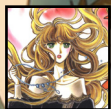


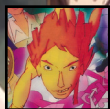
Animagazdi



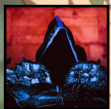
Hyouka



Yami no Alexandra



Mind Game



Reila cosplay interjú



Hashima sziget

www.anipalace.hu



32.
SZÁM

Impresszum

Szerkesztők:

Alapító: NewPlayer

newplayer@anipalace.hu

Főszerkesztő: Catrin

catrin@anipalace.hu

Tervezőszerkesztő: Hírotaka

hírotaka@anipalace.hu

Lektorok: Strayer8

strayer8@anipalace.hu

pintregreg

pintregreg@anipalace.hu

További munkatársak:

Daisetsu, Iskariotes, Lady Marilyn,

tomyx20, Aqualuna, Budínszky Júlia

Elérhetőségek

Cikkek beküldése:

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:

info@anipalace.hu

Weboldal: anipalace.huFacebook: facebook.com/anipalace

Szerkesztői levél:

Írta: Catrin

Sziasztok!

Remélem mindenkinek jól telik a nyár, akár eső közepedte (anime, kokcolás, buli), akár napsütésben (kirándulás, strand, buli) pihen. De akiknek dolgosabban telik az évszak, szintén ne csüggedjenek, meg fog térülni! Nekem is elég melós a nyár, szóval küldök az együttérző energiámból.

Elfoglaltságaimat megfogalva a magazin kisebb átalakítását is szükségesnek tartottam, mivel már egy ideje nem tetszettek a **cikk kategóriák**. Anno nem véletlenül szórtuk szét az animés tartalmat a lapban (elején ismertető, közepén hírek, olvasói gondolatok - szubjektív rovat -, végén otaku tutorial), de mostanra már nagyon ráfért a megújulás. Nem kell megjedni, az eredmény jól áll az AniMagazinnak, 23-ról 14-re csökkentettük a kategóriák számát, amiből szinte semmit nem fogtok észrevenni. Lényegében összevontunk több - feleslegesen - szétszórt vagy eddig kihasználatlan témát a megújult (és leegyszerűsített) kategóriák alá. Hogy ne tűnjek el ezek véglegesen, és továbbra is érthető legyen az adott cikk besorolása bevezettünk pár helyen egy eléggé rugalmas kategória rendszert. Az alkategóriák sem a honlapon, sem a tartalomjegyzékben nem szerepelnek, kizárólag a cikkek fejlécében töltenek be kiegészítő funkciót. Ez több szempontból is jó: nem foglalnak a kategóriák annyi helyet a tartalomjegyzékben (Hírotaka nagy öröme), de mégis egyértelműsítet a főkategóriáról, cikk címéről nem ugrana be azonnal a jelleg.

Néhány példa a változtatásra: Anime -szubjektív, Anime - bemutató kategória név alá kerültek az eddigi Szubjektív és Otaku tutorial cikkek, Moziteremből és Dorama szigetből lett egy összevont Live action kategória, megváltozott a kategóriák egy részének a magazinban lévő sorrendje, neve és néhány kategóriaszín is.

Nem is fogatom tovább a követhetetlen szavakat (az igazság az, hogy kétszer ennyit írtam, de az nem fért ki eme csodásan standard helyre), és reménykedem, hogy nem küld el senki a fenébe (a szerkesztő társak már megtették, de végül kialakítottuk az új tervet, köszönöm srácok!). Lapozzátok inkább végig a magazint vagy a **cikk kategóriák** oldalunkat, és minden értelmet nyer... Ha tetszik, ha nem, ezentúl így lesz. Na jó, biztos mindig alakul még valamerre. Rengeteg a tervünk, most más dolgokra nem is hagytam itt elegendő helyet, így is gonoszul elnyújtottam a szerk. levelet, amit legtöbbször lepasszolni szoktam... gomen.

Szóval küldjétek nekünk sok-sok cikket, élvezzétek a magazint és a nyarat. Jah, és jut eszembe, ha böngésznétek az oldalon a megújult kategóriákat, akkor ne lepődjétek meg, hogy minden korábbi cikk is a változtatások szerint lett besorolva. Higgyétek el, a kezdeti káosz után átláthatóbbnak fog tűnni, mint eddig!

Nem szaporítom tovább a szavakat, ígérem legközelebb nem én írok köszöntőt.

Jó olvasást kívánok!

Előző szám



Tölts le az AniMagazin többi számát is weboldalunkról: animagazin.hu

Facebook esemény

Kattints IDE és csatlakozz facebook eseményeinkhez, hogy értesülj a magazin készítésének legfrissebb információiról.

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

Partnerek



AnimeAddicts



Animefordítások



AnimeHunter



Anime Hungary



Anime Mánia



Anime Raptors



Anime Series



AnimeWeb



Anime Series



Anime Series



AnimeWeb



Aoi Anime



BeHind Fansub



Dragon Hall +



Fanservice Factory



Fashion In Japan



Lady Marilyn Blogja



Lady Marilyn Blogja



Namida Fansub



NO SUB NO LIFE



Pécsi Anime Fanclub



Red Light Yaoi Team



Riz/Ronin Factories



Soul Society Team



Soul Society Team



Totentopf



UraharaShop



Will of Fire

Tartalom



ANIME

Hyouka 4

Flying Witch 10

Mind Game, avagy emberek, gondolatok, történetek 14

Nyári szezonajánló 18

Szezonos animékről röviden 24

Nils Holgersson 29

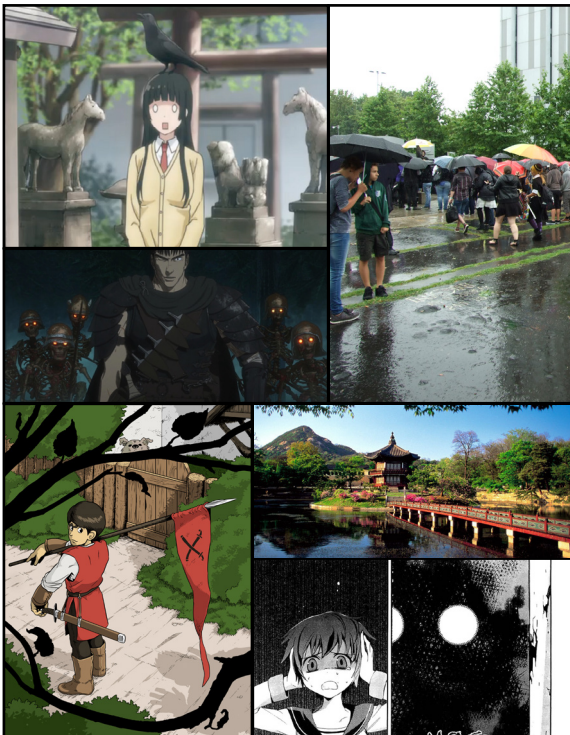
R-rated, avagy a rajzfilmek és a felnőttek 35

MANGA

Shi wo Utau Seiza 39

Yami no Alexandra 44

5Pallos 49



RENDEZVÉNYEK

52 Nyári MondoCon

TÁVOL - KELET

57 Hashima: A japán szellemzsiget

60 Japán háborús bűnök: Szexrabszolgák 2.

69 Miért éppen Korea?

KREATÍV

72 Reila cosplay interjú

SENSEI TUTORIAL

78 Mangaszerkesztés Gimp 2-vel 4. rész



Hyouka

Írta: Catrin

Anime - ajánló

A Kyoto Animation egyik legjobb és legkedveltebb sorozata. De miért pont egy sulis nyomozós slice of life került a nyári AniMagazin címlapjára? Mert könnyed, vidám, ellazító, de mégis éberségre motiváló... Na jó, ez a címlapképet egyszerűen nem lehetett kihagyni.

A *Hyouka* első, sőt talán sokadik ránézésre sem egy különleges anime: rengeteg hasonló iskolás hétköznapokat szemlélhettünk már meg, nyilván a KyoAninak sem ez az egyetlen gyönyörűen animált darabja, apró részletei azonban mégis szívemengetővé teszik.

Alapvetően három jelentős tulajdonságát tartom alkalmasnak az „ez is csak egy egyszerű, szokásos, (kikapcsoló, aranyos / lasú, unalmas) anime” érzés javítására: karakterkapcsolatok, kidolgozott közeg, kreatív látvány. Ezek kifejtése előtt lássuk az alapszítut.

Már megint egy klub

Oreki Houtaro egy teljesen átlagos középiskolás, az antiszociálisabb, visszahúzó, magányos, lusta, de okos fajtából. Mottója, hogy amit nem kell, azt nem teszi meg, amit kell, azt tegye minél előbb. Nem vágyik felhőtlen szórakozásra, figyelemre, barátokra - „szírvány napokra”, ahogy pl. hirdeti egy idén futott (sokkal középszerűbb) sorozat. Csak ő létezik, és a komfortzónája, minden más energiapazarlással jár.



Kvázi egy túl kocka öcskös, akinek a nővére rugdosása kell a kimozduláshoz. Szerencsére Orekinak van nővére, még nagyobb szerencse, hogy meg is rugdossa. No, nem szó szerint. A külföldön tartózkodó nővér egyik levelével adja meg szűrke egérkéknek a kezdőlökést: Oreki iratkozzon be a klasszikus irodalmi klubba (egyszerűbben klasszikus klub),

melynek régen nővére is tagja volt. Nos, Oreki jó testvér, hallgat rá, bizonyára ő is érzi, hogy egy kis változatosság, egy kis szín mégsem áráthat. Plusz a haldokló klubnak is valószínűleg ő lenne az egyetlen tagja, így további nyugalma garantált. Tévedett, rajta kívül három másik diák is beiratkozott a klubba: Chitanda Eru, a kíváncsiság legcukibb megtestesítője, Fukube Satoshi, az emlékező tehetség, aki mellesleg Oreki - mégis csak van egy - barátja, és Ibara Mayaka, a mindenkivel szigorú/kritikus lány. Miután ilyen remekül összejöttek megkezdhetik a klubtevékenységet - ha csak Orekin kívül, a semmittevés -, ami a klasszikusok



névvél ellentétben nem kedvenc irodalmi műveik fóruma lesz, hanem nyomozás. Apró-cseprő sulis, rejtélyes rokonos ügyek után. Játék a múlttal, a környezetükkel, az elméjükkel, logikáznak, reflektálnak, kibontakoznak, szépen lassan minden „talált titokra” fény derül körülöttük, a sulis évek pedig gyorsan és színesen elrepülnek.

Karakterkapcsolatok

A sorozat folyamatos detektív vonala érdekes egyveleget alkot az életszelet jellegével. Lényegében a rejtélyek és azok feloldása hétköznapi keretek között marad, így mondhatjuk hogy tökéletes az egyensúly. Ez viszont eredményezheti, hogy a nézők egy része több slice of life kifejtést vagy több, izgalmasabb nyomozást

várna, a „mindkettő egyaránt hangsúlyos” érzés helyébe így az „egyik sem elegendően az” társulhat. Akik pedig vevők erre a működő kettősségre, akár dupla ennyi részt is megtudnának nézni belőle, mire azt mondanák: elég.

De térjünk rá az alcímre: ami a leginkább beszippantja a nézőt az a négy főszereplő és az interkációjuk. Agyalhatnak, játszhatnak, tanulhatnak, fesztiválozhatnak, a lényeg az ŐK és az EGYÜTT. ŐK, mert mind a négyen önálló egyéniségek. Rájuk húzhatóak bizonyos sablonok, de nem ragadnak le ennyire. Amennyire kell mindenkit megismerünk, mindenkivel egy kicsit azonosulunk, láthatjuk kifelé mutatott arcukat, szerepüket, belső gondolataikat, érzéseiket, jellemük alakulását. EGYÜTT, mert akkor szórakoztatnak és va-

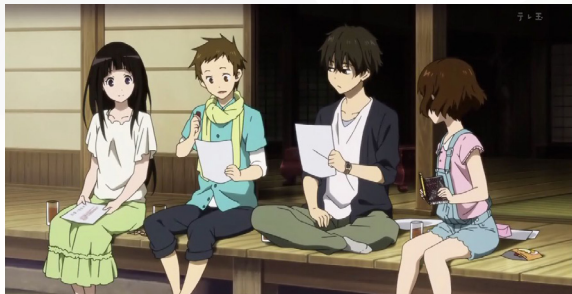


„...ami a leginkább beszippantja a nézőt az a négy főszereplő és az interkációjuk. Agyalhatnak, játszhatnak, tanulhatnak, fesztiválozhatnak, a lényeg az ŐK és az EGYÜTT.”

rázsolnak el legjobban, ha kölcsönhatásba lépnek egymással, ha reagálnak a másik érzelmeire, gondolataira, tetteire.

Oreki Houtaro a maga nemtörődöm-ségét egyre többször leküzdí, főként mások hatására, de végül magától is ráérez a „szereplés ízére”. Értendő ez alatt, hogy a fiú mestere a logikus gondolkodásnak, az elméletek gyártásának, a dolgok kikövetkeztetésének, megoldásának, így ő lesz a

detektív, aki felgöngyölti az ügyeket. Ettől függetlenül amikor teheti pihen, amiből lehet kimarad, mégis mindenkihez egyre közelebb kerül. Alapvetően kedves és segítőkész, megbízható személyiség, de amíg nem szólítják, nem mozdul meg, sokszor pedig még kéreti is magát.





Eru kíváncsisága próbára teszi, nem tud a lány energiáitól, bűvöletétől szabadulni. Amellett, hogy cuki nagyon szép is, így Hotarouban mozgásba lendülnek a dolgok iránta, még ha visszafogottan is. Satoshi is állandóan motiválja, igazi barát, akivel bármit megbeszélhet és remek ellensúly. Mayakával nem jönnek ki jól, piszkálják egymást, de emögött jóbarátok, akik jobban megértik egymást, mint az elsőre látszik.

Chitanda Eru gazdag családból való, ami a történetek során több módon is teret kap, de nem válik a lány jellemének kárára. Rendkívül lelkes, tettere kész és kíváncsi, utóbbinak állandóan hangot ad, és még moe is. Nagybátyja régen szintén a klasszikusok klub tagja volt, az ő múltjával kapcsolatban szeretné Oreki segítségét kérni. Chitandát lenyűgözi Oreki, zseniálsnak tartja, egyre jobban megkedveli és célja minél több rejtély megoldására motiválni. Fukubéval és Ibarával jól kijönnek, könnyebben összetársulnak.



Fukube Satoshi állandóan pörög, a diáktanács és a kézműves klub tagja is. Jelleme Oreki szöges ellentéte, kiélvezi élete minden percét. Vidám, laza, okos, magabiztos. Kommunikatív és nagyszájú, szeret minél több dologban részt venni, néha így túlvállalja magát, de a barátokért (vagy inkább önmaga kereséséért, fejlesztéséért) mindent. Féltékeny Orekire, amiért eszesebb nála. A lányokkal főként haverkodik, de Ibara közeledését egyre inkább megéri.



„A négy főszereplő kapcsolatának kidolgozottsága üdítő és szimpatikus, egyedibbé talán az apró részletek és a gondosan kivitelezett vizualitás teszi.”

Ibara Mayakának tetszik Satoshi, csak azért csatlakozott a klasszikusok klubhoz, hogy többet legyen a fiú közelében. Végül Chitandával jó barátságba kerül Oreki-vel pedig egyre többet rivalizál az egyes esetek megoldásában. Zavarja, hogy sosem érhet a fiú nyomába. Emellett besegít a sulis könyvtárban és a manga klub tagja. Utóbbi igazi hobbija, egy-egy alkalom erejéig így az ő karakterén keresztül kapunk szubkulturális témákat is.





Rajtuk kívül további, főként diák karakterek színesítik az animét. Visszatérő arcok, időnként érdekesebb jellemmel, akik az adott ügyek erejéig hangsúlyosabbá válhatnak.

A négy főszereplő kapcsolatának kidolgozottsága üdítő és szimpatikus, egyedibé talán az apró részletek és a gondosan kivitelezett vizualitás teszi.

Kidolgozott közeg és kreatív látvány

Részletgazdag, akár tartalmilag, akár látványban, nincs okunk panaszra. Tartalmi szempontból élvezhetjük a karakterek jellegzetes tulajdonságait (pl. Chitanda állandó "kininarimasu" - kíváncsi vagyok - elszólását, Satoshi vigyorát), a háttér események kidolgozottságát (pl. a négy részen át bemutatott sulis fesztívt), tartalmas karakter interakciókat (pl. a mangás vita Ibara és a klub elnökök között) vagy az aktuális nyomozás szerztezőzőségeit (pl. filmforgatás körüli rejtélyek megoldása). Az ember a lassabb tempó mellett is érdeklődve figyel a események alakulását, fejtegeti a rejtélyeket és élvezi a karaktereket, mindehhez kellemes környezet társul.

A komfort érzet biztosításáért a látvány jelentős mértékben felel. A rajzolás és az animáció gyönyörű. Néha elidőzünk, az aprólékosan animált mozdulatokon, mimikán, néha a részletes háttereken, időnként pedig a rajjalvá válunk a szim-



bolikusabb vizualitásnak, a fantáziadús ábrázolásmódnak, amit egyszer-kétszer még a Shaft is megírlyelhet a KyoAnitól. Érdemes szemügyre venni az animét, gyengébb pillanatait néhány eltérő ábrázolásmóddal dobja fel. Különösen emlékezetes az opening animáció, az introba csempészett rövid kis történet vagy a fanservice ending. Utóbbiban Chitandát és Ibarát látjuk szexi hálóingben vonagolni egy puha ágyon. Kár hogy a második ending nem használta a főszereplő négyest látjuk detektív közegben, ahol megjelenik például Sherlock Holmes jellegzetes kosztümje.

Infómorzsák

A történet egy 2001 és 2010 között futott 5 kötetes regény, a Kōten-bu Series adaptációja, melyet Yonezawa Honobu írt. Hyouka címét első történetéről kapta (aki megnézi az animét megismeri a kifejezés jelentését). Sajnálatos, hogy az 5 kötetből csak 4 került feldolgozásra, így az anime

hagy némi befejezetlen érzést a karakterek romantikus vonalával kapcsolatban. Csak remélhetjük, hogy egyszer az utolsó kötetet is meganimálják. Yonezawa azóta is publikál rövidebb fejezeteket a sorozathoz, így további kötet megjelenése is várható. A mangaváltozat is még fut, ez az animéhez hasonlóan 2012-ben indult.

A sorozathoz készült egy strandos OVA is, ami elég gyenge lett, de aranyos. A fürdőruhán kívül mást nem tesz hozzá a szereplőkhöz (bár a címlapunkra milyen jól jött).

További hír, hogy a történet hamarosan live action adaptációt is kap.



Cím: Hyouka

Hossz: 22 rész

Műfaj: slice of life, iskola, rejtély

Év: 2012

Stúdió: Kyoto Animation

Értékelés:

MAL: 8.18

ANN: 7.88

Anidb: 7.91

Hyouka

Kattints a képre és töltsd le
a vezércikkünkhöz járó
hátteret!



ANIPALACE



Flying Witch

Írta: Hirotaka



A J.C.Staff többek mellett szeret a vig-játék-slice of life műfajban mozogni. Nem hátrány, hogy ezt jól is csinálja. Így okkal reméltem, hogy a Flying Witch bizony jó lesz. Nos, így is lett. Egyszerűségével, kedvességével és szeretnivaló karaktereivel hamar megkedveltettem magát.

Mit is kapunk?

Egy igazi iyashikei érzést. Idilli, vidéki környezetbe helyezett gondtalan nyári élményeket. Sok olyan vicces szituációt, amit mi is csinálnánk tavasszal, nyáron, bármikor, de hát dolgozni kell meg iskolába menni és maximum bámulhatunk ki az ablakon és várjuk azt a rövid időszakot az évből, amikor mi is ezt tehetjük.

Az alapszituáció átrepült a Ghibli klaszikus Kiki, a boszorkányfutárból: A 15 éves Kowata Makoto, Chito nevű fekete macskájával elhagyja Jokohamát és Aomoriba

költözik, mert minden újonc boszorkánynak egy új városban kell kamatoztatnia tehetségét. Így hát Makoto beköltözik unokatestvéréhez Keihez és családjához.

Makoto a kicsit butácska, kezdő boszorkány, aki elsősre bosszantó érzést kelthet, ám néhány részen belül egy szerethető karakter válik belőle. Bárhol képes eltévedni, legyen az akár a ház, vagy a város, és sikerül jó sok mindenre rácsodálkoznia, így kapott egy szeretni való gyermeki jellemet. Kedves, aranyos, egyszerű mint a bot.

Ahogy egy ilyen animében lenni szokott, különféle szituációk, események részesei lehetünk. Ilyen a házi kertészkedés vagy a cseresznyevirág nézés, otthoni boszorkánykodás, kis városnézés, iskolai főzés stb. Ezek a szokásos

kellékek, amelyet minden a stílushoz tartozó címnek kötelező tartalmaznia. Viszont ad ezek mellé az anime olyan élményeket is, amivel eddig még nem találkoztam. Példaként említeném a következőket: elkísérhetjük Makotót és családját almafametszésre, egy boszorkánycukrászda, ahová katicabogarak járnak randizni, és egy szellem a pincér. Nem a kávézó érdekes, hanem a hangulat, amit áraszt, főleg, hogy nem lehet akárhogy bejutni.

A Flying Witch nem ad nagyon újat, nem akar kilépni a saját műfajából, egyszerűen csak kikapcsolódást nyújt és szeretné, hogy mi magunk is csatlakozzunk ezen tavaszi-nyári kalandokhoz, amit véleményem szerint maradéktalanul teljesít.





Családkép



Ezt azért emelem ki külön, mert számomra nagyon tetszetős eleme a sorozatnak. A Flying Witch-ben egy teljes, boldog családot kapunk. Makotóról már volt szól, a következő a sorban Makoto unokatestvére, Kei, az egyszerű, nyugodt srác, aki szereti a filmeket, szerintem neki van a legtöbb esze is. Keinek van egy húga, Chinatsu, aki rendkívül aranyos, kíváncsi, lelkes, reális gyermeki jellemmel megáldott kislány. Nagyon hamar megkedvelhető.

Itt vannak a szülők is. Van apuka és anyuka is, boldogan élnek, nem váltak el, egyik sem halt meg, sem balesetben, sem betegségben. Ők abszolút mellékszereplők, és ritkán látjuk őket, de még ezekből is megtudható, hogy normális harmóniában élnek és nagyon szórakoztató jeleneteket kaptak. Apucinak ráadásul még tájszólása is van, ezért Makoto sokszor nem érti mit mond és Kei fordít neki. Ők mind egy szép nagy házban élnek, amely gyakori helyszín.

Makotónak van egy nővére is, Kowata Akane, aki néha itt lebzsel. Tapasztalt boszorkány, sok varázslatot ismer, és az ő révén tudjuk meg, hogy a boszorkány úgy



„...az élet szinte már irreálisan idilli (...) lassú tempó, hangulatos környezetek, egyszerűség jellemzi. A boszorkányok és az emberek életének egy vékony metszetébe csöppenünk bele...”

is tud repülni, ha csak fogja a seprűt, mert ha ráülünk az fáj. Tapasztaltsága ellenére igen bolondos, nagy utazó, ha úgy tartja kedve, rajzol egy varázskört és elugrik például Vietnámba.

Ők mind egy kedves család, boldogok, aranyosak. Éljen! Ezt kell nézni, nem a drámat, a fene se kíváncsi mindig a karakterek önfájdalmára.

Még vannak fel fel bukkanó mellékszereplők, mint Makoto osztálytársa, Nao, vagy a cukrászdát üzemeltető boszi.

Az egész karaktergárda reális, normális és ez így is van rendjén.



az eléggé kilógott volna. A varázslatok megmaradnak az egyszerű, mondgyermeki szinten, mint például a "mindentől nevezs" varázslat.

Mindössze három komolyabb varázslatot ad az anime Makoto nővére által. Az egyik, hogy bárhová el tud utazni semmi perc alatt, a másik, hogy a vietnámi Hal-long-öblöt fekete-fehérré változtatta, a harmadik pedig az embereket állati küllemmel képes felruházni, de ezek is nagyon egyszerűen vannak kezelve.

Az utolsó részek kellemesen zárják a sorozatot, bár ha már említettem a Kikit, akkor muszáj megjegyeznem a Laputát is, merthogy innen is merített az alkotó és néhány lény formájában a Chihiróból is.

Életkép

A Flying Witchben az élet szinte már irreálisan idilli, ami persze a műfaj egyik sajátossága. Ráérős, lassú tempó, hangulatos környezetek, egyszerűség jellemzi. A boszorkányok és az emberek életének egy vékony metszetébe csöppenünk bele, amit nagyon jól sikerült elkevernünk, így nem válik egyik sem dominánssá. Örültem, hogy nem akartak komolyabb mágiát belevinni a történetbe, mert





A helyszínek nagyon szépek lettek, ahogy az ilyen animéknél lenni szokott, valós helyszínekről lettek lemásolva, ami jól sikerült. Szintén slice of life elem, hogy az egyes szebb helyszíneket sokáig mutatják, így átadják a hangulatot és magán a helyszínen, környezetben is elidőzhet a szemünk.

A rajzolás szép, a színezés kicsit érdekes lehet egy-két helyen, mint például a karakterek orrán lévő folt esetében.

Csiribá

Az opening nagyon vidám, lájtos pop-szám, illik az animéhez, az ending egy lassabb melódia, amit bármikor át lehet ugrani. Az aláfestő zenék sem képviselnek kiemelkedő minőséget. Passzol és kész. A seiyuuk még egy érdekes pontja az animének. Mert egyik sem ismert. Sőt Makoto és Kei hangjának is ez az első szerepe. Előbbi Shinoda Minami, utóbbi Sugawara Shinsuke. Ennek különösen örültem, mert teljesen jól játszanak és semmit nem von le az anime értékéből. Sőt, néha kimondottan jó újakat hallani és nem az ismertebbek állandó hangjait.

A környezet és természet hangjai is rendben vannak. A kabóca kötelező elem, de ugyanúgy hallunk béka, macska és mádár hangokat is, ahogy egy ilyen történetben kell is.



Egyebek

Az anime alapjául szolgáló manga 2012-ben indult, és szokás szerint, még fut. Ishizuka Chihiro írja és rajzolja, talán e névnek is köszönhetjük a Ghibli utalásokat. Remélhetőleg az anime is kap majd folytatást, én legalábbis szeretném. Készült még egy one shot is, ami csak címében tartozik a franchise-hoz, egy egyszerű, aranyos sulis történet, semmi több. Az anime mellé társul egy ONA is, a Flying Witch petit, aminek epizódjai 2 percesek és párhuzamosan futott az animével. Mint minden ilyen teljesen felesleges és haszontalan, szimpla cuki párbeszédet tartalmaz, ráadásul mindezt 3D animációval megvalósítva.

Nem igazán érdemes tovább csépelni a szót, azt mondom csak, hogy aki szereti ezt a stílust, az mindenképp szánja rá az időt, jól fog szórakozni.



Cím: Flying Witch

Hossz: 12 rész

Év: 2016

Műfaj: vígjáték, mágia, slice of life, supernatural

Stúdió: J.C. Staff

Értékelés:

MAL: 7.69

ANN: 7.7

Anidb: 7.38



Mind Game

avagy emberek, gondolatok, történetek

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)



Ezúttal egy rettenetesen jó animéról lesz szó, a 2004-es *Mind Game*-ről, amit Elmejátéknak lehetne fordítani. A japán besorolóbizottság (Eirin) úgy gondolta, hogy mindenkinek látnia kell ezt a filmet, így korhatár nélkül adták a szex jelenet és a (szó szerinti) seggbelövés ellenére is. Első ránézésre akár egy európai vagy amerikai művészfilm is lehetne a rajzolását és az első pár perc történéseit tekintve, de erről később.

A történet

Myon (aki épp készül hozzámenni Ryóhoz) és Nishi (aki 20 éves, Tokióba készülő mangaka) gyerekkorukban szerelmesek voltak egymásba. Myon testvére az apjuk éttermét vezeti (egy standot, mint amilyen Ichiraku ramenese a *Narutóban*). Éppen ott találkoznak, amikor is megérkezik Atsu („Oszaka Maradónája”) és társa (mindketten jakuzák), akik a lányok apját keresik, s kicsit idegesnek látszanak. Rikót,



Atsu testvérét megerőszakolták, ezért jött bosszút állni, s a helyzet úgy hozza, hogy seggbe lövi Nishit (szó szerint), majd a társa pedig őt lövi szitává, mert felszökik a vérnyomása. Nishi találkozik Istennel, aki nem az a kedves nagyszakállú, akire elsőre gondolnátok. De ez még csak a kezdet. Igazából, hogy ezt leírtam, azzal még az igazi történetből semmit nem árultam el... vagy nem is tudom.

Hanem miről szól ez a mű?

A második esélyről: Nishi új esélyt vív ki magának, hogy megváltoztassa életét. Nem adja fel ott, ahol egyébként már több mint logikus lenne, s ez éppen elég ahhoz, hogy teljesen megváltozzon körülötte minden. Egyik üzenet tehát: az életedet csak te magad változtathatod meg, ez abból is látszik,



hogy Atsu mindkét esetben meghal, akár megöli Nishit, akár nem.

A döntéseink következményeiről is szól, és arról, hogy az ember hogyan képzelel el azt, hogy mi lett volna ha. Arról, hogy mennyire mást gondolunk néha, mint amit cselekszünk, mivel haláláig Nishi is így tesz: pl. nem meri elmondani érzéseit a gyerekkori barátjának.

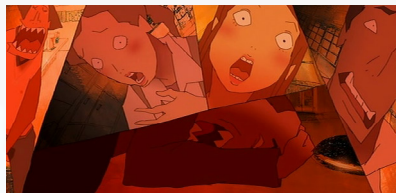
Aztán jön még pár megvilágosodás:

- Ha őszinte vagy, könnyebben meglátod az igazságot.
- Minden azon múlik, hogy hogyan nézel rá, minek tekinted.
- Melyik a jobb? A semmittevés, vagy érezni, hogy élsz?
- De lesz benne a beáztsággal való megbirkózás.
- Bemutatja azt is, hogy milyen kis dolgokon múlik néha az ember sorsa. Nem véletlen, hogy ezt írja valaki a telefonjába

már az első percekben, amikor még csak montázst kapunk abból, hogy mi fog történni, illetve hogy mi történhet: „Az életed a döntései eredménye”. Előre lelövöm, hogy ezek ellenére nem dráma, a legkomolyabb helyzeteket is könnyedén kezeli, úgy hogy mégsem csinál belőlük viccet.

Mik vannak még benne?

Ezekhez kapunk még egy-két focis utalást is. Hőseink találkoznak „Jónással” vagy „Dzseppetóval” a bálnában, aki már 30 éve ott él, bibliai vagy pinokkiós utalás, csak kicsit perverzebb az eredetiéknél. Ugyanakkor Sun Wukonggal is találkozhatunk a történetben a Nyugati utazásból. Salvatore Antonio neve is feltűnik, aki egy meleg (azt, hiszem, hogy egyből a lényegre tértem) kanadai színész és drámaíró. Utalnak Matt Thorpe-ra is, aki egy brit gitáros, és nem igazán vágom, hogy hogyan került ide. Valamint még sok más apró utalás teszi teljessé az élményt.





**Műfajok
(indokolt a többes szám)**

Az egyik pillanatban még romkom (romantikus komédia), aztán akciófilm, utána dráma, utána erotikus, utána sci-fi, aztán már magam sem tudom, talán vígjáték, mindez olykor szürreális előadva.

A látványvilága

Először is szélesebb vásznú, mint a filmek általában, egészen pontosan 2.35:1-es, amit animénél még nem láttam, de ez lehet, hogy csak az én műveletlenségem bizonyítéka. Ez viszont még nem minden a különlegességek terén. Vannak élőszereplős (elvileg rotoszkóp) bevágások, amik inkább ijesztőek, mármint ijesztően elütnek a rajzolt képektől, minthogy tökéletes harmóniát teremtenének a mű rajzolásával, bár maga a mű rajzolása sem harmonikus. Polygonokból összerakott, majd darabokra szedett, virtuális hatást keltő képpel is találkozhattunk. Volt egy gondolatbuborék is benne, aminek sok célja nem volt, hisz többször nem éltek ezzel az eszközzel. A főhősök szerelmének betetőzése (gyengébbek kedvéért: a szex) vízfestékszerű, művészi hatású. A visszaemlékezések rajzolása pedig kicsit szebb, mint a jelenben játszódó történések, ahogy a valóságban is megszépülnek az emlékek. És persze a számítógépes animáció sem maradt ki. A mű csúcspontja pedig az egyik legegikusabb



„Vannak élőszereplős (elvileg rotoszkóp) bevágások, amik inkább ijesztőek, mármint ijesztően elütnek a rajzolt képektől, minthogy tökéletes harmóniát teremtenének a mű rajzolásával, bár maga a mű rajzolása sem harmonikus.”

jelenet, amit valaha láttam, rajzolását (ami nem szép, de mégis jó, mint például egy sórnyító, aminek nem kell szépnek lennie, csak érje el a célját) és történéseit tekintve.

Hangzás

A zenék jók és változatosak, mindig a hangulathoz illőek, és mint írtam, elég sokféle hangulata van, változatos OST-t produkálva, még Liszt Ferenc egyik darabja is tiszteletét teszi benne. Ez sem véletlen, hisz a zenei rendezője Watanabe Shinichiro volt, akit idehaza a *Cowboy Bebop* kapcsán ismerhetünk, a zenét pedig

Seiichi Yamamoto, Fayray és Yoko Kanno (szintén *Cowboy Bebop*, *GITS: SAC*, *Porco Rosso - A mesterpilóta*, *Oban*) szerezte.

Kik dolgoztak rajta?

A rendező Masaaki Yuasa volt, aki a *Kaiba* című, hasonlóan érdekes animációjú, hasonlóan felnőtt célközönségű sorozat rendezője is lett később, a *Space Dandy* is az ő munkája, illetve rendezett egy részt a *Kalandra felt-ből*, és kisebb szerepe volt a Yamada család és a *Macskszeves OVÁ-jának* elkészülésében. Az animációba a Production I.G (remélem, hogy őket nem

kell bemutatni) és a Gainax (őket sem) is besegített, az egész pedig a Studio 4C^o (Emlékek, *Tekkonkinkreet*, *Igazság Ligája - A villám-paradoxon*, *Villámzacskák*, *Tamala's Wild Party*, *A utolsó napom*) érdeme. Itt jegyzem meg, hogy a *Madhouse* (*Death Note*, *Paprika*, *Perfect Blue*, *Kaiba*, *Emlékek*) annyira érdeklődött a mű iránt, hogy bár nem dolgozhattak rajta, a promóciójában részt vettek. A mangaka, aki az alapanyagot elkövette, Robin Nishi volt. Vajon véletlen, hogy a főszereplő is egy Nishi nevű mangaka?

A film utóélete

Kultuszstatuszba került, olyanok elismerését bírva, mint a szintén nem fősodorbeli filmjeiről híres Kon Satoshi (*Emlékek*, *Perfect Blue*, *Tokiói keresztapák*, *Paprika*), és ezen felül még díjakat is kapott. 2004-ben a Mainichi díjkiosztón (Mainichi Film Awards) az Ofuji Noburo díjat, melyet korábban olyan művek kaptak, mint például a *Cagliostro kastélya*, a *Nauszika*, a *Totoro* vagy a korábban említett *Emlékek*. Illetve a Japán Média Művészeti Fesztiválon (Japan Media Arts Festival) az Animációs nagydíjat kapta meg, legyőzve a *Vándorló Palotát*. 2005-ben a *Fantasia Nemzetközi Filmfesztivál* (Fantasia International Film Festival) mindhárom zsűri díját megnyerte, mint *Legjobb Film*, *Legjobb rendező* és *Legjobb forgatókönyv*, illetve különdíjat a vizuális megvalósításáért, és a közönségdíf-



jat a Legjobb animációs filmért, továbbá második helyet a szintén közönség által megszavazott Legutóbbi filmért (nem, legkisdobosabb film nem volt). Mondjuk én a képi megvalósítását annyira nem díjaztam, azért ezek is mutatják, hogy nem rossz film.

Kinek?

Kezdő animéseknek tökéletes, persze csak egy kor felett. Pláne, hogy az Anime-addicts feliratozta magyarul, tehát sem angol, sem japántudást nem igényel. Nem azért kell hozzá a kor, mert véres és néha meztelenül rohagnak benne, hanem mert tapasztalatból tudom, hogy nem ugyanolyan megnézni valamit 12 évesen, mint 22 évesen, és ennek megértéséhez kell az érettség. Ellenben nagyon ajánlható első animének, mert igazából nem tipikus japán rajzfilm, annál sokkal több animációs stílus és filozofikus gondolatot tartalmaz, de mindezeket leszámítva is egy szórakoztató történet, majdnem, mint egy amerikai kasszasikerben. Nem nagyon vannak benne animés klisék a gyerekekori

barátból szerelmen kívül. Ezért nem veszed az animékbe, hanem észre sem veszed, hogy azt nézel. A mű már több, mint 10 éves, de még 20 év múlva is anime marad, sőt lehet, hogy 20 év múlva minden anime ilyen lesz, szemben a mai yanderékkel és hárem ecchikkel, melyek akkorra már rég a feledés homályába vesznek, legalábbis remélem. És persze ki ne tudna azonosulni a főhőssel, akit seggbe kellett, hogy lőjön (szó szerint) egy focista, ahhoz hogy megváltozzon, azzal hogy ő megváltozott, minden megváltozott körülötte, és olyan események részesévé vált, amelyekről addig nem is álmodott. Azok ne kezdjenek bele, akik mindig csak az aktuális hype-ot nézik, vagy nem szeretik a furcsa animációs megoldásokat (lévén, hogy az egész az).

A manga

Az 1995-ben készült magát először 3 kötetben jelentették meg, majd a film megjelenése előtt egy kötetben újra kiadták az egészet. Nem tudtam elképzelni, hogy hogyan lehetett ezt a filmet mangában megvalósítani, hisz az animáció, a zene vagy az utolsó jelenet dinamikája, melyek elég sokat dobtak az egyébként sem rossz történeten, nyilván nem képezheték a papír alapú változat részét. A manga online nem fellelhető még angolul sem. Ami pár oldalt találtam belőle, abból lejött, hogy nem az animét akarták elvagyánykodni a különleges megvalósítással, mint pár éve

az *Aku no Hana* esetében (szintén rotosz-kóppal), hanem már a manga sem tipikus rajzolású. Így sajnos a mély összehasonlítás elmarad a forrás hiánya miatt.



Cím: Mind Game

Hossz: 1 film, 3 kötet

Év: 1995-1996, 2004

Műfaj: Romantikus pszichológiai akció kaland vígjáték

Értékelés:

MAL: 7,9 és 7,22

ANN: 8,03

AniDB: 7,10

Források:

animeaddicts.hu

animenewsnetwork.com

wikipedia.org

Prizmafolyóirat

<http://nishikataeiga.blogspot.hu/2009/11/mind-game-2005.html>

Figyelem: Várom ajánlásra az ehhez és az előzőekhez (*Nekojiru*, *Gyo*, *Shoujo Tsubaki*, *Tamala 2010*) hasonló animéket, ha találtok. Mert ha érdemes, akkor valószínű, hogy azokról is fogok majd írni.

Két kikötés:

- ne legyenek hosszabbak 100 résznél, bár az ilyen réteganimék, amikről nem szoktak írni, nem is hosszúak
- legalább angol felirat legyen hozzájuk

Az e-mail cím, amire küldhetitek az anyagokat: tk107805@gmail.com, és akár már a következő számban olvashattok az átalatok küldött animéről.



91 days

A férfi neve Avilio. Egy ember, akinek a családját meggyilkolták. A bosszú végeznie kell a barátjával.

A férfi neve Nero. Egy ember, aki egy nap maffia vezérére válik, így a bosszú célpontja lesz.

Original.

Műfaj: dráma
Stúdió: Shuka

Seiyuuk: Kondo Takashi, Eguchi Takuya, Ono Daisuke, Nakamura Yu-ichi, Sakurai Takahiro



ACTIVE RAID: Kōdō Kyōshūshitsu Dai Hakkei 2

A 2015/16 téli szezónban futott Active Raid: Kōdō Kyōshūshitsu Dai Hakkei második évada.

Original.

Műfaj: mecha, rendőrség, sci-fi

Stúdió: Production IMS
Seiyuuk: Yukari Tamura, Aimi Tanaka, Satomi Arai



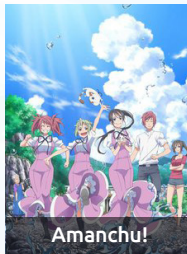
Amaama to Inazuma

Inuzuka Kouhei matek tanár. Miután elvesztette feleségét, mindent megtesz, hogy lányát, Tsugumit felnevelje. Azonban az egyedülálló apuka nem tud és nem is szeret főzni. Ebben segítségére van Kouhei egyik diákja, Iida Kotori. Így hárman vetik bele magukat a konyha okozta örömökbé.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, slice of life
Stúdió:

TMS Entertainment
Seiyuuk: Hayami Saori, Endou Rina, Nakamura Yuuichi, Seki Tomokazu



Amanchu!

Kohinata Hikari egy vídám 15 éves lány, aki imád búvárkodni és most kezdi a középiskolát. A sulis első napján találkozik egy tanárnővel, aki szintén szereti a búvárkodást, továbbá barátságot köt egyik osztálytársával, Futabával, akivel ezentúl együtt lógnak.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, iskola, shounen, slice of life

Stúdió: J.C.Staff
Seiyuuk: Suzuki Eri, Kayano Ai, Oonishi Saori, Umehara Yuuichirou



Ange Vierge

Három különböző világ között úgynevezett Hairo átvándorló nyílnak, emiatt végül a tinilányoknak egy rejtélyes "Exceed"-nek nevezett erő keletkezik. Ezeknek a Progress lányoknak saját akadémiaát hoznak létre egy csendes-óceáni szigeten.

Játék alapján.

Műfaj: kaland, fantasy, mágia, iskola
Silver Link

Seiyuuk: Aisaka Yuuka, Kobotuki Minako, Takahashi Rie, Yamamoto Nozomi



Arslan Senki: Fuujin Ranbu

A 2015-ös tavaszi szezónban futott Arslan Senki 2. évada.

Regény alapján

Műfaj: Akció, kaland, dráma, fantasy, történelmi, shounen, természetfeletti

Stúdió:
Felix Film x Liden Films
Seiyuuk: Kobayashi Yuusuke



Battery



B-Project:
Kodou * Ambitious



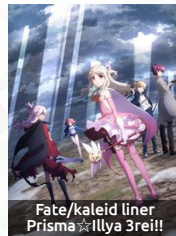
Cheer Danshi!!



Days



Fudanshi Koukou
Seikatsu



Fate/kaleid liner
Prisma ☆ Illya 2wei Her!!

Harada Takumi és apja munkahelyváltás miatt elköltöznek és Harada a tavaszi szünetet már új helyen, egy Okayamai hegyi faluban tölti. A fiú kitűnő dobójátékos, de a költözés miatt inkább feladja baseball pályafutását, mert nem talál jó elkapot. Ám osztálytársa, Nagakura Kou mégis megoldhatja ezt a problémát.

Tsubaki új alkalmazott egy lemezcégnél és első feladata, hogy a B-projekt nevezetű idol egységet felügyelje, amely három csapatból áll, a Kitakore, Thrive és a MooNs. Ez Tsubaki első munkája, így érdekesen alakulnak a különféle incidensek a sok fiatalemberrel.

Egy történet egy fiú-egyetemről, ahol a kicsit furcsa, de aranyos pom-pomcsapat mindennapjait követhetjük nyomon.

A történet középpontjában két fiú áll. Az egyik Tsukamoto Tsukushi, aki teljesen normális diák, nincs különösebb tehetsége sem, ám érző szívű. A másik a magának való focizseni Kazam Jin. Egy viharos éjszakán véletlenül találkoznak és ezzel a feje tetejére áll a középiskolás foci világa.

A történet főszereplője Sakaguchi, egy középiskolás fiú, aki szereti a boy's love-ot. Ő tehát a fujoshi párja, a fudanshi.

A Fate/kaleid liner Prisma ☆ Illya 2wei Her!! folytatása.

Manga alapján.

Műfaj: dráma, shoujo, slice of life, sport

Stúdió: Zero-G

Seiyuuk: Hatanaka Tasuku, Uchiyama Kouki, Ume-hara Yuuichirou, Kimura Ryouhei

Original.

Műfaj: zene

Stúdió: A-1 Pictures

Seiyuuk: Masuda Toshiki, Morikubo Showtaro, Okawa Genki, Kakihara Tetsuya

Regény alapján.

Műfaj: sport, iskola

Stúdió: Brians Base

Seiyuuk: Ono Yuuki, Okamoto Nobuhiko, Yonai Yuki, Sugita Tomokazu

Manga alapján.

Műfaj: shounen, iskola, sport

Stúdió: MAPPA

Seiyuuk: Matsuoaka Yoshitugu, Yoshinaga Takuto, Ise Mariya, Sakura Ayane

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, iskola, shoujo, slice of life

Stúdió: EMT Squared

Seiyuuk: Hatano Wataru, Suzuki Aya, Masuda Toshiki, Suzuki Tatsuhisa

Manga alapján.

Műfaj: akció, vígjáték, fantasy, mágia

Stúdió: Silve Link

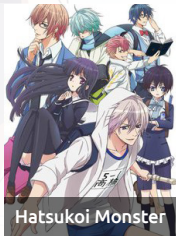
Seiyuuk: Kadowaki Mai, Suzuki Aya, Masuda Toshiki, Suzuki Tatsuhisa



Fukigen na Mononokean



Handa-kun



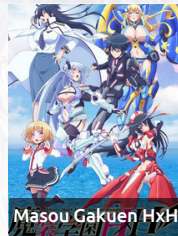
Hatsukoi Monster



Hitori no Shita: the outcast



Kono Bijutsubu ni wa Mondai ga Aru!



Masou Gakuen HxH

Ashiya egy youkai miatt a betegszobán töltötte a középsuli első hetét. Végül egy teaház tulajdonosa, úgynevezett Mononokean segít neki megszabadulni a szellemtől. A történet Mononokean további youkai-eseteit meséli el.

Hat évvel a Barakamon történései előtt járunk és Handa Seishuu középsulói életét követhetjük nyomon. Handát társai kalligráfus zseninek tartják és rendkívül népszerű. Ám Handa pesszimista jellem és azt hiszi senki sem kedveli. A fiú csendes életet szeretne élni, de mindig megzavarják a posztjára pályázó diákok.

A 15 éves Kaho elköltözik otthonról, hogy Tokióban kezdhesse a középsulit. Majdnem elüti egy teherautó, de egy jóképű srác szerencsére megmenti, aki-be Kaho egyből beleszeret. Hamar bevallja neki érzelmeit, de Kanadéról kiderül, hogy Kaho főbőrőlgének a fia, ráadásul kinézete ellenére még csak ötödikes.

Cho Soran, egy normál egyetemista. Ám, amikor egyszer keresztülsétál a temetőn, megtámadják a temetőn, megtámadják a temetőn, megtámadják a temetőn, kezében karddal és megmenti Soran életét. A találkozás megváltoztatja hősünk életét.

A történet egy közép-suli művészeti klubjáról szól. Tagjai a zseni portré rajzoló Subaru, akit csak az érdekli, hogy tökéletes 2D-s feleséget alkosson, Colette egy gazdag bajkeverő, a klubelnök, aki folyton csak alszik és Mizuki, a egyetlen tag, aki szeretné rendeltetészerűen végezni a klubtevékenységét.

Kizuna Hida - ahogy sokan mások - rendelkezik a HHG-vel (Heart Hybrid Gear), de sajnos nem elég erős. Nővére kérésre iskolát vált, az Ataraxia védelmi akadémiára, ahol a legtöbb diák nagymellű lány és nem mellesleg erős HHG képességeik vannak. Így harcolnak a másik világból érkező megszállók ellen. Kizunának különleges képessége is van amit nővére arra használ, hogy a lányok erotikus tapasztalatokat szerezzenek és így pótolják az elvesztett energiát. Ilyen például a mellmasszázs.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, shounen, természetfeletti

Stúdió: Pierrot Plus

Szeiyuuk: Maeno Tomoaki, Kaji Yuki, Takagaki Ayahi

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, iskola, shounen

Stúdió: Studio TBD

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, romantika, iskola, shoujo

Stúdió: Studio Deen

Szeiyuuk: Sakurai Takahiro, Horie Yui, Eguchi Takuya, Ishikawa Kaito

Manga alapján.

Műfaj: akció, természetfeletti, szupererő

Stúdió: Emon

Szeiyuuk: Tachibana Shinnosuke, Nojima Kenji, Hayami Saori

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, romantika, iskola

Stúdió: feel.

Szeiyuuk: Ozawa Ari, Kobayashi Yuusuke, Uesaka Sumire

Light novel alapján.

Műfaj: akció, vígjáték, ecchi, romantika, iskola, fantasy

Stúdió: Production IMS

Szeiyuuk: Kageyama Akari, Nagatsuma Juri, Akabane Kenji



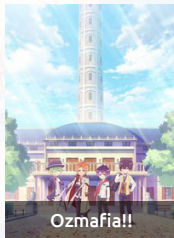
Mob Psycho 100

Nejimaki Seirei Senki:
Tenkyou no Alderamin

New Game!



Orange



Ozmafia!!

Puzzle & Dragons
Cross

Az anime főszereplője Kagayama Shigeo, egy fiú, akinek olyan pszichés képessége van, amivel képes kanalat hajlítani és tárgyakat felemelni, továbbá egyből felrobban, ha az érzelmi szintje eléri a 100%-ot. Egyáltalán nem tűnik ki a többi ember közül, ezért kapta a "Mob" (tömeg) becenevet. Hogy normális életet élhessen, erejét igyekszik kordában tartani, mert ha eluralkodnak rajta az érzelmek, akkor valami elborítja a testét.

A Katvarna birodalom háborúban áll a Kioka köztársasággal. A birodalomban élő lusta nőcsodáló Ikuta utálja a háborút. Épp ezért semmi kedve letenni a felsőfokú katonatiszti vizsgát. Ha ez még nem lenne elég, parancsnokká léptetik elő.

Suzukaze Aoba, friss diplomás, aki ránézésre inkább tűnik középiskolásnak. A lány sikeresen munkába áll annál a cégnél, mely az egyik kedvenc videójátékát is készítette. A történet Aoba mindennapjait mutatja be.

Egy nap a 16 éves Takamiya Naho levelet kap a 27 éves önmagától. A jövőből érkező üzenet arra kéri, hogy tartsa szemmel az új diákot, Naruse Kakerut. Nahónak meg kell hoznia a helyes döntést. Rájön, ha nem vigyáz Kakerura, 10 év múlva már nem lesz velük a fiú.

Főszereplőnk Fuka, egy amnéziás lány, aki nem emlékszik a nevére. Egyszer az utcán az Oz maffiacsalád egyik tagja megmenti. Innentől kezdve Fuka megpróbálja a legjobbat kihozni magából, ebben a veszélyes városban, ahol különböző rivális maffia bandák háborúznak a területért.

A GungHo Online Entertainment azonos nevű 3DS játéka alapján készül ez az anime.

A játék Dorogozs szigetén játszódik, ami gazdag a "Drop" energiában. Öt energiatípus létezik: tűz, víz, fa, fény és sötétség. Ezek határozzák meg a játékosok szörnyeit, akik harcolnak az ellenséggel.

Manga alapján.

Műfaj: akció, vígjáték, természetfeletti

Stúdió: Bones

Seiyuuk: Sakurai Takahiro, Ito Setsuo, Ootsuka Akio, Irino Miyu

Light novel alapján.

Műfaj: akció, kaland, fantasy, romantika, seinen
Stúdió: Madhouse

Seiyuuk: Okamoto Nobuhiko, Taneda Risa, Chigusa Haruka, Majima Junji

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, seinen, slice of life
Stúdió: Doga Kobo

Seiyuuk: Takada Yuuki, Yamaguchi Megumi, Hikasa Yoko, Toda Megumi

Manga alapján.

Műfaj: iskola, sci-fi
Stúdió: Telecom Animation Film

Seiyuuk: Furukawa Makoto, Yamashita Seichirou, Hanazawa Kana

Játék alapján.

Műfaj: fantasy, hárem, shoujo, történelmi, romantika

Stúdió: Creators in Pack
Seiyuuk: Shingaki Tarusuke, Ichiki Mitsuhiro

Játék alapján.

Műfaj: fantasy, játék
Stúdió: Studio Pierrot



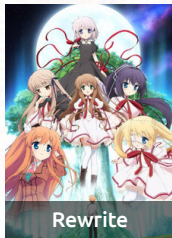
Qualidea Code



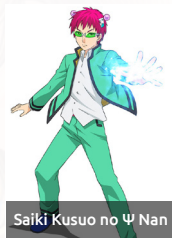
Regalia: The Three Sacred Stars



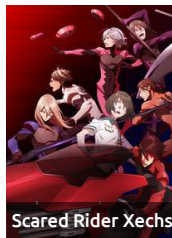
ReLIFE



Rewrite



Saiki Kusuo no Ψ Nan



Scared Rider Xechs

A Tokiói-öbölben egy kapun keresztül évtizedekkel ezelőtt ellenségek érkeztek, kikre az Ismeretlen néven hivatkoznak.

A háború során a gyerekeknek sikerült elmenekülniük, később természetfeletti erőt kaptak, mely segítségével harcolhatnak az Ismeretlen ellen.

Yui és Rena békés életüket élik az Enastoria királyságban. Amikor egy óriás robot megtámadja az országot, nem mondhatnak nemet a sorsukra.

Arata Kaizaki 27 éves, munkanélküli. Minden állásinterjún elbukik mióta az előző munkahelyéről eljött. Az élete megváltozik, amikor találkozik Ryou Yoakéval, a ReLife kutató intézet alkalmazottjával. Felajánl neki egy szert, amittől a megjelenése egy 17 évesével egyezik meg és egy egyéves kutatás alanyává válik. Most újra kezdi a középiskolási életét.

A történet egy fiktív városban, a növényekkel teli Kazamatsuriban játszódik. Itt él Tenuuji Kotarou, egy középiskolási diák, aki képes átalakítani a testét, hogy erősebbé, gyorsabbá váljon. Őt diáklánnyal karöltve természetfeletti jelenségeket vizsgálnak.

Saiki Kusuo-nak sokféle hatalom van a kezében, olyanok mint a telepátia, vagy a telekinézis. Azonban ő mégis igyekszik átlagos életet élni.

Az istentelen emberek világát a Nightfly O'Note, egy rejtélyes földönkívüli fenyegeti. Ezért az emberek megalapították a LAG nevű védelmi ügynökséget a Rjúkjú-szigeteken. A Scared Rider Xechs csapat öt fiatal férfiből áll, és pont akkor mikor megalakultak, a Nightfly O'Note invázió megállt. Ellen-ség hiányában az SRX csapat együttést alapít és a LAG által egy női vezetőt is kapnak.

Original.

Műfaj: akció, mágia, természetfeletti

Stúdió: A-1 Pictures

Seiyuuk: Ishikawa Yui, Uchida Yuuma, Anzai Chika, Yuuki Aoi

Original.

Műfaj: mecha, sci-fi

Stúdió: Actas

Seiyuuk: Sakura Ayane, Hondo Kaede, Touyama Nao, Ogura Yui

Manga alapján.

Műfaj: romantika, iskola, slice of life

Stúdió: TMS Entertainment

Seiyuuk: Kayano Ai, Ono Kensho, Ueda Reina, Kimura Ryouhei

Visual novel alapján.

Műfaj: akció, vígjáték, romantika, iskola

Stúdió: 8bit

Seiyuuk: Morita Masakazu, Asaki Risa, Suzuki Keiko, Saito Chiwa

Manga alapján

Műfaj: vígjáték, shounen, iskola, szupererő

Stúdió: J.C. Staff

Seiyuuk: Kamiya Hiroshi, Shimazaki Nobunaga, Ono Daisuke, Aikawa Rikako

Játék alapján.

Műfaj: kaland, romantika, sci-fi, shoujo

Stúdió: Satelight

Seiyuuk: Takahashi Hiroki, KENN, Shimono Hiro, Kondou, Takashi



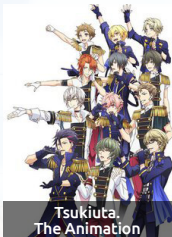
Servamp



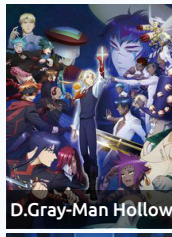
Taboo-Tattoo



Tales of Zestiria the X

Tsukiuta.
The Animation

Love! Live! Sunshine!!



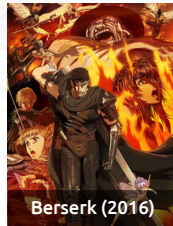
D.Gray-Man Hollow

A lusta középulis, Shirota Mahiru találkozik egy fekete macskával. Kuro azonban nem közönséges macska, hanem egy servamp, azaz szolgál-vámpír. Mahiru remélt békés élete helyett belebonyolódik a vámpírok és az emberek között zajló ősi ellentétbe.

Seigi egy olyan középiskolás, aki jó a harcművészetekben, ezért gyakran védi meg a gyengébbeket. Egy nap így tesz egy hajléktalannal is, akit punkok támadtak meg. Seigi, tettéért cserébe a férfitől egy furcsa tetoválást kap a tenyerére. A tetkő egy titkos fegyver, amit az Amerika és Serinistani királyság között kialakult fegyverkezési versenyben fejlesztettek ki. Amikor egy erős, szintén tetovált lány áll Seigi útjába, menekülnie kell, mert a lány vissza akarja szerezni a tetoválást.

Új Tales of anime érkezik, a sorozat 20. évfordulójára az ufotable stúdiótól.

A két rivális idolcsoport a Six Gravity és a Procellarum egy kollégiumban laknak. A sorozat epizódonként más-más karaktert mutat be közülük.



Berserk (2016)

SHOKUGEKI NO
SOMA: Ni no Sara

Manga alapján.
Műfaj: akció, vígjáték, shoujo, természetfeletti, vámpír
Stúdió: Brain's Base
Seiyuuk: Kaji Yuki, Terashima, Takuma, Kimura Ryouhei, Suzuki Tatsuhisa

Manga alapján.
Műfaj: akció, természetfeletti, szupererős, shounen, harcművészet, vígjáték, rejtély
Stúdió: J.C.Staff
Seiyuuk: Komatsu Mikako

Játék alapján.
Műfaj: fantasy
Stúdió: ufotable
Seiyuuk: Osaka Ryota, Kimura Ryouhei, Fukuen Misato, Kayano Ai

Drama CD alapján
Műfaj: zene
Stúdió: Studio Pierrot
Seiyuuk: Kimura Ryouhei, Ono Kensho, Hosoya Yoshimasa, KENN

Nanatsu no Taizai:
Seisen no ShirushiDanganronpa 3: The End
of Kibougamine Gakuen



Szezonos animékről röviden

Írta: Catrin, NewPlayer

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



Catrin véleményei

Elstartolt a nyári szezon, amiből egész sok címen megakadt a szemem, legyen szó folytatásokról (*Fate/Illya*, *Arslan*, *Binan*, *D. Gray-man*) vagy új címekről (*Amaama to Inazuma*, *Amachu*, *Mob Psycho 100*, *Fudanshi*), szumma viszont nem ájultam el és elég gyér a mondanivalóm. Egyelőre két címre maradt energiám, a többit talán majd később követem.

91 Days

Csábítóan hangzik ez a maffiás boszszustori, ugyanakkor sablonosan is. Előnyére válik, hogy originál, így lezárt (és remélhetőleg) kidolgozott történet várható.

Az első rész hangulata jól indult, *A kárhozat útja* című bérgyilkosos Tom Hanks film (igen, van maffiózó szerepe!) ugrott be róla, de aztán hamar animésebb, lazább, lököttebb hangvételt következett.



Azt a báros-lövöldözős részt is foghatták volna komolyabbra, igazából néhány karakterrel kapcsolatban hibázik a koncepció: szokásos félőrültek.

A látvány elég gyenge, a seiyuuk viszont jók. Várom a továbbiakat és reménykedem, hogy nem lesz annyira elvesztegetett idő, mint a tavaszi szezon.

Orange

Több dolog is mellette szól:

- shouju - ritkán nézek, pedig szeretek próbálkozni vele,
- befejezett magát adaptál - komplexitás és kielégítő zárás várható,
- időutazós elem - megunthatatlan téma, számtalan lehetőséggel,
- Hamasaki Hiroshi, a Steins;Gate rendezője dirigálja - hátha itt is összehoz valami felejthetlent.

Emellé még a seiyuuk és a látvány is tetszetős (a szép villanyoszlopok a kedvenceim, bár az időtlen óshajszáldnak tűnő tincsek a karakterek fején még emésztés



alatt állnak), zeneileg viszont kissé „nyálas”.

Ennyi előny után azt kell mondjam, nem vagyok elégedett. Legalábbis az első pár rész eddig inkább dombortotta ki a szegmensnek negatívumát, mint értékelhető részét.

- Shouju, de a túl lassú, túl szerencsétlen, fárasztó fajtából, első ránézésre szimpatikusnak tűnő, de végül időtlenül ki (sem) bontakozó karakterekkel.

- Befejezett, de félt, hogy inkább kapunk egy egyszerű drámázós romantika vonalat, mint igazi, problémákat a helyén kezelő és megoldó komplexitást.

- Időutazós, de ha ez csak annyiban merül ki, hogy a főhősöknek legyen mitől még bénázósabbnak és feszültebbnek lennie (jövő ismerete), akkor csalódott leszek.

- Hamasaki rendező, de eddig előnytelenül lassúra fogta. Akár az első rész levél olvasási-tempóját, akár a második rész bentős mizériáját nézzük.

Egyelőre kívánom, hogy kapja össze magát a cucc, hogy érezzük a tettek és a

jövő ismeretének/események megváltoztatásának súlyát. Lepjen meg. Sokat akarok tudom, de talán egy kellően aranyos romantikával is kiegyezem, ha jól működik vagy ha elég tette kész. Az idősebb karakterek (jövőbeli) pillanatai eddig mondjuk tetszettek, bár túlságosan visszafogottak és melankolikusak. Szinte hihetetlen, hogy ennyi év távlatából is ennyire bánják a történeteket, de lassan talán értelmet nyer ez is.



Macross Delta

Tavaszi nyúlik át, aminek eléggé örülök, mert szívesen nézem. Az eddigi sztorija értékelhetetlen, Windaria bishik jönnek, látnak, győznek, a Macross lakói pedig szívnak, hiába van itt nekünk két szépséges és ügyes pilótánk és egy rakás idol lányunk... Néha azért kapnak pár jobb pillanatot, szumma pedig kedvelhető karakterek, de történhetne már valami érdekebb. A látvány tetszetős, a mechá 3D-je csak néha zavaró, a zenék viszont nagyon



katyvaszok. Jól feldobják a jeleneteket, sokrétűek, tetszenek, de fejlethetőbbek, mint elődeik.

Szurkolok azért továbbra is ennek a sorozatnak, mert a hangulata jó, csak olyan kár, hogy nem nyúl jobban a többi Macross animéhez.



Dragon Ball Super

Többször gondolkodtam már, hogy felesleges erről írnom. Bár egy éve fut, de csak most kezdek kicsit besokallni tőle. Mindegy, töretlenül nézem tovább. Most épp egy újabb családás fázisban vagyok. Azt most nem minősíteném, hogy Frieza után visszahozták Future Trunks szálát



is... Örülhetnék pár jelenetnek, de szumma fárasztanak most ezek a részek. Ami viszont továbbra is megszokhatatlan az az undorító, rajzolásnak nem nevezhető vizualitás, mely a jelenetek 90%-ára jellemző. Néha, részekre beletörődik az ember, de most megint azt veszem észre, hogy FÁJ, amit látok. Ekkora igénytelenséget még felfognom is nehéz, nemhogy megérteni. Kapja be a Toei! Néztam a BD kiadásokat, amikben azért szépen javítgatják magukat, de szumma szerintem így is menthetetlen a dolog. És még Vegitából is alig kapok. Hisztizem. Az új ending képaradata tetszik, a zene viszont ismét valami gagyiság.



És amitől még elmegy az ember életkedve is: Pilafék. Ha nem lennék ekkora mazohista már miattuk is rég kukáztam volna ezt az egész majomkodást.

Még rövidebben a tavasszal befejezettekről...

... mert több szót igazán nem érdekelnek.

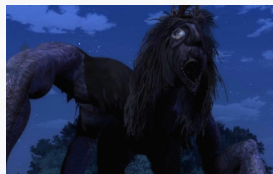
- *Joker Game* - tetszett az OP/ED páros és a háttérrajzok, volt némi eltaláltabb kém-epizód és ennyi. Kvázi a semmiből indul és a semmibe tart, lényegtelen karakterekkel, gyenge történetekkel. Unalmas. Történelmi témájában is.

- *Kabaneri* - a megtestesült klisé hegy, ami persze önmagában nem elég, így meg kellett fejelnem egy rakás nevetséges húzásal, mint Bibe "logikája" vagy az utolsó epizódok csodái. A látványát időnként szerettem, Miyano Mamoru baromkodását pedig bármikor szívesen hallgatom, csak ne ilyen gagyikban kéne.

- *Mayoiga* - vegyük úgy, hogy nem írtam ide.

- *Nijiro Days* - teljesen középszerű shoujo a gagyibb (úgy fest ez a jelző most a cikk meghatározója) fajtából. Tökölös, semmi extra, csak nagyon ráérős és elnéző érdeklődőknek és kistiniknek ajánlom. Ami a poén az egészben (ahogy az előző cikkben már áradoztam), hogy engem a legidegesítőbb liba, Mari és a rányomul Tomoya idiótásága simán megvett (valószínűleg

nem sokan vannak így vele). Komolyan vártam a jeleneteiket és azt vettem észre magamon, hogy tetszik Marinak ez az elviselhetetlenül nyivákoló hangja. Úgy fest animés mazohizmusom új szintekre lépett.





NewPlayer véleményei

Tavaszi szezonból

Boku no Hero Academia

Történetünk egy olyan világban játszódik, ahol az emberek nagy részének van valamilyen szuper ereje. Ki jóra használja ezt az erőt, ki pedig rosszra.

Ebbe a világba csöppenünk bele főhősünkkel, aki azon kisebbség közé tartozik akiknek nincsen szuper ereje. Mindezek ellenére feltett szándéka, hogy belőle hős legyen. Az anime a hőssé válás első lépéseit meséli el.

Rajzolást tekintve nekem nagyon tetszett a sorozat. Színes, szagos az egész képi világ, teljesen magával ragad. A harcok látványosak és tele vannak belassításokkal, amik még élvezetesebbé teszik az egészet. A zene nagyon jól megy a képekhez, tipikus epikus hangulatot áraszt.



A története viszont engem teljesen magával ragadt! Az eleje számomra egy kicsit lassan indult be, viszont a sorozat második felénél már szó szerint lerágtam a körmöm! Iszonyatosan jó volt, ahogy bemutatják, hogy igen a hősök sem tudnak mindent megtenni, őket is le lehet győzni.

Összegezve, számomra ez a szezon animeje. Mondanám, hogy akinek tetszett a One Punch Man, annak tetszeni fog ez is, de ebből az következne, hogy a Hero Academia is egy vicces anime. Az esetek jelentős részében viszont nem az!

Hundred

A Hundred nem azért fogott meg, mert annyira egyedi lenne. Tipikus varázslós, háremes, világmegmentős anime, amiből ha egyet láttál, akkor tudod mire számíts. Semmi újdonság. Sőt, hogy még populárisabb legyen vannak



a Love Live-ből átszent jelenetek is idollal, koncerttel és közös énekléssel, minden amit csak akarsz. Persze a kötelező vízparti fürdős jelenet sem maradhat el! Szóval van itt minden mint a búcsúban.

Pont ez az egyszerűsége fogott meg engem. Egy átdolgozott nap után este egy pohár fröccs társaságában nagyon kellemes és egyszerű kikapcsolódást nyújt ez az anime.

A grafikáját tekintve hozza az átlagot, szép színekkel, gravitációt meghazudtoló hajakkal és mellekkel.

Bár igaz, hogy még két rész hátravan (na, hát nem kapkodom el a nézését), de nem hiszem, hogy ez a két rész meg fogja váltani a világot.



Sakamoto Desu ga?

Ismeritek Sakamoto-t? Tudjátok ő az iskola menő arca! Mindig segít, mindig jól öltözött és mindenkit levesz a lábáról!

A Sakamoto számomra egy nagyon kellemes élmény volt. Gigantikus túlzásával annyira megfogott, hogy teljesen ráfuggtem! Mindenki próbál menő lenni és kitűnni a középiskolában, de Sakamoto-nak ezt sikerült mesteri szintre emelni.





Eltűnik a padja? Semmi gond, laza egyszerűséggel beül az ablakba és úgy folytatja az órát. Mindezt olyan epikus képsorokon, hogy az ember szája tátva marad.

Próbálnék megfelelő szót keresni arra az epikus menőiségre, ami az egész animét végigkíséri, de azt hiszem, csak egy ilyen szó van: Sakamoto!

Aki nem látta, annak nagyon ajánlom! Rendkívül kellemes kis anime!

Nyári szezonból

Berserk

A Berserkkel én egy kicsit furán vagyok. Nem nagyon szeretem a darkos horrorisztikus animéket. Viszont miután láttam annak idején az animét, megvettem a magyarul kiadott mangákat, majd elolvastam angolul is amik nem voltak meg magyarul. Most pedig itt van az új anime sorozat, amitől nagyon sokat várok!

Ám az első rész alapján csalódott vagyok. A tény, hogy a manga történetét

nem követik, hanem ugrálnak összevissza, nemzavar. Alapvetően nem szoktam mangákat olvasni, a Berserk kivételnek számít. Az viszont már nagyon zavar, ahogy az egészet megrajzolták. Olyan mintha egy játék átvezető animációja lenne. Mivel jön belőle játék is, lehet hogy majd abban is ezt fogjuk viszontlátni?

Ami tetszik a rajzolásban, az a fekete használata. Az árnyékos részek nem sötétebbek, hanem ilyen fekete csíkok vannak rajta. Nekem ez nagyon bejön. Viszont az animáció az valami szörnyű. Az első rész elején amikor a kocsmában a bandita közel hajol a kamerához, valami pocscék. Egyszerűen bántja az ember szemét. Néha mikor Guts beszél, olyan mintha egy robot lenne. Lehet, hogy idővel hozzászokik az ember, de ez így egy nagyon nagy csalódás.

A harci jelenet nekem tetszett, bár arról jó pár helyen csak negatívumot olvastam. Szerintem igenis epikus volt a kamera mozgással és azzal a kongó fém hanggal.

Az opening a régi animét foglalja össze, így emlékeztet hol is tartunk most a történetben. Egyszer meg lehet nézni, de szerintem a többi alkalommal elcsavarom. Az ending pedig csak a stáblista végiggötetése. Fura hogy alapvetően sokan csak átugorjuk ezeket a részeket, de ha nincsen ott, akkor valahogy hiányzik...

Mivel a Berserk nagy kedvenc, így kíváncsian várom a következő részeket is.



Bár azt már nem hiszem, hogy erre az animére úgy fogunk visszaemlékezni, mint a széria egy kiemelkedő darabjára.

Shokugeki no Souma Ni no Sara

Aki látta az előző évadot, az tudja, hogy mire számítlon. Aki pedig nem, annak elmondom, hogy a történet egy főző iskolában játszódik. Na de nem akármilyenben, egy olyanban, ahol csak a legnagyobb mesterek tanulhatnak. Így nem annyira egyszerű ide bejutni, sőt még bennmaradni sem. A rendszeresen rendezett vizsgák

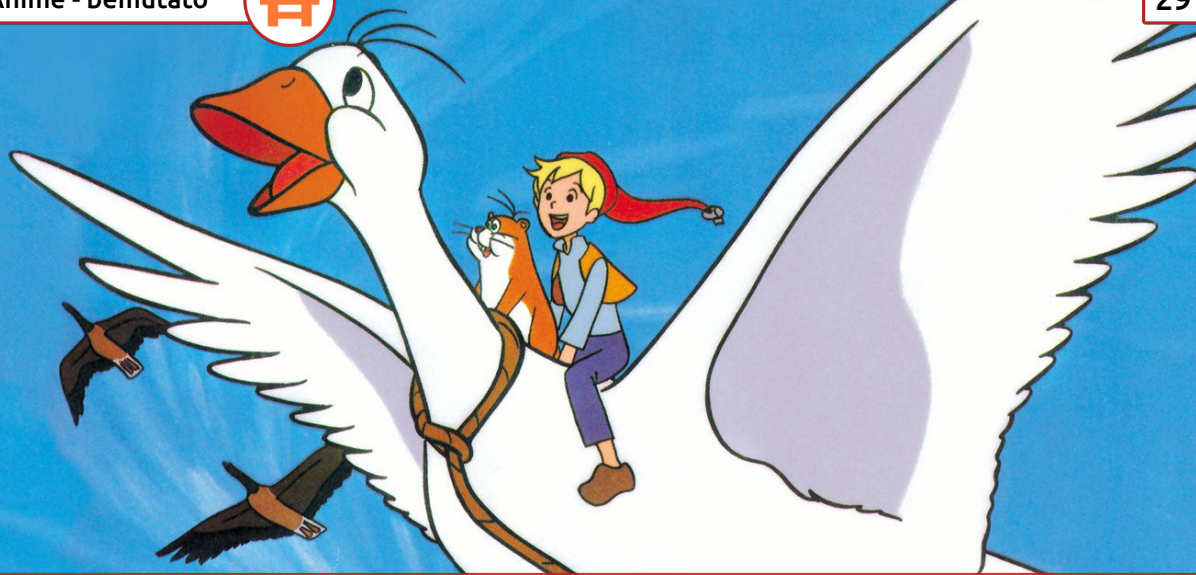


és párbajok mind-mind azt a célt szolgálják, hogy csakis a legjobbak végezhessek el az iskolát.

Mindez persze eléggé bugyután hangzik, mert kit érdekel egy 3 órás főzés ami után a bírák megkóstolják a kaját és elmondják hogy melyik volt a jobb? Bár történésileg tényleg "csak" ennyi, de ezt egy olyan hihetetlen tálalásban kapjuk, mintha az évszázad boxmeccsét néznénk. Az új évad első részében is pont egy ilyen versenybe csöppenünk, amit egy hatalmas nagy stadionban szerveznek meg. Több ezer néző előtt, akik zászlóval és egyéb módon szurkolnak. A versenyzőket pedig óriás kivetítőkön lehet nyomon követni.

Ha ez még nem lenne elég, amikor a kostolás fázisa jön, mindenki elmondja a saját kis élettapasztalatát! Az ételt ízről ízre végigelemzük és közben olyan vicces bevágások vannak, amiken az ember csak borulni tud!





Nils Holgersson csodálatos utazása Svédországon át

Írta: Iskariotes

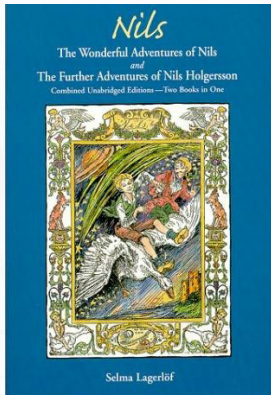


„Inkább maradjak törpe, minthogy eláruljam a barátomat.”

1900-ban a Svéd Tanárok Nemzeti Szövetsége (Sveriges allmänna Folkskolläraforening) pályázatot hirdetett egy új földrajzi tankönyv megírására 9-11 évesek számára, mely az 1868-as tankönyvet lett volna hivatott leváltani. Lagerlöfnek rögtön megtetszett a téma – hiszen korábban gimnáziumban tanított –, de azonnal nem tudott munkához látni, mivel előbb be kellett fejeznie a már elkezdett Jeruzsálem című művét. Ez még két évébe telt, de megérte, hiszen ezt tartják a legerősebb alkotásának.

1902-ben – amikor felszabadult a Jeruzsálem súlyától – a pályázatra még mindig nem érkezett megfelelő mű, így az író kemény háromévesnyi kutatómunkát végzett, mely során 1904 nyarán végigjárta Svédország tartományait és így gyűjtötte a különböző helyi legendákat, mondákat, regéket és más egyéb folklór történeteket. Az így megszerzett tudást mind beleépítette a születő történetébe, a Nils Holgersson család utazása Svédországon át-ba (svédül: *Nils Holgerssons underbara resa genom Sverige*). A könyv nem csak páratlan erejű története és sokszínűsége miatt vált közkedvelté, hanem az éppen zajló svéd nyelvújítás egyik fontos műve is volt.

A remekmű két részletben 1906 novemberében és 1907 decemberében jelent meg. A regényt hatalmas siker fogad-



ta, a tankönyv megrendelés nélkül is elkelt belőle 100.000 példány. Tankönyvként pedig nem használták sokáig az iskolák, mondván a gyerekeket jobban lekötöi maga a cselekmény, mint a földrajz. Illetve az egyház is rosszallását fejezte ki, mivel Nils végül is egyszer sem megy el templomba. Bár kérték, Lagerlöf nem volt hajlandó átírni úgy, hogy főhőse templomba menjen. (Igazából nehezen lehet megérteni a Svéd Evangélikus Egyház meglepődését, hiszen Lagerlöf egyik legnagyobb műve a *Anti-krisztus csodái* címet viseli.)

Illetve a három történelmi svéd tartomány (Småland, Vesteryotlandu és Halland) pedig tiltakoztak területük szerintük előnytelen bemutatása ellen.

Svédországban évtizedeken át az egyik vezető gyerekkönyv volt, de az 1950-es évekre népszerűsége megkopott. Egyrészt amikor íródott akkor nyelviileg nagyon friss volt, de fél évszázaddal később nyelvezete már nehézkesé vált. Valamint a hosszú tájleírások sok gyerek kedvét szegte/szegi, hogy végigolvassák e remekművet.

Ezek ellenére mára közel hatvan nyelvre fordították le az olvasmányt. Svédországnak pedig a Harisnyás Pippi mellett ez a regény az egyik legfontosabb gyermeki-irodalmi exporttikke.



Ottilia Lovisa Lagerlöf Selma

1858. november 20-án született, gyerekkorában sokat betegeskedett, egész életére egy kicsit sánta maradt. Mivel sokat volt beteg, így anyja és nagyanja nevelte és tanították. A svéd irodalmi életbe a Göste Berlinggel robbant be. Legjelentősebb művei a Jeruzsálem és Nils Holgersson lettek. Egész pályafutása során harcolt a női szavazati jogért. Szerelme Sophie Elkan volt, ők ketten folyamatosan csiszolgatták egymás műveit. 1909-ben első nőként irodalmi Nobel-díjat kapott, illetve ő volt a harmadik nő, aki kiérdemelte ezt az elismerést. 1914-ben első nőként a Svéd Akadémia tagja lett. A Nobel-díj járadékából visszavonulva élt. Az I. világháború súlyosan érintette, az írással kvázi felhagyott. Idővel fokozatosan visszatért az írás világában. A II. világháború idején 80 éves kora ellenére, még ki tudta harcolni, hogy a német-zsidó Nely Sachs írónőt kimentse a pokolból, végül 1940. március 16-án halt meg.



Maga a mű

A történet nem csak egyszerű földrajzkönyv, ami a svéd tájakat mutatja be madártávlatból, annál sokkal több. Egyrészt a különböző tartományok néphiedelmait is bemutatja, másrészt erkölcsi-morális iránymutatást szolgál a fiataloknak az életükre nézve, de a helyes társadalmi viselkedést is bemutatja (például Márton kedvese a női olvasóknak szolgálhat mintául). De ezek mellett sikerült aktuálpolitikai kérdéseket is megmutatni ifjú olvasói számára. Így bemutatásra kerül a gyermekmunka, a kivándorlás vagy éppen a tuberkulózis elleni védekezés is.

Az antropomorf állatoknak természetesen nagy hagyománya van minden kultúrkörben, de Lagerlöf-re kimondottan nagy hatást gyakorolt a Rudyard Kipling által írt *A dzsungel könyve* (1894) című mester munkája.



A regény egyszerre több műfajt is sikeresen ötvöz, a fantasy és a kaland területén domborít nagyot az író. Elsődlegesen viszont a tájleírások, hiszen elvileg ez egy földrajz tankönyvnek készült. Másik meghatározó eszköze a jellemfejlődés kezelése.



Nils a történet szerint 1884-ben született, tehát a kezdetekor 14 éves, ekkor találkozik egy tomtéval, aki elvarázsolja őt. A cselekmény szerint a tomté identitásválságba löki főhősét, méghozzá pont azt veszi el tőle, amire a legtöbb tini a legjobban odafigyel: a testi erejét, a külalakját. Onnantól kezdve a hős csak az eszére és az érzéseire hagyatkozhat. Azért, hogy

az elvesztett gyermekkor után rátaláljon az ÉLET-re vezető helyes útra kénytelen szó szoros értelemben elhagynia a családi fészket és egy (ön)ismereti utazásra indulni. Útja során barátokra és ellenségekre tesz szert, szerelmeket lát és gyűlöletet tapasztal, igazságot és igazságtalanságot oszt és kap. Végül a több hónapos távollét után hazatér, és a tomté segítségével (aki látja, hogy Nils megtanulta a leckét, megértette mennyire fontosak a barátok) újból visszaváltozik, ergo Nils felnőtt ember lesz.

Feldolgozások

A mű első mozgóképes megjelenítésére nem kellett sokat várni, már 1939-ben Einar Norelius egy rövid animációs filmet készített belőle.

A regény második feldolgozását 1955-ben készítették el a szovjetek, ez egy háromnegyed órás színes rajzfilm, mely az *Elvarázolt fiú* (Заколдованный мальчик) címet viselte. A totalitárius diktatúrában természetesen az ártatlannak tűnő adaptációba is sikerült politikát csempészni. Az emlékezetes patkányvonulások jelenetben a fő patkány hangját Szergej Martinson adta, akiről közismert volt, hogy ő játszotta a szovjet filmekben Adolf Hitlerrel. Illetve ki kell emelni Vladimir Yurovskiy zeneszerző munkásságát, aki igen jó zenét szerzett a filmhez. XI. Károly szobrának éltre keltéséhez írott zenéje nagyon sok hasonlóságot

Nem törpe, hanem tomté

A történet elején találkozhatunk egy törpével, aki Nilst elindítja az utazása felé. De a törp nem is törp, hanem ahogyan a svéd mitológiában hívják: egy tomté. A néphagyomány szerint a tomték, a kertekben/tanyákon élnek. Ha jó dolga van, akkor gondozza és védi mind a családod, mind pedig a háziállatokat és a takarmányt. Ugyanakkor, ha azt tapasztalja, hogy a gazdák durván bánnak az állatokkal, nem tisztelik a természetet, esetleg az állatok lakhelyén tiszteletlenül viselkednek, akkor, jaj a családnak. Legjobb esetben a tomté csak elhagyja a házat, rosszabb esetben leöli a gazdaállatokat.

Manapság a tomté átalakul, leginkább karácsony tájékán tűnnek fel és párban járnak. Ahol finom zabkását és egy nagydarab vaját kapnak, ott ajándékot hagynak a lakóknak. A svéd marketing gépezet egyfajta alternatív mikulást próbál felépíteni rá. A tomtékat szokták nilsnek is becézni, természetesen ezzel maga az író is tisztában volt és nem hiába nevezte el főhősét úgy, ahogyan végül is tette.



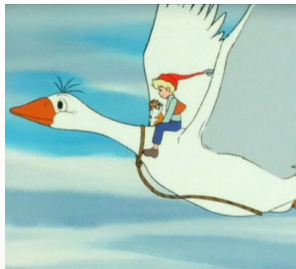
mutat John Williams Darth Vader zenéjével. További érdekessége az animációs filmnek, hogy ma már csak az 1960-as 40 perces változatát lehet megvenni DVD-n. Bár több békétáborba tartozó országban vetítették a rajzfilmet, hazánkban sem 1955-ben, sem később nem került bemutatásra.

Ezután egy svéd élőszereplős feldolgozás készült a regényből. Az 1962-es film 98 percbe sűríti bele Nils cselekményét. Ami kiemelendő belőle, hogy Nils apját a fiatal Max von Sydow alakította. 1986-ban Björn Howard Kruse „Nils Holgerssons underbara resa” címen írt operát.

A legfrissebb feldolgozás 2011-ben készült, amikor a svéd és a német közszolgálati televíziók fogtak össze közösen egy két részes, összesen 230 perces tévéfilm elkészítéséhez. Az alkotásban vegyesen

lehet találkozni élő állatokkal, bábokkal és CGI-vel életre keltett élőlényekkel. A közel három éven át készült filmet a svédek némi önkritikával csak úgy reklámozták, hogy a Nagy Liba film.

Legújabbban hazánkban is színre vitték a Nils Holgersont: Fogi színház jóvoltából próbálják, a legtöbb gyerekek eljuttatni ezt a csodás történetet.



Anime

Nils Holgersson megalkotása egyben az egyik leghíresebb mai anime stúdió születésével is egybe esett. Történt ugyanis, hogy 1977 áprilisában Nunokawa Yuji, Uenashi Mitsuo és Tokito Hiroko elkezdtek szövögetni egy leendő animációs stúdió tervét. Közel két éves előkészületek után 1979 májusában megalapították a KK Studio Pierrot céget.

Mivel többen dolgoztak a *Maja, a méhecske* című animén, így nem meglepő, hogy a Gakken Stúdió őket kérte fel egy európai mű átültetésére animációs sorozatra, a kiválasztott irodalmi anyag pedig Lagerlöf Nils Holgerssonja lett. Bár ez volt az első alkotásuk és még visszatértek a kezdetekhez a *Csip-Csup Csodákkal*, alapvetően olyan sorozatokat/filmeket

köszönhetünk a stúdióknak, mint az *Urusei Yatsura*, *Yu Yu Hakusho*, *GTO*, *Bleach* vagy a *Naruto*.

A készítők alkalmaztak egy-két módosítást az eredeti történeten. A legnagyobb változás egyértelműen Pocok szerepeltetése lett, illetve Szmöre a róka is sokkal több



szerephez jutott, mint a regényben. Pocok megalkotására azért volt szükség, hogy Nils belső világát jobban meg tudják világítani, sok esetben a fiú megszűnő monológjait így párbeszéddé alakították át, ami egyértelműen jobb egy kisebbeknek szánt sorozatnál. Illetve Pocok azért is kellett, hogy valaki folyamatosan ellensúlyozza Nilst: ha a főszereplő bátor, akkor ő bátortalan, de van, hogy pont fordítva. A másik változtatás a könyvhöz képest, hogy Nils abban már 14 éves fiú, az animében pedig a legjobb esetben is csak 12-nek tűnik.

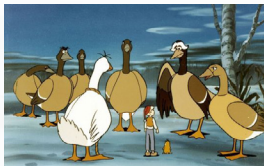
Az animések közt gyakran hangoztatták, hogy Oshii Mamoru rendezte a sorozatot. Nos, ez így nem teljesen igaz.



Összesen 52 rész készült, ebből 19 részben dolgozott a fiatal rendező és csak 14 rész volt, amiket teljesen egyedül rendezett meg. Magam részéről enyhe túlzásnak tartom az egészet az ő nyakába varrni. Hisayuki Toriumi szintén rendezett, leginkább az ő nevét szokták feltüntetni a részek végén, hiszen ő volt az, aki az egész sorozat gyártását irányította. De rajtuk kívül még négyen ültek a rendezői székben és talán Nunokawát kell még megemlíteni, mint jelentősebb direktor.

A zenéjét – most tessék figyelni – nem Karel Svoboda alkotta meg. Pontosabban az eredeti japán opening és ending nem ugyanaz, amit Európában és az arab világban lehetett hallani. Bár az eredeti dal sem bonyolultabb, de azért gyökeresen eltér a hazai tájékon megszokottól. A dalszöveget Narahashi Yoko jegyzi, akiről elég annyit tudni, hogy Johnny Nomura felesége volt. A számot pedig a kor egyik legfelkapotabb zenés műsorában, a Minna no Utában mutatták be. A záró szám sem egyezik meg az európaival, az eredeti japán verzióban az ending címe: Mindörökké barátok (エンディングテーマ - 「いつまでも友だち」).

Az eredeti szinkronról is érdemes pár szót szólni. Nilst a fiatal Koyama Mami játszotta, aki többek közt *Dr. Slump*-ban alakította Arale-chant, a *Monsterben* Évát vagy a *Gundam univerzumban* több karaktert is (Kycília Zabi, Talia Gladys, Karen Joshua).



Évekkel később készült egy film is a sorozatból, de azt a német tévések vágták össze a sorozat általuk legfontosabbnak ítélt jeleneteiből.

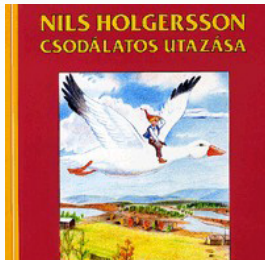
Az anime Japán meghódítása után elindult a világhírnév felé. Egyrészt Európában hamar megszerették a nézők, hiszen az animáció és a zene szép, míg a történet sokaknak ismerős volt. Ráadásul a svéd idegenforgalmi hivatal mindent megtett, hogy a sorozat európai értékesítését megkönnyítse, hiszen így kvázi potom öszszegéret lehet reklámozni Svédországot. Az anime összesen 22 nyelvre lett lefordítva, így többek közt angolul, franciául, németül, olaszul, spanyolul, portugálul, kínaiul, valamint kisebb nyelvekre is, mint a holland, számi, finn vagy a magyar. Ezen kívül olyan nyelvi területekre is eljutott, ahol az animéknek kevés siker terem, így Albániába és Törökországba is, továbbá a Nils azon kevés animék egyike, amelyhez hivatalos arab fordítás is készült.

Az európai terjesztés legnagyobbat változtatása természetesen a zenében tör-

tént. Az eredeteit eldobva Karel Svoboda készített hozzá zenét. Svoboda olyan animéknek szerezte a zenéjét, mint a *Maja a méhecske*, *Pinocchio*, *Taotao* vagy a *Viki*, a viking. Nemszoda hát, hogy végül ő komponálta a Nils Holgersson nyitó és záró számát is. Franciaországban az openinget Marie Myriam énekelte fel, aki az 1977-es Eurovíziós Dal fesztivál nyertese volt.

Magyar kiadás

A sorozatot magát 1988. január 4-én mutatták be az M1-en és egészen december 26-ig futott. Idővel többször is leadta az M1 és az M2, később a Duna TV is műsorára tűzte, majd a Minimax követte. Manapság az M2 Gyermekcsatorna szokta adni. Természetesen, mint a legtöbb hazánkban kiadott animével, itt sem minden kóser.



Összesen háromfajta szinkron készült hozzá, az első értelemszerűen akkor, amikor először műsorba került. A második közel 10 évvel később készült el. Történt ugyanis, hogy 1993-ban a Duna tévé kezdte leadni a sorozatot, sikeresen el is jutott a 26. részig, amikor valamiért abba hagyták a sugárzást. (Városi legendák szerint a második 26 rész nem volt meg teljesen az archívumban és hirtelen nem tudták mi tévők legyenek.) Majd 1999-ben folytatta a Duna tévé a sorozatot, csak már egy teljesen új szinkronnal. Amikor pedig a Minimax megvette az anime jogait, akkor egyes szereplőknek megint új hangot kellett adni. Így lett összesen három különböző szinkron.



	1. szinkron	2. szinkron	3. szinkron
Nils Holgersson	Szerednyey Béla	Molnár Levente	Baradlay Viktor
Pocok	Hacser Józsa	Seszták Szabolcs	Kapácsy Miklós
Márton	Márton András		Beratin Gábor
Akka/Tornyosfellegi Akka/Kákalaki Akka	Gruber Hugó, Uri István		
Gustav/Guszter	Felföldi László		
Ingrid	Földessy Margit		
Gunner	Kassai Károly		
Szmöre	Józsa Imre	Fekete Zoltán	
Gorgo	Melis Gábor, Gesztési Károly	Sörös Sándor	
Siri	Radó Denise		
Pelyheske/Selymeske	Vándor Éva, Balogh Erika		
Mesélő	Földi Teri		

A sorozathoz igazodva 1989-ben az Interprint adta ki a képregény feldolgozást. 1991 januárjában a Semic Interprint vette át a sorozat kiadását, amit egészen 1992 áprilisáig folytatott, amikor a 47. résznél abbahagyták. A képregény eredetileg Spanyolországban és Németországban futott 1981 és 1983 között, 56 részt élt meg. Sajnos nálunk nem futott végig eme széria. Illetve az egész képregényt egy nagy színes

mesekönyvvé gyúrva kiadták hazánkban is.

Az eredeti könyvet először magyar nyelvre 1921-ben fordították le Tábori Piroska jóvoltából. A mai napig is használt fordítást 1957-ben Beke Margit készítette. Illetve 1964-be kiadásra került egy rövid kisregény/nagy novella Gorgo, a sasfióka címmel, ami a Nilsben szereplő Gorgo ifjúkorát meséli el.

Érdekességek

- A legtöbb képen, amin Nils Mártonon repül egy Scania vidék ábrázol.

- 1991-óta a svéd 20 koronáson Selma Lagerlöf található, míg a másik oldalán Nils látható ahogyan a vadludakkal repül.

- A Kebnekaise Akka név két hegycsúcs elnevezésből lett megalkotva. Kebnekaisának hívják Svédország legmagasabb csúcsát. Míg az Akka egy lappföldi hegy, amely csúcsának a neve annyit tesz: Lappföld királynője.

- A Tele Atlas nevű svéd digitális térképészettel foglalkozó cég logóját is a regény inspirálta.

- A TT Line nevű német komphajó szolgáltató már két hajójukat is elnevezte Nils Holgerssonról. Az első még 1962-1967 között szolgált, a jelenlegi hajó 2001 óta szállít utasokat.

- A világhíres Röstrand nevű svéd porcelángyár 1970-ben kezdett beülni és egészen 1999-ig folytatta a Nils Holgersson sorozatát. Minden év karácsonyához igazítva kijött egy-egy tányérral, mely a regény egyes híresebb jeleneteit örökítette meg.

- A Le Monde legendás francia napilap TOP 100 XX. századi regény listáján a 68. helyet szerezte meg.

- Konrad Lorenz a világhíres etológus kedvenc madarát Martinának nevezte el, így adózva Mártonnak a könyvből.

- Bár Nils-t a legtöbbször piros sipkával ábrázolják a könyvben fehér a fejedője.

- 1950-ben a Svéd Könyvtárak Szövetsége megalapította a Nils Holgersson plakettet, melyet az adott év legjobb svéd gyerek-könyv írójának ítéltek oda 10.000 korona kíséretében.

- Lagerlöf eme műve olyanokra hatott, mint Jostein Gaarder (Sofie világa: Regény a filozófia történetéről).

- Márton és Pelyheske gyerekei a Yksi, Kaksi, Kolme, Neljä és Viisi nevet kapták meg, ami nem más, mint a számok 1-től 5-ig finnül.

- A történet március 20-án húsvét vasárnap indul és ugyanabban az évben november 8-án ér véget. (Bár az író nem adott meg pontos dátumot, de a stockholmi Skansen meglátta és a húsvét időpontjának megadása könnyen beazonosíthatóvá tette a dátumot.)

- Svédországban (is) használatos a buta liba kifejezés.

- A mesehős szülőfalujaként Västra Vemmenhögöt választotta. Ennek oka, hogy Svédország legdélibb részén két nagyobb város, Trelleborg és Ystad közötti képzeletbeli vonalat megfeleltette, és ott Västra Vemmenhögöt találta.

- Värmland megye – Selma Lagerlöf szülőhelye –, és Heves megye testvéri kapcsolatokat ápolnak egymással.



R-rated, avagy a rajzfilmek és a felnőttek 1. rész

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)

Aktualitás

Hamarosan megjelenik (kb. a cikk megjelenésével egyidőben) a Deadpool című - a világon legjobban kereső - R-rated szuperhősfilm után a *Gyilkos Tréfa* című (képregényként 1990-ben magyarul is megjelent) R-rated, azaz felnőtt-szuperhősrajzfilm, és már maga a besorolás bejelentése is nagy visszhangot váltott ki. Ennek kapcsán megmutatom, miért olyan nagy dolog is ez.

Bevezetés

Mint azt már mindenki tudja, vannak felnőttrajzfilmek (ilyenkor miért gondol mindenki csak a pornóra?). Most róluk lesz szó, és mivel az emberiség nem csak japánokból áll, ezért a kialakuláshoz figyelembe kell venni globális tényezőket, mint amilyen például Amerika, illetve szabad kitérni hazánkra, Magyarországra is (de csak a következő részben). Szögezzük le, hogy a felnőttrajzfilm, az nem a Simpson család vagy ha japán példákat szeretnétek (miért is ne szeretnétek egy animés magazinban), akkor a *Fullmetal Alchemist*. Elég szűk a réteg, de Amerikában R jelöléssel találja-

AN ILLUSTRATED GUIDE TO ESRB



How the ESRB works:

tok meg ezeket, pl. *Akira*, *Shoujo Tsubaki*, *Gantz* vagy *Elfen Lied*, illetve amerikai rajzfilmek pl. *Archer*, *Firka Villa*, *Superjail* vagy a *Brickleberry*. Ezek magyarul 18-as korhatárjelzéssel illetve, ha jobb napja van az NMHH-nak (Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóságnak), akkor 16-ossal kerülnek

le- illetve kiadásra (megjegyzem, hogy a kereskedelmi csatornák hobbija, hogy felnőtteknek szóló filmeket adnak le 12-es korhatárral teljesen szétcenzúrázva). Érdeklenség, hogy Magyarországon 2004-ben bevezették az X korhatárt (Csak felnőtteknek), amit mozin és DVD-kiadásokon kívül nem nagyon használtak, és oda se gyakran kerültek ilyen jellegű filmek, tehát a sokkal szélesebb körben elterjedt jelölést fogom használni (R-rated).

A fogalom

A lényeg: a felnőttrajzfilm meghatározása az, hogy magasról tesz a tabukra és a nézői elvárásokra. Tehát ami egyébként egy kedves átlagos mese lenne a barátságáról vagy egyéb tanulsággal - remélem, hogy nem kell erre példát hozni, mindenki látott már ilyet, kb. ez a *Pokémon* vagy a *Yokai Watch* - az felnőttrajzfilmként úgy néz ki, hogy aranyos kisállatok belezik egymást akaratlagosan vagy teljesen véletlenül miközben akasztófahumorról megkapjuk minden rész végén az aktuális tanulságot, pl. *Tündi Búndi Barátok* (ez indított el engem anno ebbe az irányba, az-tán még most sem álltam meg), de például

a Ren és Stimpynek is készültek felnőtt részei (keress rá: Adult Party Cartoon), ahol az egymásra hányás a mű legviszafogottabb pontja. S míg az amerikai felnőttrajzfilmek tobzódhatnak az öncélúságban és a történet csak kb. annyit ér, mint egy pornóban, addig Japánban ezt is máshogy csinálják: általában a mondanivaló szolgáltatja az okot (rosszabb esetben pedig az ürügyet) a képi brutalitásra.





Az Elfen Lied meg egy jó példája annak, hogy ne lehessen eldönteni, hogy az egész csak egy perverz szadista képzelgése vagy egy pedofíliaval és előítéletekkel teli világ hiteles lenyomata, azaz, hogy a történet van alárendelve a képi megvalósításnak vagy pedig fordítva.

Egyszerűbben

Akik nem teljesen értenék: a Gantzban Gantz zenéi és poénjai nem korhatárosak, max. 12+osak, amikor szétrobban valakinek a feje 16+, amikor közelről mutatják, ahogy szétrobban valakinek a feje, akkor 18+.

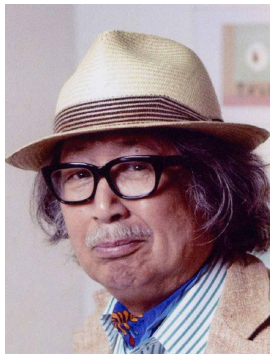
Mindent látsz, mint a nagy testvér

Ugye titeket is zavar, mikor egy család-barát romantikus filmben egy szerelem épp beteljesülőben van, aztán vágnak egyet, és már másnap reggelenél tartunk (csodálatos ellenpélda Deadpool, aki szintén R-rated). Na ilyen a felnőttfilmeknél nem szokott előfordulni. Jöhetnétek azaz, hogy ha azt akarom nézni, arra ott van a pornó, ott jobban is értenek hozzá, mert minden szereplő kijárta a szexipari szakközepet. De a pornó meg a történet rovására megy, lásd *Euphoria* (az előző számban). Viszont a felnőtteknek készült filmeknél ilyen nincs. Ott aranyközéppút van; történet

és a történet szempontjából fontos, de a történéseket nem túlságosan előrelendítő jelenetek között (értsd: szex; lásd a Mind Game cikket ugyanebben a számban).

Mivel, illetve kivel is kezdődött ez?

A rövid bevezetés után térjünk át a történelmére. Világszinten *Fritz, a macska* volt az első X-rated (ami az R-rated fölött áll) rajzfilm (s emellett minden idők leg-sikeresebb független animációs filmje)



1972. január 25-én, és ezzel a filmmel Ralph Bakshi vált a felnőtt rajzfilmek atyjává (kb. egy perverz Tezuka). Mivel ez a besorolás (X és R) csak Amerikában létezett, és oda csak visszafogottabb művek (vagy még azok se) érkeztek ekkortájt a felkelő nap országából, ezért fordulhatott elő, hogy Japánban az első, ami utólag, de megkapta a már sokat emlegetett besorolást, Youji Kuri 1962-es *Acchi Kocchi* című mozifilmje volt (mindössze 10 évvel megelőzve Amerikát). Szerencsére ez nem akkora megtiszteltetés, hogy versenyeztek volna érte az országok, hogy kié a korábbi.

Miről beszélnek?

A korhatár elég tűnékeny és képlékeny dolog. Habár vannak alapvető jellemzők, amik meghatározzák, ez kultúránként és korszakonként változik (Csak egy példa: szegény Hitchcocknak képkockáinként át kellett néznie a Psycho zuhanyzós jelenetét [és akkor még nem volt Sony Vegas], hogy ne látszódjon bimbó, a japánoknak pedig mára lételemévé vált a bimbóeltakarás művészete.), mégis előrevetíti számunkra, hogy mire számítsunk az adott művel kapcsolatban (és elvileg a szülők számára is).





Érzékeny témák/műfajok

Vannak műfajok is, amik megkövetelik a korhatárt, pl. egy korhatár nélküli yandere vagy guro elég vérszegény lehet (guro nincs is), a yuri/yaoui is úgy jó, ha van benne anyag. Kivétel a jousei és seinen, melyek ugyan (többnyire) szellemi érettséget követelnek a nézőtől, ahhoz mégsem kell feltétlenül olyan dolgokat tartalmazniuk vagy mutatniuk, amit ne láthatna akár egy gyerek is. De ennek inverze, hogy hentait bármiből lehet készíteni, az egyik legváltozatosabb műfaj.

Felsorolok itt témákat, melyek túlnyomó többségben felnőtt művekben nyertek feldolgozást:

- **Alvilág:** Az alvilágot vagy a zombikat is könnyebb úgy bemutatni, hogy nem finomkodnak benne.

- **Bestialitás:** Természetéből fakadóan, mivel állatokkal való párosodást jelent, ezért szinte csak hentaikokban fordul elő.

- **Bukkake:** Meg kell még említeni, hogy ez is hentai?

- **Csápok:** Bár előfordul egy pár kevésbé korhatáros műben is, a csáp a hentaikokra jellemző. És ez kuriózum, mert az egész világon csak Japánban számít szexinek a polip.

- **Domina:** Már kényelmetlenül érzem magam, hogy azzal kezdtem, hogy nem csak hentairól lesz szó, és ez már zsinórban a 4. téma hozzájuk. Bár ez sem kizáróla-

gos, néhány fiatalabbnak szóló animében is szerepelnek dominák (*Idol Fight Suchie-Pai*, *Sabagebu* és *Mangaka-san to Assistant-san to* szerepelnek), hogy miért, azt viszont nem tudom.

- **Elcsábítás:** Hentai, de kevésbé korhatáros művekben is előfordul, ahol nem a szexualitás a csábítás célja.

- **Eroge adaptáció:** Nyilvánvalóan hentai.

- **Erős idegzetűeknek:** Ebből is van kevésbé korhatáros is (*Hadashi no Gen* és a *Mahou Shoujo Madoka Magica*), eléggé magától értetődő a dolog. Bár egy-két mai gyereknek elég erős az idegzete.



- **Fekete humor:** A fekete humor is úgy a legjobbj, ha túlmege bizonyos határokon. Ha valaki nem tudná, mi az a fekete humor: A fekete humor olyan, mint a láb... nem mindenkinek van.



- **Fetisizmus:** Hentai, de nem egy fiataloknak szóló műben is feltűnik. Ez az, amikor tárgy vagy testrészt vált ki az emberből szexuális örömet.

- **Gangbang:** Kizárólag hentai A lényeg: „egy csoport kan összeigénytelenkedik egy nőt”.

- **Halál és halhatatlanság:** Nem meglepő módon a halállal és halhatatlansággal foglalkozók közt is elég sok a felnőtteket célozza meg.

- **Hatalmas mell:** Bár a fanservice része, a felnőtteknek készült művekben még inkább előfordul.

- **Hermafrodita:** Mielőtt bárki is eldobná a követ, hogy saját perverziómat élel ki, hogy hentaikról írok, ez nem kizárólag hentai (lásd: *Sidonia no Kishi*).

- **Hipnózis:** A hipnózissal meg jóformán csak a hentaikok foglalkoznak, amin őszintén meglepődtem. Kit érdekel a gyógyászatban betöltött szerepe, ha rá lehet vele venni másokat a szexre.

- **Iroda:** Nyilván nem kizárólagos ez sem, de rengeteg hentainak ad otthont ez a bizonyos helyiség.

- **Járvány:** Az egész világot megfertőző járvány se túl mókás, úgyhogy abból is csak felnőtteknek szóló művek születtek.



- **Kannibalizmus:** A kannibalizmussal is csak két nem felnőtteknek szánt anime foglalkozik (egyik az *Ezüst Nyíl*, a másik pedig a 2006-os *Kage no Kodomo*, azaz *A gyerek árnyéka/Árnyékgyerek* című rövidfilm).

- **Kedvcsináló:** Nem kizárólagosan, de a mangákhoz készült, általában rövid kedvcsinálók döntő többsége is felnőtteknek szól, mivel ők már keresettel rendelkeznek, így van pénz, amit el lehet tőlük ezekkel venni.



- **Kegyeltenség:** A kegyeltenség, bár elég semmitmondó kifejezés, legyen az fizikai vagy szellemi, mozgóképes megfelelői szintén megkövetelik a korhatárt.

- **Kentaur:** Bár az ilyen egy-két sorozatos kategóriákat kihagytam (így is 500 körül volt a témák száma), mivel többnyire az az egy-két mű más kategóriákban is fellelhető, a kentaurt megemlítem, csak a Monster Musume no Iru Nichijouban szerepel, de sok (több, mint 10) hentai mangában van kentaur, nem gondoltam volna, hogy ennyire szexi.



- **Kém:** A kémes művek többsége szintén az értebb közönségnek szól. Ezek nyilván erőszakosak, illetve árulások sem ritkák bennük.



- **Kivégzés:** Kivégzés érdekes módon nem teljesen felnőtt téma, több kevésbé korhatáros animében is előfordul.

- **Kínzás:** A kínzás is felnőtt, azon belül is inkább erotikus dolog, mármint nem szerintem, hanem a hentaiakat készítők szerint.

- **Koprofilia:** A koprofilia, mint ahogy a legtöbb parafilía (bár biztosat csak a cikk következő részében álllíthatok) ismét korhatáros, és elég meglepő módon csak hentaiokban fordul elő.

Nem annyira indokoltak:

- **Kivillanó bugyi:** Ez is főként ennek a korcsoportnak készül, a listára kerülésének oka egyébként az is lehet, hogy ezekben nem állnak meg csak ennyinél (és én is tévedhetek, mivel majdnem 400 darab animét nem ellenőriztem végig, hogy mind milyen).

- **Komor színvilág:** A komor színvilág sokszor felnőtt művekben fordul elő. Ez talán azért lehet, hogy a kivégzéseket ne élénk színekkel oldják meg (ellenpélda a Danganronpa).



Érdekes kivételek:

A korrupció sem kizárólag felnőtt műfaj, mint ahogy a drog sem. Lehet, hogy csak én lepődtem meg ezen, de kommunista szereplőkkel is több gyerekeknek szánt anime készült, mint felnőtteknek szánt. Pláne furcsa, ha azt nézzük, hogy japán nem kommunista ország, hogy propagálja ezt az ideológiát.

A hermafroditáról, bukkakéről, koprofiljáról bővebben az *Animagazin 14. számában* olvashattok.

Folytatjuk

Ennyi fért most ebbe a cikkbe, így is elég hosszúra nyúlt, a következő számban lehet majd továbbolvasni, ha érdekel esetleg valakit. Addig is egy rövid összeg-

zés: általában azért van létjogosultságuk ezeknek a műveknek, mert levették őket a nézők gátlásait, és megszabadítják őket pár percre a társadalmi elvárásoktól. Szabadon szárnyalhat a képzelet, úgy, hogy nem károsítja az egészséget.

A következő rész tartalmából: Hazai képviselő és befejeződik a témák listája.



Források:

animeaddicts.hu
myanimelist.net
idegen-szavak.hu

死を唄う星座

霧と炎と殺人と



Shi wo Utau Seiza

írta: Aqualuna (animeweb.hu)



Az embereket mindig is megfogták a titkok, rejtélyes dolgok. Talán éppen ezért szeretjük sokan azokat a történeteket, melyekben ilyenek szerepelnek - vonz minket, amit nem értünk, legyen az csupán egyszerű, hétköznapi titok, vagy valami jóval nagyobb horderejű és hátborzongatóbb annál. Ezért olvassunk krimiket, megmagyarázhatatlan jelenségekről szóló történeteket, kísérthistóriákat, vámpírstorikat, és még folytathatnám a sort. A Shi wo Utau Seiza, ez a négy fejezetet - négy különböző történetet - magában foglaló manga is ezt a vonzódásunkat hivatott jóllaktatni.

Előrebocsájtom, nem jellemző rám, hogy ilyen történeteket olvassassak. A horrorba hajló rémmesék és krimik távol állnak tőlem, bár a titokzatos dolgok nem is felcsigázzák a kíváncsiságomat. Erre a mangára véletlenül akadtam rá, miközben egy külföldi scanlation csoport munkáit böngésztem, és talán mert általában olyan mangákat hoztak ki, amik érdekelték, talán mert az utóbbi időben némileg fertőződtem, és ezért toleranciát alakítottam ki magamban ezzel a műfajjal is, úgy döntöttem, belenézek, adok neki egy esélyt.

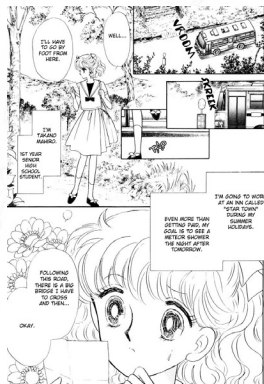
Az első meglepetés már rögtön a legelőjén ért. Horror meg kísérthistória, de a karakterdizájn pontosan úgy fest, mint a tipikus kislányromantikás történetekről szóló shoujókban. De tényleg, az első

„Horror meg kísértet-história, de a karakterdizájn pontosan úgy fest, mint a tipikus kislányromantikás történetekről szóló shoujókban.”

oldalról az a tipikusan cuki, nagy szemű, szőke loknis hajú kislány-karakter néz az olvasóra csodálkozó szempárral, amelyről csak pár oldal alatt fogod meg tudni, hogy voltaképpen hány éves is, mert nyugodtan lehet akár középiskolás, mint ahogy itt is kiderül. Az ember ilyen kinézetű mangánál első pillantásra valami kicsit szirupos, romantikus sztorit várna, és igaz ugyan, hogy a későbbiekben itt-ott néhol befigyel némi romantikus motívum, de ezek a történetek mégsem a szerelemlről szólnak, sőt, nagyon nem arról.

Itt van mindjárt az első, amelynek a főhősnőjét az imént említettem. A kötet címadó történetében - melynek címe magyarul „Halált éneklő csillagállás” lehetne - a szőke hajú, felsőtagozatos tinilány Takano Mahiro névre hallgat, és talán csak annyira a különös benne elsőre, hogy a nyári szünidejében azért vállalt munkát egy bizonyos „Star Town” (azaz: Csillagváros)

nevezetű fogadóban, mert az olyan területen fekszik, ahol látni lehet a napokban bekövetkező meteorzapot. Mivel pedig nincs se rokona, se barátja, aki erre felé él, ezért magának kellett gondoskodnia róla, hogy ne mulassza el ezt a gyönyörűnek ígérkező látványosságot.



A buszról leszállva Mahirónak gyalog kell megtalálnia a fogadót, de mindjárt nehézségbe botlik, ugyanis felvilágosítják, hogy a tábla által mutatott rövidebb út sajnos már nem használható, ugyanis a végénél levő függőhíd egy éve leszakadt.

Sebaj, a hosszabbik út végén is függőhíd várja hősnőnk, ami nem néz ki túl bizalomgerjesztőnek, de ez az egyetlen út az izolált sziklaszirten álló fogadóhoz. Miután Mahiro átjut a hídon, találkozik a fogadó tulajdonosnőjével, aki a főnöke lesz, és annak unokahúgával, Yuukóval, aki szintén a fogadóban dolgozik minden nyáron. Mint megtudja, a másik lánynak nemigen van más választása, minthogy a főnökasszony az egyetlen élő rokona, aki kedves, de ugyanakkor sokat is vár el tőle.





Mahiro azt is megtudja, hogy a nő pusztán hobbiként futtatja a fogadót, nem pedig mert megélhetésileg szüksége van rá, ugyanis vagyonos. Mahiro csak azt nem érti, akkor hogyhogy nem javították meg a már egy éve leszakadt másik függőhidat, amely bizony a fogadó számára is nagyon hasznos lenne?

Másnap érkeznek az első vendégek a fogadóba. Három kis csoport, az első két fiúból áll, Kuze Hirokiból és Fujisaki Reiből. A másik páros két lány, Hibino Ayumi, egy tipikus édes kis ijedős, és a sötét hajú Kawatani Midzuki, aki viszont érdekes képességgel rendelkezik. Állítólag ugyanis médium, és a fogadóval kapcsolatosan rossz érzések gyöttrik. A harmadik csapat egy pár, Tokuda Miyako és Niikura Juunichi. Úgy tűnik, mind a saját iskolájuk asztromómia klubjából valók, és a meteorzáró megfigyelésre jöttek. Különös azonban, hogy bár elvileg külön érkeztek, Mahiro elcsíp egy beszélgetést, ami arra utal, mintha mégis ismernék egymást valahonnan. Még különösebb, hogy mikor Midzuki elkezd arról beszélni, hogy egy szellem, mégpedig egy fiatal nő szellemének jelenlétét érzi a fogadóban, a tulajdonosnő és unokahúga erre elég furcsán reagálnak. Persze mindenki elüti ezt azzal, hogy a rémtörténetek mesélését hagyja meg az iskolai kirándulásokra, ám azért mikor az esti leszálló ködben a távcsövekkel hiába próbálkozó csillagász-csapat valami fehér jelenést lát, mindenki eléggé megijed és

összezavarodik. Másnap a tulajdonosnő – akiről kiderül, hogy altatópirulára van szüksége az éjszakai pihenéshez, ezért nem ébredt fel a ramazurira – megnyugtatója őket, hogy valószínű csak egy repülőmókust láttak, melynek a hasoldala fehér. Nem sokkal ezután azonban Fujisaki Rei-kunt saját, belülről bezárt szobájában megtalálják, mellkasán vérrel tele, holtan. Mi több, kiderül, hogy valaki a telefonkábelbe is elvágta, de még az egyetlen függőhidat is lerombolta, ők tehát ott ragadtak három napig, a fogadó területére zárva, képtelenül a külvilág elérésére, mivel a fogadóba legközelebb két nap múlva érkezik a szokásos ellátmány. S ráadásul, a gyilkos



ott van közöttük. Midzuki váltig erősködik, hogy a szellem a tettes, aki bárkinek a testét manipulálhatja, s ezek után egyikük eltűnik, egy harmadikuk pedig Mahiro szemé láttára lesz öngyilkos... Végül Midzuki erősködésére szeánszot tartanak...

Mivel nem akarom elspoilerezni az egész történetet, itt tovább is lépnek a manga következő fejezetére, amely a „Mikor a kód jó” címet viseli, és pusztán egy nyúl farknyi történet, alig pár oldalon. Ebbe a pár oldalba azonban belesűrítettek szerelmet, halált, misztikumot, és egy váratlan fordulatot is. Kezdetként egy lány áll egy temetőben, amit elborít a kód. A ködben pedig egy fiatalember alakja jelenik meg, aki nagyon emlékezteti a sze-



relmesére, csakhogy idősebb annál. Talán szerelmese elhunyt bátyja volna? A lány, akit Tracynek hívnak mellel, ugyanis azt hallotta, hogy a szellemek felbukkanhatnak a temetőben kódos napokon. Bár ez beigazolódik, de közben kiderül, hogy Tracy sem az, akinek látszik.

„egy kedvesnek látszó kislány talál egy cicát. Amikor azonban meg akarja fogni, a cica megkarmolja, majd a következő pillanatban lánggra lobban és szén-né ég.”

A harmadik történet, melynek címe a „Lángok borzongása” vagy „Tűzgyújtó” változatban is megtalálható, azzal kezdődik, hogy egy kedvesnek látszó kislány talál egy cicát. Amikor azonban meg akarja fogni, a cica megkarmolja, majd a következő pillanatban lánggra lobban és szén-né ég. Mármint a kisállat, nem pedig a Shouko névre hallgató gyerek. Akkor még sem ő, sem szülei nem értik a történetet... Hamarosan azonban más hasonló eseményekből, amikor a kis Shoukót felizgatta valami vagy valaki, és az lánggra gyulladt, rájönnek, hogy a lány csinálja ezeket a tüzeket. Eljön a pillanat, amikor még maga



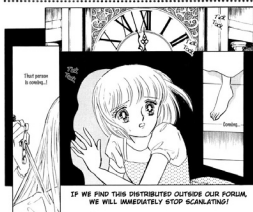
az anyja is szörnyek titulálja és megüti őt, s szintén lángra lobban... nem mintha Shouko szándékkal intézné ezt így. A lány sajnos teljességgel képtelen irányítani, megbabonálni rémítő képességét, s ez egyes jelent számára a teljes izolációval.

Az anyjával történtek után Shouko új iskolába kerül, ahol egy szimpatikus fiú, Tsukasa Yano, nagyon szeretne összebarátkozni vele. Shouko azonban távol akarja tartani magát mindenkitől, még ha kiközösítik is emiatt, így akarván biztosítani, hogy

szörnyű képességével ne bántson senkit. Ez azonban nem olyan egyszerű, hiszen hogy is maradhatna érzelmileg indifferens, mikor Tsukasa-kun megmenti őt egy órai balesettől a saját testi épségét kockáztatva? Úgy tűnik, a Shoukót kipécéző lányok megtudtak egyet-mást a múltból, s ezért piromániás gyűjtogatónak nézik a lányt és zsarolni próbálják. Fogalmuk sincs róla, mit hívnak ki ezzel maguk ellen. Shouko továbbra sem akar ártani senkinek, és úgy tűnik, Yano-kunt nem riasztja el természetfölötti képessége, éppen ellenkezőleg, segíteni akar rajta, hogy ne okozzon vele több balesetet. Csakhogy van valami, amit a fiú elhallgat Shouko elől, mégpedig egy olyan titok, ami felettébb felzaklató Shouko számára... S bár Yano valóban azt akarja elérni, hogy a lány megváltozzon, végül a változás máshogy alakul, mint ahogy azt elképzelte.



Az utolsó történet címe „Az idő kastélya” vagy egyszerűen csak „A kastély”. Be kell vallanom, nekem ez tetszett a legjobban a négy történet közül, talán mert a végén valóban sikerült egy nagyon meglepő módon lezárni, amit az utolsó pár oldalig nem lehetett volna megjósolni. Ennek a történetnek a főhőse Yukari, egy kislány, akit egy ideje szörnyű rémálmok üldöznek minden éjszaka. Minden alkalommal ugyanazt látja: egy szobában van valamilyen kastélyban, ahol elrejtőzik egy állóóra



belsejében, mert egy fiatal nő le akarja őt szűrni, s a dőfés pillanatában mindig sikoltva ébred föl. Szülei a nyári vakáció idejére elküldik a bácsikájához, mert remélik, hogy egy kis helyváltozás majd jót tesz neki. Ott a levegő is tisztább, és van egy tó is. Igen ám, csakhogy Yukari odafele úton a tó túlpartján meglát egy pillanatra egy kastélyt, ami nincs is ott. Soha senki más nem látta, nem is tud róla, hogy lett volna ott ilyen. Unokatestvérei, Shirou-kun és Sanae-chan nem éppen lelkesen fogadják, és kicsúfolják, hogy idegösszeroppanása van és nem létező dolgokat hallucinál. Furabogárnak nevezik, csakúgy, mint egy környékbeli fiút, Ogata Kazutót, akit szintén rémálmok gyötörnek s aki ezeket akkurátusan le is rajzolja egy magánál hordott vázlatfüzetbe.



Kiderül persze, hogy Ogata-kun rémálmai nagyon hasonlóak Yukariéhoz, s a kislány által látott kastélyt ő is látta, csakhogy álmában. Ám kimenve a tóhoz a kastély megjelenik egy pillanatra mind a négy gyerek előtt, s bármennyire figyelmeztetik is őket, hogy ne tegyék, Shirou-kun és Sanae-chan csónakba ülve áteveznek... s szórén-szálán eltűnnek. Yukari és Ogata-kun pár nap múlva keresésükre indul, bár félnék tőle, hogy a halálukat elővetítő rémálmok valójában próféciák... s átjutva a kastélyba megtudják, hogy ott másként folyik az idő, aki egyszer oda bekeveredett, többé vissza nem juthat.

Nem, itt sem spoilerезem el a történet kimenetelét, sem a csattanóját. Inkább picit összefoglalóan beszélnek a mangáról. Szerintem remekbe szabott oneshotokat tartalmaz, melyek történetének mindegyike úgy gombolyodik le, mint egy színes pamutszál, néhol összegubancolódvá, de a végén általában egy váratlan, az eseményeknek egész új értelmet adó fordulattal zárulva. Masumoto Yoko rajzainak szépségére és kidolgozottságára nem lehet panasz, s a tipikus „régis iskolabeli” cukormázás, shoujúhoz passzoló külcsín remekül ellenpontoszza a hátborzoló, némelykor kifejezetten sötét, horrorisztikus jeleneteket. A négy történet hangulatában is remekül illeszkedő egészet alkot, és mindegyikben más ötlet, másfajta műfajok ötvöződnek. Az elsőben a krimi és a kísértethistória, a másodikban a romantika

és a természetfölötti, a harmadikban a horror és a romantika, meg a tragikus dráma, a negyedikben pedig már-már mintha valami gyermekszereplőkkel játszódó pszichothrillert néznénk (ha ezt leszámítom, akkor nagyon emlékeztet az *Omoide no Marnie*-ra). Aki szerelmi románcokra vágyik, azoknak nem ezeket a történeteket ajánlom, mert egyáltalán nem tündérmesés happy end forgatókönyvön alapszanak. Aki viszont titkokra, rejtélyekre, misztikumokra, érdekes fordulatra, gondolatébresztő végkifejletre vágyik, azoknak melegen javaslom, kóstoljanak bele.



„Az elsőben a krimi és a kísértethistória, a másodikban a romantika és a természetfölötti, a harmadikban a horror és a romantika, meg a tragikus dráma, a negyedikben pedig már-már mintha valami gyermekszereplőkkel játszódó pszichothrillert néznénk...”



A manga kiadásának éve:

2013, megjelent a Nakayoshi magazinban (1 kötet, 4 fejezet)

Mangaka: Matsumoto Yoko

Értékelés:

MAL: 6.71

Baka-Updates: 6.77

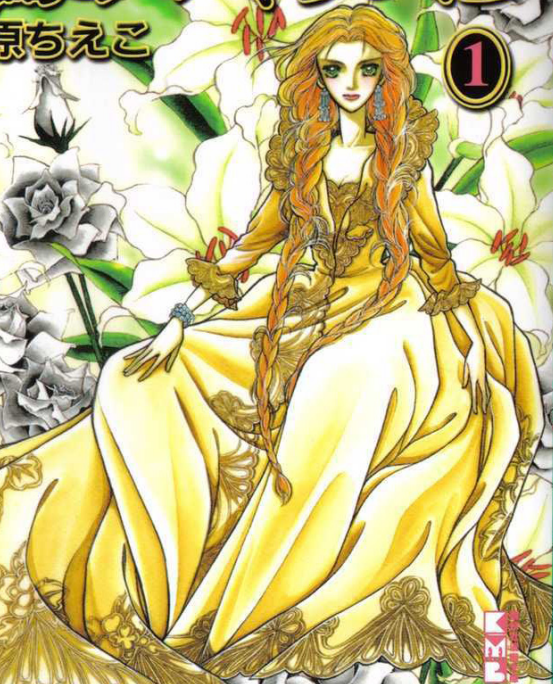
Manga - ajánló

奇

闇のアレキサンドラ

原ちえこ

1



は3-11

闇のアレキサンドラ

1

原ちえこ

講談社漫画文庫



Y680

44

Yami no Alexandra

írta: Aqualuna (animeweb.hu)



Egyszer volt, hol nem volt... A 17. században, az itáliai Velencében élt egyszer egy kedves, vidám fiatal lány, Safinia Marinni, akit mindenki szeretett jólélekűségéért és derűjéért. Özvegy apja jó nevű aranyműves volt, aki éppen nagy megtiszteltetésben részesült: megbízták, hogy készítsen el Velence kormányzójának jegyajándékát megasszonyához, egy különleges nyakéket, amely a ritka alexandrit nevű ékkövet foglalja magába. Ez a drága és különleges kő nappal smaragdzöldes, éjszaka rubin árnyalatot kap. Marinni mester belemerült munkájába, melyet szenvedélyes szeretettel végzett.

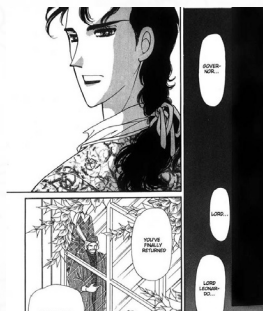
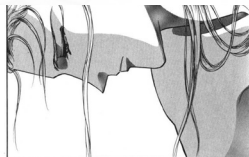
„...kis családi körben az eljegyzésüket ünnepelték, váratlanul egy előkelő külsejű úr állított be az idillbe. Ricardo Carraként mutatkozott be, és Safiniának meglepő ajánlatot tett...”

Élt velük még egy fiatalember, a melegsívű, gyöngéd Angelo, akit árvaként Marinni mester magához vett és tanoncúll fogadott. Angelo már régóta szerelmes volt Safiniába, és noha nem tudott olyan gazdag nyakéket adni neki jegyajándékkul, mint amin a lány apja ügyködött, de egy saját maga készítette kis gyűrűvel megkérte a kezét. Safinia örömmel igent mondott.

Aznap este, mikor kis családi körben az eljegyzésüket ünnepelték, váratlanul egy előkelő külsejű úr állított be az idillbe. Ricardo Carraként mutatkozott be, és Safiniának meglepő ajánlatot tett: egy előkelő, ám gyöngé egészségű úrnő társalkodónőjéül hívta, mondván, abban bíznak, hogy Safinia kedélye jobb kedvre deríti a gazdag és befolyásos hölgyet. Bár az ajánlat nagyon kecsegtető, ám Safinia visszautasítja, mert szívesebben marad meghitt körében, ahová tartozik.

Hamarosan azonban borzasztó dolog történik. A Marinni mester által átadott kormányzó alexandrit nyakékről azt mondják, hamisítvány, Safinia apját lopással vádolják és lefogják, kétségbeesett lá-

nya hiába szeretne igazságért folyamodni a kormányzóhoz, már a kapuból elkergetik. A kínvallatásba az aranyműves belehal, s mikor a lány fájdalomban a testet visszahozó emberre támad, az őt akarja elfogni és kivallatni, de Angelo felfogja a lány felé irányozott kardcsapást és feláldozza magát, hogy a szerelme megmenekülhessen. Safinia a tengerbe esik, s mikor magához tér, Greco szigetén van, Ricardo Carra társaságában.



Itt kiderül, hogy valójában nem társalkodónőül szánták, hanem a sziget őrnöjének, Alexandra Poliziano de Grecónak a helyettesítőjeként, ugyanis Safinia tökéletes hasonmása Alexandrának. Alexandrát egy különös betegség támadta meg, ami elcsúfítja fél arcát és heves rohamokat, fejfájást okoz neki. Ricardo Carra az orvosa, a hasonmásra pedig azért van szükség, mert a Poliziano birtokok és vagyon tulajdonosa Alexandra, aki apjának egyetlen lányaként örökölte a feudális uralmi jogot, ám rokonai, különösen nagybátyja, nagyon szívesen megkaparintánák mindezt. Az igazi Alexandra nem tűrné el, hogy mások a



jelenlegi állapotában lássák. Büszke, arrogáns, gögös nő... és Safinia hamarosan megtudja, hogy több, azahogy rosszabb is ennél. Mivel Safiniának nincsen hóvá mennie és Velencében keresik tolvajlás vádjával, rááll ugyan, hogy átmenetileg, míg az úrhölgy felépül, helyettesíti, de nem tudja, mibe megy bele.

Alexandra nem csupán gögös és fennhéjázó, egy igazi bestia, kegyetlen, hatalomvágyó, akit a gyilkolás csöppet sem riaszt vissza. Ricardo a szeretője, sőt tulajdonának tekinti, és egyre halálosabban féltékeny a szépsége teljében ragyogó, hibátlan arcú Safiniára, amit Ricardo különös módon még táplál is. Miután Alexandra megpróbálja megölni a lányt, az elmenekül, de a kikötőben majdnem pár férfi prédájává lesz. Szorult helyzetéből egy Leonardo nevű nemes úr menti ki, aki felajánlja, hogy hajóján átviszi Velencébe Greco szigetérről. Safinia nem tudja, hová menjen, régi otthonánál köt ki, ahol apját és kedvesét gyászolja, ám Ricardo rátalál és visszaviszi. Safiniának ezúttal engedelmeskednie kell a férfi akaratának, mert ha nem teszi... nos, Ricardo erőszakkal zsarolja. A férfi úgy mozgatja a szálakat, hogy Alexandra hamarosan ismét megtámadja Safiniát, s Ricardo elhitheti az ártatlan lánnyal, hogy ő öli meg önvédelem közben az úrnőt. Most már a gyilkosság titkával zsarolja, s Safiniának át kell vennie Alexandra szerepét.



Igen ám, csak hogy kiderül, Alexandra Poliziano volt Velence kormányzójának jegyese. Safinia gyűlöli a kormányzót, mert őt tartja felelősnek apja és Angelo haláláért, és Ricardo rámutat, hogy ha vállalja Alexandra menyasszonyi szerepét, akkor a kormányzó közelebbe férközve bosszút állhat. Amit az egyszerű polgárlány Safinia nem lenne képes véghezvinni – hogy tisztára mossa apja nevét és igazságot szolgáltatson, megbosszulva halottait – arra a gazdag Alexandra, a nemes hölgy képes lehet. De vajon miért támogatja Ricardo bosszúja beteljesítésében a lányt, ha az úgy tesz, ahogy ő mondja neki? A férfinek vajon mi a célja, amit el akar érni?

„Tipikus történelmi szappanoperaként működik ez a manga, akár valami Rómeó és Júlia történetet, olyan fordulatokat használnak benne, ahogy tragikusról még tragikusabbra látszik fordulni a helyzet...”

Fény derül rá, hogy Orubia kormányzó nem más, mint az a Leonardo nevű férfi, aki szökésekor segítette Safiniának átjutni Velencébe. Ő azonban nem ismeri föl ben-

ne bizonyossággal az akkori fiatal lányt. Fülébe suttogják a „jóakaró” rokonok, hogy Ricardo Alexandra szeretője s erről maga is meggyőződnie vél, ami megvetést és utálatot szít benne a fiatal nő iránt. Eljegyzése vele apja végakarata szerint történt, az Orubia család ugyanis szeretné megszerezni a Poliziano család által birtokolt tengeri területek feletti uralmat. S úgy tűnik, Leonardo kész beteljesíteni ezt a házassági ígéretet, még ha egy céda, erkölcsileg lenézett nő is kell ezért színelésleg feleségül vennie... Safiniának pedig céljai eléréséhez hozzá kell mennie gyűlölt ellenségéhez?





Tipikus történelmi szappanoperaként működik ez a manga, akár valami Rómeó és Júlia történet, olyan fordulatokat használnak benne, ahogy tragikusról még tragikusabbra látszik fordulni a helyzet, ahogy egy naiv és ártatlan, jószívű fiatal teremtséssel egy csaló válik, amint a körülmények rákényszerítik. Bár rengeteg kitalálható klisével dolgozik a történet, azonban ez nem von le élvezeti értékéből, mert annyira peregen egymás után az események, hogy az ember képtelen abahagyni az olvasást. A rajzolás, különösen a karaktereké, szemet gyönyörködtető, s bár kissé túl sok benne a könnyes jelenet, amikor a főhősök csak sír és sír, az arcok érzelemábrázolása változatos. Kiválóan játszik a mangaka az olvasó idegein egy-egy pillantás vagy mozdulat ábrázolásával, s sokszor pengeélen táncol azzal is, mi történik valójában Safiniával, mármint testileg. Hasonló tartalmú jelenetek ismétlődnek, más és más körülmények között, de azért az ember mindig tud igazulni a főhősnőért, hogy ugye megússza?



A karakterek palettája elég változatos. Safinia hamisítatlan naiva, a szegény, ártatlan lány, a jó prototípusa, aki önhibáján kívül bajba keveredik, s így vagy úgy, de bemocskolódik. Mert hogyan őrizheti meg tisztaságát az, aki a gyűlölet és bosszú

„A karakterek palettája elég változatos. Safinia hamisítatlan naiva, a szegény, ártatlan lány, a jó prototípusa, aki önhibáján kívül bajba keveredik, s így vagy úgy, de bemocskolódik.”

kedvéért is cselekszik, nem csupán félelemből? Alexandra épp az ő ellenpontja, kisgyermekkorától fogva elkényeztetett, azt képzelet, övé a világ, s nem bírja elviselni, ha nem akarata szerint zajlanak a dolgok. Alexandra eredendően rossz, romlott jellem meggyőződéses, sokat ronthatott Ricardónak, aki gyerekkorától fogva a „tulajdona”. S érdekes módon, Alexandrában is található talán annyi jó, hogy Ricardót valószínűleg szereti, hiszen nincs rá utalás, hogy valaha mással megcsalta volna.

A három férfi hős – Ricardo, Angelo és Leonardo – közül azt kell mondanom, a két



utóbbi karakterét kissé erőtlennek találom a teljes magát összegezve. Ricardo a legmarkásabb, legösszetettebb karakter, s ahogy lassan fény derül rá, ki is ő és milyen mozgatórugók készítik tettenetzi elkövetésére, figurája életszerűvé válik. Az a gonosz ő, aki valaha jónak indult, ám egy tragédia más útra térítette: hasonlatos Safiniához, ugye? Az a gonosz, aki tud kedvesnek és támogatónak látszani, ezért a legveszélyesebb fajta, akit briliáns ésszel áldottak meg, kiválóan tervezve, de rögtönöz is, ha kell, és semmitől nem riad vissza, legyen az zsarolás, hazugság vagy testi erőszak, hogy elérje romlott célját, mely





az ő szemében viszont szent és nemes. Mindenképpen érdekes karakter, s oly sok kiváló adottsággal rendelkezik, hogy igazán elvesztegetett értéknek tűnik negatív karakterként.

Angelo egyszerűen csak a tragikus hős, a mártír jófiú prototípusa. Kedves, szelíd, gyengéd, aki azonban a végtelenségig szeret, és feláldozza magát azért, akié a szíve. Neve olaszul angyalt jelent, azt hiszem, ez a névválasztás nem tűnik véletlennek, mert tökéletesen lefesti jellemét. Ettől sokkal többet nem is látunk belőle.

Leonardo – ő is egyfajta kettős figura lehetne, mint Ricardo, de más módon. Korábban elhanyagolta kormányzói kötelességeit, mert szabadságra, utazásra vágyott, ám visszatérve úgy dönt, hogy teljesíti apja házasságára vonatkozó kívánságát, kötelességből. Saffinia első találkozásuk során azt gondolja: ugyan gorombán tud beszélni, de mégiscsak jó ember, hiszen hátsó szándék nélkül felajánlotta segítségét. No persze akkor a lány még nem tudja, hogy az ismeretlen a kormányzó. A férfi fantáziáját nagyon megfogja a szökevény lány, nem bírja kiverni a fejéből, újra és újra a kis „szélszellemre” kell gondolnia, itt megcsillanták az olvasó előtt romantikus énjét. Ám mikor találkozik „Alexandrával” és rájön, hogy nem erényes nő, akkor a megvetés és aljasság fegyvertárát is fel tudja vonlatolni. Egyszer hidegen-ridegen



viselkedik, máskor meglágyul a szíve, a probléma az, hogy ezeket a váltásokat úgy érzem, kicsit következtelenül mutatják be. Továbbá Leonardo vadul féltékeny Ricardóra, és féltékenységében ő is képes ám szörnyű tettekre...

Ahogy a történet tovább és tovább bonyolódik, újból előkerül az alexandrit nyakék esete, és Saffiniát Alexandraként bosszúja beteljesítésére sarkallja Ricardo, akár egy rossz szellem. Kettejük kapcsolata is felettebb ellentmondásos, mert amennyire tart és viszolyog a lány Ricardótól, annyira függ is tőle és kell támaszt keresnie benne a közös sötét titkok miatt.

Ricardo az egyetlen szövetségese. S a történet végén is várható még pár nem várt fordulat, hogy még bonyolultabb legyen a megoldás...

Nekem tetszett ez a manga, s a romantikus mangákat kedvelőknek bátran ajánlom. Az a fajta, amit nem lehet letenni. Számos tekintetben emlékeztetett a Lady Georgie-ra különben, bár itt sokkal vadabb indulatok korbácsolódnak, több erőszakkal, és rengeteg erotikus töltetű jelenettel (ugyan fedetlen bőrnél többet nem ábrázolva). Éppen ezek miatt inkább csak a 16 év felettieknek ajánlanám ezt az „ármány és szerelem” mottóval fémjelvezhető, 20 fejezetes, tehát akár egy ültő helyben is végigolvasható mangát.



A manga kiadásának éve:

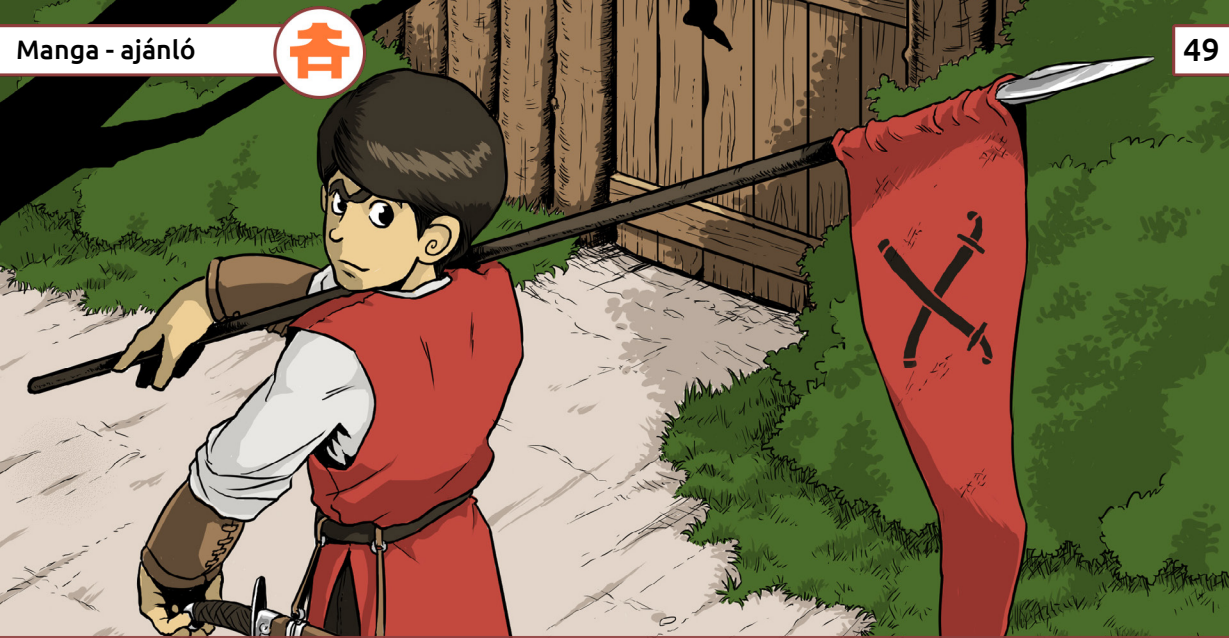
1995, Gakken Publishing, Újrakiadás a Kodansha által (4 kötet (az új kiadásokban 3 ill. 2), 20 fejezet)

Mangaka: Hara Chieko

Értékelés:

MAL: 7.18

Baka-Updates: 7.42



5 PALLOS

írta: Hirotaka



Örömmre szolgál, hogy a japán/ko-reai manga ismertetőik mellett most egy magyar alkotó, Molnár Gábor munkájáról is olvashattok az AniMagazin hasábjain. Az *Epicline* magazinban futó *5Pallos* című képregénye remek szórakozást nyújt.

Ami életre hívta

Az *Epicline* magazin alkotói csoportja a *5Panels* 2015-ben ünnepelte 5. születésnapját, amihez így utólag is gratulálók. Eme jeles alkalom adta Molnár Gábornak azt az ötletet, hogy munkatársokról mintázott karaktereit és a csoport megalakulását egy egyszerű, de nagyszerű történetbe és világba helyezve izgalmas kalandokba keverje.

Epicline magazin

Az *Epicline* magazinban csak és kizárólag magyar alkotók képregényeit olvashatjuk. 2013-ban indult útjára, először újságárusoknál is lehetett kapni, azonban egy ideje már csak rendezvényeken vagy online vásárolhatunk belőle, ára 790,- Ft.



Miről is szól?

Remélem sokan vannak az olvasók között, akik ismerik a *Hét szamuráj* történetét, mi több látták is Kurosawa Akira legendás filmjét. Nos, az *5Pallos* alapszituációja innen merít.

A világ és a helyszín fiktív, vagy mondhatnánk azt is, hogy a középkori Magyarország alternatív fantasy képében gyönyörködhetünk.

Bajnárdülő nevű falut immár sokadja támadják meg és fosztják ki a semmirekellő banditák. Az egyik helyi polgárnál, Tálós

Tankrédnál végleg betelik a pohár és ő biza elhatározza, hogy tesz valamit, ha már a drágalátos helyőrség mindig késve érkezik a helyszínre.

Először a falusiakból próbál csapatot verbuválni a falu védelmére sikertelenül. Így hát felkerekedik és útnak indul, hogy olyan derék legényekkel találkozzon, akik hajlandóak vált válnak vetve harcolni vele.

Szerencsére nem időzik a történet sokat a bajtársak keresésén. Tálós hamar megtalálja első társait, melyek mindegyike derék, jóra való legény/lány. Már az első fejezetben összeverbuválódnak az ötfős csapat és alkalmuk is nyílik megcsillogtatni tudásukat a hétrprobás gazemberekkel szemben.



IVÓCSANAKOT
FARAGUNK A
KOPONYÁIKBŐL!





Nyári MondoCon

Írta: Hirotaka



Lezajlott az idei őszi nyári MondoCon. Senki sem panaszkodhat, hogy nem víz-közben töltötte a con perceit, ám senki sem ilyen vizet képzelt el. Szó szerint a nyakunkba kaptuk a monszunt. Alig állt el az eső és nem emlékszem, hogy az elmúlt 9 évben olyan előfordult volna, hogy mindkét nap ennyit esik az eső. Az már csak az időjárás humora, hogy vasárnap este 7 órakor kezdett el kisútni a nap.

Ennek a connak azért volt egy különlegessége. Ki emlékszik mikor volt legutóbb több napos a nyári con? És ki tudja, hány-szor volt ilyen? Mindössze egyszer fordult ez elő conjaink történelmében. Nah és mikor? Rég. Nos, ez így nem túl egzakt, ezért, hogy pontosítsak: 2009-ben történet az egyik MAT-os rendezvényen, akkor három napon keresztül conozhatott a közönség.

De lássuk, mik is történtek a mostani conon. Sajnos az eső miatt sok szabadtéri



program elmaradt. Bár szerény véleményem szerint a vízi focit meg lehetett volna tartani. Nah jó, nem gúnyolódok.

A nagyszínpad, a kintre tervezett sátrak, és az Amai Matsuri beköltöztek a pavilonokba. Így a jelen lévő embertömeg a fedett részekre zsúfolódott. Azt viszont meg lehetett állapítani, hogy sokan hagyták otthon nyári cosplayüket, de még így is többen jöhettek el mint tavasszal. Azért így is bőven akadt bátor cosplayers.

A reggeli kigyózó sor most is megvolt és bizonyos távolságból úgy nézett ki, mint egy kínai piac a sok esernyőtől. A bejutás azért haladt, és fél 10-kor kinyíltak a csarnokok ajtajai is.

Nagyszínpad

Szerencsére a komor idő nem okozott komor hangulatot, ezt még megdobta a MAR 7.5. része. Reméljük ősze összejejön a 8. rész. A programfüzet ismét



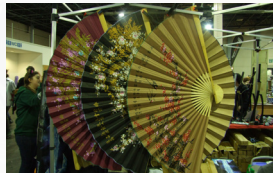
a tavaszi lepedőmértet öltötte magára, és meglepően hamar elfogyott, kora délután már nem volt egy sem. Az infópultnál kiragasztott példányt lehetett lefotózni, akinek nem volt.

A programot a Kockasztal és a Home Made Asia nagy sikerű műsora folytatta. Ezt követte a megújult cosplay, aminek kapcsán azt jegyezném meg, hogy a szavazólapon ezúttal csak a versenyző neve volt látható, az, hogy mely kategóriában, mely karaktert alakítja az illető csak a konferálás-sor derült ki. Vélhetőleg valami hiba lépett fel a mátrixban, ezért történt így. Amúgy a versenyen egész jó cosplayeket láttam, bár csak az utolsó harmadára értem be a terembe. A cosplay.hu távozásával kis ráncfelvarráson esett át a cosplay. Egyrészt úgy tűnt, hogy egy versenyző kevesebb időt töltött a színpadon, ami jó. "A következő fellépő" videót feleslegesen tartom, úgyis tudja mindenki, hogy nem a kettővel előbbi jön vissza. A "korábbi cosplayers" átvezető viszont remek ötlet, mert így valamit megtudunk a jelölt munkás-



ságáról és tudjuk, hogy mit várunk tőle. Annak viszont örülnék, ha a versenyző száma, karaktere folyamatosan ki lenne írva a képernyőre és nem vennék le hamar. Új konferálóként jelentkezett Enji Night, akin látszott ugyan, hogy új neki ez a szerep, de szerintem megfelelően vette az akadályt és jól teljesített a színpadon. Egy szó, mint száz, ezek a kis változások jót tettek a cosplaynek. Jah és hiába a két nap, nyári con lévén nem volt performance vasárnap; és ez így helyes.

A szombati napon a craftot a II. fandum verseny követte. Hatalmas volt az érdeklődés, így a jövőben is van létjogosultsága a





programnak, a versenyzőknek igazi kihívás, a közönségnek pedig jó szórakozás. Ráadásul szakmai zsűri bírál, majd a verseny után egy beszélgetést is kap a szinkronszínészekkel a közönség.

A cosplay versenyen ezúttal dominált a külföldi zsűri, akikkel egy beszélgetés is volt szombat délután. A nagyszínpadi programokat a táncos amv-k, parapara és eredményhirdetés állandó triumvirátusa zárta volna, ha nincs ismét koncert. Nagyon örvedetes volt, hogy a technikai szünet alatt mindenki bent maradhatott a csarnokban és nem lettünk kiküldve az esőbe, bár ez valószínűleg azért volt, mert hazai csapatok jöttek.

Ezúttal nem ázsiai hírességet köszönthettünk, hanem a Bandák csatája címen három hazai csapat szórakoztatta a közönséget. A három koncertből én kettőt tudtam maradni, így ezekről írok. Elsőként a Tokyo Aruhazu nevű pop/rock zenekar vette birtokba a színpadot, aminek tagjai itthon élő japánok. Hamar remek hangulatot teremtettek, pergős, hangulatos számok követték egymást.

A második fellépő a Noahmuten zenekar volt, akik teljesen más stílust hoztak a színpadra. Szimfonikus Fantasy metált játszottak. Igazi fejrázós, hörgős dallás keverve a lágyabb női hanggal és zúzalakkal. Ráadásul a zenekar tagjai be is öltöztek így autentikusabb lett a hangulat.

A harmadikról sajnos nem tudok releváns információt mondani, csak annyit,

hogy Renaissance névre hallgatnak és a visual kei területén mozognak.

A vasárnap ismét kevesebb látogatóval indult. A nagyszínpadnál maradván ismét, immár ötödikször az AMV Mortal Kombat nyitotta a napot. Változatlanul tők jó ez a program. Kellően felébreszt, amikor keveset aludtunk éjjel. A nagyszínpadhoz már csak az animés kerekasztal miatt jöttem vissza. De annyit elmondanék az Iron Lady Arcanum programról, hogy a MondoCon vendége volt Hosszú Katinka olimpikon, világbajnok úszónő, mivel a fent említett képregény róla szól. Természetesen akit bővebben érdekelt a mű, az a conon megvásárolhatta. Vasárnap került megrendezésre az Euro-conplay is, akinek a nyertese Londonba utazhat majd.

Az animés kerekasztal kicsit megváltozott programstílusban tért vissza. A tavaszi és nyári animék kibeszélése mellett a fő téma ezúttal a 3D/CGI és live-action adaptációk voltak. Ezek tették ki a műsor nagyobb részét, főleg utóbbi. Véleményem szerint kicsit túl domináns is volt már a filmes, "fehéritéses" téma. Emellett a két hölgy vendég, akik pont a live action, dorama témában mozognak, alig kaptak szó. A soron következő tömeggyűlés ismét



remek volt, bár egy-két kérdés most mint-ha könnyebbre sikerült volna. A napot a nagyszínpadon a táncos amv-k és az eredményhirdetés zárták.

Három dolgot jegyeznek még meg, ami mindkét napra vonatkozik. Az egyik a táncos amv-k, ahol a kötelező caramell-dance-t és 8 órásműszakot kivéve sok új zene volt, amire táncolhatott, aki akart. A másik dolog a tombola. Oké, aláírom, hogy szerintem nem sokan vesznek tombolát, ezt az ajándékok mennyisége tőkéletesen megmutatja, meghogy a tombolapapírok beleférnek egy műanyagpohárba. De az nagyon vicces volt, hogy mindegyik ajándék csajosra sikerült. Szóval az a férfilegény, aki nyert a tombolán választhatott Sailor Moonos arcmaszk, cicafül, masnis csat, és hasonló ékszeségek közül.

A harmadik, hogy amikor éppen nem vettettek semmit, akkor egy víz témájú





MondoCon háttér jelent meg a kivetítőn, amitől kissé epilepsziás rohamot lehetett kapni. Nem éreztem szükségét, hogy annak mozognia kéne.

Karaoke terem

A K csarnok második emelete a szokásos funkciót töltötte be: rajzok, sushi és zene.

Szombaton a karaoke teremben természetesen szinte csak karaokézni lehetett, versenyben, vagy csak úgy a poén kedvéért. Ezalól a délelőtti AMV-verseny volt a kivétel. Láttam már jobb versenyt is. Legnagyobb bajom, hogy majd mindegyik amv egy kaptafára készült. Nem találtam nagyon kirívót. A legnagyobb poén a plafonhoz ragasztott kábelcsatlakozó leesése volt 2-3 alkalommal.

Vasárnap az egész napos dalfesztivált két program szakította meg. Az egyik

a zene tippmix, ami végre nem került egy időbe az animés kerekasztallal, így részt tudtunk venni rajta. Éljen! Reméljük megtartják eme remek szokást. Amúgy most elég nehézre sikerült a kvíz. A másik ilyen program a beszélgetés a K-pop magyarországi helyzetéről volt.

D csarnok

Ismét a D csarnokba kerültek azok a programok, amikkel az ember el szokta ütni az időt, ha más dolga nincs. Itt kaptak helyet a különféle rajongói és cosplayes klubok, mint a Gyűrűk ura, Csillagkapu, stb. Lehetett társasokkal játszani, gózní. A szabadtérről ide lett betranszportálva az Amai matsuri, ahol mindig jól lehet szórakozni. Most is lehetett kimonóba öltözni, medencéből lufit meg egyéb köveket pecázni pálcikával, kalligrafálni és felfújható sárkányon pattogni. Ez utóbbi



remek szórakozás volt. Hosszabb pályán is kipróbálnám. Aki kevésbé aktívabban akarta eltölteni az ittlétét, az teázhatott egyet. Aki viszont aktívabb elfoglaltságokra vágyott, annak a DDR, és a Just Dance okozott nagy örömet.

Ezúttal nem volt annyira nagy a konzolfelozatal, mint tavasszal, amikor a legnagyobb címeket lehetett kipróbálni. A gamer versenyek döntői a D nagy színpadán kaptak helyet. A LoL, a Heartstone, és Overwatch és a Starcraft II versenyzői csapatok össze.

A csarnok másik felén egy kisebb Geeks & Craft Corner névre hallgató színpadon tartottak előadásokat a témában. Szombaton az érdeklődők középföldre fegyvereiről, régi konzolokról, fényképezési utómunkákról hallgathattak előadást. Vasárnap az Odaátról, Retró sci-fikről vagy a szuperhősfilmeiben fellelhető férfiideálról lehetett előadásokat hallani.

Aki szeret a conon rohangálni, annak pokémon vadászat volt szombaton (nem a Pokémon Go-val, hanem a szokásos papíralapú változattal). Aki pedig a pénzköltést preferálta, a fogadóban tehetett ezt meg: plüssök, figurák, mangák, egyéb kiegészítők meg műtyűök formájába önthette a híres magyarokat ábrázoló papírfecnicjeit.

Sajnos az idő miatt nem érződött a nyári hangulat, remélem ősszel jó időnk lesz, október 8-9-én van erre esély. A con nem volt rossz, nem is lett kiemelkedő esemény. Nagy problémák nem voltak, de nagyon nagy kár az időjárásért. Ha az jó lett volna nagyobbat út ez a két nap.



Légy az AniMagazin cikkírója!

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

Mindenképp írd nekünk, ha:

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

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikket küldd el nekünk a bekuldes@anipalace.hu címre, vagy gyere fel az anipalace.hu weboldalra és a "Cikk beküldés" menüponton keresztül juttasd el hozzánk írásod.

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

A cikkek formai követelményei:

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

Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.

Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

Elérhetőségeink:

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



Hashima: a japán szellem-sziget

Írta: Hirotaka



A világ egykor legsűrűbben lakott települése mára lakatlanná vált. A kis sziget, mely családok ezreinek adott otthonát most szellemváros. Isten hozott a Hashima szigeten.

A Nagasakiától dél-nyugatra található 0,06 négyzetkilométeres földterület egykor a Japán ipar egyik ékköve volt.

A szigetet az 1800-as években kezdték el benépesíteni, miután felfedezték a sziget alatt lévő széntelepet. Az itt lakóknak megfelelően főleg munkások és családjaik voltak. Am felnykorát jóval később 1887 és 1974 között élte. A Mitsubishi cég nagy lehetőségeket látott a területen és földalatti szénbányászatot kezdtek. Ennek pedig az volt a legegyszerűbb módja, ha a munkások a szigeten élnek. Hatalmas építkezések indultak, kezdve azzal, hogy a szigetet óriási betonfalakkal vették körbe a tájfunok ellen. Kilenc-tíz emeletes lakóházakat emeltek. Paradox jelenség, hogy itt épült Japán legnagyobb vasbeton épülete mégis egy lakás körülbelül mindössze 10m² területű volt. A teljes népesség 1959-ben volt a legtöbb, 5259 fő, a népsűrűség pedig 83.500fő/km², ami az eddigi valaha mért legnagyobb népsűrűség a világon. Viszonyításképpen Tokyó népsűrűsége 2015-ben volt 6158 fő/km².

A szigeten fejlett infrastruktúrát építettek ki, föld felett és alatt egyaránt. Ugyanaz megtalálható volt itt is, mint egy hagyományos értelemben vett városban,



a rendőrségtől kezdve a szentélyen át, az óvodáig. Egyedül tömegközlekedésre nem volt szükség a sziget kis mérete miatt. Továbbá a házakban nem voltak liftek sem. A házakat lépcsők, folyosók kötötték össze. A sziget egy igazi labirintussá vált. Ezek fényében nemcsoda, hogy a hely a Midori nashi shima (zöld nélküli sziget) nevet kapta. A szigeten ma sincs állat, növény is csak nyomokban.

A bányászat annyira virágzott, hogy a termelés 1941-re elérte az évenkénti 400.000 tonnát, amire szükség is volt a növekvő Japán iparnak, különösen a hadiparnak.

A hanyatlás a második világháború idején kezdődött, amikor a japáknak be



kellett vonulniuk a seregbe és a bányászokat kínai és koreai kényszer munkásokkal helyettesítették. Ők viszont már nem ugyanazon körülmények között éltek, mint elődeik. Több mint ezren meghaltak, testüket a tengerbe dobták vagy elásták.

Kínézete miatt a sziget a Csatahajó-sziget, vagyis Gunkandzsima (軍艦島) gúnynevet kapta, mert pont úgy néz ki mint egy csatahajó. Az amerikaiak egyszer meg is torpedózták, mert azt hitték, hogy egy ellenséges hajó.

A bányászati tevékenység 1974-ig tartott, a szén elfogyott, és az ipar 1960-tól átállt a kőolaj felhasználására. A Mitsubishi bezűntette a víz- és élelmiszerellátást,

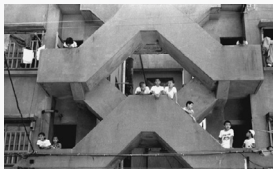


mivel munka sem volt, így az emberek elhagyták a szigetet, és szinte mindent hátrahagytak.

A szigetet lezárták és sokáig senki nem léphetett a partjára, többnyire biztonsági okokból. 2009-ben megtört a jég, Nagasaki város vezetősége turista látványosságot csinált a szigetből. Körülbelül 30 ezer forintnak megfelelő jénért körbe lehet hajózni a szigetet és egy 45 perces túra-vezetéssel egy rövid 220 méteres szakasz bejárható. A sziget többi része baleset- és életveszélyes. 2015-től az UNESCO világörökségi listáján szerepel.

A sziget az elmúlt 42 évben teljesen ki volt téve a természet pusztító erőinek.





A sós víz, a tájfún, és az eső szinte teljesen tönkretették az épületeket. A beton falak omladoznak, a folyósók és lépcsők roskadoznak vagy már leszakadtak, a faépítmények összedőltek. A játszótérek vasjátékai elrozsdásodtak, és a hátrahagyott használati tárgyak szanaszét hevernek.

A Google-nak hála bejárhatjuk a szigetet. Ezen (<http://www.hashima-island.co.uk/>) a horrorisztikus zenei aláfestéssel rendelkező honlapon bárki szénézhet a japán szellemzigeten. További különlegesség, hogy a James Bond - Skyfall néhány jelenetét itt vették fel.

Hashima részei

Nikkyu lakások

A Nikkyu vállalat építette a 9 emeletes házat, az első világháború után, melyben 241 lakás kapott helyet. Az épület a sziget középső részén fekszik és korában Japán legmagasabb épülete volt.



Lépcsők a pokolba

A lépcsők fontos részei a sziget épületeinek. Mivel az egyes épületeket, emeleteket csak így tudták elérni az emberek. Ez a lépcső azért különleges, mert meglehetősen meredek és a tetején épült a Senpu-kuji templom. Minden április 3-án tartották a jamagami fesztivált. Az a hír járta, hogy mire az ember feljut a tetejére, annak "pokoli fájdalom" lesz része.



A 65-ös ház

9 emelet magas és 1945-ben épült amikor még tartott a háború. Akkoriban egész Japánban ez az egy épület épült. 317 lakás kapott itt helyet. Később 1947-ben és 1953-ban még két emeletet kapott az épület, az egyiket óvoda üzemelt.



Iskola

A 7 emeletes épület volt a sziget egyetlen oktatási intézménye. A gyerekek itt töltötték mindennapjaikat. A földszinttől a negyedik emeletig terjedt az általános iskola. Az ötödiktől a hetedikig az alsó és felső középiskola. Továbbá a hetedikben volt még egy tornaterem és egy színház. 1970-ben építettek hozzá egy ebédlőcsarnokot és az épületben üzemelt a sziget egyetlen



liftje, amelyen csak árút szállítottak. Az iskola 1974. március 31-én zárt be.

"Glover ház"

Japán első vasbeton háza, melynek alagsorában boltok üzemeltek, a tetőn pedig egy kert volt. Nevét egy pletyka után kapta, mely szerint a ház tervezője egy skót kereskedő Thomas B. Glover, akit szoros kapcsolatok fűztek a Mitsubishihez. A mellette lévő 31-es épületben volt a postahivatal és a közfürdő.



Széntároló

Itt gyűjtötték és tárolták a bányászott szénét addig, amíg hajóval el nem szállították őket.

Hashima a japán történelem egy igazi kuriózuma, ami képeken is nagyon érdekes, de aki arra jár, annak kötelező látnivaló. Legalábbis, ha vevő az elhagyott "szellemjárta" helyekre.

Források: <http://www.atlasobscura.com/places/gubkanjima-island>
<http://www.japan-guide.com/>



Japán háborús bűnök: Szexrabszolgák 2. rész

Írta: Iskariotes

Az előző számban bemutatásra került a Japán történelem egyik legsötétebb fejezete, most pedig ennek utólete kerül terítékre. A cikk korszakról korszakra elemzi a mindenkorai japán politika viszonyát a szexrabszolgaság kérdéséhez.

Szőnyeg alá söprés 1945-1990

A II. világháború után Ázsia szerte mintegy ötven tárgyalást rendeztek a japán háborús bűnösök miatt 1945 és 1951 között, a leghíresebb ezek közül a Tokió per volt. Érdekeség, hogy mindössze egyetlen egy per volt, ahol a kényszer prostitúció vádpontként megjelent, ez pedig az akkor még holland gyarmatként létező Indonézia fővárosában, Jakartában (Baatavia) 1948-ban rendezett per. De meg kell jegyezni, hogy az ügyészség itt csak a 35 holland nő ellen elkövetett erőszakoskodást kérte számon, a nem holland nőkkel történt megbecstelenítés nem került fel a vádpontok közé. Ez többek közt annak is tudható, hogy sokan azt hitték azok a lányok, akik a japánokat kiszolgálták kiváltásokat kaptak és jól éltek a háború alatt.

A legtöbb ázsiai országban nem került bíróságra ilyen ügy. Manapság leginkább Korea és Kína feszegeti ezt a témát. Japán szemszögből persze lehet úgysis érvelni, hogy a két nemzet még közel 70 év után sem képes túllépni a kolonizációs sérelmein és ezt az eseményt csak ürügyként használja, hogy felszínen tartsa az ellenségkedést. A II. világháborút követő évtizedekben ez az ügy lekerült a napirendről.



Bár a háborút lezáróan több tucat pert is indítottak a japán háborús bűnösök ellen mégiscsak egyetlenegy per volt, ahol a szexrabszolgaság, mint vádpont felmerült.

A különböző perek után lehetett csak szó a békekötésekről. Így Japán az első békeszerződést 1952-ben kötötte meg az USA-val és több más országgal San Franciscóban. Meg kell említeni, hogy ezt a szerződést egyetlen ázsiai ország sem

ratifikálta, ahogyan a Szovjetunió sem. Ugyanakkor még abban az évben India és Kína is külön békeszerződést kötött Japánnal.

Ami témánkat érinti, hogy a japán fél szerint az 1952-es Kínai-Japán békeegyezmény, már rendezte a kérdést, így ma már irreleváns ezt a kérdést feszegetni a két fél között. Ugyanakkor a Kínai Népköztársaság arra hivatkozik, hogy ez nem velük, hanem a Csang Kaj-sek által irányított Kínai Köztársasággal lett megkötve. Japán és a Kínai Népköztársaság az 1972-es szerződésükben tisztázták egymás közötti kapcsolatukat. 1956-ban az első kártérítést is kifizette Japán a szexrabszolgák ügyében Hollandiának, de érdemes megjegyezni, hogy a különböző hadi táborokban szenvedett hollandoknak nem fizettek kártérítést.

1965-ben Japán Dél-Koreával is rendezte bilaterális kapcsolatait. A békeszerződés értelmében a császárság 364 millió dollárt fizetett a háborús jóvátételért (beleértve a szexrabszolgákat), valamint létrehozott egy 800 millió dolláros gazdasági alapot is a koreai gazdaság talpra állításért. A japánok előszeretettel hivatkoznak erre



a szerződésre, mondván már ekkor rendezte a két ország a kéjhölgyek ügyéből fakadó problémákat. Egyrészt igaz is meg nem is. Japán a mai napig semmilyen kárpótlást nem adott az Észak-Koreában élő katonai vigasznöknek, másrészt a Délnek fizetett összeg kollektív kárpótlás volt, míg az egyenkénti elszámolás elmaradt. Holott 1972-ben 118 millió dollárt már fizetett Japán a koreai kényszermunkásoknak kárpótlás gyanánt.

Észak-Koreával 1989-ben kerültek a legközelebb a kiegyezéshez a felek, akkor Kim Ir-szen (a jelenlegi vezető, Kim Dzsong-un nagypapja) szerény 3-5 milliárd dolláros kártérítést követelt a gyarmatosítás korszakában elszenvedett károkért. A japán fél arra hivatkozik, hogy előbb a Koreai Népi Demokratikus Köztársaság egyenlítése ki tartozását Japán felé, utána lehet szó bármilyen kárpótlásról.

1990-es évek, a szembenézés kezdete

Az 1980-as évekre Japán megváltozott. A II. világháború után az ország teljes egészén a szegény lett úrrá. A hatalmas potenciálokat nem a katonaság zabálta fel, hanem az iparba investálták bele, így az 1980-as évek elejére Japán lett a világ második legnagyobb gazdasági szuperhatalma. Több japán, amerikai és nyugat-európai elemző sem tartotta kizártnak, hogy az ország maximum másfél évtizeden be-



lül, de utol fogja érni az USA gazdaságát, sőt a világ legnagyobb gazdaságává válik. A japán emberek kezdtek saját magukra és az országukra másképpen gondolni, magabiztosabbá válni.

A '80-as évekre a japán hazafiasság új magasságokba csapott. Ennek jele volt, hogy megjelenhetett egy egyetemi jegyzet Jenaga Szaburó neves történész tollából, aki elvitatta a japán hadsereg bűntetteit a II. világháború alatt. Ezt követte Fudzsió Maszajuki közoktatási miniszter 1986-os cikke melyben kijelentette, hogy Korea tehet arról, hogy Japán 1910-ben annektálta, és különben is csak jót tett neki ezzel a cselekedetével. Az újjá éledő nacionalizmus nem csak itt jelentkezett, mint ismeretes Bertolucci Az utolsó császár című filmjében lévő Nankingi mészárlást is megörökítette. A film japán forgalmazóját nacionalisták megfenyegették, hogy felrobbantják mozgóképszínházait, ha nem vágja ki az ominózus jelenetét a filmből.



Az 1990-es évekre sok minden megváltozott, ezért időszérű lett a szexrabszolgáskérdés is napirendre tűzni. Egyrészt 1989-ben meghalt Hirohito császár, aki a II. világháború alatt is uralkodott, így valamelyest szabadabban lehetett tárgyalni a japán háborús bűnöket. Emellett a '90-es évek elején a Liberális Demokrata Párt közel 40 évnyi kormányzás után elvesztette a választásokat, és az emberi jogokra érzékenyebb baloldali pártok kerültek hatalomba. Rádásként a hidegháború is véget ért, így az elvleg szövetséges államok is neki állhattak tisztázni a máig fennálló

nézetkülönbségeiket. Hogy a japán társadalom mennyire passzivitást mutatott e témakörben azt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy 1982-1987 között Nakaszono Jaszuhiro volt a kormányfő. Ő 1942-ben Borneóban állomásozott és pont egy



ilyen rabszolga telepet vezetett. A kor szellemet az is jól mutatja, hogy Okuno Szaszuke japán külügyminiszter 1987-ben még úgy nyilatkozott, kételkedik abban, hogy Japán bármilyen agressziót is elkövetett volna Kínában 1932-1945 között. Illetve kijelentette azt is, hogy csak a fehér faj hódította a harmincas-egyvenes években, Japán pedig csak védekezett.

A japán parlament a „katonai női társak” kérdését először 1990-ben vette napirendre. Ezzel párhuzamosan több olyan esemény is történt, ami a rabszolgák kérdését a felszínen tartotta.

Elsőként 1983-ban 18 filippínó nő nyújtott be keresetet a japán bíróságra, ügyeiket végül 2003-ban zárták le a japánok, sajnos mindegyiket elutasító válasszal. Majd



ezt követően került igazán a köztudatba Yun Chung Ok, a koreai Ehwa Női Egyetem tanára, aki 1988-tól folyamatosan ébren tartotta az ügyet a nyilvánosság előtt.



1990 októberében 22 koreai néni nyújtott be keresetet japán bíróságokon azért, hogy kárpótlást (közel 1,5 millió dollárt kértek, mely akkor 10 millió forint volt) kapjanak a japán fordulattal élve: „önkéntes női hadtestekben” eltöltött esztendőik után. A japán bíróság az egész ügyet azzal söpörte le az asztalról, hogy az ilyen nyilvánosházakat nem az állam vagy ahhoz köthető szerv irányította, hanem ahogyan megfogalmazták: „a nők magán szervezeteik irányítása alatt álltak” és azoknak a jogutódjainál kellene érdeklődni ez ügyben. Maga Kato Koicsi, akkori kormányzóvivő előállt az azóta is gyakran emlegetett sé-

mával: hogy ezt az ügyet a felek már 1965-ben lerendezték. Rádásként az általános vélekedés az volt Japánban, hogy ezek a nők csupán hazudnak és maguk találták ki ezeket a történeteket, semmi más nem motiválja őket csak a pénz.

1991-ben Kaifu Tosiki Kínába látogatott, ahol bocsánatot kért a gyarmatosításért és annak következményeiért. Itt kijelentette, hogy a szigetország nem fog visszatérni agresszív külpolitikájához. Ugyanabban az évben a japán parlament egy határozatot fogadott volna el, melyben az összes II. világháborús ellenfelétől bocsánatot kér, de az uralkodó Liberális Demokrata Párt jobbszárnya ezt megakadályozta. Így végül Kato tett közzé egy nyilatkozatot melyben azt írták, hogy: „[ország] mély felelősségtudattal gondol azokra az elviselhetetlen károokra és fájdalomra, amelyeket az Egyesült Államok, Ázsia és Óceánia népeinek okozott.”

1992 januárjában az egyre nagyobb és fokozódó nemzetközi nyomás miatt a japán külügyminisztérium nyilvánosságra hozott olyan dokumentumokat, amelyek azt bizonyították, hogy a japán hadsereg is részt vett a prostituált hadtestek rendszerének kifejlesztésében és működtetésében. Pár nappal később Mijazava Kiicsi járt Dél-Koreában, ahol bár erős diák ellentüntetők fogadták, mégis történelmi látogatást tett. Ő volt az első japán miniszterelnök, aki a koreai országgyűlésben szólhatott fel, ahol bocsánatot kért Koreától



a kolonizációért és a háború során elkövetett bűnökért. Miután a japán kormányfő elhagyta Szöült a koreai külügyminisztérium egy közleményt adott ki, melyben kifejezték, hogy kártérítést követelnek Japántól a háború miatt elszenvedett károkért, és egy új vizsgálóbizottságot is felállítanak az ügy érdekében.

1993 márciusában Mijazava Kiicsi a Fülöp-szigeteken járva kért bocsánatot az óslakosoktól az átélt borzalmak miatt, amit a japán militarista kormányzat kényszerített rájuk. Azt a 18 Fülöp-szigeti túlélőt nem hatotta meg, akik áprilisban kezdtek el a pereskedni. Tokióban összesen 360 millió jent követeltek a Japán államtól, ügyüket végül 1998 októberében utasította el a bíróság. Ezt követően augsztusban Szöulban tüntettek volt szexrabszolgák a japán nagykövetség előtt. A tüntetés annyira eldurvult, hogy végül a rendőrségnek kellett feloszlátnia.

Az új japán miniszterelnök Hoszakava Morihiro parlamenti nyitóbeszédjében



mély sajnálatát fejezte ki az „elviselhetetlen kínokért”, amiket országta okozott a világegés alatt. Ez annyira felháborította a konzervatív japán politikusokat, hogy Isihara Sintaro és Eto Takamina a miniszterelnök halálát követelte. Ugyanebben az évben a koreai kormány bejelentette, hogy kárpótlást fizet a koreai szexrabszolgáknak. A fejenként 6300 dolláros fájdalomdíj mellett a kormány átvállalta a lakhatási költségeket és ingyenes orvosi ellátást is kapott az akkor még életben lévő 140 áldozat.

Szintén bocsánatot kért a háborús bűnökért 1993-ban az új japán miniszterelnök Hata Cutomu is első parlamenti felszólalásában. De ami a legfontosabb, hogy Murajama Tomiicsi 1994-ben, mint miniszterelnök bejelentette, hogy létrehozna egy alapot a „Béke, Barátsági és



Csereprogram Kezdeményezés"-t, mely egy milliárd dollárral kezdte meg a működését. A japánok célja nyíltan az volt, hogy személyes kárpótlást senkinek sem adnak, de ez az alap segít az áldozatoknak az életükben. Így társadalmi felemelkedésüket, például szakmai továbbképzési központok megnyitásával finanszírozásával járultak hozzá. A miniszterelnöki közleményben elhangzott az is, hogy a kormány elismeri: „súlyosan megsértette számos asszony becsületét és méltóságát”, amiért a kormányfő „mélyleges és őszinte megbánását fejezi ki, és bocsánatot kér.” Ezután hamar visszazoktak a japánok. Elsőként kijelentették, hogy az alapba semmilyen állami pénz nem fog kerülni (mert ezzel elismernék felelősségüket), helyette inkább civil felajánlásokból gyűjtik össze a már csak 10 millió dollárra csökkent összeget.

Ezen felhaborodva a genfi központú Nemzetközi Jogászbizottság (ICJ) egy olyan koncepciót dolgozott ki, mely értelmében a Japán állam a szexrabszolgáknak 40 ezer dollárt kellett volna fizessen. Ez összesen 8 milliárd dollárt tett volna ki, feltéve, hogy mind a 200 ezer áldozat jelentkezik.

1995-ben az ENSZ vizsgálatot kezdeményezett a szexrabszolgák ügyében, akik 1932-1945 között voltak kényszerprostituáltak a japán hadsereg kötelékében. A vizsgálatot az ENSZ emberi jogi bizottságának jelentéstevője, a Srí Lankai jogász, Radhika Koomarasami asszony vezette. Végül



aztán 1995-ben felállt az Alapítvány, amire a japánok 1994-ben ígéretet tettek, mely a „Nők Ázsiai Béke- és Barátsági Alapítványa” nevet kapta. Végül bejelentették, hogy a működését és egyéb költségeket a közpénzekből fogják állni, továbbá egy pénzügyi alapot is létre hoznak erre a célra, de feltökésíteni azt a civil szférának kell. Az összegyűlt pénz végül orvosi költségek fedezésére szolgált (kb. 4.2 millió jen), valamint 3 millió jen a holland áldozatok kártérítésére ment el. Indonézia - ahol nincsen központi adatbázis a volt szexrabszolgákról - 380 millió jent kapott. Ráadásul az országban, amikor médiakampányt indítottak azért, hogy meghurcolt nők jelentkezzenek, végül annyian regisztráltak magukat, mint „szexrabszolga”, hogy számuk meghaladta az országban állomásozó japán csapatok létszámát. Az alap

vagyonából 120 kutatást is finanszíroztak. Ezeken kívül minden áldozat 2,5 millió forintnyi kompenzációt kapott, igaz csak azok, akik azt elfogadták, ugyanis sok nő nem magánadományokat akart, hanem azt, hogy a Japán Császárság ne csak erkölcsileg, de jogilag is ismerje el bűntetteit. Akadt még jó pár japán hazafi, akik leszögezték, hogy a japán államnak semmilyen köze nem volt a komfortnőkhöz, vagy „a japán hadsereg nem kényszerítette erőszakkal őket a munkára, legfeljebb szállítasukról gondoskodott.” 1995-ben Takaicsi Szanae, a mostani belügyminiszter nő je-





lentette ki, hogy ő nem érti, miért kellene bármilyen büntudatot éreznie olyanért, amit nem ő követett el. A hölgy nem írta alá azt az összpárti nyilatkozatot, melyben sajnálatukat fejezik ki a szexrabszolgaság intézménye miatt.

1996-ban végre megtörténtek az első kárpótlások is az alapítványtól. Így először négy Fülöp-szigeti néni vehette át a fejenként járó 18.500 dolláros csekket valamint Hasimoto Rjutaró kormányfő levelét melyben a következőket írta:

„Mint a japán kormány vezetője, ezúton adok kifejezést őszinte bocsánatkérésnek és lelki furdalásnak mindazon nők előtt, akik prostitúcióra kényszerítve mérhetetlen gyötrelmeket, jövőretetetlen testi és lelki sérüléseket szenvedtek. (...) Hiszem, hogy országunk, a

bűnbánat érzésével és erkölcsi felelőssége tudatában, határozottan szembe tud nézni múltjával és a tanulságokat továbbadja a jövőendő nemzedékeknek.”

1997-ben a Beppu nevű japán üdülőhelyen találkozott egymással a Dél-koreai és a japán vezetés, melyben a koreai fél kérte, hogy tanulmányozzák Németország viselkedését a II. világháború utáni jóvátételek tükrében. Valamint előkerült az a kérdés is, hogy a japán történelem tankönyvek foglalkozzanak a szexrabszolgaság ügyével. A japán fél mindkettőre nemet mondott. Ennek egyik eredményeként Tajvan kormányzata is saját költségéből adott kártérítést a még ott élő áldozatoknak, ha már a japán kormány erre nem hajlandó.

1998-ban úgy tűnt áttörést értek el volt koreai rabszolgák, akik még 1992-ben kezdtek el pereskedni Japánban. Történt ugyanis, hogy a Jamaguci prefektúra bírósága három áldozatnak közel 42 millió dollárt ítélt meg bánatpénzként. De hozzá kell tenni: hét nő keresetét ugyanez a bíróság elutasította. Ebben az évben Gay MacDugall ENSZ megbízott jelen-



tést tett, melyben követelte, hogy Japán hivatalosan is ismerje el felelősségét az 1932-1945 között működő szexrabszolgaság struktúra felépítéséért és fenntartásáért.

1999-ben a jamagucsi esettel szemben a Tokiói Körzeti Bíróság elutasította nyolc koreai hölgy 1 milliárd dolláros kártérítés igényét, arra hivatkozva, hogy már az 1965-ös koreai-japán egyezményben ez a kérdés rendezve lett. Szintén hasonlóan járt 2000-ben az a 80 Fülöp-szigeti nő, akiket már a Tokiói Legfelsőbb Bíróság utasított el 9 millió dolláros kérelmükkel. (Fülöp-szigetek és Japán közt nem jött létre hasonló szerződés, mint Koreával, mert Fülöp-szigetek nem volt önálló állam.)

2001-ben az Asian Women Fund kárpótlást nyújtott 78 holland nő érdekében. Az alap, amelyet a japán hatóságok pénzelnek, 3,6 millió holland forintértékké összeget szabadított fel arra a célra, hogy „megkönnyítsék az áldozatok mindennapjait” - közölte Marguerite Hammer, az alapítvány Hollandiát képviselő vezetője.

A volt szexrabszolgák Hollandiában, Kanadában, Ausztráliában, az Egyesült Államokban és Nagy-Britanniában éltek. Felkutatásuk három évet vett igénybe.

2004-ben egy újabb legfelsőbb bírósági ítéletben 35 koreai nő keresetét utasították el, az ügy érdekessége az volt, hogy több olyan japán is csatlakozott a perhez, akiket kényszersorozás után vittek el katonának. A hölgyek fejenként 20 millió jent (majdnem 200.000 dollár) követeltek. Osamu Tsuno, a bíróság elnöke azt mondta: „Az ilyen esetek kárpótlását képtelenség lett volna előre látni akkor, mikor az új japán alkotmány született”. Ezzel arra célt az a főbíró, hogy a jelenlegi japán alkotmányt 1947-ben erős amerikai kényszer alatt fogadta el a nemzetgyűlés. A japán jogtudósok mindig erre hivatkozva kijelentik, hogy a japán államot semmilyen jogi felelősséggel sem terheli, az 1947 előtt történtekért. Továbbá azt a japán közélet is elsütötte Osamu, hogy a kérdést már 1965-ben tisztázták egymással a két ország képviselői. A per egyébként 1991-ben kezdődött el.





2005 januárjában egy másik per is befejeződött, ami még 1995-ben indult, csak itt nem koreai nők indítottak keresetet a japánokkal szembe, hanem kínaiak. A bíróság ugyanazokkal az indokkal utasította el keresetüket, mint a koreaiakét. A két elutasító ítélet után Obuki miniszterelnöki szövívő a következőket mondta: „Az akkori japán katonai kormányzat aktívan részt vett a családjától elszakított lányok internálásában és a japán hadsereg által közvetlenül irányított kéjtáborokban történő elhelyezésükben. Ezek a lányok nem voltak prostituáltak, de kényszerítették őket, hogy azok legyenek.”

2007-es Abe vihar

A II. világháború utáni korszak valaha volt legfiatalabban megválasztott miniszterelnöke Abe Sindzo már az első terminusában (2006-2007) is megmutatta, hogy politikája mennyire nacionalista-konzervatív. Ennek az egyik legismertebb esete a 2007 tavaszán történt nagy vihart kavaró vigasznó tagadás volt. Március elején a kormányfő kijelentette, hogy semmilyen bizonyíték sincsen arra nézve, hogy a japán hadsereg bármilyen módon is, de közre játszott volna a szexrabszolgák hálózat kiépítésében és vagy fenntartásában, sőt még azt is letagadta, hogy a nők, akik ott voltak erőszakkal lettek volna arra kényszerítve, hogy dolgozzanak. Természetesen a Dél-Koreai kormány rögtön választott

és Japán szemére vetette, hogy: „Japán nem hajlandó őszintén megbánni és levelezni II. világháborús bűneit.” Továbbá a szöuli kormány nyilatkozatában kifejtette „erősen sajnálja”, hogy a tokiói miniszterelnök „megpróbálta elferdíteni a történelmi igazságot.” Valamint reményüket fejezték ki, hogy „Japán felelős vezetői” „helyesen fogják értelmezni a történelmet.” A térségben tartózkodó amerikai külügyminiszter helyettes John Negroponte abbéli reményét fejezte ki, hogy az USA két régi jó szövetségese hamar elsimítja az egymásközt fennálló nézetkülönbséget. Thomas Schieffer, az Egyesült Államok tokiói nagykövete nem volt ennyire finom, ő azt közölte: „Szerintem valóban megtörténtek ezek az események, amely szegycmentjes és szörnyű.”

Ezzel párhuzamosan az USA-ban három volt szexrabszolga tett tanúvallomást az amerikai külügyi bizottságban, hogy milyen körülményeket kelt átélniük szex-



rabszolgaként a japán uralom alatt. Céljuk az volt, hogy az amerikai kongresszus határozatban szólítsa fel Japánt a bocsánatkérésére. Ryozo Kato japán washingtoni nagykövete erre a követelésre ezt reagálta: „Nem felejtjük el a múltat, de szeretnénk előre tekinteni.” Míg Dana Rohrabchert képviselő szerint „a bocsánatkérés teljesen és kielégítően megtörtént”, ami a japán félt illeti, míg a japán származású amerikai demokrata képviselő Mike Honda szerint Japánnak még sokat kell tennie a megbékélés útján.

A kérdésben megszólalt a japán politika egyik veteránja Nakaszono Jaszuhiro, volt japán kormányfő is. Ő még 1978-ban egy interjúkötetben elmondta, hogy a háború alatt egy „örömtanyát” vezetett, sőt ő volt az első miniszterelnök, aki a Jaszukuni-szentélybe is ellátogatott. Harminc évvel később már így nyilatkozott: „Nem volt közöm semmiféle ‚vigaszállomás’ felállításához.” De üzent fiatal párttársának is: „Együttérzésünket fejezzük ki, és furdal

bennünket a lelkiismeret az érintett nők miatt” - majd hozzátette, „őszintén szembe kell nézni a ténnyel, s ha megsértették az emberi jogokat, politikusként nem szabad habozni, bocsánatot kell kérni.”

Az ügynek végül maga Abe vetett véget, méghozzá egy kurta mondattal egy parlamenti bizottsági ülésen: „kormányfőként itt és most bocsánatot kérek” majd hozzátette azt is, hogy ezt az ügyet lezárnak tekintti és már soha többé nem fog vele foglalkozni. Hogy a kormány hivatalos álláspontja mennyire nem változott ezügyben azt jól mutatja, hogy Abe bocsánatot kérős nyilatkozata után pár nappal a helyettes kabinetfőnök, Sinomura Hakubun kijelentette a Radio Nippon egy műsorában, hogy a japán hadseregnek nem volt köze a szexrabszolgasághoz. Azok a nők, akik mégis ezt állítják, csupán hazudnak, hiszen a saját családjuk adta el őket prostituálnak. Ezek után nem meglepő módon maga az amerikai elnök George W. Bush hívta fel Abe miniszterelnököt és





vonta kérdőre az elmúlt hónapban tapasztalt események miatt. A japán külügy a telefonbeszélgetést így értékelte: „*Bush hírszabdalom és abban, hogy a mai japán társadalom szimpátiával gondol azokra a katonák által elhurcolt nőkre, akiket „komfortnő” néven emlegetnek.*” Washingtonban Gordon Johndroe, a nemzetbiztonsági tanács elnöke így nyilatkozott: „*Bush elnök elmondta a miniszterelnöknek, hogy értékelte az nyíltságát és őszinteségét, és megjegyezte, hogy a mai Japán nem azonos azzal a Japánnal, ami a második világháború idején volt. Bush elnök bízik a japánok könyörületességében.*”

Végül Hajasi Hirofumi, a Kanto Gakuin egyetem történésze hozott nyilvánosságra olyan dokumentumokat, amelyek egyértelműen és megcáfolhatatlanul bizonyították be, hogy a japán hadseregnek tudatosan, előre megtervezve hoztak létre szexrabszolgá telegepetek, melyek kimonóval a katonák primitív párzási hajlamuk levezetésére szolgáltak.

Az egész március-áprilisi ámkfutást egy bírósági ítélet koronázza meg. A fel fokozott körülmények közt három kínai női perében a Tokió Legfelsőbb Bíróság hozott ítéletet és nem meglepő módon az ő kártérítési keresetüket is elutasították, ahogyan tették a legtöbb ilyen perben.

2012-ben visszatértek a nacionalisták a hatalomba és így a keményvonalas beszéd ismét teret nyert magának. A Noda Josi-

hiko vezette kormány élből elutasította Szóul azon kérését, hogy a japán kormány kérjen bocsánatot a szexrabszolgáltól. Hasimoto Toru, Oszaka népszerű polgármestere pedig azt fejtegette egy lapinterjúban, hogy a koreaiak előbb bizonyítsák be minden kétséget kizáróan, hogy a Birodalom Hadserege erőszakkal „gyűjtöttek be” a nőket. Tokió akkori kormányzója futóbolondnak nevezte Kono miniszterelnököt, amiért 1993-ban bocsánatot kért a meg sem történt eseményekért.



2013 - Hasimoto ámkfutása

2013 tavaszán az ultranacionalista rock banda, a Scramble egy CD-t küldött el egy olyan koreai öregotthonába, ahol több volt szexrabszolga éli nyugdíjas éveit. A CD-n egy szám volt, mely a „Taposások el a koreaiakat!” címet viselte, és amiben

a meghurcolt nőkre, mint „vén prostituáltak” hivatkoztak.

A páratlan diplomáciai érzékel megáldott Abe ezek után ajándékokat küldött a Jaszakuni-szentélybe, amire természetesen előbb a kínai, majd a koreai külügy is hevesen reagált, különösen az utóbbi a már fentebb említett incidens miatt. 168 japán parlamenti képviselő a helyzetben úgy próbált „segíteni”, hogy ellátogattak a vitatott szentélybe, amire, mint „alapvető állampolgári kötelesség” hivatkoztak.

A kínai lapok azzal zárták gondolataikat az ügygel kapcsolatban, hogy „végül képtelen lesz búcsút mondani fasizta múltjának” Japán, ha nem számol le végérvényesen a II. világháború vészterhes örökségével. A The Washington Post pedig így fejezte ki szerkesztői cikkében vélemény-

nyét USA legfontosabb Csendes-óceániai szövetségeseivel kapcsolatban: „*miért van az, hogy évtizedekkel az után, hogy Németország őszintén szembenézze a történelemmel, megszilárdította helyét Európában, néhány embernek oly nehéz elismerni a tényeket Japánban?*”

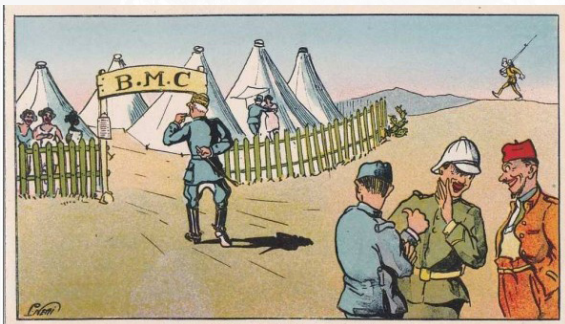
A helyzetet csak tovább súlyosbította Hasimoto Tóru oszakai polgármester, az akkori harmadik legnagyobb parlamenti frakcióval rendelkező Japán Restaurációs Párt (JRP) társelnökének kijelentése. Szerrinte a fegyelem érdekében szükség volt az örömtányakra, főleg mert „*Az életüket esőként záporozó golyók között kockázatos katonáknak pihenniük is kellett, ehhez pedig szükség volt a kéjhölgy-rendszerre.*” Másrészt kifejtette, hogy továbbra sincsenek bizonyítékok, melyek a vigasznő





mesét igazolni tudnák. Ezek után nem csak a nemzetközi közélet esett neki Hasimoto-nak, de a japán baloldali pártok, civilszervezetek és még Abe kormánya is elhatárolódott a szélsőségesen radikális politikustól. Hasimoto végül azzal próbált meg érvelni twitterjén, hogy a háborúk velejárója a nemi erőszak, szóval nem történt itt semmi fajta különös dolog. Oszaka akkori polgármestere az egész ügyet azzal fejeltte meg, hogy az Okinaván állomásozó katonáknak a helyi prostituáltak szolgáltatását kezdte ajánlani, mert szerinte: „Japánban vannak olyan helyek, ahol a szexuális energiákat legális keretek között lehet levezetni. Lehetetlen kordában tartani a forróvérű tengerészgyalogosokat, ha nem használhatják ezeket a helyeket. Az elvettek félretéve, vegyék igénybe ezeket a szolgáltatásokat”. Ugyanis véleménye szerint „legális keretek között tudják levezetni főlős szexuális energiákat”, ami mindenkinek jó, a japán katonák is csak ezt tették a II. világháború alatt. Még azt is megjegyezte, hogy a „szakmát önként választó nők diszkriminációjaként” kell felfogni azt, ha az amerikai katonák nem mennek el prostituáltakhoz. Hasimoto ámokfutását csillapítva Abe kijelentette, hogy természetesen nem ért egyet azzal, amit Oszaka első embere megfogalmazott.

A JPR egy másik politikusa, Nisimura Singó pedig - hogy az érzelmek ne halványuljanak el egyhamar - megjegyezte,



hogy „dél-koreai prostituáltak hordái lepték el Japánt”. Ez már annyira kemény bejelentés volt a politikus részéről, hogy még a pártja is kizárta a sorából, bár Hasimotoval ugyanezt nem tették meg. Ezzel párhuzamosan a Mindenki Pártja közölte, hogy szakít koalíciós társával és nem indítanak közös jelölteket a jövőben az elmúlt hónapban történtek miatt. Hasimoto úgy próbálta menteni pártja helyzetét, hogy mikroblogján kijelentette: „Japán helytelenül cselekedett. Azonban az Egyesült Államok, Nagy-Britannia, Németország, Franciaország, sőt a vietnami háború során Dél-Korea is hasonlóan járt el.” De ez a kijelentés sem tudta megakadályozni, hogy a Japán Restaurációs Párt elveszítse tá-

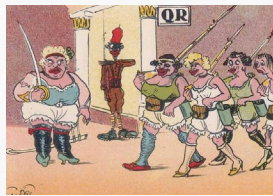
mogatóinak harmadát a közelgő felsőházi választások előtt.

A nacionalista ámokfutást megelégedve a Dzsungang Ilbo című koreai lap ott üttött a japánok nemzeti önértetébe, hogy a legjobban fáj nekik: kijelentették, az atombomba ledobás után „Isten úgy érzerheti, hogy a megtorlás még nem teljes”. Természetesen erre a japánok kérték be Korea tokiói nagykövetét a külügyminisztériumba.

A tavaszi céltalan politikai pusztításnak az vetett véget, hogy Hasimoto mindenkítől töredelmesen bocsánatot kért. Folyamatos sajnálkozása során kifejtette, hogy senkit sem akart megsérteni vagy megbántani, megkövette a koreai nőket és

amerikai katonákat is, akiket prostituáltak szolgálatára akartak rábírn.

Egy évvel később az NHK televízió vezetője Kacuto Momii nehezítette meg a japán-koreai megbékélést: „Mondhatjuk-e azt, hogy Németországban vagy Franciaországban nem létezett ez a jelenség? Európa-szerte voltak ilyenek. A jelenlegi erkölcsi nézeteink szerint persze nem volna helyénvaló, de abban a korban ez volt a realitás.” Kacuto megállapítása mind amellett, hogy relativizálja a bűnüket, kicsit sántít is. Európában először a francia hadsereg vezette be az úgynevezett BMC (Bordel Militaire de Campagne ~ Katonai Bordély Hadjárat) rendszert, még a XIX. század elején és az okok hasonlóak voltak, mint a japánoknál. Ez a rendszer fennmaradt egészen a II. világháborúig, amit a németek is átvettek. A franciák végül az indokínai háború után számolták fel a BMC rendszert, de az Idegenlégió még mai napig is üzemeltet ilyen jellegű szisztémát. Fontos kiemelni, hogy ezekben a





táborokban nem rabszolgák dolgoztak és nem is öltött akkora mértékeket, mint a japánoknál.

Végül azzal próbálta menteni a menthetetlen helyzetet, hogy ez volt az első interjúja, mint NHK vezető és nem tudta, hogy eddig nem szabad elmennie. Kacuto szerencséjére egy másik NHK vezető sietett a segítségére. Hiakuti Naoki gyorsan leszögezte, hogy a Nankingi mézszárlás és a szexrabszolgaság csupán kínai-koreai-amerikai koholmány, amit azért találtak ki, hogy USA atombombát dobhasson Japánra.

2015-2016-os kibékülés

2015 januárjában több mint 8000 japán állampolgár perelte be az egyik legnagyobb japán újságot, az Asahi Shinbunt mondván, hogy a lap kéjhölgyekkel foglalkozó cikkei megsértették több volt japán



katona vagy azok leszármazóinak büszkeségét és önértékelését. Azzal érveltek, hogy „leírhatatlan megaláztatás nemcsak a katonák, de a tisztas állampolgárok számára is, ugyanis a lap nemi erőszaktevők leszármazottjainak mutatja őket.” Azt fejtették a peresek, hogy a magazin „nem habozott megalázni azokat (a férfiakat), akik életüket tették kockára Japán függetlenségéért és korszerűsítéséért, a világ legszigorúbb hadseregében”. Szerencsére eme álszent ügynek nem lett komolyabb hozománya.

A japán félre egyre nagyobb nyomás nehezedett a helyzet normalitására, így áprilisban a Washington Coalition For Comfort Women nevű civilszervezet lobbistái elérték, hogy az amerikai kongresszus 25 tagja nyílt levélben kéri Abe miniszterelnököt, hogy kérjen bocsánatot a szexrabszolgákról.

Végül 2015 decemberében Abe Sinzo japán miniszterelnök és Pak Gun Hje dél-koreai elnök közt egységesség született a szexrabszolgaság végleges rendezése kapcsán. Abe kijelentette, hogy „súlyos felelősségét” ismeri az ügygel kapcsolatban „a legösszetettebb bocsánatkéréssel és bűnbánattal” fordul azokhoz a nőkhöz,



akiknek fizikai és lelki fájdalmat, szenvedést okoztak.

Szőulban aztán Fumio Kísida japán külügyminiszter „büntudatot érez” és „szívből jövően” ismét bocsánatot kér Koreától a szexrabszolgák ügyével kapcsolatban. A megállapodás szerint cserébe Dél-Korea vállalja, hogy nyíltan nem bírálja az ügyben többet Japánt, és mindent elkövet annak érdekében, hogy eltávolítsa a szóuli japán nagykövetség elől azt a prostitúcióra kényszerített koreaiakat jelképező - egy ülő lányt formáló - szobrot, ahol máig rendszeresek a tüntetések. Jun Bjung Sze dél-koreai miniszter szerint a megállapodás „végleges és visszavonhatatlan.” A japán fél pedig a még életben lévő volt szexrabszolgáknak fejenként 20 ezer dollárt fizet.





Miért éppén Korea?

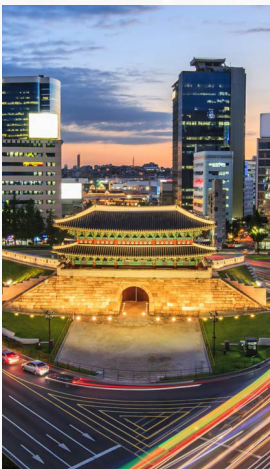
írta: Budinszky Júlia ([facebook.com/koreainyelvleckek/](https://www.facebook.com/koreainyelvleckek/))



Amikor sok évvel ezelőtt először elkezdtem Koreával ismerkedni, még nem voltak koreai sorozatok a tévében és nem hallott mindenki a csodaszép és "csodaheyles" koreai pop-zeneészekről, nem volt magyarországi központja a koreai kultúrának, nem indult közvetlen repülőgép Szőulba Budapestről és annak ellenére, hogy ezek a dolgok ma már mind léteznek, ismertek, újra és újra felmerül a kérdés: miért éppen Korea?

Elsősorban és mindig a lenyűgöző koreai nyelvért és írásért. Máig gondolkodóba ejti a nyelvészeket, ha bárki megkérdezi, hogy akkor most melyik nyelv is a koreai rokona. Mert tény, hogy hasonlít rá a japán, sőt bizonyos szempontból a magyar is, a szókincsének nagy része kínai eredetű, mégis egy önálló sziget a nyelvek tengerén. Az írása pedig egy külön kincs, a Világörökség része... Élt egyszer egy nagy király, Szedzsong, akinek nem tetszett, hogy a népe nagy része írástudatlan (nem ismeri az akkor használt kínai jeleket), ezért megbízta szakértők egy csoportját, hogy hozzák létre a saját, önálló koreai írást. A mássalhangzókat a hangképzőszervek állásának ábrázolásával, a magánhangzókat pedig három alap szimbólum, a föld (ㅡ), az ég (.) és az ember (丨) kombinációjával alkották meg, és ezeket az írásjegyeket használják ma is. Minderre nagyon büszkék a koreaiak, fontos nekik a múltjuk, a történelmük.

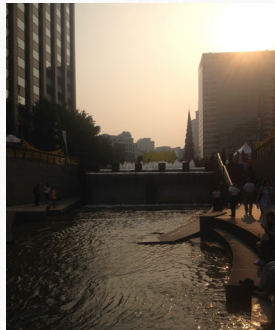
„...a régi paloták, kapuk és erődök szomszédai a hatalmas felhőkarcolók és nyolcsávós utak. A múlt, a jelen és a jövő ennél látványosabban talán sehol a világon nem keveredik.”



Ez a szülői városképen is látszik, hiszen a régi paloták, kapuk és erődök szomszédai a hatalmas felhőkarcolók és nyolcsávós utak. A múlt, a jelen és a jövő ennél látványosabban talán sehol a világon nem keveredik. Futurisztikus bevásárlóközpontok és mellettük régi piacok, hatalmas csillogó éttermek mellett kis sarki kifőzdék, villogó neon-keresztben keresztény templomok szomszédságában buddhista kolostorok. Ebben a városban tényleg mindent megtalál az ember, még csak keresni sem kell sokáig. Ráadásul folyamatosan változik, lüktet, évről évre, évszakraól évszakra más és más arcát mutatja.

Nyáron a kezdeti viszonylag száraz meleget és a kék eget hamar felváltja az eső, a pára, a fülledtség és a mindig szürke égbolt. Megérkezik a monszun. Esik, mindig csak esik. A metróból kilépvé az emberek már veszik is elő az ernyőt, majd ismét fedett helyre érve ezeket eldobható nejlón tokokba rakják és előkerülnek a márkásabbnál márkásabb táskákból a kis törölközők, hogy egy pillanat múlva ismét eltűnjenek. Ilyenkor a legtöbben gumi cipőkben és papucsokban járnak, persze van, aki ekkor sem teheti ezt meg és –

mint ahogy az év minden napján – tetőtől talpig öltönyben, kiskosztümben igyekszik a munkába. És hogy mit esznek ebben a nagy melegben? A legmelegebb napokon csirkehús levest, szamjietangot. Minden adagban egy egész csirke és beletöltve jobbnál jobb fűszerek és természetesen rizs van. Az a hír járja, hogy ekkor nem is lehet ennél jobbat enni, ennél hatásosabban semmi nem hűti le az embert. Persze azért a hideg frissítőkből is elképesztően sok fogy: jeges tézsa főtt tojáással, mustárral és ecettel, jégdara finomabbnál finomabb öntetekkel és ízesítésekkel, jegeskávét hígan és még annál is hígabban hatalmas poharakban. Nyár van, páras meleg és Szőul utcáin rengeteg a turistát.





Ahogy beköszönt az őszi és viszatérnek az iskolákba a diákok, a város ismét másik arcát mutatja meg. A szürke és zöld lombkoronája szépen lassan elkezd színesedni, míg nem október közepére minden csodaszép, élénk piros, sárga, narancssárga, barna és zöld színekben tündököl. Vége a nyári fülledtségnek, a koreaiak ismét hihetetlen számban kezdenek el hódolni a kedvenc hobbijuknak, sportjuknak: a túrázásnak. Ilyenkor minden hegy minden egyes túraösvényén tolonganak az emberek, különösen hétfvégenként. Így tesznek azok a külföldiek is, akik olyan szerencsések, hogy ősszel is az országban lehetnek, hiszen a koreai őszi valóban páratlan.

Aztán elkezd fújni a szél és egyre hidegebb és hidegebb lesz. December elején megérkezik a hó és január közepére, feb-

„...október közepére minden csodaszép, élénk piros, sárga, narancssárga, barna és zöld színekben tündököl.”

ruárra egészen mínusz harminc fokig esik a hőmérséklet, mindenkinek a csontjáig hatol a Szibériából érkező hideg. Előkerülnek az itthon csak elvétve látott hatalmas pufikabátok és szőrös csizmák, számolják a napokat a koreaiak, hogy mikor lesz már vége a télnek. Ilyen időben mindig jól esik a forró leves egy adag rizzsel, kimszivel és persze minél csípősebben, hogy azáltal is melegítsen. Az utcákat, a háztetőket és a környező hegyeket fagyott hó takarja, tél van.

Az enyhülés február végén kezdődik, majd március elején, amikor a diákok először indulnak iskolába az új tanévben, már valamivel tavasziasabb az idő. Szépen lassan véget



„...folyamatosan megújul, mindig más arcát mutatja és éppen ezért mindig új felfedezésre és megismerésre váró dolgokat találhat, aki odalátogat”

érnek a nagy fagyok, kítavasodik és minden elkezd virágozni. Cseresznyefák és barackfák, azáleák mindenfelé a szívárvány minden színében és Korea nemzeti virága, a hibiszkusz is. Az emberek megint elindulnak túrázni és a város különböző pontjain tartott virágfesztiválokra is rengetegen mennek, például a Szöul átseelő Han-folyó partjára a repcevirágok közé. Ám, sajnos a tavasz gyorsan véget ér, az idő egyre melegebb és lassan újra megérkezik a nyár, a monszun...

Soha, egyetlen pillanatra sem áll meg az élet Koreában. Folyamatosan zajlik, folyamatosan megújul, mindig más arcát mutatja és éppen ezért mindig új felfedezésre és megismerésre váró dolgokat találhat, aki odalátogat, elkezd megismerkedni a koreai történelemmel és kultúrával. Egészen biztos, hogy ez is az oka annak, hogy itthon is egyre többen és többen szeretnek bele merethetetlenül Koreába és a koreai nyelvbe.





Reila cosplay interjú

Írta: Lady Marilyn (ladym.blog.hu)



A cosplay gyorstalpaló rovat keretén belül ezúttal egy nagyon tehetséges cosplayernek adtam a lehetőséget, hogy elmondja, hogyan készül a conokra, a fotózásokra, sőt még néhány tippet is kértem Tőle nektek, olvasóknak!

Reila segít vezetni a Gamer Cosplay Team – Magyarország oldalt, amelyet ezúton is köszönök neki! Remélem, hogy ez az interjú sokaknak ad inspirációt!

Honnan jött a művészneved?

2007-ben kezdtem el érdeklődni a japán rockzene iránt, a mai napig egyik kedvenc zenekarom, a the GazettE egyik dalának a címe 'Reila'. Szerettem volna egy nem túl gyakori nicknevet választani és úgy gondoltam ez megfelelő lesz.

Mióta jársz conokra?

2008-ban mentem el az első conra, amit még a Petőfi csarnokban rendeztek meg. Azóta majdnem mindegyiken részt tudtam venni, eleinte csak látogatóként csodáltam a különböző cosplayeket.

Szoktál vidéki conokra, PlayIt-re vagy egyéb olyan rendezvényre menni, ahol a cosplay is középpontba kerül?

Igen, PlayIT-n tavaly ősszel voltam először, ahol versenyeztem is, tetszett

a rendezvény, más mint egy Mondocon, de megvan ennek is a maga varázsa. Idén tavasszal is ellátogattam és szerintem a jövőben is részt fogok rajta venni. Továbbá 2010-ben és 2014-ben Pécsen a Nippon Expóra is kilátogattam, ami egy kisebb méretű vidéki con volt, családiasabb hangulatban.

„Első eredményemet a pécsi Nippon Expón értem el, mint Közönség kedvence és Első helyezett egyben. Továbbá legutóbb a 2015-ös őszi Mondoconon megnyertem a Legjobb Kosztüm kategóriát...”

Mióta készítesz cosplayeket?

A legelső nagyon kezdetleges, de általam készített cosplayemet a 2013-as Tavasszi Mondoconra húztam fel.

Mi volt az első cosplayed?

Mint már említettem, szeretem a the GazettE együttest, és a kedvenc szólógitárosomnak öltöztem be legelőször 2010-ben a pécsi conon, de a ruhát nem én varr-



tam, hanem úgy csináltattam, így ezt nem igazán tekintem saját cosplaynek.

Mik a tapasztalataid a cosplay-es versenyekkel kapcsolatban?

A mondoconos cosplay versenyekkel elégedett vagyok, korrektnek tartom az előszűrést előtte, az öltöző lehetne nagyobb is, a verseny előtti várakozás hátul a színpad mögött kicsit megterhelő tud lenni, főleg hogy nincs levegő, de a hangulat kárpótolni szokott, nagyon jól elszórakozunk a többi versenyzővel. A 2015 őszi rendezett PlayIT cosplay versenyével kapcsolatban pozitívumot nem nagyon tudnék felhozni, kicsit el is ment a kedvem

tőle, hogy ezen a rendezvényen versenyezzek, de ki tudja, talán erre is sor kerül a közeljövőben.

Ha bármit megváltoztathatnál a cosplay versenyek körül, mi lenne az?

Talán csak annyit, hogy pénzbeli jutalmazás lenne, esetleg külföldi conokra kiutazási lehetőség. Megjegyezném, az EuroCosplay keretein belül van lehetőség kiutazásra, ez egy nagyon klassz dolog.

Milyen eredményeket értél el eddig a cosplay versenyeken?

Első eredményemet a pécsi Nippon Expón értem el, mint Közönség kedvence és Első helyezett egyben. Továbbá legutóbb a 2015-ös őszi Mondoconon megnyertem a Legjobb Kosztüm kategóriát, jelölve lettem még Legjobb kiegészítő és Közönség kedvence kategóriában is.

Melyik munkádra vagy a legbüszkébb?

Természetesen a 2015 ősziére elkészült Malthaelre (A Diablo III egyik legyőzendő ellenfele. - szerk.). Nagyon sok pozitív visszajelzést kaptam az emberektől, ami erőt ad ahhoz, hogy a továbbiakban is hasonló nehézségűeket válasszak és ne ijedjek meg a kihívásoktól.



Mi volt a legidőigényesebb munkád?

Minden eddigi munkám időigényese volt visszagondolva, de mégis Malthaelt emelném ki. Ez tartott eddig a legtovább, ezzel szenvedtem meg a legtöbbet, ezzel lelkelem beleadva, fél évet vett igénybe. Nem vagyok az a fajta valaki aki évi szinten 10 cosplayt készít el, ez valahol szomorú, mert nagyon szeretnék minél többet bemutatni, de így legalább nem kapkodok el az éppen készülőktől.

Melyik technikát tartod a legbonyolultabbnak? (Varrás, páncél készítés, különböző anyagokkal való munka?)

Számomra a varrás az ami egy mumus, soha életemben nem tanultam varni, családban sincs olyan, aki tudna kicsit komolyabban szabni, varni. Terveim közt szerepel beiratkozni egy varrótanfolyamra és az alap tudásomat kicsit fejleszteni, mert a későbbiekben ez elengedhetetlen lesz a cosplaykészítéshez és érdekel is a dolog.

Mire ügyelsz leginkább a cosplay készítése során?

Próbálok nem összefestékezni és ragasztózni mindent, több-kevesebb sikerrel, néha borulnak ugye a dolgok lefele...



Ha csiszolni kell, védőszemüveg erősen ajánlott, én sapkát vagy kendőt is húzok a fejemre, hogy ne legyen olyan a hajam sem és a szabadban végzem, illetve ha fűjós festéket használok azt is kint, mert elég erős szaga van. Összepsorszívókat magam után, próbálok ügyelni, hogy a hőlégfűvőt, amit sokszor használok olyan helyre tegyem, hogy ne égessen meg semmit vele. Az, hogy saját magam megégetem vele és a ragasztóval, szikével megvágom magam, nagyon gyakori, de ezt szerintem a cosplayers többsége is tanúsíthatja, ez vele jár.

A cosplay készítése során külső segítséget is szoktál kérni?

Eddig egyszer kértem bátyámtól segítséget a Manticore-om világításához (Demon Hunter kétkezes crossbowja), de ezt leszámítva eddig mindenemet én készítettem el saját kezűleg. Paróka ügyben előfordulhat, hogy segítséget fogok kérni, mert ebben nem vagyok olyan profi mint például Paszuly. Manapság már az sem meglepő számomra, hogy megkérdezik tőlem, hogy vettem-e a jelmezem. Mintha azt a sarki boltban meg lehetne venni.

Milyen tanáccsal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Nincs nagy cosplayes karrierem, így magamat is kezdőként tudnám jellemezni, sok tapasztalatom ilyen téren nincsen,

„...azt tudom tanácsolni, hogy ne esetek bele abba a hibába, amibe én is szoktam, hogy azt hiszem van még időm... Aztán azt veszem észre, hogy hoppá már csak 2 hónap, hoppá már csak pár hét.”

de azt tudom tanácsolni, hogy ne esetek bele abba a hibába, amibe én is szoktam, hogy azt hiszem van még időm... Aztán azt veszem észre, hogy hoppá már csak két hónap, hoppá már csak pár hét. Merjetek versenyezni, ne csak a győzelem legyen a cél, hanem igenis mutassátok meg, hogy mit alkottatok, mennyit fejlődtek a legtöbb cosplayetek óta, mert a versenyzés egy nagyon jó lehetőség arra is, hogy megismerjenek az emberek.

Milyen világból választottad a korábbi cosplay alanyaid? (Anime, film, játékok, original?)

Azt a pár cosplayemet amivel eddig rendelkezem, kizárólag videójátékokból választottam. Nagyon szeretem ezt a világot, érdekel is és játszom is, baráti köröm is nagyrészt belőlük áll, de ez nem azt jelenti, hogy a jövőben csakis kizárólag játékokból fogok. Őszre például és most lelévöm a poént, egy original cosplay készül éppen.

Hogyan jellemeznél egy jó cosplayt?

Egy jó cosplay szerintem akkor jó, ha a karakter kinézetét és jellemét is sikerül összhangba hoznia a cosplayesnek. Fontos a karakterhűség.



Hogyan jellemeznél egy jó cosplayert?

Ez egy nehéz kérdés, de mint már említettem, számomra az egyik legfontosabb a karakterhűség, ha ezt jól vissza tudja adni az illető, engem meggyőzött. Illetve nem az számít, hogy mennyire drága anyagokból dolgozik. Én azért dolgozom drága anyagokkal mert azzal tudok jól dolgozni, szeretem és bevált, de az is klassz, ha olcsóbb de változatos anyagokból készül.

Mennyire tartod fontosnak a szerepjátékot, amikor a cosplayról van szó?

Számomra nagyon fontos, hogy hiteles legyen, mind kinézetben, mind személyiségben. Fontos, hogy a kiválasztott alany jellemvonásait hacsak minimálisan is, de adja vissza a cosplayer. Például ha van az alanya jellemző testtartás, mozgásforma. Ez mind jó ha visszaköszönnek a cosplayben is, hiszen így válik kerekké az egész és hitelessé.

Hogyan készülsz egy fotózásra?

Megbeszéljük a fotóssal a helyszínt, összeülünk, kiválasztjuk azt ami mindkettőnknek tetszik és elérhető. Én mint cosplayer átnézem az összes darabját, leellenőrzöm az állapotukat, esetlegesen javítani valókat véghezviszem. Körbekérdezem az ismerőseimet, hogy ki ér rá segíteni, ha olyan a jelmez, hogy egyedül nem tudok felöltözni, ehhez mindenképp kell segítség. Ha még van rá idő, készítetek még felvételeket, amit lehet használni.

A rólad készült fotókat saját magad szerkeszted vagy másra bízod ezt?

Ezt a részét inkább a hozzáértőkre bízom, és nem véletlenül. Egyrészt én nem



tudom jól megszerkeszteni, másrészt eddig maximálisan elégedett voltam mindegyik rólam készült fotóval.

Hogyan készülsz a cosplay versenyekre?

Teljes erőbedobással, volt rá példa, hogy a verseny előtti nap még nagyban ügyködtem a kiegészítőkön, éjjel egykor sikerült is befejezni, de ez nem jó, pihenni kell. A színpadi előadásmódomon van mit csiszolni, előfordult, hogy nem volt időm ezen gondolkodni, így nem volt kidolgozott tervem sem. Viszont kezdek

hozzászokni a szerepléshez és ez annak is köszönhető, hogy kilépek a komfortzónámból ezáltal.

Általában így telik a rendezvény előtti estéd? Készülődéssel, az utolsó elemek helyre igazításával vagy általában minden időre készen szokott lenni?

Mint már említettem, volt hogy elment az este a gyártással, de legutóbb már csak a pakolgatással, összeírással, hogy mit kell bepakolni, melyik elem a lakás melyik részén van. (A készítés első fázisában csak egy szobát foglalkok be, aztán szép lassan terjeszkedek, a végén már két szoba és az előtér.)

Van-e valami speciális „rituáléd” a con előtt például, szoktál próba sminket készíteni vagy a karakterhez illő mozdulatokat, pózokat elsajátítani?

A sminket egyszer-kétszer előtte kipróbálok, illetve nagyon szeretem a színes kontaktlencséket, ezeket előszeretettel hordom con előtt, így gyakorlom a berakást. A pózolás is átgondolom, de van, hogy elfelejtem a pózok felét, amit előtte kitaláltam. A készítés kerül inkább előtérbe, hogy időben végezzek vele és ezekre kevesebb időm jut.





Van cosplays facebook oldal. Mire ügyelsz az üzemeltetése során? Szoktál közzétenni munkafolyamati fotókat?

Ügyelek arra, hogy ha van hozzászólás, kérdés, mindenképpen megválaszoljam, ha már az illető megtisztelt azzal, hogy feliratkozott rá és nézi az oldalam. Tettem közé többször is olyan képet ami több kisebb képből áll, mutatja a munkafolyamatot és hozzá leírtam röviden, mit is láthatnak a képen, mi készül. Szeretek közzétenni nem csak az elkészült cosplayről, kiegészítőről, de a folyamatról is képet.

Vannak cosplays példaképeid, ha igen kik azok?

Én inkább úgy fogalmaznék, hogy emberek akik munkásságát nyomon követem és tisztelik.

Yaya Hant emelném ki, tudom hogy nagyon népszerű, de én vele nagyon szívesen találkozok egy kép, beszélgetés erejéig. Egyszerűen annyira szimpatikus, kedves, közvetlen valaki. Szakértelme pedig megkérdőjelezhetetlen legyen szó páncélokról, fodros habos-babos ruhákról. Sok mindenki van még rajta kívül, de őt emelném ki.

„Sminkellékek, ragasztó, dekorgumi, worbla festék, gumi, cérna ha esetleg szakad valami. Minél több mindent, mert soha nem lehet tudni mire van szükségem...”

Volt valami igazán vicces élményed cosplayben?

Nos, igazán vicces nem jut eszembe, de meghatározó igen. 2014-ben, Pécsen a Nippon Expón Demon Hunternek öltöttem be a Diablo III nevezetű játékból, és egy fiú odajött hozzám képet kérni, megjegyezte, hogy milyen jó a Manticore-om. Ezen teljesen meglepődtem, és a sors úgy akarta, hogy azóta is nagyon jóban vagyunk. Tavaly ősszel pedig, mikor Malt-haelként elindultam a conra, már a metrón leszállított egy kedves conra járó lány, hogy had készítsen rólam képet és ez meglepett, megengedtem neki, bár nem voltam felöltözve teljesen még.

Milyen nyilvános helyen viselnél szívesen cosplayt? El mernél menni egy gyorsétterembe, talpig cosplayben?

Volt már rá példa, hogy gyorsétterembe cosplayben mentünk még a PeCás korszakban, de az eladók már hozzá voltak szokva, mert nem először láttak ilyesmit. Én rendszerint cosplayben metrózom, megyek végig a Hungexpóhoz vezető úton, vagy félig cosplayben, de eddig semmiféle atrocitás nem ért. Filmpremierre,

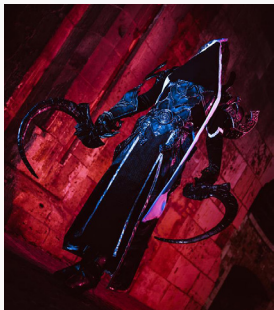
jótekonysági rendezvényre, akár egy játék-boltba is nagyon szívesen elmennék, vagy bármiféle rendezvényre ha hívnak.

Mik azok a dolgok, amiket a cosplayen kívül magaddal viszel még a rendezvényekre?

Sminkellékek, ragasztó, dekorgumi, worbla festék, gumi, cérna ha esetleg szakad valami. Minél több mindent, mert soha nem lehet tudni mire van szükségem, illetve másoknak is nagyon nagy segítség, életmentő lehet, főleg verseny előtt, ha valami váratlan történik és javítani kell.

Jártál már külföldi conon? Ha igen melyiken és mik a tapasztalataid? Ha nem, akkor melyikre látogatnál el szívesen?

Sajnos még nem volt rá lehetőségem kilátogatni külföldi rendezvényekre, pedig nagyon szeretnék. A környező országokban is vannak Conok, ezekre mindenképpen, ha időm, pénzem engedi. Az egyik álmomat megosztom veletek, mert cosplay téma és élek-halok a Blizzard univerziumért. Pár éven belül tervben van, hogy kilátogassak Blizzconra. Nekem ez a conok conjá. Én nem nyaralni szeretnék menni, tudom furán hangzik, hanem Blizzconra, de nekem ez egy olyan élmény



lenne, ami mindenképpen meghatározó. Illetve Katsuccon, AnimeExpo, Colossalcon, DragonCon és még sorolhatnám mennyi sok con van amire érdemes kilátogatni, persze egyik sem pénztárcabarát utazás.

Mit gondolsz mik (lehetnek) a különbségek a külföldi és a hazai con rendezvények, cosplay versenyek között?

Nem vettem még részt külföldi conon, így nagy rálátásom nincs, de anyi biztos, hogy a kilátogatók létszáma jóval magasabb. Sok rendezvény megengedheti magának, hogy cosplays, sorozat-, film színészeket is meghívjon vendégként. A versenyekről nem tudnék nyilatkozni,



vizsont egy nagy negatívum szerintem, hogy Blizzconon nem tartanak előszűrést tudomásom szerint. Ami annyira nem jó, tekintve, hogy szokott lenni pár oda nem illő, a színvonalat nem megütő egyén is. Nálunk van előszűrés. A cosplayek színvonalára sem gondolnám, hogy külföldön átlagosan jóval magasabb lenne, mint nálunk, láthatóan iszonyat sokat fejlődünk az elmúlt pár évben, a mi kis cosplays közösségünk is simán megüti az európai, külföldi szintet.



Saját meglátásod szerint az elmúlt néhány évben változott valamit a társadalom hozzáállása a cosplayerekhez, vagy magához a hobbihoz? (Média szerepe, esetleges negatív kommentárok, saját tapasztalat a témával kapcsolatban.)

Szerintem valamilyen szinten igen, többször is volt rá példa, hogy tv műsorokba meghívtak hazai cosplayeseket. Talán most már annyira nem idegenkednek az emberek a jelmezesektől, de azért ez még mindig egy szubkultúra. Nagyon sokan még mindig egy gyerekes dolognak vélik, a farsanghoz hasonló jelmezbe bújós baromkodásnak. Az ismerőseim körében is vannak olyanok, akik eddig nem tudtak róla semmit, közülük nem volt a dologhoz, nem tudták, hogy létezik ilyesmi, de miután elmeséltem nekik, miről is szól ez az egész, érdeklődve kérdezték azóta is, mit készítek még és csodálkozva nézegetik a gyártmányokat.

Versenyeztél-e már csoportban? Ha igen mik a tapasztalataid, ha nem akkor a jövőben tervezel-e ilyesmit?

Még sajnos nem volt lehetőségem párban vagy csoportban versenyezni, de ki szeretném próbálni, milyen is lehet. Nagyobb felelősséggel jár az egyes tagok



részeről, de ez jó dolog, hiszen tudják segíteni egymást, attól függően, kinek mi az erőssége. Jövő tavasszal előreláthatólag egy nagyobb projektem lesz, egy nagyon kedves barátommal, aki szintén hasonló érdeklődési körrel van megáldva mint személyem.

Ha épp nem viseled a cosplayt, hol és hogyan tárolod, mire szentelsz kiemelt figyelmet?

Pár hónapja felszereltük otthon az eddig elkészített fegyvereimet a falamra, így is helyet spórolva a szobámban. Többnyire dobozokban letakarva tárolom a szobámban és a szekrényben, de lassan, ha így folytatom, nem lesz hova tennem őket, főleg ha nagy méretűek lesznek, ajánlatos legalább szétszerelhetőre megépíteni.

Hogyan szállítod a cosplayt?

Pécsi vagyok eredetileg, egészen idén tavaszig onnan jártam fel conokra, többnyire anyukámmal, egyrészt mert szeret kijárni conokra velem, kikapcsolódnival, illetve ő volt a segítőm, „fegyverhordozóm”, öltöztetőm. Most kicsit megváltozott a helyzet, mert felköltöztem Pestre és Malthaelt itt tárolom egyelőre. Conokra rendszerint nagy szatyrokban szállítom, ügyelve, nehogy nekiütődjön bárminek is. Majdnem mindig beöltözve utaztam tömegközlekedéssel.

Mik a jövőbeli terveid?

Tervem sok van, időm és pénzem annál kevesebb. Az elkövetkezendő pár évem be van táblázva velük. Lesz még Diablo III-ból egy felújított Demon Hunter, Heroes of The Stormból, A Vadon hercegnőjéből és még sok-sok mindenből cosplayem. Az idei év kicsit nyögvenyelősen megy, eddig amit elterveztem nem sikerült megvalósítani, különböző okok miatt, de minden tölem telhetőt megteszek, hogy ez változzon, mert imádom ezt a hobbit, az életem része, és köszönöm szépen, hogy ennyien vagytok akiknek tetszik, amit csinálók és figyelemmel kíséritek a munkáim.

Köszönöm a interjút Reilának!

Honlapok: [Facebook: Reila cosplay](#), [Gamer Cosplay Team - Magyarország](#)



Mangaszerkesztés GIMP 2-vel

A nehéz visszarájzolású mangák szerkesztése

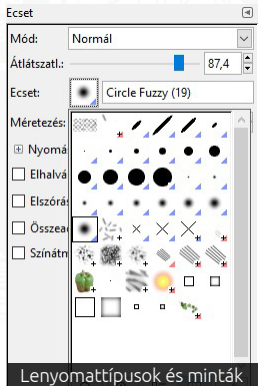
Írta: Daisetsu

Elérkeztünk a cikksorozatom utolsó felvonásához. Már nagyjából képen lehettek, hogyan is kell könnyű és közepes nehézségű mangákat szerkeszteni. Most jöjjön a legfőbb próbatétel: a nehéz és legnehezebb szerkesztésű mangák. Ezúttal is bemutatok nektek néhány szerkesztési példát, ugyanakkor szeretném összefoglalni nektek mind a négy cikkemet, amit olvashattatok az AniMagazinban ezzel a témával kapcsolatban. Indítsd a GIMP-et, mert kezdődik a munka!



Minták

A GIMP-ben – csakúgy, mint a többi képszerkesztő programban – kiválaszthatjuk, milyen mintával kívánjuk meghúzni a vonalainkat az ecset eszközzel. Sajnos nem elég a méretét megváltoztatni az adott mintának – amivel dolgozni fogunk –, mert a nehéz szerkesztésű mangáknál (olykor a közepeseknél is) ennél többre lesz szükségünk. Ezért már most fel szeretném hívni a figyelmeteket a fokozatosan homályosodó, kör alakú mintára, amivel képek vagyunk a mangákban levő vonalak pótlását a valósághoz legközelebb álló módon visszarajzolni. Ez azért szükséges, mert ez a minta középen erős nyomot hagy, majd a fokozatos elhalványosodásával kifele nem hagy olyan éles csíkot (vonalhatárt), mint a sima, fekete kör minta.



Lenyomattípusok és minták



Én mindenképpen ezt javasolnám alapértelmezett mintának, ha visszarajzolásról van szó. Ez a minta nekünk még fontos lesz a későbbiekben, amikor részleges törléseket fogunk alkalmazni a radír eszközzel, de erről kicsit később.

Mutatok nektek egy példát is. Az egyik manga szerkesztése közben egy latin hanghatás lógott bele a képen látható vonatnak az ablakába. Itt a visszarajzolást



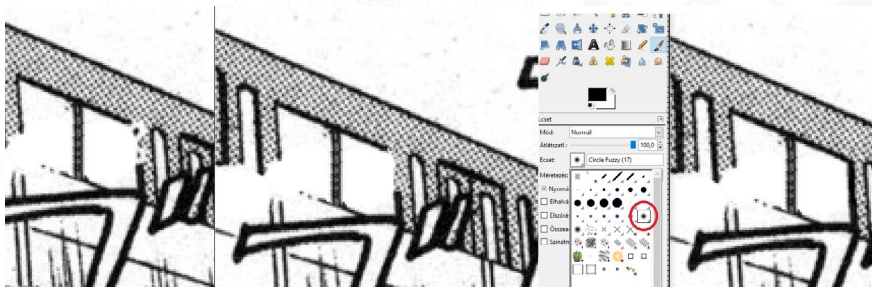
A minták közötti különbség

sztintén az előbb írt mintával oldottam meg, mivel a látgy szélek jobban beleillettek az eredeti vonalak közé.

Trükk a tükrökkel

A tükrözés egy szintén fontos eszköz a képszerkesztőknek. A GIMP eszköztárában is megtalálhatjátok a Tükrözési eszközt, amivel gyorsan orvosolni tudjátok a visszarajzolások egyik egyszerűbbik fajtáját.

Ha van egy olyan része a mangának, amibe belelóg a szöveg, és az egy viszonylag szimmetrikus ponton van, akkor nem kell ecset eszköz, vagy bármi más. Elég csupán kijelölni az adott területet, másolni és tükrözni.



A Kiseijuu manga szerkesztése közben az angolok a saját fordításuknál a hanghatást kiírták latinul erre a vonatra. Jól látható, hogy az ablakok viszonylag szabályos négyzetek. A „Ka” rész eltüntetéséhez azt a megoldást választottam, hogy fehérre mázoltam a feliratot, a nyomát pedig egy egyszerű másolás és tükrözéssel eltüntettem. Ha jobban megfigyelitek, akkor láthatjátok, hogy az alsó része az ablaknak szélesebb, mint a felső. Mit kell ilyenkor tenni? Egy újabb eszközt kell bevonni a munkába, ami itt nem volt más, mint az Átméretezési eszköz. Azzal egy



kicsit kisebbre vettem a kerületét a másolt rétegemnek és így helyeztem el.

Ezt a módszert a közepes szerkesztésű mangáknál is fel lehet/kell használni, de a nehéz szerkesztésű mangáknál többször jön fel ez a probléma, ezért árultam el nektek csak most.

Ilyenkor egy pofon egyszerű megoldást kell alkalmazni. Egyszerűen jelöljük ki a háttér egy azon elemét, ami hasonlóan néz ki, másoljuk le, majd illesszük be az új helyére. Természetesen ennyi még nem elég, így mindenképpen – a korábban

említett – éleetlen szélű körformával kell kirádozni (nem az ecset eszköz kell most!) a beillesztett minta széleit, hogy az beolvadjon a környezetébe. Ezzel könnyen megoldhatóak a hasonló problémák.

Visszarajzolás a kitöltés eszközzel

A GIMP 2-ben a kitöltés eszköz az, amivel előtéri-, és háttérszínnel vagy mintával kitölthetjük az éppen kijelölt felületünket. A kitöltésnek két fajtája van: a teljes kitöltés és a csak hasonló színek kitöltése. Ez remélem elég egyértelmű. A kitöltés eszközt leggyakrabban minták pótlására használjuk fel. Amikor van egy minta és éppenséggel nem a szokásos „kijelölés és másolás” módszert választjuk, mert mondjuk, egy szabálytalan alakú helyen szeretnénk mintát visszarajzolni.

A Corpse Party - Blood Covered manga szerkesztése közben a „Meg foglak ölni” japán feliratot kellett magyarrá cselelnem. Nehéz helyzetben voltam, mert se szövegborókák nem állt rendelkezésemre, sem egy olyan háttér, ami legalább egy színű lehetett volna. A megoldás itt cselebb, de nem túl bonyolult. Minden kanjit (vagy hiraganát) kijelöltem a Varázspálca eszközzel. A Varázspálca eszköz tulajdonsága, hogy csakis a hasonló színű felületeket – esetünkben ez a fehér szín – jelöli ki. Ha a fehér részre kattintottam a kanjiban akkor a fehér részt jelölte ki a „varázspalcánk”. Ez sajnos még sincs így, ugyanis a fehér karakter és a feketés háttér találkozásánál van egy szürkés árnyalata a betűnek, amit nem jelölt ki az eszköz. Erre a megoldás az, hogy a Kijelölés->Növelés opcióval bővítsük a kijelölt felületünket addig, míg minden fehér és szürke felület nem lesz a szaggatott vonalakon belül.



Szabálytalan formák másolása

Gyakran előfordul az, hogy a háttérben levő minták – amiket a mangákak elhelyeztek – szabálytalan formájúak. Ilyenkor sem a formákat, sem a színátmeneteket nem tudjuk könnyedén pótolni. De, mindenre van megoldás! A Watamote manga szerkesztése közben a főszereplő mögött levő fa lombzatába belelógott néhány pont.





Miután ez megtörtént csak annyi a teendőnk, hogy a betű körül levő hátteret kijelöljük, másoljuk (hogy az bekerüljön a mintáink közé), majd a betű körül kijelölt felületen belülré kattintsunk a kitöltés eszközzel. Ezzel 100%-osan nem tün­te­jük el a „foltunkat” a mangán, de legalább nem lesz olyan feltűnő (főleg, ha szöveget is rakunk rá). Az ilyen helyzetekben még finomíthatunk a manga ezen részén, de a 90%-osan sikeres visszarajzolásnál már biztos nem fog feltűnni az olvasónak, hogy itt komoly munka folyt.

„Lépésről lépésre mutatom be nektek hogyan tudtam – bár nem tökéletesen – visszarajzolni és megszerkeszteni ezt a kis képkockát.”

Példa egy roppant nehéz visszarajzolásra

Ismét a Watamote mangánál lyukadtunk ki. A manga 21. fejezetében az egyik legnehezebb visszarajzolással találkoztam. Itt a visszarajolás minden fajtája megtalálható, ami irritáló és nehézséget adhat a munkánknak (visszarajolás olyan helyeken, amik nem tudjuk hogyan

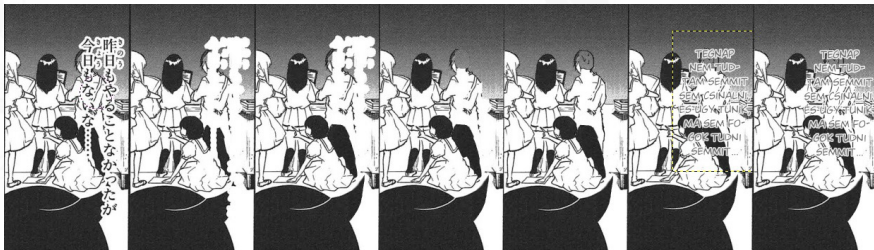
voltak korábban, árnyalatok, sok másolás és kijelölés, beillesztés). Lépésről lépésre mutatom be nektek hogyan tudtam – bár nem tökéletesen – visszarajzolni és megszerkeszteni ezt a kis képkockát.

1. Először kitöröltem a kanjikat úgy, hogy csak a nyomuk látszódjon. Jobb úgy dolgozni, hogy az írásjelek nem zavar­nak be a munkába.

2. Tomoko ahogéja (kiugró hajtincse) is érintett volt a szöveg által, ezért első­sorban ezt rajzoltam vissza, mert ezt volt a legkönnyebb.

3. Harmadjára a fiú lábánál levő fekete foltot – valószínűleg nem túl hitelesen – rajzoltam meg.

4. Ezt követően rengeteg másolás és beillesztéssel pótoltam a tábla és a fiú fején levő mintát.



5. A cikk elején említett mintával (halványszélű körminta az ecsetnél) visszarajzoltam nagyon óvatosan néhány vonalat, ami vélhetőleg hasonlóképpen helyezkedett el a mangában (a fiú ruhája, feje lett visszarajzolva többek között).

6. Ezután beillesztettem a szöveget fehér körvonallal, majd elhelyeztem a végleges helyére.



Ezen lépésekből ti is láthatjátok - amit a cikksorozatam 3. részében olvashattatok - miszerint a nehéz és nagyon nehéz szerkesztésű mangák szerkesztése csak azért tűnik bonyolultnak, mert sok lépésből állnak, és ebből kifolyólag sok módszert kell alkalmaznunk egyszerre.

Az utolsó példa – Fordított sorrend

A Corpse Party mangánál előfordult az az eset, ami egy másik megoldáshoz vezetett a szerkesztésem során: a japán szöveg eltüntetéséhez. Ebben az esetben a magyar szöveg beillesztését előbb érdemes elvégezni, mint a visszarájzolást. Ez azért hasznos, mert ha nagyon tanácsaltanok vagyunk a visszarájzolásnál, akkor mégsem kell azzal nagyon bajlódunk. Beillesztjük a magyar szöveget, eldöntjük, hogy hol lesz a fix pozíciója, majd ami háttérrel a szöveg nem takar ki, csak azt rajzoljuk vissza.



Fontos megjegyezmem, hogy ezt inkább csak végső megoldásként alkalmazzuk, mert sokszor nem tud olyan szép és hatásos eredményt elérni, mint a teljes visszarájzolás. Egy másik Wamoto-s példán látszik is, hogy hiába alkalmaztam ezt a megoldást, minden ezek után se tudtam visszarájzolni, így elég sok „szerkesztői maradvékot” hagytam magam után.

Mit tanultunk?

Ez alatt a négy cikk alatt rengeteg tapasztalatot osztottam meg veletek. Először általánosságban mutattam be a mangaszerkesztést – mint animés jelenléget – majd lépérről lépésre, részletes magyarázatokkal és saját illusztrációkkal gyakoroltuk a szerkesztést.

Az itt leírt tanácsok nem egyedülállóak. Az interneten rengeteg helyen adnak (magyarul is!) fansubberek tanácsokat a kezdő társaiknak, hogy a mangaszerkesztést is minél hamarabb lehessen rutinszerűen végezni. Az elhangzott szabálysze-

rúsegeket én fogalmaztam meg először, így sose hivatkozzatok ezekre beszélgetésekben, csupán próbáltam ezt a fansubos munkát valahogy rendszerezni, mert ilyesmit – tudtommal – még senki nem csinált. Azt szerettem volna, hogy jobban értsétek az összefüggéseket, a problémákat.

Az itt leírt tanácsok figyelembe vételével biztosan elbaldogulsz egy közepes nehézségű manga szerkesztésével. A nehéz szerkesztésűekhez nagyon sok gyakorlás kell, azokat a tippel tanulásával is nehéz megmunkálotok, de a közepes nehézségűekkel már biztosan el tudtok boldogulni. Azért mutattam meg mégis a legnehezebb mangaszerkesztős tippjeimet is, hogyha a közepes szerkesztésű mangánál egy-kettő felbukkanna, akkor legyen egy kiindulási pont a fejetekben, ami a megoldáshoz vezethet.

Végző

Köszönöm, hogy elolvastad ezt a cikketem is! Ez a cikksorozat nagyon hosszú volt és kicsit száraz. Sok munkát fektettem bele (pl.: képek begyűjtése), így remélem, hogy a lelkesedésemet is át tudtam adni általuk, nem csak a több oldalnyi szövegelést. Még ha nem is fogadjátok meg/követitek minden tanácsomat, akkor is egy jó irány lehet ahhoz, hogy te is szuper szerkesztő lehess!





Anime Kommentár

Beszélgessünk az animékről!

Daisetsu videóblogja animékről,
mangákról, fansubokról és és
és.....ami eszébe jut.

Facebook

Youtube

AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

Az AniPalace csapata - Hiko, NP, Dani, Omli és Flash - megmondja a magáét az animékről és a mangákról, meg ami még jön.

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace