

# AniMagazin



## Omoide no Marnie



Őszi szezónajnló



AnimeWeb  
interjú



Dinnye örület



Mushishi

[www.anipalace.hu](http://www.anipalace.hu)



# Köszöntő



# 27. SZÁM

## Impresszum

### Szerkesztők:

Alapító: NewPlayer  
 newplayer@anipalace.hu  
 Főszerkesztő: Catrin  
 catrin@anipalace.hu  
 Tervezőszerkesztő: Hírotaka  
 hiroataka@anipalace.hu  
 Lektorok: Strayer8  
 strayer8@anipalace.hu  
 pingterreg  
 pingterreg@anipalace.hu

### További munkatársak:

Iskariotes, Lady Marilyn, Aqualuna  
 Sayuu, Hikaru Takahashi, Senty  
 Szimun , Tomyx2o, Naomi-chan

## Elérhetőségek

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

Weboldal: [anipalace.hu](http://anipalace.hu)

Facebook: [facebook.com/anipalace](https://facebook.com/anipalace)

## Szerkesztői levél:

Írta: Hírotaka

Megújult az AniMagazin!

Így igaz! Idestova már három és fél éve használjuk a jelenlegi dizájnt, ami ugyan szép és jó, de sajnos eljárt felette az idő, ezért úgy gondoltuk, ideje nyugdíjba küldeni. A régi megjelenés elgondolását megtartva alapjában építettük újjá a mostani. Rengeteg minden változott, az egész egyszerűbb, letisztultabb, átláthatóbb lett. Mi változott konkrétan? Megújult a címlap, kevésbé zsúfolt és a kiemelt cikkek a lap alján találhatóak meg. Átalakult a tartalomjegyzék is, közökre kerülték a kiemelt képek, megkényyítve a vizuális navigációt. A cikkek dizájnja is teljesen más lett. Megváltozott a fejléc és a lábléc, eltűnt az állandó szürke sáv, helyette a cikk témáját ábrázoló kép tetejét és alját emeltük ki, ezzel egyedibbé, hangulatosabbá tettük az egyes írásokat és ezáltal az egész magazin dinamikusabb lett. Alulról a jobb felső sarokba került az oldalszám, ami nagyobb és figyelemfelkeltőbb. Teljesen száműztük a folytatás a következő oldalon táblát és a nagy alcím-sáv helyett, most az alcímek kiemelve és aláhúzva tűnnek ki az olvasott szövegből. A cikkek első oldaláról pedig eltűntek az oldalsávok. Mostantól az adatok az ezt igénylő cikkek, (az anime vagy mangaismertető) utolsó oldalán lévő dobozban kapnak helyet.

Mi maradt meg? Sok minden. Legfontosabb, hogy változatlan formában hagytuk a magazin hivatkozás rendszerét, tehát minden web és e-mail cím kattintható és a megfelelő weboldalra visz. A tartalomjegyzék is ugyanúgy működik ahogy eddig és a kívánt cikk címére kattintva a megfelelő oldalra lapoz. Változatlanok a cikk kategóriáink, és azok színei. Végezetül, de nem utolsó sorban megmaradtatok ti, kedves olvasóink, cikkíróink, és persze mi, akik a magazint készítjük.

Ezek lennének az új megjelenés fontosabb támpontjai dióhéjban. A jövőben előfordulhatnak még kisebb változtatások, de a lényegi rész így marad és reméljük legalább annyi ideig szolgál majd, mint az előző és ti is megszeretitek. Mi már most imádjuk!

Záró bekezdésként pedig annyit mondanék, hogy külön öröm számunkra az a sok cikk, amit a mostani számhoz kaptunk, mintha mindenki megérzte volna, hogy megújulunk. Köszönet érte!

Ezek után pedig nincs más hátra, mint hogy köszönetet mondjak a magazin szerkesztőségének a munkájukért, hogy véleményükkel segítettek az új kinézet kialakításában. Köszönöm az olvasóknak, hogy velünk vannak és jó szórakozást kívánok a 27. AniMagazinhoz!

## Előző szám



Töltsd le az AniMagazin többi számát is weboldalunkról: [animagazin.hu](http://animagazin.hu)

## Facebook esemény


























Csatlakoz facebook eseményeinkhez, hogy értesülj a magazin készítésének legfrissebb információiról.

[28. szám megjelenése](#)

[29. szám megjelenése](#)

Várjuk cikkeiteket az AniMagazin bármely kategóriájába. A részletekért kattints ide!

## Partnerek

-  AnimeAddicts
-  AnimeHunter
-  Anime Kommentár
-  Anime Mánia
-  Anime Örültek...!3
-  Anime Raptors
-  Anime Sekai Team
-  Anime Series
-  AnimeWeb
-  Aoi Anime
-  BeHiND Fansub
-  Dragon Hall +
-  Fanservice Factory
-  Fashion In Japan
-  Lady Marilyn Blogja
-  Lady Marilyn Blogja
-  Namida Fansub
-  Pécsi Anime Fanclub
-  Red Light Yaoi Team
-  Rizc/Ronin Factories
-  Soul Society Team
-  Totenkopf
-  UraharaShop.hu
-  UraharaShop
-  Will of Fire

# Tartalom



## ANIME ISMERTETŐ

Omoide no Marnie	04
Mushishi	09
Tokyo Magnitude 8.0	14
They were 11	18
Backcom	21

## MANGA ISMERTETŐ

Imawa no Kuni no Alice	25
------------------------	----

## RIPORT

AnimeWeb interjú	27
------------------	----

## RENDEZVÉNYEK

ShoujoCon	34
Japán Foltcsodák a 2015-ös Nemzetközi Foltvarrás Kiállításon	37

## SZIGETORSZÁGI NAPLÓ

Hírek+Őszi szezonajánló	41
-------------------------	----

## CIKKÍRÓI FELHÍVÁS

Jelentkezz cikkírónak!	47
------------------------	----

## ÁZSIA TITKAI

Buddhista templom kalauz	48
--------------------------	----

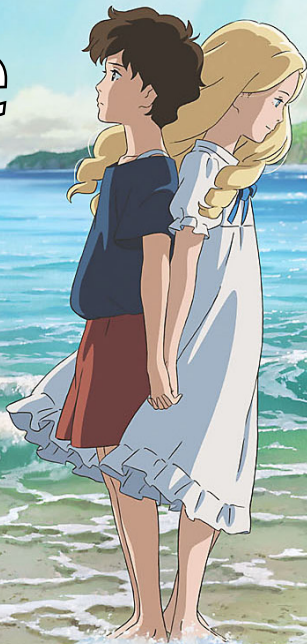


53	Dinnye örület
57	Urushi, a japán lakkművesség
62	Diabolic Lovers: A tökéletes hölgy
63	Miket néz egy fangirl az aktuális animék közül? 16.
67	Miket néz egy fanboy az aktuális animék közül? 12.
70	Laputa, az égi palota
73	Wizard Barristers: Benmashi Cecil
76	Nekojiru, avagy fabula felnőtteknek
80	Lady Georgie anime és manga
85	Takeuchi Naoko - A Sailor Moon anyja
89	Basilisk - egy vérbeli nindzsasztori életútja
95	Utena a Megahouse gyártásában
98	Cosplay gyorstalpaló: interjú fotósokkal
106	Cyma CM.048 - Airsoft fegyver



# Omoide no Marnie

Írta: Aqualuna ([animeweb.hu](http://animeweb.hu))



Voltatok már ti is úgy, hogy azt hittétek, a világon senki nem szeret, és ezért ti sem szerettétek és elutasítottátok a világot? Ez az anime egy ilyen kislányról szól és az ő különös visszatalálásáról a bizalomhoz, az emberekhez.



A történet alapjául Joan G. Robinson angol gyermek- és ifjúsági könyv író és illusztrátor *When Marnie Was There* című, 1967-ben kiadott regénye szolgált, amelyet jelöltek kiadása évében a *Carnegie Medal* elnevezésű ifjúsági irodalmi díjra. Miyazaki Hayao beválasztotta a történetet az általa ajánlott 50 gyermekkönyv közé, mely között szerepel a *Karigurashi no Arrietty* vagy a *Gedo Senki* alapjául szolgáló regény és számos más jól ismert irodalmi

mű A kis herctől A hobbitig. Nem is meglepő – gondolom eddigre a gyanútlanok is kitalálták -, hogy a Marnie megvalósítója is a Ghibli Stúdió, melynek neve számos kitűnő egész estés családi animációs filmet és újabb egy anime sorozatot is fémjelz.

A Ghibli egyenlő a pazar megvalósítással, aprólékos, a részletekre odafigyelő munkával, a bájos karakterekkel, csodás zenével és mindenekelőtt a szerethető történetekkel. Nem kivétel ez alól a Marnie sem, mely bevallom a Ghibli toplistám tetejére küzdötte magát, ahol korábbi kedvenceimmel, a már említett Arriettyvel és a *Vándorló palotával* osztozik. Rendezője, Yonebayashi Hiromasa az Arrietty után itt is kitett magáért, és úgy gondolom, méltán nevezhető ez az anime a stúdió eddigi alkotásai csúcscának. Sajnálatos módon azt rebesge-

tik, hogy ez talán az utolsó egész estés mozifilmje a Ghiblinek, de reméljük, hogy ez nem bizonyul igaznak.

A történet főszereplője Sasaki Anna, 12 éves, nevelőszülőkel él. Egy ideje nagyon visszahúzódo, emberkerülő és még otthon is csendes lett, noha korábban jó kapcsolata volt nevelőanyjával. Most barátai sincsenek, csupán a rajzfüzete, amelybe mintegy a valós világból menekül. Anna kifejezetten tehetségesen rajzol. Az emberekkel való bármilyen interakciót azonban nem igazán kedveli, különösen a sok embert magában foglaló, zajos eseményeket, mint amilyen egy fesztivál. Ennek hátterében igazából félelem és önutálat lappang. Úgy érzi, nem szeretik, hogy egy „olyat, mint ő” senki nem szerethet – hogy ennek mi a közvetlen oka, az csak később derül ki. Annának



különleges szemszíne van, ugyanis a szemek kék, ami külföldi származásra utal, de ki nem állhatja, ha erre emlékeztetik – ő nem akar különbözni, eltérni a többiektől. Gyermekkori asztmában szenved, ezért aztán nevelőanyja egy kis levegőváltozás érdekében a nyárra vidéki rokonaihoz küldi. Gondviselői, Oiwa asszony és a férje kicsit furák ugyan, de nagyon jólelkűek, és eléggé szabadon hagyják, hogy jöjjön-menjen, tegyen, ami neki jólesik.





Így fedez fel Anna az első napon egy régi és meglehetősen elhanyagolt házat, amely a tengerparti lápon áll és első pillantásra megmagyarázhatatlanul megfogja a kislányt. Anna különös módon ismerősnek érzi a kúriát, amely nagy vonzódást kelt benne. Az áradás elzárja ugyan a parttól, de apály idején át tud menni, hogy közelebről is kikutassa, s nemsokára már álmodik is vele. Álmában a háznak lakója is van, egy hosszú szőke hajú, külföldi kislány, aki később mintegy megelevenedik, ugyanis titkos módon össze is találkoznak. Ennek a furcsa, szokatlan ötlettel teli kislánynak a neve Marnie, és a két gyerek barátságot köt, amelyről nem szólnak senkinek. Igazi titkos barátság ez. Ám Anna nemsokára megtudja, hogy a Lápi Házban már hosszú ideje nem él senki, azután pedig megismerkedik a ház új birtokosainak kislányával, Sayakával, aki Annát hiszi Marnienek.

De hát akkor kicsoda is a szép szőke Marnie, aki éjjeli csónakázásra viszi, piknikkel vendégeli meg és még szülei partjára is beviszi titkos barátnőjét? Élő, valóságos személy? Kísértet? Vagy valami más? Anna nem tudja, de egy idő után már nem is érdekli ez, mert barátságuk mindennél előbbre való. Két kislány szövetsége, amelyben lasscskán lehetőségük nyílik kimutatni, kimondani rejtőgetett érzéseiket és megismerni a másikét, s ilyen módon talán segíteni is egymáson...

Marnie-ről kiderül, hogy bár irigylendő gazdag kislánynak tűnik, de szüleit alig látja, és ha őt hátrahagyják, egyáltalán

nem vidám az élete. Szobalányai gyakran ijesztgetik, dadusa nagyon szigorú vele és legfőképpen, Marnie nagyon magányos teremtés. Anna pedig bevallja neki, hogy bár tudta, hogy ő örökbefogadott és nem vér szerinti gyerek, ám egy napon megtalált egy fizetési bizonylatot, ami szerint nevelőcsaládja pénzt fogad el érte – és amiről előtte hallgattak. Ennyi elég is összetörni egy törékeny gyermeki szív bizalmát és elűtteni benne a kétséget önmaga és mások iránt is.

Marnie és Anna – két magányos gyermeki lélek, mind a saját gondjaival és prob-

*„Marnie és Anna – két magányos gyermeki lélek, mind a saját gondjaival és problémáival, míg találkozásuk és barátságuk egyszerre valós és mégis szürreális, amely óhatatlanul a varázslat mesés világába látszik átnyúlni.”*

lémáival, míg találkozásuk és barátságuk egyszerre valós és mégis szürreális, amely óhatatlanul a varázslat mesés világába látszik átnyúlni. Lassanként kiderül, hogy Marnie legalábbis élő személy volt, amit bizonyít hátrahagyott naplója, amit Sayaka talált meg Marnie egykori szobájában elrejtve. Ám akár álom, akár varázslat a Marnie emlékeibe tett kirándulása, Annának lassanként vissza kell térnie a valóságba, amit a kis Sayaka, Oiwaék, a Lápi Ház által szintén megigézett festőnő, Hisako-san és végül Anna nevelőanyja jelentenek, aki váratlanul megérkezik érte. Az utolsó pillanatban azonban még fény derül Marnie valódi kilétére, valamint arra, miért is töltötte be Annát olyannyira nosztalgikus érzéssel a Lápi Ház látványa, s azt is megtudja, hogy bár szerettei egyre-másra „elhagyták” őt, de mégis vannak barátok és van család, amely mellette áll, ha ő is akarja.



A mozi mondhatni ellentétekre és hasonlóságokra épül. Az eredeti regény norfolki tengerparti helyszínét áttette Hokkaidóba, ahol az autentikus japán környezetben, a szárazföld és víz mintegy határmegzgyéjén áll az angol stílusú vidéki kúria. Főszereplőnk, Anna, egy inkább praktikus kinézettel rendelkező mai lány, rövid sötét hajjal és egyszerű, inkább némi leg fiús ruhákkal. Marnie, aki voltaképpen a másik főszereplőnk, mintha egy századeleji kislány-ideál volna, hosszú szőke loknikkal, kifejezetten „ódivatúan” lányos romantikus ruhákkal és a körülötte lengő csipetnyi tragikummal. Ami mégis közös bennük, az két szemük és a gyermekkori traumatikus élmények. A sztori beindulásától fogva folyamatosan lebilincselő marad, ahogy egyre gyorsabban váltakozik a valóság és az azon túli, talán képzelt realitás, a múlt és a jelen, s a végén mesteri módon egy csapásra összekerülnek a kirakós darabkái és egybeforr a kép. Ugyanakkor mégsem

kapunk pontos magyarázatot arra, hogyan érhetnek össze Anna és Marnie emlékei, hogy mekkora a szerepe a múltból táplálkozó fantáziának, amely képes megmutatni azt is, amit igazából sohasem láttunk, s hozzá a valósághoz hűen.

A történet maga olyan, amely mindenkihez, kicsihez és nagyhoz egyaránt képes szólni, a megvalósításra röviden annyit mondhatnék, hogy mesteri. Még a Ghiblitől megszokott aprólékosságon is felülemelkedik egyes részeknek már-már fotorealisztikus képi megjelenítése, mint például az Lápi Ház aajtán a málladozó festék, vagy a „lencse effektus” ábrázolása, amikor a „kamera” a napba néz. A látványt a Takatsugu Muramatsu által megálmodott zenekari kíséret egészíti ki, melyhez egy amerikai énekesnő, Priscilla Ahn által 2005-ben írt, egyszerű énekszólammal dolgozó, country stílusú melankolikus ending dal adja a koronát fülbemászó dallamával és a mindkét gyermek személyiségéhez egyaránt illő szöveggel. A Ghibli-rajongó szerzőnő a saját személyes élményei és érzelmei alapján íródott „*Fine on the Outside*” című dalát korábban nem kívánta ezek miatt kiadni, ám miután bejelentették a tervezett animét és elolvasta az adaptációhoz szolgáló eredeti regényt, maga ajánlotta fel és küldte be a Ghiblihez, ahol hamarosan ki is választották a mű alapdalul.



Sosem volt olyan sok barátom, míg felnőttem  
 Megtanultam hát, hogy jól ellegyek magamban  
 Csak én, csak én, csak én  
 És kívülről rendben levőnek látszom  
 Amúgy is szeretek egyedül enni az iskolában  
 Úgyhogy csak itt maradok  
 Épp itt, épp itt, épp itt  
 És kívülről rendben levőnek látszom  
 Csak ülök hát a szobámban órák után a holddal  
 És arra gondolok, ki tudja a nevem  
 Sírnál-e, ha meghalnék, emlékeznél-e az arcomra?  
 Elhagytam hát otthonom, becsomagoltam és messzire  
 költöztem  
 Múltamtól egy napon, és nevettem  
 Nevettem, nevettem, nevettem  
 Kívülről rendben levőnek hallatszom  
 Időnként elveszve érzem magam, időnként meg  
 vagyok zavarodva  
 Időnként rájövök, hogy nem vagyok rendben  
 és sírok, és sírok  
 Csak ülök hát a szobámban órák után a holddal  
 És arra gondolok, ki tudja a nevem  
 Sírnál-e, ha meghalnék, emlékeznél-e az arcomra?  
 (Magyar fordítás: Aqualuna – AnimeWeb)



**Alternatív cím:**  
 When Marnie Was There  
**Hossz:** 103 perc  
**Vetítés:** 2014.07.19.

**Műfaj:** dráma, pszichológiai, regényadaptáció  
**Eredeti mű:** Joan G. Robinson

**Rendezés és forgatókönyv:**  
 Yonebayashi Hiromasa

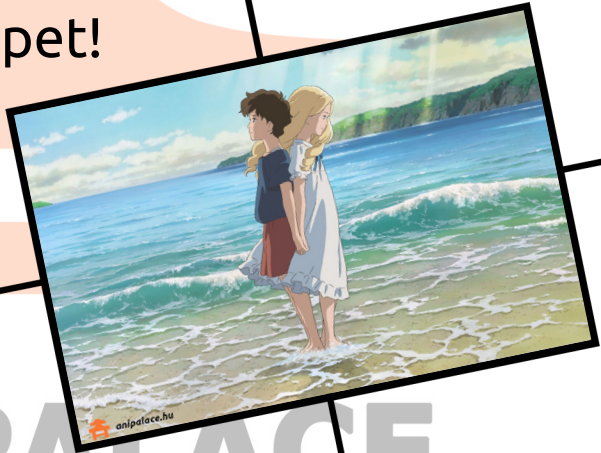
**Karakterdesign:**  
 Ando Masashi

**Zene:** Takatsugu Muramatsu  
**Animáció:** Studio Ghibli

**Értékelés:**  
 MAL: 8,44  
 ANN: 8,34  
 AniDB: 8,85

# Omoide no Marnie

Kattints a képre és töltsd le  
a vezércikkünkhöz járó  
meglepetés háttérképet!



ANIPALACE



# Mushishi

Írta: Strayer 8

„Idegen lények, kezdetlegesek és különösök, ezek a dolgok semmilyen egyéb általunk ismert állathoz vagy növényhez nem hasonlítanak. Idővel az ember félelemmelelve mushinak nevezte el őket.”



A Mushishi a japán történelem egy kitalált időszakában játszódik a XIX. században, gyakorlatilag egy feudális, zárt országban. Azonban ebből nem sokat veszünk észre, mert leginkább a hétköznapi emberek szintjén történnek az események, a történelmi kor csak kiegészítő háttérként szolgál.

A cselekmény epizodikus jellegű, minden részben más karakter kerül a középpontba, aki általában a hétköznapi emberek soraiba tartozik: kézművesek, földművelők, kereskedők életébe nyerünk bepillantást. Az egyes részeket csak Ginko, a mushishi és a mushik kötik össze.

## De ki az a mushishi? És mik azok a mushik?

A fenti szabadfordítás alapján sejthető, hogy a mushik különös lények. Az anime első epizódja egy nagyon szemléletes példával mutatja be őket. Képzeljük el, hogy az összes élőlény elfér a karunkon és a kezünkön, méghozzá fejlettsége alapján tudjuk besorolni őket. Az emberek, emlősök, madarak, halak, hüllők az ujjaink lennének. A növények inkább a tenyerünk felé esnek, a gombák már a csuklónk környékére. Az apró egyszetű vízi lények a könyökünk tájára sorolódnának. De a mushik még távolabb esnek tőlünk. Őket egész a vállig lehet visszavezetni. A mushik állnak legközelebb a koukihoz, amit talán az életvízhez, életítő fényhez, energiához hasonlíthatunk.

Ezek a különös lények egyenesen a koukiból jönnek létre, belőle táplálkoznak, a legtöbb ember számára láthatatlanok, mégis hatással vannak a földi lények életére. Köztes lények, amelyek közelebb állnak a természetfelettihez, a láthatatlanhoz, de a baktériumokhoz hasonlóan mégis előfordulhat, hogy véletlenül vagy szándékosan keresztetik a növények, állatok vagy akár az emberek útját.



A mushik megjelenése rendkívül eltérő lehet. Legtöbbjük leginkább egy egyszerű egyszetűre vagy tengeri lényre emlékeztet ahogy a levegőben úszik. Vannak közöttük kígyó- vagy féregszerű megjelenésűek, ahogy olyanok is, amelyek medúzákra emlékeztetnek. Egyesek erősen hasonlítanak a madarakra. És vannak amorfi lények is, amelyek akár kezdetleges tudattal is rendelkezhetnek.

A mushik nem gonoszak vagy jók, abszolút semleges lények, amik a saját útjukat járják, de ha emberrel hozza össze őket a sors, nem számít nekik. A véletlen találkozásoknak kiszámíthatatlan következményei vannak. Előfordul, hogy egy ember természetfeletti erőre tesz szert, vagy egyszerűen halálosan legyengül, esetleg teljesen megváltozik a viselkedése, sőt a kinézete is.





*„...attól jó ez az anime, hogy sosem tudjuk mi fog történni és Ginkónak sikerül-e segíteni az embereken. Nem várhatunk állandó happy endet.”*

Egyes mushik parazitaként megtelepednek a gazdatestben, mások szimbiózisra lépnek vele, vagy egyszerűen csak csapdába ejti őket az emberi test. De a mushik nem csak ilyen közvetlen módon befolyásolják az embereket; gondoljunk bele, hogy egy középkori társadalomban milyen súlyos következményei lehettek, ha egy mushi befolyásolta a csapadék mennyiségét vagy a nap fényét.

Egyesek viszont képesek érzékelni a mushikat: ők a mushishik. Legtöbbjüket gyerekkoruktól kezdve készítik hivatásukra, hogy teljes jogú mushishiként az országot járják, feljegyzik a különös mushi jelenségeket és meggyógyítják azokat, akiket a mushik betegítettek meg. Az anime tulajdonképpen főszereplője Ginko, a fehér hajú mushishi. Keveset tudunk meg

róla, főleg a mushishi létezéséről és a mushihoz kötődő emlékeiből kapunk morzsákat, mégis az ő kalandjait követjük nyomon. Dióhéjban csak annyi derül ki róla, hogy már gyerekként különleges volt, a mushishikhez került, de még mushishi létére is nagyon közeli viszonyban áll ezekkel a különös lényekkel.

### Cselekmény

Mint említettem, a Mushishinek epizodikus a cselekménye, az egyes részeket csak Ginko köti össze. Ginko folyamatosan úton van és állandóan nyitva tartja a szemét, hogy észrevegye azokat az embereket, akik mushi hatása alá kerülhetnek. Emellett számon tartja a különböző tájak változásait, ellenőrzi, hogy ez egyes kör-



nyékeket mennyire tudják fenntartani és megvédeni mushi uraik.

Ezért minden egyes rész más helyen, más emberek között játszódik. Csak Ginko az állandó karakter, mellette csupán pár visszatérő, ismerős szereplőt láthatunk újra a mushishi világából. Kivételt talán egy család képez, de ők is erősen kötődnek a mushishikhez. Nem Ginko az egyetlen mushishi a történetben, de ő áll a középpontban.

A részek teljesen eltérnek egymástól. Ahogy egy ismerősöm fogalmazott még nagyon régen: attól jó ez az anime, hogy sosem tudjuk mi fog történni és Ginkónak sikerül-e segíteni az embereken. Nem várhatunk állandó happy endet. A mushishik nem szuperhősök, inkább vándor gyógyítókhoz hasonlítanak, akik a mushik okozta problémákra kínálnak gyógyírt. Ám

előfordul, hogy Ginko későn érkezik, illetve a végső döntés általában az áldozaton múlik. Ha ő nem együttműködő vagy nem tartja be az előírásokat, gyakran hiába a mushishi minden erőfeszítése.

Külön pozitívum, hogy Ginko nem tolokodik az előtérbe. Végig a háttérben marad, neki köszönhetően értjük meg hogy mi történik, de az anime valódi erőssége az érzelmekben rejlik.

A betegek nem légüres térben élnek. Van családjuk, barátaik, szomszédai és általában egy közösség tagjai. Érdekes megfigyelni milyen hatást váltanak ki a mushik okozta változások a környezetben és hogy sikerül-e ezen változtatni a kezeléssel. Esetenként szélsőséges érzelmekkel is találkozhatunk, de leginkább visszafogott, hihető reakciókat láthatunk.

Családok, szerelmespárok, szülők és gyerekek, testvérek és barátok a legközelebbi emberek, akik szerves részei a történetnek, nélkülük nem lenne értelme az animének.



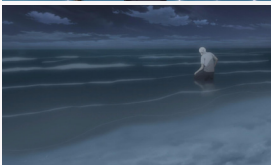


Nem is annyira Ginko és a mushik előzé- se állnak a középpontban, hanem az embe- rek, akiknek meg kell birkózniuk az adott helyzettel. Ezért ne is várjon senki akciódús mágiikus támadásokat, ez nem az az anime. Akadnak izgalmas mushishi-mushi össze- csapások, de nem jellemzőek. Arra viszont tökéletesek, hogy érzékeltessék milyen veszélyes mesterség mushishinak lenni. Fontos kihangsúlyozni, hogy a mushishik nem akarják elpusztítani a mushikat, mivel azok nem gonosz lények. Egyszerűen egy teljesen más világhoz tartoznak és ha rossz csillagzat alatt találkoznak az emberekkel, abból nagy bajok lehetnek. Kivételek per- sze itt is akadnak, de a mushishik sosem gyűlölik a mushikat, még azokat sem, ame- lyeket ki kell iktatni a köz érdekében, mivel túl veszélyesek. Nagyon érdekesek azok a részek is, amikben Ginko közelebbi kapcso- latba kerül a mushikkal.

### Grafika, zene

A Mushisi egy nagyon egyedi anime, ami nemcsak a történetére igaz, de a grafikára és a zenére is. Ha valaki már lá- tott részletet az animéből vagy hallott a zenéjéből részletet, könnyen felismeri a jövőben is a sorozathoz tartozó képeket és dallamokat.

Grafikájában a földszínek uralkodnak, ami még inkább kiemeli a sorozat termé- szetközelségét. Sok a barna, a zöld, a kék. Árnylag kevés az élénk szín, de ha megje-



lenik, annak oka van. Ebből a környezetből kiemelkedik a kouki aranyosan csillogó fé- nye és a mushik áttetsző fehérsége.

A karakterek közül Ginko a legrészle- tesebben kidolgozott, a többiek erősen hasonlítanak egymásra. Ha valaki végig- nézi a sorozatot, könnyen összefolynak emlékeiben egyes mellékszereplők. A környezetábrázolása kifejezetten hangu- latos, könnyű elképzelni az adott emberek életét. Rengeteg táj jelenik meg, minden történet a természetben játszódik, vagy erősen kötődik hozzá. Az erdők, tavak, hegyek, falvak látkepei a festményeket juttathatják eszünkbe. Nincsenek túhegye- sen megrajzolva, mégis egységes egészzé állnak össze, amit jó nézni. A mushik meg- jelenése és mozgása tökéletes. Remekül visszaadják ezt a különös világot.

A melankolikus zene nagyszerűen illeszkedik a keserűes történetekhez. Az openingeket érdeemes meghallgatni. Nemcsak szépek, de visszaadják az anime nyugodt történetvezetését és összetett hangulatát. Az első opening a The Sore Feet Song Ally Kerrtól, a második szériát Lucy Rose Shiver-je vezeti be. Különösen a második szám illeszkedik a történethez. Érdekes, hogy míg az openingek szövege romantikus, Ginko kevés romantikus érzel- met mutat. Ez nem jelenti, hogy nincsenek érzelmei, de azokat csak apró jelekből ol- vashatjuk ki.

Ugyancsak érdekes, hogy az anime minden egyes epizódja egyedi endinget kapott. Az endingek mindegyike instru- mentális, hangsúlyosak a tradicionális hangszerek és többségük erős érzelmeket képes kiváltani, különösen az adott rész után. Túlsúlyban vannak a melankolikus darabok.

### Fogadtatás

A Mushishi manga 1999 és 2002 között jelent meg, a kritikuskok és az olvasók is nagyon jól fogadták. Gyakran bekerült a top 10 manga eladási listába, összesen 3,8 millió példányt adtak el belőle. Az Amerikai Egyesült Államokban,





Franciaországban, Olaszországban és Dél-Koreában is kiadták. A manga és az anime is több díjat nyert, többek között Kodansha díjakat és Tokyo Anime Award. A MAL pontszámai alapján az összes Mushishi anime 8 pont felett áll.

A mangából először egy 26 részes TV sorozat készült 2005-ben *Mushishi* címen, majd 9 évre rá, 2014-ben bemutatták az előző sorozatból kimaradt manga részeket feldolgozó *Mushishi Zoku Shout-t* (20 epizód). Két Zoku Shou special és egy movie is megjelent. A movie-t sajnos még nem sikerült megnézni, de a két special kicsit több betekintést enged a mushik és ezen belül Ginko világába.

A Mushishiből ezen kívül Nintendo DS játékok is készültek, artbookot is adtak ki belőle.

### Összegzés

A *Mushishi* egy egyedi, lassú tempójú mű. Azoknak ajánlom, akik szeretik átadni magukat egy anime hangulatának és nem vágnak akcióra. Van benne valami líraiság, ezért azt ajánlom, hogy legalább eleinte csak egy-egy részt nézzetek meg belőle, hogy ne váljon túl tömennyé. Természetesen vannak erősebb és gyengébb részek, de mindenki megtalálhatja a leginkább neki tetszőt.

Erős a természetközelség, de nem direktikus módon. Egyszerűen a mushik és a

szinte középkori környezet által az anime és az emberek is természetes közegként mozognak a természetben, nem idegenedtek el tőlem mint a mai kor embere.

Az első szériában nagyobb teret kap a földöntúli, a mushik talán fantasztikusabb képességeket kölcsönöznek „gazdáiknak”, de a második szériát éppen amiatt éreztem erősebbnek, hogy előtérbe kerültek az emberek és a döntéseik.

Egy *Mushishi* rész első képsorainál sose tudhatjuk mi vár ránk és hogy vajon Ginko-nak sikerül-e megoldania a helyzetet. Egy szépen átgondolt több, egy külön világ sajátos, japán hangulattal, amire valószínűleg hathatott a japán sintó vallás és a kamikban való hit. Autentikusabb történetnek érzem, mint sok más természetfelettel foglalkozó animét.



*„A Mushishi egy egyedi, lassú tempójú mű. Azoknak ajánlom, akik szeretik átadni magukat egy anime hangulatának és nem vágnak akcióra. Van benne valami líraiság...”*



**Cím:** Mushishi

**Típus:** TV

**Bemutatták:** 2005. október 23 – 2006. június 19.

**Hossz:** 26 epizód

**Rendező:** Hiroshi Naganama

**Értékelés:**

MAL: 8,80  
ANN: 8,807  
AniDB: 8,78  
AA: 9,30



**Cím:** Mushishi Zoku Shou

**Típus:** TV

**Bemutatták:** 2014. április 5. - 2014. június 21.

**Hossz:** 10 epizód

**Rendező:** Hiroshi Naganama

**Értékelés:**

MAL: 8,81  
ANN: 9,022  
AniDB: 9,44  
AA: 8,83



**Cím:** Mushishi Zoku Shou 2

**Típus:** TV

**Bemutatták:** 2014. október 19 – 2014. december 21.

**Hossz:** 10 epizód

**Rendező:** Hiroshi Naganama

**Értékelés:**

MAL: 8,92  
ANN: 9,022  
AniDB: 9,72  
AA: 8,92



# Tokyo Magnitude 8.0

Írta: Hirotaka

A *Tokyo Magnitude* a Bones stúdió keze által jött létre és célja, hogy realiztikusan mutassa be egy lehetséges földrengés következményeit, valamint az emberekre gyakorolt hatását. Az animében történt események akár a valóságot is prezentálhatnák. Komoly, drámai, de ugyanakkor egyszerű, könnyed sorozatot tisztelhetünk benne.



Az anime középpontjában értelemszerűen egy földrengés áll, ami a Richter-skála szerinti 8-as erősséggel rázza meg Tokiót. A történet fiktív szituációkat állít elénk, melyben az épületek mellett a város lakosságának mindennapi élete is romba dől. Minden másnál fontosabbá válik a saját és embertársaink élete. Az animét két részre osztom, az egyik fele a dráma, amit a főszereplők élnek át és ezáltal aggódunk értük, hogy veszlelik át ezt a helyzetet. A másik fele a központosított segítségnyújtás, amit az illetékes hatóságok (a katasztrófavédelem, tűzoltók, mentők, rendőrök, katonák, civil szervezetek) nyújtanak a rászorulóknak. Ezt a kettőt összevegyítve egy realiztikus szituációbrázolást kapunk.

### A személyi tragédia

A Tokyo Magnitude 8.0 egy teljesen átlagos családdal, Onozawaékkel indul (apa, anya, két gyerek), akik élnek megszokott életüket, de a rózsaszín családi idill már megkopott. Élnek a mindennapok hurokszerűen egymást követő eseményeit. A hétköznapok unalmát csak a lány, Mirai kavarja fel, mivel éppen kamaszodik és ennek megfelelően semmi nem jó neki, amire rátesz a szülők önnön tehetetlensége az élettel szemben. A kisebbik gyermek,



a fiú Yuuki, aki még általános iskolás, és a korához illő vidámsággal tölti meg saját és családja életét, bár nővérét ez bosszantja, aminek többször hangot is ad.

A karakterek gyors bemutatása után Yuuki kiharcolja, hogy elmehessen egy robot kiállításra az Odaiba szigetre. Mivel a szülei nem tudnak időt szakítani erre, így Mirai – minden ellenére – kénytelen elkísérni öccsét. A robot kiállítás egy ideig teljesen rendben zajlik, amíg be nem következik a katasztrófa. Megmozdul a föld és az óriási földrengés hatalmas pusztítást okoz Tokióban és a két testvér elveszíti egymást. Itt jön a képbe Kusakabe Mari, aki szintén a helyszínen tartózkodik és Mirai segítségére siet, megtalálja Yuukit és innentől hárman próbálnak a családjukhoz hazajutni a szigetről és mivel sok szárazföldi útvonal járhatatlan, a telefonok nem működnek és a híradás is hiányos, ez nem is olyan könnyű feladat. Mari, Mirai és Yuuki együtt állnak be a segítségre váró tömegbe, fegyelmelzeten követik az



utasításokat és folyamatosan követik a híradásokat, mert számukra minden ott-honnan kapcsolatos információ fontos.

Útjuk során mindhármuk jól megismerjük, különösen igaz ez Mirai-ra, mivel róla nem kapunk előzetes bemutatást. Megtudjuk róla, hogy anyja és kislánya várja otthon, ezért nagyon aggódik, mégis elképesztő önzetlenséggel segít a két gyereknek. Szimpatikus karakter, akit hamar megkedvelünk. Mirai viszont gyorsan ébreszt bennünk negatív érzéseket. Többször enged önző kirohanásainak és szidja le Yuukit, panaszkodik a családjáról. Mégis





az anime közepétől pozitív jellemfejlődés figyelhető meg nála.

Tagadhatatlan, hogy Yuuki az anime azon részét képviseli, ami megmosolyogtat minket. Egyszerű, aranyos gyerek, akinek folytonos vidámsága könnyít a drámai szituációkon és a feszültségen. Kíváncsisága többször viszi a bajba, gondot okozva a két lánynak.

A három karakter sok más emberrel is találkozik útjuk során, akiket egy-egy rész erejéig mi is megismerünk és egy kicsit az ő helyzetükbe is betekintést nyerünk, ami teljesebbé teszi a képet.

A drámai hatás exponenciálisan bontakozik ki. Alacsony szinten kezdődik, és lassan emelkedik, egy ideig látszólag azonos szinten marad, de az anime közepétől látványossá válik. Rátelepszik a karakterekre, körülölel minket és meg is tréfál, egyre jobban fogunk aggódni és izgulunk, hogy mindenki épségben érjen haza és otthon minden rendben legyen.

## A társadalmi katasztrófa

Akármiilyen katasztrófa történik a világban, az első és legfontosabb dolog a válságkezelő hatóságok gyors, higgadt, szervezett, összehangolt működése, az emberi életek megmentése érdekében. Az anime ezt sokféleképpen mutatja be: Mari és a gyerekek a katonaság segítségével jutnak ki a szigetről, a kórházak mellett elsősegély sátrakat húznak fel, az iskolákban ideiglenes szállást alakítanak ki.

Azonban akad olyan hely is, ahol a földrengés halálos áldozatait helyezték el és csak egy címke jelzi, hogy



azonosítva van-e vagy sem. A romok között robotjárművekkel próbálnak túlélőkre bukkanni. A város több pontján osztanak elsősegélycsomagot, vizet, pokrócot.

A nagy erejű földrengésnek, és a további utóregnéseknek köszönhetően semmilyen tömegközlekedési jármű nem üzemel, ezért a legtöbb ember gyalog próbál eljutni célállomásához. De ez sem könnyű. Sok utat elzárnak a romok, az aszfalt hol kiemelkedett, hol beszakadt.

A város több pontján tűz ütött ki. A mobiltelefon hálózatok túlterheltek, a vezetékes nem működik. Mari is csak a saját hordoz-

ható készülékén követi a híradásokat, ha ha mondanak valamit az otthonáról, ám ez az információforrás is hiányos. Talán itt érdemes egy olyan hibát megemlítenem, hogy sajnos az anime nem megy bele annyira mélyen a hatóságok munkáiba, hogy a néző is teljesen átlássa a dolgokat.

Nem látunk irányító parancsnokságot, vagy olyan karaktert, aki megszervezi a mentést és a rászorulókat ellátását. Viszont a készítő az érzést csinálták így, azért választották Mariék, és ez által, az egyszerű emberek (akik mi is vagyunk) nézőpontját, mert hasonló helyzetben mi sem tudnánk semmit erről, csak az érdekelne minket, hogyan jutunk haza, mi van a családukkal, mikor leszünk újra biztonságban. Nem szükséges látunk, hogy ki vezeti a segélycsapatokat, csak azt várjuk, hogy ott legyenek, ahol kell és segítsenek. Talán ez az, amiben a Tokyo Magnitude különbözik bármely más katasztrófát bemutató filmtől.



## Megvalósítás

A Tokyo Magnitude lineáris történetvezetéssel rendelkezik. Mari, Mirai és Yuuki hazafelé tartó útját követjük nyomon. Az anime felépítésében érdemes megfigyelni, hogy egy-két drámai pillanatot egy vídám, vagy csak egyszerű, nyugodt pillanat, esemény követ, oldva ezzel a karakterekre és a nézőre nehezedő nyomást. De nem lankadhat a figyelmünk, hisz ezt a kis nyugalmat bármikor megszakíthatja valami váratlan esemény.

A grafika az egyszerűséget követi, hiszen nem kell, hogy a látványon legyen a hangsúly. Persze látnunk már szebbet 2009-ben, de én ezt nem rovom fel hibának. A karakterek rajzolása lett a legegyszerűbb, a távoli hátterek már jobbak, de a közeli környezet ábrázolása sikeredett a legszebbre. Jól látható mekkora pusztítást végzett a földrengés, a leomlott vagy dűldelező házak, a törésvonalak az úton,



mind szépek. Az animációval sem volt különösebb bajom, megfelelőre sikerült. A zene teljesen átlagos, az opening, endig és az aláfestő zenék is felejthetőek. Az openingnek a képi világa különleges, a szinte teljesen romba dőlő Tokiót láthatjuk fekete-fehér képekben.

Az anime 11 részes, szépen lezárt, epilógussal rendelkező mű, amiben nem maradnak kérdőjelek, mindenre megkapjuk a választ.

Az anime 2009-ben elnyerte a Japán Media Arts fesztivál kiválóság díját. A készítők alapos kutatásokat végeztek, korábbi feljegyzéseket vizsgáltak át, hogy minél élethűbben próbálják meg szimulálni egy hasonló eseményt. Abba pedig külön érdekes belegondolni, hogy a japánok számára oktató jelleggel is készült.



A Tokyo Magnitude 8.0 önmagában egyedi, és bár a karakterek nem kiemelkedőek, nem is rosszak. Átlagos, egyszerű emberek, szerethetőek. Aki kedveli a drámát és realiztikus eseményábrázolást szeretne látni, az mindenképp nézze meg, és ha nem is fogja kiemelkedőnek tartani, bánni biztos nem fogja senki, hogy megnézte. Egy különleges, remek színfolt az animék világában.

*„Akármilyen katasztrófa történik a világban, az első és legfontosabb dolog a válságkezelő hatóságok gyors, higgadt, szervezett, összehangolt működése, az emberi életek megmentése érdekében.”*



**Műfaj:** dráma

**Stúdió:** Bones

**Hossz:** 11 rész

**Év:** 2009

**Értékelés:**

MAL: 8,22

ANN: 8,18

AniDB: 8,09

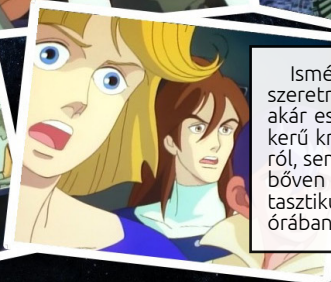
**Felirat:**  
[Uraharashop](#)





# Tizenegyen voltak

Írta: pintergreg



Ismét egy régebbi, de annál jobb animét szeretnék figyelmetekbe ajánlani. Bár a címről akár eszünkbe juthat Agatha Christie nagy sikerű krimi regénye, itt szó sincs gyilkosságokról, sem eltűnő emberekről. Bár rejtélyek bőven akadnak itt is, de egy tudományos-fantasztikus drámáról van szó, méghozzá másfél órában tálalva.



## Kiindulás

Ahogy az emberiség eljutott távoli csillagrendszerekhez, több idegen fajjal is találkozott (például a teljesen emberismerő savanokkal és az emberekre sokkal kevésbé hasonlító seguranokkal). Háborúkkal tarkított időszak után azonban számos világ aláírta a Csillagközi Szövetséget megalapító egyezményt, megteremtve ezzel a rég áhított békét. Az anime történései előtt 120 évvel pedig megalapították a Cosmo Akadémiát is, amely az űrkutatás elit iskolája és azok akik az akadémián végznek a társadalom vezető pozícióit töltik majd be. Három évente tartanak felvételi vizsgát, amelynek első körét a jelentkezők mindössze 0,1%-a teljesíti. A második kört 3,7%, így hétszázan kerülnek az utolsó körbe.

A jelentkezőket véletlenül tízes csoportokba osztják, majd a kompokhoz



irányítják. Az egész folyamat a lehető legprecízebben, jelentős mértékben számítógépekkel felügyelve zajlik. Az utolsó vizsga (ezúttal) egy hajózási próba. A tíz véletlenszerűen választott jelentkezőt ezután elviszik egy sorsára hagyott, sérült, és pusztuláshoz vezető pályán levő hajóra. A fedélzetre is önerőből kell eljutniuk, csak-hogy a fedélzetre érve már tizenegyen vannak. Nem sok idejük maradt, hogy hozzászokjanak a gondolathoz: valamelyikük nem közéjük tartozik. Máris munkához kell látniuk, ha teljesíteni akarják a vizsgát. A vizsgát, mely során meg kell küzdeniük a kialakult, váratlan helyzettel, a bizalmatlansággal és a múltjukkal, valamint rendbe kell tenniük a hajót, hogy 53 napig túléljék a küldetést, ezzel teljesítsék a felvételi vizsgát. Külső segítség nem áll rendelkezésre, ha valamit nem tudnak megoldani, küldhetnek ugyan vészjelzést, de ez egyben sikertelen vizsgát is jelent. Ha egy valaki elbukik, mind a tízen elbuknak. Persze eleve tizenegyen vannak...



## Karakterek

### Lane Tاداتos [Tada]

Terran, a Sibberies bolygóról. Fiatalon árva lett, a falujának idős vezetője vette magához és segítette neki fejleszteni telepátkus képességeit, mely miatt a gyanú középpontjában áll.



### Frolbericheri [Frol]

Egy, a szövetségen kívüli bolygóról, Venéről származik, ez beszédén is észrevehető, ugyanis nem a szövetségi standard nyelvjárást használja. Igen heves természetű.



### Mayan Baceska király

Savan, az Aritosca Le bolygóról. Nemrégiben koronázták királlyá, a vizsga eredménytől függetlenül vissza kell térnie népéhez, a vizsgával mindösszesen bizonyítani akarja képességeit. Hamar átveszi a vezető szerepet, a kezdetektől fogva gyanakszik Tada-ra.



### IV. Doricas Soldam

Savan, szintén az Aritosca Le bolygóról. Arisztokra, aki a savanok terranok feletti felsőbbrendűségében hisz és kérdés nélkül követi a királyt.



### Ganigas Gagtos [Ganga]

Savan, a Toledolega bolygóról. Erős izmos, de barátságos alak.





### Amazon Carnais [Amazon]

Terran, a harcosok, vadászok lakta Shushu bolygóról. Emiatt testén számos heg található. Ha felvételt nyer, mérnök szeretne lenni.



### Vidmenir Knume [Knu]

Egyike a nem emberi jelentkezőknek, a szövetségen kívüli Vidknu bolygóról. Magas hüllőszervű, nyugodt és megfontolt lény.



### Glenn Groff

Szintén nem ember, a seguran fajhoz tartozik az Ashwhite bolygóról.



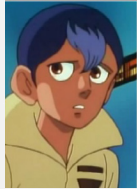
### Dolph Tasta

Terran, a Peroma bolygóról. Csöndes békeszerető.



### Toto Ni

Savan a Mis bolygóról. Félték, de együtt érző és szereti a növényeket.

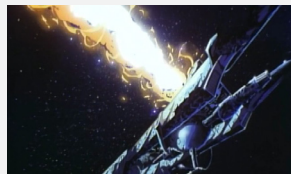


### Chako Kacka

Terran a Ques bolygóról. Bár terran, bármikor összeáll a savanokkal, ha az érdekei azt diktálják.

Az anime Hagio Moto 1975-ös, Shōjo Comic-ban futott háromrészes mangáján alapul, amelyet 1976-ban a Shogakukan Manga díjjal jutalmaztak. Az első feldolgozás 1977-ből való, a Shōnen Drama Series egyik epizódjaként adaptálták. Ezt követte az 1986-os anime film, majd 2004-ben még színpadra is vitték.

Az animeadaptáció igen pontosan követi a mangát, eltérések pár apróságon kívül csupán a tény adatokban találhatók: például a mangában 2 évente vannak felvételi vizsgák, az akadémiát 300 éve alapították, a második kört 10% teljesíti és más a történéseknek otthont adó hajó neve.



## Értékelés

A grafika és az animáció a kora ellenére igen szép. A történet végig izgalmas, a karakterek jól eltaláltak, véleményem szerint igen valószínűleg mutatják be helyzetet. Nálam 9 pontot kapott, bátran ajánlom mind a mangát, mind az animét bárkinek. Egy remek tudományos-fantasztikus világba helyezett drámáról van ugyanis szó, amely ha épp alkalom nyílik rá az oldottabb oldalát is megmutatja. A klasszikus animék kedvelőinek pedig úgy vélem kötelező darab!

**Cím:** Juuichinin Iru!

**Hossz:** 91 perc

**Év:** 1986

**Műfaj:** akció, kaland, rejtély, sci-fi, dráma

**MAL:** 7.42

**ANN:** 7.489

**AniDB:** 7.41

**Forrás:**

<http://frolbericheri.tripod.com/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/They\\_Were\\_Eleven](https://en.wikipedia.org/wiki/They_Were_Eleven)

[http://myanimelist.net/anime/1901/11-nin\\_iru!](http://myanimelist.net/anime/1901/11-nin_iru!)



# Bernárd maci kalandjai

írta: Iskariotes



A jegesmedvék aranyosak és kedvesek, a Coca-Cola reklám filmjei óta meg már azt is tudjuk, hogy jéghideg kólát isznak az Északi Sarkon, plusz amióta a kihalás szélére sodródtak, divat őket védeni. Ebből logikusan jönne az, hogy egy jeges maciról szóló gyerekeknek szánt animációs sorozat csak tündi-bündi lehet. Hát egy nagy frászt. Bernárd barátunk kőbunkó, hisztérikus, agresszív, mindenkivel csak üvöltözni tud és még kólát sem iszik.



## Most akkor mi is ez?

Bernárd vagy koreaiul *Backkom* egy koprodukciós anime(?) franchise. Az átlagosan 1-3 perces kis epizódok elkészítésében összesen három nemzet lányai és fiai vettek részt, így megtalálható köztük francia, spanyol és koreai is.

A francia felet az M6 képviselte, de ők esetünkben irreleváns gyártó, ami fontosabb az a spanyol és a koreai cég. Mivel a spanyolokat a BRB International képviselte, akik a hazai anime kedvelők több sorozatból is ismerhetik, hiszen ők készítették a Willy Fog 80 nap alatt a Föld körül sorozatot és részt vettek az Iron Kid sorozat létrejöttében is. A koreai RG Animation Studios a Backkom világon kívül még nem nagyon jeleskedett más animékkal, csak további kis pár perces munkákkal. Ezenkívül még több kisebb stúdió is csatlakozott a munkálatokhoz, de ők zömmel a BRB leánycégei voltak.



*„A sorozat középpontjában egy jegesmedve, Bernárd található. Ő egy középsztyálybeli medvét alakít a sorozatban, aki hol lakásban, hol pedig házban lakik.”*

Az animáció egyedi lett, a három stúdió ötvözte a CGI-s grafikai megoldásokat a CEL technológiával. Bár a rajzolás nem lett szemelt kápráztató, de az élénk színek. A harsány képi világ tökéletesen megfelel a kisgyermeknek szánt látványvilággal. A rövid, pergős Mr. Bean-es történetekért a spanyol Creative Studio Screen 21 alkotógárdája felelt. Ezzel párhuzamosan a rendezést is két spanyol látta el méghozzá: Claudio Biern Lliviria és José Luis Ucha. A zenét pedig Oscar Maceda Rodríguez komponálta.

## Karakterek

A sorozat középpontjában egy jegesmedve, Bernárd található. Ő egy középsztyálybeli medvét alakít a sorozatban, aki hol lakásban, hol pedig házban lakik.

Nem tudjuk, hogy mit dolgozik (egyszer mondjuk pizza futárként ábrázolták) pontosan, de az biztos, hogy elégedél egy feltehetőleg háború utáni városban, hiszen rajta és még pár állaton kívül senki nem él ott (elégé háború utáni zongató, hogy a készítő soha sem rajzoltak még egy háttér macit se). A cselekmények, amikbe Bernárd belekeveredik, teljesen hétköznapiak, mint például: egérintés, csomagszállítás, bevásárlás stb. De köszönhetően folyamatos kétbalkezeségének és szerencsétlenkedésének előbb vagy utóbb, de mindig bajba kerül. Szerencsére a sorozatban mindig mókásan érnek véget ezek a kalamajkák a va-



lós léttel ellentétben. Bernárd nem csak ügyetlen, de emelett hamar hisztérikussá is válik és akkor sajnos a környezetén tölti ki haragját, amiből általában mindig ő jön ki végül vesztesen természetesen. A komplex jellemrajzhoz hozzátartozik, hogy együttműködésre képtelen a medve, ami leginkább a sport évadban látszik a legjobban, ahol csapattársait folyamatosan bántja, ellenfeleit pedig sértegeti és gúnyolja. A sorozatban több visszatérő karakter is található. Az egyik Lloyd, a fiú pingvin és Eve a lánypingvin.





Habár Eve-be mind Lloyd mind pedig Bernárd szerelmes, a lány nem nagyon titkolja, hogy neki inkább a csokornyakkendős pingvin fiú jön be semmint a jegesmedve barátunk. A két pingvin jellemre kedves, segítőképz, becsületesek és aranyosak.

A negyedik karakter Zack, a mindig rosszban sántikáló gyík. A mindig nap-szemüveget és sálát hordó hulló általában Bernárd orra alá töri a borsot vagy éppen



próbál valamit elemelni tőle. Míg a pingvinek kedvesen próbálnak Bernárddal viselkedni Zack ugyanolyan agresszívan veszi fel a harcot, ahogyan Bernárd szokta, csak éppen nagyobb sikerrel.

Ritkábban, de néha Góliát is felbukkan, aki egy csivava és semmi más dolga nincs csak az agresszív ugatás. Itt jegyzem meg, hogy a szereplők egyáltalán nem beszélnek maximum valami torokhangú kommunikációt folytatnak egymással.

### Sorozatok

A készítőik összesen három sorozattal rendeztettk meg a nézőket.

Az első széria 1-3 perces kis történeteket mesél el Bernárd mindennapjaiból. Rövid és humoros kis szösszenetek ezek.

A második szezon hosszabb játékidővel futott, itt már egy epizód 3-7 perces volt, ami vagy egy történetet mesélt el vagy két rövidebb sztorit.

Míg végül van egy harmadik széria is, ami kimondottan a sportlásról szól, leginkább egy olimpián vagy akár egy téli játékokon játszódik. Ez az egyetlen olyan széria, ahol végig lehet hallani más karaktereket és lehet tudni, hogy nem csak az előbb felsorolt karakterek léteznek a Bernárd univerzumban.

Ezenkívül létezik egy másik felosztás: eszerint a Backkom öt szezont élt meg 2006 és 2011 közt, 10, 13, 13, 13, 11 ré-



szekénti évadokról lehet beszélni. De ezzel csak az első szezon epizód mennyisége jön ki, így ebben a felosztásban nem lenne helye sem a másik 52 résznek sem pedig a Sportsnak.

Film

2007-ben mutatták be a Bernárd mozifilmet a Csészeutazás alcímmel. Ha valami, akkor leginkább ez lett anime, hiszen a készítője az RB stúdió, míg a rendezője a koreai Lim Ah-ron volt. Ez az egyetlen Backkom alkotás, ahol emberi hang is hallható, a narrátor szerepben.



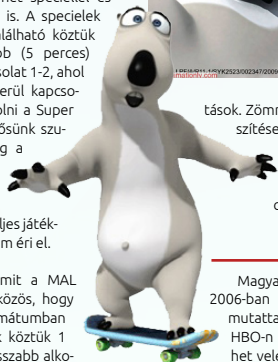


A történet főszereplője Tyler, egy kisfiú, aki egy havas napon kis kalamajkába kerül. Góliát elrabolja tőle a maciját, de hozzá kerül a Mikulás varázstalizmánya, így egy szempillantás alatt az Északi-sarkon találja magát ahol Bernárdba, Lloydba és Évába botlik, innen pedig a sivatagba kerülnek, ahol Zack is csatlakozik a kis csapatához. Végül mindenki oda kerül vissza, ahonnan indult és mindenki megkapja a szívének kedves ajándékot.

## Specielek

A Backkom a már felsorolt dolgokon kívül rendelkezik még hét speciellel és egy antológia kiadással is. A specielek eléggé változatosak, található közöttük folytatásos és hosszabb (5 perces) történet is, mint a Kapcsolat 1-2, ahol Bernárd egy UFO-val kerül kapcsolatba, de ide lehet sorolni a Super Backkomot is, ahol főhősünk szupermenként menti meg a helyzetet. De persze találhatók itt rövidebb alkotások is, mint az I love picnic, aminek a teljes játékideje még az 1 percet sem éri el.

Az antológiában, amit a MAL rendezett össze, az a közös, hogy mindegyikük ONA formátumban jelent meg. Találhatóak közöttük 1 percnél rövidebb és hosszabb alkotások.



tások. Zömmel a specielek kiegészítői, de találhatók itt teljesen új történetek is, mint a Backkom a könyvtárban című kis rész.

## Hazánkban

Magyarországon először 2006-ban a Cartoon Network mutatta be, azóta pedig az HBO-n és a Megamaxon lehet vele találkozni, mint mű-



soridót kitöltő kis blokk. Illetve két DVD kiadás is megélt itthon a Backkom, amiken gyakorlatilag az első évad található.

*„... az élénk színek, a harsány képi világ tökéletesen megfelel a kisgyermeknek szánt látványvilággal.”*

## Díjak

- A legjobb animációs sorozat: Stuttgart Animációs Filmfesztivál (2006)
- Mipcom Jr. Challenge Award Licensing díj (2004)
- Jelölés „A gyermekek és az oktatási programok” Dong-A Nemzetközi Fesztiválja Cartoon & Animation kategóriában (2004)
- Döntős az Annecy Nemzetközi Animációs Filmfesztiválon (2003)



**Cím:** Backkom (Bernard)

**Hossz:** 3x 52 rész + film és specialek

**Év:** 2006-2013

**Stúdió:** RG Animation

**Itthon vetítik:** Cartoon Network, HBO, Megamax

**Értékelés (1. évad):**

MAL: 6,06

Imdb: 6,7

# Imawa no Kuni no Alice

Írta: Hikaru Takaheshi

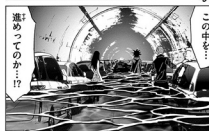
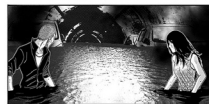
**Tanulság:** *sose ítélj a borítóról. A legtöbb kötet borítóján egy agyontetovált ember látható, akiről én bármikor azt gondolnám, hogy valamilyen mágikus erővel bír ilyen testfestés mellett (mint ahogy az a legtöbb mangában lenne), na ő csak egy egyszerű pszichopata...*

## Sztori

Az egész történetünk a főszereplő bemutatásával kezdődik, akiről megtudhatjuk, hogy szerencsétlen. Tipikus rossz tanuló, a mangaka által egy kicsit eltúlozott hátrányos helyzetben éli teljesen átlagos napjait. Természetesen eleve van abból, hogy elvárják tőle, hogy saját magától megcsináljon bármit is, úgyhogy ideális, hogy mellé kapunk egy másodfőszereplőt, aki szinte mindenben a főszereplőre hajaz, kivéve hogy ő még kiemelten perverz is. Hogy egy minimális érettség is legyen a csapatban kapnak egy védelmezőt, aki ugyan meglehetősen agresszív, igyekszik felnőtteken viselkedni. A történet beindító

pontja az, amikor a főszereplők rájön, meg akarja változtatni ezt a világot, legalább annyira, hogy eltűnjön minden aminek felelősség szaga van. Ezt a kívánságát egy váratlan időben megjelenő tűzijáték fogja teljesíteni, ami hirtelen átrepíti a három szereplőt egy posztapokaliptikus Tokióba, ahol ugyan vadászni kell a még meg nem romlott tartós élelmiszer után, de szerencsére a cigiben a dohány nem száradt ki.

Igyekeznek élvezni a helyzetüket, ám érett főszereplők jó előre meglátja hogy valami van a háttérben: a túléléshez nem elég kaját találniuk, még azt is el kell intézniük, hogy az ismeretlen erő az égben ne ölje meg őket álmukban. Itt a „Borderlands”-en ezt úgy lehet elérni, hogy



meghosszabbítják a vízumukat különböző játékok teljesítésével.

## A lényeg

Ezzel meg is kaptuk a manga alapját. Tehát a szereplők játékokat teljesítenek, melyek lehetnek logikai- fizikai- vagy akár érzelmi alapúak is. Ezek különböző épületekben, helyszíneken játszódnak, hogy ne unjunk rá a látványvilágra. Ami pedig ráveszi a szereplőket hogy játsszanak, az a túlélési ösztön.

Ezek a játékok a posztapokaliptikus világgal keverve élvezhető kombinációt alkotnak, azonban önmagában ebből még nem lesz jó a manga. Kéne még bele egy kevés érzelmek vagy cselekmény, mert különben monotonná válik, ahogy ez a múlté tapasztalható is. Érzelmeket ugyan próbál belefoglalni a tisztelt mangaka, de hiába történik valami nagy, váratlan vagy izgalmas, mesterien tudja aulmassá varázsolni az egész szálát valami túlhúzással vagy túlkombinálással.

Az érzelmeket alapozza a játékok brutalitására és a szereplők hátterére, ám hogy egyre több szereplőt mutat be egyértelműen látszik, hogy kifogyott a tini bajokból. Nem nehéz rájönni, hogy mindegyik szereplő, aki bejutott Borderlandsba, valamilyen felnagyított tini problémával küzdött életében, de ezek hamar erőltettté válnak.

Az érzelmek „furcsa” kimutatásán kívül másik nagy hibának tartom a mangában, hogy hiányzik a körités.

A cselekmény nem halad, csak változik a szituáció. Ahogy haladunk előre minimális információt kapunk a helyzetről pedig rengeteg kérdés merül fel, mint például:



hogy kerültek ide, hogy juthatnak ki, mi ez a hely, ki akarja megölni őket stb. És ezt még az is csak rontja, hogy a játékok alatt megáll a cselekmény minden szempontból. Nem kapunk új információt, és sokszor úgy tűnik, hogy a szereplők megfedkeztek arról, hogy ki akarnak jutni. És ez nem úgy értendő, hogy a folyamatos félelem és izgalom eltereli a figyelmüket, hanem hogy személyiséget váltanak. Aki eddig azon aggodott, hogy hogyan jusson

ki, hirtelen überlogikával rendelkező shounen szereplővé változik és képes tudásának 100%-át felhasználni az adott játék megoldására. Ez olyan szempontból érthető, hogy ezek a játékok adják a manga lényegét, de ugyanakkor egyízűvé is teszik.

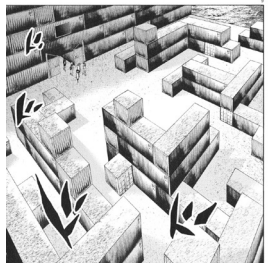
### Értékelés

Az információhiányt személy szerint annak tudnám be, hogy az író eleve nem tervezett befejezést a mangának, csak belekezdett egy világba, anélkül hogy belegondolt volna, mi lesz a vége. Sok hasonló esetről lehet hallani, ha igaz a gondolatmenetem, akkor eleve nem is akart érdekes sztorit kitalálni, inkább érdekes játékokat tervezett.

De ha már a játékokról szol, véleményem szerint ezek lehetnének eredetibbek is. Azzal, hogy megállapították az elejét, hogy négy játéktípus van, nagy öngólt rúgtak, mivel a játékok onnantól kezdve ugyanazokon a témákon alapulnak, azt eredményezve, hogy semmi olyat nem tudnak mutatni, amit ne láttunk volna már más mangában, animében, sorozatban vagy máshol.



Összességében a manga meglepően élvezhető. Ha valakit nem is érdekelnek a játékok, még mindig azt lehet mondani, hogy van egy minimális cselekmény ami akár érdekes is lehet, ha egyszer úgy alakul, hogy megtudunk valami érdemleges információt. A szereplők sokszor logikátlan gondolkodásától eltekintve nincs feltűnőbb baki, és a „horror” hatás is egész jól átvethető.



**Angol cím:**

Alice in Borderland

**Mangaka:** Haro Aso

**Év:** 2010 -

**Eddig megjelent:** 15 kötet

**Műfaj:** Akció, horror, shounen, természetfeletti, pszichológiai

**Értékelés:**

MAL: 8,15



# AnimeWeb interjú

Készítette: AniMagazin

Miért indítottátok el az oldalt, mi adta az ötletet?

*Idén 15 éves az AnimeWeb oldala, mely a legrégebb óta működő hazai animés portál. Ennek kapcsán készítettünk egy interjút az oldal alapítójával GG-vel és másik adminjával Aqualunával. Fogadjátok szeretettel!*

**Sziasztok! Először is gratulálunk! Milyen érzés, hogy már 15 éves az oldalatok, hogy ez a legrégebbi, jelenleg is működő magyar animés oldal? Gondoltátok volna, hogy ennyi ideig működtetitek?**

**GG:**

Köszönjük! Mikor az egész ötlet felmerült, mindig csak a következő kis lépés és cél volt a fontos. Azt már az elején éreztem, hogy végre megtaláltam azt a hobbit, amit tartósan szeretnék csinálni és ami megfelelő számomra. De akkor még nem gondolkodtam annyire hosszú távon. Az ember amíg fiatal, nem gondolkodik annyit előre és nem rágódik annyit a múlton sem, nem teszi fel a „mi lett volna ha” és a „mi lesz ha” kérdést, így nem fél belevágni emiatt semmi újba. Nem tart tőle és nem is török össze a kudarcok. Később persze mo-

solyogtam, vagy mérgelődtem sok baklővésen az oldallal kapcsolatban is, de utólag könnyű okosnak lenni. Ezért picit bosszant is, mikor a fiatalok ugyanazt a hibát akarják elkövetni. Sajnos viszont magamon is észreveszem, hogy a szerzett tapasztalatok miatt sokkal óvatosabban vágok bele új dolgokba, ilyen szempontból visszaható-dóbbá váltam. Ellenben talán így jobbak az esélyek befejezni egy-egy adott dolgot.

**Aqualuna:**

Igazából én csak kb. félúton kerültem ide. 2007-ben lett netem, jól emlékszem, hogy egy *Full Moon wo Sagashite* zenét keresve akadtam rá az oldalra, ami azonnal megfogott a barátságos légkörével, személyes lila dizájnjával. Akkor még statikus html oldal volt. Eleinte csak felhasználóként látogattam, majd készítettem pár ismertetőt, és mikor pár hónap múlva átváltott php alapúra, szerkesztői státuszot kaptam. Öszintén szólva, fogalmam sem volt akkor arról, hogy ez egy mennyire régi oldal és még működött több kortársa is, mint például az azóta már bezárt MangaZin. Úgy öt éve esett le, hogy azért nem semmi, hogy ilyen régóta fennálló oldalon működöm. :) Öszintén szólva nagyon örü-

lök neki és büszke vagyok rá, annál is inkább, mert nekünk is volt egy-két válságos időszakunk, amikor majdnem bezártunk, illetve pár körülmény szinte ellehetetlenítette a normális működést. Voltak hullámvölgyeink, de kitartottunk, és megérte.

*„Mikor az egész ötlet felmerült, mindig csak a következő kis lépés és cél volt a fontos.”*

**GG:**

Anno azt sem tudtam mi az az anime, annak ellenére, hogy már sokat láttam. Aztán már éppen kezdtem „felőni” és „leszokni” az animációs filmekről, amikor megnéztem egy *Sailor Moon* epizódot egy német csatornán. Attól kezdve lettem fan. Később magyar magazinként is megjelent és akkortájt lett iskolában olyan lehetőségem, hogy többet netezzek. És akkor jött is a saját honlap ötlete. Így készült az AnimeWeb őse, ami rövid ideig csak a Sailor Moonnal foglalkozott.



Szia üdvözöllek a **Sailor Moon GG-Technology** lapjain!

*És árulok a reggeli, vagy vacsora! megcsinálni, egyelőre hasznos információkkal szolgálhatok neked? A Sailor Moon sorozatban általánosan elterjedt névvel, az anime sorozatokkal is megismerkedhetsz.*



*A karakterekről szólhatom nálam (énekeket is) post árulok, kintem rá a bemutató-része!:*

- A **SAILOR MOON** sorozatokról (jelenleg, a karakterekről részletesen).
- A **SAILOR MOON** sorozatokról (újra) részletesen.
- A **SAILOR MOON** sorozatokról (újra) részletesen (újra) részletesen.
- A **Sailor Moon** sorozatokról (újra) részletesen (újra) részletesen.
- **Érdeklődök a reggeli! (galea - jelszó: 11 kappan).**
- **Érdeklődök a vacsora! (galea - jelszó: 11 kappan).**
- **Érdeklődök a reggeli! (galea - jelszó: 11 kappan).**
- **Érdeklődök a vacsora! (galea - jelszó: 11 kappan).**

*• **Érdeklődök a reggeli! (galea - jelszó: 11 kappan).***

2000







Az Internet Server Error eme horribilis világából aztán úgy léptünk meg, hogy új szolgáltatóhoz költöztünk, ami igaz hogy többre került, viszont legalább megbízható azóta is.

## Melyik a kedvenc területek? Manga, anime, egyéb?

GG:

Részemről inkább a régi vágású történeteket kedvelem, mindegy, hogy anime vagy manga. Lényeg, hogy szép (lehetőleg minél kevésbé látsszon komputeranimálnak) rajza legyen, és elgondolkodtató, nem hétköznapi története, kis romantikával és humorral fűszerezve. De amúgy lehet tőlem sci-fi, mecha, krimi, stb.

Aqualuna:

Személy szerint nekem az animék, azon belül is a régi animék és általában a shoujók. A mangákkal jó ideig nem volt szorosabb kapcsolat, ez csak 2-3 éve változott meg. Az oldalon belül fordítani szeretek és ismertetőket, cikkeket készíteni, utóbbiakra sajnos már kevesebb időm van. De a Japánnal összefüggő dolgokat, érdekességeket is szeretem, elsősorban a folklórral és a hagyományokkal kapcsolatosakat.



## Melyik volt a legsikeresebb projektetek?

GG:

A régi animék fordítása közül talán a *Kamikaze Kaitou Jeanne*-t emelném ki, az újabbak közül az *Omoide no Marnie*-t és jóvámbeliben az *Akagami no Shirayuki-himét*. Mangában a *Neon Genesis Evangelion* és a *Shingeki no Kyojin*.

De büszke vagyok mind a körülbelül 700 anime ismertetőnkre és vagy 100 japánnal kapcsolatos ismeretterjesztőnkre és mindenre, amit valaha bárki közzétett nálunk.

„Csak a Duracell nyuszis szlogent idézhetem: „Még mindig működik.” :)”

Aqualuna:

Vitán felül a Shingeki no Kyojin (Attack on Titan) manga, amely még most is futó projektünk. Animék közül a *Saiunkoku Monogatari*, ami azért is érdekes, mert ez még szintén befejezetlen, illetve most legújabban az *Omoide no Marnie* és az *Akagami no Shirayuki-hime*.

## Melyik projektre/ötletre, fejlesztésre vagytok a legbüszkébbek?

GG:

Magam részéről itt magát az oldal programozását emelném ki. Ami háááát, talán nem a legkifinomultabb, de egy tény: itt szinte minden kézzel írt programkód. Saját, vagy két admintársam Csordí és Shiratori kun hathatós segítségével készült. Nem mellesleg a php változat kialakítása a diplomamunkám volt. Bár van sok nyűgje az egyedi kódok a mai divatos integrált rendszerekkel szemben, de ettől is kicsit egyedibbé lehetünk.

Aqualuna:

Nehéz választani, mert sok ilyen van. Projektből én személy szerint a *Sanzoku no Musume Ronjára*, amely az első hosszabb általam fordított befejezett sorozat. Egyben ez az első GG-vel közös ilyen hosszabb projektünk. A szívemhez nagyon közel áll projekt ez, mert az anime alapjál szolgáló ifjúsági regény régi kedvencem, és ez volt az első olyan projekt is, amelyet hétről hétre követve a kijöttél, a kódolást leszámítva teljesen egyedül csináltam (fordítás, stilizálás, utóidőztés, minden). Rájöttem, hogy ez fekszik nekem igazán, nem szeretek második, harmadik emberekre várni, mire végre ki tudok tenni egy epizódot. Ötletben pedig nekem a hűvösti nyuszifogós játékunk jött be legjobban. :)





Mit éreztek a legnagyobb sikernek az oldallal kapcsolatban?

GG:

Csak a Duracell nyuszis szlogent idézhetem: „Még mindig működik!..”)

Aqualuna:

Hogy még mindig működünk, természetesen, és túl tudunk élni sok viszonytalanságot, és mindig meg tudunk újulni erőben. Elárulom, hogy van egy belső fórumunk csak a szerkesztői csapatnak, ahol meg szoktuk örökíteni azokat a sikereket, pozitív visszajelzéseket, amelyek a nehéz időben visszaolvasva aztán újra tudnak motiválni minket.

„...megosztani egy dolgot, egy élményt valaki mással az igazi dolog...”

Szerintetek, hogy változott a látogatói közönség az évek alatt?

GG:

Mint korábban említettem, minden információáramlás felgyorsult, ezért annak értéke kisebb lett. Ma már azt kell mondani, hogy a mobiltelefonnal többször többet interneteznek az emberek, mint egy hagyományos PC-vel, vagy lappal. Így mindenhez gyorsabban hozzájutnak, ezért megszokták, el is várják, hogy azonnal megkapják, amire vágynak. Persze a mammut cégek sok-sok embert alkalmazhatnak ennek az igénynek a kielégítésére. Mi, a hozzájuk képest jelentéktelen olda-

lak pedig élet-halál harcot kell, hogy vívjunk a nézőkért, akiknek elvileg készülnie a munkánk. Persze csinálhatjuk a magunk szórakozására is, de azért ez picit önámítás, hiszen én is azt vallom, hogy megosztani egy dolgot, egy élményt valaki mással az igazi dolog, csak ma-

gunknak megtartani nincs sok értelme. Tehát ennek megfelelően a látogatók lehet, hogy néha többen vannak számszakilag mint régen, de száza d a n y i visszacsatolást nem kapunk tőlük sajnos.

Pont emiatt, mert nem érnek rá kommunikálni, csak éppen gyorsan megszerzik, amire szükségük van és továbbállnak.

Aqualuna:

Sokkal kevésbé interaktívak, nem kommunikálnak annyit velünk, jóval kevesebb a direkt visszajelzés. Tipikus példa erre, hogy három hónap után érkezett visszajelzés egy hibás videóról, vagy hogy a fórumokat szinte alig használják, pedig annak idején a felhasználók egybegyűző kérésére csináltunk újra fórumot. De a facebook oldalunkon is alig van hozzászólás. Azt hiszem, a mai fiatalabb animés tábor izlése is talán kicsit más, mint amit mi kiszolgálunk általában, inkább az akciódúsabb, vadabb vonatokat kedvelik és a modern, új animéket. No és persze a legtöbben a magyar dolgokra vannak



2007-02-Első php változat-2008



2007-01-Utolsó html változat

beállítva. GG-től sokat hallottam, hogy annak idején azért is nem volt megnyomva a fansub részlegünk, mert ő azt hitte, pár-tíz év múltán már az emberek többsége bárni fogja az angolt, és felesleges lesz. Hát utóbbiban elég nagyot tévedett.

**Van olyan terület, amivel kapcsolatban szeretnétek több visszajelzést kapni?**

GG:

Az előbb hosszan válaszoltam, erre csak azt tudom mondani röviden, hogy igen, bármilyen szeretném, mert ez fontos nekünk.



### Aqualuna:

Természetesen. Úgy kábé mindennel? :) Komolyra fordítva, engem az érdekelne legjobban, mennyire vannak megelégedve az aktuális munkáink minőségével, illetve, hogy mit szeretnének többet látni az oldalunkon. Régi hagyományként teszünk föl angol feliratos animéket is, hogy kihasználjuk a tárhelyünket, amelyet úgy két éve bővíteni tudtunk, és várnánk a kéréseket illetve a szavazatokat, de csak nagyon kevés érkezik. Van egy kívánságlistánk is, ahol lehet kérni fordítást, igaz limittel, mivel csak rövid animéket vagy mangákat tudunk így bevállalni, hinnétek, hogy itt sem igen kapunk kéréseket?

### Mik az aktuális tervek?

GG:

Mivel úgy néz ki, korábban akárhogy is update-eltük az oldalt, játékokkal, új kinézetrel, extra funkciókkal, senkit sem hatott meg 3 napnál tovább, így inkább most csak a tartalmi fejlesztésre szeretnénk koncentrálni. Ez sokkal több pozitív visszajelzést jelent és erőt ad a tárhelybérlet számláink kifizetésekor. (: Amúgy szeretnénk pár régebbi animét jó minőségű köntösben majd felrakni. Egy picit a fő-designig átalakítani és a fan részleget gatyába rázni. Ez utóbbiakra már régóta készülünk, remélhetőleg a 30 éves jubileumi cikknel már ti is beszámolhattok róla. :)

*„tartalmi fejlesztésre szeretnénk koncentrálni (...) szeretnénk pár régebbi animét jó minőségű köntösben majd felrakni.”*



Aqualuna:

Alapvetően a letölthető illetve online nézhető tartalom bővítése.

Ezenfelül fordítás terén nekem az, hogy be tudjam fejezni pár olyan régi projektet, amit idő vagy motiváció vagy ember híján eddig nem tudtam. Utána pedig szeretnénk régi animék fordításával foglalkozni. Az oldal vonatkozásában, ez nem tőlem függ, de lenne néhány félbemaradt fejlesztés, amit be kellene fejezni, és jó lenne a 15 éves évforduló alkalmából már egy kis kinézet frissítés is, mert az oldaldizájn 2010 óta változatlan. De ezekhez arra van

szükség, hogy az illetékes személyek tudjanak rá időt szakítani.

**Tartjátok a kapcsolatot egymással, ismeritek személyesen is egymást a szerkesztőkkel, fordítókka, lektorokkal? Jártok animés rendezvényekre?**

GG:

Egyedül kezdtem, de ahogy korábban írtam is, hamar sok ismerősre leltem. Némelyikükkel személyesen is találkoztam, sőt jó barátságok és volt, hogy annál is

több alakult ki. És nem csak Magyarországról, hanem a világ más pontjairól is, pl. pont Japánból is ismertem meg embert. Ma már persze ez nem meglepő, de azért 10-15 évvel ezelőtt még elég különleges volt. Sajnos van úgy, hogy az ember elveszti a bizalmát mások iránt, ha negatív élmény éri. Egy ilyen eset óta ma már jóval tartózkodóbb, visszafogottabb kapcsolatban vagyok a mostani szerkesztőkkel, felhasználókkal. De azért természetesen a maiak közül is van, akivel találkoztam már. Most talán az adminokat ismerem jobban. Animés rendezvényekre érdekes módon nem igazán járunk. Azt hiszem picit félek, hogy mindig fel akarnék vásárolni... De pl. Japánnal kapcsolatos rendezvényekre annál inkább szívesen megyünk főként admintársammal, Aqualunával, aki egyébként sok válságos pillanatból, a megszűnés gondolatából húzta ki az oldalt. És akinek ezért is külön hálaival tartozom.

*„...jó lenne a 15 éves évforduló alkalmából már egy kis kinézet frissítés is, mert az oldaldizájn 2010 óta változatlan.”*



### Aqualuna:

Két-három embert ismerünk személyesen, a többiek csak a neten keresztül. Nem meglepő, ha nem tudunk mindenkit összehozni, jelenleg van Olaszországban és Németországban élő csapatunk is. :) Vannak, akikkel pár napi-heti szinten kommunikálunk és olyan is, akivel ritkábban, csak az aktuális projektrésszel kapcsolatban. Néhány már nem aktív csapatunkkal is tudunk beszélni olykor. Conokra nem járunk, de más Japánnal kapcsolatos rendezvényre, pl. Japán napok, kiállítások, előadások próbálunk, amikor tehetjük, és ezekről az oldalon is be szoktunk számolni.

**Köszönjük az interjút! Még egyszer gratulálunk az eddigiekhez és sok erőt kívánunk a továbbiakhoz! Zárásként mit üzentek az olvasóknak, az AnimeWeb követőinek?**

### GG:

Még ha nem is mi vagyunk a legpazarabb és legnagyobb animés weblap, a mi álmunk részben megvalósul nap mint nap, az által, hogy van aki minket tisztel meg, hogy munkáinkat megnézi. Ha pedig sok pozitív visszajelzést kapunk, akár személyes írásban, akár egy köszönöm gomb megnyomásával, nem is gondoljátok, hogy milyen hihetetlen erőt kapunk arra, hogy folytassuk. És reméljük, még sok szép értéket tudunk megszerezni veletek a jövőben is, csak nézettek minket gyakran!

### Aqualuna:

Hogy nem harapunk nagyot! ;) Szóval nyugodtan keressetek meg minket, ha óhaj, sóhaj, probléma adódik (persze előtte a GYIK-et is le szabad olvasni), ha kedvetek támad részt venni a csapatunk munkájában, vagy legalább nyomjotok meg a Tetszik vagy Köszönöm gombot a megfelelő helyen, hogy tudjuk, nem csak a magunk kedvére van, amit csinálunk, mert azért egy ilyen oldal egy sokat igénylő hobbi, és a legjobb hajtóereje a közönség támogatása.

*Még egyszer köszönjük az interjút, és az egész AniPalace csapata jó és sikeres munkát kíván a jövőben. Emellett még legalább ennyi évet és többet kívánunk nektek.*

Weboldal: [animeweb.hu](http://animeweb.hu)

Facebook: [facebook.com/animeweb](https://www.facebook.com/animeweb)

E-mail: [mail@animeweb.hu](mailto:mail@animeweb.hu)

### Az oldal fő funkciói:

- anime, manga és japán témájú ismertető
- anime és manga felirat és zene letöltések
- kkvjáték és sudok
- fórum és chat

Akin a továbbiakban érdeklődik az AnimeWeb munkássága és csapata iránt, az bátran keresse fel őket a weboldalukon vagy a Facebookon. Az elérhetőségeiket az bal oldali boxban olvashatjátok.



# ShoujoCon

Írta: Hirota



A Magyar Anime Társaság az elmúlt időszakban egész érdekes programokkal rukkolt elő, ilyen az évente kb. 2-3 alkalommal megrendezett anime bazár, ahol bárki eladhatja megunt animés, japános relikviáit. Ezúttal azonban nagyban gondolkodtak, és egy teljesen új helyszínen rendeztek meg egy tematikus con-t. Ez lett a ShoujoCon.



A Fővárosi Művelődési Központ (FMK) is magára aggathatja a „most már nem vagyok animeszűz helyszín” nevet, ugyanis augusztus 29-én ide rendezkedett be a MAT legújabb programjával. A tematikus con rendezése önmagában nem rossz ötlet, nem sűrűn láthattunk ilyet itthon. Természetesen mi is ellátogattunk az eseményre, hogy egy kimerítő beszámólót írhasunk róla.



A szervezők a con honlapján jelezték, hogy mindössze 800 darab jegyet adnak el, ami önmagában nem sok, de a közösségi oldalon jelentkezők száma alapján több mint elég.

A kapunyitás pontosan történt, megérkezésünkkel körülbelül 30-40 ember állt bejutásra várva. A csekély látogatottságot két dolognak tudom be. Az egyik a gyenge marketing, a másik a 2000 forintos jegyár. Emellett a programok sem voltak felvillanyozóak.

Na de lássuk, milyen volt a helyszín elrendezése. Az aulában és az onnan nyíló teremben voltak az árusok. Bárki bérelhetett pultot 4000 forint értékű áruért vagy pénzért, de akinek nincs egy raklapnyi áruja a sufniiban, az erre fenntartott MAT pult-



nál leadhatta a sajátját. Elég sok árus volt, és sok mindent lehetett venni, persze mindenki igyekezett a shoujo témát előtérbe helyezni. A legkülönfélébb ékszerek, kiegészítők, kitűzők, legyezők vártak vevőre. Persze a szokásos kulcstartó, figura, bögre felhozatal sem maradhatott ki. Biztos mindenki talált valamit, amire elszórhatja a vagyonát, érdemes volt körülnézni.

Az aulából nyílt a színház terem, ahol a legfontosabb programokat tartották.

*„A csekély látogatottságot két dolognak tudom be. Az egyik a gyenge marketing, a másik a 2000 forintos jegyár. Emellett a programok sem voltak felvillanyozóak.”*

Az földszint másik felében, egy folyosóról nyílt a konzolszoba, ahol sok retró és pár újabb gépen lehetett szórakozni. Az FMK első emeletén volt a karaoke szoba, a másodikon pedig a DDR és az előadó. Az egész épület kellően tágas volt. Ennyi



embernek meg pláne. Léghőmérséklet viszont nem volt, így viszonylag meleg volt az egyes szobákban. A színház terem azonban egész kellemes klímával rendelkezett.

A rendezvény házigazdája, - ahogy a MAT 10 éves születésnapján - Dobay Ádám volt. Kezdsésként ismertette a programokat és a különféle versenyeket. Volt például haiku, sütsütő, helybenrajzolás verseny és pecsétgyűjtés.

A megnyitót után női önvédelmi bemutató

következett, ami kimondottan érdekes volt. A szereplők - a shoujo jegyében - különböző hölgyeket érintő atrocitások kivédését, kezelését mutatták be. Csak néhány ezek közül: táskalapási kísérlet, pofon kivédése, leteperés esetén menekülési lehetőségek stb. Ezt követte a Nagy Shoujo kvíz. Ez többé-kevésbé le is fedte a shoujo témát (persze akadt a kérdések közt más, pl. shounenes is) jó kérdések és



változatos feladatok voltak, egyáltalán nem volt nehéz, élvezetes programszám volt. A végét nem vártuk meg, mert átbalgattunk a zenekvízre, ami egyszerűsége és rövidege ellenére viszonylag változatos volt és eléggé kimerítette a shoujo témát. Sajnos a fél órát keveselltem. Lehetett volna hosszabb is.

Most áttérnék a ShoujoCon előadás részére. Ami eléggé gyenge volt. Öt előadást tartottak, amiből négy a mahou shoujo téma körül forgott. Ebből kettő csak a Sailor Moonnal foglalkozott.

## Rendezvények



Itt lehetett volna jóval erősebb a felhozatal. Szívesen fogadtam volna egy „shoujo anime történelm” vagy a „legmeghatározóbb shoujo animék”, esetleg milyen a „shoujo műfaj ma és régen” című előadásokat. Sőt, ami a cikk írása közben jutott eszembe, a „fordított hárem animék helye a shoujón belül”, talán érdemes lett volna ötvözni a cont a bishounenekkel, egyrészt azok is jelen vannak a shoujóban, másrészt valószínűleg sokkal többeket megmozgatott volna a téma. Szóval ezek a témák még úgy érdekelnének is, de amik voltak azok sajnos nem. Egyetlen előadást emelnék ki, az „A nő a japán irodalomban” című előadást, amit Vihar Judit professzor, irodalomtörténész, műfordító tartott. Rendkívül érdekes és informatív előadás volt bemutatta a történelem legmeghatározóbb író és költőit valamint az irodalom női karaktereit. Erre tényleg érdemes volt beülni, először meg is ijedtem, hogy csak négyen hallgatjuk, de aztán bővültünk kb. 10-re, viszont én voltam az egyedüli hím a teremben.

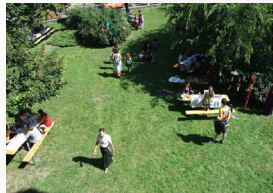
Essen szó most a kerti programokról is, merthogy az FMK zöld területét sem hagyták parlagon. Itt egy matsurit készítettek elő a szervezők, ami sajnos a gyér látogatószám miatt inkább tűnt kerti pikniknek, mint játékos fesztiválnak. Ki lehetett próbálni a kjūdót, a gót, a lufihalászt. Bárki dobhadt rózsával papírdémonra és persze elvileg volt dinnyeszétsapás a suikawari is. (A suikawari részletesebb megismeréséhez lapozz IDE). Lehetett yukatát próbálni, kalligrafálni.



Mi négy óra után jöttünk el a helyszínről de, hogy teljes legyen a kép, a következőkben leírom mi volt még a ShoujoConon. Volt Cosplay kerekasztal, ahol a cosplay.hu meghívott tagjai beszélgettek természetesen a cosplayről és a cosplays világról. Aki jelmezben ment, az nevezhetett cosplay versenyre is. Az esti vetítés alkalmával pedig shoujo animék egy-egy részét láthatta a közönség (ezt amúgy nem írták le a programfüzetbe, de a sokadik szervezőt megkérdezve azt az infót kaptuk, hogy Sailor Moon, Utena és Binan részeket terveznek).

A programok szüneteiben pedig AMV-eket vetítettek, amik szintén shoujo témájúak voltak, bár itt is jellemző volt inkább a mahous shoujo és a Sailor Moon téma. A vetítéssel amúgy volt egy olyan problémám, hogy nagyon levették a fényerőt, mondhatni szürke tónusú volt.

*Ennyi volt a ShoujoCon, az ötlet jó, a megvalósítás viszont gyenge volt, de magával a szervezéssel napközben nem volt gond. Kevesen látogattak el az eseményre, kora délután jó ha kétszázan voltak az FMK területén. Rossz marketing, drága jegyek és kevésbé átgondolt programok, azok a hibák, amikből kettőt biztos, hogy jobban meg lehetett volna oldani. Jó ötletnek tartom a tematikus cont, de csak ha teljesen kimeríti a témát, a ShoujoCon ezt nem tette meg, sőt néha túlságosan is dominált a mahou shoujo témakör.*





# Japán foltcsodák a 2015-ös Nemzetközi Foltvarrás kiállításon

Írta: Aqualuna ([animeweb.hu](http://animeweb.hu))



A 2004. óta működő pécsi Hunyor Foltvarró Kör, a Magyar Foltvarró Céh és a pécsi Zsolnay Kulturális Negyed közös szervezésében augusztus 21-31. között a 2015-ös Országos és Nemzetközi Foltvarró kiállítás került megrendezésre, melyen 10 japán művész összesen 20 alkotása is megtekinthető volt. Ez indított a kiállítás meglátogatására, és bevalom, nem bántam meg, mert egyedi élményben volt részem a kiállítás egészét is, de főként a japán munkákat tekintve. Bár a Zsolnay Negyed látogatóközpontjának alagsori galériájában a kinti 36-37 fokhoz képest fogcsikorgató hideg volt (szerintem maximum 22-23 fokra hűthették a termeket), némi didergést mindenképpen megért élőben láthatni ezeket az alkotásokat. Nem is beszélve arról, hogy a belépő mindössze 500 Ft-ba került fejkenként, amivel véleményem szerint igencsak alábecsülték a látványosság értékét.

A foltvarrás avagy foltmozaik (angolul patchwork) technika eredete valószínűleg egészen a szövés feltalálásának idejéig vezethető vissza. Akkoriban a szükség nem engedte a pazarlást, s az elkészült ruhák és egyébek megvarrása során leeső anyagdarabokat az asszonyok gondosan összegyűjtötték a rongyoszsákba. Főleg télen azután, amikor más munka nem akadt, estéiket azzal töltötték, hogy ezekből praktikus darabokat, elsősorban takarókat (ún. quilteteket) készítettek. Igen fantáziadús és dekoratív holmikak lehet létrehozni ezzel



a technikával, melyet ma már kézi és gép varrással egyaránt végeznek. Különböző sablonokat használnak, különböző blokkokat építenek, különböző és gyakran igen ötletes rátétekkel, a használt anyagok változatossága pedig a filctől kezdve a hálósöveten át a horgolásig, csipkéig terjed, de akár hétköznapi használati tárgyak, pl. csatok is ötletesen beleépíthetők a műbe. Steppeléssel, hímzéssel, gyöngyökkel stb. formálják tovább a textúrát illetve emelik ki az apró részleteket is, melyre különösen a kiállításon szereplő japán munkáknál igen lenyűgöző példákat láthattunk. A 20 alkotás a kiállítás egyik termét teljesen elfoglalta, és mindegyiken bőven akadt nézni való. Érdekes, hogy a japán művészek a többiekkel ellentétben nem adtak címet munkáiknak, inkább rövid leírást mellékeltek hozzájuk.

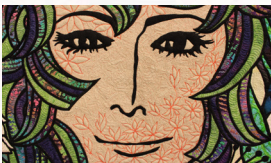
Igen változatos témákat dolgoztak föl, sokszor hagyományos japán mintájú anyagok felhasználásával. Az Aomoriban történt súlyos földrengés, a tradicionális japán dob keltette hangok, a mindennek életet adó erdő, a Hold, virágok képeskönyve, gyermekkori emlékként visszhangzó szélcsengők – és még sok más került megjelenítésre, általában élénk kontrasztokkal és színekkel és bámulatosan részletgazdag, aprólékos megmunkálással. Személyes kedvencem Yoshida Keiko egyik műve, melyhez ezt írta „Az erdő minden élet forrása. Az a remény éltet, hogy a virágzó erdők az egész földet beborítják. A

fehér szín boldog érzéseket kelt.” (balra fent) Második kedvencem pedig Maruya Yoneko a Holdról szóló quiltje, melyről ezt írja „A Holdra felnézve olyan gyönyörű volt és izgatottságot éreztem. Mintha erőt adna nekünk, és megfogadtam magamnak, hogy tovább dolgozom.” (balra lent) Mindkettő a sötét és világos kontrasztjával operál, ahol a sötétet nyugtató és elandáló kék árnyalatok képviselik, egyre közeledve a világos, azaz a fehér felé, s mindezt sárgás és zöldes árnyalatokból való kis részletek teszik csillogóbbá és melegebbé. Mindkettő fő témája egyszerű, mondhatni geometrikus formákból építkezik, melyet keretként tradicionálisabb, klasszikus motívumok fognak közre, mint virágok, zöldellő ágak, illetve a tipikus japán képeken látható faformák és legyezők.





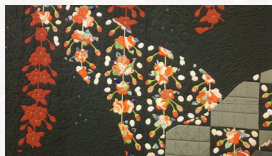
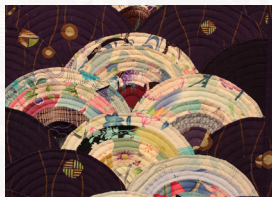
Az alkotások között vannak egészen plasztikus képeket megjelenítőket, mint Yoshida Keiko orvosi kálmosokat ábrázoló három darabból álló quiltje (lent), Yazawa Junko „virágképeskönyve” (jobbra) vagy Nozawa Noriko összes élőlényről szóló, katedrális technikát használó, látványos alkotása, mely inkább emlékeztet festett faliképre távolabbról nézve, mintsem apró anyagdarabokból fáradságos munkával összevarrt remekműre (jobbra lent).



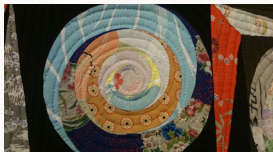
Vagy mit szólnak ugyanezen művész másik alkotásához, amelyet gépi hímező szoftver segítségével készített, keresztöltésekkel és szárítottéssel, s amely egy Európa térképet ábrázol, az egyes helyeken készült fényképek karcolatszerű rajzával



(ami persze varrás!) s az előtérben a hölgy férjének élethű fotós portréjával. (lent)



Vannak persze elvontabb, absztrakt quilttek is, mint az a bizonyos dobok hangját megjelenítő (jobbra fent), a „se nem tenger, se nem hegy” legyezőmotívumokból összeálló, ősi japán udvari zenészek által viselt ún. seigaiha mintára épülő (jobbra középen), a hagyományos yuzen kimonóanyagot felhasználó absztraktot és plasztikus cseresznyefavirág mintát kombináló (jobbra lent), a „múltból a jelenbe való átmenetet” hagyományos minták izzig-vérig modern elrendezésével ötvöző (következő oldalon, balra felül) és még sok más darab. Az ember elgondolkodik, hogy hasonlóan modern mintázatú festett képek helyett, melyek ma a „trendi” lakások gyakori szereplői, nem ér-e sokkal többet egy ilyen kompozíció?



A múlt és a jelen ötvözésével kapcsolatosan emelném ki a kiállítás szerintem legzseniálisabban megalkotott quiltjét, Yoshida Pachiko művét. Ebben Edo-korszakbeli hölgyek képmásait alkotta meg, melyeken mai kellékek lelhetőek fel. A darvakkal és más szokásos motívumokkal körbevett kilenc arckép mindegyikén felfedezhető valami modern. Egyikük mobiltelefonál, másikuk stróvíszózállal iszik egy pohárból, mai strasszos műkörmöt visel, fülében fülhallgatóval zenét hallgat és így tovább. Két kedvenc részletem a Hello Kitty csatot viselő és a műszempillás nőalak. Kiemelendők az aprólékosan megmunkált parányi elemek, amelyek még a többi quiltre egyaránt jellemző gondos munkát is übereltek a szememben. Ilyenek voltak például az egyesével hajtogatott és varrt virágdíszek a hölgyek hajdíszein! (jobbra) Nemkülönböztető kiemelkedő munka volt számomra az előző quilt tőzsomszédja, Yazawa Junko műve, mely játékos hangulatú, vidám alkotás, a keretből kiemelkedő régi japán mintákkal, babákkal, sárkánnyal, különböző használati tárgyakkal és állatok-



kal, s minden egyes kis minta döbbenetes aprólékosággal készült, minden egyes virágszírom körbe van varrva. (lent) Szintén hangsúlyozandó az összes kiállított műre vonatkozóan, hogy a részletekbe menő rátéteken legtöbb esetben szinte nem látni a cernát, azaz a varrás nyomát sem (kivéve persze, ahol annak funkciója van, pl. díszítőhímzés). (jobbra fent)

Még egy alkotást szeretnék külön említeni, szintén Yoshida Pachikótól, amely a japán humort is megcsillogtatja. A piros alapszínű quilten vidám kutyuskák és csontok adják a fő motívumot, s ez a munka a következő ősi történetre épül: Amikor egyszer Isten levelet írt, elfelejtette a „nevetni” írásjelet. Lenézett egy kertre, ahol egy kutya bambuszkosárral játszott, majd a fejére tette. Erről észbe jutott az írásjel: bambuszkorona van rajta, alatta pedig egy kutya. (jobbra) Ezzel az aranyos történettel szeretném zárni írásomat, mely korántsem teljes számomra az összes látott alkotásról. Remélem azért valamennyire sikerült illusztrálni és átadni a kiállításon látottak hangulatát.



### A japán kiállítók névsora:

Katagiri Yoshiko  
Koseki Suzuko  
Maruya Yoneko  
Naganuma Reiko  
Nozawa Noriko  
Oobuchi Michiko  
Yazawa Junko  
Yoshida Keiko  
Yoshida Pachiko  
Yoshida Sachiko



# Hírek

írta: AniMagazin

## Rendezvények

**október 9. (péntek): Miyavi koncert**  
Budapest, Barba Negra Music Club (20:00-22:00)

**október 10. (szombat): PlayIT 8.4** - Pécs, Expo Center (10:00-19:00)

**október 17-18. Őszi MondoCon és PC Guru Show:**  
Budapest, Hungexpo

**október 18. (vasárnap): 30. Képregénybörze** - Budapest, Kispesti Munkásotthon Művelődési Ház (1191 Teleki u. 50.) (10:00-15:00)

**november 14. (szombat): PlayIT 8.5** - Debrecen, Főnix Csarnok

**november 26-tól: Gendzsi herceg nyomában - képzőművészeti kiállítás:** Hopp Ferenc múzeum. A kiállítás: 2016. április 17-ig tart.

## Seitokai Yakuindomo\* OVA

A *Weekly Shounen* magazinban jelent meg a hír, hogy új OVA érkezik a *Seitokai Yakuindomo\** című animéhez. Az OVA két részes lesz, a manga 13. és 14. kötetéhez jön.

## Kegyelemdöfés az olimpiai logónak



### TOKYO 2020

Elérkeztünk a már bemutatott tokiói olimpiai logó-saga végéhez. Korábban már írtuk, hogy nem sokkal bemutatása után egy belga dizájnert azt állította, hogy az ő munkáját másolták le.

A japán kormány végül pontot tett az ügy végére: kijelentették, hogy nem fogják felhasználni a vitatott ábrát. Különösen kellemetlen lehet a plágium botrány a kormány számára, mivel az olimpiával kapcsolatban több kritika érte már őket, például egy stadion túl magas költségei miatt. Az eldobott logóért 46 millió jent fizettek (kb. 106 millió forint). Ráadásul az olimpia szponzorai is elkezdtek használni kampányaikban az ábrát, ami további pluszköltségeket és feszültséget jelent.

## Newtype Award 2015

Az idei Newtype Award díjátadó október elején tartják, de már most kiderültek az előzetes eredmények. Legsikeresebb a *Fate/stay night*, az *Oregairu* és az *Idolmaster* volt.

Legjobb karakter dizájn: Yuusuke Matsuo (*The IDOLM@STER Cinderella Girls*)

Legjobb mecha dizájn: Aldnoah.Zero

Legjobb hang: Aldnoah.Zero

Legjobb főcímdal: „Brave Shine” (*Fate/stay night: Unlimited Blade Works*)

Legjobb rendező: Miura Takahiro (*Fate/stay night: Unlimited Blade Works*)

Legjobb férfi karakter: Hikigaya Hachiman (*Oregairu*)

Legjobb női karakter: Yukinoshita Yukino (*Oregairu*)

Legjobb férfi seiyuu: Eguchi Takuya

Legjobb női seiyuu: Hanazawa Kana

Legjobb stúdió: A-1 Pictures

Őszi animék (az új sorozatok nagy részét a szezonajánlóban találjátok):

**09.24.**  
- Diabolik Lovers More, Blood (TV)

**09.25.**  
- Wake Up, Girls! Zoku Gekijouban (movie)

**09.26.**  
- Aria the Avvenire (OVA)

**09.27.**  
- Hidan no Aria AA (TV)

**10.02.**  
- Kyofu! Zombie Neko (TV)

- Shisha no Teikoku (movie)  
- Young Black Jack (TV)

**10.03.**  
- Big Order (OVA)  
- Itoshi no Muuco (TV)

- K Return of Kings (TV)  
- Kindaichi Shounen no Jikenbo Returns (2015) (TV)

- Noragami Aragoto (TV)  
- Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor - Exodus 2 (TV)

**10.04.**  
- Ame-iro Cocoa: Rainy Color e Youkoso (TV)

- Haikyuu!! Second Season (TV)  
- Isekai kara no Toubou-sha (TV)



- Kidou Senshi Gundam: Tekketsu no Orphans (TV)  
 - Owarimonogatari (TV)  
 - Peeping Life TV: Season 1?? (TV)  
 - Shingeki! Kyojin Chuugakkou (TV)  
 - Utawarerumono: Itsuwari no Kamen (TV)

**10.05.**

- Hero Company (OVA)

**10.06.**

- Hantsu x Trash (OVA)  
 - JK Meshii! (TV)  
 - Osomatsu-san (TV)  
 - Shin Atashin'chi (TV)  
 - Yuru Yuri San Hai! (TV)

**10.07.**

- DD Hokuto no Ken 2: Ichigo Aji+ (TV)

**10.10.**

- Gamba: Gamba to Nakama-tachi (movie)  
 - Garo: Guren no Tsuki (TV)  
 - Gochuumon wa Usagi Desuka?? (TV)  
 - Monster Strike (ONA)  
 - Owari no Seraph: Nagoya Kessen Hen (TV)  
 - Shinmai Maou no Testament Burst (TV)  
 - UFO Gakuen no Himitsu (movie)

**Kyoukai no Rinne 2**

Folytatódik Takahashi Rumiko *RIN-NE* mangájának animeadaptációja. Az új évad ismét 25 részes lesz, és 2016 tavaszán indul. Természetesen a szereplőgárda is kibővül, mivel új karakterek jönnek, hogy szórakoztassanak minket.

**Még 40 kötetnyi One Piece**

A *One Piece* manga jelenlegi szerkesztője szerint még legalább 40 kötetnyi *One Piece* várható. Elmondása szerint Oda Eiichiro fejében már megszületett a befejezés és az oda vezető út. Sugita állítása szerint a manga szerzője a 60. kötetnél kijelentette, hogy nagyjából félúton járnak, amiből arra lehet következtetni, hogy 120 kötetnyire tervezheti a szakmakaalapos kalóz kalandjait.

A jelenlegi állás szerint ez még több mint 40 kötet, ami egy újságíró számításai szerint azt jelenti, hogyha továbbra is a megszokott tempóban jelennek meg az új kötetek, körülbelül egy évtizedet kell várni a befejező képsorokra.

**28 anime sorozat az IMDb Top 250-ben**

Az IMDb (Internet Movie Database) egy online filmes adatbázis, amelyben többek között animék is szerepelnek. Az adatbázisban szereplő filmekre szavazni is lehet, és az IMDb nemrég közzétett egy listát, amelyben mindenidők 250 legnépszerűbb sorozatai szerepelnek. Csak TV sorozatok és minisorozatok szerepelnek az összesítésben, de még így is sok anime címmel találkozhatunk.

**Íme az animék és helyezésekük:**

242. FLCL, 219. Detective Conan, 209. Tengen Toppa Gurren Lagann, 202. Trigun, 177. Hellsing Ultimate, 159. Mushi-Shi, 158. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, 138. Monster, 137. Rurouni Kenshin, 133. Neon Genesis Evangelion, 132. YuYu Hakusho, 120. Samurai Champloo, 105. Fullmetal Alchemist, 92. Berserk, 91. Code Geass: Lelouch of the Rebellion, 90. Dragon Ball Kai, 83. Steins;Gate, 80. Dragon Ball [amerikai változat], 75. Dragon Ball [japán változat], 68. Hunter x Hunter, 65. Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2, 62. One Piece, 56. Attack on Titan, 48. Dragon Ball Z [japán változat], 44. Dragon Ball Z [amerikai változat]

**És a három legnépszerűbb:**

32. Death Note, 28. Fullmetal Alchemist: Brotherhood, 24. Cowboy Bebop

**Özönvíz sújtotta Japán keleti részét**

A szigetország keleti felén lévő Dzsoszó várost teljesen elöntötte a medréből kilépő Kínugava folyó. Az oka, hogy az elmúlt néhány napban végtelenül példátlan mennyiségű eső (600-700 mm) esett a területre. A szélsőséges időjárászt az Eta tájfun hozta magával. A folyó vízszintje olyannyira megemelkedett, hogy 80 méteres szakaszon áttörte a gátat és a víz rázúdult 65 ezres lakosságú városra. Sok embert elsodort az ár, több százan a házak tetején rekedtek, akiket mentőhelikopterekkel mentenek. Eddig három ember meghalt, és 25 eltűnt. Az esőzés leginkább Ibaraki és Tocsigi prefektúrában okozott nagy károkat, majd kétszáz ezer embernek kell elhagynia otthonát, és még sok ezernek tanácsolják ugyanezt: többen eltűntek és a Sinkanzen is ideiglenesen lezárták, a vihar ideje alatt a repülőforgalom is szünetelt. A víz sok járművet is elsodort és földcsuszamlásokat okozott, ami több házat elborított.

Tokiót is érintette az esőzés, de csak enyhe mértékben, de nemsokára a Kilo nevű trópusi vihar is eléri Honshu szigetét.

Az ár Fukusimát sem hagyta szárazon, hisz a baleset helyszínét is elöntötte a víz. Így nagy mennyiségű szennyezett víz is került az óceánba.



## Néhány anime sorozat rövid bemutatása

10.12.  
- Ani Tore! EX (TV)

10.13.  
- Ketsuekigata-kun! 3 (TV)

10.17.  
- Cyborg 009 vs. Devil-man (movie)

10.19.  
- Himouto! Umaru-chan (OVA)

10.24.  
- Tobidasu PriPara: Minna de Mezase! Idol Grand Prix (movie)

10.26.  
- Nagato Yuki-chan no Shoushitsu (OVA)

10.29.  
- Pokemon XY&Z (TV)

10.31.  
- Eiga Go! Princess Precure Go! Go!! Gouka 3-hontate!!! (movie)

11.02.  
- Triage X (2015) (OVA)

11.13.  
- Gyakusatsu Kikan (movie)

11.21.  
- Digimon Adventure Tri. (movie)

11.25.  
- Strike the Blood OVA

11.29.  
- Magical Suite Prism Nana (OVA)



A történet a Gift bolygón játszódik, ahol úgynevezett Giftjumok, azaz értékes kristályok találhatóak a föld alatt. Sougo egy virágrágó bányászvárosban lakik és hobbija a ritka kristályok gyűjtése. Egy nap egy földalatti tóhoz keveredik, ahol találkozik egy kékhajú, vörösszemű lánnyal, és kezdetét veszi kalandozásuk.

**Original**

**Műfaj:** kaland, fantasy  
**Stúdió:** 8bit

**Seiyuuk:** Ohashi Ayaka, Kobayashi Yuusuke, Minase inori, Suwa Ayaka



Tokiót előzőnk a szuperemberek, szinte mindenféle megtalálható az ismerős történetekből: titánok az űrből, fantomok és goblinok az ősi időkől, tudósok által alkotott kiborgok stb. Természetesen ellenségeik is akadnak bőven. A japán kormány, hogy fenntartsa a békét és a rendet, Szuperember Irodát működtet, itt dolgozik a sorozat egyik főszereplője, Hitoyoshi Jiro is.

**Original**

**Műfaj:** akció, szuper erő  
**Stúdió:** Bones

**Seiyuuk:** Toyasaki Aki, Uesaka Sumire, Ishikawa Kaito, Ookawa Tooru



A másodéves középsulis Tachibana Rikka az anyjával él. De békés élete hamarosan felfordul, mikor rájön, hogy néhány jóképű osztálytársa valójában démon. A lány vonzódni kezd hozzájuk.

**Original**

**Hossz:** 12 rész

**Műfaj:** démonok, romantika, shoujo, természetfeletti  
**Stúdió:** Brains Base

**Seiyuuk:** Hirakawa Daisuke, Saito Soma, Kimura Subaru, Hatano Wataru



Somera-chan egy mágius erővel rendelkező lány, az anime az ő mindennapiáról szól...

**Manga alapján**

**Hossz:** 12 rész

**Műfaj:** vígjáték, mágia, slice of life  
**Stúdió:** Seven

**Seiyuuk:** Hondo Kaede, Nayaka Sayaka, Naganawa Maria, Momokawa Rika



Rikka egy vízi akadémiaváros, ahol a világ legnagyobb harci arénája található. A Starpulse Generationnek nevezett fiúk és lányok itt csapnak össze a hatalomért. Ide érkezik Ayato is a diáktanácselnök meghívására. A főhősnek hamarosan párbajoznia kell.

**Light novel alapján**

**Műfaj:** akció, vígjáték, ecchi, fantasy, iskola, hárem

**Stúdió:** A-1 Pictures

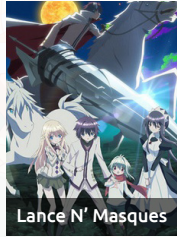
**Seiyuuk:** Kakuma Ai, Tamaru Atsushi, Touyama Nao, Ozawa Ari



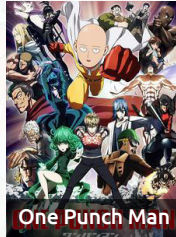
Heavy Object



Kamisama Miranai

Komori-san wa  
Kotowarenai!

Lance N' Masques



One Punch Man

Onsen Yousei  
Hakone-chan

Ez a történet egy háborús sci-fi világot tár elénk, melyben az Object szerelőnek tanuló Quenser összetalálkozik a pilóta Milindával. Vajon Quenser megtudja milyen titok rejtőzik az új Heavy Object fegyverek mögött?

**Light novel alapján**  
**Műfaj:** akció, mecha, hadsereg, sci-fi  
**Stúdió:** J.C.Staff  
**Seiyuuk:** Hanae Natsuki, Itou Shizuka, Ishikawa Kaito, Suzuki Eri

A Cocotamák apró, cuki tanuló istenek, akik az emberek fontos tárgyai iránti érzelemből születnek. Mágiát használnak és sokat edzenek, hogy igazi istenné válhassanak. Az emberek házaiban élnek és titokban segítenek nekik megtalálni az elveszett dolgaikat. Habár sokat hibáznak...

**Original**  
**Műfaj:** gyerekek, mágia  
**Stúdió:** Oriental Light and Magic  
**Seiyuuk:** Murase Michiyo, Hondo Kaede, Aikawa Rikako, Yuzuki Ryouka

A történet a középkor-lás Komori Shuriról szól, aki nem tud nemet mondani semmilyen kérésre. Ennek eredményeként változatos és izgalmas képességekre tesz szert.

**Manga alapján**  
**Hossz:** 12 rész  
**Műfaj:** vígjáték, slice of life  
**Stúdió:** Artland  
**Seiyuuk:** Uchida Aya, Nagawana Maria, Ozawa Ari

Hanafusa Youtarou az utolsó 21. századi lovagrend tagja. Lándzsás lovagként harcol és mint minden szuperhős, maszk mögé rejtí arcját.

**Light novel alapján**  
**Műfaj:** fantasy  
**Stúdió:** Studio Gokumi  
**Seiyuuk:** Ozawa Ari, Mimori Suzuko, Numakura Manami, Yamashita Daiki

A történet szuperhőse olyan keményen edzett, hogy kihullott a haja, de ennek eredményeként minden ellenfelét képes egyetlen csapással kiütni. A túl könnyű csaták miatt azonban unottá és frusztrálttá válik.

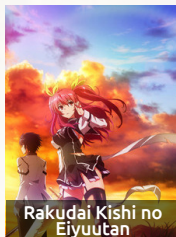
**Manga alapján**  
**Műfaj:** akció, paródia, seinen, szuper erő  
**Stúdió:** Madhouse  
**Seiyuuk:** Furukawa Makoto, Ishikawa Kaito, Kaji Yuuki, Nakamura Yuuichi

Hakone egy kislány alakba bújó gyógyforrás szellem, aki hosszú álmából ébredt. A középkor-lás Touya egy onsenben találkozik vele és attól fogva segít neki, hogy Hakone visszanyerhesse eredeti erejét.

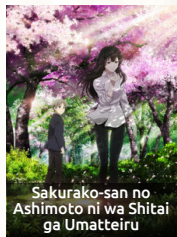
**Manga alapján**  
**Hossz:** 13 rész  
**Műfaj:** vígjáték, seinen  
**Stúdió:** Asashi Production  
**Seiyuuk:** Ichimichi Mao, Ono Saki, Taketatsu Ayana



Ore ga Ojou-sama Gakkou ni "Shomin Sample" Toshite Gets-Sareta Ken



Rakudai Kishi no Eiyutan



Sakurako-san no Ashimoto ni wa Shitai ga Umatteiru



Star Mu



Subete ga F ni Naru



Taimadou Gakuen 35 Shiken Shoutai

Egy lányközépsuli diákjai érettségi után nem tudnak helytállni a való világban. Azért, hogy ez megváltozzon, elrabolnak magukhoz egy srácot. A teljesen átlagos Kimitónak két választása van: vagy izomfétises melegnek tette magát vagy kasztrálják a lányok védelme érdekében. Kimito az előbbi választja, a lányok pedig végre megismerhetik az ellenkező nemet.

#### Light novel alapján

**Műfaj:** vígjáték, ecchi, hárem, romantika, iskola

**Stúdió:** Silver Link

**Seiyuuk:** Kuwahara Yuuki, Tamaru Atsushi, Serizawa Yuu, Morinaga Chitose

Kurogane Ikki a Magic Knights iskolába jár, de a többiekkel ellentétben neki nincsenek mágikus képességei. Egy nap Stella, a külföldi hercegnő párbajra hívja őt, a vesztesnek egész életében szolgálnia kell a másikat...

#### Light novel alapján

**Műfaj:** akció, fantasy, romantika, iskola  
**Stúdió:** Silver Link  
**Seiyuuk:** Ishigami Shizuka, Osaka Ryota, Asanuma Shintaro, Touyama Nao

A történet a középiskolás Shoutaróról szól, aki imád villogni huszonéves gazdag barátjánőjével. A lány csontmániás, amiket szeret elemezni... Így általa sok bűnügyet közelebből is megismernek.

#### Light novel

**Műfaj:** misztikus  
**Stúdió:** TROYCA  
**Seiyuuk:** Itou Shizuka, Enoki Junya, Kakihara Tetsuya, Takahashi Hiroki

A történet az Ayana középsuliba kalauzol miniket, ahol a show-bizniszre fókuszálnak. A tehetséges srácok célja, hogy ők legyenek a legsikeresebbek a zene tagozaton.

#### Original

**Műfaj:** zene, iskola, slice of life  
**Stúdió:** C-Station  
**Seiyuuk:** Lounsbery Arthur, Hosoya Yoshimasa, Ono Kensho, Maeno Tomoaki

Saikawa Souhei kutatólaborjával épp nyaralni mennek, ahová csatlakozik vezetőjük lánya Nishinosono Moe is. Később a lánnyal felfedeznek egy holttestet és ketten próbálják megoldani a sorozatgyilkossági esetet.

#### Light novel alapján

**Műfaj:** misztikus  
**Stúdió:** A-1 Pictures  
**Seiyuuk:** Kido Ibuki, Tanezaki Atsumi, Kase Yasuyuki, Kuwashima Houko

Ez az iskolai akció-fantasy anime egy olyan világban játszódik, ahol a mágiát használó emberek a kihalás szélén állnak és a katonai harceszközök főleg löfegyverek. Az Antimagia Akadémia 35. teszt alakulata az egyik leggyengébb csapat és a feladatuk, hogy minden mágikus fenyegetést megszüntessenek. Ide kerül az újonc Kusanagi Takeru, aki csak karddal tud harcolni. Sajnos azonban ez a csapat csupa önző emberből áll, akik nem tudnak együtt működni és személyiség zavarai is vannak. Azonban, ha a legerősebbek akarnak lenni, akkor le kell győzniük a gyengeségeiket.

#### Light novel alapján

**Műfaj:** akció, ecchi, fantasy, hárem, hadsereg, természetfeletti  
**Stúdió:** Silver Link  
**Seiyuuk:** Nomizu Iori, Itou Kanae, Shiraishi Ryoko, Ueda Reina



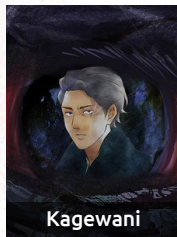
Valkyrie Drive

Az anime öt mesterséges szigeten játszódik. Mamori egy „sellő”, aki ezen szigeteket egyikére kerül. Amikor megtámadják, egy másik lány, Mirei megmen-ti. Ám megpróbáltatásai-  
knek itt nincs vége, mikor már minden remény elszáll-  
ni látszik, Mirei megcsó-  
kolja Mamorit, aki karddá  
változik. Mirei így újdonsült  
fegyverével vissza tud vá-  
gni az ellenségnek.

**Original****Műfaj:** akció, ecchi, fantasy**Stúdió:** Arms**Seiyuuk:** Iguchi Yuka, IzawaMikako, Oonishi Saori,  
Asakura Azumi

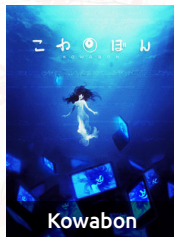
Hacka Doll

Az anime a Hacka Doll alkalmazás karaktereit mutatja be. A szórakoztató navigátor Hacka Doll 1, az anime szakértő Hacka Doll 2, és az otaku Hacka Doll 3. A mobil applikáció segítségével hírekről értesülhetünk és nézhetünk meg. Mindenki személyre tudja szabni, hogy miről szeretne híreket: anime, manga, játékok, stb.

**Mobil alkalmazás alapján****Műfaj:** Fantasy**Stúdió:** Trigger**Seiyuuk:** YamashitaNanami, Okuno Kaya,  
Takagi Miyu

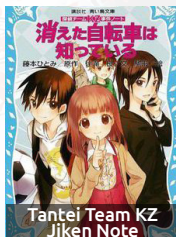
Kagewani

Misztikus szörnyek jelennek meg a világon és megtámadják az embereket. De miért történik mindez? A tudós Banba Sousuke a titok keresésére szánja el magát. A kulcsszó: Kagewani (árnyék krokodil).

**Original****Műfaj:** misztikus, természetfeletti**Stúdió:** Tomovies**Seiyuuk:** Okiayu Ryotaro,  
Sugita Tomokazu

Kowabon

A Kowabon egy rotosz-  
kóp technikával készülő  
horroranime. A jelmondat:  
A világon mindenhol ka-  
merák vannak, melyek azt  
is látják, amit nem.

**Original****Műfaj:** horror**Stúdió:** ILCATantei Team KZ  
Jiken Note

A 6. osztályos Tachiba-  
na Aya csatlakozik a Tantei  
Team KZ klubhoz, melynek  
négy érdekes srác a tagja:  
a társaság középpontja és  
vezetője Wakatake Kazuo-  
mi, a kapcsolatok rejtélyes  
szakértője Kuroki Takakazu,  
az okos és sztoikus matek  
zseni Usugi Kazunori, és  
a szociális és tudományos  
ügyek jószívű képviselője  
Kozuka Kazuhiko. Aya lesz  
a csapat nyelvi szakértője,  
és különböző ügyekbe  
keverednek. Sokszor ösz-  
szetűznek, de végül mindig  
összefognak, az esetek  
megoldása érdekében.

**Light novel alapján****Műfaj:** misztikus**Stúdió:** Signal MD**Seiyuuk:** Ichiki Mitsuhiro,  
Nishiyama Koutarou,  
Terashima Takuma, Saito  
Soma

Brave Beats

A történet főszereplője Kaza-  
guruma Hibiki, hatodik osztályos.  
Egy nap, a suliból hazafelé menet  
találkozik egy Bureikin nevű ara-  
nyos robottal. Bureikin egy táncos,  
aki egy másik dimenzióból érkezett,  
ahol megmérkőzött a tánc királlyal a  
trónért és vesztett. Megfosztották  
a Táncköttől, ami az erejét adja és  
száműzték az emberi világra. Ahhoz,  
hogy Bureikin visszazerezzé erejét,  
össze kell gyűjtenie a Földön talál-  
ható Táncköveket. Azonban ezek  
a kövek kóaszt okoznak az emberi  
világban, így Bureikin fúzionál Hibiki-  
vel és Tánc Hőssé változnak.

**Original****Műfaj:** kaland, zene**Stúdió:** Bandai Namco Pictures**Seiyuuk:** Yoshida Yuri, Kokido Shiu,  
Sakurai Tooro, Takahashi Meguru

# Légy az AniMagazin cikkírója!

---

Az AniMagazin várja animés, mangás, japános vagy bármely távol-keleti témába illő írásaidat.

## Mindenképp írd nekünk, ha:

- láttál egy animét vagy olvastál egy mangát és közzétennéd róla bővebb véleményedet,
- úgy érzed nem eléggé népszerű az egyik kedvenced és terjesztenéd, hogy mitől jó,
- szereted a japán/ázsiai kultúrát (film, dorama, étel, történelem, művészet stb.) és egy szeletét másoknak is szeretnéd bemutatni,
- csak szimplán kedved támad valamilyen ismertetőt, bemutatót, elemzést írni.

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikketet küldd el nekünk a [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu) címre, vagy gyere fel az [anipalace.hu](http://anipalace.hu) weboldalra és a "Cikk beküldés" menüponton keresztül juttasd el hozzánk írásod.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkez, szívesen segítünk. Érdemes végignézni a [cikk kategóriáinkat](#), ahol témakörökre osztva végignézheted, hogy mely témakörben, milyen cikkek születtek már.

---

## A cikkek formai követelményei.

- minimum két oldalas word dokumentum,
- csatolj hozzá képet és ha kell, forrást,
- ha van bármilyen elképzelésed a cikk kinézetéről, azt is megírhatod.

Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.  
Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

## Elérhetőségeink:

- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu)
  - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: [info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)
- vagy keressetek minket az [AniPalace facebook](#) oldalán.



# Buddhista templom kalauz

Írta: Hirotaka



Folytatom az előző számban elkezdett cikkemet és a sintó után most a japán buddhista templomok legfontosabb építményeit mutatom be. Utána a viselkedési etiketről lesz szó, végül pedig a legfontosabb templomokba látogatunk el.



A buddhizmus hivatalosan 552-ben jelent meg a szigetországban. Hamar népszerű lett és beleivódott a kultúrába és a társadalmi mindennapokba. Az évek alatt jól összeforrta a sintoizmussal, egyedül a Meidzsi-korban került háttérbe, mikor hivatalosan is a sintó lett az állammivallás. Nem csoda hát, hogy a sintó után a buddhizmus a második legmeghatározóbb vallás Japánban. A temetések, a halottakra való emlékezés a legjelentősebb események, melyek e vallás szerint zajlanak. Így természetes, hogy szerte az országban épültek templomok ugyanúgy, ahogy a sintoizmus esetében.

### Melyek a legfontosabb építmények egy buddhista templomban.

#### Főépület

A templom központja, itt főleg különböző szobrok találhatóak, és az imádság helye. A főépületet többféle néven illették a különböző korokban: az Aszuka és Nara-korban kondó, a Heian-korban hondó a Kamakura korban butsudén, de manapság hatto néven emlegetik.

#### Előadóterem

Más néven kodó. Nevéből adódóan itt különféle előadásokat és találkozók tartanak. Gyakran itt is van lehetőség imádkozni.



#### Pagoda

Talán a legjellegzetesebb épülete egy templomnak, sőt akár Ázsia egyik szimbólumát is jelenti. Formáját az indiai sztúpából eredeztetik. Többszintes, fából, kőből, vagy téglából épülhet. A pagodának többféle alakja is lehet, a Japánban lévőknél minden szint egyforma, esetleg felfelé csökkenő kiterjedésű. A színek alakja általában négyzet, de lehet kör és sokszög alakú is. A pagoda emlékmű, különösebb kihasználtsága nincs.



#### Kapuk

Természetesen egy buddhista templomban is vannak kapuk. A bejáratot jelző kaput sómonnak hívják. Ezenkívül még több kisebb kaput találhatunk egy templomban melyek a főépület megközelítését útvonallát jelzik.



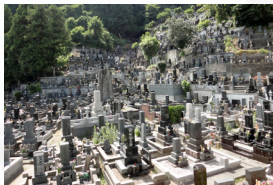
#### Harang

Szilveszterkor a harangokat 108-szor kongatják meg, ami a buddhista hitvallás szerinti 108 világi vágyat jelképezi.



#### Temető

Említettem, hogy a temetési szertartások a buddhizmus szerint zajlanak. Épp ezért sok templom területén található temető. A japánok többször ellátogatnak ide, de a legtöbben az obon ideje alatt, ami a japán halottak napja/ünnepe. Ilyenkor a családok felkeresik a sírokat, rendbe teszik, áldozati ételt hoznak és füstölőt gyújtanak. A templomokban ilyenkor feszítívál van és ezek végén a közeli folyón vagy tavon lámpásokat úsztatnak, hogy a lelkek visszataláljanak a túlvilágra.



A síntő és a buddhizmus összeforrását mi sem jelzi jobban, mint hogy több templomban van temizuya (a rituális kézmosó hely), kumainu (a bejáratot őrző kutya vagy oroszlánszobor). A síntő oldalról például a narai Tanzan szentélyben található egy pagoda. Néhány templomban még található kolostor is, ekkor a templom részét képezi a konyha és a szerzetesek lakhelye is. A nagyobb templomokban külön épületben tartják a különféle buddhista szövegeket és kegytárgyakat.

### Hogyan viselkedjünk egy buddhista templomban?

Első és talán legalapvetőbb szabály, hogy tiszteletudóan lépünk be a templomba. Érdemes egy rövid imát elmondani a templom szent ereklyéje előtt és a mellette lévő dobozba egy érmét dobni. Rendszerint 5 jenes érmét használnak erre a célra.

Itt is találunk temizuyát, amivel rituálisan megmoshatjuk a kezünket.

Ezután a legtöbb templomban tömjénfüstölőt (osenko) gyűjtanak. A füstölőkötegek megvásárolhatóak a templomban. A füstölőt meggyújtása után hagyjuk néhány pillanatra égni, majd elfújás helyett a kezünk mozgásával szüntessük meg a lángot. A füstölőt ezután a tárolóba állítsuk bele. A tömjénfüstnek gyógyító ereje van, ezért nyugodtan belélegezhetjük.

Ha belépünk valamelyik épületbe, akkor a cipőt le kell venni és le lehet tenni a bejárati polcra, vagy bárki magával viheti szatyorban. Talán nem annyira egyértelmű, de logikus, hogy nem illik lyukas zokniban megjelenni.

A fotózás általában csak a kertben engedélyezett.

### A leglátogatottabb buddhista templomok.

#### Kinkakudzsi

Valószínűleg ezt a templomot ismerik a legtöbben. Ez a híres Arany pavilon Kiotóban. Nevét a külsejét borító aranyozás adja. 1408-ban Asikaga Josimicu végrendelete szerint vált zen templomá. Korábbi neve Rokuondzsi volt. Az Arany pavilon egy tó partján áll és Josimicu idejéből ez az egyetlen épület maradt meg a komplexumból. Az évszázadok alatt többször leégett, egyszer az Onin háború

(1467-1477: Muromacsi-korszak) alatt, másodszor pedig 1950-ben, mikor fanatikus szerzetesek gyújtották fel. A ma is látható formáját 1955-ben nyerte el. A csarnokba tilos a belépés, csak az ablakokon át tudunk benézni.



Minden emeletét más építészeti stílus jellemzi. Az első emelet sinden stílusban épült, ami a Heian-korban volt jellemző. Faoszlopokat és fehér falakat láthatunk itt, buddha szoborral. A második emelet a szamuráj házaknál is ismert bukke stílus hordozza magán. A teremben egy ülő Kannon bodhiszattva szobor áll, melyet a négy mennyei király szobra vesz körül. Sajnos a szobrok szintén el vannak zárva a látogatóktól. Végezetül a harmadik és negyedik emelet a kínai zen csarnok jegyeit viseli magán, kívül-belül aranyozott, az épület tetején pedig egy aranyozott fénix kapott helyet.

A Kinkakudzsi része még a szintén nem látogatható hodzsó, ami a főpap lakhelye,

továbbá a templom kertje, melyet eredeti formájában őriztek meg. A templomterület külső részén az Edo-korszakban építették a Szekatei Teaházat, melyhez egy kis teakert is tartozik. Itt található még a Fudo csarnok, melyben Fudo Mjónak az öt bölcs király egyikének a buddhizmus védelmezőjének szobra áll.



#### Kijomizudera

A kelet-Kiotóban erdős területen, 780-ban épült templom szintén nagyon híres. Azonkívül, hogy 1994-ben az UNESCO a világörökség részévé nyilvánította, a Wasabi mar, mint a mustár című film egyik helyszínéül is szolgált. A templomot a Hoszso szekta alapította, és itt van az egyik legregebbi japán buddhista iskola.

A legismertebb része a központi csarnok, amit nagy fapillérek tartanak 13 méter magasan a domboldal felett. A környéken élő cseresznye és juharfák igazán pazar kilátást nyújtanak.



ami a gyermekek és utazók védelmezője. A területen egy háromemeletes pagoda is található, amit ha a nők meglátogatnak, biztonságos szülésre számíthatnak. Fontos megjegyezni még a Zuigudo csarnokot, amit buddha édesanyjának szenteltek, és alkalmunk lehet egy sötét pinchelyiségben is sétálni, ami az anyaméhet szimbolizálja.

További érdekessége a csarnoknak, hogy nem tartalmaz szöveget. A templom ékesége még a tizenegy szemű és ezer fegyverrel rendelkező Kannon szobor. Kis kitérőként említtem meg, hogy a Kijomizudera főépülete mögött van a Dzsisu szentély, ahol a szerelem és a társkeresés kamija lakik. A bejárat előtt két, egymástól 18 méterre lévő kő található. Azt mondják, hogy ha valaki csukott szemmel eljut az egyikről a másikig, annak szerencséje lesz a szerelemben.



A templom része az Otova vízfolyás, a víz útja háromfelé van elválasztva és a látogatók hosszú kanalakkal tudnak csak venni belőle. Ha iszunk a vízből, az hosszú életet, szerencsés iskolai és szerelmi életet jelent. A főépület mellett található kis csarnokban kétszáz Dzsiszó szobrot helyeztek el,

## Todaidzsi

Ez Nara egyik legjelentősebb buddhista temploma. 752-ben épült, és ez volt a japán buddhizmus központja. A főcsarnoka a világ legnagyobb fából épült építménye. Itt található Japán legnagyobb bronz buddha szobra is, ami 15 méter magas. Egy érdekes látványosság a főépületben található oszlop, aminek az alján keresztbe egy lyuk van. A hagyomány szerint, aki át tud mászni a résen, az a következő életében megvilágosodik. A templom főbejáratá, a teljesen fából készült Nandaimon kapu szintén rendkívül impozáns. A templomban járkálva ne lepődjünk meg, hogy véletlenszerűen mászkálnak az őzek.

2011-ben nyitották meg a Todaidzsi múzeumot, ahol a templom különféle emlékeit, kegytárgyait lehet megnézni. A



templom területén több kisebb csarnok is helyet kapott. Az egyik a Nigacudo, ahonnan szép kilátás nyílik a városra.

## Gingakudzsi

1482-ben épült Asikaga Josimasza sógun parancsára. Az Arany pavilon min-tájára épült villa csak a sógun halála után 1490-ben lett zen templom. Kiotó keleti részén található. A sógun idejében igazi művészeti paradicsom volt, az úgynevezett Higaidzsama kultúra híressé vált az egész országban. Az ide látogató igazi kulturális orgia részese volt, a teaszertartás, virágkötészet, nő színház által. A Gingakudzsi, vagyis Ezüst pavilon épületei között moha és homokkert található, továbbá, patakok, hidak és vál-





tozatos növényzet nyugtatja szemünket. Igencsak kellemes séta körüljárni az egész templomot. A homokkert közepén található a főcsarnok, aminek ajtaján festmények tekinthetők meg, de az épületbe bemenni nem lehet. Nevével ellentétben az Ezüst pavilont sosem borította ezüst. A Togudo csarnok a templom másik olyan épülete, mely az alapítás óta maradt fenn, aminek további különlegessége a 4,5 tatami méretű tanulószoba, ami a soin építészeti remek példája. Eszerint az építészeti stílus szerint épültek a korabeli tatamis szobák.



### Nagy Buddha

A Kamakurában található nagy Buddha igazi turistalátványosság. A Kotokuin templom része, 13,35 méter magas, bronzból készült, és ezzel a második legmagasabb bronz Buddha szobor Japánban. 1252-ben készült és eredetileg a templom főcsarnokában kapott helyet, de a templom többször romba dőlt tájfunok és szökőár miatt a 14. és 15. században. 1495 óta áll a szabadban.



### Horjudzsi

Ezt a templomot Sotoku herceg alapította 607-ben. A Horjudzsi Japán egyik legrégebbi temploma, itt található a világ legrégebbi fa épülete. 1993 óta a világörökség része. A nyugati szárny főkapuja, a főcsarnok és az ötemeletes pagoda az Aszuka-korszakban (538-710) épült. A főcsarnokban buddha szobor kiállítás van.

A templom keleti szárnyának központja a nyolcszög alakú Jumedono, ahol Sotoku herceg életnagyságú szobra áll, melyet buddha szobrok vesznek körbe.

A templom 1998-ban bővült egy olyan épülettel, ahol a templom kincsei galéria kapott helyet. Itt megtekinthetők az épületegyüttes relikviái, festményei és kegytárgyai.



*Végezetül pedig egy hasznos tanács, ha ilyen helyen járunk, és nem tudjuk, mit csináljunk/hogy viselkedjünk, inkább figyeljünk meg másokat.*

*Ennyi volt tehát a buddhista templom kalauz. Remélem, hogy akik az előző cikket és ezt elolvasták, azoknak tudtam újat mutatni és élvezték ezt a kis vallási „kirándulást”.*





# Dinnye örület

Írta: Sayuu



A görögdinnye az egyik legkedveltebb nyári gyümölcsünk, vagyis inkább zöldségünk, ami az augusztusi hőségben jólesően oltja a szomjunkt és nem utolsósorban rengeteg vitamin és ásványi anyag is megtalálható benne. Ez az édes húsú csoda Japánban is nagy népszerűségnek örvend, és hát a japán kreativitást sem hagyja hidegen.



Ha japán nyár és tengerpart, akkor az úszógumi és a röplabda mellett szinte elmaradhatatlan kellékeknek számít a görögdinnye is a jó szórakozás eléréséhez. Az animékéből már régóta ismert suikawari avagy dinnyetörés egy tradicionális, pinatóhoz hasonló játék, amely során bekötött szemmel próbálják úgy megütni a dinnyét, hogy az széthasadjon. Bármilyen hitetelen, a suikawarinak lefektetett szabályai vannak, amelyet a Japán Mezőgazdasági Szövetkezet által létrehozott Japan Suika-Wari Association 1991-ben fektetett le irányadóként. Lássuk is őket:

- A dinnye és a játékos közötti távolság 5 méternél több, de ne haladja meg a 7 métert
- Az ütő kerülete 5 cm, hossza 1,2 méter vagy ennél kevesebb
- A szemkötő a JSWA által jóváhagyott kendő, ezzel biztosítva, hogy a játékos biztosan semmit se lásson



- A dinnye jól érett helyi dinnye legyen
- Az időkorlát 3 perc játékosonként
- Elbírálás: A bírácoknak az alapján kell dönteniük, hogy milyen szép a két fél között létrejött törés. Azoknak a játékosoknak jár a legtöbb pont, akik körülbelül egyenlő felekre hasítják szét a dinnyét.
- Egyéb: A bírácoknak legalább 10 dinnyét kéne megenniük az adott évben

De persze nem ez az egyetlen, dolog, amit a kreatív elmék kitaláltak. Lássunk párat:

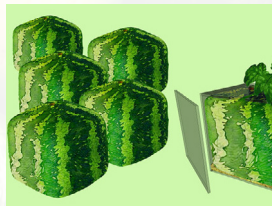
### Minden a forma

Gömbölyű vagy nyújtott gömb és az esetlegesen „szériahibás” sérült alak már régen nem túl érdekes, ezért pár éve felbukkantak a kocka alakú dinnyék, amik szögletességükkel óriási megdöbbenést keltenek a vásárló közönség kezeiben.

Mára ennek a több éves kísérletezésnek az eredménye is kihívóra talált az újonnan létrehozott formák kavalkádjá mellett. Hiszen mostanra a szív alakú és a bomba formájú gyümölcsök is elkezdtek hódító útjukat, előbbi csupán háromévnnyi tervezést, kísérletezést igényelt. Persze a jellegzetes kocka alakú dinnye sem kapható minden bevásárló központban vagy sarki kisboltban, mivel az alakot meg kell

figetni, ez pedig átlagosan akár 15000 jennel, közelítőleg 33 000 Ft-tal terhelheti a pénztárcánkat.

A szív alakú dinnye először 2009-ben jelentkezett be a különleges formák sorába. A kisebbek ára 20 000 jen (kb.: 45 000,- Ft), a nagyobbaké pedig 35000 jen (80 000,- Ft) körül mozog.



A 2011-es év hozott újabb meglepetést ezen gyümölcsök terén, amikor megjelentek a „jinmensuika” (人面スイカ) vagyis a fej formájú dinnyék, amikért akár 50 000 jent (kb.: 110 000,-Ft) is kifizettetnek a különlegességre vágyó vásárlókkal.

Akik túlságosan is drágának találnák a dinnyényi összegeket, azok számára már az interneten is elérhető néhány oktató anyag ahhoz, hogyan is készítsük el magunknak a szögletes finomságot. Íme egy közülük:



*„...mostanra a szív alakú és a bomba formájú gyümölcsök is elkezdtek hódító útjukat, előbbi csupán háromévnnyi tervezést, kísérletezést igényelt. Persze a jellegzetes kocka alakú dinnye sem kapható minden bevásárlóközpontban...”*



1. Válasszuk ki egy akkora dobozt, amekkorára a majdani felnőtt dinnyénket szeretnénk megnöveszteni, mivel ennek az alakját fogja a dinnye felvenni.

2. Szerezünk egy dinnye palántát. (A gyümölcsöt nagyon óvatosan kezeljük, mert a növény nem szereti ha mozgatják.)

3. Helyezzünk a legalább egy eltávolítható oldallal rendelkező dobozba a palántánkat. (Erre a célra általában négyzet alakú dobozt használnak, de megfelelő akármilyen forma, amelyet csak szeretnénk, hogy a dinnye végül felvegjen.) Töltsük fel a dobozunkat földdel és gyengéden állítsuk bele a dinnyepalántánkat. Amennyiben szükséges, adjunk hozzá komposztot, talajtakarót.

4. Rendszeresen locsoljuk a növényünket, és figyeljünk oda, hogy elegendő fény éri-e. Az állandó locsolás esetenként tönkretreheti a dobozunkat, ezért figyeljünk oda rá, hogy esetleg cseréljünk le a dobozt egy ép darabra.

5. Aratás: Ha a gyümölcs felvette a kívánt formát és meg is ért, akkor készüljünk neki a szüretnek. Nyűgözzük le vele a családunkat, barátainkat! Jó étvágyat.

Most pedig evezünk egy kicsit távolabbi vizekre és nézzük meg, hogy az evésen és a játékon kívül még mire is lehet használni egy szép nagy dinnyét.

## Dinnye teszi az embert

A nagy meleg következtében egy tajvani apuka úgy döntött, hogy 5 éves kislányának egy kifejezetten lenge és természetbarát ruhát készít, hogy ezzel elviselhetőbbé tegye a hőséget a csemete számára. A képek villámgyorsan elterjedtek az internetezők körében is. Persze nem ez volt az első ilyen próbálkozás, így összegyűjtöttünk nektek pár képet, hogy lássátok mire képes a meleg hatására meghihletett ember.



## A dinnye hűtve jó

Mind tudjuk, hogy a dinnye akkor esik a legjobban, ha a melegben, jól behűtve fogyasszuk. De amikor magunkkal visszük a strandra, már nincs olyan könnyű dolgonk, ha hűsítőként számítunk rá, hiszen ha felvágva tesszük bele a hűtőtáskába, jól összenyomódik és mindent eláztat. De már erre is született megoldás, a Tomo-chan névre hallgató hordozható hűtő

segítségével a Joybond nevű cég ötlete alapján. A kerekkel rendelkező kis hűtőmasinát dinnyeformára szabták és akár az autónk cigarettagyűjtőjének segítségével is elláthatjuk kellő energiával. Ráadásul a dinnyeszezon végével sem kell elcsomagolnunk kis barátunkat, mivel télen a fűtő funkcióját kihasználva, akár az ételeink, italaink melegen tartására is alkalmas.

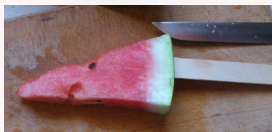




Akiket nem győztek meg ezek a hűsítő megoldások, azoknak van egy kevesebb kreativitást igénylő ötlet a tarsolyunkban. Japánban nyáron nagy népszerűségnek örvend a dinnyés pálcikás jégkrém vagyis a Suika Bar, ami a nagy kánikulában hatalmas számban fogy a boltok polcairól. Ha azonban nem akarunk túl sokat költeni a feltehetően sok színezéket és cukrot tartalmazó finomságra, akkor egyszerűbben is magunkévá tehetjük a dinnyés jégkrémet egy online újság szerkesztőjének ötlete nyomán:

1. Fogjunk egy éles kést és szeljük le a kék alapján egy szép darab dinnyét.
2. Figyeljünk oda, hogy néhány mag is benne maradjon, hiszen az eredeti Siukawa Barban apró csokidarabok találhatók, amelyek a magokat hivatottak szimbolizálni.
3. Vágjuk be a dinnye héját egy helyen, ahová be tudjuk helyezni a pálcikánkat.
4. Tegyük bele egy fagyis csomagolásba, vagy tekerjük köré egy kis folpackot, hogy ne szennyeződjön a hűtőben és ne is kenjük össze mindent, majd hagyjuk legalább 3 órát fagyoskodni a mínuszokban

Akik továbbra is idegenkednek a valódi gyümölcstől, ma azokat sem hagyjuk dinnye nélkül, mert a Rakuten nevű internetes bolt kínálatában nemrégiben felbukkant a SuikaBaumkuchen (Görögdinnye Fatörzstorta) nevű sütemény. A Japánban nagyon népszerű német fatörzstortát,



amelyet általában gyűrű alakúra készítenek, gondolták újra a készítőik és ennek alapján hozták létre a majdnem megtevesztésig dinnyére hasonlító süteményt. Az édesség a Chiba tartományban lévő LaSoreiyu pékmestereinek köszönhető és a Okashi no Taiyou cukrászda árulja a Rakutenen keresztül. A tészta rizslisztből készül a belsejében lévő tölteléként pedig görögdinnye ízű mousse került, aminek dinnyel az alapja. Természetesen, hogy ne legyen illúzióromboló a sütemény, a belsejében a suika bárhol hasonlóan csokidarabok jelképezik a magokat. A torta jelenleg 2 268 jenért, némileg több mint 5 000,-Ft-ért rendelhető meg a Rakuten honlapján. A süteményt a weboldal szerint fagyasztva szállítják ki, majd a szállítást követően 1-3 órába a hűtőbe kell helyezni, hogy felolvadjon a fagyosságából.

Ha ez sem győzött volna meg minket, akkor utolsóként Yagumo Dango idei szennazációjáról olvassunk el pár sort. Az édességgyár idén úgy döntött, hogy

ők is meglovagolják az édes görögdinnye által keltett hullámot, ezért piacra dobták a limitált kiadású görögdinnye dangót. Az egyes darabok mind egyedileg kézzel készültek és görögdinnye levét használták fel a kívánt íz eléréseért, a magokat fekete szezámmag helyettesíti, a külsőjét pedig csokoládé borítja. Egy csomag 3 pálcika görögdinnyés dangót valamint 12, a cég által gyártott egyéb válogatott ízű darabokat tartalmaz. Az édesség népszerűségét jól fémjelzi, hogy a piacra kerülését követően szinte azonnal elfogyott a teljes kínálat, ami nem is követel magyarázatot.



Persze számtalan más ötlet, étel és egyéb dinnyével kapcsolatos találmány fedezhető fel netszerte Japánnal kapcsolatban, mi pedig csak a legérdekesebbeket emeltük ki. Akinek van kedve, keressen rá ezekre, ha pedig mégsem lenne hangulatotok hozzá, akkor japán szokás szerint szózzátok meg a dinnyéteket, dőljétek hátra és élvezzétek az aktuális animét, mangát, ami éppen a kezetek ügyébe került.



# Urushi, a japán lakkművesség

írta: Aqualuna ([animeweb.hu](http://animeweb.hu))

A távol-keleti lakk-bevonat – amit Japánban „urushi” (漆) néven emlegetnek – ősi és kifinomult díszítő-technika, amelynek alkalmazása nagy türelmet, precizitást igényel, és rendkívül ellenálló bevonatot ad.





Már i.e. 7000 körül – 9000 éve – megjelent, a Jomon időszakban. A világ legrégebbi ezzel a festékkel bevont leleteit Hokkaido szigetén, Kaninoshima feltárásnál, Minanikayabe városánál találták. A lakkoszáshoz a lakkfa (*Toxicodendron vernicifluum*, korábbi nevén *Rhus vernicifera*/*verniciiflua* – magyarul lakkzsömörce, kínai lakkfa v. keleti lakkfa néven is emlegetik) gyantáját használják, amely a tulajdonképpen a kéreg sérülésénél a felület varr-képzője, vagyis a fa védelmét szolgálja. Az eljárás során különböző összetételű lakkrétegeket hordanak fel egymásra. Minden egyes réteg csiszolásra kerül miután magas páratartalom és szobahőmérsékleten megkeményedett. Ezzel a módszerrel homogén szerkezetű, saválló, lúgálló, hőálló felület nyerhető. Ha a legfelső réteget olajos szarvasgancs-hamuval csiszolják, úgy tükrösen fényes, különlegesen dekoratív felszín hozható létre.

A lakkozást ennek megfelelően védő és dekorációs célokra is felhasználják már a kezdetektől. Legtöbbször fa, bambusz, ritkábban bőr vagy fém alapanyagra kerülnek a lakkrétegek, de tulajdonképpen minden alapanyagra rögzíthető, így a legkülönbözőbb funkciójú tárgyakat készítenek a szamuráj ruháktól a kardok hüvelyén keresztül a templomok bevonatán és bútorain át az uzsonnás-dobozokig és evőpalcikáig. A japán történelem minden időszakból őriznek lakk tárgyakat, melyeken



*„Az eljárás során különböző összetételű lakkrétegeket hordanak fel egymásra. Minden egyes réteg csiszolásra kerül miután magas páratartalom és szobahőmérsékleten megkeményedett.”*



az utóbbi másfélezer évben megfigyelhető a kínai stílusok hatása is. A lakkfa termesztése az Edo-időszakban (1603-1868) kiemelt jelentőségű volt a gazdaságban, az adózás eszköze is volt, és a technika fejlődésével alkalmazásának köre is változatosabbá vált.

A lakkfa gyantájának pontos megnevezése: „urushiol alapú lakk” mely megszilárdulása előtt a bőrrel érintkezve allergizáló, ezért csak tapasztalt, gyakorlott művészek foglalkozhatnak vele. A lakkfa természetes élőhelye a Távol-Kelet, – hazánkban a legközelebbi rokona az ecetfa (*Ailanthus altissima*). Nedve természetes fenolgyanta, látványra a mézhez hasonlatos anyag, amelyet úgy csapolnak, mint a gumit. A lakkfa gyökérsarjakkal könnyen szaporodó, gyorsan növekvő, 20 méter magasságot is elérő, gyakran többszörű lombhullató fa, melyet 11 évig kell nevelni ahhoz, hogy a maximális gyantahozamot kinyerhessék belőle, ami csupán pár száz gramm lakk egysedenként. A friss nyerslakk olajos alkotóelemek és víz ingatag elegye, mely felületkezelésre még



alig alkalmas: átlagos összetétele 65% urushiol, 8% vízdoldékony növényi gyanta, 25% víz, valamint kevés cukorfehérje és növényi enzim. Ezt a folyadékot finomítani kell, melynek során víztartalma nagy részét elveszti és stabil emulzióvá alakul. Amúgy a japánok készítik a legtisztább lakkot a világon. A lakkfa gyantája elvételése után el is pusztul, ezért bölcsen a japánok az idősebb lakkfák árnyékába azok fiatalabb példányait folyamatosan ültetik el, hogy sohasse maradjon parlagon a terület.





A lakkozás folyamata igen kényes művelet – például a különleges célszerszámokon kívül a japánok a pormentes lakkfestés érdekében kihajóztak a tengerre és ott végezték el ezt. A lakkrétegek (ellenkéntben a tűzzománccal, ami látványban emlékeztethet rájuk) nem tűzben, hanem „vízben”, azaz párástó-kamrákban szilárdulnak meg. A frissen festett lakkfelületet minimum 4-5 napig szükséges ott tartani

ezért rendkívül fontos azok egyenkénti gondos portalanítása, mert csak az így előkészített felületeknél remélhető a lakkrétegek megbízható egymáshoz kapcsolódása az alapozástól egészen a legfelső díszítőrétegekig. Ennek köszönhetően zárványmentes, rendkívül ellenálló bevonat alakítható ki.

A lakkozással kialakított felületek simasága, csillogása vetekedhet az üvegével. A

lakkrétegek mellett olyan hőálló, hogy egy égő cigarettát nyom nélkül olthatunk el a felszínükön. A lakk rendkívüli ragasztószilárdsága miatt tojáshej-vékonyosságú eltört porceláncsészék összeillesztésére illeltve kiegészítésére is alkalmas úgy, hogy utána forró tea is iható belőlük. A lakk és a cinóber (égetett higanyból származó pigment) keveréke akár évszázadokra is megvédi az alatta lévő romlékony anyagokat,

gyönyörű színmélységét a belekevert lámpakoromnak köszönheti. A fehéren és a kéken kívül minden más pigment megőrizi színét a lakkgyantával keverve, de a tárgy színének tervezésekor azt is be kell kalkulálni, hogy a lakkfelület az első két évben sötétedni, majd fokozatosan világosodni fog. A természetes alkalmazások kevesebb (nagyjából 5) árnyalat alkalmazását tették lehetővé a 19. századig, amikor elkezdő-



ahhoz, hogy az csiszolható keménységűre szilárduljon. Legegyszerűbb esetben háromféle alapozó réteg biztosítja a „rugalmas átmenetet” a gyakran nemesfémről készített díszítményig. A funkciótól függően akár több száz alapozó réteget is festhetnek egymásra a bevonandó tárgy megfelelő védelméhez. Ehhez mindegyiket külön kell megszilárdítani és csiszolni,

lakkrétegek gondosan kialakított felszínét még a tenger sós vize sem képes szétmarni: a Tokiói Nemzeti Múzeum lakk-gyűjteményének alapját olyan tárgyak képezik, melyek másfél évig voltak egy elsüllyedt hajó fenekén a tenger mélyén. Ezek a lakkművek a hosszú sós vízben tartózkodás ellenére is épen maradtak a rakomány többi tárgyával szemben. A precízen elkészített

ezért nem csak ékszereket, hanem egész templomokat, épület-együtteseket, sőt mumifikált testek koporsóit is befedtek vele. Sőt, a japán samuráj kardok pengéjét is lakkal fedett tokkal védtek.

A védelem mellett a különleges díszítésekre is számos lehetőséget nyújt a lakkozás. A lakkot különböző hozzákevert anyagokkal színezhetik. A fekete lakk például

dőtt a nyugati mesterséges pigmentek keverékeinek használatára.

A legegyszerűbb és legtradicionálisabb díszítőbevonatok motívum nélkülű színes lakkrétegekkel készülnek. Bármilyen színes lakkgyantába vegyített anyag manipulálhatja a festék szétterülésének egyenletességét (például tojásfehérjével, magokkal, alkohollal stb.).



Ezzel az eljárással anyagszerű és rendkívül dekoratív felületek formálhatók.

A lelegegánsabb díszítőmód, amikor az áttetsző lakkrétegek közé különböző fémporokat (arany-, ezüst-, réz-, ón-, platinapor stb.) illetve gyöngyházport szórnak. A nedves laktól még ragacsos felületre bambuszcsőre erősített különböző méretű szitán keresztül szórják a fém-porokat, melyek szemcséi olyan parányiak is lehetnek, hogy még a nagy fajsúlyú aranypor is elszállhat a lélegzet kifújásakor. E szabálytalan, gömbölyű vagy lapos szemcséjű fém-porok készítését a mai napig csak hat japán család végzi az egész világon. Azok a fatárgyak, amelyek ha csak lehelet vékonyan is, de teljes felületükön vannak beszórva, tömör nemesfémelemz alkotásnak tűnnek.

Jelentéssel bíró motívumokat is kialakíthatnak kisebb felületeken e módszerrel, ez az ún. „MAKI-E” (szórt kép) díszítőeljárás. Ennek különböző variációi léteznek.

### 1. Lapos porszórásos díszítés: HIRA-MAKIE

A „lapos hintett kép”-nél az alapozásra lakkal előrajzolt és még nedves mintára vékony bambuszcsőből parányi arany- vagy ezüstport hintenek. Így a minta megszilárdulása után ujjbeggyel kitapintható az alapon. Ezt végül átlátszó védő-lakkréteggel vonják be. Az aranypor bevonat színe, formavilága különféle: a zöldes-sárgától a vörösesig és az elszórt kis foltszerű mintáktól a tárgyat teljesen beborító bevonatig

terjedhet. Ez a díszítőeljárás másodlagos motívumok, vagy egyszerű, geometrikus és indás minták kialakítására a legalkalmasabb.



### 2. Visszacsiszolt poros díszítés: TOGI-DASHI-MAKIE

A hintett lakkdíszítések másik nagy csoportját csiszolással teszik láthatóvá. A díszített legtöbbször a fenti (hiramakie) technikával viszik fel az alapra, majd több rétegben a háttér színével egyező lakkal vonják be a szórt kép teljes elfedéséig. Tökéletes megszilárdulása után addig csiszolják vissza finoman az egész felszínt, míg azon a „szórt kép” újra elő nem bukkan, így ennek felülete egy szintbe kerül az ezt körülvevő háttérrel, ebben különbözik a többi „hintős” technikától.

### 3. Domború díszítés: TAKA-MAKIE

A hintett technikák legtipikusabb japán változata a relief-szerű kialakítás. Lényege, hogy a kompozíció egyes elemeit plasztikusan kiemelik a kép térbeli hatásának fokozására. A felszín domborúságát nem a festendő alap megfaragásával érik el csupán, hanem a díszítő motívum felületének többszöri felfestésével „építik” azt. Ez imitálhat fából faragott fafelszínt is, de annál finomabb részletek megformálására ad lehetőséget. Ezzel a „festő-trükkkel” a japánok a motívumra sűrű lakkréteget egymásra felhordva, azokat egyenként megcsiszolva alakították ki a kívánt magasságú mintázatokat. Ezzel a módszerrel sokkal aprólékosabb részleteket, és tartósabb kapcsolatot tudnak képezni a díszítmény és hordozója között, mint akár a legfinomabb fémcziellással, mert a valódi

nemesfém-applikációval szemben az így készült „ábrátét” az alatta levő rétegekkel kémiaiilag is kapcsolódik. Az így épített lakk-dombormű nem tud leválni az alatta lévő alaprétegektől.



*„A lelegegánsabb díszítőmód, amikor az áttetsző lakkrétegek közé különböző fémporokat (...) illetve gyöngyházport szórnak.”*





A domború lakkfelületeket többféle anyagból is építhetik:

- Száraz lakkpor („kanshitsu-ko”) szórásával. Ilyenkor a nedves lakk-felületre szórt porok méretétől függ a kiemelkedés mértéke.

- A domborulatok formáját meghatározó a növényi rostok szórásával.

- Sűrű lakkpaszta („Takaage-urushi”) rétegek egymásra építésével: vékony ecsettel (egérbajusz) való felvitele alkalmassá teszi vonalszerű motívumok kiemelésére is.

- Szénpor („sumi-ko”) szórásával, melynek kidomborodó szemcsés felületét sűrű lakkal vonják be a további szintemelés érdekében.

A fenti munkaiqényes eljárásokról és a felhasznált nemes alapanyagok különleges forma és színvariációjáról olvasva nem meglepő, hogy a lakk alkalmazásával készített tárgyak igen értékesek. A középkori Japán bizonyos területein a lakkgyantát adófzetésre is használták, és egy jómódú hölgy hozományának jelentős részét laktárgyak képezték. Ezeket ma is nagyra becsülik, így minden valamirevaló helyi



háztartásban fellelhető legalább egy laktárgy, még ha az csupán egy pár lakkozott evőpálcika is.

Európába a portugálok és hollandok hozták be először a laktárgyakat, azóta egyre nő a gyűjtők száma, de kontinensünkön ennek ellenére még 40 lakk-művész sem dolgozik, köztük azonban akad egy magyar hölgy is, Balogh Gabriella.

Érdekeséggként megemlíteném, hogy mint a legtöbb művészetben, itt is területileg eltérő technikák alakultak ki. Ezek illetve egyes tradicionális technikák révén külön néven emlegetnek bizonyos típusú laktárgyakat. Ilyenek például:

- „Ikkanbari” vagy „harinuki”: a teához kapcsolódó tárgyak technikája, ahol előkészített papírfomákra viszik fel a lakkrétegeket.

- „Shunkei-nuri”: nevét egy szerzetesről kapta, itt áttetsző lakkrétegekkel hangsúlyozzák a tárgy természetes megjelenését.

- „Aizu”: a felvitt lakbba vésik a mintát, ezt töltik ki arannyal vagy mással, és a tárgyat agyaggal polírozzák.

- „Jouhana”: fehér vagy fehéres lakk, aranyozás („maki-e”) vagy fémcsítés („mitsuda-e”) jellemzi őket.

- „Negoro”: a Negoro-ji templomból származik a technika, vörös vagy fekete lakkrétegek az erős használatot imitálva szándékosan koptatottak, ezért jelenik meg az alsóbb réteg színe a fedő szín alól foltokban.

- „Tsuraru”: több rétegben felvitt lakkal elért színes, márványos hatás jellemzi őket.

- „Wakasa”: sok szín használata, az alaprétegben tojáshej vagy rizspelyva alkalmazása jellemzi őket, díszítésükre ezüst- vagy aranyfóliát alkalmaztak a legfelső áttetsző lakkréteg alatt.



Általánosságban a lakkozott réteg „urushi-nuri” (漆塗), a laktárgyak „shikki” (漆器) vagy „nuri-mono” (塗物) (lakkozott-bevont-dolog”) néven emlegetik, melyeket mindig részfeladatokra szakosodott, igen nagy gyakorlattal rendelkező kézműves-mesterek készítenek Japánban.

# Diabolik Lovers: A tökéletes hölgy

Írta: Naomi-chan



Hideg, esős vasárnap reggelre ébredtem. Újabb nap a Sakamaki házban. Már kezdem megszokni, hogy egy éve vámpírokkal élek együtt. Én, Komori Yui, akinek a nevelőapja egy pap volt. Elég furcsa. Belenézek a tükörbe. Szőke, félhosszú hajam kócos, de nincs időm sokat szépítkezni. Reiji már vár rám... Gyorsan felöltözöm, és elindulok Reiji szobája felé. Megígérte, hogy felkészít az iskolai bála. Tökéletes hölgyet csinál belőlem, ha ez egy vámpírtól lehetséges. Gyorsan belépek a szobába.

- Kétszél öt percet! - szól szigorúan.

- Elnézést! - a hangom remeg.

- Nem szeretem a késést! Na jó, kezdjük, először a tartásodat fogjuk javítani. Tedd a fejedre a könyvet és egyensúlyozz! - szól Reiji.

Így megy ez egy órán át, míg végül új feladatot kapok.

- Rendben. Most pihenjünk. Főzz nekem valamit! - adja ki a parancsot Reiji.

Húha, nehéz feladat. Mit is főzsek? Végül nagy nehezen készítek egy makarónit.

Csöndben nézem, ahogy eszik.

- Nagyon finom. A makaróni a kedvencem! - erre nem számítottam, hogy ízlik neki.

- Most átmegyünk a táncterembe, és táncolni fogunk, de előtte öltözz át, táncolni szép ruhában kell! - parancsol Reiji.

Gyorsan átveszem a báliruhámat. Reiji már ott vár.

Csodálatos fekete, hosszú köpenyt visel, mint egy igazi vámpír. Gyönyörű.

Ahogy megfogja a kezemet, és elkezdünk táncolni, érzem, hogy ezer pillangó repked a gyomromban.

- Egész jól megy! - mondja. Már fél órája táncolunk, amikor eszembe jut, hogy nincs kész a leckém.

- Ajjaj, na mindegy, majd óra előtt elkészítem! - nyöszörgöm.

- Nem, most megcsinálad! Hozd a füzeted! - szól ellentmondást nem tűró hangon Reiji.

Bevisz a szobájába, és elkezdem a házi feladatot.

Közben Reiji teázik. Nehéz így csinálni, mert Reiji valamiért vonzza a tekintetem ebben a ruhában, de nem csak ezért. A torkom ég, nagyon szomjas vagyok.

- Kész! - felnézek Reiji szemébe, nagyon közel hajol hozzám, és hirtelen megcsókol! Érzem a tea ízét a számban. Oltja a szomjamat. Aztán így szól:

- Te akartál valamit inni, nemde? - Ezt meg honnan tudta? Az arcom ég, olyan zavarban vagyok. - Remélem élvezted a jutalmadat és a felkészítést! Most már tökéletes hölgy vagy!



# Nyári szezon vélemények

Írta: Strayer8, Catrin, NewPlayer, Hirotaka

A következő oldalakon fangirl és fanboy szemmel mutatunk be pár animét a nyári szezonból. Röviden véleményezzük, kritizáljuk az általunk nézett sorozatokat, így meg tudhatjátok, nekünk mi tetszett vagy épp mi nem.



## Strayer8 véleménye

## Overlord

Két okból kezdem el nézni az *Overlord*-ot. Az egyik az volt, hogy nézni akartam egy szezonos animét és az *Accel World* és *Log Horizon* után kíváncsi voltam vajon mit adhat egy újabb MMORPG-s cím. Emellett érdekesnek tűnt az elképzelés, hogy egy játékos egy csontváz mágus karakterében bennragad egy játékban és világalomra tör. Mivel nagyon lassan indul a történet, sokáig a fantasy világ se volt túl látványos és egy-két fellobbanáson kívül nem azt kaptuk amit ígértek. Voltak részek, amikben szinte csak kötelességből elhangzott, hogy éppen egy világalomra tervezett követgetünk nyomon, de ebből nem sok látszott.



Vizsont most, a 9. epizód után már valóban elmondhatom, hogy beindult az anime és a főszereplő egyre inkább emlékeztet egy kegyetlen, hidegen számító, törtető



uralkodóra. Az első részek tapogatózással teltek, mindenkit megismertünk és a főhőssel együtt szereztünk információt a világról. De most már végre magasabb szintre lépett a cselekmény, habár diplomáciai huzavona még mindig nincs. Harckokat viszont gyakran kapunk, ráadásul vannak köztük élvezhetőek is. Annak külön örülök, hogy az *Overlord*-ban valóban folyik a vér, a mágia és fizikai támadások élethűbbek, mint például a *Log Horizon*-ban. Emellett külön mellékszöveget ad nekik, hogy a főhős és segítői természetfeletti erővel és képességekkel rendelkeznek (hála a történet előtti MMORPG-s tápolásnak). Ha a néző elfogadja ezt a tényt, semmi nem gátolja abban, hogy élvezze a harcokat. Már ha nem olyan komolytalan az ellenfél (anti)hősünknek, hogy egy kézmozdulattal elintézi.

Komikus jelenetekből sincs hiány. Igaz, vannak elcsépelet poénok, de kifejezetten frisseket is látni és jó pont, hogy nem veték túl shounenre a stílust, hanem meghagyták az animét seinnenek. A grafika

átlagos, a zene nem tűnik fel cselekmény közben, de az opening és az ending illik az animéhez.

Ajánlom az *Overlord*-ot, mert a lassú indulás óta folyamatosan javuló tendenciát mutat, egyre jobb lesz. Már most biztosnak tűnik, hogy lesz folytatása, hiszen jóformán még el sem indult a történet. Ha továbbra is megtartja ezt a minőséget, mindenképpen érdemes lesz megnézni.

## Catrin véleménye

## Akagami no Shirayuki-hime

Gyenge, Zen és Shirayuki romantikáján kívül kvázi semmiről nem szól, az is eléggé komolyan mederben folyik, de szerencsére elég jól halad más románcokhoz képest. Aranyosak, szépek, de ennyi. A köréjük épített udvari slice of life-ből, ellenségekből és barátokból, munkából, politikából nem tapasztalunk eleget, amiért igazán kár. Szinte minden mozzanat csak a két főhős jellemére és kapcsolatára hat, ami rendkívül unalmas. A zenéje felejthető, a rajzolás szép, bár nem vagyok elájulva tőle. Sajnos Shirayukinak néha sikerül számomra egész irritáló, bamba ábrázatot adniuk, amitől a seiyuuja se menti meg. A legutóbbi shoujo fantasy-khoz képest (*Soredemo Sekai wa Utsukushi, Akatsuki no Yona*) is alulmarad. A valamelyest hasonló felállású *Saikunko Monogatari*-hoz képest pedig csak gyerek-

cipőben jár a mellékszereplők, a környezet és a feladatok bemutatása. A folytatását majd nézni fogom, bár lehet feleslegesen.



## Arslan Senki

Végre véget ér! Nem is szaporítom túlságosan a szidalmazását, bántottam már eleget. Sajnos ez is egy rém unalmas eposz, az érdektelen vagyis inkább rossz szul tállat háborús témájával. Pedig a karakterek nagyobb hangsúlyozásával jobb lehetne, de így csak egy elnyújtott sorozat marad. A CG-je ronda, a zenéje felejthető, jobb lett volna, ha a régi OVA-t folytatják.



Ennek a 25 résznek épphogy sikerült eljutnia a 90-es változat zárásáig, és nem érzem, hogy többet nyújtott volna. Még lassabb és unalmasabb lett. Igazából azt sem hiszem, hogy egy esetleges folytatás segítene rajta vagy izgalmasabbá tenné. Nem kizárt, hogy az eredeti regénysorozata élvezetes, de elég elrettentő, hogy a 80-as évek óta még mindig fut.

## Dragon Ball S

Ha nem lennék elfogult, azt mondanám, hogy az 'S' a Super helyett a Shit szót takarja. Áh, még így rajongva is leírtam, mert még a vak is látja, hogy a Toei mennyire nem kezeli helyén ezt a sorozatot. Sajnos a 14. movie sztorijának 12 részre való széthúzása feleslegesen lassúvá, eseménytelené, sokaknak unalmassá tette az új DB-t, amiért igazán kár. Én is csak azért nem unom, mert meglátok egy karakter arcvágást, meghallok egy félmondatot és már beindul bennem a hype, a fangirlség, az otakuság. Szóval érdekes kettősséget élek meg a sorozat alatt, de számítottam erre (bár azért naivan reméltem, hogy kicsit tartalmasabb és fanservice-dúsabb lesz ez a nyújtás). Még mindig kíváncsian és izgatottan várom hétről hétre a részeket, mert úgy is, hogy nem tartom jónak, szóval ez már azt hiszem elhivatottság vagy függőség kategória. Amúgy a karaktereket még mindig nem rontották el a szememben, addig pedig tűröm a Toei rosszabbnál



rosszabb megoldásait (jaj, de iszonyatosan neveléses volt Gokunak az a patetikus istenné válása). Legfájóbb pont amúgy a grafika és az animáció tömény igénytelensége. Kapkodós, összecsapott, ronda, még állóképeken is sokszor ronda!!!! Tele spórolással és amatőr munkával, mintha a teljes stáb alkalmatlan vagy időhiányos kezdőkből állna. A seiyuuk szerencsére hozzák magukat, és mentik, ami menthető, leszámítva Kaio-sama hangját, mert az öreg valami rémesen játszik.

Pedig én szerettem az új ovákban és filmekben megismert dizájnt, de itt csú-



nyán bánnak vele. Másik fájó pont, hogy aránylag szerettem a Kainál kapott új DB zenéket, de a Super háttérzsolamai iszonyatosan gyerekesek (pedig ugyanaz felel itt is a zenéért). Ennél és a gagyi Pilaf és bandája poénoknál érződik a leginkább, hogy ezt a sorozatot már fiatalabb korosztálynak is szánják. Minden csak a pénzről szól, kár érte. De lelkesen nézem tovább, mert egyszerűen imádom őket és nem tudok rájuk unni! (Az például hihetetlenül jó, hogy Bulmát és Vegetát az eddigiekhez képest többet mutatják együtt és hasonló, számomra releváns nyálánkságok.) Viszont aki teheti, tényleg ne nézze, különben sokszor csalódni fog. Jobb, ha a Super első 12 része helyett az alternatív filmmel próbálkoztok, utána majd kiderül, hogy találják az új történetét. Kicsit (naivan) remélem, hogy kevesebb lesz benne az időhúzás.

Ami a mangaváltozatát illeti, az teljesen korrekt, pörgős és szép! De más szemszögből nézve összecsapott is. Sajnos csak havonta érkezik 15 oldalal. Azért tet-

szetős és már előbb behozta pár jelenet erejéig Beerus kövér változatát, Champát.

## Durarara x2 Ten

A Drrr2 második felét úgy nézem, mint az elsőt: lassan haladva, hogy kitarson januárig. Így csak a felén vagyok túl, de ezek a részek jobban tetszenek mint a korábbiak. És elég nagy ShizuoxVorona shipper lett belőlem! (Nagyon jó lenne, ha többet kezdenének velük...) Sajnos a túl sok karakter miatt részenként akad pár „elbőbiskolós” szakasz, amikor baromira nem érdekel, hogy kivel mi történik a képernyőn.



Ennek ellenére minden más szórakoztat most benne, mert érdekesebb karakterinterakciókon van a hangsúly. Például Izaya kórházban - háhá úgy kell neki, Vorona Shizuoval lóg - YES, a színész Shizuo öcsit és idol nőjét is kedvelem, volt végre egy kis tesofétises dokinő vs. plasztikázott csaj epizód is, Celyt és Shinra pedig egyszerűen cukik. Alig várom a róluk szóló ovát.



Ja, és még Kida is visszaigyeckszik Mikado felé.

Amúgy összességében most totálisan szétszórta a sztorit, de még van ideje jobban összefonódni és „durararás értelmet” nyerni. Szóval most optimistán várom az x2 Shou érdektelenségéből való további kilábalását.

Az openingről még egy kicsit: imádtam az első Drrr openingjeit, aztán az új x2 számok, elsöre nagyon gyengének tűntek, de ez pár hallgatás után totálisan megváltozott. Ezek is zseniálisak, érdekes, ahogy a kezdeti ellenszenvemet imádatba fordítják át. Most, hogy ezt leírtam már szől is a fejemben a Ten openingje, amin azért kicsit még én is meglepődtem.

## Gangsta

Továbbra sem tetszik ez a sorozat. Műnek, erőlködőnek érzem és teljesen érdektelen lett számomra a sztorija. A zenéje és a grafikája jó, a témája és a hangulata viszont csak akkor tetszene, ha nem erre a Twilight ügyre és erőfokozatokra/befolyásokra alapozna, ha feszültebb és érdekesebb lenne. A karakterek azóta kicsit tartalmasabbak, a hátterüket is kellően megismerhettük, de nem kedveltem meg senkit. Nálam egyszerűen csak lóg a semiben a *Gangsta*.



## Kyoukai no Rinne

Középszerű sorozat, részben poénos, kicsit szórakoztató, kellemes és kedves, részben viszont unalmas, sablonos és érdektelen. A zenéjét és a látványvilágát kedvelem, a hangulata és a karakterei vegyesek, néha egész unszimpatikusak, néha pedig cukik. Mert ez a különféle szellemes, pénzes és családos-kavarós történet többnyire csak kliséket hoz. Egyszerűen nem érdekel Jumonji és Ageha szerelmi agonizálása, ahogy Rinne állandó pénzügyi problémája, riválisai és nőcsábász apja



sem. Az egész közeg nem halad szinte semerre, csak epizodikusan ökörködik, ami vagy tetszik vagy nem. Most, hogy ennyi üresnek látszó jeltől egy halomra dobáltam le is zárom ezt az animéhez hasonlóan közepeszerű véleményemet: lesz második évad. Helyes, folytassák, ha már mangákat adaptálnak, csinálják rendezen! (Csak francért nem lehet több, már befejezett manga vagy regény címet elővenni?!)

## Ninja Slayer

Komolyan mondom ez a szezon legjobbja! Legalábbis azok közül, amiket nézek. Ami végül is nem nehéz: sok mellényúlás közül kiválasztani a kevésbé rosszat. De nem, a *Ninja Slayer* nem rossz, nem gagyi, nem gáz, egyszerűen korrekt, szórakoztató és élvezetes. Az abszurd tállása csak megfűszerezi azt az ökörséget, amit közvetít: egy ötletes nindzasztori/akciófilm/videójáték paródia az egész. A jellegzetességei is csak tovább növelik a hatását, *Slayer* karaktere tetszetős, az ellenfelei és a nindzaszánok szórakoztatóak. Szóval teljesen elégedett vagyok vele. Van pár gyengébb epizód, de nagyjából végig képes ugyanazt az örült színvonalat hozni. Imádom! Elfoglult lettem az általam gyengének tartott szezon miatt? Nézzétek meg ezt az agymenést és megtudjátok! De vigyázat, kellő lazaság, kíváncsiság és tolerancia kell hozzá! :D



## Ranpo Kitan

Kár, hogy ezt a sztorit nem az eredetihez hű környezettel adaptálták. Sokkal jobban tetszene, ha a XX. század elején járnának és nem idegesítő tizenévesek játszanák a nagykosokat. Így még talán ezek az egyszerűbb, néhol gyenge esetek is érdekesebbek lennének. De sajnos ehelyett itt van három fászsztó tinisrác, nevétséges korboncnok, mazohista prosti, tehetetlen rendőrség és hasonlók. Pedig a zene jó, a grafika és a színpadias megvalósítások hangulatosak, érdekes hatást nyújtanak. A történet ezzel a „húszarcú” szállal egész kerek, de az egész összhatása annyira röhejes. Ezzel a sorozattal tehát pont az a probléma, hogy nevétséges hype motívumokkal akarták túlságosan modernizálni. Pedig ebben az esetben végre befejezett alkotásokhoz nyúltak a készítőik.



## NewPlayer véleményei

## Jitsu wa Watashi wa

Megmondom őszintén ezzel a sorozattal kapcsolatosan igen vegyes érzelmeim vannak. A második rész megnézése után úgy döntöttem, hogy én ezt az animét nem folytatom. A rajzolás nem tetszik, a történet faék egyszerűségű és egy kicsit még a főszereplő srác is irritál. Aztán csak nem hagytam nyugodni a dolog és hirtelen megnéztem négy részt egyben, ami teljesen magával ragadott. Tényleg nagyon egyszerű a történet, de annyira, hogy már kiszámítható, hogy mi fog történni! Ahogy haladtam az animével, a rajzolása megváltozott számomra. Immár nem csúnyának tartom, hanem azt is inkább egyszerűnek. A karakterek gigantikus szemekkel, a nagyon, de nagyon hasonló arcvonásaikkal annyira együgyűnek tűnnek, mintha egy öt éves rajzolta volna. (Na nem én öt évesen,

mert nemhogy akkor, de most sem tudnék így rajzolni. De ez már más tészta.)

A történetről nagyvonalakban annyit, hogy a lány egy vámpír, a fiú meg nem tud titkot tartani. Mit ad isten, ezt a titkot most mégis meg tudja tartani. Szóval a szokásos, ami az ilyesmi művektől elvárható.

A karakterek jópofák, a rajzolás béna, az opening kicsit éneklős. Összességében egy könnyed nem gondolkodós animéske. Aki megnézi, az megnézi, aki nem, az nem. Nem fog mély benyomást kelteni.



## Working!!!

Aki látta az előző két évadot, annak nem kell sokat magyarázni, hogy ez egy mennyire zseniális anime. A karakterek zseniálisak, a történet zseniális, az opening zseniális. Az egész anime zseniális!

A történetről nem lehet sokat elmondani, annak aki nem látta az előző évadokat, ugyanis a korábban nyitott kérdéseket válaszolja meg a harmadik évad:

Otoo-san végre találkozik a feleségével és Yamato-kun is a húgával. A szerelmi szálak



is tovább bonyolódnak, így aki még nem látta az előzőket, az most rögtön és azonnal kezdjen bele!

A karakterek nagyon viccesek és szerethetőek. Az animét végigrohógi az ember, amire a rajzolás rátesz még egy lapáttal. Az openinget is érdemes megnézni, mert ha megnézed a hármat egymás után, akkor láthatod mennyire hasonlítanak egymásra, mégis mind más. Még olyan jópofa dolog is van benne, hogy az opening végén a szereplők az ujjaikon mutatják, hogy hányadik évadot is nézed. Én ezt az animét csak ajánlani tudom, szóval hajrá!

## Overlord

Az AniStation: Ajánlott, nem ajánlott adásában beszélgettünk már erről az animéről, hogy ez most mindenkinek tetszik. Az MMO adaptációk valahogy a rene-

szánszukat élék, így minden szezonban jön legalább egy ilyen anime.

Az Overlord azzal kezdődik, hogy egy játék szerveret be akarnak csukni. Az utolsó órában főszereplőnk még ott marad és megvárja míg a szervert teljesen bezárják. Amint a visszaszámlálás véget ér, nem szűnik meg a játék. Sőt egy teljesen új világban találja magát hősünk! Így az első pár rész azzal telik, hogy minél többet megtudjunk a világról, amibe csöppentünk. Érdekesége az egésznek, hogy az NPC-k, akiket a játékosok alkottak életre keltek és saját akaratuk és személyiségük lett.

A grafikáját tekintve az anime hozzá az elvártat. Nem kiemelkedő, az az alap, ami ma már elvár. A hangvételét tekintve inkább komolyabbak közé sorolnám, csak néha megy át vicceskedésbe.

Engem maga a történet fogott meg, amúgy is szeretem az ilyen játékokkal kapcsolatos animéket. Aki nem zárkózik el a téma elől, annak szerintem elég kellemes kis időtöltés lesz.





## Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri

A kerettörténet szerint egy kapu nyílik ki Tokió belterületén, amin keresztül orok, varázslók és más egyéb mitikus lények özönlik el a várost! A hadsereget gyorsan mozgósítják és visszaverik a támadást, majd az önvédelmi erők átvonulnak a kapun, ahol egy fantasy világ tárul a szemük elé.

Na engem már ezzel megnyertek. Most képzeljétek el a helyzetet. Sárkányok ellen küzdenek tankokkal. Hát mekkora menőség már ez? Nagyon nagy!

Az anime nagyjából azt a témát próbálja feszegetni, hogy meddig mehet el egy hadsereg, hogy megvédje az országát. Mibe lehet beleavatkozni és mibe nem? Van egy jelenet, valahol azt hiszem az 5-6. rész környékén: az önvédelmi erő egy faluból embereket menekített ki, amely során a falusiak közül többen meghaltak. A művelet után Japánban egy tárgyalás vette

kezdetét, ahol felelősségre vonták a parancsnokot, hogy mi az, hogy elvesztettek 150 falusit. Erre az egyik fantasy világból jött leoltott mindenkit, hogy ezt nem így kell felfogni, hanem úgy, hogy a falusiak nagy részét megmentették. Ez a fajta gondolatmenet nekem különösen tetszik.



Egyszóval én az animét csak ajánlani tudom. Nagyon jó látni, hogy a két világ hogyan próbál kijönni egymással, mi mindent csinálnak. Persze azért ne várjunk csodákat, a JSDF nagyon-naggy királynak van beállítva, de ettől függetlenül van egy egész jó kis mondanivalója az animének.



## Hirota véleményei

### Arslan Senki

Ismét erről írok először, mert tavaszról nyúlik át. Nos, ez az anime semmilyen hozzáfűzött reményemet nem váltotta be. Elképesztően vontatott és unalmas. A történet látszólag nem halad sehova és a karakterek sem jutnak egyről a kettőre. Tény, hogy vannak markáns pontjai az animének, amiből tudjuk, hogy Arsalnek nem csak ülnek és várnak a csomagfutásra, ami a parsi koronát viszi neki. Tény, hogy a sztori jól körüljárja a témát, de olyan érzés kerülget, hogy néha nekem kéne hátulról megrúgni, hogy haladjon már. Összehasonlítva az eredeti alkotó, Yoshiki Tanaka másik művével, a Legend of the Galactic Heroes-zal, az ehhez képest autóverseny. Az sem gyors ugyan, de halad, és van vége, ami az Arslanról nem mondható el. A megvalósítás sem javult, a lovak és egyéb

számítógépes animációk borzalmasak, néhány megmozdulás már röhejes. A csatajelenetek olyanok, mint a túrógombóc túró nélkül. A legtöbb nulla megvilágításal rendelkezik, így élvezhetetlen, még a karaktereket is alig lehet kivenni. Amikor meg nagyritkán nappal csatáznak az sötét, nem izgalmas, nem látványos. Továbbá elég erős a gyanúm, hogy a történet nem fog eljutni addig a pontig sem, ameddig az OVA '95-ben. 4 pontnál ez nem lesz több.



## Dragon Ball Super

Jöjjön a nyár talán egyik legjobban várt, ugyanakkor a rajongókat megosztó sorozata, a DB. A mostani részekben fejeződik be a Kami to Kami film feldolgozása, amit sikerült teljes mértékben elrontani. Ezért külön pacs a Toeinek. A szórakoztató, könnyen előrehaladó történetből – ami nekem tetszett – egy túlhúzott, unalmas sorozati alternatívát készítettek. Az egyes





jelenetek, amiket fél perc vagy kevesebb idő alatt el lehet intézni, azok itt 2-3 percet vesznek el az életünkből. Nem ritkán hajamat téptem, hogy „na mi lesz már”. Nem beszélve a legutóbbi epizódba beleékeltek Pilaf banda jeleneteiről. Szumma feleslegesen a sorozatba, de a mostani megnyilvánulásuk kiérdemelné a legfelelősebb és legunalmasabb időhúzó jelenet címet. Nekem ez „kicsit” idegölő. Ehhez társul az a grafikai megoldás, amire néha szavak sincsenek, annyira a mocsár feneké alatt van. Az arcok sokszor bűn rondák, az animáció hiányos és részletszegény. Az egészet összecapták, mintha szombat reggel jönnének rá, hogy vasárnap reggel a tv-ben kell lennie a résznek és még egy kockát sem rajzoltak meg. Ez ebben a formában nem méltó a DB címhez. Akkor mégis mi értelme van nézni? Nos, mert önmagában Dragon Ball, és aki szereti a karaktereket, azoknak nagy fanság látni őket, nézni minden megnyilvánulásukat. De ez nekem kevés, ha a karaktereket akarom látni, rá-

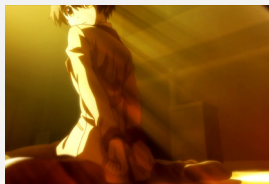
juk keresek a gugliban. Beerus helyett már rég elpusztítottam volna a Földet, vagy legalábbis a készítőkre nagyon morognék. Nem tudni még hány részes lesz a cucc, de nem áll jól a szénája az biztos. Aki a Z után újra belemászna az univerzumba, inkább a filmet nézze meg.



### Ranpo Kitan

Ez az anime sem lett sokkal jobb, az elmúlt részek után sem. Viszont az előbb említett kettőnél ez jobban tetszik. Tény, hogy a karakterek elképesztően hidegen hagynak, sőt Trap Kobayashi kimondottan idegesít. De mivel az ehhez hasonló nyomozós animéket nagyon szeretem, elnézgettem a részeket, akármennyire is egyszerűek az esetek, bár akadtak érdekes átkötések. Néha érdemes egy-két dolgot elagyalni, de összességében semmi extra. Bár elsőre eléggé epizodikusnak tűnik, de van egy szép íve a sorozatnak, amit a

húszarcú személye és ideológiája ad. Ezt a tizedik részben felbukkanó Namikoshi is megerősít. Sajnálom, hogy ez a vonal nem lett erősebb, kidolgozottabb. Ha ezt több oldalról is bemutatták volna, akkor még érdekesebb (ugyanakkor sablonosabb is) lehetne. Jobb lett volna, ha az anime a regény eredeti környezetében tartja meg a



történetet és nem erőltetik ezt a modern képet. A legjobban a színpadi látványvilág tetszik az első rész óta és az ehhez társuló megvilágítási megoldások, amik azonkívül, hogy animáció spórolás, rendkívül hangu-

latossá és egyedivé varázsolják kicsit az animét. Összességében nem csapott tarkan az anime, egyszeri, kellemes darab. 6 ponttal végzett nálam.



Ezekután mit hoz az ősz? Nos, sárga, vörösesbarna lehulló faleveleket. Animék tekintetében kicsit jobban várom, mint a nyárit. Most először fogok a szezonban nézni *Gundamet*, így arról legközelebb biztos írok. Igencsak felkeltette az érdeklődésemet a *Subete ga F ni Naru*, mivel egykötetes, befejezett light novelből készül, ami igencsak ritka manapság. Jön a *Fafner: Exodus* folytatás, így azt sem hagyom ki. Valamint indul az *Utawarerumono* új sorozata, aminek jelenleg talán a legjobban örülök. Az Uta univerzum eddigi darabjai nagyon tetszettek, megfogott az első sorozat könnyed, egyszerű és hangulatos képe, a sci-fi fűszerrel a végén.



# Laputa, az égi palota

Írta: Sentry





A felhők közül ájultan alábukó Sheeta copfjait lágyan lengeti a szél. Zuhanását lelassítja a nyakában fityegő, zöldes fényrel izzó apró kristály, mely generációk óta családjai tagjai közt öröklődik. A repülő, melyben addig utazott, az ékkőre pályázó kalózbanda támadta meg, ám a lány már így is fogolyként sínylődött az őt otthonából elragadó katonaság karmai között. A kínálózott alkalomban jobbnak látta elszisszolni, viszont a több kilométeres magasság nem bővelkedik menekülési útvonalak



sokaságában. Szerencsére nem egy piaci bizsuért hajlandó akár tűzharcot is vívni a kapzsi emberek hada, mert a kő varázserővel bír, amivel megmenti Sheetát a biztos haláltól és be-

pottyantja egyenesen Pazu karjai közé. Pazu egy nagyjából vele egykorú, árva fiú, aki a bányában segédkezve próbál egyedül megélni valahogy, azonban nehéz sorsa ellenére vidám és erős jellem, nem csoda hát, hogy Sheetával, aki féltékeny, de kedves és szeretnivaló, gyorsan barátságot kötnek. Csak hát sem a kalózok, sem a katonák nem arról híresek, hogy könnyen feladják...

A sztori a *Gulliver utazásaiban* feltűnő Laputa, az égen lebegő város körül bonyolódik. Swift művét bután elblicceltem gimiben, ahogy a legtöbb kötelező olvasmányt, de mindenképp pótolom idővel. Kezdetben az a kérdés, létezik-e egyáltalán ez a hihetetlen technikai csoda. Persze a nézőnek nyilvánvaló, hogy hamarosan el fogunk jutni ide, illetve Pazunak is, aki erre tette fel az életét, miután a Laputát lefotózó apját sokan hazugnak titulálták. Mindkét főhősünk gyerek mivolta ellenére szerethető karakter, de az antagonisták közt talán náluk is kidolgozottabb személyiségekre lehetünk.

Elsősorban Dolára, a kalózok vezetőjére gondolok, aki eleinte féltelmes és kegyetlen, de ahogy jobban megismerjük, kiderül, hogy korántsem olyan kőszívű



banya, mint amilyenek kezdetben tűnik. Kora ellenére laza és vagány, soha sem tagadja meg kalóz mivoltát, mégis kedves, a kissé degenerált, ám anyjukat szakrális tisztelettel övező fiatal egysárgát. Az igazi gonosz nem is ő, hanem Muska, aki maga a megtestesült hataloméhség, egy immorális szociopata, aki elvakultságánál fogva természetesen bukásra van ítélve, mégis az empátia és a lojalitás teljes hiányával ötvöződő kiemelkedő intelligenciája félelmetes ellenfélle teszi, a mögötte felsorakozó hadseregéről nem is beszélve.

A lassan 30 éves látványvilágnak még manapság sem kell szégyenkeznie. A kissé egyforma arcokat ellensúlyozza Pazu lakhelyének és később Laputának részletes és szép kidolgozottsága, öröm nézni. Viszont az anime fő erénye mégsem ez, hanem a Hishaishi Joe keze munkáját dicséret, lélegzetelállító zene, ami valami elképesztő hangulatot társít a természet által birtokba vett égi város melankolikus gyönyör-



rűsége mellé, ezáltal jócskán emelve az önmagában talán nem annyira maradandó történet színvonalán.

A sztori kissé lassú, fél órával rövidebb játékidő is bőven elég lett volna, mert akad nem egy üresjárat és fölöslegesen

szánt filmjei többnyire gyengék (lásd: Ponyo), míg az idősebbeknek készült történetekbe gyakran elcsépezt és fölöslegesen túlerőltetett tanulságot sulykol bele. Ilyen mondjuk a borzasztóan giccses Mononoke Hime az émélyítően eltűzött természet-

látán kitörő bacchanáliája, és hogy a bournit tábornok parancsára képesek minden tétovázás és lelki-furdalás nélkül rálőni egy gyerekre pusztán anyagi javak reményében.

Az anime ügyesen lavírozik a két véget között, tartalmas ugyan, de elsősorban szórakoztató. Bár tény, hogy tizenpár évesen jelentheti a legnagyobb élményt, bármilyen korosztálynak nyugodt szívvel ajánlanám. Miyazaki műveit

egyébként sem a társadalomkritika, vagy bármilyen filozofikus elmékedés teszi naggyá, hanem az ifjonti kalandvágy tökéletesen átélhető ábrázolása, illetve a kimondatlan, de érezhetően bimbózó, még ártatlanul szűies és tiszta, barátságba oltott kamaszszerelem, ami majd' minden művében jelen van, és amire a legtöbb fiatal nemtől függetlenül titkon vágyakozik.

*„Miyazaki műveit egyébként sem a társadalomkritika, vagy bármilyen filozofikus elmékedés teszi naggyá, hanem az ifjonti kalandvágy tökéletesen átélhető ábrázolása...”*

hosszú, unalomba fúló harcjelnet, különösen az első másfél órában. Attól kezdve azonban, hogy a cselekmény kibontakozik és hőseink végre eljutnak Laputára, az izgalom fokozódik, minden perc élvezetes a kiszámítható egyszerűség ellenére is, vagy talán épp azért. Nem vagyok igazán Miyazaki (vagy mondhatnám, hogy en bloc Ghibli) rajongó, mert a fiatal gyerekeknek

barát mondanivalóval. Ez a téma Miyazaki vesszőparipája, bizonyos szinten ebben a filmben is megjelenik, ám a tojásokat védelmező és virágokat gondozó robot karaktere még kedves és aranyos, nem próbálja tolatkodni az arcunkba tolni az „ember”, mint betegség világra káros mioltának axiómáját. Erre a tézisre amúgy is tökéletesen elegendő a katonák arany

Alkotásai a gyermeki álmok, fantázia, sőt akár úgy is mondhatnám, a lélek kivetülései, ennél fogva a sikerültebbek, mint jelen cikk tárgya is, a megfelelő korosztálynak kötelezően megézendők. Azon felül már észreveszi az ember az apróbb buktatókat, de még így is erősen javallott nyáresti szórakozás.

**Más címek:** Castle in the Sky / Laputa – Az égi palota

**Író/Rendező:** Miyazaki Hayao

**Kiadás éve:** 1986

**Hossz:** 124 perc

**MAL:** 8,38

**ANN:** 8,46

**AniDB:** 8,27

**IMDb:** 8,1

**AA:** 8,67





# Wizard Barristers: Benmashi Cecil

írta: Sentry



Jöhet felém bármilyen ellenfél, / Hiába tépáz a szembe szél / Elérem a céloom, mert ezt akarom, / S a jeletem itt hagyom! – éneklí Blekmur a Fiddlerrel közös Csillag című számukban, és most engem is hasonló gondolatok környékeznek, amikor a Wizard Barristers-ről próbálok elmém egy zagyva töredékét írásban megörökíteni. Jöhetett az ellenfél, és nem is habozott, mert ez az anime bizonyára nem kedves szándékkal közelített felém, hisz minden egyes epizódban az agysejtjeim lepusztítására törekedett. Ám minden szuicid gondolatokra készítő jeleneten sikeresen átküzdeve magam végül is elértem a céloom, azaz befejeztem az utolsó részt is, mert ezt akartam, és mert utálok félbehagyni valamit, de legfőképp azért, mert unom az életem és úgyszincs jobb dolgom. Ha pedig már ezzel megvagyok, épp itt az ideje,

hogy itt hagyjam azt a bizonyos jelet is az utóknak a történetkről egy cikk formájában. Tehát:

A főhős nő Sudo Cecil, a fiatal, mindössze 17 éves varázslóüggyvéd. Ez már abszurd. Talán 2018-ban már nem lesz sulí, és mindenki azt csinál, amit akar? Én azért nem szí-

vesen bíznám magam egy teljesen képtelen tini ügyvédre, akinek semmiféle végzettsége nincs. Na mindegy, valahogy mégis kap munkát. Maga a karakter kezdetben többé-kevésbé szimpatikusnak mondható, és a személyisége a sorozat egésze alatt nem megy át jelentős változáson, mégis a 12. epizód környékére valami furcsa okból kifolyólag olyan szinten antipatikussá válik, hogy nem azért



sajnáltam az anyját, mert halálos ítéletet róttak ki rá, hanem mert egy ilyen lény jött ki belőle gyerek helyett.

Ez volt a fő problémám egyébként, hogy nemcsak ő, de az összes többi lényesebb karakter is utálatot váltott ki belőlem. A Butterfly ügyvédi iroda, mely Cecil alkalmazza, többnyire nőkből áll. Ezzel nem is lenne probléma, csak hogy ezek a nők egytől egyig gyerekesek és hülyék, akiknek valami átlag iskolai slice of life-ban lenne a helyük, nem a tárgyalóteremben. Van itt kiéhezett frivol nőtl kezdve kattant cosplayeren át Cecilre folyton féltékenykedő, karrierista csajig minden. Akad néhány hímnemű alkalmazott is, de ők se normálisabbak. Az öregember szeretne lenni a

tapasztalt vén róka archetípusa, de emellett egy nemtörődöm, lusta disznó, akit a valóságban páros lábbal rúgnának ki fél nap után, bár már így is jócskán túllépte a nyugdíjkorhatárt. Aztán itt van még a retro pöttyös cuccokban feszengő Sephirot-klón is, aki az állandóan komoran bámuló karakter szerepét öltötte magára. Illetve akad itt egy olyan figura, akiről fogalmam sincs, milyen pozíciót próbálna betölteni, de az ő világoskék haja annyira röhejes, hogy azzal kiemelkedik a mezőnyből, pedig sok más karakter fejt is valami elképesztő ocsmányság díszíti. Ilyen kinézetű szereplők talán egy átlag Pokémon részben nem hatnának ennyire gázul, de egy elvileg komolyknak szánt sorozat összképét keményen és kíméletlenül rombolják.





Azért, hogy a fujoshik is meg legyenek szólítva, akad itt néhány bishi is, csak ők egy másik ügyvédi irodában dolgoznak. Minden tagjuk férfi, Cecil valamért még is próbálják magukhoz csábitani; a miért a sorozat vége felé fontos szerephez jut majd. Nem, nem lesz bukkake, főleg, hogy a – tuti lesbikus – lány a szakma fluktuációjának gátat szabva nem is áll kötőnek.

Sajnos az anime első fele a fent említett nem túl érdekes személyiségeknek a bemutatásával megy el, melyet epizodikus történetvezetés segít elő, ezt követően indul be a tényleges sztori. Tehát 2018-at írunk, egy olyan világban, melyben a varázslók elméletileg békében élnek az átlagos emberekkel, ám ez csak látszat. Valójában rengeteg előítélet bélyegzi meg őket, mágiájuk használata pedig a tilalmi törvény szerint illegális, kivéve abban az esetben, ha önvédelmi célt szolgál. Néhány évvel a cselekmény előtt Cecil anyja a lányt védve emberölésre kényszerült, ám a részrehajló bíróság ezt nem tekintette önvédelemnek, így a lehető legsúlyosabb büntetéssel sújtotta az asszonyt. Cecil azóta állandó tanulással töltötte az idejét, hogy mihamarabb varázslóügyvéd lehessen, és újratárgyalást kérjen az anyja ügyében. Ám, mint a későbbiekben kiderül, ő valójában jóval több egy egyszerű varázslólánynál, a történet folytatásában lesz árulás, harc, dráma, fordulatok dögivel, de még sátánista szertartás is, így ilyen szempontból a változatosságra nem lehet



panasz. Egy egészen jól felépített jelenkori Fantasy világot tárnak elénk a készítők, viszont a pozitív összképet számtalan átgondolatlan apróság, és csaknem neveltségesen debil megoldás devalválja picivel a közép szint alá.

A részletesen kidolgozott szkript gondolatának atrófiája már akkor megkezdődik, mikor rádöbbenünk, hogy a bíróság az összes biztonsági őrt egyszerre küldte szabadságra. Azt nem merem feltételezni, hogy egyet sem alkalmaztak, mert az már végzetes butaság lenne... ugye? Habár Cecil is simán beengedték a prosti kaliberű harci öltözékében, szóval akár ez is lehetséges.

*„... a pozitív összképet számtalan átgondolatlan apróság, és csaknem neveltségesen debil megoldás devalválja picivel a közép szint alá.”*





*„...nem kimondottan rossz, sőt egész jól el lehet vele ütni az időt, de a baromságai miatt borzasztóan középszerű, és amint vége lesz a 12. résznek, az ember szinte elfelejti, mit nézett addig.”*

Csak ez így egész véletlenül kimaradt a forgatókönyvből, mint sok egyéb tényező, ami feltétlen szükséges lenne a sorozat lyukaktól és buktatóktól mentes értelmezéséhez.

Térjünk ki röviden magukra a varázslatokra is. Ezek többnyire elemek szerint csoportosíthatóak, magyarán sok fantáziát nem vesztegettek rájuk az alkotók. Vannak azonban olyan mágusok is, akik képesek hatalmas mechákat létrehozni úgy, hogy a környezetből nyerik el az ehhez szükséges rengeteg fémet. De vissza már nem adják, vagy legalábbis ilyesmire nem volt példa a 12x24 perces játékidő alatt. Ez azért fura, mert Cecil – aki ebbe a kategóriába sorolható – szinte minden második részben megidéz egy ilyen több emelet magas monstrumot, ami külön-külön több milliós, összesítve talán már milliárdos kár lehet, a Butterfly ügyvédi iroda pedig megússza mindezt egy kis bírsággal. Az odavesztett autók, épületszerkezetek, műemlékek stb. árának megtérítéséről bezzeg nincs szó. És még a varázslók részesülnek negatív megkülönböztetésben...

Az OP/ED páros tők átlagos, az első rész után meg se hallgattam többé. Az animáció középszerű, viszont a CGI nagyon gaz, erősen lúhúza a végeredményt. Még

meg kell említeni, hogy némely varázsló mellé társul egy amorf, beszélő kisállatka. Cecilnek egy perverz béka jutott, aki valószínűleg humor terén próbálná erősíteni a sorozatot. **L é t e z é s e** teljességgel funkciótlan és megmagyarázatlant. Amúgy ez az animé meg is ráhúzható. Igazából nem kimondottan rossz, sőt egész jól el lehet vele ütni az időt, de a baromságai miatt borzasztóan középszerű, és amint vége lesz a 12. résznek, az ember szinte elfelejti, mit nézett addig. Pedig az utolsó pillanatra próbáltak egy csattanót erőltetni, de az sem váltja ki a kellő hatást. Egynek elmegy a Wizard Barristers, de számtalan jobb akad nála.



**Műfaj:** mágia  
**Hossz:** 12x24 perc  
**Stúdió:** Arms, Pony Canyon  
**Év:** 2014 téli szezon

**MAL** 6,32   **AniDB** 5,78   **ANN** 6,156   **AA** 6,27



# Nekojiro, avagy fabula felnőtteknek

Írta: Tomyx20

*Cikkem alanya a Nekojiro című mű lez, legfőképp pedig a TV sorozata, én ezt csak Macskalevesnek fogom nevezni, mert ez lenne a magyar címe, ha lenne, de szerencsére nincs. Nem szoktam ilyet csinálni, de most kivételt tettem.*

*Azért választottam ezt az animét, mert erről még nem nagyon írt senki magyarul, okkal vagy ok nélkül, ezt a cikk végén mindenki eldöntheti. Kezdjük az elején, aztán majd részletezem a problémáim.*

27 epizódból áll, melyek nem kapcsolódnak össze, és 1999-ben készítette a Kent House stúdió, akikről nem találtam több animét. A részek hossza egy és négy perc közötti, (elégé változó, pedig a legtöbb animének az összes része egyforma hosszúságú.) opening és ending nincs, a változatnak, amit láttam a legvégén van egy ending.

Az alternatív Japánban játszódó történet erősen rasszista epizóddal indít, (nem mindenki szerint, de szerintem igen), ahol az iskolában a tanár elmondja, hogy az embereknek kötelező iskolába járni, a macskáknak viszont elég, hogyha írni

*„Eredetileg ez „vígjáték”, és ezt nem tudom idézőjel nélkül leírni, mert bár szeretem a fekete humort és a társadalomkritikát is, de ez annyira sértő, hogy nem tudom úgy kezelni...”*

illetve olvasni tudnak, mert az igazából az iskolának se nem oszt, se nem szoroz, majd figyelmen kívül hagyja a sertésgyereket. (Ők vannak ebben az elborult világban a tápláléklánc alján szó szerint és átvitt értelemben is, lásd a következő jelenetben, amikor a sertésgyerekek disznóhúst ebédel). Eredetileg ez "vígjáték", és ezt nem tudom idézőjel nélkül leírni, mert bár szeretem a fekete humort és a társadalomkritikát is, de ez annyira sértő, hogy nem tudom úgy kezelni, ezért is írok róla komolyabban. És eléggé ki van forgatva a macskák öntörvényűsége, amiért én komálom őket. (Példának okáért főhősök majdnem megölnék egy öregembert, mert rájuk szól, hogy ne verekedjenek, mert azzal nem oldanak meg semmit, ami kb. a béke és a békét hirdető kigúnyolása, ha elvonatkoztatunk

egy kicsit, és miért ne vonatkoztatnánk, mikor ennyi lehetőséget ad rá, mint azt látni fogjátok). Az apjuk iszik és erőszakos, az anyjuk veri őket, szóval teljes a családi idill, de azért a két főszereplőt, Nyakót és Nyattát sem mindig a rossz szándék vezérli, viszont mindig ártnak másoknak.

Ha már elkezdtem a szereplőket, akkor jöjjön a már említett sertés, a legtöbbet szenvedő, (felakasztják az anyja szeme láttára, mert az természetes adottságaiból adódóan nem tud fára mászni, vagy például hagyják megfulladni, mert nem tud úszni) neve Butaro, igazából talán ő a legkülönb, és talán ezért is bánik vele





a társadalom úgy, ahogy. Pedig próbál barátkozni is a főszereplő macskákkal, akik kiközösítik azért, aminek született, illetve nem túl indokoltan a sertések naiv lények. Karámban tartják, és megeszik őket, de többnyire értelmes lények, tehát iskolába járnak, játszanak velük, és persze könyörögnek az életükért, mielőtt levágják őket, (ez egyfajta utalás lehet a delfinvadászatra, amiket ugye okos állatoknak tartanak, de ők sem annyira okosak, mint az ember, aki megeszi őket) és megetetik a kistestvérükkel.

Minden állat érző és értelmes lény ebben a sorozatban (kivéve a kutya), ellenben megölik és megeszik egymást, leginkább főhőseink, Nyako és Nyatta a többieket. Többnyire az állatok közti különbségekből adódnak tragédiák, ami átvezethető az emberi kultúrák közti különbségekre, és már nem is annyira borzasztó az egész sorozat, vagy talán még inkább az.

Térjünk vissza a "vígjátékra". Szerintem inkább szomorú, drámai néhány rész, mint vicces. Például amikor a kishűgának és beteg anyjának horgászó tanukit lelővi Nyako és Nyatta apja (neve nem derül ki), de a helyzet feloldódik, mert már az anyját és a kishűgát is megölte, levadászta. (Ez kb. a ragadozó állatok többi állathoz való viszonyulásának emberi mércével való bemutatása, azaz kb. ilyenek lennének a ragadozók, ha emberek lennének, ami részben jogos, részben meg az emberek is vadásznak, tehát teljesen érthető do-



log.) Van egy robotos rész is, ahol a robot arról beszél, hogy vannak érzései, és szeretne egy családot, majd jön a főnöke, és elkezdi távirányítóval vezérelni. (Ez kb. a rabszolgaságnak feleltethető meg, illetve az éhbérért dolgoztatásnak, ami szinte ugyanaz, és érdemes rajta elgondolkodni.) A gyerekeit áruló hal története pedig egy metafora lehet azokra, akik a saját utódjaikat adják el, hogy meg tudjanak élni, régebben volt ilyesmi, mikor ugye még így szolgának, inasnak, vagy Japánban például gésának adták el a szegények a gyermekeiket. A rész vége példázza, hogy ebből igazából más hús hasznot, nem a

*„Minden állat érző és értelmes lény ebben a sorozatban (kivéve a kutya), ellenben megölik és megeszik egymást...”*

szülő, és nem árulok el vele titkot, hogy nem is a gyerek. Az összes "poént" azért nem lövöm le, hátha mégis lesz, aki ezek után megnézi.

Az utolsó rész betetőzi az addigiak brutalitását, és ha valaki kíváncsi rá, hogy milyen az egész, elég azt megnéznie, mert minden elvonatkoztatott példát, amit fentebb taglaltam, elő lehetett volna adni

többféle módon, de mégiscsak ilyen lett. Nem egy *Midori: Shoujo Tsubaki*, de azért brutális (ha nem ismered, ne keress rá). Nem értem, hogy hagyhatták ezt lemenni adásban, míg például a *Pupát* meg szanaszét cenzúrázták.

Többek között a sorozat kiforgatja a gyerekek tanulásának illetve világgal való ismerkedésének fontos állomásait, ilyen az illem, hogy nem szabad lopni, hogy mi is az a munka, hogyan fürdőjének vagy a szegényekkel való találkozás. Akad benne egy pár jó poén és a grafikája is néhol érdekes, de amiatt nem érdemes belekezdeni. Nevezhetnék ezt akár a

*„A tanulság? Ember embernek farkasa, avagy ahogy az állatok, úgy az emberek sem egyenlőek...”*

Japán Tündi Búndi Barátoknak, (még grafikailag és zeneileg is hasonlóan minimalista), aki látni akarja a két nemzet (Japán és amerikai) közti különbségeket, az nézzen meg mindkettőből egy-egy részt, de csak saját felelősségre.





A tanulság? Ember embernek farkasa, avagy ahogy az állatok, úgy az emberek sem egyenlők, és ez azért részben igaz, illetve el lehet gondolkodni rajta, hogy az állatoknak lehetnek-e érzéseik (nem sugalom, hogy legyen mindenki vegetáriánus, mert én sem vagyok az, de ez az anime erről is szól), illetve, hogy néha nem vagyunk-e mi is olyanok, mint az állatok.

Japán hanggal és angol felirattal néztem youtube-on, mivel szerencsére sem Amerikában nem adták ki, sem magyar felírat nem készült hozzá.

Úgy tűnhet, de nem utálok (a Pupa az egyetlen anime, amit utálok), csak a bunkó előadásmódja nem tetszik, illetve az amikor olyan dolgokat tart viccesnek, ami valójában nem az. Nem terveztem újraneézni,

**„Az eredeti manga, ha lehetséges, még durvább, „szerencsére” csak lélektanilag, illetve néhol szürreális.”**

de amikor azon gondolkodtam, hogy mit mutassak be, megkerülhetetlennek tartottam, és jobb hamar túlesni rajta. Saját véleményem az, hogy rosszabbra emlékeztem, azért is kezdtem el róla cikket írni, de ettől még senkinek sem ajánlom, (pláne nem Magyarországon, ahol az emberek arról híresek, hogy sírva vigadnak) sőt, elég eltorzult vilásképe van, el lehet

rajta gondolkodni, de ezt sokkal jobban is meg lehetett volna oldani, mint ahogy azt már említettem. Továbbá van olyan tudástálapot, amiben tetszhet ez az anime.

A cikk még nem ér véget, mert ez egy mangaadaptáció, úgyhogy arról is kell írnom valamit, mert csak úgy lesz teljes a cikk, még egyet pedig erről nem fogok írni. Az eredeti manga, ha lehetséges, még durvább, "szerencsére" csak lélektanilag, illetve néhol szürreális. Rövid fejezetekről van szó, itt ilyesmikkel találkozunk, hogy halálra ítélnék bogarakat csak azért, mert bogarak. (Az, hogy a bogárirtó spray-vel végeznek velük, nem tudom mennyire utalás a gázkamrákra, de őszintén szólva, nem is akarom tudni.) A Macskaleves címet



az 5. fejezet után kaphatta a franchise, legalábbis azt hittem, de az első manga címe *Macskaleves Udón* (erről van még mindig szó), ami a 10. fejezetben kerül elkészítésre egy rosszul sikerült ivartalanítás következményeként (hiszen még mindig macskákról van szó). A mangában többek között megcsodálhatjuk az apa karácsonyi álmokfutását, miután elissza az ajándékokra szánt pénzt. Az egyik szürreális fejezetben megismerkedhetünk a nihilizmus fogalmával, de hogy az se vicces, az is biztos. Mindenesetre ebből is látszik,

hogy némileg eltér az anime a mangától, azért, mert a TV sorozat nem ezt, hanem egy későbbi, a *Dangónak* nevezett széria eseményei adaptálta, legalábbis ezt olvastam róla. A fejezetek végén pedig betekintheünk a szerző beteg elméjébe, mármint nem teljesen normális dolgokról ír az utolsó oldalakon. Különösebb angol tudást nem igényel, az első 10 fejezet elérhető a neten.

De akkor most hogy is vannak ezek a mangák: az első az Udón volt 1990-ben, amit említettem, a második a *Nekogamisa-ma*, magyarul *Macskaisten*, ahol főhőseink isteni erőkké segítik az embereket (nem találtam hozzá évszámot), a harmadik a *Dango* 1997-ben, a negyedik a *Senbei* 1998-ban, az utolsó a 13 fejezetes *Manju* szintén 1998-ban jelent meg. Nem olvastam, csak az elsőtől, de azt megtaláltam, hogy a TV sorozat a *Dangóból* készült,





az OVA pedig úgy tűnik az Udonból, igen még egy OVA is van belőle, arról később.

A szerzőről, Chiyomi Nakayamáról mindenképp megemlíteném, hogy az utolsó mangasorozat az 1998-ban, 31 éves korában bekövetkezett öngyilkosságával ért véget, tehát az 1999-ben készült animeváltozatot sem érthette már meg, levelet nem hagyott hátra, de drogokra gyanakodnak.

A J.C. Staff által készített 2001-es fél órás OVA az első mangasorozat 4. fejezetének egy jóval bővebb változata felhasználva részleteket a 9. és 6. fejezetből, illetve gondolom, hogy még több másik fejezetből is. A szereplők ugyanazok, mint a TV sorozatban, úgyhogy nem kell őket bemutatni. Beszélgetés nincs benne, különböző hangeffektekkel oldották meg, ami tovább növeli a mű szürrealitását, másrészt a főszerepbe került kisfiú (Nyat-

ta) itt még nem tud beszélni (az előző sorozat egyik részében mondja ki az első szavát, ami a mangában már pár kötettel később játszódik), helyette gondolat- és szöveg buborékok vannak, hogy mi is értünk valamit. Ez már a testvéri szeretetről, az élet körforgásáról is szól (persze még mindig a maga fekete humorával, ami kevésbé bunkó, mint a TV sorozatban volt). Itt már azért nem etetik meg a sertésgyereket a kistestvérével, ehelyett saját magával. Itt gyerekek világgal való ismerkedése helyett mesék macskalevesítése kapott helyet, például Frankenstein és Jancsi és Juliska (ennek kapcsán pedig a címadó macskaleves is megjelenik). A háttérben még Isten is megjelenik, csak hogy még érdekesebb legyen az összhatás. A történet pedig egyszerűen annyi, hogy Nyako meghal, és Nyatta próbálja visszaszerezni a lelkét. Opening itt sincs, de ending itt is

van, és jó, illet az egészhez. Ezt már ajánlom azoknak, akik bírják, netán szeretik az elvontabb műveket, illetve művészfilmet, viszont szerintem azoknak, akiknek a TV sorozat tetszett, azoknak ez nem fog és ez fordítva is igaz. Kis segítség azoknak, akik nem értenék a végét. Spoiler: amikor a szellem elviszi Nyako lelkének felét, és virágra gondol, az a mangában le van írva, hogy "trágyának még jó lesz", azaz az élet körforgására utalva a lelkével megtrágyázott virágtól kapja vissza a lelke hiányzó felét a végén, nekem ez a manga ismerete nélkül nem volt egyértelmű.

*Ha ilyen lett volna a TV sorozat, nekem jobban tetszene, de az is a Macskaleveshez tartozik. Nehéz ezt megfogalmazni, az igazi Macskaleves a TV sorozat és az OVA között van, nem jobb, nem rosszabb, másabb.*



#### Források:

youtube.com  
myanimelist.net  
animeaddicts.hu  
mangafox.me  
wikipedia.com

**Cím:** Nekojiru Gekijou Jirujiru Original, Nekojiru-sou (Cat Soup)

**Hossz:** 27 rész, 1 OVA

**Év:** 1999, 2001

**Műfaj:** lélektani, örültség, seinen, vígjáték

**Értékelés:**

MAL: 6,72 és 7,53  
ANN: 6,412 és 7,541  
AniDB: 4,23 és 5,66



# Lady Georgie

anime és manga

Írta: Aqualuna



A ma inkább *Lady Georgie* címen ismert történet mangája 1982-ben debütált a *Shoujo Comic* magazinban szimplán *Georgie!* címmel. Írója Izawa Man (születési nevén Izawa Mitsuru), akít lényegében csak erről az egy mangáról lehet ismerni, másik három műve nem nyert népszerűséget. Rajzolója, akinek a töményen romantikus stílusú gyönyörű megjelenítés köszönhető, az az Igarashi Yumiko, akinek viszont számos más alkotása ismert, hogy csak néhányat említsek az ismertebbek közül: *Akage no Ann* és folytatásai, *Alps no Shoujo Heidi*, *Candy Candy*, *Magical Mami*. Érdekesség, hogy a mangaka Izawa Manal ugyanúgy jogi vitában áll a Georgie-hoz fűződő kereskedelmi jogok terén, mint a *Candy Candy* írójával, Mizuki Kyóköval.

A manga a viktoriánus történelmi korban, azaz a 19. században játszódó romantikus shoujo, ami Japánban két évig futott és eredetileg 5 kötettel zárult, európai kiadásokban (pl. a németben) azonban 7 kötetben jelentették meg. Mindjárt 1983-ban elkészítették anime változatát a jó



nevű Tokyo Movie Shinsha égisze alatt, amely 45 epizódot számlált és nagyjából követte a manga cselekményeit leszámítva, hogy sokkal jobban részletezte főszereplőink gyermekkorát – olyan szalakat is szöve az eseményekbe, amik a mangában nem találhatók meg – illetve megváltoztatta és rövidere zárta a történet végét egy nyílt, slice of life jellegű befejezéssel, ami kissé frusztrálóan is hat és semmiképpen sem ad kerek sztorit, hiszen többek között az egyik alapvető konfliktus is nyitva marad, megoldatlanul. A manga ezzel szemben huszáros, ámbátor meglehetősen

faramuci és végül eléggé erőltetettnek tűnő módon megoldja ezt a konfliktust, ami az alapszituációt tekintve előre sejteti a tragikumot.

A napfényes Ausztráliában él Georgie, az elbájoló, szőke kislány egy vidéki farmon családjával: hön imádott apukával, kissé szigorú anyukával, és két rajongott bátyval. Érdekes módon az egész família sötét hajú. Amit egyedül a kis Georgie nem tud a családban, az az, hogy ő nem Buttmanék vér szerinti lánya. Az apa és a két kislány mentették meg őt kisbaba ko-

nyit lehet tudni, hogy eredetileg jómódúak lehetnek: erre vall Georgie egyetlen örököse, egy arany karperec, amely központi jelentőséget kap a történetben. A deportált pár Angliából kitoloncoltatva Ausztráliában szökéssel próbálkozott, közben Georgie anyja elszakadt férjétől és súlyos baleset érte. Ekkor talált rá Eric Buttman és két fia, a nagyobbik Abel és a kisebbik Arthur, de már nem tudtak rajta segíteni. A kicsi Georgie-t azonban magukhoz vették, mindhárom szerették, védelmezték, kényeztették, az anyuka ezzel szemben, noha alapvetően jólelkű asszony volt, ke-

## „A manga a viktoriánus történelmi korban, azaz a 19. században játszódó romantikus shoujo...”

raban egy viharban, egy haldokló asszony karjából. Georgie igazi szülei egy Angliából származó pár voltak, akikről csupán any-

vésbé lelkesedett érte, és mindig szigorúban viszonyult hozzá, mint az édesfiaihoz.

Egy tragikus fordulat során a családapára váratlanul meghal, és Mary Buttman, mindezért Georgie-t hibáztatva, magára marad a gyerekekkel. A farmot fenntartani nem egyszerű, de mindenki megtesz minden tőle telhetőt, hogy ne veszítsék el otthonukat. Ahogy a gyerekek nőnek, ez persze kissé könnyebben megy, azonban a családtagok között mégis lassan éleződik a helyzet. Egyrészt az anyja féltékeny Georgie-ra, mert fél, hogy a fiai jobban szeretik





a kislányt nála, másrészt a fivérek között is felüti fejét a zöldszemű szörnyeteg, különösen ami az idősebb, és hevesebb természetű Abelt illeti. Az anya azért is nehezelt Georgie-ra, mert előre megsejti, hogy idővel mindkét fia többet fog érezni iránta testvéri szeretetnél, és így Georgie békétlenségét és boldogtalanságát okoz majd köztük. Georgie mindezekről az érzelmekről mit sem sejt, ő egyformán szereti – bátyjaként – a vadabb Abelt és a szelidebb, megbízhatóbb Arthurt is, nem tudna választani köztük, és természetesen fogalma sincs róla, miért bánik vele mindig olyan keményen a mamája, de minden igyekezetével azon van, hogy a kedvére tegyen.

A mangával ellentétben az animében van egy rövid kitérő kamaszkori szerelmi szál, amikor Abel beromolondul egy

környékbeli gazdag lányba, aki azonban irigykedik a fiú húga iránt érzett szeretetére és megpróbálja nevetségessé tenni Georgie-t, ám ezzel csak azt éri el, hogy elveszíti Abelt, aki végképp megbizonyosodik róla, hogy nincs más lány, akit Georgie fölé helyezne. Ahogy Georgie lassan igéző fiatal lánnyá növekszik, rá kell döbnie, hogy bizony beleszeretett, noha eleinte próbál

küzdeni ez ellen a szerelem ellen. Bármennyire is szeretné felfedni a lány előtt származása titkát, hogy szabad legyen őt szeretnie és udvarolnia neki, öccse, Arthur határozottan tiltakozik ez ellen, mert tudja, mennyire boldogtalanná tenné az igazság Georgie-t. Annak ellenére, hogy ő is szerelmes belé, inkább megmaradna továbbra is a bátyjának, semmint ilyen fájdalmat okozzon neki. Georgie így aztán „fivérei” valódi érzéseiről mit sem

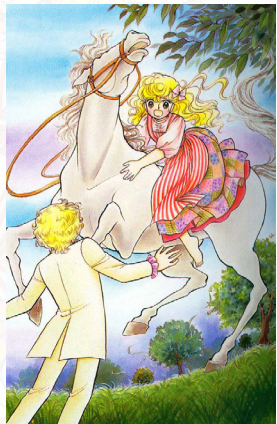
sejtve beleszeret egy Ausztráliába látogató angol arisztokrata fiúba, Lowell J. Greybe. Lowell mindennek a tetejébe már el is van jegyezve egy gyermekkori barátjával, a kissé gögös és fennhéjós nemeslánnyal, Elise-zel, akinek illusztris rokonsága nagy befolyással bír. Minthogy Lowell azonban viszonzza Georgie érzéseit, feltett szándéka felbontani ezt az eljegyzést, hogy

Georgie-t vehesse el, eközben viszont vissza kell térnie Angliába. Ráadásul Mary Buttman is rájön kapcsolatukra, s mivel ő már korábban tisztába jött fiai érzelmeivel, annyira felháborodik, hogy kirobban belőle a keserűség és feltárva Georgie előtt a sokkoló valóságot, kiutasítja a házából.

Georgie majdnem belefullad a folyóba, Arthur menti meg. Ezek után tudomást kell szereznie mind Arthur, mind Abel



szerelemről, és tudja, hogy az ő számára már nincs visszaút. Még ha a viselkedését megbánt Mary Buttman vissza is fogadná, ő már soha többé nem térhet vissza közéjük, soha többé nem lehet úgy, mint volt. Levágja haját, beöltözik fiúnak és egy hajóra szállva hajóinként próbál meg eljutni Angliába, hogy ott megtalálja Lowellt, a szerelmét, akinél a jövőjét keresné, és fedje származásának titkát, az igazságot a múltjáról. Fivérei később követik, és a szerelmi szálakkal, tragédiákkal, intrikákkal



teli történet Londonban folytatódik tovább. Georgie szerencsésen megmenekül attól, hogy gyilkos merénylet áldozatává váljon, helyette azonban az ő felkutatására küldött ember, valódi apja fivére hal meg, mielőtt elárulhatná neki édesapja nevét és tartózkodási helyét.

Lowell társadalmilag sarokba szorítja Elise és annak nagyhatalmú nagybátyja, Dangering hercege, hogy semmiképpen se bújhasson ki az elköteleződés alól irányukban, így a fiúnak meg kell szöknie Georgie-val, és szegény emberként élnie,



ám közben kiderül, hogy súlyosan megbetegedett. Abel hiába vall szerelmet Georgienak, mikor végre megtalálja, elutasításra lel, bár váltig meg van győződve róla, hogy csakis ő tudná boldoggá tenni a lányt, nem pedig Lowell. Közben nyomokra bukkannak, hogy a harmadik testvér, Arthur is Londonban van – de hát hogyan került a szelíd Arthur Angliába, és mit keres Dangeringék kezei



*„Látványra a manga szebb, művészebb, az animében akadnak kevésbé kidolgozott részek. A történet tekintetében inkább fordítva mondanám...”*

között, Kain néven, mint örökbefogadott fiúk és Maria Dangering jegyese? Georgie meg akarja menteni Lowellt, ezért le kell mondania róla, Abel pedig megmentené mind Arthurt, mind Georgie-t, de ezért keserves árat kell fizetnie. Itt válik szét a



manga és az anime története, a manga jóval drasztikusabb irányt követve oldja meg az eredeti szerelmi háromszög, később sokszög kérdését, míg az animében, mint már írtam, erre nem kapunk semmilyen megoldást. Georgie-ról viszont kiderül, hogy egy gróf lánya, egy igazi lady, amire utal a népszerűvé vált cím is, s legalább annyi happy end várható, hogy mind a mangában, mind az animében újra egyesülnek igazi édesapjával egy családként.

Ha valaki nem szereti a tragikus történeteket, de a romantikus shoujüket, a történelmi korszakban játszódó románcokat, népszerű a „habos-babos” rajzolási

stílus igen, azoknak inkább az animét ajánlanám elsősorban. Megjelenítésileg és tartalmilag is a „tömény kislányromantika” kifejezéssel tudnám leginkább fémjelezni, bár kisebb gyerekeket azért nem ültetnék elé, mivel van benne pár jelenet, amit sok országban kicenzúráztak. Ebből is látszik, hogy elsősorban gyerekeket és kiskamaszokat céloztak meg vele, ám születése korában még jóval szigorúbban vették azt, mit is mutathatnak meg a felnövekvő nemzedéknek. A mai tíz-tizenéveseknek alighanem a szeme sem rebbenne a fent mondott jelenetek láttán.

Látványra a manga szebb, művészebb, az animében akadnak kevésbé kidolgozott részek. A történet tekintetében inkább fordítva mondanám, az anime erőssége, hogy jóval többet megtudunk az egyes szereplőkről, ahogy felnőnek és közben változnak, érzelmeik és egyéniségük kibontakozik, jóval többet elmesél a Buttman család történetéről is, az egyetlen komoly mélypontja az értelmes befejezés hiánya. Külön kiemelném az anime kísérőszereplőit, melyek a szórakoztatás minőségét nagyban növelő karakterek, köztük különösen az állatszereplők, mint Georgie kis koalája (mely a mangában nem létezik), vagy a nekik sokat segítő közvetlen szomszédjuk, Kevin bácsi kutyája. Mind hozzátesznek az élményhez, akárcsak egy Disney rajzfilm szeretetrembentő állatszereplői. A manga ezzel szemben történetileg jóval



lényegretörőbb, hiszen nagy részt a szerelmi szálakkal és az azokat keresztül-kasul kuszáló hatásokkal foglalkozik, mely mellett kissé másodlagos helyre szorul esetenként Georgie gyökereinek a megkeresése. Viszont a mangából többet megtudhatunk például Georgie szívserelméről, Lowellről, jobban megérthetjük az őt körülvevő viszonyokat és sokkal tisztább képet kapunk általában véve az Angliában játszódó események mikéntjéről.

A Lady Georgie a maga korában mindenképpen kultuszanimének számított, Európában a kilencvenes évek közepén járta meg hódító útját és nagy rajongótáborra tett szert. Shoujo klasszikusként tartják számon, kiemelve hihetetlen emocionálisát, kicsérve érzelmábrázolását (akik nem kedvelik ezt a stílust, azoknak persze ez hathat akár érzélgősségné is). Szereplőit képes közel hozni a nézőhöz, és egészen a végéig fenntartja az érdeklődést irántuk. Az animét magát kritizálják a gyerekkori epizódok egy részéért, melyek valóban eléggé más jellegű történetet sejtetnek (talán a Candy Candyhez közelebb levőt), mint a később kibontakozó romantikus melodráma. Teljességében véve a történetet leginkább a melankolikus, „lehetetlen” szerelmekhez, szerelmi



sokszögekhez, no és persze a bishounen/bishoujo karakterekhez vonzódo fanoknak ajánlható. Akiknek van türelme végigülni a gyerekkori részeket és nem annyira tragédiapártiak, azoknak inkább az - akár közös családi nézésre is alkalmas - animével, ellenkező esetben pedig inkább a mangával érdemes próbálkoznuk.

## manga fordítás: [animeweb.hu](http://animeweb.hu)



**Manga**

Kötet: 5

Fejezet: 53

Futott: 1982-1984 (Sho-Comi)

Mangaka: Izawa Man (történet) – Igarashi Yumiko (rajz)

Műfaj: dráma, romantika, történelmi, shoujo, tragédia

Értékelés:

MAL: 7,62

ANN: 7,66

**Anime**

Részek: 45 x 25 perc

Vetítés: 1983.04.09. – 1984.02.25.

Rendező: Shigetugu Yoshida

Zene: Watanabe Takeo

Animáció: Tokyo Movie Shinsha

Értékelés:

MAL: 7,29

ANN: 7,47 AniDB: 5,29

# Takeuchi Naoko

Írta: Aqualuna

A *Sailor Moon* „anyjának”, azaz alkotójának nevét sokaknak aligha kell bemutatni, akik legalábbis kicsit otthon vannak a shoujo mangák terén, azoknak biztosan nem. Takeuchi Naoko kétségtelenül beírta magát a manga/anime történelembe, de hogyan is jutott el odáig és mi történt vele azóta?





A jelenleg Tokióban élő mangaka 1967-ben született, március 15-én, Yamanashi tartomány fővárosában, Kofuban. Apja Kenji, anyja Ikuko, és van egy öccse, Shingo. Ismerős?: Igen, később családja nevelt adta a Sailor Moon szereplőinek, azaz Usagi szüleinek és öccsének. De ne szaladjunk még előre ennyire, maradjunk ott, hogy a Kofu Ichi főiskolába járt. Ott matróz (azaz sailor) stílusú uniformist hordott, mint sok iskolában előfordul Japánban, továbbá tagja volt a csillagász és a manga klubnak, ezek az élmények kihatottak későbbi munkáira. Már ekkor mangaka akart lenni, azonban édesapja figyelmeztette, hogy amennyiben ez mégsem jönne össze, szüksége lenne egy másik hivatásra is, ezért egyetemre ment, ahol kémiát tanult. A Kyoritsu Gyógyszerészeti Egyetemen diplomázott (azóta az egyetem egyesült

a Keio Egyetemmel, 2006-ban). Gyógyszerészként végzett, a diplomamunkája címe „A trombolitikus akciók megnövekedett hatása ultrahang következtében” (emlékeztek a Sailor Moonban Tomoe professzorra és asszisztensére, meg számos más vegyészeti utalásra? :)). Harmadéves diákként az egyetem közelében levő Shiba Daijingu szentélyben miko munkát is ellátott önkéntesen, erről pedig Hino Rei alakja juthat eszébe mindenkinek.

Mangakaként 19 évesen adta ki első művét a Kodansha kiadónál. Már 1985-ben második helyezést ért el a Nakayoshi Comic Prize-on újonc kategóriában a *Yume Janai no Ne* című mangájával, majd 1986-ban a *Love Call*-al megnyerte a Nakayoshi új művész kategóriáját. Oneshotokat készített egészen a *Maria* című mangájáig, amelyet a *Daddy-Long-Legs* alapján valamint mangaka barátja, Koizumi Marie segítségével készített el, és a *Nakayoshi* magazinban publikált a 90-es évek első felében. Ezután egy háromkötetes mű következett, melyet 1990-1991 között szintén a Nakayoshi adott ki, ez a korszolya témájú *The Cherry Project* volt. Következően egy harcos lányokról és úrról szóló mangát akart készíteni. Szerkesztője, Osano Fumio vetette fel, hogy ezek a harcosok matrózuniformist viseljenek. Így született meg a *Codename wa Sailor V*, a Sailor Moon közvetlen elődje. Eredetileg oneshot lett volna, mely a *RunRun* magazin



nyári szüneti különkiadásában jelent meg 1991-ben, ám később sorozat lett a magazinban és 1997-ig futott. A későbbiekben a 15 fejezet több újabb kiadást is megért a Kodansha közreműködésével.

A Toei Animation még 1991-ben megkereste Takeuchi-senseit egy anime adaptáció tervével, ám ehhez némileg át kellett dolgoznia a meglévőket, és így négy újabb Sailor harcos megjelenésével elindult a Bishoujo Senshi Sailor Moon, melyet a Sailor V-vel párhuzamosan rajzolt, mígnem a *RunRun* magazin, amiben utóbbi futott, megszűnt, és ezzel együtt a Sailor V meganimésítésének terve is.

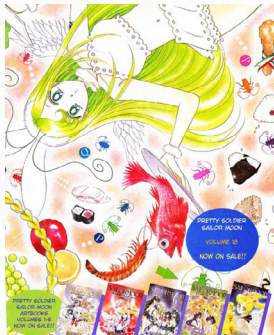




A Sailor Moon megszületésekor azonnal hatalmas népszerűsége tett szert és még 6 évig futott, összesen 18 kötetet megérvé. 1993-ban megnyerte vele a Kodansha Manga Awardot shoujo kategóriában, s a mai napig 35 milliónál is több példányt adtak el belőle, nem is beszélve arról, hogy számos anime adaptáció, live action, de még musicalek is születtek belőle. No és persze videójátékok és egy csomó kereskedelmi forgalomba hozható tárgy a rajongóknak.

Befejeztével Takeuchi-sensei új mangába kezdett, a *PQ Angels*be, mely népszerűsége ellenére törésre került, a Kodansha ugyanis elvesztette 7 oldalt a kéziratból,

amelyet állítólag a Toeinél még fel lehetett volna lelni, vagyis anime adaptáció készülhetett volna - ez elmaradt. A manga 4 kötetet élt meg, és sajnos a történet lezárása nélkül maradt félbe. Takeuchi-sensei és a Kodansha társaság között ezután azonban komoly törés támadt, minek következtében a mangaka nem publikált tovább náluk, ehelyett átment a férje mögött álló társasághoz, a Shueishához.



Apropó, férj: a sensei Togashi Yoshihiróval házasodott össze, a leginkább a *Yu Yu Hakushó*ról és a *Hunter x Hunter* sorozatokról ismert mangakával, akivel 1997 nyarán egy partin ismerkedett meg. A következő évben még asszisztált is neki a Hunter x

Hunter készítésében. 1999 januárjában házasodtak össze, a ceremónián számos más mangaka, valamint Sailor Moon és Yu Yu Hakusho seiyuu is részt vett. A későbbiekben két gyermekük született, egy fiú (2001-ben) és egy lány (2008-ban), közösen gyermekkönyvet is kiadtak *Oobo—Nu—Tochiibo—Nu—* (angolul *Big Boomee and Little Boomee*) címmel, melyet Takeuchi írt és Togashi illusztrált.



A Hunter x Hunteren való közös munkát követően, miután ez többet követelt a senseitől, mint várta, elhagyta a Shueishát. Következő mangája a *Toki\*Meca*, már ismét a Kodansha alatt került ki a Nakayoshi magazinban. A sensei ezenkívül kiadta náluk a *Materials Collection* című fotókönyvet, mely a Sailor Moon anime adaptációhoz készített karakter prototípusokat tartalmazza. Közük olyanokat is, melyek végül nem kerültek be az animébe. Egy új manga, a *Love Witch* kiadásába is belekezdett, ám ezt törölték, úgyhogy a Sailor Moon és Sailor V reprintjein dolgozott



tovább. 2003-ban a live action széria elkészítésénél tevékenyen részt vett, ekkortájt kezdett az anime ipar iránt erősen érdeklődni ugyanis. Mind az anime sorozathoz, mind a live action szériához számos dalt ő maga is írt, ilyenek például a „Princess Moon”, a „Route Venus” vagy a „Sailor Star Song”. A live action 0. felvonásában még egy pillanatra maga is megjelenik. A sorozat befejezte után a Toki\*Mecán dolgozott tovább, valamint saját stúdióját, a PNP-t (Princess Naoko Planning) menedzselte, amit még 1997 táján alapított, hogy a munkáival kapcsolatos jogokat felügyelje, később pedig férje munkái is ennek az égisze alá kerültek. Előadásokat tartott egyetemi hallgatóknak, majd fiának születésnapjára férjével elkészítették a már említett gyerekkönyvet. 2012-ben jelentették be, hogy a Sailor Moon új anime adaptációt kap a manga születésének 20 éves jubileumával kapcsolatban, ez lett a *Sailor Moon Crystal*, ami végül csak 2015-ben készült el.



Közben a Sailor Moon új kiadást kapott és új artbook is készült hozzá. Hogy ezek után mi következik, azt csak a jelenleg 48 éves mangaka tudhatja.

#### Tudad-e?

- Gyerekként szeretett shoujo mangákat olvasni, kedvencei közé tartozott a *Versailles no Bara*, a *Candy Candy* és a *Glass no Kamen*.

- A Takarazuka Revue rajongója, amely a Hyogo tartománybeli Takarazuka város kizárólag női tagokból álló színi társulata, a férfi szerepeket is nők játsszák. Broadway stílusú vagy egyéb nyugati musicaleket, de időnként mangákból vagy japán népmé-

sékből adaptált darabokat adnak elő.

- Kedvenc autómoddellje a Ferrari F512M, Harukát gyakorta ezzel ábrázolja a Sailor Moonban.

- A Sailor Moon megalkotásának idejében a karakterek közül Usagit tartotta a legjobban, és Michirut a legkevésbé önmagához hasonlatosnak.

- A fiára úgy utal „Petit Ouji”, azaz Kis Herceg, ami a férje becenevére is referencia.

- Férje imád bowlingozni és videójátékokat játszani a családjával, továbbá horror-rajongó.

- Férje öccse, Togashi Hideaki szintén mangaka, leginkább a „felnőtt műfajokban” publikál.

- A magyarul talán Nagy Bumi és Kis Bumi címen illethető gyerekkönyvének szereplői leginkább a *Barbapapa* figuráira hasonlítanak.

- Saját életéről is kiadott mangát – ez a *Punch* széria.

#### Általa írt dalok

##### Sailor Moon anime (eredeti széria)

- Princess Moon
- Tuxedo Mirage
- "Rashiku" Ikimasho
- Sailor Star Song
- Ai Kotoba wa Moon Prism Power Make-Up!
- Ai no Megami no How to Love
- Ai wo Shinjiteru

- Ashita mo mata Jitensha
  - Chikara wo Awasete
  - Ginga Ichi Mibun Chigai na Kataomoi
  - Golden Queen Galaxia
  - Honoo no Sogekisha (Flame Sniper)
  - Hottokenai Yo
  - I am Sailor Moon
  - Initial U
  - Luna!
  - Maboroshi no Ginzuishou
  - Mayonaka Hitori
  - Nagareboshi He
  - Route Venus
  - Sailor Moon Christmas
  - Sailor Team no Theme
  - Senshi no Omoi
  - Todokanu Omoi: My Friend's Love
  - Tuxedo Night
  - We Believe You
- Pretty Guardian Sailor Moon (Live Action széria)**
- Kirari\*Sailor Dream!
  - Katagoshi ni Kinsei
  - Over Rainbow Tour

#### Művei

**1984** – Kare wa no Sugar (17 évesen a Nakayoshi magazin iskolai korosztályú versenyebe beküldött 31 oldalas mangája, mely elismerést kap az egyik oldalán)

**1985** – Yume Janai no Ne, első publikált műve a Nakayoshi Deluxe magazinban

**1986** – Yumemiru Rainy Button

**1986** – Love Call



**1986** – Secretna Kataomoi

**1987** – Itsumo Isshou ne

**1987** – Prism Time Gradation 1 – Tamaki Peppermint

**1987** – Prism Time Gradation 2 – Saura Sunset

**1987** – Prism Time Gradation 3 – Mizuki Moonglow

**1987-1988** – Chocolate Christmas

**1988** – Maigo no Swing

**1988** – Wink Rain

**1988** – Gomen ne, Wednesday

**1989** – Dream Park de Mattete; Tooritachi no Prelude

**1989** – July Marmalade Birthday

**1989-1990** – Maria

**1990** – Boku no Pierce Girl

**1990** – Miss Rain

**1990-1997** – Codename wa Sailor V

**1990-1991** – The Cherry Project

**1992-1997** – Bishoujo Senshi Sailor Moon

**1997** – PQ Angels

**1998-2004** – Naoko's Punch Series (Princess Naoko Takeuchi's Return-to-Society Punch!)

**2002** – Love Witch és Sister Witch (előző Omake-je)

**2005-2006** – Toki\*Meca



# Basilisk

egy vérbeli nindzsasztori  
életútja

Írta: Catrin

A *Basilisk* tökéletes választás, ha egy brutális és izgalmas nindzsahajszára vagyunk kiéhezve. Az elsőként *Kouga Ninpouchou* címen debütált 1958-as regényt ma már anime, manga vagy élőszereplős film adaptációként is megismerhetjük, ezekről olvashattok most egy kis betekintőt. Bármelyik formátumot választjuk is, nem nyúlunk mellé!



## Alapsztori és hangulat

Elsőként egy kis alapkötetel azok számára, akik még nem futottak bele ebbe a nindzaháborúba. A cselekmény az Edo-korszak elején játszódik és a két nagy nindzsa klán a kouga és az iga ellenségeskedését állítja középpontba. Tokugawa Iyemasa két unokája is várományos a következő sógun címre, döntésképtelen helyzetében pedig a nindzsák feszült helyzetét kihasználva próbál dűlőre jutni és az udvart békíteni Iyeyasu. Egyik unoka képviselőibe a kougakat, másik mellé pedig az igákat rendeli, a feladat, hogy mindkét klánból a tíz legkiválóbb nindzsa megmérkőzzön egymással, pontosabban élet-halál harcot vívjon. Annak a klánnak a nindzsája, amelyik végül utolsóként életben marad és győzedelmeskedik, egyúttal biztosítja a hozzájuk rendelt unoka sóguni örökségét is. A Basilisk főmozgatórugója ez a végtelenül egyszerű 10 vs. 10 felállítás, amit remekül megfűszerez a környezete. Bonyolalmát a két főszereplő (Kouga Gennosuke és Iga Oboro) Rómeó és Júlia felállása adja, akik tehát



szermesek és békét akarnak a nindzsák között. Ez akár meg is valósulhatna, mivel a két klán egy ideje felfüggesztette a háborút, Oboro és Gennosuke házasságával pedig végre tényleg eljöhethet a béke, de ez a hirtelen érkező harcolási utasítás könnyedén egymásnak ugrasztja a feszült shinobikat. Még az igazi örökösödési tétet sem közlik velük, de nincs is rá szükség: felpezsdíti őket, hogy végre el-törölhetik ellenségüket.

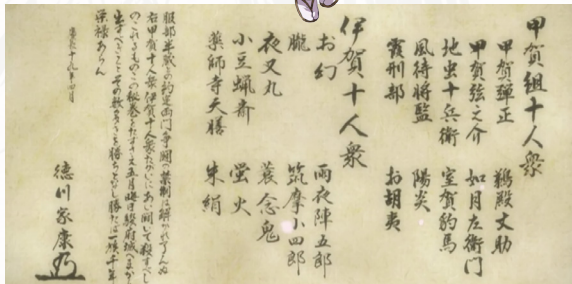
A sógunátus tehát két legyet üthet egycsapásra: utódot választ és kiiktatja a már szükséges telen nindzsákat az országból. A shinobik ezt megkönnyítvén, azonnal taktikázni kezdenek és igyekeznek minél gyorsabban megölni az ellenséget. A tör-

ténet elején így máris fennáll egy olyan helyzet, hogy az érintett nindzsák egy része tud a feladatról és annak állásáról, a másik fele pedig csak később szembesül vele, nem beszélve arról, hogy a szerelmespár elől próbálják totálisan eltitkolni az egészet, és így törbe csalni őket...

A sztori találó háttérnek használja a japán történelem eme szegletét, a sógunátus valós karakterei (Iyeyasu, Hattori Hanzo, az utódok stb.) mellett az iga és



kouga klánok is léteztek, sőt ezek a legismertebb nindzsa falvak. A hangszúly hármas felosztású, ahogy az már az eddigi leírtakból is kivehető. A fővonal egyértelműen a 10 vs. 10 harcra koncentrált, a történetet végig kíséri a nin-





dzsák különleges ölési és elhalálozási módja. A második nagyobb vonal Oboro és Gennosuke tragikus helyzete: választaniuk kell, hogy szerelmüket vagy családjukat támogatják, ráadásul ők lesznek a klánok következő vezetői, és mondatni ők a legerősebbek is. A harmadik, valamivel gyengébb cselekményív a sógunátus ténykedése, elvégre az örökösödési kérdés érdekében próbálják figyelemmel kísérni és talán befolyásolni a nindzsaháborút.

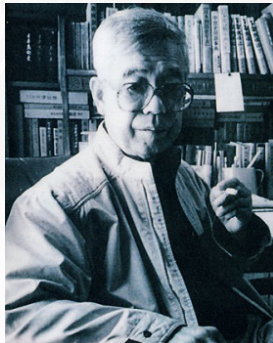
A történet a nindzsatechnikák által kap egy természetfeletti fantasy kontextust, de ezek miatt sem válik shounenné, gyengévé vagy komolyanvehetetlenné. A shinobik különféle mutációi, rendellenességei egyben fegyverük is, a különböző ninjutsuk teszik izgalmassá és akciódúsá a klánok "fogócskáját". Csak néhány példa: láthatatlanság, hipnotizálás, saját vér és testszövet irányítás, halhatatlanság. Aki a legutóbbi "technikát" birtokolja, megnyeri a nindzsaháborút? Vagy mégsem halhatatlan? Vajon Gennosuke bárkit az irányítása alá bíró halálos tekintete vagy Oboro ninjutsukat hatástalanító szeméi meddig tartanak ki? Kerestet vethetünk rájuk, ha mindketten megvakulnak?

Hangulatát és műfaját tekintve egy kimondottan (szex-vér-)erőszakos seinen-nel van dolgunk. Bár kizárólag klisékből építkezik egy rendkívül jól megírt műről beszélhetünk, melynek elképesztő a történetvezetése, a tempója, a karakterei, az

összhatása. Annak ellenére, hogy komoly sztori, a karakterek nindzsás taktikázása és interakciói félelmetesen lazává teszik (akár egy jó akciófilmnél). Nincs töketlenkedés, csak pörgés, a harcok rövidék, a karakterek egyre csak fogynak, agyalhatunk, vajon ki lesz a következő áldozat.

### Regény

Yamada Futaró 1958-ban írta meg *Kouga Ninpouchou (Kouga nindzsatekercsek)* című regényét. Érdekes a mű címválasztása, hogy kiemeli a kouga oldalt, pedig a sóguni utasítást és a húsz nindzsá nevével tartalmazó tekercseknek csak egyi-



ke a kougaké, másik pedig az igaké (bár a címben szereplő chou szó tekinthető egyfajta "törvénynek" vagy "történetnek" is). Ráadásul a sztori végéig nem lehet tudni, melyik klán nyer, persze gondolhatjuk, hogy talán a kouga klán, mert ők vannak kiemelve a címben, de nem lövöm le, hogy ez az érv helytálló-e. Azt sem mondhatjuk, hogy az iga klán kevésbé lenne népszerű vagy ismert a nindzsás sztorikban és legendákban. Legjobban talán az az érv fogad-

*„Bár kizárólag klisékből építkezik egy rendkívül jól megírt műről beszélhetünk, melynek elképesztő a történetvezetése, a tempója, a karakterei, az összhatása.”*

ható el a cím mellett, hogy Gennosuke egy kicsit kiemeltebb szereplő, elvégre ő az, aki végül utazásra invitálja a kiválasztott nindzsákat Edo felé. Talán jobban a kezében tartja az ügyet, mint Oboro és a bandája. Néha viszont a karizmatikus és számító Tenzen lépései miatt úgy érezzük az igák főlányban/jobban fókuszban vannak, de összességében kiegyenlített a küzdelem. A 13 fejezetes könyv karakter bemutatóval indít, hogy könnyebben megemésztessük az a 20 nindzsá képességeit és fizimiskáját. A fejezetcímek



többsége jelzős szerkezettel, utalásokkal, néhány pedig konkrét nevekkkel rendelkezik. A karakterek megismerése után kitalálható/sejthető belőlük, épp ki lesz abban a fejezetben a hangsúlyosabb vagy épp ki fog meghalni. Érdekeség, hogy az egyik fejezet címe a "Kouga Rómeó és Iga Júlia" címet viseli, kiemelve egyik sablonját. A fejezetek további kisebb részekre tagolódnak, amikor épp változik a helyszín, az idő vagy a cselekményív. A regény végig pörgős, nincsenek benne hosszabb, részletes leírások (jellem-, tájrajzok), gyorsan lehet haladni vele.



Sablonjai és viszonylag szűk keretek közé ékelte kiszámíthatósága ellenére végig izgalmas és meglepő, egyszerre feszült és laza. A karaktereket tetteik határozzák meg, motívaiójuk, céljaik egyszerűek és érthetőek, de a főbb szereplők kicsit komplexebbek. Alapmüként valamilyen szinten ez a legszárzabb, legrészletesebb és legdrasztikusabb változat (pl. Oboro

talált leírások és film alapján a karakterei is egészen mások).

A kétezres évekbeli adaptációk az író halálának tiszteletére készültek. Yamada 2001-ben hunyt el, sajnos nem láthatta, ahogy művét újra előveszik és felvirágoztatják. Számunkra az is sajnálatos, hogy magyarul eddig még egyik könyve sem jelent meg. Angolul viszont 2006-ban a Del

*„A shinobik különféle mutációi, rendellenességei egyben fegyverük is, a különböző ninjutsuk teszik izgalmassá és akciódússá a klánok „fogócskáját”. Csak néhány példa: láthatatlanság, hipnotizálás, saját vér és testszörzet irányítás, halhatatlanság.”*

jelleme is itt a legszilárdabb, mondhatni keményebb, erőszakosságától sem mentes, ugyanakkor itt kevesebb figyelem irányul rá az anime vagy a manga változathoz képest), de annyira jól sikerültek az adaptációk, hogy sem a történetben, sem a karaktereken nem figyelhető meg nagyobb változás (kivéve a filmet, de arról később). Szinte apróságok ezek az eltérések.

A regény egyben az író *Ninpouchou* sorozatának első darabja, utána tehát számos további nindzsastória született, melynek nagy része több film vagy manga adaptációt is kapott. (Például található köztük egy *Iga Ninpouchou* című regény is, ami teljesen más történet; az általam

Rey kiadta ezt a regényt *The Kōga Ninja Scrolls* címen, ami a 2005-ös Kodansha változat alapján készült. Mivel angolul valamivel több magyar olvasót lefed japán nyelvű eredetijével szemben, így ajánlom a regény megvásárlását az érdeklődőknek. A nyelvezete elég egyszerű, akár angol tanulóshoz/karbantartáshoz is remek segítség. Tetszetős fordítás, gördülékenyen haladhatunk vele, a szöveg betűtípusa, tördelése és elrendezése is kellemes, összesen 311 oldalas. Puhafedelű borítása miatt azonban a szélei hamar elhasználódnak, viszont a gerince nem törik meg. A kiadás borítóját a manga verziót rajzoló Segawa Masaki készítette, így az animét vagy mangát ismerő olvasóknak ez a kép is ismerős

lesz. Ez a kiadás tartalmaz egy kis térképet is, mely a shinobik regény alatt megtett útját mutatja a nindzsa tartományok és Edo között. További illusztráció a nindzsák nevét tartalmazó tekerecs.

## Manga

A regény szinte tökéletes adaptációja 5 manga kötetbe fért bele. Segawa Masaki készítette, a 34 fejezet a Kodansha kiadó seinen magazinjában az Uppersben futott 2003 és 2004 között. Ekkor kapta a mű a Basilisk főcímet, mely főként a kígyó halálos tekintetére utal. Ez Genosuke főtechnikája is, így mondhatjuk, hogy ez a cím még jobban őt állítja a középpontba,



ugyanakkor Oboro misztikus szemeire is ráhúzható a motívum, ami - az eddigi érvelésnek ellentmondásosan - inkább az egyenrangúságukat jelenti.

A manga rajzolása naturalista, sötét és nyers. Jól ábrázolja a meztelenséget és az erőszakot. Aránylag részletesek a hátterek és a karakterek is, rengeteg a sötét tónus, az árnyékolás, a színezés: stílusa kimondottan szép és egyedi, jól tükrözi a mű hangulatát.

Nem sok eltérést mutat a regénnyel, egy-két karakter jellemében lehetünk apróbb változások. Például Genosuke kicsit könnyélembb, Oboro kicsit hangsúlyosabb, stb. A fejezetcímek itt másképp



mutatják a harc állását. A regénnyel ellentétben nem utalnak a karakterekre, csak megmutatják, hol tart az öldöklés (pl. az első fejezet címe *10 vs. 10*, a hatodiké *6 vs. 9*, a huszonkilencediké *3 vs. 2*, stb.).

Természetesen sem a mangát, sem az animét nem adták ki nálunk, persze szerencsére igényes magyar fordításokat találhatunk. De az angol kiadások a regényhez hasonlóan olcsón beszerezhetők, amit csak azért emelek ki, mert a kézzel forgatható dokumentum olvasását még mindig élvezetesebbnek és hangulatosabbnak tartom (nem beszélve a hozzátársuló gyűjtői szenvedélyről).

### Anime

Animációs sorozatként 2005-ben futott a japán tévékben. Készítője a Gonzo Studio, mely a manga dizájnját és címét meghagyva szintén egy hű adaptációt hozott. A történet jól passzol a stúdió profijába és nem túlzás azt állítani, hogy az egyik legjobb akár a stúdió művei, akár a seinen és nindzsás animék között. Meglepő, hogy ezzel párhuzamosan futott a Gonzonak egy másik akció seinen animéje, a *Speed Grapher*, melynek szereplői a Basiliskhoz hasonlóan egyedi képességekkel rendelkeznek. Persze a története más, de a két sorozat a maguk 24 részével párbaállíthatók és kétségtelenül a stúdió legnagyobb húzásai közt vannak.



Megvalósítását nézve az animációja és a grafikája teljesen szokványos: hol részletes háttérrel, hol elnagyolt, egyszerűbb rajzok, szép karakterek. Nagy látványosságokra ne számítsunk, de azért egy-két pillanat igazán hatásosra sikerült. Ábrázolására enyhe cenzúra jellemző, a mangához képest az erőszakossága kevésbé drasztikus és a női melleket is kevesebbet látjuk. A háttérzene jól illeszkedik, hosszútávon felejthető, az opening és az endingek emlékezetesebbek. Utóbbinál az általánostól kicsit eltérő megoldás, hogy a két Mizuki Nana szám záródalként folyamatosan (különböző epizód szakaszoként) váltja egymást. Az énekesnő egyben Oboro szinkronhangja is, aki seiyuu társaival remek munkát végzett. Pár ismertebb seiyuu még: Sawashiro Miyuki, Sugita Tomokazu, Hayami Sho.

A történetet jól, elégségesen, sőt helyenként kicsit hozzátárolva mutatja

be a 24 rész (így cselekményben is kicsit többet ad, mint a regény). Sok vagy lényeges különbséget nem találunk. Az elején pár eseményt felcseréltek, a végére betoldottak egy kicsit nyugodtabb, epilógusszerű részt, Gennosuke és Oboro karaktere/kapcsolata kicsit szentimentálisabb, eltér az eljegyzésükre vonatkozó jelenet és ehhez hasonlók. Elképzelhető, hogy ezek a változások fel sem tűnnek az egyes adaptációk megtekintésekor, mivel elég lényegtelenek. A részcímek itt nem igazán



utalnak a nindzsaharc állására, inkább egy-egy helyzet, környezet, esemény vagy jelző használatával ragadják meg az epizód hangulatát, kicsit tehát líraibbak.

### Film

Szintén 2005-ben, az anime sorozat végén került a japán mozikba a live action változat. Ez az adaptáció már lényeges különbségeket mutat az eddigiekkel szemben, ami 107 perces játékidéje mellett érthető. Első szembetűnő változás maga az enyhén hátszavadság cím, mely *Shinobi: Heart Under Blade* lett, csak az alap nindzsás témára fókuszálva, így külföldön többek figyelmét felkeltheti, jobban eladható. A rövidség érdekében a 10 vs. 10-et 5 vs. 5-re szűktették, meghagyva a leglényegesebb karaktereket, továbbá egyes képességeket felcseréltek.





A szerelmespár szenvedése itt még hangsúlyosabb lett, Oboro itt kicsit karizmatikusabb személyiség, erősebb nindzsánő, Gennosuke pedig szelídebb. Tezsennek a regény leírásához hasonlóan lila lett a szája, amit szerencsére a mangából és az animéből kihagytak (ezeknél férfiasabb az ábrázolása). A legnagyobb különbség azonban a történet végében lett, ami igazából teljesen indokolatlan és meglepő. Ez az egyetlen adaptáció, melyben eltér a befejezés, a háború eredménye nagyjából megmaradt, de a sztori kicsit tovább nyújtódik, próbálja másképp fokozni a hatást, egyszerre drámaibb és optimistább véget kreálni. Mindenki eldöntheti, ez a változat mennyire éri el a kívánt hatását, jobb vagy rosszabb az eredetihez képest. Az biztos, hogy szükségtelen változtatás, ugyanakkor kevésbé sablonos is, ami ezzel az eltérő befejezéssel valamelyest az egész sztori-nak más hangulatot kölcsönzött. Akár úgy is láthatjuk, hogy egy másik mű lett belőle.

A film látványvilága szép, gyönyörű képekkel, vonzó színészekkel, a távol-keleti filmekre jellemző mű/komótos hatású repülős, ugrós, harcolós CG-vel. Összhatását tekintve sokkal szentimentálisabb drámát nyújt a film és színpadiasága miatt kicsit veszít az eredetire jellemző kemény, pörgős, lazán gyilkolás hatásából.

A színészi játék elfogadható, a rendezés pedig ezt a megváltoztatott hangulatot, látványfilmet közvetíti.

A film mellett szól, hogy ez az egyetlen formátum, melyként magyarul is megjelent a történet. 2006-ban adta ki DVD-n a Black Mirror, kétlemezes változatban, majd 2009-ben egylemezesként. Az eredeti japán mellett magyar szinkron is választható rajta, ami korrekt munka, de lehetek volna jobbakk, hasonlóbbakk a hangok. Az extra lemez werkfilmet, interjúkat, kisfilmeket tartalmaz.

### Személyes vélemény

A cikk végére egy kis szubjektív zárás-ként jöjjön a saját tapasztalatom. Elsőként az anime sorozatot néztem meg, ami lenyűgözött és bekerült a kedvenceim közé. Aztán megnéztem a filmet, ami nekem egyáltalán nem tetszett. Egynek elmege, de a hangulata annyira mű, nem tudtam komolyan venni. A vége pedig még idegesebb teszi az egészet. Összességében vagy inkább önmagában viszont egy egé-

zen átlagos nindzsás, kerek történetnek tartom.

Később megtudtam, hogy az eredeti regény angolul olvasható, így meg is vettem és a mangával párhuzamosan haladtam vele. Mindkét formában érdekes volt ismét követni a történetet. Hasonlóan tetszenek, mint az anime. Meglepő, hogy végül nem a regény lett a kedvencem, pedig általában a könyvváltozatokat szeretem, ha valamilyen film eredetijét előbb vagy utóbb elolvasom. Talán itt jött ki, hogy az anime annyira részletesen és jól adaptálja, hogy a plusz kép és hanghatások még jobbá tették a sztorit. A könyv így kicsit tárgyilagossabb lett, és már semmivel sem tudott meglepni, de tetszett. A manga dettó,

élvezetes alkotás, kicsit jobb az ábrázolása és a karakterdizájinja az animéhez képest, de utóbbi maradt a kedvenc adaptációm.

*A megnézési/megismerési sorrend tehát mindegy. Ha valaki csak egy formátumban tekintené meg a sztorit, nyilván a neki legkedvesebbet választja, ha viszont mind-egyiket megismerné, akkor az első után a többi már nem okoz meglepetéseket és nagy izgalmakat (kivéve talán a filmvégi eltérés). Az sem kizárt, hogy mindenkinek az a változat tetszik a legjobban, amelyikkel elsőként találkozik. Csak ajánlani tudom, hogy néha például egy újranevezés vagy újr olvasás helyett egy másik feldolgozásában szemléljük a történetet.*





# Utena a Megahouse gyártásában

Írta: Szimun



Tavaly októberben jelent meg ez a harcias szépség a MegaHouse gyártásában. Tenjou Utena neve remélem minden elképzelt hazai anime fannak ismerősen cseng, mert egy klasszikusról van ám szó. Régi nagy kedvencem, így kénytelen vagyok elfogultságot bejelenteni. Igazi csemege retro és shoujo érdeklődésnek és nem gondoltam volna, hogy egy lassan 20 éves animéből, ami még csak nem is kapott remake-et, készítenek majd új figurát.

Az *Utena* kimondottan olyan anime, mely a sokadik megnézésre is mondhat újat, attól függően mennyire tudunk a dolgok mögé látni. Ne tévesszen meg senkit, amiért a köztudatban yuriként él, inkább közelít a shoujo aihoz, de igazából mindenféle párok és szerelmek kialakulnak, hetero- és homoszexuálisak egyaránt; de nem is igazán a szerelemre, inkább a barátságra és az emberi kapcsolatokra van kihegyezve a történet. A főszereplő Tenjou Utena, aki egészen kismgyerek korában elvesztette a szüleit. Ő is a szüleiével szeretett volna halni, de jött egy herceg, aki a kedvességével megvigasztalta. A kislánynak egy rózsás gyűrűt adott, ami majd egy napon visszavezeti hozzá. A herceg akkora hatást gyakorolt Utenára, hogy úgy döntött, ő is herceg akar lenni, hogy megvédjé a kiszolgáltatott hölgyeket. A későbbiekben ez az egyszerűnek tűnő gyerekkori élmény még tovább bonyolódik, mivel Utena nem emlékszik mindenre. Az iskolában a fiúk

egyenruháját hordja, ami kiváltja a tanárok ellenszenvét, de mindig kivágja magát a találékonyságával. Fiús modora és menő viselkedése miatt sok lány rajongója akad. Egyik nap meglátja, hogy a kendo csapat kapitánya, Saionji megüt egy lányt. Persze Utena rögtön a segítségére siet. Saionji nem is foglalkozna Utenával, de meglátja a rózsapepecsétes gyűrűt az ujján, ami a párbajozók jelképe, és kihívja egy párbajra. Utenát sorra hívják ki párbajozni, de nem a vívás a lényeg, hanem az érzelmek és a célok, hogy ki miért küzd.

Azt hiszem a fentiekkel a ruházat és a kard jelentőségét is bemutatam. Annyit még a ruhával kapcsolatban, hogy a sort felett az a kis miniszoknyának beálló fodor és a váll-lap csak a párbajok alatt látható ak rajta.

*„A figura póza azt a pillanatot kapta el, amit tipikusan fel szokott venni Utena, amikor lendületet vesz a párbajokhoz.”*



Mert van neki egy kis magical girlös átváltozása egy harci indulóval egybekötve amíg eléri az arénát, ahol párbajozik. És a rózsá, ami a mellkasára van tűzve a cél, amit az ellenfelének le kell vágnia ahhoz, hogy nyerjen (nem vérre megy). Ez az átváltozás tipikus '90-es évekbeli időhűzés, de van jelentősége. Egyszerre jelenik meg rajta a nőiség (szoknya, rózsá) és a férfiaság (katonai dísz és kard) szimbólumai. Ezzel - és az egész animében - azt boncolgatják, egy lány meddig mehet el nőieséget és önállósága feladásában.

A figura póza azt a pillanatot kapta el, amit tipikusan fel szokott venni Utena, amikor lendületet vesz a párbajokhoz. Amikor készül lerohanni az ellenfelét. (Akkor miért is mosolyog? Biztos, hogy eladhatóbb legyen, mint egy fenyegető figura...) A festék sehol nem folyt ki a vonalból az egész figurán. Tökéletes munka, amit a MegaHouse-tól megszoktunk és még jó ár-érték arányban is volt.

A gyönyörűen kivitelezett kard még a figura erőssége. A növényi motívum indának festése se megy ki a vonalból pedig elég hajszálvékony hozzá.



A kék kő a markolat ujjvédőjén úgy csillog, mint egy igazi drágakő és szép kontrasztot eredményez a rózsaszínre lakkozott körmökkel (ilyen apróságra odafigyelnek, hogy lakkozva legyen a figura körme).

A talpazat hangulatemelő hatására is odafigyelt a gyártó, amiről a rózsapescsét-gyűrű mintája köszön vissza.

Akkor most lássuk mi ronthatja az összehatást. A figura negatívuma a túl hosszú lába, amit én még meg is bocsátanék, de a combja túl erős a kis fenékhez képest és hátulról úgy tűnik, mintha herezacskója lenne... Szerencsére a kiállított figurát mindig előlről nézem, így olyan mintha ez a hiba meg sem történt volna. Sajnos van egy szemből is látható baki. Hogy léteznek az hogy egy kabát egy nő mellének az aljára simuljon és több rétegen keresztül is látszódjon a mellbimbó? Szerencsére a sötét szín miatt nem szembetűnő és vannak feltűnőbb kiegészítői, amik elterelik a figyelmet, de ez akkor is bosszantó. Néhányan ezek miatt az anatómiai pontatlanságok miatt inkább a Sega Utenáját részesítették előnyben, ami közel egy időben jelent meg vele, de az kevésbé volt részletes és az arca se volt ilyen szépen kidolgozva. Így leszavaztam, bár olcsóbb volt az tény.

Utena tehát a fiús lányok karakterét képviseli a sorozatban. A Megahouse tervezte a párját, Himemiya Anthy-t is kiadni kétféle hajjal: egy feltűzőtt és egy kiengede-



dettt változatban. Ezzel szimbolizálva az Anthy-ban rejlő kétarcúságot. Általában összefogott hajjal láthatuk, ami a visszafogottságát, a tipikus női szerepeket elfogadó és a párja felé alárendelt szerepét is hivatott szimbolizálni, ami a tradicionális japán nőt is jellemzi. A kibontott hajú változata ellenben a felszín alatt megbújó igazi nő, egy igazi boszorkány, aki nem habozik leszúrni a benne rejlő karddal (ugyanazzal, mint ami Utena kezében látható) azt, aki nem követi a kitaposott utat, ha úgy hozza a sors. Egyelőre a figura csak egy kifesterlen változatáról van képünk.

Sajnos azt az információt kaptuk a gyártótól, hogy meggondolta magát és a közeljövőben nem tervezi kiadni a figurát. Pedig Utena lábai elé helyezve igazán megnyerő párost alkotnának: a tüzes menyecske és a tradíciókat követő mimóza. Ketten együtt a nő! Egymást kiegészítve alkotnak egy egységes egészet. Erre sok utalás van az animékben. Erre hiszik sokan, hogy yuri pedig inkább egy nő két aspektusa. A nő értelmezése. Persze a mimóza manapság nem divat, ezért nem is piacképes.



**Név:** Tenjou Utena  
**Hovatartozás:**  
Shoujo Kakumei Utena

**Szobrász:**  
Ampere, Inada Masaki  
**Gyártó:** MegaHouse  
**Anyag:** PVC  
**Méret:** 20cm  
**Méretarány:** 1/8

**Megjelenés:**  
2014. 10. 03



# Cosplay gyorstalpaló Tippek fotózáshoz

Írta: Lady Marilyn





A fotózás gyakran nem csak egy modellből és egy fotósból áll, egy nagyobb projektnél akár egy komplett stáb is mozoghat velük. Ezek a segítők igyekeznek ideális fény-árnyék viszonyokat teremteni, sminkelésben és a jelmez megóvásában, megigazítják a parókat, ha a cosplayer nehezen tud mozogni, és még rengeteg más feladatot is rájuk bízhatnak. Akár az is előfordulhat, hogy a fotóval történő utómunkálatokat is egy külön személy végzi. Akár egy stúdióban, akár a szabad téren, akár egy komplett „hadsereggel”, akár csupán egy fotóssal készülnek a cosplays képek, vannak olyan tényezők, amelyeket érdemes szem előtt tartani.



### Háttér

Conon vagy más rendezvényen (gamer találkozók, kiállítás) könnyen válhat fotó alanyává az, aki cosplayt visel. Ha csak egy-két képről, közös fotókról, selfieről van

szó akkor is próbáljunk figyelni a háttérre. Például semmiképpen ne álljunk háttal a fénynek és ne a legnagyobb tömegbe torpanjunk meg. Lehetőség szerint semleges, vagy a karakterhez illő hátteret válasszunk. Jó idő esetén inkább kint, a szabadban fotózkodj, vagy élj a rendezvény adta lehetőségekkel. Így is photobomb vagy trollok áldozataivá válhat az ember, de a „humor Heroldokat” nehéz elkerülni.

### Pillanatképek

Sokszor egy váratlan pillanatban történő kattintás sokkal többet mutat a rendezvény hangulatából, sőt akár a cosp-



layerekből is, mint egy beállított fotó. Van olyan fotósok, akik csak és kizárólag pillanatképekkel dolgoznak, a rendezvény hangulatát megragadva ezzel. A pillanatképeknek azonban megvan a maguk veszélyforrása is, a korábban már említett trollok személyében.



### Lássuk mit gondolnak minderről a fotósok!

*Elsőként Szabó Vivient szeretném bemutatni a magazin kedves olvasóinak, aki a legutóbbi MondoConon a Living Dream Project tagjaként fotózott. A hölgy egyébként nemcsak tehetséges fotós, hanem cosplayer is.*

### Mióta vagy a Living Dream Project tagja?

Nem vagyok a hivatalos tagja. Ismerek onnan pár embert és a Mondocon egy egy-szeri megkeresés volt eddig.

### Mi áll közelebb hozzád: az elkapott pillanatok vagy pedig a beállított, jól megtervezett képek?

Én sokkal jobban szeretem az elkapott fotókat, sokkal több érzelem jelenhet meg rajtuk. A beállított fotók szükségesek, a cosplayt másként nehéz megmutatni például.

*„Ha a fotósnak van elég ideje, akkor sokkal jobb képeket tud készíteni az adott cosplayről, mintha csak sebtiben lekapta volna.”*



### Mi a legviccesebb élményed fotósként?

Inkább operatőr vagyok, mint fotós. Ritkán fotózom, így ilyen élményem nem nagyon van.

### Esetleg operatőrként?

Nem igazán van ilyen történetem. :S Csak emlékfoszlányok. Sok bulivideo, sok részeg, sok híresebb interjúalany... De mondjuk nagyon szerettem többnapos eseményeken forgatni. Például a három napos TEK (tudományegyetemi karok) szakhétén. Minden délután elindultunk hárman-négyen, hajnali kettőig forgat-

tunk, utána vissza a stúdióba. Ettük az aznap rendelt pizzát, töltöttük fel a fájlokat a kártyáról és elkezdtük vágni az aznapi anyagot, hogy másnapra már kint legyen. Ilyenkor mindig nagyon jókat beszélgetünk és persze jöttek a baromságok. Ez az amit a legtöbb ember nem lát, de szerintem az egyik legjobb része az ilyen csapatmunkának.



### Mit gondolsz a fényképszerkesztő programokról? Van kedvenced?

Hasznosak. :D Az utómunka alatt ki tudod emelni a lényeges részeket, kicsit tudsz javítani a színeken, fény-árnyékon. Én az Adobe Lightroomot használom. Könnyen kezelhető, minden megvan benne és egyszerűen bővíthető különböző extrákkal, így könnyen kialakíthatasz magadnak egy sajátos stílust is akár.

*„Versenyzőként több időm volt magammal foglalkozni, (...) Fotósként inkább csak az emberek maradtak meg...”*

**Korábban álltál már cosplayerként fotósok elé, most, hogy a fényképezőgéppel mások felénél vagy, milyen tippekkel látnál el egy kezdő cosplayert, aki a legközelebbi conon fog először fotósok elé állni?**

Hallgasson a fotósra, szánjon időt arra, hogy megáll, esetleg elvonulnak egy olyan helyre ahol jobb a háttér vagy a fényviszonyok. Ha a fotósnak van elég ideje, akkor



sokkal jobb képeket tud készíteni az adott cosplayről, mintha csak sebtiben lekapta volna.

**A nyári MondoConon hatalmas volt a tömeg, még rekord is dőlt. Milyen szempontok alapján választottad ki a fotóalanyaidat?**

Elsősorban a Living Dream Projektnek dolgoztam, így a tagokról mindenképpen készítettem képet. Amúgy pedig azokat fotóztam, akiknek volt ideje, vagy megfogott a cosplayük. Persze rengeteg olyan

cosplayes volt, akit szerettem volna lefotózni, de vagy mindig elkerültük egymást, vagy nem fértem oda, stb.

**Versenyzőként és fotósként is vettél már cosplayes összejöveteleken. Milyen tapasztalatokat szűrtél le ezekből az élményekből?**

Versenyzőként több időm volt magammal foglalkozni, kipróbálni dolgokat, megnézni helyeket. Fotósként inkább csak az emberek maradtak meg, a rendezvényből nem sok minden.

**Milyen szempontok alapján választászt az elkészült képek között?**

Egy emberről akár 5-8 képet is készítettem több beállításban, aztán amikor felteszem a gépre, kiválasztom azokat amik előnyösebbek, mozgalmasabbak, kevesebb a zavaró tényező a képen, stb. Az így kiválasztottakat dolgozom ki és persze ezután sem küldöm mindet tovább.





**Lehetőségként vagy bosszantó tényezőkként tekintesz a photobomberekre és trollokra?**

Szerencsére még nem kellett ilyesmit foglalkoznom, de szerintem is-is. Van, hogy csak belemutogatnak, vagy beleugranak, és akkor el tudják rontani a beállítást, de vannak kreatívabbak is, amiből akár egy jobb kép is sikerülhet.

**Mik a jövőbeli terveid? Fotózás vagy cosplayerkedés? Esetleg mindkettő?**

Szívesen foglalkozom mindkettővel, mindkét oldalról megvan a szenvedélyem és mindkét oldalnak megvannak a maga szépségei.



**A conokon és cosplayes találkozók kívül más jellegű eseményeken is fotózol?**

Mint mondtam, főleg operatőrként funkcionáltam eddig. :P Nagyon sok egyetemi rendezvényen vettem részt és készítettem informáló vagy buli videókat. Illetve a volt tűzszonglór csapatomnak is készítettem felvételeket.

Másodjára, a cikk záróakkordjaként pedig *A kisörgög és a bagoly Entertainment* név alatt munkálkodó **Vékony Csaba** fotóit és gondolatait ismerhetitek meg, szintén egy interjú keretein belül. *Csaba* nem csak a conokon, hanem a *Star Wars* találkozókön is fótózott, sőt ott volt az



*első magyar League of Legends Pool Party* is, természetesen a fényképezőgépet sem felejtette otthon.

**Egyszerűen muszáj megkérdeznem: Honnan jött az oldalad elnevezése? Mi ihletett meg?**

2010 tavaszán a hobbim még a rajzolás volt, így elhatároztam, hogy képregényeket készítek. Mivel egy fűzet megalkotása nagy munka lett volna, így egy comic-strip-et készítettem el, amiben két karakter beszélget mindig. A kisördög és a bagoly voltak azok a karakterek. Aztán érdeklődés hiányában befejeztem, de volt pár olvasóm így is. Majd mikor magánéleti dolgok miatt nem tehettem fel a saját profilomra a fényképeket, amiket készítettem, egy oldalban kezdtem el gondolkodni és így beugrott a régi művem (meg az, hogy anno volt neki az iWiW-en egy oldala) így ezen a néven hoztam létre a facebookon is az oldalamat. Mivel nem tartottam magam akkor még rendes fotósnak, így nem akartam photographyt írni a végére, így Entertainment lett, lévén ha minimálisan is, de akkor még foglalkoztam a rajzolással és tervben volt véve, hogy a novelláimat is majd itt közlöm. Az utóbbihoz nem volt bátorságom, rajzaim meg mostanában nincsenek idő hiányában. Valamint ezt a nevet viccesnek is gondoltam és a visszajelzések alapján sokan bejön, hogy nem egy sablonos nevem van.



**Meg kell hagyni, hogy valóban elég egyedii és humoros fantáziánév alatt munkálkodsz? Pontosan Mióta is fotózol conokon, vagy hasonló jellegű cosplayes találkozókön?**

Életem legelső CP-s fotóját 2004 őszén készítettem egy *Star Wars* klubnapon, de tömegesen CP-t először a 2011-es téli Playt-en fotóztam, majd 2012 őszén halottam véletlenül a MondoCon rendezvényről, ahova 2013 tavaszán mentem el először és akkor megértettem, hogy én erre születtem. Azóta próbálok elmenni a kisebb-nagyobb rendezvényekre, ahol egyre jobban érzem, hogy fejlődni kell.

Tavaly nyáron vettem meg az első komolyabb tükörreflexes gépemet és azóta azzal járok már el ilyen rendezvényekre.



### Mi áll közelebb hozzád: az elkapott pillanatok vagy pedig a beállított, jól megtervezett képek?

A beállított képek. Kevés olyan pillanattal találkoztam eddig, ami megörökítve nagyon jó lett volna. Meg az is az elvem, hogy tudjon róla a fotó alanya, hogy meg akarom örökíteni, adjon rá engedélyt. Tudom, hogy van egyfajta varázsa az elkapott pillanatoknak, de ez nagyon ritka, ezért szeretem a beállított képeket, ott felkészülhet a cosplayer a képre, úgy áll be, olyan a háttér, gépbeállítások, hogy jó képek születhessenek.

### Mi a legviccesebb élményed fotósként?

Sajnos a legviccesebb élményemet nem írhatom le, mert olyan, így pár kisebbet oszthaték meg. Az egyik legutóbbi CP-s rendezvényen a hely, ahol voltunk egy kis versenyt rendezett, egyik feladat az volt, hogy minél több CP-szel kell fotózkodnia a versenyzőknek. Két fiatal srác nem hozott magával mobiljt, de szerettek volna garantált nyereményt, így odamentek egyik ismerősömhöz, akinél láttak egy komoly kamerát, hogy megkérjék fotózza őket, de ő átirányította őket inkább hozzám. Az oka ennek csak annyi volt, hogy videót készített a srác és nem fotózott.

Másik vicces élmény nem is épp fotózáshoz kapcsolódik, de egy Conon voltam, ahol egy fotós jó barátom és egy közös cosplayes ismerősünk elhatározta, hogy kipróbálják a táncos konzoljátékot, én meg alatta fotóztam a barátomat, akiről gondolhatjátok a tánc közben milyen képek készülhettek. )

Harmadik vicces élmény a tavaly tavaszi Mondón volt, mikor csak úgy sétáltam



és egy Nagzult láttam meg egy görgős, félméter magasságú játékpónin lovagolni. Két ilyesfajta élményem a Star Wars felvonuláshoz is kötődik, mikor vonultak a

CP-sek az utcán, az egyik apuka odaszólt a gyerekének, hogy: „Nézd, ott van Darth Vader!” Mondanom se kell, hogy akkor, azon a felvonuláson Vader pont nem volt a CP-sek között. Másik SW-s élményem inkább szívet melengető volt, minthogy vicces. Egy másik SW felvonuláson (ahol már volt Vader) egy pöttöm kislány, olyan 5-6 éves lehetett odaszólt az apukájának: „Apa! Most megy Vader az űrhajójához, hogy felmenjen a Halálcsillagra.” Ekkor úgy éreztem, jó kezekben van a nevelése a kis csajnak.

### Hogyan kell elképzelni a fotókkal történő utómunkálatokat?

Mivel nyers formátumban (RAW) fotózik (ez azt jelenti, hogy a fényképezőgép nem állít be fehéregyensúlyt, kontrasztot, élességet, képstílust... stb. hanem úgy menti el a képet, ahogy azt tényleg látja) így az első dologom, hogy egy RAW formátumot feldolgozó programban megnyitom a képet, amit szépérezek és a kép alapján elkezdek feldolgozni. Azaz először beállítom a fehéregyensúlyt, képstílust (általában portrét állítok be, de csoportképnél vagy egész alakos képnél hagyom általánosként vagy tájkép stílust állítok, ez leginkább a színektől függ, pl. egy kék paróka más árnyalatú lesz a különböző stílusokban). Ezután jöhet a kontraszt, a világosítás és sötétítés (nem vagylagos

*„van egyfajta varázsa az elkapott pillanatoknak, de ez nagyon ritka, ezért szeretem a beállított képeket, ott felkészülhet a cosplayer a képre...”*

a kapcsolat, mivel a két részt lehet különbözőképpen állítani), a színek majd az élesség. Megeshet, hogy fényerőt is kell állítani, de ez ritka.

### Mi a különbség a RAW és a JPG formátum között?

A nyers formátum utómunkálata hosszabb idő, mint a JPG vagy egyéb formátumú képeké, de míg utóbbiak szerkesztése minőségromlással jár, ezzel a módszerrel (RAW) csak drasztikus feldolgozásnál romlik a minőség, akkor is általában képzaj formájában jelenik csak meg.





## Így már érthető! Ez után mi a következő lépés?

Amint végeztem a képek nyers formájában történő feldolgozásával, jöhet egy képszerkesztő program amivel megvágom vagy retusálom a képeimet. Például ha fotózáskor nem vettem észre egy szemetet akkor itt tudom azt kiretusálni, de volt már olyan is, hogy a kép negyed részét kellett újra alkotnom, mert belógott pont a kép készítőre valami a cosplayeresek elé és nem akartam kidobni emiatt a képet, mert nagyon tetszett. Ekkor vagy egy órát elszöszmötöltem azzal az egy képpel. Élességet is állítok itt néha, ha olyan a kép és sajnos hiába állítom a RAW programban be helyesen, tú élesen a képet, sajnos a veszteséges formátumba történő mentéskor homályosul a kép. Amint megvagyok ezzel is, jöhet a leméretezés, majd a vízjelezése a képeknek, ezt a kettőt egy ingyenes programmal teszem meg.

## Milyen szempontok alapján szelektálsz a képek között?

Eddig úgy szelektáltam, hogy jól sikerült-e a kép, tehát nem lett-e homályos, nincs-e a háttérben valami zavaró dolog, a kép modellje, hogy állt be (pislogott vagy hunyorgott-e véletlenül). Ha ezeknek a szempontoknak megfelelt a kép, mehetett is fel. Mostanában viszont publikálás előtt, de már a feldolgozás után elküldöm



a kép modelljének a képeket, hogy melyek mehetnek fel, így ők szelektálnak, ami jó és rossz is.

## Ennek megvannak a maga előnyei is hátrányai is. Meséj erről pár szóban!

Jó abból a szempontból, hogy hálásak azért, mert legalább tőlem nem kerülnek fel róluk vállalhatatlan képek, amik fotótechnikailag jók, csak ők nincsenek épp az adott pózsal melegegvedve. Rossz amiatt, hogy ha készítek egy alkalommal teszem azt 400 képet, ebből én 350-et jónak ité-

lek, ők úgy leredukálják a szelektálással a képek mennyiségét, hogy lesz belőlük 200-220 db kép. :)

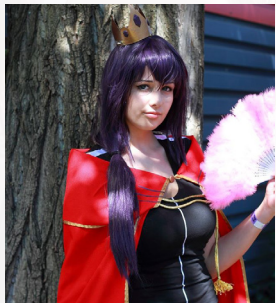
## Lehetőségként vagy bosszantó tényezőkként tekintesz a photobomberekre és trollokra?

Mint ahogy nem igen találkozok sok jól elkapható pillanatképpel, így ezekkel sem volt eddig nagy szerencsém. Ez amiatt van, mert a nagy részük vagy számfűlet mutat a CP-snek vagy grimaszol és ez unalmas, nem kreatív. Egyedül Kentaro-tól láttam egy jó photobombingot, mikor egy csoportfotóhoz betette a bith maszkját. Ez legalább szellemes és jó ötlet volt. Valamint még azt tartom jónak ebben a kategóriában, ha ismerős viccelődik a CP-szel, hiszen kettejüknek lesz egy vidám, jó hangulatú képe. Gyakran van még olyan is, hogy fotóznám a CP-st és egyszer csak odaáll mellé, mögé egy civil ember csak úgy, amit végképp nem értek, miért teszi. Ha azt akarja, hogy készítsék egy közös képet, akkor szóljon, akkor elmondom, hogy hol található majd meg a képet, akkor a CP-s is úgy áll be mellé, hogy szép kép készüljön, de így... :)

*„...feldolgozás után elküldöm a kép modelljének a képeket, hogy melyek mehetnek fel, így ők szelektálnak,...”*

## A Facebook oldaladon kívül a DeviantArtra is feltöltöd a fotóidat és a legtöbb esetben a kép minőségét is megemlíted. Mi is pontosan a különbség, ha a két oldal lehetőségeiről beszélünk?

Erre azt válaszoltam volna, hogy DeviantArton látni lehet az Exif adatokat, így a kezdők vagy az érdeklődők láthatják, hogy milyen beállítással készültek a képek, de most ránézve a DeviantArtra megdöbbenve és szomorúan láttam, hogy egy sajnálatos program beállítási hiba miatt a méretező/vízjelező programom kiveszi a képekből az Exif adatokat, ezt majd visszaállítottam belé. Viszont nem csak emiatt teszem fel oda is a képeket, hanem a minőség miatt.





Igaz, hogy leméretezem a képeket a 15 mega/képméretéről 2-3 mega/képméretre, de még így is nagyon jó minőségűek a képek, amiket ha felrakok a Facebookra, az drasztikusan lerontja a minőségét, néha komolyan elszomorodik azon, miket tesz vele. Míg a DeviantArt nem ront a képminőségen, ahogy feltöltöm, azt a képet látja a látogató is. Valamint a legfontosabb szempont az az embertömeg akiket elér. Míg Facebookon felteszem az albumomba, ott láthatja az oldalam kedvelője, az ismerőseim, néhány csoport tagja és az eseményre feliratkozók. Esetleg ha a CP-s kiteszi a saját oldalára, akkor az ő látogatói. Ehhez hasonló a DeviantArt rendszer is, ott is a saját látogatóim, akik fel vannak rámm iratkozva meg azon csoportokban lévőők látják a képeket, ahova én vagy mások beteszik a képeket. Viszont! Akinek tetszik a képem, az beteszi a kedvencei közé, ami ott egy külön mappa és ha valaki másnak tetszenek ezen ember munkái és megnézi azokat a műveket, amik neki tetszenek, megtalálhatja az én képeimet is ott. Arról nem is beszélve, ha egy felkoppott témában fotózok és az valakinek megtetszik, akkor rákattintva megnézheti a többi képeimet is. Van még egy ok a DeviantArtra: amikor felteszek egy képet, akkor a főoldalon egyből megjelenik, láthatja mindenki, aki az oldal főlapján épp akkor van. Igaz, gyorsan eltűnik onnan, de így is sok új látogatóhoz eljuthatnak a képeim.



*„...ha van lehetőség autentikus háttérre, akkor az a legjobb, teszem azt, Méregcsónál egy bokor vagy fa, Pókembernél egy fal, egy ház, Batmannél egy magaslat, vizes karakternél meg vízközei helyszín a legjobb.”*

**Milyen tanáccsal látná el egy kezdőt, aki a legközelebbi conon ragad majd először fényképezőgépet a kezébe?**

Legyen bátor több szempontból is. Egyrészt merjen odamenni a cosplayerhez. Ritka olyan CP-s - habár van -, aki nem örül,

ha odamegy valaki hozzá, hogy szeretné lefényképezni. Másrészt legyen azért is bátor, hogy beállítsa pózba, azaz instruálja, habár én ezeket rá szoktam bízni a CP-sekre, mégis csak ő ismeri jobban a karakterét, én csak megmondom, hogy nüanszokkal hogy változtassa meg a beállást, hogy az szép legyen a képen is. Harmadrészt azért legyen bátor, hogy elvigye egy olyan háttérhez, ami egyszerű. Ez lehet egy fal, de én fákhoz vagy bokrokhoz szeretem állítani a modelleket, az természetesebb. Persze, ha van lehetőség autentikus háttérre, akkor az a legjobb, teszem azt, Méregcsónál egy bokor vagy fa, Pókembernél egy fal, egy ház, Batmannél egy magaslat, vizes karakternél meg vízközei helyszín a legjobb. A Hungexpót ezért is szeretem, mert egy kis járkálással sok mindent lehet találni. Persze kezdőként, azaz ismeret-

hogy bevállaljon új dolgokat. Új nézőpont, póz vagy akár beállítás terén.

**Mit gondolsz a fényképszerkesztő programokról? Van kedvenced?**

GIMP-et használok, mert az iskoláimban ezt oktatták, ezt szoktam meg, ezt tudom a legjobban kezelni, sok mindent meg tudok vele oldani és ráadásul ingyenes, könnyen kezelhető.

**Az conokon és cosplayes találkozókön kívül más jellegű eseményeken is fotózol?**

Shoktam, igen. A Hungaroringen, ami közel van, szokták megrendezni a WSR-t, ami Reanult autók versenyéről szól, oda ki szoktam minden évben menni.

lenként a helyszín választás jobb, ha olyan helyen van, ahol a környéken sok ember van biztonságképpen. Ha már van egy közös múlt, ismeri a CP-s a fotózt, akkor bízik benne és szívesebben megy messzebbre is egy jó képért cserébe, ahol még véletlen sem lehet semmi oda nem illő elem. Negyedrészt pedig azért is legyen bátor,

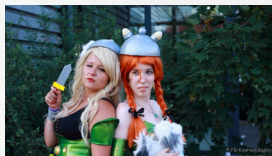




Emellett az utóbbi két évben voltam a Tuning Show-n is és mióta komolyabban foglalkozom a fotózással eljárók olyan eseményekre, ahol oktatnak, vásár van és szabadon lehet modelleket fotózni stúdiókörülmények között. Különálló fotózásom még nem volt sem modellel, sem cosplayerrel.

#### Mitől másabb cosplayereket fotózni? Mi fogott meg bennük?

A rendezvények baráti hangulata, ami kihat a látogatókra és cosplayerekre is egyaránt. A cosplayerek nagyon nagy része kedves, örül az új vagy akár a visszatérő arcoknak, közvetlenek, szívesen pózolnak. Tehát nem savanyúak, mint 1-2 modell vagy hostess, akik nem szeretik, ha fotózzák őket. Örülnek annak is, hogy valaki odamegy hozzájuk és lefényképezi őket, ezzel visszajelzem nekik, hogy nagyon jó munkát csináltak, érdemes volt küzdeni a kosztümjükkel, hisz megörökítem az örökérvényűségnak azt, sőt a képeimmel másokhoz is eljut a munkájuk. Mivel jó hangulatú



a társaság, lehet szabadon barátkozni is velük, sok ismerősre tettem már szert.

#### Saját meglátásod szerint mi számít inkább: a technológia, ami a kezünkben van (maga a gép, szerkesztői programok, stúdió) vagy pedig az emberek, akik a gépezet két végén állnak?

Az utóbbi. Lehet akármilyen jó géped, programod, egy nem jó hangulatban elkészített képből nem tudsz jót kihozni. Nagyon kihat a tudás is mindkét félnél. Az, hogy a CP-s tudjon szépen, karakterhűen beállni, a fotós jó beállításokat használjon, a helyet és időt szépen válasszák meg és még sorolhatnám az emberi tényezőket amik számítanak. Mint írtam fentebb, az, hogy mennyire bátrak mindketten, eldöntheti, milyen képek születnek. Lehet a sokasággal a háttérben, rendes pózban képet készíteni, de ha a fotós nem vitte el egy olyan helyre, ahol a kép modelljét le tudja választani a háttérről és így a fotót néző embert a háttérben lévő események ragadják meg egyből, akkor az nem egy jó kép, akármilyen jók is a beállítások vagy maga a póza az adott karakternek, CP-snek.

Persze a technológia is számít, hisz egy komolyabb géppel, szebb, színesebb kép készülhet, mint egy mobillal vagy kompakt géppel. Bár az egyik jó barátom, fotós társam is mobillal fényképez és mivel nagyon

kreatív, van szeme a cosplayer beállításához, nagyon jó képeket is készít, látszik, hogy van a képeiben munka.

Köszönöm az interjúkat Szabó Viviennek és Vékony Csabának! További jó munkát kívánunk nektek!

#### Az interjút készítette:

Lady Marilyn  
[ladym.blog.hu](http://ladym.blog.hu)

#### Fotók forrása:

[Living Dream Project - Facebook](#)

[Kisördög és a bagoly Entertainment - Facebook](#)

[Art of cosplay - Facebook](#)





# Cyma CM.048

Írta: NewPlayer



Amikor úgy döntöttem, hogy airsoftot vásárolok magamnak, egy pár dologban már biztos voltam. Az egyik, hogy egy AK variánst akarok, aminek fa tusa van és ha lehet, akkor fém alkatrészei. Amennyire csak lehet, egy valódi AK-hoz hasonlítson. A Cyma CM.048-cal sikerült ezt a célt elég jól elérni!



### Mi is az az airsoft?

Az airsoft a paintballhoz hasonló taktikai harci játék. A paintballal ellentétben itt nem festék golyókat, hanem kicsi műanyag golyókat lönek ki a fegyverek. A kilövést végezheti elektromos motor, esetleg sűrített gáz vagy egy egyszerű felhúzható rugó is. A töltények igen kicsik, 6 mm átmérőjűek és 0,20 gramm körül mozognak. A töltények súlya változhat, sőt igazából fegyverenként más és más az ajánlott. A méretét tekintve is létezik más átmérőjű töltény, ám ezeket idehaza nem igazán lehet kapni.

Az animék között is sok foglalkozik az airosofttal, mint például az aktuális szezonban futó *Aoharu x Kikanjuu* vagy a már korábban futó *Stella Jogakuin Koutou-ka C<sup>2</sup>-bu*.

### Miért egy AK variáns?

Mivel az airsoft fegyverek közül szinte az összes valamilyen valós, létező fegyver koppintása, így az embernek csak ki kell választania az egyik kedvencét és azt megkeresni airsoft változatban. Az én egyik kedvenceim az AK-k és abból is még az ősrégi AK-47-es variáns. Ezeket mindenki ismeri, mert filmekben vagy játékokban eléggé gyakran előkerülnek. Rengeteg AK variáns létezik, ugyanis a mai napig gyártják őket és fejlesztenek ki újakat. Ám sajnos úgy alakult, hogy az eredeti 47-est nem talál-



tam meg airsoft változatban. Viszont találtam egy 74-est. Mivel nem értek hozzá annyira, utána kellett járnom, hogy a kettő között mi a különbség? A 74-esek könnyebbek, úgy 3 kg körül vannak, nagyobb a torkolati energiájuk és kisebb lőszer kell beléjük, a cső hossza nem változott, de a fegyver maga egy kicsit hosszabb lett. Ezt így végiggondolva, azért ezt gyártják airsoft változatban, mert ezt tudják. Kell az aksinak a hely, így hosszabb lett a fegyver.

Így el is kezdtem keresgélni és videókat nézni, leírásokat olvasni, amíg rá nem

találtam a Cyma CM.048-asra. Pontosan úgy néz ki ahogy én szerettem volna, hogy kinézzen. Aminek fából kell lennie, az fából van, aminek fémből kell lennie, az fémből van.

*„Mivel az airsoft fegyverek közül szinte az összes valamilyen valós, létező fegyver koppintása, így az embernek csak ki kell választania az egyik kedvencét és azt megkeresni airsoft változatban.”*

### Első kézbevétel

Amikor először kibontottam a dozból, azonnal megcsapott az olajos fémnek az a jellegzetes szaga. Ez már nagyon nagy pozitívum, ebből tudtam, hogy igen, itt tényleg valami fém van. És valóban, ahogy kézbe vettem, érződött a fegyver súlya és tapintásra teljesen visszaadta a fémes érzést. Egy hűtőmágnessel gyorsan le is teszteltem, ez valóban az aminek mondják a kínaiak. A fa részek első ránézésre szépen néznek ki, másodikra már sajnos nem. Elég sok benne a csomó és a szélén a sorja, egy-két helyen még repedezett is és a széleinél le van törve. Látszik rajta a tömegtermelés. Ez persze egy AK-nál inkább előny, mintsem hátrány, ugyanis eléggé rusztikus kinézetet kölcsönöz a fegyvernek. Szerencsére a fém részekkel ilyen probléma nincsen, az mind nagyon szépen megmunkált. Vagy az előző gondolatmenetet folytatva ez inkább hátrány?



Felémelve, a CM.048-as súlya igencsak érződik. Nehéz fegyver, főleg ha a riválisokat nézzük, amik műanyagból készülnek. Egy aprócska szépségihábja van a dolognak. A tár amit adnak alpból hozzá valami bűnronda. Barna műanyagból készült, ami a fára akar hasonlítani, de nagyon nem jött össze a dolog. Kipróbáltam, nincs vele baj, de inkább félre is raktam és vettem hozzá igazi fém tárat, amitől még szebb lett a kicsike.

Miután feltöltöttem a hozzá kapott aksit, betáraztam és mentünk is kipróbálni. Meglepően jól lehet vele célozni, egészen pontosra be lehet állítani. Nyilván ez töltényfüggő is, de egy jó tölténnyel egészen jó pontosságot el lehet érni. Ami a leginkább meglepő volt az az ereje. Ha nincsen benne töltény, a motornak akkor is egész erős húzása van. Érződik ahogy az egész fegyver bemozdul amint meghúzzuk a

ravaszt. Annyira erős a fegyver, hogy ha valakit eltalálunk vele akkor az illető nem csak felszisszen, hanem már már felordít fájdalomában.

A fegyver motorja a Cyma v3-as motorja, ami egész szépen teljesít. Nem szedtem szét, de elvileg jól tuningolható is, bár szerintem erre nincsen szükség. Nem igazán kell a plusz erő.

Az akkumulátor a tusba megy, így eléggé korlátozott az üzemidő. Van lehetőség a gáz elvezető csőbe is elhelyezni egy hosszabb aksit, de akkor át kell kábelezni a fegyvert. Én ezt nem tettem meg és nem is fogom. Szerintem bőven jó a tusban az aksi, ami így nagyjából folyamatos használat mellett 2 órát bír ki. Érdemes ezért beszerezni néhány pótot, hogy amint az egyik lemerül, lehessen folytatni a másikkal. Mint mondtam, a gyári tár bűnronda, így szerintem felejtsd. A Cyma gyárt fém-tárat is, ráadásul springeset, amit így csak egyszer kell felhúzni és utána az egész tárat ki lehet üríteni. Nem kell folyamatosan csavargatni a tár alját! A vállpánt még nagyon hiányzik a csomagból, mert ezt nem lehet csak úgy a

kézben vinni mint egy M4-es. A helye ki van alakítva, így találtam hozzá egy eredeti katonai vállpántot, úgyhogy azt használok. A tusnál lévő csatlakozás ránézésre egy kicsit gyengének tűnik, de eddig még nem volt vele baj. Remélem, itt most a látszat csal. Ha egyszer majd kiesik, akkor egy erősebb ragasztóval biztosan vissza lehetne ragasztani a helyére.



### Végső gondolatok

A CM.048-as tökéletes fegyver kezdők számára, vagy olyanoknak, akik egy második fegyvert keresnek, amit kölcsön tudnak adni annak a havernak, akinek még nincsen airsoftja. Szépen van kivitelezve és már a gyári állapotában is egészen használható. A Cyma elég nagy gyártó, sokfélélt gyárt, így sok alkatrész és tuning cucc is található hozzá, ezért aki profi használatra akarja tartani, az is meg tudja tenni egy kis bütyköléssel! Na persze, akkor az ára már ott van, mint egy profibb cuccnak.

*„A Cyma elég nagy gyártó, sokfélélt gyárt, így sok alkatrész és tuning cucc is található hozzá...”*

**Gyártó:** Cyma

**Típus:** CM 048

**Súly:** 3290 g

**Hossz:** 960 mm

**Energia:** 420 fps ( 1,64 J )

**Anyag:** fém, fa

Elektromos működés, 8,4 V-os elektromos motorral



# RENDELJ PÓLÓT, SAPKÁT VAGY KITÜZŐT ANIPALACE LOGÓVAL ÉS FELIRATTAL.

TÖBBFÉLE SZÍNBN ÉS MÉRETBN, FÉRFIAKNAK ÉS NŐKNEK EGYARÁNT



HA TETSIK VALAMELYIK,  
CSAK KATTINTS A  
MEGFELELŐ KÉPRE!

NÉZZ KÖRÜL GALÉRIÁNKBAN!





# Anime Kommentár

Beszélgessünk az animékről!

Daisetsu videóblogja animékről,  
mangákról, fansubokról és és  
és.....ami eszébe jut.

Facebook

Youtube

**AniStation** - a kötetlen rádióbeszélgetés.

Az AniPalace csapata - Hiko, NP, Dani, Omli és Flash - megmondja a magáét az animékről és a mangákról, meg ami még jön.

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el  
hozzánk!***



[anipalace.hu](http://anipalace.hu)



[facebook.com/AniPalace](https://facebook.com/AniPalace)



[twitter.com/AniPalace](https://twitter.com/AniPalace)