Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2023.05. - 73. szám

AniMagazin

VASH THE STAMPEDE



TRIGUN STAMPEDE



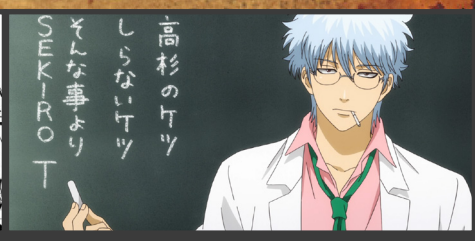
COOL DOJI DANSHI



NYÁRI SZEZON



JIGOKURAKU



GINTÖRI

AniPalace

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

Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon: animagazin.hu

Kiemelt partnerek

Animefordítások
Animegun
Anime Raptors
Animológia
Cosplay.hu
Eastern Hub
Ricz/Ronin Factories
DragonHall TV

További partnerek

AnimeAddicts
Anime Őrültek'3
Anime Sekai Team
AnimeWeb
AoiAnime
Boys Love sorozatok magyar felirattal
Dragon Hall +
Namida Fansub
PAF-Pécs
Uraharashop

Előző szám



Hirdetés

Dragon Hall+TV

A Dragon Hall online TV műsorrendjéért
KATTINTS IDE
A műsorrend oldalán kattintsatok a logóra a TV eléréséhez.

Tian Guan Ci Fu / Heaven Official's Blessing rajongói fordítás
Részletekért kattints ide

Impresszum

Alapító: NewPlayer
Főszerkesztő: Catrin
Tervezőszerkesztő: Hirotaka
Lektor: Risa
Webfejlesztő: pintergreg
Közösségi média: Iskariotes

Szerzők:
Venom, A. Kristóf, tomyx20, Yuuko, supermario4ever, Balu, GentleRain

Cikkek beküldése:
bekuldes@anipalace.hu
Információ, kérdések:
info@anipalace.hu
Weboldal: *animagazin.hu*
Facebook: *fb.com/anipalace*
Twitter: *twitter.com/anipalace*

73.

Sziasztok!

Mindjárt itt a nyár, remélhetőleg sok-sok programmal és pihenéssel. Animés fronton ugyan még javában a tavaszi szezonnal foglalkozunk, de már a következő felhozatalába is betekintést nyerhettek. Így szokásos rovatunknak köszönhetően is agyalhatunk, mit nézzünk majd a nagy melegben. Programok tekintetében külön ajánljuk a közeledő Budapest Comic Cont, amin mi is részt veszünk, addig pedig olvashattok a Tavaszi MondoConos élményeinkről.

Remek hír, hogy bár már egyre kevesebb helyen, de még mindig játsszák a ***Suzumét*** az itthoni mozikban - aki teheti, nézze meg, és támogassa a hazai anime megjelenéseket. Shinkai új filmjéről mi még nem írtunk cikket, de ami késik… Helyette Vash köszönt minket a címlapon: remélem sokan vannak, akik anno nézték a ***Trigunt*** az A+ és Animax műsorán, nekik mindenképp érdekes és nosztalgikus lesz ez az új évad. A remake jól sikerült, bátran nézzetek bele! Azoknak pedig biztosan tud újat mutatni, akik még nem találkoztak ezzel az űrwesternnel.

Ha már hazai anime megjelenések, kanyarodjunk a képregényekre! A Vad Virágok Könyvműhely bejelentette, hogy most nyáron egy új manhwa adaptációba kezdenek, Queensa ***Criminal Interview*** boys' love történetét fogják kiadni ***Bűnös beszélgetések*** címmel. A történet 3 kötetes, így reméljük, végig megjelenik. Bejelentették továbbá a ***Mo Dao Zu Shi*** manhua változatának kiadását is. Ez - mint tudjuk - jóval hosszabb (a webes megjelenése már befejeződött, a nyomtatott kiadása viszont még tart), de a regény népszerűségét tekintve talán ezt a változatot is venni fogják a hazai rajongók.

És ha már hírekről beszélek itt a magazinunk tényleges tartalma helyett: lektorunk, Risa 3 év kemény munkája után befejezte a ***Tian Guan Ci Fu*** rajongói fordítását, ezúton is gratulálunk hozzá, köszönjük neki a színvonalas, hűséges és gyönyörű magyar változatot. Érdekesség, hogy a szerző, Mo Xiang Tong Xiu mostanra fejezte be a regény javítását, amibe több új tartalmat is írt, így idővel újabb kiadáshullám várható Hualianék történetéből.

Feleszmélve, hogy a szerk.levelemet rajongói beszámolóvá avanzsáltam, elnézést érte, lapozzatok gyorsan tovább, lessétek meg a tartalomjegyzéket, kattintsatok a nektek tetsző cikkekre, amikhez előre is jó olvasást kívánok! Aztán ne felejtsétek el ajánlani az összes animés haverotoknak, hogy van ez a magazin. Tessék szorgalmasan letölteni és/vagy kommentelni nekünk a honlapunkon, facebookunkon, estébénken, mert ki vagyunk rá éhezve. Köszönjük! Kedves cikkíróinknak különösen hálásak vagyunk lelkes munkájukért, jó lenne időt találnom ismét közéjük kerülni, és írni a kedvenceimről… Ámen!

- Catrin

ANIME

Trigun Stampede 05
tomyx20

Cool Doji Danshi 11
Balu

Blue Lock 13
supermario4ever

Gintama: The Final 17
Yuuko

Candy Candy 21
GentleRain

Nyári szezon 2023 24
Hirotaka

Szezonos animékről 32
Venom

TOP 10 Time Kirara sorozat 36
Venom

MANGA

Jigokuraku 41
A. Kristóf

Shin Angyo Onshi 44
A. Kristóf

LIVE ACTION

Reset 47
Yuuko

14-sai no Haha 50
GentleRain

RENDEZVÉNYEK

Tavaszi MondoCon 53
Hirotaka

TÁVOL-KELET

Gintöri - Gintama karakterek a valóságban 57
Yuuko

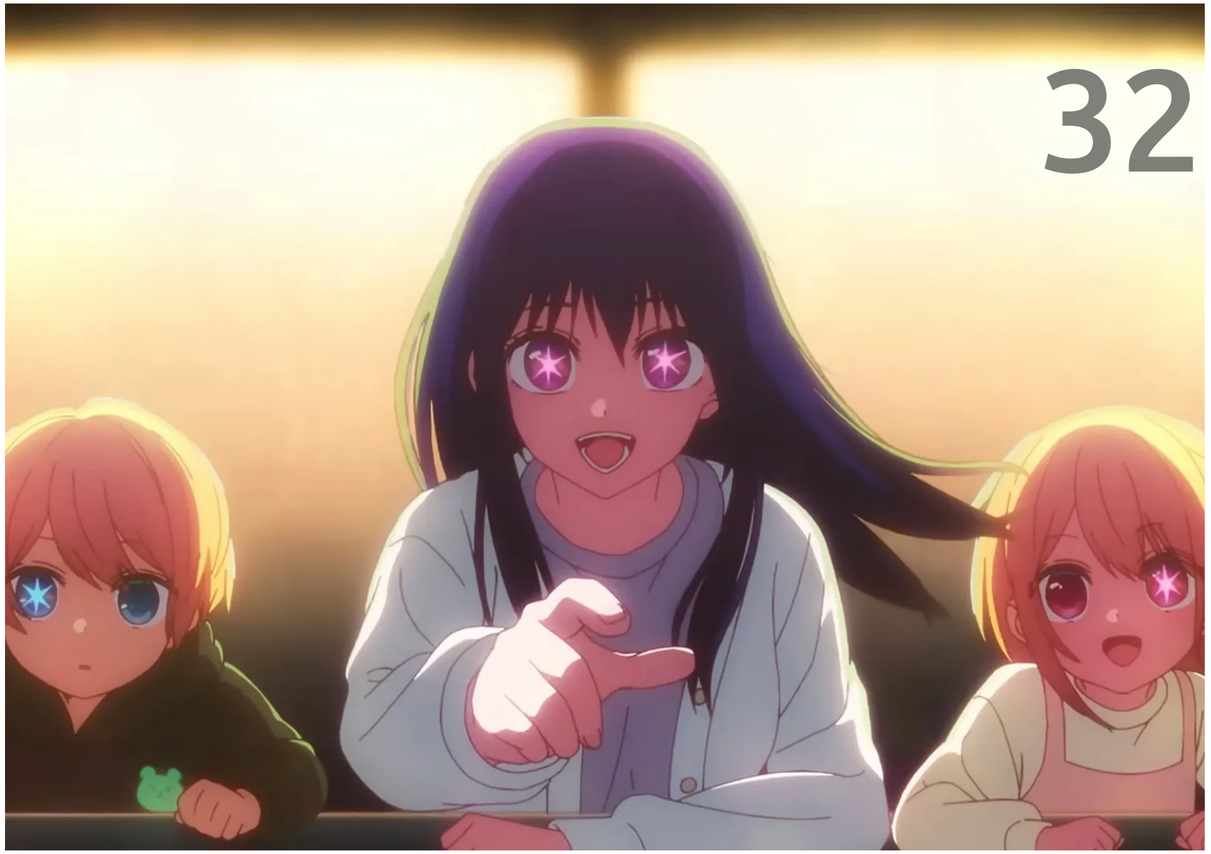
Gondolatok az eltűnő japán népességről 62
A. Kristóf

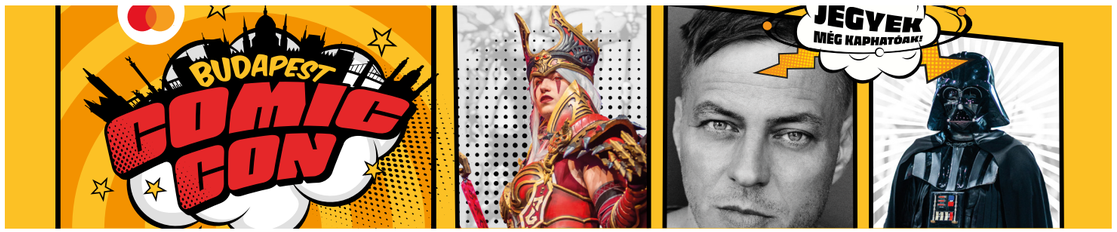
ZENE

Suara 68
supermario4ever

KREATÍV

Neshi interjú 74
cosplay.hu







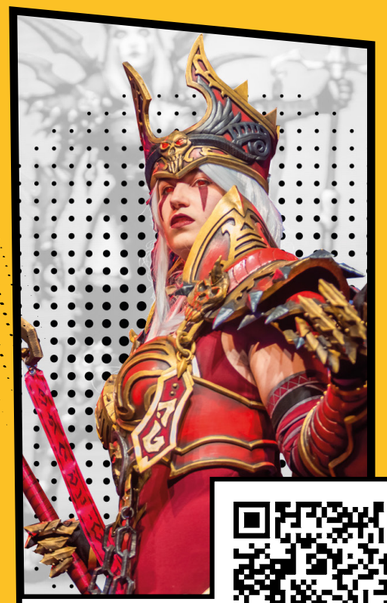


POWERED BY

BUDAPEST COMIC CON

2023. JÚNIUS 10-11.

BOK CSARNOK



Jegyek már 6990 Ft-tól elérhetőek!



JEGYEK MÉG KAPHATÓAK!









KÜLFÖLDI MOZI- ÉS SOROZATSZTÁROK

STAR WARS PROGRAMOK

ISMERT COSPLAYEREK

KÉPREGÉNYALKOTÓK ÉS RAJZOLÓK

www.budapestcomiccon.hu

K&H CINEMA CITY e·on radiocafé 98.0 van barátod. MONSTER ENERGY



anime

TRIGUN STAMPEDE

„Ha isten nem ment meg, akkor majd én!”

Írta: tomyx20

A 12 részes 2023-as Trigun Stampede a 26 részes 1998-as Trigun anime remake-je, mely bebizonyította, hogy hozzáértéssel és alázattal felül lehet múlni az eredetit, persze nem minden téren.

A *Trigun*, legyen szó animéről vagy mangáról, Eszeveszett Vash történetét követi nyomon, aki mellé Meryl Stryfe és Nicholas D. Wolfwood szegődik. Teszi mindezt a beszédes nevű Senkiföldje bolygón, ahova az emberiség azután kényszerült, hogy tönkretették a Földet, és a kolonizáló űrhajók lezuhantak.

Roberto De Niro és Meryl Stryfe, azaz a racionális, realista régi motoros és az emocionális, idealista frissdiplomás bulvárlapnak dolgozó riporterek autója lerobban a sivatagban, miközben a Humanoid tájfunt, a kétlábonjáró katasztrófát keresik. Az, hogy riporterek, csak ürügy lesz arra, hogy kövessék Vash-t, más jelentőséggel nem bír. Főleg azért van rájuk szükség, hogy a nézők rajtuk keresztül ismerjék meg a főszereplőt. A régi animében legalább volt egy romantikus szál Meryl és Vash között, illetve Milly és Wolfwood között. Ezek a remake-ből hiányoznak. Roberto önmagában egy érdekes karakter, de Milly Thompson az eredeti történetben a Wolfwooddal való kapcsolata miatt fontosabbnak számított.

A két újságíró talál egy fegyverest, aki nem szeret harcolni, és az egyik karja elveszett technológiával van pótolva. Szinte azonnal kiderül, hogy ő Eszeveszett Vash, akinek 6 millió dupladolláros vérdíj van a fején. Innentől velük együtt fedezzük fel ezt a disztópikus világot.

Elsősorban nem a felfedezés és az utazgatás jellemzi a sorozatot, mint az eredetit, hanem Knives terve. A sorozat szerkesztési elve más, mint a korábbié. A kilencvenes években általában 26 részben gondolkodtak. Így, ha ehhez nem volt elég alapanyag a mangaváltozatban, azt kitoldották, így például az első részek csak szórakoztató fillerek voltak, míg jelen esetben a szokások változásával összhangban – a 2010-es és 2020-as éveket a 12 részes szezonok jellemzik, amelyek siker esetén további 12 részes szezonokkal folytatódhatnak egy félévvel vagy egy évvel később – már az első rész bemutatja az alapkonfliktust (amit az eredeti változat a sorozat közepéig rejtegetett), és a főellenséget, Vash ikertestvérét, Millions Knivest is.



Knivesnak van terve, és nem csak kínozni akarja Vash-t. Mutatják, ahogyan a háttérben tevékenykedik, a régi változatból ez hiányzott. Követni tudjuk, ahogy végrehajtja tervét, miszerint öntudatra akarja ébreszteni a planteket Vash által, és felszabadítani őket az emberiség szolgálata alól.

A plantek biológiai generátorok, amik mindent előállítanak, amire az emberiségnek szüksége van a túléléshez a sivatagos bolygón (például víz). Ez a függés azonban kölcsönös, hiszen a plantek sem tudnak az emberek nélkül élni, mivel beavatkozás nélkül felélik az erejüket, felrobbannak és meghalnak. Csak tárolókban képesek létezni. Az űrhajózás kora után elveszett technológiává válnak, ami két tényező miatt fontos. Egyrészt az emberiség nem tud már űrhajózni, ezért nem képesek elhagyni a bolygót, másrészt már nem tudnak új planteket létrehozni, ezért a meglevőket kell felélniük, miközben az utolsó plant kimerülése az emberiség végét jelenti majd. Bár eddig nem jutunk el.

Elsősorban nem a felfedezés és az utazgatás jellemzi a sorozatot, mint az eredetit, hanem Knives terve.



A plantek próbálnak élhetővé tenni egy élhetetlen világot. Vash képes kommunikálni velük, és segíteni nekik, mivel ő is egy közülük.

Hiába léteznek jó emberek, az emberiség kollektív szinten mohó, önző és pazarló. Ezt mi is tapasztaljuk. Lehet, hogy csak közvetve, lehet, hogy csak ritkán, de nem tagadhatjuk ezt a tényt. Az emberi természetet bemutatja a sorozat is, amikor az emberek túlerőltetik a planteket, hogy gyorsabban haladjon a városok újjáépítése.

A terjedelem és az animációs technika megváltoztatása már implikálja az eltérések javát.

A grafika fejlődött a 25 évvel ezelőtti változathoz képest, ami el is várható, azonban nem jelenti azt, hogy a háromdimenziós számítógépes animáció szebb lenne. Főleg a karakterdizájnok tűnnek olyannak, mintha még befejezetlenek lennének. Néhány szereplőre a korábbi sorozat vagy a manga alapján rá sem lehet ismerni (pl. Brad). Nem tudom, miért nem lehetett hagyományosabb technikával meganimálni. Főleg, hogy Kétagyarú Livio és Wolfwood múltját az árvaházban hagyományosan rajzolt (nem CGI) némafilmes megoldásokkal mutatja be a sorozat. Ez az Orange stúdió 10. televíziós sorozata, és például a Beastars kevésbé hat művinek/műanyagnak, annak ellenére, hogy évekkel korábban készült. De a ***Trigun: Badlands Rumble*** (*AniMagazin 2.*) film rajzolását is bátran átvehették volna.

A főszereplő és a főellenség frizurájának megváltoztatásának sem látom értelmét, hiszen az animekaraktereknek a legtöbb esetben extravagáns a haja, s itt most divatos és lebutított lett. Azért is fontos tényező ez, mert az eredeti mangában és animében a testvérpár úgy hordja a haját felnőttként is, ahogyan még Rem fésülte és vágta nekik gyerekkorukban. Ez most innen hiányzik, miközben Rem itt van.

Rem Saverem az ikreket felnevelő tiszt, akit Knives megölt a legénységgel együtt, Vash emiatt bűntudatot érez. Sajnos Rem dalát is kihagyták az új változatból, ami bár nem fontos apróság, azonban az eredeti animében a legszebb dal volt. Ezt leszámítva a zenék majdnem olyan hangulatosak, mint régen. Rock helyett ezúttal popzenét kapunk openingnek.

Összességében azt mondhatjuk, hogy értő kezekbe került a remake, mert megtartotta azt, ami az eredetiben jó volt (például az első rész felépítését, ahol Merylen keresztül találkozik a néző először Vash-sal, vagy a kettejük közti szövetséget), illetve a főhős személyiségéhez fontos elemeket kiemelte; az eredetiben csak a közepén derült ki, hogy hogyan került az emberiség ebbe a világba Vash-sal és Knives-szal, itt viszont már az elején.

Sokkal tempósabb, mint az eredeti, és ez nagyon jót tesz neki. Itt nem engedhették meg, hogy részeken keresztül ne haladjon a történet, ami a többi változatban előfordul az első sorozat 26 részes és a manga 118 fejezetes terjedelme miatt.

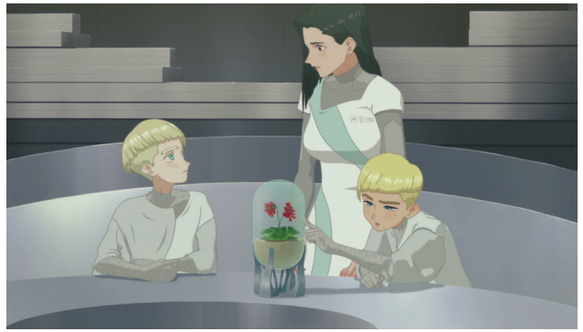
„A grafika fejlődött (...) azonban nem jelenti azt, hogy a háromdimenziós számítógépes animáció szebb lenne.”











Az eredeti sorozat és manga eleinte az átlagember külső szemszögéből mutatta a történetet, a remake már inkább olyanéból, aki már ismeri nagyjából a szereplőket, hiszen a nézők már találkozhattak velük korábban.

A tűzharcokon és a történeten fejlesztettek (lásd például a pisztolypárbajt a naplementében), ennek viszont a humoros üresjáratok és a mellékszálak látták kárát.

Hiányoznak az érdekes epizódszereplők (például Briliáns Dinamit Neon), ez a széria sokkal inkább a főszereplőkre koncentrál, Vash-ra, Wolfwoodra, Merylre és Robertóra, a másik oldalon Knivesra, Legatóra, a doktorra és Zazie-ra.

Vash és Knives függetlenek, azaz a hidak az emberek és a plantek között. Ők a két véglet: Vash minden embert meg akar menteni, Knives minden embert meg akar ölni.

- Vashnak minden élet számít, még az ellenfeleit – akik rendre gyilkosok – is meg akarja menteni, ez viszont nem mindig sikerül neki.

- Knives az ellentétje. Az eredeti animében sokkal sorsszerűbb volt a találkozásuk, mint itt. A képessége kötődik a nevéhez, milliónyi kést irányít telekinetikusan.

Nicholas D. Wolfwood, a megtorló, temetkezési vállalkozó, aki a Reményföldje árvaházban nőtt fel. Emberméretű kereszttel jár, ami egyben gépfegyver is. Ellentétes az életfilozófiája, mint Vashnak, szerinte ölni kell az életben maradásért. Legato Bluesummers szerepe némileg eltér az eredeti animétől és a mangától, illetve kevésbé félelmetes úgy külsőleg, mint belsőleg. Nem olyan kiszámíthatatlan és erőszakos, mint az eredeti animében, illetve a ruhája és az arca is „kisfiúsabb” lett. Úgy néz ki, mint Az ötödik elem című filmből Jean-Baptiste Emanuel Zorg. Az eredeti Legato félelmetesebben ült a parkban, mint ahogyan ez harcol. Illetve kapott egy Rakéta Csapat fílinget is azáltal, hogy Vash többször is meghiúsítja a tervét, a régi változata körül hullottak az emberek.



Az eredeti anime és manga középpontjában Vash állt, a remake-nél a történet. Ezért is más a hangulata. Vash karaktere humoros, de a történet – hogy egy fiú próbálja megállítani a tömeggyilkos testvérét, miközben a világ súlya és bűntudat nyomja a vállát – komor. Az eredeti alapanyag Vash emberi oldalára fókuszált, a remake a plant oldalára, ezért másabb a karakter a két változatban, de egy remake-nek pont az a dolga, hogy újítson.

Nehéz kettős feladatuk van a remake-eknek, újat adni azok számára, akik látták és/vagy olvasták az eredetit, miközben azoknak is érthetőnek kell maradni, akik még életükben nem hallottak róla, csak véletlenül vagy a trailer miatt kapcsoltak oda. A sikerhez mindkettő közönségre szüksége van.

A ***Trigun Stampede*** azon ritka esetek közé tartozik, amikor a remake jobb az eredetinél, még ha csak hajszálnyival is. A történetet sűrítette, és ezért komorabb lett, a felesleges humoros részeket kihagyta. Hiányzik belőle az a képi humor, amivel az eredeti sorozatban lecsillapították a komoly jeleneteket. Ez a kevesebb, mint felére csökkentett játékidő miatt muszáj volt, de jó döntést hoztak. Habár az új köntös nem áll olyan jól neki, mint amit a kilencvenes években hordott, a manga és az eredeti anime ismerőinek is ajánlott.

„A Trigun Stampede azon ritka esetek közé tartozik, amikor a remake jobb az eredetinél, még ha csak hajszálnyival is.”





Hálás vagyok, hogy hétről hétre várhattam az újabb *Trigun* részeket a 2020-as években, mert nemcsak méltó módon adta vissza a gyerekkorom egy részét, de még ezen túl is egy többször nézős alkotás lett. Visszahozza a kétezres évek eleji hangulatot, amikor az Animaxon néztük a *Trigun*t.

Megjegyzés: ez lett volna a Netflixre készült élőszereplős *Cowboy Bebop* (szintén kilencvenes évekbeli űrwestern) remake célja is, ám az kudarcot vallott minden téren.

Lehetett volna másként is: Nagy kedvencem a Trigun anime, illetve olvastam a mangát is (a Maximumot is, angolul), ezért kiszámoltam, hogy kb. 38 részben fel lehetett volna dolgozni a manga kimaradt fejezeteit. Ehelyett kaptuk ezt a remake-et.

„Visszahozza a kétezres évek eleji hangulatot, amikor az Animaxon néztük a Trigunt.”





Fangirl szemmel

Trigun rajongóként meglepett, hogy ismét előszedték ezt a sztorit, az meg pláne, hogy most sem egy mangahű változatot kaptunk. Ez a döntés persze - ahogy tomyx20 is kiemelte - jól áll az új sorozatnak, de a CGI akció is kellően élvezetes és látványos lett. Így mondhatom, hogy amennyire eleinte tartottam ettől az új Triguntól, végül annyira tetszett, sőt valóban szórakoztat annyira, mint elődje, csak más szegmenseivel. Az új dizájnt is sikerült hamar megszoknom, mondjuk tény, hogy inkább a fangirlöknek kedvez ez az újítás, pláne ha Vash divatos kinézetére gondolunk.

Ami nekem nagyon tetszett néhány epicmenő akciójelenet mellett, az a hatásosabb, komolyabb hangvétel, főként Knives jeleneteit illetően.

Érdekesnek találom, ahogy a már ismert sztorit kezelte/rövid(ebb)re zárta a remake, azonban - és ez már spoiler - mókás volt az utolsó részben az a pár előrevetítés a folytatást illetően, akár az eddig félretett Milly, akár az Eriks szál vonatkozásában. Tetszik ez a döntés is, kíváncsian várom, mik köszönnek majd még vissza a folytatásban, de az biztos, hogy az eddigi plot-variálás a régi nézők számára is kellően érdekes és szórakoztató volt. Egyedül a mellék-/epizódszereplők látták kárát a dolognak, pl. Legato, akiről nehéz elhinni, hogy a folytatásban brillírozni fog. De majd meglátjuk.

- Catrin



Cím: Trigun Stampede
Hossz: 12 rész
Év: 2023
Műfaj: űrwestern
Értékelés: MAL: 7,84

HÁTTÉRKÉP: TRIGUN STAMPEDE



Letöltéshez kattints a képre!

ANIMAGAZIN

anime

COOL DOJI DANSHI

Írta: Balu



Már amikor az őszi szezont nézegettem, rögtön felkeltette az érdeklődésem. A rajzolása egyedinek, a srácok meg imádnivalónak tűntek. Kell ennél több? Ám amikor megnéztem az első részt, hatalmas csalódás volt, hogy mindössze 12 perces, amiből még lejön az opening és az ending is. Többet vártam, mert az valahogy elkerülte a figyelmemet, hogy egy shortról van szó. De aztán egyre csak néztem az új részeket, és arra jutottam, hogy még így is a szezon egyik legjobbja volt. (És ennek nem az a fő oka, hogy egy egyébként gyenge szezonról van szó.)

Koncepció

Az anime alapvető felvetése az, hogy vannak olyan srácok, akik jól néznek ki, mindenki menőnek tartja őket, mégis sokat bénáznak hétköznapi apróságokkal. Legyen az annyi, hogy valaki arra riad fel, hogy elkésik a munkából, kapkodva összekészül, aztán rájön, hogy vasárnap van. Vagy valaki áll a zebra előtt a lámpánál arra várva, hogy zöldre váltson, aztán kiderül, hogy meg kell nyomni hozzá a gombot. Vagy csak annyi, hogy fordítva veszi fel a pólóját. Vagy felhívja egy ismerősét, hogy elhagyta a telefonját. Esetleg esernyő helyett cipőkanállal indul el otthonról.

Egy szó, mint száz, nagyon sok cuki és vicces szituáció sül ki ezekből. Idővel pedig a főszereplők összebarátkoznak, és az évad végére már együtt mennek nyaralni, hiába van szó eléggé eltérő korosztályokról.

Szereplők

Hayate egy húszas éveiben járó egyetemista, közgazdaságtant hallgat. Visszahúzódó személyiség, általában halk és csendes. Amikor valamit elront, akkor különösen szégyenlős tud lenni. Az ő része után váltunk Shun-kunra, aki még csak 17 éves és gimis. Sportos, mindig nagyon kompetitív. A bénázásait megpróbálja szándékosnak beállítani (általában sikertelenül). Mima-san épp egy tízessel több, ő az egyetlen dolgozó felnőtt. A munkatársai mindig jót szórakoznak rajta, míg ő teljes közönnyel fordul az apró bakik felé. A sort pedig





Souma zárja, a kreatív srác, aki szintén egyetemen tanul, pedig fiatalabbnak tűnik. Az ő szokása, hogy kuncogva nevet a saját hibáin.

Eleinte egyéni részekkel indít a sorozat, aztán ahogy megismerik egymást a fiúk, lesznek páros részeik, majd végül már mind a négyen szerepelnek az epizódokban. Az évad második felére érkezik egy ötödik tag a baráti körbe, Mima-san gyerekkori barátja és egyben Hayate kedvenc írója, Igarashi-sensei.

Nagyon kreatívak voltak az átkötések az elején, az epizód végén mindig valahogy feltűnt a háttérben a következő rész főszereplője. Azt is szerettem, hogy minden összefügg mindennel, az anime tökéletes példája a kicsi a világ szólásnak. Souma Shun nővérének a kávézójában dolgozik, Mima-san Souma bátyjának a munkatársa, Hayate Shun korrepetálója lesz, illetve az utolsó részek egyikében derül ki, hogy Hayate és Igarashi egy épületben laknak.



Személyes élmény

Ahogy már említettem, nekem a szezon kedvence címért is könnyedén indulhatott volna mindkét szezonban az anime, amíg futott. Mindegyik rész tömény cukiság, az összes szereplőt megszerettem. Nincs nagy dráma, nincs ellenség, egy egyszerű slice of life-ról van szó, ami nem akarja megváltani a világot. Mégis nagyon élveztem végig, még a zenéket is megszerettem, pedig az endingeket maguk a seiyuuk éneklik. Hamarosan érkezik egy live action is, valószínűleg azt is nézni fogom, illetve a mangát is erősen fontolgatom.



Angol cím: Play It Cool, Guys
Hossz: 24 × 12 perc
Premier: 2022 ősz
Értékelés: MAL 7,89; AL 78%



anime

BLUE LOCK

Írta: supermario4ever

Több focirajongó is felkapta a fejét a japán csapat 2022-es labdarúgó világbajnokságon nyújtott teljesítménye láttán. Két nagyágyúnak számító csapatot, a németeket és a spanyolokat is legyőzve csoportelsőként jutottak tovább a nyolcaddöntőbe. Ahol a diadalmenet ugyan véget ért, de kétségtelenül adott némi hírnevet a legújabb focis sportanimének, a Blue Locknak. Nézzük is meg, hogy érdemes-e a hírnévre.

Isagi Yoichi egyike azon háromszáz kiválasztott focistának, akik részt vehetnek a ***Blue Lock*** nevű projektben. Álma, hogy nagy focista legyen, tagja a japán válogatottnak, mellyel kijuthatnak a világbajnokságra. De hogy pontosan mire vállalkozott, arról kétszázkilencvenkilenc társával együtt sejtése sem volt. Egy társadalomtól szinte teljesen elzárt, már-már börtöni körülmények között kell háromszáz középiskolás srácnak helyt állnia. A győztes elnyeri a jogot ahhoz, hogy a nemzeti labdarúgó válogatott csatára lehessen. A szabályok nemcsak szigorúak, de a vesztes kirostálódik, és elveszíti az esélyt arra, hogy válogatott tagja legyen.

Háttértörténet

A Blue Lock rendszere tehát meglehetősen szigorú, sokan hasonlítják a dél-koreai sorozathoz, a ***Squid Game***-hez (*AniMagazin 64.*). De mire föl ez a spártai rendszer? Az edző, Ego Jinpachi magyarázza el a fiúknak, hogy mennek itt a dolgok és miért. Történt ugyanis, hogy a japán csapat csúfos vereséget szenvedett a 2018-as labdarúgó világbajnokságon, és a Japán Labdarúgó Egyesület ezzel a projekttel akarja a „lúzer japán foci” imázst lerombolni, és akár egészen a világbajnoki címig is eljuttatni a csapatot.

A fiúk természetesen teljes megdöbbenéssel fogadják, hogy mi is vár rájuk. Innen még vissza lehet fordulni, aki úgy érzi, hogy ez neki túl sok. És bizony egy részük hátraarcot vesz, és kivonul az épületből. Aki feladja, az szintén egy életre megvonja magától a lehetőséget, hogy profi focista legyen, ugyanis ez a projekt csak egyszeri: a 2022-es világbajnokságra vonatkozik. Az is megfosztatik a lehetőségtől, hogy a válogatott tagja legyen, aki veszít a meccseken. Kizárólag a végső győztes lehet a válogatott tagja.



És mivel ambiciózus fiúk harcolnak azért, hogy a legjobbak legyenek, ezért a győzelemhez nemcsak az kell, hogy a legjobb csatár legyen, hanem meglegyen benne az az egoizmus, hogy akár a legközelebbi barátain is átgázolva ő legyen az, aki a válogatottba kerül. Így ez a projekt nemcsak fizikai, de mentális próba is egyben.

Kiválasztási rendszer

A rendszer, mely alapján kiválasztják a legjobb játékost, több fázisból áll. Mindenekelőtt egy „dormitory test”-en kell a résztvevőknek átmenni. Lényege, hogy a fiúk huszonöt csapatra vannak osztva, és egy-egy teremben kell játszaniuk. Az utolsó személy pedig, aki 136 másodperc elteltével a labdát birtokolja, kizárásra kerül. Azért „dormitory test” a játék neve, mert az alapján vannak a fiúk egy csapatba sorolva, ahogy majd egy szobában aludni fognak. Egy éjszakát sem töltenek együtt, és máris kirostálnak maguk közül egyet. Innen tényleg csak a legutolsó esik ki. Aki már itt veszít, annak tényleg így jobb, hiszen ezek még csak a kezdetek voltak. A kiválasztás következő lépéseként már élesben fognak játszani. A huszonöt csapat öt focicsapatba kerül, nevük pedig az angol ábécé utolsó öt betűje. Értelemszerűen a Team Z a leggyengébb csapat, a Team V játéka pedig a leginkább támadó jellegű.





Az öt csapat egy-egy meccset játszik egymás ellen, és a két legtöbb pontot összegyűjtött csapat játékosai mennek tovább. A három vesztes csapat közül viszont a legjobb csatár megy tovább a két győztes csapattal, a többiek hazamennek.

A megmaradt százhuszonöt játékosnak (ez a hivatalos szám, de valójában sehogy nem jön ki a matek…) további egyénileg és csapatban teljesítendő feladatokon kell bizonyítania a rátermettségét. Felmerülhet a kérdés, hogy ha ennyire történetőnek kell lenni a játékosnak, hogy fog majd csapatban bizonyítani? Mivel vannak játékok, melyeket csapatban kell teljesíteni, ezért elkerülhetetlen az összhang, hogy együtt tudjon dolgozni a többiekkel. A rendszer úgy van kialakítva, hogy egyszerre kell történetőnek lennie a játékosnak, valamint készek lennie a csapatmunkára, és összedolgoznia a többiekkel a győzelem érdekében.

Megvalósítás

A kivitelezés mindig izgalmas téma, főleg ilyen egyedi ötlet esetében. A komplex játékrendszer jó dolog, más kérdés ennek megvalósítása. Ebből a szempontból lehet érzékelni, hogy a Blue Lock erősen kompromisszumos lett. Nem szabad ugyanis elfelejteni, hogy a célközönség, ahogy az animék többségében, a tinédzser korosztály. Így nem lehet annyira kegyetlen, mint a Squid Game, de emiatt talán túlzottan lightos lett az anime. Nem érződik a fiúk közti interakcióban és a meccseken, hogy egyébként egy nagyon kemény kiképzésben vesznek részt, ahol háromszáz jelentkezőből csakis és kizárólag egyetlen győztes lehet. Kicsit sarkítva ezt az animét csak ez a projekt különbözteti meg a többi sportanimétől, de ez csak a kerete a képnek. Máskülönben ugyanúgy jelen vannak a sportanimékre jellemző klisék, mint az utolsó pillanatban lőtt döntő jelentőségű gól, hosszas belső monológ, a szépfiúk, és így tovább.

Az viszont rendkívül érdekes, hogy ahogy egy játékos gondolkodik az adott szituáción, és bizonytalankodik, akkor puzzle darabkák válnak le az arcáról és a testéről. Ám ahogy összeáll benne a kép, úgy térnek vissza rá a kirakós darabok. Egyáltalán nem hat se ijesztőnek, se morbidnak ez az ábrázolás. Mint ahogy az is kifejező, hogy a manga egyes köteteinek borítóin a játékosok láncra vannak verve. Bár az anime „játékosra” veszi a figurát, ki lehet jelenteni, hogy a fiúk tényleg a játék és a sport rabjai. Az értelmezésben pedig messzebb is lehet menni, hiszen egyre több cikket lehet arról olvasni, hogy mik vannak az olimpiákon megnyert aranyérmek és világbajnoki trófeák mögött. Napi szinten több órás gyakorlás, szó szerint megrabolt gyerekkor. És aki nem elég elkötelezett, az nagyon könnyen kiég. Úgyhogy a Blue Lock rendszere ebből a szempontból nagyon is legitim, aki tényleg az ország legjobbja akar lenni, annak nem csupán lelkesnek, de elkötelezettnek, történetőnek kell lennie. Sarkítva: el kell adnia magát a sportágnak.

Ami a grafikát illeti, igyekeztek durvább vonásokkal érzékeltetni, hogy a résztvevők egy kemény kiképzés részesei. Egyébként nemcsak a címben szerepel a kék szín, az animében is ez a szín dominál. Ugyanakkor a meccsen kívüli jelenetek tele vannak fanservice-szel. A közös fürdőzés természetesen nem megy egy határon túl, de hát a ***Naruto*** óta tudjuk, hogy igény van azokra a jelenetekre, melyeket BL-vonalon tovább lehet gondolni.

„Nem érződik a fiúk közti interakcióban és a meccseken, hogy egyébként egy nagyon kemény kiképzésben vesznek részt…”





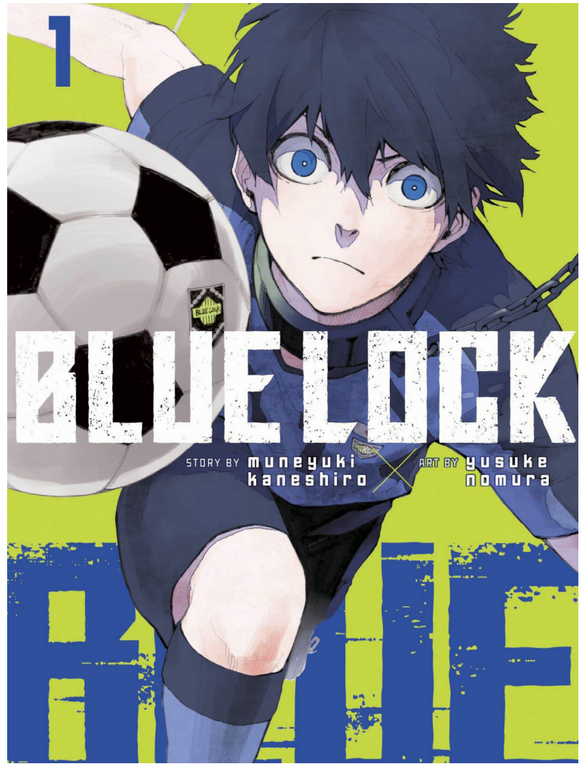






Kapcsolat a valósággal

Felmerülhet a kérdés, hogy japán foci esetében megalapozott-e ez a szigor? Nyilvánvaló, hogy nem említhetjük a japán csapatot egy lapon a brazilokkal, franciákkal, argentinokkal, de az ok, ami miatt bevezették ezt a rendszert, túlzásnak tekinthető. És mivel a valóságban is létezik a „Japanese Football Association”, melyre a mangaka hivatkozik, érdemes összehasonlítani a háttértörténetet a valósággal. A helyzet ugyanis az, hogy túlzás ez a „csúfos vereség”, ugyanis a japán csapat a nyolcaddöntőig menetelt a 2018-as foci VB-n, és soha ennél jobb eredményük nem volt. Az a bizonyos tizenötödik hely a harminckettőből sem mutat annyira rosszul.



Ugyanakkor maga a projekt megalapozott, ha tényleg a világbajnoki trófea a végső célja a Japán Labdarúgó Szövetségnek. Hiszen a legjobb országok játékosainak tényleg semmi más nem létezik az életükben, csak a labdarúgás, és annak rendelik alá szinte az egész életüket. És a való életben is történik egyfajta kirostálás, hiszen ha egy országban álmodik mondjuk ezer srác arról, hogy a válogatott tagja lesz, közülük kell azt a kb. húsz játékost kiválasztani, aki ténylegesen az országot fogja képviselni a világbajnokságon. Ehhez viszont tényleg az kell, hogy valaki elkötelezze magát a sportág mellett, és nagy áldozatokat hozva napi szinten hosszú órákat eddzen. És ekkor sem biztos, hogy megvalósul a gyerek álma. Ezért is kell az a fajta egoizmus, amiről a Blue Lockban is beszélnek, mert a világbajnokságon nemcsak a válogatottban kell a legjobbnak lennie, hanem ténylegesen át kell gázolnia a legjobbakon (természetesen a sportszerűség keretein belül), ha a kezében akarja fogni a világbajnoki trófeát.

Összegzés

Az ötlet lehetőséget biztosított volna ahhoz, hogy egy teljesen egyedi sportanimét lássunk, de ha valaki sikerre akarja vinni a mangáját, annak tartania kell magát bizonyos íratlan szabályokhoz. A Blue Lockkal viszont pont az a baj, hogy a szigorú rendszer és az animék célközönsége annyira ütik egymást, hogy vagy a siker oltárán kellett volna feláldozni az animét, vagy a projekt hitelességén. Szemmel láthatóan az utóbbi mellett döntöttek. Bár ezt teljesen egyértelműen nem lehet eldönteni, mert azt nem lehet elvitatni, hogy az anime jól érzékelteti: aki az élsportban keresi a számítását, annak sok áldozatot kell hoznia – ugyanakkor viszont teljesen nyilvánvaló, hogy az animék fő célközönségének szánták ezt az alkotást. Ebből a szempontból az anime elérte a célját, hiszen népszerű lett. És azt kell mondjam, hogy meg is érdemelte, mivel minden hibája ellenére nézeti magát. A meccsek attól még jók, a szereplők közül könnyen választhatunk kedvencet. De valójában a Blue Lock projekt csak egy keret. A keretben pedig ugyanazt a sportanimét látjuk, mint bármelyik másikat. Kár érte, komoly potenciál volt az ötletben.





Hossz: 24 epizód
Premier: 2022 ősz
Studió: 8bit
Forrás: manga
Műfaj: sport

supermario4ever blogja



anime

GINTAMA: THE FINAL

Írta: Yuuko

Véget ért a Gintama???

Anno, amikor remegő kézzel elindítottam a ***Shirogane no Tamashii-hen*** 2 befejező részét, felkészültem arra, hogy szétbőgjem a fejemet, és hogy lezárjak egy korszakot. Erre a rész végén nem a sírástól, hanem a röhögéstől és részben a dühtől is fuldokoltam, mivel pofátlanul félbeszakították a történetet. Így amikor megláttam, hogy érkezik a lezáró film, nem igazán tudtam elhinni, hogy most már tényleg vége lesz. Olvastam, hogy utolsó film, hogy befejeződött a manga (erős voltam, és semmit sem spoilereztem le magamnak), hogy vége, the end, finito… de valamiért mégsem tudtam teljesen felfogni, hogy ezúttal tényleg nem lesz tovább. És egészen a legvégéig reménykedtem, hogy megint csak a mangaka szórakozik velünk.

Ha esetleg még nem ismeritek a sorozatot, akkor ajánlom figyelmetekbe pintergreg remek cikkét róla (*AniMagazin 30.*). Illetve ha eddig még nem mertetek belekezdeni, lehet, hogy éppen itt az ideje! Ez a cikk tehát leginkább a rajongóknak szól, akik vagy a kezdetektől, vagy a történet bizonyos pontján bekapcsolódva, de hűségesen végigkövették a ***Gintama*** történetét. Vagyis helyesebb talán úgy fogalmaznom, hogy közösen átélték a karakterekkel.



Egy kis személyes kitekintő

Szerintem nincsen köztes út: valaki vagy az első pár epizód után feladja, mert úgy érzi, hogy unalmas, és nem történik benne semmi; vagy pedig hagyja, hogy beszippantsa ez a világ, és millió érzelmet váltsanak ki belőle a részek. Talán nem meglepő, de én is a második csoportba tartozom. Anno éppen a ***Porori-hen*** elstartolása előtt értem be a sorozatot. Magát a Gintamát teljesen random kezdtem el nézni, és nem is sejtettem, mekkora kedvenc lesz. Csak egy szamurájos sorozathoz volt kedvem, és ezt sokan ajánlották. De már az első két (amúgy filler) rész véglegesen beszippantott, és ez minden epizód után csak tovább fokozódott. Voltak benne részek, amik alatt alig kaptam levegőt a röhögéstől – egyszerűen nem tudtam abbahagyni a nézésüket, így éjjel próbáltam csendben megfulladni, nehogy felébresszek valakit. De voltak benne olyanok is, amiket az izgalomtól remegve vagy éppen fangörcsben fetrengve néztem. És volt, ahol szintén alig kaptam levegőt, csak éppen nem a nevetéstől, hanem a sírástól. Mondjuk ekkor is közbejöttek olyan elborult jelenetek, ahol már sírva röhögtem rajta. Ez a film is ilyen volt.



Gintama: The Semi-Final

A film megnézése előtt játszódik ez a két részes OVA, ami ott folytatódik, ahol a ***Tamashii-hen 2*** befejeződött: Shinpachi még mindig ott álldogál a hídon, ahol Gintoki hosszú idő után először látta őt újra. Shinpachi azonban még nem vette észre főszereplőnket, aki szeretné, ha ez így is maradna. Azonban harc tör ki a Yorozuya és a Naraku között, így Gintoki kénytelen beavatkozni. A cél tehát megmenteni a barátait úgy, hogy ne derüljön ki a kiléte, bármit is kelljen bevetnie ahhoz, hogy ezt elkerülje. Akár egy ágyékkötőt is… Eközben Kondou-san ismét házasodni készül: megint diplomáciai megfontolásból, és megint egy gorillával. Szóval minden a szokásos, aggodalomra semmi ok, vagy mégis?

Érdemes megnézni a film előtt, hogy az ember felfrissítse egy kicsit az emlékeit. Hozza a hamisíthatatlan Gintamára jellemző hangulatot, és a röhögőgörcs is garantált. Illetve nem árt, hogy egy kicsit újra hozzáedződhessen az ember a Gintama-hangulathoz, ugyanis a film aztán nem kíméli a nézőket. Szóval következzen is a…





Gintama: The Final

…ahol már az elején bedobnak minket a mélyvízbe, de szerencsére kapunk egy-két ezüst gömböt, hogy azért ne merüljünk el. A Z generáció rögtönzött flashbackjét tekinthetjük meg Son Goku, Vegeta és Yamcha főszereplésében, megspékelve egy kis ***Astro Boy*** előtti tisztelgéssel. Bár ez a flashback elég random, és össze tudja zavarni az egyszeri nézőt, aki már csak homályosan emlékszik az előző évad történéseire (bár nyilván ilyenből csak kevés van), de szereplőink már az elején sem hazudtolják meg magukat, hiszen ők maguk is felróják a bevezetőnek a nehezen érthetőségét. De aztán lassan eljutunk a valódi kezdésig is, amikor végre beindul a történet, ami igazából három ívre bontható.

Felhívnám a figyelmet, hogy itt most spoilerek következnek a ***Shirogane no Tamashii-hen***re, úgyhogy csak óvatosan. A nagy harcnak vége, mindenki éli tovább az életét, kedvenc bandánk már két éve feloszlott, Gintoki pedig a vidéket járja mini-Shouyóval együtt. Egészen addig, amíg az előző évadokban már elvileg legyőzött halhatatlanságra áhítozó szervezet, vagyis mindenki legutáltabb amantói, a Tendoshu, visszatérnek, és elrabolják Shouyót, hogy újra felélesszék Utsurót. Nagyon is egyszerű és átlátható a dolog, nem igaz? Így nincs mit tenni, a Shoka Sonjuku egykori tanítványai még egyszer összeállnak, hogy megmentsék szeretett tanárukat – ezúttal véglegesen. Maga a film, vagyis inkább az első kétharmada leginkább Gintoki és Takasugi körül forog, hiszen nekik kettejüknek még bőven vannak lezáratlan ügyeik egymással. A harcok közben (amiből azért Katsura is kiveszi a részét) olykor visszaemlékezünk a régi szép időkre is. Ez a film aztán tudja, hogyan kell érzelmileg kikészíteni a nézőit, de ezt már megszokhattuk a Gintamától. Ugyanakkor a többiek is újra feltűnnek a színen, tényleg szinte minden eddig megismert – és életben lévő – karakter kiveszi a részét a világ újbóli megmentéséből. Vagy ha ekkor még nem tűnnek fel, akkor a film utolsó harmadában biztosan, ami mindenfajta konkretizálás nélkül éppen olyan őrült befejezés volt, mint amit ettől a történettől várhattunk.

Megvalósítás

Az itteni rajzolás kicsit másabb, mint az eddigiek, de tagadhatatlan, hogy jól áll a mozi a Gintamának. A külföldi nézőknek ez azért kevésbé volt jó, mert várnunk kellett még vagy egy évet a megnézésére, de megérte. Az elején a ***Dragon Ball***-os rajzolással majdnem levittek az életről, főleg a szereplők kinézete miatt, de azért tudtam értékelni a poént. Kezdetben nagyon zavart, hogy Gin-san más mintájú ruciban flangált, de szerencsére drasztikus körülmények között gyorsan egyesült megszokott viseletével.

A zenék is jók voltak, bár ez nem meglepő. Rengeteg kedvenc bandát és számot köszönhetek ennek a sorozatnak (SPYAIR, Burnout Syndromes, CHICO with HoneyWorks, DOES), több közülük a csengőhangom is volt sokáig. Most is a sorozat talán két legikonikusabb bandájának a számait hallhatjuk felcsendülni, ami már csak azért is nagy szó, mert a DOES 2016 óta hiátuson volt. A SPYAIR pedig a főcímdalt (Wadachi) is szolgáltatja, amit kifejezetten a Gintamához írtak.

A drámai részek után és közben továbbra is hozza a film a Gintamára jellemző elborult humort. Először sírva röhögtem a nézése közben, aztán pedig már röhögve sírtam. Bármikor újra tudnám nézni, és szerintem fogom is. Még mindig nem tudom elhinni, hogy ezzel vége van a történetnek.





Rengeteg karakter nőtt benne a szívemhez, igazából könnyebb lenne felsorolni, hogy ki nem – talán sosem tudtam egy animénél ennyi karakterhez nevet és történetet is társítani. És bár méltó lezárása volt a történetnek, mégis fáj elengedni ezt a franchise-t.

Miközben írtam ezt a cikket, rengeteg minden jutott eszembe: konkrét epizódok, jelenetek, mondatok, hangsúlyok (rengeteg seiyuu lett a kedvencem utána) és dalszövegek… A Gintama tényleg egy korszakot jelentett számomra, és hiába láttam már azóta több száz animét, még mindig bőven benne van a kedvenceim között.

Kinek ajánlanám?

Magát a filmet mindenképp csak azoknak, akik végignézték a sorozat összes évadát. Magát a franchise-t viszont legszívesebben mindenkinek ajánlanám. Igaz, ahhoz, hogy értékelni tudjuk az utalásokat benne, szükségeltetik előtte pár anime megnézése és a klasszikusok legalább ismerete, így első animének nem igazán tudnám ajánlani. Aki viszont már rendelkezik a megfelelő előismeretekkel, annak felejthetetlen élményben lehet része. És még ha minden utalást lehetetlen is megértenie az embernek, a sorozat alapból elborult humora mindenfajta előismeret nélkül is garantáltan szórakoztató.

Sokat gondolkodtam, hogyan is tudnám lezárni nemcsak ezt a cikket, hanem ezt az egész „korszakot”, de végül a Gintama szokásához híven újra képes volt meglepni. Két évvel a zárófilm kiadása után (elég sokat vártam ennek a cikknek a megírásával) bejelentettek ugyanis egy új anime adaptációt, ami a ***3-nen Z-gumi Ginpachi-sensei*** spin-off novelen fog alapulni. Részemről már alig várom! [És ha már Ginpachi-senseiről van szó, a Távol-Kelet kategóriában találtok egy cikket a főbb karaktereket ihlető híres japán személyek életéről.] (*57. oldal*)





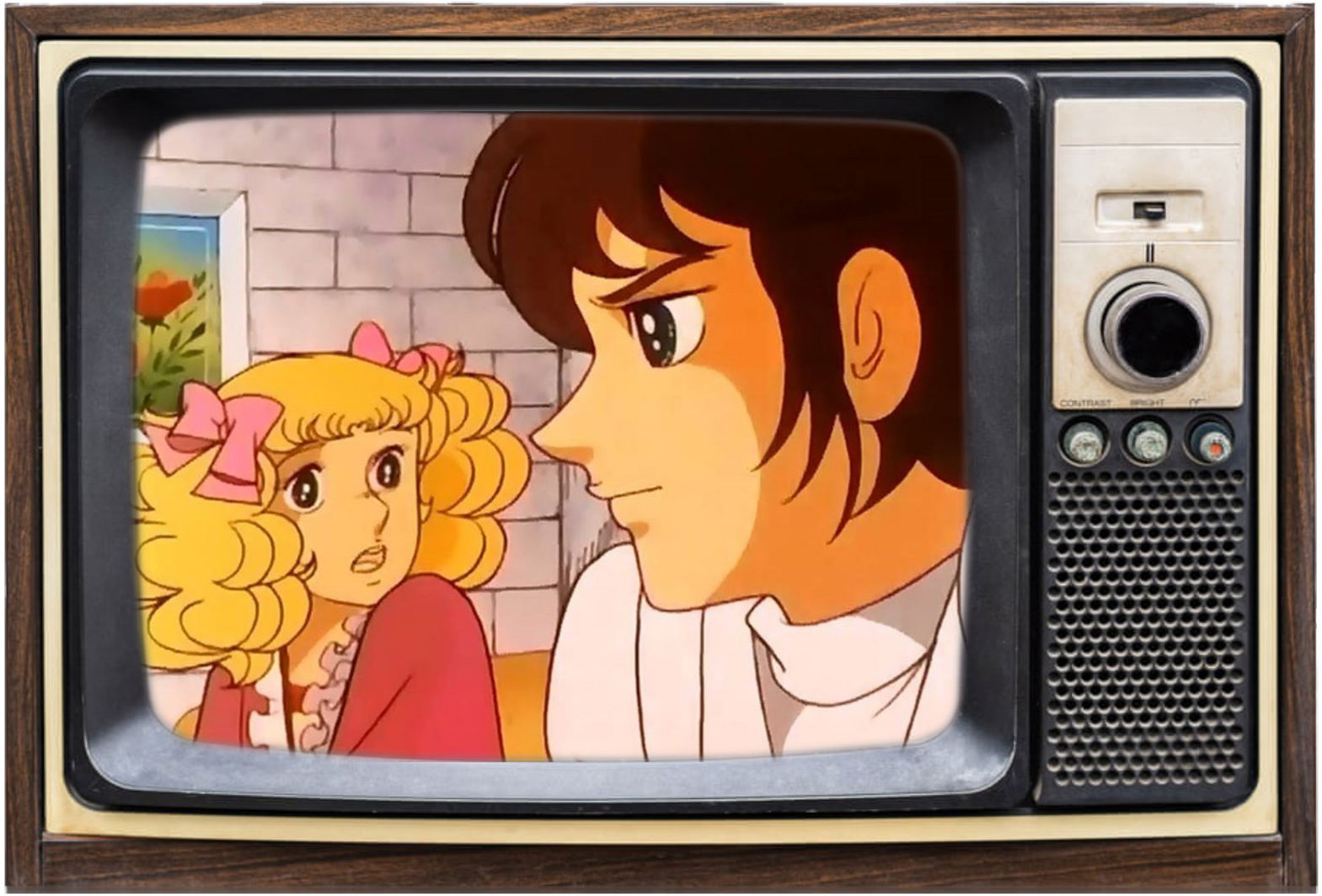






Cím: Gintama: The Semi-Final
Év: 2021
Hossz: 2 x 24 perc
Értékelés: MAL: 8,47

Cím: Gintama: The Final
Év: 2021
Hossz: 104 perc
Értékelés: MAL: 9,05



anime

CANDY CANDY

Írta: GentleRain

Újabb retró animét hoztam, ezúttal egy olyan darabot, amit szerintem nem igazán kell senkinek sem bemutatni. Hiszen egy, a '70-es évek óta töretlen népszerűségnek örvendő műről van szó.

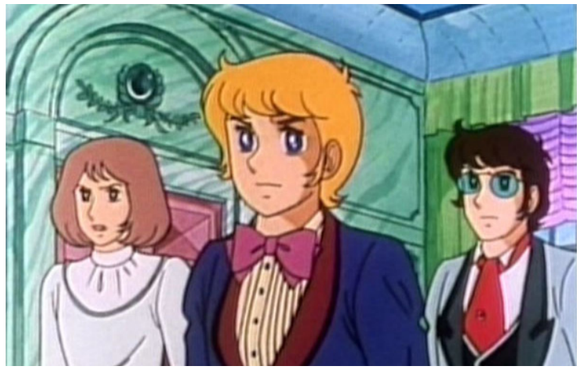
A történet egy hideg, havas este kezdődik, amikor a Pony Otthon előtt álló fa alatt két kislányt hagy valaki. Az otthont vezető két asszony, Pony kisasszony és Maria nővér találják meg őket, akik a két kislányt Annie-nak, és Candynek nevezik el.

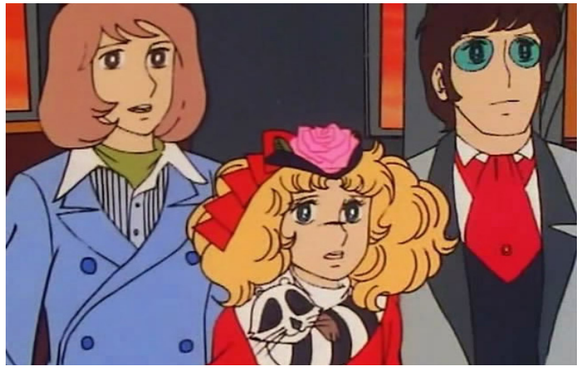
Évek telnek el, Candy virgonc kislánnyá fejlődik, mindig bajt okoz, és mindig kalandokat keres, de sosem haragszik rá senki, mert nem rossz szándék vezérli. Annie éppen az ellentéte, igazi csendes, jó kislány, de ennek ellenére ők ketten olyanok egymásnak, mint a testvérek. Egy nap Annie-t örökbe fogadja a gazdag Brighton család, így a kislány örökre elbúcsúzik Candytől. Egy ideig még leveleznek, de egy idő után Annie nem ír, mert fél, hogy az új barátai megtudják, hogy árva. Candy ekkor sírva fakad, és a Pony domb felé veszi az irányt, ahol belebotlik egy skót szoknyás fiúba. A fiú azt mondja neki: „Sokkal szebb vagy, ha mosolyogsz." Aztán eltűnik.

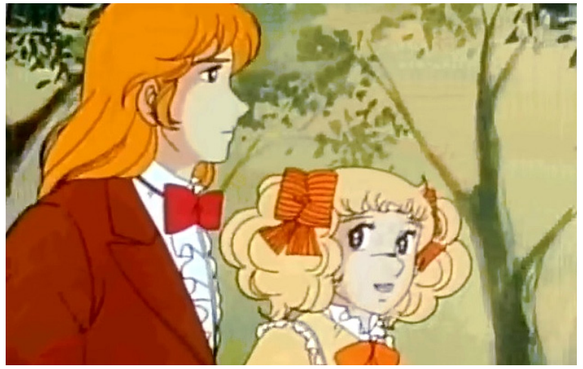
Nem sokkal később kiderül, hogy a Leagan család magához venné Candyt Lakewoodbeli otthonukba. Candy örömmel megy, ám hamar kiderül, hogy nem örökbe akarják fogadni, hanem a család lánya, Eliza mellé akarják játszópajtásnak. Candy élete pedig hamarosan pokollá válik, mert Eliza és Niel, a család ikergyerekei folyamatosan kihasználják, és bántják a kislányt, akinek persze senki sem hisz, kivéve az alkalmazottakat. Hamarosan Candy megismerkedik három fiúval, Anthonyval – aki hasonlít a Pony Domb hercegére –, Archie-val és Strearrel, akik mindhárman megkedvelik Candyt. És itt kezdődik az anime-történelem egyik legszebb és legismertebb története.

Szerintem ezt az animét nem sok embernek kell bemutatnom, aki az 1990-es években nőtt fel, és minden délután ott parkolt az RTL Klub délutáni matinéja előtt, az jól ismeri. A ***Candy Candy*** egy nagyon régi anime, amelyet nálunk 1998-ban vetítettek először, majd még egyszer leadták. Szerintem nincs, aki ne emlékezne a szőke, csintalan, de jószívű kislányra, aki mindig a saját útját járja, és semmi sem térítheti el a szándékaitól.

Nekem nagy kedvencem az anime – a mangáját is olvastam –, így már többször láttam magyar szinkronnal és eredeti, japán hanggal is. És még mindig elvarázsol, pedig sokszor nem vidám a történet. Szegény Candyvel minden rossz megesik, ami egy klasszikus shoujo-hősnővel megeshet, de ő sosem adja fel, mindig feláll, és megy tovább a maga választotta úton. A sorozat 115 epizód, ami soknak tűnhet, ám mégis nézeti magát, mert bár a történet teljesen hétköznapi, mégis kedves, néhol aranyos és vicces, máskor kellően szomorú, drámai, és nem kevés romantika is van benne. A történet során Candy lassan felnőtté válik, megtapasztal mindent, sok fájdalom, csalódás, de rengeteg boldogság is éri, mire végre célba ér. De nemcsak ő érdekes, hanem a többi karakter is.

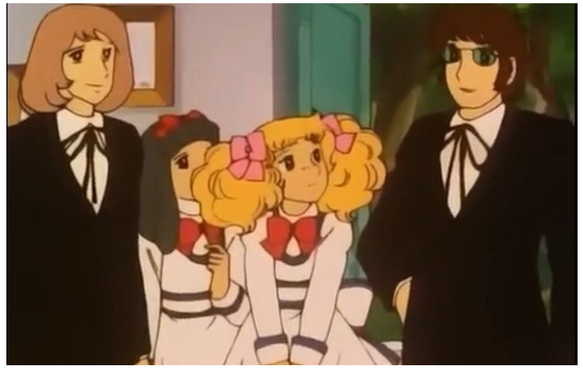






Nekem egyébként kifejezetten Terry volt a kedvencem, aki szerintem Candy számára az Igazi volt, az érzelmeik kölcsönösek voltak egymás iránt. És Terry, akármilyen bajkeverő is volt az elején, lassan, Candy hatására kezdett megváltozni, és azt az életet élni, amit szeretett volna. Sokkal jobban kedveltem őt, mint a mindig jófiú Anthonyt, aki inkább csak idegesített. Bár mondjuk ő is azért sokat változott, amikor már kinyílt a szája, és mert ellentmondani a család idősebb tagjainak. De ettől még nem kedveltem meg.

A másik nagy kedvencem Albert volt, aki igazi barátként, amolyan pótapaként állt Candy mellett. Mindig akkor bukkant fel, amikor a kislánynak szüksége volt támogatásra, és mindig tudott egy-két jó szóval szolgálni. A történet legvégéig nem tudjuk meg, hogy pontosan ki is ő, de ez szerintem nem is volt fontos.



Bár végig vannak utalások Albert kilétére, de én azért kissé meglepődtem, mikor először láttam az animét. Egyébként én néhány karakteren kívül mindenkit meg tudtam kedvelni.

A karakterek ugyanis élnek, még a negatívak is – gondolok itt az örökösen áskálódó Elisára és Neil-re –, habár néhányan elég sablonkarakterek. Candy az abszolút jó hősnő, akit majdnem mindenki szeret, és aki mindig próbál vidám lenni, és az élet napos oldalát látni. Elisa ellenben egy velejéig gonosz karakternek tűnik, általában ő találja ki a Candy elleni dolgokat. De valójában szerintem csak irigy a lányra, mert szerinte Candy nem érdemli meg azokat a kiváltságokat, amiket William úr örökbefogadott lányaként élvez. Ez az ellentét pedig sok-sok kellemetlen percet szerez Candynek, mert Elisa mindent megtesz, hogy tönkretegye az életét.

De ugyanígy Madam Elroy, az André család egyik idős tagja is sok fejfájást okoz Candynek, hiszen a hölgy sem igen kedveli a lányt. Persze William André – a család igazi feje - miatt nem tesz semmit, de sokszor érezhető, hogy jobban örülne, ha Candy nem lenne a család tagja. Sőt, ennek az érzésének nem egyszer hangot is ad, de sosem lép át egy határt, nem úgy, mint Elisa. Ugyanakkor én sosem tudtam haragudni a vaskalapos Elroy nénire, hiszen a maga módján nagyon is van szíve, csak ritkán mutatja ezt ki.

A történettől nem kell nagy dolgokat várni, nincsenek hatalmas harcok – habár nagyjából a felétől belépünk az I. világháború idejébe is –, sem óriásrobotok, nincs mágia sem, de ennek ellenére ez egy igen nézhető sorozat.

A grafika az 1970-es évekre jellemző, de szerintem még ma is simán megállja a helyét a mai animék között is. Egyáltalán nem csúnya vagy elnagyolt – kivéve talán a távoli képeknél -, ráadásul kézzel készült. Habár a mai animékhez szokottaknak furcsa vagy egyenesen csúnya lehet.

Az opening és ending is fantasztikus lett, sőt, még a nálunk leadott francia openingre sem tudok rosszat mondani. A magyar szinkron szintén zseniális, pedig franciából fordították. De a hangokat jól eltalálták, és a fordítás is élvezhetőre sikerült. Az eredeti japán hangok is remekek, én – ahogy már említettem – így is, úgy is láttam már az animét.

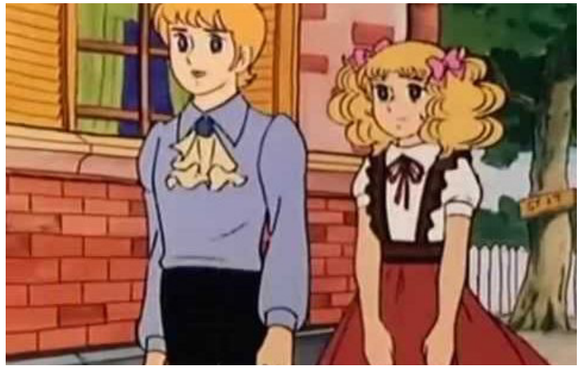
Azt mondom, hogy igazán lehet egy esélyt adni ennek a kedves, néhol szomorkás, retró animének, ha valaki még nem látta volna. A végét nem lövöm le, de nem egészen az, amit az ember egy romantikus animétől elvárna. Amikor először láttam az animét, eléggé meglepődtem, de elfogadtam ezt a döntést. Mai szemmel pedig teljesen logikusnak hat a végkifejlet. Persze annak idején másképp gondoltam.

Mindenkinek tudom ajánlani nemre és korra való tekintet nélkül. Szóval rajta, nézzetek bele!

Személyes értékelés: 10/10









Cím:
キャンディ・キャンディ / Candy Candy
Magyar cím: Candy Candy
Eredeti mű:
Minazuki Kyoko azonos című regénye
Hossz: 115 epizód
Műfaj: shoujo, dráma, romantikus, slice of life
Stúdió: Toei Animation
Japán TV-adó: TV Asahi
Magyar TV-adó: RTL Klub
Japán sugárzás: 1976. 10. 1. - 1979. 02. 02.
Magyar sugárzás: 1998
Opening:
Horie Mitsuko and The Chirps – Candy Candy
Ending:
Horie Mitsuko and The Chirps – Ashita ga Suki
Rendezte: Imazawa Tetsuo

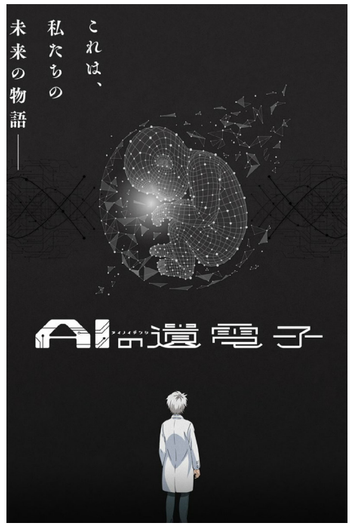


anime

NYÁRI SZEZON 2023

Összeállította: Hirotaka

AI no Idenshi

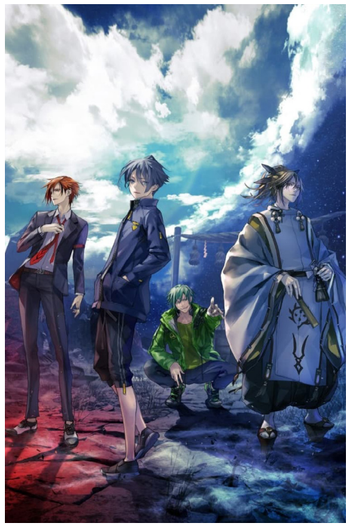


dráma, pszichológiai, sci-fi, shounen		
Satou Yuuzou	Madhouse	manga

Az emberiség álma… Kristály humanoid technológia. Ugyanolyan „betegségeik” vannak, mint az embereknek, de a kezelési lehetőségek eléggé mások. A bajba jutott AI-ok összefognak, és az intézmény új orvosa, Sudou tanúskodik.

Rendező korábbi munkái: Mahou Sensou, Gyakkyou Burai Kaiji: Ultimate Survivor
Stúdió korábbi munkái: Yamada-kun to Lv999 no Koi wo Suru, Kyuuketsuki Sugu Shinu

AYAKA



fantasy		
Nagayama Nobuyoshi	Studio Blanc.	original

Yanagi Yukito egy árva, akit egy nap apja tanítványa keres fel. Elviszi őt Ayakajima szigetére, ami hét szigetből áll, és a Mitamának nevezett különleges lények, valamint sárkányok lakják. Itt Yukito apja két másik tanítványával is találkozik, akik Ayakajima harmoniáját őrzik, melyet az összeomlás fenyeget.

Rendező korábbi munkái: Happy Sugar Life, Uramichi Oniisan
Stúdió korábbi munkái: Ro-Kyu-Bu!, Uramichi Oniisan

Dark Gathering



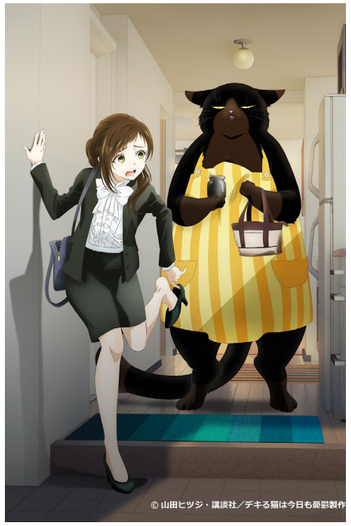
horror, shounen, természetfeletti		
Hiroshi Ikehata	OLM	manga

Egy rosszindulatú szellemmel való veszélyes találkozás után Gentoga Keitarónak elege lett a természetfelettiből. Sajnos mint szellemmágnes, kénytelen segíteni Hozuki Yayoinak, egy fura lánynak, aki el akarja kapni Japán legfélelmetesebb szellemeit és ghouljait.

Keitaro hiába kezd el normális életet élni, tanári állása lesz, de az egyik diákja okkult megszállott, és addig vadássza őket, amíg meg nem találja, ki vitte el az anyját.

Rendező korábbi munkái: Tonikaku Kawaii, Shinmai Renkinjutsushi no Tenpo Keiei
Stúdió korábbi munkái: Summertime Render (*AniMagazin 69.*), Komi-san wa, Comyushou desu.

Dekiru Neko wa Kyou mo Yuuutsu



vígjáték, slice of life		
Kudou Susumu	Gohands	manga

Saku átlagos fiatal nő, aki sokat dolgozik, és a macskájával, Yukichivel él. A cicus azonban nem hétköznapi: magasabb mint Saku, két lábon sétál, játék egér helyett a boltok akciós újságait böngészi, és tisztán tartja a házat. Egy ilyen háziállattal nehéz megmondani, hogy ki gondoz kit.

Rendező korábbi munkái: K, Jouran: The Princess of Snow and Blood
Stúdió korábbi munkái: W’z, K: Seven Stories

Eiyuu Kyoushitsu



fantasy, iskola		
Kawaguchi Keiichirou	Actas	light novel

Blade egy gondtalan diák, aki iskolát váltott, és egyetlen célja a barátszerzés a hősök képzésére szolgáló Rosewood Akadémián. Az átlagos fiúnak azonban van egy titka, ami régről, a Nagy Hős által legyőzött Démon Királytól ered. Csatlakozz ehhez az baráti társasághoz, ahogy felfedik a Blade körüli rejtélyt, és utazásukhoz, hogy teljes jogú Hősökké váljanak.

Rendező korábbi munkái: Higurashi no Naku Koro ni Gou, Spy Kyoushitsu
Stúdió korábbi munkái: Princess Principal: Crown Handler, Long Riders!

Helck



akció, fantasy		
Satou Tatsuo	Satelight	manga

A démon királyt legyőzték, és most verseny folyik, hogy ki legyen az új. Vermilio, a mennyei király, aki a viadalért felel, dühöng, amiért egy emberi hős, Helck is részt vesz a tornán, pedig elvileg az ellensége. Közben Urum kastélya elesett a csatában, és Vermilio Helckkel együtt akarja visszafoglalni. Mosollyal az arcán Helck azt mondja: „Pusztítsuk el az embereket.” Vajon igazak e szavak? Az igazság a mosoly mögött…

Rendező korábbi munkái: Mouretsu Pirates, Atom: The Beginning
Stúdió korábbi munkái: Rokudou no Onna-tachi

Higeki no Genkyou to Naru Saikyou Gedou Last Boss Joou wa Tami no Tame ni Tsukushimasu.



fantasy, isekai, josei, romantika		
Nitta Norio	OLM Team Yoshioka	light novel

Pride Royal Ivy mindössze nyolc éves, amikor rájön, hogy reinkarnálódott, és ő lesz egy otome game gonosz királynőjé és főgonosza. A hercengő dobja mániákus, pusztító terveit, helyette inkább a szerelmi érdekeltségeit védi, és megmenti, akit csak tud. Vajon ez a főgonosz végül kiérdemli a királyság imádatát?

Rendező korábbi munkái: Kamisama Minarai, Kirakira Happy★Hirake!
Stúdió korábbi munkái: Fantasy Bishoujo Juniku Ojisan to

Jidou Hanbaiki ni Umarekawatta Ore wa Meikyuu wo Samayou



fantasy, isekai		
Akitaya Noriaki	Studio Gokumi, AXsiZ	light novel

Miután meghaltam egy tragikus balesetben, egy teljesen ismeretlen tónál találtam magam. A testem nem mozog, nem hallom a hangom, és amikor kiabálni próbálok, olyan szavak jönnek elő, amire nem számítottam. Úgy tűnik, hogy automatává változtam. Lehetetlen, hogy magamtól mozogjak, és nem tudok beszélgetni sem. Hogy fogok túlélni így egy ilyen fantasy világban?

Rendező korábbi munkái: Bakuman., Slow Loop
Stúdió korábbi munkái: Kami Kuzu☆Idol, Maesetsu!

Jitsu wa Ore, Saikyou deshita?



kaland, fantasy, isekai		
Naoya Takashi	Staple Entertainment	light novel

Reinkarnálódni egy másik világban a „csalás” képességével, az egy dolog… de újjászületni csecsemőként, akit sorsára hagytak, mert a királyi család erőtlennek hiszi? Az egy teljesen más dolog. Reinhartnak és barátainak meg kell találniuk az utat egy katakombákkal teli világban… de szerencsére van egy képessége, ami elképesztően erős.

Rendező korábbi munkái: 3D Kanojo: Real Girl, Touken Ranbu: Hanamaru
Stúdió korábbi munkái: 3-byougo Yajuu, Kinsou no Vermeil

Level 1 dakedo Unique Skill de Saikyou desu



fantasy, isekai		
Yanase Yuuji	Maho film	light novel

Sato Ryota egy kizsákmányoló cégnél dolgozik, de hirtelen egy ismeretlen katakombában találja magát, egy fura világban, ahol a szörnyek mindenféle dolgot dobálnak lootként. Sajnos mind a képessége, mind pedig a szintje a legalacsonyabb, azonban megvan neki a Drop Skill: All S képesség, ami a legerősebb a különleges skillek között. Vajon Ryota túl tudja élni ebben a bizarr világban? A legerősebb és leggyengébb kaland kezdetét veszi.

Rendező korábbi munkái: Isekai wa Smartphone to Tomo ni., Kami-tachi ni Hirowareta Otoko
Stúdió korábbi munkái: Akuyaku Reijou nanode Last Boss wo Kattemimashita, 100-man no Inochi no Ue ni Ore wa Tatteiru

Liar, Liar



vígjáték, játék, pszichológiai, romantika, iskola		
Oono Satoru	Geektoys	light novel

Az „Akadémia” egy iskolasziget, ahol a diákok egymással versenyeznek a „játékban”, hogy meghatározzák a rangjukat. Shinohara Hiroto a valaha elért legmagasabb pontot szerezte a felvételin, ami Japán legnehezebbje, és első napján le is győzte a bajnok Saionju Sarasát. Hirotónak, hogy elérje célját, a ranglétra csúcsán kell maradnia akkor is, ha az hazugság, ennek érdekében pedig bármit megtesz, még csal is Himeji segítségével, aki egy gyönyörű szobalány. Nyerj meg mindent hazugsággal és intelligenciával!

Rendező korábbi munkái: -
Stúdió korábbi munkái: Dead Mount Death Play, Date A Live IV

Nanatsu no Maken ga Shihai suru



akció, fantasy, iskola		
Matsune Masato	J.C. Staff	light novel

A Kimberly Mágia Akadémián tavasz van, és a sok új diák megkezdi utazását, hogy mágus legyen. Köztük Oliver Horn, aki ugyanolyan jól bánik a pálcával, mint a karddal, és Hibiya Nanao, egy erős akaratú szamuráj lány a messzi Yamatsuból. Itt az akadémián egyszerre lesznek társak és riválisok, azonban az iskola folyosóin számtalan veszély és sötét titok garantálja, hogy nemcsak a barátságuk, de az életük is próbára van téve.

Rendező korábbi munkái: Chaos Dragon: Sekiryuu Seneki, WIXOSS Diva(A)Live
Stúdió korábbi munkái: Sugar Apple Fairy Tale, Isekai wa Smartphone to Tomo ni.

Okashi na Tensei

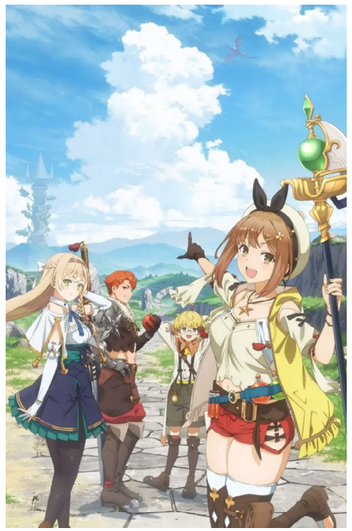


fantasy, gurmé, isekai, slice of life		
Kuzuya Naoyuki	SynergySP	light novel

Egy Pastry nevű fiú lett a Morteln uradalom vezetője. Korához képest kivételes tehetségéről híres és nem mellesleg remek cukrász volt, ígéretes jövővel az előző életében. Még mindig, a reinkarnáció után is él benne a vágy, hogy édességeket készítsen, amitől mosolyt csal mindenki arcára. De sok kihívás vár rá: banditák, rosszindulatú nemesek, rossz anyagi helyzet és halott föld, amin még víz is alig akad. Egyetlen fegyvere a saját találékonysága és az édességek iránti szeretet. Vajon sikerül boldogságot hoznia e földre?

Rendező korábbi munkái: Eiyuu-ou, Bu wo Kiwameru Tame Tenseisu, Bikini Warriors
Stúdió korábbi munkái: Kawaisugi Crisis, Kakkou no Iinazuke

Ryza no Atelier: Tokoyami no Joou to Himitsu no Kakurega



kaland		
Kuzuya Naoyuki	Lidenfilms	játék

Ryza egy átlagos lány. Unja a vidéki életet, ezért elszökik, és egy titkos helyen találkozik barátaival, hogy álmukról beszéljenek és kalandokat tervezzenek. Egy nap úgy döntenek, hogy a tiltott „parton túli sziget” lesz az első célpontjuk. Együtt az alkimistával és a többi baráttal, akikkel ott találkoznak, olyan „nyári kalandjuk” lesz, amit sosem felejtenek el.

Rendező korábbi munkái: -
Stúdió korábbi munkái: Yofukashi no Uta, Tokyo Revengers

Seija Musou: Salaryman, Isekai de Ikinokoru Tame ni Ayumu Michi



fantasy, isekai		
Tamagawa Makoto	Yokohama Animation Lab	light novel

Egy adott pillanatban egy bizonyos üzletember, aki épp az előléptetésére vár, átkerül egy mágiákkal, szörnyekkel és egyéb életrövidítő entitásokkal teli világba. Csak az előző életbeli tapasztalatában és üzleti képességeiben bízhat Galdardia földjén. Itt viszont nem szeretne ideje korán meghalni, így békés életet választ, és gyógyító lesz. Azonban az élet itt sem könnyű és olcsó. Hogy megszerezze a képességeket, sok vérre, izzadságra és könnyekre van szükség.

Rendező korábbi munkái: Tensai Ouji no Akaji Kokka Saisei Jutsu, Nurse Witch Komugi-chan Magikarte
Stúdió korábbi munkái: Tensai Ouji no Akaji Kokka Saisei Jutsu, Hyouken no Majutsushi ga Sekai wo Suberu

Shiro Seijo to Kuro Bokushi



vígjáték, fantasy, romantika, shounen		
Noro Sumie	Doga Kobo	manga

Szent Cecíliát imádják az emberek. Nem csak elegáns, de kiegyensúlyozott is, és megosztja a bölcsességét másokkal. Amikor az utolsó látogató is elmegy, a lány teljesen haszontalanná válik. Egyedül a helyi lelkipásztor, Lawrence tudja olyan formába hozni és összeszedni a lányt, hogy teljesítse kötelességét, és bár próbára teszi, de ez a napi munkája.

Rendező korábbi munkái: Maou-jou de Oyasumi
Stúdió korábbi munkái: Selection Project, Houkago Teibou Nisshi

Suki na Ko ga Megane wo Wasureta



romantika, iskola, shounen, slice of life		
Kudou Susumu	GoHands	manga

Komura elkezdi az új iskolaévét, új padtársa a szemüveges Mie. Hamarosan bele is szeret Miébe, aki mindig elfelejti a szemüvegét. Ez jó ok lehet Komurának, hogy jobban megismerje a lányt. Szíve minden nap feszültséggel teli, hogy a szeretett lány közelében lehet.

Rendező korábbi munkái: Magic Kaito 1412, K
Stúdió korábbi munkái: Seitokai Yakuindomo, K

SYNDUALITY Noir



sci-fi		
Yamamoto Yuusuke	8bit	vegyes média projekt

2222. Egy éve annak, hogy az Új Hold Könnyei, egy rejtélyes csapadék majdnem az egész emberiséget kipusztította. A mérgező eső okán deformált lények születtek, akik felfalták a menekülni kényszerülő embereket. A túlélés érdekében egy föld alatti várost építettek, Amasiát. A disztópikus várost egy AI, a Magus tartja fent. Nem ismerve, hogy a dolgok hogyan fognak működni közöttük, az emberek és az AI története egybeforr, és megpróbálják megtalálni az igazságukat.

Rendező korábbi munkái: Knight's & Magic, Yama no Susume: Next Summit
Stúdió korábbi munkái: Blue Lock, Hoshiai no Sora

Temple



vígjáték, ecchi, hárem, romantika, slice of life		
Koga Kazuomi	Gekkou	manga

Akagami Akemitsu éjszakai tanulással és részmunkaidővel határolódott el a családjától, akik notóriusan jótékonykodnak. Egy nap első látásra beleszeret egy lányba, Aoba Yuzukiba, és elkezdi világi életét. Remélve, hogy elszakad a génjeitől és sztoikusabban fog élni, belép egy templomba… azonban megtudja, hogy az tele van gyönyörű lányokkal.

Rendező korábbi munkái: Kanojo, Okarishimasu 2, Kubo-san wa Mob wo Yurusanai
Stúdió korábbi munkái: Isekai One Turn Kill Neesan

Tsuyokute New Saga



kaland, fantasy		
Ishigooka Norikazu	Sotsu, Makaria	light novel

Kyle egy heves csatában sikeresen megölte a démonurat, ám súlyosan megsérült. A halál szélén állva megközelít egy ereklyét, ami a démonúr tulajdonában volt, és a múltba küldi a hőst. Miután az első sokkból magához tér, elhatározza, hogy nem követi el ugyanazokat a hibákat, és erősebbé válik.

Rendező korábbi munkái: Hortensia Saga (rendezőasszisztens)
Stúdió korábbi munkái: Tensai Ouji no Akaji Kokka Saisei Jutsu, Lapis Re:LiGHTs

Uchi no Kaisha no Chiisai Senpai no Hanashi



vígjáték, romantika, slice of life		
Satou Mitsutoshi	project no9.	light novel

Shinozaki irodai dolgozó, akire az egyik idősebb csapattársa, Katase Shiori felügyel és vigyáz. Ő egy kedves, szerető és kicsiny nő. Shinozaki biztosan reméli, hogy nem csak kötelességből teszi ezt, ezért egyre jobban kifejezi és megosztja felé érzéseit.

Rendező korábbi munkái: Ikkitousen: Western Wolves, Bakumatsu Crisis
Stúdió korábbi munkái: Otonari no Tenshi-sama…, Jaku-Chara Tomozaki-kun

Undead Girl Murder Farce



rejtély, vámpír		
Omata Shinichi	Lapintrack	manga

A 19. században a világ tele van vámpírokkal, gólemekkel, vérfarkasokkal és egyéb természetfeletti lényekkel. A halhatatlan szépség és testetlen fej, Rindo Aya, a félember-féldémon Shinuchi Tsugaru és a hozzá lojális cseléd, Hasei Shizuku természetfeletti detektívként utazzák végig Európát, és oldanak meg rejtélyes ügyeket, miközben Aya elveszett testét keresik.

Rendező korábbi munkái: Kaguya-sama wa Kokurasetai, Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu
Stúdió korábbi munkái: Sarazanmai, Endride

Watashi no Shiawase na Kekkon



történelmi, romantika		
Kubota Takehiro	Kinema Citrus	light novel

Egy természetfeletti tradíciókkal rendelkező családba születik a tehetségtelen Saimori Miyo, és mostohaanyja szolgaságra kényszeríti. Amikor Miyo házasulandó korba lép, reméli, hogy jobb jövő vár rá. Ám vőlegénye, Kudou Kiyoka parancsnok olyan hideg és kegyetlen, hogy korábbi menyasszonyai három nappal az eljegyzés után elmenekültek. Mivel nincs otthona, Miyo enged a sorsnak, és hamarosan rájön, hogy a leendő férje nem az a szörny, akinek elsőre látszik. Szép lassan megnyitják szívüket, ami lehetőséget ad, hogy megtalálják az igaz szerelmet és boldogságot.

Rendező korábbi munkái: Id:Invaded (rendező asszisztens)
Stúdió korábbi munkái: Made in Abyss (*AniMagazin 58.*), Tate no Yuusha no Nariagari

Yumemiru Danshi wa Genjitsushugisha



vígjáték, romantika, iskola		
Koga Kazuomi	Studio Gokumi, AXsiZ	light novel

Sajou Wataru szerelmes az osztálytársába, Natsukawa Aikába. Folyamatosan próbál közeledni hozzá, és közös szerelmükről álmodozik. Azonban egy nap azzal a gondolattal kel fel, hogy „nem vagyok elég jó hozzá”. Így Wataru elkezd távolságot tartani, Aika pedig meglepődik ezen. „Lehet, hogy utál engem…?”
Itt kezdődik a romkom, ahol két ember nem tudja kifejezni érzéseit, és azt hiszik, szerelmük viszonzatlan.

Rendező korábbi munkái: Kubo-san wa Mob wo Yurusanai, Kanojo, Okarishimasu 2
Stúdió korábbi munkái: Shuumatsu no Harem, Kami Kuzu☆Idol

Zom 100: Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto



akció, kaland, vígjáték, horror, seinen, természetfeletti, túlélés		
Kawagoe Kazuki	Bug Films	manga

Tendo Akira mentálisan és fizikálisan is kimerült három évnyi munka után egy pokolian rossz cégnél, pedig még csak 24 éves. Még Saorit sem érdekli, akibe belezúgott. Úgy fest, az élete teljesen kilátástalan. Aztán megtörténik… zombiapokalipszis éri el Japánt. Éhes zombi hordákkal körülvéve Akira rájön, hogy az élete örökre megváltozott.

„Várjunk csak, ez azt jelenti, hogy soha többet nem kell dolgoznom?” Vallomást tegyen… partizzon úgy mint… utazzon végig Japánon… Most, hogy nincs már ez a rémes munka, Akira visszakapta az életkedvét. Kezdjük a bakancslistát végigjárni!!

Rendező korábbi munkái: Komi-san wa, Comyushou desu.
Stúdió korábbi munkái: -

Folytatások a nyári szezonban



Bleach: Sennen Kessen-hen - Ketsubetsu-tan



Bungou Stray Dogs 5th Season



Horimiya -piece-



Jujutsu Kaisen 2nd Season



Kanojo, Okarishimasu 3rd Season



Mushoku Tensei II: Isekai Ittara Honki Dasu

anime

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Venom



Edomae Elf
Jigokuraku
Kono Subarashii Sekai ni Bakuen wo!
Mahou Tsukai no Yome 2
Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury 2
Oshi no Ko
Tengoku Daimakyou
Tonikaku Kawaii 2
Watashi no Yuri wa Oshigoto desu!

Itt a tavasz, jönnek a friss és zsenge új anime sorozatok. Érdekes módon nem sokra voltam rákattanva megjelenés előtt, de aztán szerencsére lett pár nagyon kellemes meglepetés. Természetesen most is kaptunk pár folytatást, amikről továbbra sem szeretek nagyon bőven értekezni, mert sok újat nem lehet róluk elmondani, de azért kezdésnek kiemelnék hármat is, amit kimondottan ajánlok.



Kezdjük mindjárt az egyik legaranyosabb romantikus komédiával, a **Tonikaku Kawaii** második szezonjával, ami pontosan ott veszi fel a fonalat, ahol félbeszakadt. Adott egy fiatal házaspár, Nasa és Tsukasa és az ő komikus mindennapjaik, ahogy próbálnak 18 évesen együtt élni. Ha van olyan anime, ami a legtökéletesebb reklámja a házasság intézményének, akkor az ez az anime. Nagyon cuki, nagyon romantikus és nagyon humoros még mindig.

A **Mahou Tsukai no Yome** (The Ancient Magus' Bride) szerintem az az anime, amit nem sokaknak kell bemutatni, hiszen elég népszerű, még akkor is ha nyugaton sokan kiborultak tőle (főleg a feminista csoportok, akik kb. az 1. részt nézték meg). Röviden Chise a speciális adottságokkal rendelkező fiatal lány, aki nagyon fogékony a mágiára és a túlvilági dolgokra, egy különös koponyafejű mágus tanítványa lesz, akinek feltett szándéka, hogy Chise a felesége legyen idővel. Enyhe szépség és a szörnyeteg történet, felturbózva némi klasszikus mondákból és legendákból származó teremtményekkel és helyenként Lovecrafti hangullattal, de mindezt könnyedén, picit romantikusan, humorosan tálalva. A folytatásban Chise bekerül egy varázsló iskolába (helló Harry Potter), ahol természetesen kisebb-nagyobb kalandokba keveredik. A történet nagyon lassan bontakozik ki, inkább kisebb epizódok sorozata, így csak azt tudom mondani, hogy aki szerette az eredeti sorozatot, az nehogy kihagyja a folytatást.



Gundam rajongók is megkapták a maguk adagját idén, elindult a **Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury** folytatása és… rájöttem, hogy nem vagyok Gundam rajongó. Félreértés elkerülése végett, nem azt mondom, hogy nem jó vagy, hogy nem érdekes, de számomra túl komor és depresszív a hangulata. Persze gondolom sokaknak pont ez fog tetszeni benne, hogy minden szereplő egyik nyomorból a másikba süllyed, miközben iszonyat látványos mecha harcokat láthatunk. Én sanszosan nem fogom végignézni, mert valahol elvesztett a felénél, de aki szereti a tényleg komoly, véres és drámai sci-fi sorozatokat, az tegyen vele egy próbát. Gundam rajongóknak meg szerintem kötelező.



És most térjünk át a valódi újdonságokra, mert akad itt pár valódi gyöngyszem, amit nem érdemes kihagyni. Ilyen mindjárt a **Heavenly Delusion** (Tengoku Daimakyou), ami a sci-fi és horror rajongókat fogja leginkább megmozgatni. A történet két szálon fut, az egyikben egy jövőbeli, fallal körülvett különleges iskola történetét követhetjük, ahol robotok felügyelnek fiatal gyerekeket, akik sosem voltak a falon túl, viszont mintha furcsa képességeik lennének. A másik szál egy poszt-apokaliptikus japánban játszódik, ahol az emberiség nagy részét elpusztította valami, és a megmaradt emberek bizarr szörnyek elől bujkálnak, illetve küzdenek a túlélésért. Ebben a világban vándorol két fiatal, egy fiú és egy lány, Maru, illetve Kiruko, akik szemmel láthatólag egész jól viselik a nehézségeket. Utazásuk során szörnyekkel



küzdenek, túlélőkkel találkoznak és alapvetően egész jól szórakoznak. Minden más erősen spoileres lenne, nagyon érdekes és hangulatos sorozat, amit főleg az idősebbeknek tudok ajánlani.

Szintén a horror vonalat erősíti, de ezúttal a shounen közegben haladva a **Hell's Paradise: Jigokuraku**. Valamikor a középkori Japánban, a szamurájok és nindzsák korában egy sógun szeretné megkaparintani az „örök élet forrását", amit úgy hisznek, hogy egy ismeretlen és halálos veszélyekkel teli szigeten található.

Mivel minden kiküldött felderítő csapat odaveszett, illetve aki vissza is tért, annak nem sok maradt a testéből, így azt a mestertervet találják ki, hogy egy tucat különös képességekkel rendelkező halálraítélt bűnözőt vezényelnek ki a szigetre, aki pedig megszerzi az élet elixírjét, annak megbocsátanak, és szabadon hazamehet. Hogy biztosra menjenek, minden egyes elítélt mellé egy kirendelt szamurájt is küldenek, akiknek feladata, hogy azonnal lefejezzék azokat, akik picit is lázadni merészelnek a feladat ellen. És bizony hullanak a fejek bőségesen… mind a két oldalon.





A főhős az egyik ilyen halálraítélt, Gabimaru, aki japán egyik legerősebb és leghalálosabb nindzsája. Csak azért vállalta el a küldetést, hogy hazatérhessen a feleségéhez, de gyorsan rájön, hogy a szigeten még az ő szuperképességei is néha kevésnek bizonyulnak. Megfigyelő társa Sagiri, egy fiatal szamuráj hölgy, aki bár harcban kissé tapasztalatlan, de a kardjával bárki fejét képes egy pillanat alatt lecsapni… akár még Gabimaruét is. Kicsit se veled - se nélküled kapcsolat alakul ki köztük, miközben felfedezik a sziget borzalmait, és próbálnak túlélni, ami bizony nem egyszerű.

Iszonyat véres, brutális, de nagyon látványos és szórakoztató egy sorozat, ami talán hiánypótló lehet azoknak, akiknek épp Attack on Titan elvonási tünetei vannak. Bár helyenként nagyon követi a kötelező shounen kliséket, ugyanakkor talán nem fogják 100+ epizódra elhúzni. Ha lesz egy szép lekerekítése a történetnek, akkor szerintem simán esélyes lehet az év egyik legjobb animéje címére már most.

KonoSuba: An Explosion on This Wonderful World! (Kono Subarashii Sekai ni Bakuen o!), mert KonoSubából sosem elég. Amíg várunk a 3. szezonra, mindenki kedvenc destruktív, nárcisztikus és mellékesen kompletten idióta varázslója, Megumin is kapott egy saját sorozatot, ahol a fiatal lány iskolás éveit mutatják be. Természetesen ahogy az várható volt, Megumin már diákként is teljesen lökött volt, de cserébe mindenki más is körülötte hasonlóan chuunibyou, még a tanárok



is. Az egyetlen talán „normális” tanuló, Megumin legnagyobb riválisa(?), YunYun, aki meg olyan szerencsétlen, hogy mindenre alkalmatlan. Megtudjuk, hogy Meguminnak honnan jött a robbantási mániája, megismerjük a családját és a barátait(??), miközben könnyesre röhögjük magunkat a klasszikus konosubás poénokon. Fantasy paródia, méghozzá a legjobb forrásból. KonoSuba rajongóknak kihagyhatatlan, de ez egyértelmű.

A szezon igazi nagy meglepetése az **Oshi no Ko** lett, melyet Akasaka Aka (Kaguya-sama: Love Is War) mangájából adaptáltak. Akkorát szólt, hogy azonnal felugrott a MAL toplistájának első helyére, letaszítva a Full Metal Alchemist-et. Hogy valóban megérdemelte-e ezt a hihetetlen hype-ot, azt csak az idő fogja eldönteni, de mindenképpen egy borzasztóan igényes animével van dolgunk.

A történet egy Goro nevű szülész orvossal kezdődik, aki szabadidejében hatalmas rajongó, különösen odavan egy Hoshino Ai nevű fiatal, mindösszesen 16 éves idolért. Legnagyobb meg-





lepetésére egy nap maga Ai jön be a rendelőjébe, mivel mint kiderül, már több hónapos terhes, egy ismeretlen apától. Persze szeretné megtartani a gyereket, vagyis pontosabban gyerekeket, mivel ikrekkel várandós. Goro az első sokk után természetesen vállalja az esetet, és mindenben segít neki, egészen addig, amíg egy nap áldozatául nem esik egy furcsa ismeretlen férfinak, aki valahogy kapcsolódik Ai-hoz.

Gorót bár meggyilkolják, de a lelke valahogy átkerül Ai frissen született fiába, méghozzá minden emlékével együtt.

Mint kiderül, a testvére szintén valakinek a reinkarnációja, aki szintén emlékszik mindenre előző életéből. A két gyerek boldogan él anyukájukkal, aki az idolkodás mellett mindent megtesz értük. Sajnos pár év múlva ismét beüt a tragédia, Ai-t is megölik az ikrei szeme láttára, az elárvult gyerekek pedig mostoha anyához kerülnek. A srác úgy dönt, hogy kinyomozza, ki áll a gyilkosságok mögött, és bosszút fog állni… a gyanúsított pedig nem más, mint az ismeretlen apjuk.

Mint látható, nem egy szokásos idol történet, szóval senki se ítélkezzen pusztán a képek alapján. Elég komoly és szomorú témákat feszegető furcsa, misztikus sorozat, amibe azért belefér nem kevés humor is. Érdemes adni neki egy esélyt!

Shiraki Hime egy iszonyatosan aranyos, kedves, szerethető iskolás lány… legalábbis szeretné, ha ezt gondolnák róla az emberek. Hime ugyanis belül egy végtelenül egoista, pénzéhes és céltudatos hölgyike, akinek feltett szándéka, hogy kifog egy milliárdos férjet, aki mellett soha nem kell dolgoznia, és élete végéig luxusban élhet. Miközben erről ábrándozik az utcán sétálva, összeütközik egy másik járókelővel, és hatalmasat esnek. A kis baleset másik „áldozata” egy fiatal nő, akinek megsérül a karja, mire Hime felajánlja neki, hogy bármit elkövet, hogy kompenzálja. Mire észbe kapna, már be is rángatják egy kávézóba, hogy ha mindent megtenne, akkor legyen ideiglenesen felszolgáló. Hime mire kettőt pislant már egyenruhában áll, és döbbenten realizálja, hogy milyen helyre is került. A kávézó ugyanis egy amolyan színházzal egybekötött étterem, ahol a felszolgálók jeleneteket adnak elő egy végtelenül klisés sulis yuri drámából… Hime pedig a fiatal és naiv kislány szerepébe kerül, amit bravúrosan tud eljátszani. Nem is lenne gond, ha a magas és gyönyörű Ayanokouji nem súgja a fülébe, hogy menynyire gyűlöli őt…

Így indul a **Yuri is My Job!**, és aki szereti a humoros yuri(bait) animéket, azoknak nagyon lehet ajánlani.

Végül pedig a személyes kedvencem, amit hétről hétre várok, az az **Otaku Elf**!

Tokióban áll egy 400 éves szentély, ahol valóban éldegél egy halhatatlan „istenség”. Ő Elda, egy elf, akit még Tokugawa Ieyasu idézett meg az Edo korszakban, és azóta is bezárkózva él a kis templomában, miközben 15 generációnyi papnő vigyáz rá. Napjainkban a fiatal Koitóra száll a feladat, hogy átvegye a helyi miko teendőket, és felügyelje Eldát. Ám gyorsan rájön, hogy az Elf minden, csak nem egy büszke és méltóságteljes istennő, hanem csak egy 621 éves otaku, akinek mindene a junkfood, a videójátékok, a figura és manga gyűjtés, és mindentől retteg, ami a szobáján kívül van. Emellett akaratos, gyerekes, gyáva, simlis és… imádnivalóan elesett. Koito, bár több mint 600 évvel fiatalabb, de mégis átveszi az idősebb testvér szerepét, és megpróbálja gatyába rázni a bezárkózott istenséget, aki cserébe mesél neki az Edo korabeli szokásokról, eseményekről és az akkori életről.



Hihetetlenül aranyos és szórakoztató egy sorozat, ami a sok poénkodás és termékelhelyezés között még kimondottan érdekes is, mert Elda történetei az Edo korról olyanok, amiket élmény hallgatni. Persze az anime fő poénja az maga Elda és a gyerekesidétlenkedései,amiketKoitosztoikusnyugalommal próbál lereagálni. Imádnivaló az egész, Elda otakus jelenetei garantáltan vigyorra húzzák mindenki száját. Számomra ez a szezon legjobbja.

Ennyi lett volna a mostani ajánlóm, remélhetőleg a nyári szezon is tartja a színvonalat, addig is mindenki nézzen Otaku Elfet, mert megérdemli!

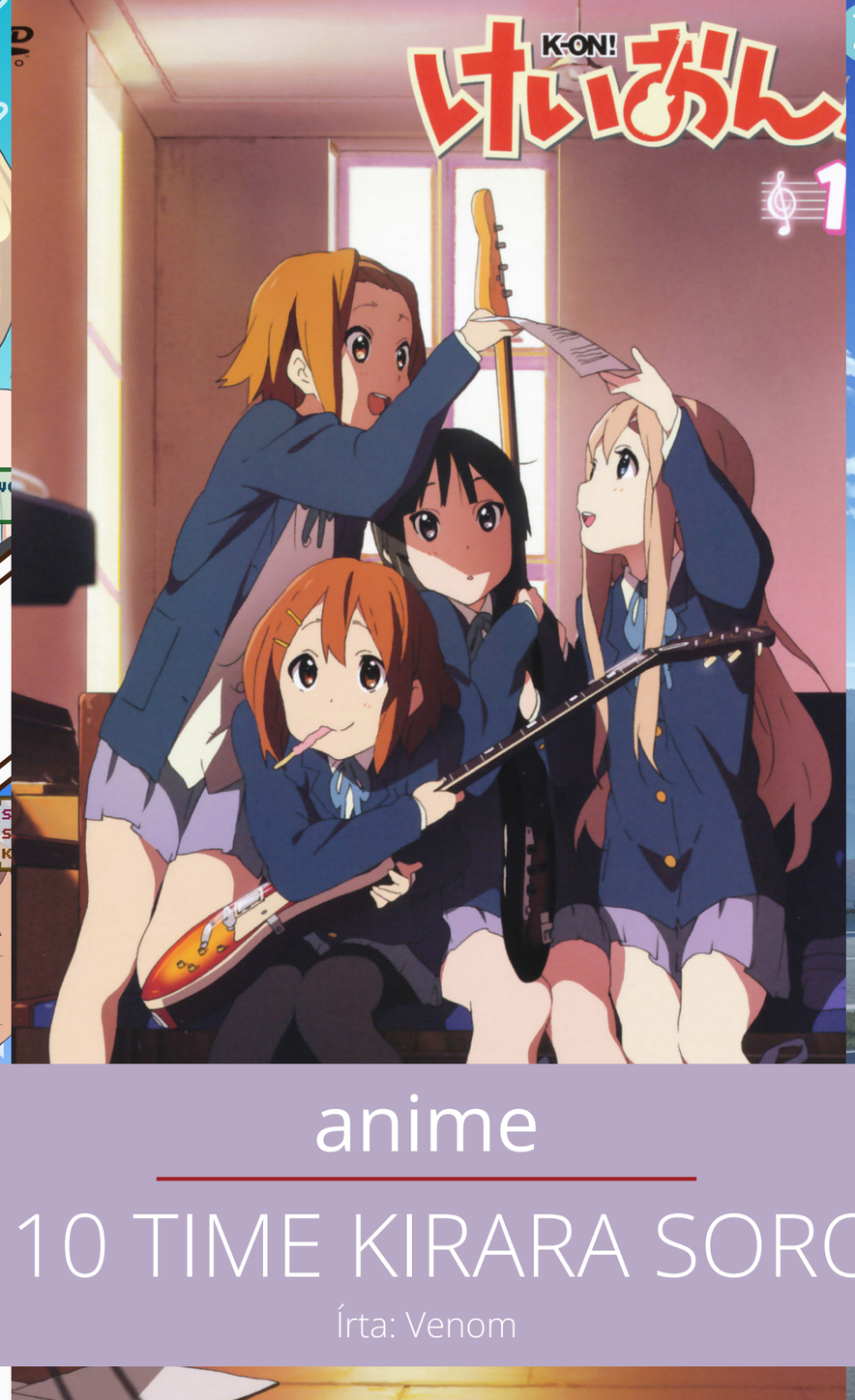














anime

TOP 10 TIME KIRARA SOROZAT

Írta: Venom

A Houbunsha által kiadott Time Kirara manga magazin 2002 májusában jelent meg elsőként a népszerű humoros Manga Time sorozat testvérlapjaként. Célzottan a „moe” (magyarán cuki) és a 4koma (4 paneles) mangákat gyűjtötték össze, és hatalmas sikert arattak vele. Olyannyira, hogy az évek alatt további négy változatot is kapott, Manga Time Kirara Carat, Manga Time Kirara Forward, Manga Time Kirara MAX és Manga Time Kirara Miracle! címekkel, bár sajnos a Miracle!-t 2017-ben megszüntették.

Természetesen amelyik manga sikeres, arra lecsap az anime ipar is, így mára a Kirara sorozatok szinte mindegyike kapott valamilyen adaptációt, melyek közül több is kult klasszikussá vált, és gyakori szereplők az év vagy az évtized legjobb animéi között.

Most a legjobb Kirara sorozatokat szedtem össze top 10-be, de csak azok közül válogattam, amik anime adaptációt is kaptak, így a „manga-only” címek ezúttal kimaradnak.

10.
Hidamari Sketch (Studio Shaft)

Aoki Ume 2004-es mangája 2007-ben kapott TV adaptációt, így mára már elég retrónak is tekinthetjük. Egyike volt az első lánykollégiumos slice-of-life mangáknak, melyeknek azóta is nagy divatja van. A történet nagyon egyszerű, adott egy kicsit lepukkant épület, ami a szomszédos Yamabuki gimnáziumnak az amolyan félhivatalos kollégiuma, ahol 6 lány éldegél. Yuno, Miyako, Sae, Hiro, Nori és Nazuna, akik mind eltérő személyiségűek, de imádják a művészeteket. A sorozat legnagyobb humorforrása a végtelenségig dilis és exhibicionista rajztanárnőjük, Yoshinoya, aki minden epizódban kínosabbnál kínosabb helyzetekbe hozza magát és a lányokat, hogy aztán a remegő, öreg igazgató dühösen szétcsapjon köztük. A lányok a sulin kívül leginkább csak beszélgetnek, főzőcskéznek, játszanak, és élvezik az életet. Aranyos és habkönnyű az egész.

Az igazi érdekességet mégis inkább a látványban találjuk, ugyanis a Shaft stúdió itt kezdett el erősen kísérletezni azokkal a kicsit zagyva vagy gonzós jelenetekkel, amik később a ***Madokát*** és a ***Bakemonogatari*** sorozatokat is jellemezték. Mindehhez jött Aoki Ume kicsit furcsa, torz, de mégis cuki karakterdizájnja, és így vált az egyik legemlékezetesebb moe sorozattá.



Összesen négy szezont kapott 2011-ig, kiegészülve pár extra OVA epizóddal. Szellemi örököse pedig a szintén Time Kirarás ***Comic Girls***.

9.
Hanayamata (Madhouse)

Yosakoi vagy magyarul Joszakoi (amit a hibajavító mindenáron „józaki”-nak akar erőltetni), egy 50-es években indult dinamikus, látványos, csoportos japán tánc, ami ötvözi a klasszikus elemeket a modern zenével. Idehaza is láthattatok már bemutatót belőle pl. a Fantasy Expón, *itt meg is nézhetitek*, tényleg nagyon szórakoztató.

A ***Hanayamata*** sorozat központi eleme, mint ahogy ezt kitalálhattátok már, ez a tánc. A főhősnő Naru egy kicsit lusta, félénk, önbizalomhiányos lány, aki egy napon találkozik a szuper aranyos, nagyon energikus cserediákkal, Hanával, akinek minden álma, hogy Yosakoi táncos lehessen. Természetesen befűzi Narut, hogy csatlakozzon hozzá, és bár kezdetben nagyon ellenkezik, de azért beadja a derekát. A két lány elkezd a suliban további tagokat toborozni, hogy részt vehessenek egy táncos rendezvényen… éééés ennyi a történet.

Mitől jó mégis? Nos, a rendezői székben az az Ishizuka Atsuko ült, akinek olyan sorozatokat köszönhetünk, mint a ***No Game, No Life*** vagy a ***Sora yori mo Tooi Basho*** (*AniMagazin 72.*). Szóval fantasztikus a humora és végtelenül igényes a látványa az animének, néha el is feledteti velünk, hogy egy hatalmas kliséhalmot nézünk. Persze a sorozat igazi sztárja Hana, a hiperaktív kis szöszi, aki valami imádnivalóan dilis, és remekül asszisztál neki a többi szereplő.

Sajnos csak 12 epizódot kapott, és akárcsak a NGNL, itt sincs sok remény a folytatásra, de ennek ellenére mindenkinek csak ajánlani tudom!



8.
Yuyushiki (Kinema Citrus)

Yui, Yuzuko és Yukari, három diáklány, akik a sulijukban kissé hirhedtnek számítanak… na nem azért, mert balhésak lennének, hanem mert olyan szinten dilisek, hogy az jóformán követhetetlen. Pontosabban a trióból csak ketten, Yuzuko és Yukari, akik megállás nélkül ontják magukból a fárasztó szóvicceket, többnyire Yui kárára, aki próbál komoly maradni a legidiótább helyzetekben is. Még a tanárnőjük sincs biztonságban (akit szimplán anyukáznak), és csak pislog a lányok nagyon kicsavart logikáján. Hogy lekössék a figyelmüket, megkapnak klubszobának egy kisebb informatika termet, ahol a neten böngészve tanulnak új dolgokat… mármint találnak valamit, és abból csinálnak viccet, amin hangosan nevetnek.



A *Yuyushiki* egy nagyon fura anime, mert nincs igazán története, és a humora is nagyon… egyedi. Olyannyira, hogy már-már azt lehet mondani rá, hogy dadaista, a néző nem is a vicceken nevet, hanem azon, ahogy a lányok lereagálják a (szerintük humoros) poénokat. Ennek ellenére, vagy éppen ezért, nagyon imádnivaló az egész, mert visszalöki a nézőt abba a gyerekkorba, amikor bármin képesek voltunk könnyekig nevetni, akár azon is, ha csak valaki csuklik egyet.

7.
The Demon Girl Next Door (J.C. Staff)

Yuko egy majdnem átlagos tinédzser lány, kedves, aranyos, csinos, és bár erősen mélyszegénységben él egy leamortizált kis lakásban anyukájával és kishugával, mégis boldog… egészen egy végzetes reggelig, mikor arra ébred, hogy démon szarvak nőttek a fején. Anyja felfedi a nagy családi titkot: ők egy sok ezer éves démon klán leszármazottai, akiket legyőztek a gonosz „magical girl”-ök, és egy súlyos átok alatt szenvednek, ami miatt a havi bevételük maximum 40 000 yen lehet (ez a magyar minimálbér alatt van jócskán). Hogy megtörjön az átok Yukónak le kell győznie egy Magical Girl-t, de tekintve, hogy még testnevelésből is gyenge, nemhogy harcolni tudna, így ez egy közel lehetetlen vállalkozás. Persze Yuko nem adja fel, hatalmas magabiztossággal és egy beszélő totemfigurával felfegyverkezve vág neki a küldetésnek, ami a lakástól 3 saroknyira véget is ér. Itt találkozik Momóval, aki történetesen Magical Girl, és egy iskolába járnak, de a lány fél kézzel állít meg egy kamiont. Yukónak mivel esélye sincs, ezért Momo úgy dönt, hogy segít neki edzeni, hogy legyőzhesse egyszer… és így alakul ki köztük egy végtelenül humoros se veled - se nélküled barátság.

Hihetetlenül vicces és zagyva komédia/paródia, ami eddig két szezont kapott, és remélhetőleg még további folytatásokban élvezhetjük Yuko, avagy démon nevén Shamiko mindennapi szenvedéseit.



6.
Bocchi the Rock! (Cloverworks)

A lista legújabb tagja és egyben a tavalyi év egyik legnagyobb meglepetése, a ***Bocchi the Rock!,*** ami több év animéje díjat és jelölést begyűjtött. A Cloverworks mostanában sorra ontja a jobbnál jobb sorozatokat, és szinte egy pillanat alatt lett felső kategóriás stúdió, aminek nagyon örülök.

A történet középpontjában Goto Hitori áll, aki egy betegesen félénk, mindentől és mindenkitől rettegő fiatal lány, akinek az az álma, hogy egyszer menő gitáros lehessen egy rockbandában. Persze nehéz úgy, ha már attól pánikrohamot kap, ha kilép az utcára, viszont a zenei tudása vitathatatlan, az interneten népszerű Youtube csatornát vezet, bár persze az arcát sosem vállalja fel.



Egy nap mégis beviszi a suliba a gitárját, abban a reményben, hátha valaki felfedezi őt, és beállhat valami fiatal bandába, de legnagyobb bánatára teljesen ignorálja mindenki.

Kivéve egy lányt, aki hazafelé leszólítja az utcán, hogy most azonnal jöjjön vele, mert kell neki egy gitáros. A lányt Nijikának hívják, aki berángatja szegény Hitorit egy pinceklubba, ahol végre teljesülhet az álma… részben, ugyanis mielőtt észbe kapna, már tagja is egy kezdő rockbandának, és innen indulnak csak az igazi pánikrohamok.

Imádnivaló egy anime, végtelenül szerethető karakterekkel. Még csak egy rövid szezont kaptunk belőle, de biztos vagyok benne, hogy hamarosan érkezik a folytatás.

5.
Is the Order a Rabbit? (White Fox/ Kinema Citrus)

Nyuszik, édességek, finom kávék és aranyos kiscsajok, kell ennél több? A röviden csak GochiUsa-nak hívott sorozat talán az egyik legklasszikusabb „moe” anime, ami szinte úszik a cukiságban. Hoto Cocoa (igen, ez a neve, forró kakaó) egy nagyon vidám fiatal lány, aki vidékről beköltözik a városba, hogy suli mellett egy kávézóban dolgozzon. A kávézó neve Rabbit House (Nyusziház), és a látszólagos vezetője egy nagyon fiatal kislány, Kafuu Chino (igen, igen, kapucsínó), akinek a fején egy beszélő angóranyúl, Tippy fészkel, akiben az elhunyt papája szelleme él tovább… Persze mindez teljesen természetes, Cocoa gyorsan beköltözik, és összeismerkedik a kávézóban dolgozó pincérlánnyal, Tedeza Rizével (Thé des Alizés), aki hatalmas militarista rajongó, mindig harci kést és egy pisztolyt hord magával.

Így kezdődik a sorozat, ami igazából nonstop viccelődés, abszurd helyzetek, moe moe után, és mindez amolyan nagyon európai, majdnem Ghiblis hangulattal.



Talán a Time Kirara egyik legismertebb címe, és akit nem rémített el a bizarr felütés, az garantáltan imádni fogja, de csak óvatosan fogyasszátok, mert könnyen cukorbetegséget okozhat.

4.
School-Live! (Lerche)

Édességes cukiságból térjünk át a kemény horrorra. Igen, horror a Time Kirarában. Japánt elsöpörte a zombi apokalipszis, és négy fiatal lány elbarikádozva próbál túlélni egy iskolában. Az utcán zombik csoszognak, az iskola romokban, a tantermek üresek, mindenhol a halál és elmúlás szaga terjeng. A főhősnő, Yuki viszont ebből semmit sem lát, számára a suli egy vicces hely, szeret órákra járni, imádja a tanárnőjét, és csupa játék és szórakozás az élete. Legalábbis ezt hallucinálja, a barátai Miki, Yuuri és Kurumi pedig igyekeznek nem megtörni a lány álomvilágát, így belemennek a morbid játékba Yuki kedvéért, hogy minden szép és jó. Még akkor is, ha néha a fogukat csikorgatva próbálják elfojtani a sírást. Szerencsére az iskola jól felszerelt napelemekkel, és a tetőn lehet növényeket termeszteni, időnként pedig kilopakodnak a környező boltokba némi kaja reményében, és várják a csodát, hogy valaki megmentse őket…



Aki szereti a kicsit komolyabb témájú sorozatokat, és nem unja még a zombis témát, annak nagyon tudom ajánlani ezt az animét. Sajnos csak a történet első harmadát dolgozták fel, ezért csak a 4. a listán, viszont készült belőle élőszereplős film és egy extra folytatás manga is.

3.
Laid-back Camp (C-Station)

Szerintem az egyik olyan anime, amit nem sokaknak kell bemutatni, a márciusi szám borítóján is ott díszelgett a mozifilm kapcsán (*AniMagazin 72.*), és megjelenése óta az egyik leginkább körülrajongott slice-of-life sorozat.

Rin imád kempingezni, járja kis motorjával a környékbeli kempinghelyeket, békésen, magányosan kakaózik, és nézi a csillagokat a kis sátra mellett. Egyik ilyen túráján találkozik a hiperaktív és örökvidám Nadeshikóval, akinek megtetszik a kempingezés, innentől pedig nincs megállás. Nadeshiko csatlakozik a suliban a sátoros klubba, és szebbnél szebb helyekre utaznak, ahol főzőcskéznek, vihorásznak, nagyokat beszélgetnek, és közben a nézőt megismertetik a sátras kempingezés minden csínjával-bínjával.

Nem is húzom tovább, mert több cikk is volt az animéről korábban, szóval akit bővebben érdekel, az csapja fel kapásból a legutóbbi számot. Aki szereti a szép tájképeket, a finom kajákat és a sátorozást, annak kötelező ez a sorozat!

2.
New Game! (Dogakobo)



Ha érdekel, hogy miként is működik egy játékfejlesztő stúdió Japánban, vagy csak szereted az „office” sorozatokat, akkor a ***New Game!*** kihagyhatatlan számodra. A mangaka a saját valódi élményei alapján alkotta meg a mangát, ami bár kissé leegyszerűsítve és cukormázzal leöntve, de elég reálisan mutatja be egy kisebb videojátékos fejlesztőcsapat mindennapjait.

A főhős, Aoba a gimnázium után egyetem helyett inkább a munkát választja, és felvételt is nyer az Eagle Jump stúdióba, mint betanuló (junior) grafikus. Gyorsan rájön, hogy itt bizony keményen kell tanulni, hogy tudja tartani a lépést a kollégákkal, akikkel szerencsére gyorsan összebarátkozik, és egyre jobban megismeri a különböző részlegeket, mint a programozókat, animátorokat, artistokat stb. Ami viszont számára a legkellemesebb meglepetés, hogy végre együtt dolgozhat a kedvencével, az igazi játékfejlesztő legendával, Yagami Ko-val, akiről viszont gyorsan kiderül, hogy kissé lökött és gyerekes, de hát a legtöbb zseni már csak ilyen.

A *magazin 40. számában* már bővebben is írtam róla, számomra az egyik örök kedvenc anime, amit újra és újra elő lehet venni, akárcsak azt, ami végül az első helyet kapta!

1.
K-On! (Kyoto Animation)

Moe Moe Kyun!

Oh, a Keion, mi más is lenne az első helyen. Két éve választották meg az elmúlt évtized legjobb animéjének, és bár lehet szeretni vagy utálni, azt nem lehet elvitatni tőle, hogy mérföldkő az animék történelmében. Ugyanakkor azt is el kell róla mondani, hogy míg az anime valóban remekmű, addig a Time Kirara magazinban megjelent eredeti kis manga... nos, eléggé középszerű, amit leginkább csak az anime sikere után kaptak fel.

A történet, ha valaki véletlenül nem ismerné, egy Hokago Tea Time nevű kis lányegyüttes kalandjai körül forog, akik mind a négyen, vagyis később már öten, nagyon gyerekesek a maguk módján, és szinte semmit sem vesznek komolyan (kivéve Miót és Azusát, akik meg túl komolyan is vesznek mindent, a többiek legnagyobb szórakozására). A gyakorlásokat legtöbbször ellógják, teáznak, sütiznek, játszanak, miközben arról álmodnak, hogy egyszer híresek lesznek.

Yui, Mio, Ritsu, Mugi és Azusa bár az animében nem, de az animés berkekben mégis világhírűek lettek. Mai napig talán az etalon, ha zenés animéről van szó, ami kilőtte a Kyoto Animation kicsiny animációs csapatát, na meg a szinkronszínész lányokat a legnagyobbak közé. *Az 51. számban* egy nagyon alapos cikket olvashattok róla, csapjátok fel, ha még egy győzködés kell a megtekintéséhez. Egyértelműen a leghíresebb és talán egyben a legjobb Time Kirara sorozat, amit érdemes pótolni, ha eddig valami okból kimaradt volna!



Ez lett volna a mostani top 10-es lista, nem volt egyszerű, mert végül több sorozatot is kénytelen voltam kihagyni, de ha esetleg valakit még érdekelnek ezeken felül is Time Kirara animék, akkor a Slow Start, Kiniro Mosaic, A Channel, Blend-S, Sakura Trick vagy Urara Meirocho szintén nagyon jó választás lehet. Idén még érkezik a Hoshikuzu Telepath is, szóval a lista még folytatódik.

manga

JIGOKURAKU

Hell's paradise – a látszat néha csal

Írta: A. Kristóf



Bevezetés

Ezúttal egy ismert és kedvelt alkotásról szeretnék írni egy általános bevezetőt. A mű, kategóriáit tekintve azokba tartozik, amelyeket a nagyközönség többnyire kedvel. Így tehát a történetben sok a kaland, harc, akció, gore és egyéb véres vagy hátborzongató jelenet, és néha egy kis meztelenkedés is felkerül az étlapra. Úgy gondolom, senki sem kétli, hogy ezek a kategóriák széles körben keresettek a mangák olvasói között, ennek ellenére nem minden mű készül egykaptafára, így nem mindegy, hogy ezekben a műfajokban mit olvas az ember. Éppen ezért, akik szeretnének egy jól megírt történetet, azok számára ajánlom a Hell's Paradise mangát.

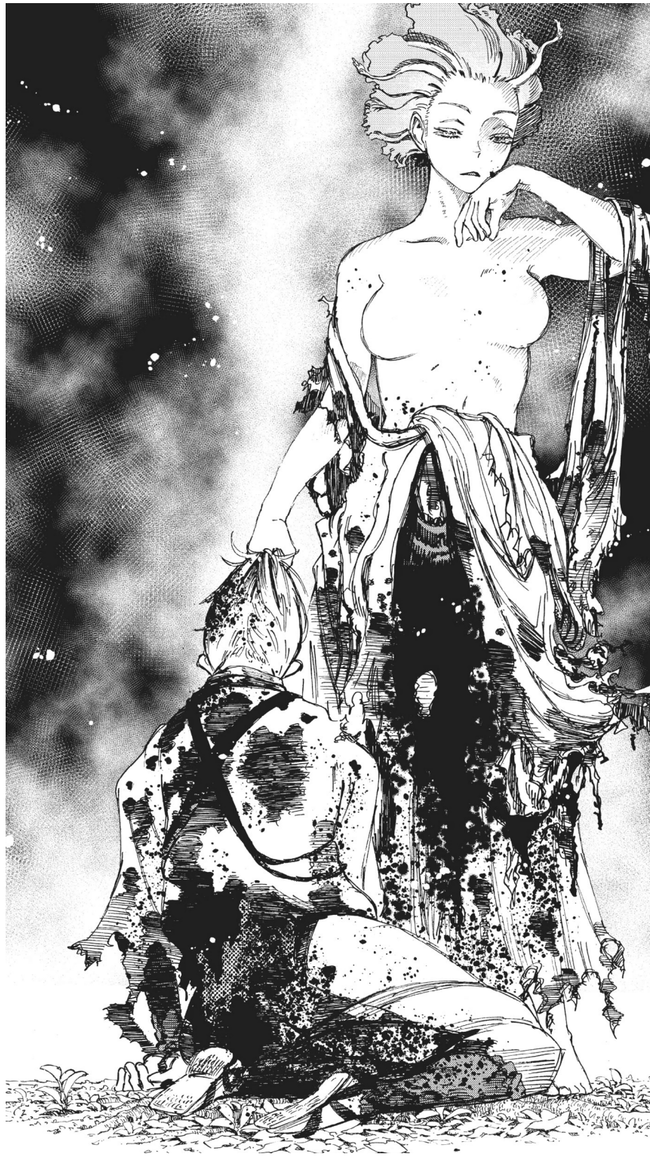
A történet világa

A történet az Edo-korban játszódik, amikor a Tokugawa sógunátus egyesítette a különböző japán fejedelemségeket, ezáltal békét és stabilitást teremtett az országban (itt érdemes megjegyezni, hogy a tokugawai Japán nem foglalta magába a mai Japán összes területét). A császár egy afféle mellékszereplő a japán politikában, míg az igazi hatalmat a sógun gyakorolja. Látszólag semmi sem maradt kerek e világon, amit a sógun még kívánhatna: az ország békében él, a riválisait eltávolította, külső veszélytől nem kell félnie, és mégis valami még fúrja az oldalát. Ez a valami természetesen az örök élet, nem a vallásos értelemben vett ígéret földje, hanem az, hogy hogyan tudna örökké élni ezen a világon. Egy hír reményt ad a sógunnak, hogy van gyógyír a problémájára, ugyanis az a hír járja, hogy a Ryukyu szigetektől délre létezik egy hely, ahol az örök élet elixírje megtalálható. Azonban a számos expedíció kudarcot vallott, olyannyira, hogy a legénységből még hírmondó sem maradt. Így tehát a sógun kénytelen gazdaságosabb megoldás után nézni, és úgy dönt, hogy halálraítélteket fog küldeni a kívánt portéka megszerzésére. Természetesen nem akárkikről van szó, olyan elítélteket keres, akik bizonyságot tettek róla, hogy rendkívüli kardforgatók. Így a csapat tagjai ismert és hírhedt bérgyilkosok és egyéb haramiák lesznek, akiknek a kézre kerítése nem kevés emberi életbe került. Mivel a sógun nem egy ostoba ember, ezért nem hagyja ezt a színes társaságot magára, hanem minden elítélttel együtt küld egy „kivégzőt" is, olyan állami tisztviselőt, aki maga is elismert kardforgató, és akiben a sógun megbízik. Ezen személyek felügyelik a rabokat, egyúttal járulékos veszteségként kezelik a rájuk bízott elítélteket.



Összegezve a rabok, újdonsült úttörők egy igencsak nehéz helyzetben találták magukat. Egyrészt, ha elutasítják az ajánlatot, akkor a kivégzés vár rájuk, ha elfogadják, egy ismeretlen és veszélyes helyre kell utazniuk, ahol a feletteseik egyik szemüket mindig rajtuk tartják.





Így tehát minden adott egy akcióval, árulással, harccal és a már említett dolgokkal teli történethez.

A manga rajzstílusa

A stílus mondhatni olyan, amilyet elvárhatunk egy shounen mangától. Ez azt jelenti, hogy a karakterek részletesen kidolgozottak és egyediek, még akkor is, ha a rajzolásuk nem mindig vagy nem feltétlenül követi a valósághű elvet. A karakterek megrajzolásán túl még aprólékosan kidolgozottak a harcjelenetek, habár itt már nyoma sincs az élethű ábrázolásnak, helyette egy koreográfiát látunk. A háttér a mangában, ahogy az a shounen mangákban lenni szokott, kidolgozatlan, azaz teljesen fehér. Mindezek mellett az egyetlen dolog, amit még érdemes kiemelni, az az épületek és öltözékek. Ezek fontos részei a karakterek megjelenítésének, valamint a történet felépítésének, éppen ezért ezek is részletesen és az Edo-kornak megfelelően vannak ábrázolva. Összegezve, rajzstílus szempontjából mindenképp megéri elolvasni a mangát.

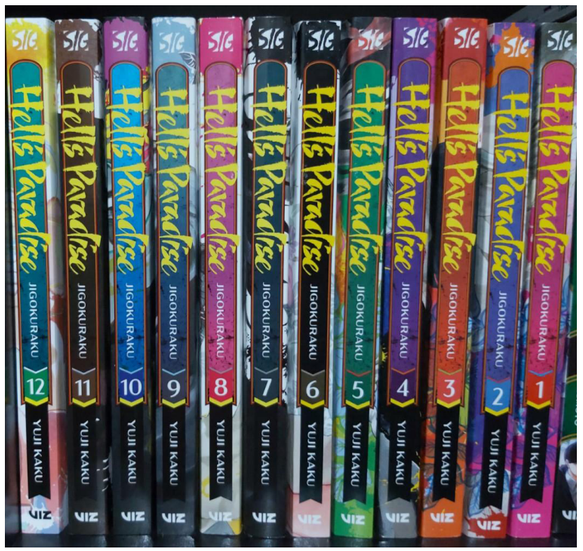
A manga utóélete

Ahogy már írtam, a manga közismert és kedvelt, így senkit sem fog meglepni, hogy a cikk írásának a napján (2023. április 1.) megjelent az anime adaptáció első része is. Jelenleg tehát még nincs mit mondanom róla, de azok, akik szeretnének egy shounent nézni ebben a szezonban, próbára tehetik a szerencséjüket ezzel az animével.

Saját vélemény és ajánlás

A manga teljes mértékben igazodik a shounen kategóriához: pörgős és harccal teli. Emellett a történet maga sem rossz, természetesen nem beszélhetünk valami elképesztően komplikált vagy mély cselekményről, azonban egy harccal teli mangában ilyennek nem is lenne helye. A stílus és a történet jól kiegészítik egymást. A manga alapvetően olyan, amilyenek lennie kell, szórakoztató és leköti az olvasó figyelmét.







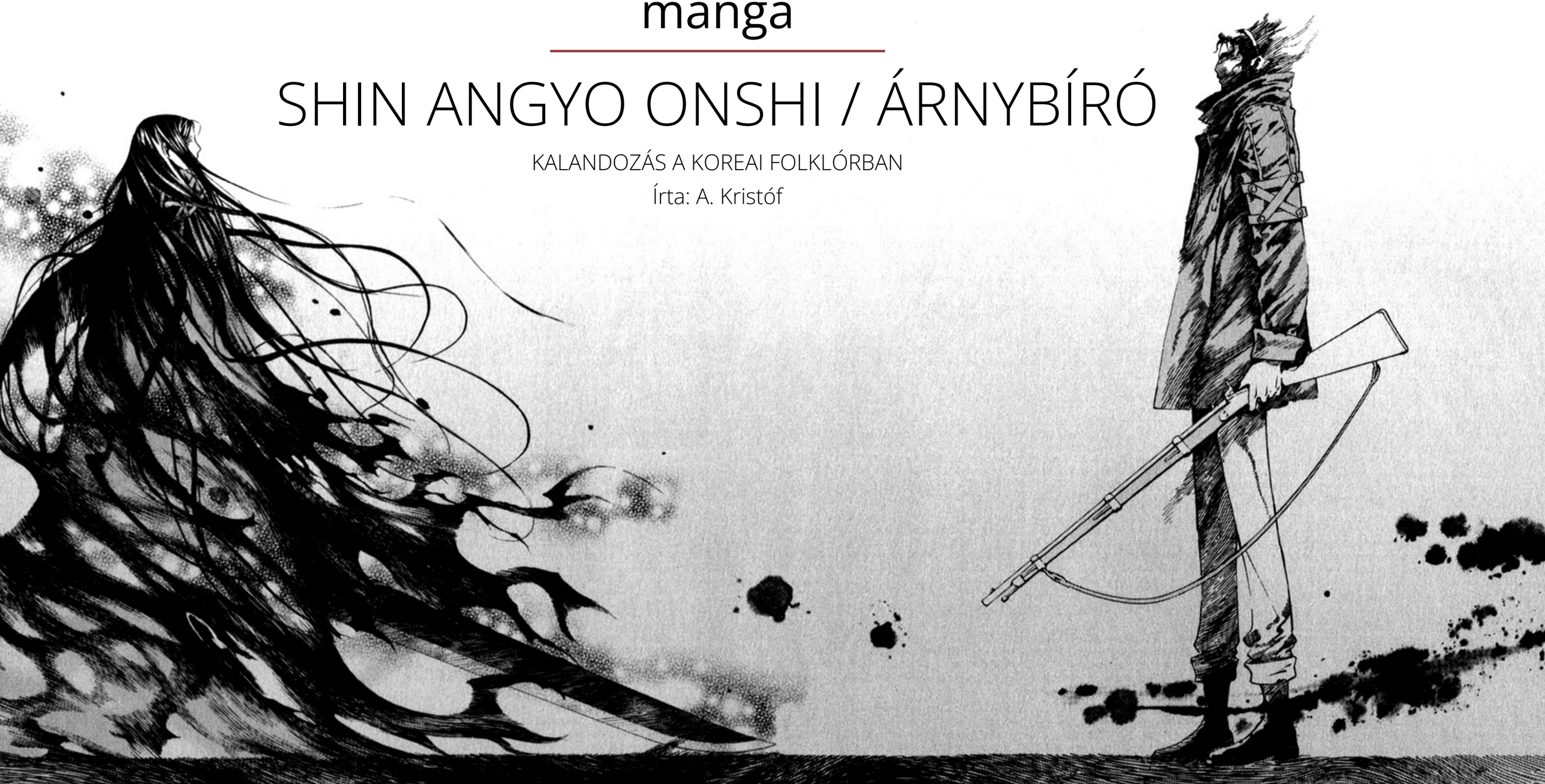
Író és rajzoló: Kaku Yuuji
Stílus: shounen, kaland, harc, gore, 18+ stb.
Hossz: 13 kötet
Megjelenés éve:
2018. január 22. – 2021. január 25.
Forrás:
Jigokuraku wiki

manga

SHIN ANGYO ONSHI / ÁRNYBÍRÓ

KALANDOZÁS A KOREAI FOLKLÓRBAN

Írta: A. Kristóf



Bevezetés

Ez a manhwa, ahogy a megnevezése is mutatja Dél-Koreából származik, ennek ellenére a rajzstílusa és a karakterdizájn alapján az ember ezt nem mondaná meg, de ne rohanjunk ennyire előre. A történetben vannak elemek, amik bizony ízig-vérig dél-koreaivá teszik a művet. Ilyen például, hogy a cselekmény alapja egy a dél-koreai folklórban ismert Munsu nevű személy köré épül, akinek az életét különböző népi mondák örökítették meg. Ezen túl a manhwában számos egyéb monda kapott helyet. Így tehát az ***Árnybíró*** egy igazi egzotikus darab azok számára, akik (mint például én) nem jártasak a dél-koreai hagyományokban vagy népi történetekben. A sztori azonban ennél sokkal többről szól, mint minden monda, elbeszélés, úgy a manhwa története is visszaadja/bemutatja a dél-koreai emberek gondolkodását, világnézetét és értékrendjét. Természetesen túlzás lenne azt állítani, hogy ebből az egy műből valaki képes megérteni a teljes kultúrát, de mégis ezen keresztül egy széles betekintés kaphatunk.

A történet világa

A történet a feudális Koreában játszódik, amikor a Joseon királyság (Kr. u. 1392. - Kr. u. 1897.) a végéhez ér. A királyságban úgy nevezett amheng osa ügynökök (árnybírók) a király megbízásából azért dolgoztak, hogy a korrupciót megtalálják és megszüntessék. Azonban a királyság bukásával ez az állami intézmény is darabokra hullt. Az amheng osa ügynökei a szélnek lettek eresztve, hogy mindenki a saját maga lehetőségei és belátása szerint boldoguljon. Azonban egy ügynök nem akart szakmát változtatni, név szerint Munsu. Ő továbbra is a korrupt állami alkalmazottak után kutatott, annak ellenére, hogy az egykor egységes királyság kisebb-nagyobb fejedelemségekre darabolódott. A történet elején látszólag össze nem függő rövid történetek sorával találkozunk, melyekben Munsu különböző korrupt személyeket leplez le és büntet meg. Mindezen történetek szépen megalapozzák a manga világát, és bemutatják egyrészt a kultúrát, másrészt, hogy hogyan éltek a koreaiak a feudális Koreában. Azonban ahogy a történet halad előre, lassan körvonalazódik, hogy Munsu nem cél nélkül utazik az egykori királyságban. Ahogy a cselekmény kibontakozik, nemcsak előre haladunk az időben, hanem visszafelé is, olyan értelemben, hogy egyre többet megtudunk Munsu és a királyság múltjáról, valamint az eseményekről, amelyek a királyság bukásához vezettek. Így tehát az Árnybíró nem egy magányos farkasról szól, aki nem tud továbblépni, mert az élete gyökeresen megváltozott.



Ugyanakkor a manhwa nem is egy történelmi leírás arról, hogy mi történt ebben az időszakban a Koreai-félszigeten, hanem egy monda, így nem követi a történelmi eseményeket. Egyes személyeket, történéseket másképp örökített meg, mint ahogy a történészek ismerik, és természetesen megjelenik a varázslat is a műben. Milyen monda létezik egy kis varázslat nélkül? Így tehát a manhwa más, mint egy történelmi alkotás, ugyanakkor emiatt színesebb is.





Az amheng osa kapott a királytól egy medált, melyen 1 vagy 3 ló volt ábrázolva. A lovak száma jelölte a rangot: minél több a ló, annál magasabb a rang, és annál nagyobb mágikus erővel ruházta fel annak hordozóját.

A manhwa rajzstílusa

Ahogy már említettem, a rajzstílus nem a klasszikus manhwákat idézi, amik színesek és más a felosztásuk, sokkal inkább a manga irányába húz. A stílus erősen hajaz a shounen mangák világára, ahol a szereplők részletesen kidolgozottak, és az akciójelenetek nagy figyelmet kapnak. A szereplők öltözéke is részletesebb, míg a háttér többnyire kidolgozatlan maradt. Összegezve, a manhwa rajzstílusa tetszetős.



A manhwa utóélete

2004. decemberében egy 87 perces anime film készült a manhwa alapján. A film szintén jó minőségű munka, mind a történet, mind pedig a rajzstílusa szempontjából. Mondhatni, hogy a klasszikus aranykor időszakába tartozik, így nem csoda, hogy 6,2-re van értékelve az IMDb oldalán (ami egy animációs filmtől nem rossz érték). Készült hozzá angol nyelvű szinkron is, valamint elérhető jelen pillanatban is különböző hivatalos oldalakon, ha valaki inkább animeként tekintené meg a történetet. Azt viszont kiemelném, hogy a film, csak a mű elejét adaptálja.



A manhwa magyarul is végig megjelent, Árnybíró címen a Mangafan jóvoltából, napjainkban is beszerezhető. Korábban Iskariotes már írt róla az *AniMagazin 6. számában*.

Saját vélemény és ajánlás

A manhwát alapvetően két okból ajánlom mindenkinek, hogy olvassa el. Elsősorban ez egy shounen történet: szórakoztató és leköti az ember figyelmét. Bárki, aki ki szeretne egy kicsit kapcsolódni, nyugodtan belekezdhet ebből a célból. Másodsorban, ahogy írtam a bevezetőben, egy nagy adag kulturális betekintést kapunk a manhwán keresztül a dél-koreai társadalomba. Érdekesség megismerkedni egy másik kultúrával, nézőponttal az életről vagy csupán egy másik gondolkodásmóddal.





Író: Youn In-wan
Rajzoló: Yang Kyung-il
Műfaj: akció, kaland, koreai folklór, harc, gore stb.
Hossz: 17 kötet és 1 kiegészítő kötet
Időtartam: 2001. március 19. – 2007. augusztus 18.
Angol cím: Blade of the Phantom Master



live action

RESET

Írta: Yuuko

A Boldog Halálnapot megnézése után tetszettek meg az időhurkos történetek, így igyekeztem minél többet megnézni belőlük. De azok, amiket utána láttam, nem igazán hozták ugyanazt az élményt. Így amikor megláttam ezt a sorozatot, szintén aggódtam, hogy végül csalódni fogok benne. Alapból tartok egy kicsit a kínai sorozatoktól, mert sokszor előfordult már, hogy beleéltem magam egy-egybe, amikor bejelentették. Csak utána történt valami (valamelyik színész botránya vagy a cenzúra közbeszólt) és végül sosem került levetítésre. A másik, ami elrettent tőlük, az a hosszuk (és igazából ugyanez igaz a donghuákra is), mivel a 16-20 részes koreai sorozatokkal meg tudok birkózni akkor is, ha egy rész 60-70 perc körül van, de ugyanez 50+ résszel már kicsit megterhelő. Bár a legújabb rendelkezések szerint egy évad már nem lehet több 40 résznél, de ez az eddigi sorozatokra ugye nem vonatkozik.

Mindenesetre érdekesnek találtam az alapötletet, és kivételesen még a sorozat hossza is nézhetőnek tűnt, úgyhogy belevágtam, és szerencsére nem bántam meg.

„Volt egy álmom egy álomban”

Gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy az egész történet egy időhurokban játszódik, amiből főszereplőink igyekeznek kiszabadulni. A sorozat az ötödik időhurok idején veszi fel a fonalat, így női főszereplőnk a nézőkkel ellentétben már tisztában van a dolgok menetével. Amit





leginkább úgy írhatnánk le, hogy: „egy átlagos napon egy lány betelefonál a rendőrségre, és az események rögtön nem várt fordulatot vesznek”. A lány, vagyis Li Shiqing ugyanis az állítja, hogy a 45. számú buszon egy bomba van. Azonban a rendőrség nem reagál időben, így a busz felrobban.

A hatodik időhurokban Li Shiqing ezután újra a buszon tér magához, és rögtön kétségbeesetten igyekszik lejutni róla. Mivel az előtte lévő hurkokban sem a vészfék, sem a rosszullét, sem pedig a rendőrség értesítése nem vált be, így stratégiát vált. Azt állítja, hogy a mellette ülő fiú zaklatta őt, és könyörög a buszsofőrnek, hogy engedje leszállni. A sofőr végül megengedi neki, de a lány az utasok döbbenetére a vélt zaklatót is magával rángatja a buszról. Majd bocsánatot kér a döbbent sráctól, és idegesen elsétál. Azonban nem tud koncentrálni, így amint lelép az útról, egy motoros elüti őt.

Shiqing a kórházban tér magához, de nem ő az egyedüli ismerős arc, akit szintén ott találunk. Kiderül, hogy a busz ezúttal is felrobbant, de azért, mert összeütközött egy olajszállító tartálykocsival. Egy szó sem esik bombákról. A rendőrség azonban ki akarja deríteni, hogy miért szállt le két utas menetrenden kívül nem sokkal a baleset előtt. De a lány vallomása nagyon zavaros, állandóan változtat azon, hogy mit csinált a buszon, és miért akart leszállni. A rendőrök egyre gyanúsabbnak találják, főleg akkor, amikor hirtelen időhurkokról kezd el beszélni. Közben kiderült, hogy nemcsak az utasok hunytak el a buszról, hanem a lány által lerángatott srácot is elérte a robbanás. Amikor pedig a srác végül meghalt, mindketten újra a buszon találták magukat. De ezúttal Xiao Heyun is a hurokban ragadt…

Karakterek

Egy kis érdekesség, hogy mindkét főszereplő nevét Liu Yuxi egyik verse inspirálta (Autumn Song/Őszi Dal). Ennek a későbbiekben nincsen jelentősége, de jól kifejezi, hogy ők ketten mennyire összetartoznak.



Li Shiqing: egy 20 éves egyetemista lány, aki a Jialin Egyetemen tanul. A városközpontba tartott, hogy könyveket vásároljon, amikor a busz, amelyen utazott, felrobbant. A robbanás után azonban újra a buszon találta magát. Először fogalma sem volt, mi történik, de néhány hurok után rá kellett jönnie, hogy tényleg újra és újra átéli a busz felrobbanását. Ezután igyekezett valahogy figyelmeztetni az utasokat, illetve lejutni magáról a buszról, de egészen a hatodik hurokig nem járt sikerrel. Xiao Heyunnal együtt azonban végre le tudott jutni a buszról.

Xiao Heyun: egy húszas évei közepén járó játéktervező. Egy fontos megbeszélésre indult a legújabb játékukkal kapcsolatban, de sosem ért el oda. Próbált segíteni Shiqingnek a hatodik időhurok alkalmával, mert látta, hogy a lány nem érzi jól magát. De köszönet helyett Shiqing azt állította, hogy molesztálta őt, és még a buszról is lerángatta magával. Ez már épp elég meglepő volt, de ezután bocsánatot kért tőle, majd mindenfajta magyarázat nélkül faképnél is hagyta. Heyun taxit fogott, hogy ne késse le a találkozót, viszont ezzel a robbanás hatósugarán belülre került, és a kórházba szállítva meghalt. De utána újra a buszon találta magát, csak most már az időhurok részeként.

Vélemény

Számos időhurkon keresztül követhetjük végig, hogyan próbálják főszereplőink megakadályozni a tragédiát. Eközben pedig sorra megismerkedünk a többi utassal is – hiszen bármelyiküknél lehet a bomba –, és betekintést nyerünk az ő életükbe, problémáikba, küzdelmeikbe is. De róluk spoiler nélkül lehetetlen lenne bármit is mondani, mindenesetre a legtöbbükkel nagyon együtt lehet érezni. A hangsúly tehát a főszereplők próbálkozásain van, de mellette a rendőrség nyomozását is végigkövethetjük, hogy minden újabb hurokban sikerül-e időben a helyszínre érniük, mennyi mindent derítenek ki, egyáltalán túlélik-e az aktuális próbálkozást, és hogyan viszonyulnak a főszereplőinkhez.



A nézők sem tudnak több mindent, mint a karakterek. Az elején is csak ugyanannyit tudunk, mint ők – vagyis szinte semmit. Gyakorlatilag együtt lehet izgulni és nyomozni Shiqinggel és Heyunnal, mivel egyszerre kapjuk meg velük az információkat. Részről részre adagolja a sorozat az újabb infókat, aminek köszönhetően végig pörgős és érdekes marad a történet, egyáltalán nem laposodik el a vége felé, sőt…

Szerencsére főszereplőink végig normális fiatalok maradnak, vagyis nem lengetik meg hirtelen a néző előtt a fizika doktorátusokat, és kezdenek el magyarázgatni a kvantumfizikáról. Vannak olyan történetek, ahol emiatt hiányérzetem lett volna, de itt inkább a nyomozáson és az emberi sorsokon volt a hangsúly, úgyhogy egyáltalán nem zavart, hogy nem derül ki pontosan az időhurok tudományos/természetfeletti oka. Az időutazás része a dolognak tehát nem lett túlbonyolítva, de azért ettől függetlenül fontos részét képezte a történetnek, és volt egyfajta logikája is. Illetve fontosnak tartom megjegyezni, hogy van ugyan romantikus szál a sorozatban, de egyáltalán nem ezen van a hangsúly. Viszont azért pont eleget kapunk a párosból romantika tekintetében is, hogy természetesnek és kedvelhetőnek érződhessen a kapcsolatuk.

Összességében nagyon kellemes meglepetés volt számomra ez a sorozat. Mielőtt elkezdtem nézni, furcsa volt, milyen jó az értékelése, de a megnézése után az lenne furcsa, ha le lenne pontozva. Ez az egyik legjobb kínai sorozat, amit valaha láttam. Végig fenntartotta a figyelmet, a főszereplőkön kívül a mellékszereplők is megfelelő képernyőidőt kaptak, és az időhurkok sem váltak önismétlővé. Ráadásul a zenéit is nagyon szerettem. Még akkor is meghallgattam az endingeket, amikor egy-egy függővég után alig vártam, hogy belekezdhessek a következő részbe.

Aki szereti az időhurkos történeteket, annak feltétlenül ajánlom. De azoknak is érdemes tenni vele egy próbát, akik egy izgalmas thrillerre vágynak!





Cím: Reset
Év: 2022
Hossz: 15 x 45 perc
Értékelés: MDL: 9,1 / imdb: 8,1

live action

14-SAI NO HAHA

Írta: GentleRain



Nincs is annál szebb sokak szerint, mint anyává válni. És nincs is annál borzalmasabb, mikor ez a csoda nem felnőttkorban, hanem bizony tinédzserkorban következik be. Főleg úgy, hogy az adott személy nem is tervezte a babát. De mit tehet egy tizennégy éves lány, ha hirtelen rájön, hogy gyermeket vár? Erről szól ez a dorama.

Ichinose Miki egy vidám, kedves, tizennégy éves alsó-középiskolás lány, aki iskolájában az iskolarádiót vezeti. Tanítás után felvételi előkészítőbe jár, ahol beleszeret a nála egy évvel idősebb Kirino Satoshiba. Egy este megtámadják őket, a páros pedig egy elhagyatott házba menekül, ahol megtörténik az, aminek nem kéne megtörténnie ilyen idős korban. Miki pedig hamarosan azt veszi észre, hogy reggelente rosszul van, szédül és bizony egy bizonyos dolog is elmarad. A kislány ugyanis, mint kiderül, gyermeket vár. Miki első és második megdöbbenése után úgy dönt, megtartja a gyereket, ezzel azonban nem mindenki ért egyet. Ő azonban kitart az elhatározása mellett, így pedig elkezdődik egy tizennégy éves lány felnőtt nővé és anyává válása.



Ez a dorama sem egy mai darab, ugyanakkor egy elég fontos és sokszor a szőnyeg alá söpört témáról szól. Ez pedig a tinédzserterhesség. Minden szülő rémálma, hogy a lánya tizenévesen teherbe esik, ebben a történetben pedig Ichinose Mikivel, a főhősnővel pontosan ez történik. Gyermeket vár a barátjától, ami nemcsak az ő életét változtatja meg gyökeresen, de a körülötte élőkét is. Hiszen mindenki másképpen reagál a hírre, van, aki támogatja Mikit, de a legtöbben inkább ellene vannak, és azt akarják, vetesse el a babát.

Tetszett Miki elszántsága, aki minden ellenállás ellenére is meg akarja szülni a babát, miközben lassan felelőtlen diáklányból felelősségteljes felnőtté válik. Legnagyobb támogatója az anyja, aki bár eleinte szintén ellenzi, hogy Miki megtartsa a babát, de megérti a kislány – elvégre egy tizennégy éves még igenis kislány – érzéseit is. Nem úgy Satoshi anyja, aki jómódban egyedül neveli a fiát, és úgy érzi, Miki terhessége csak tönkreteszi Satoshi jövőjét. Erősen ágál a szülés ellen, inkább elvetettetné a gyereket, és még azt is megtiltja, hogy a fiatalok találkozzanak. Satoshi pedig eleinte gyáva kukacként viselkedik, amiért én jól felpofoztam volna, bár valahol érthető. Sokként éri, hogy tizenöt évesen apa lesz, nem tud mit kezdeni a helyzettel, és megijed. De a sorozat végére



azért ő is rengeteget változik, és mer felelősséget vállalni.

Mikinek azonban nemcsak Satoshi anyjának és a saját apjának ellenszenvével kell megküzdenie, de az iskolatársai piszkálódásaival, valamint a szomszédok pletykálkodásaival és rosszindulatú megjegyzéseivel is. Ha pedig ez nem lenne elég, még egy hírhajhász riporter is feltűnik, aki a helyi fiatalokról készít riportot, Miki állapotában pedig igazi aranytojást sejt, így mindent megtesz, hogy cikket írhasson a kislány terhességéről. Eleinte egy elég ellenszenves figura az ürge, de azért lassanként ő is jó irányba kezd változni, és már nem csak a szenzációhajhász cikk érdekli.

Külön ki kell még emelnem Matuba Haruko doktornőt, aki pont úgy kezeli Mikit, mint bármely más páciensét. Bár eleinte meglepi a kislány kora, de szakszerű tanácsokkal látja el mind őt, mind a szülőket.













A sorozat végigkíséri Miki kilenc hónapos terhességét a kezdetektől a szülés utánig, ami rengeteg izgalommal, lemondással, fájdalommal, de sok örömmel is együtt jár. Miki mindent megtapasztal, amit egy terhes nő csak megtapasztalhat, de megismeri a lenézést is, a bántó szavakat, hiszen sokan csak egy felelőtlen, nemtörődöm lányt látnak benne, aki ennyi idősen már szülni fog. Persze, a szülők is kapnak hideget-meleget, főleg Miki anyja, hiszen a japán családokban a gyermeknevelés még mindig a nők feladata. Ha pedig a gyerek valami hibát vét, akkor biztosan a hanyag anyai nevelés áll mögötte. Tehát Miki nincs egy könnyű helyzetben, de egészen jól veszi az akadályokat, főleg azután, hogy egyre többen állnak ki mellette, és támogatják.

A sorozat érdekessége egyébként, hogy az Ichinose Mikit alakító Shida Mirai valóban nagyon fiatal volt a forgatáskor, így az anyjától kért segítséget arra vonatkozóan, hogyan viselkedjen terhesként. Hiszen Shida Mirainak semmiféle tapasztalata nem volt ebben a dologban. De a sorozatban ebből semmi sem látszik. Egyébként ez volt a színésznőtől az első doramám, valamint mind Kitano Kii-t, mind pedig a 2020-ban tragikus körülmények között elhunyt Miura Harumát is itt láttam először. Mindannyian zseniálisan alakítottak.

A sorozat erősen épít az emberi érzelmekre, a családi összetartásra, valamint a lelkierőre. Hiszen mindegyikre szükség van egy ilyen helyzetben. Bár nem egy könnyen emészthető történet, a vége felé pedig kifejezetten drámaivá és izgalmassá válik, de mégis nyugodt szívvel tudom mindenkinek ajánlani. Én őszintén szólva az iskolákban is kötelezővé tenném a megtekintését felső tagozatban és középiskolában is. Hiszen olyan dologról szól, amivel bármelyik lány szembesülhet. Vagy bármelyik fiú, mert általában a fiú az, aki lelép, ha probléma adódik. Egy lány sajnos ezt nem tudja megtenni.

Nekem egyébként ez az egyik nagy kedvencem, amit már többször végignéztem, de mindig megdöbbent, elérzékenyít, és még mosolyt is csal az arcomra.

Aki még nem látta, mindenképpen nézze meg, mert érdemes attól függetlenül, hogy nem egy mai darab. De örök érvényű igazságokat közvetít a családról, és a szülővé válásról.

Személyes értékelés: 10/10

Szereplők:

Shida Mirai mint Ichinose Miki (14)
Tanaka Misako mint Ichinose Kanako (43)
Namase Katsuhisa mint Ichinose Tadahiko (45)
Miura Haruma mint Kirino Satoshi (15)
Muroi Shigeru mint Kirino Shizuka (48)
Yamaguchi Sayaka mint Endo Kyoko
(Miki osztályfőnőke, 25)
Koumoto Junichi mint Mitsui Makoto
(Miki nagybátyja, 33)
Kitamura Kazuki mint Hatano Taku
(főszerkesztő, 38)
Tanimura Mitsuki mint Yanagisawa Mayu (15)
Kitano Kii mint Kubota Megumi (14)
Koike Rina mint Nagasaki Sayaka (14)
Koshimizu Kazuki mint Ichinose Kenta (11)
Ideguchi Yumiko mint Okumura Yoshiko (32)
Hasegawa Kiyo mint Inohara Mitsue (50)
Osawa Itsumi mint Matsumoto Rika (40)
Kaito Ken mint Yamazaki Koyo
(Kirino managere, 29)
Kaneko Sayaka mint Mitsui Hinako (28)
Isaka Shunya mint Haraguchi Kazuaki (28)
Takahata Atsuko mint Matoba Haruko
(doktornő, 52)
Onodera Akira mint Nakatani Eiza
(iskolaigazgató, 58)

Cím: 14 才の母 / 14-sai no Haha
Angol cím:
14 Year Old Mother / Mother at Fourteen
Magyar cím: A tizennégy éves anya
Ország: Japán
Hossz: 11 epizód
Műfaj: családi, dráma
Stúdió: NTV
Sugárzás:
2006. október 11. - 2006. december 20.
Opening: Mr. Children – Shirushi



rendezvény

TAVASZI MONDOCON

Írta: Hirotaka

Eltelt megint néhány hónap, eljött az április vége, és ezzel együtt a nagyközönség begyűjthette tavaszi conadagját. Ennél tavasziasabb MondoCont nem is akarhatott volna senki, mint amilyen most volt. Gyönyörű időt kaptunk.

A szombati nap folyamán elképesztően sokan voltak, néhány helyen szinte lépni is alig lehetett, persze azért mindenki elfért, de zsúfoltságig telt a Hungexpo B és E pavilonja, nah meg a szabadtér.

Conra több okból járnak az emberek, van aki barátaival összebandázva átkempeli az egész napot a füvön (vagy röplabdáznak, kardoznak), és egyszer-egyszer körbejár a pavilonokban. Van, aki a minél több freehug begyűjtésén dolgozik, akár sétálva, akár a pavilon melletti jézuspózban sorfalat állókhoz csatlakozva. Természetesen vannak, akiket kimondottan a vásárlási láz mágnesezett be, és vannak, akik a programokért jönnek főként. Végezetül, de persze nem utolsósorban, itt vannak a játékok szerelmesei, legyen az videójáték vagy valamilyen verseny. Mindegyiknek van metszete is, bár hogy mekkora, az kérdéses. Nálunk, az AniMagazinnál főleg barátokkal tali és a programok nézése dominál. Ennek ellenére igyekszünk végiglesni mindent.

Mivel nem hiszem, hogy a barátainkkal való beszélgetés beszámolója a pszichológusokon kívül bárkit érdekelne, így maradjunk a programoknál.

A mostani con kiemelkedett japános, valamint ázsiai témájú előadásokkal, így mind a szombat, mind a vasárnap délelőttöt a kisszínpadnál töltöttem, de délután is volt itt keresnivalóm.

A sort Balogh Miklós kezdte, a ***víz szerepével a japán kultúrában***. Miklós már sokadjára ad elő, és témáit/előadásait inkább azoknak ajánlanám, akik csak most ismerkednek Japánnal alapszinten. Igazából a téma jó, viszont elég nagy, így az előadó igyekezett minél több mindent belezsúfolni az egy órába, de itt a kevesebb több lett volna. Valamint az előadó stílusa kissé unalmas vagy inkább monoton, nehezen kelti fel az érdeklődést.

Őt követte Dózsa Gergő, aki szokásához híven leuralta a színpadot. Mivel tavaly befejezte a teljes japán történelmet, most a ***vietnami háború*** került nagyító alá, hamár volt az évfordulója. Gergő hozta a formáját. Érdekes, jól felépített és nagyon tartalmas előadás volt. Nyilván a témáról órákat lehetne még beszélni, de egy nagyon jó összefoglalót és részletes képet adott erről a történelmi eseményről.

Délután Eszes Rita tartott előadást az ***Ainukról***. Őt többnyire japán témájú könyveiről ismerhetik, a legutóbbiról - ami egy Ainu történet -, az *AniMagazin 72. számában* olvashattok. Az Ainu kultúra nagyon érdekes minden szempontból, Rita sok dolgot megosztott róla, előadása lekötött, ugyanakkor nem töltötte ki az egy órát, pedig a téma akár a többszörösét is megérné. Valamint sajnálom, hogy a ***Golden Kamuy*** anime nem lett megemlítve - vagy csak elkerülte a figyelmem -, ami fürdik az ainu kultúrában.

Vasárnap is három előadás ragadhatta meg Japán szerelmeseit. Délelőtt a ***japán kerámiák történetéről és elkészítési technikáiról*** volt szól. Akármennyire jó a téma és értett hozzá Weisz Attila előadó, sajnos ez is jóval rövidebbre sikerült, mint egy óra (kb. 40 perc lett). Pedig itt is bele lehetett volna menni egy-két dologba. Sőt, mivel volt is boltjuk a conon, egy-két edény mutatóba elfért volna az asztalon. Valamint itt is hiányoltam pár anime példát. Nyilván nem feltétele az előadásnak, de érdekes adalék lehet, hogy mennyi mindenről készült már anime. Ide befért volna a ***Yakunara Mug Cup Mo*** vagy a ***Saga-ken wo Meguru***.

Ezt követte a ***Japán kardjai*** előadás Waldmann Szabolcstól. Fantasztikus előadás volt. Talán ezt nézték a legtöbben a két nap alatt, még álltak is a széksorok mögött, mert nem volt hely. Hiába, a kardok vonzása ugyebár. Szabolcs kurzusokat is tart a témában, és látszott is, hogy nagyon ért hozzá.















Elképesztően részletes, informatív, tartalmas és élvezetes előadás volt. Mind a japán kard történelméről, mind kulturális szerepéről, mind fajtáiról nagyon sokat tudtunk meg. Szemléltetésként Szabolcs hozott is magával egy fakardot.

Délután pedig, eltérve Japántól, kínai témájú előadás jött. Torma Laura a ***kínai divattörténettel*** ismertetett meg minket. Erről a témáról nem sok mindent tudtam, így kimondottan érdekes volt, és olykor szórakoztató is. Hiába az előadás címe, a végén a sorozatokról szóló rész nekem kicsit sok volt, inkább néztem volna több képet az adott kor öltözködésről, valamint a császárkor utáni változásokról. De ettől függetlenül is informatív volt.

Egy icipicit még maradnék az előadásoknál, hiszen volt itt még képregényes, ***Trónok harcás*** és ***Last of Us*** előadás is, így aki nem ázsiafan, az is talált magának érdekességet.

Végezetül ehhez egy kis kritika. Egy-egy előadót sajnos nagyon nehezen lehetett hallani, ez egyrészt azért lehet, mert valaki túl messze tartja magától a mikrofont, másrészt a környezet zaja, valamint a csarnok másik részében lévő nagyszínpad is bezavart nem egyszer, a hangosítás pedig nem mindig követte ezt le jól. A kisszínpad elhelyezése erre csak rátett, bár stratégiailag talán értem, hogy azért került a nagyszínpad felé vezető út mellé, hátha valakit megfog, amit ott lát, de pont ez volt a hátránya is. Sok minden áthallatszott hiába volt elhúzva az óriási térelválasztó fal. Vasárnap ez jobb lett, mivel még több ilyen





falszelvényt húztak el. Bár valamiért délután jóval az előadások közepette el is tüntették ezt a pár plusz falat.

Keveredjünk át a nagyszínpados animés programokra. Itt tradicionálisan az AMV verseny indította a napot, majd az ***Animés kerekasztal*** résztvevői beszélgettek. ***Shinkai Makoto munkásságának*** kibeszélésével a téma nem is lehetett volna aktuálisabb, ha már a hazai mozikban is vetítik a Suzumét. A műsor alatt lezavart szavazás során egyértelmű volt, hogy sokan Shinkai munkásságának csak az elmúlt pár évét ismerik, hála a hype-nak. A többit is ildomos megnézni…



A nap fényfontja viszont egyértelműen a ***Kitade Nana koncert***. Talán ő a leghíresebb japán előadó, aki a MondoCon színpadán fellépett. A mindössze 36 éves énekesnő 20 éve van a pályán, 2009 és 2016 között bandákban énekelt, azóta viszont visszatért a szólókarrierhez. Több animének is énekelte az openingjét, ami tovább növelte a hype-ot. Szerencsére egészen sokan maradtak, a bő egy órás koncert pedig jó zúzósra sikerült.

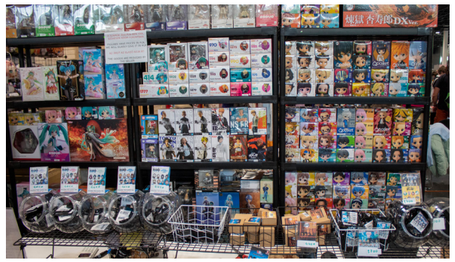
A nagyszínpadon vasárnap a ***Dungeons & Dragons*** filmet lehetett megnézni, meglehetősen friss film, így a geekeknek remek lehetőség, ha még nem látták. A nap fő programszáma viszont a fandub verseny volt, és a szinkronszínész beszélgetés. A műsor továbbra is töretlen népszerűségnek örvend, és egyre ügyesebbek a versenyzők. Kimondottan szórakoztató program. A vendégek és szűri ezúttal Roatis Andrea, Faragó József és a már visszatérő Baráth István voltak. Meséltek a munkájukról, szinkronos élményeikről, tapasztalataikról, és persze tanácsokat is adtak azoknak, akiket érdekel a pálya.



Akadt azonban más érdekesség is, volt ***Parapara*** és ***LikeOn*** fellépés a tánc és zene kedvelőknek, ***tömegkvíz***, ***cosplay verseny*** mindkét nap. Továbbra is ez utóbbi a legnagyobb tömeget vonzó program. És mióta nagyobb helyen van a nagyszínpad, azóta a széksor mellett és mögött is nagyobb tömeg elfér, úgyhogy az emberek jobban is látják a cosplayt, ez mindenképp pozitívum.

Rendkívül aktuális volt az ***AI Art beszélgetés***, a művészet fanoknak érdemes lehetett belenézni.






Végül pedig, a Crunchyroll jóvoltából három animébe is belekukkanthatott a közönség: a ***Bungo Stray Dogs***ba, a ***Nier***be és az új ***Trigun***ba. (*5. oldal*)

Nemcsak ennyiből állt a con, sok minden más is akadt a lelkeseknek. Lett egy interaktív zóna, ahol a kreatív workshopok kaptak helyet, lehetett a japán nyelvvel ismerkedni, valamint volt haiku és evőpálca használó verseny. A con arénában mindkét nap lehetett k-pop- és japán táncokat tanulni, mint pl. a yosakoi. A harcművészetek kedvelői pedig a ***Ni To Jutsu Sei Shin Ryu***-nak örülhettek.

A gamerek örömüket lelhették a hatalmas Nintendo kitelepülésben, szerintem még nem is jöttek ekkora kapacitással. De ezen kívül lehetett még ***Tekken***ezni, ***Just Dance***-ezni, ***Genshin TCG***-t játszani és retro konzolokkal nyomulni. A karaoke teremben (aminek az ajtaja sosincs jelölve a térképen) pedig éneklés és zenekvíz várt minket.

A cikk elején említettem, hogy van, aki azért látogat ki a conra, hogy üres pénztárcával távozzon. Hatalmas piros pont most az árus felhozatalért. Tényleg minden volt, és több külföldi bolt is képviseltette magát animés cuccokkal, reméljük, jönnek még. Sok-sok figura, plüss, turkálható mütyürök stb. Amit sajnáltam, hogy ennek ellenére a választék kevésbé volt változatos anime címek szempontjából, nagyon nagy volt a metszett a boltok árukészlete között. Persze mindenki a népszerűbbet igyekszik elhozni. Igazából már csak egy király manga árus kéne, angol nyelvű mangákkal (egyszer volt, és azóta sem). Mindenesetre sokan órákat el tudtak tölteni a nézelődéssel.

Hasonlóan pozítiv tapasztalatunk volt a kajás részleggel is. Ami szintén bővült és több helyen is volt. Egyrészt több volt a nasiárus. A szokásos kajáldákon kívül még jelen volt a Taiya House, ahol taiyakit és egyéb japán édességeket lehetett enni. Valamint a Wafu étterem, akik yakisobával, karagéval és ramennel tömték a fizető vendégeket. Reméljük, ők is jönnek még.

Az embert 16 évnyi conozás után már nehéz meglepni, vagy kielégíteni bármilyen igényét. De fogalmazhatok úgy is, hogy minden megszokottá válik, és nehezebben kelti fel bármi az érdeklődésünket (főleg a Comiket, az AnimeJapan és a JapanExpo után ;P). Inkább fontosabb számunkra, hogy miként zajlik le egy-egy rendezvény, mi az, ami újként tűnik fel a megszokottak sivatagában, akár programok, akár árusok, akár a közösség tekintetében. Mindent összevetve nagyon üdvözöljük a több éttermet és árust, különösen a külföldi eladókat. További nagy piros pont, hogy a B pavilon sarkában egy rakás üres széket találtunk, ahová le lehetett ülni beszélgetni, és nem a kisszínpadnál lévőket vagy a sörpadokat kellett foglalni. Az elrendezés jól sikerült, kivéve talán a kisszínpadot, valamint előadások tekintetében is remek lett a felhozatal. A szabadtér elsőre kicsinek tűnhetett, de csak túl sokan tömörültek a pavilonok közelében, kicsit távolabb jóval kényelmesebb volt. Ja, és megmosolyogtató ennyi év után, hogy a karaoke melletti mosdó mindig üres, kevesen találják meg, és inkább állnak sorban lent.

Tehát egy jól szervezett cont kaptunk tavaszra, a szervezők ezúttal jól számoltak a tömeggel, de a Hungexpón ezzel nem szokott gond lenni. A következő MondoCon július 15-16. Aki vidékről jön, az szállás és közlekedés szempontjából úgy számoljon, hogy 15-én lesz a Budapest Pride is.






távol-kelet

GINTÖRI

Gintama karakterek a valóságban

Írta: Yuuko



Igen, bár a Gintama: The Final cikkben úgy tűnt, hogy el tudtam engedni a sorozatot, de nem sikerült. Úgyhogy itt egy kis ráadás. Ahogy az epizódok egy részének, úgy a film végén is található egy „Ginpachi-sensei szegmens”, szóval én is terveztem ide valami hasonló „ismeretterjesztőt”. Ugyanis amellett, hogy a Gintama tényleg az egyik kedvenc animém, neki köszönhetem még a japán történelem iránti érdeklődésemet is. De azért nem biztatnék arra senkit, hogy ebből a sorozatból tájékozódjon, mivel hiába alapul néhány karakter valódi történelmi személyeken, a neveket, illetve persze az eseményeket is megváltoztatták benne. Azonban míg a nevek esetében csak pár írásjegy változott, addig az események tekintetében már nem ilyen egyszerű a dolog.

Szeretném nektek most bemutatni, hogy kiken is alapul az utolsó generációs Jouishishi négyesünk, akiket az animés fénykorukban úgy ismertek, mint a „négy mennyei király”. De vajon ki is volt valójában Shiroyasha („fehér démon”) „menekülő Kotarō”, akit egyébként „tomboló nemesként” is ismertek, valamint a Kiheitai vezetője vagy éppen „Katsurahama sárkánya”?

Ez csak egy rövid ízelítő lesz az életükből, mert ha magáról a Meiji-restaurációt (amely kivívásában a négy személyből három igen tevékenyen részt vett) megelőző időszakról írnék, sosem érnénk a végére ennek a cikknek, így inkább csak az ő életükre szeretnék kitérni, és arról is inkább általánosságban. Akit jobban érdekel a téma, ajánlom Kristóf remek cikkét a restaurációról (*AniMagazin 47.*), illetve egyéb történelmi könyveket / írásokat.

Sakata Gintoki vagy Sakata Kintoki?

A *Gintama* ikonikus főszereplője a szamurájok nélküli korban élő szamuráj, Sakata Gintoki, akinek kedvenc időtöltése a Jump olvasása és a semmittevés. Na, de nemhiába szokta egyik haverja állandóan Kintokinak szólítani, mivel a mangaka valószínűleg Sakata Kintokit vette alapul a karakter megalkotásánál. (Bár azt is leszögezte, hogy Gintoki nem az ő leszármazottja.) Sakata Kintoki a 794-től 1185-ig tartó Heian-korban élt, és vélhetően Minamiashigara városából származott. Minamoto no Yorimitsu alatt szolgált, és leginkább a harci képességeiről volt híres (épp mint főszereplőnk). Szintén Sakata Kintoki személyén alapul a japán folklór egyik híres alakja, Kintarō, akinek





a nevét gyakran Golden Boynak (Aranyfiúnak) fordítják, és történetének még pár másik elemében is felfedezhető Gintoki életével néhány – már kissé spoileres – egyezés. Azonban mint tudjuk, a Gintama főhőse nagyon büszke ezüstös fürtjeire, és gyakorlatilag egy egész évad foglalkozik azzal, hogy az ezüst (gin) vagy az arany (kin) a jobb…

Katsura Kotarō vagy Katsura Kogorō (esetleg teljesen más)?

Katsura karakterét szerintem szintén senkinek sem kell bemutatnom, aki ismeri a sorozatot. Egy idegenellenes lázadó, aki azon munkálkodik, hogy elűzze az amantókat az országból – és teszi mindezt Ishida Akira jellegzetes hangján megszólalva.





Ennek érdekében még a terrorista módszerektől sem riad vissza, bár a későbbiekben mérsékeltebbé válik. Számtalan humoros helyzetet szül, hogy gyűlöli, ha rosszul mondják ki a nevét, így a beépített küldetések nem igazán neki valók, de ha harcra kerül sor, cseppet sem kell félteni. Nem véletlenül említettem rögtön két „becenevet” is hozzá az elején, a valódi Katsura is annyi álnevet viselt, hogy fel sem fogom tudni sorolni mindet…

A karakter mintájául szolgáló személy Wada Kogorō néven született 1833-ban. Gyerekkorában bizonyos okokból örökbe fogadta őt a Katsura család, és az ottani családfő halála után ő lett a család feje. Amikor örökbefogadó anyja is elhunyt, visszaküldték a régi otthonába. Vér szerinti apjával dacolva jelentkezett a Shoka Sonjukuba (újabb Gintamából ismerős név) tanulni. Yoshida Shōin (az animében Yoshida Shouyo) tanítványaként közel állt Chōshū tartomány vezetőihez, akik a Tokugawák megdöntésére irányuló mozgalom befolyásos alakjai voltak. Ezután Chōshū egyik fontos tisztségviselőjeként a sógunátus ellen munkálkodott immár Katsura Kogorōként. Az animéhez hasonlóan gyakran szembekerült a Shinsengumival is. A sorozatból szintén ismerős lehet Ikumatsu-dono, aki egy rámenétterem tulajdonosa benne. A valóságban Katsurának volt egy hasonló nevű gésa szeretője, aki információkat is gyűjtött a számára, és akit a későbbiekben feleségül is vett.



Ez idő alatt számos álnevet használt, tevékenysége miatt gyakran kényszerült bujkálni is, egy ideig pedig együtt dolgozott a radikális Takasugi Shinsakuval (a sorozatban Takasugi Shinsuke) és Sakamoto Ryōmával (Sakamoto Tatsuma) is. Chōshū radikálisaitól megriadva a Tokugawák büntetőexpedíciókat indítottak 1865-ben. Ekkor Katsura menekülni kényszerült, de amint a sereg elvonult, újra visszaszerezték a hatalmat és sikeresen visszaverték a második expedíciót Takasugi vezetésével. A Chōshū kormány egyik fejeként Katsura tárgyalni kezdett Satsuma szamurájaival (köztük Sakamoto Ryōmával, akiről majd később lesz szó) a két korábban ellenséges tartomány összefogása érdekében. A restauráció három legjelentősebb alakjának egyikeként vált ismertté Ōkubo Toshimichi és Saigō Takamori (az animében Saigō Tokumori) mellett.

A Tokugawa sógunátus bukása után sem hagyta abba tevékenységét: az 1868-as Meiji-restauráció egyik jelentős államférfija volt. 1869-ben vette fel a Kido Takayoshi nevet. Ellátogatott Amerikába és Európába is, ahol az új kormány elismertetése érdekében munkálkodott, valamint tanulmányozta a nyugati politikát is. Hazaérkezése után az alkotmányos kormányzat létrehozását támogatta. Többek között ő volt a felelős a főváros áthelyezéséért Kiotóból Edóba (vagyis új nevén Tokióba), és segített az ország új, prefektúrákra való felosztásában is. Egy időre elvesztette a befolyását, de 1875 után visszatért a kormányba, és ő lett a felelős a fiatal Meiji császár oktatásáért. 1877-ben halt meg a Satsuma-lázadás idején, betegség következtében.

Takasugi Shinsaku vagy Takasugi Shinsuke?

Takasugi az animében Katsurához hasonlóan szintén terrorista, azonban hozzá képest sokkal radikálisabb. Bár mindhárman ugyanonnan indultak (vagyis a Shoka Sonjukuból), teljesen máshogy folytatták azután az életüket. Takasugi a Kiheitai vezetője, aki gyakran tesz keresztbe az elnyomó amantóknak, ugyanakkor főszereplőinknek is gyakran főhet miatta a feje. Ennek ellenére több esetben is – bár kénytelen-kelletlen, de – egy oldalon találják magukat.

A valóságban Takasugi – a valódi Katsurához hasonlóan – szamuráj volt, Chōshū tartományból. Annak fővárosában, Hagiban született 1839-ben egy alacsonyabb rangú szamuráj fiaként, majd az anime történetéhez hasonlóan ő is a Shoka Sonjukuba járt, ahol Yoshida Shouin kedvenc tanítványává vált.



„A valóságban Takasugi – a valódi Katsurához hasonlóan – szamuráj volt, Chōshū tartományból. Annak fővárosában, Hagiban született 1839-ben egy alacsonyabb rangú szamuráj fiaként...”

Ezért is rázta meg, amikor tanárát először börtönbe zárták, majd ki is végezték a sógunátus egyik tisztogatása idején. Szülei elrendezték házasságát az egyik családi barát lányával abban a reményben, hogy képes lesz túllépni Yoshida-sensei halálán, és végre letelepszik, majd családot alapít. Azonban ez nem teljesen vált valóra, mivel egy évre rá, 1861-ben elhagyta otthonát: először haditengerészeti kiképzésen vett részt, majd Edóba ment. A külföldiektől való teljes elzárkózás egyik legszélsőségesebb szószólója volt, amit az 1862-es sanghaji utazása is csak erősített. Úgy vélte, hogy Japánnak meg kell erősödnie, hogy el tudja kerülni a nyugati gyarmatosítást.

1863-ben Chōshū vezetői számára is világossá vált, hogy a nyugati hadsereghez képest a japánok mennyire le vannak maradva, így hajlandóak voltak a katonai reformok felé nyitni. Az akkor mindössze huszonöt éves Takasugit nemcsak a reform végrehajtásával, hanem a béketárgyalások vezetésével is megbízták. Takasugi rájött arra, hogy a közvetlen konfrontáció nem lehetséges, helyette át kell venniük a nyugat katonai taktikáit és technológiáját. Megalapította a közvetlenül az ő irányítása alatt álló Kiheitait, amely mintegy háromszáz tagból állt. Bár többségében még mindig szamurájok alkották, rajtuk kívül már más társadalmi rétegek is képviseltették magukat a seregben, ami hatalmas újításnak számított. Korábban ugyanis tilos volt a közembereknek fegyvert hordaniuk, de Takasugi egy paraszti milíciát hozott létre, amelyet fiatal szamurájok vezettek. A Kiheitait a legújabb modern puskákkal szerelték fel. (Az animében Matako is rendszeresen lőfegyvereket használ például.)

A két Tokugawa-expedíciót már Katsura életénél említettem, úgyhogy itt inkább nem ismételném meg ugyanazt. Takasugi véglegesen bebizonyította, hogy a régimódi szamuráj erőkkel szemben a Kiheitai milíciája jelentős fölényben van. Márciusra Katsura Kogorō támogatásával győzelmet aratott és még nagyobb befolyást szerzett. Takasugi továbbra is a nyugati hadtudomány átvételét szorgalmazta. Többek között a sógunátusnak a megtorló célzatból indított júniusi támadása is emiatt végződött végül teljes kudarccal, mivel ekkor a sógunátus hadserege még mindig döntően feudális csapatokból állt. Mindez jelentős szerepet játszott a Tokugawák 1868-as megdöntésében, Takasugi azonban tuberkulózisa súlyosbodása miatt már nem élte meg a sikert, és 1867-ben elhunyt, egy évvel a Meiji-restauráció kezdete előtt. Kisfiát, Toichit később Katsura Kogorō (vagyis Kido Takayoshi) fogadta örökbe.







Sakamoto Tatsuma vagy Sakamoto Ryōma?

Sakamoto Tatsuma volt a négyes utolsó tagja, azonban a másik hárommal ellentétben ő nem volt Yoshida-sensei tanítványa, hanem már csak a harcok alatt csatlakozott hozzájuk. Egy rendkívül optimista és kissé idiótának ható karakter, aki azonban szinte mindenkit képes megnyerni magának. A harcok után úgy döntött, hogy valóra váltja az álmát, így az űrben próbált szerencsét, ahol pár kalamajka után megalapította saját „kis" kereskedelmi társaságát, a Kaientait. Bár szamurájként kezdte pályafutását, a későbbiekben egy sérülés miatt kénytelen volt áttérni a lőfegyverek használatára. Sakamoto az animében megszállottja Otae-san egyik munkatársának, Oryōnak. A valódi Sakamoto szintén előnyben részesítette a lőfegyvereket a kardokkal szemben, ugyanakkor bizonyos tekintetben szerencsésebb volt „másik énjénél", ugyanis ő végül feleségül is vett egy Oryō nevű hölgyet.



Tehát maga a karakter Sakamoto Ryōmán alapul, az ő nevében (坂本龍馬) a 龍 (sárkány) kanjit lehet ryū-nak, ryō-nak, illetve tatsu-nak is olvasni. Bár az anime esetén ő mondható a legkevésbé népszerűbb karakternek négyük közül, de ez a valóságban éppen fordítva van. 1836-ban született Tosa tartományban egy alacsony rangú szamuráj családban. Rövid ideig magániskolába járt, azonban nem mutatott sok hajlandóságot a tanulásra, illetve a társai is zaklatták. Nővére segítségével beiratkozott egy dojóba, és mire nagykorúvá vált, már képzett kardforgatónak számított.

1853-ban klánja engedélyével Edóba ment, hogy ott tanulhasson. Ebben az időszakban zajlott le a Perry-expedíció, amely Japán elzárkózásának a végét jelentette. Ekkorra az emberek nagy része elvesztette a hitét a sógunátusban, és így volt ezzel Ryōma is. 1858-ban hazatért, és aktív szerepet vállalt az ott szerveződő Tokugawa-ellenes mozgalomban. Azonban különböző ellentétek miatt

„Ryōmát gyakran a japán birodalmi haditengerészet atyjának tekintik, aki egy modern haditengerészeti erő létrehozásán dolgozott. Ősei kereskedői hátterére támaszkodva megalapított Nagasakiban egy kereskedelmi és hajózási vállalatot, vagyis a Kaientait...”



végül 1862-ben engedély nélkül elhagyta Tosát, és roninná, azaz gazdátlan szamurájjá vált.

Eredetileg meg akarta ölni Katsu Kaishut, aki a sógunátus magas rangú támogatója volt, de végül pont ő győzte meg arról, hogy hosszú távon a nyugat felé nyitás szükséges Japán katonai erejének növeléséhez, így Ryōma elkezdett neki dolgozni. 1864-ben azonban Katsut elbocsátották posztjáról, Ryōmának pedig menekülnie kellett. 1866-ban döntő szerepe volt Satsuma és Chōshū tartományok megbékélésében és a közös, igen jelentős katonai szövetségük létrehozásában, illetve a nyugati harci eszközök behozatalában is a Kiheitai felfegyverzéséhez. Ebben az időszakban rengeteg orgyilkos támadást élt túl, többek között a Shinsengumi tagjai is őt üldözték.

Ryōmát gyakran a japán birodalmi haditengerészet atyjának tekintik, aki egy modern haditengerészeti erő létrehozásán dolgozott (ez szintén közös a két Ryōmában, bár ugye a Gintamában egy űrflottát hoz létre). Ősei kereskedői hátterére támaszkodva megalapított Nagasakiban egy kereskedelmi és hajózási vállalatot, vagyis a Kaientait (újabb ismerős név). Majd Ryōma ismét fontos szerepet játszott a Chōshū győzelmét követő tárgyalásokban, mely végül a Meiji-restaurációhoz vezetett. Azonban az új kort ő sem élte meg, mert 1867-ben, harmincegy éves korában meggyilkolták egy fogadóban. A halálával a valóságban a Shinsengumit vádolták, és annak vezetőjét, Kondo Isamit (az animében Kondo Isao néven jelenik meg) később ezzel a váddal végezték ki – bár 1870-ben egy másik sógunhű csoport, a Mimawarigumi bevallotta a merényletet, és Sasaki Tadasaburō, valamint Imai Nobuo (az animében Sasaki Isaburō és Imai Nobume) vállalta érte a felelősséget –, de a valódi tettes kiléte sosem derült ki.

Ennyi volt ez a kis történelmi kitekintő, remélem, érdekesnek találtátok!

Források:

Britannica - Kido Takayoshi
Britannica - Sakamoto Ryoma
Britannica - Takasugi Shinsaku
Britannica - Shimonoseki Incidens
Japán Országgyűlési Könyvtár - Takasugi Shinsaku
Japán Országgyűlési Könyvtár - Sakamoto Ryoma

Kulturális és történelmi cikkek az AniMagazinban!

Érdekel a japán, valamint a távol-keleti kultúra és történelem?

AniMagazin cikkadatbázis

Cikkeink, amik érintik a Meiji-kort:

A Meiji-restauráció - 47. szám

A császár szerepe a japán történelemben - 60. szám



távol-kelet

GONDOLATOK AZ ELTŰNŐ JAPÁN NÉPESSÉGRŐL

Írta: A. Kristóf

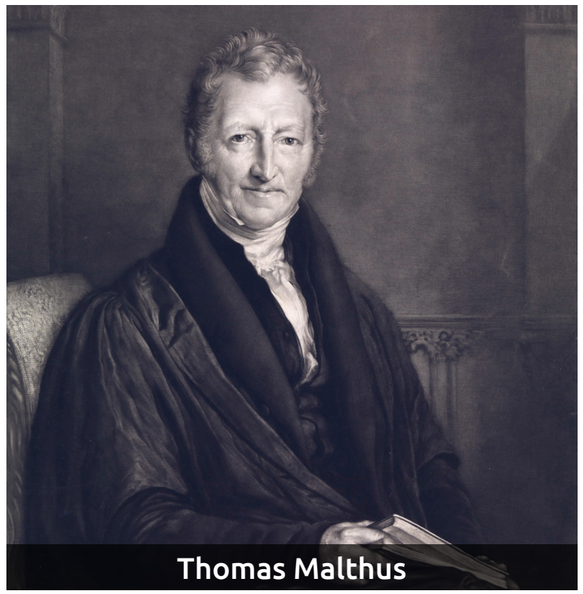
Jelen cikk néhány gondolatot fog össze Japán demográfiai állapotáról. Ez valószínűleg olyas valami, amiről az olvasók egy jelentős része már számos ismerettel rendelkezik. Azért gondolom így, mert engem is a téma gyakori megjelenése a sajtóban késztetett arra, hogy ezt a cikket megírjam. Valószínűleg mindenki látott fejléceket különböző cikkeknél, melyek baljósló ígéretekkel próbálták arra késztetni az embert, hogy elolvassák azt. Továbbá a csökkenő népesség egy olyan jelenség, amely ellen a japán kormány évtizedek óta harcol, mindmáig sikertelenül.

Így tehát a következtetés elkerülhetetlennek tűnik, mi szerint a japánok bizony bajban vannak, még akkor is, ha nem tűnnek el a föld színéről (egyes vészmadarak kifejezése), de valóban igaz ez? Még mielőtt feladnánk az utolsó kenetet a japán nemzetnek, javasolt egy kicsit mélyebb és informáltabb elemzés elvégzése. Eme cikk ezt tűzte ki célul, természetesen statisztikai felmérést nem tartalmaz, ugyanis ehhez sem kellő időm, erőforrásom, sem pedig alkalmam nincs. E helyett egy elméleti alapot szeretnék adni a helyzet megértéséhez, valamint mások statisztikai felmérésével próbálom átláthatóbban bemutatni a dolgok állását.

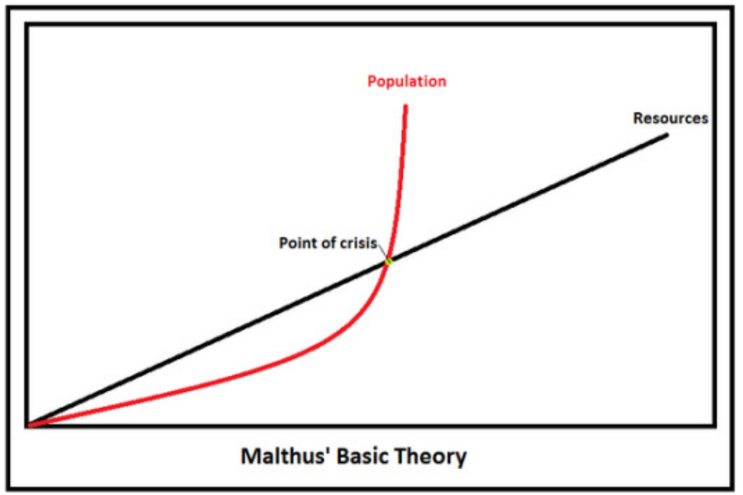
1. Elméleti alapozás

Ahhoz, hogy legyen egy jó elméleti alapunk a helyzet megértéséhez, igencsak messziről kell kezdenünk az utunkat, mind történelmi, mind pedig érvelési szempontból. Egész pontosan a 18. század Európájába kell visszatérnünk. Ezen időszak európai társadalmai rendelkeztek egy közös problémával, a túlnépesedéssel. A túlnépesedés igencsak nehéz életkörülményekhez vezetett, gondolok itt éhínségre, járványokra, elszegényedésre és természetesen háborúkra. Ezen nyilvánvaló problémát számos gondolkodó próbálta megoldani több vagy kevesebb sikerrel, akit azonban én ki szeretnék emelni, az egy angol pap, név szerint Thomas Malthus.

Malthust alapvetően két dolog miatt érdemes észben tartani, ha a népességről beszélünk, de ne szaladjunk előre, vegyük inkább sorjában a dolgokat. Anglikán papként Malthus rengeteg előnnyel indult más gondolkodókkal szemben a túlnépesedés problémájának megoldására. Elsősorban a kezében tartott egy megbízható statisztikai forrást arról, hogyan változott a népesség a településen, ahol szolgált (az anglikán egyház, ahogy más keresztény egyházak, részletes és pontos nyilvántartást tart a híveiről: születések, házasságok, elhalálozások). Másodsorban volt kellő szabadideje, hogy ezeket az adatokat böngésszse és összehasonlítsa. Harmadrészt a papság tagjaként rendelkezett egy minimális (abban a korban magas szintűnek számító) képzettséggel. Ezekkel felfegyverkezve Malthus előrelátó és helyes következtetéseket tudott levonni. Elsősorban megértette, hogy a túlnépesedést össze kell kötni az adott nemzet számára rendelkezésre álló természetes erőforrásokkal (túlnépesedésről akkor beszélünk, amikor egy adott nemzett lakossága többet fogyaszt az erőforrásaiból, mint amennyit egy adott évben meg tud termelni - ez nem egy univerzális meghatározás, de a mi esetünkben helytálló). Ezt követően Malthus elkezdte az erőforrásokat és a lakosságot vizsgálni. Nem kevés kutatás és matematikázás után Malthus eljutott arra az eredményre, ami elméleteit helyessé tette a többi gondolkodóéval szemben. A kutatása során arra a következtetésre jutott, hogy ameddig az erőforrások lineárisan növekednek (az az 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 stb.), addig a népesség exponenciálisan növekszik (az az 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 stb. - az ő idejében az „exponenciális növekedés” elnevezés még nem létezett, de pontosan megértette, mit takar). Első ránézésre ez talán nem tűnik olyan nagy felismerésnek, azonban ez volt az, ami lehetővé tette számunkra, hogy megértsük a népességváltozás dinamikáját. Bontsuk ki, mit is fedezett fel Malthus.



Thomas Malthus



Malthus' Basic Theory

Ez alapján a népesség minden generációval megkétszereződik, míg a rendelkezésre álló erőforrások ugyanebben az időben csak lineárisan növekednek. Ez azt jelenti, hogy mindegy, mennyi előnnyel indul az erőforrás bázis, a népesség pár generáció alatt lehagyja azt. Így tehát a túlnépesedés és a vele járó csapások elkerülhetetlenek.

Malthus azonban nem végzett félmunkát. Most, hogy helyesen felismerte a probléma gyökerét, és matematikailag alátámasztotta, elszánta magát, hogy megtalálja az orvosságot is rá. Ezzel elérkeztünk a második ponthoz, amit mindenképp érdemes észben tartani, ha Malthus elméletéről beszélünk: egy igazi tudós volt, aki nem félt attól, hogy szemtől szembe nézzen a valósággal, egész pontosan a helyes következtetéseivel, legyen az bármennyire is kellemetlen.

Malthus a túlnépesedés elkerülése érdekében a következőket ajánlotta:

- késői házasság és gyerekvállalás (papként számára ez a kettő elkerülhetetlenül összefonódott), lehetőleg a felek 30. életéve után (itt érdemes megjegyezni, hogy ha létezett volna hatékony fogamzásgátló, valószínűleg annak a használatát is javasolta volna), minél kevesebb gyerekkel,
- kényszerű sterilizálása azon személyeknek, akik nem hajlandóak erkölcsileg visszafogott életet élni,
- szervezett büntetése azon szülőknek, akik több gyereket vállalnak, mint amennyit el tudnak tartani.

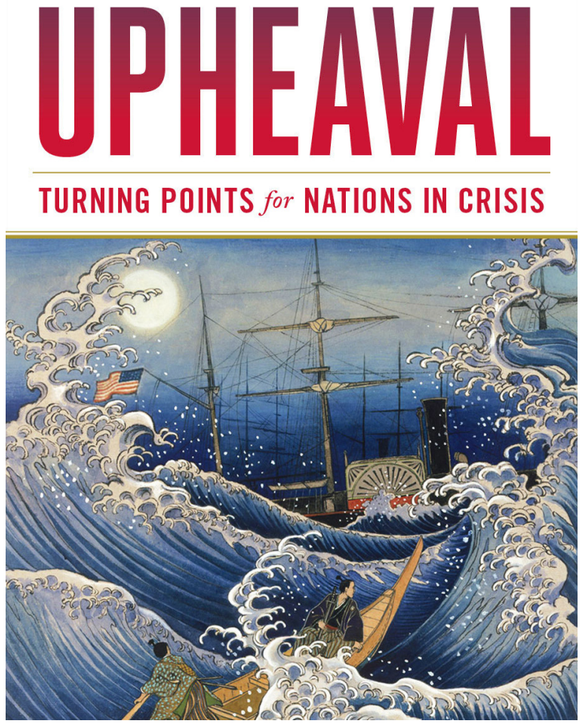
Az első pontot leszámítva Malthus javaslatai nyilvánvalóan brutálisak, azonban a 18. században aligha volt más lehetőség a népességszabályozásra. Úgy gondolom, az olvasó már érti, miért kezdtem Malthusszal a történetet, azonban ezt most hagyjuk még egy kicsit a levegőben. Még mielőtt elkezdenénk a japán társadalomról beszélni, meg szeretnék ismertetni az olvasóval még egy nagyszerű kutatót és írót, név szerint Jared Diamondot.

Jared Diamond egy nemzetközileg ismert és elismert kutató, különösen a földrajz, történelem és az ornitológia területén. 2019-ben megjelent az Upheaval: How nations cope with crisis and change (Felfordulás: hogyan birkóznak meg a nemzetek a krízisekkel és a változással) című könyve. Alapvetően arról szól, hogy miként a személyek életében, úgy a nemzetekében is elkerülhetetlenek a krízisek. A könyv során Jared Diamond megvizsgálta, melyek azok a faktorok, amelyek eldöntik, hogy egy személy vagy nemzet sikeresen megold-e egy krízist vagy sem. A könyvet bátran ajánlom mindenkinek, most azonban itt csak egy apró részletet szeretnék átvenni belőle. Könyvében Jared Diamond 12 szempontot, meghatározó tényezőt vett figyelembe, melyek alapján el lehet dönteni, hogy egy nemzet sikeresen meg tud-e birkózni egy krízis helyzettel.


Jared Diamond

Íme, a 12 pont:

1. Annak az elismerése, hogy saját maga krízisben van.
2. Annak az elfogadása, hogy saját maga felelősséggel rendelkezik a krízis megoldásában.
3. „Kerítés építése”, olyan értelemben, hogy jól lehatárolja a problémát, amit meg kell oldani.
4. Érzelmi és anyagi segítség, amelyeket más személyektől vagy csoportoktól kap abból a célból, hogy megoldja a problémát.
5. Más személyek/államok mintaként való használata abból a célból, hogy megoldja a krízist.
6. Az Ego erőssége. Itt arról van szó, hogy menynyire magabiztos/szilárd a nemzet.
7. Őszinte önvizsgálat.
8. Már átélt krízisekben szerzett tapasztalatok.
9. Türelem. Nemzetek esetében talán pontosabb, hogy mennyire sürgős a probléma, amit meg kell oldani. Népesség esetében nyilvánvalóan nem egy négy éves választási ciklusról van szó.
10. Rugalmas személyiség/hozzáállás vagy a társadalom nyitottsága új lehetőségek és módszerek kipróbálására.
11. Személyes értékek. Ez az Ego erősségéhez kapcsolódik, és arról szól, hogy milyen értékekkel rendelkezik egy személy vagy társadalom. Melyek azok az elvek, vallás, megyőződés, amelyeket nem hajlandó feladni. Egyszerűen arra a kérdése, hogy: „Inkább meghalok, mintsem hogy lemondjak róla?” mit nevezne meg a személy vagy a nemzet.
12. A személyes korlátoktól való mentesség. Itt arról van szó, hogy milyen megkötésekkel néz szembe a személy vagy nemzet a probléma megoldásakor. A népesség kapcsán felmerül, hogy milyenek a társadalmi elvárások (pl. munkakultúra Japánban), a fiatalok anyagi lehetőségei, értékrendje stb.



Ezeket a pontokat most nem bontom ki, majd a következő fejezetben, amikor a japán társadalomról írok részletesen. Érdemes észben tartani, amit valószínűleg már észrevett az olvasó: egyes pontok a személyen/nemzeten múlnak (belső tényezők), és vannak, amelyek a környezeten (külső tényezők), amelyben a személy vagy a nemzet él.

Most tehát két elmélettel felfegyverkezve itt az ideje, hogy a figyelmünket az általánosról a konkrét szituációra fordítsuk. A következő fejezetben megpróbálom statisztikai tényekkel alátámasztani mindazt, amit eddig csak logikai következtetésekkel állítottam.

2. Mi az aktuális helyzet a japán társadalomban?

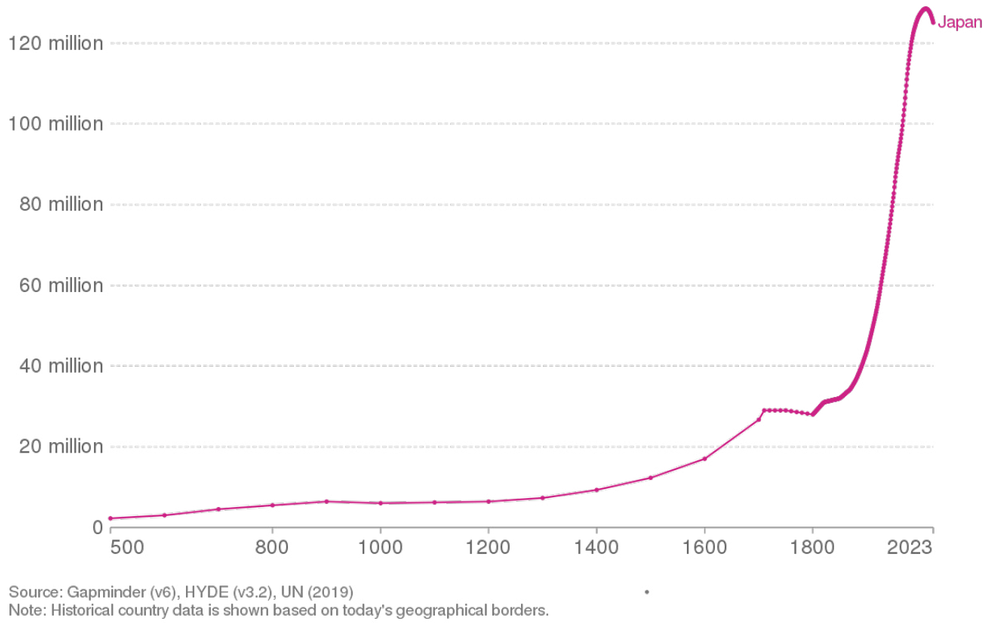
Rossz. Egy szóval így tudnám megválaszolni a kérdést, habár az így adott válasz aligha érne bármit is. Valamivel komolyabban véve a kérdést, a csatolt diagramon jól látható, hogy Japán lakossága növekedésben volt nagyjából az 1990-es évekig, aztán pedig stagnálni, valamint zsugorodni kezdett. Ez a tény önmagában nem árul el sok mindent a problémáról, amivel a japán társadalom küzd, azonban egy jó kiindulási pont.

Most térjünk vissza Malthushoz, aki eleget szellőzött, és most igazán el szeretné mondani a véleményét. Malthus első javaslata a túlnépesedés ellen az volt, hogy a lakosság házasodjon későn, valamint vállaljon későn gyereket. A mellékelt ábrán jól látható, hogy a japánok egyre később házasodnak, egyre többen a 30-as éveikben vagy annak is a végén. Mindehhez hozzáadódik az is, hogy nem csak a házasság tevődik később, hanem a házasságok száma is csökkenőben van Japánban. Végezetül pedig, hogy beüssem a szeget a helyére: a gyerekvállalás nemcsak egyre későbbre tevődik, hanem a várakozás miatt egyre csökken is (azaz a nők későn vállalnak gyereket, így már nincs idejük vagy alkalmuk többet vállalni, mint egy). Mindezt a csatolt ábrák szépen illusztrálják. Így tehát második lépésben a statisztikát használva bebizonyítottuk, hogy a japán társadalom szóról szóra betartja Malthus első javaslatát a túlnépesedés ellen. Lássuk, a másik kettővel hogy állnak?

Malthus második javaslata volt a legbrutálisabb az összes közül, kényszeres sterilizálás. Ez azonban azért van így, mert Malthus korában nem létezett más lehetőség. Természetesen itt a fogamzásgátlókról beszélek. Japán egy demokratikus állam, melyben a fogamzásgátlók széles választéka könnyen elérhető. Itt nem kerestem statisztikát, de bízom benne, hogy mindenki elhiszi nekem, hogy a japán fiatalok élnek ezzel a lehetőséggel. Emellett természetesen létezik még az abortusz lehetősége is, mely a népesség csökkenéséhez vezet. Japánban az abortusz szigorú feltételekhez van kötve, azonban legális és elérhető az általános lakosság számára.

Mindezen túl van még egy pont, ami Japánt különlegessé teszi más országokhoz képest. Itt a munkakultúráról beszélek. A Zen at War című cikkemben (3. rész) (*AniMagazin 68.*) részletesen írtam arról, hogy hogyan alakult át a katonai kultúra munkakultúrává Japánban. Most nem szeretném ismét részletezni, mindössze azt szeretném megjegyezni, hogy ez jelentősen rányomja a bélyegét a japánok gyerekvállalási és szexuális életére egyaránt (természetesen olyan értelemben, ahogy azt Malthus javasolta). Összegezve nyilvánvaló, hogy a japánok betartják Malthus második javaslatát is, még akkor is, ha más módszereket használva, mint amit ő kénytelen volt javasolni.

Még egy javaslata van, amit számításban kell vennünk. A szervezett büntetése a korai vagy túl sok gyerek vállalásának. Látszólag ennek épp az ellenkezője történik Japánban. A kormány, különösen az utóbbi évtizedekben jelentős erőfeszítéseket tett azért, hogy támogassa, valamint gyerekvállalásra biztassa a házasokat (mégis a kívánt eredmény még várat magára). Ez mind így igaz, azonban ameddig a kormány támogatja a gyerekvállalást, a társadalom bünteti azt minden alkalommal.



Japán lakossága évek és népesség alapján

Miről van itt szó? A gyerekvállalás pénzbe kerül, a pénz egy erőforrás, melyet a szülők használhattak volna másra ahelyett, hogy a gyerekre/gyerekekre fordították (lakás-, személygépkocsi vásárlás, utazás, végzettség megszerzése stb.). Ez azonban egy indirekt hatása a társadalomnak a házasokra (az, hogy mennyibe kerül az életmód, amelyben általánosan elfogadott, hogy valaki gyereket vállaljon), ennél egy sokkal direktebb hatás az évek, amelyet a nők elveszítenek a gyerekvállalás miatt. Úgy gondolom, ez ismét egy olyan érv, amit nem kell sokat feszegetnem, mivel ismert számunkra is. Mindössze annyit szeretnék még hozzátenni, hogy a már említett munkakultúra nem segít itt sem a japán házasokon.

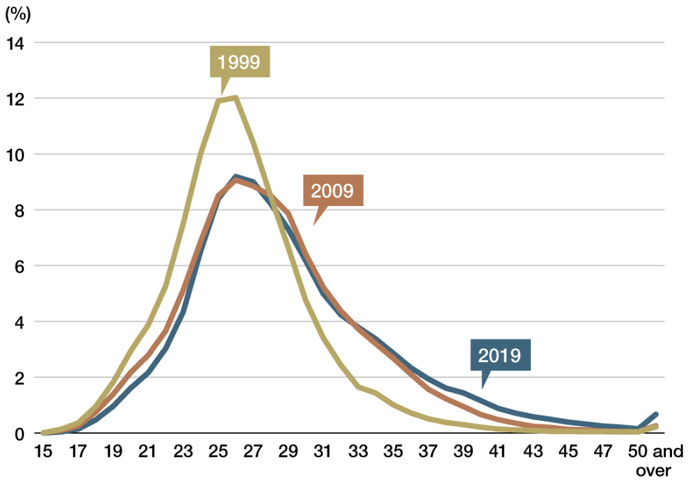
Összegezve tehát Malthus javaslatai nagy becsben vannak a japán társadalomban. Így jutottunk el oda, hogy ahhoz, hogy megértsük az elnéptelenedés folyamatát, először a túlnépesedését kellett megértenünk, mivel egyazon jelenség két pólusáról beszélünk. A fent említett tények és következtetések, ha nem is banálisnak, de hétköznapinak tűnhetnek az olvasó számára. Azonban gyakran ahhoz, hogy megértsünk egy összetett jelenséget, először az egyszerű tényeket kell rendbe raknuk. Malthus hipotézise napjainkban is releváns, mivel helyesen látta meg az összefüggést a rendelkezésre álló erőforrások és a népesség növekedése között, és a javaslatai igaznak bizonyultak. Így tehát Malthus hipotézisét használva meg tudjuk érteni, hogy hogyan került Japán a jelenlegi helyzetébe.

A logikus kérdés az, hogy mit tartogat a jövő? Nos, a jövendőmondás egy veszélyes szakma, azonban Jared Diamond hipotézisét használva néhány dolgot már most le tudunk szögezni.

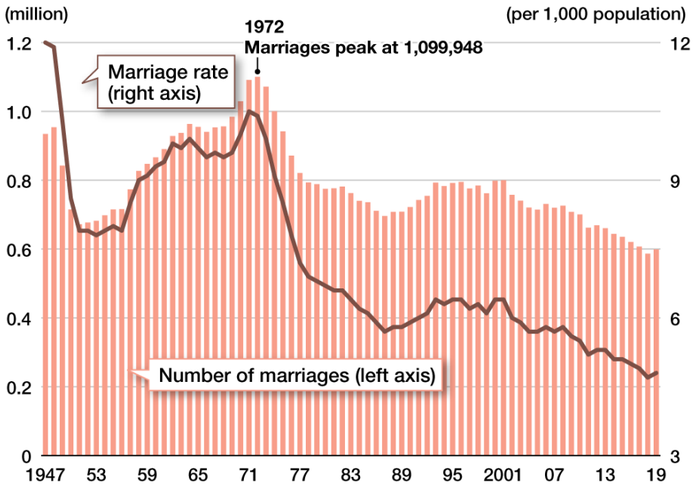
Az első pont Diamond listáján, azaz a krízis elismerése olyas valami, amivel Japán jól áll, akárcsak a 2-es ponttal. Azonban a helyzet nem ennyire kedvező, ha az Ego erősségéről, valamint a rugalmasságról beszélünk. Ez hagyományokat jelent elsősorban, amikben Japán színes és széles világgal rendelkezik. Egy hagyományőrző társadalom, azaz nehezen változtatnak, és még nehezebben hajlandóak mélyreható, gyökeres változást elfogadni a társadalomban. Így a rugalmasság nem tartozik azon dolgok közé, amely segítené Japánt. Ugyanakkor az erős ego, amivel Japán rendelkezik a 7-es pont ellen is dolgozik: őszinte önvizsgálat. Ameddig nem hajlandóak kilépni a hagyományos világnézetükből, ez a két pont nem fog segíteni abban, hogy az elnéptelenedést megoldja. A probléma pontos lehatárolását (3-as pont) a japán kormány félig-meddig oldotta meg. Az új törvények segítik a házasokat, azonban ennyi nem lesz elég a negatív trend megfordításához. A 4-es, 8-as és 9-es pontok úgy gondolom, nem befolyásolják nagyban ezt a krízist. Az 5-ös pont, minták használata a krízis megoldására, azonban ismét olyan, mely Japán ellen szól. Más államok, amelyek ebben a helyzetben találták magukat, rendszerint bevándorlással próbálják megoldani ezt a helyzetet. Függetlenül attól, hogy ez menynyire hatékony módszer, Japán az az állam, amely hallani sem akar ilyesmiről. Japánban napjainkban is elképesztően nehéz állampolgárságot szerezni egy bevándorló számára, valamint ők hagyják jóvá a legkevesebb állampolgársági kérvényt évente a fejlett államok közül.

A 11-es és 12-es pontok azonban azok, amelyekben Japán ismét jól áll: a társadalom régóta megszilárdult, személyes értékei jól kikristályosodtak, valamint az a tény, hogy egy szigetországról beszélünk, lehetővé teszi, hogy a külső korlátozások alacsonyak legyenek.

Összegezve tehát a 12 pontból 3 nem befolyásolja lényegesen Japán esélyeit (4., 8., 9.), 7 pont segíti (1., 2., 3., 6., 7., 11., 12.), valamint 2 (5., 10.) ellene szól. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy az ország feltétlenül meg fog birkózni ezzel a krízissel, főleg hogy a rugalmasság (amire leginkább szüksége lenne), kevésbé van jelen. Amit mutat ez a logikai következtetés, az az, hogy Japán rendelkezik a kellő erőforrásokkal, hogy túljusson a helyzeten, amiben van.



A házasodók életkora Japánban



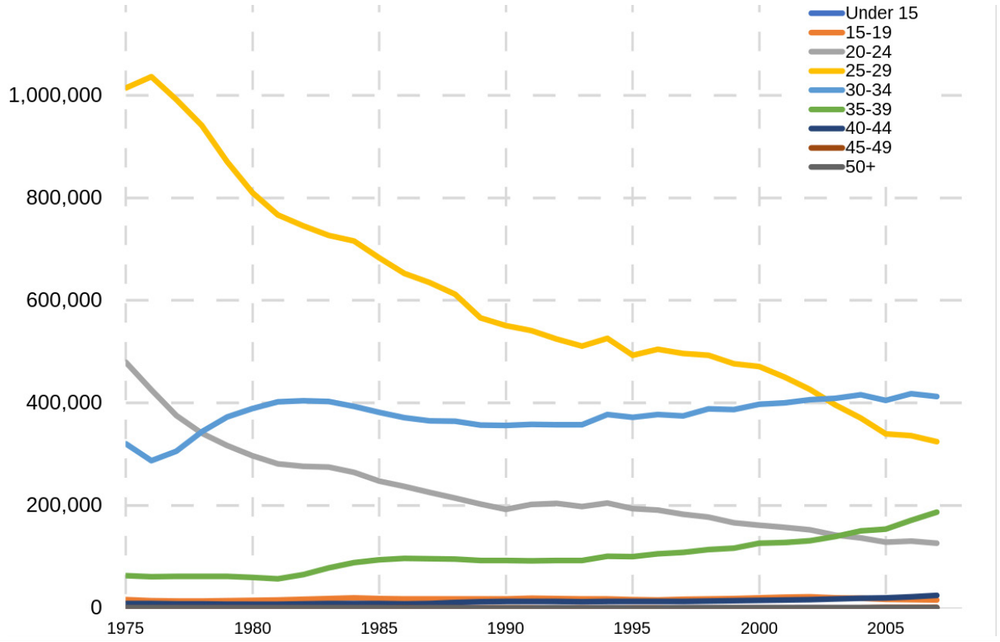
A házasságok száma Japánban

Saját vélemény és tágabb következtetések

Próbáljuk meg egy kicsit nagyobb képben nézni mindazt, amit eddig írtam. Fent beszéltem két elméletről/elemzési módszerről. Malthus elméletét sokan kritizálják, és természetesen sokan vannak, akik pártolják. Valójában mindkét tábor mond igazságokat. Bár Malthus helyesen felismerte az erőforrások és népességszaporodás kapcsolatát, valamint problémáit, amelyek ebből származnak, az elmélete mégsem egy 100%-ig működő tervrajz. Erre jó példák Rwada és Burundi (két ország, ahol Malthus jóslatai beigazolódtak az 1994-es népirtással tetőzve, mindenkinek ajánlom, hogy olvasson utána, aki úgy gondolja, hogy a népességnövekedés csak jó lehet), valamint Hollandia és Belgium esete (ahol a népsűrűség és etnikai sokszínűség meghaladja a két afrikai államét, mégis a társadalom harmonikus és erőszaktól mentes). Mi a tanulság? Malthus elmélete működik, és sokat segít abban, hogy megértsük a társadalmunkat, ezáltal helyesen tervezzük a jövőt, azonban mint minden elméletnek, ennek is megvannak a határai, nem szabad vakon alkalmazni anélkül, hogy egyéb tényezőket figyelembe vennénk. Ugyanez igaz Japán népességének az esetében is, Malthus elmélete ugyan itt fordítva lett alkalmazva, de ez nem jelenti azt, hogy a japánok eltűnésre lennének ítélve, nem szabad a természeti predestináció (előre elrendeltség) csapdájába esnünk.

A második módszer, amivel a helyzetet próbáltam elmagyarázni az olvasómnak, Jared Diamond 12 pontos vizsgálata volt. Itt a kapcsolat nem nyilvánvaló, mivel Diamond nem a lakosság vizsgálatára dolgozta ki az elemzést, hanem általános értelemben. Akárcsak az első esetben, itt is fontos, hogy a 12 pont nem szentírás, logikusan és az empirikus adatokat figyelembe véve kell őket alkalmazni. Érvelni lehet, valószínűleg az olvasóm egyes pontokat máshová tett volna be (a kedvező, nem befolyásolja, negatív skálán), mint én, és ez így is van jól. Ahhoz, hogy pontosan meg tudjuk határozni, a 12 pont hogyan befolyásolja Japán esélyeit a népesség gyarapodása szempontjából, egy hosszú, empirikus adatokon alapuló kutatásra volna szükségünk.

Végezetül a saját véleményemet szeretném megosztani. Amit a japán politikusok elfelejtenek, vagy nem mondanak, az az, hogy a lakosság mindig válaszol az ország helyzetére. Arról van itt szó, hogy minden országban létezik egy összefüggés a lakosság, a társadalmi elvárások és a gazdaság között. A japán lakosság csökken, azért mert a társadalmi elvárások és az ország gazdasági helyzete ezt teszi lehetővé. Miről van itt szó, a társadalmi elvárásban a munkakultúra és egyéb tényezők megkövetelik a lakosságtól, hogy hosszú órákat dolgozzanak, vállaljanak egyetemi oktatást (késői házasság), és hogy hozzanak áldozatot a jólét fenntartásáért. Ezeket tovább erősíti a gazdasági nyomás is, ami úgyszintén termelékenységet akar, amihez hosszú órák, áldozatokat hozó munkások, kevés szabadnap és jól képzett munkaerő kell. A gazdasági helyzet ezenfelül befolyásolja a fiatalok gyerekvállalását és házasságát a magas lakásárakkal és egyéb költségekkel, amelyek ahhoz veszetnek, hogy a fiatalok nehezen tudnak családot indítani (elköltözni a szüleiktől). Ezek olyan problémák, amelyekkel mi is küzdünk, éppen ezért nem részletezem tovább. Ami nyilvánvaló, hogy ameddig Japán nem hajlandó gyökeresen megváltoztatni eme három tényező kapcsolatát, addig a népesség problémáján sem tudnak jelentősen javítani.



Korcsoportok szerinti szülések száma

Források/Ajánló

Jared Diamond, 2019, Upheaval: How nations cope with crisis and change, pp. 293-325, Penguin Books

Jared Diamond, 2011, Collapse: How societies choose to fail or survive, pp. 311-328, Pengiun Random House UK

Thomas Robert Malthus - Wikipedia



zene

SUARA

Írta: supermario4ever

Összességében elmondható, hogy az anime zenéknek azért van széles körű rajongótáboruk, mert ahányféle anime, annyiféle betétdal van. Így viszont nemcsak az animerajongók találhatják meg a számításukat, hanem a különböző egyéniségű előadók is rálelhetnek arra a szegmensre, amelyben otthonosan mozognak. Suara jó eséllyel pályázhatna a balladák koronázatlan királynője címére.

Suara Tatsumi Akiko néven született 1979. augusztus 3-án Osakában. Itt is nőtt fel, és bizony, a beszédében is tetten érhető a „legendás" osakai nyelvjárás. Gyerekkorában eredetileg nem énekesnőnek, hanem sportolónak, egészen pontosan úszónak készült. Egy ideig versenyszerűen űzte a sportágat, de aztán váltott, és inkább énekesnőnek készült. Ebben valószínűleg egyik kedvenc énekesnője, Céline Dion is közrejátszott, aki nagy inspirációt jelentett számára.

Maga a „Suara" szó indonéz eredetű, és „hang"-ot jelent. Az első dala 2005 novemberében jelent meg, a ***To Heart*** 2 animének énekelte fel az endingjét „Tomoshibi" címen. Suarát a King Records szárnyai alá tartozó F.I.X. Records szerződtette le. Ez a kiadó kifejezetten az AQUAPLUS által forgalmazott játékokkal és animékkel foglalkozik. Ezért lett Suara fő profilja az ***Utawarerumono***, melynek az első szériájához tartozó kislemez, a „Musouka" 2006 áprilisában jelent meg. A kislemez sikeres volt, több mint 25.000-et adtak el belőle, és máig az énekesnő egyik legismertebb dala. Nincs Suara-koncert Musouka nélkül.



Ez az első teljesen önálló kislemeze, de előtte megjelentetett egy minialbumot „Amane Uta" címmel. Ezen hét dal hallható, melyek kiválóan összefoglalják, hogy mit várhatunk Suarától. Már itt megjelentek a nagy hatású balladák, melyek az énekesnő karrierjét fémjelzik. A minialbum



Musuoka

„Maga a „Suara" szó indonéz eredetű, és „hang"-ot jelent."

elsősorban a „Kusari" című PC-játék dalait tartalmazza, de helyet kapott rajta a Tomoshibinek egy akusztikus változata is. Azt szoktam mondani, hogy akinek tetszik, amit az „Amane Utá"-ban hall, az jó eséllyel Suara egész énekesnői karrierjét szeretni fogja.

Az első teljes stúdióalbuma „Yumeji" címen jelent meg 2006 szeptemberében. Az album emelte a tétet, és sokkal jobb, kidolgozottabb dalok kerültek fel rá. Az igazán mély érzelmű, lassú balladák ezen az albumon kaptak helyet. Az album két kiadásban jelent meg, a normál CD-s változat mellett megjelent egy SACD kiadás is, melyre felkerült egy bónusz dal is. Az SACD a Super Audio CD rövidítést foglalja magában, ami többek között abban különbözik a megszokott CD-től, hogy 44 kHz helyett akár 100 kHz-es frekvenciában is képes tárolni a zenét, tehát a hangzás sokkal tisztább. Vannak külön SACD lejátszók is (rendes CD-lejátszó nem is játssza le ezeket a CD-ket), amelyek nagyon drágák, mivel rendelkezniük kell a szükséges technikával, hogy a dalok valóban úgy szólaljanak meg, ahogy az SACD-n rajta vannak. Bár érthető módon a sima CD változat lett az elterjedt, de számomra a bónusz dallal együtt teljes az album, ugyanis a MOON PHASE mai napig az egyik legcsodálatosabb Suara-dal, melyben nemcsak az ének gyönyörű, hanem a zene is mélyíti a szöveg érzelmi mondanivalóját.



Yumeji

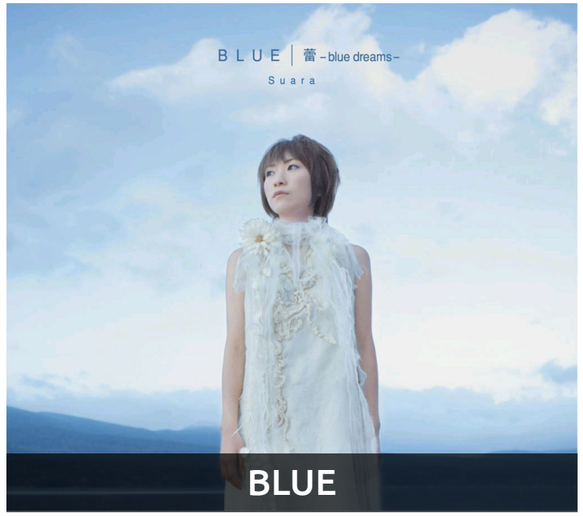
Ahogy a dalok címeiből is sejthető, Suara előszeretettel fejezi ki a gondolatait, érzelmeit természethez, égi jelenségekhez köthető metaforákkal. Erről tanúskodnak az olyan dalcímek is, mint a „Seiza", „Suiren -Amaneku Hana-" vagy a „Toki no Kawa" is.

Suara nem váratott sokáig az új kislemezzel, még 2006 októberében jött is a következő, mely a „Hikari no Kisetsu" címet kapta. A kislemez címadó dala az ***Asatte no Houkou.*** című anime openingje, illetve később, az anime nyolcadik részében hallható a kislemez második dala, a „Kasa" is. A kislemez nemcsak abban különbözik az előzőtől, hogy nem a F.I.X. Records jelentette meg, hanem a Lantis, hanem abban is, hogy jóval kevesebbet adtak el belőle, mint az előzőekből.

Hiszen amíg a „Musouka”-ból elment 25.000 példány, addig a „Hikari no Kisetsu”-ből alig több, mint 3.000 talált gazdára. Mai napig rejtély számomra, hogy mivel magyarázható ez a nagy visszaesés. Mindenesetre Suarának innentől kezdve a Lantisnál is van szerződése. A nem az AQUAPLUS által forgalmazott animék betétdalait a Lantis adja ki.

Eladások tekintetében ugyan marad ez a trend, de abban szerencsére nincs változás, hogy Suara dalaira ezután is érdemes odafigyelni. 2007-ben két kislemezt jelentetett meg. Az egyik még januárban jött ki „Ichibanboshi” címmel, mely a To Heart 2 OVA openingje. A második pedig októberben, „BLUE” címmel, mely a ***BLUE DROP ~Tenshitachi no Gikyoku~*** anime openingjét és endingjét tartalmazza. Az opening dal remekül kiemeli az anime történetének hátterében megbúvó sötét hangulatvilágot.

Suara második stúdióalbuma „Taiyou to Tsuki” címmel 2008-ban jelent meg. Bár az albumokat a F.I.X. Records adja ki, a Lantis által kiadott dalok külön engedéllyel rajta lehetnek az albumokon. Suara albumaiból ezután csak egy kiadás jelenik meg, bizonyos „hibrid SACD”-n. Ez abban különbözik a normál SACD-től, hogy rendes CD-lejátszó is lejátssza, de a valódi minőséget csak az SACD-lejátszó adja vissza. Maga az album valamivel visszafogottabb lett, mint az első. Hiányoznak belőle a dinamikusabb dalok, ezáltal talán kicsit nehezebben is fogyasztható. Kevés az igazán lendületes dal, a balladák vannak túlsúlyban. De így



BLUE



Taiyou to Tsuki



Akai Ito

is érdemes meghallgatni az albumot, fellelhető rajta néhány igazi gyöngyszem.

A 2009-es év meglehetősen erős volt Suara karrierjében, hiszen négy kislemezt jelentetett meg. Az év téli szezonjának egyik animére volt a ***WHITE ALBUM***, ennek az endingje, a „Maiochiru Yuki no You ni” jelent meg kislemezen. A kiadvány érdekessége, hogy a második dal, a „Koi no Yokan” egy karácsonyi dal. Sajátságos dolog január végén kijönni egy karácsonyi dallal. Az év egyik nagy dobása kétségtelenül a ***Tears to Tiara*** anime opening kislemeze, a „Free and Dream”, mely a mai napig Suara egyik legerősebb dala. A júniusban megjelent „adamant faith” ***Utawarerumono OVA*** kislemez után augusztusban jelentkezett harmadik stúdióalbumával, mely a „Kizuna” címet kapta. Az album tizenkét dalt tartalmaz, és jóval változatosabb lett, mint az előző. Az albumon egyaránt helyet kaptak a vidám, erőteljes dalok, de a szomorú, már-már tragikus hangulatú balladák is. A „Shunkashuutou”, a „Hana Kotoba” és az „Utsusemi” nagy érzelmi súlyt adnak az albumnak. Ráadásul ez a három dal egymás után van az albumon, ehhez képest nagy megkönnyebbülés, hogy az utolsó dal a „Tenshi ga Miru Yume”, mely egy ütemes, gyors, erős, reményteli dal – motivációként, hogy ne adjuk fel a nehéz időkben. Kiváló lezárása az albumnak.

Még 2009-ben, az őszi szezonban kijött a ***WHITE ALBUM*** sorozat második fele (a tizenharmadik résszel félbeszakadt a történet), melynek endingjét szintén Suara énekelte „Akai Ito” címmel. Ennek kislemeze is két kiadásban jelent meg, egy normál és „Blu-spec” kiadásban. A „Blu-spec” formátum nem terjedt el, ez lett volna a CD-k Blu-raye. Tehát a hangminőség lényegesen jobb, mint a sima CD esetében. Abban különbözik a hibrid SACD-től, hogy még a normál CD-lejátszón is lényegesen tisztábban szólnak a dalok. Nekem van egy példány a Blu-spec változatból, és hallható a tisztább és erőteljesebb hangzás. Szabad füllel is több hangszer hallható.

2010-ben Suara visszavett a lendületből, ekkor egy koncertalbumot jelentetett meg „Suara LIVE 2010 Uta Hajime” címmel. Érdekes hallgatni, hogy mennyivel visszafogottabb a hangulat egy Suara-koncerten. Mivel a dalokat sokkal inkább érezni kell, mint érteni, egyáltalán nem szokás tombolni Suara dalain. A közönség elmélyülten figyeli Suara énekét, és általában szolid tapssal jelzi a tetszését.

Suara nagyon ért ahhoz, hogy nyugodt, békés légkört alakítson ki az énekével. Persze a koncert végét azért ő is felrázza a gyorsabb dalaival, amit díjaz a közönség. Ebben az évben még az „Amane Uta” minialbum élt meg egy második kiadást, melyre egy bónusz dal is felkerült.

A pénzért letölthető dalok általános elterjedésével a F.I.X. Records az elsők között élt az újabb dalok effajta kiadásával. Suara 2011-ben három olyan dalt énekelt fel, amelyek sokáig csak digitális formában voltak elérhetők. A dalok érdekessége, hogy koncepcionálisan három hónap különbséggel jelentek meg, és a tavaszról, nyárról és őszről szólnak. Persze nem maradtunk fizikális kiadás nélkül sem, a negyedik stúdióalbum októberben jelent meg „Karin” címmel. Amíg az első három évszaknak egy-egy dalt szánt az énekesnő, addig a télről egy komplett stúdióalbum jelent meg. A „Karin” ugyanis egy téli album, a tizenhárom dal többségében csendes, visszafogott – túlsúlyban vannak a hóval, éjszakával kapcsolatos metaforák a szövegben, ennek megfelelően Suara is sokkal nyugodtabb, lágyabb hangon énekel.



Karin

2012-ben két olyan kislemez jelent meg, melyeken más előadóktól is hallható egy-egy dal. Márciusban jött ki az utolsó ***To Heart 2 OVA***, ennek dalai adtak ki egy kislemezt. Ezen a kiadványon Suara mellett Uehara Rena és Tsuda Akari is énekelnek egy-egy dalt. A másik két énekesnő is a F.I.X. Records-szal van szerződésben. Később kijött még egy kislemez „Future World” címmel, ahol Suara mellett Tsuda Akari is felénekelt két dalt. Ez az év még összegzésre is alkalmas volt, ugyanis Suara az év második felében megjelentetett egy nagy válogatásalbumot, „The Best ~Tie-Up Collection~” címmel. Az album három lemezből áll, az első két lemezen hallhatók a dalok eredeti verziói, a harmadik lemezt pedig csak a limitált kiadás tartalmazza, azon korábbi dalok hallhatók, elsősorban jazz változatban.



Ezután hosszabb szünet következett be Suara karrierjében. 2013-ban csupán egy dala jelent meg digitális formában. Az „I’m a beast” szintén egy erőteljesebb dal. 2014-ben egy kislemezt adott ki „Fly away -Oozora he-” címmel, ami az aktuális Cardfight!! Vanguard széria endingje volt. Sajnos nem sikerült jóra a címadó dal, ezzel azt is bizonyítva, hogy az énekesnőnek nem áll jól bármilyen stílus. A második dallal Suara menti a menthetőt, az már egész jó lett. Ezután Suara kisebb projektekbe csatlakozott. A következő kislemezt a Psychic Lover nevű együttessel együtt énekelte fel, ez a „Card of the Future” címet kapta. Majd kicsivel később a „BUSHI 7” nevű projektben hat másik énekessel együtt felénekelte a Cardfight!! Vanguard soron következő openingjét, „V-ROAD” címmel. Egyik dal sem mondható emlékezetesnek az énekesnő karrierjében. A 2014-es év Suara leggyengébb éve a felénekelt dalok minősége tekintetében.

„Az igazi nagy visszatérés 2015 őszén következett be, de akkor Suara akkorát szólt, mint a legnagyobbak. Jött ugyanis az Utawarerumono második szériája...”

Az igazi nagy visszatérés 2015 őszén következett be, de akkor Suara akkorát szólt, mint a legnagyobbak. Jött ugyanis az Utawarerumono második szériája, az ***Itsuwari no Kamen***, melynek először a videojátéka jelent meg. Ennek énekelte fel a betétdalát „Nue Dori” címmel, mely Suara legjobb korszakára emlékeztet. Hihetetlenül erőteljes érzelmileg. Talán itt tűnik fel a leginkább, hogy Suara milyen természetesen énekli a nagy hatású dalokat. Neki nem kell leénekelnie a csillagokat az égről, hogy átérezzük a dalt, Suara a maga természetességével képes érzelmeket kiénekelni, így alakít ki sajátos légkört a koncertjein.



Októberben jött ki ötödik stúdióalbuma „Koe” címmel, mely két kiadást élt meg. A limitált változat két lemezt tartalmaz, a második a koncepciós minialbum. Helyet kapott rajta a harmadik albumról a „Shunkashuutou”, valamint a 2011-ben megjelent három évszakról szóló dal, plusz ötödikként egy új dal „Juunigatsu Ame” címmel: egy téli témájú dal. Tehát a második lemez az évszakokról szól. Az első lemezen hallható tizenhárom dal rendben van. A „Nue Dori”-val indít, és az annyira erősen hat ezen az albumon is, hogy az egész album hangulatát meghatározza. Gyakorlatilag a „Nue Dori” emeli fel a többi dalt is.

Ahogy várható volt, anime formájában is visszatért az ***Utawarerumono: Itsuwari no Kamen***. Az első opening és ending kislemez „Fuantei na Kamisama” címen 2015 novemberében jelent meg. A második kislemez „Amakakeru Hoshi” címen 2016 januárjában került a boltok polcaira. Mindkét kislemez sikeres volt. Be is indult az Utawarerumono franchise, ugyanis még 2016-ban jött a játék a harmadik szériából, a Futari no Hakuoro-ból. Suara pedig „Hikari” címen felénekelte hozzá a betétdalt. A cím érdekessége, hogy kanjival „Hoshi Akari”-ként van írva, mégis „Hikari”-ként van romanizálva. A japán dalszövegekre jellemző, hogy az adott kanjit másik olvasattal vagy rokon értelmű szóval helyettesítik. Ezt általában azért teszik, mert vagy így jönnek ki ritmusra, vagy a kanjival leírt szónak akarnak egy másik jelentést adni. A „Hikari” esetében az utóbbi áll fenn, a „Hoshi Akari”-nak (csillagfény) ad egy „természetes fény” értelmet, mely nemcsak betölti az egész teret (csillagfény esetén az eget), hanem erőt és reményt sugároz.



Még a 2016-os év végén jött ki az ***Itsuwari no Kamen*** és a ***Futari no Hakuoro*** addig megjelent dalaiból egy válogatásalbum. Az album a 8. helyet érte el az Oricon lemezeladási listán, ezzel az énekesnőnek magasan a legjobb helyezést elért albuma.

A siker ellenére ismét hosszabb szünet következett. Vártuk a Futari no Hakuoro anime változatát is, de az író hosszantartó betegsége miatt évekig állt a munka. Suara is csak 2018 tavaszán érkezett a következő sorlemezzel, melyen az addig felénekelt anime dalok mellett néhány új szerzemény is helyet kapott. Az album – az új



Utawarerumono játék után – a „Hikari” (ugyanúgy „Hoshi Akari” kanjival írva) címet kapta. Az albumot hallgatva sajnos egyfajta alkotói válság hallható ki, ugyanis az új dalok eléggé semlegesre sikeredtek. Egyedül a „Mimi wo Sumaseba” emlékezetes, a többi olyan, mintha Suara karrierje leszálló ágban lenne. Nem sokkal az album után jött is a következő kislemez, melyen a hőskorból származó Utawarerumono dalok kaptak egy úgynevezett „re:boot” változatot. Nagy különbség az eredeti változatokhoz képest nincs, a kislemez igazi újdonsága, hogy ezek a változatok karaoke verziói is helyet kaptak a kiadványon.

Új dalokat 2018 őszén hallhattunk a Kotowari kislemezen. Ez és az ezt követő kislemezek is mind egy-egy Utawarerumono játékhoz



készültek. Amíg vártuk a harmadik széria animeadaptációját, addig mobilos játékokkal üthettük el az időnket, ezekhez énekelt dalokat Suara. És azt lehet mondani, hogy a franchise-hoz készült új dalok többsége is furcsa irányt vett. Alapvetően megmaradtak a kötelező hangszerelési megoldások, melyek az Utawarerumono dalok sajátjai lettek, de olyan új zenei megoldásokkal kísérve, melyek egyáltalán nem emlékeztetnek a széria korábbi dalaira. Ugyanez igaz a „Kotowari”-ra is.

A régi időkbe repít vissza azonban a 2019 novemberében megjelent „Tenmei no Marionette” kislemez, melyen lágyabb hangzású zene kíséretében hallhatjuk Suara kellemes, szívet melengető hangját. Ez a kislemez a „Lost Flag” alcímmel ellátott játék betétdalát tartalmazza.



Érdekessége, hogy 2020-ban a játék egy éves évfordulója, 2021-ben pedig a játék két éves évfordulója alkalmából is kiadtak egy-egy dalt. Mind az „Eigou no Sadame”, mind a „Ruten no Inori” csak digitális formában hallgatható meg.

Új játék 2021-ben készült, az ehhez kiadott „Senba Genmu” című dal pedig olyan, hogy ha a „Hikari” album új dalait az alkotói válság végtermékeként aposztrofáljuk, akkor talán jobb, ha a „Senba Genmu” a fiókban maradt volna. Új irányt venni az esetek többségében jó dolog, a nagy baj az, hogy az új dalok dallamvilága teljességgel jellegtelen. Nincs semmi, ami által emlékezetessé válna ez a dal. Ez sajnos valószínűleg azért is van, mert a változás részint kényszer volt, ugyanis 2020. július 11-én meghalt Kinugasa Michio, aki a



F.I.X. Records megalakulásától a kiadó meghatározó zeneszerzője volt. Nagyon sok dalt írt AQUAPLUS-os projektekhez, komoly szerepe volt abban, hogy a dalok jellegzetes hangzásvilágot kaptak, amitől egyediek és semmivel össze nem téveszthetők lettek. A kiadó munkatársai vélhetően azóta is keresik a helyüket.

Mindenesetre kaptak új esélyt, hiszen hat évvel a videojáték megjelenése után, a 2022-es nyári szezonban végre képernyőre került az Utawarerumono: Futari no Hakuoro játék animeadaptációja, melynek openingjét és endingjét természetesen Suara énekelte. Az opening, a „Hito Nanda” szintén az új irányt követi zeneileg, de ez a dal már annyival jobb, hogy egységesebb a hangzása. Vissza lehet fejben idézni az egész dalt. Az endingben, a „Hyakunichisou”-ban viszont ismét visszanyúltak a gyökerekhez, és írtak egy olyan balladát, melyet bátran Suara legszebb dalai mellé lehet tenni.

És úgy tűnik, hogy a csapat tényleg kezdi megtalálni a saját hangzásvilágát, ugyanis a 2022 novemberében megjelent hetedik, legújabb stúdióalbum, az „Infinity Kibou no Tobira” az előző albumnál lényegesen jobbra sikeredett. De ami még ennél is fontosabb, hogy úgy lettek jók a dalok, hogy nem a régi időket idézik. Tehát úgy tűnik, a zeneszerzői gárda lassan megtalálja az új hangzásvilágát, és úgy ír Suarának jó dalokat, hogy nem késztetnek a régiekkel való összehasonlításra. Így a régi daloknak is megvan a méltó helyük, az újak is azt éreztetik, hogy bőven van még potenciál Suara tehetségében és karrierjében.

Suara azért szerethető énekesnő, mert a maga természetes hangján képes mély érzelmeket kiénekelni. Milyen érdekes, hogy egy olyan énekesnő, Céline Dion inspirálta őt, aki pont azzal vált ismertté, hogy a csillagokat is leénekli az égről. Bizonyos zenehallgató közösség számára ez már inkább a kínos, kellemetlen kategória, mert túl vannak dramatizálva a dalai. Mintha nagyon kifelé élné meg az érzelmeit. Suara dalai viszont olyannak hatnak, mintha belül élné meg az érzelmeit a maga teljességében, és ezt énekelné ki. Ezáltal a dalok átélhetővé válnak, és megőrzik a maguk intimitását. Aki szereti az érzelemdús, de nem túldramatizált dalokat, annak bátran ajánlom, hogy tegyen egy próbát Suarával.

Japán és koreai zenei cikkek az AniMagazinban!

Érdekel a jrock, jpop vagy a kpop világa? Az AniMagazin hasábjain előadóbemutatókat és toplistákat is megtalálsz, csak kattints az alábbi linkre:

AniMagazin cikkadatbázis

supermario4ever blogja



kreatív

NESHI INTERJÚ

Készítette: cosplay.hu

Kérlek mutatkozz be nekünk pár mondatban.

Sziasztok! A becenevem Neshi, aminek semmi köze a civil nevemhez, de ebben a szubkultúrában elég gyakran fordul ez elő. 2008-ban, mikor elkezdtem tucatostul szerezni animés, conos barátokat, mindenkinek japán beceneve volt, amiket létező karakterektől vettek át. Akik cosplayeztek, azok közül sokaknak az első cosplayük karakterneve lett az állandó becenevük, mert nem volt szokás polgári névvel bemutatkozni, csak hirtelen annak hívtuk egymást a rendezvényen, aminek öltöztünk, és ráragadt az emberre. Ha ez rám is igaz lenne, akkor Raichuként ismernének, szóval egész egyszerűen egy akkori közeli barátom – akit Nasinak becéztünk - mellé találtam ki a Nesit, csak hogy japán szótagokkal is le lehessen írni, Neshi lett.

A cosplayes név történet után kezdem a pár mondatot: 6 éves korom óta a mai napig nézek animét. Nem vagyok egy szorgalmas fogyasztója, ritkán kezdek bele egybe, de nagyjából 30-at már megnéztem. Az részletkérdés, hogy ebben hány egy rövid évados van, és hány többszáz epizódos. Közel 80 cosplayen vagyok túl, amiből 50-et saját kezűleg készítettem, a maradék nagyja „szekrénycosplay” és néhány rendelt. Ebből könnyen ki lehet találni, hogy kevesebb animét láttam, mint amennyiből cosplayeztem már, köszönet azért, hogy sokszor ajánlottak nekem karaktert, aki aztán eléggé megtetszett az alapján, amit olvastam róla, megnézni hozzá teljes sorozatokat sajnos nem volt mindig idő.

2008 óta egy cont leszámítva az összesen ott voltam, mindegyikre új cosplayekkel. Ha két napos volt, akkor kettő új jelmezzel. Túl sok terv, túl kevés rendezvény! 2010-ben csatlakoztam a Para Para Fake Starz tánc csapathoz, aminek mai napig aktív tagja vagyok, majdnem minden rendezvényen van egy fél órás fellépésünk. Néha ezekre a tánc blokkokra is külön összedobtam valami ruhát a megbeszélt koncepció alapján.



Mikor találkoztál először a cosplayjel, hogyan kezdtél bele?

2008 tavaszi con volt az első, amire mentem, előtte már a neten természetesen láttam megannyi cosplayes képet, de még azelőtt is egyből arra gondoltam pár animét nézve, hogy egyébként szívesen beöltöznék pár karakternek. Túlzás lehet, de a fél gyerekkoromat színházban töltöttem, és már az oviban is a farsang volt a kedvenc programom. Bármi, csak ugorhassak ki a hétköznapi bőrömből. Rákerestem az interneten, hogy mennyibe kerülhetnek ilyen jelmezek, de az ár/minőség aránnyal már akkor se voltam kibékülve, így belevágtam otthon. Mire megtapasztaltam az első conomat, már javában hallgattam J-rock bandákat, így az első ruháim pár zenész öltözéke alapján készültek. Nem volt otthon varrógép, így kézzel varrtam mindent. Egészen 2014-ig, mert úgy voltam vele, hogy nem költök ilyen gépre, hisz úgyis csak negyedévente egyszer van rendezvény, nem minden héten, és nem minden nap kell hordani a jelmezeket, csak élje túl a hétvégét, és kész. Természetesen mára már sokkal jobban egyben maradnak a ruhák.



Fotósok:

BNHA_Kirishima: @bunbun.hana
Genshin_Diona: @you.know.that.photoshoot
Genshin_Thoma: @palmacosplay
JoJo_Fugo: @bunbun.hana
JoJo_Joseph: *@infinitebeatphoto*
JoJo_Jotaro: *@shoo_phoo*
JoJo_LisaLisa: @lencseh
Pokemon_Jenny: @minako_shizu

A craftmanship részt (kosztümkészítés, technikás dolgok) vagy a színpadi fellépés oldalát kedveled jobban a cosplaynek?

Mindenképp viselni szeretem jobban a ruhákat, mint készíteni, mert szívem szerint a tökéletességre törekednék, de az egy komolyan felszerelt műhely és igazi varrás tudás nélkül – nekem legalábbis – lehetetlen küldetés. Mindig kompromisszumokat kellett kötnöm magammal, hogy ennek a szabásnak a formája vagy az a festés nem lesz tökéletes, de egyben nézve az egészet jó lesz, az élmény a lényeg.

Ebből kifolyólag színpadon vagy videóban szerepelni szeretek a legjobban.

Fentebb említettem, hogy sose tanultam varrni, így csak kísérleteztem és folyamatos tapasztalás útján fejlődtem valamennyit, de a mai napig, ha nekiállok egy ruhának, úgy érzem, mintha a nulláról kezdeném, és vakon rajzolok a szabásminta papírra, mondván, majd kinéz valahogy, később szobrászkodok rajta. Ez a „sufnituning" szellem szinte minden egyéb részletre is igaz, mert próbababám hely híján nincs, így magamon tűzdelem a textileket két varrás fázis között. A varrógépen kívül egy csiszológépem van, őket leszámítva minden csak ollóval/szikével vágás és ragasztás, úgyhogy a craftoló kalandjaim kabarék kívülről.





Az alapanyagokra a lehető legkevesebb pénzt költöm, hogy a pénztárcám is szeresse ezt a hobbit, ne csak én. Nagykereskedésbe járok, vagy előző projektekből maradt anyagok között keresgélek, másokat megkérdezek, van-e maradék eze meg aza, ez oda-vissza működik. A kiegészítők alapjait szinte mindig valami hulladéknak készülő tárgy képezi, papírok, műanyagok, flakonok.

Parókákat másoknak is gyakran állítok be, de nincs semmi trükk, csak olló, tupírfésű, hajlakk, hajszárító, hajvasaló, hajragasztó. Komolyabb formákat, lófarkat, egyebet nem szoktam és nem is tudnék szépen csinálni, de annál egyszerűbb frizurákért sokan jönnek segítségért (segítség: csináljam meg az egészet). Szerintem a titok nem az ügyesség, hanem a türelem. Mindenki képes rá! :D

A smink még egy nagyon kedvelt területem a cosplayezésben, szeretek kísérletezni azzal, hogy az én arc- és szemformámmal mennyire sikerül hasonlítanom egy karakterre, ha máshogy árnyékolok és húzom meg a szem környéki tusvonalakat. Egész arcos sminkművészetre nem terjed ki a lendületem, a legkomolyabb alkotásom Zuko (Avatar) sebhelye volt latexszel.

Amennyire rá tudok feszülni arra, hogy mindenre is figyeljek oda (ruha, paróka, smink, kiegészítők), hogy tényleg a karaktert húzzam ki a képernyőből, ugyanannyira tudok legyinteni, ha valami nem úgy sikerül, ahogy szeretném. Ha már csak stresszelek a részleteken és nem élvezem a gyártást, akkor vissza kell fordulnom és felszedni a földről a lényeget, amit elejtettem a nagy hajtásban, a szórakozást.

Mi alapján választasz karaktereket magadnak?

Abszolút vegyes. Ha én választom, akkor általában rezonálok a karakterrel, felfedezek közös vonásokat, és a rokonszenv miatt megy a tervek közé. Utána jön a spórolás dilemma, hogy van-e hozzá használható paróka, van-e megfelelő színű kontaktlencse, van-e otthon maradék textil, ami jó lenne. Ha mindenre igen a válasz, akkor sokkal nagyobb eséllyel valósul meg a cosplay. Néha viszont más ajánl nekem karaktert, amit nagyon szívesen fogadok, elvégre mások látják kívülről a kisugárzásom, nekik hamarabb hiszem el, hogy egy karakter tényleg illene-e hozzám.

A ruhák összetettségeit nézve az idegeim egészségének megőrzése érdekében inkább egy átlagos szintet tartok, ezért nem vállalok be páncélos, nagyon részletes és extrás szetteket. Ha szőkehajú a karakter, akkor azért meggondolom, mert szerintem nem a legjobb az arcomhoz (elmúlt egy évben csak 3 szőke karakterem volt), illetve még hideg pasztellszínek kerüljenek parókában, világoskék, lila stb.

Summázva, válogatok eléggé a karakterek között. De itt is felhozok egy legyintős ellentétet, mert amikor sok fős csoportos tervről van szó, akkor kevésbé vagyok szigorú magammal, mert minél többen vagyunk a csapatban, annál viccesebb, és ha olyan karakter kéne, akit magamtól nem cosplayeznék, de egyébként kizárva nincs, akkor simán bevállalom.

Melyik alapanyagokkal dolgozol legszívesebben, és mi az, amit szívesen kipróbálnál, de még nem volt rá lehetőséged?

Ha nem nyúlós anyag kell, akkor pamutvászon, ha pedig sztreccses és lehet fényes, akkor sima fürdőruha anyag. A műbőrökkel kevésbé vagyok ekkora barátságban. Craftban pedig a faragasztó a legjobb barátom. Ha összeragasztani, ha festéshez kell alapozni, tökéletes. Súgok, a hivatalos száradási ideje 24 óra, de 1-2 óra elteltével, ha már nem fehér színű, simán folytatom a munkát, és vízálló verziója is van. A vékonyabb eva foamot kedvelem még, mert ragasztani, varrni is lehet, mehet rá tépőzár, patent, hajszárítóval (felszereltebb kollégáknál hőlégfúvóval) egy bizonyos szintig formázható is. Nagyobb volumenű craftolásra – például fával – nem vágyom különösebben.

Melyik cosplayedet szereted a legjobban, és miért?

Rögtön conos élményekre gondolok csak, ahol nagyon fontos a kényelem. Egy cosplay bizony nem ennek a fogalomnak az illusztrációja, úgyhogy azok közül választok, amikben szó szerint komfortosan érzem magam, és a parókáikkal sem kell vesződni, de ugyanakkor bármikor szívesen e karakterek bőrébe bújnék. Mára már majdhogynem kiegyenlítődött a fiú és lány cosplayeim aránya, így ha megengeditek, nemenként szavazok egyet: lányok közül Korra (*Avatar – Korra legendája* 4. évad), fiúk közül Joseph Joestar (*JoJo's Bizarre Adventure - Bloody Stream*).

Van olyan versenycélod, amit mindenképp szeretnél elérni? (akár az adott versenyen való részvétel, vagy megnyerni valamely díjat, vagy eljutni valamelyik rendezvényre)

Amiért nem hajtok arra, hogy fenomenális, világítós, extrás legyen egy ruha, hanem csak a karakterhasonlóságra és mókára, így itthon sem versenyzek, két csoportos performanceban vettem



részt, amit nagyon élveztem, egyik előadás nyert is, a másik több jelölést kapott, de verseny céljaim nincsenek. Inkább már csak olyan előadásokban lennék benne, aminek nincs tétje. Egyszer Performance zsűrizést is megtapasztalhattam, hálátlan feladat, ha legszívesebben mindenkinek adnál külön díjat. :D



„...nem hajtok arra, hogy fenomenális, világítós, extrás legyen egy ruha, hanem csak a karakterhasonlóságra és mókára...”

Van-e még álomcosplayed, amit nagyon szeretnél elkészíteni, és miért pont az?

Igen, ***Kaleido Star***ból Sora Naegino, a Legend of Phoenix OVA-s fellépőruhája. Sorának már 3 kosztümjét és a civil öltözékét cosplayeztem, szívem szerint megcsinálnám az összeset, de a főnix ruhája áll a legközelebb a szívemhez. Ez egy szerény álom, ugyanis nem egy bonyolult jelmezről van szó, és nem is ez a leglátványosabb neki. Az igazi álom az lenne, ha a főbb szereplőkkel lenne egy csapat (Leon, Rosetta, May, és Layla párhuzamos főnixe), vagy ha egyedül vagyok vele, akkor egy cirkuszi fotózás. Persze abszolút megvalósíthatónak tartom úgy is, ha csak egy trambulinnal kivándorlunk egy mezőre, és becsatlakozik később a nagyszerű Photoshop is. Terv szerint jövő nyáron szeretném ezt megvalósítani, amikorra már betöltöttem a bűvös harmincat, és elhihetem a nálam idősebbeknek végre, hogy tényleg akkor kezdődik igazán az élet. Analogikusan nézve ehhez egy főnix tematikájú cosplay teljesen megfelelne.

A cosplayen kívül van más hobbid is? Mennyire vagy benne az animés vagy a gamer kultúrában?

Van még hobbi, ráadásul jó sok elhanyagolt. A saját kezű készítés miatt majdnem minden szabadidőm lefoglalja a cosplay, de ezen pont mostanában változtatok, elkezdek már hordott ruhákat újra felvenni. A folyamatos új cosplayek gyártásának persze nem az az oka, hogy királynő volnék, és csak egyszer vagyok hajlandó felvenni valamit, hanem mert olyan sok karaktert szeretnék egyszerre, és be akarom suvasztani mindet. Viszont amit előveszek varrásmentes időszakban, az a rajzolás, illetve lapul nálam még gitár és digitális zongora, amiken régen tanultam játszani, és ha van ihlet, meg nem is hajnali 3 óra van, hogy zavarjam a szomszédokat, akkor saját örömömre zenélek ezt-azt. A eurobeat zenék pedig conra készülődéses heteken kívül is ólálkodnak a lejátszási listában, így para para táncokat is eljárok, amikor elkap a lendület.

Gamer kultúrában kevésbé vagyok benne, ***Genshin Impact*** az egyetlen nagyobb kaliberű játék, amivel huzamosabb ideje játszom. Az animés kultúrát magába foglaló japán kultúrában viszont annál inkább, még maradtak emlékeim az egyetemről, amit Keleti nyelvek és kultúrák – japanológia szakon végeztem. Naprakész az nem vagyok animékkel kapcsolatban, hamarabb ismerek meg pár sorozatot cosplayek alapján. Ha időt szakítok a nézésre, akkor is van, hogy inkább egy favoritot megnézek még egyszer, ami lehet Steins;Gate vagy Kaleido Star.

Közösségi média:

„Sorának már 3 kosztümjét és a civil öltözékét cosplayeztem, szívem szerint megcsinálnám az összeset, de a főnix ruhája áll a legközelebb a szívemhez. Ez egy szerény álom, ugyanis nem egy bonyolult jelmezről van szó, és nem is ez a leglátványosabb neki.”





Dragon Hall TV - műsorrend

június

2023. június 5. - 2023. június 11.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 369-370	Hupikék törpikék 371	Hupikék törpikék 372	Hupikék törpikék 373-374	Hupikék törpikék 375	A Bosco léghajó kalandjai 8	InuYasha, a film: Az időt felülmúló szerelem
20:30	Miraculous 66	Miraculous 67	Miraculous 68	Miraculous 69	Miraculous 70	A Bosco léghajó kalandjai 9	
21:00	Dragon Ball Z 92	Űrzavar 28	Villámmacskák 22	InuYasha 113	Varázslatos Álmok 59	Dragon Ball Z 92	
21:30	Dragon Ball Z 93	Űrzavar 29	Villámmacskák 23	Penge 5	Varázslatos Álmok 60	Dragon Ball Z 93	
22:00	InuYasha 110	InuYasha 111	InuYasha 112	Bújj, bújj, szellem! 17	D.Gray-man 1	Űrzavar 28	Bújj, bújj, szellem! 17
22:30	Penge 2	Penge 3	Penge 4	Bújj, bújj, szellem! 18	Penge 6	Űrzavar 29	Bújj, bújj, szellem! 18
23:00	Rick és Morty 24	Rick és Morty 25	Rick és Morty 26	Rick és Morty 27	Rick és Morty 28	Villámmacskák 22	Varázslatos Álmok 59
23:30	Batman of the Future 51	Batman of the Future 52	A kardforgató legendája 1	A kardforgató legendája 2	A kardforgató legendája 3	Villámmacskák 23	Varázslatos Álmok 60

2023. június 12. - 2023. június 18.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 376	Hupikék törpikék 377	Hupikék törpikék 378-379	Hupikék törpikék 380	Hupikék törpikék 381	A Bosco léghajó kalandjai 10	InuYasha, a film: Kastély a tükör mögött
20:30	Miraculous 71	Miraculous 72	Miraculous 73	Miraculous 74	Miraculous 75	A Bosco léghajó kalandjai 11	
21:00	Dragon Ball Z 94	Űrzavar 30	Villámmacskák 24	D.Gray-man 5	Varázslatos Álmok 61	Dragon Ball Z 94	
21:30	Dragon Ball Z 95	Űrzavar 31	Villámmacskák 25	Penge 10	Varázslatos Álmok 62	Dragon Ball Z 95	
22:00	D.Gray-man 2	D.Gray-man 3	D.Gray-man 4	Bújj, bújj, szellem! 19	D.Gray-man 6	Űrzavar 30	Bújj, bújj, szellem! 19
22:30	Penge 7	Penge 8	Penge 9	Bújj, bújj, szellem! 20	Penge 11	Űrzavar 31	Bújj, bújj, szellem! 20
23:00	Rick és Morty 29	Rick és Morty 30	Rick és Morty 31	Rick és Morty 32	Rick és Morty 33	Villámmacskák 24	Varázslatos Álmok 61
23:30	A kardforgató legendája 4	A kardforgató legendája 5	A kardforgató legendája 6	A kardforgató legendája 7	A kardforgató legendája 8	Villámmacskák 25	Varázslatos Álmok 62

2023. június 19. - 2023. június 25.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 382-383	Hupikék törpikék 384	Hupikék törpikék 385-386	Hupikék törpikék 387	Hupikék törpikék 388-389	A Bosco léghajó kalandjai 12	InuYasha, a film: A világhódítás kardjai
20:30	Miraculous 76	Miraculous 77	Miraculous 78	Miraculous 79	Miraculous 80	A Bosco léghajó kalandjai 13	
21:00	Dragon Ball Z 96	Űrzavar 32	Villámmacskák 26	D.Gray-man 10	Varázslatos Álmok 63	Dragon Ball Z 94	
21:30	Dragon Ball Z 97	Űrzavar 33	Full Metal Panic! 1	Death Note 3	Varázslatos Álmok 64	Dragon Ball Z 95	
22:00	D.Gray-man 7	D.Gray-man 8	D.Gray-man 9	Szamuráj Jack 53	D.Gray-man 11	Űrzavar 32	Szamuráj Jack 53
22:30	Penge 12	Death Note 1	Death Note 2	Szamuráj Jack 54	Death Note 4	Űrzavar 33	Szamuráj Jack 54
23:00	Rick és Morty 34	Rick és Morty 35	Rick és Morty 36	Rick és Morty 37	Rick és Morty 38	Villámmacskák 26	Varázslatos Álmok 63
23:30	A kardforgató legendája 9	A kardforgató legendája 10	Slayers - A kis boszorkány 1	Slayers - A kis boszorkány 2	Slayers - A kis boszorkány 3	23:30	Varázslatos Álmok 64

Dragon Hall TV - műsorrend

június - július

2023. június 26. - 2023. július 2.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 390	Hupikék törpikék 391	Hupikék törpikék 392	Hupikék törpikék 393-394	Hupikék törpikék 395	A Bosco léghajó kalandjai 14	InuYasha, a film: A vörösen lángoló Haurai-sziget
20:30	Miraculous 81	Miraculous 82	Miraculous 83	Miraculous 84	Miraculous 85	A Bosco léghajó kalandjai 15	
21:00	Dragon Ball Z 98	Űrzavar 34	Full Metal Panic! 2	D.Gray-man 15	Varázslatos Álmok 65	Dragon Ball Z 98	
21:30	Dragon Ball Z 99	Űrzavar 35	Full Metal Panic! 3	Death Note 8	Varázslatos Álmok 66	Dragon Ball Z 99	
22:00	D.Gray-man 12	D.Gray-man 13	D.Gray-man 14	Szamuráj Jack 55	D.Gray-man 16	Űrzavar 34	Szamuráj Jack 55
22:30	Death Note 5	Death Note 6	Death Note 7	Szamuráj Jack 56	Death Note 9	Űrzavar 35	Szamuráj Jack 56
23:00	Rick és Morty 39	Rick és Morty 40	Rick és Morty 41	Rick és Morty 42	Rick és Morty 43	Full Metal Panic! 2	Varázslatos Álmok 65
23:30	Slayers - A kis boszorkány 4	Slayers - A kis boszorkány 5	Slayers - A kis boszorkány 6	Slayers - A kis boszorkány 7	Slayers - A kis boszorkány 8	Full Metal Panic! 3	Varázslatos Álmok 66

2023. július 3. - 2023. július 9.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 396-397	Hupikék törpikék 398	Hupikék törpikék 399	Hupikék törpikék 400-401	Hupikék törpikék 402	A Bosco léghajó kalandjai 16	Fantázia 2000
20:30	Miraculous 86	Miraculous 87	Miraculous 88	Miraculous 89	Miraculous 90	A Bosco léghajó kalandjai 17	
21:00	Dragon Ball Z 100	Űrzavar 36	Full Metal Panic! 4	D.Gray-man 20	Varázslatos Álmok 67	Dragon Ball Z 100	
21:30	Dragon Ball Z 101	Űrzavar 37	Full Metal Panic! 5	Death Note 13	Varázslatos Álmok 68	Dragon Ball Z 101	
22:00	D.Gray-man 17	D.Gray-man 18	D.Gray-man 19	Szamuráj Jack 57	D.Gray-man 21	Űrzavar 36	Szamuráj Jack 57
22:30	Death Note 10	Death Note 11	Death Note 12	Szamuráj Jack 58	Death Note 14	Űrzavar 37	Szamuráj Jack 58
23:00	Rick és Morty 44	Rick és Morty 45	Rick és Morty 46	Rick és Morty 47	Rick és Morty 48	Full Metal Panic! 4	Varázslatos Álmok 67
23:30	Slayers - A kis boszorkány 9	Slayers - A kis boszorkány 10	Slayers - A kis boszorkány 11	Slayers - A kis boszorkány 12	Slayers - A kis boszorkány 13	Full Metal Panic! 5	Varázslatos Álmok 68

2023. július 3. - 2023. július 16.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 403	Hupikék törpikék 404	Hupikék törpikék 405-406	A gumimacik 1	A gumimacik 2	Pride napi különleges műsor	Eszeveszett birodalom
20:30	Miraculous 91	Miraculous 92	Miraculous 93	Miraculous 94	Miraculous 95		
21:00	Dragon Ball Z 102	Űrzavar 38	Full Metal Panic! 6	D.Gray-man 25	Varázslatos Álmok 69		
21:30	Dragon Ball Z 103	Űrzavar 39	Full Metal Panic! 7	Death Note 18	Varázslatos Álmok 70		
22:00	D.Gray-man 22	D.Gray-man 23	D.Gray-man 24	Szamuráj Jack 59	D.Gray-man 26		Szamuráj Jack 59
22:30	Death Note 15	Death Note 16	Death Note 17	Szamuráj Jack 60	Death Note 19		Szamuráj Jack 60
23:00	Rick és Morty 49	Rick és Morty 50	Rick és Morty 51	Rick és Morty 52	Rick és Morty 53		Varázslatos Álmok 69
23:30	Slayers - A kis boszorkány 14	Slayers - A kis boszorkány 15	Slayers - A kis boszorkány 16	Slayers - A kis boszorkány 17	Slayers - A kis boszorkány 18		Varázslatos Álmok 70

Dragon Hall TV - műsorrend

július - augusztus

2023. július 3. - 2023. július 23.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 3	A gumimacik 4	A gumimacik 5	A gumimacik 6	A gumimacik 7	A Bosco léghajó kalandjai 18	Patema Inverted
20:30	Miraculous 96	Miraculous 97	Miraculous 98	Miraculous 99	Miraculous 100	A Bosco léghajó kalandjai 19	
21:00	Dragon Ball Z 104	Űrzavar 40	Full Metal Panic! 8	D.Gray-man 30	Varázslatos Álmok 71	Dragon Ball Z 104	
21:30	Dragon Ball Z 105	Blue Gender 1	Full Metal Panic! 9	Death Note 23	Varázslatos Álmok 72	Dragon Ball Z 105	
22:00	D.Gray-man 27	D.Gray-man 28	D.Gray-man 29	Szamuráj Jack 61	D.Gray-man 31	Űrzavar 40	Szamuráj Jack 61
22:30	Death Note 20	Death Note 21	Death Note 22	Szamuráj Jack 62	Death Note 24	Blue Gender 1	Szamuráj Jack 62
23:00	Rick és Morty 54	Rick és Morty 55	Rick és Morty 56	Rick és Morty 57	Rick és Morty 58	Full Metal Panic! 8	Varázslatos Álmok 71
23:30	Slayers - A kis boszorkány 19	Slayers - A kis boszorkány 20	Slayers - A kis boszorkány 21	Slayers - A kis boszorkány 22	Slayers - A kis boszorkány 23	Full Metal Panic! 9	Varázslatos Álmok 72

2023. július 3. - 2023. július 30.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 8	A gumimacik 9	A gumimacik 10	A gumimacik 11	A gumimacik 12	A Bosco léghajó kalandjai 20	Atlantisz - Az elveszett birodalom
20:30	Miraculous 101	Miraculous 102	Miraculous 103	Miraculous 104	Miraculous 105	A Bosco léghajó kalandjai 21	
21:00	Dragon Ball Z 106	Blue Gender 2	Full Metal Panic! 10	D.Gray-man 35	Varázslatos Álmok 73	Dragon Ball Z 106	
21:30	Dragon Ball Z 107	Blue Gender 3	Full Metal Panic! 11	Death Note 28	Varázslatos Álmok 74	Dragon Ball Z 107	
22:00	D.Gray-man 32	D.Gray-man 33	D.Gray-man 34	Afro szamuráj 1	D.Gray-man 36	Blue Gender 2	Afro szamuráj 1
22:30	Death Note 25	Death Note 26	Death Note 27	Afro szamuráj 2	Death Note 29	Blue Gender 3	Afro szamuráj 2
23:00	Rick és Morty 59	Rick és Morty 60	Rick és Morty 61	Skyland - Az új világ 1	Skyland - Az új világ 2	Full Metal Panic! 10	Varázslatos Álmok 73
23:30	Slayers - A kis boszorkány 24	Slayers - A kis boszorkány 25	Slayers - A kis boszorkány 26	Slayers - A kis boszorkány 27	Slayers - A kis boszorkány 28	Full Metal Panic! 11	Varázslatos Álmok 74

2023. július 31. - 2023. augusztus 6.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 13	A gumimacik 14	A gumimacik 15	A gumimacik 16	A gumimacik 17	A Bosco léghajó kalandjai 22	Lilo és Stitch - A csillagkutya
20:30	Miraculous 106	Miraculous 107	Miraculous 108	Miraculous 109	Miraculous 110	A Bosco léghajó kalandjai 23	
21:00	Dragon Ball Z 108	Blue Gender 4	Full Metal Panic! 12	D.Gray-man 40	Varázslatos Álmok 75	Dragon Ball Z 108	
21:30	Dragon Ball Z 109	Blue Gender 5	Full Metal Panic! 13	Death Note 33	Varázslatos Álmok 76	Dragon Ball Z 109	
22:00	D.Gray-man 37	D.Gray-man 38	D.Gray-man 39	Afro szamuráj 3	D.Gray-man 41	Blue Gender 4	Afro szamuráj 3
22:30	Death Note 30	Death Note 31	Death Note 32	Afro szamuráj 4	Death Note 34	Blue Gender 5	Afro szamuráj 4
23:00	Skyland - Az új világ 3	Skyland - Az új világ 4	Skyland - Az új világ 5	Skyland - Az új világ 6	Skyland - Az új világ 7	Full Metal Panic! 12	Varázslatos Álmok 75
23:30	Slayers - A kis boszorkány 29	Slayers - A kis boszorkány 30	Slayers - A kis boszorkány 31	Slayers - A kis boszorkány 32	Slayers - A kis boszorkány 33	Full Metal Panic! 13	Varázslatos Álmok 76

Érdekelnek az AniMagazin korábbi számai?

Csak kattints az alábbi logóra
és töltsd le bármelyik számot ingyen!



Ha egy bizonyos cikket keresel,
vagy csak adott cikkíró érdekel,
akkor keress az adatbázisunkban!
Ehhez kattints az alábbi feliratra!



ANIMAGAZIN