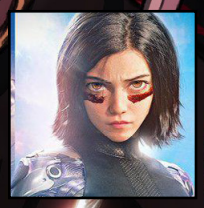
Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. 2019.03. - 48. szám

AniMagazin

Dororo
animék és manga

Dragon Ball Super Movie: Broly



Battle Angel Alita

Hazai anime fansub töri 1.

Tavaszi szezonajánló

Impresszum

Alapító: *NewPlayer*
Főszerkesztő: *Catrin*
Tervezőszerkesztő: *Hirotaka*
Lektor: *pintergreg*

Szerzők:
Iskariotes, Lady Marilyn, Venom, tomyx20, A. Kristóf, Jucuky, Ricz, Saci, Dokuro-chan, Mihály Norbert, Holló Dávid

Elérhetőségek

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

Weboldal: *animagazin.hu*
Facebook: *fb.com/anipalace*
Twitter: *twitter.com/anipalace*
Youtube:
youtube.com/user/AniPalace

Írj cikket!

Légy te is az AniMagazin cikkírója!

Van egy kedvenc animéd, vagy mangád, amit széles körben bemutatnál vagy esetleg más japános dologról írnál?
Ha igen, akkor küldd el nekünk a *bekuldes@anipalace.hu* címre.

Less rá a *Cikk kadatbázisunkra*, és böngéssz a cikkeink között, és töltsd le az adott számot!

Töltsd ki idei ***olvasói kérdőívünket***, hogy megismerjük a véleményedet és, hogy megtudjuk, mi az, amire több figyelmet fordítsunk.

Előző szám

Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon:
animagazin.hu

Kiemelt partnerek

Animefordítások · *Anime Raptors* · *Cosplay.hu* · *Figuracsatorna* · *Lady Marilyn Blog* · *Ricz/Ronin Factories* · *ShiroNeko Youtube* · *AniPalace Youtube*

További partnerek

AnimeAddicts · *ANIME Hungary* · *Anime Hungary* · *Anime Őrültek.:'3* · *Anime Sekai Team* · *Anime Series* · *AnimeWeb* · *Aoi Anime* · *Dragon Hall+* · *Namida Fansub* · *PAF - Pécs* · *Red Light Yaoi* · *Uraharashop*

48.

Kedves Olvasók!

Ismét itt a tavasz és a március, ami azt jelenti, hogy ünnepelünk: 8 éves lett az AniMagazin ezzel a számunkkal! Mindig elképesztő ebbe belegondolni, ráadásul folyamatosan nő a cikkeink és cikkíróink száma, amiért nagyon hálásak vagyunk. Az olvasóink száma már egy sokkal hullámzóbb, de most ismét növekvő tendenciát mutat, aminek szintén nagyon örülünk.

Ezekből kifolyólag (meg egyébként is) az előző évekhez hasonlóan most ismét olvasói kérdőív kitöltésére sarkallnánk mindenkit! ***Ide kattintva*** már véleményezhetitek is a magazint, segítve ezzel a munkánkat. Előre is köszönjük a ráfordított időt és a válaszokat!

Visszatérve a sok-sok cikkírónkhoz elmondhatom, hogy ez az évfordulós szám ismét rekordokat döntöget. Ebbe írtak eddig a legtöbben: 11 cikkírónk (köztük két teljesen új tagot köszönthetünk: Holló Dávidot és Mihály Norbertet) és a szerkesztőség mind a 4 tagja engedett grafomán hajlamainak, hogy jobbnál jobb írások szülessenek most is. Ez összesen 25 cikket jelent, ami címlappal együtt 139 oldalon terül el. A 48. lett így a leghosszabb számunk, és még most is meg tud lepni, hogy ennyi tartalmas írás végül mennyi oldalt és szerkesztési időt igényel!

Sikerült most nagyon aktuálisnak is lennünk a szokásos rovatok mellett: DB Broly movie, Alita és Bolti tolvajok filmek vagy a Dororo túltengés a címlap cikkel és a véleményezős rovattal… Persze itt a tavaszi szezonajánló is, hiszen mindjárt indulnak az új sorozatok. De egyre több cikk érkezik a manga kategóriánkba, Jucuky is visszatért hosszú idő után, ráadásul két írással és csak sorolhatnám tovább. Ehelyett inkább lapozzatok egyet a tartalomra, és mindenkinek jó olvasást kívánok!

Köszönet a sok-sok cikkért és letöltésért!

Catrin

A 49. szám várható megjelenése: 2019.05.23.

ANIME

04 Dororo: animék és manga
Catrin

11 Dragon Ball Super Movie: Broly
Catrin

15 Ryoko's Case File
Hirotaka

19 A Japán Alapítvány anime vetítései
iskariotes

24 Tavaszi szezonajánló
Hirotaka

33 Szezonos animékről
Catrin, Hirotaka, pintergreg, Venom

43 TOP 10 modern anime film
Venom

51 Berserk útikalauz stopposoknak 1.
tomyx20

MANGA

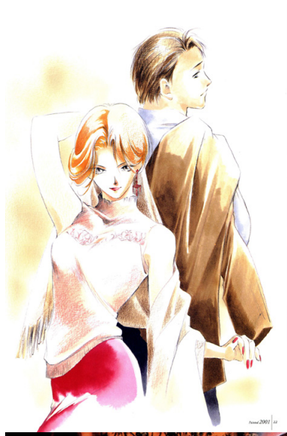
59 Übel Blatt
A. Kristóf

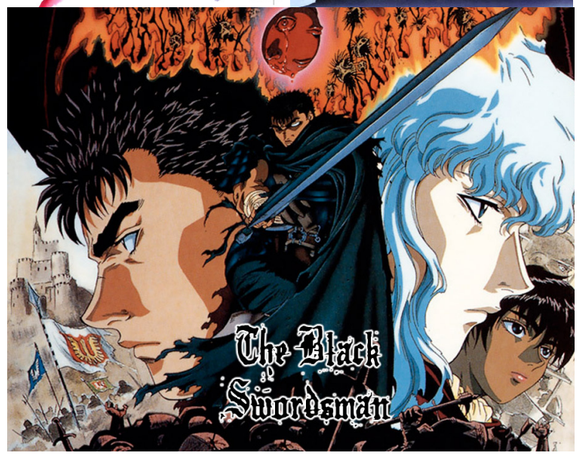
63 Blade of the Immortal
Mihály Norbert

66 Junji Ito borzalmas világa
A. Kristóf

70 10 legnépszerűbb manga
Mihály Norbert

74 Fanboy mangaajánló
NewPlayer





FIGURAVILÁG

78 Free! - Ryugazaki Rei
Jucuky

82 Építsünk Gunplát 1.
Holló Dávid

LIVE ACTION

90 Battle Angel Alita
pintergreg

95 Bolti tolvajok
iskariotes

103 Szerelem véletlenül
Jucuky

RENDEZVÉNY

111 SzolnoCon
Dokuro-chan

113 Fantasy Expo
Hirotaka

TÁVOL-KELET

116 Japán-orosz háború
A. Krisítóf

121 Nakano Broadway
Saci

124 Itasha szubkultúra
Mihály Norbert

KREATÍV

127 Hazai Fansub történet 1.
Lehoczki Péter (Ricz)

133 Nixinke interjú
Lady Marilyn

Dororo

Írta: Catrin

Animék és manga

A MAPPA stúdió egy rég elfeledett történetet elevenít fel nekünk idén, Tezuka Osamu 60-as években írt mangájáét. Dororo és Hyakkimaru kalandjait leporolták, felfrissítették és a szezon egyik(, ha nem a) legjobbjaként tálalják. Mindig lelkesítő, ha egy befejezett, ígéretes manga animeadaptációt kap, ráadásul igényeset, ezért is emelkedik ki most a Dororo.

Bár az új sorozat nyárig még fut, amit a szubjektív rovatban véleményezünk is, érdemes szemügyre venni a régi anime és a forrásmanga függvényében is a címet.

Történet

A középkori, háborús, youkaiokkal teli Japánban járunk. (Mondhatnánk, akárcsak az *Inuyashában*, de az a helyzet, hogy Takahashi Rumiko itt az, aki talán Tezuka munkájából is merített.) A szegénység és káosz közepette egy daimjó felajánlja újszülött fiát a démonoknak hatalomért cserébe, akik megfosztják a gyermeket számos testrészétől és érzékszervétől. Szemek, fülek, karok, lábak… csak néhány, amit elvettek tőle. És mégis éltben marad, sőt egyre csak erősebbé válik, kompenzálva ezzel hiányosságait. Egyértelmű sorsa, hogy visszaszerezze mindenét. Egy orvosnak és a fegyverként használható művégtagoknak köszönhetően, Hyakkimaru útnak indul, hogy démonokat öljön… Az ő feladata, apja bűne és múltjuk mellett megismerjük a címszereplőt is. Dororo egy kis árva tolvaj, aki látszólag csak a bajt keresi, de sokkal inkább próbál életben maradni ebben a nem túl felhőtlen világban. Egy szerencsés találkozást követően csatlakozik Hyakkimaruhoz, az érdekes, titokzatos utazóhoz, aki mellett biztonságban érezheti magát.

Bár elsőre úgy tűnhet, Dororo csak színesítő útitárs Hyakki mellett, idővel az ő múltja, helyzete és kalandjai is megkapják a megfelelő, főszereplői hangsúlyt. A cselekményt persze a testrészek visszaszerzése hajtja előre, a történet lényegében ennyi: Dororóék utaznak, Hyakkimaru démonokat öl, ezáltal egyre többet kap vissza magából… Emellett viszont képet kapunk a korszak sötét nyomoráról, az emberek sorsáról. Számos epizódkarakter feltűnik, akik közül többen is tanulságokat, folklór elemeket testesítenek meg helyzetükkel.

A történet egyes feldolgozásai persze eltérnek egymástól, és ez az amiért mindegyik változata megér egy próbát.

Új, 2019-es anime

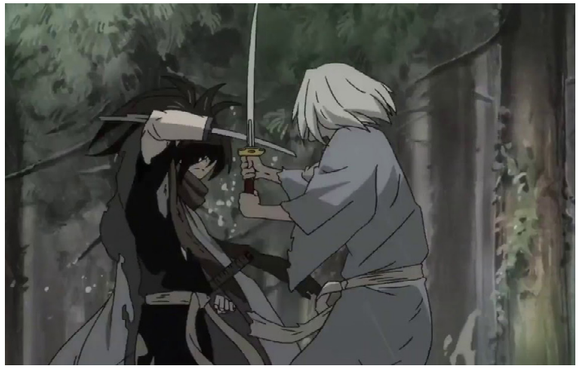
Annak ellenére, hogy készült már többféle, köztük anime feldolgozás is a címből, a MAPPA stúdiót (*Yuri!!! on ICE* (AniMagazin 35.), *Banana Fish*, *Zombieland Saga*) nem fenyegette az a veszély, hogy elhasznált történetet vennének elő sokadjára vagy, hogy a régi fanbázisa elégedetlenkedne az újrázástól. Ahhoz ez tényleg túl régi és elfeledett cím (a nyugati közönségnek pedig pláne nem mond semmit, hogy egyébként 2007-ben live action is készült belőle…). Ráadásul a stúdiónak megvan a kellő alaptőkéje, hogy tisztességes és igényes animét készítsen, de még lényegesebb, hogy tisztelettel és odafigyeléssel nyúltak az eredetihez. Ez annak fényében még kevésbé meglepő, hogy társstúdiójuk a Tezuka Productions (még Tezuka alapította 1968-ban, számos retró anime köthető hozzájuk a mangaka címei mellett), amivel korábban már dolgoztak együtt a *Sakamichi no Apollon* animén.

Akárcsak a klasszikus anime, ez a mostani is huszon-részesre húzza szét a mindössze 4 kötetes manga történetét, ami persze azt eredményezi, hogy filler epizódokkal is tarkítja a sztorit. Ez nem feltétlen baj egy ilyen démonölős cuccnál, ha közben a karakterek háttere és a lényeges epizódok megkapják a nagyobb teret, mélyítési lehetőségeket, amik a mangában inkább kapkodósra sikerültek.

Elmondható, hogy ez az új Dororo eddig a legdrámaibb hangulatú, sokkal komolyabban veszi magát, mint elődjei. Ez a fajta modernizálás kell is ezekben a laza, önismétlő szezonokban. Szerencsére az eddigi rendezése és tálalása rendben is van ebből a szempontból: rém egyszerű történetét nem akarják erőltetetten és kínosan feszengve lenyomni a torkunkon, de pont annyi mondanivaló és érzelem szorul belé, amitől komolyabban, értékelhetőbben tudjuk szemlélni a sorozatok közül.

Lényeges újítás, hogy a legyőzendő démonok (ezáltal a visszaszerezhető testrészek) számát az eredeti 48-ról 12-re csökkentették. Így optimális, ha Hyakkimaru átlagosan kétrészenként visszakapja valamiét (persze az arány nem teljesen alakul így), aminek tanúi is lehetünk. Továbbá amellett, hogy folyamatosan haladunk a manga történetével (itt-ott jeleneteket, hangsúlyokat, jellemeket változtatva) visszaköszönnek a korábbi anime változat sajátosságai, original elemei is (pl. Nota, a kutyus, mint kawaii elem, aki itt épp csak feltűnt). De az említett töltelék epizódokat egyelőre nem emelték át, újakat kreálnak hozzá a mostani shounen szájíz szerint, ezek hol érdekesebbre, hol gyengébbre sikerülnek. Összességében, ami igazán jellemző erre a mostani évadra (is), az a tömény, nosztalgikus hangulat, akár a történet „öregsége” és démonos-öröksége, akár a bemutatott korszaka miatt.

Amiben viszont a leglátványosabb és érzékelhetőbb az újítás, az a karakterek kezelése. A drámaibb hangulat komolyabban viselkedő karakterekért kiált, így még az epizódszereplők sem válnak azokká a flúgos rajzfilmfigurákká, mint anno. Sőt, van, aki árnyalódik, szelídül is korábbi gonosz változatához képest. De a lényeg itt a két főszereplőn van: 2019-ben mindkettőre jellemző, hogy visszafogottan és stílusosan ugyan, de moe! (Vagy csak én érzékelem már annak őket itt az összehasonlítások közepette?) Emellett Dororo gyerek létére ugyancsak egy csendesebb, érettebb karakter lett, szemben az eredeti változatával. Persze az aranyos naivitása és tettre kész bátorsága megmaradt, de a hangulata egészen más. Természetesen jó is, hogy illeszkedik az új közeghez és tálaláshoz, viszont eddig egy kicsit veszített így a főszereplői és néző-figyelmet kicsikaró hangsúlyából. Hyakkimaru viszont néma lett! Nem kommunikál, nem beszél úgy elsőre, mint az eredetiben (bár ott is később kapja vissza eme készségét, de erre egy másik bekezdésnél majd visszatérünk…)! Ilyen szempontból is próbáltak reálisabbak lenni az alkotók, már amennyit enged ez a fantasy-közeg: a testrészek és érzékelések visszaszerzése meghatározóbb, jelentőségteljesebb pillanat lett azáltal, ahogy Hyakki reagál a dolgokra, ahogy ténylegesen új hatások érik, amiket meg kell szoknia. Ez a korábbiakban nem volt jellemző, így ez az egyik legjobb és talán leghatásosabb újítás. Ehhez társul, hogy a karaktere is sokkal óvatosabb, különcebb, gyerekesebb és közel sem annyira overpower, mint lehetne.



Megvalósítását nézve tényleg nem panaszkodhatunk, a semennyire sem világmegváltó sztori kapott egy igényes, hangulatos dizájnt, illeszkedő zenével és bátran használt véres jelenetekkel. Utóbbival persze nem szalad el a ló, pont annyira brutális, amennyire szükséges (még ha ennél is elmondható, hogy a mangát ebből a szempontból nem übereli, csak már megint egészen más hangulata van a kettőnek). Az opening (Kaen - Ziyoou-vachi) szövege és popszám-hangulata egy kicsit kilóg, de fülbemászó és látványos lett. Ami viszont brutálisan működik az az ending (Sayonara Gokko - amazarashi)! Utóbbihoz készült egy kis animációs klip változat is némi „modern Hyakkimaru” témával.

Attól függetlenül, hogy a nézők ismerik-e a mangát, jól fognak szórakozni az új változaton a frissítéseknek és az alapsztorinak köszönhetően. Illeszkedő zárást is várhatunk, akár követi a retró anime sémáját, akár módosít rajta ezt-azt, a mangához képest biztosan kevesebb hiányérzet marad bennünk...

Régi, 1969-es anime

Az első Dororo anime valójában egy 1968-as, 14 perces pilot film formájában érkezett, felvázolva a manga legelejét. Ráadásul ez színesen készült el, szemben az egy évvel később érkező fekete-fehér sorozattal. Utóbbi alternatív címe a Dororo to Hyakkimaru lett, ami egyértelműsíti a két karakter hangsúlyát. Az anime a Mushi Production munkája, ezt a stúdiót szintén Tezuka indította még korábban, 1961-ben a Toei riválisaként.

Hasonlóan a mostani feldolgozáshoz ez is újítva nyúlt a mangához: 26 részben kifejtve, konkrétabban lezárva, Hyakkimarut komolyabbá téve, a véres jeleneteket csak kicsit enyhítve készült el. Korszakából mindenképp egy színvonalas sorozat képét tükrözi, bár jellemzően tele van spórolós és

kezdetleges megoldásokkal (ismétlődő hátterek, jelenetek, agyonhasznált hangeffektek), mégis a rajzolása, a történetvezetése és hangulata könnyedén fogyaszthatóvá teszi. Korát és tv-jellegét tekintve az animációra sincs panasz, amiben pedig már akkor is csak remekelhetett, az a seiyuuk munkája! De tényleg, jó hallgatni, ahogy színészkednek, ahogy életet visznek a karakterekbe és a történetbe, mindehhez pedig hatásos zene társul, ami meglepően hasonlít a régi vadnyugati filmzenék repertoárjára. Az opening-ending ugyanazt a számot kapta, Dororo mókás énekét, képileg is csak az előbbi változik az évad során. A mesés dallamot egyszerűen lehetetlen nem imádni.

A történet eleinte pontosan, majd nagy részben követi a mangát. Körülbelül a feléig minden fejezetet adaptál, inkább a későbbieket egészíti ki, nyújtja szét, új történeteket alkot hozzá. A végére sajnos kapkodósan tér vissza a manga zárásához, de mégis megoldották, hogy annál egy

konkrétabb, teljesebb zárást adjanak Hyakkimaruéknak. Amiben a cselekmény sokkal ködösebb és együgyűbb a mangánál, azok Hyakki készségei és visszaszerzési folyamatai. Értem ez alatt, hogy minden csak úgy, csodával határos, abszurd módon megtörténik az animében, pedig a manga „fantasy háttere” néha konkrétabb válaszokat is ad (erről később). Persze Hyakkimaru mesés létezését és tulajdonságait nem igazán kell túlragozni.

Dororo nagyon izgága, nagyszájú gyerek, elsőre azt hihetnénk, hogy rém fárasztó és boszszantó lesz a folyamatos kiabálásával, de egy szerethető, poénos karakter, aki úgy aranyos, ahogy van. Egy-két mellékszereplő és a kiskutya tovább enyhítik a történet súlyát, így Hyakkimaru mellettük egy komoly felnőtt benyomását kelti. És még így is elmondható, hogy ez az adaptáció is képes a „sötét japán középkor" hangulatának közvetítésére, csak sokkal könnyebben kezeli a témát, mint az új variáns és sokkal hamarabb átlendülünk a drámai hangsúlyokon. Talán ez a kettőssége az, ami egyedi lelket kölcsönöz a történetnek a retró sorozatok között is. A Dororo to Hyakkimaruval biztosan nem nyúlhatunk mellé, ha ennyire korai érából is szeretnénk japán animációval ismerkedni.

Manga

(Az animékhez képest még spoileresebben tárgyalva.)

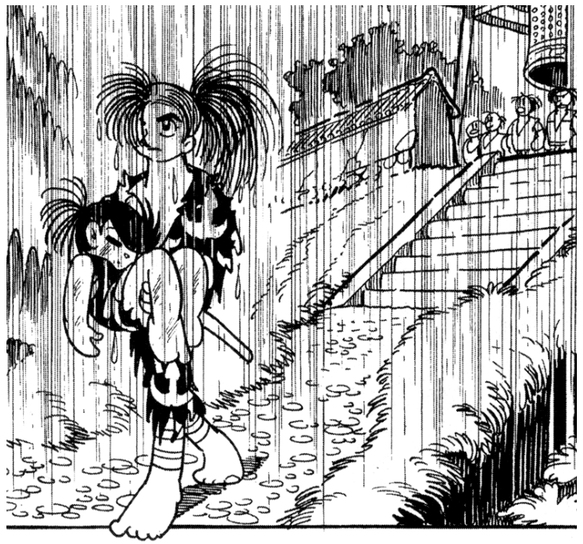
Tezuka Osamu 1967 és 1968 között publikálta történetét az 1959 óta máig megjelenő Shounen Sunday magazinban. A 4 kötetes (19 fejezetes) manga az adaptációkon túl többféle manga feldolgozást is megélt, van, amiben csak Dororo karaktere köszön vissza.

Hangulata helyenként még az első animéhez képest is vidámabb, parodisztikusabb, köszönhetően Tezuka stílusának, a korszak képregény és rajzfilm trendjeinek. Hyakkimaru karakterénél érződik ez leginkább, aki az alapműben Dororóhoz hasonlóan több mókás, szerencsétlenkedős pillanatot is kap. Laza fiatal, megjelenését nézve valahol a két anime variáns között helyezkedik el, jellemében pedig a régi animéhez hasonló, csak nem annyira felnőttes, mint ahogy annál ábrázolták. De függetlenül ettől a tálalástól, a manga nem finomkodik, nem szépít: halottakat, csontvázakat, agressziót ábrázol, a története nyers, persze akkori shounen hangulattal. Tehát azt sem mondhatjuk, hogy az eredeti mű ábrázolásmódja kinyírná az egyébként korrektül felvázolt démonölős sztorit, de aki nem ehhez a „kodomónak/gagnek látszó, de masszív shounenkedés"-hez szokott, annak szokatlan lehet. A látvány mindenesetre precíz, kidolgozott, szabályos vonalakkal rajzolt, tartalomdús, az akkori stílust és a későbbi mangákat megalapozó, egyszóval tezukás.

A történetben 48 démon átka sújt le Hyakkimarura, és SPOILER a manga végére nem sikerül mindet legyőznie. Az egyes epizódok, apja szála és Dororóval való útja kellő mértékben zárul, de Hyakkimaru előtt még feladat áll, még folytatnia kell. Valahol ez a zárás is egy érthető megoldás, de szerencsés, hogy az animék ezen azért változtatnak. Ami még közös a befejezéseket illetően, hogy kiderül Dororóról, hogy lány, amit Hyakki már jó ideje tudott róla, és ez az egyik indok, amiért a végén különválnak. Dororo nőként éljen és telepedjen le, ne járja tovább ezt a démonos vándorutat. Kérdés még, hogy az új anime is így ér-e majd véget. Dororo múltjával kapcsolatban viszont vannak olyan elemek, amik nem kerültek bele a régi animébe (pl. a térkép a hátán), és az új sorozat változtatásait tekintve valószínűleg abba sem fognak. Ezek elhanyagolható dolgok.

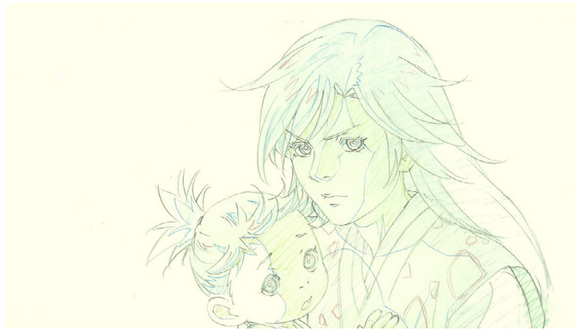
Amiben a manga és az animék egészen mások, az a már említett készségek kezelése. Hyakkimaru például tud beszélni. Ez a régi animében úgy jelenik meg, hogy a nézők tényként veszik, Hyakkitól ezt vagy nem vették el vagy már rég visszakapta, erre sok-sok résszel később jön az arconcsapás, amikor kiderül: visszatért a hangja!

Végre tud beszélni, önfeledt nevetés… mire Dororo teljesen meglepődik „de hát eddig is beszéltél”, „deeehogy, azt csak a fejedben hallottad, hahaha”. Mi nézők meg így, „miiiii vaaan?”... És haladunk tovább. Ehhez és az új anime folyamatosan beszélni tanuló Hyakkijához képest a manga ezt teljesen megmagyarázza. Már az elején, a múltjának visszaemlékezésénél kimondja a tényt, hogy Hyakkimaru telepátiával kommunikál, az emberek hallják a fejükben, amit mondd, ugyanúgy megtanul nevelőapjától beszélni, mint minden gyerek, csak ő ezt gondolatban kommunikálja. Persze nyilván így is túlzás, hogy a visszaszerzés után egyből megy a megfelelő hangképzés, de ennél a történetnél csak a sokadik deus ex machináról beszélünk, szóval miért ne. De magyarázatot kapunk



pl. arra is, hogy az egyik műlábából úgy tud vizet spriccelni, hogy a hátizmait feszíti meg és stb. A látása és hallása helyetti érzékelésére viszont különösebb magyarázatot nem kapunk. Az új anime próbálkozik megmutatni ezt a spirituális képességét.

Érdekesség még, hogy a mangában elég hamar visszakapja a jobb karját, onnantól kezdve a katanájával vív és csak később veti be a bal karjában rejlő pengét a küzdelmekben. Persze az újhoz hasonlóan a régi anime is „arra játszott”, hogy a látványos végtagoknak minél tovább szerepük legyen, így a karok visszaszerzése eléggé a végére maradt. Ennek ellenére a régi anime kb. felétől a műkezével is sokszor a katanáját vonja ki a rejtett pengék helyett, mintha ezzel reflektálnának a mangára vagy, mintha „készülne” a karddal vívós csatákra. Igen, idézőjelben a készülne, mert valójában műkézzel is mesterien forgatja a katanát.
De sokáig lehetne részletezni azt is, hogy az egyes történetekben milyen apróságok változnak… pl. az arc-követelő szobornál a régi animében farkasok támadnak a manga kígyói helyett, az új animében Dororo szülei más konfliktussal és helyszínen halnak meg stb.



A manga rövidsége miatt egy idő után kapkodóssá válik, dúskál az epizódszereplőkben, majd a már említett módon zárul. Összességében kellemes kikapcsolódás, de helyenként azért jót tett a cselekményének, hogy az animék kicsit toldozgatták, felcserélték egyes elemeit (pl. testrészek visszakapásának sorrendje) és illeszkedő epizódokat tettek hozzá. Helyenként pedig jó forráshoz híven, tud még bővebbet és „újat” is mutatni az adaptációihoz képest.

Dororo - 2019-es anime
Hossz: 24 rész
Stúdió: MAPPA, Tezuka Productions
Értékelés: MAL 8,59 ANN 8,15 AniDB 8,04

Dororo to Hyakkimaru - 1969-es anime
Hossz: 26 rész
Stúdió: Mushi Production
Értékelés: MAL 7,27 ANN 7,39 AniDB 7,37

Dororo - manga
Hossz: 19 fejezet
Mangaka: Tezuka Osamu
Értékelés: MAL 7,53

Ajándék háttérkép a vezércikkhez

Dororo

Kattints a képre!

Dragon Ball Super Movie

Írta: Catrin

Broly

Tavaly évvégén érkezett a 20. Dragon Ball film, ami 4 „alap DB” és 15 DBZ film után a DB Superhez tartozó első filmként debütált.

Hosszú idő után ismét a legendás super saiyajin, Broly történetét porolták le, csak ezúttal filler movie helyett a kánonba emelték, mivel a mostani történetét maga Toriyama Akira írta. Ez persze nem csoda, hiszen már az előző két movie (Kami és Frieza filmek) és az új tv-sorozat is Toriyama ötleteivel, sztorijával élesztette fel a franchise-t (Dragon Ball „reneszánsz” cikkünk: (*AniMagazin 26.*). A DBS univerzumos arc-ja után pedig pláne várta az ember, hogy na, vajon Broly-t mikor veszik ismét elő, mivel a 6. univerzumból pl. Caulifla ereje is hajazott rá. Nem várattak sokáig: még nem telt el a sorozat vége óta egy év sem és már jött is a film. A Broly kedvelők örülhettek, hogy végre canon filmet kaphatnak, viszont akiknek már a „második eljövetel” is, a „bioburololoili” pedig pláne sok volt, azok még fáradtabban sóhajthatták az újabb bőr, újabb névről nótát, mint Frieza (vagy az egész franchise) esetében.

De azt kell mondjam, hogy DB-mércével nem rossz film az új Broly, sőt jól áll az újraírt, valamivel kidolgozottabb, mégiscsak az eredeti szerző tollából érkező sztori a karakternek. Egy működő, jó hangulatú film kerekedett belőle, amit a DB fanok többnyire élvezni fognak, sőt sokan már imádják is. Természetesen elvárásaink jobb, ha továbbra sincsenek, és azzal sem árulok el titkot, hogy semmilyen újdonsággal nem szolgál a Broly movie. És még így is az új DB felhozatalból ez a röpke ív most a jobbak közé tartozik, a korábbi filler filmjeit pedig lazán übereli. Talán csak azok számára nem, akik nagyon irtóznak a DBZ óta készült új hajtások tálalási módjától. Bár még nekik is van némi pozitívum: helyenként, a harcok alatt mintha nosztalgikusan visszaköszönne a régi dizájn, de a látványról kicsit később.

A movie cselekménye a következő: Gokunak és Vegetának össze kell fognia, hogy legyőzzék Brolyt. Oké, van itt még némi múltas összefűzés, Frieza és ennyi. Mindenki, aki kicsit is érdekelt a témában, nézze meg idővel, ha nem tette még az első camrip vagy az azóta érkezett jobb minőségű változatok alkalmával. És akkor hol van még a BD megjelenés…

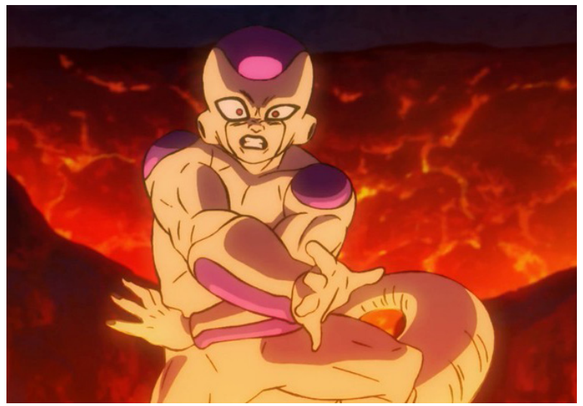
Na jó, kicsit bővebben, hogy érthetőbb legyen a többnyire pozitív véleményem (egy már kevésbé lelkes, de hűséges DB fané). A DBS sorozat vége után járunk, Bulmáék, a Föld leggazdagabbjaihoz híven óriási magánnyaralójuknál élvezik a napfényt és a tengert. Beerus és Whis már állandó vendégek, a kis Bra egy tünemény, Vegeta és Goku pedig egymással harcolnak, mi más is lehetne számukra jobb edzés? Már ez az idilli kép így önmagában a kedvenc DB fanservice-eimhez tartozik, már csak emiatt is előre vettem a megemlítését, amellett, hogy időben egyértelműsíti, hol járunk.

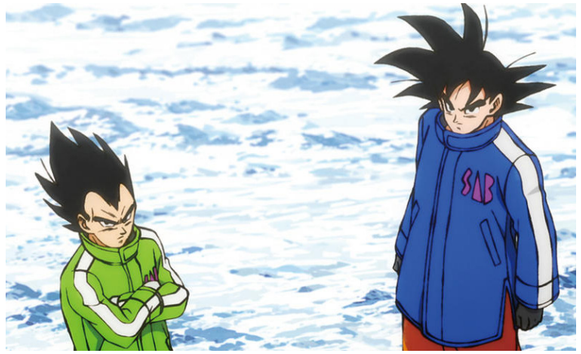
Korábbi filler Broly filmek

1993 - 8. DBZ film, 1 óra 10 perc, „A legendás Super Saiyan, Broly”. Paragus, egy életben maradt saiyajin arra kéri Vegetát, hogy legyen az Új Vegeta bolygó királya. Gokuékkal karöltve Vegeta ellátogat a bolygóra, ahol különleges erejű saiyajinnal, Brolyval kell szembenéznüük.
1994 - 10. DBZ film, 50 perc, „Broly, második eljövetel”. Broly boszszút akar állni Gokun, így a Földön folytatódik a harcuk, előbb azonban a fiatalokkal, Videllel, Gotennel, Trunksszal és Gohannal találkozik össze.
1994 - 11. DBZ film, 50 perc, „Bio-Broly”. Broly-t bár az előző filmben megölték, a véréből sikeresen klónozták… Goten és Trunks mellett most C-18 és Krillin is harcol vele.

Szóval a film nem ezzel indul, hanem a múlttal: Frieza miként bánt el a Saiyajinokkal és a Vegeta bolygóval, hogyan küldték a Földre Gokut, és az egész történetbe hogyan is helyezkednek bele Broly-ék. Egyik sem új téma, de Paragus cselekedeteinek tényleges bemutatása, a saiyajineken lévő fókusz vagy már önmagában csak Goku szüleinek döntése és családi jelenete úgy adnak hozzá a DB-univerzumhoz, amit szívesen, érdeklődve figyel (részben újra) az ember.

Utána ugrunk egyet, jön a már említett nyaralós szakasz, a DBS univerzum-fightja utáni pihenés, amibe Frieza és emberei rondítanak bele (mert, mint azt a sorozat végéből tudjuk: nem került vissza a pokolba, hanem vígan újíthat be ő is sablonosabbnál sablonosabb terveivel). Szóval elrabolja a Bulma által összegyűjtött dragon ballokat, hogy kívánhasson egyet… ráadásul hozzá keveredett Paragus és fia, Broly is… Egy gömb azonban még kell, így irány a sarkvidék. Bulmáék





igyekeznek, hogy előbb érjenek oda (nosztalgikus, utazós jelenet, pipa), ahol sikeresen összefutnak a rabló társasággal. Innentől mennek az erőszint fitogtatások és a harcok, mivel Broly na ná, hogy elszabadul…

Ennél a szakasznál bár mondhatnám, hogy a recept unalmas: Vegeta és Goku minden hajszínüket felvillantják, Broly gyengéből fokozatosan über erőssé „idegesíti magát”, és még arany Friezát is láthatunk, mivel mostanság ő ezzel tud beszállni az „enyém nagyobb” versenybe… És amiért mégis nézeti magát ez a szokványos shounen fight kör, az nálam valahogy így alakul: eleinte rengeteg ütős Vegeta pillanat, szépen leverte Broly-t párszor, az új filmekhez és a Superhez képest új, látványos animációs megoldások, amiket öröm volt nézni, majd a végére egy kellemes fanservice: a fúzió! Vegetának el kell járnia Gokuval a nevetséges „táncot”, hogy Broly „végére járjanak”. Semmi új itt sem, sőt még Piccolo is asszisztál, de ezektől

lett kellően mókás és nosztalgikus a játék.
A legvége a szokásos dragonballnyáladzás, már bocsánat. Goku (tenyérbemászóan) jófejkedik, Broly nem veszett ügy, mint a régi filmváltozatokban, Frieza tovább lép gonoszkodni, és hasonlók. Nem mondanám, hogy rossz zárás, azt se, hogy hurrá, mikor jön a folytatás… De Broly „zöld csaja” egészen aranyos új karakter képét nyújtja.

A tálalásra kicsit visszatérve, a minőség vegyes. Említettem a nosztalgikus, retró fejekre emlékeztető hatást és a látványos harcokat. Ebben tényleg nincs panaszom. Új, egyedi kameraszögek és animációk teszik érdekesebbé a korábban látottakat. Helyenként folyamatosabb, gördülékenyebb, lazább, valahol pedig túlzóbb

hatást sikerült elérniük ezzel. Viszont sokszor van elnagyoltabb rajzolás… a film vége felé főleg, de a random karakterjeleneteknél is előfordulnak csúnyácska, sőt röhejes fejek. Szóval nem szándékozott a Toei teljesen kinőni a DBS betegségét… A zene ugyanez. Már abban az értelemben, hogy időnként hatásos, remek, szokásosan DB-s, aztán itt ez az új Broly szám a fightok alatt, ami meg nekem már kínos volt a „szövegelésével”.

Összességében azért szerencsére és nyilvánvalóan a sorozathoz képest jobb minőséget kaptunk, az előző két movie-hoz képest pedig valamivel látványosabb tálalást. A seiyuukra pedig sosincs panaszom, imádom őket, de aki angolul részesíti előnyben, annak is hajrá!

„Vegeta és Goku minden hajszínűket felvillantják, Broly gyengéből fokozatosan über erőssé „idegesíti magát”, és még arany Friezát is láthatunk, mivel mostanság ő ezzel tud beszállni az „enyém nagyobb” versenybe…”

(És itt jut eszembe feltenni a költői kérdést: nem volt valami olyasmi hintés tavaly, hogy magyarul is érkezik majd hozzánk a film?)

Plusz érdekesség azoknak, akik hozzám hasonlóan szeretnek mindenféle kis vackot megnézni, és az animés listájukon jelölni, hogy a filmhez kapcsolódik egy 4 perces special is. A Skytree-n vetítették egy event alkalmával, Goku, Frieza és Shen Long szereplésével… Hát. Igazából semmit nem vesztenénk, ha kihagynánk. Tényleg csak azt a plusz egy tételt a listánkról… De azért valahol mindig örömteli, hogy van, aki felveszi és megosztja az ilyen szösszeneteket.

DB Super manga mostanság

Zárásként néhány gondolat a jelenleg is futó mangáról. Már a 46. fejezet körül járunk, Japánban ez eddig 8 megjelent kötetet is jelent. Eleinte előrébb haladt, mint az anime változata, majd az lehagyta. De tavaly a mangának is sikerült az univerzum arc végére érnie. A szubjektív rovatunkban már a sorozat véleményezésekor is emlegettem, hogy a Super manga változatát én sokkal jobban kedvelem. Akár a tempója, rövidítései, akár más apró eltérések miatt. Valahogy gördülékenyebb, élvezetesebb az egész. Nem fáraszt úgy, mint a szokásosan a végtelenségig húzott anime.

Jelenleg a mangában új történetív indult, amiről azt hittem, hogy a Broly film sztoriját hozza majd, de egyelőre még egészen más következett. Vegeta és Goku kvázi ilyen slice of life kalandként felcsaptak Jaco mellé munkatársnak… Elsőre nem örültem ennek, de most megint kicsit visszatért a lelkesedésem. Valahogy megvett az n-edik ellenségük, Moro, az őskecske, aki fenyegeti a szegény namek lakosokat. Ennek a veszélyes(en kinéző) szökött rabnak még az erejét is mókázva néztem, akár a tárgy és energia mozgatós képességét, akár ezek felhasználását. Vegetának ráadásul megint volt nem egy überepic jelenete, szóval köszi Toriyama és Toyotarou a további próbálkozást, kár, hogy a recept ettől még sosem fog változni.

Ami még kérdéses ezzel kapcsolatban, hogy mikor láthatjuk mindezt animében, mikor folytatódik majd a DBS sorozat (pletykálják, hogy már idén). Mert mangában nyilván jönnek még az ötletek (meg amúgy is beláthatatlan ideig fejhető ez a franchise is, akár a Gundam). És az előző két film sorozatba ültetéséből kiindulva nagy valószínűséggel a Broly movie is így fog járni…

Addig is, ha bárkinek hiánya lenne, jelenleg is fut a Dragon Ball Heroes anime, rövid, kb. havonta érkező részekkel, a játék népszerűsítéseként, összemixelve benne a dolgokat.

Év: 2018
Hossz: 1 óra 55 perc
Stúdió: Toei Animation
Műfaj: shounen fight, akció, vígjáték
Rendező: Nagamine Tatsuya
Eredeti alkotó: Toriyama Akira

Értékelés:
MAL: 8,38
ANN: 8,24
AniDB: 7,73

Yakushiji Ryouko no Kaiki Jikenbo

Írta: Hirotaka

Tanaka Yoshiki nevét sokaknak talán nem kell bemutatni, több klasszikus művet köszönhetünk neki, amik közül nem egy eléggé nagy volumenű történeteket mesél el, valamint kellő kitartás és elszántság kell hozzá, hogy magunkévá tegyük őket. Tagadhatatlanul a 80-as, 90-es évek egyik nevesebb regényírója. Leghíresebb művei közt ott vigyorog a Ginga Eiyuu Densetsu (AniMagazin 19.), az Arslan Senki vagy a Tytania.

A Yakushichi Ryouko viszont egy könnyebb, egyszerűbb, emészthetőbb darab (legalábbis történeti szempontból, mert azért ez sem rövid olvasmány), amit Kakinouchi Narumi mangakával készít. Az anime alapja egy 1996 óta futó regény, ami azóta mangaadaptációt is kapott szintén a fent említett alkotók által, ez 2004 és 2009 között futott.

A nő, aki mindent tud...

Yakushichi Ryouko történetünk főszereplője és egyben dívája, igazi jelenség, dögös, okos, stílusos, híres és hírhedt, magabiztos, valamint gazdag is, ráadásul, mindezt tudja is magáról és ki is használja. Nem lehet sarokba szorítani, nem lehet ellentmondani neki. Gondolhatnánk, hogy eme attribútumokkal megáldott hölgy egy félelmet nem ismerő üzletasszony, maffiavezér, politikai vezető vagy bármi hasonló. Nos, ez bizony tévedés! Yakushichi Ryouko szimplán a tokiói rendőrség nyomozója, és a fentiek értelmében igazi nagyágyúnak számít. Mindenki ismeri, ha megjelenik a jardon, az emberek kitérnek előle. Ha ő van a liftben, a többiek megvárják a másikat. Szóval nem egyszerű csaj, az már biztos. Igazából tipikusan az a nő, akit szívesen tudna bármely férfi az oldalán, de aztán, mikor odamenne hozzá, hogy megszólítsa, rájön, hogy nem az ő súlycsoportja. Természetesen egy ilyen tekintély övezte személynek különleges pozíció dukál. A természetfeletti ügyekkel foglalkozó ügyosztály vezetője. Beosztottja vagy inkább fogalmazhatnék úgy is, hogy hűséges kutyája, Izumida Junichiro, aki mindig mellette van, asszisztál, segít és meg is védi, ha szükség van rá.

Az anime története epizodikus, van, ami egy rész alatt megoldódik, van, amihez kettő kell. Az esetek mindegyike valamilyen természetfeletti jelenséghez köthető, amiben valamilyen magas rangú politikus vagy cégvezető nyakig benne van. Micsoda meglepetés! Ez legalább annyira sablon, minthogy a koreai doramákban, aki öltönyt visel, az vagy korrupt vagy maffiozó, néha meg rendőr, de az is beépült. Szóval nagy változatosságra, történeti csavarokra nem kell számítani. Titkos biológiai kísérletek, elszabadult védelmi robot, amik lényegében nem is természetfeletti problémák, csupán az emberek tették azzá. De Ryoukónak mindez nem akadály, kapcsolatainak és hírnevének köszönhetően lényegében bárkivel megtehet bármit, teljesen szabad keze van.

Ádáz ellensége az örsön, Muramochi Yukiko, akivel egyetem óta rivalizálnak. Hasonló tulajdonságokkal bír, mint Ryouko, csak jóval konzervatívabb, szabálykövetőbb és hivatalosabb.

Az anime lényegében a kényes szituációk megoldásával foglalkozik, igazi nyomozós sorozat, magyarán krimi, akcióval, némi humorral. Eléggé repetitív animéről van szó, ha láttuk mondjuk az első három részt, akkor a továbbiak sem fognak meglepetést okozni, egészen a végén bekövetkező bossfightig, aminek lezárására azért kell négy rész.

De azért ki kell mondani, nem fogunk falnak menni a egyik sztoritól sem, ami az anime gyengepontja. Mindazonáltal jobb, mint a műfajában hasonló *Sinrei Tantei Yakumo*.

Az ember hamar beleunhat,vagy lecsökken a kezdeti lelkesedés, így tényleg csak azok vágjanak bele, akik oda-vissza vannak a nyomozásért vagy, akik szívesen nézik Ryouko dekoratív megjelenését, ahogy miniszoknyában flangál szép, hosszú lábain, mert hát azért valljuk be, ez sem utolsó szempont.

A történet többé-kevésbé lezárt. Mivel a regény még fut, ezért féllezárást kapunk. Minden egyes esetet lezárnak ugyan és a fősztorinak mondható rész is konklúzióval végződik, a történet folytatható. Ám olyan rossz szájízünk nem lesz.

„...vágjanak bele, akik oda-vissza vannak a nyomozásért vagy, akik szívesen nézik Ryouko dekoratív megjelenését, ahogy miniszoknyában flangál szép, hosszú lábain...”

Nagyon különleges ügyosztály

Nem a Csupasz Pisztoly alapjául szolgáló minisorozatról beszélek, ami persze nagyon jó, de most mégis inkább az anime karaktereiről írnék pár sort.

Ryoukoról már volt szó, így csak néhány kiegészítést tennék. Oryónak becézik, 27 éves és jogot tanult a Tokió Egyetemen. Több nyelven beszél, apja pedig egy nemzetközi biztonsági cég, a JACES vezetője. Oryót nem lehet nem észrevenni, amint megjelenik, megváltozik a légkör, a lányok és srácok összesúgnak a hátamögött, a Hungária Csókkirálya után szabadon. Mindig az erős, határozott oldalát mutatja, egyedül Izumida közelében képes néha gyengébbnek mutatkozni. Közvetlen beosztottja **Izumida** 33 éves, egyedül él, hűen és szívesen dolgozik Oryóval. Mindenkivel kedves és félti főnökét, amikor önfejűen belemegy minden szituációba. Szükség is van rá, többször menti ki a szorult helyzetből. Akik szeretik a karatershipeket, azoknak Oryo és Izumida karaktere egyértelmű párosítás, ráadásul az anime ad is erre alapot.

A legnagyobb riválisszerepét **Muramochi Yukiko** kapta. A szintén 27 éves, hátrakötött hajú, szemüveges hölgy egy régimódi titkárnő érzetét kelti. Pedig ő is olyan okos és ugyanolyan ismert személyiség, mint Oryo. A beceneve Oyuki és neki is van egy pasikutyulija, aki mindenhová követi. Oyuki hideg jellem, csak a száraz tényeket szereti és persze ki nem állhatja Oryót a laza, nemtörődöm stílusa miatt.

A főboss pedig **Isurugi Ruriko**, aki a japán magánrendőrség (a JACES konkurenciája) feje. Nagyon magas rangú támogatói vannak, akikhez Ryouko keze nem ér el. Ki nem állhatja főhősünket, így el akarja pusztítani, hogy ő irányítson mindent. Eléggé sablonos főgonosz és persze kiderül, hogy a legtöbb anime során történő eset az ő kezéhez tapad.

Rajtuk kívül még több mellékszereplőt ismerünk meg. Oryónak van még két segédje, egy fiatal lány és egy középkorú pasi, ők inkább aktakukacok. De itt van még Oryo két francia „cselédje”, akik amolyan nemlétező akciócsoport. Meg persze érdemes megemlíteni az olyan fontos karaktereket, akik az áldozatokat és a tetteseket játsszák, mert nélkülük aligha lehetne krimit nézni.

Igazából egyik karakter sem fog huzmosabb ideig agysejteket foglalni a fejünkben, Oryo is csak azért kiemelendő és érdemes a figyelemre, mert egy céltudatos, nagyvilági nő, kimagasló egóval, és az ilyen nem fordul elő túl sűrűn animében.

Interakcióik Izumidával külön tetszetős eleme az animének, jó tanúja lenni a párbeszédjüknek. A főnök-beosztott munkaviszonyba mindig beékelődik egy kis személyesebb csípkelődés és ping pong stílusú odaszólások a másiknak. Ha pedig Izumida túlmegy ezen a játékon, Oryo egyből beveti női dominanciáját és érzékelteti a férfival, hogy ő a főnök. Persze kellő kacérsággal, hogy még véletlenül se haragudjunk rá.

Az anime 2008-ban készült és nem kavart nagy port, vagy mondhatjuk úgy is, hogy semekkorát, és hamar a felejtésbe veszett, mint megannyi cím. Ez talán köszönhető annak is, amit korábban írtam, hogy a krimi műfajban semmi újat nem mutat, nem tinik a karakterek, epizodikus is, nem ez a nagy siker képlete. Ehhez még hozzávehetjük, hogy a Doga Kobo stúdió volt az elkövető, ami 11 évvel ezelőtt még csak négy animét tudhatott maga mögött, amivel megint nem lehet népszerűséget elérni. Bár a Myself;Yourself egészen ismert lett. Azóta a stúdió sok remek és híres darabot készített, mint a *Yuru Yuri, Natsuyuki Rendezvous, Nozaku-kun, Donten ni Warau, Touken Ranbu, Tada-kun* stb., így mostanra meglett a presztizs.

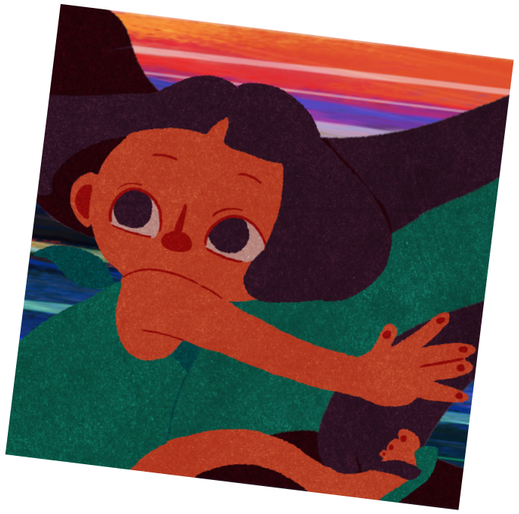
Az anime kinézete egyébként nézhető. Bár kicsit régiesebb dizájnt kapott, inkább lőném be első látásra 2004 és 2006 közé, mint 2008-ra. Ez betudható a kis stúdió szükös költségvetésének és, hogy ez a történet nem igényel komplex grafikai megvalósítást sem. Ennek ellenére nincs rá panasz, a környezet megfelelő, a karakterdizájn is remekül sikerült és a mozgásokkal sincs különösebb probléma. Szóval azonkívül, hogy már a kiadás évében eljárt felette az idő, mást nem lehet a szemére vetni. A zene viszont teljesen felejthető, egyet sem tudnék felidézni. Ehhez hozzájön, hogy az openinget Katsu (Angela együttesből) énekli, akitől számomra idegen volt bársanzont hallani, egyébként remekül passzol az animéhez.

Krimifüggőknek és a felnőtt karakterek kedvelőinek érdemes próbát tenni az animével, de pont ők nem fognak újat találni benne. Akinek meg ez a műfaj nem pálya, azok valószínűleg unni fogják. Összességében az esetek egészen jók, a karakterek szerethetőek, már csak Ryouko kedvéért érdemes belelesni.

„A főnök-beosztott munkaviszonyba mindig beékelődik egy kis személyesebb csípkelődés (...) Persze kellő kacérsággal, hogy még véletlenül se haragudjunk rá.”

Cím: Yakushiji Ryouko no Kaiki Jikenbo (Ryoko's Case File)
Év: 2008
Hossz: 13 rész
Stúdió: Doga Kobo

Értékelés:
MAL: 7,15
ANN: 7,17
Anidb: 7,43



A Japán Alapítvány anime vetítései

Írta: Iskariotes

Kicsik, de jók

Idén ünnepli Japán és Magyarország a diplomáciai kapcsolatuk fennállásának 150 éves évfordulóját. E programsorozat keretében a Japán Alapítvány a Tokiói Művészeti Egyetem Film Médiakutatási Posztgraduális képzését lezáró vizsgafilmeket mutatott be Budapesten. Az alkotásokat mind fiatal rendezők készítették, akikből idővel az új Miyazakik kerülhetnek ki. Filmjeik vegyesek voltak, ahogy technikájuk is elüt a mainstreamtől.

Live or let live

A stop motion technikával készült film nagyon jó lett, egyes jelenetei még a Kubo szintjét is elérik. A kisfilmben egy gimnazista osztály állatkáját mutatják be, ami egy kis hernyó. De egy tragikus hír miatt el kellene pusztítani. Az osztály szavazásra bocsájtja a kérdést. Lesz-e valaki, aki szembe mer szállni a többséggel és kiállni az igazáért vagy sem?
Értékelésem: 7 pont.

Flufffiction

A Flufffiction egy fantasy/videojátékokból ismert kifejezés. Ilyen esetben olyan plusz információra teszünk szert, ami nem befolyásolja az adott világot, maximum csak érdekesebbé, színesebbé teszi azt. Ez a kis mű azt mutatja, hogyan nézne ki a mi világunk, ha óriás bolyhos lámák vagy éppen teknősök mászkálnának benne. Mivel a rendezőnek több zenei alkotása is volt, talán nem meglepő, de a hangok és a zenei aláfestése ennek a filmnek lett a legjobb.
Értékelésem: 6 pont

Wander in Wonder

A történet szerint egy kis nyuszi elvész az erdőben. De az éjszakai hazavezető útját a növények és a virágok segítik. A Vimeo-n megnézhető.
Értékelésem: 5 pont.

Grandma's Matchbox

A nagyvárosban élő Junko sok év után visszatér a falun lakó nagymamájához, aki felnevelte. Lelkileg egy rég elkezdett, de soha le nem zárt vitát akar most elrendezni. De mire hazaér, nagymamája már teljesen más ember lett. Junko hazaköltözik és őrlődik, hogy joga van-e élni az életét vagy sem?
Értékelésem: 6 pont.

Light of temptation

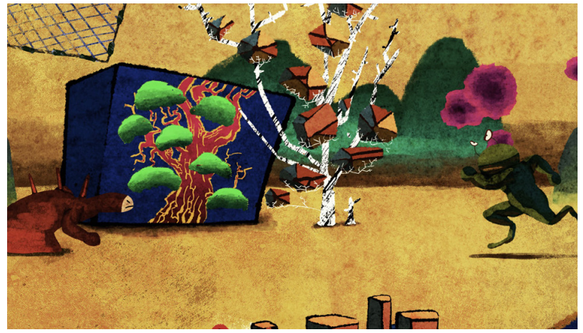
A kisfilm a bolyhos pitypang magok táncát mutatja be, amiket a szél és a fény vezérel.
Értékelésem: 5 pont.

In there

A graffitit kedvelő Sato Harune filmje nagyon sötétre sikeredett. A cselekmény szerint egy olyan helyen vagyunk, ahol mindenki megfordul a születése előtt és a halála után. Ba da bum.
Értékelésem: 4 pont.

Quest of the battling gods

A Harc Istene utolsó csatáját vívja egy másik istenséggel. A kínai mesélő hagyományokból építkező film nagyon egyedi, amire rátesz egy lapáttal a jó hangszerelés. Egy olyan harc ez, mely elhomályosítja az idő és a tér korlátjait is. A mű egyszerre használ 2D-s és 3D-s megoldásokat is. Technikai sokszínűségére már a világon is felfigyeltek, ennek köszönhetően már az Annecy Animációs Fesztiválon is vetítették. Az első napon bemutatott filmek közül ez volt a leghosszabb.
Értékelésem: 6 pont.



Lion Nanny's Journey

A kisfilm egy utazást mutat be, ahol Lion Nanny egy vontra száll fel, és ahogyan másokkal találkozik, az ő életének utazását is megismerhetjük.
Értékelésem: 5 pont.

My little goat

A két nap alatt, messze ez volt a legbátrabb munka. Stop motion technikával készült, szimbolikája nagyon erős. Mit tehet egy anya, ha gyerekét annak saját apja akarja szexuálisan abuzálni? Mit tehetnek a testvérek? A farkas sikerrel jár és megszerzi a zsákmányt?
Értékelésem: 8-9 pont közt.

Memory Drawers

Shiroinu naplót vezet, egy nap fiókokat talál a hóba temetve. Ahogyan kinyitja elkezdi újra olvasni régi naplóit, de rádöbben, hogy ezek oly távoli események, mintha egy más ember életét olvasná. A stop motion technikával és 2D-vel rajzolt jelenetek nem varázsoltak el.
Értékelésem: 5 pont.

Take me Home

Sima 2D-s rajzfilm, mely egy házban élő család életét mutatja be különböző időpontokban. Számomra rém unalmas volt.
Értékelésem: 5 pont.

The Red Bridge is Falling Down

A kisfilm – mily meglepő – egy híd hétköznapjait mutatja, milyen örömei és bánatai vannak, hogyan hat a környezetére és vissza. Szerintem a téma sokkal többet rejtett magában, mint amit végül kihozott belőle a rendező.
Értékelésem: 5 pont.

Namahage's Obon Homecoming

A középiskolás Miyako bepillantást kap ő és apja kapcsolatába a jövőre nézve, hogy így hozza meg továbbtanulási döntését. Nettó érzelmi zsarolásra épít a történet. Az egyetlen végig 3D-s technikát alkalmazó film volt a felhozatalból.
Értékelésem: 6 pont, ami főleg a szellem megformázásának köszönhető.

The Body Swap Center

Mimi saját magát lúzernek látja és ezáltal a környezete is annak tartja. Szeretne kilépni ebből a helyzetből, ezért egy eléggé lidérces plasztikai beavatkozás mellett dönt. Sikerrel vagy elbukik? A film jó témát dolgoz fel, a történetet tovább lehetne fejleszteni egy nagyobb movie-ra vagy sorozatra is.
Értékelésem: 6 pont.

Typhoon No.14

Az egyik legeredetibb technikával készült kisfilm volt. Személy szerint a Kells Titka vagy a Messzi Észak filmek jutottak az eszembe technikailag róla. Okinawára egy tájfun csap le, a kis Anri életét felborítja a szokatlan esemény. Ráadásul tinédzser nővére elmeséli neki, hogy a tájfunnak szeme is van. Jó kis film.
Értékelésem: 7 pont.

Norabbits Minutes

A mini széria (5x3 perc) két nyuszit mutat be, Nórát és Mimit. Boldogan élnek, de van két répa, akik mindig borsot törnek az orruk alá. No, persze addig, amíg a tányéron nem végzik.

A kis sorozatot a Shochiku filmvállalat mozijaiban adták 2007-ben, a cég 110. éves fennállását ünnepelve.
Értékelésem: 6 pont és a MAL-on is jegyezhető.

Morinezumi

Egy kisleány az erdőben hagyja játékegerét, amit a természet folyamatosan farag, így hamarosan szétesik, de az erdő újra formát ad neki, így a kisegér új életet kap. A film a nonprofit Minna no mori erdőkért küzdő alapítvány felkérésére készült.
Értékelésem: 6 pont.

Harbortale

Egy kis tégla életre kel Yokohama kikötőjének közelében és elkezdi felfedezni a világot. A hajókat, az épületeket, a természetet és más téglák sorsát is megismeri. A majdnem húsz perces történet nagyon kellemes.
Értékelésem: 7 pont.

Yokohama tale

Három művész, a zenész Onitake Miyuki, a fényképész Mori Hideo és az animátor rendező Ito Yuichi készítették ezt a kisfilmet, ami három jelentős Yokohamai épületet mutat be.
Értékelésem: 7 pont.

Blue eyes in Harbortale

A kis téglánk újabb kalandba keveredik, amikor egy százesztendős porcelánbabát ment meg és kalauzol el a világban. A baba hangját egyébként Kawamura Maria adja. Mindhárom utóbbi kisfilm a stop motion és a computer grafika elegyével jöttek létre, amit a készítő, Ito Yuichi „neo craft" stílusnak nevezett el.
Értékelésem: 7 pont.

You are my friend

Ez szintén egy kis zenés klip, mely egy árva kisfiú és egy sárkány barátságát mutatja be. Ez egy idő után inkább apa-fiú kapcsolatba fordul át, aminek a végén a sárkány a legnagyobb ajándékot adja a fiúnak.
Értékelésem: 7 pont.

Vetítették még a Knyacki és a Doron Coron rövidfilmeket is, de azokról sajnos lemaradtam. Később pedig az Anime Tamago Project részeként is leadtak két alkotást: Colorful Ninja Iromaki és Genbanojou. Ezekről és magáról a projektről talán egy másik cikk alkalmával lesz szó.

~~J~~pop Qpop

Végül egy másfél órás anime filmet is vetített márciusban a Japán Alapítvány. Idővel babrálni és ahhoz alkotást készíteni nagyon komoly dolog, a téridő kontinuum megvédése szintén nem gyerekjáték. Ide masszív arcok kellenek, mint Homura, Terminátor vagy legalább egy 30 éves IBM számítógép. De szerencsére a Toei szakemberei(?) szerint nem kellenek ide Időlordok vagy több éves/évtizedes fárasztó kutatás, mindösszesen szintipop, wtf maskarák és táncimánci szükséges. Hölgyeim és uraim, íme a **Pop in Q**.

Miért adtak erre pénzt?

A Toei Animationt, az animeipar tisztes és megbecsült stúdióját 1956-ban alapították és 60 éves fennállást egy jó kis anime movie-val szerették volna megünnepelni, ez lett aztán a Pop in Q. A film tervét 2015-ben kezdtek el vizsgálni, kódneve pedig a file(N): project PQ volt, ami később kapta meg a *Popin Q/Pop in Q* címet. A nagyérdemű először 2016. februárjában értesült a mozi ötletéről.

A direktoriszékbe Miyahara Naokit ültették. A Toei tehát egy 51 éves embert bízott meg a rendezésével, akinek ez volt az első komolyabb rendezése, ez kábé mutatja, hogy a stúdió mit is várt a filmtől. De a hivatalos indoklás szerint azért esett rá a választás, mert ~~olcsó volt~~ van tapasztalata shoujo és zenés animékben.

Valóban egy darab *Sailor Moon SS*-ben dolgozott, illetve ő rendezte a *Precure All Stars DX the Dance Live♥: Miracle Dance Stage e Youkoso* 14 perces OVA-ját. Ha ezek nem készítenek fel egy movie rendezésére, akkor semmi! Producer meg a hasonló sikereket megélt Matsui Toshiyuki lett.

A seiyuu gárdát is hamar összerakták, mivel ez egy éneklős film, ezért olyan hangokat kerestek, akik énekelni is tudnak, így jött össze az Izawa Shiori, Kurosawa Tomoyo, Ozawa Aki, Asami Seto és Atsumi Tanezaki ötös. Egyiknek sincs nagy vagy híres karaktere, de elég sok mindenben szerepeltek már és mindegyiküknek volt már openingje és endingje is különböző animéknél. Uchiyama Koukit, aki Renónak adta a hangját, azért jelentették be később, mert eredetileg nem is létezett az ő karaktere. Ha kivesszük a jeleneteit a filmből, akkor az simán működne nélküle is, sőt! Hamarosan megszületett a hivatalos nyitódal a Teen Age Blues, amit Daisuke „DAIS" Miyachi szerzett és a P.IDL nevű 18 tagú idol együttes adott elő.

A 2016. március végétől indult rádiós kampányfilm mellett, augusztustól egy YouTube kampányt futtattak, de még Hello Kitty-vel is lenyomtak pár közös megjelenést. Végül megjelent novemberben a manga is, mely 5 fejezetet élt meg. A sztorit Toudou Izumi jegyezte (egy Toei mangánál ez nem oly váratlan), a rajzokért pedig Sanju Saki volt a felelős. 2016 szeptemberében bejelentették, hogy a filmet a tervezett 2017. januári bemutatója helyett, már 2016 decemberében bemutatják.

Cselekménytelenség

Adott öt darab alsó-középiskolát befejező lány, akik ilyen vagy olyan okok miatt rosszul érzik magukat a bőrükben. Merthogy pölö túl jó tanuló vagyok és sokan szeretnek! Omájgád! Summa, az öt csajszi egy varázslat következtében az Idővölgye nevezetű helyre kerül, ahol megismerkednek egymással és a poppinokkal. Ezeknek a teremtményeknek csak fejük van, de ha egy speckó ruhát felöltenek, akkor már van kezük és lábuk is. De hogy az első ruhát kikészítette, amikor csak szájuk volt, az passz.

A lényeg, hogy ~~hősnőink~~ (na jó, mindennek van egy határa), szóval a gimis lányok megtudják, hogy veszélyben van maga az IDŐ. És meg kell menteni az IDŐ-t. Míg mások egy Dolorient tunningolnak vagy kútba ugrálnának, esetleg egy kék macska hasából szednék ki a megoldást, itt ezekre nincs szükség. Egy danszüt kell betanulniuk vérgáz jelmezekben és, ha azt tökéletesen elsajátítják és előadják, na akkor meg lesz mentve a zidő. Random monszták legyűrése és egy alapos power jump után (személyes kedvencem: szuper erő: bármilyen képesség). Szembeszállnak a főgenyával és SPOILER: győznek. Ezek után a bakfisaink visszakerülnek a reális világukba, ahol az életüket nehézzé tevő problémákat 1000 wattos mosollyal megoldják.

Végül jött egy olyan, de egy olyan fordulat, amit a Marvel univerzum 11 év alatt nem tudott produkálni. A stáblista után kiderül, hogy a lányok mind ugyanabba a tokiói középsuliba kerülnek, ráadásul Reno is. Itt valaki folyt. köv. szagot szimatol.

Cím: Poppin Q/Pop in Q ポッピンQ
Rendezte: Miyahara Naoki
Seiyuu gárda:
Izawa Shiori, Kurosawa Tomoyo, Ozawa Aki, Asami Seto, Atsumi Tanezaki
Műfaj: shoujo, dráma, fantasy, magic, music, alternatív világ,
Gyártó: Toei
Premier: 2016. december 23.
Hossz: 95 perc
Szezon: 2016/17 téli

Értékelések
Kitsu: 64% AniSearch: 2,79 Anilist: 60%
AniDB: 5,73, MAL: 6,41

Tavaszi szezon

2019

Összeállította: Hirotaka

Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai

manga alapján

Stúdió:
ARVO Animation, Silver

Műfaj:
vígjáték, hárem, romantika, iskola, shounen

Seiyuuk:
Shiraishi Haruka, Lynn, Tomita Miyu, Osaka Ryota

Leírás

Yuiga Nariyuki három zsenit tanít a középiskolában, hogy ösztöndíjat kapjon. Furuhashi Fumino jó irodalomból, de rossz matekból, Ogata Rizunak a tudományok és a matek az erőssége, de az irodalom és művészet igencsak gyengepontja, és Takemoto Uruka, aki sportban remek, ellenben minden másban rémesen teljesít. Ők együtt tanulnak, hogy jobbak legyenek és be tudjanak jutni a főiskolára.

Ajánló

A csoportos tanulás sok animében megjelenik epizódszinten, de most erre épül az egész sztori. Persze ne menjünk el amellett, hogy ez egy hárem. Mindazonáltal egy könnyed, laza vígjátéknak ígérkezik, kiemelkedőnek azonban nem. A stúdiók teljesen újak, az első művük lesz ez az anime. A rendező viszont annál tapasztaltabb. Iwasaki Yoshiaki rendezte többek között a *Love Hinát*, a *Zero no Tsukaimát* és dolgozott a *Slayersben,* szóval igazi vígjáték szakértő.

Carol&Tuesday

original

Stúdió:
Bones

Műfaj:
dráma, zene

Seiyuuk:
Ichinose Kana, Shimabukuro Miyuri, Miyano Mamoru, Kamiya Hiroshi

Leírás

15 év telt el mióta az emberiség elkezdte kolonizálni a Marsot. Az emberek passzív fogyasztói lette az AI-ok által kreált tartalmaknak. Egy lány, Carole Alba városban él, részmunkaidőben dolgozik, hogy zenész lehessen, de úgy érezte, hogy valami hiányzik. Egy Tuesday nevű lány Herschel városban lakik és jómódú családból származik, zenész szeretne lenni, de ezzel a vágyával egyedül van. A két lány találkozik, együtt akarnak énekelni és zenélni.

Ajánló

Az anime teljesen 3D animációt fog használni. A Fuji TV Ultra sávjában (by Netflix) az Ingresst és a Revisionst most egy más stílus, a zenei téma követi. A dráma kedvelőknek tudom ajánlani, érdekes lehet nézni a két eltérő hátterű lány történetét. A stúdiót senkinek nem kell bemutatni, a Bonest ismerjük és szeretjük már évek óta. A rendező pedig igazi nagyágyú, Watanabe Shinichiro lesz, aki a *Cowboy Bebopot*, a *Sakamichi no Apollont* vagy a *Space Dandyt* is rendezte.

Fairy Gone

original

Stúdió:
P.A. Works

Műfaj:
akció, démon, természetfeletti, fantasy

Seiyuuk:
-

Leírás

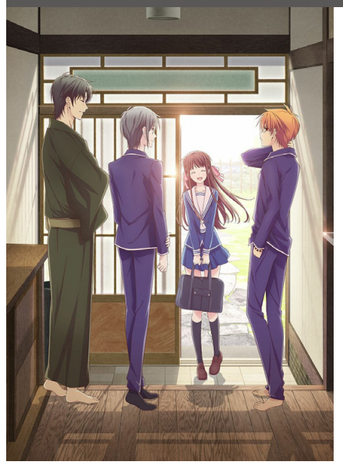
A tündérek állatokban éltek és ez különleges erőt kölcsönzött nekik. Műtéttel ezeket emberekbe ültették és fegyvernek használták. A háború után a katonáknak vissza kellett illeszkedni a társadalomba.

A történet kilenc évvel a háború után játszódik. A főszereplő Maria, aki a Dorothea nevű szervezetnél újonc és a tündérekhez köthető bűncselekményeket vizsgálják ki. Ám a kormány még mindig instabil, a háborús sérülések még nem forrtak be és sokan bosszút kívánnak.

Ajánló

A P.A. Works palettájából főként a slice of life és dráma animeit kedveljük leginkább, mint a *Shirobako* vagy az *Uchouten Kazoku*, és ez is a főprofiljuk. Eléggé darkos fantasynak néz ki ez az anime, nem is lesz gyerekmese és nem is isekai. Meglátjuk, mennyire lesz sablonos vagy önmagába fulladó. A rendező Suzuki Kenichi se új a szakmában, ő rendezte a *Drifterst,* a *Hataraku Saibót*, de dolgozott a *Jojón* is.

Fruits Basket (2019)



manga alapján

Stúdió:
TMS Entertainment

Műfaj:
vígjáték, dráma, fantasy, romantika, shoujo, slice of life

Seiyuuk:
Uchida Yuuma, IwamiManaka, Shimazaku Nobunaga

Leírás

A középsulis Honda Tohru egy sátorban él, miután elveszítette anyját, az utolsó családtagját. Ahol a sátor áll, az a Sohma család birtoka. Amikor Shigure észreveszi Tohru házvezető készségeit úgy dönt, hogy befogadja. Ő és Sohma Yuki, aki az iskola hercege most együtt élnek, kiegészülve Sohma Kyóval, aki Yuki ellensége. Ám a családon hosszú idők óta átok ül és ezt Tohru nem tudja.

Ajánló

A Fruits Basketből már 2001-ben készült egy anime, úgy, hogy a manga akkor még futott. Azóta befejeződött, így semmi akadálya egy teljes értékű adaptációnak. A TMS már annyi animét letett az asztalra, hogy számolni is nehéz (*Lupin, Conan* stb.), így talán nem lesz gondunk a megvalósítással, de nyílván nem erre költik az éves költségvetést. A rendező Ibata Yoshihide lesz, aki főleg epizódrendezőként tevékenykedett pl. a *Kill la Killben* és a *Bahamutban*, de a *Shingeki* sulis ökörsége is az ő keze munkája.

Gunjou no Magmel

manga alapján

Stúdió:
Studio Pierrot

Műfaj:
akció, kaland, fantasy, shounen, szuper erő

Seiyuuk:
Kawanishi Kengo, Ichimichi Mao

Leírás

Egy nap a Csendes-óceánban egy új kontinens jelenik meg a semmiből. Az új földrész mindenféle új és rejtélyes lény, növény és ásvány otthona. Az emberiség az izgalom lázában ég és a felfedezések kora visszatér.

Ajánló

A fantasy és kaland kedvelőinek kedvez ez az anime, és szerencsére ez sem az a klasszikus isekai. Kicsit már sok belőlük, ez egy kreatívabb fajta. A manga még fut, egy ilyen történetet a végtelenségig lehet húzni. A Pierrot igazi shounen szakértő (*Naruto, Black Clover*) így ez az anime kimondottan profilba vág. A rendezői széket Date Hayato kapta, aki házon belülről jön. Ő irányította a *Narutót* és a *Kaze no Youjimbout* is.

Hachigatsu no Cinderella Nine

játék alapján

Stúdió:
TMS Entertainment

Műfaj:
sport, iskola

Seiyuuk:
-

Leírás

A játékban a karaktereknek le kell mondania baseball karrierjéről egy sérülés miatt. A karakter a nagymamájához költözik és a helyi iskolába iratkozik be. Ekkor találkozik Arihara Tsubasával, aki rábeszéli, hogy legyen az iskola baseball csapatának vezetője és segítse a csapatot a nemzeti versenyre.

Ajánló

Sport, sport, sport! Bár a témában az abszolút klaszszikusnak a *Diamond no Ace* számít, de ott a *One Outs* is. Itt azonban lányok fognak játszani, mint a *Princess Nine*-ban és a *Taishou Yakyuu Musumében*. A TMS sportszekciójában a *Megalo Box* és a *Yowamushi* szerepel, mindkettő népszerű, így nemcsoda, hogy készítenek még ilyet. A projektet Kudou Susumu irányítja majd, aki a *Mardock Scramble*-t, a *Sakura Taisent* és a *Darlingot* is rendezte.

Hitoribocchi no ◯◯ Seikatsu

4-koma manga alapján

Stúdió:
C2C

Műfaj:
vígjáték, iskola, shounen, slice of life

Seiyuuk:
Morishita Chisaki, Tanak Minami, Kito Akari

Leírás

Hitori Bocchi társadalmi szorongásban szenved, nem szeret emberekkel beszélni, furcsa megnyílvánulásai vannak és jó az emberek elkerülésében. Bekerül a középiskolába, viszont egy barátja, Yawara Kai más iskolába megy. Bocchi így egyedül marad, új osztálytársakkal, akikkel össze kell barátkoznia, mielőtt újra beszél Kaijal.

Ajánló

Aki egy átlagos school life animét keres, annak lehet, jó választás ez az anime. A manga 2013 óta fut, de komplex történet hiányában nem lesz ebből gond. A C2C fiatal stúdió, de szeret slice of life-okat gyártani, legutóbbi ismert művük a *Harukana Receive*. A rendezői széket Anzai Takefumi kapta, akinek a *Go! Go! 575* után ez lesz a második rendezése. Epizódokat irányított viszont az *Angel Beats!*-ben, az *Anotherben*, a *Mob Psycho 100*-ban és a *Hanasaku Irohában* (AniMagazin 39.) is.

Jimoto ga Japan

manga alapján

Stúdió:
Odd Job

Műfaj:
vígjáték, shounen, slice of life

Seiyuuk:
-

Leírás

Új keményfiú van Tokióban, a neve Tokio és nem igazán ismeri a helyiek bosszantó szokásait. Amikor viszont találkozik egy japánfüggő, vörös hajú gyerekkel, aki nem hagyja őt békén, amíg el nem mondja, pontosan melyik prefektúrból jött, az élete őrületbe fordul. Ez a srác nem egyszerűen japánfüggő, hanem éppen kidolgoz egy harcművészeti stílust, amihez minden prefektúrából gyűjt információkat.

Ajánló

Az első dolog, ami eszembe jutott az animéről (amire a borító is rájátszott), hogy ez egy kattant, őrült vígjáték. Szóval, aki szereti az elborult animéket, annak hajrá. A manga itt még fut és friss, mint a reggel kifogott hal, ugyanis tavaly szeptemberben startolt. A stúdióról semmit nem tudok mondani, mivel számomra teljesen új név, ami nagy szám nálam.

Joshi Kausei

webmanga alapján

Stúdió:
Seven

Műfaj:
vígjáték, iskola, slice of life

Seiyuuk:
Tachibana Rika, Kubo Yurika, Mineuchi Tomomi

Leírás

Kinek kell párbeszéd, amikor ennyire aranyos vagy? A szép, de szerencsétlen Momoko, a laza Shibumi és az ártatlan Mayumi a főszereplője ennek a néma történetnek. Nincs beszéd, csak képek és hangeffektek. Három középsulis lány mindennapi életüket élik.

Ajánló

Ennek a kis rövid animének az érdekessége, hogy elvileg nem lesz benne semmilyen beszéd. Ha másért nem is, ezért érdemes kiemelni. A manga még fut, 2013 óta. A Seven sok hentait tudhat maga mögött, de ők csinálták az *Ousama Game*-et és a *Kyoto Holmest* is. Ez utóbbi egészen kellemes darab volt, és főszereplői a legkedveltebb párok közt voltak a szezonjában. Sasaki Tokihiro lesz a rendező, aki a már említett Holmest, és az *Ojisan to Marshmallowt* is dirigálta.

Kenja no Mago

light novel alapján

Stúdió:
Silver Link

Műfaj:
akció, vígjáték, fantasy, mágia

Seiyuuk:
Kobayashi Yuusuke, Honnizumi Rina, Komatsu Shouhei

Leírás

Egy fiatalember hirtelen meghal egy baleset során, majd újjászületik egy másik világban, mint csecsemő. Merlin Walford nevű hős talál rá és Shinnek nevezi el. Így is nő fel, mint Merlin unokája és megörökli a tudását. Amikor 15 éves lesz, Merlin azt mondja neki: „elfelejtettem megtanítani neked, hogyan használd a józan paraszti eszed”. Így kezdődik egy nem normális fiú, fantasy élete.

Ajánló

Újabb isekai, micsoda meglepetés. Már várom, mikor lesz olyan, amikor a főhős egy ruhaként, mellként, házi tücsökként vagy kerti budiként születik újjá. Aki szereti a műfajt, annak jó szórakozást. Persze a novel még fut. A Silver Linket szeretjük, ők meg a cuki lányos animéket, mint *Illya* vagy *Non Non Biyori*, de akad fantasy-ük is bőven, mint a *Death March*. Masafumi Tamura lesz a rendező, aki az *Ange Viergét* és a *Two Cart* rendezte.

Kimetsu no Yaiba

manga alapján

Stúdió:
ufotable

Műfaj:
akció, fantasy, történelmi, shounen, természetfeletti

Seiyuuk:
Hanae Natsuki, Matsuoka Yoshitsugu, Kito Akari

Leírás

Démonok rejtőznek az erdőkben. Emiatt a helyiek nem járnak el éjszaka. Egy démonölő járja a vidéket és megöli a démonokat.

Apja halála után Tanjirou a gondoskodik a családról. Őket azonban démonok lemészárolják és csak húga, Nezuko marad életben, de ő démonná válik. Őt Tomioka Giyuu démonvadász küldené a túlvilágra. Ám a testvéri kapcsolat nem változott át. Giyuu Nezukót és Tanjirout régi mesteréhez küldi. Elkezdődik Tanjirou kalandja démonvadászként, hogy meggyógyítsa testvérét és kiderítse, ki ölte meg a családját.

Ajánló

A fantasy szerelmesei örülhetnek, a tavaszi szezon igazi kincseskamra. 2016 óta futó manga az alapja. Az animálást az ufotable készíti, aminél igazán szép munkát szoktak végezni és a *Fate* filmekről híresek mostanában, de a *God Eater* és a *Touken Ranbu* szebbik sorozata is náluk készült. A zeneszerző igazi nagyágyú, maga Kajiura Yuki, számtalan remek dallam megalkotója. A rendezői székben Sotozaku Haruo ül, aki nagyon sok *Tales of* sorozatot irányított.

Kono Oto Tomare!

manga alapján

Stúdió:
Platinum Vision

Műfaj:
akció, dráma, iskola, shounen

Seiyuuk:
Uchida Yuuma, Namikawa Daisuke, Tanezaki Atsumi

Leírás

A harmadévesek végzése óta Takezou a Koto klub egyetlen tagja marad. Az új év kezdetén új tagokat kell találnia, különben a klub bezár. A semmiből egy új tag érkezik a kihalt klubszobába, így követeli, hogy csatlakozzon a klubhoz. Hogy fogja Takezou életben tartani a klubot és kijönni ezzel a botrányos új taggal?

Ajánló

Ha annyi pénzem lenne, ahányszor egy sulis klubot bezárás fenyeget és meg kell menteni. Húha. Iskolai animék és problémás karakterek kedvelőinek tuti néznivaló. A manga még fut, viszont az anime kapásból két évados lesz. A folytatás októberben fog érkezni. A stúdió eddig még nem sok mindent adott nekünk, a *Servamp*, a *Saiyuuki Reload Blast* és a *Devils Line* írható a számlájukra. Viszont seiyuu fangirlök, figyelem, igazi parádé lesz, Aoi Shota még az openinget is énekli.

Kono Yo no Hate de Koi wo Utau Shoujo YU-NO

visual novel alapján

Stúdió:
feel.

Műfaj:
dráma, sci-fi

Seiyuuk:
Uchida Maaya, Kugimiya Rie, Hayashi Yuu

Leírás

Arima Takuya fiatal diák, akinek az apja különféle kutatások miatt eltűnt. A nyári szünet alatt Takuya egy csomagot kap tőle egy levéllel, melyben leírja, hogy léteznek párhuzamos világok. Takuya először nem hiszi el, de hamarosan rájön, hogy a nála lévő készülékkel tud utazni a dimenziók között. Vajon él még az apja? És ha igen, vajon hol?

Ajánló

A dimenziók között való ugrálás meglehetősen általános téma, de még mindig érdemes rá építkezni. A sci-fi rajongóknak lessenek bele. A cím 1998-ban kapott egy 4 részes hentai OVA-t. A feel. számunkra kedves stúdió, nem kiemelkedőek, de nincs is baj a munkájukkal. A *Hinamatsurit*, a *Tsuki ga Kireit* és a *Dagasi Kashit* is ők készítették. A sorozat egy rendezője Hirakawa Tetsu, aki eddig csak a *Kawa no Hikarit* és a *Zero kara* animét rendezte.

Mayonaka no Occult Koumuin

manga alapján

Stúdió:
LIDENFILMS

Műfaj:
fantasy, rejtély, shoujo, természetfeletti

Seiyuuk:
-

Leírás

Arata Miyako a Shinjuku kerület éjszakai ügyosztályának új tagja. Minden tokiói kerületnek megvan a saját osztálya. Feladatuk az okkult és paranormális tevékenységek felderítése. Arata különleges képessége, hogy érti a nem emberi beszédet. A története ott kezdődik, amikor találkozik egy youkaijal, aki úgy mutatkozik be neki, mint Abe no Seimei a Heian korból.

Ajánló

A misztikum kedvelői érdekesnek találhatják ezt az animét, és a szépfiúk főszereplése okán főként lányoknak ajánlanám őket. A sorozat novemberben egy OVA-t is fog kapni. A manga ebben az esetben is még fut. A Lidenfilms elég vegyes minőséget gyárt, náluk készült az új Arslan, az új *Berserk*, de a *Koi to Uso* és a *Terra Formars* is. A rendező Watanabe Tetsuya lesz, ő irányította a *Schwarzesmarkent* és a *Kimi ga Nozomu Eient*, de dolgozott a *Monsterben* és több *Gundamben* is.

Midara na Ao-chan wa Benkyou ga Dekinai

manga alapján

Stúdió:
Silver Link

Műfaj:
vígjáték, ecchi, romantika, shounen

Seiyuuk:
Waki Azumi, Terashima Junta, Kimura Juri

Leírás

Ao gyermekkorában hatalmas mosollyal mesélte, hogy apja (erotikus regényíró), hogyan választotta a nevét. A az almából, O pedig az orgiából jött. Ez a nap még 10 évvel később is kísérti. Jelenleg egyetlen célja, hogy bejusson egy elit egyetemre és függetlenedjen apjától. Nincs fiatalsága, nincs ideje fiúzni, egészen addig, míg Kijima oda nem megy hozzá és szerelmet nem vall. Visszautasítja. A lánynak végül igencsak merész gondolatai támadnak, így Ao realizálja, hogy apja teljes mértékben hatással van rá.

Ajánló

Úgy vélem, egy perverz vígjátékra számíthatunk ebben az animében és biztos lesz benne pár kínos pillanat. A manga 2015 óta fut. A Silver Link már többször megmutatta, hogy ért a stílushoz, így ennel nem is lehetne jobb kezekben. A rendezői székben Inoue Keisuke foglalhat helyet, akit először láthatunk ebben a szerepkörben, de epizódrendező volt az *Illyában* és a *Mitsuboshi Colorsban*.

Mix: Meisei Story

manga alapján

Stúdió:
OLM

Műfaj:
dráma, romantika, iskola, shounen, sport

Seiyuuk:
Uchida Maaya, Uchida Yuuma, Kaji Yuki

Leírás

A MIX 26 évvel a TOUCH története után játszódik. Uesugi Tatsuya igazi legendává vált, ő tette a Meisei középiskola baseball csapatát híressé. Most ennyi idő elteltével a csapat nem képes sikert elérni és elveszti hírnevét.

Két mostohatestvér, Tachibana Soichiro és Toma célja visszaállítani a csapat régi fényét, hogy bekerüljenek a nemzeti bajnokságba.

Ajánló

Érdekes anime lehet ez, hiszen az előzménye 1985-ben készült. Az OLM főként fiatalabbaknak gyárt tartalmat, mint a *Pokémon*, az *Inazuma Eleven*, és a *Cardfight*. Persze a sport nem áll távol tőlük. A manga még fut, és itt érdemes kiemelni a mangakát, aki Adachi Mitsuru, népszerű sportmangaka. Ő alkotta természetesen a *Touch*-t és a *Cross Game*-et is, ami szintén kapott animét 2009-ben. A rendezést Watanabe Odahiro kapta, aki a *Tokyo Ghoult* is rendezte.

Namu Amida Butsu!: Rendai Utena

játék alapján

Stúdió:
Asahi Production

Műfaj:
fantasy, természetfeletti

Seiyuuk:
Mizunaka Masaaki, Morikubo Shoutarou, Kakihara Tetsuya

Leírás

A háború végén a herceg, aki megvilágosodott, Shaka Nyoraivá vált és megmentette a világot. Sok idő telt el azóta. Mara szerződést köt az ördöggel, hogy bosszút álljon Shakán, kinek csapata a tizenhárom buddha és két jóindulatú istenség, Taishakuten és Bonten, akik megvédik a dharmát. Harcolnak Mara ellen, hogy megvédjék az embereket. A csata tehát Mara és a buddhista istenek között elkezdődik.

Ajánló

A kép alapján ez a bishik harca lesz, szóval lányok előnyben. Nem is csoda, hiszen játék alapján készült. A stúdió elég kicsi, és nincs is igazán nagy művük, a *Million Doll* és a *Himegoto*, ami ismerősen csenghet. A rendező Oguro Akira, akinek ez lesz az első rendezése, de dolgozott már az EVA-ban. Nagy látványra ne számítsunk.

RobiHachi

original

Stúdió:
Studio Comet

Műfaj:
sci-fi, űr

Seiyuuk:
-

Leírás

Neo Tokió a távoli jövőben, amikor már más bolygókon is élünk és földönkívüliekkel is találkoztunk. Robby Yarge-re, a szabadúszó íróra rájár a rúd. 30 év körüli, munkája, magánélete romokban,

Egy nap ellopják a táskáját és Hatchi Kita segít neki visszaszerezni. Látszólag ismerettségük eddig tartott, ám Hatchi újra feltűnik, mint behatjó Egy macska-egér harc kezdődik, amiben Robbynak menekülnie. Úgy gondolta, hogy elszökik egy távoli bolygóra, ám Hatchi is ott van az űrrepülőn.

Ajánló

Egy sci-fi kaland, ami felüdülés ennyi fantasy közt. Izgalmasnak ígérkezik a műfaj rajongóinak. Pasik az élvonalban, szóval ismét a hölgyek örülhetnek. Vélhetőleg lezárt animét kapunk az original típusnak köszönhetően. A stúdió régi motoros már, az utóbbi években ráálltak a bishis cuccokra, mint a *Bulove*, de a *School Rumble*-t is ők vitték képernyőre. Rendezőnek Takamatsut Shinji találták meg, aki szintén régi arc, a *Grand Blue*-t, a *Gintamát* és a *Sakamoto desu ka?*-t is ő irányította. Bevallom *Space Dandy* szagot érzek.

Sarazanmai

original

Stúdió:
MAPPA, Lapintrack

Műfaj:
démonok, természetfeletti

Seiyuuk:
Horie Shun, Uchiyama Kouki, Murase Ayumu, Suwabe Junichi, Miyano Mamoru

Leírás

Egy nap három középsulis diák, Yasaka Kazuki, Kuji Toi és Jinai Enta találkozik egy kappa szerű lénnyel, Keppivel, aki a Kappa királyság leendő uralkodója. Keppi ellopja a diákok shirikodamáját (misztikus szerv, amit az ánuszon keresztül lopnak el) és Kappává változtatja őket. Keppi elmondja, hogy ha újra emberek akarnak lenni, akkor össze kell kapcsolódniuk „úgy” és elhozni a zombik shirikodamáját. Eközben két rendőr, Niiboshi Reo és Akutsu Mabu megpróbálnak csinálni valamit a rendőrállomáson, ahol vannak.

Ajánló

Meglehetősen eredeti történet, valljuk be, és ha hozzátesszük, hogy ez mind annak az Ikuhara Kunihikónak a fejéből pattant ki, aki az *Utena*, a *Mawaru Penguindrum* vagy a *Yuri Kuma Arashi* animék alkotója, egyből ismerjük az alapstílust. Jah, és a *Sailor Moonok* nagy részét is ő rendezte. A Mappa munkájával nem lesz gond, a Lapintrackkal pedig már dolgoztak együtt a *Yuri on Ice!* kapcsán.

Senryuu Shoujo

manga alapján

Stúdió:
Connect

Műfaj:
vígjáték, iskola, shounen, slice of life

Seiyuuk:
Hanazawa Kana, Hatanaka Tasuku, Kuno Misaki

Leírás

Yukishiro Nanako aranyos, vidám, középsulis lány, egy fura szokása van, verbális kommunkiáció helyett senryuukat (a haiku egy fajtája) ír. Így fejezi ki gondolatait. Busujima Eijivel az irodalom klub újoncait istápolja. Habár Nanako nem beszél, a senryuu erejével igazán kedvelhető párt alkotnak és nem okoz nekik gondot, hogy élvezzék az iskolai életet.

Ajánló

Ez egy egészen kellemes school life-nak ígérkezik, kicsit talál feldobja az amúgy sablonoktól hemzsegő stílust. A manga 2016 óta fut, az animációt pedig a Connect fogja végezni, ami a *Strike the Bloodot* és a *Chaos Dragont* is animálta. Rendezni Jinbo Masato fogja az animét, aki az *Isekai Shokudout*, az *Illya 2*-t és a *Chaos;Childot* is dirigálta.

Sewayaki Kitsune no Senko-san

manga alapján

Stúdió:
Doga Kobo

Műfaj:
vígjáték, romantika, természetfeletti

Seiyuuk:
-

Leírás

Nakano, egy kizsákmányoló cégnél dolgozó üzletember mindennapi életébe egyszercsak behatol egy 800 éves róka, fiatal lány alakban, aki a Senko névre hallgat. Akár főzésről, takarításról vagy különleges szolgáltatásról van szó, ő gondját viseli és megkönnyíti a kimerült alkalmazott életét.

Ajánló

Kezeket fel, aki munka után egy rókalány gondoskodására vágyik. Akit érdekel, hogy nézhet egy ilyen ki, az lessen bele az animébe. A Doga Kobo a kislányos animék nagy szakértője, ott az *Anima Yell*, vagy a *New Game!*, de a hölgyeknek is kedveztek már a *Touken Ranbuval*. A rendező Koshida Tomoaki, aki a *Tokuen Ranbut* irányította, ezenkívül epizódrendező volt pl. az *Acchi Kochiban*.

Shoumetsu Toshi

játék alaján

Stúdió:
Madhouse

Műfaj:
akció, kaland, dráma, fantasy, rejtély

Seiyuuk:
Hanazawa Kana, Sugita Tomokazu, Shamoto Haruka

Leírás

Egy nap egy város hirtelen eltűnik. Takuya a profi futár és magányos farkas találkozik Yukival, az eltűnt város egyedüli túlélőjével. Ők ketten Yuki apjának levele okán elindulnak az eltűnt város, Lost felé. Azonban váratlan akadályok gördülnek eléjük, és Yuki számára a valóság megdöbbentő. Egy rejtélyes csoport mozgolódik a háttérben és összeesküvések látnak napvilágot. Takuya és Yuki, akik kezdetben idegenek voltak, az utazás alatt összekovácsolódnak és kibogozzák Lost város rejtélyét.

Ajánló

Kaland, utazás és sok-sok rejtély, amit reméljük, kielégítően megmagyaráznak. Bár valószínűbb, hogy inkább bedobják a dolgokat random, de attól még lehet izgalmas. Azt mindenesetre reméljük, hogy a Madhouse több figyelmet fordít a megvalósításra, mint ahogy azt a Boogiepopnál tette. A rendező szeret komolyabb darabokat irányítani, mint az *Aoi Bungaku Series* és az *Onihei*. A seiyuukre is érdemes ránézni, mert szép csapat.

Folytatások a tavaszi szezonban!

Bungo Stray Dogs 3

Diamond no Ace: Act II

Han-Gyaku-sei Million Arthur 2

King of Prism: Shiny Seven Stars (TV)

Kiratto Pri☆chan 2nd Season

One Punch Man 2

Shingeki no Kyojin 3 part 2

Youkai Watch (2019)

Szezonos animékről

Írta: Catrin, Venom, Hirotaka, pintergreg

Boogiepop 2019; Dororo; Doukyonin wa Hiza, Tokidoki, Atama no Ue.; ekoda-chan; Endro; Girly Air Force; Index 3; Kaguya-sama; karakuri circus; Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru; Kouya no Kotobuki Hikoutai; manaria friends; Papa datte, shitai...; Piano no Mori 2; Watashi ni Tenshi ga Maiorita!

Catrin véleményei

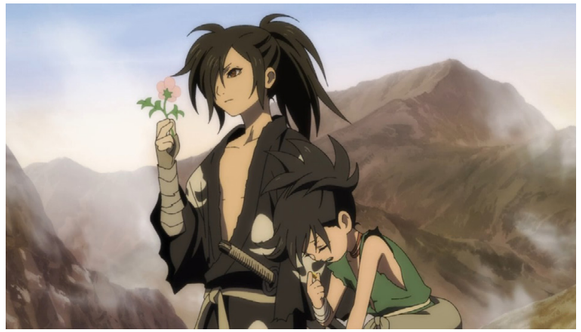
Hú, valahogy most nagyon gyorsan elrepült ez a téli szezon! Mondjuk nem is követtem sok címet, és azokon egy kivételével egész jól szórakoztam. Ez az egy bűnös az új *Boogiepop*, ami olyan szinten rossz történetvezetésileg, rendezésileg, karakterhangsúlyilag, hogy egyszerűen nézhetetlen. Szinte minimálisan sem képes lekötni, nem is szívesen írnék róla többet, Hirotaka amúgy is még kifejti pár oldallal arrébb… Annyi pozitívumot tudok mondani, hogy az openingjét és az endingjét is kedvelem. Beértem volna ezzel a két anime music videóval.

Azon gondolkodtam még a cikk írása és NewPlayer aktuális mangaajánlásai mellett, hogy lehet írnék a mangarovatba is egy hasonló, véleményező cikket, mivel már több mangát is követek havonta. Van, amit japánul meg is veszek, mert angolra lassabban fordítják. Ha érdekelne egy ilyen mangás „jelentés” is az AniMagazinban, kérlek, *szavazz itt*.

Dororo

Azt hiszem, ezt a címet sikerült ebben a számban túltolnunk. De mit tegyek, egyszerűen címlapért kiáltott! Ráadásul amellett, hogy sikeresen begyűrtem minden darabját, amit a magazin elején igyekeztem kivesézni/reklámozni, itt a szubjektívben Hirotaka és Venom véleményét is megismerhetitek!

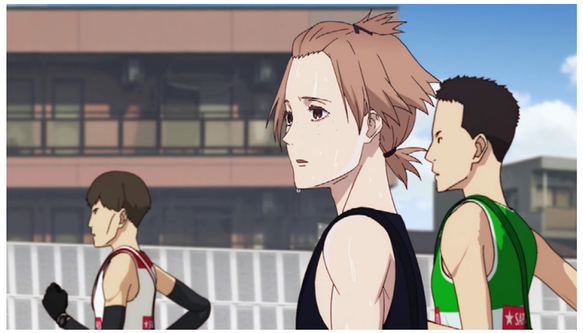
Ezért most én itt nagyon röviden csak arról írnék, hogy számomra végül is melyik Dororo variáns lett a kedvenc és hogyan értékelném ezeket. Bár még nem ért véget az új sorozat (így a májusi, sőt, talán a júliusi számunkban is visszatérünk még rá), de az eddigi menete és hangulata alapján a következőket érzem: jól módosította a mangát, igényes adaptáció, ha a végére így marad, sőt még többet hozzáad, akkor már biztosra mondhatom, hogy jobban kedvelem, mint az eredetit. Persze animében annyi minden hozzájön az élményhez: audiovizualitás, ugyebár! De mégis sok mangánál, regénynél úgy érzem, hogy az anime adaptáció sehol sincs hozzájuk képest. A Dororo esetében ez nincs így. A manga eléggé kis egyszerű, egynek elmegy érzést keltő, kissé kapkodós és felelőtlen zárású. Viszont imádtam Tezuka retró rajzát nézni, és összességében ez a 4 kötetnyi hossz is elég volt nekem a történetből, még ha már írtam is itt-ott, hogy a nagyobb mélység és kifejtés is jól áll neki.



Tehát a manga nálam 6/10 körüli kategória. Az új sorozatot eddig egy kellemes 7/10-nek érzem, de még van esélye feljebb tornázni, még többet nyújtani, hiszen csak a felénél járunk. Az openinget megszerettem, az ending megy a kedvencek közé, a látványa tetszik, a történet feldolgozása eddig jó mederben folyik, szerintem később még csak jobb lehet. A karakterek azok, akik okésak, de különösebben nem kaptak el ebben az új változatban. Ellenben a régivel, és akkor itt jön az én eddigi Dororo kedvencem, a fekete-fehér sorozat! Ugyan a rém egyszerű epizódfelhozatalával, shounen dolgaival, 1-2 érdektelen sztorijával ezt is 7/10-re pontoztam, de a hangulata, a mókás és régi vizualitása, a zenéi és a kis imádnivaló Dororo jobban szórakoztatott, mint az új. Sokat vigyorogtam rajta, időnként még az epizódszereplőkön is. Szerintem jó élmény megismerni egy ilyen régi változatot is.

Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru

És itt az én szezonkedvencem, a maratonozó egyetemista csapat! Így a sorozat második felében, az edzések után végre elérkezett a verseny. 10 futó, akik beleadnak mindent, hogy teljesíteni tudják a saját távjukat. Imádom ezt a bandát, mindegyik karakter az ember szívéhez nő közben… ráadásul a verseny alatt még inkább ráfókuszálnak az egyes szereplőkre. További jellemvonásokat, gondolatokat, múltat kapunk hozzájuk, de csapatként is sikerül jól működniük. Külön tetszettek így az ikrek, akiket végre nem együtt nézhettünk, árnyalódtak kissé.



De személyes kedvencem még mindig Ouji, akivel a legkönnyebb azonosulnom. Öröm nézni, ahogy törődnek egymással, szurkolnak, kitartanak, még ha elképesztően nehéz is.
Ez egy nagyon erős és szerethető sportanime, és bár vannak szokásos elemek, drámai pillanatok, de az egész hangulata miatt valahogy nem érzem sablonos shounenkedésnek. Illetve abban is hozza elvárásainkat a sorozat, hogy a valóban évenként megrendezett Hakone Ekiden maratonról is kielégítő képet kapunk. Jól összehozta ezt az animét az I.G. És remélem, lesznek még Miura regényadaptációk a jövőben!

Piano no Mori 2. évad

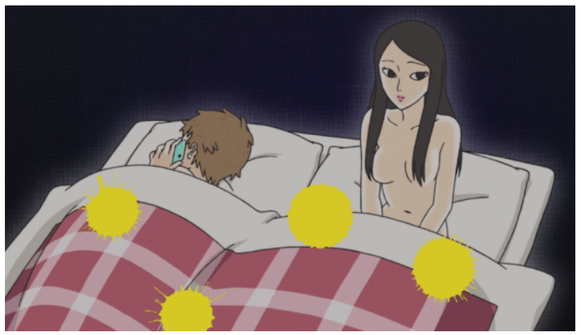
SSzinte teljesen Hirotaka véleményével értek egyet, csak nekem talán egy kicsit jobban tetszik. Hozza az első évad hangulatát, bár itt kevesebb minden történik, de jó látni, ahogy az egyes karakterekre hat a verseny. Főleg Amamiya és családja ráeszmélését szeretem a vereségre. Anynyiból kellemesebb ez az évad, hogy eddig nem nagyon volt az irritálóan rosszul festő 3D animáció, de ezek a folyamatos állóképek sajnos csak egy fokkal jobbak. Helyette, amit igazán utálhatok az a közönség néha nevetséges kinézete vagy az a szimbolika, amivel a dallamok az emberekhez szállnak. Rémes.

A zongorajáték viszont most is elsőosztályú, a versenyt is szeretem követni, Kai karaktere egy tünemény, ráadásul jól szórakozom az Amamiyával való brománcukon is. Már-már shippelem őket. Kár, hogy ez a cucc nem BL!

Viszont még mindig jónak gondolom, hogy ez a manga is kapott egy teljes adaptációt.

Rövidek

A **Papa datte, Shitai...** a maga 8 részével végül egész kis korrekt anime lett, már szigorúan ebben a hentai-josei-yaoi felhozatalban. Úgy értem, itt nem voltak annyira buták a karakterek, mint az előző sorozatokban általában a lányok. A szivárványcsalád megjelenése, a meleg kapcsolat vállalásának kérdése minimálisan, de előjött.



A röpke, gyerekkel eltöltött pillanatok aranyosak voltak. A yaoi jelenetek viszont szokásosan gagyik. Úgy értem jó, hogy mutatják, amit kell, csak jó lenne szebb kivitelezésben nézni. Így hozza az egyszerű, olcsósága miatt kínos hentai érzést. De ez valahol még így is a jobbak között van.

Az **Ekoda-chanról** nehéz nyilatkozni, ezt látni kell! Nagyon rövidke szeleteket láthatunk női gondolatokról, szituációkról, kapcsolati és interakciós nehézségekről. Egy slice of life kiszólás az egész, kicsit semmitmondó vagy nagyon ismerős, mégis kíváncsian vártam a részeket, 1-2 meg is nevettetett. Ugyanakkor szumma felejthető, mondjuk a 11. rész kórusát aligha tudnám kiverni a fejemből. Ami inkább érdekes ebben a szösszenetben, az a vizualitása. Mindegyik epizódot más rendezte, más módszerrel, animációs megvalósítással, és részenként más seiyuu alakítja Ekodát is. Az epizódok utáni 20 perces beszélgetés a készítőkkel néha unalmas, néha túl japános, de akit érdekel az ilyesmi, annak érdekes lehet.

Tavaszi szezonból, amiket követni fogok:

- **Sarazanmai** - új Ikuhara cucc, ráadásul fiúkkal és BL gyanús felhanggal, ALAP!
- **Shingeki no Kyojin 3/2.** - ERURI-TIME! A mangában szerintem ez a legepicebb arc.
- **One Punch Man 2.** - remélem mókás lesz, mint az első évad.

Csak ennyi? Na, majd meglátjuk.

Venom - 2018/2019 Téli Ajánló

A tavaly őszi brutálisan erős felhozatal után nagyon kíváncsi voltam, hogy a stúdiók mit tartogatnak az idei év indítására. Az már most biztos, hogy nem lett annyira izgalmas, mint azt reméltük, de a kezdeti bukdácsolás után, azért a legtöbb sorozat magára talált és egy kifejezetten szép felhozatal kerekedett ki. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már lényegében vége is a szezonnak, de miközben ezeket pötyögöm, még csak félúton tartunk, így a végére tartogathat még pár meglepetést a téli leosztás, de azért nagyjából már most látjuk, mik is sikerültek és mik azok, amelyek elbuktak. Én szokásosan igyekeztem egy kicsit a kevésbé kommersz sorozatok közül válogatni, így jó pár nagyon népszerű cím most kimarad, az olyanok, mint a Tate no Yuusha no Nariagari (ami szerintem egy végtelenül klisés és átlagos isekai) vagy a Yakusoku no Neverland (nem tudtam valahogy rákattani, lehet a baromi ronda rajza miatt) és a Mob Psycho 100 II (sajna nálam az első sorozat is kimaradt, egyszer pótlom). És, hogy még párat említsek, amik majdnem bekerültek az ajánlóba, de a végén mégsem, mint a Gotoubun no Hanayome (hárem, ötös ikrekkel, néha egész vicces), Kemurikusa (érdekes és elvont scifi...lenne, ha a főszereplő nem lenne ennyire irritáló…, de tényleg, az ember ingert érez, hogy szívlapáttal csapkodja, amíg mozog) és a Kemono Friends 2 (lényegében a szezon szégyenfoltja, az előző számban már kifejtettem, miért).

Most jöjjön az én 5 kedvencem, melyeket (majdnem) bátran ajánlok mindenkinek!

1. Dororo

A legendás Tezuka Osamu 1960-ban írt mangájának modern feldolgozása. A Dororót már számtalan formában sikerült adaptálni az évek alatt, készült belőle élőszereplős film, TV sorozat (még fekete-fehérben) és Playstatiton 2-esre egy egész korrekt hack'n slash játék is. A Dororo amolyan igazi klasszikus shounen alkotás, így sok újdonságot nem szabad várni tőle, hiszen lényegében ebből merítkezett számtalan mangaka az elmúlt 50 évben.

A történet nem túl bonyolult, bár egészen rendhagyó. A szamurájok és a nagy háborúk korszakában játszódik, ahol a kisebb fejedelmek vívják a végtelen népirtó csatáikat. Az egyik hadúr, hogy biztosra menjen, felajánlja a még meg sem született gyermekének testrészeit 48 démonnak, a hatalomért cserébe. Meg is születik a gyerek,

akinek szinte mindene hiányzik, keze, lába, bőre, szeme, füle stb. de valami csoda folytán mégis életben marad, majd -az apja tudta nélkül- egy mózeskosárban a folyóra bízzák a további sorsát. Egy különös orvos veszi gondjaiba, elnevezi Hyakkimarunak és idővel mindenféle protézisekkel pótolja a fiú hiányzó részeit. Tizenévesen Hyakkimaru elindul, hogy megtalálja a démonokat és útján elkíséri a folyamatosan csacsogó és hiperaktív kis tolvaj, Dororo. Vándorolnak, keresztül a véráztatta Japánon és, ahol tudnak segítenek a helyieknek, némi ételért és pénzért cserébe. Vagy legalábbis próbálnak. Minden egyes démon után, melyet Hyakkimaru megöl, visszakapja az egyik ellopott testrészét, így, ahogy haladnak útjukon, úgy válik belőle egyre inkább igazi ember.

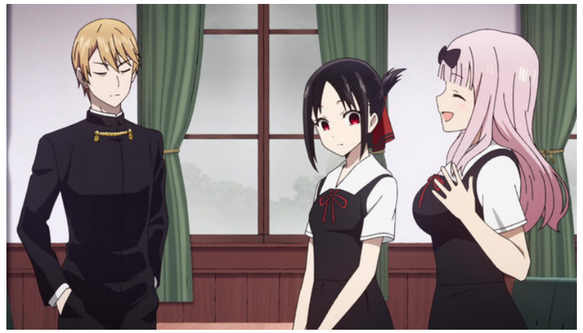
A 24 részesre tervezett sorozat borzasztóan igényes és szórakoztató, szinte nem is érződik rajta, hogy több mint 50 éves a történet. A látvány nagyon ott van, a szinkron (főleg Dororo, mivel Hyakkimaru nem túl beszédes hangszálak hí-

ján) nagyon profi és még az sem bosszantó, hogy lényegében a klasszikus „monster per day" klisét követi.

Mivel elég véres és naturális, ezért inkább picit idősebbeknek ajánlom, de nekik nagyon.

2. Kaguya-sama wa Kokurasetai: Tensai-tachi no Renai Zunousen

Kicsit könnyedebb vizekre evezve térjünk is át az idei első „komolyabb" romantikus komédiára, melynek az alcíme: „a szerelem egy háború". Persze ezt a harcot nem fegyverekkel vívják hőseink, hanem a legabszurdabb intrikákkal és verbális csatákkal. Adott egy puccos iskola diákelnöksége, élén a szegény családból származó, de ennek ellenére szinte hercegi megjelenéssel bíró Shirogane Miyuki, aki nem csak a suli legjobb tanulója, de egyben a diákelnök is. Az alelnök és egyben a címszereplő, Shinomiya Kaguya szintén, mint valami hercegnő, elképesztően okos, gazdag és népszerű.



Párosukat az egész iskola csodálja, ők az igazi álompár. Legalábbis az emberek képzeletében. Hőseink ugyanis a szerelemben kevésbé szerencsések, amit leginkább a saját abszurditásba átcsapó büszkeségüknek köszönhetnek. Miyuki és Kaguya szerelmesek egymásba, nincs is kétség, de ezt bevallani a másiknak képtelenek. Egy dologra várnak, hogy a másik tegye meg az első lépést… amit néha (röhejesen) agyafúrt módon próbálnak a másikból kicsikarni. Természetesen a sors nem kegyes, ez sosem sikerül és az esetek többségében elég kínosan végződnek a próbálkozások, amiben nagy szerepe van az elnökség két másik tagjának hathatós „közreműködésének”. Fujiwara Chika, bár alapvetően Kaguya legjobb barátnője, de butasága és hiperaktivitása miatt szinte minden romantikus tervet képes tudatlanul is látványosan porba rombolni. Ishigami Yuu pedig pont az ellentéte, egy lusta, cinikus és gyáva srác, aki mindig a legrosszabb helyen és időben kerül elő és mond valami olyat, ami azonnal megöli a hangulatot.

Mint azt ezek után leszűrhettétek, itt semmi komolyságra nem szabad számítani, viszont annál több nevetésre. Nagyon szerethető kis sorozat, meglepően kreatív vizualitással körítve, simán a szezon egyik legjobbja és csak ajánlani lehet.

3. Endro~!

Az őszi szezonban futott a Release the Spyce sorozat, amire azt mondtuk, hogy lényegében Yuru Yuri x Princess Principal, vagyis nagyon aranyos kislányok nindzsáskodnak, akkor a mostani Endro (avagy Endroll) a Yuru Yuri x Dragon Quest. A két sorozatot igazából egyetlen személy köti össze, Namori, akinek nagyon jellegzetes rajzstílusa (és humora) mind a kettőnek a fénypontja. Aki látta már a Yuru Yurit az pontosan tudja, hogy itt mire számíthat: sok-sok szellemes és fárasztó poénra, nagyon színes és cuki karakterekre, na és töménytelen mennyiségű kikacsintásra, jelen esetben a videojátékok irányába. Lényegében egy abszurd és cukormázas szerepjáték paródia, ahol senkit és semmit nem lehet komolyan venni. Imádnivalóan fricskázza ki a klasszikus jrpg-s kliséket, és hangosan nevet a saját abszurditásán is néha. Nekem valamiért folyamatosan az ősklasszikus Dragon Half jut róla eszembe.

A történet igazából nem is lényeges, adott egy kisebb kezdő kalandozó csapat (négy butuska, de aranyos kislány és egy token minisárkány), akik majd egyszer legyőzik a hatalmas és gonosz ősdémont… de, hogy miért rakom ezt jövőidőbe? Nos, van azért egy kis csavar, ugyanis az egész történet azzal indul, hogy éppen legyőzik, de valami félre megy és a hatalmas és gonosz ősdémon visszakerül a múltba, mint egy pici aranyos démon kislány. Jah, és természetesen egy kalandozó iskolának lesz a tanára… ott, ahol a hőseink is tanulnak éppen… na a többit képzeljétek el. Vagyis, nézzétek meg inkább! Garantáltan vigyorogni fogtok rajta.

4. Watashi ni Tenshi ga Maiorita!

Doga-Kobo, egy stúdió, ami szinte legalizálta a pedofíliát. Na jó, nem, csak viccelek, de az tény, hogy imádják a nagyon aranyos kislányokat, akik nagyon aranyos, na meg persze vicces dolgokat csinálnak. Én szeretem a Doga-Kobót, mert soha nem lépnek át egy határt és olyan egyértelműen humorra veszik az egészet, hogy még az FBI pedokommandója is mosolyogva legyint egyet. Ilyen felvezetés után most mit vártok?

A Wataten egy csapat kislányról szól, akik nagyon aranyosak és nagyon aranyos dolgokat csinálnak. Mint például sütit esznek, meg vásárolnak, meg még több sütit esznek, és cosplayeznek, mert az egyik kislány 18 éves leszbikus(?) nővére beleszeret az egyik 10 éves kislányba és folyamatosan szexi ruhákban fotózza és sütivel kenyerezi le és… ...hűha…

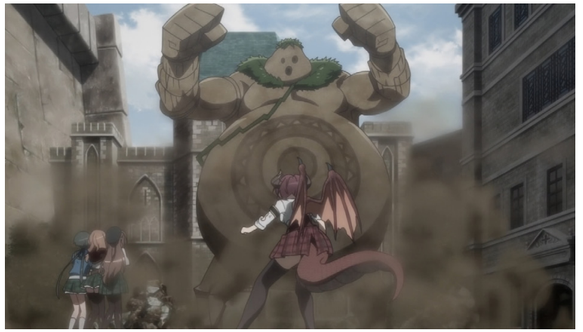
Oké, oké… ez a sorozat nagyon betegnek tűnik elsőre, sőt másodjára is, pedig valójában iszonyatosan ártatlan kis bohóckodás az egész. Egy percig sem szabad komolyan venni, akárcsak a tavalyi Uzamaidet, mert ez egy kicsit fekete (bár leginkább színes-szagos) komédia. Akinek ez a téma nem tetszik, vagy botrányosnak tartja, az kerülje el, jó messzire. Akik viszont szeretnének egy tényleg cuki „slice of life” sorozatot látni, azok adjanak neki egy esélyt, mert szerintem teljesen korrekt darab, amin jókat lehet mosolyogni, bár esélyesen pár hónap múlva emlékezni sem fogunk rá, de addig remek szórakozás.

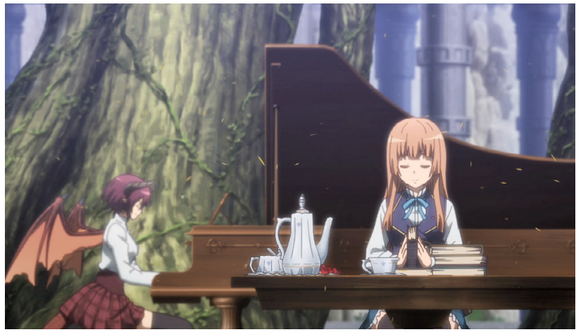
5. Manaria Friends

Avagy „Rage of Bahamut: Manaria Friends” vagy „Mysteria Friends”... mindegy is. Ez a sorozat nagyon nehezen akart megszületni, évekkel ezelőtt bejelentették, majd folyamatosan halogatták, és az sem volt biztos, hogy valaha megjelenik. Mikor végül jött a hír, hogy idén végre a TV-be kerül, már mindenki a vállát vonogatta, hiszem, ha látom elven. De most itt van, kicsit megtörve és megrövidítve, de mégis teljes pompájában. De miről is van szó? A Manaria Friends amolyan spinoffja, vagyis melléktörténete a Rage of Bahamut sorozatnak/játéknak, melyhez nagyon laza szálakkal kapcsolódik. Lényegében egy teljesen önálló kis sorozat, de azért ezt jó tudni róla. És hogy miről is szól?

Hááátőőizéééé…. komikus, de nagyon nehéz lenne bármilyen történetről beszélni. Adott egy fantasy iskola, benne sok tanulóval. A két főszereplő Grea és Anne, az előbbi egy meglehetősen félénk, félsárkány hölgy, a utóbbi pedig egy hatalmas varázserővel bíró, kissé lázadó természetű ifjú hercegnő. Minden egyes epizód kettőjük kapcsolától szól, ahogy egyre jobban elmélyül a… barátságuk.

Jól van, essünk túl rajta: ez a sorozat akkora yuri-bait, hogy az már komolyan ordítóan pofátlan. A két lány (főleg Anne Greát) úgy környékezi egymást megállás nélkül, hogy azt iszonyatosan nehéz „csak barátságnak” elkönyvelni. Olyan szinten, hogy valahol a 7. rész környékén már felcsattantam, hogy „menjetek már szobára könyörgöm!”. Húzzák itt az ember idegeit. Persze viccelek, de valahol érezhető, hogy a készítőknek ez a szándéka. Nagyon más nincs is, hiszen nagyrészt kimerül minden rész abban, hogy Anne és Grea vásárolnak, könyvtárban bújócskáznak, a tavon csónakáznak, stb-stb. Közben néha történik ez-az a környezetükben, de szemmel láthatóan a készítőket sem foglalkoztatta komolyan a dolog.





És akkor jöhet a kérdés, hogy miért is szerepel az ajánlóban? Nos, mert valami embertelenül gyönyörűen néz ki. És itt most a KyoAnit és P.A. Works-öt megszégyenítő látványról beszélek! Azok a tájképek, azok a színek, effektek, hátterek, kosztümök és minden egyebek. Valami tömör gyönyör az egész. Nem tudom a CygamesPictures-nél ez lesz-e a standard innentől, de ha igen, akkor engem megvettek. Érdemes megnézni akkor is, ha nem vagytok oda a kissé céltalan „yuri”-ért, mert a látvány és hangulat szinte feledteti a történet teljes hiányát. Tényleg csak azt bánom, hogy nem kapott valami izgalmasabb körítést, mert így sajnos kevesekhez jut el, pedig meg lett volna benne a potenciál, hogy akár a szezon egyik legjobbja legyen. Reménykedjünk egy folytatásban!

Ez lett volna az én személyes kis kedvenceim listája, és remélem, hogy az áprilisban induló tavaszi szezon azért legalább ezt a szintet tartani fogja! Hamarosan kiderül, addig ezeknek ugorjatok neki, ha még nem tettétek meg!

Hirotaka véleményei

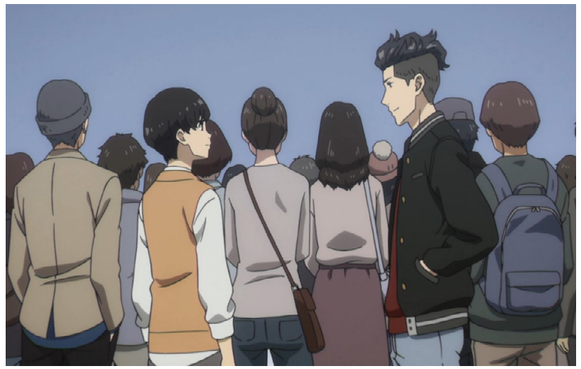
Valahogy az elmúlt időszakban elszakadtam attól az örvénytől, hogy mindenképpen valami népszerű cuccot nézzek. Egyszerűen csak végignézem a chartot és döntök hangulatomnak, kedvemnek megfelelően. Persze azért egy-két kötelező mindig belejön, de egyszerűen muszáj olyat is választani, ami tuti, hogy nem lesz népszerű. Persze néha azért beleválaszt az ember, de alapjában véve egész tetszetős darabokat fogok ki néha.

No, de lássuk, mit kaptunk most a téli szezonban, aminek egy-két részen belül vége.

Boogiepop 2019

A Boogiepop regénye rendkívül népszerű a szigetországban, és talán meg is van az oka rá. Mi viszont itt nyugaton, akik csak az animét látták/látják tétlenül tárjuk szét a kezünket és kérdezzük, hogy mi ez a hulladék, kérem? Megjegyzem jogosan. Még újrahasznosítani sem érdemes. És ez az utolsó mondat különösen igaz, hiszen idén megpróbálták újrafelhasználni a címet. Nem sikerült!

A Boogiepop 2000-es animéje negatív irányban hagyott mély nyomot bennünk, így az idei újrakevert és ezúttal regényhű változatnak nem volt nehéz feladata, hogy túlmutasson elődjén. Ám úgy tűnik, ez a szint is túl magas volt. Örülhetünk, nem lett rosszabb...talán. A történet - már ha lehet annak nevezni - epizodikusan próbálja kitágítani Boogiepop legendáját, ami nem lenne nehéz feladat. Viszont az érdektelen, unalmas karakterek, a csapongó történetvezetés, teljesen súlytalan, semmitmondó szituációk igencsak az ellen játszanak, hogy élvezni tudjuk ezt az animét. Erre csak rájátszik a pocsék grafika. Részletszegény környezet, mintha egy olcsó színdarab díszletét néznénk, arcokat mutató közeli képek, amik távolabbi nézetből hiányoznak. Én a Madhouse helyében elbújnék szégyenemben, hogy ilyet adok ki a kezemből. De ha meg akarták mutatni a világnak, hogy kell rossz animét gyártani, akkor sikerült. A baj az, hogy ebből már túl sok van. Szinte kéri az anime, hogy ne figyeljünk, mert unalmas események jönnek, komolyanvehetetlen párbeszédekkel. Lehetne ez egy jó urbán fantasy. Nem tudom, hogy működik regényben, de animében gáz.



Dororo

A Dororo a szezon egyik legkülönlegesebb és legsikeresebb darabja, amit vitán felül meg is érdemel. Kaptunk egy szuper, történelmi kalandanimét, papírlap egyszerűségű történettel ugyan, de mégis nézeti magát. Ehhez hozzácsapódnak a karakterek, akikkel néhány perc alatt, már a szimpátia kerülget és be is kebelez.

Szeretjük, ha egy stúdió egy régebbi címhez nyúl vissza, úgy, hogy azt tiszteletben tartva készít el egy remake-et. Az előbbi Boogiepop a rossz példa, a Dororo viszont a jó. Ráadásul itt egy 60 évvel korábbi címről van szó.

Hamar kiderül, hogy a mangát és a régi animét alig követi, mégis, mivel azok sem mutatják be teljesen Hyakkimaru démonfelszeletelő kálváriáját, így nem érdemes ezen felkapni a vizet.

Egy ilyen anime esetében, ahol 50 év választja el az elődtől, fontosabb kérdés, hogy az aktualizálása mennyire rondít bele a hatásba. Szerencsére remek munkát végeztek a Mappánál (mondjuk el is várjuk), és bár a hangulat értelemszerűen más, mégis a régit tiszteletben tartva sikerült elkészíteni. Több ponton összemostak eseményeket, és kevesebb magic került bele az új verzióba. Külön plusz pont, hogy 24 részt kap, amiben kielégítően lezárható a történet. Negatívumként nem is tudom mit mondhatnék, talán, hogy nem tetszik az opening. Bár mi tagadás van egy hangulata, amikor az első jelenetben meghal egy karakter, majd felcsendül a „Party is Over” sorral kezdődő nyitány.

A grafika teljesen a helyén van, igazán nem lehet fújjogni rá. Javaslom, olvassátok el a bemutatónkat a magazin elején.

Girly Air Force

Egy kicsit csalódás lett ez a cucc, viszont tény, hogy nem is vártam, hogy elszálljak tőle. Alapfelállásban eléggé hasonlít az Arpeggióra, viszont az sokkal szórakoztatóbb, komplexebb, tartalmasabb, akciódúsabb. Ez viszont olyan egysíkú, mint egy papírzsebkendő. A száradó ruhák bambulása is nagyobb élvezet. Mintha úgy álltak volna neki ennek az animének, hogy nem is volt történeti koncepció. Valljuk be, szerintem azóta sincs. Csináltak valamit, amiben vannak repülők, meg csajok és kész, ohh és lökjünk eléjük valami random ufót, aztán valami csak kisül belőle. Majd egy féllátványos nagy végharc után az anime mehet is egyenesen a már úgyis csordultig tele lévő súlylyesztőbe. Nem igazán érdemes vele foglalkozni.

A légicsata kevés, és az is lehetne menőbb, a karakterek érdektelenek és jellemtelenek vagy leginkább egy lufihoz tudnám őket hasonlítani. Jó, mondjuk a csajok csak MI avatárok, szóval mit várok. Jah, és nem is említettem a nagy fordulatot, hogy az „animák” (kreatív név #1 - Nem!) a Xi-nek (kreatív név #2 - Nem!) nevezett ufókból vannak összetákolva. Annyira váratlan és eredeti, hogy oda sem merünk nézni. (Szarkazmus ON!) De még van kb. 3 rész, az emberiség simán megmenekülhet a kipusztulástól, kinyírjuk a legyőzhetetlen ellenfelet, mert van nekünk 4 okosvadászgépünk.:) Szerintem ezt így engedjük el.

Kouya no Kotobuki Hikoutai

Ez az anime számomra meglepetés, nem azért, mert egy húde összetett mély dolog lenne. Szimplán csak a maga nemében szórakoztató. Alapból kaptunk egy 20. század eleji settinget (amivel engem meg lehet venni), egy kb. kipusztult világban, ahol csak sivatag van. A történet meglehetősen epizodikus, végül is a csajos repülősztag egy-egy megbízását követhetjük. A részek felépítése is tök ugyanolyan, az első felük pofázás, szituációfelvázolás, a másik felük pedig légi harc, ami elképesztően látványos. Jó a kameramozgás és szögek, egészen izgalmas az akció, de inkább csak leköt. Szóval ez sem komplikáltabb egy fakockánál. Talán lesz valami összefüggő dolog a végére, kicsit az dobni fog rajta, mintha felvillantottak volna valami karaktert a sötét oldalon. Amit szokni kell, az a karakteranimáció, ugyanis az 3D, ami a karaktermozgásoknál kissé béna. A repülőzés viszont mindenért kárpótol.

A zene hangulatos, de felejthető, kivétel az op, az fütyürészhető. A csajok szerethetőek, bár sok mindent nem kell várni tőlük, szórakoztatóak. Aki szereti a régebbi repülőket, az csekkolja le.

Piano no Mori 2

Ez az anime a komolyzene, főként Chopin kedvelőinek igazi színfolt, és én magam is nehezen tudom elmondani, hogy miért nem karcol meg, pedig alapjában véve nincs bajom a műfajjal. Az egész annyira lassan vagy mondhatnám, hogy adagio áramlik, hogy az ember, míg nézi, szépen elalszik. Az, hogy 12 részben mutatják be azt az egy árva zongoraversenyt, valahogy kiábrándító vagy inkább hiányérzetet kelt.

Zeneileg szuper a cucc, a karakterekkel sincs különösebb gond, normális, hétköznapi jellemük van. A grafika viszont hááát… erősen vegyes. Különféle szituációkban megfelelően megrajzolták a karaktereket és a környezetet, bár ez utóbbi hihetetlenül statikus és lélektelen. A verseny viszont, hajj, nevetséges. A közönség egy része papírból van, a zongoristákat pedig az első évad 3D-je helyett picture drámával helyettesítették, habár az előbbit sem hagyták hátra a készítők. Egy szó, mint száz, egyszer meg lehet nézni kategória.

Index 3

A harmadik Index második fele, jobbra sikerült, mint az első. Legalábbis tartalmilag. Minden lényeges emberke összegyűlt Oroszország fagyos mezőin és jön a nagy és látványos végfájt. Az anime egyébként mosolyogva lepacsizhat a Durarara utolsó évadával, abban a tekintetben, hogy itt is keveset időzünk egy-egy karakter szálán, mert ugrani kell a következőre, hogy abból a sokból mutassunk legalább egy kicsit. Ezt szerintem itt némileg jobban sikerült megoldani, követhetőbbek az események, ám emiatt célszerű az animét egyben nézni, mint hétről hétre. Így kicsit töredezik a történet áramlásának folyamatossága.

Nem tudom, hogy a light novelhez képest, hol tart az anime, de meglepődnék, ha lezárnák. Az aktuális sztorinak viszont mindenképp vége lesz, a hatalmas, égen úszó, földből kiszakított kereszt szépen lehull majd a porba. Ámen.

A grafika amúgy tartja a színvonalat, ám a hangeffekttel annál több bajom van. Nyakamat rá, hogy az A-1 Pictures „Soundeffects” mappájában csak egy fájl van, az a kontakthibás hangfalra emlékeztető recsegő hang, amit robbanásnál, sziklaomlásnál, házösszedőlésnél, kocsiborulásnál, vécénél, hátvakarásnál egyaránt használnak. Már az Apochryptánál is szánalmas volt, itt sem jobb. Letölthetnének pár újat. Kicsit lassan, szedett-vedetten indult be ez az anime és a közepén kimondottan érdektelen lett számomra, de most ezek az oroszországi kalandok egészen izgalmasak. Ha pedig ez véget ért, várjuk a Railgun folytatást és Accelerator külön produkcióját.

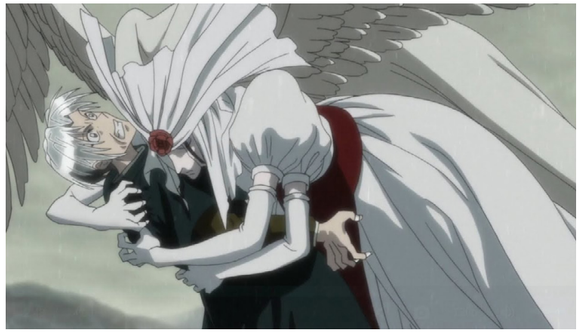
Karakuri Circus

A Circus számomra egy nagy meglepetés, pozitív értelemben. Az első arc eléggé tetszett, de azt hamar lezárták, a második pedig már kicsit ugyan laposan indult, de hamar magára talált és hétről hétre várom a részeket. Ahogy haladunk előre a történetben, folyamatosan derülnek ki a dolgok és a kezdeti őslevesből rájövünk, hogy szépen fel van építve a karakterek evolúciója, kapcsolatai, és a történeti egységek nagyon szépen össze vannak kötve, mint a nagyi pulóvere. Igaz, ezt csak így 21 rész után jelentem ki. Igazából ezt is egybe jobb nézni, mert akkor még könnyebben átláthatjuk a dolgokat.

A manga ráadásul befejezett és ezt végigadaptálják 36 részben, tehát még van 12. Ez egy nagyon pozitív dolog. A karakterdizájn nagyon egyedi, nem lehet máshoz hasonlítani, az egyetlen zavaró pont, hogy Francine leszármazottai mind ugyanúgy néznek ki.

Pár szóban azért ezúttal írnék a sztoriról, mert érdemtelenül fog a feledés tengerébe merülni az anime. Adott egy gyerek, Masaru, akire nagyapja halála után vadásznak az öröksége miatt. Őt a Zonaphának nevezett betegségben szenvedő Narumi és egy ezüst hajú hölgyemény, Shirogane menti meg. Ez a betegség amúgy gyógyíthatatlan, de Narumi útnak indul, hogy az eredeteként ismert Midnight Circust elpusztítsa és megállítsa a kórt, persze ez csak szükséges, de nem elégséges feltétel a végjátékhoz. És szép lassan kiderül, honnan is ered a vírus, miért van sok ezüst hajú karakter, miért ilyen a hajuk és, hogy még nagyon sok mindenkinek mi köze van a kórhoz, egymáshoz és a bábokhoz. Mert itt azokkal harcolnak, kellően shounen stílusban, de szerencsére az erre jellemző túlnyújtás nélkül. Éljen! Emellett tele van „ahaaa, persze” momenttel, de ezt betudjuk az alkímiának, mert az is fontos szerepet kap a történésekben. Remek kis kaland, izgalmas fejleményekkel, jó karakterekkel, aminek eredete a középkorig terjed.

A grafika király, a harcok alatt szoktak spórolni, de mivel alapból nem olyan hosszúak, nem akkora gond. A zene pedig egyenesen fantasztikus, a nyitózenékre teljesen rákattantam, de a OST-ok is jók.



Pár cím, amit nézni tervezek a tavaszi szezonból:

Fairy Gone: darkos fantasy, felnőttesebb karakterdizájnnal.
Joshi Kausei: igaz, hogy TV short, de érdekel, ez a „nincs párbeszéd” dolog.
One Punch Man 2: mert kötelező
Mayonaka no Occult Koumuin: talán teszek vele egy próbát, de ez még kérdéses.
Senryuu Shoujo: bár ez is short, de tetszik, hogy versekben fog a csaj kommunikálni.
SnK 3/2: mehh, mert kötelező
Shoumetsu Toshi: rég néztem hasonlót, itt az alkalom, de sokat nem várok tőle.

pintergreg véleménye

Doukyonin wa Hiza, Tokidoki, Atama no Ue.

Adott egy zárkózott író, aki egyszer csak befogad egy kóbor macskát. Ez egyrészt inspirációt ad neki az új regényéhez, másrészt felforgatja az addigi életét és bizonyos értelemben szép lassan elkezd nyitni a világra. Slice-of-life animéről van szó, így nem kell világmegváltó dolgokra számítani azon kívül, hogy el kell menni macskakajáért a boltba, nevet kell kitalálni az állatnak vagy egy nyilvános dedikáláson kell részt venni, igen ez valóban azt jelenti, hogy emberekkel kell találkozni! Az anime legegyedibb megoldása, hogy a részek

felét (inkább kétharmadát) a főszereplő Mikazuki Subaru szemszögéből látjuk, majd az epizód második részében megnézhetjük ugyanazon történéseket Haru-chan (a macska) nézőpontjából is. Az önmagában is kellemes, nyugodt, szívmelengető történetet külön feldobja, hogy miképpen értelmezi az egyes dolgokat Haru-chan.

Engem teljesen magával ragadott ez az anime, slice-of-life és cicarajongóknak kötelező.

TOP 10

Modern (nem Ghibli) Anime Film

Írta: Venom

Bár a japán animációs filmgyártást még mindig sokan azonosítják a Ghiblivel és Miyazakival, de azért, aki egy nagyon kicsit is járatos az animék világában, az pontosan tudja, hogy bármennyire is imádjuk az öreg klasszikusait, de lényegében azok csak annak a bizonyos jéghegynek a csúcsát képviselik. Rengeteg jobbnál jobb film készült Japánban az elmúlt 20-30 évben, melyek könnyedén felveszik a kesztyűt nem csak a Ghibli, de az amerikai vagy európai animációs mozik elitjével is. A mostani listámban 10 olyan filmet ismertetnék, melyeket bátran ajánlok mindenki számára, mert kihagyhatatlan remekműveknek tartom őket. Ugyanakkor a címben szereplő „modern" kifejezés sem véletlenül került oda, mert ezúttal a 2000-es évek terméséből mazsolázok, így senki ne keresse az olyan régi klasszikusokat, mint az Akira, Ghost in the Shell vagy a Perfect Blue (ezek majd esetleg egy másik 10-es listát kapnak). Lássuk tehát, hogy mik is voltak az elmúlt közel 20 év legjobbjai és mint mindig, természetesen ez a lista is erősen szubjektív, ha esetleg valamelyik kedvenced nincs rajta, akkor bátran írd meg nekünk, hogy Te mit tettél volna be ebbe a válogatásba!

10.
Kimi no Na wa. (Your name.)

Talán ez az egyetlen olyan cím, amit csak azért raktam be a listába, mert ciki lenne kihagyni, tekintve, hogy lényegében több nagyobb animés oldalon is az 1. helyen szerepel a népszerűségi listákon és már lelkesen készül a hollywoodi élőszereplős verzió is. Én Shinkai Makoto munkásságát sosem tudtam annyira értékelni, mint amennyire a közönség sztárolja, mivel sokkal inkább tartom egy tehetséges videoklip rendezőnek, mint írónak vagy filmesnek, de ez most más kérdés. A *Kimi no Na wa.* egy nagyon érdekes (bár korántsem eredeti) ötleten alapul: egy fiatal srác és egy ifjú hölgy, akik nem is ismerik egymást, egyik nap

testet cserélnek. Hogy miért pontosan, az nem is igazán derül ki, de talán köze lehet egy furcsa meteorhoz, ami épp készül becsapódni a Földbe. A két szerencsés-szerencsétlen próbálja kihozni a legjobbat a helyzetből, miközben egyre jobban megismerik egymást és rájönnek, hogy talán ennek az egész különös dolognak az a célja, hogy megakadályozzanak egy szörnyű tragédiát. Ennél többet nem is érdemes mondani róla, hiszen aki még nem látta, az sürgősen pótolja, mindenki más meg úgy is tudja…

Bár messze nem olyan jó film, mint azt a körülötte kialakult hype hirdeti, de mindenképpen fontos és kihagyhatatlan része az animék világának. Ezért is került fel erre a listára, annak ellenére, hogy szerintem egy profibb rendező messze jobbat tudott volna alkotni a forgatókönyvből.

9.
Kizumonogatari I-II-III

Egy kicsit csalok, mert ez valójában nem is egy film, hanem három, de mivel lényegében egymás közvetlen folytatásai és egyben adják ki a teljes(?) történetet, így egynek veszem őket. A Monogatari sorozattal állandóan az imádom/gyűlölöm határon táncolok, mivel alapvetően rettenetesen ötletesnek és kreatívnak tartom, de ugyanakkor a Shaft stúdió LSD-s vízióival és teljesen nonszensz képi világával egyszerűen néha nehezen befogadható. És nemcsak a látvány abszurd, hanem a legtöbb esetben a mondanivaló is, melyet akár polgárpukkasztásnak is lehetne nevezni. Van itt minden, a családon belüli perverzkedéstől, a beteges szexualitáson át a vérben és belekben tocsogó akcióig. Akinek ezt nem veszi be a gyomra, az messzire kerülje az összes Monogatari filmet és sorozatot. Viszont, aki mégis rászánja magát és leginkább az idejét, az valami olyat kap cserébe, amit tuti nem fog egy életre elfelejteni.

A *Kizumonogatari* lényegében az egész sorozat előzménye, ahol egy fiatal srác, Araragi, talál egy kezeitől és lábaitól megfosztott vámpírnőt, akinek valami abszurd indokból felajánlja a saját vérét és ezáltal ő is vámpír lesz… majd szeretné az egészet „visszafordítani”, ami egy teljesen trancsírozós, Mortal Kombatot röhögve megszégyenítő kalandba torkollik. Amilyen sokkoló, olyan szórakoztató, mert persze az egész csak félkomoly, így bőven kapunk már-már paródiába fulladó humort és sok-sok erotikát is…

Egyetlen igazán nagy negatívuma, hogy néhol feleslegesen sok a töltelék és a duma, de ez a Monogatari sorozat alapvető jellegzetessége. Nézzétek meg és ha bejött, akkor lehet folytatni a végtelenített TV sorozattal… mindenesetre a film simán megérdemli a toplistás jelölést.

8.
Kono Sekai no Katasumi ni (In This Corner of the World)

Sosem tudtam megmondani miért, de valahol mindig is lenyűgözött a 2. világháború története. Persze senki ne értse félre, maximálisan elítélem azt az őselemi gonoszságot, ami a múlt század első felében végigsöpört az egész világon, sok millió áldozatot követelve. Én inkább magát a korszakot csodálom, a technikát, a hősöket és a sok furcsa, mai ésszel szinte már felfoghatatlan történetet. Évről évre jönnek ki mozifilmek,

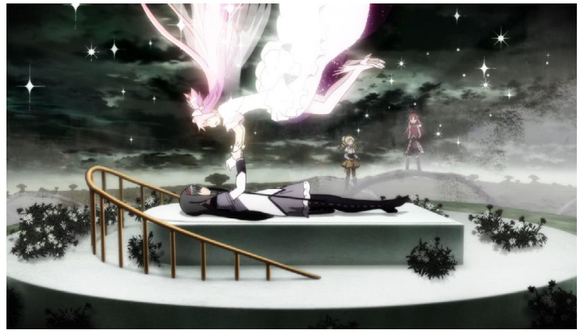
sorozatok és dokumentumfilmek erről a bizarr és sötét, mégis hihetetlenül érdekes korszakról. Minden ország megemlékezett hőseiről és áldozatairól, de mégis azok valahol a legérdekesebb (és egyben a legszívszorítóbb) történetek, ahol ezt az egészet az átlagember szemén keresztül mesélik el. Japánnak pedig aztán van mit mesélnie, hiszen egyben ők voltak a nácik mellett a legnagyobb „gonoszai”, majd aztán talán a legnagyobb áldozatai is a háborúnak. Persze ebbe nem mennék mélyebben bele, hiszen a magazin teljes terjedelme is kevés lenne ezt kifejteni (majd egyszer… ha nagyon unatkozom), így inkább vissza is kanyarodnék erre a végtelenül szerethető kis filmre. A ‘*Kono Sekai no Katasumi ni*’ nem a szokásos háborús film, nem látunk benne ütközeteket, sem bámulatos légicsatákat, sőt még fegyverek sincsenek nagyon benne. Itt egy ifjú, frissen férjezett lány, Suzu életét követhetjük, aki a családjával együtt Hirosimától nem messze lévő városban tengetik a mindennapjaikat. A háborúról csak a rádióból hallanak történeteket, melyek eleinte nagyon lelkesítőek, de ahogy telnek az évek, a helyzet láthatóan egyre romlik. Japán omlik összse minden szinten. Éhezés, szegénység és halál lengi be a szigetországot, Suzu pedig kénytelen szembesülni azzal, hogy ezt a háborút hamarosan elveszítik...

Nagyon szomorú és helyenként kimondottan nyomasztó film, de pontosan amiatt érdemes megnézni, hogy talán egy kicsit megértsük, mi is játszódott le Japánban akkoriban. Bemutatva az apró emberi sorsokat egy zavaros és nem is olyan távoli korszakból. Akinek tetszett a *Grave of the Fireflies*, annak ez is kötelező!

7.
Mahou Shoujo Madoka★Magica Movie 3: Hangyaku no Monogatari

Oké, oké, sejtem, hogy páran most ráncolják a homlokukat, hogy elment a józan eszem. Top 10-es listára egy magical girl filmet berakni… pfff… szentségtörés.

Én erre annyit mondok, hogy: Madoka! A magical girl, mint stílus elég furcsa jelenség. A 90-es években a *Sailor Moon* gyakorlatilag az egész világot letarolta és mai napig érezni a hatását, hiszen lényegében az általános popkultúra részévé vált a *Pokémon* és a *Dragon Ball* mellett. Viszont egyben be is betonozta sokáig a stílust a rózsaszínes, vattacukros, szivecskés és romantikus jelzők világába. Egészen 2004-ig ezek nélkül elképzelhetetlen volt egy magical girl sorozat, de a Sunrise mégis bemutatta egy új arcát a témának, a zseniális *Mai Hime*, aztán a rövid ideig tündöklő, majd arccal a padlóra boruló *Mai Otome* sorozataival. Itt már nem a szeretet meg a hold erejével győztek a lányok a gonosz felett, hanem leginkább bazi nagy kardokkal meg nukleáris tűzlabdákkal… a rózsaszín szívecskék pedig hamuvá perzselődtek. Érdekes váltás volt, de a Shaft stúdió 2011-ben tovább gondolta a témát: magical girl és a horror. Gigantikus siker lett és én személy szerint döbbenettel néztem végig a rövidke '*Puella Magi Madoka Magica*' sorozatot, ami minden létező klisét nem csak felrúgott, hanem LSD-ben megforgatta, megrágta és kiköpte… egyenesen a néző arcába.



Lehet szeretni, nem szeretni, de a jelentősége és sikere elvitathatatlan. Ám a lezárásra pár évet várni kellett, ugyanis mint a legtöbb nagyobb sorozatot, ezt is egy mozifilmmel kerekítették le. De nem is akármilyennel. A négyzetre emelve a sorozat beteges látványvilágát, olyan álomszerű és abszurd az egész, hogy minden Shaft rajongó megnyalja utána mind a tizenegy lábujját. Egy bizarr történet, mely az élet és a halál között játszódik, valahol az álmok és a rettenetes valóság határán. Sosem lehet tudni, hogy mi, ami valós és mi, ami csak valami beteges illúzió. Madoka és Homura története egy nem várt fordulattal zárul, amit mindenkinek egyszer érdemes megnéznie. Kis érdekesség, hogy annó a stúdió beküldte az Amerikai Filmakadémiának, hogy hátha jelölik Oscarra, de sajna valami oknál fogva (na vajon...) ez elmaradt. Ti viszont, ha még nem láttátok, akkor ideje pótolni, az egyik legcukibb rémálom, amit átélhettek!

6.
Toki wo Kakeru Shoujo (The Girl Who Leapt Through Time)

Hosoda Mamoru munkássága elképesztően sikeres, annak ellenére, hogy nem minden alkotása üti meg azt a szintet, amit elvárnánk tőle. Az úriember bejelentkezett a lehetséges Miyazaki utódok soraiba és szerintem teljesen méltó is lehetne a címre. Ugyanakkor kikötöttem magamnak, hogy ebben a toplistába egy rendezőtől maximum 2 filmet rakok be, de gyorsan rájöttem, hogy ez nem is lesz olyan egyszerű. Ezt az animét inkább azért választottam egy másik ellenében, mert talán ezzel robbant be a köztudatba a neve és azóta is időtálló (heh...) alkotás. A történet Makotóról, egy fiatal lányról szól, aki egyik nap felfedezi, hogy képes szó szerint visszaugrani az időben. Természetesen, mint az köztudott, az időugrás mindig egyre kacifántosabb problémákat tud okozni. Makoto persze nem törődik ezzel és igyekszik a saját hasznára fordítani ezt a képességét, ami nagyon jól jön, főleg, ha az egyik legjobb fiú barátja szerelmi vallomását szeretné elkerülni. Kicsit romantikus, kicsit humoros, kicsit sci-fi, amit bőségesen megdobáltak különféle filmes díjakkal (akárcsak a toplista többi tagját). Nehéz is ennél többet mondani róla, hiszen mára már klasszikusnak is tekinthetjük, így szerintem sokaknak nem is kell tovább ragozni.

5.
Sennen Joyuu (Millenium Actress)

Kon Satoshi filmjeiből csak azért nem készítettünk 10-es toplistát, mert ez a zseniális író és rendező fájdalmasan korán elhunyt, így sajnos csak rövid ideje volt az alkotásra. Minden egyes műve annyira egyedi és profi munka, hogy sok rendező a lelkét is eladná, ha ilyen animéket készíthetne.

Sajnos az élet kegyetlen és Satoshi már lassan 9 éve nincs közöttünk, de filmjeiben tovább él, ha szabad ezzel a klisével élnem. A Millenium Actress a lista legrégebbi filmje, ami nemsokkal az ezredforduló után került a mozikba, bár nyugaton még kellett rá várni pár évet.

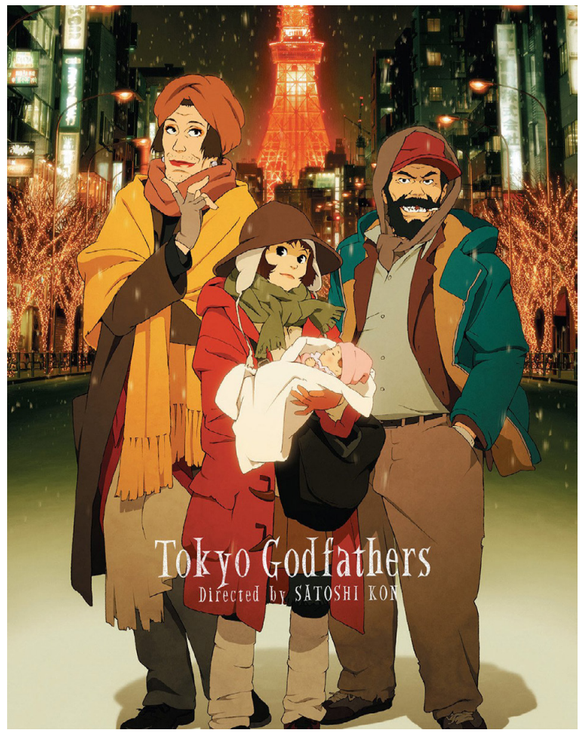
Egy szomorkás, de mégis lebilincselő film egy idős színésznőről, aki sok sok év után egy (talán utolsó) interjút ad egy TV riporternek, aki a hölgy nagy rajongója. A hosszas beszélgetés során a riporter és egyben a néző is megismerik a színésznő, Chieko életét, amint gyerekszínészből hirtelen sztár lesz és egyben egy nagyon különös, egész életen át tartó szerelemről is mesél. A valóság és a filmek jelenetei az emlékekben egymásba mosódnak és ezáltal a hölgy történetei egészen érdekes színezetet kapnak. Kon Satoshi pedig olyan mesterien ábrázolja ezeket a képtelen és néha se füle, se farka jeleneteket, hogy nemcsak a riporter álla esik le, hanem a nézőt is magával sodorja a lendület. Sajnos a filmek mesés világát rendszerint megtöri a valóság kegyetlensége, ahol nem mindig vár a főhősnőre a happy end. Kudarcok, riválisok, sikertelen házasság, öregség és elfeledettség… és az életen át tartó keresése a gyerekkori szerelmének. Az interjú és egyben a film lezárása könnyfakasztó és mégis felszabadító. Főleg idősebbeknek ajánlott alkotás, de nekik viszont javasolt akár a többszöri újranézés is. Jah, és ne feledkezzünk meg a film zenéjéről sem, amit Hirasawa Susumu komponált, elsőre furcsán hangozhat, de szerintem zseniális választás volt.

4.
Tokyo Godfathers

És még mindig Kon Satoshi, egyben a személyes kedvencem tőle, amit már nem is tudom hányszor láttam, de képtelen vagyok megunni. Azon kevés animációs filmek egyike, ami szinte egy az egyben működhetne élőszereplős filmként is, mert annyira profi a forgatókönyve, hogy fel sem tűnik, hogy animét nézünk és nem valami hollywoodi mozit.

Három hajléktalan, egy alkoholista és lecsúszott apuka, egy kiöregedett meleg transzvesztita és egy otthonról elszökött fiatal lány a főszereplője ennek a kissé képtelen komédiának. A jószagú trió Karácsony napján a szemétben kutakodva egy kosárba csomagolt csecsemőt talál, akit a szülei valami ismeretlen okból „elhagytak". Némi huzavona után úgy döntenek, hogy megtalálják a baba családját és visszaadják nekik. Persze nem ilyen egyszerű a dolog, hiszen azt sem tudják merre keresgéljenek, így a kosárban talált holmik alapján próbálják kinyomozni, hogy hova is kellene eljutniuk. Ez az utazás viszont nem lesz egyszerű, mert mintha az egész világ összeesküdött volna ellenük… vagy éppen ellenkezőleg? Egy biztos, hamarosan mind a hárman akaratlanul is kénytelenek lesznek szembesülni azzal, hogy hiába hazudnak maguknak és másoknak, előbb vagy utóbb, de utoléri őket a múltjuk, és lehet kapnak egy újabb lehetőséget a sorstól egy jobb életre.

Satoshi filmjei közül talán ez az egyetlen, amit ténylegesen komédiaként lehetne jellemezni, de ez még véletlenül sem jelenti azt, hogy ne lenne komoly mondanivalója. Nagyon szépen bemutatja a hajléktalansághoz vezető sötét utat, amit legtöbbször önmagának „köszönhet" a szerencsétlen. Ugyanakkor van belőle kiút, aminek az az első lépése, hogy szembe kell nézni önmagunkkal és lentebb adni a makacsságból, elfogadva a segítséget, amit a sors kínál. Ez a film pedig pontosan erről szól.....



3.
Koe no Katachi (A Silent Voice)

És akkor eljutottunk a legjobb háromhoz, amelyek számomra a legnagyobb katarzist okozták az elmúlt években. A Silent Voice-ról egy korábbi számban már részletesen meséltem, így akit egy kicsit komolyabban érdekel a film, az ott elolvashatja. (*AniMagazin 38.*)

Yamada Naoko minden vitán felül Japán egyik legjobb rendezője, akinek a kreativitását és tehetségét Kon Satoshival és Miyazaki Hayaóval is együtt merném emlegetni. Mondom mindezt úgy, hogy lényegében, ha nagyon őszinték akarunk lenni, akkor összesen 4 anime köthető hozzá, mint rendezőhöz (K-On!, Tamako Market (*AniMagazin 37.*), A Silent Voice és a Liz and the Blue Bird (*AniMagazin 47.*), de azok mindegyike végtelenül profi munka. Talán nem is véletlen, hogy őt kérték fel, hogy hozza össze a díjnyertes Koe no Katachi manga filmes adaptációját. Adaptálni pedig nem könnyű, főleg, ha limitált játékidő áll rendelkezésre egy elég terjengős mű feldolgozására. Sajnos ilyenkor gyakran melléktörténetek és egyes szereplők is a vágó áldozatául esnek, de mindig az a kérdés, hogy a végeredmény átadja-e az eredeti mű mondanivalóját. A Silent Voice pedig maximálisan eleget tesz ennek és még hozzá is tesz nem keveset a fantasztikus látvánnyal és a színészek döbbenetes játékával.

A történet kezdetén egy általános iskolába egy fiatal lány, Shouko érkezik, aki azonnal tudtára adja az osztálynak, hogy hallássérült, ezért csak írásban tud kommunikálni. Több sem kell a suli ügyeletes bajkeverőjének, Shouyának, hogy kipécézze a kislányt és mindenféle (szerinte viccesnek tartott) szekálásokkal tegye pokollá az életét. A kezdeti ártatlan piszkálódások idővel nagyon eldurvulnak, melynek a végén a lányt kiveszik az iskolából, a srác pedig a saját csapdájába esik, kirekesztetté válik. Évek múlva, már közel felnőtten találkoznak csak újra, de Shouya addigra már egy megtört, félénk és önpusztító fiatalemberré vált, aki eldönti, hogy bármi áron, de jóvá teszi azt a sok gonoszságot, amit a lány ellen elkövetett gyerekként. Az egykori áldozat és kínzó között pedig lassan kialakul egy barátság vagy talán annál is több, de a múlt démonaitól nem lehet könnyen megszabadulni.

Huh, ez a film nagyon rétegelt és szinte a végtelenségig lehetne boncolni. A témája rettenetes aktuális és nagyon fontos kérdéseket tesz fel. Sajnos megint csak egy olyan alkotás, amit ugyan bőségesen megszórtak Japánban díjakkal, de hiába terjesztették fel Oscarra, az akadémia inkább a szánalmasan gagyi Boss Baby-t választotta (nem vicc)... Ti viszont ne hagyjátok ki, mert minden idők egyik legjobb filmje és mangája is egyben.

„Az egykori áldozat és kínzó között pedig lassan kialakul egy barátság vagy talán annál is több, de a múlt démonaitól nem lehet könnyen megszabadulni.”

2.
Suzumiya Haruhi no Shoushitsu (The Disappearance of Haruhi Suzumiya)

Suzumiya Haruhiról mindenki hallott. Legalábbis feltételezem, hogy aki ezt a magazint olvassa, az nem barlangban élt az elmúlt 15 évben, így biztosan tudja, hogy miről is van szó. A 2000-es évek egyik legfontosabb és legfelkapottabb animéje volt több mint 10 éve és mai napig etalonnak számít sokaknál a sorozat.

A története közismert, adott egy cinikus srác, Kyon, aki akarata ellenére (vagy mégsem?) klubot alapít a suli legdilisebb tsundere csajával, Haruhival, amihez hamarosan hasonlóan furcsa diákok csatlakoznak. Kiderül, hogy Haruhi valami isteni erővel (amiről maga sem tud) rendelkező lény, aki semmi mást nem akar, csak szórakozni. Ha szomorú, akkor a világ összeomlik, ezért Kyonnak és barátainak (egy űrlény, egy időutazó és egy médium) kell „lefoglalni” a dilis csajszit, hogy ne vessen véget a világegyetemnek idő előtt. Vicces volt, ötletes, fantasztikus történettel és hangulattal.
A TV sorozat folytatása már kevésbé lett népszerű, köszönhetően pár nagyon furcsa rendezői döntésnek, de az igazi lezárása a történetnek ezúttal is egy mozifilm formájában került a közönség elé, ami viszont valami döbbenetesre sikeredett.

Kyon egyik reggel arra ébred, hogy a világ megváltozott. Haruhinak nyoma veszett, senki nem is emlékszik rá, a barátai fel sem ismerik őt, a klubjuk soha nem is létezett, a beszélő macskája

csak egy közönséges házi cica és mintha csak valami álom lett volna az egész elmúlt 1 év. De Kyon mindenre emlékszik és a kezdeti döbbenete után megpróbálja megfejteni a rejtélyt, hogy mi is történt a világgal.

A történetről nem is mondanék többet, mert ezt inkább mindenki nézze meg maga. A TV sorozattal ellentétben a film nyomasztó, sötét és groteszk. Már eleve a látványa, az a komor, télies környezet, ahol a néző maga is érzi a hideget és sötétséget. És bizony nagyon komoly mondanivalója is van a filmnek, Kyont olyan helyzetek elé állítja, ahol a néző maga sem tudja, hogy mi lenne a helyes döntés. Amikor a történet egyik pontján a srác kezébe kerül a világ sorsa és csak egy gombot kellene megnyomnia, hogy valami visszafordíthatatlan történjen nem csak saját magával, hanem az egész bolygóval, akkor mi magunk is átérezzük azt az elviselhetetlen terhet, amit ez a döntés hoz magával. És ez csak kis része az egésznek. Mire a film végén egy könnyfakasztóan katartikus pillanatban végre elkezd szállingózni a hó és végre megkapja mindenki a feloldozást, a néző észre sem veszi, hogy eltelt több mint két és fél óra. Nem vicc, ez az egyik leghosszabb animációs film, ami mozikba került, ugyanis alulról súrolja a

„...ez az egyik leghosszabb animációs film, ami mozikba került, ugyanis alulról súrolja a 3 órát...”

3 órát, de garantálom, hogy ez fel sem fog tűnni. És akkor még nem is beszéltem a zenéről, a 19. századi zeneszerző, Erik Satie szomorkás zongorafutamairól vagy Kousaki Satoru nagyzenekari darabjairól, amiket külön is érdemes meghallgatni, a film végét pedig egy végtelenül szomorú, egyszerű vokális dal zárja és ember legyen a talpán, aki képes könnyek nélkül végighallgatni. 2010-ben Japánban a Kobe Awads-on megkapta a fődíjat és még bezsebelt néhány hasonlóan rangos elismerést. Kötelező darab!

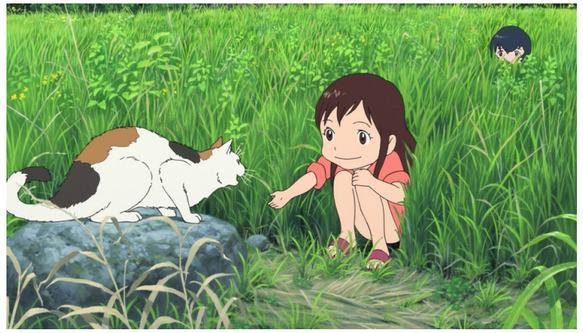
1.
Ookami Kodomo no Ame to Yuki (Wolf Children)

Az én személyes kedvencem és szinte nincs olyan év, amikor legalább egyszer ne nézném meg újra. Ennél szebb filmet az anyaságról, a családról és az önfeláldozásról nem nagyon találhatunk. Hosoda Mamoru rendező mesterműve ez, amit szerintem képtelen lesz túlszárnyalni még egy

ideig, legalábbis az utóbbi két filmje szerintem elég erőtlen lett.

A lista egyetlen olyan címe, amit végre bátran ajánlhatok családi megnézésre is, hiszen (a film elején lévő rövid halálesetet leszámítva) teljesen gyerekbarát és minden korosztálynak maximálisan szórakoztató. Mondjuk ennek egyetlen korlátja, hogy nem készült hozzá magyar szinkron, de lehet, még a végén akár ez is megvalósulhat…

Hana egy átlagos egyetemista lány, aki beleszeret egy fiatal férfiba. Eddig talán semmi szokatlan, de gyorsan kiderül, hogy a srác egy amolyan farkasember, de ez az apróság nem állhat a szerelmesek közé. Összeköltöznek, a lány pedig hamarosan állapotos lesz, majd meg is születik az első gyermekük, Yuki. Alig egy évre rá jön a második baba, Ame, és a kis család ennél boldogabb nem is lehetne. Legalábbis pár hónapig, mikor is egy tragikus baleset miatt a férfi meghal és Hana magára marad a két kisgyerekkel, akik örökölték apjuk farkassá változó képességét. Egyedül két nagyon problémás gyerekkel, Hana egyre nehezebben boldogul a nagyvárosban, így eladja a lakását és a messzi vidékre, a hegyekbe költözik, ahol talán kevésbé lesznek szem előtt. A két gyerek gyorsan megszokja az erdőket és hegyeket, Hana pedig minden erejével azon van, hogy a romos házukat valahogy felújítsa de mivel nagyon kevés megtakarított pénze marad, így kénytelen a kertjéből megélni. Szerencsére nem várt segítséget kap a környező szomszédoktól, így az életük rendeződni látszik. A gyerekek pedig szépen növekednek és eljön az idő, amikor iskolába kellene járniuk… ami bizony nem egyszerű, ha bármikor farkassá változhatnak. Yuki és Ame hamarosan egy nagyon furcsa helyzetbe kerülnek, ugyanis dönteniük kell, hogy emberként vagy farkasként szeretnének-e tovább élni… és ez a döntés minden, csak nem egyszerű, leginkább Hanának nem.



„…ahogy Hana küzd a gyermekei boldogságáért, az egyszerűen könnyfakasztóan szépre sikerült. Mindezt úgy, hogy teljesen mentes a manapság divatos feminista kamudrámázásoktól.”

Gyönyörű film minden téren, a látványa elképesztő, a tájképek az egyik legszebbek, amit animében eddig láthattunk, egyedül talán a karakterek designja, ami egyeseknek furcsa lehet, de megszokható. A lényeg itt tényleg a történeten van, ahogy Hana küzd a gyermekei boldogságáért, az egyszerűen könnyfakasztóan szépre sikerült. Mindezt úgy, hogy teljesen mentes a manapság divatos feminista kamudrámázásoktól. Itt nem lesznek panaszok, hogy de rossz a nőknek, hogy egyedül kell gyereket nevelni, vagy bármi hasonló ujjal mutogatás a társadalomra. Hana végig emelt fővel néz szembe a kihívásokkal, és ha sírva és izzadva is, önmagát sem kímélve, minden akadályt legyőz, hogy megteremtse a kis családjának az otthon melegét. Annyira árad a pozitív energia ebből a filmből, hogy szabályosan feltöltődve érezheti magát a néző a végére. Még akkor

is, ha a befejezése egy kissé szomorkásra is sikeredett, de ilyen maga az élet is, aminek mindig a napos oldalát kell nézni, még akkor is, ha látszólag sosem akarnak elvonulni a viharfelhők.

A *Wolf Children* számomra a legjobb anime film és szinte kötelező irodalomnak tartom, amit egyszer mindenkinek látnia kell. Főleg azoknak, akik egyszer maguk is családot szeretnének alapítani.

Ez lett volna az én kis top 10-es listám és természetesen rengeteg jobbnál jobb film kimaradt (simán lehetett volna akár top 20 vagy akár 30-as lista is), így örömmel várom, hogy nektek melyek is a kedvenceitek vagy épp melyik filmet tettétek volna első helyre! Írjátok meg nekünk Facebookon vagy épp kommentben az oldalon!

Berserk útikalauz stopposoknak

Írta: tomyx20 (*tomyx20.wordpress.com*)

avagy 30 év 3 cikkben

1. rész: Aranykor

Ha a Berserkről van szó, mindenki rögtön egyből az aranykorra gondol, ami nem pusztán az első történetív címe, de arra is utalhat, hogy ez a legjobb és legtöbbek által kedvelt történetszál, akár a mangára, akár az animére gondolunk. A közelgő 30. évfordulója alkalmából feleleventem a sorozat és szerzője, Miura Kentaro történetét. Ebben a részben a '89-től '98-ig tartó időszakról lesz szó.

A világ

A történet egy középkori Európára hasonlító világban játszódik, ahol a lovagok és nemesek mellett természetfeletti lények is előfordulnak a történet előrehaladtával egyre gyakrabban. Midland királyságában veszi kezdetét hősünk története, amely háborúban áll a Chuder birodalommal, illetve később képbe kerül a Kusán birodalom, melyet egy a valóságban is létező ókori ázsiai állam ihletett. Mindez a mesterien felépített történetnek megfelelően adagolva.

Szereplők

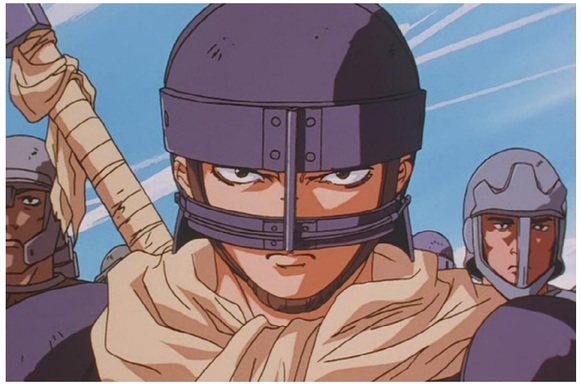
Guts: igazi antihős, nem érdeklik az ártatlanok, sőt élő pajzsként is használja őket, a bosszú hajtja, utálja a gyengéket (pl. tündérek), és nem gyötri bűntudat a járulékos veszteségekért. Néha elkezd dühöngeni, és akkor úgymond berserk módba vált, olyankor megállíthatatlan.

Isten Ökle: Isten akaratát végrehajtó 5 démon, akiket beherittel lehet megidézni, az apostoloknak parancsolnak.

apostol: emberek, akik egy beherit segítségével megidézték Isten Öklét, és áldozatukért cserébe teljesült a kívánságuk, majd emberi mivoltukat elvesztve új formát kaptak, röviden szörnyek.

tündér: apró szárnyas lény, ami tud gyógyítani a porával.

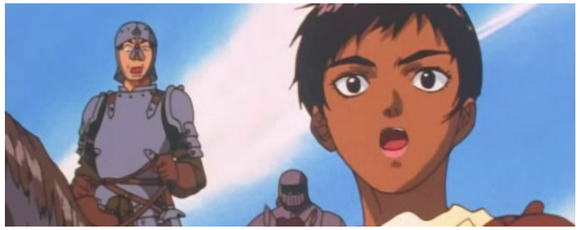
Griffith: a Héják Bandájának (magyar mangában: Sólyom Alakulat) kiismerhetetlen vezére. Olykor bölcsen monologizál, olykor gyermekként viselkedik, ezek mellett pedig kiváló harcos, és mindent megtesz álma eléréséért. Az arca elég nőies, amit olykor szóvá is tesznek.



Casca: Griffith női tisztje. Komoly érzelmeket táplál vezére iránt. Mindemellett férfiakat megszégyenítő harcos. Eleinte nem kedveli Gutsot, de aztán olyan helyzetekbe kerülnek, amik közelebb viszik őket egymáshoz.

Corkus: Eleinte próbálja megölni Gutsot, de a közösen elért sikerek hatására egyre kevésbé utálja.

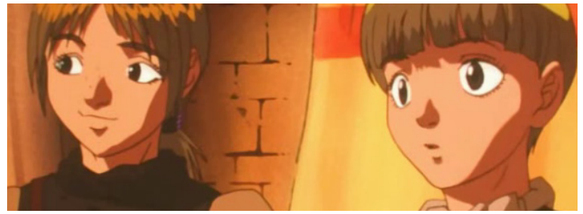
Judeau: Egy késdobáló fiú, az egyetlen Griffithen kívül, aki a kezdetektől Guts mellett áll.

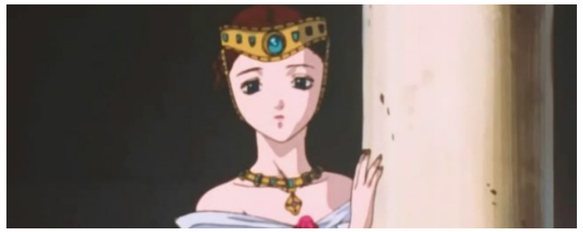


Pippin: Egy a társaival kedves erőember. Általában csukva vannak a szemei, onnan lehet tudni, hogy nagy baj van, hogy kinyitja őket.

Rickert: Eleinte ő a leggyámoltalanabb és legkisebb tagja a Héják Bandájának, de később fegyverkovácsként nagy segítségére lesz Gutsnak. Godot, az öreg fegyverkovács tanítványa.

Zodd: Az első apostol, akivel Guts és Griffith találkozik. Egy erős, halhatatlan szörny, aki a harcért él. Képes repülni is. A csatamező istenének is hívják.





Charlotte: Midland hercegnője, aki gyengéd érzelmeket táplál Griffith iránt. Gyenge és törékeny, de bátor lány.

Guts fegyverei

Sárkányölő: egy emberméretű bárdkard. Mivel Guts már gyerekkorától a felnőttek kardjait forgatta, ezért nem okoz neki gondot a használata, másnak viszont annál inkább.

Ismétlő számszeríj: könnyen a mesterséges bal kezére tudja erősíteni, a kínai chu-ko-nu fegyveren alapszik.

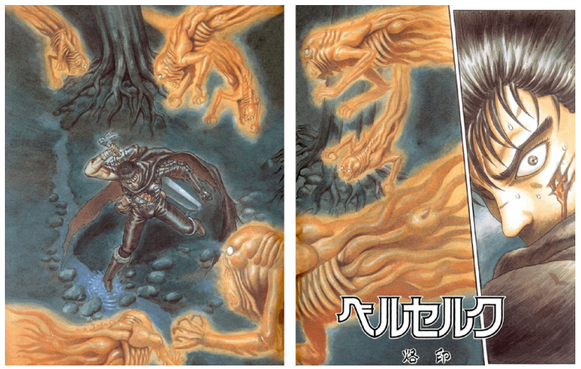
Ágyú: a hiányzó bal keze helyén hordja, van benne egy kis mágnes, hogy jobban meg tudja fogni a Sárkányölőt. Hasonlít a Gonosz Halott főszereplőjének fémkesztyűjére.

Tőrök: még Judeau tanította meg a használatukra.

Manga

Érdemes megemlíteni, hogy az első 16 fejezet (illetve a Prototípus) még az Animal House című havonta megjelenő antológiában futott annak indulásától, így azokat nem számozták, hanem betűzték, és sokkal hosszabbak voltak, mint az azokat követők, akár 111 oldalig is terjedhettek. 1992-ben megszűnt ez a magazin, és helyét a kéthetente megjelenő Young Animal vette át, ebben folytatódott a történet 20-30 oldalas számozott fejezetekkel. Azóta is itt fut, de például december óta megint rendszertelen időközönként jelenik meg. Az első animesorozat végéig, azaz 1998 tavaszáig kb. 117 fejezet jelent meg így.

Prototípus:
Itt Guts még szemkötőt viselt, (amit el is ajándékoz) másabb volt a számszeríja, a billog is a mellkasán volt, nem a nyakán, és Puck már vele utazott. Étel reményében megment egy lányt egy csapat útonállótól. Karóbahúzó Vladon (ismerős lehet Drakulaként is) kell bosszút állnia, aki megölte az anyját.



A fekete bajnok (a. fejezet):
Guts, aki a fekete bajnoknak nevezi magát, megmenti Puckot (egy tündért) egy csapattól, majd hadat üzen cocavár emberevő urának, aki rettegésben tart egy falut.

A billog (b. fejezet):
Puckot és Gutsot felveszi egy pap és a lánya egy szekérre. Hamarosan azonban egy démonokkal teli csatamezőre tévednek.

A Vágy Őrangyala (c-h. fejezet):
Egy báró (magyar mangában gróf) eretnekség vádjával sorra végzi ki a népét. Az egyik ilyen lefejezés alkalmával találkozik Gutscal, aki magára haragítja. Egy orvos segít a kardforgatónak elmenekülni a katonák elől, majd egy beheritet ajánl neki, ha végez a báróval. Ám a báró ellenfélként feladja a leckét Gutsnak, és az is kiderül, hogy egykoron ő is csak ember volt, akár bármelyikünk. Végül pedig megjelenik az Isten Ökle, és elszabadul a pokol... szó szerint.

Aranykor (i-edik-94. fejezet):

Guts fiatalkorát követhetjük végig. Ahogy rátaláltak 3 naposan, ahogy a nevelőanyja meghalt 3 éves korában, ahogy megtanult harcolni 6 évesen, ahogy megvívta első csatáját 9 évesen, ahogy a nevelőapjával végzett 11 évesen, ahogy találkozott a Héják Bandájával és Grifith-szel 15 évesen…
18 évesen Guts szembeszállt egy háromszáz éve legyőzetlen halhatatlan Zoddal, aki inkább szörny, mint ember. Griffith egyre magasabb rangokat szerzett, emiatt merénylet áldozatává vált egy vadászaton. Ekkor olyan feladattal bízta meg Gutst, amiért gyötöri a bűntudat.

A Kékbálna Lovagrenddel folytatott csatában Casca menstruált, így Gutsnak kellett megmentenie. Majd egy zuhanást túlélve meghallgatja, hogyan vált a lány a Héják Bandájának tagjává, ami közelebb hozza őket egymáshoz.
Aztán a zsoldosbanda bevette Doldrey bevehetetlennek hitt erődjét.

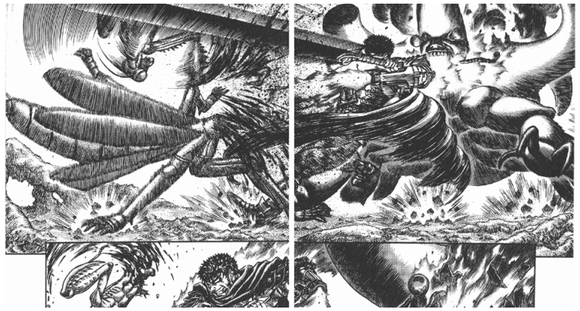
Ezt követően Guts nem akart megrekedni jelenlegi szintjén, így elhagyta a bandát, és igyekezett méltóvá válni Griffith-hez. Ám ez Griffith-t nem várt tettekre sarkallta, miknek következtében a Héják Bandájának dicsősége véget ért.

Egy évet ugrunk az időben. Itt egyetlen cselekmény köré szerveződik a történet, melyhez képest minden korábbi csak felvezetés volt. Közben Midland történetét is megismerjük. Végül Griffith-nek egy olyan döntést kell meghoznia, ami végleg megváltoztatja a kapcsolatát Gutscal. És kiderül, hogyan vesztette el Guts a bal alkarját és a jobb szemét.

Büntetés: Elveszett Gyermekek:
(95-117. fejezet)

Guts és Puck megmentenek egy lányt a banditáktól, aki meghívja őket a falujába. Szállást nyújt nekik, de az emberek nagyon félnek Pucktól a Köd Völgy bogarakra emlékeztető tündérei miatt. És kiderül, hogy megint egy emberhez került beherit okozza a bajt. Lehetséges, hogy egy tündérmese valóra válik?

Ez visszatérés az Aranykor után az első fejezetekben megkezdett történethez, mivel a Vágy Őrangyala után játszódik.



Anime

Az OLM (Oriental Light and Magic) stúdió készítette, akik az Inuyashát, a Deltora Questet és a Yokai Watchot is alkották. 1997 októbertől 1998 márciusig vetítették.

1. rész: cím: A sötét kardforgató

tartalom: 4 bandita erőszakoskodik egy lánnyal egy kocsmában. Megérkezik Guts, megöli a banditákat, és megüzeni a főnöküknek, hogy a sötét kardforgató megérkezett...
manga: A fekete bajnok és a Billog című fejezet elemeinek keverése és pár oldal az Aranykor 3. fejezetéből

2. rész: cím: A héják bandája

tartalom: Guts legyőzi Bazusót, ezzel felkelti a Héják Bandájának figyelmét, akik rátámadnak. A csatában még a vezérrel, Griffith-szel is harcolnia kell.
manga: Aranykor 3. fejezetének 32. oldalától az 5. fejezet 29. oldaláig

3. rész: cím: Az első csata

tartalom: Guts megküzd Griffith-szel, majd csatlakozik a Héják Bandájának zsoldosaihoz, aminek nem mindenki örül. Majd sor került Guts első közös csatájára a Héjákkal.
manga: Aranykor 5. fejezetének 30. oldalától a 7. fejezetig

4. rész: cím: Isten keze

tartalom: Griffith beszél Gutsnak az álmáról. Majd visszaemlékszik azokra az időkre, amikor még nem találkozott a Héjákkal.
manga: Aranykor 8. fejezetétől az első fejezet 17. oldaláig és pár oldal az Aranykor 1-3. fejezetéből, A Vágy őrangyala 1-4. oldal

5. rész: cím: Kardok szele

tartalom: A Héják bandája újabb győzelmet tud maga mögött, ezért Griffith-t lovaggá ütik, aminek a nemesek nem örülnek. Majd megtámadnak egy utánpótlás bázist, de Guts észrevesz valamit…
manga: 1. fejezet 18. oldalától a végéig

6. rész: cím: Halhatatlan Zodd

tartalom: Egy harcos tartja fel a héják bandáját, akiről az a történet járja, hogy halhatatlan. Guts maga száll szembe ezzel a félelmetes szörnyeteggel…
manga: 2. fejezet 4. oldalától az 5. fejezet végéig
megjegyzés: Itt elhangzik egy előreutalás a sorozat végére.

7. rész: cím: A kard birtokosa

tartalom: Guts meg akarja látogatni a lábadozó Griffith-t, de éppen nemesek vannak nála.

Később Griffith megy hozzá, hogy átbeszéljék a történteket.
manga: 6. fejezettől 7. fejezet 1-12. oldal 24. oldaltól a végéig

8. rész: cím: Összeesküvés

tartalom: A héják bandája megostromol egy erődöt.
manga: 7. fejezet 13-23. oldala

9. rész: cím: Merénylet

tartalom: A Héják Bandája biztosítja a király vadászatát, amikor Griffith-t eltalálja egy nyílvessző.
manga: a 8. fejezettől a 10. fejezet 4. oldaláig

10. rész: cím: Nemesember

tartalom: Julius a fiát tanítja vívni, ezután pedig Guts megöli, majd rémálmok gyötrik.
manga: a 10. fejezet 4. oldalától a 13. fejezet 8. oldaláig

11. rész: cím: A csata

tartalom: A Héják Bandája hadba vonul. Casca harcba kezd Adonnal, akitől Guts menti meg, ám lezuhannak egy szakadékba.
manga: a 13. fejezet 9. oldalától a 15. fejezet végéig

12. rész: cím: Együtt

tartalom: Casca elmeséli Gutsnak hogyan találkozott Grifith-szel és csatlakozott a Héjákhoz.
manga: a 16. fejezettől a 18. fejezet 10. oldaláig

13. rész: cím: Felkészülten a halálra

tartalom: Adon utoléri Gutsot és Cascát, Guts feltartja a katonákat, hogy Casca elmenekülhessen.
manga: a 18. fejezet 11. oldalától a 20. fejezet 20. oldaláig

14. rész: cím: Álmok örömtüze

tartalom: A Héják Bandája megmenti Cascát, míg Guts kitombolja magát.
manga: a 20. fejezet 21. oldalától a 22. fejezet 18. oldaláig

15. rész: cím: A sorsdöntő csata

tartalom: A Chuder-Midland 100 éve tartó háborúja Doldrey erődjén múlik, ha azt sikerül bevenni, eldől a királyság sorsa. A Héják oda is mennek. Doldrey kormányzójának viszont élve kell Griffith…
manga: a 22. fejezet 19. oldalától a 25. fejezet 17. oldaláig

16. rész: cím: A győztes

tartalom: Casca beveszi az erődöt. Eközben a többiek a Lila Rinocéroszokkal harcolnak. Az eddig mindent túlélő Adon pedig beveti végső fegyverét…
manga: a 25. fejezet 15. oldalától a 29. fejezet 6. oldalig

17. rész: cím: A dicsőség pillanata

tartalom: Egy bált rendeznek a Héják győzelmének tiszteletére, ahol Casca és Guts viszont nem érzi magát olyan jól, mint a csatatéren.
manga: a 29. fejezet 10. oldalától a 31. fejezet 9. oldaláig

18. rész: cím: Lángok sírköve

tartalom: Griffith-t megmérgezik, a merénylő próbál elmenekülni, de Guts megakadályozza. Majd az összeesküvők is megkapják a magukét.
manga: 31. fejezet 11. oldalától 33. fejezet 12. oldaláig

19. rész: cím: Különválás

tartalom: Guts eldönti, hogy elhagyja a Héják Bandáját. A többiek próbálják lebeszélni, Griffith

pedig még harcol is vele, hogy maradjon…
manga: 33. fejezet 15. oldalától a 34. fejezet 11-16. oldalát és a 35. fejezet utolsó oldalát kivéve a 36. fejezet végéig és a 37. fejezet 17. oldalától a 38. fejezet 7. oldaláig, 11. oldalától a 17. oldalig

20. rész: cím: Szikrák

tartalom: Guts részt vesz egy lovagi tornán, majd visszamegy edzeni a fegyverkovács Godot-hoz. Egy év elteltével azonban hírt kap egy fosztogató haramia csapatról, akiket fel is keres…
manga: 41-42. fejezet alternatív változata, 48. fejezet 6-13. oldala

21. rész: cím: Vallomás

tartalom: Miután Guts megmenti a Héjákat, megtudja, hogy Griffith-t bebörtönözték, és hogy ki akarják szabadítani…

manga: 40. fejezet utolsó két oldala, 44. fejezet 1-10. oldal, a 15. oldaltól a 45. fejezet végéig, 47. fejezet 18. oldal, 48. fejezet 14. oldalától a végéig, 49. fejezet 13-16. oldal

22. rész: cím: Beszivárgás

tartalom: Szörnyek falják meg a Héják Bandájának hátramaradt tagjait, miközben Guts, Casca, Judeau és Pippin a börtönbe tart Griffith-hez.
manga: 49. fejezet 9-12. oldal, 17. oldaltól az 51. fejezetig, 52. fejezet 12. oldalig, 53. fejezet 15. oldaltól 54. fejezet 13. oldalig, a 15-16. oldal, a 18. oldaltól az 55. fejezet 16. oldaláig

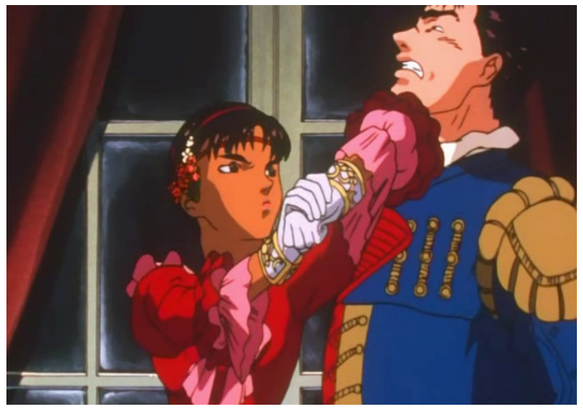
megjegyzés: más történetívből származó szörnyek is megjelennek, konkrétan: Csigabáró a Vágy Őrangyalából, Roshinu és bogarai az Elveszett Gyermekekből

23. rész: cím: Az ünnep előestéje

tartalom: Guts és csapata kimenekíti Griffith-t, de ez nem hozza meg a várva várt reményt a Héják Bandájának…
manga: 70-73. fejezet a 73. fejezet 1. oldalát kivéve

24. rész: cím: Teljes napfogyatkozás

tartalom: A napfogyatkozáskor a beherit megidézi Isten Öklét, hogy teljesítsék Griffith kívánságát…
manga: 74. fejezet 9. oldalától a 78. fejezetig
megjegyzés: itt elmondják, hogy 216 évente (van lakoma/napfogyatkozás) idézik meg az Isten Öklét a piros beherittel
spoiler: itt válik Griffith Isten Öklének tagjává, Femtóvá



25. rész: cím: Az örökkévalóság ideje

tartalom: A démonok megeszik a Héják Bandáját, és Griffith kívánsága teljesül…
manga: 79. fejezet 18. oldalig, 80. fejezet 5. oldaltól 86. fejezet 8. oldalig és a 13-15. oldal
megjegyzés:
- a mangában a Csigabáró játszik Pippin holttestével, itt viszont az arca más.
- elég nyitott a vége a sorozatnak, kicsit olyan, mintha ennél a résznél tudták volna meg, hogy nem lesz 26.

A grafika korához méltán kézzel rajzolt és szép, bár a harcjelenetek nem olyan részletgazdagok, mint a mangában, illetve a durvább sérüléseket nem mutatják (csonkolás, belezés). Az animációja is nagyon szép, akár a háttereket, akár a karakterdizájnt nézzük. Illetve előfordulnak művészien megrajzolt állóképek egy-egy fontosabb eseménynél.

Az opening és ending zenéje nekem nem tetszett, pedig a ’90-es években nőttem fel. Lehet, hogy a japán akcentussal előadott esetlen angol szövege miatt. Amit érdemes megemlíteni még, hogy csak Guts jelenik meg benne, és mutatják a szülőanyját is, ami az animéből kimaradt. Az endingben már portrészerű állóképeken megjelennek a Héják Bandájának fontosabb tagjai, Griffith az első és Guts az utolsó. A háttérzenékből több is van, és jobbak is, mint az opening és az ending.

Hátránya az előnye és előnye a hátránya

A manga eleinte havonta jelent meg, majd havonta kétszer, viszont elég sok visszautalással mesél el egy komplett történetet több száz fejezeten keresztül. Azonbelül lehet kisebb történetívekre is osztani, de 1-2 év eltelt a között, hogy először láttuk a grófot, aki ellen később hadba vonulnak, vagy ahogy Casca és Guts hasonló helyzetekben hasonlóan viselkedik egymással. Ez az animében nem akkora gond, hisz hetente jelentek meg a részek (az első és az utolsó rész között pedig csak fél év telt el), melyek nem is feltétlenül csak egy fejezetet foglaltak magukba. Viszont ebből ki is tűnik, hogy az anime kénytelen volt tömöríteni, kihagyni részeket, sőt szereplőket, illetve hamar beérte a mangát.

Érdekességek

- Középkori történetről lévén szó néha a cselédek pletykálkodásából kapunk meg információkat.
- Godot, az öreg fegyverkovács megjelenése a sorozat legelején és legvégén keretezi a történetet.
- Az amerikai változatot poénra vették, és a szinkronszínészek olykor improvizálnak, filmekből idéznek vagy éneklésben törnek ki.

A szerző további művei

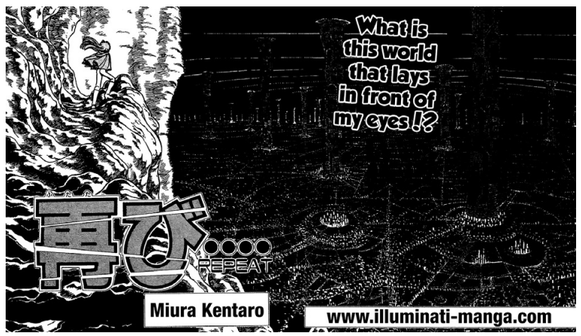
Miura Kentaro 1966 júliusában született. Mielőtt belekezdett volna a jelenleg 40. köteténél járó képregényébe, már túl volt pár történeten. Nagyon fiatalon lett mangaka, első művét a Miurangert (Miura és ranger szavak összevonásából) 10 évesen készítette, sajnos erről és a '77-es Ken e no Michiről nem találtam semmit.

Noa (1985)

A Góbi sivatagban járunk 15 nappal az Utolsó Háború után. Ellen és Jay egy űrállomás felé tartanak. 4 nap múlva indul az utolsó járat. Eközben Noah és Angel is odamegy. A célban pedig keresztezik egymást útjaik.
Disztópikus romantikus sci-fi az önfeláldozásról. Ez is elég erőszakos, úgyhogy csak bizonyos életkor felett ajánlott.

Futanabi (1985)

Rick megmenti a másik világból érkezett Venust



az üldözőitől, majd lassan egymásba szeretnek.
Disztópikus romantikus sci-fi. Érdekes a témája, miszerint férfiak és nők külön világban élnek, és nem tudnak egymás létezéséről. A Noa folytatása, de nincs köztük szoros kapcsolat.
3 közös mangát készített Buronsonnal, aki a Hokuto no Kennel vált világhírűvé:

Farkasok királya (1989)

1989, Kína. Egy diáklány a vőlegényét keresi a sivatagban, majd egy örvény a középkori Xixiába repíti, ahol a mongol birodalom tábornoka szemet vet rá. Itt találkozik újra kedvesével, valamint Dzsingisz kánnal és Benkeijel.
Történelmi manga a családi értékekről.

Megjegyzések:

- Kengo Iba, a főhősnő pont úgy néz ki, mint Casca.
- Ez az egy olvasható magyarul is, rajongói fordításban.

Legend of The King of Wolves (1989-1990)

A Farkasok királyának 4 fejezetes folytatása.

Japan (1992)

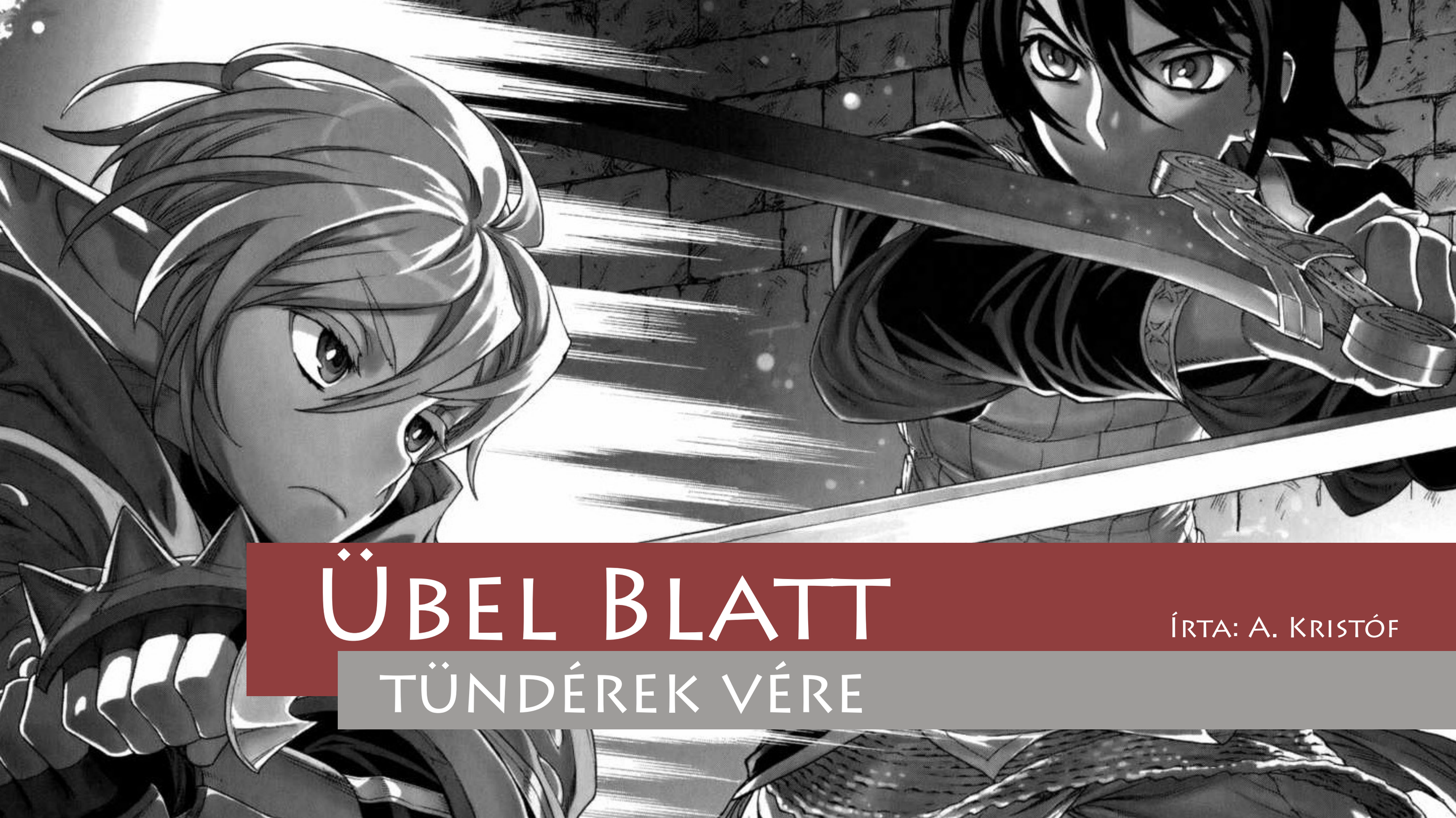
Egy jakuzatag Spanyolországba utazik a ,92-es olimpia alkalmával szerelme, japán leghíresebb TV-s tudósítónője után. Egy földrengés következtében azonban az ősi Karthágóba kerülnek, ahonnan egy boszorkány Japán nem túl rózsás jövőjébe küldi őket.
Disztópikus romantikus sci-fi a túlélésről.
Megjegyzés: Egy-két karakter hasonlít a Berserk néhány karakterére: a jakuzatag például tiszta Zodd.

Így a cikk végére azt írom, amit a fejezetek végén szoktak. Folytatjuk…

Berserk anime:
3 TV sorozat:
1997 - 26 rész 2016 - 12 rész 2017 - 12 rész
3 film
2012, 2013

Berserk manga:
1989 óta fut
mangaka: Miura Kentaro

források:
animeaddicts.hu
berserk.wikia.com
mangakalot.com



Übel Blatt

Tündérek vére

Írta: A. Kristóf

Bevezető

Nos, ismét egy dark fantasy műre esett a választásom, ez különösen kedves téma számomra, ugyanis a kedvenc stílusaim közé tartozik a dark fantasy és a mágia/fantázia világa is. Két olyan téma, amelyet az Übel Blatt nagyszerűen egy tető alá hozott. Így tehát a mű egyszerre tartalmaz rengeteg fantázia elemet (szörnyek, tündék, varázslat stb.) és számos gore/horror jelenetet is. Itt éppen emiatt szeretném leszögezni, hogy a manga határozottan a 18+ kategóriába tartozik, számos alkalommal előfordulnak benne a véröntásokon kívűl szex jelenetek és akár nemi erőszak is.

Így tehát a manga egy ízig-vérig dark fantasy mű, amely mindezek mellett fantáziadús világban játszódik, rengeteg akcióval, és nem utolsó sorban egy komoly témát dolgoz fel, mégpedig az árulás és bosszú témáját.

A manga története

A manga története egy teljesen más világba repít el bennünket, melyben az emberiség nem az egyetlen intelligens lény, ami jelen van, hanem vannak még tündérek, szellemek és wischtech-ek. Utóbbi egy nagytestű és erős fizikummal rendelkező faj. Az emberek nagyjából a középkor fejlettségi szintjén állnak, mind technológiai szempontból, mind pedig társadalmi berendezkedés szintjén. Az egyetlen dolog, ami innen kilóg, az a mágia segítségével működtetett harci eszközök, ezek inkább a modern repülőgépekre hasonlítanak. A történet során az emberek és a wischtech háborúban állnak egymással, azonban az emberek vesztésre állnak. Éppen ezért az uralkodó 14 bátor fiatalt hivat magához a birodalomból, akiket felruház az általa megáldott lándzsákkal és azzal a küldetéssel, hogy hatoljanak be az ellenség szülőföldjére és semmisítsék meg az erőforrásukat, ezzel egy csapással eldöntve a háború sorsát. A hosszú út után mindössze 11 személy ér el a célig, ott azonban heten megfutamodnak és csak négyen teljesítik a küldetést. A négy dárda, aki teljesíti a küldetést: Güsstav, Kfer, Krentel és Aschriit, őket azonban a küldetés után a megfutamodott hét dárda csapdába csalja és könyörtelenül lemészárolja, mivel attól félnek, hogy az uralkodó őket fogja megbüntetni, amiért elmenekültek. Miután társaikkal végeztek, visszatérnek az uralkodóhoz és azt állitják, hogy ők végezték el a küldetést, a négy hiányzó dárda futamodott meg. Így a birodalomban a „hét hős dárda” néven hősökként élnek, ameddig a társaikat a „négy áruló dárdaként” ismerik. Azonban a négy hős közül nem halt meg mind, Aschriit túléli a mészárlást és ugyan 20 évig tart, míg felépül a sérüléseiből, a saját szavaival élve: „megbosszulom mindazt, amit velünk tettek, még akkor is, ha romba kell döntenem a birodalmat, amiért harcoltam”.

Így tehát Aschriit, új nevén Köinzel, elindul a birodalom peremvidékéről, hogy egyesével megölje egykori társait, ezáltal bosszút álljon az elhullt barátaiért.

Fontosabb szereplők

Aschriit (Köinzel): a háború idején egy alig a tízes évei elején járó fiatal gyerek, aki viszont elképesztő kardforgató képességekkel van megáldva. Nagyon fiatalon elnyeri a birodalom kardmestere címet, ami által hivatalosan is a birodalom egyik legjobb kardforgatójává válik. Mivel háború dúl, így ő is hamar részt vesz a harcokban, hol hírnévre is szert tesz, névszerint a „front hőse” becenevet kapja. Így nemcsoda, hogy őt is meghívja az uralkodó a 14 dárda soraiba, az árulást követően úgy élte túl a sebeket, amiket szerzett, hogy egy tündével olvad egybe.

Ennek köszönhetően új erőre tesz szert, ugyanakkor a fizikai erejét nagyban befolyásolja a Hold járása, ami a tündék fő erőforrása a történetben. Személyiségét tekintve az átalakulás után sem változik meg, továbbra is megmarad kedvesnek, a társaiért aggódó és törődő személynek. Az egyetlen dolog, ami változik ilyen téren az az, hogy elszánja magát a véres bosszúra.

A „hét hős dárda" (akik elárulták a társaikat). A karakterek bemutatásán túl egy fanelméletet is bemutatok, mely szerint a hét dárda minden egyes tagja a hét főbűn egyikét jelképezi:

Schtemwölech: még mielőtt csatlakozott a 14 dárdához egy egyszerű tolvaj volt. A küldetésük felé utazás során barátságot köt Aschriittal, ennek ellenére gond nélkül részt vesz a megölésében. Miután hősként tért vissza és földesúri rangba lép, az örök élet titkát kezdi el kutatni. Több

száz tündét ölet meg abban a reményben, hogy így a testét meg tudja védeni az öregedéstől.

Éppen ezért ő a kéjelgés/vágyakozás megtesítője, ebben az esetben olyan értelemben, hogy örök életre vágyik.

Barestar: mielőtt csatlakozott volna a dárdákhoz egy gazdag kereskedő legkisebb és tehetségtelen gyermeke volt. Félénk és bizonytalan természete miatt nem volt sikeres kereskedő, de mivel masszív termete és nagy fizikai ereje van, ezért az uralkodó őt is meghívta. Ő az egyetlen a hét dárda közül, aki felismerte a brutalitását a tetteiknek, éppen emiatt elképesztően paranoiás személy lett, amikor földesúri rangba emelkedett. Emellett haragot táplál Glenn (társa a 7 dárdában) ellen, mivel nem hagyta jóvá neki, hogy részt kapjon a birodalmi hadseregből és fegyverekből. Így tehát a bűntudat és a harag teljesen tönkretette az életét, és emiatt zsarnokként uralkodott, pusztán félelemből és feszültségből.

Ő képviseli a kapzsiság bűnét, ugyanis soha nem tudta megbocsátani Glennek, hogy nem kapott részt a birodalmi hadseregből.

Glenn: az uralkodó fia, aki önként jelentkezik a küldetésre, hogy része legyen a 14 dárdának. Az utazás során összebarátkozik Aschriittal, de titokban mindig is irigyelte őt a kardforgató képességéért, valamint a higgadt természetéért. Ő az, aki felveti annak az ötletét, hogy végezzenek a saját társaikkal. Ennek megfelelően pontosan tudja, milyen szörnyű tettet követtek el, valamint azt, hogy földesúrként és a béke szimbólumaként gondját kell viseljék a birodalomnak, a tetteik büntetéseként fogja fel.

Az irigységet képviseli, mivel mindig irgy volt Aschriitra.

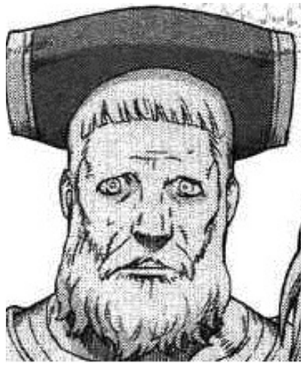
Lebelont: a múltjáról nem tudunk sokat, amikor földesúrrá válik, hatalmas ambícióra tesz szert. Mindezek mellett könyörtelen és körmönfont alak, aki bármit megtesz a hírnévért.

Nem elég neki, hogy a birodalom egyik nagyura és a béke szimbóluma, meg akarja szerezni az uralkodói címet is magának. A különböző hatalmi játszmákban, amelyek során próbál egyre közelebb és közelebb kerülni az uralkodói címhez, a saját gyermekeit is sakkbábúként használja.

A büszkeség megtestesítője, minden cselekedetét az elismerés és a hírnév utáni vágya irányít.

Güllengurv: jóformán semmit sem tudunk róla, nagyon keveset jelenik meg a történetben. A hatalmi játszmák során Lebelont mellé áll, azonban amikor vesztésre állnak, gondolkodás nélkül el akarja őt árulni, és Lebelont fejével akar békét kötni Glennel, annak reményében, hogy a saját életét megmentheti.

A külsejét tekitve egy elhízott személy, tehát ő a falánkságot képviseli.



Nirgenfeled: akárcsak Güllengurvról, róla sem tudunk szinte semmit. Ő is Lebelonttal társul a hatalmi harc során. Güllengurvval közösen próbálják megmerényelni Lebelontot a menekülés reményében. Akárhányszor megjelenik a történetben, mindig aggodalom van az arcán, és minden munkát mással próbál elvégeztetni.
A lustaság bűnét testesíti meg.

Ischüdien: Glenn mentora, egy valamivel idősebb férfi, aki hűségből követi Glennt a küldetésben. Ugyanígy, amikor elárulja a társait, ő az egyetlen, aki nem félelemből teszi, hanem azért, mert Glenn javát szolgálja. Egész pontosan azt akaja, hogy Glenn egy méltó és jó uralkodó legyen, aki harmóniát és jólétet hoz a birodalomba. Ehhez az kell, hogy Glenn hírnevén ne essen csorba. A későbbiek során is teljes mértékben támogatja Glennt.

Őt szokták még a sárkány nagyúrnak is nevezni, mivel egy sárkány a címere. Habár eddig még sohasem veszítette el a fejét és nem tűnik temperamentumos személynek sem, a sárkány gyakran a düht és erőszakot jelképezi. Így tehát ő a harag és düh bűnének a megtestesítője.

A történet során még számos fontosabb szereplő tűnik majd fel (legalább 50 különböző fontosabb karakter), de velük az olvasó majd megismerkedik a történet során. Nem szükséges, hogy előre bemutassam őket ahhoz, hogy a történetet teljesen megértse az olvasó.

A manga rajzolási stílusa

A mű elképesztően szemgyönyörködtető rajzstílussal rendelkezik. Mind a szereplők, mind pedig helyszínek nagyon aprólékosan ki lettek dolgozva. Az arcok nagyon jellegzetesek és felismerhetőek, a személyek és élőlények élethűen vannak ábrázolva. Mindezen túl, mivel rengeteg akció és harc van a mangában, számos kétoldalas kép vagy egész oldalas poszterek is megtalálhatóak a műben. Tehát a szemgyönyörködtető kivillanások is szép számban előfordulnak.

A rajzstílus mindenképp sokat segít a manga gore- és szexjeleneteinek a kiemelésében, rengeteg a véres jelenet és az erotikus történésekből sincs hiány. Mivel a tárgyak is részletesen ki vannak dolgozva, ezért a mecha rajongóinak is akad némi ínyencség, a mágiával (wischtech technológiával) készült repülőgépek és fegyverek minden bizonnyal elnyerik majd az ő tetszésüket is.

A manga utóélete

Ugyan a történet még fut, de egy melléktörténet már megjelent, névszerint Übel Blatt Gaiden. Ezenkívül több internetes fórum is említ egy esetleges mangaadaptációt, de a mai napig ez még nem történt meg.

Kiknek ajánlom?

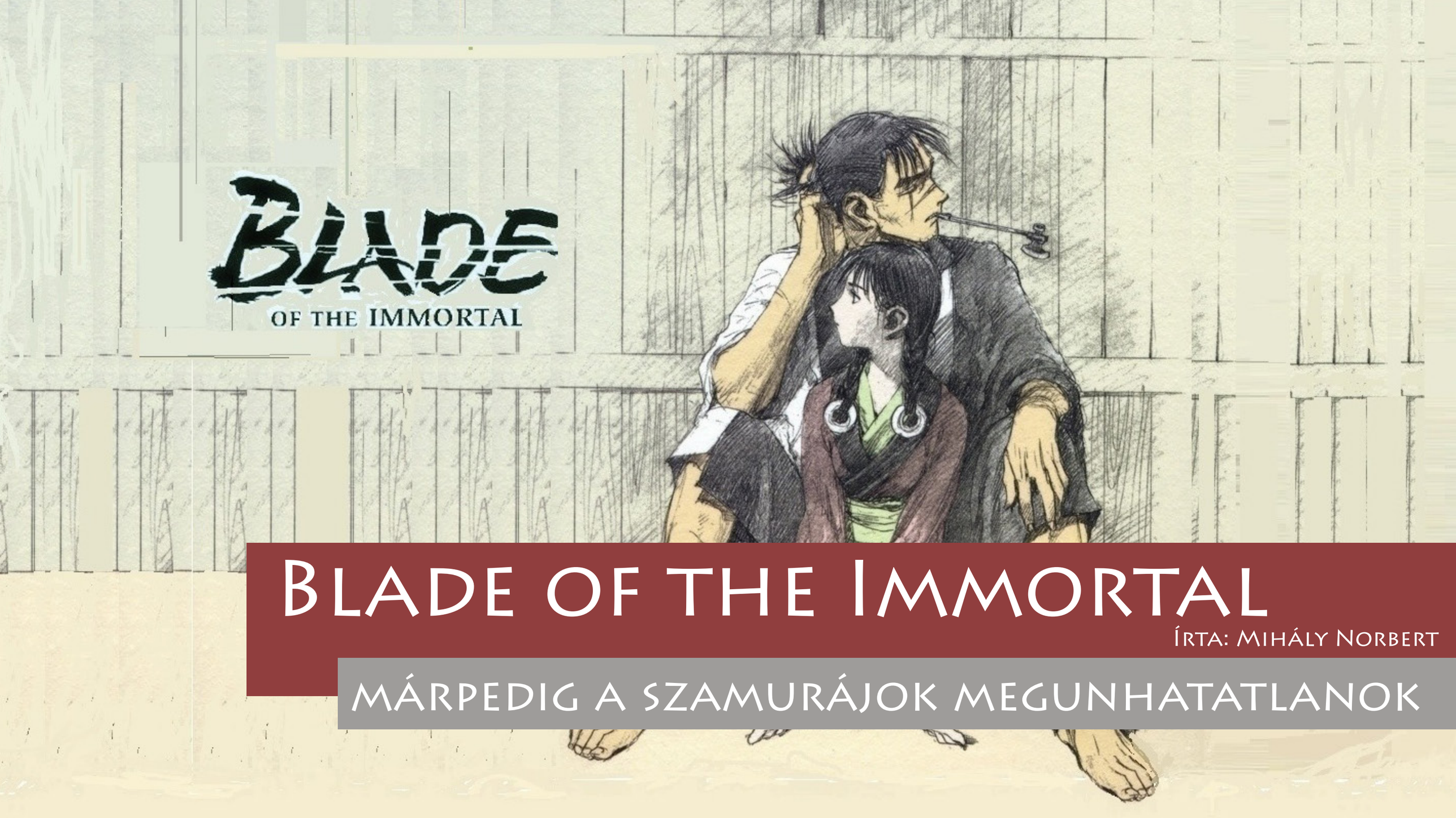
Elsősorban a gore kedvelőinek ajánlom. Ezenkívül, akik kedvelik az akcióval, háborúval teli történeteket, azok se fognak csalódni. A mecha rajongói a történeten túl kedvüket lelhetik még a repülőgépek, várak és harci eszközök megrajzolásában.

Túl mindezen, a nyelvi ismeretek sem jelentenek gondot, ugyanis a manga naprakészen van fordítva magyar nyelvre az Uraharashop oldalán.

Író: Shiono Etorouji
Hossz: 162 fejezet, jelengleg még fut
Műfaj: akció, 18+, dark fantasy, kaland, varázslat stb.
Publikálás éve:
2004 decemberétől napjainkig

Értékelés:
MAL: 7,97 ANN: 8,17

Források:
Übel Blatt wikia



Blade of the Immortal

Írta: Mihály Norbert

márpedig a szamurájok megunhatatlanok

Bevezető

1993 júniusában jelent meg az Afternoon (Kodansha) magazin hasábjain Samura Hiroaki történetének első fejezete, amely hamar az ismert mangakák sorába emelte. Samura mindig is mangaka akart lenni, de társaival ellentétben őt a hagyományos rajzmódok is nagyon érdekelték, épp ezért belevágott egy klasszikus művészeti képzés elvégzésébe, ahol az olajfestmények készítésében vált kiemelkedővé. Munkái tekintetében nagyon szerteágazó az érdeklődési köre, készített különböző történelmi rajzokat könyvekbe, folyóiratokba, dolgozott az EroGuru magazinnál, és pontosan ez a sokrétűség jellemzi a mangáit is, melyek az erotikus vonaltól, a történelmi korokon át a fantáziavilágig sok mindent felölelnek.

A történet

A Mugen no Juunin története az 1700-as évek végén a Tenmei-érában játszódik Edo környékén. A legendás, de gazdátlan szamuráj (Ronin) Manji lényegében egy köztörvényes bűnöző, aki több mint száz embert gyilkolt meg, közte a saját gazdáját és udvartartását is. Miután egy csatában elveszti szeretett húgát, készen áll a halálra, ám egy boszorkány, a nyolcszáz éves Yaobikuni megátkozza, vérférgekkel mérgezi meg, ezáltal halhatatlanná téve őt. Az átok csak akkor törik meg, ha legalább ezer gonosz lélekkel végez. Itt lép be a képbe Asano Rin, aki kiköpött mása Manji elhunyt testvérének. Rin szüleit az Itto-Ryu tagjai mészárolják le, akik dojóról-dojóra járva hajtják iga alá a harcművészeti iskolákat. Rin felkeresi Manjit és arra kéri, álljon bosszút a szüleiért. Manji vonakodva, de végül elvállalja a feladatot, így megkezdik közös útjukat, melynek során számos ellenfél keresztezi lépteiket. Lényegében a manga legnagyobb erőssége is pont ez, a főhős, a tökéletesen kidolgozott karakterekkel külön-külön veszi fel a harcot, olyan benyomást keltve, mintha egy számítógépes játékban jutnánk el egyik pályáról a másikra, persze közben Manji megvívja a saját belső harcát is. Samura külön figyelmet fordított az ellenfelek megformálására, akik között jó néhány olyan is felbukkan, aki múltját feltárva szeretteti meg magát az olvasóval és válik egyfajta pozitív figurává. A történet végéhez közeledve - nem lelőve a poént - még maga az főgonosz, Anotsu Kagehisa is pozitív alakot ölt.

Szereplők

Manji: a főszereplőnk lényegében egy teljes mértékben visszahúzódó, életébe belefáradt, nihilista jegyekkel teleaggatott szamuráj. Testét hegek és sérülések tucatjai borítják, jobb szeme hiányzik, melyet egy csata során vesztett el. A benne élő vérférgek képesek arra, hogy akár a leszakadt végtagjait is megmentsék, ellenben a sérülések nyomai megmaradnak.

Asano Rin: az Asano család egyetlen épségben maradt tagjaként a bosszú vezérli. Édesanyja sem halt ugyan meg, de az Itto-Ryu magával hurcolta, s ott lényegében megbolondult. Rin próbálja az érett énjét mutatni, de többször is gyerekesen viselkedik, ami nem is csoda, hisz igazából még csak tizenhét éves. A csatákban kimutatja félelmeit, bár remek késdobó, amit az édesapjától tanult.

„Samura külön figyelmet fordított az ellenfelek megformálására, akik között jó néhány olyan is felbukkan, aki múltját feltárva szeretteti meg magát az olvasóval...”

Anotsu Kagehisa: az Itto-Ryu vezetője, Manji és Rin legfőbb ellenfele, aki fiatal kora ellenére kiváló harcos. Célja, hogy minden harcművészeti iskolát a saját fennhatósága alá hajtson, akik ebbe nem egyeznek bele, azokat embereivel lemészárolják.

Pragmatikus személyiség, de karakterét megismerve idővel világossá válik, hogy nem embertelen, Manjihoz hasonlóan lényegében önmagával küzd.

Magatsu Taito: Anotsu egyik legjobb barátja, aki igazából nem nézi jó szemmel az Itto-Ryu tényekedését, ám miután húgát Manji testvéréhez hasonlóan meggyilkolják, egyetlen célja marad, végezni valamennyi szamurájjal. Egyszerű parasztgyerekként, idővel nagyon pozitívvá válik a karaktere, az olvasók nagy többsége egyetért abban, hogy a manga legjobb szereplője.

Shizuma Eiku: Manjihoz hasonlóan vérfférgek által megátkozott harcos, Itto-Ryu tag, aki több mint kétszáz éve bolyong, ám ennyi idő alatt rájött, hogy miként lehet semlegesíteni a férgeket harc közben, ezáltal Manji egyik legveszélyesebb ellenfele. Csatájuk egyfajta kuriózuma a történetnek.

Otono-Tachiban Maike: Anotsu kedvese, aki hű vezetőjéhez, hisz anno megmentette az életét, miután családi drámáját követően prostituáltnak állt. Remek harcos, ami nem is csoda, hisz szamuráj neveltetést kapott. Fegyvere egy mandolin, ami egy csapásra kétélű karddá változtatható.

Shira: a Mugai-Ryu (az Itto-Ryu ellenfelei) tagja, rövid ideig Manji szövetségese, de mivel Shira egy hidegvérű, egyszerre szadista, pszichopata és szexuálisan aberrált gyilkos, így nem sokáig maradnak kebelbarátok, sőt idővel gyűlöltebb riválissá válik, mint Anotsu Kagehisa.

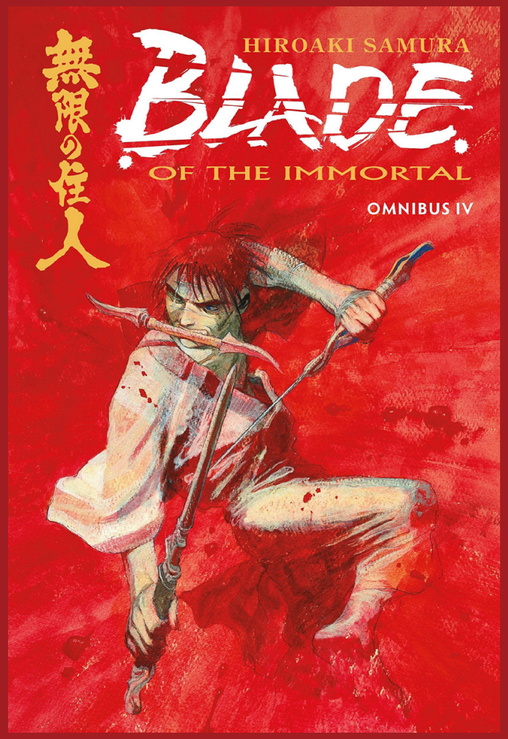
„A történet elsősorban azoknak ajánlott, akik szeretik a történelmi irányvonalat és a szamuráj kultuszt.”

A manga utóélete

A történetből 2008-ban egy különálló regény is készült, amit egy tizenhárom részes anime követett. Majd 2017-ben a legendás rendező, Miike Takashi éppen ezt a művet választotta századik filmjéhez, az eredmény pedig a 13 orgyilkos kultfilmjéhez hasonlóan egy remek alkotás lett, bár a legtöbb live-action adaptációhoz hasonlóan számos helyen eltér a mangától.

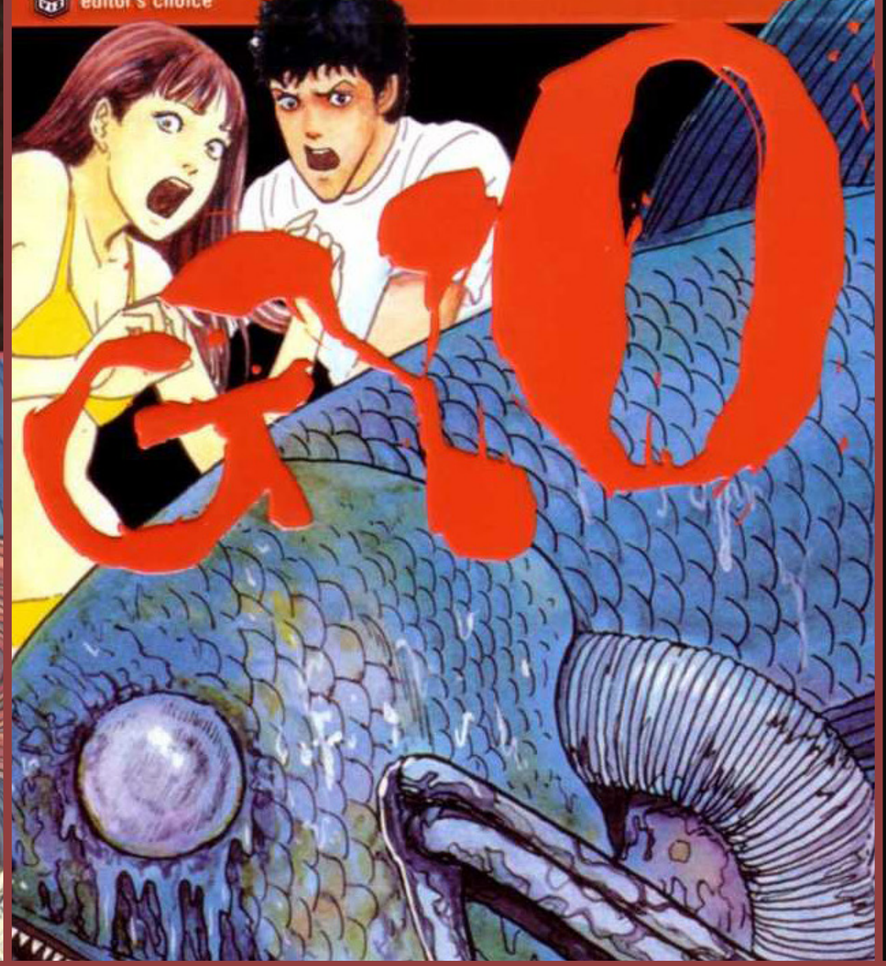
Kinek ajánlott

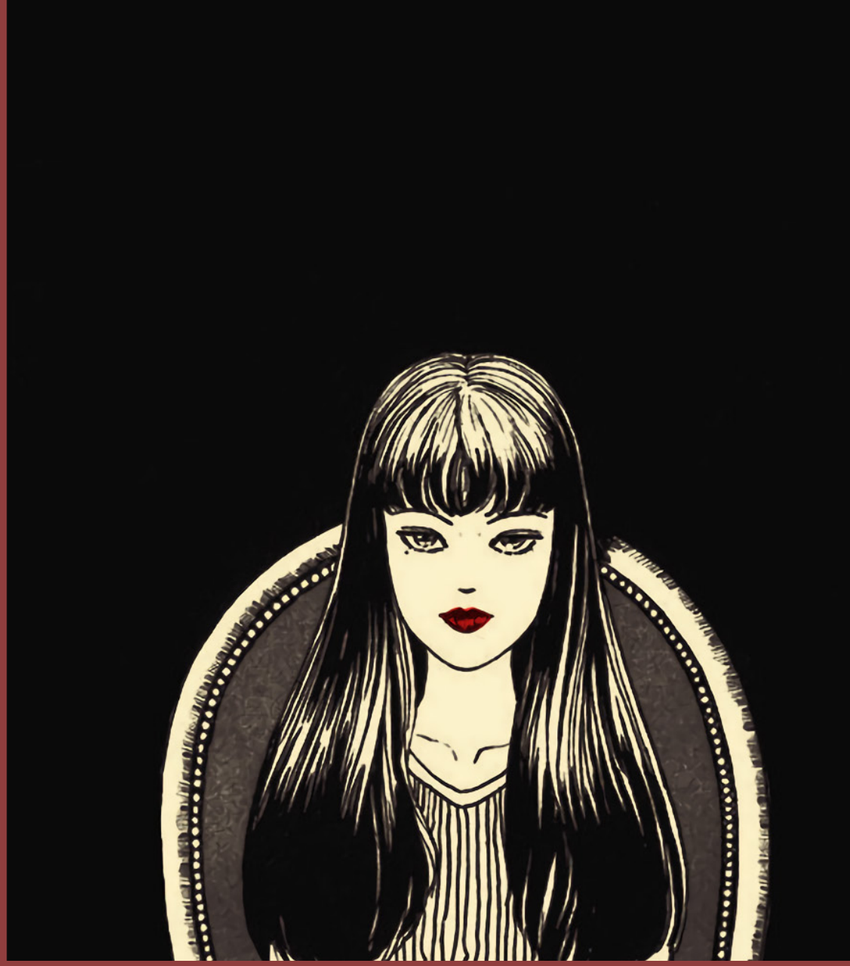
A történet elsősorban azoknak ajánlott, akik szeretik a történelmi irányvonalat és a szamuráj kultuszt. Hatalmas csavarokat ne várjunk tőle, mégis a gondosan kidolgozott karakterei egy csapásra megfogják az olvasót.

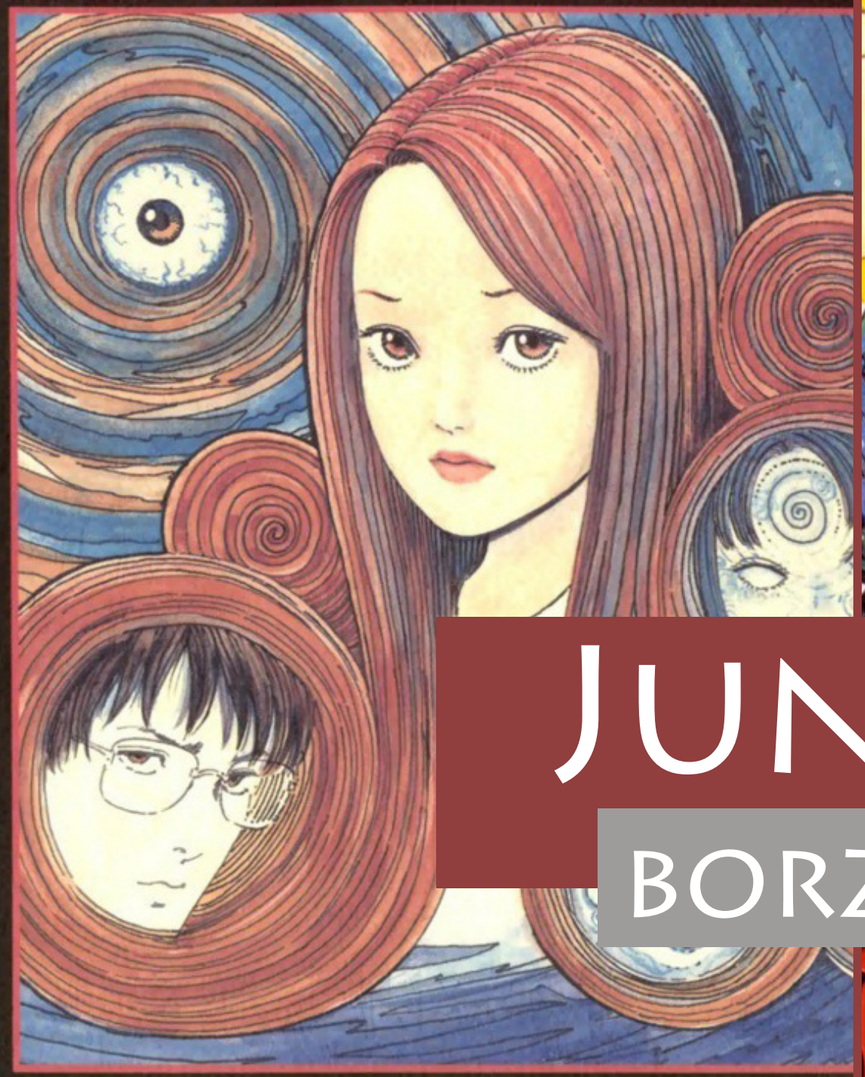


Írta és rajzolta: Samura Hiroaki
Műfaja: akció, dráma, történelmi, szamuráj, seinen
Időtartam: 1993.06.25 – 2012.12.25
Hossz: 30 kötet, 207 fejezet

Értékelés:
MAL: 8,47
ANN: 8,72



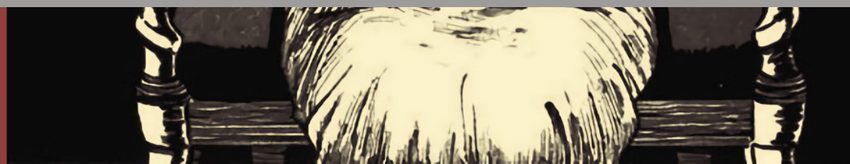




Junji Ito

borzalmas világa

Írta: A. Kristóf

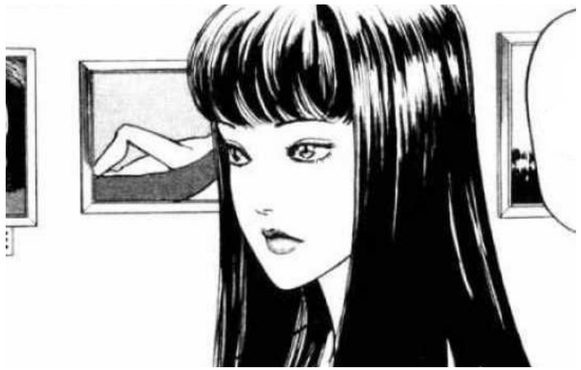


Bevezetés

A megszokottól eltérően ezúttal nem egy mangáról, hanem háromról fogok írni, amelyeknek egy közös jellemzőjük van, mind a hármat Ito Junji horror mangaka készítette. A szóban forgó művek pedig: Tomie (teljes sorozat), Gyou és Uzumaki. Mindhárom mű emblematikus horror mangák, melyek az évek során ismertté váltak a horror történetek kedvelői között. Túl az egyedi rajzstílus és történetvezetésen, Junji Ito világát azért is érdemes megismerni, mert az egyik legkiemelkedőbb Japán horror történetíróról van szó. A történetek sikerét továbbá alátámasztja még az is, hogy mindegyik történet számos adaptációt kapott a megjelenését követően. Nem is szaporítom tovább a szót, lássuk egyesével, melyik manga esetében, milyen hátborzongató dolgot sikerült papírra vetnie Ito Junjinak. Horrorra fel!

Tomie

A Tomie sorozat három különálló felvonás, névszerint Tomie, Tomie második rész és Ismét Tomie, ez az első manga sorozat, amit az író hivatalosan publikált még 1987-ben. Ezzel a művel vette kezdetét Junji Ito különös és gyakran vérfagyasztó világa. Ezeknek a sorozatoknak a központjában a címadó Tomie áll, aki egy fiatal és rendkívül gyönyörű lány. A történet során különböző külsőkkel lett megrajzolva, de a képességei és a személyisége nem változik. Tomie pusztán a



megjelenésével hat a körülötte lévőkre, akik vagy egyből vonzódnak hozzá vagy megmagyarázhatatlan módon ellenszenvet éreznek iránta. Tomie ezt arra használja, hogy kiélje a szadista és hedonista vágyait. Gyakran manipuláció útján arra vesz rá személyeket, hogy másokat öljenek meg vagy éppen öngyilkosságot kövessenek el. Mindezt csupán némi olcsó szórakozás érdekében. Ezenkívül a történet horror jellegéhez ad még, hogy Tomie elképesztő regenerálódási képességgel bír, valamint végtelen mennyiségű klónt tud létrehozni a levágott végtagjaiból.

A mű elsöprő sikert aratott mind a hazai, mind pedig a külföldi közönség soraiban, ennek köszönheti, hogy számos live action és film feldolgozás is készült az eredeti kötetek alapján. Ezek során Tomie-t több színésznő is játszotta. Végezetül pedig anime is készült az eredeti mangák alapján. Az anime és OVA filmek különböző rövid történeteket dolgoznak fel mindhárom kötetből (*AniMagazin 43*), tehát egy átfogó képet adnak az eredeti műről. A mangák 2-3 kötet hosszúságúak.

Gyou

Egy mindössze két kötetes történet, ami arról szól, hogy a tenger élőlényei egy elsüllyedt vegyi hajóból megfertőződnek egy baktériummal. A baktérium neve „halál szag”, ennek köszönhetően a tengeri élőlények még éltükben elkezdenek bomlani/megrohadni.

„...megjelenésével hat a körülötte lévőkre, akik vagy egyből vonzódnak hozzá vagy megmagyarázhatatlan módon ellenszenvet éreznek iránta. Tomie ezt arra használja, hogy kiélje a szadista és hedonista vágyait.”

Ha ez magában nem lenne elég, a megfertőzött állatok örjöngésbe kezdenek. Ugyanabból a hajóból, amiből a baktérium kiszabadul, egyúttal kiszabadulnak robot vázak is, amelyek segítségével az örjöngő állatok a szárazföldre szabadulnak és ott kezdenek pusztításba. A helyzet rosszról rosszabbra fordul, ugyanis túl az elviselhetetlen bűzön, amit a rothadó hús áraszt, és túl az állatok örjöngésén (amik elpusztítanak mindent és mindenkit, aki/ami az útjukba kerül) a baktériumot emberek is elkaphatják. Ebben a szörnyű és kilátástalan helyzetben próbál Tadashi és barátnője, Kaori menedéket találni az egyre inkább poszta-pokaliptikus tengerparti városban.

Két kötetes hossza ellenére annyira ismert történet, mint a Tomie sorozat vagy az Uzumaki. A manga sikerére alapozva egy OVA és készült belőle 2012-ben, ami az eleinte tervezett 30 perc helyett 75 perces lett. Az OVA-ban a mangához képest viszont vannak minimális változtatások. Bővebb ismertető: (*AniMagazin 28.*)

Uzumaki

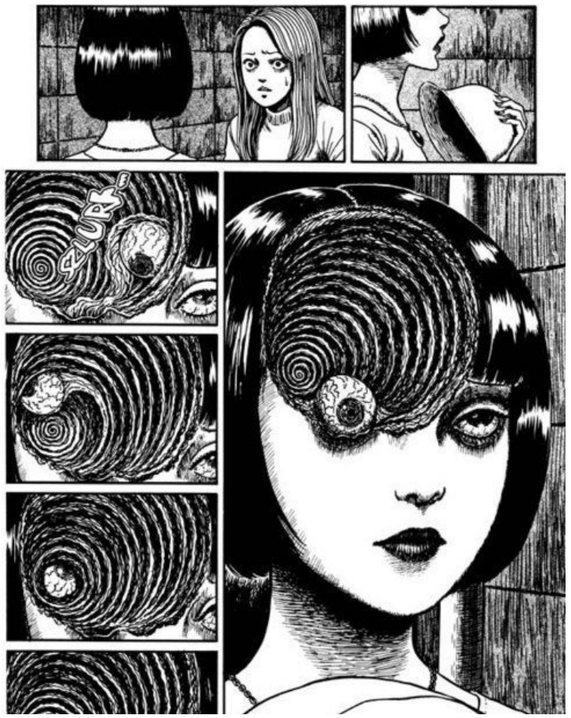
Egy három kötetes történet egy képzeletbeli városról, melynek lakóit egy átok sújtja. Az ott élő emberek megmagyarázhatatlan módon megszállottai lettek a spiráloknak. Ez így elsőre talán nem hallatszik rémisztőnek, sőt talán éppen nevetségesnek látszódhat, de aki ismeri már Ito Junjit vagy a másik két történettel kezdi az ismerkedést, annak nincs kétsége afelől, hogy ez is egy hátborzongató történet. Amit valóban el kell ismerjek az az, hogy a manga inkább a japán közönséget ragadta meg, köszönhetően annak, hogy a történetben megjelenő szimbólumok a japán médiában pozitívként vannak bemutatva, így tehát egy alapos hideg zuhanyt adott az olvasóknak ebben a műben az író. A manga másik jellegzetes félelem forrása az, hogy a főhős egy ismeretlen és nálánál jóval erősebb erővel kell megküzdjön a történet során.

A műnek több adaptációja is lett, egész pontosan két játék is készült belőle, a WonderSwam stúdió jóvoltából, ezenkívül pedig live action adaptációt is kapott. Ugyan az Uzumaki film csupán 6.2 értékelésen áll IMDbn, de horror filmként ez egy szép eredmény. Maga a manga is pozitív elismerést kapott nemzetközi szinten is: 2009-ben a Young Adult Library Services Association's a „Top 10 grafikus regény fiatalok számára" kategória közé sorolta. Ismertető: (*AniMagazin 25.*)

Junji Ito világa és minden ami rémisztő

Habár ebben a cikkben mindössze az említett három mangát mutattam be, Junji Ito horror világa nem ér ennyinél véget, számtalan egyéb rövid történetek jelentek még meg az írótól, melyeket Junji Ito személyes gyűjteményében egyben is megjelentettek.

„...a történetben megjelenő szimbólumok a japán médiában pozitívként vannak bemutatva, így tehát egy alapos hideg zuhanyt adott az olvasóknak ebben a műben az író."



Ezek a művek általában egy történetre koncentrálnak, azonban a rajzolási stílus és a történetek velőig hatoló, rémítő jellege mindegyikben hibátlanul tovább él.

Itt szeretném megragadni az alkalmat, hogy elmondjam, nekem melyik a kedvenc történetem Junji Ito horror világából: egy rövid történet a gyűjteményből, cím szerint Az Amigara törés rejtélye (The Enigma of Amigara fault). A történet egy mindössze 32 oldalas rövid mű, azonban nagyszerűen visszatükrözi Ito stílusát, bevezetőnek mindenképp tudom ajánlani a horror kedvelőinek!

A manga rajzstílusa

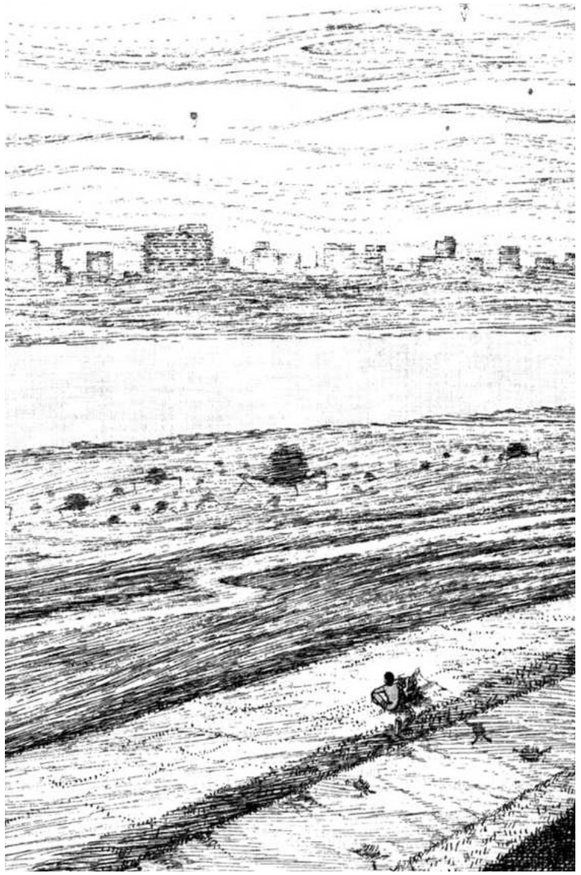
Néhány szóban összefoglalva azt mondanám, hogy a klaszikus ’80-as évekbeli stílust követi. Az emberek élethűek, az arcok és arcvonások kifinomultak, aprólékosan meg vannak rajzolva. A manga rajzolása során a háttér sincs elhanyagolva, ugyan nem játszik fontos szerepet, de mégis minden egyes alkalommal nyilvánvaló, hogy a cselekmény hol játszódik. Amit még érdemesnek tartok megemlíteni a rajzolásnál, hogy a történetek során az arckifejezések és az arcon megjelenő árnyékok gyakori elemei a történet vizualizálásának. Így tehát a karakterek nem csak párbeszédeket folytatnak, hanem gyakran az arckifejezésükkel is visszadják az adott helyzetet, sőt az esetek többségében egy-egy arckifejezés az, ami igazán csontig hatolová teszi a történetet.

Saját vélemény

Kitűnő horror történetek, nehéz ennél bővebben elmondani. A történetek mindegyike váratlan fordulatokkal teli, a szereplők szívtelen érzelmi helyzetekben találják magukat, és a manga történetvezetése is számos helyen teret enged az olvasó fantáziájának.

Kinek ajánlom?

Teljes mértékben azoknak tudom ajánlani, akik a horror történeteket kedvelik. A horror jelleg mellett egy kis természetfeletti is megjelenik, de szerintem ez egy horror történet esetében jóformán elkerülhetetlen. A történetek rövidek, viszont jól megírtak és nagyszerűen illusztráltak, így tehát, ha valaki nem szeretne egyszerre sokat olvasni és kedveli a horror témát is, annak is érdemes elolvasnia.



Források:

Junji Ito manga wikia: Tomie Kawakami
Tomie wikipedia
Junji Ito manga wikia: Tomie
Junji Ito wikipedia
Gyo wikipedia
Uzumaki wikipedia

A jelenkor tíz legpopulárisabb mangája

Írta: Mihály Norbert

a One Piece tovább folytatja világhódító útját

Nem könnyű feladat meghatározni, hogy melyik a jelenkor tíz legpopulárisabb mangája, hisz például a Naruto, a Dragon Ball az Attack on Titan vagy éppen a Bleach, a Berserk és a Death Note is évről-évre egyre több olvasó figyelmét köti le, még akkor is, ha ezek közül jó néhány már lezárásra került. Épp ezért próbáltuk meg szűkíteni az összeállításunkat, melyben a 2018-as év legkelendőbb sorozatait vesszük górcső alá.

10.
Tokyo Ghoul:re (Ishida Sui)

A Tokyo Ghoul folytatása két évvel az eredeti sztori történéseinek lezárását követően játszódik. A CCG sorai között immáron ghoulok és fél-ghoulok is találhatók. Ők egy külön csoportot alkotnak, vezetőjük nem más, mint Kaneki Ken, aki időközben elvesztette emlékezetét. Ma már kifejezetten csak az új hivatásának él, célja, a ghoulok megsemmisítése. A 16 kötetes sorozat 2014 októbere és 2018 júliusa között futott, a mű Kaneki belső küzdelme által igyekszik bemutatni, hogy ebben a harcban senki sem ártatlan.

2018-ban eladott példányszám:
kb. 3,3 millió kötet

9.
Tensei Shitara Slime Datta Ken (Taiki Kawakami és Fuse)

2015 márciusában bukkant fel a Shonen Sirius hasábjain a Tensei Shitara Slime Datta Ken, melyet magyarul talán „Reinkarnációm egy nyálka szörnyeként" címmel fordíthatnánk. A történet középpontjában a harminchét esztendős Satou Mikami áll, akit egy rablótámadás során ölnek meg. Halálát követően egy fantáziavilágban kezdi meg kalandozását, mint egy nyálka buborék. Különleges képességei révén olyan eseménysorozatokat indít el, amely megváltoztatja környezetét.

2018-ban eladott példányszám:
kb. 3,5 millió kötet

8.
Yakusoku no Neverland (Demizu Posuka és Shirai Kaiu)

A Yakusoku no Neverland története a távoli jövő egy árvaházában játszódik Emma, Norman és Ray főszereplésével. Az itt élő szuper-intelligens gyerekek idővel új, szerető otthonra lelnek, legalábbis ezt hiszik egészen addig, míg Emma és Norman egyszer szemtanúi nem lesznek egy hátborzongató dolognak, melyből ráeszmélnek, hogy valójában egy farmon töltik a mindennapjaikat, mint jószágok, akiket idővel szörnyek ételeként tálalnak fel.

2018-ban eladott példányszám:
kb. 4,3 millió kötet

7.
Nanatsu no Taizai (Suzuki Nakaba)

A „Hét Főbűn” egy 2012 óta futó sorozat, amely egy alternatív, leginkább a középkori Nagy-Britanniára hasonlító országban játszódik, ahol békésen megélnek egymás mellett emberek és egyéb, mitikus lények. A békéért Zaratras király felel, aki egy napon gyilkosság áldozatául esik. Tíz évvel később a Szent Lovag csoport zsarnok módra irányítja az országot, mire Elizabeth, az egykori király egyetlen leánya a Hét Főbűn nevű csoport segítségét kéri a trón visszaszerzésében.

2018-ban eladott példányszám:
kb. 4,9 millió kötet

6.
Kingdom (Hara Yasuhisa)

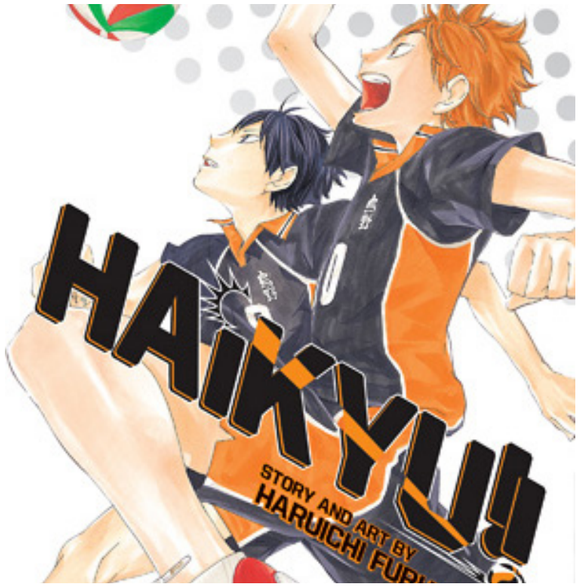
Talán a Kingdom a jelenleg is futó mangák egyik legérdekesebbike, hisz a szerző egy Kínában játszódó történetet alkotott. A mű középpontjában Shin és Hyo állnak, akik azt veszik a fejükbe, hogy egy napon ők lesznek a birodalom határait óvó hadvezérek. Hyo azonban nem sokkal később meghal, így Shinre marad a feladat, hogy beteljesítse az álmot, amely nem is olyan egyszerű a folyamatos háborúk és politikai csatározások gyűrűjében.

2018-ban eladott példányszám:
kb. 5 millió kötet

5.
Haikyuu!! (Furudate Haruichi)

Furudate 2012 óta futó mangája az egyik legnépszerűbb sporttémájú alkotás. A történet fő figurája Hinata Shouyou, akinek gyerekkori álma, hogy egy napon kiemelkedő röplabdajátékos lehessen. Mindössze egyetlen meccsen kell bizonyítania tehetségét a kimagasló Kageyama Tobióval szemben. Miután Hinata bekerül az egyik legjobb csapatba, a Karasunóba, szembesülnie kell a ténnyel, hogy riválisa hirtelen a saját csapattársa lett.

2018-ban eladott példányszám:
kb. 5,1 millió kötet



4.
Slam Dunk (Inoue Takehiko)

Egy legendás alkotás, ami már 1996-ban lezárásra került, töretlen népszerűsége ellenben továbbra is megingathatatlan. A főhős Sakuragi egy igazi huligán, akinek emiatt gyakran akadnak problémái, egy nap azonban találkozik Harukóval, és első látásra beleszeret. Mivel bármit hajlandó lenne megtenni a lányért, csatlakozik az iskola kosárlabda csapatához. Sakuragi idővel rájön, hogy nemcsak, hogy szereti a kosárlabdát, de tehetsége is van hozzá.

2018-ban eladott példányszám:
kb. 5,2 millió kötet

3.
Attack on Titan (Isayama Hajime)

A manga, amit talán senkinek sem kell bemutatni. A „Titánok támadása” egy olyan világban játszódik, ahol az emberiség magas falakkal körülvett városokban, elzárkózva él, mivel a falakon kívül titánok, óriási emberszerű lények falják fel őket, minden ok nélkül. A történet központi karakterei Eren Jaeger és gyermekkori barátai, kiknek élete örökre megváltozik a „Kolosszális Titán” megjelenésével. Eren megesküszik, hogy bosszút áll és visszaszerzi az emberiség szabadságát.

2018-ban eladott példányszám:
kb. 5,3 millió kötet

2.
Boku no Hero Academia (Horikoshi Kohei)

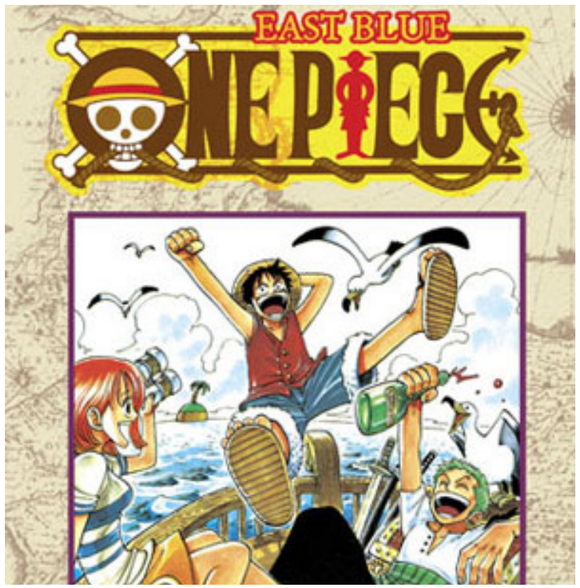
Képzeljünk el egy világot, ahol az emberek különböző természetfeletti képességekkel születnek és az álomszakma, hogy szuperhősök legyenek, megvalósítható. A főszereplő Midoriya Izuku is szuperhős szeretne lenni, viszont épp azon kevesek egyike, akinek nincs semmilyen vele született képessége, ám mindezek ellenére sem adja fel, minden tőle telhetőt megtesz azért, hogy egy napon hőssé válhasson.

2018-ban eladott példányszám:
kb. 6,8 millió kötet

1.
One Piece (Oda Eiichiro)

Az első természetesen minden idők legsikeresebb mangája, a One Piece. A történet főhőse a tizenhét esztendős Monkey D. Luffy, aki több társához hasonlóan maga is útnak indul, hogy megszerezze a volt kalózkirály kincsét, a One Piece-t. Ezzel igyekszik beteljesíteni azt az álmát, hogy kalózkirály lehessen. Az útja során szegődnek mellé a társai, akik mindannyian egy-egy önálló cél érdekében vágnak bele a nagy kalandba.

2018-ban eladott példányszám:
8,2 millió kötet



Ami a köteteket illeti a One Piece itt is tarolt, az első három helyen a 88-as, a 89-es és a 90-es tankóbon végzett, mindegyikből elfogyott legalább két millió példány. Jól teljesítettek az Attack on Titan könyvei is, míg a képzeletbeli harmadik a Hunter x Hunter lett, ám mivel ebből csak két kötet jelent meg 2018-ban, így Togashi Yoshirio mangája az összeladást tekintve nem fért be a legjobb tíz közé.

Forrás:
MyAnimeList.com, Oricon

FANBOY MANGA-AJÁNLÓ

Írta: NewPlayer

A FOLYTATÁS

Ha valaki végignézi, hogy most milyen mangákról is lesz szó, akkor észreveheti, hogy egy kivételével az összes neve úgy kezdődik, hogy isekai. Nem fogjátok elhinni, de ez nem direkt alakult így! Egyszerűen csak kiválasztottam párat…

Viszont most is újítunk egy kicsit! Ugyanis az egyik mangát dobtam!

Ojiichan Shinanai

De kezdjük azzal az összeállítást, aminek a nevében nincsen benne, hogy isekai! Egy aranyos kis fantasy történet egy öreg kalandorról, akinek már lejárt az ideje és eljön érte egy angyal, hogy átsegítse a túlvilágra. Ám kalandorunkat nem ilyen fából faragták. Ő még nem nagyon akar sehova sem menni. Így hát nincs mit tenni, el kell csábítani az angyalt. Ami egyébként nem is nehéz feladat, ugyanis az ártatlan kis angyalka egy csóktól elájul!

Valahol itt kezdődik a történet, amihez később még csatlakoznak más lények és katonák. Sajnos a fordítás egy kicsit le van maradva, de mivel a sorozat nem rossz, hátha valaki majd újra nekiesik.

A grafikáját tekintve, azért hagy némi kívánnivalót maga után a széria. Nem tudtam eldönteni, hogy tetszik vagy utálom. Leginkább elnagyolt az egész és olyan vázlatszerű. Jól megy a humoros közeghez ez a stílus, de sok képet meg kellett nézni nagyon alaposan vagy újrapörgetni a kockákat, hogy rájöjjek, mi is történik.

Nagyon szeretném ajánlani a mangát, de így, hogy nincsen fordítás már vagy fél éve, nem merem. Én is nagyon szidom magam, hogy miért kezdtem bele, mert folyamatosan az jár a fejemben: hol van már a következő részem?

Isekai Cheat Magician

És akkor térjünk is át a főtémánkra, az isekai mangákra! Kezdjük is a sort azzal, ami ezen összeállítás legjobban sikerült műve.

A történetünk egy hármas baráti társaságról szól, amiből két főt, Taichit és Rint, megidéznek egy másik világba. Szerencsétlenségükre egy mező kellős közepére kerülnek, ahol mindjárt az életükért kell megküzdeniük, ám az utolsó utáni pillanatban kapnak egy kis segítséget helyi kalandoroktól. Mivel ezek a kalandorok csak mellékszereplők, csak a közeli városig kísérik el őket, ahol aztán hőseink megint magukra maradnak. De jó isekaihoz híven feltalálják magukat és belépnek a Guildbe. Ahol aztán (ki gondolta volna…) kiderül, hogy ők igazából nagyon erősek! Így kezdetét is veszi tanulási időszakuk, ahol elsajátítják az erejüket.

A történet alapjaiban nincsen semmi meglepő és váratlan, tipikus isekai. Mire végeznek a kiképzéssel, addigra a történet is kialakul és egy egészen kellemes olvasmány lesz belőle. Izgalmas, a harcok látványosak. Nem nagyon vannak benne mélyenszántó gondolatok, de ez nem is annyira nagyon kell ide!

A grafikát tekintve sem tudok panaszkodni. Szépen van megrajzolva az egész és viszonylag sok a dupla oldal.

Kicsit lassan, de így a 15. fejezetre már a történet is kezd kialakulni! Én nagyon várom, hogy mi lesz a folytatásban és, hogy mikor talál egymásra a két szereplő.

Isekai Meikyuu de Harem o

Most a 18 éven alattiak csukják be a szemüket és úgy olvassák el a következő pár sort, mert egy olyan mangáról fogok mesélni, amiben hát, a szereplők eléggé közel kerülnek egymáshoz. Olyan -20cm-es közelségre!

Sokat agyaltam rajta, hogy ez legyen-e az összeállítás legjobbja, de végülis úgy döntöttem, hogy a Cheat Magician lesz. Na majd a kedves olvasó eldönti, hogy melyik tetszik neki jobban!

A történet annyira nem bajlódik azzal, hogy hogyan, de átkerül a főszereplőnk egy másik világba. Azt hiszi, hogy egy játékban van, így megpróbál úgy is viselkedni és lekaszabol egy rakat bandität. Ám, amikor ki akar lépni a játékból, nem sikerül neki és ekkor tudatosul benne, hogy ő most lehet, nem is egy játékban van? Így nincs mit tenni, élni kell az életünket ebben az új világban. A kezdő falut elhagyva az első út egy nagyvárosba vezet, azonbelül is a rabszolga kereskedőhöz, ahol meg kell szerezni az első rabszolgánkat!

Már az elején szimpatikus számomra a manga, mert főhősünk az első beszélgetéseknél még nem érti az embereket, ugyanis azok más nyelvet beszélnek. Csak egy valakivel tud beszélni, aki ismeri azt az idegen nyelvet.

És később is nagyon jól alakul az egész, ugyanis a rabszolgával tényleg szolgaként bánik. Nincsen ez a megszokott klisé, hogy akkor én igazából nem is akarom, hogy a rabszolgám legyél, de hát nincs mit tenni, már az vagy. Annyira nem, hogy az első estét közösen is töltik és meg is történik az, amiről a biosz könyvekben lehetett olvasni.

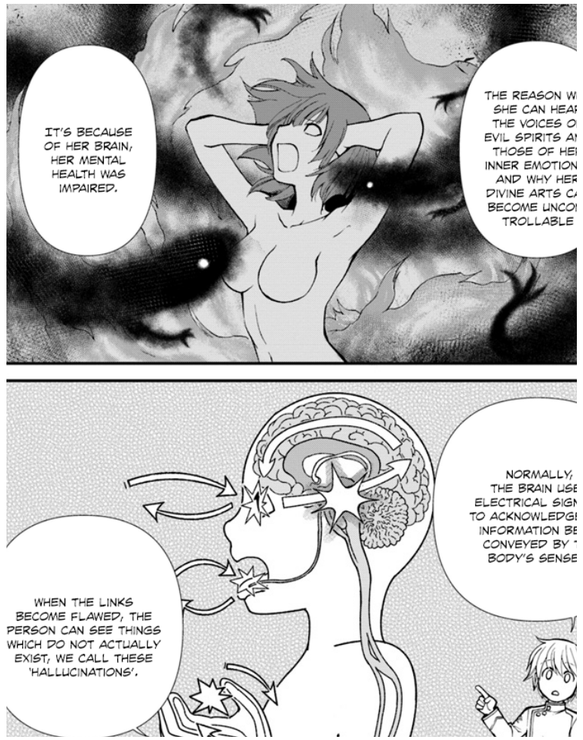
A grafika pedig egy ilyen történetnél nagyon fontos! Főleg a stratégiailag fontos jeleneteknél, ahol a női karakterek lenge vagy éppen semmilyen öltözékben vannak! És talán ezen összeállításban ennek van a legjobb grafikája. Nagyon jók a közeli képek a szereplőkről. Rengeteg nagy, egész- vagy féloldalas kép van minden fejezetben, amik részletgazdagok! És nem csak AZOK a bizonyos jelenetek, hanem minden más is!

Nehéz lenne a műre azt mondani, hogy egy hentai, de a 18-as plecsnit megkapja, az tuti! Nem minden fejezetben van meztelenkedés, de a szexuális feszültség folyamatosan ott van a levegőben. Meg persze ott van a 10. fejezet utáni fontos jelenet, amit kb. 3 fejezeten át vezetnek… A fenébe is… lehet, hogy pornót ajánlok nektek?

Isekai Yakkyoku

A következő versenyzőnk egy különleges darab, ugyanis egy gyógyszerészről szól.

A főszereplő egy gyógyszerész, aki a sok munkába belehal és mikor újraéled, akkor egy másik világban találja magát egy 10 éves fiú testében. Ám ez nem egy átlagos fiú, ugyanis nem más, mint a híres királyi gyógyszerész fia! Ahogy telnek-múlnak a fejezetek és szereplőnk egyre jobban beleszokik a mindennapokba, nyit egy saját gyógyszerészetet.



Ez persze hatalmas nagy riadalmat kelt mindenkiben, mert hogy lehet, hogy egy ilyen ifjú ezt tegye? Arról nem is beszélve, hogy az ő módszerei jobbak és olcsóbbak is mindenki másénál! A történet ezután már csak a gyógyszerészet körül forog és, hogy a különböző betegségeket hogyan próbálja meg orvosolni a főszereplő.

A rajzolást tekintve az egész nagyon gyenge. Minden fehér, csak körvonalak vannak, színezés egyáltalán nincsen. A legtöbb panelnak háttere sincsen. Néha vannak színes oldalak is, de azok is leginkább fehérek, világosak. Egyáltalán nem egy komor műről van szó, így jól is megy ez a grafika az egészhez, de engem zavar ez a színtelenség! Nagyjából a fejezetek arról szólnak, hogy jön egy beteg, akit meg kell gyógyítani, és a középkori módszerekkel hogyan állítsunk elő számára hatékony gyógyszert. Ezenkívül van még egy mondvacsinált konfliktus a többi gyógyszerészettel is, de nagyjából eddig ennyi a történet. A 20. fejezetnél tartok és a fejezeteknél lévő kommenteket elnézve, talán lesz ez még jobb is!

Hogy kiknek tudnám ajánlani? Leginkább azoknak, akiket bármilyen szinten is érdekel az orvoslás. Ez az egy dolog, ami miatt elkezdtem és maradtam mostanáig.

Isekai Kenkokuki

Végezetül pedig itt egy olyan mű, amit dobtam. A történetünk a legősibb isekai felállással kezd: a főszereplőt, Truck-kunt elütik és mikor magához tér egy különleges helyen van a semmi közepén! Itt egy griffmadártól azt a parancsot kapja, hogy segítsen a környékbeli árváknak, akikkel aztán egy kis várost alapítanak. Elkezdenek mindenféle dolgot gyártani és kereskedni más nemzetekkel.

A grafikáját tekintve a mű lehetne jobb, de azért nem vészes, így erről nem is ejtenék több szót.

Az alapfelállás, ez a fajta város/állam építés számomra mindig nagyon szimpatikus. Mindig is nagyon érdekeltek az ilyen dolgok, ezért kezdtem bele a mangába. Ám ez valahogy nem sikerült jól, és a sztori ellenére egyszerűen nem fogott meg az egész. A szereplők egyáltalán nem szimpatikusak, senkit sem tudok magamhoz közel érezni.

A történet még elmegy, de az is valami olyan lassú, hogy én a 16. fejezetig bírtam, majd azon vettem észre magam, hogy csak ugrálom át a képkockákat és utána már az oldalakat. Pedig már eljutottunk odáig, hogy papírt akarnak gyártani és azt eladni, de valahogy olyan semmilyen az egész. Hiába szeretném szeretni, ez most egyszerűen nem sikerült jól!

Kevés mangánál érzem ezt, de ennél úgy éreztem, hogy ezt felesleges csinálni.

Ryugazaki Rei

Írta: Jucuky

Free!!

Nem hiszem, hogy sok animenézőnek kellene bemutatnom a KyoAni hatalmas sikert arató, úszófiúkról szóló animéjét, a Free!-t. A három évadot és több mozifilmet megélt alkotás annak idején egy rövid reklámból nőtte ki magát az elmúlt évek egyik legnépszerűbb univerzumává. Ezek után nem volt meglepő, hogy a sorozat főbb szereplőit több figura is megörökítette, azonban míg Haruka, Makoto, Rin és Sousuke szinte azonnal megjelent a piacon és több gyártó karolta fel őket, addig Reire és Nagisára négy év várakozás után került csak sor, hála az Alternek. Közülük én most Ryugazaki Reit szeretném alaposabban bemutatni.

Ám mielőtt rátérnék erre, lássuk, mi is pontosan ez a Free!, azok kedvéért, akik annyira nem mélyedtek el ebben. A KyoAnit (*AniMagazin 38.*) sokan ismerhetik, hiszen az olyan Key feldolgozások mellett, mint az **Air** vagy a **Clannad**, híresek voltak arról, hogy mesterei a cuki lányok cuki dolgokat csinálnak sorozatoknak, illetve a bájosan romantikusaknak. Így robbant be tőlük a köztudatba például a **K-On**, a **Chuunibyou demo Koi ga Shitai!** vagy éppen a **Tamako Market** (*AniMagazin 37.*). Éppen ezért váltott ki meglepően nagy indulatokat mind a női, mind a férfi nézők körében az a pár perces reklám, amiben négy, igen csinos úszófiú szerepelt. Mindenki tudni akarta, hogy kik ők, és hogy sorozat lesz-e vagy pusztán egy szemet gyönyörködtető reklám marad. Még online petíció is indult a lelkes, főleg hölgynézők kezdeményezésére, akik szívesen láttak volna egy igényes, lányokat megcélzó KyoAni sorozatot, ráadásul sport sorozatot. Még nagyobb indulatokat kavart, mikor a KyoAni bejelentette, hogy érkezik a Free! és ez csak jóval a sorozat bemutatása után csillapodott valamennyire.

A mű Ouji Kouji High Speed! regényének nem feldolgozása, hanem inkább egyfajta folytatása lett, hiszen az ott megismert kisiskolás úszópalánták középiskolás és később egyetemi úszókarrierjét helyezte a középpontba. A sorozat első két évadát az az **Utsumi Hiroko** rendezte, aki a most lement Banana Fisht is mesterien ledirigálta, míg a harmadik évadot és a filmeket a Hibike! Euphoniumon is dolgozó **Kawamani Eisaku** vette át. Az pedig már egy külön cikk témája lehetne, hogy a Free! a maga műfajában hogy teljesített, ahogy az is, milyen hatással volt később az animepiacra, valamint arra, hogy az animekészítők végre felfigyeltek a női nézőkre és azok igényeire a fanservice és történetmesélés kapcsán.

A történet főszereplője **Nanase Haruka**, aki korábban versenyszerűen úszott a legjobb barátaival, **Tachibana Makotóval, Hazuki Nagisával** és **Matsuoka Rinnel**. Azonban egy napon Rin bejelentette, hogy Ausztráliában folytatja tanulmányait azzal a céllal, hogy olimpiai úszó váljon belőle. Évekig nem hallanak róla semmit, míg aztán középiskolában ismét betoppan az életükbe, de a hajdan barátságos kisfiú egy marcona tinivé érett, akit semmi más nem érdekel, mint hogy legyőzze az időközben a versenyszerű úszással felhagyott Harut. A négyesfogathoz később csatlakozik **Ryugazaki Rei**, Nagisa osztálytársa is, így vele, valamint Rin húgával, a roppant bájos **Matsuoka Gouval** együtt alapítják meg az Iwatobi úszóklubot és próbálják meg jobb belátásra téríteni Rint.

Rei-chan valóban nem volt az eredeti úszócsapat tagja, középiskolában pedig atlétika klubhoz csatlakozott először, ám Nagisa átcsábította az úszókhoz. A fiú annak ellenére hagyta magát meggyőzni, hogy egyáltalán nem tudott úszni, így az alapoktól kellett kezdenie a tanulást. Első látásra egy nyugodt, komoly, összeszedett és okos fiú, de igazából egy nagyon mulatságos személyiség. Imádja a szépséget, és nagyon büszke az elméleti tudására, ám azt nehezen tudja gyakorlatba ültetni, már ami az úszást illeti. Néha kissé túl színpadias, és sokszor elég harsány is. Ezzel együtt elszánt, komolyan veszi, amibe belefogott és a végletekig hűséges a barátaihoz. Közülük is kiemelkedik a Nagisával való kapcsolata, illetve az első évad végén talán ő van a legnagyobb hatással Rinre, ahogy abban is kulcsszerep jut neki, hogy Rin és Haru kapcsolata kedvezőbb fordulatot vesz. Rei-chan seiyuuje a tapasztalt veterán, **Hirakawa Daisuke** lett.

Az Alter figuragyártó 2014 októberében kezdte meg a Free! fiúk gyártását Harukával, akit viszonylag gyorsan követett Makoto és Rin. Ám míg őket többször is piacra dobták, ahogy más figuragyártók is egyre újabb figurákkal jelentkeztek róluk, illetve a második évad közönségkedvenc karakteréről, Yamazaki Sousukeről, Nagisáról és Rei-chanról semmi hír nem jött, így a szomorú rajongóknak csak az apróbb figurák maradtak. Azok, akik már feladták a reményt, akárcsak e sorok akkoriban vigasztalhatatlan írója, jól betárazhattak a különböző, kisebb, de végtelenül aranyos ReiGisa párokból. 2017-ben aztán váratlan fordulatot vettek az események, amikor az Alter végre hivatalosan közölte, hamarosan érkeznek Sousukével együtt. Míg Sousuke egy kis csúszással 2018 augusztusában indult útnak, addig Reit és Nagisát a tervezett időpontban, október végén jelentették meg. Hogy ebben a megjelenésben végül milyen szerepe volt annak, hogy a lelkes rajongók állandóan ostromolták őket a figurákért, nem lehet tudni.

Rei-chan **Numakura Toshiaki** szobrász keze munkáját dicséri, és 1/8 méretarányú szobor lett. Akárcsak a sorozat többi tagja, Rei-chan is egy fürdődresszt visel egy melegítő felsővel. A szobor minőségi, azonban kifejezetten drága. Míg korábban Haruékat 8.800 jenes árban adták. Rei-chanék már 12.800 jenig kúsztak fel. Mivel Rei-chan ráadásul Nagisával együtt jelent meg, így azon rajongóknak, akik párként szerették volna őket a polcukon tudni, igencsak mélyen bele kellett nyúlniuk a pénztárcájukba. Emiatt, őszintén szólva nem voltam boldog. Négy év várakozás után egyértelmű volt, hogy Rei-chan hazajön – és előbb-utóbb szeretném mellé Nagisát is, hiszen ők ketten együtt az igaziak.

Egyáltalán nem bántam meg a döntésem, és mióta itt van, nem győzöm naponta megcsodálni, viszont az ára nem esett jól, ahhoz képest, hogy bár nagyon igényes, szép darab, mégis egy egyszerű, fürdőruhás kiadás. Ennél sokkal díszesebb ruházatú, több kiegészítővel rendelkező figurákat lehet olcsóbban vagy hasonló árban megkapni. Elég csak az Orange Rouge Touken Ranbu figuráira gondolni, akik nem sokkal drágábbak Rei-chanéknál és sokkal látványosabban festenek. Így kicsit olyan kifosztás érzésem van tőle. A doboz, amiben érkezett, viszonylag egyszerű volt és stílusosan hullámok díszítették.

Nem csak a ruházatában hasonlít a széria korábbi darabjaihoz Rei-chan, hanem abban is, hogy mesterien ki van dolgozva, a legapróbb részletekig. Az ízlésesen sokat mutató fürdőruha látni engedi a fiú igencsak kidolgozott hasizmait, míg a lebbenő pulcsi alatt csábítóan simul az úszónadrág Rei-chan edzett lábaira. Bár mostanában már egyre inkább adnak ki merészebb, kicsit többet mutató férfifigurákat, mégis az Alter Free! szériája a mai napig az egyik legigényesebb azok közül, amik kicsit merészebben, de mégis meglepően diszkréten fedik fel a férfitest hajlatait, hiszen kihasználva az úszódressz előnyeit, engedik a hölgytulajok szemét kalandozni a formás idomokon. Ilyen szempontból engem a sorozatra emlékeztet, hiszen ott is jelen volt a fanservice, mégis az én személyes tapasztalatom szerint a legtöbb nézőt a fiúk személyisége és kapcsolata fogta meg, míg a látvány inkább egy plusz volt. Számomra ilyesmi érzés a figurára nézni is, hiszen mutat, nem keveset, mégis Rei-chant egyben látom és nem csak a kockás hasára figyelek fel. A figurával jár egy kis úszószemüveg, amit saját belátásunk szerint adhatunk rá.

Az arckifejezése nyugodt és mosolygós, itt nyoma sincs annak az imádnivaló dorkságnak, ami egyébként nagyon jellemző tulajdonsága. Természetesen nem maradhatott el a jellegzetes, piros keretes szemüveg sem, ahogy az a mozdulat is ott van, ahogy éppen megigazítja. A sorozatban nem így csinálta, de az Alter nagyon bölcsen úgy döntött, hogy kicsit finomít rajta, mert ha egy az egyben átvették volna, a keze eltakarta volna az egész arcát, így viszont teljesen látni lehet. Rei-chan az egyik legmagasabb fiú a hatosból, így maga a figura is elég magas lett. Olyannyira, hogy a szintén 1/8-os Hotarum konkrétan a derekáig ér, és még az Idolmaster Haruka figurám is a vállát súrolja csak. Viszont meglepően könnyű ehhez képest. A talapzat, amin áll egy átlátszó kör a nevével és némi mintával. Akárcsak Hotaru esetében, kicsit itt is megerőltethették volna magukat a készítők és valami látványosabb talapzatot adhattak volna neki, akár a víz motívumát is felhasználva, mint azt tették például a Haruka és Makoto páros figuránál.

Négy év várakozás hosszú idő, de nagyon boldog vagyok, hogy végre sor került arra, hogy itthon tudjam az egyik kedvenc karakteremet. Rei-chan évek alatt sem tudott kikopni a személyes toplistámból, így van egy olyan érzésem, hogy már nem is fog. Nagyon örülnék, ha idővel Nagisa is itt lehetne, mert ők ketten pedig a kedvenc párjaim listájáról nem tudnak lekerülni.

Gunpla tutorial I.

Írta: Holló Dávid

Első lépések

Ez az írás a teljesen kezdőknek szól, akik nemhogy a Gunpla építésben, de még a makettezésben sincsenek otthon, de tetszik nekik a Gundam univerzum, a ház magasságú robotok, és szeretnék kedvenc gépük kicsinyített mását a polcukon látni anélkül, hogy mélyre kellene magukat ásni a makettezés, mint hobbi rejtelmeiben.

Ezután minden cikkel lépünk egyet fölfelé, megismerkedünk a különböző építési-festési technikákkal, míg el nem jutunk az egyénileg legyártott alkatrészekkel, LED világítással felturbózott, és csillogó, polír fényben pompázó vagy épp csaták nyomait magukon viselő gépekig.

Mint minden téren, a Gunpla építésben is elég sok kifejezés van, amit az angolból vettünk át, mindegyiknek leírom a magyar jelentését, de a továbbiakban én is az angolt fogom használni az egyszerűségük miatt.

A vásárlásra, készletek beszerzésére most nem térnék ki, 2019-ben bárki bármit képes beszerezni három kattintással, ez alól a Gunpla sem kivétel. A legismertebb webáruházak a *www.hlj.com*, valamint a *www.1999.co.jp/eng*, mindkettő megbízható, gyors bolt.

Az az első lényeges dolog, hogy ne vállaljuk túl magunkat. Teljesen kezdőként érdemes egyszerűbb kittel kezdeni, például egy HG-vel (a kitek rendszerezését és jellemzőit megtaláljátok az előző lapszámban (*AniMagazin 47.*) kevesebb alkatrész, egyszerűbb építés. Az RG és MG vonalat inkább azoknak javaslom elsőre, akiknek van már makettes tapasztalatuk. Bonyolultabbak, több alkatrésszel, nem ritkán trükkös illesztésekkel, és ha valamit rosszul csinálsz és az anyag sérül-törik, ott általában a lelkesedés is így jár.

Szóval megvan az első Gunpla, előtted dobozban. Mire van még szükség?

Szerszámok

Van pár alapvető szerszám, amit mindenképp be kell szerezni. Természetesen ahogy haladunk előre tudásban és összetettebb kitek építésében, sokkal több dologra lesz szükség, de az alább felsoroltak elengedhetetlenek ahhoz, hogy a doboznyi műanyagból összeálljon a Mobil Suit-unk.

- Nipper vagy magyarul oldalvágó.

Ezzel választjuk le az alkatrészeket az öntőkeretekről. Rengetegféle létezik, vehetünk külön makettezésre, sőt kifejezetten Gunpla építéshez tervezett vágókat is. A legegyszerűbben villamossági boltban juthatunk hozzá egy ilyenhez, az ára változó, de egy-két ezer forintért már minőségi darabot kapunk.

Ennél a szerszámnál két dologra kell figyelnünk, hogy hatékonyan tudjuk használni. Az első, hogy a vágóél teljesen a pofák szélén legyen. Ezáltal sokkal közelebb tudunk vágni az alkatrészhez, és az kevesebb utómunkát fog igényelni. Sok vágónak a pofák közepén van az éle, ezek nem igazán használhatóak makettezéshez, roncsolják és megnyomják a műanyagot, sokszor alapszinten javíthatatlan sérülést okozva.

A második dolog, hogy a pofák minél vékonyabbak legyenek. Ennek előnye, hogy könnyebben hozzáférünk a levágandó alkatrészhez, akkor is, ha kis méretű vagy sűrűn vannak egymás mellett.

- Szike vagy sniccer, más nevén tapétavágó, ki hogy hívja. Kitolható, törhető penge, ezzel tisztítjuk meg a darabokat az öntőcsonkoktól, amik a vágás után maradtak, valamint a nagyon apró alkatrészeket sérülés nélkül tudjuk vele leválasztani az öntőkeretről.

Eggyel kifinomultabb megoldás a cserélhető pengés változat, hegyes véggel. Ezzel tisztábban, pontosabban dolgozhatunk.
Akinek lehetősége van, orvosi szikéket is használhat, a keskeny pengével nagyon szépen lehet dolgozni.

Egy általános felhasználásra, és egy direkt makettezéshez készített oldalvágó. Az élek közötti különbség jól látható.

- Csiszolóvászon, csiszolópapír, csiszolókocka, polírozó eszközök.

Az alkatrészen leválasztás és az öntőcsonk levágása után nagy eséllyel egy jól látható hiba, elszíneződés, egyenetlenség marad. Ezt nevezzük nubmarknak. A nubmark az ellenségünk, elrontja a kész gép összképét, az eltüntetése időigényes, és ha nem figyelünk, megissza a sört a hűtőből. De ha ez az utolsó mégsem, az első kettő biztos az ő lelkén szárad.

Nubmark ellen csiszolunk. Sokat. Tehát be kell szereznünk különféle csiszoló eszközöket. Bármelyik festékboltba betérve ki is tudjuk pipálni ezt a tételt. Fontos a fokozatosság, tehát nem elég egyféle. A papírokat finomság szerint számokkal jelölik, minél nagyobb ez a szám, annál finomabb a csiszolófelület. Bátran vegyünk 5-6 félét, szükség lesz rá.

Az én sorrendem: 320-400-600-800-1000-1200-1500-2000. természetesen igény szerint kihagyható pár darab, az első pár csiszolás után mindenki látni fogja, hogy neki mi az a felület, amivel már elégedett. Ezenfelül polírozó spatulák, lapok is szükségesek lesznek a végső felület létrehozásában. Ezeket legkönnyebben műkörmös üzletben kaphatunk.

A Medve-sajt, és újabban a Google mellett a műkörmös üzlet is a barátunk. Rengeteg makettező szerszám megtalálható, sűrűn előfordul hogy az ember a párjával egy ilyen helyre betérve kétszer annyi dologgal távozik, mint a hölgy.

Csipeszek, ecsetek mellett sokféle csiszolókockát, csiszolólapocskát beszerezhetünk itt nagyon olcsón. A polírozó anyagokat is könnyebben megtaláljuk itt. A furcsálló tekinteteket pedig pár alkalom után megszokjuk.

- Csipesz. A matricák felhelyezésénél kap szerepet, segítségével sokkal jobban tudjuk pozicionálni a matricákat, mint szabad kézzel.

Ezzel meg is vannak az alapszerszámaink. Mint említettem, rengeteg más dolog is szükséges lesz a későbbiekben, de ezekkel már képesek leszünk összeállítani első Gunplánkat.

Aki épített már bármilyen makettet, annak feltűnhet hogy egy dolgot nem említettem, ez pedig a ragasztó. A BANDAI által forgalmazott Gunpla kitekhez nem szükséges ragasztó, a tervezésből adódóan minden pattintható, minden alkatrész a helyén marad ragasztás nélkül. Ez alól kivételek az 1:35 méretarányú HardGraph kitek, ezek figurák és járművek, amiket ragasztanunk kell, hisz gyakorlatilag hagyományos makettek.

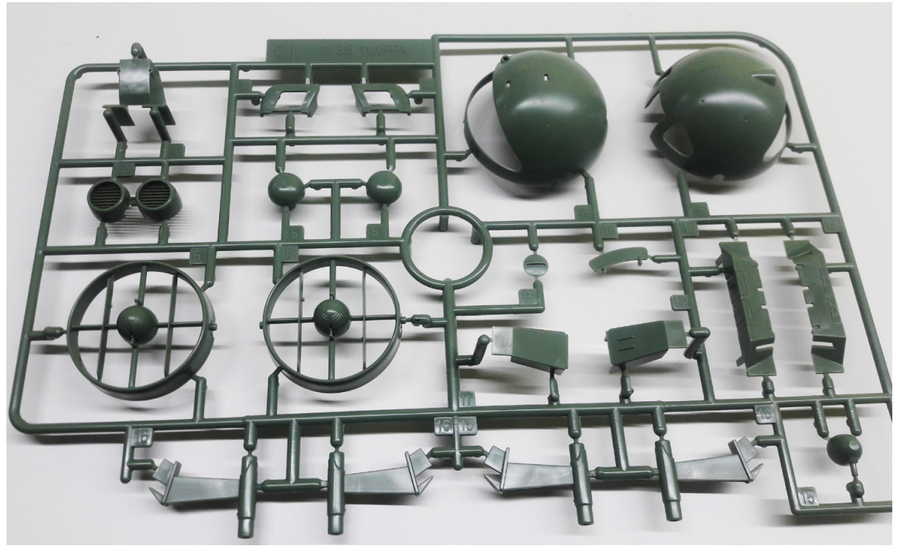
És akkor lássuk, mit találunk a dobozban!

Hacsak nem valami nagyon kétes helyről rendeltünk, akkor nagy eséllyel öntőkereteket találunk, szépen csomagolva. Ezek tartalmazzák az alkatrészeket. Mellettük matricalapot, és összeállítási útmutatót tartalmaz a doboz.

Kezdjük az útmutatóval. Mindenképp ajánlott először átlapozni, ismerkedni az összeállítás logikájával, a végtagok bontásával. A különböző kategóriájú kitek különbözőképp épülnek fel, más építési folyamatokat igényelnek. Ha már összeraktál pár HG kitet, akkor nagy meglepetés nem fog érni egy következővel, de utána egy RG-hez nyúlva nagyon könnyen beleszaladhatsz olyan hibákba, amik végzetesek lehetnek az összeállításra nézve, hacsak nem szentelsz kellő figyelmet a rajzokra és magyarázatokra.

Az útmutató első pár oldalán általában a Mobile Suit (továbbiakban MS) történetét, jellemzőit találjuk, valamint infókat a pilótáról. Ezek a régebbi kiteknél sajnos japán nyelven vannak, csak 2016 végén tértek át a kétnyelvű szövegekre, a Psycho Zaku kiadása óta már angol nyelven is olvashatóak az infók.

Ezután az öntőkeretek rajzai, és az alkatrészek számozása következik. Ez segít azonosítani, mikor melyik kerethez nyúljunk. Itt jelölik továbbá, ha valamelyik alkatrész nem szükséges az adott MS összeállításához. Ezeket semmiképpen ne dobjuk ki az építés végeztével, mert vagy egy másik variáns részei, tehát átalakíthatjuk a kész gépünket, vagy később felhasználhatjuk, ha egyedi dolgot szeretnénk alkotni vagy több gépből szeretnénk egy általunk elképzeltet építeni. Ezt kitbash-nek nevezzük, és igen népszerű oldalága a Gunpla építésnek.

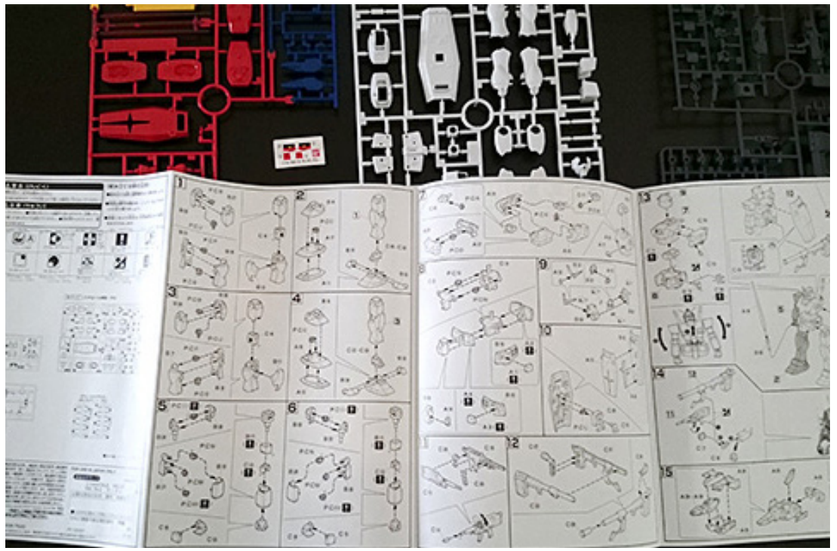


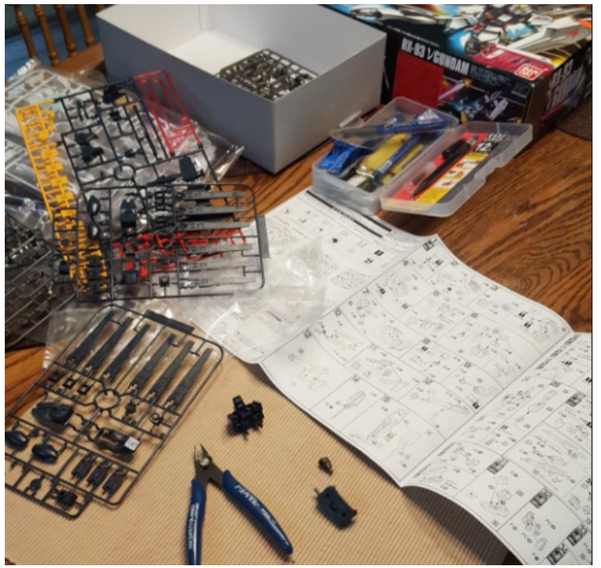
Tovább lapozva az összeépítés lépéseit találjuk, általában végtagokra lebontva, majd a fegyverzet összeállítását, végül a matricák elhelyezését és a festést mutató ábrákat.

Most már végre hozzákezdhetünk az építéshez. Azaz mégsem.

Előtte még van egy lépés, amit vagy elvégzünk, vagy nem. Ez pedig az öntőkeretek lemosása. Ez azért szükséges (ha egyáltalán), hogy a gyártás során a keretre került formaleválasztó anyagokat - olaj, szilikon - eltávolítsuk, és ne rontsa el a későbbi festést, matricázást. Ehhez általában szappanos vagy mosószeres langyos vizet használhatunk.

Én ezt a lépést általában kihagyom. Ennek több oka van. Először is, a sima áztatás, vagy a folyó víz alá tartás nem fogja leoldani ezeket az anyagokat. Ahhoz valamivel dörzsölni kell, ami pedig nagy eséllyel az alkatrészek sérüléséhez vezet. Másodsorban úgyis összefogdossuk az alkatrészeket az építés során, ami miatt ugyanúgy zsír és kosz kerül rájuk az ujjainkról, tehát ott vagyunk ahol elindultunk. Természetesen ez kiküszöbölhető gumikesztyű használatával, de a csiszolásból származó por lerakódása nem, tehát mindenképp újra kell tisztítanunk mindent. Harmadrészt, ha festeni tervezzük a makettet, akkor úgyis átmossuk előtte valamilyen tisztító folyadékkal, denaturált szesszel vagy hígítóval, ami a leválasztó anyagokat is eltávolítja. Természetesen aki szeretné, nyugodtan mossa át a kereteket, de mindenképp fokozott odafigyeléssel. Az RG és MG kitek olyan apró és vékony alkatrészeket is tartalmaznak, amik a legkisebb rossz mozdulatra törnek.

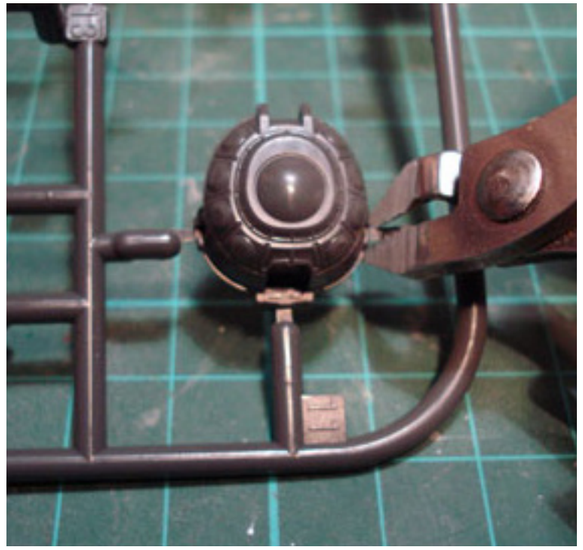




Na, most már tényleg vegyük elő a vágóeszközünket, és mielőtt levágnánk első alkatrészünket, csináljunk egy tesztet az öntőkeret egy olyan részén ahol semmi kárt nem teszünk. Vágjuk át a keretet teljes egészében. Észre fogjuk venni hogy az anyag a vágáskor kifehéredik, elszíneződik. Ezt stressmarknak hívjuk, és nagyobb ellenség, mint a nubmark. Nézzük meg, hogy a vágóéltől nézve milyen távolság az, ameddig a műanyag elszíneződése észrevehető.

Ez lesz az a távolság, amekkora öntőcsonkot kell hagynunk az alkatrészeken a vágás során. Ha ettől távolabb vágunk, rengeteg csiszolás, szabdalás elé nézünk. Ha ettől közelebb vágunk, az elszíneződés átterjedhet az alkatrészünkre, ami jelen tudásunkkal javíthatatlan, és rendkívül ronda a kész MS-on. Eltüntetése csak festéssel, vagy képzettebbeknek a felület melegítésével lehetséges, az első lehetőség egy teljesen más iránya az építésnek, a második pedig nagyon sok gyakorlást és tapasztalatot igényel. Tehát törekedjünk az elkerülésére.

A jobb minőségű vágókkal már gyakorlatilag az alkatrészek tövében tudunk vágni stressmark nélkül, tehát ezért is érdemes minőségit beszerezni.



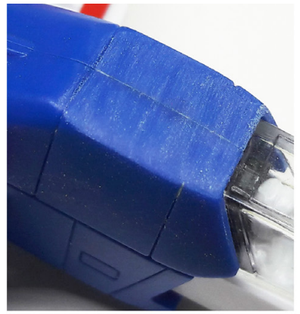
Vágjuk le első alkatrészünket. A darabok általában kettő vagy több csonkkal csatlakoznak a kerethez. Az utolsó kettő levágásakor ha lehet, tartsuk is az alkatrészt az ujjainkkal. Ez azért szükséges, mert az utolsó előtti csonk átvágásakor a nagyobb alkatrészek súlyuknál fogva hajlamosak letörni az utolsó csonkot, természetesen tőben, tehát azonnal kapunk egy sérült, stressmarkos alkatrészt, és még el se kezdtünk építeni. Az utolsó csonk pedig a kisebb alkatrészek mumusa, ha fogás nélkül vágunk, hajlamosak abban a pillanatban elrepülni teljesen logikátlan irányba, majd hármat pattanva a földön, eltűnni az általában fél pár zoknikat és kulcsokat elnyelő fekete lyukban. Soseleszneknekmeg. Így, egybeírva. És ha azt hisszük, hogy profik vagyunk és halljuk hol koppant, majd ha oda lecsapunk, ott lesz, újfent tévedünk. Ahelyett hogy ott lenne, már rég a szoba másik sarkában van, esetleg a harmadik helyiségben vagy a fürdőben a mosógép mögött. Soseleszmeg #2. Vigyázzunk az alkatrészekre.

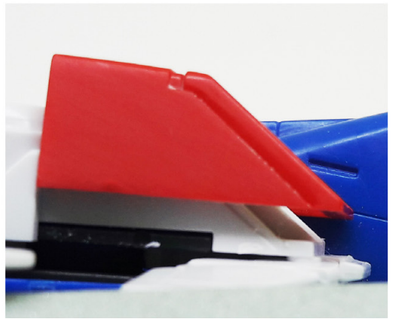
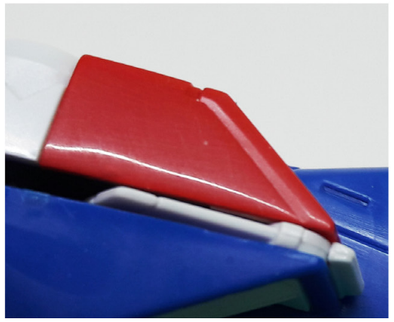
Következhet a nubmarkok eltávolítása. Először a választott szikével óvatosan addig „hámozzuk” a maradék anyagot, míg majdnem egy síkba kerülünk az alkatrész felületével. Az ügyesebbek el is tudják érni ezt az állapotot, így csak a polírozás marad. Aki nem bízik magában, inkább hagyjon rá, és csiszolással dolgozzon tovább, mert a penge könnyen megcsúszhat, és beleszalad az alkatrészbe, esetleg vághat is belőle egy darabot. Kezdő tudással ez újfent javíthatatlan hiba.

Van, aki maga felé „hámoz”, van, aki magától el. Kinek hogy kényelmes. Egyre figyeljünk, ha magunk felé csináljuk, és megcsúszik a penge, akkor nem csak az alkatrészben teszünk kárt, hanem az ujjunkban is. Ez nyilván nem annyira javíthatatlan probléma, mint az alkatrészé, mert begyógyul, de míg az alkatrész sérülése csak lelkileg fáj, az ujjunk minden máshogy is fog :) .

Mikor ezzel megvagyunk, jöhet a csiszolás. Óvatos, fokozatos csiszolás. Nem kapkodunk, nem sietünk sehová, ez pont nem az a hobbi. Nem nyomjuk rá teljes erőből a papírt, simogatjuk a felületet, nem árkokat szándékozunk gyártani ha-nem sima felületet létrehozni. Van aki körkörösen mozgatja a papírt, van aki egy vonalban, nincs szabály, ahogy kényelmes.

Ha szépen sikerült az öntőcsonk eltávolítása, nincs is szükségünk a durvább csiszolópapírokra, nyugodtan kezdhetünk 600-assal. Ezt mindenki maga látja, érzi. A lényeg, hogy minden papír barázdákat fog hagyni a felületen, ezeket finomítjuk a papírok finomságának fokozatos növelésével. Addig kell csiszolnunk, míg már nem látjuk az öntőcsonk körvonalát, csak egy egybefüggő, homogén foltot a helyén.



Ekkor áttérhetünk a finomabb papírra, innentől nem anyagot távolítunk el, hanem a felületet finomítjuk.

Itt újra bejön egy dolog amire van aki esküszik, van aki sosem hallott róla. Én az előbbi táborba tartozom. Ez pedig a vizes csiszolás.
800-tól fölfelé minden csiszolópapírt először vízbe mártunk, majd így dolgozunk vele. Szebb felületet kapunk, és a port is megfogja, nem koszolunk annyira. 1200-tól fölfelé kifejezetten előírás a vizes csiszolás a festő iparágban.

Ez a folyamat nem igényel sok magyarázatot, csak türelmet és kitartást. Szépen végig megyünk az összes fázison, sűrűn öblítjük az alkatrészt is és a papírt is. Látni fogjuk, ahogy egyre kevésbé észrevehetőek a karcolások, egyre jobban belesimul a felület a körülötte lévőbe.

Mikor végeztünk a 2000-es csiszolással is, eldönthetjük, hogy megállunk és elvisszük a nyereményt, vagy tovább játszunk. Ez mindenkinek a saját szépérzékére van bízva.

A felület ilyenkor már nagyrészt homogén, de még kivehető a csiszolás helye. Innentől jönnek a polírozó eszközök. Ezek általában spatulaszerű lapok, különböző színnel és számozással jelölve. Kétféle van, vagy egy spatula három-négy részre osztva, minden szegmens másik fázishoz, vagy 3-4 különálló darab.

Ezekkel ugyanaz a dolgunk, mint eddig, elkezdjük dörzsölni velük a felületet a jelzett sorrendben. Nem nagyon rányomva, mert beéghet a súrlódásból keletkező hő hatására. Fontos, hogy ezt a folyamatot már víz nélkül végezzük!

Ha minden lépést lelkiismeretesen végigcsináltunk, a kezünkben egy fényes, homogén felületű alkatrészt tartunk, amin egyáltalán nem látszik, hogy valaha is bármelyik részéből egy darab nem odavaló műanyag csonk állt ki. Ez az eredmény természetesen nem feltétlen elsőre fog sikerülni, mint minden más, ez is sok gyakorlást igényel.

Fontos még megemlíteni, hogy a keretek különböző anyagokból készülnek. A páncélzat sima műanyag, a belső váz általában ABS, a policapek, vagyis a végtagok csatlakozásánál lévő alkatrészek pedig gumiból vannak. A fent leírt metódus tökéletesen működik műanyagon, mérsékelten ABS-en, és egyáltalán nem a gumialkatrészeken. Tehát ne essünk kétségbe, ha a frissen sok tízezerért vásárolt MG-nk vázának alkatrészeiről nem tudjuk eltüntetni a nubmarkokat, festés nélkül nagy eséllyel nem is fogjuk tudni sosem.

Az újabb kiteknél már találkozhatunk az úgynevezett undergate technológiával, ez azt jelenti hogy az öntőcsonkokat az alkatrészek olyan részére tervezik, amik nem fognak látszani a végső szerelésnél, tehát elég, ha síkba csiszoljuk a felületet, több teendőnk nincs. Ez nagyon nagy segítség, de sajnos még nem minden készlet ilyen. Reméljük, a jövőben egyre több fog készülni ezzel a technológiával.

Ha régi kitet vásárolunk, belefuthatunk még egy dologba, ami csiszolást és polírozást igényel, ez pedig az öntési csík. Az öntőkeretek, ahogy a nevük is mutatja, öntéssel készülnek, egy két félből álló öntőformába nyomják a műanyagot, ami ott megszilárdul, és ezzel kész a keret. Ebből következik hogy, ha az öntőforma két fele nem teljesen tökéletesen zár egymáshoz, oda a forró műanyag befolyik, és anyagtöbblet jön létre. Ez az alkatrészeken a keret vonalában egy egyenes, a felületből kiálló vékony csíkot eredményez, amit ugyanúgy el kell tüntetnünk, mint a nubmarkokat.

„...a keretek különböző anyagokból készülnek. A páncélzat sima műanyag, a belső váz általában ABS, a policapek, vagyis a végtagok csatlakozásánál lévő alkatrészek pedig gumiból vannak...”

Ha az öntőformák már kopottak vagy sérültek, akkor ezek a csíkok vastagabbak, esetleg alaktalan műanyagdarabként jelentkeznek, ezeket már sorjának nevezzük, és BANDAI kiten még az életben nem találkozhattunk vele. Napjainkban a tökéletes tervezésnek hála, öntési csíkkal sem nagyon.

Tehát ott tartunk, hogy levágtuk és megtisztítottuk az útmutató első lépéséhez tartozó darabokat. Most gyakorlatilag legózás következik, fogjuk és összerakjuk-pattintjuk-nyomjuk az alkatrészeket.

Amire nagyon figyelni kell, azok az útmutató jelzései, mikor melyik darab jön, hogy állnak az alkatrészek egymáshoz képest, hányszor ismételjük az adott műveletet. Ha figyelmetlenek vagyunk, könnyen előfordulhat hogy már az építés közepén járunk, mikor kiderül, hogy valamit elnéztünk az első lapon, és emiatt vagy kimaradt valami, vagy nem úgy áll, ahogyan kellene. Ilyenkor jó esetben egy-két darab meglazításával orvosolható a probléma, rosszabb esetben bonthatjuk visszza az addigi munkánkat.

„Amire nagyon figyelni kell, azok az útmutató jelzései, mikor melyik darab jön, hogy állnak az alkatrészek egymáshoz képest...”

Innentől repetitív a folyamat, vágás, csiszolás, polírozás és összerakás, míg végül összeáll a hőn áhított MS.

A kezdő guide utolsó része, a matricázás

A BANDAI többféle matricával árulja a készleteit, nézzük sorban:

- Foil sticker: Színes fóliamatrica. Általában HG kitekre jellemző, és némely régebbi MG-re. Arra hivatottak, hogy egy egyszínű elem adott részét más színűre varázsolják. A HG-ken nem minden részegység külön alkatrész, több forma, részegység van egybeöntve, ezért például a légnyílások vagy fényes felületek, kameralencsék megjelenítésére foil stickert használnak több-kevesebb sikerrel. Vannak kifejezetten sticker heavy kitek, mint például a HG Gusion Rebake, ez olyan mennyiségű matricát tartalmaz, hogy festés nélkül, csak matricázva elég borzalmasan néz ki, hiába próbáljuk a legjobb tudásunk szerint felragasztani a matricákat.
A matricák gyárilag körbe vannak vágva, csak felszedjük őket csipesszel, és ragasztunk.

- Marking sticker: mint minden gép, az MS-ok is tömve vannak figyelmeztető feliratokkal, felségjelzéssel, számokkal. Ezeket általában marking stickerként kapjuk. Használatuk könnyű, de egy nagyon nagy hátrányuk, hogy vastag az anyaguk,

tehát mikor felragasztjuk, a matrica körvonala elég feltűnően látszani fog. Ez a világosabb, vagy fehér felületeken nem annyira feltűnő, de mondjuk egy Unicorn Banshee esetében, ami egy majdhogynem fekete gép, nagyon rosszul tud kinézni. Ezek is előre vágottak, metódus ugyanaz, levászt, ragaszt.

- Dry transfer: Egy fokkal jobb, mint a sima sticker. Úgy gondolom, mindenki ragasztott már fel a kezére rágóból származó „tetoválást” (aki nem, pótolja). Felsimít, bevizez, hordozópapír lehúz, kész. Ez a dry transfer lényege is, annyi különbséggel hogy a nevéből adódóan ehhez nem kell víz, hanem egy keményebb tompa tárgy (kalapács már túlzás), amivel addig dörzsöljük a hordozófilmet, amíg úgy nem gondoljuk hogy a matrica megtapadt a felületen, és lehúzhatjuk a hordozót. Ez általában háromból ötször (nem elírás) nem sikerül, egy kis darab mindig leszakad, rajta marad a hordozón. Mostanában nem is igazán találkozni ezzel a fajta matricával BANDAI kiteknél.

Ezeket már nekünk kell körbevágnunk, és hordozóval együtt a felületre illesztenünk. Dörzsölés, imádkozás, véráldozat, majd a hordozó lehúzása után nagy eséllyel szörnyülködés, szerencsés esetben örülés, tapsikolás, valamint dry transfert elrontó kollégák gyűlölködő tekintete.

- Water decal: Vizes matrica. A lehető legjobb és legszebb megoldás, de a legkényesebb is. A matrica itt is egy hordozófilmen van, amit ha vízbe áztatunk, a matrica leoldódik róla. Szép vékony, a határvonalai alig látszódnak, cserébe sérülékeny, ha nem figyelünk pöndörödik, szakad, és ha öreg, hajlamos megrepedezni és négyezer-hatszáz darabban szerteúszni a víz tetején.

Vizes matricát külön tudunk vásárolni a készletünkhöz, a BANDAI sajnálatos módon kizárólag a Ver.Ka változatú MG-khez adja ezt a típust, minden más készlethez külön gyártja. Valamint vizes matricák járnak még a P-Bandai készletekhez, ezek limitált kiadások, itthon elég nehéz hozzájutni, valamint jelentősen drágábbak is a normál kiteknél.

Dry transfer, sticker és vizes matricák felhelyezve. Ahogy látható, a dry transfer adja a legszebb eredményt, de a használata ennek a legnehezebb. A vizes matrica szélei valamennyire látszanak, ezt lakkozással teljesen el lehet tüntetni. A sticker a legegyszerűbb, de a legcsúnyább is, vastag, elüt a felülettől, és lehetetlen eltüntetni a körvonalait.

Ezt is magunknak kell kivágnunk, lehetőleg minél közelebb a matrica széléhez. Majd langyos vízbe helyezve várunk, míg átitatódik a hordozó, és a matrica elválik tőle. Ezt csipesszel ellenőrizhetjük. Van, aki csak megmártja a matricát a vízben, majd kiteszi egy nedves felületre és úgy várja meg, hogy leoldódjon. Ez is teljesen jó megoldás, az indoka az, hogy ha túlságosan sokáig hagyjuk a vízben a matricát akkor magától leválik a hordozóról és elkezd a víz felszínén úszkálni. Ilyenkor már sokkal nehezebb kivenni, és felhelyezni, mert amint elhagyja a vizet, összepöndörödik, és problémás sérülésmentesen kiigazítani.

Mikor a matrica már szabadon mozog a hordozón, az egészet csipesszel kivesszük, a felülethez illesztjük, és a matricát áthúzzuk a hordozóról az alkatrészre. Ilyenkor a matrica egy vékony vízfilmen úszik, tehát igazítható, mozgatható. Mikor úgy gondoljuk jó a pozíció, fültisztító pálcával óvatosan leitatjuk róla a vizet, vigyázva hogy ne mozdítsuk el a helyéről. Ha úgy látjuk, hogy már a felülethez tapadt, kicsit erősebben lesimogathatjuk, kiszorítva alóla minden vizet és a buborékokat.

A marking sticker és a water decal is hajlamos idővel elválni a felülettől, tehát ha sokat fogdossuk, mozgatjuk, pózoltatjuk az MS-unkat, számítsunk rá, hogy pár matrica az ujjainkon köt ki. A marking stickereket ilyenkor visszaragaszthatjuk, a water decal nagy eséllyel kuka. Permanens fixálást lakkozással érhetünk el, de ez már a következő lépcsőfok.

Ha mindent jól csináltunk, kezünkben tartjuk a kész gépet, amit vagy kiteszünk a polcra és szép, vagy újra szétszedjük és festéssel még szebbé varázsoljuk, de az szinte biztos, hogy először elkezdjük különböző pózokba állítani az asztalon, esetleg körberepüljük vele a szobát zúgva és lézerfegyver hangokat utánozva. Ez része a hobbinak. :)

Ez volt a teljesen kezdőknek szánt Gunpla Builder Tutorial, remélem sikerült pár hasznos tudást átadnom. A következő szakaszban a panelezésről, lakkozásról, apróbb feljavításokról lesz szó.

Hazai Gundam és mecha csoport:
HunDam facebook

Battle Angel Alita

Írta: pintergreg

Nem túl sűrűn szokott előfordulni, hogy amit nézek azt előzetesen ismerném, olvastam volna.

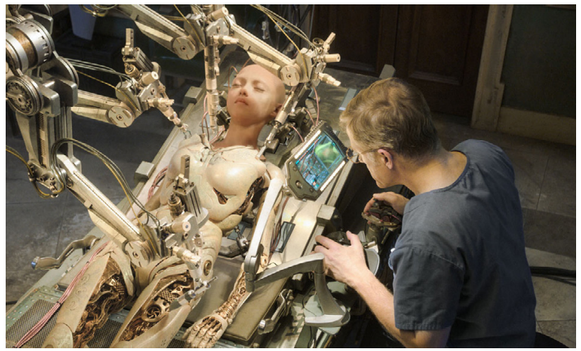
Az Alitából láttam anno az animét, valamivel később bejelentették, hogy az amerikai feldolgozás munkálatai elkezdődtek, majd a film megtekintése előtt elolvastam a mangát (Last Order nélkül). Ekkorra már meglehetősen elfelejtettem igazából az animefeldolgozást, viszont rendkívül friss élmény volt a manga. Nagyjából így ültem be a moziba és kíváncsian vártam, mit sikerült kihozni ebből az alapanyagból.

Ez a cikk nem spoilermentes! A spoilerek alapvetően a „megvalósítás" szakaszban összpontosulnak, ahol az eltéréseket tárgyalom a mangához képest.

Történet

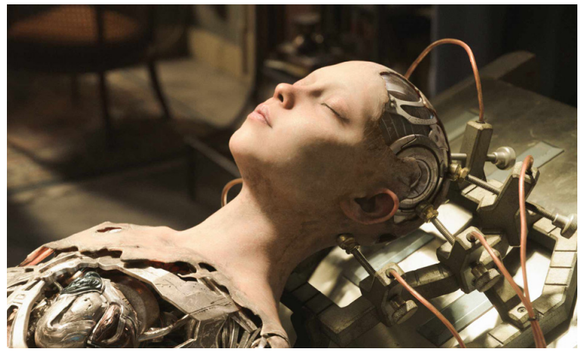
Valamikor a távolabbi jövőben járunk, a film nevesíti is, hogy a 26. században, sőt még a „20th Century Fox" logó is módosul egy rövid időre ennek megfelelően. Nem rémlik azonban, hogy a manga meghatározná az évszámot, mármint abszolút értelemben, az összes hivatkozás a Bukástól számolódik. Az emberiség maradéka két részre szakadva éli életét. Egy részének, a Bukás után utolsóként megmaradt „lebegő" város, Zalem (a manga nyugati kiadásában Tiphares) az otthona, a kevésbé szerencsések az alatta elterülő roncstelepen (a manga 8. kötete alapján mindez valahol a mai Kansas környékén van) és a köré épült városban tengetik napjaikat. A roncstelepen gyűlik össze alapvetően mindaz, amit Zalem kidobott, ideértve a hulladékot és azon keveseket, akiket valamilyen okból száműztek Zalemből. Lent nincs hatóság sem vagy bármilyen állami szervezet, sőt igazából állam sincs. Hogy fent pontosan mi van, azt meg nem tudni. Az élelmet és egyéb termékeket Zalem számára a Gyár termeli a felszínen és hatalmas csöveken juttatják fel az árut a városba. A Gyár, mint Zalem földi képviselete működik bizonyos mértékben amolyan hatóságként és fejvadászokat alkalmaz a bűnözők befogására. A törvények persze nem a roncstelep lakóit, hanem Zalemet védik. Ilyenekről van szó például, minthogy nem lehet repülésre alkalmas járművet építeni, vagy lőfegyvert használni.

A roncstelepen egyébként nem csak hús-vér emberek élnek, hanem kiborgok is. Ki kényszerűségből (művégtag) ki gyakorlatilag önszántából, a mesterséges test(részek) nyújtotta előnyök miatt választotta ezt az életet. Valójában ez a sokszínűség adja a lenti világ sava-borsát, s ez különösen a mangában tud igazán megjelenni.



A történet elején Ido Daisuke - aki egykor Zalem lakója volt - a roncstelepen éppen használható műtestrészek után kutat, mikor egyszer csak belebotlik egy még élő agyat tartalmazó felsőtest részletbe. Hazaviszi és megmenti a lányt, aki a sikeres beavatkozás ellenére sem emlékszik semmire korábbi életéből. Ido az Alita nevet (az eredetiben _Gally_) adja neki, míg saját emlékei vissza nem térnek és egy új testet is kap tőle.

Ahogy Alita elkezd megismerkedni a környezetével és saját magával, belekeveredik a fejvadászok kegyetlen világába, s lassan ráébred, hogy ő harcra termett, s - bár Ido ellenzi - maga is fejvadásznak áll. A test azonban, amelyet Ido adott neki nem alkalmas erre a munkára, egy új testre lesz szüksége, mely jobban megfelel a feladatnak és lehetővé teszi Alitának, hogy teljesen kihasználhassa harci képességeit.



Alita megismerkedik Hugóval is, akinek az az álma, hogy bármi áron feljuthasson Zalembe, amire normál körülmények között amúgy nem lenne lehetőség. Azok, akik lent születtek vagy, akiket egyszer száműztek, nem mehetnek Zalembe. Ahogy Alita egyre inkább megkedveli Hugót, osztozni kezd az álmán, de szépen lassan azt is meg kell tanulnia, hogy nem minden álom válhat valóra.

Film

A film elkészítése 2003 óta volt terítéken, de többször elhalasztásra került James Cameron egyéb munkái miatt. Később Robert Rodriguez kapta meg a rendezői széket, majd megkezdődhettek a tényleges munkálatok. Felhívnám a figyelmet, hogy a film címe egészen pontosan Alia: Battle Angel, szemben a manga (nyugati) címével, amely Battle Angel Alita. Eredetileg meg Gunnm. Arra a kérdésre, hogy miért lett megvariálva a szórend az a magyarázat tetszett a legjobban, hogy mert Cameron legtöbb filmjének címe A-val vagy T-vel kezdődik. Ezenkívül már előrevetít(het)i, hogy több Alita film is készülhet.

Az Alita: Battle Angel egy élőszereplős film, ahol a főszereplő gyakorlatilag teljesen CGI, akit ugyanakkor Rosa Salazar játszik. Alita és több más kiborg is motion capture technológiával készültek.

Az első trailer kapcsán azonnal beszédtéma lett a CGI Alita „óriási" szeme. Mivel a karakter úgy is CGI, könnyen kivitelezhető volt a mangás szemméret, amelyet többen ijesztőnek találtak. Értelemszerűen természetellenes és mindez egy közel fotó realisztikus környezetben nagyon kitűnik. Később módosítottak a szemeken, de nem a szem, hanem az írisz méretén. Azzal, hogy az íriszt picit megnövelték kevesebb látszódott a szemgolyó fehérjéből és talán természetesebb arányai lettek. A mangás szemméret egyébként történetileg sem feltétlen lóg ki, hiszen Alita nem ember.

Kifejezetten jól sikerült szerintem Zalem, a távlati képek igen szépek lettek, és a roncstelepet is elég hangulatosra sikerült megcsinálni. A motorball verseny/küzdelem felvételeihez a NASCAR versenypályák kameraállásait utánozták, hogy a lehető legélethűbb lehessen. Mindent összevetve a látványra igazából szerintem nem lehet panasz.

Christoph Waltz igen jól hozza Idót, Mahershala Ali pedig elég jó Vector. Edward Norton megjelenésre jónak tűnik, mint Nova, de konkrétan annyit szerepelt (talán kétszer elidőzött az arcán a kamera pár másodpercre), amennyinél egy trailerben többet látni az egyes karaktereket. Mondjuk igaz, ami igaz, ő a manga későbbi köteteiben kap kulcsszerepet. A megjelenésének körülményei persze már előre vetítik, hogy a filmben a hozzá kapcsolódó szálak is másképp történnek majd meg.

A többi színészt nehéz megítélni, mert gyakorlatilag a nagy részükből csak a fejük és a mozdulataik maradtak meg, a többit számítógépes grafikára cserélték. Na jó, rendben, ezt azért nem szabad annyira lebecsülni, lényegében a teljes mimikát átvitték, de azért mégsem ugyanaz, mintha a színészt látnánk.

„Azok, akik lent születtek vagy, akiket egyszer száműztek, nem mehetnek Zalembe. Ahogy Alita egyre inkább megkedveli Hugót osztozni kezd az álmán, de szépen lassan azt is meg kell tanulnia, hogy nem minden álom válhat valóra."

Ott van még Jennifer Connelly, mint Chiren, csak épp nincs igazán mihez hasonlítani, valamint Keean Johnson, mint Hugo, akit szintén nehéz viszonyítani, mivel a mangában fiatalabb. Leginkább a színészként kevésbé tehetséges sablon szépfiú kategóriába sorolnám, de nyugodtan lehet velem vitatkozni.

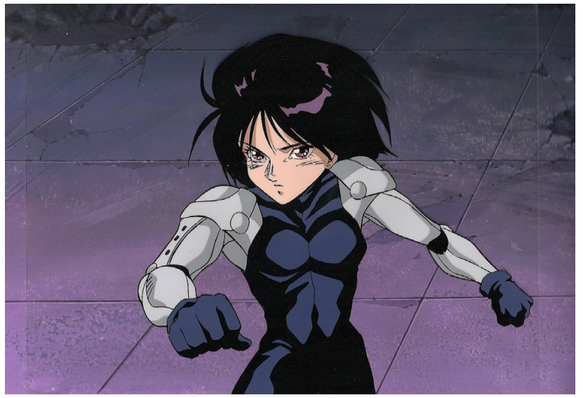
Megvalósítás

Egy adaptációnak ugye nem kötelező szóról-szóra követni az adaptált művet, de egy ilyen esetben az összehasonlítás nyilván megkerülhetetlen. A film a mangához képest hozzá is ad és el is vesz dolgokat, közben nagyjából az első három kötetet dolgozza föl. Nagyjából, ugyanis több ponton módosításokat eszközölnek. Ezek nemcsak a történetvezetést, az időrendiséget befolyásolják, de a karakterek mellőzését és új karakterek bevezetését is jelentik. Ilyen például Ido asszisztense, aki a mangában (és az animében) egy idősebb, kövér fickó, a filmben pedig egy fekete nő, vagy a legjelentősebb módosítás: Ido felesége, aki egyáltalán nem szerepelt a mangában. Az animében megjelent ugyan hasonló, de nem teljesen azonos a karaktertörténettel. A filmben egy lányuk is volt, és az első test, amit Alita Idótól kap egyébként az, amit a néhai lányuknak szánt. Persze Alita azzal a törékeny testtel sem gyámoltalan, hála a Panzer Kunst harci technikának. Nem is tudnám most megmondani, hogy a filmben megemlítik-e a nevét.

A film nagyobb hangsúlyt fektet arra, ahogy Alita (és rajta keresztül a néző) szépen lassan megismeri a világot. És itt nem is elsősorban a világ erőszakosabb, hanem inkább a mindennapibb részére gondolok. Kifejezetten tetszett, amikor Ido kifejti Alitának, hogy azért beszélnek az emberek annyiféle nyelvet, mert a Bukás után a világ minden tájáról gyűltek itt össze az emberek. Ez az évszám meghatározásával együtt sokkal valószerűbbé teszi a történetet.

Valamivel jelentősebb eltérés, hogy míg a mangában Ido találja meg a „harcos” testet egy lezuhant űrhajóban (és őrzi, nehogy rossz kezekbe kerüljön), addig a filmben Alita talál rá. Ez a rész jelentős eltérés a mangához képest, de a rendelkezésre álló játékidő és a film (távlati) történetvezetése szempontjából elfogadható. Végleg egyértelművé teszi, hogy Alita nem is egyszerűen csak harcos, de a Bukáshoz vezető harcban

is részt vett, ráadásul nem a Föld oldalán. Azt is megtudjuk, hogy Desty Novát kell megölnie. Ez mint cél nem tér el a mangától, csak ott ez nem egészen így néz ki. Ráadásul ez a parancs a Bukás korából származik, tehát Nova már akkor is élt. Persze nem tudjuk, mikor következett be a Bukás, de ez már jelentősebben eltérő végkifejlethez is vezethet (ha több film is készül még).



Szintén teljesen új elem a filmben, amikor Alita amatőr, utcai motorball-szerű játékban is részt vesz. Ezt Robert Rodriguez nemcsak a világ, de Alita fejlődésének bemutatására is felhasználja. Később az egész motorball szereplés eltér a mangától, Alita motivációja is teljesen más a részvétellel kapcsolatosan. A filmben pénzt akar gyűjteni, hogy Zalembe mehessenek, míg a mangában csak Hugo halála után áll versenyzőnek, hogy a kiélezett küzdelmekben „megtalálja önmagát”.

Anime

Az anime egy kétrészes OVA 1993-ból. Itt is megjelenik Chiren, Ido korábbi szeretője, ha minden igaz, de a játékidő rövidsége miatt nincs igazán kifejtve, ahogy sok minden más sem. A nyitójelenet megegyezik a mangával és a filmmel: Ido a roncstelepen egy teljesen mesterségesnek tűnő koponyából még kiszed egy használható szemet, majd ráakad Alitára. Megjelenik az a rész, ahogy Alita fejvadász lesz, ahogy megismeri Hugót, de érdekességként egyáltalán nem jelenik meg benne a motorball, helyette kiborg gladiátorversenyre van utalás, majd egy ponton Alita összecsap a Chiren által épített kiborggal. Alita és Hugo kapcsolata a mangával azonos módon ér véget, még ha a körülmények picit mások is lettek.

Összegzés

Közvetlenül a filmvégi első reakcióm az volt, hogy „Ennyi? Itt máris vége? Hát épphogy csak elkezdtük a történetet”. Ez nyilván következhet abból is, hogy előre ismertem a történetet. És igaz, ami igaz, még akár két filmre való sztori is van a mangában, és a számomra igazán érdekes részek még csak ezután jönnek. A motorballt is éppen csak felvillantották, de ami a lényege lenne, odáig nem jutottunk el.

„A nyitójelenet megegyezik a mangával és a filmmel: Ido a roncstelepen egy teljesen mesterségesnek tűnő koponyából még kiszed egy használható szemet, majd ráakad Alitára.”

A pontos ítélethirdetéshez újra kellene néznem. Filmként nem volt rossz, adaptációként se nagyon (a *GitS*-nél (*AniMagazin 37.*) összehasonlíthatatlanul jobb), de határozottan látni kellene a végét, hogy a végső mondanivalót megítélhessem. A manga rajongóinak kötelező darab, meg egyébként a posztapokaliptikus történetek rajongóinak is bátran merem ajánlani, de még azoknak is, akiknek elegük van a képregényfilmekből... Hupsz, a manga gyakorlatilag képregény. Szóval ez nem jött be, de a lényeg, hogy nézzétek minél többen. Hátha így elkészül a folytatás.

Anime: Gunnm
Hossz: 2x30 perc OVA
Év: 1993
Értékelés: MAL: 7,18

Manga: Gunnm
Hossz: 9 kötet
Év: 1990-1995
Folytatások: Gunnm: Last Order (19 kötet), Kasei Senki (még fut)
Értékelés: MAL: 8,49

Film: Alita: Battle Angel
Hossz: 122 perc
Év: 2019
Értékelés: Imdb: 7,6

Forrás:
Imdb (https://www.imdb.com/title/tt0437086/)

Manbiki kazoku

Írta: Iskariotes

Bolti Tolvajok

A japán filmek oly gyorsak, mint egy lassan lépdelő teknősbéka a tengerpart fövenyében. Látszólag céltalanul vándorol, de a végén mindig odaér, ahova a legnagyobb szükség van rá.

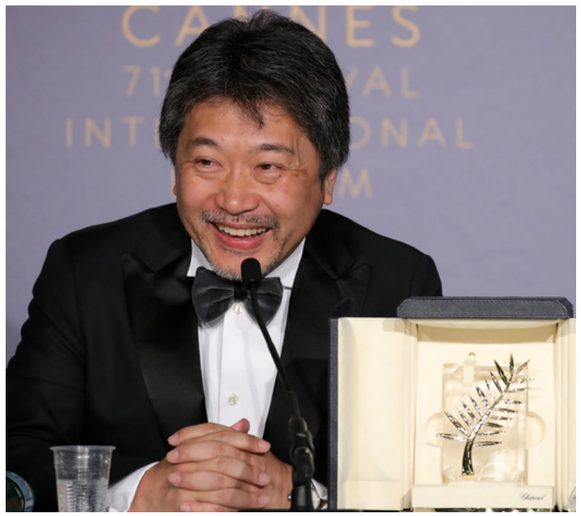
Kore-eda Hirokazu (1962-) a kinematográfia mestere egy humanista drámával nyerte el a 2018-as Cannes-i Arany Pálmát és jelölték a legjobb idegen nyelvű Oscar-díjára is. Alkotása mesteri tanulmány az emberi kötelékekről, valamint az ezeket összetartó szálak erősségéről és gyengeségéről. Ez a keserű tanmese melankolikus pillantást vet a mai japán társadalomra, szerencsére a hazai mozik is a műsorukra tűzték, érdemes hát megismerkedni vele.

Kore-eda a kortárs japán film egyik legfontosabb személye, témái középpontjában a család található, ahogyan Hosoda Mamorunak is. Érdekesség, hogy a Mirai no mirai (*AniMagazin 45.*) és a Bolti tolvajok is Cannes-ban mutatkoztak be és mindkettőt jelölték Oscarra. No persze a Disney és a Netflix erőszakos és pénzt nem kímélő kampányaival szemben egyiknek sem volt esélye.

A japán rendező már több filmmel is észrevetette magát (pl.: *Anyátlanok, Apjafia*), de úgy látszik ez a film, amely egy szubproletariátus családról szól, lett az, ami Nyugaton is olyan lelki akkordokat talált el a szakíróknál és a nézőknél, ami elhozta neki a szélesebb ismertséget is. Könnyen elképzelhető, pont azért, mert ez a társadalmi lét az, ami egyre jobban megjelenik és ami fokozatosan felemészti a hagyományos középosztályt.

Modern korunkban, amikor az emberi termelékenységnek a gépi produktivitással kell versenyeznie. Ahol a kapitalista értékrend mindennek tudja az árát, de az értékét nem. Ilyen környezetben kell választ adnunk az olyan immateriális fogalomra, hogy mi a család?

Bár a vallások és a jog megpróbálják ezt a nagyon régi intézményt definiálni, általában ez egy sikertelen kísérlet. Lévén nincsen tökéletes család, mindösszesen a diszfunkcionalitás különböző pontjain álló családok. Természetesen a művészetet leginkább a két véglet érdekli a legjobban: az álom/utópisztikus család megjelenítése vagy a család csődje. De mivel a perfekt família unalmas, így mindenki a rosszul működő családdal foglalkozik – ahogyan tette ezt Kore-eda is.



A film

Belép egy boltba az idősebb apa (Lily Franky a filmben, mint Shibata Osamu, 1963-) és prepubertás fia (Kairi Jō, mint Shibata Shota). Úgy tesznek, mintha vásárolnának, az apa szép lassan teli teszi kosarát, miközben a fiú látszólag csak bóklászik a boltban. De a duó ennél sokkal tudatosabban dolgozik össze. Az apa takarásában a fia szépen ezt-azt beledob a táskájába. Amikor beszerezte, amiért jöttek a gondosan válogatott kosarat hátrahagyva kisétálnak a boltból, természetesen fizetés nélkül. Mint ahogyan később az apa mondja fiának: „A boltban lévő dolgok még senkié, így nem bűn ellopni azokat.”. És az utcán hagyott csecsemő kié? Lehet feltenni a kérdést. A filmben pedig végighúzódnak az ilyen lakonikus párbeszédek és aforizmaként használható mondatok.

Hazafele menet egy vékony hangra lesznek figyelmesek. A téli zimankós időben egy négy év

formájú kislány játszik a földszinti lakás lodzsáján. Szemmel láthatóan büntetésként van kizárva a lakásból, se kabátja, se étele, se itala nincs a kicsinek. A két tolvaj úgy dönt, hogy kimenekítik a helyzetéből a gyereket és amíg a szülők nem érnek haza, magukhoz veszik. Tettüket nem a hősiesség diktálja és köze sincs a nemes lélek fenkölt cselekedetéhez. Szimpátia? Emberrablás? Könyörület? Empátia?

Végül megérkeznek a lakóhelyükhöz, amely nincs oly távol a kislány lakásától. Házuk egyszerre ismerős és idegen. Klasszikus, hogy tipikusan kicsi, elrendezése és építése hagyományos japán családi házakat juttatja az eszünkbe. Ugyanakkor Tokióiban vagyunk, de nem látunk sehol sem egy neoncsövet, a high-tech sehol sem látható, a kerti koi tó pedig már réges-régen kiszáradt. A ház megbújik a hatalmas metropolisz panel rengetegje közt (mint Carl Fredricksen háza a Fel!-ben), teljesen jellegtelen. Láthatatlan lak, láthatatlan embereknek. Mint később kiderül, talán illegálisan vagy legalábbis illegálisan van a hely, nem tudni, ahogyan a benne élő idioszinkratikus család is az.
A berendezés szegényes és igénytelen, a privát szféra teljesen hiányzik, enyhén klausztrofóbia törhet ki az emberen. Ez a hatás Kore-eda szerint a jelenlegi legjobb japán operatőr, Kondō Ryūto érdeme. A legendás japán tisztaság és rend pedig oly távolinak tűnik, mint egy távolban fellőtt tűzijáték hangjai. A ház valahol a mocsok és a totális anarchia peremmezsgyéjén egyensúlyozik. A rendező elmondása szerint ahogyan Shotának, úgy neki is a szekrény volt a mentsvára. Ezek ellenére a film nem fordul át valamilyen bizarr szegénység pornóvá.

A piciny odúban többen is élnek, igazi matriarchális központú a hely. Az apa, a fiú, az anyuka (Ando Sakura, mint Shibata Nobuyo), a nagy nővér (Matsuoka Miya, mint Shibata Aki) és a nagymama (Kiki Kirin, mint Shibata Hatsue). Nyughatatlan, traumatikus lelkek találka helye ez. Tipikus háromgenerációs együttélés, annak minden örömével és keserűségével. A legerősebb alakítást egyértelműen Ando Sakura okozza, aki érdekes kapocsként létezik a két lány közt. Mint kiderül, régen ugyanaz volt a szakmája, mint most a nagylányé és ugyanúgy van égési sebe, mint a kislánynak. Hozzá kapcsolódik az egyik legfontosabb mondat is a filmben: „Amikor valaki azt mondja, hogy azért ver meg, mert szeret, az hazudik. Ez a szeretet.” és ezzel átkarolja és magához vonzza Jurit. A családi kupaktanács összegyűl, hogy megvitassák a kislány sorsát. Úgy döntenek egy éjszakára maguknál hagyják, majd holnap visszaviszik. Másnap meg is tennék, de az utcán felfigyelnek a szülők hangos ordítozására, melyből kiderül, hogy számukra csak teher Juri léte. A felnőttek ezért úgy döntenek, inkább maguknál hagyják. Különben is ez nem emberrablás, hiszen nem kérnek váltságdíjat – szól az axiomatikus kijelentés. Már csak azért is döntenek így, mert a kisgyerek testén zúzódások, horzsolások és egy vasaló égési sebei is megtalálhatóak. De az is közre játszhat, hogy a két szerelmesnek nem lehet saját gyereke, és hát a szerelem egyik metaforája a gyermek, ami így van ennél a párnál is. Szerelmüket így mutatják ki. Közben kiderülnek a család vonásai is. Mint látjuk, majdnem mindenkinek van pénzbevétele. Az anya egy mosodában dolgozik, bérét a ruhákban felejtett dolgokkal egészíti ki. Ez is egy szimbolikus hely. Régen a japán textilipar világhírű volt, mára – ahogyan a filmben – egy lepukkant ágazat lett.
Az apa építkezéseken napszámos melót végez és egyszerre sok mindenre rávilágít. Japánban az építőiparban munkaerőhiány van, mert alacsonyak a bérek. Mivel senki nem akar itt dolgozni, így külföldről hoznak be feketézőket, főleg a kommunista Kínából, akik olcsón dolgoznak, és így tovább romlik a fizetés színvonala. Osamu egy brigád tagja, a munkakezdés előtt mindenki közös testgyakorlást végez. Ez az egykor oly tipikus japán munkáskép itt erősen megkopik. A melósok

fáradtan és enerváltan végzik a mozdulatokat, szemmel láthatóan az egésznek nincs sok értelme. Amikor pedig eltörik Osamu lába, nemcsak a munkáját veszti el, de még kártérítést sem kap, hiszen ő hivatalosan nem is volt ott az építkezésen.

A nagymama nyugdíjat kap, bár annak eredete és felvétele igencsak kalandos, olyan homályba veszős, plusz szerencsejáték függő, aki alig tud olvasni.

A nagy lány egy peep showban keres pénzt azzal, hogy vadidegenek előtt kell önkielégítést végeznie. Ez annyira élvezetes, mint amikor az ember sündisznóba ül.

Shota, a fiú pedig otthon van, mert csak azoknak kell iskolába járni, akik nem képesek egyedül tanulni. Bár nem jár iskolába, mégiscsak irigykedve nézi kortársait, akik iskolatáskával a hátukon mennek haza. A film vége felé, amikor kérdőre vonják Osamut, hogy miért nem tanított mást, letargikusan csak annyit mond: „Mire taníthattam volna? Ehhez értek.”. Rém kellemetlen lehet ezt hallani egy olyan országban, ami világhírű az oktatásrendszeréről.

A tavasz beköszöntével új érzelmek kerülnek bemutatásra és ahogyan a cseresznyevirág óvatosan kivirágzik, úgy kell a szereplők érzelmét is segíteni. Shota és az apja egy lopásuk alkalmával Jurit is beveszik a buliba. A kislánynak ez a beavatás ceremóniája, amit a fiú nehezen visel el, hiszen úgy érzi, az immanens világukat egy külső erő megváltoztatja. El is szökik és egy régi roncsautóban húzza meg magát – láthatóan ez az ő titkos búvóhelye. Az apja rátalál és megmagyarázza neki a helyzetet. A család bővült, egy újabb éhes szájjal, de nyert két (lopós) kezet.

Mire a film nyárra fordul, az érzelmek is tetőfokukra hágnak. A nagymama még mindig el nem múló szeretete miatt meglátogatja volt férjének új családját. A nagylány titkára is fény derül, valamint egy sztriptíz bárban láthatjuk az egyik legmeghittebb jelenetet is egy kuncsaftjával. Nobuyót végül kirúgják a munkahelyéről, mely részben azért történik, mert Jurit befogadta. Végkielégítését szép női holmikra szórja el és Ozamut is magáévá teszi.

A film legszentimentálisabb része ezek után következik. A család kirándulást tesz a tengerparton, és ahogyan a terek egyre jobban kinyílnak, érzelmileg úgy kerülnek egymáshoz egyre közelebb a szereplők. A kicsi lánynak ruhát vesznek. Amikor

a nagyi, az anya és a kislány bent vannak a próbafülkében, elhangzik a film egyik erős mondata: „Ha nem tetszik a ruha, akkor nem fogsz megverni?” kérdezi Juri az anyát. Teljes döbbenet. A tengerparton már önfeledt mosolyé és játéké a terep. Érzelmi giccsbe hajlik a film, amikor a nagymama a gondtalanul mókázó szeretteit nézi és csak halkan maga elé ennyit dünnyög: köszönöm. A film első felét lehet nyugodtan úgy hívni, hogy himnusz a boldogsághoz.

A történet itt és ekkor vesz fordulatot, amikor beköszönt az ősz. Hatsue meghal és a közösség nem tudja, mit kezdjen vele. Nyugdíja fontos fundamentuma a família büdzséjének. Be nem jelenthetik a halálát, mert hivatalosan semmi közük az öreg hölgyhöz. Mit tegyenek? Egész egyszerűen a ház aljába temetik el. Meghittség? Tiszteletlenség?

A nagymama halála és temetése destabilizálja az addig működő mikrokozmoszt, valamint rámutat arra, hogy ez a család csak a falakon belül tud létezni. Egyre drámaibban tér el a család valósága és a társadalmi realitás világa. A saját maguk által kreált szubjektív törvényeket be tudják és – talán – be is akarják tartani. A kinti világról mindegyikük csak azt tudja, hogy a szabályok merevek, rugalmatlan a rendszer és hidegek a bürokrácia falai. Ezek után továbbra is felveszik az államtól a nyugdíjat. Megélhetés? A közösség meglopása?

A család széthullása felé a következő nagy lépést Osamu teszi meg, amikor egy autóból lop.

Addig azt képviselte, hogy a boltban tárolt holmik senkié, illetve azt gondolhattuk, hogy csupán a megélhetésükért teszik mindazt, amit tesznek. De a kocsiból való lopásnál rongál és olyat lop el, ami neki nem kell, csak tovább akarja majd passzolni. Fia nem is segít neki ebben.

A széthullás utolsó ütése akkor éri a családot, amikor Shota újból lopni megy és veletart a kishúga. Juri ügyetlenül próbálja utánozni bátyját. Fivére altruisztikus módon próbál segíteni húgának: látványosan felkap egy zacskó narancsot és elrohan vele, nehogy a kicsit kapják rajta. Menekülése hiábavaló és egy lehetetlen helyzetbe kerülve leugrik. Szerencsére csak a lába törik el, de a kórházban az orvosoknak és a rendőröknek válaszokat kell adni. Mikor és hol született? Hogy hívják az anyját? Hol lakik?

A teljes szétesés előtt tántorgó család maradványa szökni próbál, de elkapják őket. Innentől fogva pedig a zuhanás determinálva van, semmi és senki nem tudja és akarja ezt megállítani. Pillanatokon belül kiderül mindenkiről minden, és a rendszer elvégzi a feladatát. A törvényeket és a szabályokat betartva tesz a jogeszközével rendet. A rendező rávilágít arra, hogy a politikai rezsimek nem tudnak – vagy inkább nem akarnak – mit kezdeni a szociális hálón kiesetekkel. A rendszer úgy gondolkodik, hogy mivel ő igazságos és jó, így hát a szegénységet kell kriminalizálni, mert ha nem így lenne, akkor ugye a rendszer lenne rossz és káros. A társadalomban sokan megtalálják, hogy érdekeiket képviselni tudják. A hatalmas vállalatok úgymond adóoptimalizációt hajtanak végre, a gazdagok offshore számlákat nyitnak.

Az adminisztráció szociális hulladéknak tekinti a családot, amit fel kell számolni, ami értéktelen, azt el kell dobni (börtön), amit lehet, újra kell hasznosítani (nevelőotthon) vagy komposztálni kell (vissza a családba).

Az anya önfeláldozóan magára veszi mindenki bűnét. Shoutát nevelőotthonba dugják, míg Osamu szabadon élhet. Érdekes, hogy Osamu végig apaként akar viselkedni, de sehogy sem tud felnőni a feladathoz. Végül csak sikerül elérnie a célját, amikor Shotát megkéri, hogy ne gondoljon rá apjaként.

Természetesen a legnagyobb áldozatok a gyerekek. Őket megfosztották a rendes gyermekkortól, és ahogyan nézzük talán a rendes élettől is. Amikor az apa lopni tanítja őket, akkor mit láttunk? Ahogyan egy apa tanítja utódját, hogy majd ő is meg tudjon élni a város dzsungelében. Vagy inkább egy felnőtt embert, aki visszaél érzelmi és testi fölényével, és így egy gyereket kizsákmányol. A társadalom szélén mindig a gyerekek azok, akik elszakadnak a családtól.
Juri pedig újra a lodzsán találja magát egy téli na pon.

A film végére nem jutunk döntésre a szereplőkkel kapcsolatosan. Boldogok voltak? Talán. Esetleg boldogtalanok? Lehetséges.

Érdekességek a filmről

A gyerekszínészek nem kaptak forgatókönyvet, minden jelenet előtt a rendező elmondja nekik, hogy mit vesznek fel és akkor tudják meg a szöveget is. Kore-eda szerint így tudnak a gyerekek szabadon játszani.

A ház, ahol a film játszódik egyszerre valós és díszlet.

Egy interjú során a rendező elmondta, hogy a külső felvételek egy valós házról készültek, de a belső tereket stúdióban építették fel és alakították ki.

A pecabotok ellopása egy megtörtént bűncselekmény hatására került bele a filmbe; már csak azért is, mert Kore-eda szeret horgászni.

A Shota által olvasott történet a valóságban is létezik, Leo Lionni az írója a Swimmynek.

A Swimmy úgy került be a filmbe, hogy Kore-eda egy árvaházban tett látogatása során egy kislány, aki akkor tért vissza az iskolából, felolvasta neki ezt a történetet.

Az első biztos lopás a forgatókönyvben a nyugdíjcsalás gondolata volt.

A Jurit alakító kislány nehezen viselte, hogy a film második fele komorabb. Így amikor a rendőrségi kihallgatásos részt vették fel, 2 órán át várt a stáb, mire a lány el tudta játszani a jelenetet.

Kínában japán filmként ez termelte eddig a legtöbb bevételt

Az USA-ban 1985-óta ez volt az első olyan japán élőszereplős film, ami átlépte a 2 millió dolláros jegybevételt.

Bár végig forgatókönyv alapján dolgoztak, a rendőrségi kihallgatásos jeleneteknél csak a zsaruk ismerték a kérdéseket. Így Osamunak és Nobuyónak improvizálni kellet, talán nemcsoda, hogy ekkor hangoztak el a legkeményebb mondatok.

A rendező bevallása szerint a filmet a harag inspirálta, de ő egy költeményt akart létrehozni.

A film állítólag Steven Spielberg figyelmét is felkeltette, így nincs kizárva egy amerikai feldolgozás sem.

Kiki Kirinnek ez volt az utolsó nagyjátékfilmje, mivel tavaly meghalt. Kore-edával szoros kapcsolatban álltak, lakásuk mindössze 5 percre volt egymástól. A rendező úgy fogalmazott, hogy ő volt számára a filmes anyukája.

Japán bírálatok

A világon a legtöbb helyen a különböző politikai vezetők nagyon szívesen mutatkoznak együtt a sikeres művészekkel és sportolókkal. Amikor Osumi Yoshinori megkapta az orvosi Nobel-díjat rögtön járt a miniszterelnöki elismerés számára, a Phjongcshang-i téli olimpiáról hazatérő, sikeres sportolóknak járt a fogadás. Sőt, 2017-ben Ishiguro Kazuónak – aki alig tud japánul – szintén járt a dicsérő telefonhívás, amikor megkapta az irodalmi Nobel-díjat. De, amikor Kore-eda 1997-óta első ízben nyerte el japán rendező személyében a három nagy filmfesztivál fődíját (Berlini Arany Medve, Cannes-i Arany Pálma és a Velencei Arany Oroszlán) élőszereplős filmért, semmi nem járt a direktornak. Abe Shinzo japán miniszterelnök nemhogy gratulációt nem küldött Kore-edának, de még a komplex nacionalista sajtót is ráuszította. A nyíltan náci szimpatizáns és kamikaze pilóta film rajongó miniszterelnöknek a film témája miatt van baja az alkotással és hát magával a rendezővel.

Kore-eda többször hangoztatta ezt – az Oscar-dí jas – Miyazaki Hayaóval együtt, hogy a Béke Alkotmányt fenn kell tartani. A rendező több tüntetésen is részt vett, ahol e mellett vonultak fel az állampolgárok.

Abe hatására a komplex nacionalista sajtó megtalálta a rendezőt. Felrótták neki, hogy állami forrásokat is felhasznált a filmjéhez és mégis az államot mutatja be rossz színben, ami nem illő. Azt is a szemére hányták, hogy a szereplők teljesen amorálisan közelítenek a bűnhöz. Így bátorítja a tolvajokat, sőt etikai felmentést is ad számukra. Nem lehet eldönteni, hogy mi a rossz és mi a jó. Nincs benne egyértelmű üzenet.

A politikai támadások kereszttüze leginkább azért történik, mert a mű felhívja a figyelmet arra, hogy Japán korántsem egy Kánaán. Komoly és mély gazdasági és szociális problémákkal küzd az ország, ahogyan Kore-eda fogalmazott egy interjúban: „Megpróbálom láthatóvá tenni a láthatatlan.”.

A japán dolgozók 40 százaléka bizonytalan, ideiglenes, részmunkaidős, szerződéses állások halmozásával keresi a kenyerét. Ezek általában csak rövid ideig tartanak, így nem lehet rájuk alapozni egy egész élet egzisztenciáját. Noha a japán munkaügyi statisztikákban ők is dolgozóként szerepelnek, csak a 20 százalékuknak sikerül karrierje során határozatlan idejű alkalmazotti státuszhoz jutnia, a többiek egyik napról a másikra élnek. Ezt láthatjuk Osamu és a felesége esetében is.

Sok munkahely került más országba, tipikusan a textilipar, amiben Nobuyo is dolgozik. A mezőgazdasági és építőiparban munkaerőhiány van, ezáltal külföldi munkavállalókkal töltik fel a helyeket és így a bérek tovább csökkennek. A fiataloknak sokat kell dolgozniuk rendkívülien megalázó bérekért, ezért folyamatosan keresik a többet fizető munkahelyeket. Ezzel párhuzamosan a családok közti jövedelemolló egyre jobban tágul.

Ehhez párosul, hogy a japán jog és hagyományrendszer nem igazán tud és talán nem is akar mit kezdeni a „tradicionális" család fogalmának a megváltozásával. A patchwork és nukleáris családok helyzete bonyolult, az uniformizált társadalomban nehéz megváltoztatni a szabályokat. Japánban 3,6 milliárd dollár értékben történik bolti lopás évente. Ezeknek az ügyeknek 72%-át 80 éves vagy annál idősebb ember követi el. A Japán Országos Rendőrkapitányság kimutatása szerint e személyek 83%-a élelmiszert lop. Ezek egyértelmű üzenetek, hogy az idős lakosság mennyire szegényedik.

A film ráirányítja a figyelmet, hogy az országban a gyerekek 16%-a szegénységben nő fel, ezeknek az 54,6%-a pedig egyszülős háztartásból kerül ki. A rossz helyzetben élő családokat tovább sújtja, hogy az áfát pár év leforgása alatt a duplájára emelték.

Természetesen vannak teljesen objektív kritikai pontok. Így sokan a címadást kifogasolják, mondván előre szpojlerez mindent. A másik probléma, amit felhoznak, hogy a gyerekszínészeknek kevés terük van kibontakozni. Továbbá amit fel lehet róni, leginkább az, hogy Kore-eda kissé szocio-romantikus elképzelése, hogy a társadalom szélén állni humorosabb és talán boldogabb, mint a közepén.

Hasonló filmek:

Tokiói keresztapák; Bicikli tolvajok; A kölyök; Tokió szonáta; Floridai álom; Párizs, Texas

Rendező

Kore-eda Hirokazu (是枝裕和) 1962. június 6-án született Tokióban. Édesapja a II. világháború során Mandzsúriában harcolt. 1945-ben szovjet hadifogságba esett, így Szibériában végzett rabmunkát és csak 1950-ben tért haza feleségéhez. Ezt a traumát soha nem tudta feldolgozni tartós munkahelyet nem tudott szerezni magának, így szűk anyagi körülmények közt nőtt fel a kis Hirokazu.

Gyerekkorát Nerimában töltötte, majd Kijose városába költöztek. A filmművészetet édesanyja szerettette meg vele, gyakran vitte magával Tokió Ikebukuro negyedébe, ami telis-tele volt mozikkal. Így ismerkedett meg Ingrid Bergman, Joan Fontain vagy Vivian Leigh szerepeivel. Kedvenc animéi pedig az Ultraman és az Ultra Seven voltak.

Az 1972-es Müncheni Olimpián Japán röplabda aranyérmet szerzett, a fiatal fiút ez annyira magával ragadta, hogy középiskola végéig röplabdázott.

A gimnázium után a Wasade egyetemen kezdte meg irodalomtudományi tanulmányait, ugyanis feltett szándéka volt, hogy íróvá váljon. Az egyetemi évei alatt ismerkedett meg az olyan európai filmmeseterek munkáival, mint Fellini, Truffaut vagy Rossellini. Ekkor kapcsolódott be az ACT Mini filmszínház életébe, ahol a filmezés kísérleti módszereit keresték az alkotók. Eközben egyre jobban elmélyedt a forgatókönyvírás rejtelmeiben.

1987-ben került be az egyik tévécsatornához, ahol főleg ismeretterjesztő, kvíz és utazásos műsorok készítésében vett részt. Ezek után a Fuji televízióhoz került, ahol dokumentumfilmeket kezdett el készíteni. Köztük egy AIDS-es beteg küzdelmeiről egészen a haláláig. Mai napig érződik a filmjein a dokumentarista stílus. Utolsó dokumentumfilmjét 2008-ban készítette el.

1995-ben megrendezte első játékfilmjét, a Mabaroshit. Ezt az alkotását rögtön díjaztak is a Velencei Filmfesztiválon, ahol az Arany Osella díjat vehették át. 1998-ban a Túlvilág alkotását Buenos Aries-ben díjazták.

2001-ben már Cannes-ban mutatkozott be a Distance című filmjével, mely az Aum szekta terrortámadásaival foglalkozott. 2004-ben pedig a valós eseményeken alapuló Anyátlanok alkotásával komoly sikereket és ismertséget szerzett, 2006-ban kipróbálta magát a kosztümös filmek világában is a Hana című alkotással. A 2008-as Still Walking elhozta számára a legjobb Ázsiai film díját. A 2013-as Apja fia (Like father, like son) Cannes-ban, a Steven Spielberg által vezetett ítészektől a Zsűri kedvence díját söpörte be. 2015-ben egy mangaadaptációt forgatott le, a josei stílusú Umimachi Diary-t Yoshida Akimitől. A 2017-es Harmadik gyilkosság után a Japán Filmakadémia jutalmazta munkáját. A Bolti tolvajok filmet állítólag Spielberg szeretné újraforgatni. Kore-eda jelenleg első külföldi filmjén dolgozik Catherine Deneuve, Juliette Binoche, Ludivine Sagnier és Ethan Hawke főszereplésével.

Cím:
Boltitolvajok (万引き家族 Manbiki Kazuko)
Hossz: 121 perc
Rendezte, Írta, Vágta: Kore-eda Hirokazu
Operatőr: Kondō Ryūto
Zene: Hosono Haruomi
Műfaj: egzisztenciális dráma, doku dráma
Pontszámok
IMDB: 8,1
Rotten Tomatoes: 99%
Metacritic: 93

Szerelem véletlenül

Love by Chance

Írta: Jucuky

Magyarországon még talán nem örvendenek olyan nagy népszerűségnek a thai BL doramák, de a világ egyre nagyobb részén hódítják meg a nézők szívét. Szerencsére a thai készítők nem fukarkodnak velük, évről-évre egyre több kerül a piacra. Akadnak közöttük bájosan romantikusak, fantasy-k, sírós drámák és elég sötét hangulatú pszichothrillerek is. Így azon nézők, akik szeretnek szélesebb palettáról válogatni, ha a férfiak közötti szerelmi történetekről van szó, itt megtalálhatják a számításukat. A tavalyi év egyik legnagyobb sikere a Love by Chance című mű lett, ami négy pár történetét meséli el. Jelen pillanatban világszinten több mint 100 millióan tekintették meg a sorozatot, a hozzá készült zenei klipek nézettsége is több millióra rúg. Ezt szeretném kicsit alaposabban bemutatni.

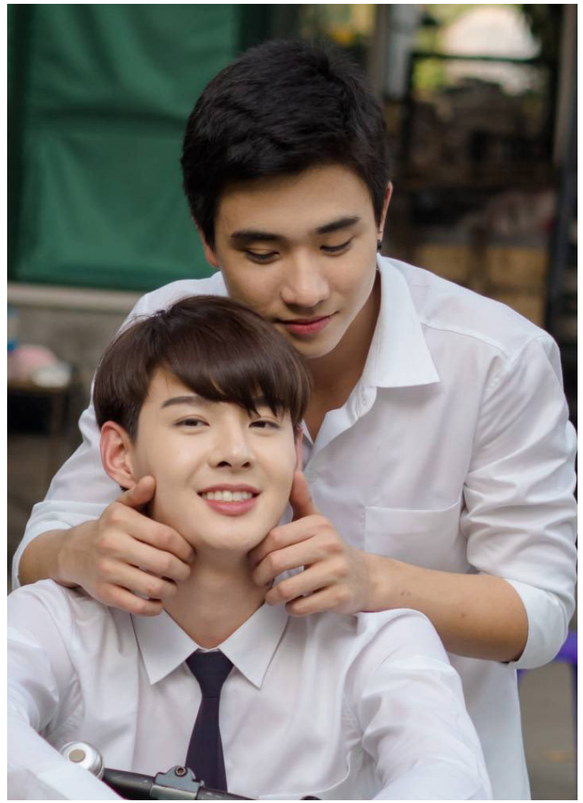
A kezdetek

Sawatmanikun Siwat vagy becenevén **P'New**, aki a Love by Chance című sikersztori egyik főszereplője, bár még nincs 30 éves, meglehetősen nagy tapasztalattal bír, ha BL doramákról van szó. 2014-ben mutatták be a **Love Stick** című alkotást, ami az egyik legmeghatározóbb műnek számít a mai napig is, ha a thai BL doramákról beszélünk. Bár én itt most BL műként hivatkozok rá, úgy érzem, sokkal inkább volt ez egy iskolai történet, aminek részesei voltak az azonos nemű párok. Talán nem merészség azt állítani, hogy az azóta kultikussá nőtt sorozat hozta el a mostani aranykort, és tette híressé a benne játszó színészeket, akik azóta is pályán vannak, színészként, modellként vagy éppen énekesként. És ez alapozta meg a Love by Chance-t, bár kicsit máshogy, mint a többi sorozatot. Ugyanis P'New, aki segédrendezőként és vágóként dolgozott a Love Sticken, a sorozat munkálatai közben határozta el, hogy egyszer megcsinálja a saját BL sorozatát. Addig a napig, míg a LBC el nem startolt olyan sorozatokon csiszolta a tehetségét, mint a **Waterboyy**, a **Make it Right** vagy a **War of High School**.

A Love by Chance először regényként látott napvilágot Mame tollából és mostanra hatalmas univerzummá nőtte ki magát, ami több pár történetét meséli el. Hogy érezzük, önmagában a TypeTharn történet ezer oldal körül van, tehát a teljes regényfolyam az összes pár történetét belefoglalva egy több ezer oldalas olvasmány. Ezek nem különálló regények, sokszor összefüggnek egymással. A sorozatban négy pár mutatkozott be. Közülük Tumnak és Tarnak nincs saját könyve, azonban több regényben feltűntek mellékszereplőként. Ők azért lettek benne a sorozatban, mert az olvasók szerettek volna kicsit többet megtudni róluk. Éppen ezért, míg a másik három pár története önmagában is érthető, a Tum és Tar sztori sajnos magyarázatra szorul azoknak, akik nem ismerik főleg Type és Tharn szerelmének meséjét.

A történet és a szereplők

A sorozat központi párja **Ae** és **Pete**. A nemzetközi üzleti szakon tanuló Pete okos, jóképű és gazdag egyetemi diák, akinek mindene megvan. Ennek ellenére hihetetlenül félénk, kedves és udvarias, valamint meleg, amit nem véletlenül igyekszik eltitkolni. Korábban érte egy meglehetősen rossz tapasztalat, mikor az egyik, igencsak zűrös életet élő, szerencsejáték függő és drogozó felsőse azt hazudta neki, hogy szerelmes belé, de valójában csak meg akarta zsarolni ezzel a titokkal, hogy ki tudja fizetni az adósságait. Egy átlagosnak induló napon elüti őt a segítőkész és jószívű, mérnöknek készülő Ae a biciklijével. Az eset után szoros barátság alakul ki közöttük. Ae minden erejével igyekszik megvédeni a másik fiút, miközben Pete egyre mélyebben beleszeret. A sorozat nagyobb része az ő kapcsolatuk alakulásáról szól, ők képviselik a romantikus szerelmet.



Ha Ae és Pete a romantikus pár, akkor **Tin** és **Can** az, akik között állandóan izzik valami miatt a levegő. Kezdetben ez a kölcsönös gyűlölet, később meg persze a szenvedélyes szerelem. A jégherceg Tin Pete évfolyamtársa és barátja. Talán az egyetlen, mert Tin, a hánytatott múltja és a szörnyű családja miatt borzalmasan kezeli az embereket. Senkiben nem tud megbízni, azt hiszi, hogy csak a pénze miatt akarnának barátkozni vele az emberek, így mindenkivel ellenséges és elutasító.

Ez alól természetesen Ae és annak baráti köre sem kivétel. Így az alapvetően cserfes és mindig lelkes Can sem, aki ugyanabban a focicsapatban játszik, mint Ae. Nos, eleinte Cannek sem szimpatikusabb a szerinte nagyképű és undok Tin, azonban valahogy mégis mindig egymás közelébe sodorja őket a sors, míg lassan valami megváltozik közöttük.
Mit tehet az ember, ha még középiskolás, de halálosan szerelmes a legjobb barátja bátyjába, aki egyetemista, a focicsapat kapitánya, népszerű és jóképű? Hát cselhez folyamodik, és minden létező fortélyt bevet, hogy megszerezze magának, ehhez pedig bármit és bárkit felhasznál. **Kengkla** ebben a cipőben jár, hiszen már jó ideje epekedik **P'No** iránt, ám az csak a kisöccse barátját látja benne. És nem is sejti, hogy míg ő a tanulás és a barátai mellett igyekszik rendben tartani a focicsapatot és Can csapzott szerelmi életét, titokban egyre szorosabb a nyaka körül Kla hurka.

Tum az egyetem zeneszakának egyik tehetsége. A fiú kiváló zenész, korábban tagja volt egy zenekarnak, amit legjobb barátjával **Tharnnal** alapított. Élete titka, hogy szerelmes a mostohaöcscsébe, **Tarba**, aki Franciaországban tanul séfnek. Azon a nyáron, mikor Tar hazatér egy hosszabb iskolai szünetre, szembe kell nézniük nem csak az érzéseikkel, hanem a múltjuk egy szörnyű részével. Az ő történetük kezdete van Tharn történetében, így engedjétek meg nekem, hogy róluk kicsit részletesebben meséljek most. Tum és Tharn valóban legjobb barátok voltak egészen kicsi koruktól fogva, így Tar a mostohabátyján keresztül ismerkedett meg a népszerű, sármos és belevaló, külföldi gyökerekkel is büszkélkedhető Tharnnal. Egy idő után kölcsönös szerelem lobbant fel közöttük és járni kezdtek, azonban egy napon Tar szó nélkül szakított a párjával és kifordult önmagából. Mint később kiderült, csoportos nemi erőszak áldozata lett. Az elkövető nem volt más, mint Tharn egyik utálója, aki így akart fájdalmat okozni neki. Tar az eset hatására mentálisan összeomlott, rémálmok kínozták és nem bírta elviselni, ha hozzáérnek. Mivel még a családja előtt is titokban tartotta a történteket, azok nem sejthették, mi áll az állapota mögött. Tum volt, aki végig mellette maradt, végigasszisztálta Tar idegösszeomlását, és segített neki valamennyire talpra állni, miközben akkor már ő maga is szerelmes volt az „öccsébe". Így még inkább megszenvedte azt az időszakot. Mivel azt hitte, valamilyen formában Tharn hibája, hogy Tar olyan állapotba került, a viszonyuk menthetetlenül megromlott és nem tudták rendbe hozni azután sem, hogy Tar tisztázta, Tharn teljesen ártatlan. Miután Tar összeszedte magát, elutazott Franciaországba. A távolléte alatt Tharn P'No legjobb barátja, **Type** kedvese lett. Aztán Tar visszatért egy esős éjszakán az életükbe, hogy végül bevallja nekik a szakítás okát. Így vált **Type** az egyik bizalmasává, azonban Tar Tumnak továbbra is képtelen volt mesélni az esetről. Ebben a helyzetben találkoznak újra abban a bizonyos szünetben a „fivérek" és jön el annak az ideje, hogy így vagy úgy, de véget vessenek az állandó feszültségnek, amiben élnek.

A négy pár mellett fontos szerep jut Ae legjobb barátjának, **Pondnak**, aki bár első látásra egy perverz, pornófüggő idióta, a felszín alatt egy megértő, támogató és kifejezetten okos fiatalember. Amellett, hogy nagyon szívén viseli a barátja szerelmi életét, és minden lehetőséget megragad, hogy összehozza Pete-tel, ő maga is megtalálja élete szerelmét a kávéház frissen alkalmazott, csinos pincérnőjében **Chaemben**.

De megismerhetjük a történet folyamán **Bot** és **Pinget**, akik szintén Ae baráti körének a tagjai és mindig színt visznek a társaság életébe a vicces megmozdulásaikkal. Aztán itt van nekünk P'No kisöccse, **Technique**, aki bizonyos előnyökért cserébe szívesen segít a legjobb barátjának a bátyja elcsábításában, a kissé lassú és megfontolt **Good**, Can legjobb barátja, **Trump**, Pete egykori felsőse, **Deli**, Pete egyik gyerekkori barátja, aki titokban gyengéd érzelmeket táplál a fiú iránt, **Lemon**, Can fujoshi kishúga, Pete gyönyörű és megértő anyukája és Ae népes családja.

Egy „rövid" vélemény

Ha tényleg röviden akarnám megfogalmazni a sorozatról alkotott véleményem, akkor azt mondanám, hogy szerelem lett véletlenül. Tényleg véletlenül futottam bele, mikor még csak az első részeket adták közre. Azon „szerencsések", akik voltak olyan balgák, hogy twitteren követsenek, pontos képet kaphattak arról, mi történik, anélkül, hogy akárcsak egy pillanatot is meg kellett volna nézniük, hiszen minden péntek este, valamint az azt követő hétvége nálam a Love by Chance-ről szólt a közösségi médiában. És hogy mi fogott meg benne? Sok minden.

Ha megkérdeznek, milyen típusú történeteket olvasok, nézek, hallgatok szívesen, elmondom, hogy nekem a humor és a szívet melengető sztorik megható, jól időzített érzelmes pillanatokkal a gyengéim. Nem állítom, hogy néha nem csúszik be egy-egy komolyabb, sötétebb témájú alkotás, de a satnya lélekszerkezetem inkább ezeket viseli el. Hogy aztán ez slice of life, sci-fi, fantasy vagy éppen más, az teljesen mindegy. Ebben a Love by Chance több mint kiválóan teljesített, hiszen a különböző stílusú történeteket úgy vegyítette, hogy mindenki megtalálja benne a számára legvonzóbbat.

Ae és Pete sztorija vitathatatlanul a romantikus lelkületű nézőknek kedvez. Azon felül, hogy kiválóan felépített románc, az egész nagyon frissítő. Nem sok félreértés van a két fiú között és ami van, azt normális kommunikációval szinte azonnal tisztázzák. Ahelyett, hogy évadokat húznának ki azzal, hogy teljesen egyértelmű dolgokat nem hoznak egymás tudomására, két mondattal megoldják. *„Tetszel nekem", „szeretlek", „veled akarok lenni", „mondd el, mi a baj", „kívánlak"*, csupa olyan varázsszó, amit hol az egyik, hol a másik vet be mindenki nagy örömére. Pedig Ae és Pete sztoriszálán bőven akad olyan szituáció, amit rétestésztaként lehetett volna elhúzni akár száz részig is, fokozva a nem létező, fölösleges drámát.

A másik kulcsmomentum, hogy nincs közöttük értelmetlen cicázás. Biztos mindenki tudna mondani olyan akár japán, akár más nemzetiségű BL animét, mangát vagy talán doramát is, aminek az egyik sarokköve, hogy valamelyik fél minden vonzódás ellenére kéreti magát és inkább önként menne kínzópadra, minthogy a másiknak kifejezze, hogy szeretne vele szeretkezni. Hogy még élvezi is az együttléteket, mindennek a teteje lenne, hallatlan és ördögtől való. Na ez hiányzik innen, megint csak szerintem mindenki örömére.

Ez az alkotás megmutatja, hogy a kölcsönös örömön alapuló szerelem a legszexibb dolog a világon. Meleg szívvel javasolnám terápiás jelleggel alapos tanulmányozásra különösen a japán BL – és nem BL - mangakák nagyobb hányadának.

A két fiú szereti egymást, ami azzal jár, hogy vágynak egymásra, és ezt kifejezésre juttatják, így végre van egy olyan kapcsolatunk, ahol megjelenik az egészséges szexualitás. És hogy folytassam tovább, mert még mindig van, fontos eleme lesz ennek a sztoriszálnak a melegek társadalmi helyzete, így hogy miért érzik úgy, hogy titkolózniuk kell, és hogy hogyan élik meg a coming out-ot. Minden édes és romantikus pillanat ellenére sok néző szerint az egyik legemlékezetesebb jelenet az volt, amikor Pete elmondja az anyukájának, hogy a férfiakhoz vonzódik. Nagyon erős ebben és a TinCan szálban a család és barátok jelenléte. A baráti szálak majdnem olyan jól meg vannak írva, mint a szerelmi szálak, hiszen az interakciók viccesek, fiatalosak, kicsit ugratósak, teljesen áthozza a barátságok hangulatát. Ugyanez igaz a családi viszonyokra. Igen berögzült BL klisé, hogy a család vagy eltűnik, mintha ők nem lennének része egy pár életének, vagy abszolút elfogadóak, és azonnal jön az áldásuk. Itt viszont nem csak Pete anyukája kapcsán jön fel, hogy a coming out mit jelent, hanem Ae családja révén is. De hogy ne csak jót mondjak, mintha tökéletes lenne benne minden, egy tipikus BL klisébe mégis belemegyünk. Igen, a kötelező, lehetőleg női szerelmi rivális. Szerencsére ebbe inkább Ae révén kapunk betekintést, míg a Pete iránt érdeklődő leányzó éppen csak említésre kerül – ő majd később bonyolítja meg főszereplőink életét – és viszonylag ennek is gyorsan pontot tesznek a végére, de ott van.

Tin és Can azon nézőknek tetszhet, akik szeretik a macska-egér párosokat, a kissé tsundere karaktereket és azokat a romantikus sztorikat, ahol a jégherceg szívét élete szerelme olvasztja fel. Ők a sorozat második felében kapnak jelentősebb szerepet, ám addig is ügyesen építgeti a rendező a viszonyukat. A sorozat első felében sok original jelenetük volt, amik a regényekben nem szerepeltek, hogy még hihetőbb legyen, amikor közeledni kezdenek egymáshoz. Szerintem ez nagyon jót tett nekik, abszolút ügyes húzás volt. Az ő történetszálukban kevesebb morális mondanivaló volt, inkább a jellemfejlődés volt a meghatározó és ahogyan ráébrednek a másik értékeire. Népszerűségben talán még meg is előzik az Ae x Pete párt, ami annak is köszönhető, hogy a nézők hétről-hétre feszültebben várták, mikor kerül már rájuk a sor.

P'No és Kla viszonya talán a leginkább megosztó a nézők körében, mert az ahogy Kla megpróbálja becserkészni P'Not, nem mindig tekinthető etikusnak. Az első szerelmi aktusuk sok néző szerint minimum súrolja a nemi erőszak határát, hiszen P'No nem volt éppen józan és ezt használta ki aztán Kla, hogy rávegye a szexre, majd másnap reggel arra, hogy együtt kezdjenek járni. Még inkább súlyosbítja a helyzetet, hogy alig volt közös jelenetük. P'No sokat volt képernyőn és vitathatatlanul az egyik legszerethetőbb karaktere volt a sorozatnak. A kedves és törődő, bohókás és mókás csapatkapitány figurája sokakat megfogott, ahogy a bájos szócsatáik is Cannel, így még inkább rosszul esett a nézőknek, ahogy Kla manipulálta ezt az aranyos, ártatlan srácot. Hogy őszinte legyek, bizonyos vonatkozásban egyet is értek, hiszen általában én is rosszul viselem az ilyen akciókat BL és nem BL romantikus sztorikban. Ami mégis enyhíti a szituációt, az a regény ismerete, hiszen később kiderül, hogy Kla valójában figyelmes barát, tényleg fülig szerelmes P'Noba, a tenyerén hordozza a választottját és végül teljesen meghódítja a párja szívét, ám a sorozatban eddig a pontig nem jutottak el, így Kla rosszabbik oldala mutatkozhatott be.

Szintén elég megosztó az én egyik személyes kedvencem, Tum és Tar története. A leginkább kifogásolt pontja az ő viszonyuknak, hogy „incest". Az én véleményem szerint ez nem állja meg a helyét, mert vérkötelék nincs közöttük, és még csak nem is együtt nőttek fel, hiszen szüleik második házassága után lettek mostohatestvérek.

Sok gyerekkori barátból lett szerelmespár családiasabb kapcsolatban volt a szerelem előtt, mint ők ketten. A másik felhánytorgatott esemény már inkább igazságos kritika, hiszen Tum egy ponton elveszti a fejét, és tesz valamit, ami nem volt helyes. Tum abszolút megérthető egyébként, ha az ember tudja, min mentek át Tarral. A fiú sokat szenvedett csöndben, érezte, hogy valami nem oké, azt is, hogy van valami, amiről ő nem tud, de Tharn és Type igen. Talán kicsit féltékeny is volt, és egy idő után valahogy az egész világra elkezdett haragudni azért, ami az imádottjával történt. Ezek után nemcsoda, ha sokszor zördül a volt barátaival, és néha ellenséges. Ennek ellenére Tarral szemben mindig türelmesen viselkedett, igyekezett segíteni neki, még arra is figyelt, hogy ne érintse meg többször, mint amennyiszer muszáj. Aztán egy ponton a sok elfojtott érzelem robbant. Mivel az ő történetük jó nagy része a sorozatra megírt, ezért itt kicsit meghasonultam. Értem, hogy miért így hozták ki ezt az egészet, de közben meg haragszom is miatta. Kevés az olyan BL mű, amiben foglalkoznak a nemi erőszakot elszenvedett áldozatok traumájával, sőt mi több, sokszor romantizálják ezeket. Itt végre előjött a maga nyers valójában és majdnem végig nagyon emberien kezelték a kérdést. Egészen addig, míg Tum meg nem botlott és emiatt sok néző nem azt nézte, hogy mi okból következett ez be. Holott az én meglátásom szerint itt nem az volt az elsődleges célja, hogy bármi helytelent romantizáljon, hanem inkább katalizátorként működött, hogy mind a két fiúból előhozza azt, ami ahhoz kellett, hogy végre őszintén beszéljenek egymással és el tudják kezdeni együtt feldolgozni, ami velük és közöttük történt. Őszintén sajnálom, hogy nekik jutott a legkevesebb műsoridő. Így aki csak felszínesen nézte, azt szűrte le, hogy az incest pár megint romantizálta az erőszakot, ahelyett, hogy arra figyeltek volna, hogy mennyire őszintén beszélnek egy traumáról és annak a következményeiről. Ha valamit megváltoztathatnék, az az lenne, hogy valahogy máshogy bírnám rá Tumot és Tart arra a beszélgetésre, amire végül sor került közöttük.

És bár gondolom, kevés nem fujoshi nézője volt a sorozatnak, még a fiú x lány párok rajongóit is megörvendeztették egy kis csemegével. Ahogy említettem, szintén elég tipikus BL vonás, hogy a lányok általában a harmadik kerék vagy az aktuális szerelmi riválisszerepét töltik be, ami ugye itt is előfordul, így nem éppen a legkedvelhetőbb karakterek. Ugyanakkor több női karakterünk is volt, akik kifejezetten szerethetőek és bájosak lettek, sőt Pete riválisára sem lehetett haragudni, mert pusztán egy naiv, fiatal lányka volt, ártó szándék nélkül. Ezen női karakterek egyike volt Pond későbbi barátnője Chaem. A lány egy határozott egyéniség, vagány és kissé nagyszájú nőszemély, így méltó párja lehet Pondnak, akiből a legjobbat hozza ki a viszonyuk. Kettejük sztorija üde színfoltja lett a sorozatnak.

A színészek és a stáb

A sorozat sikerének sok összetevője van: természetesen a történet sokszínűsége, a meghatható, kedves, romantikus, feszült pillanatok remekül összerakott egyvelege, a morális mondanivaló, illetve a rendező úr érezhetően lelkes munkája mind hozzátesznek, de nem hagyhatjuk figyelmen kívül a jól összeválogatott színészgárdát sem. Ae és Pete szerepére **Sukhumphanthanasan Thonphont** – becenevén **Perth**-et – és **Udomkaeokayotna Supphongt** – avagy **Saintet** - kérték fel. Míg Perth kifejezetten természetes módon adta elő Ae-t, addig Saint a hangmagasságát és mozgását is megváltoztatta, azonban ez egyáltalán nem tűnik erőltetettnek. Szerencsére működött a kémia közöttük annak ellenére, hogy a sorozat forgatásakor Perth éppen csak betöltötte a 17. életévét. Idén februárban díjra is tudták ezt váltani, hiszen a GMMTV közönségkedvenc párjával, Offal és Gunnal holtversenyben nyerték meg a LINE TV Awards elnevezésű eseményen a legjobb pár díját és magas fölénnyel vitték a legjobb csóknak járó díjat.

A Cant játszó **Kitwonlaksa Ratwit** – ismertebb nevén **Plan** – és a Tint megszemélyesítő **Atchitotthaphon Phinwit** – **Mean** – korábban már dolgoztak együtt a rendezővel, hiszen mindketten részesei voltak a Make it Rightnak, még Plan a War of High Schoolban is feltűnt.

A P'Not alakító **Na Ranong Naphatra** – **Gun** – a színészkedés mellett modellkedik. Ő az egyik, akiről tudhattuk, hogy foglalt a szíve, hiszen a barátnőjével már több éve alkotnak párt. A sorozatbeli párja nem más lett, mint **Chamlongkun Siwat** – **Mark** –, akinek nem Kla volt az első BL szerepe. Korábban főszerepet játszott az I'm your King című rövid részes sorozatban. Ugyancsak ebben tűnt fel a Goodot éltre keltő **Wirawityanan Witwin** – **Best** – és a Technique-t megszemélyesítő **Songsamphan Krit** – **Kris**.

A Tum és Tar szerepét megkapó színészek **Phuangmali Kinti** – **Title** – és **Namwirot Katmonnat** – **Earth** vagy **Cooheart** – nem először alakítottak egymáshoz vonzódó párt, hiszen 2017-ben őket láthattuk a Let me kiss you című nyolcperces filmben. Az azóta eltelt időben Title is kipróbálta magát modellként, és úgy tűnik, inkább errefelé fog kanyarodni a színészkedés mellett. Cooheart volt a másik a stábból, aki a forgatás idején három éves párkapcsolatban élt, ám neki nem barátnője, hanem barátja volt, és azon thai színészek közé tartozik, akik vállaltan az LGBT közösség tagjai. Sajnálatos módon idén januárban szakítottak a párjával.

Pondot **Phoemphulotwat Surat** – **Yacht** – alakította, aki a sorozatban játszó több más színésszel, például Bot életre keltő, félig amerikai származású **Melanie Coates Samanthával** vagy röviden **Sammy**-vel együtt annyira közeli barátja lett a rendezőnek a forgatás ideje alatt, hogy részt vett P'New saját produkciós irodájának, a Studio Wabi Sabinak megalapításában is. Yachtot hamarosan a The Effect című lélektani drámában is viszontláthatjuk, aminek a központi témája az internetes zaklatás lesz.

A zenék nagy részéért **Boy Sompob** felelt. Az igen különleges hangú fiatalember nem egy BL doramának adta már a főcímzenéjét és P'Newval sem először dolgozott. Így korábban hallhattuk a dalait például a What the Duckban és bizony a Love Stickben is.

A sorozat utóélete

A befejezés egy bizonyos értelemben nagyon nyitott maradt, és érződik, hogy terveztek második évaddal, hiszen Tin és Can vagy Kla és P'No még a történetük elején tartanak, Tum és Tar az első, bizonytalan lépéseket tette meg, és Ae és Pete kapcsolata sem ért révbe, sőt, bőven tartogatna meglepetéseket, hiszen Pete apukájának és egykori szerelmének a megjelenése igencsak felkavarja az állóvizet. Sajnos a sorozat forgatása közben és után olyan gyártási problémák és a készítők közötti konfliktusok merültek fel, amiket azóta sem sikerült megnyugtatóan rendezni. Így nemzetközi siker ide, rengeteg alapanyag oda, a rendező egyelőre nem akarja folytatni a sorozatot második évaddal. Ehelyett idén új sorozatok rendezésébe fogott. Az **Until we meet again** című regényben és így persze az adaptációban is, főszereplő párunk az újjászületés után talál újra egymásra. A könyv, amelynek szerencsére készül az angol fordítása, egy hamisítatlan szerelmes történet, ami stílusában emlékeztet Ae és Pete tündéri viszonyára, így biztosan ismét egy remek sorozat fog kikerülni a direktorunk keze alól. A **Why RU the series** pedig megint a mérnökhallgatók világába kalauzol bennünket. A történetről bővebb infó még nincs, de a vezető színészek már bejelentésre kerültek és a friss tehetségek mellett felfedezhetjük Saint nevét. P'New korábban azt is megemlítette, hogy az idei, ugyancsak BL alkotások után szívesen kipróbálná magát egy fiú x lány romantikát a központba helyező sorozat rendezői posztján. Hogy aztán valaha lesz-e kedve visszatérni a Love by Chance-hez, majd az idő eldönti, de rengeteg néző még most sem adta fel a reményt, hogy egyszer újra a képernyőn láthatjuk a kedvenc párosainkat.

Azonban nem maradunk teljesen LBC nélkül, hiszen egy másik produkciós stáb megegyezett az írónővel, így még idén érkezik Tharn és Type saját sorozata, ami az LBC előzményének tekinthető. Üröm az örömben, hogy teljesen új színészekkel. Így a Waterboyy-ból is ismerős Earth nem tér vissza Type szerepére, ahogy Gun, Title és Cooheart sem veszi vissza P'No, Tum és Tar szerepét. Tharnt egyébként az a Mew fogja életre kelteni, aki a What the Duck című sorozatban Preet személyesíti meg, míg Type szerepét egy fiatal újonc, Gulf kapta meg.

Cím: bangoen rak (บังเอิญรัก)
angol: Love By Chance

Hossz: 14x60 perc

Év: 2018

Műfaj/téma: dráma, romantika, iskola, barátság, fiatalság

Nyelv: thai

Értékelés:
MDL: 8,8
Snitt: 86%

SzolnoCon

Írta: Dokuro-chan

Idén második alkalommal került megrendezésre a SzolnoCon a Verseghy Ferenc könyvtárban. Noha az első SzolnoConra csak a környező anime klubbok voltak meghívva, ezen felbuzdulva ez a rendezvény már országos szinten lett hirdetve.

Az ingyenes rendezvényen előzetes regisztrációt követően lehetett részt venni, illetve a helyszínen is volt lehetőség regisztrálni korlátozott számban. 10 óra előtt kicsivel megnyitotta kapuit a könyvtár, ekkor már egy szolid sor várakozott a bejáratnál. A bejutás viszonylag gyorsan, zökkenőmentesen zajlott, „belépőjegyként" a kapott tombola szolgált, melyet felmutatva megkaptuk a karszalagunkat és egy egyszerű térképet a programokkal. A könyvtár helyiségeit megfelelően osztották be a különböző programokhoz mérten. A gyerekrészlegen, a hátsó teremben zajlott a teaszertartás és egyéb előadások, a kintebbi részen pedig táncpadozni lehetett. Többféle magyar manga is ki volt készítve az asztalokra, melyeket szabadon lehetett olvasni. A szolnoki animeklub termében zajlottak a kvízversenyek, amely a klubhoz és a rendezvényhez mérten animés újságcikkekkel, poszterekkel volt kidekorálva. Délelőtt *Harry Potter* kvízen vehettünk részt, délutántól pedig kezdődtek az animés, zenés kvízek. Voltak némi fennakadások a lebonyolítással kapcsolatban, késés, powerpoint problémák, illetve a hangosítást nem találtam megfelelőnek, mert nagyon torzított. Ezeket leszámítva a kvízek élvezetesek voltak. Az első helyezetteket díjazták minden kategóriából, az animés kvíz esetében a nagy létszámára való tekintettel lehetett volna 3 helyezettet hirdetni. Az első és a második emeleten a könyvespolcok között voltak elhelyezve az árusok, illetve itt volt berendezve a gamer rész, lehetett szerepjátékozni és a Kóbor Trekkerek is itt képviseltették magukat. A *Just Dance* a második emeleten kapott helyet, illetve a könyvtár egész területén lehetett pokémonokat keresgélni. A legjobb pokémonvadászokat pedig díjazták (amiről sajnos nem minden szervező tudott, így ez okozott némi fennforgást.) A nagyszínpad a könyvtár melletti épületben volt megtalálható, ahova könnyedén át tudtunk jutni. Az amv vetítés sajnos technikai problémák miatt elmaradt, a cosplay versenyen pedig nem vettem részt.

A nap fénypontja a tombola húzás volt, számomra meglepő módon nagyon sok tombola nyeremény volt, épp ezért még egy db szelvénynyel is tudtam nyerni. Külön a műsorvezető érdeme, hogy a tombolahúzásból egyfajta show lett. A nyeremények számomra sokkal jobbak, hasznosabbak voltak, mint amiket a MondoConon kapunk már évek óta. A japán nyelvű *Attack on Titan* mangának és az eredeti *My Hero Academiás* mini tartóknak igazán örültem.

A két épület közötti szabad részen hot-dogos pultok voltak elhelyezve, egyéb étkező egységek nem voltak, de mivel központi helyen van a könyvtár, ezt könnyedén orvosolni lehetett. A rendezvény tartotta a kihirdetett nyitást és zárást, a tombola és az eredményhirdetések befejeztével, kicsivel hat előtt ért véget.

Összeségében élvezetes rendezvény volt, van még rajta mit csiszolni, de aki visszavágyik a családiasabb hangulatú conokra vagy csak valami másra vágyik hazai kereteken belül, mint a MondoCon, annak érdemes lesz ellátogatnia a következő SzolnoConra. A könyvtár egyfajta külön hangulatot adott az egész rendezvénynek. A dolgozók kedvesek voltak, szívesen fogadták a conozókat és a könyvtár egész területe használható volt. Az étkezéshez egy külön rész volt kijelölve, melyet igyekeztek a látogatók betartani.
A rendezvény végén elhangzott, hogy lesz még SzolnoCon, de a hol és mikor kérdését még homály fedi.

A képeket készítette:
HAYA - Tengu on Two Feet

Fantasy Expo

Írta: Hirotaka

Cosplay farsang és anime piac

Vitathatatlan, hogy egy rendezvény akkor jó, ha sokan mennek el, és a látogatók jól is érzik magukat. Talán ez az egyik legjobb mérőszám. Látogatói szemmel ez jó érzés, kiállítói szemmel felemelő és örömteli, szervezői szempontból pedig katartikus lehet.

Február utolsó hétvégéjének szombatján került megrendezésre a Fantasy Expo, ami magában foglalja a cosplay farsangot és az Anime Piacot, vagy mondhatnám, hogy az animés cuccok luca napi vásárát is. Ami kicsit féligazság, mert nem csak másodkézből származó dolgok voltak, hanem egyedi készítésűek is.

Bár még éreztette magát a tél, gyönyörű napsütéses reggel fogadott minket a Ferencvárosi Művelődési Központ (FMK) bejáratánál. Ahol egyébként 10 órakor szép kis tömeg állt sorba a bejutásért.

Kaptunk egy részletes és átlátható programfüzetet (amit egyébként mindenkinek javallott legalább egyszer alaposan átnézni), és máris belevetettük magunkat a napba. Nézzük hát sorban, mit kínált nekünk ez az egynapos kikapcsolódás.

Előadások, bemutatók és egész napos elfoglaltságok széles tárháza várta a látogatókat, a vásár mágnesként vonzó tulajdonságát nem is említve.

Kezdjük is talán ezzel, mivel az Anime Piac az előtérben kapott helyet, ergó, aki belépett az épületbe, már egyből ide esett be, így szemlátomást mindenkinek az volt az első dolga, hogy végignézze a portékákat, ahol anime figurák, magazinok, mangák, kitűzők, könyvjelzők, cosplay kellékek, digitális rajzok, saját képregény stb. várakoztak. Volt választék, mire észbekaptam, Catrin be is vásárolt. Egész nap itt fordultak meg a legtöbben, ami a kis hely miatt egy-két helyen közlekedésgátló volt. Értsd, nem fértem oda a pulthoz. Ezzel kapcsolatban még azt jegyezném meg, hogy láttam, hogy elég gyorsan elkeltek az asztalok az előjelentkezés során. Vajon nem kevés ez a hely, ami jelenleg a piacnak van?

Az FMK-nak van egy nagyszínpada vagy helyesen fogalmazva, színházterme, ahol harcművészeti bemutatóval indult a nap, név szerint Jikishin Kage-Ryu Kenjutsu – Hagyományos Japán Kardvívás. Aki erről lemaradt, az a második részét megnézhette délután. A random AMV-k után pedig ismét harcosok foglalták be a terepet, a Bujutsu-Kai Kenshin-Ryu technikát mutatták be, ami meglehetősen látványos volt és lélegzetvisszafolytva néztük, ahogy kettévágnak az egyik társ kezében egy almát, valamint hason egy káposztát. Ment is a taps.

A harcok után békésebb vizekre eveztünk, az anime és a cosplay vette át a terepet a nap közepétől egészen délutánig. Kedzésnek bárki belenézhetett az Endro~! animébe. Ezt követően Yuriko tartott remek beszámolót a CICAF nevű kínai cosplay fesztiválról, ahová idén már magyar versenyző is részvételt nyert, reméljük még lesz ilyen a jövőben is. Én ugyan nem igazán forgok a cp-s világban, de akárhonnan nézem, ez egy fantasztikus lehetőség lehet bármely cosplayesnek. Mivel eléggé korlátozott a nem kínai országok részvétele, tényleg egy kivételes és nem kis volumenű esemény. A beszámoló egyébként informatív volt és érdekes. Kicsit több képet azért elviseltem volna a prezentációban.

Az anime falatkáktól fogva egyre többen jöttek be a terembe, ami a cosplay versenyre meg is telt. Mi viszont erre az időpontra megéheztünk, meg tudtam volna enni egy medvesteaket is.

Kajához a közeli Kitsune kávézót választottuk. Aki nem szeretne kibillenni a rendezvény adta hangulatból, annak javaslom, hogy látogasson el ide. Bár nem olcsó.

A verseny után partnerünk, cikkírónk és persze személyes barátunk Saci, az Animológia youtubere tartott előadást arról, hogy aki szeretne, hogy menjen ki Japánba önmagától. Mivel Saci már kétszer járt a szigetországban, ezért remek tanácsokat tudott adni. (REKLÁM: Akit érdekelnének japán útibeszámolók, annak javaslom *Saci*, *Miichan* és a *saját* japán kalandjainkat bemutató írásokat.

A délután folyamán még kaptunk animés falatokat a My Roomate is a Cat animéből. Volt animés kvíz is, ami nagyon jó, mindig legyen, de azért a közönséggel együtt fogtam a fejem (mindenki egyhangúlag UUU-zott), mert ha valaki nem lát egy adott animét, az nem baj. De ha valaki úgy jelentkezik anime kvízre, hogy nem látta a Dragon Ballt meg az Inuyashát, főleg előbbit, az süllyedjen el szégyenében.

A napot a Just Dance döntője és a eredményhirdetés-tombola kombó zárta a nagyszínpadon.

No, de nem csak ebből állt az egész, nézzük, mit kínált a Fantasy Expo azoknak, akik nem találták meg igényüket a színházterem programjaiban. Az anime piacot már említettem, ott érdemes volt többször körbenézni. Volt azonban egy tornaterem is.

A tornateremben kaptak helyet a különféle cosplay klubok, mint a Cosplayers of Ice and Fire, a Kóbor Trekkerek vagy a Csillagkapusok. Itt lehetett kipróbálni társasjátékokat a Board Game Cafe jóvoltából, és a Mágus kártyajáték sem maradt el. Animéseknek is volt néznivaló, ugyanis egy impozáns kiállítást rendezett a hazai Gundam építő közösség, a Hundam. Szuper Gunplákat lehetett látni és kérdezni is a srácoktól, ha valakit érdekelt a téma (*AniMagazin 47.*). Az aktivabbak pedig LARP fegyverekkel harcolhattak.

Tehát akit érdekel bármiféle ilyen aktivitás, az ebben a teremben könnyen el tudott beszélgetni az itt lévőkkel, akik már jóideje művelik az adott hobbit. Ezt mindig is remek dolognak tartottam, ám sajnálattal láttam, hogy a legtöbb látogató nem jutott el ebbe a terembe. Mintha az érdeklődőkön kívül más nem jött volna be még körbenézni sem. Ennek két oka lehet. Az első, hogy a többséget tényleg nem érdekelte mi van itt vagy egyszerűen nem tudta, mi van itt. Lehet ide is kéne valami plusz program vagy a programfüzetben kéne külön megjelölni, mi van a tornateremben. A másik ok, hogy maga a piac, a színházterem és a büfé, meglehetősen koncentráltan egy helyen van, a tornaterem pedig ettől kiesik. Ergo, sokan nem látják okát eljönni idáig vagy nem is veszik észre, mint lehetőséget.

Emellett a tornateremig vezető folyosón az egyik szobában VR-ozni lehetett, a másikban pedig DDR-ezni.

Mindenesetre adnék egy jó tanácsot a látogatóknak. Ha elmentek egy rendezvényre, járjátok be és nézzetek be mindenhová, nem tart sokáig és lehet találtok valami érdekeset, ahol érdemes megállni pár percre.

Volt egy első emelet is, aminek a feljárata egyből a bejárattól balra nyílik. Itt kaptak helyet a gamer cuccok, retró és régi egyaránt. Lehetett Just Dance-ezni, amiből versenyen is részt vehetett bárki. Ugyanúgy volt Tekken 4 és League of Legends esetében is. Aki nem akart versenyezni, az is kipróbálhatta a fenti játékokat, ám ők még PS2-ön tolhatták a Tekken 5-öt, a DoA2-t és a GoW 1-2-t. Ezenfelül Nintendo Switch is rendelkezésre állt, pl. Mario Karttal.

Biztosra veszem, hogy aki eljött a rendezvényre, az jól érezte magát, én legalábbis ezt láttam, mindenki jól szórakozott, megtalálta, amit szeret és még délután is érkeztek új vendégek. Egy jó kis egynapos kikapcsolódást nyújtott a Fantasy Expo. Aki még nem volt, az mindenképp nézzen be a legközelebbire.

Japán-orosz konfliktus

Írta: A. Kristóf

Japán a kolonizálók útjára lép

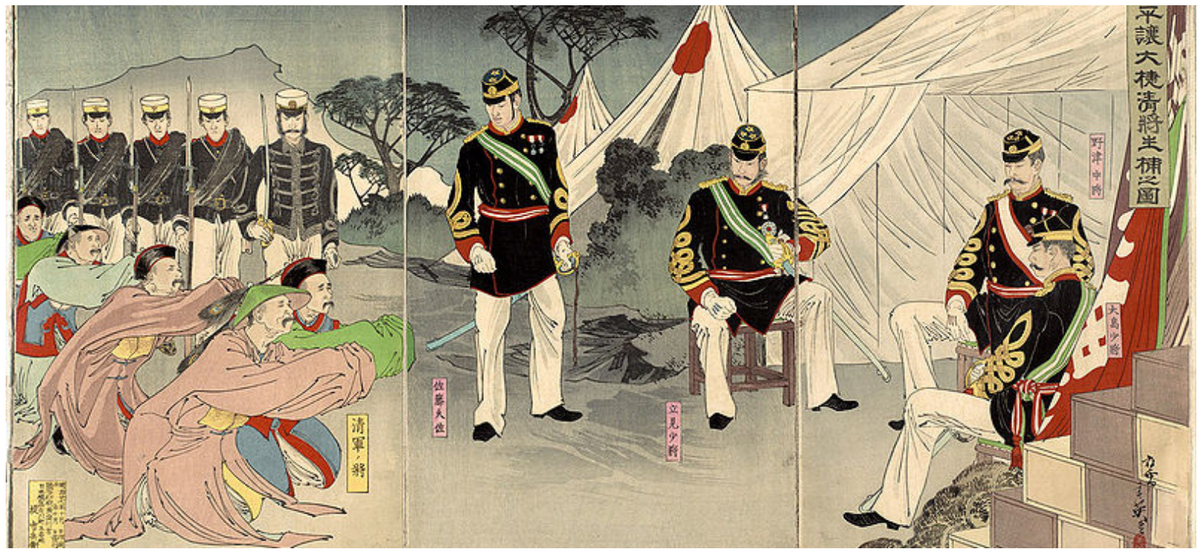
Az első Sino háború (1894. július 25. - 1895. április 17.)

Japán a Meiji-restaurációt követően sikeresen belépett a világ vezető államai közé, ez azonban nem volt nyilvánvaló egészen 1905-ig, amikor első ázsiai hatalomként maga alá gyűri az Orosz birodalmat, és egyúttal az első ázsiai országgá válik, amelyik európai nagyhatalmat háborúban legyőz. Azonban ahhoz, hogy megértsük Japán útját a Meiji restaurációtól a Tsushimai ütközetig először a Japán-Kína háborúról, ismertebb nevén a Sino háborúról kell beszélnünk.

A Meiji restaurációt követően Japán veszélyeztetett államból veszélyeztető állammá válik, ennek megfelelően egyre erőteljesebben kezdte éreztetni befolyását az ázsiai térségben. Ily módon elkerülhetetlen volt, hogy Japán előbb vagy utóbb szembe kerüljön Kínával, az addig legerőteljesebb ázsiai hatalommal. Előtte Japán elfoglalt kisebb szigeteket, de ezek nem okoztak politikai konfliktust. A két ország közötti konfliktus a Koreai-félszigeten bontakozott ki, amikor is Japán nyíltan hajlandó volt szembeszállni Kínával a félsziget fölötti „gyámság” ügyében. A háború kitörését számtalan apróbb összetűzés előzte meg, melyekben nem csupán Japán és Kína játszott szerepet, hanem Oroszország is.

Korea a háborút megelőző években egy gazdaságilag és katonailag túl gyenge állam volt ahhoz, hogy egymagában megtarthassa a függetlenségét az egyre növekvő Orosz befolyással szemben, ennek megfelelően az 1870-es években Korea tudatosan és célzottan jó kapcsolatott kezdett el kialakítani, mind Japánnal, mind pedig Kínával, hogy ez a két állam ellensúlyozza egymást, Oroszország ellen pedig az Amerikai Egyesült Államoknál próbáltak segítő kezeket keresni. Így tehát nem meglepő, hogy a konfliktust számos incidens előzte meg japán és kínai oldalról, valamint a háború kitörésekor mind a két fél oldaláról jelentős hadsereg állomásozott a félszigeten.

A konfliktus végül 1894. július 23-án éri el a töréspontját, amikor a japán hadsereg elfoglalja Szöult és egy japán barát kormányt léptet érvénybe. Ez az új kormány semmissé tesz minden addigi egyezményt Japán és Kína között, és áthaladási jogot biztosít a japán birodalmi hadseregnek. Két nap múlva az első katonai ütközet is megesik a két hatalom között, a Pungdo ütközet, amely során a japán birodalmi flotta elsüllyeszti a Csing dinasztia hadiflottájának Kow-shing hajóját.



Ezt követően a háború hat hónapig tartó történetlen szárazföldi és tengeri győzelmet hoz a japán állam számára, mely végén Kína kénytelen békét kérni, számára aránytalanul kedvezőtlen feltételek mellet. A háború végén Japán elérte a kitűzött céljait, minimális ember és anyagi veszteség mellet megszerezte az egyenjogú befolyást Korea fölött, Taiwan szigetét és a Liadong-félszigetet. Mindezek mellet természetesen Kína háborús jóvátételeket és kereskedelmi jogokat is át kellet engedjen Japánnak.

Azonban Japán ezúttal nagyobbat harapott, mint amit le tudott nyelni, ugyanis az európai nagyhatalmak, Oroszország hathatós közbenjárásával, közbeléptek a békeszerződés kimenetelében. Alig pár nappal a békeszerződés aláírása után a „hármak", Oroszország, Németország és Franciaország közbeavatkoztak. Emiatt Japán le kell mondjon a Liadong-félszigetről, ott található Port Arthur, ami a környék stratégiailag legfontosabb kitkötője, mivel Oroszország azt a területet magáénak akarta. A békeszerződés többi pontjával nem volt problémájuk a nyugati hatalmaknak.

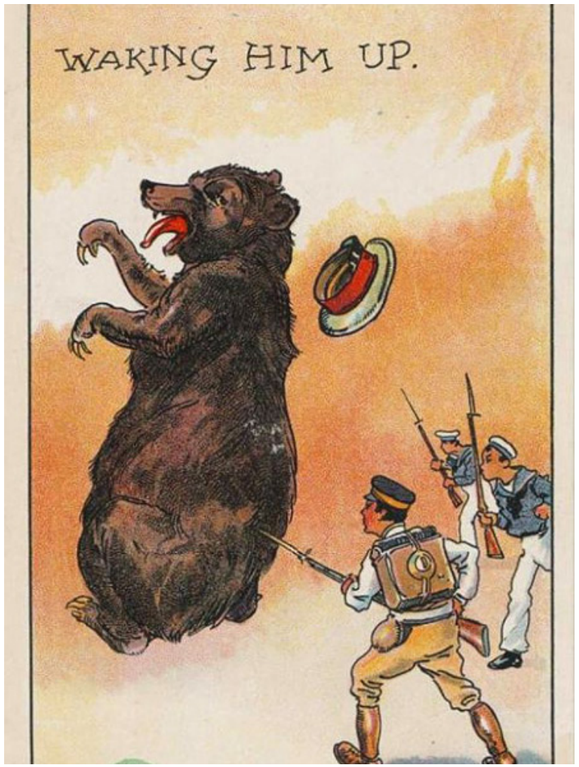
Következtetések:

- Japán sikeresen modernizálta, mind a gazdaságát, mind pedig a hadseregét a Meiji restauráció során, ezt azonban csak akkor állíthatta, ha sikerült ezt a modernizációt politikai befolyásra cserélnie. Mivel a puding próbája az evés, ezért Japán is még próbára kellett tegye a fejlődése valós mibenlétét. Ez a próba a Sino háború volt.
- A japán hadsereget német mintára újraszervezték, de hogy ez mennyire sikerült, csak a valós ütközetek során derült ki.
- A Sino győzelem volt az első jele annak, hogy Japán nemcsak túlszárnyalta Kínát, de felért a világ nagyhatalmaihoz.
- Kína nem csupán presztízst veszített a háború során, hanem a vereség komoly társadalmi felháborodást és elégedetlenséget váltott ki, ezzel előrevetítve a császárság végét.
- A háború jól mutatta, hogy Kína kísérlete a hadsereg modernizálására kudarcot vallott.
- Az első alkalom, hogy Oroszország elismeri Japánt, mint riválist az ázsiai ambíció ellen.

„Miután Kínát legyőzte a Sino háborúban, a következő megpróbáltatás nem volt más, mint maga az Orosz Medve."

Orosz-japán konfliktus (1904-1905)

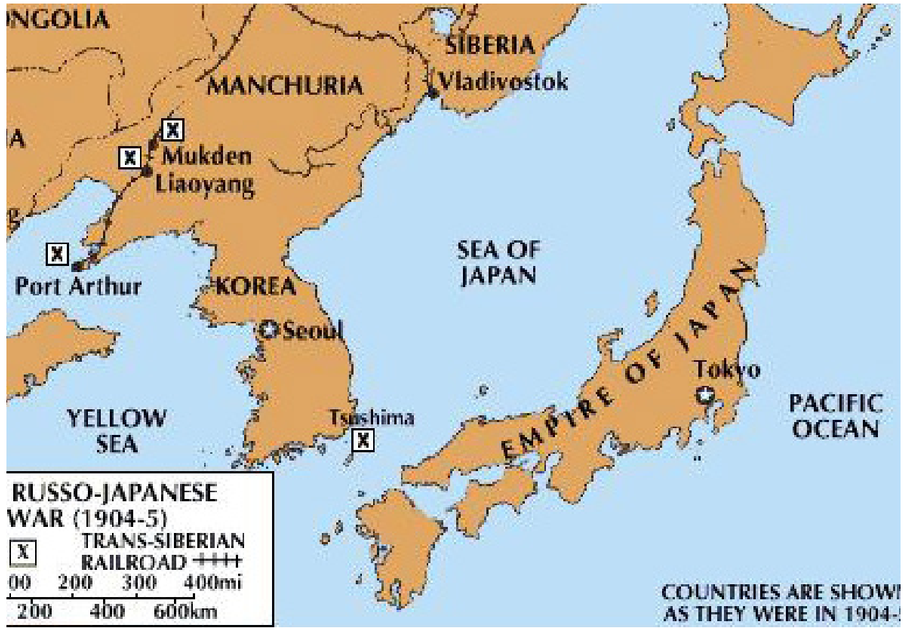
A Sino háborúban szerzett értékes tapasztalatok és önbizalom után Japán nem szívesen mondott le Port Arthurról. A lemondás azt jelentette volna, hogy Japán elfogadja a kis ázsiai ország szerepét, amit a nagyhatalmak próbáltak rákényszeríteni. Miután Kínát legyőzte a Sino háborúban, a következő megpróbáltatás nem volt más, mint maga az Orosz Medve.
Oroszország állandó problémája volt, hogy nem rendelkezett kellő mennyiségű édesvízi kikötőkkel, és azok, amelyeket birtokolt, nem a stratégiailag legjobb helyen voltak. Ennek köszönhetően az orosz birodalom magáénak követelte Port Arthurt és minden tőle telhetőt megtett, hogy minél hamarabb véglegesen a birodalom szerves és elszakíthatatlan részévé tegye azt, akárcsak Vladivosztok esetében. Ugyan Port Arthur nem egy európai édesvízi kikötő volt, amire leginkább szüksége lett volna a cárnak, de az ázsiai országoktól sokkal könyebben tudta kicsikarni, mint az európai nagyhatalmaktól, elméletileg. Miután 1895-ben hivatalosan megszerezte a területet, Oroszország fokozatosan elkezdte kiépíteni a kikötőt, ez többnyire katonai és gazdasági fejlesztéseket jelentett. Az i-re a pontot az tette volna fel, ha össze tudták volna kötni a Transz-Szibériai vasúthálozattal a várost.



Ezzel Japán is tisztában volt, éppen ezért még mielőtt az összekapcsolás megtörtént volna, úgy döntöttek, hogy szerencsét próbálnak.

1904. február 8-án az orosz kormány hivatalos közlönyt kap a japán kormánytól, amiben egy formai hadüzenet volt. Azonban még mielőtt a hadüzenet elérkezet volna a cárhoz, Japán támadást indított a Port Arturban állomásozó orosz flotta ellen. A támadás kudarccal végződik, a japán birodalmi flotta nem tudja elfoglalni Port Arthurt tengeri úton. II. Miklós cárt hidegvízként érte az eset, nem akarta elhinni, hogy japán hadüzenet nélkül kezd háborús tevékenységbe, Japán azonban azzal érvelt, hogy Oroszország 1809-ben hadüzenet nélkül támadta meg Svédországot, tehát nincs mivel vádolja őket Oroszország.

A háborút csak nagyvonalakban részletezem, a főbb ütközetek Port Arturnál zajlottak le, mivel tengeri úton nem tudták elfoglalni, ezért a japán birodalmi hadsereg szárazföldi ostrom alá vette a várost, a csapatok Mukdennél és Lioyangnál állomásoztak. Tengeren pedig Port Arthurnál és a Tsushima szorosnál. A háború rövid volt és rendkívül véres, amely során egyik fél sem akart engedni a másiknak. A helyi madzsúriai lakosság mindkét oldalon harcolt, mint zsoldos katonák, a Kínai császárság pedig Japánt támogatta a Sino háború emlékének ellenére is. A kínai kormány támogatását ugyan elutasította Japán, de mégis számtalan étel és ital konvojt fogadott a japán hadsereg a Kínai császárságtól.



A háború kitörésekor az orosz haditflotta útjára indította a Balti-tengeri flottát (Európából), azonban az oroszok magabiztosságát jól mutatja, hogy ez a flotta nem a legrövidebb, hanem egy hosszabb és kényelmesebb (több megállóval és utánpótlás felvétellel rendelkező) úton haladt.

„az oroszok magabiztosságát jól mutatja, hogy ez a flotta nem a legrövidebb, hanem egy hosszabb és kényelmesebb (...) úton haladt.”

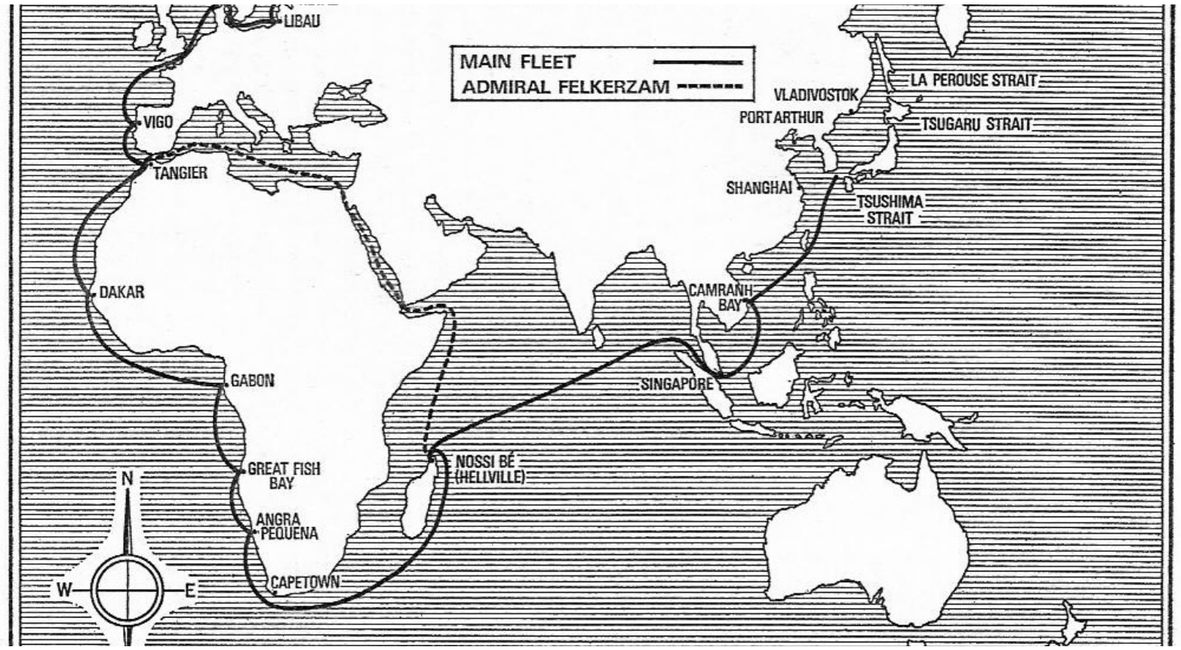
Ugyan a Port Arthur elleni tengeri támadás nem járt sikerrel, az orosz flotta a kikötőben rekedt, mivel a japán tengeri blokádon nem tudtak áttörni, és mivel a Balti flotta még messze járt, ezért nyilvánvaló volt, hogy a háború szárazföldön fog eldőlni. A japán birodalmi hadsereg két véres csatában legyőzi az orosz hadsereget: Mukden és Lioyang. Ennek következtében az elszigetelt és ostrom alá vett Port Arthur, mint derült égből villámcsapás, kapitulált. Mindez még 1905. május előtt történt. A Balti flotta május elején még csak Szingapúrban volt, ahol eljutott hozzájuk a hír, hogy Port Arthur, amit fel kellett volna szabadítsanak, elesett. Az új cél így Vladivosztok lett. Mivel az orosz hadsereg szárazföldön már vereséget szenvedett és visszaszorult Szibériába, a medve egyetlen reménye, hogy megfordíthatja, vagy legalább kedvezőbb feltételek mellet köthet békét. A terv az volt, hogy a Balti flotta épségben megérkezik és ezáltal jelentős katonai potenciált nyújt a térségben.

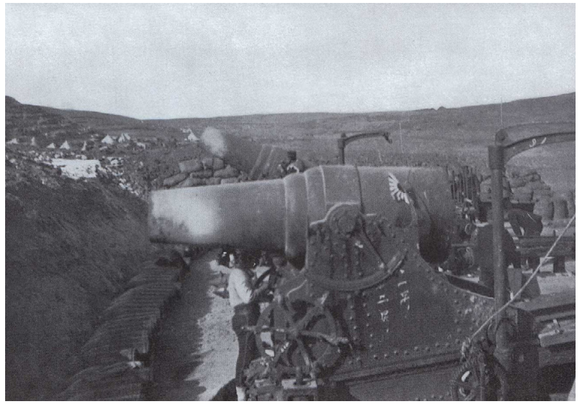
Azonban a megváltozott úti cél miatt a Balti flotta nehéz helyzetben találta magát: két úton mehetett Vladivosztokba. Az egyik lehetőség, hogy megkerüli a Japán-szigeteket keleti irányban, ez a hosszabb út, vagy, hogy Japán és a Koreai-félsziget között a Tsushima szoroson át, a rövidebb úton megy. A flotta az utóbbi lehetőséget választotta, azonban a kor szokásai szerint az orvosi hajókat kivilágították, amiket a japán haditengerészet észrevett és a Tsushihma szorosnál megsemmisítő győzelmet aratott a Balti flotta fölött. Mindezek után a cár kénytelen volt békét kötni a japánokkal, amely során feladta Port Arthurt, és Mandzsúriából is kivonultak az orosz csapatok.

A háború során mind a két oldal követett el háborús atrocitásokat is a civilekkel szemben, ez valószínűleg annak köszönhető, hogy a helyi lakosság mindkét oldalt szolgálta zsoldosokként..

Következtetések

- Japán ismét egy sikeres háborút tudhatott a háta mögött, amely során nem csupán értékes területekre tett szert, hanem bebizonyította a világ előtt, hogy olyan nagyhatalom, amelyik részt követel magának a világ erőforrásaiból.
- Japán lesz az első ázsiai hatalom, amelyik háborúban legyőz egy európai hatalmat.
- A győzelem során Japánban megerősödik a katonai befolyás a kormányban, ami később még inkább a háború felé sodorja Japánt (első és második világháború, Mandzsúria elfoglalása és Kína lerohanása a későbbiekben).
- Oroszország presztízst és jelentős stratégiai területet veszít, a vereség előreveti az Orosz birodalom hanyatlását.
- A világ nagyhatalmai, akik eddig „páholyból" nézték Japánt, feleszmélnek az új szerepére a világpolitikában.





Források:

Első Sino háború wikipédia
Orosz-japán háború wikipédia

NAKANO BROADWAY

Írta: Saci (*Animológia*)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNED JAPÁNBAN? 5.

Vajon mi az, amit tényleg érdemes megnézni Japánban? Mi tartogat egyáltalán számunkra a szigetország? Japánban ezer meg egy a látnivaló, ez nem kérdés. Ezek közül azonban vannak érdekesek, szimplán csak „meg lehet nézni őket” típusúak és persze ott vannak a kihagyhatatlan vagy éppen kötelezően megnézendőek. Melyiket szeretnéd inkább? A válasz egyértelmű…

Szemezgessünk is néhány olyan látványosságból, amit feltétlenül nézz meg, ha Japánban jársz. A leírtak után meg már biztosan nem fogsz kukán állni egy-egy épület vagy hely előtt feltéve a kezed, hogy „ez mi is?”. Érdekességek, hasznos információk és Japán kincsei várnak itt rád.

Bevásárlás animéseknek, de nem csak animéseknek

A Nakano Broadway az egyik kedvenc helyem Japánban. Mindkét utam alkalmával ellátogattam oda, mert egy épületben annyi minden összpontosul, hogy azt kár lenne bárkinek, de persze legfőképpen az anime fanoknak kihagyniuk, ha Tokióban járnak. Az otakuk, vagyis az animés szubkultúra rajongóinak Mekkájaként is emlegetik, ami nem véletlen.

Az épületet még 1966-ban nyitották meg a háború utáni időszak fellendülésének egy darabjaként. Japán fontosnak tartotta a háborúkat követően, hogy megmutassa, nem keseredik el és képes a növekedésre és a virágzó gazdaságra.

Ennek következtében számtalan üzletet, épületet húztak fel, nyitottak meg, és kimondottan gazdaságra ható tevékenységeket folytattak. A folyamat egyik nagyszerű hozadéka volt a Nakano Broadway, ami a 225 méter hosszan elterülő Nakano Sun Mall bevásárló utca egyik része.

A Sun Mall komplexuma hihetetlen mennyiségű, több mint 300 üzlettel büszkélkedhet, úgyhogy időt feltétlenül szánj rá, ha ellátogatsz oda. A boltok között találhatunk élelmiszerüzleteket, kávézókat, ékszerészeteket, divatboltokat, gyógyszertárat, ruhaboltokat, játékközpontokat, könyvesboltokat, elektronikai üzleteket és még rengeteg mindent. Tehát hozzávetőlegesen majdnem mindent egy helyen fellelhetünk, de ami talán animésként a legjobb része, az természetesen maga a Nakano Broadway, amivel a bevásárló utcán átsétálva találkozhatunk. Eltévedni nem lehet, hiszen óriási betűkkel van kiírva a hely neve, úgyhogy ne aggódj, csak nézelődj és sétálj, bele fogsz ütközni.

Elérkezve a Nakano Broadway-hez rögtön érezhetjük is az animés kultúra átható jelenlétét. Az épület csak kimondottan animékkel, mangákkal, idolokkal, gyűjtői darabokkal, figurákkal, videojátékokkal foglalkozó, a szubkultúrához szorosan kapcsolódó termékeket áruló üzleteket sorakoztat fel. Jómagam folyton lejártam a lábam, hiszen szinte végtelennek tűnő folyosókat és üzleteket találhatunk négy emeleten keresztül. Első alkalommal pedig szerintem kihagyhatatlan, hogy ne szaladgáljunk be mindegyikbe körülnézni. Ennek talán az egyik legkiemelkedőbb oka, hogy minden hihetetlenül olcsón beszerezhető ott (az eredeti, többi bolt árához képest), ami főleg azért lehetséges, mert többségével a termékek használtak, másodkézből vannak (persze nem mind).

Viszont azt el kell mondani, hogy a Japánban található használtáruk, másod-harmadkézből származó termékek olyanok, mintha újonnan vettük volna őket.

TUDTAD?

Murakami Takashi, Japán egyik legjelentősebb pop-művésze, munkássága is jelen van a Nakano Broadway üzleteiben. A leghíresebb ezek közül a második emeleten található Zingaro kávézója, mely Murakami jellegzetes nouveau-hippy művészeti stílusában lett megalkotva.

Ezekről egyáltalán nem lehet megmondani, hogy használtak, mert rendkívüli figyelmet fordítanak rá a japánok, hogy vigyázzanak a dolgaikra, illetve az üzletek is nagy hangsúlyt fektetnek arra, hogy semmilyen probléma, hiba ne legyen egy-egy termékkel. Ennek fényében és saját tapasztalatból is mondom, hogy nyugodtan lehet ott bármit vásárolni, mert nem ér minket értékbeli veszteség és emellett még nagyon kedvező áron is megszerezhetjük, ami megtetszik.

A Nakano Broadway egyik legtöbbet emlegetett, és az egyik legkiemelkedőbb üzlete, ahova szintén érdemes minden anime fannak ellátogatnia, az a Mandarake. Ez az üzletlánc, több mint 20 különfélébb bolttal büszkélkedhet az épületben. 1987-ben jött létre és az elsődleges célállomása minden anime és manga fannak. Régi és új anime szériák teljes manga gyűjteménye megtalálható benne, sőt még néhány figura, artbook és egyéb gyűjtői kiegészítő is. Természetesen itt is használt árucikkekről van szó, de mivel meg nem mondható, hogy azok, így el lehet tekinteni ettől az apróságtól. Szerintem, ami segíteni fog ebben az a 200-300 jenes manga árak, vagy egyes esetekben akár 100 jenes vagy még az alatti árkategóriájú mangák (Egy hasznos figyelmeztetés: a fő ár, ami a termékeken fel van tüntetve az a nettó áruk, tehát a végleges összeg, amit a pultnál fogsz fizetni valamivel több lesz, de általában fel van ez is a termékeken kisbetűvel vagy zárójelben tüntetve). A személyzet is rendkívül barátságos, bár többségében nem beszélik az angol nyelvet, de lehet tőlük segítséget kérni, ha a végtelen manga rengetegben nem találnál valamit. Azonban jó tanács, hogy papírt és tollat készíts, mert a mi kiejtésünkben még egyszer sem értették meg, melyik animének a mangáját keresnénk.

Személy szerint azért is kedvelem a Mandarake üzletet, mert olyan régi animékkel kapcsolatos dolgokat tudtam ott vásárolni, amik máshol nem igazán lelhetőek fel, mivel a nagyobb animés üzletláncok inkább az új szezonos animékkel kapcsolatos termékeket árulják. De itt mindenféle régebbit is beszerezhettem, olcsón, úgyhogy duplahaszon. Ezért is ajánlom mindenki figyelmében én is ezt az üzletet, ha szeretnél valamely kedvenc animédhez kapcsolódó relikviát.

Lényegében a Nakano Sun Mall és a benne található Nakano Broadway egy igazi kis különlegesség Tokióban. Akihabara mellett, szintén az otakuk fellegvárának is nevezett, Nakano Broadway-t mindenképpen kötelezőnek mondanám az animés szubkultúra kedvelőinek és azoknak, akik szeretnék hirtelen sok-sok animés dologgal és mangával megtölteni az üres bőröndjüket. Valamint nem csak animéseknek is egy érdekes betekintés lehet Japán ezen részébe, az üzletek és a környezet ugyanis nem mindennapi. Például az épület alagsorában egy komplett piac működik, ahova hétköznapi japán emberek járnak a mindennapi betevőhöz vásárolni, úgyhogy ebből a szemszögből is egy érdekes tapasztalás lehet, még akkor is, ha nem rajongunk az animékért vagy mangákért. Emellett nagyon jól megközelíthető, mindössze az egyik metróval kell elszáguldanunk a Nakano állomásig és máris elénk tárul ez a csoda. Nem mellesleg érdekes lehet még a Nakano Sun Mall környékét is körbejárni, mivel számos felfedezésre váró, szűk sikátorral van körülvéve, ahol éttermekkel, izakayákkal, bárokkal és karaoke szalonokkal találkozhatunk szintén beleszippantva az igazi japán életbe.

TUDTAD?

A Nakano Broadway 2016-ban ünnepelte 50. évfordulóját.

ALAPINFORMÁCIÓK

Nyitás: 1966
Itt található: 5-52-15 Nakano, Nakano Ward, Tokyo
(Nakano állomásnál található)
Nyitva tartás: 11:00 – 20:00
(üzletenként eltérhet)
Emeletek száma: 4 + alagsor
Minden egyéb tudnivalót itt találsz:
http://www.nbw.jp
http://nakano-broadway.com

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?

★★★★★

Animológia videó – Nakano Broadway

Youtube

Itasha szubkultúra

Írta: Mihály Norbert

Üdvözlet egy olyan világból, amelyről sokan még ma sem hallottak

Szereted a mangákat, rajongsz az animékért, ráadásul az autókért is odavagy; akkor nem is kérdés, hogy az Itasha-mozgalom téged is magával ragad. De mi is az az Itasha, és miként nyűgözte le az autók szerelmeseit?

Az Itasha szó jelentése „fájdalmas autó”, ami magyarul egy kicsit furán hangzik, de az „itai” fájdalom és „asha” jármű szavak összeolvadásából született. Az Itasha-mozgalom nem más, minthogy a tulajdonosok a kedvenc anime, manga vagy videójáték karaktereikkel matricázzák fel autóikat. Maga a szó a nyolcvanas évek idején alakult ki, elsősorban a drága import olasz autókra használták, melyek akkortájt Japánban komoly státusszimbólumnak számítottak. Maga a szubkultúra is a nyolcvanas években kezdte burjánzását, először csak apróbb matricák kerültek a gépjárművek szélvédőire, – a kalaptartón rengeteg plüssel kiegészülve - majd az internet elterjedésével, - ahogyan a különböző anime sorozatok is egyre népszerűbbé váltak - az autók is remek felületnek bizonyultak egy-egy kedvenc bemutatására. Persze idővel a mozgalom máshová is begyűrűzött, Akihabara (Tokió), Nipponbashi (Oszaka) és Osu (Nagoya) környékén megjelentek a külön erre specializálódott tuningműhelyek, és a japán autósport, sőt az autóipar is kapott a lehetőségen. Az Itasha ma már az otaku szubkultúra szerves része, ennek megfelelően a legtöbb ilyen gépjárművel Akihabara útjain találkozhatunk. A grafikák ugyan széles spektrumon mozognak, de általában női karaktereket ábrázolnak.

Az Itasha megszállottjainak egészen 2005-ig kellett arra várniuk, hogy nagyobb megjelenési felületet kaphassanak, ekkor a Comiket vásár és kiállítás közel félmilliós látogatói létszámát bűvölték el autóikkal, majd három évvel később egy anime karakterekkel kipingált Ferrari F430 Spider keltett akkora feltűnést, hogy az arról készült képek bejárták a planéta szinte valamennyi autósmagazinját. Az autósportban a 2008-as Super GT sorozat egyik BMW-je kapott Itasha dizájnt, majd egy Boing 737-es repülőt is felmatricáztak, amely szintén hatalmas médiavisszhangot váltott ki.

A robbanásszerű népszerűség hatására hamarosan az autógyárak és autóalkatrész üzemek is egyre nagyobb fantáziát láttak a dologban, így a verdákon idővel megjelentek ezen cégek reklámjai is. Japánban ma már hatalmas autóstalálkozók adnak helyet az Itasha szerelmeseinek, és hasonlóan a driftért rajongókhoz, a mélygarázsok – Akihabara UDX az Itasha fellegvára - éjszakánként megtelnek a szebbnél szebben matricázott autókkal.

„...ahogyan a különböző anime sorozatok is egyre népszerűbbé váltak - az autók is remek felületnek bizonyultak egy-egy kedvenc bemutatására.”

“A személyes sztorim nem túl bonyolult, mindig is rajongtam az animékért és az autókért, így kombináltam a kettőt – mondta az egyik leghíresebb Mazda RX-7-es tulajdonosa. - *Láttam mások autóit és én is akartam egy ilyet. A nagy álmom egy Mazda RX-7-es volt, amikor pedig eljutottam oda, hogy vehettem egyet, nekiálltam megtervezni a kinézetét. Körülbelül egy évet vett igénybe a végleges dizájn elkészítése. Rengeteg ötletet merítettem a különböző Itasha találkozókból, mint amilyen például a legendás Ita G. Végül a Girls und Panzer került fel az autóra, amely az egyik kedvenc animém, ami nem is csoda, hisz ugyanabban a városban játszódik a története, ahol felnőttem és mai is élek. Különleges érzés ezt az autót vezetni azokon az utakon, ahol maga a történet is zajlik.”*

Tokió egy kis autósműhelyében, a Moesya-ohnál Oyass felel a dizájnok elkészítéséért és tökéletes felrakásáért. Egy autó Itashává válása nem is olyan egyszerű, aprólékos munkát és gondos odafigyelést igényel. Első lépésként számítógépen megtervezik a grafikát, melyet természetesen a tulajdonos jóváhagy. Ezt követően egy speciális nyomtatóval kinyomtatják a matricákat. A nyomtató hasonló technológiával és tintával működik, mint azok, melyekkel a kültéri reklámgrafikák készülnek, hisz a nyomatnak ellen kell állnia az időjárási viszontagságoknak. A nyomtatást követően kézzel vágják ki a grafikát, ami nagy kézügyességet igényel, egyetlen rossz mozdulat és lehet újrakezdeni az egész folyamatot. Ezt követően kerül fel az autóra, ami szintén nagy precizitást követel, különböző hőfúvó berendezésekkel tüntetik el a hólyagosodást és a gyűrődéseket. Az autó elejére kerülő minták esetében a problémák elkerülése véget inkább leszerelik a motorháztetőt a könnyebb felhelyezés érdekében.

„Az Itasha lényegében egy szerelmes levél a kedvenc karakterünkhöz – vallja Oyass, az egyik legismertebb dizájner. – *Egyfajta kifejezőeszköz, amely nemcsak a manga és az anime iránti érdeklődésünket mutatja meg, hanem az autónknak is személyiséget ad. Egyediséget kölcsönöz, hisz két ugyanolyan autó nem készül. Mára az Itasha az életünk részévé vált, de hát ez így is van rendjén, hisz unalmasak lennének az autóink nélkülük."*

Bár az Itasha autók szinte a teljes manga és anime kínálatot felölelik, a két legnépszerűbb alkotás a *Girls und Panzer* (*AniMagazin 44.*) és a *Love Live! School Idol Project* (*AniMagazin 42.*). Előbbi olyannyira viszi a prímet, hogy évente külön autóstalálkozót is szerveznek részükre.

A Girls und Panzer Saitaniya Ryouichi mangája, amely a Comic Flapperben jelent meg 2012 és 2014 között, később anime, regény és videojáték is készült belőle. A történet négy, elsősorban második világháborús tankokkal harcoló középiskolás lány köré épül. A főszereplő, Miho az Oarai Lányakadémiára iratkozik be, pont azért, hogy elkerülje a tankokat. Azonban a diáktanács vezetője arra utasítja, hogy segítsen feltámasztani ezt a hagyományt az iskolában, és nyerje meg a Szensa-dó nemzeti harckocsi bajnokságot.

A Love Live! School Idol Project Sakurako Kimino és Masaru Oda remekműve, amely 2012 óta fut a Dengeki G's Comic magazinban. Anime, regény, videojáték és moziadaptáció is készült belőle. A történet középpontjában Honoka Kosaka áll, aki az Otonokizaka Akadémia növendéke, az iskoláé, melyet a bezárás veszélye fenyeget. A riválisan tanintézmények sikerein felbuzdulva saját együttest alapít, hogy a Love Live tehetségkutatón elindulva új diákokat vonzzanak a suliba, ezzel elkerülve az iskola megszűnését.

Források:
Youtube, Wikipedia, MAL

Elsőkézből II.:

Írta: Lehoczki Péter (Ricz)

Kis magyar anime fansub-történet – 1. rész

Tavaly tavasszal immár másodjára volt egy kérdőív, ahol lehetett válaszolni, hogy mi mindenről szeretnétek olvasni a magazin hasábjain. Az egyik ilyen téma a hazai fansub volt, azon belül is a csapatok, azok tagjai, helyzete, nehézségei, és hogy „miért nincsenek gyűjtőoldalak". Ezeknek egy részére kívánok első kézből válaszolni, beavatni, kissé blogszerű és kötetlen formában.

A csapatokról és más fansubberek munkájáról nem óhajtok írni, hiszen mivel magam is akként foglalatoskodom a szabadidőmben, nem korteskedhetek senki ellen vagy mellett, beleértve magamat és a saját csapatomat. A továbbiakban ezért, ha esetleg megemlítésre kerítek valakit vagy valakiket, akkor azt szigorúan úgy teszem, hogy megpróbálom körüljárni azt, ami kapcsán felmerült a neve. Erre azért van és lesz szükség, mert vannak eléggé, az adott témarészlet kapcsán megkerülhetetlenek nevek köztünk.

Kezdetekben vala a balladai homály

Az első hazai fansubberek megjelenése az ezredforduló előtti évekre tehető, amikor még az anime rajongók internet eléréssel rendelkező baráti körök összeröffenéseiből és egyes fórumokról kerültek ki. Az animék ekkor lemezeken cseréltek gazdát, nem volt ritka, hogy valaki 30 vagy 50, esetleg 100 lemezes fakkokkal vagy hengerekkel járkált, mások meg válogattak, mit kérnek kölcsön, ha esetleg nincs internetelérésük vagy egyes esetekben nem akartak akár napokig szenvedni a letöltéssel. Bátran feltételezhetjük, hogy a 30-35 évvel azelőtti amerikai klubokhoz hasonlóan a vállalkozó kedvű és az idegen nyelvet jobban ismerő egyének készítették a feliratot a kevésbé szerencsés társaiknak.

Az igény megmutatkozott, készülgettek is a feliratok. Bár központinak nevezhető oldal nem, de egy olyan portál volt, amely elvállalta a kész munkák begyűjtését és rendszerezését: az Animevilág, ami később 2004-ben lehúzta a rolóit. A mangák terén pedig a manga.hu létezett és évekig állt, üzemelt még.

Az Animevilág bezárását követően döntötte el az egyik fordítói oldal, hogy a kialakult űrt betölti. Belőlük lett a ma már ismert AnimeAddicts, ahol hosszú évekig helyet kaptak az egyéni fordítók és csapatok egyaránt.

Felduzzadó „szakma"

A 2000-es évek közepén egy másik esemény is komoly ráhatással volt a hazai rajongói bázisra, ez pedig az első anime csatorna, az A+ megjelenése. Ekkor már voltak kisebb conok, rendezvények, vidéken és a fővárosban egyaránt, viszont ez volt az egyetlen igazi mainstream hullám, amely aztán évekig éreztette a hatását: az anime nem egy underground szubkultúra lett, hanem nyugodt szívvel mondhatjuk azt, hogy mainstreammé vált. Előtte ott volt ugyan a Dragon Ball-láz, illetve a Pokémon, sőt korábban is adtak a tévék animéket, de sokszor német, amerikai vagy francia rajzfilmként tüntették fel a műsorújságok, attól függően, mely változatra vették meg a műsorszórási jogot. Ez elkezdte ugyan feltölteni a szubkultúrát, de rengetegen ekkor még legfeljebb is az általános iskola padjait koptatták, leginkább a tévét követték és nemigen voltak képben, hogy ennek van itthon amúgy egy hazai rétege, kultúrköre is.

Az A+, majd az Animax, illetve a Magyar Anime Társaság és a helyi vidéki klubok szervezte rendezvények elkezdték szépen lassan bevezetni a tömegeket ebbe a közösségbe. Mindemellett ekkortájt kezdett egyre több háztartásban elérhetővé válni internethozzáférés is, stabilabb és gyorsabb kapcsolattal.

Tekintettel arra, hogy 2009-től magam is aktív résztvevője voltam a vitáknak, a felmerülő témáknak, okkal és legfőképpen joggal érhet kritika esetleges elfogultság miatt. Ezért így kiemelt módon szeretném leszögezni, hogy a minisorozatban az objektivitásra törekszem, az akkor történtek megértésére, értelmezésére. Forrásanyagnak ehhez archivált topikokat, régi blogbejegyzéseket, temérdek (összességében több tízezernyi) hozzászólást olvastam végig – sok esetben újra (igen, köztük a sajátjaimat is a kezdetek kezdetén, a kapcsolódó véleményem lásd a mellékelt ábrán).

Az újoncok rászabadultak az akkor töredezett szubkultúra különféle oldalaira. Az Animax fóruma mellett volt a Mangafannak is egy felülete, de ott voltak a nagyobb letöltőhelyek, a különféle fórumok… Az igény pedig a hazánkban be nem mutatott címek iránt sokkal nagyobb léptékben nőtt, mint ahogy a már meglévő csapatok, egyének képesek voltak tartani ezzel a lépést. Így elkezdtek újabb csapatok, formációk is megszületni.

Ennek az időszaknak az egyik legnagyobb hibája és problémája a szinte állandó fórumtüzek voltak. Nem csak amiatt, hogy az emberek nekimentek egymásnak a kedvencükért vívott szájkaratéban, mint a kiscsoportos óvodások, hanem bizony a csapatok közt is kialakult egy csomó ellentét. A leggyakrabban ez a projekteknél volt tetten érhető. Azon belül is a leggyakrabban a népszerűbb sorozatok soron következő részén történt a marakodás, hogy a félúton járó sorozat sokadik részétől kezdve álltak neki egyesek egyik napról a másikra. Ilyenkor világháborús csatatérré váltak egymás oldalai és a közös térként funkcionáló portál is, amiben nem is az a legszebb, hogy a viták két fél közt zajlottak, hanem ezekben megszólaltak más csapatok is, hol az egyik, hol a másik mellett, hol egyik mellett se, és a moderátornak kellett intézkedni. Vagy ha épp nagyon szemét üzemmódban voltak egyesek, akkor bizony kinézett olyan is, hogy egymás oldalának a sávszélét zabálták le, terhelték meg a szervert, vagy hamis ügyvédi felszólítást kapott a tárhelyszolgáltató, aki pedig azonnal intézkedett. (Fontos megjegyezni, hogy a nagyobb csapatok esetén ez egyéni akciózásokból alakult ki, de szívesen nevezték az egyszerűség jegyében csapatok közti kardcsörtetésnek.)

Erre lett egyszeri válasz, hogy az aktuálisan futó szezonos darabok megoldását elkezdték írni. Ez volt 2009 őszén, amelyet zsocaika (nem én írtam direkt kisbetűvel, hanem ez a betűhű regisztrált neve), az akkori Animany Fansub vezetője kezdett meg korábbi felvetülő ötletek nyomán. A cél egyfelől a csapatok közti megállapodás elérése, ellentétek elsimítása volt, amihez később hozzátársult az is, hogy a néző is könnyebben jusson ahhoz az információhoz, hogy melyik művet, ki tervezi fordítani. Ebből egyébként máig tartó tradíció lett.

Ámbár ez csak a problémák egyik felének megoldását jelentette. Az AnimeAddicts-on ekkoriban volt egy fordítói „dühöngő” téma is, ahova 2009 eleje óta igyekeztek beszorítani a nézeteltéréseket. Ezt a témát Ranma nyitotta még meg, akkori Urahara Shop admin. Ebben már az első hozzászólások közt Andusia (AnimeAddicts admin) adott hangot egy olyan problémának, amely időről időre máig visszaköszön: „[…] *sok csapat úgymond „lefoglalja” magának az animéket, el is kezdik csinálni, aztán a 3. résznél megállnak. És az, aki tényleg szívesen csinálta volna, már túljutott rajta, mást fordít, így egy jó anime úgymond odaveszett”*. Ugyanakkor, elmondta azt is, hogy versenyhelyzet alakult ki, aminek a célja a lehető leggyorsabban kiadni egy műhöz a fordítást. Ez a megállapítás mindmáig aktuális, csak más a környezet körülötte. Az első néhány száz komment még konkrétan arról ment teljesen kulturált keretek közt, hogy ki, miként vélekedik az iparról, mi a lényeges, számít-e vajon a sebesség, hol a kiinduló határvonal a minőségi munkában stb. Az ekkor megfogalmazott problémák és kérdések gyakorlatilag máig velünk élnek (noha olyan kérdések megoldódtak, hogy fontos-e a formázottság és a softsub). Tényleges dühöngővé csak később kezdett válni a téma, amikor ezek a kérdések nem kerültek megoldásra vagy legalábbis megoldás közeli állapotba. (Erről majd később fogok részletesen is írni, hogy mik ezek, illetve mik voltak.)

„…leggyakrabban a népszerűbb sorozatok soron következő részén történt a marakodás, hogy a félúton járó sorozat sokadik részétől kezdve álltak neki egyesek egyik napról a másikra.”

2010. április 20-án történt azonban egy dolog, ami azért felrázta a hazai csapatokat. Ez az esemény még az akkori AnimeStars újságban is megjelent az első lapokon egy kis hír formájában. Ez volt a „fansub sztrájk”. Ez a dolog nem volt új keletű, hiszen egy-két hónappal korábban a D-Addicts (a dorama fordítók fóruma) magyar szekciójában is megesett, hogy a „felirattolvajlás” miatt beszüntették a feliratletöltéseket. Ekkor 32-33 működő csapat állt be a kezdeményezés mögé. Az egész egyetlen gyűjtőoldal, az AnimeZone ellen irányult, akiknek a tagjai és beküldői tömegével töltötték fel az Indavideóra a munkákat, gyakran megkérdőjelezhető minőségben vagy épp a készítői listát kiszedve. Ezekben benne volt egyfelől az is, hogy a készítők felől elveszett a kontroll, ha valami hibát javítottak a feliratban, arra nagyon jó esély volt, hogy a videó nem kerül kicserélésre, valamint elvesztek a formázások, ami miatt a kész munka egy katyvasszá vált és így tovább. Ezek külön-külön is képesek a készítő hitelét rontani (vagy a készítői lista kihegesztésével meg nem kapni) egy látszólagos igénytelenséggel a részükről, ami így végső soron presztízsveszteséget jelentett mindenkinek. Az ok egyébiránt akkoriban a megmozdulásra az egész eset engedélynélkülisége volt, ami önmagában a legjelentéktelenebb probléma, csak a korábbi minőségbeli kérdések később kezdtek nyilvánvalóvá válni többeknek, jelezve, hogy többről is van itt szó. Maga a megmozdulás megmutatta, hogy azért egyet tudnak érteni a csapatok és az egyének, ahogyan azt is, hogy az Indavideó egy megkerülhetetlen videómegosztó oldal lett. Sok csapat az eset után saját csatornát nyitott a munkáinak, hogy felügyelete lehessen a minőségben és tartalomban.

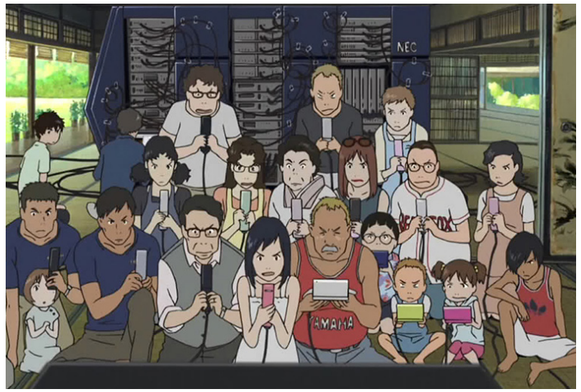
A csapatok jöttek és mentek, nem egy már úgy alakult meg akkor, hogy élt egy hetet vagy kettőt, esetleg még az első kiadásuk előtt megszűntek. Egy esetet tudok felidézni, amikor már alapításában sikerült „a mennybe mennie” (vagyis éppen hogy megalapították, de máris feloszlott). A problémák és kérdések nem szűntek, így előjött az, hogy találjanak egy vagy több közös nevezőt.

Időközben többször is előkerült egy-egy formáció vagy üzenet, amely a kisebb csapatokat, illetve olykor a nagyobbak egyes tagjait kereste meg egy tömörülésre. Az üzenetekben visszatérő motívum volt, hogy mindenkinek azt mondtak, ígértek, amit vélhetően hallani szeretett volna, olyan egyébkénti képtelenségekkel megtoldva, mint a vélt félelmükre való rájátszás (rendszerint az Urahara Shoppal riogatták a megkeresetteket). A tömörítésükben olyasmikkel kecsegtettek, hogy közös tárhely lenne, egyetlen ernyő alatt dolgozhatnak a kisebb csapatok, viszont az ajánlatok rendszerint a beszélgetéseken buktak meg, amikor kiderült, hogy az egész csupán koncepció, valós kidolgozott háttér és elképzelés nincs, valamint a kisebb csapatok egyéniségének és identitásának feladását jelentette volna. Emellett többen rámutattak a nagyotmondásra, vele együtt a fontoskodásra és az ellentmondásokra. Így aztán nem is annyira meglepő, hogy senki nem állt kötélnek. Ezeknek az eseteknek a gyakoriságára talán a legjobb példa az, hogy volt, mikor egy félév során majdnem havi rendszerességgel került elő, legalább 2-3 különböző felülettől.

„...többször is előkerült egy-egy formáció vagy üzenet, amely a kisebb csapatokat, illetve olykor a nagyobbak egyes tagjait kereste meg egy tömörülésre. (...) az ajánlatok rendszerint a beszélgetéseken buktak meg, amikor kiderült, hogy az egész csupán koncepció...”

A kezdeti vitákhoz tartoztak még olyan „érdekfeszítő” elvi viták is, mint a beküldött feliratok értékelése (értékelheti-e a készítő maga is a feliratot vagy nem, illetve mennyire és milyen helyzetben indokolt a tízes skálán használni az egyest, egymás munkájának lepontozása stb.), kardcsörtetések voltak a rátartiság körül, miszerint minél népszerűbb egy csapat munkája, annál jobban elszalad velük a ló, és gázolnak át másokon, mások munkáján (pl. belefognak ugyanabba, amit mások csinálnak, rendszerint a közepétől vagy a legutoljára kiadott epizódtól kezdve), vagy az olyan technikai jellegű témák, mint a puszta szóhasználat és szókincs kérdése (pl. a választékosság szüksége, korlátai, mennyire egysíkú egy idő után mindig egyazon kifejezést használni a szituációtól függetlenül, a káromkodások erőssége) stb. Ezek mindig, már-már éves menetrendszerűséggel előkerültek, ahogy az értékelés kapcsán az ötletelés is, hogy miképp lehetne igazságosabb, használhatóbb a rendszer. Tekintve, hogy sokszor csak vagdalkozás ment, a topik lezárása, berekesztése többször is felvetült, hevesebb viták idején ideiglenesen le is zárták (a kedélyek csillapodása végett), bár tartósan a teljes „Ki mit fordít?”-részleg haláláig nem került rá sor.

Az ember azt hinné, hogy ennyi vita vezetett valami eredményre is. Nos, a helyzet az, hogy nem mindig, és ami számított volna, annak nem minden esetben volt látványos az eredménye. Máig vannak olyan kérdéskörök, amelyek

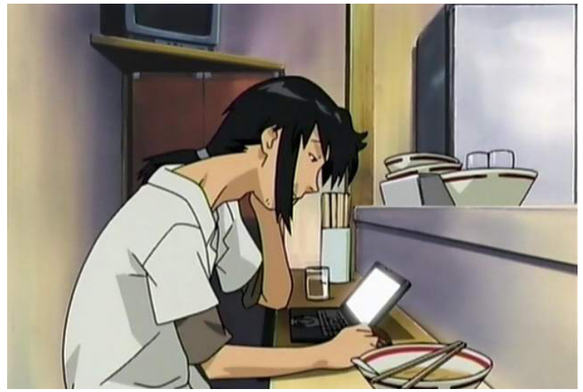


elő-előfordulnak és nincs benne egyetértés fordító és fordító közt. Ám ezek a fajta viták inkább egymás közti üzenetváltásokban, magánbeszélgetésekben fordulnak elő, ahol a vita volumene a beszélgetőpartnerek aktuális vérmérsékletétől függ. (Bár voltak nyilvános egymásnak esések is, amelyeket a fórumszabályzat egyértelmű kitétele fényében töröltek, a veszekedőket meg beállították a hideg zuhany alá egy kis ban formájában, a

„Az ember azt hinné, hogy ennyi vita vezetett valami eredményre is. Nos, a helyzet az, hogy nem mindig, és ami számított volna, annak nem minden esetben volt látványos az eredménye.”

hevesség mértékétől és gyakoriságától függően 3 napra vagy 1 hétre. Valamennyire ugyanez volt igaz az egymás oldalán rendezett jelenetekre, bár ott a problémázót és trollt tiltották ki sok esetben, míg a tag nem kapott szankciót.)

2011-ben voltak elég fontos előrelépések is: az egyik, hogy az év elején felmerült a befejezetlen fordítások összeírása. Ezt Tyrael, az Anime-Addicts segédmoderátora vetette fel, amelynek érdekessége az volt, hogy az igényfelmérésen (azaz a feltett kérdéseire válaszolók) egybefüggően támogatták a lista összeállítását. Az, hogy mikortól számít valami befejezetlennek, már megosztotta az embereket. Az első felvetülés alkalmával viszont nem született érdemi eredmény. Az egész ügy félévre eltűnt a süllyesztőben, és csak az mentette meg (az archivált topikok mentett anyagának tanúsága szerint), hogy az újbóli említés során gyorsított módon megnyílt, így ezen is lehetett jelezni a parlagon hagyott műveken a munkálatokat. A célját azonban, miszerint a csapatok nem csak a szezonális és az új címek közül válogassanak, hanem a régebbi félbehagyott



művek közül is, mérsékelt sikerben váltotta be. A lista ma is él átmentve, azonban komoly kiegészítésre, frissítésre szorul.

Etikettel vagy anélkül

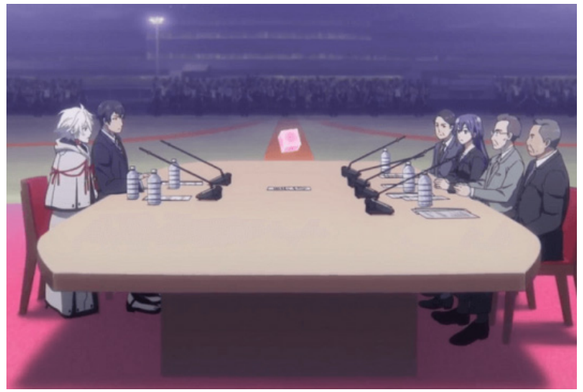
A másik ilyen téma volt a 2011-es év ősz elején megkezdett vita, a fansub etikett megbeszélése. Ezt Ranma (akkor már Urahara Shop vezető) indította meg, némi időközönként egyszerre két javaslat feldobásával, majd annak megvitatásával.

A fansub etikett egyik célja az áhított közös nevező meghozása volt, és végső soron a meglehetősen kaotikus, képlékeny és sok esetben forrongó csapatközi kommunikáció fejlesztése. Egy olyan magatartásnormát kívánt bevezetni, ami noha meghagyja a csapatok szuverenitását, de remélhetően vissza is fogja a nyilvánosság előtti balhékat és „verbális kocsmai verekedéseket”.

Ennek megbeszélése szeptemberben indult és egészen novemberig tartott, míg a törzsszöveg a maga eredeti 6 pontjával (és 3 alpontjával) összeállt. Ebben lefektetésre kerültek a korábbi problémák egy részét kezelendő pontok, mint a trollkodás leszorítása, a hangulatkeltésnek fel nem ülés egymás oldalán, az előre bedolgozás (egy projekt x. résztől való folytatása), a közbelépés (egy projekt x. részétől való bejelentetlen folytatása), a tervezett projektek nyilvános vezetése (kivételt képezve a meglepetésnek szánt művekre) stb.

Noha, a megszólalók közül nem mindenki támogatta az etikett létrejöttét. Az egyik hiba ugyanis ott kezdődött, hogy egyesek szabálykönyvként, „törvénykódexként" képzelték el, illetve a működéséhez egy „szankcionáló testület" gondolatát fűzték, ami már rég túlmegy az etikett határain. Az ezen kialakult vita igen hamar meddővé vált, viszont az etikett sikerességét már ekkor megkérdőjelezhetővé tette. Amire minden alap meg is volt, hiszen a rákövetkező hónapokban, sőt az első félévben „az élet írja a jogot"-rendezőelv mentén bővíteni is kellett az etikettet néhány apróssággal.

A betartása azonban már nem volt ilyen fényes. A kezdeti időszakban nemcsak a hiányosságok merültek fel, hanem az értelmezési problémák is. Mint mondtam, több csapat elfogadta, többen el is helyezték a saját oldalukon, jelezve ennek a létjogát és a támogatásukat efelől. A normát etalonnak tekintők azonban elvárták ennek a maradéktalan betartását az elfogadóktól – ezzel is félresöpörve azt a tényt, hogy a korábbi szankciókat feszegető vitákban maguk is voltaképpen ajánlásként védték az etikettet -, így rendkívül heves viták születtek azon esetek körül, amelyek miatt az etikettet bővíteni kellett pár kitétellel. Másfelől, hiányzott ezekhez a szabálypontokhoz a kommentár, amely akár példamagyarázat útján tisztázta volna a pontok kívánt és helyes értelmezését, és visszafogja a szigorú felfogási lehetőségeket, valamint a későbbiekben a pontok örökös újra és újramagyarázását, ezáltal az értelmezések közti eltérések megszűnhettek volna.



Ha ezek után az fogalmazódott meg bennetek, hogy elég lett volna, ha egy maréknyi, etikettet támogató csapat képviselője a fórumon kidolgozza és megvitatja ezeket, akkor nem messze jártok attól, hogy miért nem valósulhattak meg az ezen hiányosságok orvoslására tett kísérletek, felvetések (merthogy felmerültek, közvetlenül és közvetett módon is). Az indok erre az volt, hogy több csapat úgy vélte, hogy miután az etikett közös erőfeszítéssel és ötleteléssel, megbeszélés útján jött létre, úgy ennek is így kell működnie. Ehhez pedig elsődlegesen magának az eredeti ötletgazdának, valamint a csapatának engedélye is kellett volna, akik épp egy, a topiknak helyet adó házigazdákkal (vagyis az AnimeAddicts-szal) való komolyabb és folyó évben sokadik összeugrás miatt ezt elutasították. A dolgok rendje pedig változatlan maradt. Később újra felmerült ennek az igénye, azonban akkor a gyenge előzetes visszajelzések és a konkrétumok hiánya miatt halt el.

„...a rákövetkező hónapokban, sőt az első félévben „az élet írja a jogot"-rendezőelv mentén bővíteni is kellett az etikettet néhány apróssággal."

Végérvényesen a 2012-es év viták terén majdhogynem teljes egészében erről szólt, a kezdeti göröngyök, a régi beidegződések miatti további súrlódások, miközben másodsorban visszatértek régi kérdések, mint, hogy mennyi köze van a nyelvvizsga papírnak a fordítási készséghez [=szinte semmi], a forráshasználat kérdése és egyes források, külföldi csapatok munkájának megítélése, vagy okolható-e a fordító a lassú kiadásért és emiatt mennyire sürgethető [=semennyire]. Az etikettől többen azt várták, hogy a súrlódások csökkenni fognak, azonban a valóság ezzel ellenkezően alakult. Többek között ez a csalódás, valamint aktív figyelői végigkísérése hintette el a bizalmatlanságnak azon csíráját, amely a következő évben egy újabb katalizátor segítségével szárba szökött. 2013 elejétől ugyanis elkezdett ketyegni a detonátor időzítője.

Nixinke interjú

Írta: Lady Marilyn (ladym.blog.hu)

Hogyan esett erre a művésznévre a választásod?

Még általános iskolában ragadt rám ez a név.

Mióta jársz conokra? Mely rendezvényhez köthetők az első conos élményeid? Mi a kedvenc programod ezeken a rendezvényeken?

Talán a 2013-as animekarácsony volt az első conom és azóta járok, bár most már egyre ritkábban. Ritka az, ha programokon veszek részt, mert vagy versenyzek, vagy dolgozom, de ha éppen szabad vagyok, akkor Just Dance-elek vagy épp sushit eszem.^^

Mesélj a kezdetekről! Hogyan vágtál bele a cosplayezésbe?

Mindig is imádtam a gépek és a konzolok világát és imádtam fabrikálni meg festegetni. Egyszer egy barátnőmmel kimentünk egy conra (azt se tudtuk, milyen rendezvény) és ott beleszerettem ebbe az egészbe. Elhatároztam, hogy innentől én is jelmezben akarok kijárni és ez az egész egyre komolyabbra fordult, mára már az életemmé vált és egyre nagyobb sikereket szeretnék elérni.

A cosplay versenyen kívül esetleg más versenyeken is kipróbáltad már magad a conokon?

Nem, és még cosplay versenyen sem indultam conon, csak PlayIten.

Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Igen.

Jártál már korábban külföldi conon?

Sajnos nem, de egyik életcélom kijutni.

Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

2014 novembere óta és a League of Legends-ből voltam Caitlyn.

Sikerült díjat nyerned valamelyik munkáddal?

2017 őszi PlayIten sikerült Zsűri díjat kapnom méghozzá Shialtól. Orendi voltam a Battleborn játékból.

Fotók:
W's Photos
a Kisördög és a Bagoly Entertainment

Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

Orendire és Roadhogra, mert szerintem ők sikerültek a „legkarakterpontosabbra" és őket szeretem a legjobban.

Honnan nyered az inspirációidat?

A sok pozitív visszajelzésből. Szuper érzés, mikor kimegyek egy rendezvényre és tetszik az embereknek, amit alkottam, nincs is jobb érzés ennél. :)

Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Leginkább a gamer világból, mivel kiskorom óta imádom a konzolokat és a számítógépeket.

Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play" részét?

Szerintem az a legjobb, mikor a cosplayer átéli a karakterét.

„Szuper érzés, mikor kimegyek egy rendezvényre és tetszik az embereknek, amit alkottam..."

Inkább a karakterhűségre vagy a kényelemre fókuszálsz a ruha vagy egy-egy kiegészítő készítése során?

Mindenképpen a karakterhűségre! Ezek a cosplayek nem a kényelmükről híresek, bár igyekszem minél hordhatóbbra csinálni. :D

Szerinted mennyire vagy kritikus a saját munkáddal szemben?

Nagyon... van olyan jelmezem, amit 3x újítottam fel. Addig csinálom, amíg nem leszek megelégedve vele.

Szíved szerint Te milyen változtatásokat eszközölnél a magyar cosplay versenyek szervezésében, lebonyolításában és díjazásában?

Huuh, ez egy nagyon nehéz kérdés, mivel rengeteg opció van a díjazásban (original, craft, perform, karakterhűség, gamer és még sorolhatnám). A szervezés szerintem jól van kitalálva, először megnéznek a zsűrik és elmondjuk, hogyan és mit miből készítettünk, aztán a színpadon bemutatjuk a közönségnek.

Milyen egyéb programot vagy standot hiányolsz jelenleg a conokról?

Több gamert! Viszont elsősorban animés rendezvény, így talán nem is baj, hogy nincs annyi gamer cucc. Inkább nagyobb tereket, csarnokokat, mert például, ahol vásárolni lehet, az a csarnok mindig tömve van. Ha nyári con, akkor viszont több kinti programot.

Számodra mi a nagyobb feladat: az alapanyagok beszerzése vagy azok megfelelő felhasználása?

Most, hogy már pár éve csinálom ezt a hobbit, az alapanyagokat egész jól tudom kezelni, így már a beszerzése a nehezebb számomra.

Mely alapanyagok a kedvenceid, és miért?

Eva és Worbla, mert ezek tartósabbak, mint a dekorgumi vagy egyéb anyagok, viszont drágábbak is.

Amikor cosplay alapanyagokat vásárolsz, inkább a jól bevált üzleteket részesíted előnyben vagy szívesen kipróbálsz új helyeket is?

Muszáj új helyeket is kipróbálni, mert úgy sokkal több opciód lesz, és lehet találsz egy olyan anyagot, ami tízszer jobb, mint a másik.

Mi volt eddig a legextrémebb alapanyag lelőhely, ahol vásárolni tudtál?

Barkácsbolt és az Obi, legalábbis azok voltak azok a helyek, ahol nagyot néztek, hogy egy lány miért vesz PVC csövet vagy egyéb eszközöket. ;D

Ha most vágnál bele a cosplayezésbe, csinálnál bármit is másként?

Nem, igaz hogy a régi cosplayeim nem olyan jók, de mindből tanultam, hogy mit, hogy csináljak vagy épp mit ne.

Rengeteg különböző technika áll rendelkezésre a cosplay készítéshez. Számodra mi jelent igazi kihívást ezek alkalmazásánál?

A worbla formázása alakítása vagy épp, ha polisztirol lapból szeretnék szarvakat faragni, nehéz ugyanolyanra faragni a kettőt.

Általában boldogulsz egyedül az átöltözéssel vagy segítséget kell kérned? Mennyi időbe telik átöltözni, ha egy összetettebb cosplayt szeretnél viselni?

Majdnem mindegyik cosplayemnél segítség kell, és max. 1 óra az öltözés, smink nélkül (az még egy óra).

Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Na ez az, amiben mindig is rossz voltam. Nem igazán tudok tanácsot adni, csak annyit max., hogy legyenek türelmesek, precízek és kitartóak.

Mit gondolsz, milyen háttértudás jelenthet előnyt a cosplay megtervezéséhez, valamint elkészítéséhez?

Talán a varrás, szabás, de inkább, ami sokat jelent az a kézügyesség, mivel igazából, ha belevágsz, akkor fogod kitapasztalni az anyagokat, erre különösebben nem lehet felkészülni.

Számodra milyen egy jó cosplay?

Karakterhű és aprólékos.

Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

Remek kézügyességgel és türelemmel!

Van példaképed a cosplayes világból? Ha igen, kérlek áruld el nekünk, ki az és azt is, hogy miért nézel fel rá!

Van egy pár, az biztos… Jessica Nigri, Danielle Beaulieu, Kamui, Yuriko, Dracke, Okkido és még sorolhatnám… Mindannyian eszméletlenül szuper páncélokat készítenek és nagyon-nagyon karakterhűek. Minden munkájuk szépen ki van dolgozva és gyönyörűen vannak megfestve, árnyékolva a páncéljaik.

Szerinted milyen témájú cosplay klub megalakítására lenne igény, amelyre hazánkban még nincs példa?

Ezt sajna nem tudom, mert nem tartozom semmilyen klubba és nem is nagyon terveztem. :D

Hogyan készülsz a conokra és fotózásokra? Ehhez kapcsolódva milyen tippeket adnál a kezdőknek?

Rendezvény előtt próbálok minél többet pihenni, fotózásokra csak úgy készülök, hogy kikészítem a cuccaimat és sminkelek. Minden esetben az segít a legtöbbet, ha a rendezvény előtt rendesen kipihenjük magunkat (tudom, nagyon sokan még aznap éjjel is dolgoznak a cosplayeken).

Mire szánsz kiemelt figyelmet a közösségi oldalakon a saját cosplayes honlapod kezelése során?

Ne fogyjon el a tartalom és ne is posztoljak túl sokat, ha nem is napi egyet, de hetente azért kéne tartalmat gyártani rá. Igaz, jelenleg most nálam nagyon-nagyon kevés a tartalom az érettségire készülés miatt, de utána pótlok!

Viseltél-e már nyilvános területen cosplayt a con határain kívül?

Nem igazán, max., ha éppen utaztam a rendezvényre vagy, ha a városon belül volt egy-két kisebb esemény.

Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

Talán az, amikor azt hitték, hogy fiú vagyok, miközben Rivent cosplayeltem. Igazából teli vagyok rengeteg szuper és humoros élménnyel a barátok miatt! :)

Mi a véleményed a „szekrény cosplay” ágazatáról?

Nem igazán szeretem… annyiból jó, hogy kényelmes és ki lehet vele bírni a rendezvényt, de pont azt szeretem a cosplayben, hogy én készítem el, én varrom, én ragasztom és pepecselek vele egy csomó időt.

Mire ügyelsz a cosplay szállítása, valamint tárolása során?

Hogy ne törjön össze és ne kopjon le róla a festék.

Szerinted melyek a legfontosabb szempontok, amelyre minden cosplayesnek ügyelnie kell a nagyobb kiegészítők vagy ruhák szállításnál?

Ha kell, akkor inkább másszon ki két nagy bőrönddel, mint hogy belenyomja egybe az egészet, mert ha az utolsó pillanatban történik vele valami a verseny előtt, akkor az nem egy kellemes dolog.

Általában előre tervezel és dolgozol vagy még a con előtti estén is az utolsó simításokat végzed?

Szeretem egy héttel előtte befejezni, ha nem sikerül, akkor nem azt a jelmezemet viszem ki. (A kapkodásból csak baj lesz nálam.)

Van olyan kiegészítőd, amely mára a szobád dekorációja lett?

Hmmmm, az összes kard és fejdísz!

Mik a jövőbeli terveid cosplayezés terén?

Szeretnék egyre ügyesebb lenni, egyre nagyobb dolgokat összehozni és nagyobb eredményeket elérni. Remélem, hogy a cosplayezés egyszer túlnövi magát a hobbin, mivel ez az életem. <3

Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

Ez mindig képlékeny, de aki követi az oldalamat, az tudni fogja, mivel az az első, hogy oda kiírom!

Köszönöm az interjút!

#AniPalace
#NewPlayer&Flash
#YouTube

megnézzük... lejátsszuk... elmondjuk...

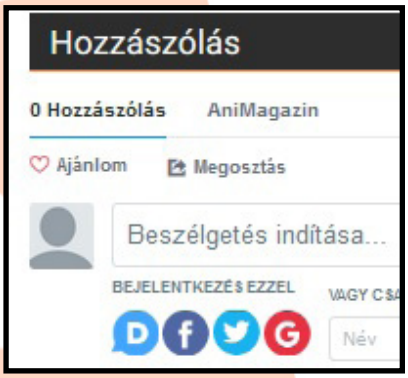
Iratkozz fel most!

youtube.com/anipalace

Megújultunk!

animagazin.hu

Szólj hozzá!



Böngéssz a korábbi számokból!

Csekkold milyen cikkek voltak eddig!

AniMagazin

Csak kattints valamelyik szövegre és máris a célnál vagy!