinoda Natsuo
Ryoko Hirose – Katase Yuki
Tsubasa Imai – Suetsugu Hiroto
Ikewaki Chizuru – Shinoda Chika
Shunsuke Nakamura – Tachibana Seiji
Shun Ougori – Shinoda Jun

Értékelés:
IMDB: 9,3

„1951 nyara. Az első japán tengeralttjáró, a Kurisho, első merülését végzi a Tsuguru tengerszorosban. Amikor a fényszóró kivilágított az ablakon keresztül a tenger sötétjébe, apró pamutszerű labdák váltak láthatóvá. A feljegyzések szerint, olyan volt, mint a hóesés.

„Egyszer látni szeretném. Több ezer méter mélyen a tengerben, a tiszta, fehér nyári havat.”

Mondhatni pusztán véletlen, hogy belebottlottam ebbe a nagyszerű dramába. Egy felvillanyozó és vidám sorozatra vágytam, nyárról és barátokról, ami egy kicsit feldobja az amúgy kissé nyomott hangulatomat a hideg tavaszi időjárásban. Így hát fogtam magam és az egyik dorama gyűjtő oldalon beírtam a „summer”-t a keresőbe. Amikor a találatok között megláttam a 'Summer Snow' címet, valami megmozdult bennem. Hiszen milyen csodálatos is lehet a hóesés a nyár melegeben, micsoda különleges, egyedi varázslat.

A dorama története két fiatal felnőtt életébe enged minket betekinteni, akik egy véletlen vagy sokkal inkább a sors akaratából találkoznak össze. Kettejük között köttetik egy ígéret, ami szerint egy napon együtt fogják megnézni a nyári havat a tenger mélyén.

Ez az ígéret a történet végéig kíséri szereplőinket, mert akármennyire könnyű meghozni ezt a döntést, bizonyos körülmények miatt mégsem lehet megvalósítani.

A két fiatal és a többiek:

Shinoda Natsuo-nak fiatalon meg kellett tapasztalnia a felelősségvállalás fogalmát, mivel szülei halála után úgy döntött, hogy gondoskodni fog testvéreiről, Chikáról és Junról. A fiú ezért átvette a családi bicikliből vezetését, és minden nap kemény dolgozik, hogy testvéreinek olyan életet biztosítson, amilyet a szülei szántak volna nekik. A három testvér élete mindezek ellenére nagyon boldog, mivel a saját kis otthonukban minden nap a vidámságé a főszerep, legyen szó egy közös vacsoráról, vagy akár az iskolába menet előtti megszokott rutinról. Rádásul a két fiúnak van egy közös hobbjá, ez pedig a bűvárkodás, ami még jobban kitölti a saját világukat.

Katase Yuki egy fiatal lány, ainek már kiskorában diagnosztizálták a veszélyes szívbetegségét, ezért gyerekkorát kórházban töltötte, ráadásul egész életében vigyázni kellett, nehogy valami megterhelőt tegyen, mert az végzetes is lehet a számára. Azonban a lány végre szeretne teljes életet élni, már annyira egy átlulterest váró ember megetheti ezt.

Ezért dolgozni kezd egy bankfiókban, ahol rövid időn belül elé a feladatot kapja, hogy keressen új ügyfeleket a bank számára úgy, hogy végigjárja a környék házait.

A dorama kettejük megismerkedésének és egymásba szeretésének történetét meséli el. Véletlen találkozás, majd egy félreértés, és ennek tisztázása csak a kezdeti nehézségeket jelentik a két főszereplő kapcsolatának alakulásában.

És mindezalatt...

A sorozat érdekessége, hogy miközben a történet főszála Natsuo és Yuki között zajlik, ez mégis sokszor háttérbe szorul az élet által felállított akadályok, és az így ábrázolt társadalmi problémák követeztében. Ez azonban nem zavaró, hanem teljesen természetesen jelenik meg a történetben, ugyanúgy, ahogy nap mint nap jelen van az életünkben.



Folytatás a következő oldalon!

■ Dorama sziget

Natsuo öccse, Jun halláskárosult, csak hallókészülék segítségével képes hallani, és ez nemcsak az álmai elérését nehezíti meg, hanem az emberekkel való kapcsolattartást is. A fiúnak szinte minden lépésért meg kell küzdenie, de testvérei mindenben támogatják.

Suetsugu Hiroto, Jun barátja, és titokban Chikával jár. Tipikusan az a karakter, aki a problémák elől hajlamos elmenekülni, képtelen azok ellen saját erőből bármit is tenni, és a családi háttér sem segít ezek megoldásában. A fiú ráadásul rossz társaságba keveredik és ebből nehezen szabadul. Chika az egyetlen, aki látja benne a jót, de neki hamarosan más problémákkal kell szembenéznie.

Katase Shogo, Yuki édesapja, aki egyedül neveli a lányát és apához méltóan rettenetesen félti minden bajtól, amihez hozzájön a lány betegsége is. A férfi rendőrként dolgozik a helyi kapitányságon. Rendőrként és a lányát féltő apaként egyaránt és más-más körülmények között találkozik Natsuoval, ezáltal igen nehéz helyzetbe kerül. Emberként tiszteli, de mint a lányára leső „veszélyt” egyúttal ki nem állhatja a fiút, és ezáltal nemegyszer kerül nehéz helyzetbe.

Minden szempontból egyedi:

A sorozat különlegessége az, ahogy a különféle problémákkal rendelkező szereplők összegyűlnek Natsuo körül és mindig ő az, aki elindítja és terelgeti az többieket a helyes úton, miközben még ő is csak 23 éves. Ez a kettőség nagyon sokszor megjelenik a történet alatt, amikor is megismeren kell testvérként és felelősségteljes felnőtteként döntenie.

Pont ezért itt tűnik ki leginkább a dorama egyik legnagyobb színesz munkája. Domota Tsuyoshi annyira hitelesen tudta visszaadni a fiú jellemét, minden egyes rezdülését az egyszerűre komoly és a legjobbat akaró felnőttet, valamint a kétbalkézes, szerelemben járatlan, szórakoztató és a legapróbb viccnek is bedőlő fiú szerepét, hogy már ez meggyőzi az embert arról, hogy megéri végignézni ezt a sorozatot.

Megvalósítás:

A történetre nem lehet más szót használni csak azt, hogy fantasztikus. Az embert az első pillanatban talán elidegenítenék a kicsit régiesnek tetsző filmkockák, de fél perc elteltével annyira magával ragadja a sorozat hangulata, hogy azon nyomban megfeledez az aggodalmáról.

A dramában nemcsak az események folyását sikerült olyan fordulatokkal, érzelmekkel és humorral megtölteni, hogy az teljesen átélethetővé és szerethetővé váljon a nézők számára, hanem a legjobb színészeket is megtalálták ahhoz, hogy egy maradandó élményt hozzanak létre. Domota Tsuyoshi mellett érdemes megemlíteni a Natsuo öccsét játszó Shun Uogorit is, aki teljes beleéléssel adja elő a halláskárosodás miatt beszédképtessé vált fiút, és persze ott van a Yukit játszó Hirotsue Ryoko (aki sokaknak a *‘Wasabi, mar mint a mustár’* című francia-japán koprodukcióból lehet ismerős), vagy az édesapját alakító Kadano Takuzo is, akik mellett szintén nem lehet említés nélkül elmenni. De akár az egész szereplőgárdát az utolsó mellékszereplőig fel lehetne sorolni, hiszen mindenkinek jelentősége van, és ezt a feladatot maximálisan teljesítették is.

A sorozat elejét még vígjáték-ként lehet jellemezni, ugyan drámai elemek is megjelennek benne, előre vetítve azt, hogy merre is halad a sorozat, de csak az utolsó részek felé veszi át a főszerepet ez a műfaj. A dorama openingjét a *‘Summer Snow’*, egy norvég származású énekesnő, Sissel előadásában hallhatjuk. A dal szintén a drámai vonalat erősíti, lágy hangzású, kellemes és szomorú története már az első résztől kezdve megjósolja a drámai elemek dominanciáját, és eközben megerősíti az ígért fontosságát is, ami a két főszereplő között kötöttet.

Nem véletlen tehát, hogy a dorama elnyerte a 26. Television Drama Academy Awardson a legjobb dráma díját, valamint a Natsuo-t játszó Domoto Tsuyoshi a legjobb színész, míg a Yukit alakító Hirotsue Ryoko a legjobb női mellékszerepért járó elismerést vehette át. Ezen kívül a sorozat még magának mondhatja a legjobb opening és a legjobb betétdal díjat is. Ez utóbbit a sorozat endingjeként, a Kinki Kids előadásában hallható Natsu no Ou-sama (The King of Summer) című dalért kapták, ráadásul ennek az együttesnek a főszerepben látható Domota Tsuyoshi az egyik tagja.



人は迷い、とまどいながら

IMAGINARY RANGE

//NewPlayer

Szerintem már mindenki járt úgy, hogy egy-egy könyv olvasása közben szívesen besegített volna a szereplőknek. Valószínűleg ez járhatott a Square Enix fejlesztőinek a fejében is, amikor megalkották az *Imaginary Range*-et.

Az alkalmazás nem egy hagyományos játék, inkább egyfajta interaktív mangának nevezném. De valahogy mégsem mondhatom ezt sem 100%-os meggyőződéssel, mert egy-egy résznél nem tudunk egyszerűen "tovább lapozni", míg bizonyos feladatok meg nem oldunk.

A történet

Bár igaz, hogy a Square Enix egy játékfejlesztő és kiadó cég, de fordulatban gazdag történetért nekik sem kell a szomszédba menniük.

Minden megtalálható az *Imaginary Range*-ben, ami egy sci-fitől elvárható. Párhuzamos világok, világuralomra törő gonosz társaság. Gondolattal irányított tárgyak és csúcstechnológiás kutyák. Aki szereti a fordulatokban gazdag és még mondani-valóval ellátott sci-fi történeteket, annak ez az alkotás kötelező!

A játékról

A játékok elég egyszerűek, de folyamatosak. Minden harcot megelőző egy-egy egyszerűbb feladat. Ezek általában kimerülnek abban, hogy az összekevert puzzle-t rakjuk sorrendbe, vagy egy területen találunk meg néhány tárgyat. Am néha találkozhatunk nehezebb feladatokkal is, mint amikor az ellenséges

szörny felé kell irányítanunk a rakétáinkat, miközben a csapattársaink helikopterit próbáljuk meg épségben a leszálló helyre irányítani.

Ezenfelül pedig vannak folyamatos játékok is: majdnem minden oldalon elrejtettek egy-egy tárgyat, festményt, vagy kis jeleket, amiket összeszedve pontokat kaphatunk és amelyek segítenek minket a játék előrehaladtával.

Például az első részben össze kellett szednünk három jelmezt, amiből csak egyet tudtunk felhasználni, hogy továbbhaladhassunk a történetben.

Végigjátszás



Ehhez az alkotáshoz nem kell részletesebb leírás vagy több száz oldalas végigjátszás. Olvassuk a történetet és figyeljünk az elrejtett kis jelekre, festményekre és poszterekre! Egy-egy mini játék pedig már minimális gyakorlás után is mesteri szinten megoldható. A neheze akkor kezdődik, amikor össze akarunk gyűjteni minden extrát, festményt, galéria képet. A játékkészítők itt egy elég furdangos megoldást választottak, ugyanis a galéria elemeket nem lehet csak úgy megvenni, hanem kaparós sorsjegyeket kell venni, amik segítségével nyerhetjük meg az egyes képeket. Ez persze rengeteg kreditet igényel, ami miatt újra kell játszaniuk a mini játékokat és kutatniuk kell az eldugott tárgyakat a történetben, ezzel is növelve a játékkal töltött óráink számát.

Miután először végigolvastuk a történetet és nagy nehezen felocsolódtunk, érdemes újra végigpörgetni az alkotást, és közben a megjelenő kis kommentárookra és magyarázatokra figyelni, mert igen érdekes dolgokat tudhatunk meg mind a szereplőkről, mind a háttértörténetről. Ha pedig kíváncsiak vagyunk a folytatásra, akkor már elérhető a második rész is!

Úgy érzem, még a pontozásom magyarázatra szorul. Úgy tekintek a játékra, mintha egy manga lenne, amiben extraként néha játszani is lehet. Ha fordítva tenném, akkor sajnos nagyon le kéne húzni az alkotást. Maguk a mini játékok elég sablonosak, és ismétlődőek. Az etején még izgalmasak, de a második részre már csak a történet viszi előre az embert.



Elérhetőség:

Google Play
Apple AppStore

Kiadó: Square-Enix
Készítő: Square-Enix, h.a.n.d

Kiadás éve:
2011. május 5.

Elérhető nyelvek:
angol, japán

Platform: iOS, Android

Pro:

- Szép grafika
- Érdekes játékmenet
- Megkapó történet
- Már csak a történet miatt is újrajátszod

Contra:

- Kisméretű telefon kijelzőn nehezen olvasható
- Galéria vásárlási rendszer
- Néhol mintha enyagylott lenne a rajzolás
- A mini játékok sablonosak

Értékelés:

Grafika: 8 / 10
Zene: 6 / 10
Játékélmény: 5 / 10
Értékelés: 8 / 10
Metascore: 66

Itojama Akiko
- *Könyv ajánló*

//laider

Itojama Akiko



Itojama Akiko Tokióban született, 1966-ban. Tanulmányait a Vaszeda egyetem politikatudományi és közgazdaságtani karán folytatta. Az egyetem befejezése után egy lakás- és épület berendezéseket gyártó cég értékesítési részlegén dolgozott évekig, ahonnan 2001-ben kilépett, hogy 2003-ban már írónak debütáljon. Rögtön megkapta a Bungakukai folyóirat új felfedezettnek járó díját, és jelölték a rangos Akutagava-díjra is, amit (többszöri jelölés után) végül 2006-ban kapott meg. Jelenleg Gunma megyében él.

Történetei középpontjában a vállalati létezés, a vállalatok világa áll. Sokat merít életének azon időszakából, amikor egy nagyvállalatnál dolgozott. Első kézből tapasztalta meg, hogy milyen egy nőnek elhelyezkedni az eredetileg férfiakra tervezett rendszerben. Többször áthelyezésben is része volt, dolgozott Fukuoka, Nagoja és Takaszaki városában.

Másik kedvelt témája a társadalmi kirekesztettség, a társadalomtól való elvonulás lehetősége, sokat foglalkozik a japán társadalmi problémákkal. Műveire jellemző a tömörség és líraiság. Fantasztikus érzékenységgel tudja megragadni az emberi lélek legapróbb rezdüléseit. Főként elbeszéléseket ír és kisregényeket. Legfontosabb alkotásai magyarul is olvashatóak az *A tengeren várlak* és a *Balfék!* című kötetekben.

A tengeren várlak kötet

ITOJAMA AKIKO
A tengeren
várlak

„Élektör nézünk meg egy filmet, aztán
mi szóra egy reha?” – kérdezte a szász.
Él mi mosolygott. Az volt az árnya íve,
hogy ha nem tessék,
nygokban tessék hazamenni.”



terápia folyamatát. De miről szólnak a történetek?

A tengeren várlak című elbeszéléskötet a 2009-es nemzetközi könyvfesztiválra jelent meg az Európa kiadó *Modern Könyvtár*-sorozatában. Az elbeszéléseket Nagy Anita válogatta, és fordította le. A kis, kék kötet viszonylag jó áron jelent meg, úgyhogy az első között szeretem be még a könyvfesztiválon. És nem is csalódtam benne! Néhol humoros, néhol szívszorító történetek váltották egymást, melyek nem félték a modern japán társadalmi problémáival foglalkozni. Valljuk be – bár egy távoli országról van szó, sok olyan problémája van a jelen világunknak, melyek nemzettől függetlenül előfordulnak mindenfelé (például, a nők munkahelyi elhelyezkedése jelentős probléma kis hazánkban is). Emellett a jól kidolgozott karakterek lelki élete volt rendkívül izgalmas számomra. Kevés olyan íróval találkoztam eddig, aki ennyire szépen, és mégis hitelesen tudja ábrázolni mondjuk egy egyedülálló szerelem, vagy egy orvosi

Hálaadás a munkáért

A főszereplő, Kjóko csan munkanélküli. Hetente eljár a munkaügyi hivatalba, és az anyjánál lakik. Az ő élettörténetén keresztül nyerhetünk bepillantást a japán vállalatok világába. Hogy tud egy nő érvényesülni egy férfiakra tervezett rendszerben? Miért lett munkanélküli, milyen barátai maradtak meg a munkája elvesztése után? Mennyire határozta meg a munkahelye a kapcsolatait? Emellett egy humorosnak mondható házasságközvetítésnek is szemtanúi lehetünk.

Folytatás a következő oldalon!

Cím:
A tengeren várlak
Kiadó:
Európa Könyvkiadó Kft.
Oldalszám: 80
Kiadás éve: 2009
Fordító:
Nagy Anita

Cím: Balfék!
Kiadó:
Európa Könyvkiadó Kft.
Oldalszám: 224
Kiadás éve: 2010
Fordító:
Nagy Anita

Zsákutcás eset

A Zsákutcás eset egy egyszemélyes szerelmi története. Kivételes érzékenységgel megírt történet egy nagyvállalatnál dolgozó nő és egy íróknak készülő férfi különös kapcsolatáról. Vajon a hűség és odaadás legyőzi a felmerülő akadályokat?

Csak duma az egész

Itojama Akiko ezért az elbeszéléseért kapta meg a Bungakukai folyóirat új felfedezetteknek járó díját. A főhős egy pszichésen beteg festőnő, aki magához veszi az unokaöccsét, akinek szintén segítségre van szüksége. A történetben nem mellékesen találkozunk egy merevedési zavaros képviselővel, egy depressziós jakuzával és egy interneten ismerkedő szatírral. A nem kis érzékenységgel megírt mű a férfi-női kapcsolatok világába kalauzolja el az olvasót.

NEET

NEET – azokra a fiatalokra használják ezt a kifejezést, akiknek se hallgatói jogviszonyuk, se állásuk nincsen, és ezen nem is akarnak változtatni. Sajnos Japánban egyre gyakrabban fordul elő ez a jelenség, ez a történet pedig erről szól.

A tengeren várlak

A kötet címadó elbeszélése, és egyben legszebb története. Rögtön egy érdekes csavarral kezdődik, amit nem lőnék most le. Miközben a vállalati létezés problémáit is felveti (mennyi szabadidő jut egy nagyvállalatnál dolgozó embernek? Mennyire határozza meg a munkahely a kapcsolatait? milyen nehézségekkel járnak az áthelyezések?), mélyebb szinten a két főhős szoros barátsága van a középpontban – Futoccsan és Oikava barátsága, akik egyszerre léptek be a céghez. Vajon miért kéri Futoccsan, hogy semmisítse meg Oikava a számítógépe merevlemezét, ha esetleg meghalna? Milyen titkokat rejtget az amúgy jó kedélyű, barátságos férfi?

Balfék!

ITOJAMA AKIKO
Balfék!

„Tapsos a gáznál – kiháttat Fantázia.
Kóno elhambult!
– Hm?
– Eletté asszonya jött feléd!
Ha karambolozol vele, megfőtt volna
a találmány!”



Ebben a kötetben nem elbeszélésekkel, hanem már kisregényekkel találkozhat az olvasó. Engem mindkét történet elvarázsol, de a kedvencem a második történet, az *A tengeri remete* lett. Azóta többször is elolvastam a fantasztikus elemeket is felvonultató szerelmi történetet, melynek a középpontjában egy múltbéli trauma feloldása, és egy igaz szerelmi története áll. Mellékesen itt is találkozunk a vállalati létezés nehézségeivel, de ez a történet mégiscsak több annál, mint ami első ránézésre kitérnek belőle.

Ez a kötet egy évvel követte A tengeren várlak címűt, a 2010-es könyvfesztiválra jelent meg szintén az Európa kiadó Modern Könyvtár-sorozatában. Egy kis ízelítő a két kisregényhez:

A Balfék! című kisregény Gakuko, és a nála fiatalabb Hide életének története. Miután Gakuko csúnyán szakít Hidével, a férfi élete kisiklik. Alkoholista lesz, elveszíti az állását, a barátait, és csak évekkel később, amikor már kigyógyult betegségéből találkozik újra Gakukóval. De megjavítható az, ami elromlott közöttük?

A tengeri remete főhőse, Kóno Kacuo nyert a lottón, és most a tengerparton éledgel elvonulva a világtól. Egy nap beállít hozzá Fantázia, aki Isten legrosszabbul sikerült rokonaként mutatkozik be. Fantázia rendkívül haszontalan teremtes, még az egyszerű kérdésekre is alig tudja a választ, segíteni pedig aztán végképp semmilyen nem képes – ennek ellenére jól kijönnek egymással. Aztán egy nap, miközben az autóban ülnek, Fantázia felkiált: egy elshunó autóban ült főhősünk életének asszonya...

Az eddigiek közül Itojama Akiko talán legjobb írása, melyben különböző érdekes alakokkal találkozunk Fantázián kívül is. Kár lenne kihagyni!

HELLSING VS ALUCARD

//Naylee

3. harc – szemtől szemben a vámpírral

Két, egymást merőn bámuló alakot világitott meg a keskeny fénycsóva, mely ez ajtó résén küszöböt be.

Sonia úgy érezte, hogy a világ megszűnik körülötte létezni, nem emlékezett arra hogy került ide, vagy hogy miért, egyedül csak a karmazsinvörös szempár létezett és a hozzá tartozó alak.

A csendet csak a lány egyenletes légzése törte meg, aki nem tudta, hogy egy éber szempár figyelni minden mozdulatukat.

Nem tudta meddig néztek farkasszemet, lehet hogy egy évig, de az is lehet, hogy egy percig.

Lassan megnyalta kiszáradt ajkait, és észrevette, ahogy a vámpír ezt a kis mozdulatot milyen érdeklődve figyelte. Halványan elmosolyodott.

- Csak nem tetszik, amit látsz? – kérdezte meg végül.

- Nem félsz – inkább volt kijelentés, mint kérdés.

Sonia gerincén enyhe vibrálás futott végig a mely és halk hangra. Megpillantotta a másik szájában megnyúlt tépőfogakat és a rendellenesen hosszú szemfogakat.

- Nem. Kellene? – kérdezte merészen. Alucard még egyszer belefúrta a szemét a lány szemébe, közelebb hajolt hozzá. Komótos mozdulatokkal felemelkedett. Sonia egy centit sem mozdult, de tekintete a vámpír minden mozdulatát követte. Nézte, ahogy felhúzza a lábait, majd fellöki magát,

és talpra áll, de a felsőteste még előredőlt, maga előtt kinyújtott kezei a földet söpörték a lány előtt.

Sonia is felemelkedett a guggolásból, és ahogy ő felállt, a vámpír is úgy egyenesedett ki. A lány csak most érzelte a köztük lévő különbségeket. Alucard egy fejjel magasabb volt nála, alakja magas és sudár. Csípője keskeny, végtagjai hosszúak, válla széles. Arca egy kissé vérszomjas, de kismult. Felszegett fejjel nézett Alucard vörösben játszó szemeibe, melyben egy csöpp szórakozottság volt megfigyelhető.

- Most sem? – kérdezte mely hangján, enyhe gúnyos éllel.

- Attól, hogy felálltál? – gúnyolódott ő is. Alucard féldalisan elmosolyodott, kimutatva éles szemfogait, melyen megcsillant a betévedt enyhe fény.

- Van benned kurázi, szívi. De aki nem fél, az nem normális.

- Miért te félsz? – kérdezte merészen Sonia állat felemelve.

- Vadászunk szükségtelen. Félnie a prédának kell – jelentette ki jeges nyugalommal, vidámságnak már nyoma sem volt a szemében, inkább valami másnak, amit Sonia nem tudott hová tenni.

- Saját magadat hazudtold meg, és nem vagyok préda – sutogta vissza. Egy érintést érzett a sebes karján, melyből kis csermelyekben

szívárgott a vér a tenyere felé. Figyelte, ahogy a vámpír felemelte a kezét és lenyalogtja a vért, alig-alig érintve a bőrét. Sonia a szeméit összeszűkítve figyelte Alucard tevékenységét, és ahogy fehér haja egyszer csak átváltozik hollófeketévé. Fogva tartott karját egy kissé maga felé rántotta, mire Sonia egy önkéntelen lépést tett elő-

re. Már nem né-

zett fel, mert túl közel kerültek egymáshoz. Egy kéz elsöpörte a haját, majd meleg lehetetet érzett meg a nyakán. Fejét dacosan oldalra fordította, akaratlanul is jobban feltárva fehér nyakát a vámpírnak.

Alucard szeme megvillant, a-hogy meglátta az ütőeret, mely egyenletes tempóban pulzált.

- Egyáltalán nem fél tőlem – gondolta magában.

Mélyen beszívta a lány friss tavaszi virágokat idéző illatát.



Folytatás a következő oldalon!

- Mi élvezet van a vadászatban, ha nem látod a préda rettegő tekintetét, nem érzed szíve heves pulzálását? – szólalt meg gúnyosan, felgyenesedett és egyet hátrálépett.

- Mondtam, hogy nem vagyok préda – nézett megint a szemébe a lány.

Alucard csak egy vigyorral válaszolt.

- Ha abbahagytad a gúnyolódást, szedd össze magad, mert dolgom van. Van egy kis gond Londonban – mondta Sonia, de hangjában nem volt parancsolgatás, csak egyszerűen kijelentette.

- Óhó, szívi. Én csak Hellsingeket szolgáltam. Még hozzá a vezetőt – vigyorgott továbbra is, miközben elfordult és a csontvázakat vette szemügyre.

- Tévedsz, vámpír – az utolsó szót gúnyosan ejtette ki. – Nem vagyok szívi, hanem Sonia, a Hellsing in- zentéz vezetője. Sir Integra- ra meghalt.

Ránézett a vámpírra, akin bár nem terpszkedett a felsőbbrendűsége- gyor, hanem komoran hallgatott.

- Láttam a képét, nem volt minden- napi személy, sajnálom, hogy nem ismerhettem – ezt nem tudta miért mondta, talán csak együttértett a vámpírral. Valamiért szimpátia költözött a szívébe iránta.

- Te nem vagy az utóda – mondta halkan Alucard.

- Hagyományos értelemben nem, én csak egy Hellsing zabigyerék vagyok, akit az utcán szedtek fel nemrég. Tudatták velem a helyzetet, egyelőre beleegyeztem, hogy mindent megteszek, amit tudok.

- Meglepően őszinte vagy, mégis bátor, de együttérző. Nem épp vezetői tulajdonságok – gúnyolódott Alucard, de a lány már fel sem vette.

- Az emberek el kell taposni, alan- tas lények, de vannak meglepő egyedek közöttük – morogta maga elé Alucard, hirtelen megfordult, majd a lány szemébe nézett. – Már azelőtt tudtam, hogy a következő vezető tisztelt meg jelenlétével mielőtt mondta volna – egyet lépett a lány felé. – Mostantól a szolgád vagyok, védelmezem az életed – mondta, majd lehajította a fejét.

Sonia meglepetten kapta fel a fe- jét a vámpír megnyilvánulására. Egyszerre szánalom költözött a tekintetébe.

- Nem akarom, hogy a szolgám légy, de az életem védelmezésében benne vagyok. Inkább legyünk társak. Szolgára nincs szükségem, de egy társra, egy támaszra azt hiszem, mindennél jobban szükségem van.

- Vállalod a következményeket?

- Vállalom.

- Hmm... jó móka lesz, az biztos – vi- gyorgott Alucard.

- Nem mókázás miatt ébresztettelek fel. Az intézetnek nagyon sok az ellensége és a vámpírok nagyon elszemtelenedtek a városban. Ki kell irtani őket, mindenkit, aki kapcsolatban áll ezzel a szennyel, hírmagjuk sem maradhat – maga is meglepődött azon, amit mondott.

Alucard vigyora csak még szélesebb lett.

- Ezt nevezem én mókának... tár- sam. Egy vörös és fekete pentag- ramma izzott a lába alatt, majd las- san elnyelte Alucardot.

Sonia mélyeket lélegzett, éppen megfordult, amikor meghallotta a mély bariton, mely a vámpírhoz tar- tozott. Olyan volt, mintha a falakból visszhangozna.

- Még itt vagy, rendőrlány? Nyugodj meg, nem tettem kárt

a vezetőben – halk kacagás és ismét csend lett.

- Mester – suttogta maga elé jóked- vűen Victoria. – Meg tudtad volna állítani, hogy kárt tegyen bennem? Gondolom nem – kérdezte Serastól, miközben keserű mosolyra húzta a száját.

- Semmiképpen. Eddig nem talál- tunk olyan lényt, ami felérne Alucard erejéhez – mondta zavartan Victoria. – Elképesztő ereje van.

- Tehát megtehetted volna, hogy egyszerűen szárazra szví.

- Meg. Hidd el, teljes nyugalommal megtette volna.

- Ez megnyugtató – kesergett Sonia.

- Nem kell aggódnod, az adott szá- vát sosem szegné meg. Halálosig szolgálni fog. Ugye nem haragszol, ha tegezelék? – kérdezte félve a vámpírlány.

- Nem, nekem nem kell szolga és ne is várja el tőlem senki, hogy csak az irodában üldögéljek, mikor ti kint a börtönök kockáztatjátok.

- Akkor mit akarsz tenni?

- Harcolni – jelentette ki ellenvetés- nem tőrően.

- Harcolni? De hát...

- Semmi de, én vagyok a nagykutya vagy mi, szóval döntöttem – fojtotta a szót a rendőrlányba.

- Bajod eshet, megsérülhetsz, vagy még rosszabb.

- Ezért van nekem Alucard és te is, igaz? – inkább kijelentés volt, mint kérdés.

Egy kis szünet következett. Sonia azt várta, mikor szólal meg ismét a lány, mert látta rajta, hogy akar va- mit kérdezni.

- Hallottam, mit mondtál a mester- nek – kezdte bizonytalanul. – Ko- molyan gondoltad?



**Befejező
rész
következik...**

- Természetesen.
Nem kenyerem a hazudozás
– ráncolta a homlokát Sonia.
– Persze, nem is erről van szó. Alucardot nehéz irányítani. Ha ölni kell, vagy elpusztítani, akkor köteletem munkát végez. De hajlamos a mestere orra alá borsot törni.
– Borsot törni?
– Igen.
– Alucardot egy bonyolult személységnek látom. Nem tudom ki tudom-e ismerni, mindenesetre együtt-érzek vele. Nem akarok neki parancsolni, hiszen soha nem tettem ilyesmit. Társnak szeretném.
– Sok szerencsét. De meg kell mondani valamiért tisztelt.

A magyar készítésű mangákról

// Ács Zsolt (Emtrexx)

Noha köztudott, hogy itthon a mangák iránt érdeklődők száma sokkal nagyobb, mint a nyugati képregényekért rajongók tábora, mégis úgy alakult, hogy az előbbiektől lényegesen kevesebb teljes kiadvány lát napvilágot, mint az utóbbiaktól. Ennek elsődleges oka az lehet, hogy míg a nyugati stílusokra építkező képregényeket egy céljainkkal sokkal inkább tisztában lévő, kiforrottabb (idősebb) alkotói tábor készíti, akik számára fontos a bibliográfia-építés, esetleg a szakmai elismertség, addig a mangás alkotók jellemzően fiatalabb lányok, akik sok esetben beérik azzal, ha történeteiket darabokban, különböző képmegosztókra töltik fel; azokat csak ismeretségi körükben terjesztik; avagy netalántán nem is készítenek ilyeneket, hanem alkotói tevékenységük fanartok, esetleg megrendelői kérések (ún. commission) teljesítésére szorítkozik. Pusztán a formalítások különbözősége ez - nem jelenti azt, hogy bármelyik út jobb lenne a másiknál. Megfogalmazhatom úgy is, hogy míg a mangásoknak nem elsődleges céljuk a szerkesztett munkák publikálása - hanem az alkotás inkább örömrajzolás, és a barátok, jó ismerősök szerzésének egyik módja -, addig a nyugati képregényesek hajlandóak tevékenységüket túl komolyan venni, és mindent rögtön fűzetben publikálni. Ebből adódik, hogy amíg a hazai szerzők mangáinak száma alig két tucat, a nyugati stílusban készülték száma már valahol száz fölött lehet.

A magyar készítésű mangák története talán valahol 2007 végén kezdődött, amikor a *Képes Kiadó* úgy döntött, kiadja a családi vállalkozásban (*Korcsmáros Nóra, Horváth Andrea*) létrejött *Magyar Múza* c. amatőr magyar mangát. A 90 oldalas - emlékeim szerint 800 példányban megjelenő - mű publikálásának ténye több szempontból is vizsgálatra érdemes.

EDUÁRD BENUTATJA 2

Magyar Múza



Először is az esemény tökéletesen illik a - azon hibás döntések sorába, melyeket a kiadó az évek során meghozott és amelyek végül a magyar alkotók számára legnagyobb potenciállal rendelkező vállalkozást arra kényszerítették, hogy csaknem tökéletesen elzárkózzon a hazai munkák kiadásától. Hiszen a *Képesnek* nemcsak a *Magyar Múza* van a számláján, hanem további olyan csúfos kudarcok is, mint az *Eduárd Képregénymagazin*, és még ki tudja hány olyan magyar és francia anyag kiadása, melyeket már megjelenésük pillanatában meghaladt a kor.

A Magyar Múza létrejöttének másik érdekes oldala az a tény, hogy a kiadvány olyan alacsony színvonalat képviselt, amit szinte bárki meg tudott ugrani, aki kicsit is foglalkozik írással, rajzolással, s ezzel alkotók egész sorát ösztönözte arra, hogy előjöjjenek rejtekeikből, és megmutassák saját műveiket.

Az alkotói kedv - immár szándékos - fokozása volt a célja az akkori *Magyar Képregénykiadók Szövetségének* azon akciójának is, melynek keretében a szövetség a jelentkező alkotók számára megelégelte egy kiadvány nyomdaköltségét, amelyet azoknak a később befolyt bevételből kellett visszatéríteniük. Ezen alkalmat megragadva tűnt fel *Szántó Hajnalka*, akinek *Erő - Tűnj el!* c. mangája 200 példányban jelent meg - a szövetség támogatásában tehát - 2008 elején. Noha Hajnalka munkája - toll és ceruzarajzok ötvözte - nem kifejezetten profi képet mutat még, de lényegesen jobban sikerült elődénél.

2008-ban az első próbálkozások között üdvözölhettük az *Angel Light* című magyar mangát is, amit az *Ad Librum* nyomda szolgáltatásával hozott tető alá *Hrisztov Mirjana*. Sejtésem szerint a mű készítése a Magyar Múzával eshetett egybe - legalábbis nem látszik rajta, hogy az előbbi hibáiból okult volna a szerző. A történet ugyanis hasonlóan vázlatos rajzokból áll, és különösebben jó visszajelzések nélkül szinte nyomtalanul feledésbe merült.



Folytatás a következő oldalon!



Dharma antológia

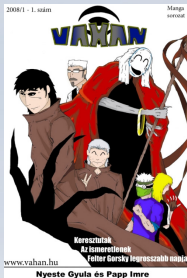


Random Fanservice



Ten Devin

Összeszedettebb munkát publikált még ugyanebben az évben **Nyeste Gyula** és **Papp Imre**, akik **vaHaN** című történetükkel a manga és a szuperhős képregények érdekes eleget alkották meg. Az első epizód 2009 elején egy második is követte, év végén pedig a harmadik. A **vahan.hu** szerint folyamatban van a negyedik is. Persze akik figyeltek az eseményeket, tudják, hogy Papp Imre már stílusát váltotta, és jó ideje új, **Deveraux** című, nyugati stílusú képregényén dolgozik.



Új szelek

Magyar Múza-utóregényként könyvelhető el a **DHARMA antológia** létrejötte is, **Grób Tamás** szerzője, akinek kifejezetten célja volt bebizonyítani, igenis vannak tehetséges magyar mangakák, és ennek érdekében egy egész csapatnyit igyekezett egyetlen kiadvány égízte alá össze-fűsülni.

Az első szám első kiadását (Ad Librum, 100 példány) az esedékes animecon első napján már délelőtt elkaptokdáták, így hamarosan már az utánnyomásról kellett intézkedni. Az első szám, és a hamarosan következők vastagabb második olyannyira korszakindítónak tekinthető, hogy itt ismerhettünk meg elsőként olyan alkotókat, mint **Kuris "Pilo" Zsuzsanna**, a **Mondo** magazin későbbi állandó grafikusa, **Nagy "Tanashi" Réka**, vagy **Madaras "Szacsi" Andrea** a **Kiscsillag** megalkotója. De szerzőjelöltek és a DHARMA fórumon ténykedők között hallottam elsőként **Molnár Gáborról** (**SPanels**), **Kovács "Xilau" Vandárról** (**Random FanService**) és **Rimaszombati "Lainess" Laura Annáról** is, akiehez a tavalyi megjelené **Sayonara Happiness** és a **FanService-es Napvihar** fűződik.

A sorozat harmadik kötete is már sinen volt, és ki lettek válogatva a közölni kívánt anyagok is, mikor Tamás bejelentette, hogy nem tudja tovább finanszírozni a kiadást, s így a kis csapat szétszéledt.

Talán némileg a DHARMA hatására, de legalábbis mindenképp egy árnyalattal később kezdett szerveződni a **Keretbe Zárt Világ antológia**, **Szilágyi "Azzedar" Szilvia** gyermeke, mely azóta is példátlan kitartással készül, és a negyedik számát idén áprilisban vehették elsőként kezükbe az érdeklődők.



Vioreál Andreát a **Fumax** kiadó művegatta a nyomtatásban, műve 200 példányban jelent meg, és, bár nem teljesen tökéletes még, de megvalósítása már hírből sem emlékezett a Magyar Múza vagy az **Angel Light** képeben megismert korai próbálkozásokra.

A sorozat számos új és visszatérő magyar mangaká munkáját vonultatva fel az elmúlt években, egyedül a címlaprajzoló, és a stábban jellemzően uralkodó lánytöbbség az állandó.

2009-ben a **Prince - A fiú, aki sosem élt** c. mangát köszönthettük az egyik első új kiadványként.

2009-es az előbb már említett **Kiscsillag** is, **Madaras Andrea** története, amit **Grób Tamás** a léallt DHARMA projekt helyett adott ki 170 példányban. **Andreának** az évek során sok rajongót sikerült gyűjtenie, így a kötet gond nélkül elfogyott a polcokról. **Andrea** egyébként jellemzően olyan alkotó, akit a mangáknak csak a szellemisége hatott meg, és sosem ragaszkodik görcsösen ahhoz, hogy bármilyen grafikai megoldást is lemasoljon bármelyik japán szerzőtől. Ilyen értelemben azt a stílust képviseli, ami rendszeresen megosztja a hazai mangarajongókat.

Manga ez, vagy már nem? - merült fel a kérdés az **Athenaeum** kiadó **MangAttack** brandjének számos címével kapcsolatban is. 2007-től kezdődően a **MangAttack** több olyan manga ihletésű, nem japán kiadványt is megjelentetett, melyek a mangák stílelemeit csak nyomokban (formailag, vagy a történet elemeiben) tartalmazták. Ez egyszerűen jó és rossz is volt. Egyrészt rossz, mert nem egy esetben a japán mangakáknál tehetségtelenebb alkotók művei is megjelentek manga címkével. Másrészt viszont jó, mert ugyan-ezen okból a kiadó nem zárkózott el magyarok japán hatásra készült műveinek publikálásától sem. Sajnos ténylegesen erre nem kerülhetett sor, az **Athenaeum** terve ugyanis vízszáutott: a közepes minőségű manga-utánérzeteik nem fogytak a remélt mértékben, és mikor 2009 közepén arról érdeklődtem náluk, nyitottak-e még magyar művekre, azt a választ kaptam, hogy sajnos a válság miatt most már külföldi sorozataikat is szüneteltetni kénytelenek.



Folytatás a következő oldalon!

Szintén a válság tehetett keresztbe a **Magyar Manga** projektnek. A *MicroDesign Bt.* 2009 elején kezdte el szervezni manga magazinját, melynek a *PestiEst*hez hasonlóan az lett volna a koncepciója, hogy ingyen, nagy példányszámban kínáljon olvasnivalót és a hirdetőik reklámjaiból tartsa fenn magát. Talán az említett válság, talán elképzeléseik racionalizálása lehetett az oka, hogy a terv rögtön az első toborzó körlevél kiküldése után leállt, és az érdeklődők leveleire már nem is válaszoltak.

Hasonlóképp nem vezetett eredményre a **Roham kiadó** próbálkozása, mely a nyugati jellegű képregényeket közlő **Zap** c. magazinjába szeretett volna mangás anyagokat becsempészni. A szerkesztő, **Ábrai "Geek" Barnabás** több alkotóval is egyeztetett, ám mikor kiderült, hogy a magazin első (még manga nélküli) számával a kiadó nem találta meg a számításait, a második már meg sem jelent. De felhagyott magyar képregényes terveivel a **Vad Virágok könyvműhely** is, mely pár évvel ezelőtt még konkrétan magyar szerzők feltuttatására jött létre, 2009-től viszont már egyáltalán nem foglalkoztak magyar projektekkel, pláne mangás hatásúakkal. Nem reménykedhettek a szerzők immár az **AnimeStars** magazin segítségével sem, amely részletekben, fekete-fehér mellékletében korábban magyar alkotók mangáit (például **Vincze Zsolt**t) is publikálta. A lap ugyanis megszűnt, vagyis inkább egybeolvadt a **Mondo** magazinnal, melynek profiljába ugyanez már nem fért bele.

A Mondo egyébként azóta is közöl rajkos tanácsokat, és szervez rajzkioszlókat, versenyeket, egybek mellett **Bernát "Nezumi" Barbara** vezényletében.

Hanyatlás?

A válság éveiről beszélhetünk tehát ekkortól. 2010-ben és utána már nem is jelent meg kiadói támogatással magyar manga. Félig-meddig kivételek az egyszemélyes **Nero Blanco Comix** magánkiadó által megjelentett **Kanon** és **Hidegbéke** című kiadványok.

Előbbi **Süli Andreának** az eredetileg a **DHARMA 3**-ba készült kompilkált, istenes-harcos története (jelenleg ingyen elolvasható a **Papírmuzi** blogon), az utóbbi pedig **Kuczora Zsolt** a szintén meghiúsult **Galaktika Steampunk** antológia számára tervezett anyaga, háborús, felnött mangás kivitelezésben. Mindkettő füzet száz példányban jelent meg, bár az utóbbi már a második nyomásnál tart.

Saját keresetét feláldozva publikálta **Félvér** című kiadványát **Buella Péter** is, kinek anyaga (Kuczora Zsoltéhoz hasonlóan) kuriózum a lányok uralta mezőnyben. Péter nagy bátorságról tett tanúbizonyságot, amikor 500 példányban

nyomatattatta ki történetét, és úgy hallom, az értékesítésel azóta is küzd.

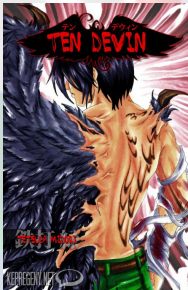


De ez nem az ő hibája, az eddig leírtakból is kitűnik: ritka az, amikor valaki 150-200 darabnál többet el tud adni füzeteiből, kötetéből.

2010-ben indult útjára **Kovács Viktória Klaudia** (alias **Tetsuda Midori**) **Ten Devin** című története is. A kalandot eddig két vaskos kötetben vehettük kezünkbe, és a szerzőnek meglehetősen szép, következetes stílust sikerült kialakítania. Sajnos a második rész már el is fogyott, de akit érdekel, az elsőt még korlátozott ideig beszerezheti.

Egészen más irányban indult el 2010-ben a **Fanservice Factory** csapata, akik az első rajongói dózsinai elkészítését tűzték ki célul, vagyis olyan mangáét, amiben létező, jogvédett karakterek kerülnek khm... "extrém" helyzetekbe. Kiadványuk kizárólagos forgalmazója az **AnimeLand**, és őszintén szólva én még nem is találkoztam vele, illetve nem is nagyon hallottam róla sehol, mignem egyszerűen kidobta a kereső. A csapat útjába az utóbbi időben különféle akadályok gördültek, de legutóbb úgy hallottam, tervben van a visszatérés és a további alkotás.

Szintén göröngyös tájakra kalandozott el (immár 2011-ben) **Németh "Namiren" Barbara** és **Fintor "Jinsei Arita" Gréta**, azaz a **BLush antológia** stábjá, akik egy jaói válogatást készítettek, tehát csupa **Boys' Love**, vagyis fiú-szeret-fiút történetekkel. Úgy tűnik, tervükkel egyáltalán nem lőttek mellé, ugyanis mintha utánnymásról csiripeltek volna a madarak.



2011-es még a **Sayonara Happiness**, *Rimaszombati Laura Anna* mangája, aki Random FanService-beli publikációja után döntött úgy, hogy papíralapú kiadással is megpróbálkozik. Hacsak a legutóbbi *MondoConon* el nem fogyott, valószínűleg még lehet pár példány az elkészült 200 példányból, szóval aki szeretné fellapozni az egyik talán legszebb hazai készítésű mangát, ne habozzon!



Nem sokkal későbbi a szerepjátékos elemekre építő, **Krall Bruth** (*Animagazin 6. szám*) névre hallgató vaskos kötet, *Kun Áron* író és *Nógrádi Claudia Anna* rajzoló műve. Információim szerint a szerzők mindössze 50 példányt kockáztattak meg nyomtatni a mangából, és némileg érthető is az óvatosság, a végeredmény ugyanis inkább emlékeztet a Magyar Múza időszakára, mint a kidolgozott, későbbi publikációkra.

A szerzők máris a történet újrarajzolását fontolgatják.



A mangás próbálkozások sorát a **Random FanService**-szel zárnam. Nemcsak azért, mert ez az egyik legutóbbi mind közül (2011 augusztusában jelent meg az első szám), hanem mert megvalósításában is új utat képvisel. A *Random magazin* a korábbi kiadványokkal ellentétben a digitális terjesztést képviseli, vagyis egy olyan utat, ahol a netre kedvtelésből feltöltés és a szerkesztett publikálás modern elegyet alkot. A FanService lapjaira elsősorban olyan történetek kerülnek be, amelyek az anyamagazin felnőtt hangvételébe nem paszszolnak, s így ez lett a Random alkotói csoportját színesítő fiatal mangások publikáló lapja is.

A végeredmény aztán különböző formátumokban (így pl. pdf-ben) letölthető, de egy online felületen helyben is olvasható, csakúgy, mint ahogyan az *AniMagazin* is.

A Random és az AniMagazin is olyan utakon jár tehát, ahol a terjesztés és beszerzés problémáival immár nem kell szembesülnie sem alkotónak, sem olvasónak.



Nisemonogatari

- kogníció és rekogníció a hétköznapi életben

//Morwen

A Bakemonogatari folytatásaként megjelent Nisemonogatari néhány meglepetéssel szolgálhat azok számára, akik egyszerű folytatást vártak. A legnagyobb változás az elődhoz képest a történetben van, ugyanis ezúttal van egy központi kérdéskör, amit az egyes részek körbejárnak, és az egyes szereplők párbeszédeiből erre a problémára hallhatunk különböző megközelítéseket. Talán kevésnek tűnhet, amit kiemelek a sorozatból, de szerintem éppen ez a lényege, illetve erről nem szoktak írni egyáltalán, legfeljebb megemlítik. Viszont ha tanulságról szeretnénk beszélni, vagy „mélyebb mondanivalóról”, akkor ezzel kell foglalkoznunk, nem a fanservice-el vagy az effektekkel (bár igaz, Akiyuki Shinbo stílusa megérdemelte egy külön cikket, ami szépen boncolgatja a kameraeffekteket, a geometrikus absztrakt háttereket, a vágóképeket, a háttérben elrejtett szövegeket, stb.).

A sorozat központi kérdései az ismeretelmélet világába kalauzolni minket, hiszen a valóság foglalkoznak. Két jelenet elemzésével könnyen megérthetjük, hogyan foglalkozik az anime ezzel a problémával.

Az első jelenet Araragi és Senjougahara konfrontációja Kaikival. Már eddig is kiderülhetett, hogy Kaiki az erkölcsi relativizmus képviselője. Párbeszéde Senjougaharával akár egy etikai példázat is lehetne: a naiv idealizmus és a relativizmus ütköztetése. Illetve ennél kicsit több. Valójában két dolog történik: egyrészt kapunk egy alternatív magyarázatot minden eddig történt természetfeletti dologra. Ez bár elég hihető, mégis akadnak olyan dolgok, amiket nem lehet megmagyarázni egyszerűen azzal, hogy babonás emberek azt látják, amit látni akarnak. Sajnos a sorozat eddig nem így tálalta a dolgokat, viszont ha sokkal sejtelmesebb lett volna, és csak utal a természetfeletti jelenségekre, de nem mutatja meg azokat explicit módon, akkor ez egy lehetséges értelmezése lett volna az eddig történeteknek. Így viszont csak annyit tudunk meg, hogy Kaiki egy

pragmatikus ember, aki kihasználja mások hiszékenységét.

A beszélgetés másik fele érdekesebb. Senjougahara lényegében azért akart találkozni Kaikival, hogy lezárja életének korábbi szakaszát. Kiaki pedig kigúnyolja ezt a szentimentalizmust, és rámutat arra, hogy az életnek nincsenek szakaszai, csak az ember osztja fel magában és tulajdonít jelentőséget egyes eseményeknek, amiknek önmagukban nincs. A lány pedig egy még nagyobb butaságot mond: most már képes elfogadni magát olyannak, amilyen, mert van aki szereti így. Ahogy Kaiki is rögtön mondja, ilyen érvelésre nem lehet mit mondani, hiszen teljesen szubjektív, kb. annyit jelent, hogy igazam van, vagy helyesen cselekszem, mert valaki elfogad. A logikai igazság a logika szabályaiból származik, azok által igaz. Senjougahara viszont egyszerűen azzal igazolja tettei, elvei, és identitása létjogosultságát, hogy van, aki elfogadja. Szóval egy másik embertől függ.



Folytatás a következő oldalon!

Cím: Nisemonogatari (偽物語)

Terjedelem: 11 rész, 24 perc/epizód

Megjelenés: 2012

Előzménye: Bakemonogatari

Rendező: Shinbou Akiyuki

Zene: Kousaki Satoru

Stúdió: Shaft

Műfaj: vígjáték, pszichológia, természetfeletti, ecchi

Néhány szinkron:

Araragi Karen
 - Kitamura Eri
 Araragi Koyomi
 - Kamiya Hiroshi
 Araragi Tsukihiko
 - Iguchi Yuka
 Senjougahara Hitagi
 - Saito Chiwa
 Hachikuji Mayoi
 - Katou Emiri
 Oshino Shinobu
 - Sakamoto Maaya

A végeredmény zavaró és egyáltalán nem az, amit vártunk volna. Kaiki erkölcsstelen, ez eddig is tudtuk. Viszont nem gonosz. Nem úgy ábrázolják, mint más animékben a gonoszt. Nem következeten, nem szadista, nem élvezi mások szenvedését. Mégis erkölcsstelen, mivel nem hisz az embertől független erkölcsi mércékben, vagy akár egy felsőbb hatalomban, ami előtt megítélhetünk. Szerinte embert csak ember ítélhet meg, a saját szabályai és elvei szerint. Ilyen értelemben nem lehet erkölcsstelségről beszélni, csak erkölcsös emberekről, akik követnek valamiféle értékrendet, amit maguk határoznak meg, vagy másoktól vettek át. Ennek a tükrében Senjougahara kijelentése, miszerint a gonosz ellen küzd, hihetetlenül banálisnak hangzik. A lány bármennyire is próbálja visszafogni az indulatait, de mégis végyetőnek tűnő, valójában semmilyen érvet nem tud felhozni Kaiki ellen. Be is ismeri, hogy aki hagyja magát rászedni, az részben maga is hibás, ezzel pedig részben önmagát is elítéli. Tehát végül is az erkölcsi győztes Senjougahara, a vitát mégis Kaiki nyeri meg. Ami azért nem meglepő, hiszen egy tizenéves lány értelemserűen nem sok érvet tud felhozni egy felsőfokú végzettséggel bíró, és elég tapasztaltnak tűnő középkorú férfival szemben. Viszont szerencsére megkíméltek minket a sablonos banalításoktól, és nem a shounen mangák mottóit halljuk viszsza, hogy az igazság győz és a barátság és szeretet hatalma mindenek felett, stb. Senjougahara valóban úgy érvel, ahogy az életkorának és helyzetének megfelelően elvárnánk, még hibákat is követ el, és nagyon is emocionális,

de ez mind életszerű és ezért is jó a jelenet. A második jelenet próbálja összefoglalni és lezárni a központi témát. Ebben Araragi érvel Kagenui Yozuruval szemben. Kagenui meg akarja ölni Araragi hűgát, mivel az valójában nem is az igazi testvére, csak egy szörny ivadéka, ami a kakukkhöz hasonlóan gyerekeit emberek közé rejtí és neveltetí fel. Araragi viszont ennek ellenére is a családja tagjának tartja hűgát, és így természetesen véli, hogy meg kell védenie. Tehát adotta helyzet, hogy Tsukihí, Araragi hűga valójában nem ember, csak annak látszik. Ugyanakkor ott van Araragi, aki mégis emberként, sőt családtagként kívánja kezelni. Sőt még hazudna is a családja többi tagjának és persze magának Tsukihínak is erről. Tehát Araragi számára Tsukihí nagyon is valódi hűga, de hogyan is lehetséges egy ilyen ítélet?

Ez egyszerű kogníció-rekogníció kérdése. A kogníció, az érzékelés, vagy felismerés szerint Tsukihí nem ember, és mivel nem állnak vérokonságban, nem is hűga főhősünknek, mindössze úgy nőttek fel együtt, hogy így kezelték egymást.



De ez a tényeken nem változtat és ezt Araragi is tudja. Ám ehhez az egyszerű tényhez jön a szubjektív értékelés, Araragi családfogalma, és az ezzel és az ezzel kapcsolatos elvei, és máris eljutunk a rekognícióhoz, az újrafelismeréshez, ami szerint Tsukihí igenis a hűga, mert együtt nőttek fel. Tehát azt tapasztaljuk, hogy a valóság érzékelését, a pusztá, objektív kogníció felülírja egy szubjektív erkölcsi ítélet. Vagyis a dolgokat nem annak érzékeli és fogja fel főhősünk, amik, hanem aminek látni szeretné etikai beállítottsága szerint. Megint elgondolkozhatunk kinek van igaza. Valójában mindkét félnek, csak máshogy. Kagenuit értelemserűen semmilyen érzelmi szál nem köti Araragi családtagjaihoz, amit ő állít az az objektív valóság, amit tesz, azt a hivatása szerint teszi. Még a munkaerkölcs is azt követelné, hogy végezze el a munkáját rendesen. Hogy mégsem teszi ezt meg, vagy legalábbis elhalasztja a végrehajtást, az az idővel támadt szimpátiának köszönhető. Ezzel megint csak odajutunk, hogy az objektív valóság nem elég.

Tehát többször is tapasztaltuk, és meg is fogalmazzák számunkra, hogy a valóságról alkotott képünket, a tiszta empiriát folyamatosan átszövik szubjektív értékeléseink, korábbi tapasztalataink, stb. Ennek jó modellje Araragi felfogása a hűgával kapcsolatban. Sőt, valójában nincs is tiszta empiria, nincs abszolút tapasztalat, amiben a dolgokat annak látnánk amik, mivel ehhez előítéletek nélküli megfigyelés kellene, akinek nincs az érzékelés tárgyáról előzetes ismerete, és mentes a szubjektív előfeltevésektől is. Ilyen ember pedig értelemserűen nincs. Hogyan lehet akkor hát objektíve igazat állítani, illetve hogyan lehet valakinek igaza? Nyilván úgy, hogy próbáljuk lebontani, zárójelbe tenni azokat a szubjektív ítéleteket, amelyek függetlenek a tárgytól, és belőlünk származnak. Lényegében erről szól az eidetikus redukció a fenomenológiában Husserl és követői szerint. Így juthatunk el egy objektív igazsághoz. Ebben viszont nincs helye se erkölcsnek, se érzéseknek. Ez egy teoretikus, tudományos igazság. A hétköznapi életben viszont emberi igazságokra van szükségünk, pontosabban ilyenekkel találkozunk, ezért szöjünk bele az ítéleteinkbe a saját erkölcsiségünket és az életeleinket, ugyanakkor a korábbi tapasztalataink is befolyásolnak minket. Ez pedig oda vezet, hogy ezek az emberi igazságok relatívak lesznek, ahogy Kaiki is rámutatott.

Nem lesz lehetséges egy dologgal kapcsolatban egy igaz állítás, hanem mindenkinek igaza lesz, aki a saját érzése szerint igazat állít róla, még akkor is, ha ezek az állítások ellentmondanak egymásnak. Ezt tapasztalhattuk a Tsukihival kapcsolatban folyó vita során, amiben végül is a kétfajta igazság, a kétfajta érvelés került szembe egymással. A pontot a vita végére pedig Araraginak az a kijelentése teszi, amiben kijelenti, hogy azt tehet a családjával, amit akar, mivel az ő családja és értelemszerűen ő dönti el, kit tart a családjának. Ezért joga van hazudni nekik, és rájuk erőltetni az elveit. Ezzel lényegében lemond az erkölcsi pedesztárlóról, hiszen ez azt jelentené, hogy joga van kihasználni a családját.

Ekkor azonban váratlanul Kagenui kisegíti egy filozófiai problémával, amivel azonban megint csak a relativizmus felé taszít minket. Az elmélet, miszerint az ember alapvető természete rossz, ezért azok a jók, akik a természetük ellen cselekszenek, tehát csak tettetik, hogy jók, valójában ugyanoda vezet, hogy nincs embertől független erkölcsi mérce. Tehát Araragi fellélegezhet: ha a saját értékrendje szerint cselekszik a családjával szemben, akkor erkölcsös maradhat. Persze könnyen lehet, hogy más számára nagyon is erkölcsstelen lesz. Ha kizárjuk, hogy bárki is jó lenne, akkor nincs értelme erkölcsi helyes cselekedetekről beszélni. Viszont kapunk egy nagyon jó kis paradoxont, miszerint az a jó, aki rosszul valósítja meg emberi természetét, miszerint gonosz. Tehát rosszul gonosz. Ezt a paradoxont aztán Kagenui alkalmazza a valósággal kapcsolatos problémára.

Eszerint az lesz a valódibb, ami nagyobb erőfeszítést tesz annak érdekében, hogy valódi legyen. Tehát a hamis, ami próbál valódinak tűnni, valódibb az eleve valódinál, ami pusztán önmaga. Ez viszont egy logikai hiba. Ugyanis a valódiság egy tulajdonság, amivel vagy rendelkezik a dolog, vagy nem. Nem kell hozzá erőfeszítés, hogy valami valódivá váljon, hanem eleve az, itt egy ontológiai regiszterről van szó. A kő is kemény, azért mert ez fizikai tulajdonsága, amit az atomok és molekulák kötése hoz létre, és nem azért kemény, mert próbál az lenni. A kő fogalma magával vonja a keménység, nehézség, stb. fogalmát is, nem később nyeri el azt.

Persze ha emberekre próbáljuk alkalmazni a valódiság fogalmát, akkor kicsit más a helyzet, hiszen az emberek tudnak erőfeszítéseket tenni. Azonban emberekkel kapcsolatban a valódiság fogalma is más lesz, lényegében igaz állítást jelent. Tehát a kérdés, hogy Tsukih valóban Araragi húga-e, annyit jelent, hogy igaz-e az állítás, miszerint Tsukih Araragi húga. Már láthattuk, hogy ez az állítás miért igaz és miért nem. Szubjektív értékítélet az is, ha többre becsüljük a nem valódi erőfeszítését, hogy valódinak próbál látszani. Ilyen szempontból viszont a színészeket kell a legtöbbre becsülnünk, hiszen ők időről időre másnak akarnak látszani, mint akik valójában. Persze az identitás zavaros kérdés, nem is mennék bele. A színészek viszont mégis egy jó irányba mutatnak, ez pedig a művészet. Egyedül a művészet képes annak a paradoxonnak a megvalósítására, hogy illúzió által mutassa meg az igazat.



Folytatás a következő oldalon!

Ugyanis a művészet illúzió, elsősorban utánczás, mimézis vagy reprezentáció. A művészek alkotásai műalkotások, nem igaziak, mégis általuk eljuthatunk az igazsághoz. Hogy ez hogyan lehetséges, azzal már az ókor óta foglalkozik a filozófia egyik jelentős területe (esztétika).

A sorozat által tehát kaphattunk egy kis betekintést az ismeretelmélet és a logika egy kérdéskörébe, és többféle érvelést is sikerült megismernünk anélkül, hogy bármelyik is megoldásként jelent volna meg. Azt azonban helyesen megvilágította a sorozat – és főleg Kaiki, akiben mintha a fiatal Nietzsche-t ismertem volna fel –, hogy az erkölcsi ítéletek csak azokra alkalmazhatóak, akik elfogadják az adott morális értékrendet, minden más esetben az ilyen ítéletek annullálódnak, hiszen nincs mögöttük semmi legitimizáló erő

(hacsak nem fegyverrel kívánjuk érvényesíteni véleményünket).

A sorozat ilyen szempontból nagyon is modern, hiszen a kortárs erkölcsfilozófiában markánsan jelenlévő irányzatot mutat be a relativizmus által. Bár nem mondanám, hogy ez örvendetes, legalábbis tudományos szempontból nem az, hiszen a relativizmus kikezdi minden racionális tudomány alapját, cserébe viszont nem nyújt semmit. Szerencsére azonban az anime főszereplői egyáltalán nem ezt az irányzatot követik – ami azért érthető is – így nem mondhatjuk, hogy ezt a fajta gondolkodást vagy világnézetet bátorítaná a sorozat. Mindenesetre külön dicsőretet érdemel az érvelések felépítése, és az is, hogy bizony nem mindig a főszereplőknek van igaza, vagy legfeljebb úgy tudnak vitákat nyerni, ha letérnek a racionális érvelés

és a logika ösvényéről. A legtöbb esetben inkább az az érzésünk van, hogy a helyes dolgot cselekszik, ám mikor logikus érvekkel kerülnek szembe, mégsem tudják bizonyítani igazukat. Ez viszont már életkori probléma, egyetemista, értelmiségi főszereplőkkel azért érdekesebbek lennének ezek a viták. :)

Természetesen ez a gondolati szál bizonyára jobban illik egy regényhez, és jobban ki lehet bontani írásban, mint animében, de mindenképpen értékelni kell, mikor nem csak óriás robotok és színes aurák villognak egy animében, vagy hogy az infantilis viccek és a fanservice mellett kapunk valami gondolkozni valót is.





Mahou Shoujo Madoka Magica

– egy műfaj dekonstrukciója

//Morwen

Cím:
Mahou Shoujo Madoka Magica
(魔法少女まどか☆マギカ)
Terjedelem: 12 rész, 24 perc/epizód
Megjelenés: 2011
Rendező:
Shinbou Akiyuki
Író: Urobuchi Gen
Zene: Kajiuura Yuki
Stúdió: Shaft
Műfaj: mahou shoujo, pszichológia, dráma, thriller

Néhány szinkron:

Kaname Madoka
- Yuuki Aoi
Akemi Homura
- Saito Chiwa
Miki Sayaka
- Kitamura Eri
Saotome Kazuko
- Iwao Junko
Sakura Kyouko
- Ai Nonaka
Kyubey
- Kato Emiri

Mint a címben is utaltam rá, alapvetően egy műfaji kérdést szeretnék feltenni az említett animével kapcsolatban, mégpedig azt, mennyiben tekinthető a mahou shoujo műfaj deviáns tagjának a *Madoka Magica*. Úgy érzem, fősúlyos lenne definiálni, mi a mahou shoujo, hiszen tipikus anime műfajról van szó, amit beazonosítani is egyszerű. Az sem kérdéses, hogy a *Madoka Magica* is mahou shoujo – és nem azért, mert a címben ezt mondják nekünk. Ha megnézzük a sorozatot, találkozunk az ismert sablonokkal: az átváltozós jelenetekkel, az aranyos segítő állattal, kevésbé aranyos szörnyekkel, akiket le kell győzni, és egy iskolás lányok közötti barátságúra összepontosító történettel. Ez még mind stimmel, sok más dolog kapcsán azonban inkább az fog felmerülni bennünk, hogy ha nem is keverék műfajjal van dolgunk, akkor is valamit nagyon máshogy (rosszul?) csináltak itt. Értéktételektől mentesen nézzük meg, miben és hogyan tér el a *Madoka Magica* a műfaj kliséitől, aztán pedig már az olvasó dolga, hogy eldöntse, és mennyiben örvendetes számára.

Ami rögtön szembeötlik az animével kapcsolatban az természetesen a küllem, a megszokottól eltérő vizuális megoldások. Persze ezek csak azoknak jelentenek újdonságot, akik még nem találkoztak a Shaft és Akiyuki Shinbo más munkáival. Tény, hogy ritkán találkozunk vegyes animációs technikákkal egy animén belül,

de valójában ez nem a mahou shoujo műfajtól való eltérés, hanem a rendező egyedi stílusa. Ezenkívül pedig a rendkívül hatásos képi megoldások ennél is továbbmennek, nem sorolhatjuk be őket a pusztán hatásvadász effektek kategóriájába. Az első képkockákban felemelkedő csipkés szélű szoknya is már arra utal, hogy a sorozat valamiféle feltáró/felfejtő mozzanatot fog végezni, valamint figyelmeztetés, hogy érzékeny területekre sem fél majd betolakodni. És valóban így is tesz, ahogy azt később látni fogjuk. Ezenkívül még a boszorkányok által létrehozott illúzióvilágok esetében is egyedi megoldásokkal találkozhatunk. Az eltérő animációs technikák alkalmazása jól kifejezi a világos-kivüliség érzetét, ami ezeknek a pszichológiai útvesztőknek a lényege akar lenni. Ugyanakkor az infantilis gyerekrajok nem engednek minket tovább a mélyebb rétegek felé, emlékeztetnek, hogy azért még mindig tizenéves kislányok a főszereplők, akik banális problémáikra naiv válaszlehetőségekkel rúkolnak elő, és ne várjunk bonyolultabb vizuális kivételést sem ehhez. A kétségek kívül hatásosra – vagy talán azt is mondhatnánk: stílusosra – sikeredett képi világ, bár tekinthető rendhagyónak, még nem helyezkedik szembe a műfajról kialakított elképzeléseinknek. Ha megnézzük a karakterdizájnát, akkor még inkább egy hagyománykövető mahou shoujo anime benyomását kaphatjuk a főszereplők kapcsán.



Folytatás a következő oldalon!

■ Olvasói gondolatok

Viszont ennek a népszerű műfajnak a kliséi nem is annyira az ábrázolásra vonatkoznak, hanem inkább a történetre és a szereplőkre, úgyhogy ilyen irányban kell tovább kutatnunk, és a Madoka Magica egyedül stíluslással megalkotott képi – és itt azért tegyük hozzá, zenei – világról írjuk a szerencsésen megválasztott alkotói stáb számlájára.

A deviancia eredetének felfedéséhez igazából nem kell sokkal mélyebbre ásni, csak megnéznünk a történetet. A tárgyaltabbak tudhatjuk, hogy a 3. rész után tett szert nagyobbná hírnévre a sorozat, ugyanis ezután kezdtek el egyre többen panaszkodni, vagy inkább felháborodni az anime történetének alakulásán. És mi ennek a felháborodásnak az oka? Nyilvánvalóan nem egy szereplő halála. Az más mahou shoujo sorozatokban is előfordul, és az anime felénél még simán gondolhatjuk azt, hogy a végén majd mindenki varázslatos módon fel fog támadni, mint a *Mai Hime* utolsó részében. Nem, Tomoe Mami korai halála csak a jéghegycsúcsa, a lényeg, a leereszkedés a hideg mélységekbe ezután következik. Sokkal hasznosabb ha Sayakára összpontosítunk. Az ő szerepe az animében a görög tragédiákat idézheti fel bennünk. A tragédia sem ritka egyébként a mahou shoujo műfajban, de azért most bontsuk ki a Sayaka problematikát, mint példát.

Sayaka az idealista hős, aki hisz az embertől független értékek és igazság eszményében, és ezek érvényesítését jócselekedetnek tartja. Az ő értelmezése egy mahou shoujo szereplő megegyezik a műfaj alapelveivel, miszerint a mahou shoujo a jó eszköz.

Sayaka antitézise maga a sorozat, pontosabban a cselekmény, hiszen minden, ami a fiatal lánnyal történik, arra szolgál, hogy gúnyt öztön ebből a banális világnézetből. Nem realizmusról van szó, hanem inkább párbeszédéről, amiben Sayaka tettekkel válaszol az őt érő viszontagságokra, melyek mind arra mutatnak, hogy bizony tévesek az erkölcsi eszméi. Varázslatos lánykánk azonban egyrészt makacs, másrészt a tizenéves kislányok mentális szintjén van, ergo nem egy értelmiségi szereplő, hanem inkább az ösztönlény típus, akinek természetéhez tartozik a jó cselekvés. Ezt a több animében előforduló jellem típust, az ösztönösen jól cselekvő karaktert gúnyolja ki az anime, de nem azzal, hogy valós helyzetekbe keveri, hanem hogy a valószínűleg sokkal rosszabb dolgokon viszi keresztül. Sayaka sorsa egyértelmű arcücskapsása a mahou shoujo animék idealizmusának. Nem is kell tovább mennünk, eljutottunk arra a szintre, ahol meg kell ítélnünk a Madoka Magica relációját saját műfajával szemben.

Sayaka mellett Homura Akemi lesz egy másik „áldozata” az animének. Homura esetében is egy kifacsart példájával találkozunk a mahou shoujo klisének, mely szerint a barátság a legfontosabb az életben. Persze mind tudjuk, hogy ez legjobb esetben is sarkítása a valóságnak, és leginkább egy tizenéves lánnya értékrendjében

lehet így, a Madoka Magica viszont ennek az állításnak egy ironikus változatát mutatja meg nekünk Homura alakjában. Mint tudjuk, Homura is áldozatot hoz a barátság érdekében, és elég sokszor visszautazik az időben, hogy megelőzhesse legjobb barátja halálát.

A 10. részben ezt szépen ki is fejtik nekünk, látjuk hogyan barátkoznak össze Madokával stb. A végén pedig azt kapjuk, hogy Homura hajlandó folyamatosan szenvedéseket kitenni magát egy lány miatt, akivel először barátkozott össze, mikor új suliba került. Na most ismételtlen gondoljuk át, ez mennyire valószínű, és ha egy ismerősünk hasonlóan szélsőséges dolgokra lenne képes (ne feledjük el, Homura ölni is képes volt, hogy megmentse Madokát) egy olyan lány miatt, akit csak pár napja ismer. Öszintén, ki vágyik ilyen barátra? Az életben a dolgok úgy működnek, hogy ha nem működik egy kapcsolat, akár a körülmények miatt, akár a két fél miatt, akkor az emberek eltávolodnak egymástól és más társaságot keresnek. Homura ragaszkodása a szerethiányos, kommunikációs képességeiben hiányos fiatal lányé, aki nagyon is hajlamos a depresszióra és más, nem egészséges mentális állapotokra. Persze mikor animéket nézünk, kicsit félretoljuk a valós világról szerzett tapasztalatainkat, de a Madoka Magica épp-hogy emlékeztet minket arra, hogy mennyire ésszerűtlen dolgokat vagyunk hajlandók elfogadni csak azért, hogy jobban beleléhessük magunkat egy szereplő helyébe. Persze Homurának nagyon megható jelenetel vannak, de ha az egészet nézzük, óhatatlanul felmerül bennünk a kérdés: ez a lány biztos nem normális, miért nem keres inkább más barátot?



Folytatás a következő oldalon!

Mindenesetre nyilvánvaló, hogy nem egészséges viselkedést láthatunk, hanem egy nagyon is drámait. Csakhogy jusson eszünkbe néha – főleg azoknak, akik hajlamosak utánozni animék szereplőit – hogy a drámát a filmekben meg a könyvekben szeretjük, nem a saját életünkben. Más kérdés, hogy egy dráma is lehet realista, ekkor viszont az kell eszünkbe jusson, hogy a tizenéves lányokat nem a valóság érdekli, és hát a mahou shoujo műfaj nekik szól.

Tehát most már két példán is láthattuk, milyen kicsavart módon kapjuk meg a műfaji sajátosságokat a Madoka Magicában. Kétségtelen azonban, hogy megkapjuk ezeket. A Madoka Magica fiatal lányokról szól, akik át tudnak alakulni mahou shoujová és szörnyeket ölnek. A sorozat középpontjában a lányok közötti barátság áll, a hím szereplők és a szülők legfeljebb mellékszálon kapnak helyet, kapunk valami áltudományos világmagyarázatot, és van aranyos segítő állatka is. Sőt, még a happy end sem marad ki. Azonban ha jobban megnézzük, ez a happy end is több, mint aminek látszik. Valójában elég sok értelmezése van a befejezésnek, és talán még azt is mondhatnánk, hogy nem illik az animéhez. Én most csak olyan szempontból nézem a befejezést, hogy milyen lezárása lesz ez a műfaj eddigi lerombolásának. Ha azt vesszük, hogy Madoka kívánsága véget vet az egész sorozatnak, úgy is tekinthetjük, mint egyfajta választ az eddig történetekre, akik mind ezt a választ készítették elő. Madoka pedig egy tizenéves kislány, ugyanolyan szentimentális világfelfogással, amelyet elvárunk egy mahou shoujo anime főszereplőjétől, így igazából sejthetjük is mi lesz a befejezés. Kétségek azért lehetnek bennünk, mert már eddig is értek meglepetések. Végül azonban Madoka nem tör meg, és nem tér le a műfaj kliséi által kitaposott ösvényről. Kívánsága válasz egy elromlott világra, hiszen egy olyan világ, amiben nem működik a mahou shoujo animék banális erkölcsi világtrendje, az csak rossz világ lehet.

Éppen ezért meg kell javítani, változtatni kell az alaptörvényeken, és ez itt – mivel ez egy mahou shoujo anime – egy kívánsággal teljesülhet. Így visszaáll a világ rendje, csakhogy ez a világ véglegesen leválik a mi valóságunkról, és egy zárt fantáziavilág lesz, mivel egy tizenéves lányka belső világának kivetülése lényegében. Ha eddig azt a fenyegetést éreztük, hogy elhagyjuk a mahou shoujo műfaj kliséi nyújtotta biztonságot, most újra visszanyerhettük Madoka kívánsága által.

Mégis maradt egy kis keserű utóíz, hiszen a főszereplő mégiscsak halott maradt valamilyen értelemben, ahogy Sayaka és a többi mahou shoujo is ugyanúgy meg tud halni ezután is, csak nem változnak boszorkánnyá. Tehát a halál még mindig megmaradt mint lehetőség, ez azonban még mind bőven belefér a műfajba. Madoka kívánsága csak azt tette semmissé, ami nem felelt meg a mahou shoujo kliséinek, így visszaállította a műfaj becsületét, amit eddig a sorozat lábbal tiport. Madoka világában mahou shoujónak lenni már nagyjából ugyanolyan, mint a műfaj többi képviselőjében, és ami eddig történt, csak egy rossz álom. Mi mégis többet foglalkozunk ezzel a rossz álommal, mert amennyire szomorú és felkavaró, annyira elgondolkodtató is, olyannyira, hogy ebben a kontextusban talán nem is rossz álomnak nevezném, hanem ébrenlétnék.

Cosplay gyorstalpaló I.

//Lady Marilyn

Már régóta tervezed, hogy a legközelebbi conon megvalósítod kedvenc karaktered, de nincs ötleted, hogy hogyan tedd ezt? Vagy nyakadon a con, de fogalmad sincs kinek öltözz be? Ne aggódj, van megoldás!

CosplayPower

A CosplayPower.com-on animekre bontva keresgélhetsz a különböző karakterek között. Ez az oldal ötletet adhat, hogy hogyan állíts össze egy cosplayt, illetve innen akár meg is rendelheted a kész ruhát. Persze otthon varrni, készíteni, ruhát szelektálni teljesen más élmény, mint egy előre gyártott ruhába bújni.

eBay

Nagyon sok cosplayer az eBayt ajánlja, ha paróka, illetve kiegészítő vásárlásáról van szó. Itt ugyanis még ha át is váltjuk az euró forintba és hozzászámoljuk a szállítási költségeket, akkor is olcsóbban hozzájuthatunk ezekhez a dolgokhoz, mint hazánkban.



X-tra-x

Az X-tra-x.de egy német weboldal, ahol olyan kiegészítőkre vagy ruhákra bukkanhatsz, amelyeket hazánkban nem tudnál beszerezni, vagy ha mégis, az sokkal drágább multság lenne, mint erről az oldalról rendelni. Ezt az oldalt azoknak ajánlom, akik lolita cosplayt terveznek maguknak. Főleg azoknak javasolom, hogy körbenézzenek a weboldalon, akik kedvelik a goth irányzatot. Innen ugyanis bátran meríthetnek ötleteket, rendelhetnek maguknak kiegészítőket. Gyönyörű fűzők, mini és földig érő szoknyák, kesztyűk, kalapok minden mennyiségben. Vannak csodaszép ékszer is. Az ékszerek és a ruhák mellett otthoni dekorációs elemeket is megtalálsz ezen a honlapon. Aki nem tud németül, annak sem kell kétségbe esnie, át lehet váltani a weboldal nyelvét angolra. Itt főleg fekete ruhák vannak, elvértve találni színes darabokat is, tehát aki nem kedveli a sötét színeket, az is találhat egy-egy felsőrészt vagy egyéb dolgot, ami elnyeri a tetszését.



Fantasmagoria.eu

Ez a weboldal hasonló az X-tra-x-hez, azzal a különbséggel, hogy itt stílusokra vannak osztva a ruhák. Vannak gothic ruhák, köztük sok olyan darabbal, melyek ötletet adhatnak original karakterek ruhaelkészítési folyamatánál. Itt külön ki vannak emelve a gothic lolita termékek: kabátok, ruhák, szoknyák, felsőrészek.

A Sin City kategóriában punkos holmikát találhatunk. Köztük ruhákat, szoknyákat, pulóvereket és nadrágokat is. A Second Skin főleg bőr és latex ruhákat takar. Ezek eléggé extrém ruhadarabok, de gondoljunk csak egy Macskanő cosplayre. Ahhoz főleg ilyen anyagokkal kell dolgozni.

Ezen a weboldalon a cybergoth irányzatának rajongói is megtalálják azt, amit keresnek. Nekik is van külön kategóriájuk. Nadrágok, szoknyák, ruhák, topok találhatóak meg. A kiegészítőikkel sajnos nem foglalkozik az oldal, így azokat máshonnan kell beszerezni. A weboldal külön rendezte még a fűzőket és a pólókat.

Figyelem! Aki nem kedveli a sötét színeket, az is találhat magának hozzáillő ruhadarabokat, csak keresgélni kell egy kicsit.



Folytatás a következő oldalon!



Most már megvan, hogy honnan kaphatsz segítséget a cosplay elkészítéséhez, de ha egyszerűen megoldható karakter után kutatsz, akkor se aggódj, van megoldás! A karakter kiválasztása és megvalósítása hosszas folyamat, főleg ami a ruhát és a kiegészítőket illeti. Előfordul, hogy kicsúszunk az időből, de mindenképpen el szeretnénk menni a conra, méghozzá cosplayerként. Ilyenkor érdemes egy egyszerűbben megvalósítható karaktert választani, ám ennek felkutatása is időbe kerül.

Ez a cikk azoknak jelenthet nagy segítséget, akik (viszonylag) könnyen kivitelezhető karakter után kutatnak és akiknek már nincs ideje felkészülni a közelgő conra. Remélem ez a három tipp sokaknak segít majd!

1.Tipp: Iskolás lány

Mi kell hozzá?

Blúz, rövidszoknya, térdzokni vagy harisnya
Ha van matróz blúzod akkor a gallérját akár másik blúzra is ráteheted.

A szoknya lehetőleg legyen rakott és ne legyen túl hosszú!
Női nyakkendővel is feldobhatod a cosplayt.
A cipő rád van bízva!

2.Tipp: Neko/persocom

Mi kell hozzá?

Varrott macskafülek (vagy persocom "fülek")
A megvarrt macskafüleket erősítsd pár öltéssel hajpánthoz vagy csathoz, majd tedd a hajadba! Kész is! Ha egy kicsit macskásabb szeretnél lenni varrj macskafarkat és mancsokat! A ruházat rád van bízva! Macskafarok készítésekor ügyelj annak hosszára. Ugye nem szeretnél felsöpörni a con területét? Akár hajlítható drótot is tethetsz a vékony bélésbe.

A persocom megvalósítása is hasonló, csak más "füleket" kell varrnod. A varráshoz próbálj puha anyagokat választani, és a hajpántra illetve csatra erősítéskor próbálj minél több öltéssel dolgozni, nehogy útközben elhagyd a füleidet! Mindenképpen erős hajpántot válassz, nehogy véletlenül eltörjön rögzítés közben! A conon rengeteg macskafüles figurát fogsz találni, a persocomok kevesebben vannak. Ennek oka valószínűleg az, hogy ha valaki a Chobitsból szeretne cosplayelni egy karaktert, akkor nem a mellékszereplőket, hanem a főbb karaktereket fogja választani. Bár Chii szintén persocom, az ő ruhái adottak és annak az elkészítését nem szabad az utolsó pillanatra hagyni, így őt inkább nem ajánlom a last minute-es cosplayereknek.



3.Tipp: Tomb Raider-Lara Croft

Mi kell hozzá?

Top, rövid nadrág, fegyver, táská

Az animeconon nem kell feltétlenül anime vagy manga szereplőnek öltöznöd. A hazai conok ugyanis a játékkonzolok rajongóinak is szólnak. Tehát bátran válassz karaktert egy videójátékból. Nem kell attól tartanod, hogy nem ismerik fel, hogy kit is cosplayezel!

A következő számban újabb tanácsokkal és ötletekkel várunk minden érdeklődőt.

Hogyan írjunk cikket az AniMagazinba II .rész

Az ismertető

//NewPlayer

Az előző részben átnéztük, hogy általánosságban mikre kell odafigyelni egy-egy cikk megírása közben. Ma továbbhaladunk és inkább egy-egy speciális dolgot nézünk meg, ugyanis azt fogjuk körbejárni, hogy mik azok az elemek, amiket egy ismertető cikk megírásakor érdemes megadni. Az elején szeretném leszögezni, hogy ezek nem kötelező elemek, de nagyban segítik a munkánkat, aminek következtében a cikked minél előbb megjelenhet a magazinban!

Animeismertető

Biztos észrevetted már, hogy egy-egy ismertetőnek az első oldalán mindig van baloldalt egy infósáv, amiben a mű főbb információi elérhetőek. Animék esetében ezek a következők:

Ezen adatok nagy részét meg lehet találni vagy az anidb.net, animeadddicts.hu oldalon.

Az értékelési rész, ami érdekesebb egy kicsit, ugyanis itt magának az írónak (szóval neked) kell értékelned az animét egy 1-től 10-es skálán, ahol az 1 a legrosszabb és a 10 a legjobb és egy tizedesjegyre még bontható. Tehát olyan értékelést adhatsz, hogy: 5; 8; 5.7; 3.8, de olyat már nem, hogy 7.45. Ezt vagy felfelé 7.5-re vagy lefelé 7.4-re kell kerekítened.

Az utolsó három pontszám pedig három jól ismert oldal: anidb.net, animeadddicts.hu és a metacritic.com. Ezeket az értékeléseket innen kell kivenni, hogy mire értékelte az adott oldal közössége a művet.

- Cím
- Epizódszám
- Megjelenés dátuma
- Kategória
- Készítő stúdió
- Forgalmazó
- Értékelés
 - Rajzolás
 - Animáció
 - Történet
 - Zene
 - Összességében
- AniDB pontszám
- AnimeAddicts pontszám
- Metascore pontszám

Mangaismertető

- Cím
- Kötet- vagy fejezetszám
- Megjelenés dátuma
- Kategória
- Kiadó
- Rajzoló
- Értékelés
 - Rajzolás
 - Történet
 - Összességében
- AnimeAddicts pontszám
- Metascore pontszám

Az értékelési rész ponthatárait ugyanúgy kell venni, mint az animeismertetőknél.

A mangaismertető esetében teljesen hasonló a helyzet, mint az animeismertetőknél, és szinte ugyanazokat az adatokat is kell megadni. Egy nagyon minimális eltérés van a kettő között, ami főleg az értékelés részben jön ki:

Játékismertető

- Cím
- Megjelenés dátuma
- Platform
- Kategória
- Kiadó
- Fejlesztő
- Elérhető nyelvek
- Értékelés
 - Grafika
 - Zene
 - Játéklélmény
 - Összességében
- IGN pont
- GameTrailers pont
- Metascore pontszám

Végezetül pedig nem maradt más hátra, mint a játékismertető infósávja, aminek a felépítése szinte teljes egészében az előző kettőt követi.

A pontszámok is ugyanúgy alakulnak, mint az előző két esetben. Egy változtatás van, hogy immár nem azokról az oldalakról kell venni a pontszámot, mint eddig, hanem az ign.com és a gametrailers.com címeket kell megadnunk a böngészőnk címsorában.

Ennyi fért a mostani számba, reméljük minden ismertetőíró kedvet és legalább egy kis segítséget kapott cikke infósáv részének megírásához. Ha bármilyen kérdésed van, esetleg úgy gondoljátok, hogy kiegészítenétek az infósáv elemeit, akkor várjuk leveleiteket az info@anipalace.hu email címre. Legközelebb pedig azt a nehéz témát fogjuk körbejárni, hogy milyen is a jó kép? Úgyhogy pihenjétek ki magatok a nyáron, mert utána sok-sok technikai halandzsával és számmal fogtok találkozni a cikksorozat következő részében!



Körkérdés a szerkesztőkhöz

Ebben a cikksorozatban megismerhettek minket, szerkesztőket. Megtudhatjátok mi mit szeretünk, miket részesítünk előnyben az animék világában és persze a távol-keleti kultúrában. Ennek érdekében minden számban szerepel három darab kérdés, amikre válaszolunk. Természetesen később a magazinnal kapcsolatos kérdések is helyet kapnak itt.

Cosplaytél már?

ALDÉSE | FÓRUM | GY.I.K. | LINKEK |

PROJECT X ZONE

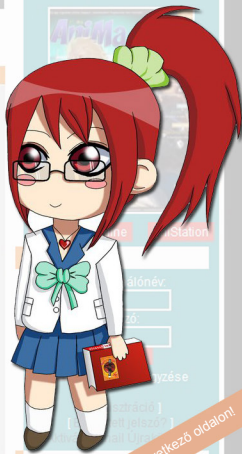
DÁTUM 2012 MÁJUS 06, VASÁRNAP

NewPlayer: Nem, és igazság szerint nem is tervezem, hogy megtegyem, mert nem igazán tudom magam elképzelni úgy, hogy beöltöznék valakinek. Ha valaha rá is szánnám magam, akkor is csak Akira Shirase a *Battle Programmer Shirase*ből (BPS) jöhetne szóba. Ő elég menő, a telefonjával félkómosán feltört egy szerveret.

Strayer8: Nem, még nem próbáltam, de azt hiszem, már ki is nőtem belőle. :) Ha be is öltöznék egyszer, biztos olyan egyszerű megjelenésű karaktert választanék, akinek nem lenne feltűnő a jelmeze.

Catrin: A legutóbbi tavaszi Mondoconon volt az első alkalom, nem versenyzés céljából. Hirotakával úgy gondoltuk, ennyi év conozás után nem árt kipróbálni. Terveztük, hogy majd egyszer beöltözzünk..., végül con előtt két héttel hasított belém a gondolat, hogy azon a hétfévén Kurisu leszek. Szóltam is az Okabémnak a tervemről, aki kissé kiakadt, de másnap már mentünk is beszerezni a hozzávalókat. Tehát a *Steins;Gate*ből öltöztünk be a drága főszereplőknek. Egyszerű cp, de imádtuk, külön élmény volt menőzni a mindenhol utánuk lebegő laborköpenyünkkel :D

Hirotaka: Sokáig úgy gondoltam, hogy a cp nem az én stílusom vagyis hát fogalmazzunk úgy, hogy szerettem a közönséget cosplayelni, persze azért egyszer ki akartam próbálni. Egy nap Catrin elém állt két héttel con előtt, hogy már pedig mi cp-zni fogunk. Így hogy a kedvesem eldöntötte, hogy önként és dalolva beöltözzünk, neki is álltunk megtervezni és kész is lett az Okabe és Kurisu jelmez. Örömmel konstatáltam, hogy a conon mindenkinek, aki felismert elnyertük a tetszést. Ja igen, a laborköpeny nagyon penge volt.



AKTUÁLIS

ONLINE

Folytatás a következő oldalon!

Hogyan kerültél be a magazinba?

NewPlayer: Én már az elejétől kezdve benne vagyok a csapatban, ugyanis Kurosakival ketten mi alapítottuk a magazint. Egy hideg téli estén beszélgettünk az animés magazinokról és hogy milyen jó lenne egy online magazint csinálni, így aztán egy pár hónapra rá, mikor már nagyjából kita-láztunk mindent megalapítottuk az *AniMagazint*. A többi már történelem :)

Catrin: Hironak nagyon megtetszett és hamar írt is a magazinba cikket, tetszett nekem is a kezdeményezés, de akkor még csak érdeklődve figyeltem. Egyik terjedelmesebb fórum hozzászólásom után kerestem meg privátban NewPlayer, érdeklődött, honnan tudok annyi mindent az adott témáról. Pár levelezés és az akkori "lektorokat keresünk" hirdetés után úgy döntöttem, én is részt vennék a magazin munkálataiban. A 2. számban már pár cikket javítottam, azóta más feladataim is lettek... :)

Strayer8: Az első szám után láttam a felhívást, hogy többek között lektorokat keresnek. Mire rászántam magam a jelentkezésre, már a második szám is javítva lett, így csak a harmadik számtól vannak olyan cikkek, amiket én is lektoráltam. Később már egyre több írás maradt egy-egy emberre, most már én is átnézek minden cikket. :)

Hirota: Láttam a toborzó híreket, és mivel régóta érdekelt a téma, ezért írtam is egy cikket a *Ghost Huntról*, amit beküldtem és felvettem NewPlayerrel a kapcsolatot. Azóta állandó tagja vagyok a magazinnak.



Tagja vagy valamilyen helyi animés társaságnak, klubnak?

NewPlayer: Hivatalosan igen, méghozzá a Szegedi Anime Független Társaságnak (SZAFT) vagyok a tagja. Ám sajnos az elmúlt időszakban nem nagyon sikerült eljöttem a találkozókra, mert mindig valami közbejött. Havonta egyszer van összejövetel, ha jó az idő akkor kint a szabadban, ha esős, akkor pedig valami fedett helyen, pl. könyvtárban. Amikor pedig nincsen tali, akkor a facebook csoportot koportjuk és ott küldözgetjük egymásnak a cicás videókat.)

Catrin: Igeeen! Tagja vagyok alapítása (2009. január) óta a magazinban már korábban bemutatott Suto Anime Kai - Budapesti Anime Klubnak. Volt egy kis idő, mikor sajnos alig tudtam aktív tag lenni, de már két éve, hogy ez helyreállt, és azóta minden talin, klubtevékenységen részt veszek. Bár én is az egyik admin/"mindenes öregtag" vagyok, de szinte mindenki azonosan aktívkodik valamit a klub életében. Egy szuper baráti társaság vagyunk. Imádom!

Strayer8: Nem tudok róla, hogy lenne a közvetlen környezetemben hasonló klub. Távollab biztos lenne, de régen a bejárás miatt nem lett volna időm és energiám rendszeres összejövetelekre járni, most pedig nem érzem szükségét, hogy klubtag legyek.

Hirota: Természetesen. Alapító tagja vagyok a Suto Anime Kai - Budapesti Anime Klubnak. Minden talin ott voltam eddig, én kezelem a weboldalunkat is. Minden hónapban találunk, akár többször is és minden animés rendezvényre együttesen képviseljük magunkat. Kis csapat vagyunk, szoktak lenni új tagok, de a régi tagokkal, a belső körrel folyamatosan Skype általi összeköttetésben vagyunk.

A kérdéseket ide várjuk:
info@anipalace.hu

Ennyi volt a kérdés részleg e hónapra. A következő számban újabb kérdésekkel zaklatjuk a szerkesztőket. Ezért szeretnénk megkérni titeket, olvasókat, hogy írjatok nekünk kérdéseket, hogy mire vagytok kíváncsiak a szerkesztőkkel kapcsolatban, vagy a magazinnal kapcsolatban is szívesen válaszolunk. A kérdés természetesen a kérdező nevével együtt lesz feltüntetve a magazinban. Úgyhogy támadjatok le minket mindenféle kérdéssel, amire az udvari etikett szabályai szerint válaszolni lehet.

A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN

S
O
U
K
Y
U
U
n
o
F
A
F
W
E
R

