

Adina Magazin



SAKAMOTO DAYS



CHIKYUU



TAVASZI SZEZON



JAPÁN NASITÖRI



ANIME

- 03 Kono Kaisha ni Suki na Hito ga Imasu
- 05 Babanbabanban Vampire
- 07 Nihon e Youkoso Elf-san.
- 09 Chi.: Chikyuu no Undou ni Tsuite
- 12 The Witcher: Sirens of the Deep
- 13 Tavaszi szezon 2025

MANGA

- 25 Sakamoto Days
- 29 The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 31 Aposimz
- 33 Vagrant Soldier Ares
- 35 Mother's Contract Marriage

LIVE ACTION

- 38 Ügyeletes Hősök
- 40 Japán filmhét 2025
- 43 Tökéletes Napok

KÖNYVTÁR

- 47 A Telihold kávézó

KONTROLLER

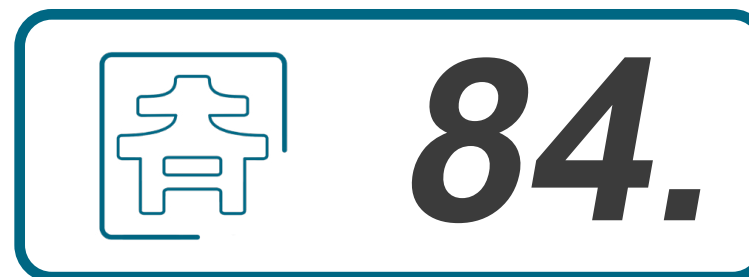
- 49 PlayStation történelem 4. rész – PlayStation 4

RENDEZVÉNY

- 54 Fantasy Expo - Farsang

TÁVOL-KELET

- 57 A Magyar-Japán Baráti Társaság előadásai
- 65 Wagashi – japán nasitöri



Impresszum

Alapító: NewPlayer
Főszerkesztő: Catrin
Tervezőszerkesztő: Hirotaka
Lektor: Risa
Webfejlesztő: pintergreg
Szerzők:
A. Kristóf, Iskariotes, Yuuko, supermario4ever, Kuroko Ai, Dózsa Gergő

Elérhetőségek:



Cikk beküldéssel kapcsolatban keress minket a közösségi oldalainkon.

Partnerek

Animefordítások / Animegun / Anime Raptors / Animológia / Cosplay.hu / Ricz/Ronin Factories / DragonHall TV / AnimeAddicts / Anime Sekai Team / AnimeWeb / AoiAnime / BLHUNSUB / Dragon Hall + / Namida Fansub / Uraharashop

Sziaztok! Itt az *AniMagazin* születésnapja, 14 évesek lettünk! :) Hirotaka már egy ideje tervezgette a dizájnáltást, hogy még praktikusabban, még szebbek legyenek a magazin oldalai, így az évforduló remek alkalom ennek bevezetésére. Ami a legfeltűnőbb az új látványban, az a „cikkcí-moldalak megszűnése”, pontosabban féloldalasra csökkentése. És persze a címlap alján is lett némi változtatás, személyes kedvencem pedig, hogy itt a tartalomjegyzék/köszöntőoldal is kompaktabb lett, illetve hogy megszüntettük a kategóriaszíneket az egész magazinban. Reméljük, tetszetős lesz mindenkinek ez a frissítés, és szeretni fogjátok az új dizájnt is; én nagyon imádom!

A tartalmat nézve láthatjuk, hogy szűkösebb kicsit az anime rész, ősszel számos írónk a live action címekhez kapott kedvet, most pedig a mangákhoz, de ez a lapszám is kellően változatosra sikerült. A magam részéről így viszont inkább anime cikkekkel jelentkeztem a manhua/manhwa rovatok helyett, de nem feledkeztem el azokról sem. Talán folytatódnak legközelebb!

Bár *Sakamoto* került a címlapra, remélhetőleg nem lepődik meg senki, hogy nem az kezdődik a következő oldalon. Maga a cikk inkább a mangát helyezi fókuszba, így abban a kategóriában találjátok, de innen a kattintható tartalomjegyzékből is könnyedén odanavigálhattok.

Végezetül mindenkinek ajánlom a közösségi oldalainkat, ahol Hirotaka számos animés hírt, infót, újdonságot oszt meg – aki még nem tette, kövessen be minket. És természetesen most is nagyon hálásak vagyunk a cikkírók és szerkesztők munkájáért, valamint köszönjük szépen, hogy ezt a számot is letöltöttétek! Jó szórakozást hozzá!

- Catrin



☐ anime - ajánló

Jó pár olyan animét kaptunk már, ami a munkahelyi romantikát állítja fókuszba, a legutóbbi szezonban futott például ez a „Kaisha” (I Have a Crush at Work), és az egyik (ha nem a) legkommunikatívabb, legrealisztikusabb, legkellemesebb darab a műfajában. Kifejezetten ajánlott azoknak, akik felnőtt, nem szerencsétlenkedős kapcsolattal és japán irodai alkalmazottak kedves slice of life-jával szeretnének lazítani.

A legrealisztikusabbat úgy értem, hogy ebben a sorozatban erősek a konkrétumok, nem kerülgetik egymást a karakterek, például már az első részben is ágyba bújnak egymással; de misztikus kiegészítésekre se számítsunk, mint a gondolatolvasós képesség, vagy specifikusabb témákra se, mint az otakuság. Azért is választottam ezeket az utalásokat, mert a *Cherry Magic* és a *Wotakoi* is kedvenceim az office romance témában, ahol pont az imént emlegetett fűszerek azok, amik miatt igazán megszerettem őket. A *Kono Kaishában* viszont az a jó, hogy egyszerű slice of life, de hitelesebb párkapcsolattal az előzőekhez képest. Mókás téma persze, de nem egyedi, hogy a munkatársak titkolni szeretnék a kapcsolatukat mások előtt, így a munkahelyi és az otthoni viselkedésük időnként egészen eltérő, illetve a randik megoldása is nehezkesebb. De mindenre van megoldás, ahogy ezt a két aranyos főszereplő, Masugu és Yui be is mutatja nekünk. Működő rutint alakítanak ki, és amellett, hogy jó nézni a hol édes, hol fáradtságos hétköznapjaikat, még néhány másik

karakteren is örömködhethetünk. Értem ezalatt különösen a másik leendő párt, akik ugyan hozzák a főnök-beosztott, idősebb csajszi - fiatalabb srác sablonokat, de mókás, ahogy meglepik egymást, mennyire egy húron pendülnek. Bár főszereplőinkhez képest ők a slow burn vonalat erősítik, azért vallomásaikat még az előtt tisztázzák, hogy drámázásra vagy huzavonóra kerülne sor.

Azért is gyakori ez a „titkoljuk a kapcsolatunkat a munkahelyen” téma, mert vannak olyan cégek, amik ezt nem nézik jó szemmel. Bár a karakterek sokszor ezt csak túlaggadják, van hogy tényleg nem előnyös egy ilyen kapcsolat. Érintőlegesen erre is látunk egy kis példát a sorozatban: nem mindenkiel működik a dolog, így kapunk olyan karaktert, aki rossz tapasztalattal rendelkezik a céges randizással kapcsolatban. Érdekesek ezek az ábrázolások, pláne a tipikusan japán szokások függvényében, amik itt is megjelennek: esti (kötelező) evés-ivás, időnkénti karaoke, túlóra... Mindezek jól sülnek el, ha az ember kedveli a kollégáit, de még akkor is fárasztó és időrabló tevékenység a túl sok „csapatépítő”.



KONO KAISHA NI SUKI NA HITO GA IMASU

Írta: Catrin

◀ [Tartalomjegyzék](#)

AniMagazin / 003

Legalábbis szerintem, a karaktereket általában csak sodródni látjuk, de ez is színesíti a slice of life-jukat.

Akár Masugu és Yui, akár a többiek esetében nagyon tetszik, hogy sok-sok gondolatukat, nézőpontjukat megírta a mangaka, amit szerencsére az animében is megkapunk. Így egyaránt átérezhetjük a tipikusan női és férfi agyalásokat, ami egyrészt szórakoztató, másrészt ismerős, időnként pedig elgondolkodtató lehet minden egyértelműségük ellenére. Az embernek nem árt(ana) eleget magára fókuszálnia és mások felé is figyelmesebbnek lennie, egy jó slice of life pedig nem rest erre emlékeztetni minket. Hoz szép példákat a munkahelyi projektek, morál vagy karrier-döntések témákra, vagy a fontos pihentető kikapcsolódásra is.

Noha ez a sorozat is inkább az idilli és boldogabb témák felé billen, ezt nem rovom fel neki, kellemes kikapcsolódásnak tökéletes. Kapcsolatábrázolásban pedig kiemelkedően jó, emiatt eszébe is jut az embernek: „Miért nincs több ilyen anime?” Miért nem kapunk a romantikus cuccokban jóval több hasonló bevállalást és természetes kapcsolatot? Üdítő látni, hogy japán felnőttek nem a tinirománc szintjén mozognak egy animében... Lassan talán ez a fajta kommunikáció és ábrázolásmód egyre gyakoribbá válik. Legalábbis remélem.

Egyik személyes kedvencem még a sorozatban, hogy a karakterek „nasi-gyártó” cégnél



dolgoznak. Naná, hogy imádat nézni, ahogy egy-két új termék dizájnján, állagán agyalnak... ahogy tesztelik a termékeket. Ez a vonala nem túl domináns a történetnek, ne számítsunk nagy food-pornra, mégis kellemes a szemnek az a néhány ismerősnek látszó finomság, amit a japánoktól megszokhattunk. Illetve hasonlóan tetszett a privát onszenes hétvége is, amihez szintén tudunk saját élménnyel kapcsolódni: Hirotakával mi is kipróbáltunk hasonlót, és ha már ő és az iménti nasi téma, ajánlom figyelmetekbe a japán édességekről szóló cikkét. (65. oldal)

A *Kono Kaisha* egy 2019 és 2023 között futott 15 kötetes, befejezett mangát adaptál, alkotója Enomoto Akamaru. Bár nem olvastam, tippem szerint ez az évad nem dolgozza fel a teljes sztorit – maximum ilyen jeleneteket kihagyós,

„*Horimiya* első évad” formában. Persze az is lehet, hogy nincs igazam, csak a hosszából ítéltém. Bár megnézve a manga borítóit, vannak benne olyan események, amik aligha férnének bele megfelelően az utolsó részbe, így hátha kapunk majd még egy évadot vagy egy filmet. De akárhogy legyen, mivel ebben a slice of life-ban a romantika terén sincs hiányérzetünk, így ezzel az egy évaddal is teljesen működik a sztori.

Az animációt a Blade stúdió készítette, korrekt, látványra nem kiemelkedő sorozat, zenéi és seiyuualakításai kellemesek a fülünknek.

Összességében tehát mindenkinek ajánlom, akik a kellemes slice of life sablonok mellett egy szimpatikus főszereplőpárra és kapcsolatábrázolásra vágnak. Ez egy kifejezetten jó romantikus sorozat, vacakolások, drámázás és túlzott giccs nélkül.



Hossz: 12 rész
Premier: 2025. január
Stúdió: Blade
Forrás: manga
Műfaj: slice of life, romantika





BABANBABANBAN VAMPIRE

Írta: Catrin

anime - kritika

Az általam valamiért kényszeresen csak Babannak hívott új vámpíros sorozat a szezon BL animéje, vagy mégsem? Ha keressük a különböző animés adatbázisok és ranglisták között, azt látjuk, hogy ezt a cuccot a többség nem szereti, és 5/10 körüli átlagértékekkel rendelkezik. Ennek oka jelenleg nem (csak) az, hogy megtalálták a „fúj boys love, utálni kell” tagok, hanem hogy a műfaj kedvelői közt sem népszerű a sorozat. Igazából érthető, miért nem, amire mindjárt ki is térek, de nekem egészen más okból nem működik.

A sztori

Mori Ranmaru, az egyik név, ami minden Nobunagás sorozatban előfordul... itt sem véletlenül kapta ezt a nevet a 450 éves főszereplő vámpír, ugyanakkor korából fakadóan a történelem során ő nem csak az Oda klánnal került közelebbi kapcsolatba... Jelenleg azonban a modern Japán egyik közfürdőjében dolgozik egy kedves családnál, akiknek rajong a 15 éves fiáért, Rihitóért. Ennek oka, hogy Ranmaru kedvenc vértípusa a 18 éves szűz fiúk vére, így arra vár, hogyha eljön az idő, Rihitót bekebelezhesse. Mivel az ilyen finom falatok különlegesek számára, így addig szinte csak bűnözők vérében él, mondhatni „jófiú”. Gondjai akkor kezdődnek, amikor Rihito szerelmes lesz egy aranyos osztálytársnőjébe, Aoiba, emiatt a vámpír tevékenyen aggódni kezd a fiú szüzességéért. Vajon meg tudja őrizni magának Rihito tiszta véréét?



A fájó pontok

Az emberek többségénél már az kiverte a biztosítékot (az előbbi nonszensz plot mellett), hogy amikor a haldokló Morit megmenti Rihito, a fiú akkor még csak 5 éves, a vámpírnak viszont már itt megtetszik az ártatlansága. Amitől pedig a kontextusuk még perverzebbé válik mondjuk egy Sebastian-Ciel pároséhoz képest, hogy Ranmaru az évek alatt egyre kanosabb lesz a fiú iránt, amit állandó merevedései tanusítanak, mikor a leendő 18 éves srác vérszívását vizionálja...

Ez az anime természetesen vígjáték, erősen gag humor, vámpírparódia és vizuális BL-fanservice túlzások tarkítják, kicsit sem szabad komolyan venni. Mindez azonban nem javít a műfajkedvelők leggyakoribb nézőpontján: a pedofil utalás és a bait-humor csak egy újabb toxikus, ál-BL sorozatot ad nekünk, ami tovább rontja a téma megítélését. Noha a vámpír nem nyúl a fiúhoz, viselkedése pedig csak plátói túlzásokból áll, ezt tényleg nem tudja mindenki viccként kezelni.



Akik pedig eleve mást, pl. idővel alakuló románcot vártak a főszereplők között, azok mindenképp csalódni fognak. Tehát a fujoshik-fudanshik többsége ezt tényleg nem fogja szeretni, ellenben, aki csak abszurd vígjátékként kezeli, az még jól is szórakozhat a tabu témák kifigurázásán, mint megannyi más paródiánál.

Ami az én véremet szívja

Nézőként én abba a kategóriába tartozom, aki szereti a jó vígjátékokat és a nonszensz, abszurd, morbid megoldásokkal tarkított humort, ha az tényleg működik. Így elsősorban azon sem akadtam le, hogy a BL címkét itt nem szabad komolyan venni, nemhogy az egyébként rengeteg másik vámpíros sztoriban előforduló tabutémát. Ha helyén kezeljük a sorozatot, akkor nem aggatjuk rá az égetnivalóan toxikus bűnbarlang címkéket sem, vagy csak nevetgélve. Valahol érdekes, amikor ilyen művekkel ingerlik a nézők komfortzóná-



ját, de azt is be kell látni, hogy a többség erre a humorra (mostanság pláne) nem lesz vevő, teljesen érthetően.

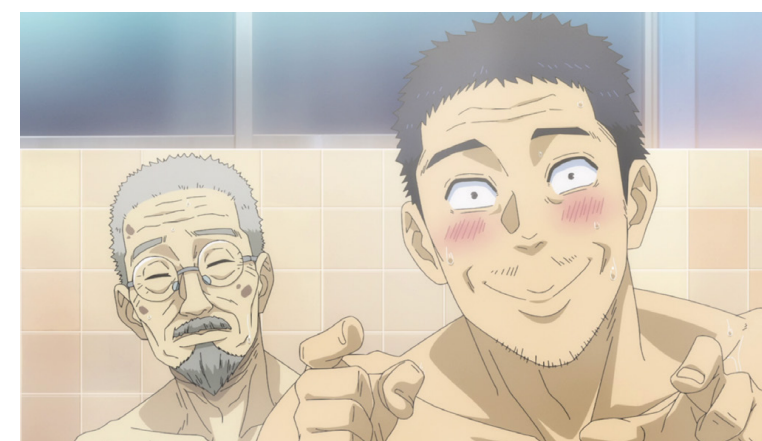
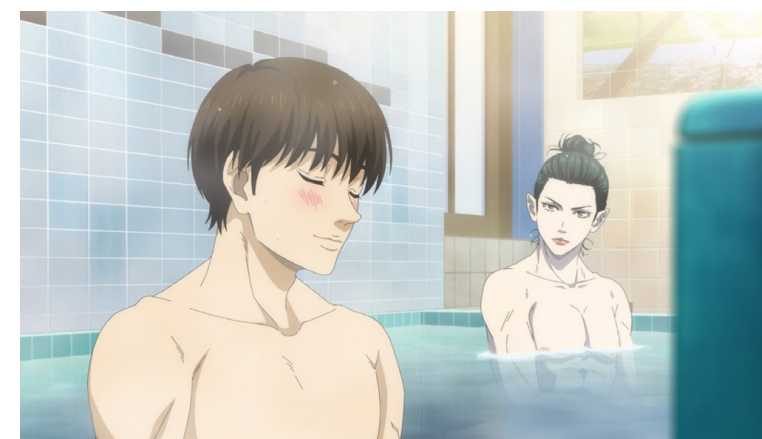
Az anime megvalósítása egyébként jó: szép látvány, részletes japán környezet (a fürdőház külön tetszetős), dizájnról már-már egyedi karakterek, híres seiyuuk, szerethető és fülbemászó opening-ending. Sokan kérdezhetik, minek kellett erre ennyit költeni? Szerintem érdekes egyébként, hogy egy férfi mangaka, Okujima Hiromasa jelenleg még futó műve lett előszedve, aki mindent egy shounen magazinban publikálja. Ebből a szempontból megint csak érthetőbbé válik, miért is szórakozhatnak a japánok ezen a mangán.

És itt jön képbe az én tényleges problémám a történettel kapcsolatban: hogy sajnos ez egy elég sablonos shounen sorozat. A humora és az elsősorban mókás karakterei miatt egy ideig működött, de amint fokozódtak és ismétlődtek a klisés motivációk és arcok, úgy lett egyre unalmasabb számomra a Banbaban. Na jó, lehet többször is nevetgélni a lánykarakter vámpír-szerelem sab-

lonján, a szintén perverz, vámpírvadász tanáron vagy Aoi bunyós, shounen rosszfiúkat kifigurázós tesóján... de amikor épp nem unalomba, akkor fárasztó konfliktusokba torkollik egy-egy epizód. Így pedig nemcsak BL fronton, de vígjáték kategóriában sem kerül be az általam jónak, kedvelhetőnek tartott animék közé.

Ami azért mindig menti nálam a humorát, az a Ranmarut befogadó család képe: különösen az apuka és az öreg karaktere, akiken mindig jót lehet derülni... Ahogy az egész vámpírtémát lereagálják, az nagyon laza és szerethető, a vígjátéknak ez a része teljesen működik. De a vámpír visszatérő hülyeségei is mókásabbak, mint a fiataloké.

Igazából egyszer meg lehet nézni, lehet rajta jókat nevetgélni, néha pedig egészen egyedinek és kreatívknak is találhatjuk az ötleteit vagy a környezetét. Tényleg csak a megfelelő, paródia műfajában kell kezelnünk. Ugyanakkor biztos vagyok benne, hogy nem fogunk bánkódni, ha ez az adaptáció nem kap folytatásévadot.



Hossz: 12 rész

Premier: 2025. tél

Stúdió: Gaina

Forrás: manga

Műfaj: BL, vígjáték, vámpír, természetfeletti





NIHON E YOUKOSO ELF-SAN.

Írta: Hirotaka



anime - ajánló



A fantasy műfajuk ellenére nem túl fantáziadús isekai animék között néha-néha rá lehet bukanni egy-egy olyan darabra, ami kevésbé illeszkedik a fősodorba. Nem is lesznek túl népszerűek emiatt, és nagy reklámkampány sem övezi őket a neten. Viszont nincs démon lord, mindennél erősebb cheat skill és a világ is köszöni szépen elvan, nem kell megmenteni semmitől sem.

A főszereplő Kazuhiro egy teljesen átlagos figura, átlagos élettel. Ám van egy kis titka: gyerekkora óta minden éjjel, álmában egy fantasy világban kalandozik, reggel pedig frissen indul munkába. Másik világbeli kalandjait egy ideje megosztja egy elf lánnyal, Mariabelle-lel. A móka ott kezdődik, hogy egy dungeon felfedezése közben „meghalnak”. Kazuhiro felébred az ágyában, ám ezúttal nincs egyedül, Mariabelle is ott fekszik mellette. Az elf lány teljesen megdöbbenve tapasztalja a számára új valóságot, Kazuhiro pedig magyarázkodik. Kettejük kalandja viszont innen kezdődik igazán, mivel nappal a japán szokásokat, ételeket és életvitelt élvezik a főszereplők, éjjel pedig a fantasy világban töltik idejüket.

Két világ határán

A Nippon e Youkoso Elf-san! isekai és reverse isekai egyben. Tehát kicsit ilyen 2in1 anime. A fantasy világ tele van a szokásos sablonokkal: dungeonok, elfek, kalandorok, céhek, sárkány stb. Kazuhiro, akinek egy elírás miatt ebben a világban

Kazuhiho a becses neve, eléggé képzett, lévén gyerekkora óta „jár” ide. Mariabelle pedig tanuló mágus. A valódi világban Kazuhiro irodai alkalmazott, lakással, autóval, és Mariabelle-t tanítja az itteni életre és nyelvre. A kalandok itt persze sétával, főzéssel, onsenezéssel járnak.

Eme kettősség hátránya, hogy maga a fantasy világ egyáltalán nem egyedi, és nem is túlságosan kidolgozott. Nyilván itt is megtudjuk, hogy működik a bürokrácia, milyen skillek vannak, ritka tárgyakra is szó esik, de ezt bármelyikben megtaláljuk. Gyakorlatilag copy-paste az „Ennek kell lennie egy fantasyban” könyvből. Már ha létezne ilyen. Plusz mivel hőseink halál vagy elalvás esetén a valódi világban ébrednek, így különösen tétje sincs a csatáknak, amiken izgulhatnánk. Már már azt is mondhatnánk, hogy kissé unalmas sorozat. Az „így élünk Japánban” epizódok is teljesen hozzák bármelyik slice of life anime hangulatát, se nem többet, se nem kevesebbet.

A cselekmény (és így a karakterek is) a két világ között ingázik, és nincs ideje arra, hogy egyik vagy másik „valóságra” nagyobb fókuszot helyezzen. Igazából ennek időt kell hagyni, hogy építkezni tudjon, merrefelé haladjon, mennyire dolgozza ki a szerző a világlépcső szabályait (ami egyelőre csak úgy lóg a levegőben), mit ismerjünk meg a fantasy világból és így tovább. A Japánban zajló részekhez nincs szükség magyarázatra, és haladniuk sem kell sehová. Nekünk nézőknek is elég, hogy mennek ide-oda a szereplők, és esznek, kipróbálnak dolgokat.



Mivel nagyobb a fókusz a szereplőkön és interakcióikon, így kevésbé zavaró a fentiek hiánya, és megbocsátjuk neki, hogy tartozik némi válaszszal. Ha pedig megkedveljük a karaktereket, akkor még annyira se izgat az a pár lógva hagyott kérdés.

Ezek után nehéz megmondani, mi tarthat egy nézőt a képernyők előtt, ha a fantasy világ üres, a slice of life-ből meg van jobb is. Nos itt jönnek képbe a karakterek és a körjük pakolt vígjáték elemek. Ez a része kellően szórakoztató. Kazuhiro és Mariabelle egyszerű, de könnyen megkedvelhető páros, akik között a romantikának is lehet szurkolni. Jeleneteik szórakoztatóak, néhol gyerekesek és persze aranyosak. Tényleg szimplán átlagosan cukik, komplex karakterfejlődésre ne számítsunk. Később kiegészítik őket plusz szereplők, például Mewi, a cuki macskalény vagy Wridra, a sárkány, aki szintén a japán életmód rabja lesz, és nem ő lesz az utolsó, aki Japán földjére lép. Igazából maga Wridra karaktere is annyira OP, hogy külön aláhúzza: a csatákon véletlenül se próbáljunk meg izgulni.

A manga tükrében

A *Nihon e Youkoso! Elf-san* alapvetően light novel, ami 2018 óta fut, Makishima Suzuki írja, az illusztrációkat pedig Yappen készíti. Kapott mangaadaptációt is, amit Aono Sumio rajzol (többek között a *Watashi*



no Oshi wa Akuyaku Reijou. mangát is ő rajzolja). Én a mangát kezdtem el olvasni még az anime bejelentése előtt, de mindkettő megjelent angolul *Welcome to Japan, Ms Elf!* címen. A manga angol kiadása jelenleg a 9. kötetnél tart, és ott kicsit már dominánsabb lett a fantasy világ, valamint egy nagyobb raidbe kerültek a karakterek, ez talán még bele fog férni az animébe. A rajzolása egyébként teljesen átlagos, nem kiemelkedő, de nem is igénytelen vagy szegényes, könnyen lehet vele haladni.

Az anime grafikája viszont inkább közepes, kissé részletszegény, és itt-ott aránytalan, egyértelműen látszik, hogy a Japánban zajló epizódokra több figyelmet fordítottak. Különösen a kajákra ugyebár...kém. A seiyuuk remek munkát végeznek, Kazuhiro és Mariabelle színészei pedig

nem restek az endinget is elénekelni nekünk, szokásos fanservice képekre. Az opening is kellemes, ám felejthető darab.

Mindezek ellenére egy szórakoztató és laza, chillés címnek tartom, ami tökéletesen megfelel, ha nem akarunk komplex animét nézni, csak kikapcsolódnánk egy kicsit. Kedvelhetőek a karakterek, viccesek az interakcióik, és bár nemhogy a műfaj nem váltja meg, de még különleges isekaiban is akad jobb. Persze nagyon mókás a két világ párhuzamos mutatása, ami változatosságot ad az animének. Esti, délutáni lazulásnak tökéletes darab.



Hossz: 12 rész
Premier: 2025. tél
Stúdió: Zero-G
Forrás: manga
Műfaj: kaland, vígjáték





☐ anime - ajánló

„Én távolabbra láthattam, de csak azért, mert óriások vállán álltam.” Ez a sor áll Sir Isaac Newton tudóstársának, Robert Hooknak küldött levelében.

Ez az örökérvényű mondat nagyon jól passzol a *Chi. Chikyuu no Undou ni Tsuite* animéhez, ami a tudománytörténet egy korai szakaszába kalauzol el bennünket.

Egy fiatal diák, Rafal a továbbtanuláson gondolkodik, és a teológia helyett az asztrológiát szeretné választani az egyetemen. Épp nevelőjének segít, amikor összetalálkozik Huberttel, akit eretnokség miatt börtönöztek be. Bűne, hogy állítása szerint nem a Föld van az univerzum középpontjában – ahogy az egyház állítja –, hanem a Nap. Elmélete és logikus magyarázatai „megfertőzik” Rafalt, aki segít Hubert megfigyeléseiben, és saját logikája, kalkulációi is az eretnek elméletet támasztják alá. Kutatásuk azonban nem marad titokban, és a tapasztalt inkvizítor, Nowak tudtára jut. A tudás és a kíváncsiság viszont nem vész el, tovább száll generációról generációra.

Isten birodalma

Lengyelország a XV. században. Az inkvizíció véres évtizedeivel az emberiség történelmének egyik legsötétebb szakaszát éljük. A morális és erkölcsi utat az egyház mutatja meg. Tanításai abszolút igazságok, és aki ettől eltérően gondolkodik, az a pokolban végzi. A Föld az univerzum középpontjában van, ahogy Ptolemaiosz állítot-

ta, és minden más körülötte kering. Isten így teremtette ezt a hatalmas világot. Bárki, aki ebben kételkedik, eretnokség gyanújával kínzókamrába kerül, utána rosszabb esetben máglyára.

A *Chikyuu* egy történetvezérelt, ám erősen karakterközpontú anime, ami úgy mond négy felvonásban mutatja be azon emberek útját, akik meg merték kérdőjelezni az egyház állítását, és megfigyelésekre, számításokra támaszkodva keresték az igazságot. Az egyház szemében a heliocentrikus világkép volt maga a mótely, amire gyógyír volt a teljes megsemmisítés.

Rafal, Hubert, később Oczy, Badeni és Jolenta, majd Draca, Schmitt és csapata az életüket kockáztatják munkájukkal, hogyha ők nem is, legalább a művük túlélje, és elérje az embereket, megismerjék az igazságot, ezzel megváltoztatva a világot. Az inkvizíciót Nowak karakterén (és néhány mellékszereplőn) keresztül ismerjük meg. Nowak fapofával, lelkiismeret-furdalás nélkül, szinte már megszállottan üldözi a heliocentrizmus híveit, kutatóit. Általa érezzük a feszültséget a karaktereken, hogy a lebukás veszélye, a művük megsemmisülése és a halál Damoklész kardjaként lebegnek a fejük felett. Így bizony a kínzókamrába is bepillantunk. Az anime viszont nem gore, bár kapunk pár nem túl kellemes jelenetet, ezek nem öncélúak.

A *Chikyuu* kimondottan párbeszéd-orientált történet, ahol a szereplők a heliocentrizmusról, megfigyelésükről, a társadalomról, az egyház befolyásáról, hitről, az emberek korlátozottságáról beszélnek.

CHI.: CHIKYUU NO UNDOU NI TSUITE

Írta: Hirotaka

Intelligens, tartalmas és mély tudományos eszmecserét folytatnak, de érződik, hogy ők maguk is saját érájuk korlátaiban élnek. Ez kimonodottan hitelessé teszi a történetet, hiszen akkor még nem létezett túl sok tudományos fogalom, olyanok sem, mint pl. a gravitáció. Az írás és olvasás pedig csak az értelmiségi, nemes vagy egyházi személyek kiváltsága volt.

És mégis forog a Föld

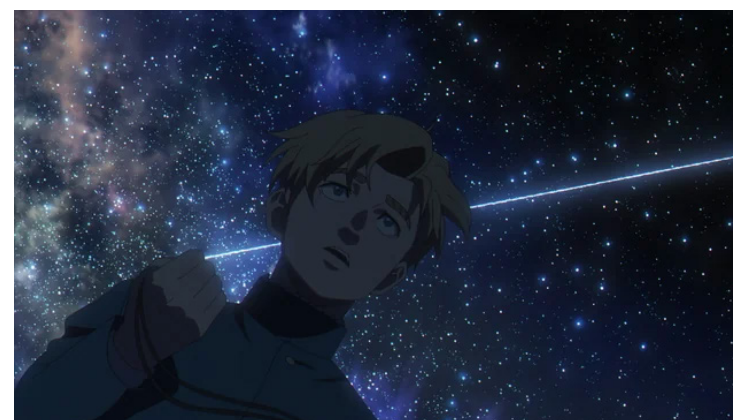
A lassú történetvezetés egyszerre előnye és hátránya is az animének. Jó, mert így nagyobb a karakterfókusz, segít megkedvelni őket, és nem maradnak egyszemélyesek sem. Mindenkinek lehet érteni a motivációját, az érveit és a hitét. Akármennyire rövid képernyőidőt kap egy karakter, mégis sokat megtudunk róla. Az időugrások és a karakterváltások biztosítják, hogy a párbeszéd ne legyenek önisméltó és unalmasak. Nowak szerepének íve pedig gyönyörűen átvezeti és összeköti az egyes történetíveket. A kegyetlen inkvizítorok egyre jobban meglátjuk az emberi oldalát, és hiába hasonlít meg saját korlátoltságától és elvakult hitétől, sajnálni nem fogjuk.

A hátrány pedig (már akinek az), hogy ne számítsunk sok akcióra, kardcsörtetésre, harcokra, ezek is csak a lehető legminimálisabb formában vannak jelen. Lendületes cselekménynek is híján van az anime, annyira óvatosan halad előre, ahogy a karakterek a kutatásukban. Ugyanakkor

ez a recept fantasztikusan jól működik, jól áll neki a párbeszéd, vagy fogalmazzunk úgy, hogy ezt a történetet máshogy elmesélni nem lehet hitelesen. Akadnak persze laposabb, érdektelenebb részek, de Isten malmai lassan őrölnek.

Az anime felosztása kicsit aránytalan, az első felvonáson néhány rész alatt túljutunk, de jól prezentálja, hogy mit várhatunk a továbbiakban: az alkotók igyekeznek a lehető legrealisztikusabban bemutatni ezt a kort, elméletet és annak követőit. Ne várjunk csodás megmentőt, deus ex machinát, mágiát, csak a nyers valóságot. Épp ezért az első szakasz kissé hiányérzettel és gyanakvással hagy el minket, majd lép át időn és karakteren, hogy helyet adjon a főívnek. Ez egy hosszabb, ugyanakkor lassabb szakasz. Még mélyebben megismerjük a heliocentrikusságot és a világot, ahol a merev tudományos közösségben nőnek nincs helye, az eredményeit inkább egy férfi publikálja, nehogy boszorkánynak titulálják. Az információ pedig csak egy szűk körnek áll rendelkezésére, és egy rossz szóért jöhet az inkvizítor.

A harmadik történet jobban előrenyúl az időben, de stabilan áll az előző néhány szereplő vállán, már befordul a célegyenesbe, és várjuk a végkifejletet. A karakterek kidolgozottsága már kicsit felületesebb, de még így is helyük van a történetben, és érthetőek. Több korábban feltett kérdésünkre választ kapunk, és Nowak karaktere is tetőpontjára ér.



A heliocentrikus világkép 1.

Egyetemi tanulmányaim alatt kvázi minden órán előjött a „már az ókori görögök is tudták, hogy...” kezdetű mondat, legyen az matematika, fizika vagy csillagászat.

A világképek nézetei, a Föld elhelyezése az univerzumban is ekkor kezdődtek, és rengeteg, matematikai, fizikai, kémiai fogalmat köszönhetünk az ókori elmélkedőknek.

A heliocentrikus világkép szerint a Naprendszer középpontjában a Nap áll. Elsőként Hérakleidész és Arisztarkhosz írta le az elméletet az i. e. III. században. Utóbbi a Nap méretét nagyobbak becsülte, mint a Földét, emiatt nem gondolta valószínűnek, hogy egy ekkora tömeg a Föld körül keringjen.

Az elméletet végül elnyomta a Ptolemaiosz által 150-ben összeállított geocentrikus modell, ami szerint a Föld stabilan áll az univerzum központjában.

A sok-sok görög elméletből (akár helyes, akár nem) végül ezt fogadta el és vette át a katolikus egyház, és a 15. századig a csillagászat egyhelyben ragadt.

A heliocentrikus világkép 2.

Végül a hajózás fejlődésével, és a nagy földrajzi felfedezések során a tájékozódáshoz a csillagok megfigyelésére volt szükség, ami rávilágított a geocentrikusság esetleges hibáira. Előkerült hát a görögök elmélettárából a heliocentrikusság. A jóval későbbi elterjedése Kopernikusz nevéhez fűződik. Hét tételben írta le a megfigyelései és számításai eredményét a Föld, a Hold és a Nap mozgásáról. Műve 1543-ban jelent meg Nürnbergben. Egy bíboros, Nikolaus von Schönberg 1536-ban biztatta a kiadásra, és az előszavát egy Osiander nevű teológus írta, emellett az elméletet nem igazságként, hanem hipotézisként tálalta, ezért Kopernikusz elkerülte az inkvizíció kínzókamráját.

A nézetét valló és hirdető Giordano Brunót 1600-ban máglyán égették el. 30 évvel később az elméletet megfigyelésekkel támasztotta alá Galileo Galilei, de az egyház nyomására visszavonta tanait, ami végül a 18. század elején vált dominánssá.

Az elmélet teljes elfogadtatása Galilei, Brahe, Kepler és Newton munkásságához kötődik, akik részletes leírással bizonyították azt. Newton tömegvonzásról szóló törvénye pedig feltette az i-re a pontot. 1992-ben II. János Pál pápa a katolikus egyház nevében bocsánatot kért Galilei üldözéséért.

De itt is a keserű valóság jön velünk szembe, így ismét megtapasztaljuk, hogy a tudás és az igazság utáni kutatásnak súlyos ára van. Az anime lezárása előtt kapunk még egy időugrást és egy új karaktert is, aki viszont már létező történelmi személy: Albert Brudzewski lengyel csillagász, matematikus és Nikolausz Kopernikusz tanára volt.

A történet a végére ad nekünk egy erősen elgondolkodtató csavart, a végkifejleten pedig órákig agyalhatunk, a netes fórumokon is többféle elmélet létezik, hogy mit is láttunk mi valójában?

Határtalan ég

A karakterek a világot és az emberek életét szeretnék megváltoztatni, mégis egy szűk, buktatókkal teli úton haladnak. Ám a cél nemes. Meg

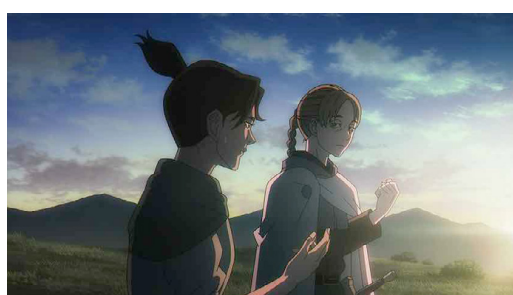
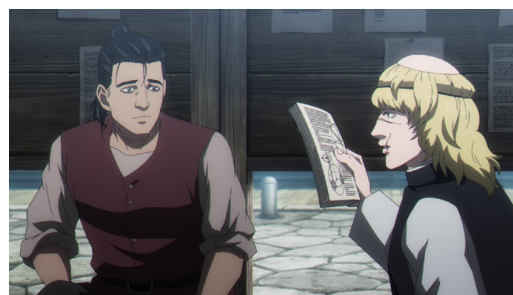
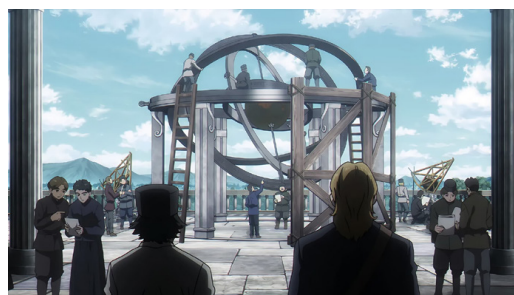
lehet próbálni a szereplőket valós személyekkel összehasonlítani, és akadnak is metszetek, mégis inkább érezhető az, hogy ezekkel a fiktív karakterekkel a történet emléket állít azoknak az ismeretlen tudósoknak, csillagászatot foglalkozóknak, akik távolabb láttak az égboltnál, de nevük sajnos nem került fel a történelem lapjaira. Szerepük mégis elkerülhetetlen volt, hogy az általunk ismert személyek, akár Galilei, akár Newton végül sikerrel járjanak. A tudományt ma sem két-három ember hajtja előre, hanem ezrek, akiknek munkája hozzáadódik a nagy egészhez.

Hogy ennyire nehéz valós személyekkel összeegyeztetni a karaktereket, lehet negatívum egyeseknek, ahogy az is, hogy pár karakternek többen más lezárást adnánk. De ennek ellenére ez az elejétől a végéig egy jól megtervezett és

megírt történet, ami igazi különlegesség az animék világában. Nem nagyon találni hasonlót, örülhetünk, hogy a Madhouse a szemünk elé tette.

A *Chikyuu* egy 8 kötetes manga alapján készült, amit Uoto írt és rajzolt, a Madhouse pedig egy nagyon szép animét kerekített belőle. A látvány szép, a karakterdizájn fantasztikusra sikerült, és az anime végéig tartják a színvonalat. A csillagos ég pedig bármikor lehetne háttérkép. Az opening nagyon megragadó, képei a cselekményhez igazodva változnak. Igazából rég láttam ennyire jól megtervezett openinget, valamint a nyitó- és zárózene is remek lett, nem beszélve a sok-sok ismerős seiyuu munkájáról.

A Chikyuu egy igazi hidden gem anime, ami nem fog felkerülni az év vagy az évtized toplistájára, hiszen nincs benne démonkirály, hatalmas csaták és párharcok, dungeonok, se romantika, se waifu, se bi-shi. Egy komoly, realista, elgondolkodtató mű.



Hossz: 25 rész
Premier: 2024. ősz
Stúdió: Madhouse
Forrás: manga
Műfaj: történelmi, dráma





THE WITCHER: SIRENS OF THE DEEP

Írta: Dózsa Gergő

Ugyan még várunk kell a Witcher negyedik évadára, de 2021 után ismét egy animét láthatunk a Netflix jóvoltából ebből az univerzumból, amely tulajdonképpen Sapkowski Némi áldozat című novellájából készült. Természetesen nem egy az egybeni adaptációt képzeljete el, inkább csak egyfajta spinoffot, ami kiegészíti a szerző által alkotott világot.

◻ anime - ajánló



A történet ezúttal Geraltot és Jaskiert egy tengerparti királyságba vezeti, és rögtön a film egy jól megszokott szörnyvadászattal kezdődik, azonban főhősünk meglepő módon futni hagyja a szörnyet, mert egyrészt a tengeri népek megkérlik, másrészt ő maga sem érzi bűnösnek. Emiatt pénzsűkében vannak és úgy döntenek, mindketten elvállalják az első szembejövő munkát. Ez Jaskier számára lesz egyszerűbb: neki a helyi uralkodó előtt kell fellépni, Geralt feladata sokkal nehezebb: meg kell akadályoznia a háború kitörését Bremervoord és a tengeri népek között, amit ráadásul bonyolít, hogy a király fia a sellő uralkodó lányába szerelmes. Emellett persze kapunk mindkét oldalon segítő és hátráltató tényezőket, ezek azonban nem okoznak túl nagy meglepetéseket az egyszeri néző számára.

A sztoritól nem kell túl sokat várni emiatt, még az előző animéhez képest is lineárisabb, nincsenek ugrálások idősíkok között, a háborút kiobbantani akaró és a herceg szerelmét megakadályozni kívánó karaktereket pedig könnyen felismerjük, így nem lesznek túl nagy meglepetések. Ugyan emlegetik és megjelenik párszor Yennefer is a filmben, de igazából érdemi jelentőségét én nem véltem felfedezni. Viszont ami mindenképpen pozitívum, hogy ez a történet mindössze egy epizódot akar csak elmondani Geralt és Jaskier kalandjaiból, tehát nem tesz a főszálhoz semmit, cserébe nem is kell aggódnunk, hogy mi van például Cirivel, vagy hogy épp melyik ország kivel háborúzik éppen, elég a Bremervoord

– tengeri népek konfliktusra koncentrálni. A *Siren of the Deep* emiatt kiszámíthatóbb, több elemző A kis hableány dark fantasy változatának tartja, még zenei betétet is kapunk benne (ami szerintem amúgy teljesen indokolatlan). Viszont a sztori kellően izgalmas, akciódús és véres, ahogy azt egy Witchertől megszokhattuk. Akárcsak az elmaradhatatlan ágyjelenetet, csak ezúttal Geralt egy helyi lánnyal borul össze látványosan, aki egyébként Jaskier gyermekkori barátja volt, és zárójeles megjegyzés, hogy azért utóbbi háttéréről tudunk meg némi információt ezáltal.

A filmet egyébként nem sokkal az előző anime, a *Nightmare of the Wolf* után jelentették be, és már akkor lehetett tudni, hogy a *Némi áldozat* című novellát fogják feldolgozni, viszont többen megjegyezték, hogy nem tökéletes feldolgozást láthattunk, mert az eredeti műben nem a konfliktus állt a középpontban, hanem Geralt szerelmi ügyei. A mostani alkotást is a dél-koreai Studio Mir készítette, akárcsak az előző anime esetében, Kang Hei Chul rendezte. A *Sirens of the Deepben* Doug Cockle adta Geralt hangját, mint ahogy a videojátékokban is. Joey Batey és Anya Chalotra, akik az élszereplős sorozatban Jaskier és Yennefer szerepét játszották, itt is őket szólaltatták meg, míg Essie Christina Wren szinkronizálta.

Ha röviden összegeznem kellene, akkor nem kell túl sokat várni ettől a Witcher-adaptációtól sem, viszont az a másfél óra, amit eltölt vele az átlagnéző, az jó szórakozást kínál, ha elvonat



anime - szezon



TAVASZI SZEZON 2025

Írta: Hirotake



[Tartalomjegyzék](#)

AniMagazin / 013

Anne Shirley

dráma, történelmi, slice of life / The Answer Studio / regény



Anne egy árva kislány, akit Marilla és Matthew Cuthbert adoptálnak. A lány képzelőereje és meleg szíve, ami 11 év nehézség után felszabadul, megváltoztatja a körülötte lévőket. Egy szeretetteljes történet az élet apró örömeiről, az emberek érzelmein és a természet szépségein keresztül.



Apocalypse Hotel

sci-fi / CygamesPictures / original



Sok éve már, hogy az emberiség eltűnt a Földről, de a Galaxy Tower Hotel Ginzában még mindig működik. Sok robot alkalmazott dolgozik itt különféle feladatokon, élükön Yachiyóval. Egy örökkévalóságnak tűnő időt töltenek együtt, hogy üzemeltessék a hotelt, annak ellenére, hogy már nincsenek vendégek. Ennek ellenére várják, hogy tulajdonosuk visszatérjen, és újra megjelenjenek az emberek. Végül egy kis csoda mindent megváltoztat.



Aru Majo ga Shinu Made

kaland, dráma, fantasy / EMT Squared / light novel



Meg a 17. születésnapján tudja meg, hogy már csak egy éve van hátra. Mentora, Faust elmondja, hogy meg van átkozva, és az egyetlen mód az életben maradására, ha élet magot növeszt az öröm ezer könyvével. Ám ez nem olyan egyszerű. Meg küldetése során megismeri a barátai és szomszédai életét, megosztozik fájdalmukban, és mágiával vigasztalja őket. Megtanulja, hogy milyen fontos pillanatok ezek.



Ballpark de Tsukamaete!

baseball, vígjáték, slice of life, sport / EMT Squared / manga



Egy nap a baseball stadionban egy gyaru sört árul. Ő egy kedves, ártatlan lány, a helyszín pedig egy profi ligás baseball stadion, ahol rengeteg ember gyűlik össze, hogy dolgozzon, nevéssen és drámázzon. Olyan, mint egy város. Szóval miért ne válhatnál a „lakójává”?



Chuzenji-sensei Mononoke Kougiroku: Sensei ga Nazo wo Hodoite Shimau kara.



történelmi, rejtély, iskola, természetfeletti / 100studio / manga

Tokió, 1948, nem sokkal a háború után. Kusakabe Kanna másodéves lett a gimnáziumban, amikor találkozik egy új nyelvtanárral, Chuzenji Akihikóval. Rejtélyes, természetfeletti dolgok kezdenek történni Kanna körül. A lány pedig kinyitja a könyvtár ajtaját, hogy segítséget kérjen a bent várakozó Chuzenji-senseitől.



Classic★Stars



zene / Platinumvision / vegyes média projekt

A Gloria magániskolában a szórakoztatásban tehetséges emberek tanulnak. A zenei részlegen, ha valakinek a képessége eléri a nagy zenészek szintjét, akkor egy „ajándék” kerül a testébe, és annak a művésznek a nevét öröklí meg. Beethoven egy fiatal, aki egy baleset után fedezte fel a kompatibilitását. Miután átiratkozott ebbe az iskolába, hasonló társakkal ismerkedik össze, és felfedezi a zene vonzerejét, célja, hogy megnyerje a versenyt.



#Compass 2.0



akció / Lay-duce / játék

A Compass 2.0 egy álomszerű tér, ahol különféle világokból gyűlnek össze a hősök, és együtt töltik idejüket az emberekkel. A Compass működéséhez a hősök csatái által generált energia kell. A „13” névre hallgató hős azonban nem hajlandó társat találni és harcolni, ezért száműzik a Compassból. Jin, egy kezdő játékos viszont érdeklődik „13” iránt. Mindeközben egy jelentős incidens következik be a Compass világában, és lehet, hogy a megoldás „13” különleges képességében rejlik.



Danjo no Yuujou wa Seiritsu suru? (Iya, Shinai!!)



vígjáték, romantika, iskola / J.C.Staff / light novel

Egy vidéki gimiben egy fiú és egy lány örök barátságot fogadnak, ám két év után kapcsolatuk semennyit sem fejlődik.

Inuzuka Himari egy vidám lány, aki még keresi az első szerelmet. Natsume Yu pedig egy csendes fiú, aki a virágokat kedveli. Azonban amikor Yu ismét találkozik az első szerelmével, a két fiatal kapcsolatának kereke mozgásba lendül. Vajon Himari, aki csak most fedezte fel a szerelmet, képes lesz megszabadulni az „ideális baráttól”?



Gorilla no Kami kara Kago sareta Reijou wa Ouritsu Kishidan de Kawaigarareru



fantasy, romantika / Kachigarasu / mang

Ebben a világban a 16 évesek áldást kapnak különféle állat istenekről. Sophia egy nemes család félénk lánya, ám áldását a gorilla istentől kapja, így a képessége, hogy fel tud emelni 500 kilót. Habár békés életet szeretne, az emberek megtalálják őt emiatt, és végül beszervezik a királyi lovagok.



Haite Kudasai, Takamine-san



vígjáték, ecchi, romantika, iskola / Lidenfilms / manga

Takamine Takane a gimi legnépszerűbb lánya. Tökéletes jegyek, jó sportképesség, fantasztikus szépség. Ő mindenki álma, köztük Shiota Koushié is, aki átlag alatti tanuló, barátok nélkül. De egy nap Koushi rájön Takane titkára. A lány akárhányszor leveszi egy fehérneműjét, vissza tud vonni egy múltbéli eseményt. Koushi ezt ki is használja, ám Takamine sem hagyja annyiban.



Hana-Doll* -Reinterpretation of Flowering-



idol, zene / A-Real / drama CD

A Hana Ningyou Project „tökéletes idolt” hoz létre úgy, hogy különleges virágmagokat ültet a testbe. Az anime a HANA-Doll project drama CD-jének 1. évadát adaptálja.



Hibi wa Sugiredo Meshi Umashi



gurmé, slice of life / P.A. Works / original

Főszerepben öt lány, akik most kezdték az egyetemet. Imádják a finom ételeket, és jól akarják érezni magukat együtt. Mindeközben azért tanulnak is, hogy élvezzék az egyetemi életet.



Isshun de Chiryō shiteita noni Yakutatazu to Tsuihou sareta Tensai Chiyushi, Yami Healer toshite Tanoshiku Ikiru



fantasy / Makaria / light novel

Az élet nem túl kegyes Zenoshoz. A nyomornegyedben születve, származása miatt szinte semmi lehetősége nincs. Ennek ellenére beleveti magát a tanulásba, közben pedig meghívják egy csapatba. Annyira megőrül ennek, hogy még az sem zavarja, hogy egy darab szemétként kezelik. Végül kirúgják, Zenos így elhatározza, hogy egy földalatti klinikát nyit, és el is terjed a pletyka egy zseniális healerről, aki a város árnyékában gyógyít. Még a királyi palotába is eljut a hír. Vajon Zenos helyet tud szerezni magának a világban, ami arcon köpte?



Kanchigai no Atelier Meister: Eiyuu Party no Moto Zatsuyougakari ga, Jitsu wa Sentou Igai ga SSS Rank Datta to Iu Yoku Aru Hanashi



akció, kaland, fantasy / EMT Squared / light novel

Kurt a hős csapatának tagja, de egy nap kirúgják, mert „haszontalan”. Fegyverei, mágija és bármilyen harci képessége a legalacsonyabb szinten van. Megélhetése miatt fura munkákat vállal: ásványokat ás ki, a kastély falát javítja stb. Ekkor jön elő igazi képessége: tud főzni, építeni, bányászni és mágikus eszközöket gyártani. Minden nem harci képessége SSS szintű.



Kanpekisugite Kawaige ga Nai to Konyaku Haki sareta Seijo wa Ringoku ni Urareru



fantasy, romantika / Troyca / light novel

Philia családjá tele van szentekkel. Nem csoda, hogy őt is minden idők legnagyobb szentjének mondják. Julius, a második herceg lemondja a házasságukat, mondván Philia tökéletessége szerethetlenné teszi. Philiát végül a szomszédos országnak adják aranyért és erőforrásért cserébe. Philia felkészült a rossz bánásmódra, de végül kedvesen, szeretettel fogadják, így szent képességeit a jó érdekében tudja használni, amivel meg tudja védeni az országot a szörnyektől és a járványoktól. Ám közben hazája a pusztulás útjára lépett.



Katainaka no Ossan, Kensei ni Naru



akció, kaland, fantasy / Passione, Hayabusa Film / light novel

Beryl Gardinant egy vidéki kisvárosban tanít. Fiatalkorában kardforgató mester akart lenni, de azok a napok már rég elmúltak. Egy nap egy régi, mára híressé vált tanítványa keresi fel, hogy elmondja, a Liberation Order lovagjainak kiképzője lesz. Beryl a fővárosba utazik, és találkozik néhány régi tanítványával, valamelyik lovag, valamelyik mágus vagy kalandor lett. De mit akarnak Beryltől, hiszen elég képzetek. Vajon Beryl fel tud nőni a feladathoz?



Kijin Gentoushou

akció, történelmi, természetfeletti / Yokohama Animation / regény



Generációkon át a Kadono faluban lévő szentélynek volt egy papnője, egy Itsukihime, neki pedig egy őrzője. Az Edo-korban Jinta töltötte be ezt a szerepet. Amikor egy démonnal harcol, az elmondja neki, hogy a távoli jövőben a démonisten fogja fenyegetni az embereket, és felemelkedése ebbe a korba, Kadono faluba vezethető vissza.



Lazarus

akció, sci-fi / MAPPA / original



2052 a példa nélküli béke és fejlődés korszaka az egész bolygón. Az emberiséget megszabadították a betegségektől és a fájdalomtól. A Nobel-díjas dr. Skinner egy mindent gyógyító szert fejlesztett ki, mellékhatások nélkül, ez a Hapuna. A hivatalos bemutatás után azonban dr. Skinner eltűnik. Három évvel később tér vissza, és bejelenti, hogy mindenki, aki szedi a Hapunát, meg fog halni három éven belül.

Válaszul egy öt ügynökből álló különleges osztag próbálja megmenteni az emberiséget Skinner tervétől. A csoport neve Lazarus.



Kowloon Generic Romance

romantika, sci-fi, munkahely / Arvo Animation / manga



Egy valóságban, amelyre nem vágytak, egyesek azt kérdezik: „nem létezem ebben a világban?” De tudják bizonyítani a saját jelenlétüket és Kowloonét, még szagot és ízezt is éreznek. Ebben a titkokkal teli városban Kujirai is kételkedik saját létezésében. Minden nap fájdalmas, de más lesz, ha Kudou mellette van?



Maebashi Witches

zene / Sunrise / original



A történet Maebashiban, Gunma prefekúrában játszódik, főszerepben pedig öt gimis lány. Akagi Yuina átlagos, de nem túl kielégítő mindennapjait éli. Egy nap egy rejtélyes béka, Keroppe felbéri négy másik lánnyal együtt, hogy ők legyenek a Maebashi Witches. Hirtelen a szoba szekrénye egy rejtélyes helyre, egy mágikus virágboltba vezeti a lányokat, ahol énekelnek, táncolnak és valóra váltják az emberek kívánságát.



Miru: Watashi no Mirai

mecha / Studio Hibari, Shirogumi / original



Miru egy robot, aki képes utazni az időben, sőt párhuzamos világokban is. Fegyvere viszont nincs, békésen próbál megoldást találni az emberek gondjaira, hogy erőszak nélküli, új kezdetet teremtsen. Miru a sok interakció miatt fejlődik, hogy még jobban segíthesse, akik bajban vannak. Ám tevékenysége pillangóhatást vált ki, ami egy szebb jövő felé tereli a társadalmat. Vajon miért alkották Mirut? Meg tudja menteni a Földet és az embereket a disztópikus jövőtől?



mono

CGDCT, vígjáték / Soigne / manga



Bezárás fenyegeti a fotó- és a moziklubot, ezért inkább egyesülnek, és átnevezik magukat Cinephoto klubbá. A tagok Satsuki, An és Sakurako. Arra kérik őket, hogy segítsenek Haruno mangaka legújabb munkájában, aminek fókuszában a sportkamerák állnak.

A lányok elindulnak, hogy képeket készítsenek Japán tájairól, közben kísérleteznek a fotós és filmes eszközökkel, és persze a helyi finomságokkal.



Mobile Suit Gundam GQuuuuuuX

akció, mecha, sci-fi / khara, Sunrise / original



Yuzuhira Amate gimis diák nyugodt életét éli egy űrkolónián. Amikor találkozik a háborús menekülttel, Nyaannal, Amate bekerül egy illegális mobil suit párbajsportba, ami a Clan Battle névre hallgat. Machu néven mindennap komoly csatában vesz részt GquuuuuuX nevű mechájával. Aztán egy ismeretlen Gundam jelenik meg előtte, amit minden hatóság keres, és egy Shuji nevű fiú irányítja. Világuk ezzel egy új korszakba lép.



Nazotoki wa Dinner no Ato de

rejtély / Madhouse / regény



Hosho Reiko a világhírű Hosho Group vezetőjének a lánya. Valódi kilétét elfedve rendőrként dolgozik. Minden alkalommal hazlátogat komornyikjához, Kageyamához, ha bonyolult ügyel van dolga. Perfekcionistaaként Kageyama mindent tökéletesen szolgál fel, előételtől kezdve a desszertig. Közben elegánsan rámutat Reiko érvelési hibáira, és éles megjegyzéseket tesz, de mégis olyan finoman tálalva, hogy ne legyen offenzív.



Ninja to Koroshiya no Futarigurashi



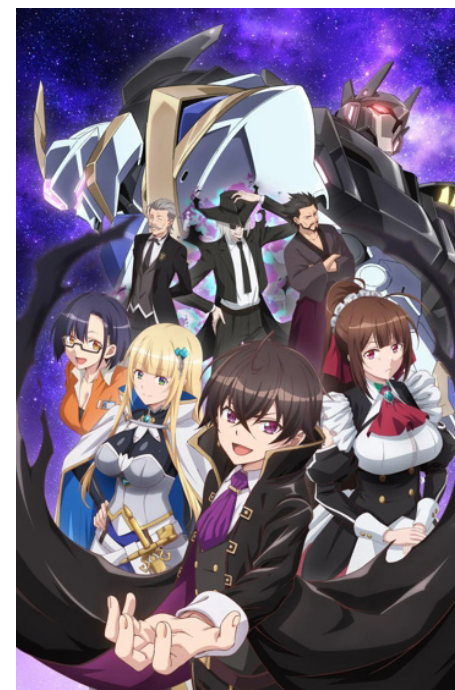
slice of life / Shaft / manga

Kusagakura Satoko egy ninja, aki elhagyta a faluját, és Konohával, egy gimis lánnyal él a városban, aki bérgyilkos. Satoko tárgyakat átalakító képessége felkelti Konoha figyelmét, ezért egyességet kötnek. Konoha megengedi Satokónak, hogy nála lakjon, cserébe segít eltakarítani a munka után. Sorban jönnek a bérgyilkosok Satoko falujából, de a lányok közben jókat esznek, és próbálnak navigálni a szokatlan életük miatti káoszban.

MAL

A

Ore wa Seikan Kokka no Akutoku Ryoushu!



akció, hárem, mecha, katonaság, sci-fi, space / Quad / light novel

Előző életében Liam egy átlagos ember volt, de felesége elárulta, és nyakig adósságban halt meg. Egy csillagközi birodalom uralkodó családjába születik újjá. Liam tudja, hogy az élet megoszlik az elesettek és az elnyomók között, ezért elhatározza, hogy ezúttal megszerzi, amit akar, és önmagának él. Ám a dolgok máshogy alakulnak, és ahelyett, hogy zsarnokká válna, Liam döntései végül egy békés, fejlődő birodalomhoz vezetnek, ő pedig egyre népszerűbb.

MAL

A

Princession Orchestra



zene / Silver Link / original

Alicepia a csodák földje, amit az Alicepianok laknak ősidők óta. Békés életüknek egy rejtélyes szörny, Jamaock vet véget. Akármikor jelenik meg, a szülőföldjük szikrázó ragyogása veszélybe kerül, és ha nem tesznek semmit, Alicepia elveszti varázsát. Ebben a történetben a „hercegnők” bátorságról és reményről szóló dalai fényt hoznak a sötétségbe.

MAL

A

Rock wa Lady no Tashinami deshite



zene, iskola / Bandai Namco Pictures / manga

Az elit lány adarémiára csak a kifinomult hölgyek járnak. Suzunomiya Lilisa – anyja új házassága miatt – egy ingantlanmogul lánya. Abba kell hagynia a gitározást és a rockzenét, hogy beilleszkedjen új iskolájába. Azonban hobbija újra fellobban, amikor a régi iskolaépületben találkozik egy dobossal, és osztozni tudnak a rock szeretetében.

MAL

A

Saikyou no Ousama, Nidome no Jinsei wa Nani o Suru?



dráma, fantasy, isekai, mágia / studio A-CAT / webcomic

Grey király egy virágzó királyság uralkodója, ez azonban nem fedti el a magányt és az ürességet. Ideje királyként azonban lejár, és Arthur Leywinként reinkarnálódik egy mágiával és szörnyekkel teli világba. Előző életének emlékeivel felvértezve meg akarja védeni a körülötte lévőket, és elindul, hogy erős harcos váljon belőle. Kardforgatás tréningek, mágia tanulmányok... mindent megtanul, amit csak lehet. De vajon ez elég lesz, hogy megvédje második életét a fenyegető veszélyekkel szemben?

MAL

A

Shin Samurai-den YAIBA



kaland, samuráj / Wit Studio / manga

Kurogane Yaibe egy vad samuráj gyerek, aki az apjával, Kenjurouval edz a dzsungelben. A sors úgy alakul, hogy Yaiba visszatér Japánba, és találkozik riválisával, Onimaru Takeshivel. Yaiba, akit a komoly csaták éltetnek, kalandra indul, amikor Onimaru megszerzi a Legendás Démon Kardot.

MAL

A

Shiunji-ke no Kodomotachi



vígjáték, romantikus sokszög / Doga Kobo / manga

Aratának sosem volt barátnője, de van öt lány és egy fiú testvére. A Shiunji család tagjai csak úgy ragyognak, intelligensek és szépek minden téren. Egy nap apjuk felfedi a valóságot: Arata és testvérei nem vér szerinti rokonok. A fiú jövője így megváltozik, és kissé stresszesnek ígérkezik.

MAL

A

Summer Pockets



slice of life / feel. / visual novel

Torishirojima egy elzárt, békés sziget a Seto-beltengeren, ahol 2000 ember él. Takahara, a főszereplő Hairi városban nőtt fel, de egy balesetet követően a nagymamája halála miatt a szigetre érkezik, hogy eladja a házat. Itt négy lánnyal találkozik: Naruse Shiroha, aki elfelejtette a nyári vakációját, Sorakado Ao, aki a sziget legendáit kutatja, Kushima Kamome, aki kalózhajót keres és Wenders Tsumugi, a legfiatalabb, aki saját magát akarja megtalálni.

MAL

A

Teogonia

akció, kaland, fantasy / Asahi Production / light novel



Az emberek a megszálló, fél-emberi törzsekkel harcolnak, hogy megvédjék a földjeiket. A háborúba süllyedt világban Kai, egy falusi srác csatlakozik a harcokhoz, hogy megvédjen mindent, amit ismer. Miután Kai társai sorra esnek el, ő pedig lesérül, hirtelen felidézi emlékeit egy másik életből. Egy újabb fantasy történet egy falusi fiúról, aki felfedezi a mágiával, rejtélyekkel és hősiességgel teli világot.



Tousouchuu: Great Mission

akció, sci-fi, játék / Toei Animation / game show

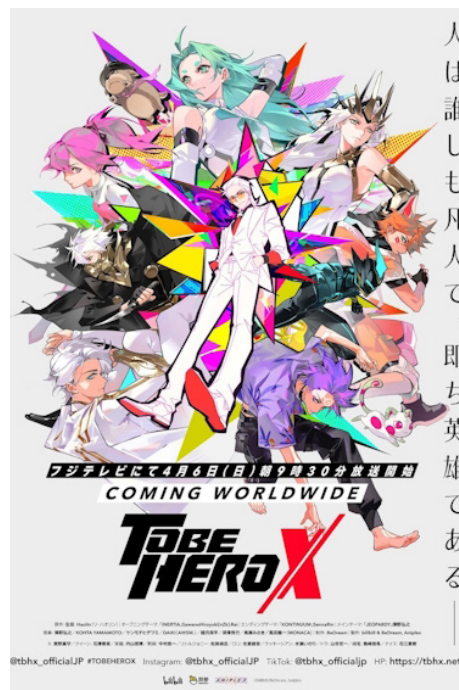


A jövőben az emberek a Holdra költöztek. Itt vált népszerűvé a Run for the Money nevű játék. Ez egy túlélőjáték, amiben a résztvevőket egy zárt területre engedik, és ha el tudnak szökni az üldöző androidok elől, amíg a számláló lejár, akkor nyernek. Néhányan a gazdagságért játszanak, néhányan csak az erejüket akarják tesztelni.



Tu Bian Ying Xiong X

vígjáték, paródia, szupererő / BeDream / original

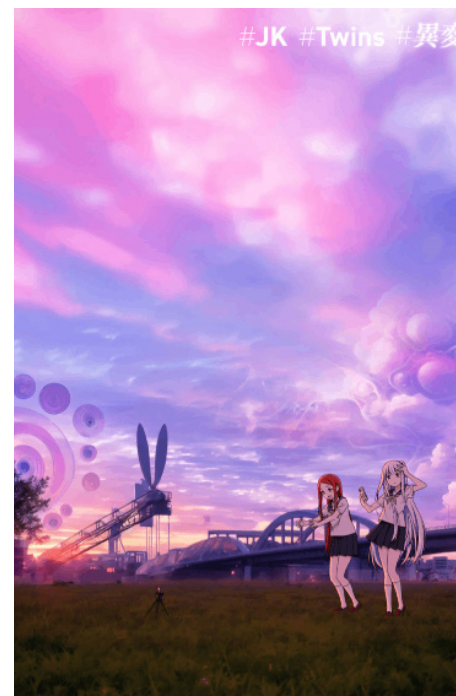


Ebben a világban az emberek bizalma kerálja a hősokeket, és aki a legtöbb bizalmat kapja, úgy nevezik, X. A bizalom adatokból kalkulálódik, ami mindenki csuklóján látszik. Ha a bizalom elér egy adott pontot, a hétköznapi emberek szupererőt kapnak, és hősként menthetik meg a világot. Azonban a folyton változó bizalomérték teljesen kiszámíthatatlanná teszi a hős útját.



Twins HinaHima

fantasy, isekai / KaKa Technology Studio / original



Két gimis lány, Himari és Hinana álma, hogy népszerűek legyenek. Mindenféle témát lefilmeznek, ami igazán nagyot üthet, de közben észrevesznek valami furcsaságot és egy különös világba kerülnek.

Az anime 95%-a AI felhasználásával készült, pusztán a végső szerkesztést végezték emberek.



Uchuujin Muumuu

vígjáték, sci-fi / OLM / manga



A főszereplő MuuMuu egy földönkívüli, akinek a faja minden tudását és mérnökét elvesztette egy bolygóközi háborúban. Hogy visszanyerjék a tudást és annak megértését, MuuMuu és barátai a Földre jönnek. Umeyashiki Sakurako egyetemi diák lakásában landolnak, és úgy döntenek, tanulmányozzák a háztartási gépeket.



Witch Watch

vígjáték, természetfeletti / Bibury Animation Studios / manga



Otogi Morihito gimis diák, aki az ogrék nemzedékéből származik, békés életét éli. Ám váratlanul gyerekkori barátja, Nico hozzáköltözik. A lány boszorkánynövendék, és Morihitót választja társául. Nico örül, hogy újra találkozik régi barátjával és szerelmével, Morihitót pedig azzal a feladattal bízzák meg, hogy védje meg a lányt az eljövendő csapásoktól. Így tehát a Nico mágija által okozott káoszban kell boldogulniuk.



Your Forma

detektív, rejtély, sci-fi / Geno Studio / light novel



Egy alternatív 2023-ban a Your Forma egy technológia, amit az agyvelőgyulladás elterjedésének kezelésére találtak fel, és a mindennapi élet része lett. Ám az eszköznek van egy hátulütője: mindent, amit a felhasználó lát, hall vagy érez, rögzít.

Hieda Echika nyomozó, és a Your Formán keresztül az emberek emlékeibe merülve oldja meg a legnehezebb bűncselekményeket. Partnerei agya nem igazán bírja a tempót, és sorra kerülnek a kórházba. De Echika végül kap egy android partnert, Harold Lucraftot. Vajon e különös páros meg tudja akadályozni, hogy egy halálos technikai fertőzés söpörjön végig a világon?



Zatsu Tabi -That's Journey-

kaland, slice of life / Makaria / manga



Suzugamori Chika amatőr mangaka, aki a sokadik visszautasítás után inspirációhiányban szenved. Így fogja magát, és elindul észak felé, hogy felfedezze önmagát.



Folytatások a tavaszi szezonzban



MAL

A

Aharen-san wa Hakarenai 2



MAL

A

Bye Bye, Earth Season 2



MAL

A

Enn Enn no Shouboutai San no Shou



MAL

A

Kuroshitsuji -Midori no Majo-hen-



MAL

A

Slime Taoshite 300-nen.... ~Sono ni~



MAL

A

Shoushimin Series 2



MAL

A

Wind Breaker Season 2



manga - ajánló

Elég régóta nem követem az új animés szezonokat, de amikor megláttam ezt a sorozatot, nem tudtam megállni a dolgot. Mint kiderült, tényleg elszoktam a heti várakozástól, úgyhogy az első epizód megnézése után el is kezdtem a mangát. Úgyis szemezgettem már vele egy ideje. Azt előljáróban elmondhatom, hogy a kissé gyengébb animáció ellenére az anime eddig egész pontosan adaptálja a manga történéseit, úgyhogy aki nem szokott mangát olvasni, annak tudom ajánlani az animét is. Már a második évadot is bejelentették hozzá, ami mindenképpen biztató.

Történet

Sakamoto Taro egy legendás bérgyilkos. A szakmában nincsen olyan ember, aki ne ismerne a nevét. Az újoncok csodálták őt, ellenségei rettegetek tőle, és még jól is keresett, egyszóval bérgyilkosként szinte mindent elért, amit csak lehetett. Aztán egy nap szerelmes lett... Érzései szerencsére viszonzásra találtak, így Sakamoto megházasodott és családot is alapított, most pe-



dig feleségével egy vegyesboltot üzemeltetnek. A legnagyobb kihívást, amivel főszereplőnk szembeálta magát az évek során, a gyereknevelés és az udvariatlan vásárlók jelentették. Sakamoto egy rettegett bérgyilkosból pocakos családapává avanzsálódott. Nem mintha bánná ezeket a változásokat, sőt, éppen az átlagos életmód a célja, mivel a felesége kapcsolatuk elején egy ultimátumot adott neki: ha valaha újra embert öl, akkor elváljak tőle!

De Sakamoto múltja nem teszi könnyűvé az ígéret betartását: öt békés évvel visszavonulása után valaki egy hatalmas vérdíjat tűzött ki a fejére, így az amatőröktől kezdve a profi bérgyilkosokig hirtelen mindenki rá kezd vadászni. Ráadásul Sakamoto az évek alatt eléggé kiment a gyakorlatból, és jó pár kilót is magára szedett. De szerencsére nem egyedül kell szembeszállnia Japán összes bérgyilkosával, mivel egy idő után több segítsége is akad.

Az első három személy, akikkel bővebben megismerkedünk a részek során, idővel mind a Sakamoto család részévé válnak. Az első Shin, a fiatal bérgyilkos srác, aki gondolatolvasó képességeit hatásosan kamatoztatja a munkái során. (Ennek ellenére nincsen kifejezett természetfeletti szál a történetben, bár megjelenik benne néhány érdekes „képesség”.) Shin régóta felnézett Sakamotóra, így elég nehezen vette, amikor a férfi hirtelen felszívódott. Bár először ő is megpróbálja a másvilágra segíteni Sakamotót, végül megérti, miért is hagyta maga mögött a korábbi életét.

SAKAMOTO DAYS

Írta: Yuuko, Hirotaka

Ezután pedig nem sok győzködés kell neki ahhoz, hogy felhagyva a gyilkolással, bolti alkalmazottként folytassa életét – bár a munkához „meglepően sok” életveszélyes szituáció társul. A következő kisegítő alkalmazott a vegyeskereskedésben nem más, mint a maffiás gyökerekkel rendelkező Lu Shaotang, aki először maga is segítségre szorult. Hiszen amikor először találkozunk vele, akkor a lány éppen egy csapat bérgyilkos elől menekül. Szerencséjére viszont Sakamoto és Shin éppen a közelben jártak és segítettek neki. A harmadik új családtag a tehetséges lövész, Heisuke, aki azonban minden egyéb téren szerencsétlen. Hűséges papagájával együtt ő is Sakamoto nyomába eredt a hatalmas vérdíj reményében, de elég gyorsan váratlan fordulatot vettek számára a dolgok.

Sakamoto tehát nem egy tipikus shounen főhős, hiszen egy átlagos családapaként ismerhetjük meg. (Néha ugyan ideiglenesen visszanyeri

korábbi testalkatát és – elég jóképű – kinézetét.) Sakamoto egyetlen vágya a vérdíjas bonyodalom és a régi ismerősök felbukkanása ellenére továbbra is az, hogy folytathassa békés mindennapjait családja körében.

A terve viszonylag egyszerű: kideríteni, kicsoda tűzte ki a vérdíjat a fejére, majd rávenni őt arra, hogy vonja azt vissza. A megvalósítás viszont már sokkal bonyolultabb. A válaszok keresése a Japán Bérgyilkos Szövetséghez vezetik őket, aminek egykor Sakamoto és Shin is a tagjai voltak. Most azonban újra be kell jutniuk a szervezetbe, mégpedig viszonylag észrevétlenül, hiszen ekkora vérdíj mellett nehéz szövetségeseket találni. De ahogy egyre nőnek a tétek, úgy válnak erősebbé az ellenfelek, akik viszont egyértelműen nem riadnak vissza a gyilkolástól. Vajon meddig tudnak helytállni főszereplőink anélkül, hogy megszegnék az ígéretüket?

Mindeközben egy rejtélyes alak jelentősen lecsökkenti Japán bérgyilkos populációját, és nem úgy tűnik, hogy egyhamar abba hagyja a ténykedését. De ki is a titokzatos Slur, és mit is akar valójában? Sakamoto régi „munkatársai”, a Rend tagjai szintén mozgolódnak a háttérben, de hogy szövetségesek lesznek vagy ellenségek, az kérdéses.

Megvalósítás és vélemény

A fent leírtak gyakorlatilag csak a kiindulópontot jelentik, mert ennél a történetnél tényleg fokozatosan derülnek ki a dolgok. Minden egyes megismert karakter egy új „világot” nyit meg, és hozza magával az elkerülhetetlen bonyodalmakat. A történet előrehaladtával fokozatosan tudunk meg új információkat a bérgyilkosok hierarchiájáról, a karakterek múltjáról, az egymással való kapcsolatokról.

A rajzolása nagyon jó szerintem. Éppen ezért sajnálom egy kicsit, hogy az anime nem teljesen adja vissza a manga hangulatát, mivel a *Sakamoto Days* egyértelmű erősségének az akciójelenetek megrajzolása tekinthető. Nagyon dinamikus harcokat követhetünk végig a fejezetek során, és ahogy nőnek a tétek, úgy válnak egyre hosszabbá és izgalmasabbá a harcjelenetek is. Azt pedig fontos kiemelni, hogy ugyan Sakamoto & co. már nem gyilkolnak, de ez nem jelenti azt, hogy mindenki más is visszafogná magát. Úgyhogy bőven folyik a vér a történetben, bár azért nem mondanám gore-ba hajlónak a jeleneteket.



A másik, amit nagyon szerettem a rajzoláshoz kapcsolódóan, azok a karakterdizájnok. A főbb karakterek egyértelműen felismerhetőek, és egytől egyig egyedi és érdekes külsőt kaptak maguknak.

Szinte egy hét alatt ledaráltam a manga eddigi fejezeteit, olyan nagyon magával ragadott a sztori. Minden van benne, ami egy izgalmas bérgyilkos történethez kell: kedvelhető főszereplők, emlékeztető mellékszereplők, komplex háttértörténetek, jó harcjelenetek és természetesen megfelelő mennyiségű dráma és humor. Ajánlom mindenkinek, akinek felkeltette az érdeklődését!



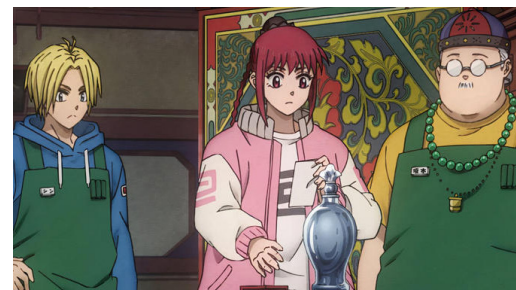
Hiroataka az animéről

Jómagam az anime által ismerkedtem meg a *Sakamoto Days*-szel, és bár ismertem a mangát, nem igazán jött igényem az olvasására. Az animét is két okból kezdtem el: az egyik, hogy most kicsit felültem a hypevonatra, plusz valamennyire vágytam is a műfajra.

Lassan az évad végén járunk, és még mindig tetszik, ami nálam nagy szó, ha shounen bunyós címet nézek. Mindenesetre ha mással nem is, a *Sakamoto Days* a gages humorával megvett.

Nem szeretek címeket összehasonlítani, de valahogy lépten nyomon *John Wick* jut az eszembe, és nem én vagyok az egyetlen a neten, akinek felderengett a párhuzam a két visszavonult profi bérgyilkos között.

A másik cím, ami felsejlett az a *One Punch Man*, főleg a humor vonalon. És itt akadok a legnagyobb aggodalmamba. Ahogy az *OPM*, úgy a *Sakamoto Days* is relatíve önisméltó, hiszen sorra jönnek az ellenfelek, akiket le kell győzni, és hiába az *OPM* paródia műfaja, végül önmaga paródiája lett, és belefulladt a shounen sablonokba. A hype is hamar leapadt, és csak idén, hat év elteltével érkezik



a folytatás. A Sakamotónál is félok, hogy belesik ebbe a hibába, ám egyelőre menti a kreatívabb humor, és hogy a háttérben húzódó bérgyilkos világ a jobb kidolgozottság ígéretével kecsegtet. A mellékkarakterek szerethetőbbek és árnyalódnak mindig egy kicsit. Az ellenfelek is olyanok, hogy van bennük érdekesség, ami pont annyi ideig jól szolgál, amíg nincsenek lezerve. Szóval a manga ismerete nélkül is jobb jövőt jósolok a Sakamotónak, és ha fenn tudja tartani a humor minőségét és a kreativitást, akkor örülök.

Az anime megvalósítása viszont egészen jó lett. Mondjuk pár mangaoldalt végigbongészve elég feltűnő, hogy az anime jóval részletesegebb, mint a manga, főleg ami a háttérrelletit, de a karaktereket is érte némi csorba. Ettől függetlenül viszont megfelelőnek tűnik az adaptáció, a harcok pedig lendületesek és élvezetesek.

A seiyuuk jól teljesítenek, valószínűleg Sugita Tomokazunak nem okozott nagy gondot a szűkszavú Sakamoto eljátszása. A zenék is jól passzolnak az animéhez, az opening kimondottan hangulatos. Az animét a Netflixen lehet követni.



MANGA

Hossz: 204 fejezet (jelenleg)
Premier: 2020 – ?
Alkotó: Suzuki Yuuto
Műfaj: akció, vígjáték



ANIME

Hossz: 11 rész (folytatás nyáron)
Premier: 2025. tél
Stúdió: TMS Entertainment
Műfaj: akció, vígjáték



HÁTTÉRKÉP: SAKAMOTO DAYS



Letöltéshez kattints a képre!



ANIMAGAZIN

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Írta: supermario4ever



 manga - ajánló



„Minden játéknak van története – egynek azonban legendás” – szól a The Legend of Zelda rajongók körében szállóigévé vált mondat. Nem véletlen. Annyira egyedi a játék története, akkora innovációval hatott az 1986-os megjelenése, és annyit fejlődött a franchise az évek során, hogy a Himekawa Akira név mögött megbúvó páros is úgy döntött: mangaadaptációt készít a játéksorozatból. A Link to the Past volt az első játék, amelynek történetét megrajzolták, azóta pedig a széria valamennyi játékának mangaadaptációját elkészítették. Ezek közül a leghosszabb és egyben legesszenciálisabb a Twilight Princess manga.

A játék megjelenésének története is érdekes, hiszen az első képeket még 2000-ben tették közzé a Spaceworld Video Game Expón. Már az első képek is arról árulkodtak, hogy szintet lépnek az *Ocarina of Time* és a *Majora's Mask* után, és egy mindennél realisztikusabb, sötétebb hangulatú játékot vehetünk a kezünkbe. Ehhez képest hatalmas meglepetés volt, hogy néhány évvel később egy rajzfilmhatású, cel-shaded grafikájú játékkal játszhattunk, ami minden volt, csak nem realisztikus. Ez volt a *The Wind Waker*. Meglepetésünkből felocsúdva hamar azzal szembesülhettünk, hogy bár a grafika gyermeki és rajzfilmhatású, mégis minden korábbinál hatalmasabb, komplexebb és szerethetőbb játékkal ajándékozott meg minket a Nintendo. Természetesen nem feledkeztek meg az eredeti játékról sem, amelynek fejlesztése végül olyan sokáig tartott (véltetően azért kaptuk

meg a *The Wind Waker*t, hogy ne maradjunk túl sokáig Zelda játék nélkül), hogy bár megjelent Nintendo GameCube-ra is, ahogy eredetileg tervezték, de mivel a konzol korszakának végén került a boltok polcaira, ezért – hogy meglegyen a játék méltó ismertsége – az akkor megjelent Wii-re is kiadták. Az eredmény pedig egy mindennél összetettebb, fantasztikusabb Zelda játék, amely talán a legesszenciálisabban mutatja be a Zelda játékok hangulatvilágát, és hogy miért is jó Zelda-rajongónak lenni. A játékból készült manga nemcsak a leghosszabb, hanem – meg merem kockáztatni, hogy – magasan a legjobb is.

Ordon Village békés lakosságát semmilyen veszély nem fenyegeti. Amíg nem mennek túl a hídon, ahol szörnyek élnek, addig a biztonságuk garantált. Ám a falu közelében lévő Faron Woodsban rejtélyes dolgok történnek. Többen is nyomtalanul eltűntek az erdő sűrűjében. Link, a falu pásztora, megbízást kap Rusltól, hogy vigyen el egy ajándékot a Hyrule Castle királyi családjának. Hősünk épp a falu három gyerekeit, Bethet, Malót és Talót tanítja a kardhasználat helyes módjára. Közülük Talo a leglelkesebb, aki Linkre mint mentorára néz fel, és kijelenti, hogy belőle is olyan jó kardforgató lesz, mint amilyen a mestere. Ám hősünknek nemcsak az ajándék elszállítására lesz gondja, ugyanis a Bublinok elrabolják a gyerekeket! Link a keresésükre indul, de egy hatalmas fekete fal elállja az útját. A fal beszipantja a Twilight Realmbe, ahol farkassá változik.

 Tartalomjegyzék

AniMagazin / 029

Magához térve találkozik Midnával, aki eleinte pökhendi és lekezelő módon bánik az állattal. Link hangot is ad a nemtetszésének, ám ha ki akar jutni a Twilight Realm-ből, muszáj együttműködni Midnával. Időközben természetesen összekovácsolódnak, és fény derül a lány valódi kilétére.

Jól látható, hogy Himekawa Akira párosa fel akart nőni a játék nagyságához, és ami a legfantasztikusabb, hogy sikerült is! A manga rajzolás csodálatosan szép. Hihetetlenül részletgazdag, a Hyrule Castle szinte teljes pompájában meg lett rajzolva. Szinte érezni a királyi kastély méltóság-teljes mivoltát. Hasonlóképpen szépen vannak megrajzolva a falvak, házak, szabadtér is. A karakterek ábrázolása is érett, komplex személyiségről árulkodik, ami a játékokban is tetten érhető. Érezhető a paneleken a történet súlya. Link talán soha nem volt ennyire érzékeny karakter, mint ebben a történetben. Belső vívódásai nagyon is átélhetőek, hiszen nagyon szereti a szülőfaluját, és min-

dent megtesz azért, hogy lakói újra biztonságban és boldogságban éljenek.

A farkasként való ábrázolása is érdekes. Ekkor érti az állatokat, a velük való kommunikációja által pedig más képet kap a történésekről. Tehát amíg Link a játékokban csendes hős, addig a mangában komplex személyiséget és háttértörténetet kapott.

Ahogy a korábbi Zelda játékok mangaadaptációiban, úgy a történetvezetés ebben a mangában sem egyenletes. Sokkal inkább fókuszál a történetre, mint a kalandozásra. Így a dungeonök és a harcok kisebb szerepet kaptak. Egyedül a játék legemlékezetesebb kalandja, a City in the Sky kapott nagyobb hangsúlyt. Az egyenetlen történetmesélés abban is tetten érhető, hogy bizonyos mellékszereplők, cselekményszálak nagyobb hangsúlyt kaptak. Engem is meglepett, hogy vol-



tak szereplők, akikkel a játékban szinte csak futólag találkozunk, alakjuk nem igazán marad meg az emlékezetünkben, a mangában viszont saját háttértörténetet kapnak.

Mindent egybevetve a manga nemcsak remekül kiegészíti, de mélyíti is a játék történetét, a kettő együtt alkot egy teljes egészet. Nemcsak Link háttérsztoriját ismerhetjük meg részletesebben, hanem Zelda és Midna is kapott saját történetet, és kettejük gyerekkori barátságát is megismerhetjük. A végére pedig Ganondorf valódi céljára és szándékaira is fény derül.

Link nagyon szép jellemfejlődésen megy keresztül, ahogy haladunk a történetben. Kezdetben falusi pásztorként kissé ügyetlenül teszi meg első lépéseit, de fokozatosan válik a hőssé, aki végül méltó kihívója lesz Ganondorfnak. Ám hősi mivoltában is végig megmarad emberinek. A manga második felében több hőstett után is gyötrik kétségek – gyakran elmereng: méltó-e arra, hogy ő legyen a hős. Ahogy a másik véglet is megjelenik, amikor egy-egy főellenség legyőzése után önbizalommal telve legyőzhetetlennek hiszi magát. Aztán persze a helyére kerül, és a maga nemében Ganondorf méltó kihívójává válik. Egyetlen játékban és mangában sem kapott ilyen gazdag személyiséget, mint ebben.

Tehát bátran ajánlott a manga elolvasása mindenkinek, akit érdekel a The Legend of Zelda világa, vagy szereti a kalandtörténeteket.

Aki játszott vele, az a történetet más fénytörésben ismerheti meg, teljesebb képet kapva a játékról. Aki meg most ismerkedne a méltán híres sorozattal, az ezzel a mangával szerezhet benyomást arról, hogy miért is jó Zelda rajongónak lenni, és mitől is olyan különleges ez a franchise.

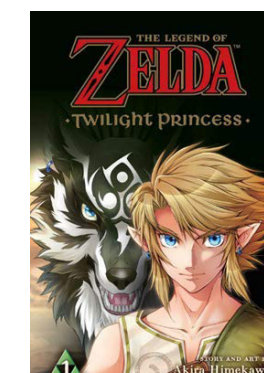


Hossz: 11 kötet, 58 fejezet

Év: 2016-2022

Alkotó: Himekawa Akira

Műfaj: akció, kaland, játékadaptáció





manga- ajánló

Bevezető

Ismét egy Nihei mangával jöttem elő, lehet, hogy egyesek unják már, de én egy nagy rajongó vagyok. Így tehát ismét a japán sci-fi mangák egyik nagy nevétől fogok bemutatni egy művet. Remélem, hogy az olvasók adnak neki esélyt, mivel ez a manga egy kicsit más lesz, mint az általam eddig ajánlott történetek. A *Blame!*, a *Knights of Sidonia* és a *Biomega* a legmarkánsabb címek Nihei tollából, azonban a többi alkotása is figyelemre méltó. Az *Aposimz* ugyancsak a sci-fi világába repíti el az olvasót, karakterei és története mégis nagyban különböznek a már említettektől. Tehát ha valaki nem kedvelte Nihei ismertebb műveit, lehet, hogy ezt a mangát élvezni fogja. Vágjunk bele és nézzük meg, mitől is jó az *Aposimz*, valamint mi-
ben más, mint a „megszokott” Nihei mangák.

A manga története

A történet egy mesterségesen létrehozott bolygón játszódik, amelyen két külön társadalom él. Mivel a bolygó mesterséges, a belső tere üreges, ami azt jelenti, hogy lakható, és a mangában a legértékesebb lakóövezetek azok, amelyek a felszín alatt találhatóak. Az itt élő lakosság a világ elitje, míg a kevésbé szerencsések a felszínen kénytelenek túlélni. Ez a helyzet nyilvánvalóan az egyik csoportnak kedvez, emiatt a két csoport konfliktusban áll. Történetünk a felszínen kezdődik, ahol főhősünk a bosszúját tervezgeti, hogy

elégítelt szerezen sérelmeiért. Pár szóban a fenti életről: a felszín egy könyörtelen világ, ahol a lakóknak számos problémával kell szembené-
niük. Mivel a bolygó mesterséges, ezért a felszí-
ni atmoszféra sem lett éppen olyan, mint a mi bolygónkon. Ez természetesen nem probléma a bolygó belsejében, ahol a zárt környezetben az atmoszféra könnyen kontrollálható. De ez még a kisebb veszély a felszínlakók számára, fent kó-
borolnak az „automaták”, robotok, akik autonóm életet élnek és nem igazán kedvelik az emberi jelenlétet. A veszély azonban leselkedik nem lát-
ható formában is: egy rejtélyes vírus terjed a fel-
színen, amely lassan, de biztosan minden embert biomechanikai zombivá változtat, aki kapcsolatba lép vele. Így nem meglepő, hogy a felszínlakók minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy a boly-
gó gyomrába jussanak, míg azok, akik már ott van-
nak, igencsak ellenállnak ennek az ötletnek.



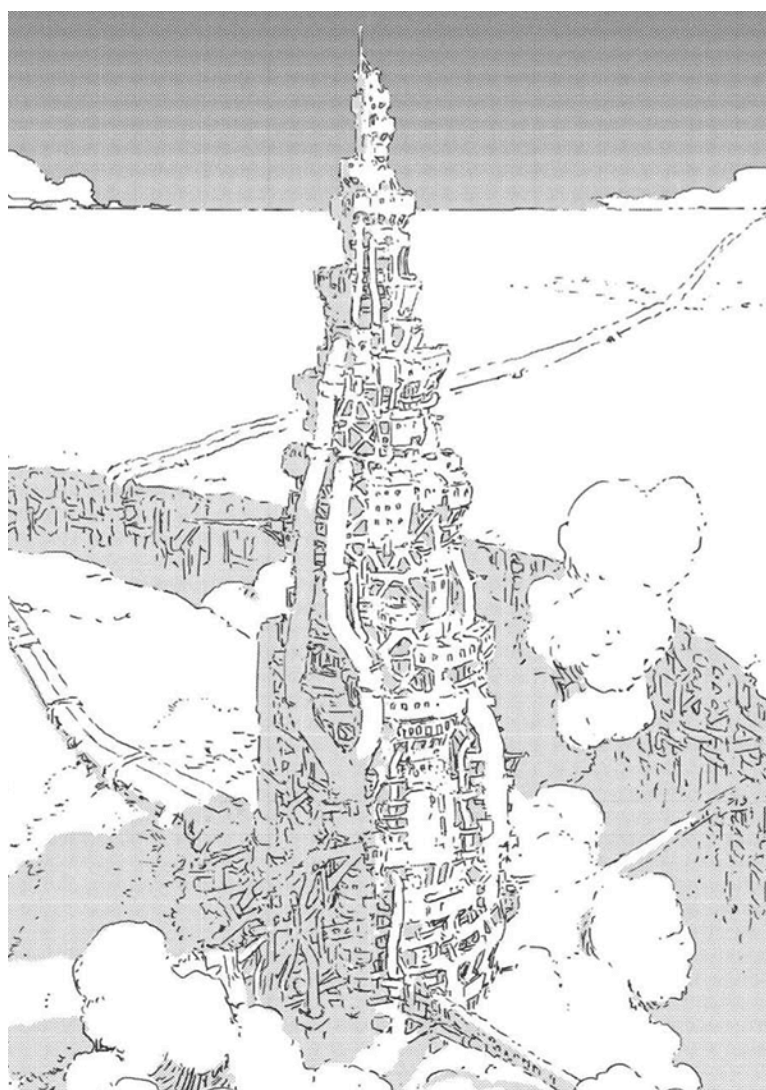
APOSIMZ

egy sci-fi világ

Írta: A. Kristóf

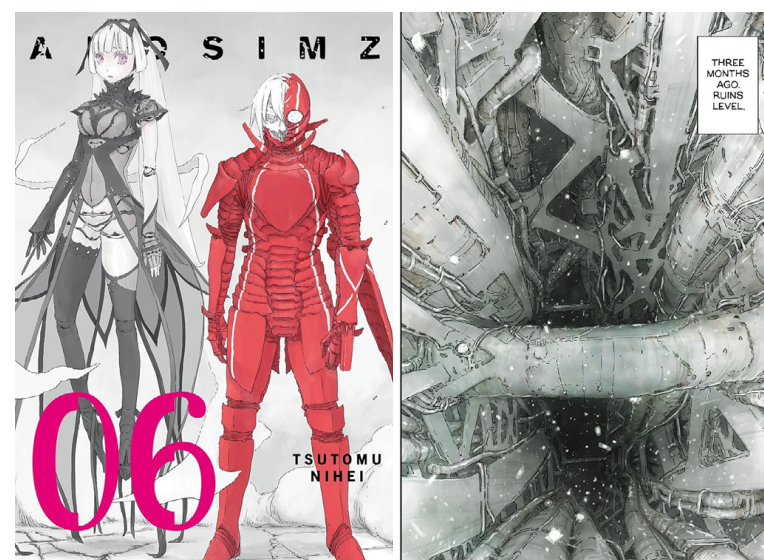
Saját vélemény

A történet ízig-vérig sci-fi, ahol nemcsak az emberek élnek egy új technológiai világban, de egészen más környezet, mint amihez hozzá vagyunk szokva. Nihei ismét egy olyan világot alkotott, amelynek saját, egyedi és számunkra ismeretlen szabályai vannak. Ahogy az olvasó halad a



történettel, úgy ezek a szabályok lassan kibontakoznak és nyilvánvalóvá válnak. A manga ilyen téren egy klasszikus Nihei alkotás. Amiben különbözik a többitől, az az, hogy a főszereplő nemcsak erősen motivált érzelmileg, hanem ez a motiváció hajtja előre a történetet is. Emiatt az első kötet egy kicsit fura lehet azok számára, akik Nihei stílusához vannak szokva, de ahogy haladunk előre, a jól ismert sci-fi elemek és a cselekmény is előtérbe kerül. Az összes mangában, amit eddig ajánlottam Niheitől, a történet egy összetett és komplex alkotás, ahol számos különböző tényező játszik fontos szerepet. Ez ebben a műben is így van, így tehát ha az olvasó meg akarja érteni, hogy mi történik, érdemes figyelni nemcsak a szövegre, hanem arra is, ami csak megrajzolásra került, de nem volt kiemelve az olvasó számára.

Végezetül szeretném megemlíteni azokat a dolgokat is, amik nem tetszettek vagy legalábbis



meglepőek voltak számomra ebben a mangában. Elsősorban a befejezés egy kicsit sietősre sikeredett. Úgy éreztem, hogy az író még széthúzhatta volna egy kicsit a végét, több időt adva nekünk és a történetnek egyaránt arra, hogy kibontakozzon a „végjáték”. A másik dolog, ami meglepő volt számomra, hogy a manga során sok „loli” karakter jelent meg. Ez Niheitől mindenképp egy újdonság volt. Őszintén nem vagyok benne biztos, hogy ez jó dolog. Nihei eddigi műveiben is jelen voltak a női szereplők, de eddig aktív részesei voltak a történetnek anélkül, hogy a „loli” jelleg megjelent volna. Ez azonban egy 100%-ig szubjektív észrevétel, mivelhogy én allergiás vagyok a „loli” szereplőkre.

A manga rajzstílusa

Ilyen téren a manga nem okoz sem meglepetést, sem pedig csalódást. Ahogy az Niheitől elvárható, a rajzstílusa pazar, ami nem csupán jól néz ki, hanem számos rejtett utalást is tartalmaz. Mangaolvasás közben érdemes figyelni az apró részletekre, amelyek később fontos részei lehetnek a történetnek, még akkor is, ha korábban nem voltak kiemelve. Úgy gondolom, hogy Nihei történetvezetése és rajzstílusa kéz a kézben fejlődött, így nem meglepő, hogy a kettő kiegészíti egymást bármiféle csorbulás nélkül.

Sajnálatos módon a történet nem kapott folytatást vagy animefeldolgozást.



Műfaj: sci-fi, fantasy, kaland, dráma

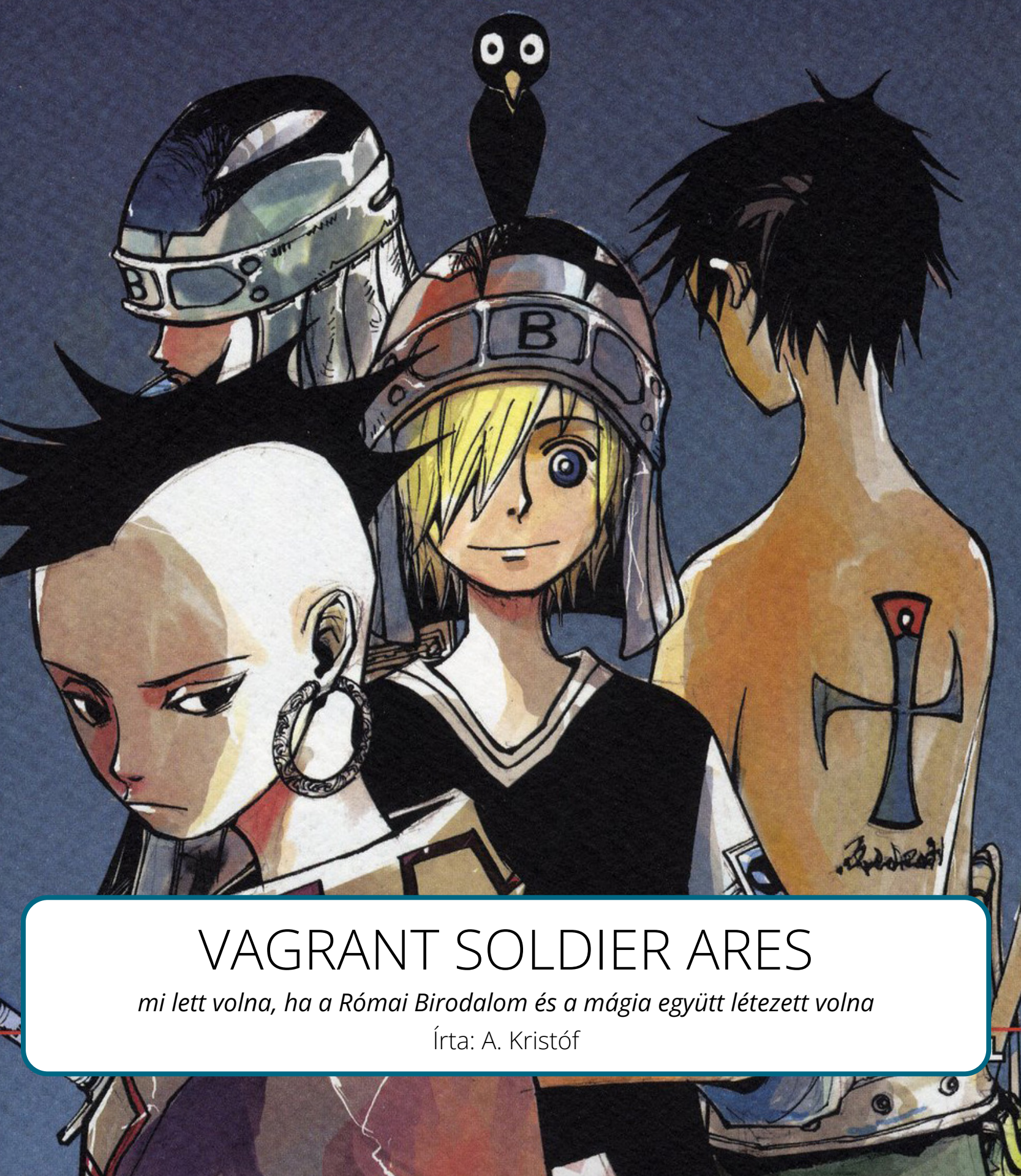
Egyéb címek: Ningyo no Kuni (Country of Dolls)

Év: 2017.02.25. – 2021.08.26.

Hossz: 9 kötet, 54 fejezet

Mangaka: Nihei Tsutomu





VAGRANT SOLDIER ARES

mi lett volna, ha a Római Birodalom és a mágia együtt létezett volna

Írta: A. Kristóf

 manga - ajánló



Bevezető

Ezúttal egy dél-koreai képregényt, manhwát szeretnék olvasásra ajánlani nektek. Manapság a manhwák és a belőlük készült animék népszerűek (gondoljunk csak a jelen pillanatban megérdemelten népszerű *Solo Leveling* animére, ami az azonos című manhwa adaptációja) így gondolom, már senki nem lepődik meg, amikor ezt az elnevezést olvassa. A manhwa rajzstílusa és szerkezete egy kicsit más, mint a mangáé, ennek ellenére biztos vagyok benne, hogy senkinek nem okoz gondot az olvasása. Így tehát bátran merem ajánlani az *Ares* manhwát, mivel sem a stílus, sem pedig a műfaj nem lesz idegen az olvasónak. Az *Ares* már véget ért 2007-ben, így azok, akik nem szeretnek várni az új fejezetre, nincs miért aggódjanak. Nem csak a hírneve miatt említettem meg a *Solo Levelinget*, az *Ares* nagyjából ugyanabba a műfajba tartozik. Habár a két történet világa messze áll egymástól, a felépítésük és az akció/harc mennyisége mind a kettőben ugyanazon a szinten áll. Talán ez már elég ahhoz, hogy meggyőzzön valakit, hogy belenézzen az *Aresbe*, ha azonban nem, akkor remélem, a cikk további része rávesz mindenkit, hogy adjon egy esélyt a manhwának.



A történet világa

A történet egy „mi lett volna, ha” helyzetből indul ki. Tegyük fel, hogy a Római Birodalom idején (itt nevezzük Chronosnak ezt a birodalmat) éltek olyan emberek, akik különleges/emberfeletti képességekkel rendelkeztek. Sőt nemcsak, hogy éltek, hanem ez egy elterjedt és természetes dolog lett volna. Olyannyira hétköznapi, hogy egy egész intézmény épült ezen emberek alkalmazására, és a társadalomba való beépítésükre. Természetesen az ilyen emberek képességeit leginkább a hadviselésben vették volna igénybe, ahol a remélt hatalom és vagyon megszerzéséért könnyű tehetséges embereket beszervezni. Ebben a világban, ami bár sokban hasonlít a miénkhez, mégis alapvetően más, a zsoldos katonákat, akik emberfeletti képességekkel rendelkeznek, egyszerre tisztelik, kedvelik és megvetik. A történet három ilyen fiatal és tehetséges zsoldos körül forog, akiknek kalandján keresztül mi is megismerkedünk ezzel az egyszerre ismerős és mégis új világgal.

Mi tetszett a műben

A történet határozottan akciódús, azaz itt nem fogunk hosszú és monoton fejezeteket olvasni. Helyette inkább rengeteg harccal és küzdelemmel teli fejezetekre érdemes számítani. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy ennyi az egész, amiről a manhwa szól.

 Tartalomjegyzék

AniMagazin / 033

Világa jól felépített, alapos munka, története pedig kreatív és furfangos. A rengeteg akció közben itt-ott az író beszúrt apró részleteket és megjegyzéseket, amelyek a végén egy fordulatos és váratlan történetté állnak össze. Így habár a történet pörgős, mégis egy mély és jól átgondolt cselekmény van minden harc háttérében. Ez különösen igaz a karakterekre, elsősorban természetesen a főszereplőkre, akik alaposan kidolgozottak, részletes és egyedi múlttal, valamint személyiséggel rendelkeznek. A manhwa során ezek az egyedi vonások lesznek azok, amik igazán színt és világot adnak a történetnek. Összegezve a manhwa egyensúlyt talált a sok akció, a fordulatos cselekmény és az egyedi karakterek között. Ez a három dolog garantálja, hogy az olvasó nem fogja sem unalmasnak, sem pedig kiszámíthatónak találni az alkotást. Rendszben, itt elismerem, hogy a történet legvége előre látható. De ha elolvassuk a több mint 20 kötetet (200 fejezetet), talán meglepő is lenne, ha nem sejtjenénk, mi következik.

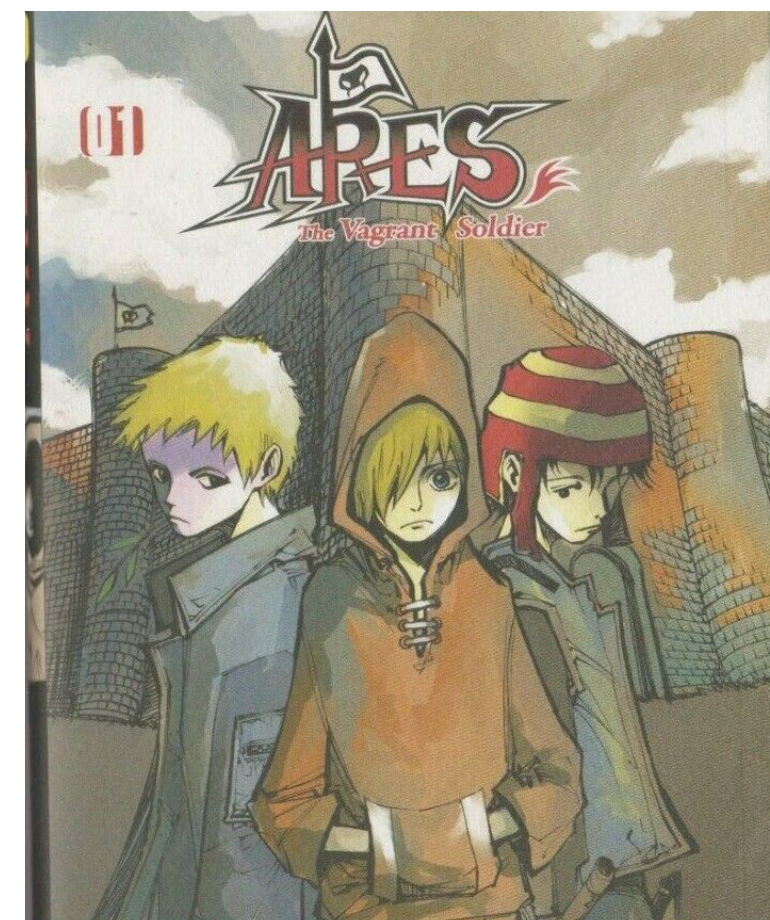
A manhwa rajzstílusa

A mű rajzstílusa egyedi, különösen a mangákhoz képest, de úgy gondolom, ez jó dolog. Néha jó valami mást, valami újat kipróbálni. A rajzstílus nekem tetszett, szépen illeszkedik a történet világához és jól kiegészíti azt. Az akciójeleket szépen ki lettek dolgozva, és megragadják nemcsak az ember tekintetét, de a fantáziáját is. A karakterek szintén jól kidolgozottak és fel-

ismerhetőek (nem csak a fontosabb szereplőkre érvényes ez), így a történet könnyen követhető. Lehetséges, hogy pár fejezetet át kell „szenvednie” az olvasónak, ameddig megszokja a manhwa rajzstílusát, de szerintem megéri az erőfeszítést.

A manhwa utóélete

A manhwa sajnálatos módon nem kapott animeadaptációt, és mivel már 2007-ben véget ért, erre igencsak kicsi az esély. Története lezárásra került, szóval folytatásra sem látok esélyt. Ami viszont jó hír, hogy a manhwa írója és rajzolója, Ryu Kum-chel alkotott még két híres manhwát: *Nephilim* és *King Muryeong*. Ha esetleg valaki annyira élvezte az *Ares*, mint én, akkor érdemes ebbe a kettőbe is beleolvasni.



Hossz: 26 kötet, 207 fejezettel
Év: 2001-2007
Alkotó: Ryu Kum-chel (Ryu Geum Chel)
Műfaj: shounen, akció, kaland, harc, fantasy





MOTHER'S CONTRACT MARRIAGE

Írta: Kuroko Ai

CONTRACT

 manga - ajánló



Mit tennél, ha egy nap édesanyád, aki eddig egy jó szót nem szólt hozzád, hirtelen megváltozna és a világ összes szeretetével elhalmozna? Ha ez nem lenne elég, a jóléted érdekében még a császárt is megfogja és összeházasodik vele, így a császári család tagja lettél hirtelen.

Kövess nyomon Lyrica hirtelen megváltozott életét, aki igyekszik megbirkózni a hercegnői élet velejáróival.

Történet

Történetünk kezdetén a nyomornegyedben vagyunk, ahol megismerkedünk főszereplő párosunkkal: Lydiával és lányával, Lyricával. Lydia hajdanán egy nemes felesége volt, azonban a férfi üzleti útra ment, és nem tért vissza többé – csupán adósságot hagyott maga után. Lyricának nap mint nap keményen kell dolgoznia, hogy megéljenek, anyja ugyanis bánatát alkoholba fojtja, lánya mégis szorgalmasan fáradozik érte.

Bár életük nehéz, egy nap minden megváltozik. Lydia másnaposságából ébredve hirtelen furcsa dolgokat kérdez, és hamarosan teljesen elmentésen viselkedik, mint addig: kedves, odaadó anya lesz belőle, akinek lánya a mindene.

Másnap reggel, amikor Lyrica felébred, édesanyjának és spórolt pénzének már csak hűlt helye van. Bár dühös, nem tehet mást: dolgoznia kell, hogy ne haljon éhen. Munka után anyja iránt érzett csalódottságában nem akar hazamenni, így az út mentén egy ház tövében búslakodik, amikor

egy magas rangúnak látszó ember váratlanul leszólítja. Vonakodva bár, de beleegyezik, hogy vele megy, az idegen ugyanis arra hivatkozik, hogy Lydia bajban van, és látni akarja szeretett lányát. Azonban hamar kiderül, hogy ez csapda volt, de nincs visszaút: a hintó már elindult.

A pokoli út a császári palotánál ér véget. Hamar kiderül, hogy Lyrica édesanyja bizony sikerrel járt, és meghódította a császárt. Így lett hát ártatlan főhősünk egyszerű nyomornegyedi közemberből egy nap alatt hercegnő.

Adolgozazonbanközelszemilyenegyszerűek, anyja pedig hamarosan hatalmas titkot fed fel Lyricának: házassága valójában egy szerződéses frigy.

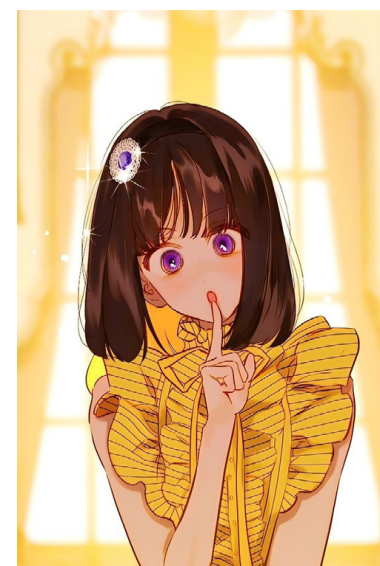
Karakterek

Lyrica Vans/Lyrica Nara Takar: kedves nyolcéves lány, akinek hatalmas szíve van. Mindenkiben igyekszik a jót látni, és önzetlen maradni. Gyakran hitetlenkedik, hogy hercegnő lett, mégis igyekszik kihozni magából a legjobbat, hogy méltó lehessen újdonsült pozíciójához. Gyorsan meghódítja a császár szívét is, aki híres ridegségéről.



 [Tartalomjegyzék](#)

AniMagazin / 035



Lydia Takar: új esélyt kapva használja fel múltbéli tudását, hogy a lehető legjobb életet biztosítsa lányának. Nagyon szereti Ricát (Lyrica beceneve), és igyekszik megbízható anyjává válni. Határozott nő, még magát a császárt is kiosztja, tudatában a férfi valódi személyiségének.

Alterres Takar: császár, és egyben Atil nagybátyja. Az előző császár halála után ő az uralkodó, amíg Atil elég idős nem lesz, hogy elfoglalja a trónt. Bár sokan hidegszívűnek tartják, és biztosak benne, hogy nem fogja átadni a hatalmat, a férfi valójában nyugnek tartja az uralkodást.

Atil Takar: trónörökös, és Lyrica újdonsült bátyja. A személyi testőrével történt incidens előtt azt hitte, hogy nagybátyja el akarja távolítani – ezért támadnak rá bérgyilkosok – de az eset után kiderül, hogy valójában nemcsak a császárt, de újdonsült

sült családtagjait is félreértette. Ezután hamar elfogadja újdonsült hűgát, és csakúgy, mint a legtöbbben, ő is bármit megtenne érte.

Brinne Sol: Lyrica udvarhölgye, aki csakúgy, mint a többiek, imádja főszereplőnket. Különleges családból származik, amelynek tagjai már generációk óta szolgálják a császári családot.

Egy szívmengető családi történet

Lyrica egy angyali nyolcéves kislány, akinek hatalmas szíve van, és kedvességével hamar meghódítja az embereket maga körül. Megérzéseire hagyatkozva élt túl a nyomornegyedben, de a palotában is számos veszély leselkedhet rá.

Bár Lydia és Alterres házassága szerződéses alapú, mégis elég hamar közel kerülnek egymás-

hoz, sőt a császár Lyricát is gyorsan megszereti, és napi szinten elhalmozza minden jóval (főként azért, hogy a lány megnőjön, mert korához képest soványnak és kicsinek találja).

Bár a trónörökös, Atil és Lyrica eleinte nem jönnek ki jól, Atil hamarosan ráébred, hogy félreértés áldozata, és „családtagjai” valójában nem akarják bántani, így csakhamar ő is rajongani kezd újdonsült hűgáért, akivel szinte elválaszthatatlanok lesznek.

Maga a történet egyszerre szívmengető, a mókás pillanatoknak köszönhetően pedig humoros is. Ahogy haladunk előre, és kiderül Lydia múltja, komolyabb pillanatok is jönnek, mégis megmarad a történet hangulata.

A manhwa bővelkedik erős akaratú karakterekben is. Bár Lydia múltja miatt nem volt épp

a leggondoskodóbb anya, furcsa ébredése után azonban magabiztos nővé vált, akinek mindene a lánya, és tudtán kívül még a császárt is meghódítja. (Egy perc néma csönd szegény császárnak, aki hiába teper drága felesége szívének elnyerése érdekében.) Szembeszáll a nemesekkel, és múltbéli tudását felhasználva igyekszik stabilizálni a helyzetét, hogy senki se bántassa egy szem lányát. Az Atil testőrével történt eset után kerek-perec kijelenti a hercegnek, hogy nem veszi el tőle a trónt – amint betölti a megfelelő évet, átadják neki a hatalmat. Erős jelleme abban is megnyilvánul, hogy magát a császárt is kiosztja nevelési módszerei miatt. A császár sajátos természetét tekintve – higgyetek nekem, kedves olvasók – ez figyelemre méltó eredmény.

Ne feledkezzünk meg Lyricáról sem. Bájos főszereplőnk nem egy reinkarnátor, vagy a megszokott túlon túl erős és kemény karakter.



Lyrica személyisége egy kedves és nagyszívű nyolcéves kislányé, aki nem ismeri a világ rosszát, hiába nőtt fel a nyomornegyedben.

Különös érzéke van az emberekhez, amely képességének köszönhetően több veszélyes helyzetet is megúszott. Tiszteli és szereti újdonsült családját, és azokat, akik közel állnak hozzá. Bár ő maga még nem tudja, az olvasó számára egyből világossá válik, hogy bizony a szerelmet is meg fogja tapasztalni, de elnézve férfi főszereplőnk, nem is csoda.

A császár és a trónörökös történetét is megismerhetjük, hogy ki miért és hogyan cselekszik. Egyiküknek sem volt könnyű, de mióta az anya-lánya páros belépett az életükbe, sokkal boldogabbak.

A történet során jó pár szereplőt megismerhetünk, és pár komolyabb fordulatot is vesz a sztori, de összességében még mindig tartja a meleg családi hangulatot, és az olvasó tűkön ülve várja, hogy vajon mi történik legközelebb.

Vicces, drámai pillanatok, egy anya és lánya kapcsolatának alakulása, és egy család létrejötte – ezt követhetjük végig eme könnyed történet során. A császár és Lyrica között is vannak aranyos pillanatok, és persze Atil is hamar becsatlakozik a sorba – mint újdonsült bátyus.

Saját vélemény

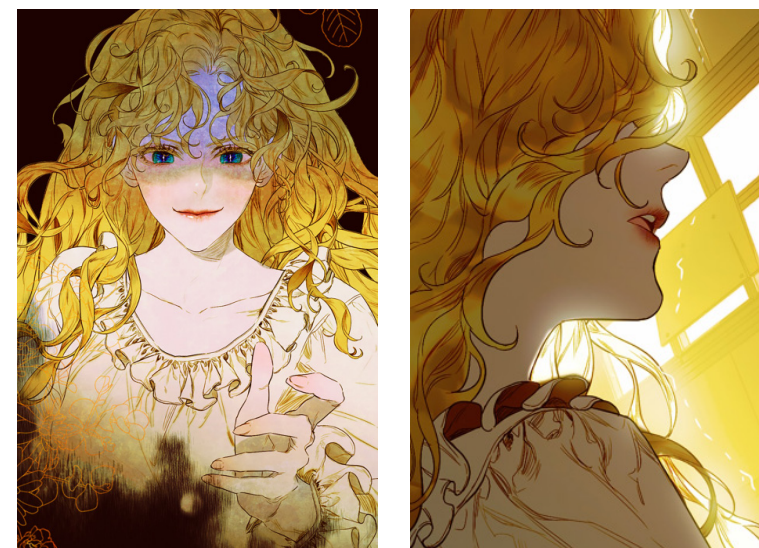
A rajzolás nagyon illik a manhvához, Choo Hae-Yun nagyon szép munkát végzett.

Személy szerint imádtam mind a családi pillanatokot, mind azokat a jeleneteket, amikor Al-terres flörtölni próbál Lydiával, de sajnos drága anyuka nem veszi a lapot, ami külső szemmel nézve igen mókás pillanatokhoz vezet.

Lyrica nagyon szerethető karakter. A többi családi témájú fantasy történettől eltérően, ő csak egy átlagos nyolcéves kislány marad még akkor is, ha kiderülnek róla olyan dolgok, amiket nemcsak ő, de még az édesanyja sem tudott. Egyszerű karakter, az olvasó mégis megszereti.

A sok reinkarnációs témájú manhwa után felüdülés olyat olvasni, ahol az édesanya reinkarnálódott, a főszereplő pedig átlagos (már amennyire annak lehet nevezni a helyzetét tekintve).

Aki egy könnyed, családi központú történetet keres, annak csak ajánlani tudom. A főszereplő cuki, anyuci bevelő, újdonsült apuci igencsak helyes, és a mostohabátyus is kiemelkedő. Kell ennél több?



Állapot: még fut

Novel szerző: Siya

Webtoon szerző: Choo

Hyeyeon

Műfaj: történelmi, fantasy, időutazás, családi



ÜGYELETES HŐSÖK

Írta: Kuroko Ai



live action - sorozat



Mi lesz, ha az átlagos orvosi tv-sorozatokat egybegyűrjük, kiemeljük belőlük kicsit a Dr. House-t és egy reálisabb környezetbe rakjuk, a helyszín pedig Dél-Korea?

Hadd mutassak be egy sorozatot, amiben a főszereplő egy belevaló orvos, aki nem fél beolvasni a feletteseinek sem, annak érdekében, hogy megmentse a betegeit.

Történet

Történetünk főszereplője Baek Gang Hyeok, egy magabiztos, zseni, baleseti sebész, aki a Hanguk egyetemi kórház traumatológiáján kezdi meg munkáját mint osztályvezető. Érkezését a média izgatottan várja, ugyanis maga az egészségügyi miniszter ajánlotta be őt.

A történet során végigkövethetjük, ahogy dr. Baek egy percet sem hezitálva menti az életeteket, és igyekszik talpra állítani a kórház baleseti sebészetiét kicsiny csapatával.

Feldolgozások

A webtoon manhwa 2019. december 19-én, angol változata pedig 2023. november 18-án startolt. Alkotója Hongbichira, a webnovelt pedig Hansanleega-nak köszönhetjük.

A manhwa 74 fejezettel, 9 melléktörténettel és egy áttekintő fejezettel 2022. december 26-án zárult, az angol fordítás pedig nemrég kezdte meg a második évadot.

A novel 2022. február 19-én fejeződött be 1120 fejezettel, amiből 20 melléktörténet. A Netflix élőszereplős adaptációja pedig 2025. január 24-én jelent meg 8 résszel.

Az érem két oldala

A történet több szempontból is remekül bemutatja az eseményeket, ugyanis nemcsak a menő doktort láthatjuk, aki még egy helikoptert is elvezet, meg a leghetlenebb körülmények között nyit fel egy koponyát, hanem a hatalmi pozícióból eredendő rosszindulatot is.

Már az elején látjuk, hogy azok, akik magasan ülnek nem örülnek annak, hogy a kórházi adományok jó helyre kerülnek és főszereplőnk egyre népszerűbb lesz. Igyekeznek keresztbe tenni neki, nem törődve azzal, hogy életek forognak kockán, ugyanis a szemükben Baek egy szálfka, aki megkoptasztja őket a kórházi vagyontól.

Ha a szabotálás nem lenne elég, még egy műtéti hibát is ráfognak, csak hogy kirúgják. Azonban főhősünk nem egy gyenge ember, hanem egy harcedzett veterán erős mentalitással, így nem kell sokat várni, hogy visszavágjon azoknak, akik keresztbe tesznek neki céljai elérésében.

Mindezek mellett remekül látni, hogy igyekeztek a menő doki karakterét nem túlzásba vinni, és bemutatni, hogy ő is ember, nem mindenható, nem tud mindenkit megmenteni, halottat sem tud visszahozni.

A pénz mozgat mindent

Az életmentésen kívül a történet bemutatja, hogy a felsőbb vezetés hogyan reagál az új orvos cselekedeteire. Már az első részben az altatóorvos nem akart bemenni a műtőbe, mert nemsokára lejár a műszakja. Miután Baek doktor ráparancsolt, nagy nehezen bement, de mivel lustaságból a könnyebb és egyszerűbb utat választotta a műtét közben, nem volt valami hosszú ideig a műtőben.

Sajnálatos módon a sorozat során jól láthatjuk, hogy nemcsak az altatóorvos az egyetlen ezzel a hozzáállással. Számos ilyen karakter van még a történetben, akiknek kötelességük lenne megjelenni a vészhívásra, mégis inkább hátrítják a felelősséget. Ennek számos oka lehet: például nem fizetik meg őket, nem elég motiváltak, vagy esetleg csak szimplán szemetek... Lényeg, hogy bármi is az ok, a lustaság egy emberi tulajdonság, szóval bárhol előfordulhat. Vannak, akik a végső-kig elmennek, hogy megmentsenek egy emberi

életet, mások pedig első próbálkozásra feladják. Olyan is előfordul, hogy percek múlva egy beteg élete, de nem tudnak segíteni neki, mert a protokoll mást ír elő. A sorozatban is látunk erre példát, amikor egy karambol áldozatait hozzák be, és az egyik beteget szervátültetéssel lehet csak megmenteni. Bár a végén szerencsésen alakult a helyzet, azonban ahogy a műben is elhangzik, hiába sürgős az eset, ha a listán más van előbb, vagy nem érik el a hozzátartozókat.

Amit még ki lehet emelni életmentéssel kapcsolatban, az az idő. A kórházigazgatónak és az egyik magasabb pozícióban lévő orvosnak elege lett abból, hogy „kénye-kedve szerint” használja Baek a helikoptert, ezért megtiltották a felszállást. Ennek eredménye az lett, hogy az egyik beteg vegetatív állapotba került, mivel később érkeztek a helyszínre. Az igazgatóék ezt az esetet fel akarták használni, hogy megszabaduljanak dr. Baektól, azonban a végén ez visszafelé sült el.



A legfőbb oka az ellenszenvnek a pénz volt. Az ő szempontjukból Baek pazarolta a pénzt, így nem jutott a többi osztálynak, na meg hát önmaguknak. Sajnos nem érdekelte őket, hogy minden egyes hátráltatással életeket kockáztatnak.

Egy talpraesett csapat

A sorozat során hamar összejön egy csapat: a vezetőorvos Baek Gang Hyeok, a másik doktor Yang Jae Won aka Ánus és Egyeske, a veterán nővér Cheon Jang Mi, aki a Gengszter becenevet kapta, és végül, de nem utolsó sorban, a gyakornok, aki altatóorvosnak készül, Park Gyeong Won.

Négy emberrel az élen a traumatológiai osztály a semmiből lendült fel. Baek számító természetével megnyerte munkatársait, ezáltal közelebb került célja eléréséhez: kifejleszteni egy olyan traumatológiát, ahol meg tudják menteni az embereket.

Bár mindegyik karakternek más volt a célja, mégis hamar elragadta őket Baek „bája”, és minden akadály ellenére, szívüket beleadva vetették bele magukat újra és újra az ügyeletekbe.

Vélemény

Először a live action verzióval akadtam össze véletlenül, aztán kíváncsiságból elindítottam. Már az első résznél magával ragadott, imádtam Baek doktor stílusát, és hogy ellentétben az amerikai és egyéb híres orvosi sorozatokkal, teljesen

másképp közelítette meg a témát, és nem csak jó dolgokat mutatott. Láthattuk, hogy még egy profi orvos sem tud valakit visszahozni a halálból, és egy-egy balesetnél minden perc számít.

Lehet valaki bármennyire tehetséges, ha a feljebbvalók úgy határoznak, hogy nem tetszik nekik, akkor csak úgy tud továbbjutni, ha nagyobb hatalma van náluk.

A színészek külön megérnek egy misét. A webtoonba belepillantva elmondható, hogy eléggé jól eltalálták a szerepeket, mindenki nagyon jól passzolt a karakteréhez.

Összességében számomra tetszett, hogy valószínűleg igyekszik bemutatni a dolgokat, aminek bizonyára köze lehet ahhoz, hogy a novel igaz történeten alapul. Láthattuk az orvosi lét hátoldalát, mennyire számít a megfelelő felszerelés (különösen egy helikopterleszálló), na meg az időzítés. Bemutatta a politikai oldalt is: hiába a támogatás, ha a felsőbb vezetés másként dönt.

Ha valaki szereti az orvosi sorozatokat, annak ajánlom, egy próbát megér.

Hossz: 8 epizód

Premier: 2025

Angol cím: The Trauma Code: Heroes on Call

Forrás: Trauma Center: Golden Hour című webregény alapján, ugyanezen a címen manhwa is készült, amit webtoonon lehet hivatalosan olvasni.

Műfaj: orvosi, dráma





live action - film

Január általában kissé uborkaszezon a mozik kínálatában, így némileg meglepetten vettem tudomásul, hogy 2025-ben az év első hónapját választotta a Japán Alapítvány, hogy elhozza a szigetország kortárs filmjeinek legjavát. A szokott módon öt filmet láthatott a nagyjermű, mely teljesen különböző társadalmi problémákat ábrázolt. Viszont mivel tavaly nem volt offline filmhét, ezért most nagyobb lelkesedéssel vett részt rajta a közönség, ugyanis egy alkotás kivételével minden vetítés teltházzal ment.

Madarakat könnyebb vizsgálni, mint embereket irányítani

Nyitófilmként ezúttal egy vígjátékot láthatott a nagyjermű, mely *A miniszterelnök férje* címet viseli. A film egyik főhőse egy ornitológus, aki éppen kiküldetésre indul, amikor felesége váratlanul felteszi neki a kérdést, hogy mit szólna hozzá, ha miniszterelnök lenne. Ugyanis a nő elkötelezett politikus, aki jobbá akarja tenni Japánt. Amíg férje Hokkaidón végzi madártani kutatásait, addig meg is választják kormányfővé, amit Hijori megrökönyödve vesz tudomásul, ráadásul azonnal a kamerák kereszttüzébe kerül. A házaspár tehát két eléggé különböző, mondhatni ellentétes személyiségből áll, azonban meglepő módon kiegészítik egymást. A történet konfliktusát Rinko szövetségesének motivációja jelenti, de az alkotás háttérében meghúzódik a hagyományos japán családmodell is, valamint a korábban Abe Sinzó által követett gazdaságpolitika is. Ezek felis-

meréséhez azonban ismerni kell a japán társadalmi és gazdasági helyzetet, mely olyan kihívásokkal szembesül, mint a gyermekek alacsony aránya, a nők munkahelyi és politikai helyzete, de általánosságban a szigetország családpolitikai rendszere is.

A film főhősei ugyan némileg naivan ábrázolva minden helyzetre gyorsan megoldást találtak, legyen az párkapcsolati vagy politikai probléma, utóbbinál a kormányválság és egy újságíró fenyegetése kerül előtérbe, azonban mindig könnyedén elsimítják a konfliktusokat. Az alkotás egyértelműen pozitív végkicsengéssel zárul, annak ellenére, hogy igazi megoldást nem akart kínálni a szigetország aktuális problémáinak megoldására, de bújtatott módon rengeteget felvilantott belőlük, amely a Japán iránt érdeklődők számára további utánajárást igényel. Nagyon ötletesnek tartottam a japán pártok neveinek átírását, ugyanakkor életszerűtlennek azt a jelenetet, amikor – spoiler – Hijori könnyedén beront arra a sajtótájékoztatóra, amikor Rinko lemond pozíciójáról a film végén.



JAPÁN FILMHÉT 2025

Írta: Dózsa Gergő



Összességében véve egy tanulságos alkotásnak gondolom *A miniszterelnök férjét*, mely nem tud teljesen elrugaszkodni a bevett japán elképzelésektől, hagyományos szerepektől, mégis reflektál a szigetország modernkori kihívásaira.

Anyává válni áldozatokkal jár

Kedden a japán belpolitika után az örökbefogadás kérdésköre került előtérbe, ugyanis a *Napnyugta után* című film egy tömény dráma két nőről, akik egy kisfiú felügyeleti jogáért harcolnak, amit különösen érdekessé tesz az a tény, hogy egyikük a gyermek biológiai anyja, másikuk viszont néhány hónapos kora óta neveli. A történet egy



szigeten játszódik, melynek lakossága folyamatosan csökken (mint úgy általában Japáné), ráadásul a gyermekek középiskolás koruktól már máshova járnak tanulni, és sokan nem térnek vissza a szigetre. Tova egy vidám kisfiú, akit szerető nevelőcsalád vesz körül, de közben egy nő folyamatosan figyel a szomszédos kifőzdéből, akiről kiderül, hogy ő a valódi édesanyja, aki szeretné visszakapni gyermekét. A nevelőanya, Akane azonban úgy véli – mondhatjuk jogosan –, hogy az elmúlt 8 évben ő nevelte sajátjaként, ezért szeretné örökbe fogadni, ha már saját gyermeke nem lehet. Eközben megismerjük Szacuki háttérét, miként volt kénytelen elhagyni fiát, majd indult keresésére. A dráma legfőbb dilemmája, hogy egy ilyen esetben ki legyen a gyermek, amelyre csak a film végén kapjuk meg a választ: melyik anya képes lemondani a felügyeleti jogról. Ez az alkotás ugyan 133 perces, de mégse éreztem vontatottnak, inkább itt is úgy gondoltam, hogy Japán egy újabb társadalmi problémájára kaptunk példát, mely ugyan látszólag marginálisabb, mégis egy-egy család életét határozhatja meg, hiszen a meddőség vagy a családon belüli erőszak komolyan befolyásolja a társadalom alappilléreinek tekintett család életét.

Fürdeni nem csak otthon lehet

A harmadik alkotás a japán néplélek egyik érdekes értékes megnyilvánulása volt, melyben szörnyű szócickek is elhangzottak. A szigetország

lakói sokféle utat képesek követni, sok dolog iránt képesek nagy tisztelettel fordulni, ilyenek a fürdők is, bár európai nézőként megjegyezhetjük, hogy nálunk az ókorban a rómaiak és a görögök is hódoltak a fürdőzésnek. Ebben a filmben azonban egy nyilvános közfürdő megmentése körül zajlik az élet, melyet két testvér örököl meg az apjuktól, de míg egyikük továbbviszi az üzletet, másikuk, aki Tokióban lett építész, bezáratná a helyet. Ehhez azonban mindkettejük elhatározása szükséges, bár Siró nem igazán érti, miért olyan izgalmas egy közfürdőt működtetni, amikor testvére, Goro egy kazánházi robbanás miatt kórházba kerül, fokozatosan rájön, hogy a japán szellemiség és a közösség ereje teszi igazán nagyvárosi helyet. Bár utóbbit az ott dolgozó önkéntes Izumi segít neki megérteni, aki szintén nagy rajongója a fürdőkultúrának. Ezzel párhuzamosan egy fürdőházkritikus is járja a környéket, aki nem érti, miért léteznek még egyáltalán nyilvános fürdők. És hát nem hagyhatom ki a beszámolómból a Judót, a fürdő útját gyakorló Jokojama urat, aki nyugdíjba vonulása alkalmából szeretné, ha átépítenék a saját otthoni fürdőszobáját, hogy hasonló legyen egy közfürdőjéhez. Ez a film nemcsak megerősíti, de ki is mondja azt, hogy a japán esztétika alapja a természet, amit az alkotás nagyszerűen ábrázol, hiszen a fürdőkultúra, amit bemutat, már évszázadok óta a szigetországhoz tartozik, és ha nem is megy olyan jól egy kisváros közfürdője, vendégköre védi annak létjogosultságát.

Ez az alkotás is megmutatta azt, hogy a japán szellemiséget mennyire meghatározza az a vágy, hogy elvonulhassunk a világtól, és meleg vízben áztassuk magunkat. Ugyanakkor e film kapcsán érdemes még megjegyezni, hogy mivel részben vígjátékról van szó, ezért számítsunk tipikus japán poénokra, illetve szörnyű szóciccekre.

Kövesd az álmaidat

Csütörtökön a legrövidebb film következett a kínálatból, mely a japán kézművesség, azon belül is a lakkozás művészete iránt érdeklődők számára lehetett (volna) izgalmas. A cugaru lakkozást a boldok lakkjának nevezik, ugyanis sokszor kell felvinni a rétegeket a díszíteni kívánt tárgyra, ezért rendkívül időigényes munka. A fiatalok számára nem igazán jelent túl jó opciót ez a munkakör, ennek ellenére a főhőst, Mijakót ez érdekli. Apja, aki mestere ennek a szakmának, inkább fiára hagyná az üzletet, ő azonban éppen bejelenti, hogy egybekelne párjával Londonban, ugyanis Japánban az egyneműek házassága nem engedélyezett. Ráadásul fodrászként szeretne dolgozni, így szabad út nyílik Mijako előtt, akiről kiderül, hogy rendkívül tehetséges a lakkozásban, és egy nehéz feladatot vállal el, szeretne egy zongorát lelakkozni. Amíg viszont eddig eljut, addig szembe kell néznie azazal, hogy a supermarketben, ahol dolgozott, csak a plusz kereset miatt járt be, valamint felismeri, hogy az a virágkötő férfi, aki tetszett neki, valójá-

ban a bátyja vőlegénye. Anyjával is beszél tervéről, de ő mindenáron le akarja beszélni Mijakót erről a mesterségről, akit azonban apja végül felkarol. Dióhéjban ennyivel össze is foglalható a történet, amely rendkívül lassan csordogál 118 percen keresztül, és ugyan igazán gyönyörűek a lakkozott tárgyak benne, nem igazán nyerte el tetszésemet. Bár erről is elmondható, hogy elsősorban a családi összetartás fontosságát hangsúlyozza, valamint azt, hogy bármilyen életcél is választunk, azt a szüleink támogatni fogják. Némi mellékszálként előkerül a homoszexualitás kérdése is, melyet azonban gyorsan rövidre zártak a filmben annyival, hogy a két férfi Londonba költözik, és onnan látogatnak haza az alkotás végén, így ennek az érzékeny témának a taglalására már nem tért ki a rendező, de a felnőtté válás, az életcél meghatározása annál inkább megjelenik benne.

Az újakezdés mindig nehéz, főleg egy ex-jakuzának

Zárófilmnek egy olyan alkotásra esett a szervezők választása, mely már a tavalyi online Japán Filmfesztiválon is elérhető volt, magyarul a *Szabad levegőn* címet viseli. A történet egy középkorú férfiről szól, aki egy gyermekotthonban nőtt fel, ugyanis anyja elhagyta (itt némileg kapcsolódik a sztori a keddihez), és már tinédzser korától kezdve bűncselekményeket követett el, valamint a jakuza tagja lett. Szabadulása után megkereste



egy Cunoda nevű fiatal rendező, aki szereplőt keresett egy tévéműsorhoz, melyben elmondta volna eddigi életét, közben pedig megkeresték volna az anyját. Mikami azonban nehezen áll kötélnek, egy dologhoz viszont ragaszkodik, tisztességes életet szeretne élni, és megtalálná édesanyját. Ezt azonban nehezíti a férfi lobbánékony természete, amely miatt a jogosítvány újbóli megszerzése is gondot okoz neki. A történet során viszont sikerül barátokat találnia, és igyekszik beilleszkedni a társadalomba. A film legfőbb kérdése is erre vonatkozik, hiszen egy börtönt megjárt embernek több erőfeszítést kell tennie ahhoz, hogy ismét befojadják egy közösségbe, és ne azt a bűnelkövetőt lássák benne, akit több évre elszigeteltek a társadalomtól. A *Szabad levegőn* arra tett kísérletet, hogy elmesélje egy páriaként kezelt férfi történetét, és felébressze a lakosságban azt a gondolatot, hogy egy bűnözőnek mennyire nehéz újra visszatérnie a normálisnak mondott élethez.

Ha összegeznem kellene az idei első Japán Filmhetet (igen, jól olvastátok, a szervezőktől kapott értesülés alapján várhatóan októberben lesz még egy), akkor azt mondhatom, hogy egy nagyon sikeres és jól megválasztott filmekkel teli filmhéten vagyunk túl, amely a japán társadalom legkülönbözőbb problémáit villantotta fel a nézőknek, elgondolkodtatva így nemcsak a hazai, hanem az európai közönséget is, és hasonlóan széles körű alkotásokat várunk a következő vetítések alkalmával.

TÖKÉLETES NAPOK

Írta: Iskariotes

**“A POEM OF EXTRAORDINARY
SUBTLETY AND BEAUTY”**

vox

STARRING **KOJI YAKUSHO**

live action - film



Wim Wenders rendezett egy filmet, amiben a főhős egy illemhely-takarító Tokióban. Hogy a német rendező mennyire megérezte a japán lelket, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a Japán Filmakadémia ezt az alkotást nevezte a tavalyi Oscar-díjra a legjobb külföldi film kategóriában.

Korunk folyamatosan azt üvölti felénk, hogy a minimum a tökéletesség. Életünk minden területén legyünk perfekcionista. Munkánkban folyamatosan termeljük a hibátlan megoldásokat, a dolgozatok mindig legyenek csillagos ötösök. Kedvenc sport csapatunknak minden egyes meccsét meg kell nyernie. A régi kedvenc filmjeinket meg se nézzük, ha nem kapnak minimum ötévente valamilyen felújítást (digitális, HD, UHD, 4K stb.). A folyamatos tökéletességre való törekvés pedig kiégeti az embert. A film főszereplőjének minden napja tökéletes, pedig „csak” éli az életét.

Azok a tökéletes napok

Mit is tudunk meg a filmből? Azt, hogy mi kell ahhoz, hogy tökéletes napokat átélve éljük le az életünket. Lakókörnyezetünk legyen puritán, és csak az legyen meg, ami igazán szükséges. A film főhőse – Hirayama – Tokióban él, a Sumida folyó keleti oldalán. Ablakából rálát a város legmagasabb „fájára”, a Tokyo Skytree-re, ami a világ harmadik legmagasabb épülete (634 méteres magasságával). Lakásának berendezése nagyon minimalista. Semmilyen digitális ketyeréje sincs, sőt

tévéje sem. Egyedül egy kazettás magnója van, de annak sincs digitális kijelzője. Ellenben sok könyve van, no nem a vastag, nehéz, bőrkötéses könyvek, hanem nagy írók egyszerű kiadásban, 100 jenért. Van egy másik szobája, ahol sok kicsi – tényleg pinduri – facsemeték növekednek, valamint egy konyhája. Ennyi.

A tökéletes naphoz elengedhetetlen, hogy a reggelek mindig ugyanazon rutinnal kezdődjenek. Fontos, hogy mikor és mit vesz fel (természetesen egyenruhát, amit már az előző este előkészített), a különböző kiegészítőket is meghatározott sorrendben rakja magára, illetve az sem mindegy, hogy mit fogyaszt. Hirayama a lakóház előtt álló italautomatából veszi meg minden reggel a dobozos kávéját, és elégedetten tekint az égboltra. A legnagyobb bizonytalanság számára, hogy milyen zenét fog hallgatni aznap kis *kei autójában*. Kazettáin old-school pop és rock előadók, együttesek találhatóak, mint például: Patti Smith, the Kinks, The Animals, Otis Redding, Van Morrison, valamint Nina Simone, és természetesen a film címét adó – Wim Wenders egykori barátja – Lou Reed. Ekkora rizikót vállalhat valaki. Sok filmben fontos a zene, ebben a filmben külön felértékelődik a muzsika fontossága, mert Hirayama szófukar alak. Sokszor a zene és szövegei azok, amelyek beszélnek helyette.

A tökéletes napokhoz tökéletes munka is kell. Ez pedig nem más, mint a The Tokyo Toilet Shibuyában található 17 darab kiemelt közvédcéjének a tisztítása.



Igen, Hirayama vécét pucol, tükröt mos le, összeszedi a szemetet és felmos. Ehhez a munkához külön felszerelése van, amit hivatalból kap, de azzal nincsen megelégedve. Nem a munka mennyisége, nem a munka bonyolultsága vagy a fizetés, esetleg a társadalmi megbecsülése az, ami egy munkát tökéletes szintre emel – legalábbis a szemében. Sokkal inkább az, hogy valaki milyen lelkülettel, attitűddel, szemlélettel végzi a rábízott feladatot.

És ez a munka talán az egyik „legjapánosabb” munka, amit el lehet képzelni. A sakura virága tökéletes, pedig csak néhány napig tündököl pompájában (ráadásul termést sem hoz). A tea-szertartás során is csak apró adagot kap az ember egy rém kellemetlen ízű krémes-habos teából. Az illemhely tisztántartása is ilyen. Tökéletes tisztaság elérése, olykor csak pár perc erejéig. Egész egyszerűen ez a zen tökéletesség, mint egy múltó *mandala*.

Bár Wenders rendezésében akár két órán át is simán tudnánk nézni ezt a munkát, azért mást is kapunk. Az Emoto Tokio által megformált fiatal munkatárs némi kaotikus energiát hoz főszereplőnk életébe. Ő leginkább csak azért kellett a film-

be, hogy még jobban tudjuk értékelni Hirayama nyugodtságát és lassú életörömét. A fiatal fiú egy kyabakurában dolgozó lány szívéért epedezik. A tehetséges táncos, Yamada Aoi által megformált lány kevés jelenetével próbálja megmutatni, hogy milyen nehéz az ilyen lányok élete. Napközben az üresség, miközben este csillogni kell; a kevés pénzű pasikat nem vehetik komolyan, akik viszont – olykor megkérdőjelezhető módon – próbálnak imponálni a lányoknak. Yamada egyetlen pusziját pont Hirayama kapja, aki nem akar semmit a lánytól, csak csendben van vele.

De bepillantást kapunk abba is, hogy a férfi milyen fényűző életet hagyhatott ott ezért a nyugodt életért, amikor unokahúga, Niko (Nakano Arisa) váratlanul meglátogatja. Hirayama befogadja, pár napig nála lakik, de végül hősünk felhívja a lány anyját, aki történetesen a húga, és hazaviszi a szökevényt.

Bár nem tűnik úgy, hogy vágya egy kapcsolatra, de mégis van valaki, akiről szeretne gondoskodni. Ő pedig nem más, mint az a hölgy, aki azt az éttermet vezeti, amit Hirayama felkeres szabadnapjainak lezárásaként.

Bepillantást kapunk tehát hősünk minden napjaiba. Egyszerű ebédjeit a Yoyogi-Hachiman szentély kertjében fogyasztja el, miközben a fák közti fényeket fotózza analóg gépével. Munka után mindig a közeli fürdőben tisztálkodik, és ilyenkor egy púpos tévén keresztül néz egy kis szumót. (Érdekesség, hogy a rendező megtiltotta a forgatás 17 napja alatt Yakusho Koujinak, hogy digitálisan éljen, maximum analóg dolgokat használhatott, tévét nem nézhetett, csak egy kis szumót). Fürdés után az Asakusa metróaluljáróban található egyik izakayában vacsorázik, ahol baseballt adnak a tévében, majd hazamegy, és olyan írók műveit olvassa, mint William Faulkner, Koda Aya vagy Patricia Highsmith.

Joggal gondolhatjuk, hogy ennek az embernek a mindennapjai unalmas sablonokból, rutinból tevődnek össze. Ezekről a legtöbbször szabadulni próbál, de itt más a helyzet: Hirayamának ezek nem sablonok, hanem az életének teret biztosító struktúra, mely keretein belül éli a boldog életét. Lehet, hogy nincsenek kimagasló csúcspontok (pl. egy házibuli), de nincsenek mélypontok sem, és így a hétköznapijai is boldogan telnek. A rutinnak azért van rossz konnotációja a legtöbb ember szá-



mára, mert nem önként alakították ki saját kereteiket. Hirayama az életéhez igazította ezeket, és nem az életét alakította a keretekhez.

Hogy még jobban érezzük a napi élet realitását, a kamera soha nem volt fix helyen rögzítve, folyamatosan az operatőr – Franz Lustig – vállán volt. Egyrészt így egyfajta dokumentarista jelleget öltött a film, másrészt sokkal közelebb tudtak hozni egy-egy arcot, ami még inkább emócióval töltötte meg a filmet.

Könnyű azt hinni, hogy puritánabb életkörülmények között, illetve egy szeretett munkával az emberfia máris tökéletes napokat élhet, de sajnos a csavar nem itt van.

Egyrészt ez az életmód komoly lemondásokat követel. Például ne legyen semmiből sem sok. Pedig a mai ember mindenből sokat akar. Sok képet, sok tartalmat, sok impulzust. Képesek vagyunk-e a többségéről lemondani vagy sem? Hiszen azért akarunk egy újabb figurát vagy egy újabb ruhát, mert valamilyen lelki sebet szeretnénk ezzel betölteni. Talán pont azt, hogy mily sok mindenünk van, és mégis oly boldogtalanok vagyunk. Illetve Hirayama kifejti, hogy a jelenre, a mostra kell fókuszálnunk. Manapság ezt mindfullnessnek (tudatos jelenlétnek) hívják. Ez egy ősi buddhista tanítás. Ha nem éljük át a pillanatot, akkor lemaradunk az olyan szépségekről is, mint a komorebi.

A komorebi (木漏れ日) szót nem lehet lefordítani, maximum körül lehet írni: a fák között átszűrődő fény. Mivel egy tovatűnő jelenségről van szó, így gyakorlatilag ezt a fényjátékot senki sem láthatja többször. Megismételhetetlen és unikális. Csak az veszi észre, aki keresi a lehetősé-



get eme múltó látvány megpillantására. Hirayama pedig minden nap lefotózza ezeket a törékeny pillanatokot, és még az elkészült, előhívott művekből sem tartja meg az összeset.

Tökéletlen napok

Lou Reed *Perfect Days* számában van egy bibliai utalás, miszerint „ki mint vet, úgy arat”¹, amit Hirayama esetében kétfajtaképpen is lehet értelmezni (a főszereplő múltját a direktor mesélte el egy interjúban).

Amikor fiatal volt, habzsolta az életet. Üzletember volt, gazdag, magas társadalmi státuszban élt, de boldogtalanul. Sokat ivott, és az élete csődbe ment. Egyik reggel egy szállodai szobában ébredt, azt sem tudta, hogyan került oda, miért ment oda. Szexelt? Vagy valami más? Mi értelme az életének így? Talán be kellene fejeznie? Itt és most? De még mielőtt meghozná a döntést, nézi ahogy a szemközti parkban lévő fákon a levelek közt a napsugár játszik árnyjátékot. Hirayama elbőgi magát, még soha nem látott ilyen szép tünényt. Elhatározásra jut: véget vet az egzisztenciális válságának. Feladja drága autóját, otthagyja jól tejelő állását, és kertész, majd a vécék őre lesz. Mert ő olyan ember akar lenni, aki meglátja a hétköznapi életben a szépséget. Tehát a jelenlegi élete egyfajta vezeklés a múlt bűneiért (még a demens apjának sem tud megbocsátani, aki már öregek otthonában él). Illetve gondolhatjuk azt is, hogy Hirayama több évtizede következetesen és meg-

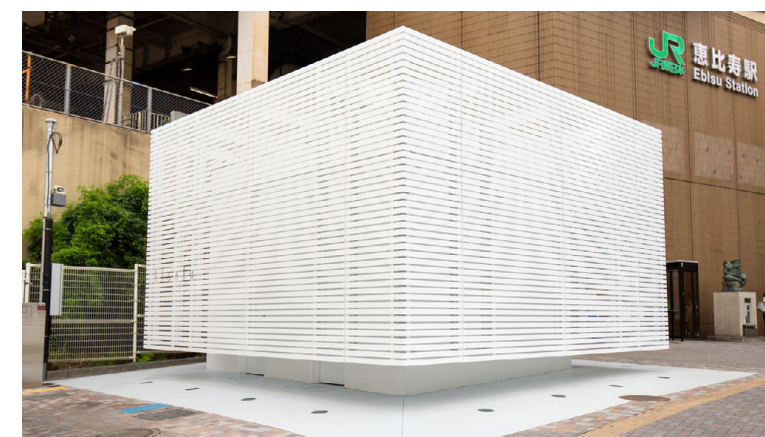
felelően éli életét, és a mostani tökéletes napok csupán ennek a gyümölcse.

Talán egyik sem, vagy talán egyszerre mindkettő. A film utolsó jelenetében Nina Simone *Feeling Good* számát halljuk, Hirayama pedig a felkelő nap felé vezeti kis autóját/életét. Arcán egyszerre láthatjuk a mosolyt és a könnyeket. Yakusho Kouji arcjátéka félelmetes, nem tudjuk eldönteni, hogy örömeiben sír vagy bánatában, de próbál jókedvű lenni. Yakusho mindezt amellelt érte el, hogy a felvétel alatt ténylegesen ő vezette a kocsit, mert nem volt pénz arra, hogy trélerre tegyék fel a gépjárművet. Az anyósülésen ült az operatőr (aki szintén elsírta magát a jelenet felvétele alatt Wenders elmondása alapján), a rendező pedig az egészet egy iPaden nézte valahol a kocsik hátlujában, hogy jól sikerült-e a felvétel vagy sem.

Lehet, hogy nehéz lenne Hirayama stílusú életet élni, de kezdésnek talán az is épp elég lehetne, ha minden reggel, amikor kilépünk az ajtónkon, felpillantánk az égre, és elégedetten sóhajtanánk, hogy egy újabb tökéletes nap lett rendelve nekünk.

TTT – The Tokyo Toilet

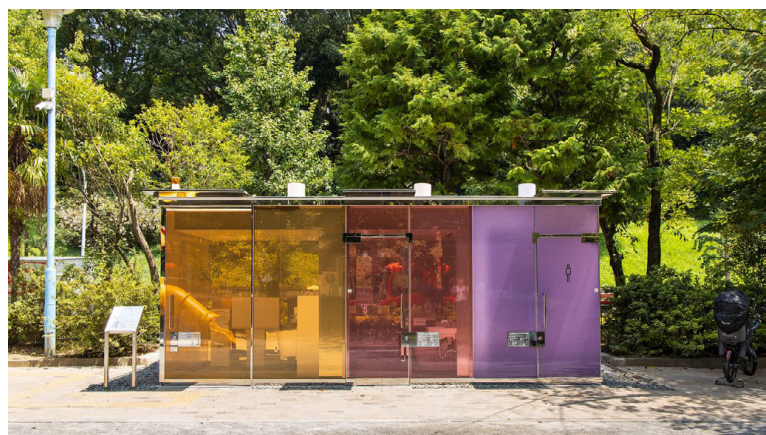
A közcéhek sehol nem örvendenek nagy népszerűségnek. Még Japánban sem, így 2018-ban a Nippon Alapítvány egy nemzetközi pályázatot hirdetett, mely keretében 17 db nyilvános illemhely újulhatott meg Shibuyában. Világhírű tervezők ötletei nyomán valósult meg a projekt.



¹Bár ez így a Bibliában nincsen benne, csak nagyon hasonló: II. Korintusiaknak írt második levél 9:6 eszerint: „A ki szűken vet, szűken is arat; és a ki bőven vet, bőven is arat (...).”

Olyan sztárépítések vettek részt a munkában, mint Ban Shigeru vagy Kuma Kengo. A folyamat kirobbanó sikert aratott, hiszen egy közvélemény-kutatás során az emberek 90%-a elégedett lett az illemhelyek tisztaságával, valamint 97%-uk már nem idegenkedett egy nyilvános vécétől a korábbi 30% helyett. Érdekesség, hogy a felújításhoz Yanai Kouji, az Uniqlo ruházati láncot üzemeltető Fast Retailing elnöke adta meg a kezdőtőkét.

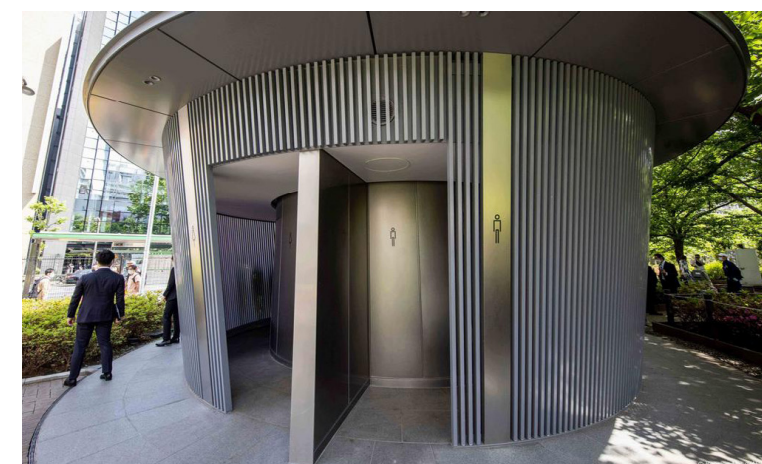
Amikor a munkálatok nagy része elkészült, az Alapítvány felkereste Wim Wenderst, hogy készítsen valamit ezekről a kis épületekről. Eleinte 17 darab rövid dokumentumfilmben gondolkodtak, de Wenders egy teljesen önálló, komplex játékfilm ötletével rukkolt elő miután a helyszínen megtekintette az épületeket. Ekkor az alábbi fogalmazódott meg benne: „A vécé egy olyan hely, ahol mindenki egyforma, nincsenek gazdagok és szegények, nincsenek idősek és fiatalok, mindenki az emberiség része.” Ebből az alapideából indította aztán a film tervét/forgatókönyvét.



A japánok választása nem véletlenül esett a német új hullám vezetőjére, Wendersre. A direktor már korábban is dolgozott japán témákon, így Ozuról is készített egy dokumentumfilmet az 1985-ös *Tokyo Ga* címmel. (Ozu Yasujiro [1903-1963] japán rendező vélhetőleg a legnagyobb a szakmában, olyan mesterművekkel, mint a *Vízszodorta fűszálak története*, a *Sodródó emberek*, a *Szaké íze* és talán a legnagyobb japán film, a *Tokiói történet*.) Hogy Wenders mennyire szereti a *Tokiói történetet*, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy mindkét alkotás férfi főszereplője ugyanazt a vezetéknevet kapta. A rendező nem is titkolta, hogy filmjét Ozunak szentelte. Illetve japán vonatkozású az 1989-es *Jegyzetek a városokról és a ruhákról* című dokumentumfilmje is, amiben Ya-

mamoto Yohji (1943-), az avantgárd divat keresztapja addigi munkásságát foglalta össze.




Wenders lelkesedése, valamint a forgatókönyv is kevés lett volna a sikerhez, ha nincs meg a tökéletes főszereplő. Yakusho Kouji (1956-) korunk egyik legjobb japán színésze, ebben a szerepben pedig kimagasló teljesítményt nyújtott. Olyannyira, hogy még a külföldi szakértők is felfigyeltek finom, gyengéd játékára, így 2023-ban megkapta Cannes-ban a legjobb férfi főszereplőért járó díjat. Ezzel ő lett a második japán férfi színész, aki kiérdemelte ezt a díjat. Az elsőt Yagira Yuuya kapta 14 évesen (ezzel mai napig ő a legfiatalabb díjazott ebben a kategóriában), aki Koreeda Hirokazu időtlen mesterművében, az *Anyátlakban* szerepelt.



Hirayama	Yakusho Kouji
Hajléktalan	Tanaka Min
Takashi	Emoto Tokio
Niko	Nakano Arisa
Keiko	Asou Yumi
Aya	Yamada Aoi
Mama, a bár menedzsere	Ishikawa Sayuri
Tomoyama	Miura Tomokazu

A filmben hallható dalok	Előadó	Év
The House of the Rising Sun	The Animals	1964
Pale Blue Eyes	The Velvet Underground	1969
(Sittin' On) The Dock of the Bay	Otis Redding	1968
Redondo Beach	Patti Smith	1975
(Walkin' Thru The) Sleepy City	The Rolling Stones	1964
Perfect Day	Lou Reed	1972
Aoi Sakana	Sachiko Kanenobu	1972
Sunny Afternoon	The Kinks	1966
The House of the Rising Sun" (Japanese version)	Sayuri Ishikawa	2023
Brown Eyed Girl	Van Morrison	1967
Feeling Good	Nina Simone	1965
Perfect Day (Komorebi Version)	Patrick Watson	2024

Hossz: 123 perc
Premier: 2023
Rendező: Wim Wenders
Forgatókönyv: Wim Wenders, Takuma Takasaki
Műfaj: dráma



☐ könyvtár - ajánló

Mostanában sajnos kevesebbet tudok olvasni, mint szeretnék, de szilveszterkor megfogadtam, hogy idén igyekszem legalább havonta egy könyvet elolvasni. Januárban ezt sikerült túl is teljesítenem, úgyhogy még lesz pár könyvajánlóm a számotokra az elkövetkező hónapokban. Az első könyv története, ahogy azt a címe is mutatja, egy bizonyos kávézó körül forog.

Ennek a kávézónak nincsen állandó címe, váratlanul bukkan fel akár egy bevásárlóutcában, akár egy folyóparton telihold idején. Külsőre úgy néz ki, mint egy átlagos büféskocsi: egy egyszemélyes pult, amely felett két ablak van, az oldalán telihold alakú lámpással, előtte pedig táblával, amin a kávézó neve olvasható: Telihold kávézó. A kocsi előtt három asztal található. Ez a külsőre egész átlagos kávézó azonban sok meglepetést okoz a betérő vendégek számára. Itt ugyanis emberek helyett macskák dolgoznak. A főúr egy majd' kétméteres háromszínű macska félhold alakú szemekkel, két alkalmazottja pedig egy szingapúri, illetve egy fekete-fehér átlagos méretű macska. Ráadásul nem is lehet náluk rendelni sem, hanem ők döntenek el, hogy a betérő ven-

dégnek éppen mire van szüksége, legyen az akár vajjas telihold-palacsinta vagy éppen egy Merkúr krémszóda. Vannak visszatérő vendégeik is, de legtöbbször olyan emberek előtt bukkan fel a kávézó, akik valahogy megakadtak az életükben, és segítségre van szükségük.

Történet

A történet során három ember sorsát ismerhetjük meg. Az első egy negyvenes éveiben járó hölgy, Szerikava Mizuki, aki forgatókönyvíróként dolgozik. Randiszimulátorokhoz (vagyis otome game-ekhez) ír történetszálakat. Régen nagy névnek számított a szakmájában, de aztán nem sikerült felérnie korábbi sikereihez, így most álnéven dolgozik mellékszereplők történetszálaiban. Reménykedik abban, hogy egyszer majd sikerül újabb áttörést elérnie, de már ő maga sem igazán hisz ebben. A második egy tévéprogramokat gyártó cégnél dolgozó hölgy, Nakajima Akari, akit munkatársai túl szigorúnak tartanak nemcsak velük, hanem önmagával szemben is. Emiatt pedig olyan dolgokért is hibáztatja magát, amikre nincsen kihatása. Például neki kellett közölnie Szerikava-sannal, hogy legutolsó projekttervét végül elutasították. Illetve azért is önmagát hibáztatja, hogy egy magát szinglinek hazudó házasságos férfival kezdett majdnem kapcsolatot – ahhoz épp időben jött rá a férfi titkára, hogy még ne történjen semmi visszafordíthatatlan, de ahhoz már későn, hogy ne sérüljön meg miatta.



A TELIHOLD KÁVÉZÓ

Írta: Yuuko

A harmadik pedig egy IT-cég tulajdonostársa, Mizumoto Takasi, akit számos apró szerencsétlenség ér egy ideje: gyakori számítógépes problémák, késő vonatok, elkeveredett emailek keserítik meg az életét, éppen alakulóban lévő kapcsolatát viszont semmiképpen nem szeretné elszűnni.

Ennek a három embernek az élettörténetét ismerhetjük meg, ha adunk egy esélyt ennek a regénynek. Mindhárman belebotlanak valamilyen módon a Telihold Kávézóba, és beszédbe elegyednek az ott dolgozó macskákkal, akik tanácsaikkal segítik őket megismerni önmagukat. A kávézó alkalmazottjai (macskái) ugyanis – közülük is leginkább a főúr – járatosak az asztrológiában. (Annál egy kicsit többek is, de ez a regény folyamán derül ki, hogy miért.) Megismerve adott vendégeik születési képletét, elmagyarázzák nekik, hogy az alapján milyen következtetéseket lehet levonni az életükre nézve, és hogy mi is lehet a problémájuk gyökere.

Az egész történetet áthatja a nyugati asztrológia – az író több tanfolyamot is elvégzett ebben a témában –, de totál amatőrként (laikusként) is nyugodtan el lehet olvasni a regényt, mivel mindent érthetően elmagyaráznak benne. Ez ugyan a regényen végighaladó fő motívum, de inkább amolyan eszközként funkcionál, hogy mélyebb betekintést nyerhessünk a karakterek személyiségébe, gondolkodásmódjába. Egyébként nem véletlenül ez a három ember talál rá a kávé-



zóra. A japánok ugyanis úgy tartják, hogy ha gondoskods egy macskáról, az egy napon meghálálja. De hogy miben is segített ez a három személy egy (vagy több) macskának, és hogy mi köti őket össze, az csak a történet folyamán derül ki.

Megvalósítás

Mocsidzuki Mainak nem ez az első regénye, bár kétségtelen, hogy Japánon kívül ez a legnépszerűbb. Több manga is fűződik a nevéhez, például az *Alice in Kyoto Forest* és a *Holmes of Kyoto* sorozatok is (ebből készült anime is). Érdekesség, hogy mind a regénye, mind pedig az eddigi mangái is Kiotóban játszódnak. Maga az író az utószóban leírja, hogy egy cikket olvasva talált rá az asztroló-

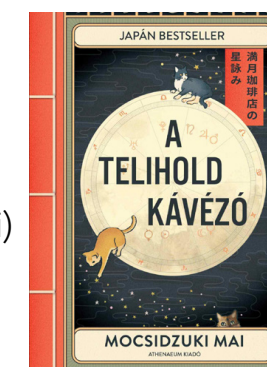
giára, majd egyre jobban elmélyedt benne. 2016 óta gondolkodott azon, hogy kéne írnia egy könyvet is ehhez kapcsolódóan, végül rátalált Szakurada Csihiro rajzaira egy Telihold Kávézó nevű helyről, amelyek megihlették. 2019-ben találkozott is az illusztrátorral, aki végül elfogadta az író felkérését a közös munkához, így néhány illusztrációja megtalálható a regény elején. Mocsidzuki Mai regénye és Szakurada Csihiro azonos című illusztrációs gyűjteménye végül 2020-ban jelent meg. Egyébként ahogy rákerestem az eredeti kiadásra, akkor láttam, hogy további folytatások is készültek hozzá, így lehet találkozunk még a három macskával valamikor. De magának a könyvnek a története szépen le van zárva, úgyhogy nyugodtan lehet önálló regényként kezelni.

Szép, igényes, keménykötéses kiadásról beszélhetünk, és a fordításra sem lehet panasz (bár a „magyarosított” nevek még mindig zavarhatnak engem). A magyar borító nagyon szép, örülök, hogy átvettük az angol borítót, bár az eredeti borítója is nagyon hangulatos – igaz, tagadhatatlanul japán célközönség számára készült. Maga a történet azonban nemzetiségtől függetlenül tud hatni az emberekre. Összességében egy érdekes alapötlettel rendelkező történetről van szó, ami elgondolkodtató témákat tartalmaz, akár hiszünk az asztrológiában, akár nem.

„Az asztrológia nem juttat embert a világűrbe, cserébe olyan iránytű, amely az univerzum bölcsessége által a múltat és jövőt is átláthatóvá teszi.”

„Hogy önmagunkhoz hűen tudjuk folytatni az élet nevű utazást, mindenekelőtt meg kell ismernünk magunkat.”

Író: Mocsidzuki Mai (Mochizuki Mai)
Cím: A Telihold kávézó (eredeti cím: Mangetsu Coffee-ten no Hoshiyomi)
Kiadó: Athenaeum
Fordító: Nagy Anita





PLAYSTATION TÖRTÉNELEM - 4.RÉSZ

PlayStation 4

Írta: supermario4ever

□ kontroller - bemutató

A PlayStation 3 megjelenésére erősen felborultak az erőviszonyok a konzolgyártók között. A Sony a piacvezetői pozícióból egyik pillanatról a másikra sereghajtóvá avanszált. Ebből, ha nehezen is, de ki tudott mászni a japán cégóriás és a hetedik generáció végére ismét magára talált. Folytasuk tovább a PlayStation-történelem sorozatunkat, és vizsgáljuk meg kicsit közelebbről a Sony első, mai értelemben vett multimédiás konzolját, a PlayStation 4-et.

Fejlesztés

A konzol fejlesztése 2008-ban kezdődött. A Sony semmiképp sem akarta elkövetni ugyanazt a hibát, mint a PS3-mal. Elgondolásuk szerint a konzol nehézkes indulását az is okozta, hogy a Microsoft egy évvel korábban jött ki az Xbox 360-nal, ami hátráltatta a PS3 marketingjét.

Ezt elkerülendő, a Sony arra törekedett, hogy a következő konzoljuk a lehető legerősebb legyen anélkül, hogy a fejlesztés hatékonyságának rovására menne. Első körben a Bungie fejlesztőcéggel dolgoztak együtt, akik felajánlották, hogy egy olyan kontrollert fejlesztenek, ami használhatóbb lesz FPS játékokhoz. A Sony teljesen elvetette a Cell mikroprocesszor architektúrát, helyette az AMD Fusion Accelerated Microprocessing Unit (APU) rendszerét használták. Ez egyszerre volt központi (CPU) és grafikus (GPU) processzor. Az x86-64 architektúrájú processzor volt akkoriban a legerősebb. A cég nagy hangsúlyt fektetett

a közösségi élmények fejlesztésére, a játékok streamelésére, a barátokkal való közös játékra, a kép- és videómegosztásra. A kontrollert is ennek megfelelően fejlesztették. Külön SHARE gombot kapott, valamint a felső részen érintőpaddal is lehet navigálni az interfészen. A gombokat és az analóg kart is fejlesztették.

A fejlesztések gördülékenyen mentek, a Sony 2012-ben küldte ki a fejlesztőcégeknek a PlayStation 4 fejlesztői példányát. 2013 elején a New York-ban megtartott PlayStation Meeting 2013-on pedig „Future of PlayStation” címmel ismertették a részleteket az új konzolról. Ekkor mutatták be először a nyilvánosságnak a PS4-et és az első játékokat, valamint a konzol technikai képességeit, a gépet magát viszont csak a 2013-as E3-on láthatta a közönség. Ekkor árulták el azt is, hogy a konzol ára megjelenéskor 399 euró lesz. Továbbá hirdették a közösségi média élmények használatát is. Ezzel igyekeztek kihasználni, hogy amíg a Microsoft tarolt az Xbox360-nal, addig az Xbox One-nal nehézségei voltak. Magas árral indult (499 euró) és erősen szabályozták a játék interneten való megosztásának lehetőségét.

Érdekesség, hogy a PlayStation 4 nyugaton 2013 végén jelent meg, míg Japánban csak 2014 elején. Sőt, ez volt az első olyan Sony konzol, amit hivatalosan Kínában is forgalmaztak. Hirai Kazuo, a Sony akkori elnöke ezt óriási lehetőségnek nevezte, hiszen a kínai piac hatalmas. Úgy vélte, hogy a konzol a második legnagyobb ázsiai országban is hatalmas siker lesz.



Játékok

A PlayStation 4 játékok fizikai formában, Blu-ray lemezen érhetőek el, vagy digitálisan letölthetők a PlayStation Store-ból. A játékok régiófüggetlenek, és bármelyik PS4 konzolra feltelepíthetjük az összes megvásárolt játékunkat, ha bejelentkezünk. Nem kell megvárni, hogy a telepítés teljesen befejeződjön, egy bizonyos ponttól indítható a játék. A Sony minden lehetőséget meg akar adni a független játékfejlesztőknek, hogy a konzoljukra is fejlesszék a játékaikat, amihez igen kedvezőek a feltételek.

A PlayStation 4 ugyanakkor nem kompatibilis a korábbi konzolok játékaival. Azok mind digitális formában elérhetőek a PS Store-ból. A PlayStation Plus előfizetők számára alapértelmezésen elérhetőek a játékok, ám ehhez a prémium csomag kell. Ugyanakkor a régi játékok előfizetés nélkül is megvásárolhatók. Mindegyik játék HD felbontásra van felskálázva, és támogatják a közösségi megosztást.

A konzol sikeres indulása jó eséllyel annak is köszönhető, hogy sok játékkal jelent meg. Nyitócímek között említésre méltó az *Assassin's Creed IV: Black Flag* és az új *Tomb Raider* játék. Mivel a konzol Japánban jelent meg a legkésőbb, így ott lényegesen több játékot tehettek mellé a kosarakba a vásárlók.

A konzol legsikeresebb játéka a *Marvel's Spider-Man*, melyből 20 millió példányt értékesítettek. Külön *Spider-Man* témájú PS4 is megjelent, jó eséllyel ez is növelte az eladásokat. De olyan játékoknak is sikerült meghaladni a 10 milliós összeladást, mint a *Minecraft*, *Uncharted 4: The Thief's End*, *God of War*, *Gran Turismo Sport* vagy a *The Last of Us*.

A PlayStation Plus egy kibővített előfizetési formája a PlayStation Now, ami egy felhő tárhelyet tartalmaz, melynek köszönhetően az összes PS2, PS3 és PS4 játék játszható PS4-en, PS5-ön és PC-n.

2017-ben indította el a Sony a PlayLink alkalmazást, amivel telefonról is irányíthatjuk a kompatibilis játékokat. Elsősorban azok a jellemzően egyszerűbb címek kapták meg ezt a támogatást, melyeket jól lehet érintőképernyőn is irányítani.

Technikai paraméterek

A PlayStation 4 felépítése hasonló, mint az akkori modern számítógépeké. Ezáltal könnyebb a fejlesztőknek is játékot készíteni rá, hiszen így a lehető szélesebb körben ki tudják használni a lehetőségeiket.



Fő processzora az „Accelerated Processing Unit”, amit a Sony az AMD-vel közösen fejlesztett. Ez egyszerre központi és grafikus processzor, ráadásul mindkét fő feladatát hatékonyan végzi. Emellett vezérli a memóriát és a videó dekódolását is. A CPU 8 darab 64-bites x86-64 magot tartalmaz, ebből 7 a játékok feldolgozásáért felel. A GPU rész 18 számítási egységgel rendelkezik, és elméletileg $1,84 \times 10^{12}$ (millió milliószorosa) lebegőpontos számítást képes másodpercenként elvégezni. A rendszer 8 GB-os memóriája 2,75 GHz órajelű, és 176 GB/s sávszélességgel végez számításokat. Ez 16-szorosa a PS3 memóriájának, ami azt is jelenti, hogy a PlayStation 4 élettartama jelentősen hosszabb. A konzol másodlagos chipet is tartalmaz, amelyek a letöltésekért, feltöltésekért és a közösségi megosztásokért felelnek, valamint képesek a háttérben is működni. A konzol hangmodulja nemcsak a játék közbeni csevegést teszi lehetővé, hanem streamelés közben a beszédün-



ket is közvetíti. Emellett támogatja a nagy dinamikatartományú (HDR) színeket is.

A PlayStation 4 lemezmeghajtója háromszor gyorsabban olvassa be a Blu-ray lemezeket, mint az elődje. Alapból támogatja a Full HD megjelenítést, valamint mindegyik modell legalább 500 GB-os háttértárral rendelkezik, mely egészen 8 TB-ig bővíthető.

Továbbá nemcsak beépített Wi-Fi-t tartalmaz, de Ethernet kábellel is kapcsolódhatunk az internethez. Emellett támogatja a Bluetooth csatlakozást, valamint két USB bemenetet is tartalmaz.

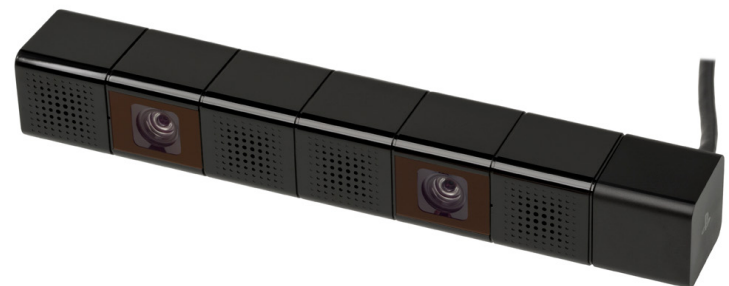


Controller

Ahogy a konzol, úgy a DualShock kontroller is számozva van. Így immár a DualShock 4 kontrollert vehetjük a kezünkbe, amint bekapcsoljuk a PlayStation 4-et. Szemmel láthatóan hasonlóképp néz ki, mint az előzőek, ám az internetes és közösségi élményekre fókuszálva ez a kontroller ment át a legnagyobb változáson. Kapott egy érintőpaddot, valamint a START és SELECT gombokat felváltották az OPTIONS és SHARE gombok. Ezeknek köszönhetően könnyedén navigálhatunk a Sony közösségi felületén, indíthatunk streamet, megoszthatjuk a képernyőnket, vehetünk fel videót a játékunkból.

A kontroller lítium-ion akkumulátort tartalmaz, mely mini-USB csatlakozóval tölthető. Hátránya, hogy nem cserélhető, így ha az nem veszi a töltést, többé nem használható vezeték nélkül. A kontroller tartalmaz egy Jack-csatlakozót is, ezzel is segítve a játék közbeni kommunikációt.

Bár a konzol a Bluetooth segítségével kapcsolódik a kontrollerhez, nem kommunikál a PS3 vezérlőjével. Ugyanakkor a PlayStation Move a PlayStation Camera segítségével kompatibilis a PS4-gyel. A Bluetooth csatlakozásnak köszönhetően a DualShock 4 PC-hez is csatlakoztatható, de csak az alapfunkciókat látja el számítógépen. És hogy a Sony mennyire nincs ez ellen, jelzi, hogy 2016 augusztusában piacra dobtak egy adaptert, amellyel a kontroller már teljeskörűen használható számítógépen is. A kompatibilitás ráadásul



oda-vissza él, ugyanis a Steam 2016. decemberi frissítése szintén teljes körű támogatást tesz lehetővé a Sony kontrollerével.

PlayStation Camera

A PlayStation 4 kamerát is kapott, mely az Xbox Kinectjéhez hasonlóan működik. Ez két darab 1280×800 felbontású kamerát tartalmaz, mely 85°-os látószöggel rendelkezik. A két kamera együtt mélységérzékelővel van ellátva, így érzékeli, hogy egy-egy tárgy vagy személy milyen messze van a kamerától. A két kamera külön is működik, az egyik készíti a videófelvételt, a másik pedig a mozgásunkat érzékeli. A kamera négycsatornás mikrofontömböt is tartalmaz, mely veszi a hangutasításokat, ugyanakkor a nem kívánt háttérzajt is eltünteti.

PlayStation VR

A Sony a jövő felé is tekintett, a PlayStation 4 a virtuális valóság játékokat is támogatja. A Sony saját fejlesztésű VR-szemüvege fejhallgatót is tartalmaz, valamint 1080p felbontást biztosít. 2016-ban került a boltok polcaira, és eddig 5 millió példányt értékesítettek belőle.

Későbbi modellek

A PlayStation 4-ből – az elődjéhez hasonlóan – két további változat jelent meg.



PlayStation 4 Slim

A PS4 is megkapta a lefogyasztott változatát. 2016-ban jelent meg, és közel 40%-kal kisebb, mint az eredeti. Sarkait lekerekítették, és az első kiadással ellentétben ez teljesen matt felületet kapott.

Ez a konzol nemhogy a maga kisebb mivoltában őrizte meg a FAT PlayStation 4 technikai tudását, hanem még extrákat is kapott. Az előlapon lévő két USB csatlakozó immár 3.1-es csatlakozóval van ellátva, a Bluetooth-t is 4.0-sra fejlesztették, a Wi-Fi is 5 GHz-es.

PlayStation 4 Pro

Valószínűleg most is egy „Super Slim” kiadás volt az eredeti terv, ahogy a PS3 esetében, de annyi lehetőség volt egy új változat technikai fejlesztésében, hogy inkább erre helyezték a fókuszot. A PlayStation 4 volt az első olyan Sony konzol, mely megélt a Pro kiadást.

□ kontroller - bemutató

Ráadásul nem sokkal a Slim után, 2016 végén jelent meg, így a két új verzió együtt szinte teljesen kiszorította a piacról az első változatot. A Pro képes volt a játékokat 4K-ra felskálázni, valamint a PlayStation VR-ral is jobban kommunikált, emellett erősebb chipet és több memóriát kapott.

Ugyanakkor mivel a konzol csak felskálázta a játékokat, natív 4K hiányában a 4K Blu-ray lejátszását nem támogatja. A PlayStation műszaki vezetője, Mark Cerny is nyilatkozta, hogy a konzol csak bizonyos kompromisszumok árán képes 4K-ban megjeleníteni a játékot. Hogy a kompromisszum a lehető legkisebb legyen, a PS4 Pro támogatja az áramvonalas renderelési technikát. „Sakktábla-megjelenítést” alkalmaz, így csak a játék egyes részeit jeleníti meg, a többi részt algoritmussal tölti ki. Az eredetileg kockás kép így élsimítással jelenik meg a TV képernyőjén. Így a konzol valószínűleg nem támogatja a 4K-t, de az emberi szem számára nem érzékelhető a különbség.

A későbbi PS4 Pro modellt is továbbfejlesztették. Csendesebben működik, miközben ugyanarra a teljesítményre képes, mint a korábbi verzió.

Szolgáltatások

Rendszer

A PlayStation 4 teljesen új operációs rendszert kapott. A XrossMediaBar helyét az Orbis operációs rendszer vette át. Ez sokkal több grafi-



kus elemet tartalmaz, melynek köszönhetően azonnal látjuk a különböző internetes tartalmakat, megosztásokat. Ugyanakkor nem alapkövetelmény, hogy a konzol internethez legyen csatlakoztatva.

Alapból a profilunkat látjuk, mely megjeleníti a legutóbbi tevékenységünket, értesítéseket, barátok és követéseink által megosztott internetes tartalmakat, melyek valós idejűek. Több felhasználói profil kapcsolható a konzolhoz, mindegyik jelszóval védhető.

A PlayStation Camera vagy egy mikrofon segítségével hangvezérléssel is irányíthatjuk az operációs rendszert. A „PlayStation” szó kimondásával veszi a rendszer az utasításokat (lényegében megszólítjuk), az „All commands” pedig az összes parancsot listázza.

A PlayStation 4 támogatja a Blu-ray, DVD és 3D Blu-ray lemezek lejátszását, de a CD-t nem játssza le, mivel a konzolba nincs beépítve a 78 nm-es infravörös lézer. USB-n keresztül is lejátszhatók a különböző videó- és zenei fájlok.



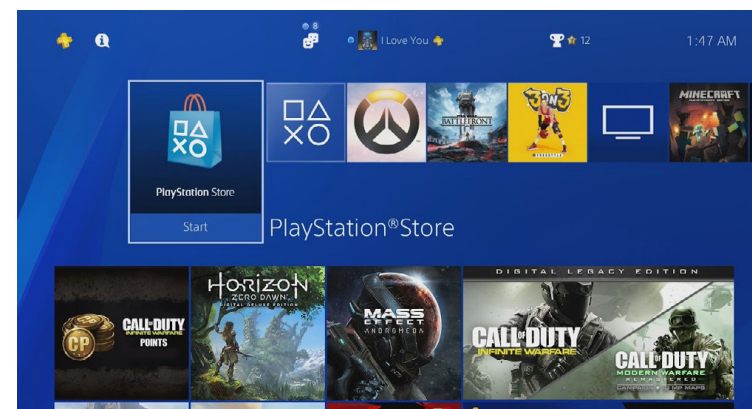
Közösségi szolgáltatások

Mivel a Sony ráerősített az online közösségi játékokra, jelentősen kibővítette ezen lehetőségeket.

A játékosok saját közösséget tudnak létrehozni, ahol lehetőségük van többen online játszani, valamint játékot, képernyőt, videót megosztani és chatelni, beszélgetni játék közben. A Sony a következőképpen promotálta a lehetőséget: „Az ilyen közösség jó módja annak, hogy hasonló érdeklődésű játékosokkal találkozz, különösen, ha egy többjátékos játékban akarsz győzedelmeskedni, de nincs annyi barátod, amennyi szintén játszik.”

A DualShock 4 kontroller SHARE gombjával lehetőségünk van videórészletet, képet megosztani a játékmenetünk utolsó 60 percéből. De Facebookon, Twitteren, YouTube-on keresztül is meg tudjuk osztani a videónkat, képünket, ahogy USB-re is felmásolhatjuk a tartalmunkat, amit aztán bárhol megoszthatunk.

Ezzel együtt streamelhetjük is a játékunkat. Ezt nemcsak a PlayStation saját felületén tehetjük meg, de egyből meg is oszthatjuk a YouTube, Twitch és egyéb streaming csatornánkon is. Lehetőség van barátokat is meghívni az online játékunkba, akár streaming közben is úgy, hogy a csatlakozó feleknek nem kell, hogy meglegyen a játék. Még olyan játékba is lehetőség van társat behívni, melyet csak egyedül lehet játszani.



PlayStation Network

A Sony továbbvitte a PS Network profilt az új konzoljára, ami magába foglalja a PlayStation Store és PlayStation Plus feliratkozásunkat is. Ugyanakkor a PS3-mal ellentétben a PS4-nél már PlayStation Plus előfizetés szükséges az online játékhoz.

Második képernyő

A PlayStation 4 kommunikál okostelefonokkal és táblagépekkel is. A PlayStation Remote Play alkalmazással okoskészünkkel is bekapcsolhatjuk, vezérelhetjük a konzolt. A Sony Xperia telefonok alapból kommunikálnak a PS4-gyel, de akár a PlayStation Vita kézikonzol is használható kontrollerként. Kompatibilis játékok esetében pedig útközben is játszhatunk PS4-gyel PS Vitán. Köszönhetően, hogy a DualShock 4 kontroller PC-hez is csatlakozik, PC-n keresztül is irányíthatjuk a konzolunkat.



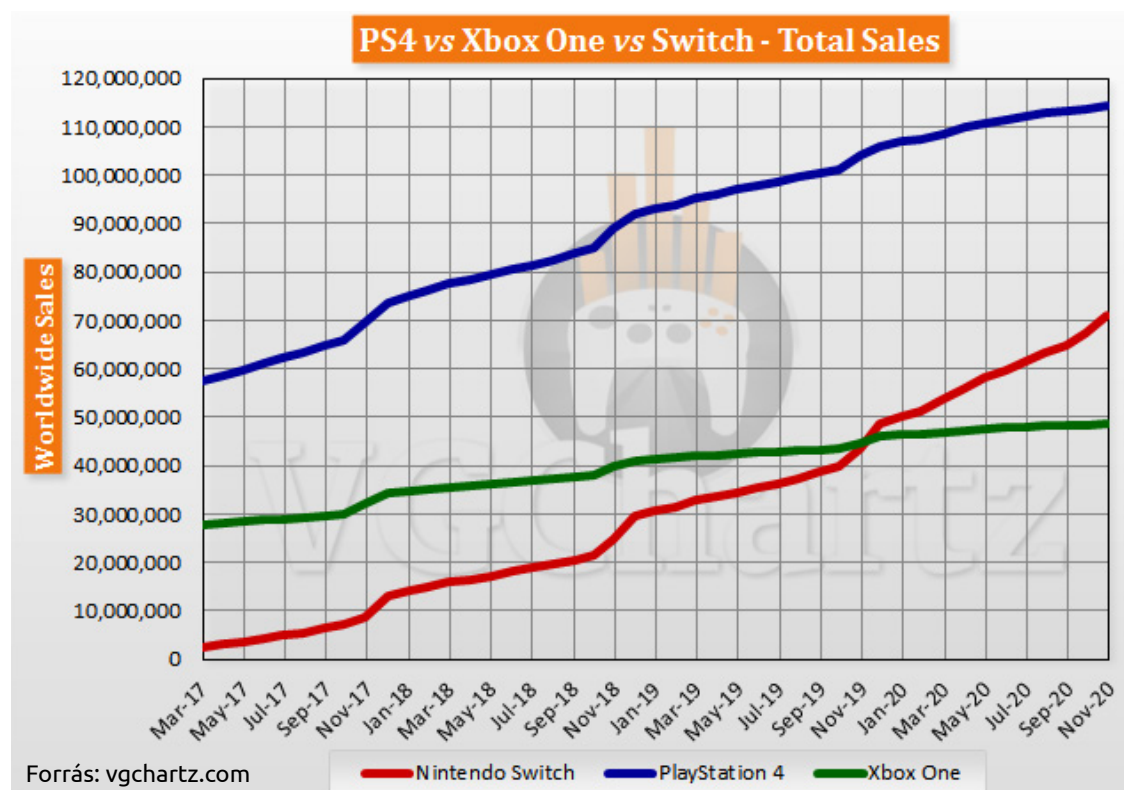
Ha a játékos bajban van, akkor átadhatja a társának az irányítást, hogy segítsen rajta. Ez a lehetőség ugyanakkor csak a PlayStation Plus előfizetők számára érhető el, és maximum 1 órán keresztül streamelhetnek.

Fogadtatás

A PlayStation 4 volt a PS1 utáni első olyan Sony konzol, melyet szinte csak pozitív kritikával illettek. Méltatták, hogy a Sony tanult a PS3 hibáiból, könnyű rá játékot fejleszteni, és a mérnöki döntéseket is bölcsnek tartották.

A fejlesztők is kivétel nélkül a PS4-et tartották jobb konzolnak az Xbox One-nal szemben. A Sony gépének grafikus feldolgozó egysége komoly előny a versenytárrsal szemben. A játékos ugyan nem lát szignifikáns különbséget a PS4 javára, de a fejlesztők munkáját nagyon megkönnyíti. A Sony saját fejlesztői pedig már az elejétől teljes mértékig ki tudták használni a konzolban rejlő lehetőségeket.

További előny az Xbox One-nal szemben, hogy amíg a Microsoft konzolja DRM-irányelveket alkalmazva korlátozza a használt játékok más konzolon történő lejátszását (ezzel nehezítve a játékok eladását), a Sony ezt elvetette. A PS4 kivehető és cserélhető merevlemezét is dicsérték. Ez is előny, ugyanis az Xbox One merevlemeze nem érhető el.



A PlayStation 4-et az újgenerációs játékosok választásának nevezték, mely elismeri és tiszteli a játékosokat.

A konzol megjelenése után is méltatták. A DualShock 4 kontrollert kényelmesnek, kézhezállónak tartják. A közösségi funkciókat szintén értékelték, ugyanakkor a kontroller sokáig nem használta ki az érintőpadban rejlő lehetőségeket. Megjelenésekor közösségi médiás támogatásnak is híján volt a konzol.

Az IGN az olvasóit is megkérte, hogy hasonlítsák össze a PlayStation 4 tulajdonságait az Xbox One-éval. Mivel mindenben a Sony konzolját szavazták jobbnak, ezért a PS4 megkapta a „People's

Choice” díjat. A PlayStation 4 natív felbontás terén is jobb volt, mint a Microsoft konzolja, ugyanis több játék láthatóan natív Full HD, míg az Xbox One a játékokat 720p-ről vagy 900p-ről skálázza fel.

Eladások

A PlayStation 4 iránt hatalmas kereslet volt. Csak Amerikában 1 millió előrendelést adtak le, míg az Egyesült Királyságban az első 48 órában

250 ezer konzol adtak el, 2013-ban pedig összesen 4,2 milliót úgy, hogy november végén jelent meg nyugaton. És mivel Japánban csak 2014-ben került a boltok polcaira, ezért az év eleji eladása sem lett sokkal kevesebb. Az ázsiai szigetországban 322 083 PS4 kelt el a megjelenésének hétvégéjén. A Sony 2014-ben, 8 év után visszaszerezte a Nintendótól a piacvezetői pozíciót.

2014 augusztusában a Nielsen közzétett egy statisztikát, mely szerint a PS4 vásárlók 31%-a Xbox360 vagy Wii után vett PS4-et, de nem volt PS3 konzoljuk. A Kölnben megrendezett 2014-es Gamescomon bejelentették, hogy immár 10 millió PS4 talált gazdára. Az eladások a későbbiekben

is hasonló lendülettel emelkedtek. 2015 júniusában a Sony az egész konzolpiac 70%-át birtokolta Európában. 2022-ig mintegy 117 millió példányt szállítottak le, így többet adtak el PS4-ből, mint az első PlayStationből.

A paradigmaváltás hajnalán

A Sony tehát visszatalált önmagához, és újra a régi fényében ragyogott. Minden fejlesztés bejött, generációjának messze legjobb és legerősebb konzolja volt a PlayStation 4.

Ám ekkor már érződött az a paradigmaváltás a videójátékpiacra, mely a mai napig jelentősen formálja az ipart. Ez a Sonyt is komoly feladat elé állítja. Nem ülhetnek a babérjaikon, hiszen nem garantált, hogy a jelen generációban a PlayStation 5 hasonló sikereket könyvelhet el. Főleg annak fényében, hogy a Nintendo a Switch-csel ismét felrobbantotta az eladási statisztikákat. Hogyan küzd meg ezzel a Sony? A következő számból kiderül.

A cikksorozat korábbi részei:

PS1: [AniMagazin 81. szám](#)

PS2: [AniMagazin 82. szám](#)

PS3: [AniMagazin 83. szám](#)



FANTASY EXPO - FARSANG

Írta: Iskariotes

rendezvény - beszámoló



Február végén immáron a negyedik olyan Fantasy Expo került megrendezésre, amit egy másik helyszínen tartottak, mint ahol az előzőek voltak. Ez pedig nem szokott jó ómennek számítani egy rendezvény esetében (de talán nincs ok az aggodalomra). Tartották már a Ferencvárosi Művelődési Központban (FMK), a Vasúttörténeti Parkban, a HUNGEXPO-n és most a Bálnában.

Az FMK esetében lehetett érezni egyfajta megszokott, „családias” feelinget. A Vasúttörténeti Park egy jópofa hely, de szerintem az Expo nem való oda. A HUNGEXPO nem volt rossz választás, bár nagyon sokan azt egy másik eseménnyel kötik össze. A Bálna véleményem szerint jó döntés volt, remélem a nyári esemény is itt lesz megtartva! Természetesen, mint mindennek, ezeknek is megvan a pozitív és negatív oldala. Vegyük sorba!

Közlekedés szempontjából a négy helyszínt összevetve vegyes a kép. A Vasúttörténeti Parkhoz volt a legrosszabb/legbonyolultabb az eljutás. A HUNGEXPO nagy előnye, hogy a piros Metró vonalán fekszik, így gyakorlatilag az összes vasúti fejpályaudvarról könnyű a megközelítése.

Hátránya, hogy sokat kell gyalogolni a bejáratig, főleg, ha a hátsó kapuhoz kell elzárándokolnia az embernek. Az FMK viszonylag jó helyen fekszik, de többet kellett oda átszállni, mint az Expóhoz.

A Bálna közlekedés szempontjából szerintem az egyik legjobb rendezvényhelyszín. Több metróvonal is a közelben van, és bár egyik sem pont ott teszi le az embert – emiatt kicsit sétálni kell – ez nem válik a hátrányára. Plusz ott vannak a busz- és villamosmegálló. Ezért jár a piros pont. Aki nem annyira ismerős a környéken, az kicsit bizonytalanul mozoghat, ám erre az esetre ott a google maps vagy az ember szája. Emellett a szervezők nem voltak restek részletesen tájékoztatni a látogatókat, hogyan és milyen módon juthatnak a helyszínre. Még egy piros pont.

Maga a helyszín kicsit fura. Alapvetően valamilyen katonai izébizé van itt berendezve, de hogy milyen logika, gondolatiság mentén, vagy egyáltalán erre mi szükség, azt ki tudja? A katonai külcsínnek viszont kimonodtan örültek azok a fazonok, akik katonásdiába szoktak öltözni. Szerencsére most nem voltak „II. világháborús hagyományőrző brigádok”.



rendezvény - beszámoló



(Mert mint kiderült, ennek szigorú törvényi feltételei vannak, amit közzé is tettek a rendezvény közösségi felületein.) Így az olyan totál parasztságot sem tudták eljátszani, hogy a koreai részlegre bevonuljanak japán birodalmi katonának öltözve. Volt egy-két cosplayer viszont (pl. pár NGE-s lány), aki igen jól használta háttérnek ezt a fajta militarista közeget.

A rendezvényt nem a földszinten tartották, hanem pár emelettel feljebb, és bár a lift nem volt annyira központi helyen, a mozgólépcsők egész nap flottul működtek. Ez szintén dicséretre méltó.

És ha már mozgólépcsők! Ide tartozik az Expo egyik negatív megoldása. Reggel a mozgólépcsőn felérkező vendégeket hatalmas tumultus fogadta, mert a ruhatár, a szervezői szoba és a CP öltöző kvázi egymás szomszédságában volt, így sokan arra vártak, hogy betehessék kabátjukat vagy átöltözhessenek. Ezt a tömeget növelték azok az áldott jó lelkek, akik valamiért ott vertek pokrócot és ültek le már nyitás után 1 órával. Tisztelettel megkérdezem az ilyen embereket: Ti minek jöttök ilyen rendezvényre? Menjetek el inkább egy teázóba vagy a Margit-szigetre piknikezni, semhogy a fél napot egy takarón üldögélve töltsétek egy ilyen helyen... Jó, mondjuk nem az én pénzem. Szerencsére egy idő után a helyzet normalizálódott a mozgólépcső körül, és simán lehetett már mászkálni arrafelé is.

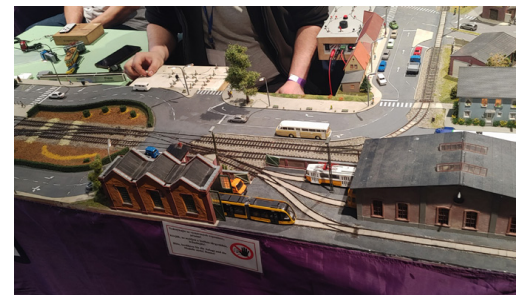
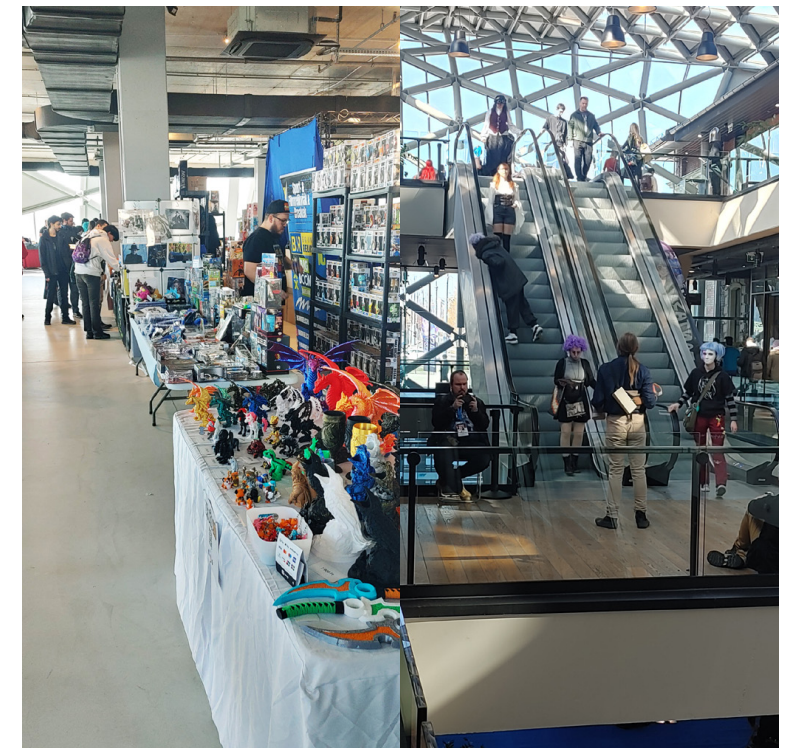
Nagyon tetszett, hogy jó pár klub/témakör (sci-fi, fantasy) stb. egy-egy kis teremben kapott

helyet, így mindenki oda tudott elvonulni, ahová akart. Nagyszerű ötlet, hogy nem egy nagy teremben voltak, hanem így elszeparálva. Senki nem zavarta a másikat. Így átláthatóbb a tematikusság, és könnyebb is elmélyedni, beszélgetni, érdeklődni stb. az adott fandomban. Plusz mindegyik ilyen terem a passzázs mentén helyezkedett el, így külön keresgélni sem kellett őket / nem voltak eldugva sem. A magyar egyetememes animés con történelem legzseniálisabb megoldása volt. GRATULÁCIÓ. Ami jár, az jár.

A hozsanna áradat itt még korántsem ér véget, mert a helyszínnek volt egy-két további pozitívuma. Például az, hogy egész nap lehetett látni a szép tájat, és nem csak egy fémdobozt; volt természetes napfény, ami kiváló fotózási lehetőséget biztosított a cosplayeseknek. Nem beszélve a Bálna melletti hatalmas parkról. Vagy az is

mennyire jó megoldás, hogy – most tessék figyelni – ment a fűtés. Egy con úgy ment le, hogy az embernek nem kellett annyira felöltöznie, mintha jegesmedvére menne vadászni a Dán Királyság egyik szigetére, mondjuk Grönlandra. Ezek is nagyon nagy pozitívumok voltak.

A nagyszínpad méretét és a székek számát is nagyon eltalálták. Klassz volt. Az mondjuk külön pech, hogy a rendszer kétszer is beadta az unalmast, és pont a performance cosplay alatt. Ja igen! Nem lehetne megkérni a színpadon fellépő cosplayereket, hogy egy-egy pózt ne 1 milisecundumig tartsanak ki, hanem esetleg tovább is? Úgy talán még le is lehetne őket fotografálni. Amúgy nekem mindkét CP kategória tetszett, bár most a performansz előadásokat jobbnak éreztem, mint a craftmanship részt.





Az éneklés (Fantasing) alatt legalább minden rendben zajlott. Ennél a programpontnál érdemes lenne a műsorvezető személy mellé egy társat találni, mert úgy nem neki kellene folyamatosan szórakoztatnia a közönséget.

De nézzük, mi volt még. A rendezvény neve is mutatja, hogy nem egy dologra fókuszál, így minden fandomnak és azok metszeteinek is próbál programot kínálni. Így kaptunk például Star Wars előadást, k-pop bemutatót vagy képregényes előadást Halmi Zsolttól. És számomra nagyon nagy érdekesség, hogy van ELTE-s karuta klub. Akik eljöttek, elő is adtak, és workshopot is szerveztek a karutáról. Kovács Szonja pedig a steampunk oldalról közelítette meg a Ghibli klaszikusát, a Laputát. Lehetne még a jövőben olyan előadás, ami adott jellegzetességre fókuszál egy animében.

Ha már animék, érdemes kiemelni a Fansubber kerekasztalt is. Itt a vendégek a kimondottan szakmaibb szöveggel operáló animék fordításáról anekdotáztak.



Szerveztek egy külön színpadot a steampunknak is, ami kimaxolta a témát, ránézve a programlistára, veszett tömény volt. És persze most is láthattuk a kihagyhatatlan workshopokat (vászontatyó, japán műtyűr készítés stb.) és a szokásos versenyeket, játékokat.

Jó megoldás volt az is, hogy a kézműves és a profi árusokat szétszedték, most külön-külön helyen voltak. Szomorú viszont, hogy végleg eltűntek a magáneladók, azok, akik a saját kis használt műtyűrjeiket kínálták. Ezzel együtt a Fantasy Expo egy kis része is meghalt.

A bolti árusok területén folyamatosan nagyon kényelmesen lehetett lézengeni, soha nem volt tumultus, amit sajnós az árusok is észleltek. Azt viszont jó volt látni, hogy a Fumax kiment a rendezvényre, már csak a Vad Virágok kiadó hiányzik a piactérről.

Furcsa volt még számomra, hogy nem láttam kajás standokat az épületen belül, de még



azon kívül sem. Így mindenki mekizett vagy börgerezett. Ezt szerintem a következő alkalomra érdemes lenne jobban megszervezni.

A nap nagy részét én főleg a nagyszínpad előtt töltöttem, mivel nem volt Duma Party, ami minden bizonnyal hamarosan vissza fog térni! Ja igen. Volt még tombola is jó sok nyereménnyel. Én persze csak tapasztalatot nyertem, de szerintem ennél értékesebb díj nincs is.

Én azt mondom, legyen itt a következő Fantasy Expo is!



Mi?	Fantasy Expo 2025 tél
Mikor?	2025.02.22
Hol?	Budapest, Bálna
Helyszín	8 / 10
Tömegközlekedés	8 / 10
Parkolás	5 / 10
Árusok	7 / 10
Nagyszínpad	8 / 10
Kisszínpad	7 / 10
Egyéb szórakozási lehetőség	9 / 10
Gasztronómia	6 / 10



☐ távol-kelet - beszámoló



Kultúra és tradíciók közös útjain
Japán kimonó - magyar népviselet egymásra hangolva

2025. február 12., 17 óra

Zenetörténeti Intézet
1014 Budapest, Táncsics Mihály u. 7.

Belépés ingyenes
Regisztráció szükséges:




AZ EGZOTIKUMTÓL A MODERNITÁSIG:
A MEIDZSI-KORSZAK IPARMŰVÉSZETÉNEK VÁLTOZÁSAI A NYUGATI ÍZLÉS TÜKRÉBEN

A Japán Alapítvány Fellowship Japán-kutatás ösztöndíjasainak előadásorozata.

ELŐADÓ: DÉNES MIRJAM



2025.02.26., 18:00
ORSZÁGOS IDEGENNYELVŰ KÖNYVTÁR,
RENDEZVÉNYTEREM
(1056 BUDAPEST, MOLNÁR UTCA 11.)

Kulturális előadás a Japán Alapítvány szervezésében.
A belépés ingyenes, de regisztrációhoz kötött. >>>




Társadalmi változások a 20. században - az idolk tükrében

A MAGYAR-JAPÁN BARÁTI TÁRSASÁG ELŐADÁSAI

Írta: Dózsa Gergő

Társadalmi változások a 20. században az idolk tükrében

A Magyar-Japán Baráti Társaság decemberben indította el állandó klubhelyiségét a VII. Kerületben, a Damjanich utcában, ahol igyekeznek egy olyan közösséget létrehozni, amely különböző Japánhoz kötődő kulturális programokat szervez. Előadások mellett filmvetítés-sorozat és kvízek is voltak már, de Nakano Yuko kimonószakértő is tartott ott bemutatót. (60. oldal) Február 15-16-án két előadás volt a helyszínen, szombaton Balogh Miklós adott elő a felkelő nap maszkjairól, amelyet már a Téli MondoConon is hallhattatok, azonban most ezt megspékelte egy papírszínház-előadással, amelyen stílszerűen egy holdújévhez kötődő mesét láthattak azok, akik ellátogattak az eseményre. A maszkokról szóló előadását pedig nem részletezem, azt megtekinthetitek a MondoCon youtube-oldalán. Helyette a vásárnapiról írok nektek hosszabb beszámolót, melyet Jezerniczky Gergely tartott *Társadalmi változások a 20. Században az idolk tükrében* címmel.

Ugyan egy korábbi MondoConon már beszélgettünk egy animés kerekasztalon az idol jelenségről, azonban most az előadó feltette a közönségnek azt a kérdést, hogy szerintük ki tekinthető idolnak, majd azzal magyarázta ezt a fogalmat, hogy az a személy, aki megtestesít egy ideális, elképzelt ifjúságot, és aki a fénykorában a korabeli média minden szegletében megfordul. A modern értelemben vett idolságot 1936-tól szá-

míthatjuk, Ashita Matsuko személyével, aki 1920-ban született, és 13 évesen költözött Tokióba, ahol a Moulin Rouge-ban lett revütáncos, miután a filmstúdióknak eleinte nem kellett. Az országos ismertség eléréséhez hozzájárult, hogy elkezdtek kiadni dalait, valamint játszották a rádiók is, így jöttek a filmszerepek. 1936-tól már bulvármagazinban is szerepelt, az első gravure idolként tekinthető ezáltal. Ez az időszak a szigetország számára militarista légkörben telt, ezért a hírességeket propagandacélokra használták fel. Yamanaka Sadao rendszerellenes rendezőt a frontra küldték, mert nem szolgálta a nacionalista érdekeket, 1937-ben halt meg Mandzsúriában. 1941 után pedig egyértelműen csak a propaganda darabok mehettek Japánban, ezekben jelent meg Hara Setsuko, a későbbi filmsztár is.

A háború lezárása után a szigetországot nem osztották fel érdekszférákra, ezért kevesen hagyták el Japánt, belőlük lettek az 1950-es évek nagy filmcsillagai. 1947-ben az NHK rádió tehetségkutatójában lépett fel egy 9 éves kislány, Misora Hibari, aki már akkor gyerekszínészként dolgozott, majd teltházás darabokban játszott. Tizenkét évesen korábban pedig már a filmvászonon szerepelt. A Toei stúdió alkalmazta az 1950-es években elképesztő fizetéséért, 20 millió jenért. A filmes pályafutása azonban csak 26 éves koráig tartott, addig viszont kb. 160 filmben alkalmazták. Mellette, majd ezt követően zenei albumokat adott ki, melyeken 3-400 sláger született.



Az amerikai megszállás mellett és azt követően az újjáépítés évtizede jött, amely kevés szórákos lehetőséget kínált a japánoknak. Ishihara Shintaro azonban befutott regényíróként, aki műveiben gazdag, gondtalan szereplőket ábrázolt. Alkotásaiban egyszerre mutatott meg vad, nyers, erotikus, de egyben misztikus érzelmeket, némi tragikummal keverve, amit az akkori fiatalok nagyon, a kritikusok kevésbé szerettek. Testvéréből, Ishihara Yutaróból lett az első nagy férfisztár, akiért odavoltak a nők, többek között, mert rettenetesen menő módon tudott rágyújtani filmjeiben.

1964-re megépült az első Shinkansen vasútvonal a szigetországban, amely Tokiót kötötte össze Oszakával, viszont a legtöbb vonalon még gőzmozdonyon közlekedtek. Ehhez képest már a tévé közvetítette az olimpiát és megjelent a Toyota luxusverziója. Emellett a mozikban látható volt a *Keresd az idolt* című francia film, ami egy gagyi forgatókönyvvel bíró musical volt, viszont a bennük játszó tizenéves sztárok elnyerték a japán közönség szívét. 1965-ben pedig a Beatles okozott eufóriát, a *Help* című koncertfilmjével és albumával, mellyel egy évvel később, július elsején léptek fel Japánban. Nem is a japánok lennének, ha nem kezdték volna el őket másolni, jöttek is a klónok bőséggel: The Jaguars, The Tigers, The Pinky Chicks és így tovább.

1968 nagy diáklázadásai a szigetországban is megjelentek, de ott erős túlzással minden ellen is lázadtak, és erős szélsőbaloldali háttérrel rendelkezett a mozgalom, ezért nagy összecsapások



zajlottak a hatóságok és a tüntetők között. Ezek az 1970-es évek elején még intenzívebben folytatódtak, de eredményük nem lett, viszont létrejött az első japán terrorszervezet. Ezzel párhuzamosan minden háztartásban lett televízió, így az éjszakai élet háttérbe szorult, de megjelentek keményebb zenei műfajok, illetve azok képviselői, az első heavy metal bandák, mint a Flower Travelin Band, amely pszichedelikus rock és heavy metal ötvözetét játszotta. Kialakultak az első éjszakai klubok, ahol megszületett a jrock.

Ezzel szemben a tévében a varietéműsorok taroltak új sztárokkal, akik a jpop kezdeténél működtek közre. Az első ilyen idol 1971-től számítható, de közülük a legnépszerűbb Yamaguchi Momoe volt, aki 1972-ben 13 évesen vált híressé. Fellépése nagy vitákat váltott ki, túl fiatalnak tartották kihívó dalszövegek énekléséhez. Ehhez képest 1974-ben eljátszotta az *Izu no Odoriko* főszerepét, amit az első idolfilmnek tekintenek. Ez is vitatott lett, mert összejött a vele együtt játszó férfi főszereplővel, akivel később is együtt szere-



Yamaguchi Momoe és az Izu no Odoriko borítója

pelt, majd feleségül ment hozzá. Yamaguchi Momoe mindössze húszévesen már vissza is vonult.

Ezzel párhuzamosan 1973-ban futott fel a Candies nevű trió, akik cuki dalszövegeket adtak elő ahhoz passzoló koreográfiával és ruhákkal. Alig öt évig működött a banda, és hirtelen oszlottak fel. Hozájuk képest egy másik csajbanda botrányosságával hívta fel magára a figyelmet, aki folyamatosan hadakoztak menedzsereikkel. Ugyan a szerződésük tartalmazta, hogy nem lehet pasijuk, mégsem tartották be. Ugyanakkor nem tudták kezelni a hírnevet, ezért 1978-ban az Egyesült Államokba menekültek, és utána már nem lettek akkora sztárok Japánban, helyette Amerika legnépszerűbb „japói” lettek, ahol késő esti műsorokban léptek fel.

Az 1980-as éveket tekinthetjük a japán idolkor fénykorának, ekkor szüntek meg teljesen a diáklázadások, mondhatni mindenki elégedetté



vált, ekkortól kezdve már a mindennapokból való kiszakadás, kalandok átélése volt a cél, valamint valami nagy dolgot tenni. A tévésorozatokban ekkor jelent meg a hongkongi girls with guns zsáner, amit átvettek a japánok. Az 1980-as években már évente 40-50 idolt próbáltak felfuttatni. Közülük a legdrágábban beindított banda a Saint Four volt, a négy tagú lányzenekart 4 milliárd jenből futtattak be, melyben a tagok menő neveket és színeket kaptak, és hosszú tanulási időszak után állhattak rivaldafénybe. Alig két évig működtek, ugyanis 1986-ban a szponzorok kihátráltak mögüjük, elmaradt a turnéjuk és feloszlottak, ráadásul a rajongók sem tudtak velük azonosulni. 1984-ben alakult a Shoujo Tai, mely összekapcsolódott részben az azévi olimpiával, őket a külföldi piacra szánták, elsősorban Délkelet-Ázsiában váltak népszerűvé, ez olyannyira sikeres lett, hogy Tajvanon egy utánzatuk is született, melyben Vivian Hsu szerepelt, aki később filmszínészként is szép karriert futott be. Dél-Koreában sikerült a Shoujo Tai-nak kisebb botrányt is összehoznia.

1988-ban ugyanis a Csepregi Éva – Mándoki László által előadott szám volt a szöuli olimpia nem hivatalos himnusza, azonban japán verzióját nem volt szabad előadniuk, csak az angolt, ennek ellenére mégis japánul énekelték. A botrányt elsimították, és Koreában is nagy népszerűsége tett szert a banda, melynek Setto néven koreai utánczata alakult.

Az eddigi hölgyekkel szemben a nyolcvanas évek második felében tűnt fel Akimoto Yasushi, aki egyetemi tanárként dolgozott, de megosztó személyiség is egyben, 1985-ben már a Fuji TV-nél dolgozott szerkesztő-producerként, és április elsején elindította saját varietéműsorát, amelyben először kilenc lány volt a házigazda, de nem volt népszerű műsor, ráadásul a kilenc lányból hat bukott, hogy ivott és dohányzott egy stúdióhoz közeli helyen, ezért kirúgták őket. Akkor találta ki Akimoto, hogy egy vetélkedőn választja ki az új tagokat, melyből megszületett az Onyanko Club, amely 16 főből állt. Belőlük lett az egyik legis-

mertebb lánybanda, akik szó szerint mindennap szerepeltek a tévében. A lányok teljes mértékben megkezdték a rajongók kiszolgálását, kvázi fan-meetingeket tartottak, a zenekarból kilépőket „elballagtatták”, majd 1987-ben szűnt meg a műsor és a csapat is.

Amilyen sikeres volt az 1980-as évek, akkora bukás jött a következőben, ugyanis az Elveszett Évtized és a buborékgazdaság kipukkanása válságot hozott Japánba. Társadalmi sokkot okozott a pénzügyi krach, melynek következtében rengetegen eladósodtak, de ekkor jelent meg a hikikomori jelenség is, mellyel menekülni akartak sokan a valóságból, de az Aum Shinrikyo szekta megjelenése sem volt véletlen. Ehhez képest egy idolt így is ki lehet emelni az évtizedből, Iijima Ait, aki hanyatttatott gyermekkorot követően 14 évesen elszökött otthonról, majd alászállt a társadalom



Iijima Ai és a Platonic Sex című könyv borítója



Onyanko Club

alsó bugyraiba, először csak gazdagokkal randizott, majd 1991-ben pornósztárnő lett, aki több mint 100 filmben szerepelt, de így bekerült későbbi esti tévéműsorokba. 1992-től vált igazán sikeresé, a 2000-es években aktivistaként dolgozott, majd könyvet írt *Platonic Sex* címmel, melyből sorozat és film is készült.

Az 1990-es évek második felében jött létre a Morning Musume nevű lánybanda. Eredetileg egy rockbanda keresett énekest tehetségkutató keretében, de olyan sok jó hangú lányt találtak, hogy helyette idolcsapatot indítottak, melybe tizenötön kerültek be. Az internet elterjedésével világhírűvé váltak, még magyar rajongótáboruk is működött. A 2000-es évek elején hongkongi utánczatuk is megalakult, Cookies néven. Rajtuk kívül ekkor lett híres a V6 és az Arashi fiúbanda, majd 1997-ben futott be Hirose Ryoko, aki szomszéd lányos imázsával vált ismertté, és játszott a *Vaszabi* című filmben. Mellette Fukuda Kyoko és Ueto Aya volt ismert ebben az évtizedben, majd 2001-ben Matsuura Aya futott be tizenöt évesen, akiről 2014-ben írtak könyvet, pontosabban arról, milyen volt az ő rajongójának lenni.

Összességében véve kaptunk egy rendkívül informatív, klipekkel teletűzdelt előadást, amibe talán Case kollégánk is nehezen tudna belekötni. Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy a Magyar-Japán Baráti Társaság szinte minden hétre tervez valamilyen programot klubhelyiségébe, és – némi önreklám – jómagam is előadok majd várhatóan március 22-én.



Morning Musume



Cookies



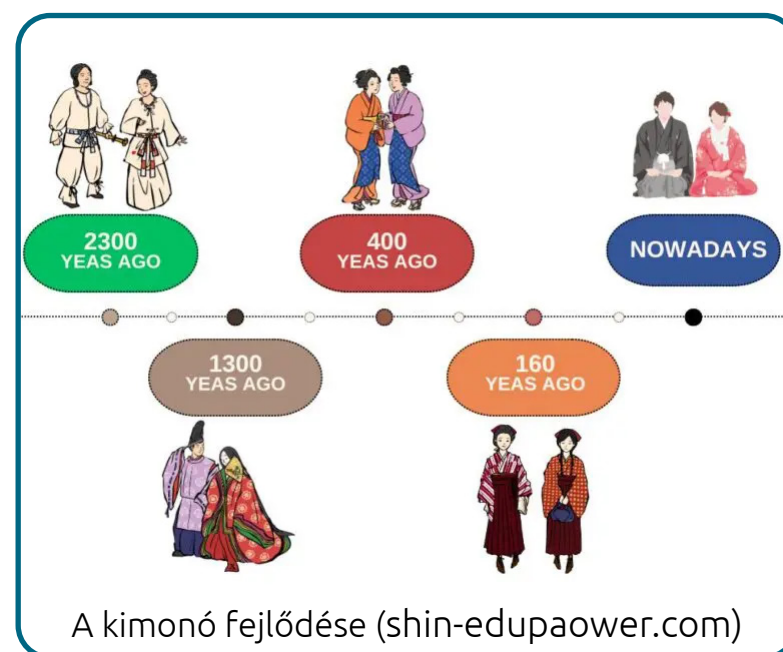
Kultúra és tradíciók közös útjain

Február 12-én a Zenetudományi Intézetben egy igazán különleges eseményen vehettek részt azok, akik kíváncsiak voltak egy japán kimonószakértő és egy magyar divattervező előadására. A rendezvényt a Japán Nagykövetség, a Japán Alapítvány és a By Me divatmárka támogatta, melyen az üdvözlő beszédet Ono Hikariko tartotta.

A nagykövet emlékeztetett arra, hogy 2019-ben, a magyar-japán kapcsolatok felvételének 150. évfordulóján volt már kimonóbemutató Magyarországon, majd bemutatta a két előadót. Nakano Yuko kimonószakértő, akinek a célja, hogy az egész világon népszerűsítse ezt a japán ruhadarabot, illetve ötvözze azt más országok viseleteivel, és már tavaly is járt hazánkban. Hrivnák Tünde divattervező pedig a hagyományos magyar hímzéstípusokat használja fel kortárs ruhakölteményeinek megálmodásakor. A rendezvény célja pedig az volt, hogy a művészek inspirálódjanak egymás munkásságából, valamint tovább erősödjenek ezáltal a magyar-japán kapcsolatok.

Elsőként Nakano Yukót hallgathatta meg a nagydíjdemű, aki a kimonó rövid történetét ismertette. A kimonó a hagyományos japán viselet része, amely sokat változott az évszázadok során. Már a Kofun-korban megjelent, ahol még elsősorban kontinentális hatások érvényesültek rajta, tehát kínai és koreai elemek díszítették, melyet két

részes ruhadarabként hordtak. Az övet, az obit pedig már akkor is arra használták, hogy különböző eszközöket tűzzenek bele. Az Aszuka-korban továbbra is a kontinentális elemek hatottak, és elsősorban a nemesek hordták a keleties stílusú viseletet. A Heian-korra megszűntek a kínai követjárások, ekkorra teszik a japán kimonókultúra születését. A köznép rövid ujjú típust hordott, amely a nemesség belső viseleteként is funkcionált. Előbbinek viszont az volt a célja, hogy könnyen lehessen benne dolgozni. A kimonó fajtái már ekkor elkülönültek az egyes társadalmi csoportok között. A hadakozó fejedelemségek korában új festésű ruhadarabok jelentek meg, melyek egyre több fajtát eredményeztek. Funkcionalitás is jellemezte a kimonót aszerint, milyen társadalmi csoport hordta, a nemesi származású nőknek menekülést jelentett, a köznép számára pedig munka

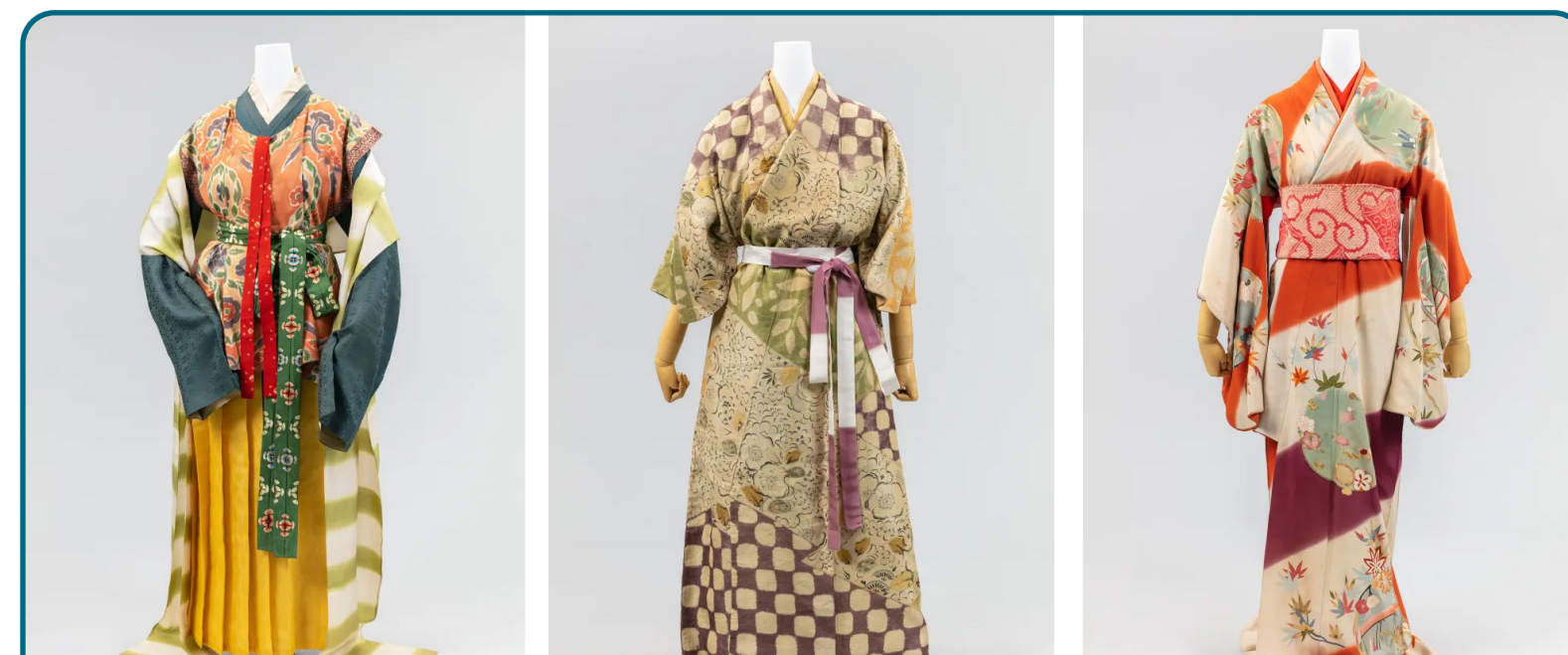


közben nem volt mindegy, milyen típusú kimonót viseltek. Az Edo-kor első szakaszában már a köznép is gyakrabban hordott kimonót, de a rangoktól függött, ki milyen engedhetett meg magának. A korszak közepén szabadabb ruhaválasztás következett be, a samurájok kamisimo öltözéket, a nők a kizuri típusút hordták, de a kabuki színészeknél és az oiranoknál is megjelent. A Meidzsi- és a Taisó-korban elterjedtek a nyugati viseletek, már csak a köznép hordott kimonót, majd a 20. század nagy részében még jobban visszaszorult a hagyományos viselet. Már csak különleges alkalmakra tartogatták őket. A Reiwa-korban pedig már csak formális helyzetekben kerülnek elő a kimonók.

A rövid előadást egy nyúlfarknyi bemutató is követett, két magyar modell jelent meg a mes-

ter által megálmodott kimonókban, amelyek a hagyományos viseletet ötvözik indonéz festési technikával. Anyaguk batikból és itakból van, melyeket tradicionális megmunkálással készítettek és mangóval festettek. A nyári melegben is tökéletes ruhadarabok, a női verziót levelekkel díszítették, valamint az obihoz japán papírt használt fel, melyre lótuszmotívum került. Délkelet-Ázsiában ugyan nem hordanak kimonót, de mivel könnyű viselet, így ott is viselhető.

A japán ruhadarabok után áttértek Hrivnák Tünde divattervező előadására, akinek mondhatni a vérében van a ruhák és a divat iránti szeretet, hiszen édesanyja és nagymamája is varrónőként dolgozott.



Kimono a Nara-, a Muramachi- és az Edo-korszakból (soranews24.com)



Matyó hímzés



Kalocsai hímzés

Már 12 évesen eldöntötte, hogy divattervező lesz, ezért célirányosan tanult tovább, és 2000-ben alapította meg saját márkáját, a By Me-t. Először tótkomlói mintákkal dolgozott, elvégre onnan származik. 2011-től már a kalocsai hímzéssel is foglalkozott, amelyet egy helyi mestertől sajátított el. Egy évvel később már a matyó stílust vette át, amelyet az előadásán szintén megszólaló Pap Bernadettől tanult el, aki elmondta, hogy ez a népviselet szinte csak bemutatókon és ünnepi alkalmakon kerül elő, ezért ennek kulturális továbbélését egyfajta misszióknak tekinti. Hrivnák Tünde összesen hét különböző típusú viseletet használ fel ruhái megtervezésekor, és elsődleges szempont, hogy a fiataloknak továbbadja a tudást. Fontosnak tekinti továbbá, hogy a fiatalok hímezzenek, varrjanak. Első alkotásai még fekete-fehérek voltak, ehhez jöttek később más alapszínek, elsőként a piros. A matyó művészet termékeit viszont alkalmi viseletként hordják ma már, ráadá-

sul mivel kézi munka, ezért egy-egy hímzés akár egy hónapig is készülhet. Ez a népművészeti stílus Mezőkövesden és környékén jellemző, amely az 1850-es években jelent meg. Más formájú, mert nincs annyi alsószoknya: kicsit polgárabb jellegű viselet, melyet meghatároz a hosszabb szoknya, így nem gömbölyű, a felsőruházat pedig szorosabb, valamint látványos fejdíszek is jellemzik, melyet a férjes nők hordtak. Többféle anyagot használtak a matyó népviseletnél, mint a pamutvászon vagy a mintás gyapjú, mely török közvetítéssel került hozzánk. A matyóknál a kötény volt a legértékesebb és a legdíszesebb. A halasi csipkével 2017 óta foglalkozik a divattervező Pajor Kálmán kérésére többek között. Az egyik legkülönlegesebb típus, ugyanis hajszálvékony fonálból készül, és mindössze kilencen ismerik ezt a technikát Magyarországon. A halasi csipke mindig fehér, arisztokratikus megjelenést kölcsönöz annak, aki hordja. Tokióban sikeresen mutatták be, de más

országba is rendszeresen viszik. A kárpátaljai beregi szőttessel és a nagydobronyi keresztzemes-sel 2011 óta foglalkozik, amelyek kézzel szőtt ruhakölteményeket eredményeznek, és teljesen kézi munkával készülnek, ennél is a fekete, fehér és piros a három alapszín, a rózsza pedig az egyik alapmotívuma. Alkalmi ruháknál tökéletesen felhasználható, akár estélyi ruhákon is. Hrivnák Tünde előadását bemutatóval gazdagította, két modellel láthatta a közönség az általa megálmodott ruhakölteményeket, melyeknél egyeseken már a kimonókból átvett bővebb ujjak is láthatók voltak.

A program harmadik részében pedig egy panelbeszélgetés következett, ahol több kérdés hangzott el a magyar-japán népművészeti kapcsolatok mentén. Elsőként a divattervező mesélt arról, hogy Tokióba a beregi kollekcióját vitte, melyen már jelentkeztek a japán hatások, mint a bővebb ujjak, a hosszú hasítékok vagy az egyenes szoknyák. Az európai szabászatot ötvözte japán elemekkel, meg is jegyezte, hogy szerinte a két ország viselete könnyen összepasszol egymással. Japánban végül a beregi szöttek mellett a halasi csipkét is bemutatta, melyek rendkívül népszerűek lettek a szigetországban.

Pap Bernadett arról beszélt, hogy a matyó hímzés népszerűségének történeti okai vannak, hiszen már a 19. század második felétől ismert és népszerű viselet volt, amely így élő népművészet maradt, nem csak múzeumokban állítják ki, ráadásul a japánok érdeklődnek iránta. Vélemé-



nye szerint könnyű lenne olyan kimonót készíteni, amely keveredik a matyó viselettel, hiszen a japán ruhadarab változatos mind színekben, mind motívumokban. Gyakori a téglalapforma, amely könnyen díszíthető, valamint sokféle alapanyagot alkalmaznak a japánok.

Nakano Yuko úgy vélte, hogy a magyar hímzés tökéletesen megjelenhetne az obin, de azt is el tudná képzelni, hogy akár három ország technikáját is fel lehetne használni egy-egy kimonón, például indonéz batikolási technikával festené, magyar hímzéssel díszítené, miközben megtartaná a hagyományos japán formákat. Ezáltal végtelen lehetőségek tárháza nyílna meg.



Rengeteg kihívás éri ugyanakkor minden ország népművészeit, Pap Bernadett szerint a minőség helyett a minőségre fektessük a hangsúlyt, legyen kevesebb ruhánk, de az legyen különleges. Illetve rendkívül fontos a tudás átadása a fiataloknak, hogy legyen, aki továbbviszi a hagyományokat. Ehhez csatlakozott Hrivnák Tünde is, aki az alapanyag beszerzésére panaszkodott, és szerinte nincs könnyűipar Magyarországon. Nakano Yuko pedig a környezetbarát alapanyagok használatát hangsúlyozta, valamint csökkenteni kellene az importot. Természetesen ő sem hagyta ki, hogy a fiatalok nélkül nincs jövője a népművészetnek.

A program végén a közönségnek is megadták a lehetőséget, hogy kérdezhessenek a



részvevőktől. Az első az influenzszerek szerepére vonatkozott, amelyet mindhárom előadó ketősnek érzett olyan szempontból, hogy jó, hogy foglalkoznak a népművészetrel, de csak akkor, ha azt hitelesen adják tovább, valamint ténylegesen megtanulják azokat a technikákat, amelyeket a művészek alkalmaznak munkájuk során. Továbbá lehet a népviseletet méltóan és kevésbé méltóan hordani, valamint a tudás és az alázat szerepe egyaránt fontos. Egy másik kérdés nem kifejezetten a kimonóra, hanem a getára és a tabira vonatkozott, utóbbiról Nakano Yuko megjegyezte, hogy könnyű benne mozogni, mert felveszi a láb formáját, és nemcsak fehér színű, hanem eltérő mintázatú is lehet, attól függően, hogy hol viselik, de mindenképpen csak kimonóhoz húzzák fel. A következő kérdező arra volt kíváncsi, hogy a kimonó nyakrésze mindig elálló volt-e, melyről kiderült, hogy mivel a japán nők feltűzték a hajukat, így látványosabbá vált a nyakuk, azonban voltak olyan időszakok a japán történelemben, amikor szorosabb nyakrészt alakítottak ki, és leengedték a hajukat. A kérdező nem értette, hogy a kimonó hátrészén mi az a kis táskaszerű dolog, ami pedig nagyon egyszerű, az obit kötik meg így a japánok, hiszen az öv jóval hosszabb, mint a derékbőség, és a megkötéséhez 30 centimétert ráhagynak. Végül pedig azt akarta megtudni, hogy miért ilyen egyenes a lábtartásuk, ami ismételten nem nagy ördögösség, ha kimonót visel valaki, akkor nem tud szétvetett lábakkal ülni a széken. Az utolsó közönségkérdésre adott válaszból pedig elhangzott, hogy a japán

lakosság mindössze öt százaléka hord a hétköznapiakban is kimonót, ami látszólag kevésnek tűnik, de az is több mint hatmillió ember. Elsősorban persze azok viselik, akiknek a munkájuk miatt van szükségük rá, illetve a legtöbben macurikon és szabadnapjukon veszik fel őket.

Zárásképpen a moderátor még azt kérdezte a résztvevőktől, hogy mik a terveik a jövőben e program és együttműködés hatására. Pap Bernadett a matyó népviseletet szeretné Japánban bemutatni, akár az idén tavasszal esedékes oszakai világkiállításon, ehhez csatlakozott Hrivnák Tünde is, aki szintén reméli, hogy ezen az eseményen eredetiben is láthatóak lesznek a magyar pavilonban népművészeti remekek, míg Nakano Yuko abban bíz, hogy minél több ország művészetével tudja még kombinálni a kimonókat.

Az egzotikumtól a modernitásig

Február 26-án ismét a Japán Alapítvány rendezvényén vettem részt, melyen Dénes Mirjam, a Hopp Ferenc Ázsiai Művészeti Múzeum japán gyűjteményének kurátora tartott előadást Az egzotikumtól a modernitásig – A Meidzsi-korszak iparművészetének változásai a nyugati ízlés tükrében címmel.

Az előadásban mintegy ötven év műalkotásairól esett szó, azokon belül is elsősorban az iparművészeti remekekre koncentrált. A 19. század második felében a japán és a nyugati művé-

szet kölcsönösen hatott egymásra. Dénes Mirjam kétszer járt mindössze Japánban, először még a Covid-járvány előtt, akkor egy hat hónapos nyelvi kurzuson vett részt, amely igen intenzíven zajlott, négy napot iskolapadban töltött, míg egy napon a kutatását folytatta. Természetesen nemcsak tanulással telt ez a fél év, hanem a japán kultúra megismerésére is jutott idő, valamint a kutatásra szánt napokon dr. Fettick Ottó gyűjteményét vizsgálta, aki 200 japán tárggyal rendelkezett, megismerte ezek mesterjegyeit és minőségét, majd ezeket a Hopp Ferenc Ázsiai Művészeti Múzeum digitális adatbázisába is rögzítette. Második útja már a nyitást követően történt, akkor már kifejezetten kutatás céljából érkezett a szigetországba, és a korábbi anyagának társadalmi, gazdasági és kultúrtörténeti vetületét kutatta. Disszertációjának témáját képezi Japán megjelenése a nemzetközi és világkiállításokon, milyen piacai voltak a japonizmusnak, a Meidzsi-kor művészetének recepciója, valamint a császári udvari művészek tevékenysége.





Több helyszínen végezte kutatásait, akár személyes konzultációk keretében, akár szakirodalom olvasásával, akár kiállítások látogatásával.

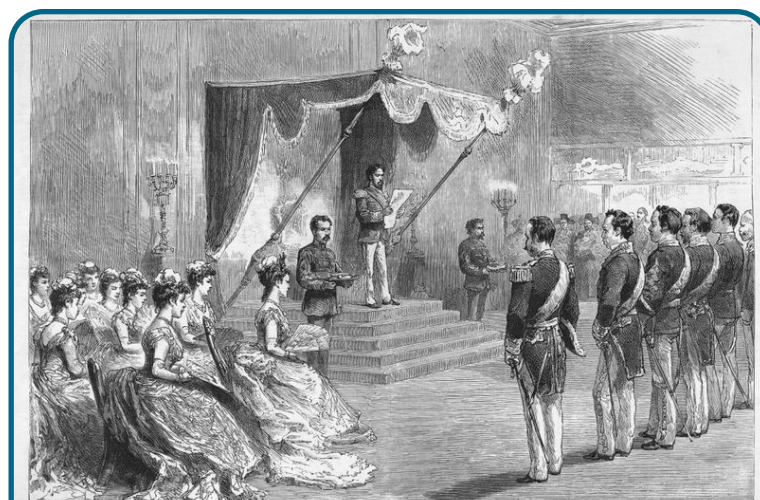
Joseph Kreiner szerint mintegy félmillió japán műtárgy került Európába, amelyeknek 80 százaléka az Edo- és a Meidzsi-korból származik, Magyarországon körülbelül 12 ezer tárgyról beszélhetünk. Az Osztrák-Magyar Monarchia 1869-ben vette fel a diplomáciai kapcsolatokat Japánnal, a delegációban Xántus János a Magyar Nemzeti Múzeum számára szerzett műtárgyakat. Alapvetően ez egy eklektikus gyűjtemény, elsősorban etnográfiai anyagot tartalmaz. A Hopp Ferenc Ázsiai Művészeti Múzeum 8 ezer tárgyat gondoz, melyek 90 százaléka az Edo- és a Meidzsi-korból származik, és elsősorban utóbbi korszakban kerültek Magyarországra. A provenenciakutatás szerint 8500 tétel szerepel Magyarországon, melynek 70 százaléka nyolc nagy gyűjteményből érkezett.

A Meidzsi-kor művészetének kutatását megnehezíti, hogy az anyag nagy része már nem Japánban található. A második világháború után politikailag problematikusá vált az ekkori alkotások vizsgálata, viszont 1990 után erősödött erre az igény. Esztétikai megítélése is változott az évek folyamán, valamint az elsődleges forrásanyag jelentős része elpusztult, többek között 1923-ban a nagy kantói földrengésben vagy a második világháborúban. Az is fontos szempont, hogy az iparművészettel kevésbé foglalkoztak, mert alantasabb művészetnek tartották, mint a képzőmű-

vészetet. Itt is felmerült a politikai és gazdasági vonzatok kérdése, valamint a publikációk összetettségét sem vették figyelembe (sok az általánosítás és hiányoznak a forráshivatkozások). Viszont rengeteg a leírás, a katalógus, de kevés a szakirodalom. Az alapvető cél azonban, hogy elszakadjanak a japonizmus Japán interpretációjától.

A szigetország iparművészetéről az első könyvsorozat az 1990-es években jelent meg, amelyet japán és nyugati művészettörténészek készítettek. Azonban egyre több kötet jön ki a témában, de ezek csak kisebb egységekre mutatnak rá, monográfia nincsen. Budapesten már 1975-ben rendeztek japán iparművészeti tárgyakból kiállítást, de 2018-ban a Meidzsi-restauráció 150. évfordulójára is szerveztek, emellett több hazai kötet is született a japonizmusról.

Az előadásból nem maradhatott ki a történelmi kontextus, a Meidzsi-korszak 1868 és 1912



A japán alkotmány kihirdetése

között zajlott Japánban, melyet felvilágosult kormányzásként határoznak meg. Ekkor válik a szigetország modern alkotmányos monarchiává, mely kiemelten kezelte a kereskedelmet, a reguláris hadsereget és az iparosodást. Már az 1850-es években megindult a nyitás, de érdemes megjegyezni, hogy a nyugati hatalmak egyenlőtlen szerződéseket kényszerítettek Japánra. A korszakot meghatározta a modernizáció, a nemzettudat felemelkedése, valamint a nagyhatalmi ambíciók megjelenése. A korszakról részletesen jómagam is tartottam előadást a 2018-as Őszi MondoConon.

Eközben Nyugaton zajlott a második ipari forradalom, melynek következtében nőtt az élet-színvonal, erősödött a polgárság, de a nacionalizmus és az imperializmus is. A versengés pedig lecsapódott a világkiállításokon, mely a piaci kereslet, a hatalmi érdekek és a kulturális igény miatt jöhetett létre.

A japán iparművészet ugyan alapvetően exportra termelt a korszakban, mégis célul tűzte ki, hogy megőrizze a kulturális örökséget, ezzel viszont szembenállt az a tény, hogy műkincsek vándoroltak ki az országból. Az iparművészeknek új támogatói körre lett szükségük a sógunátus megszűnésével, hiszen patrónus nélkül maradtak. Ugyanakkor ezt a művészeti ágat eszköznek tekintették gyors, hatékony imázsépítésre. Úgy vélték, az iparművészet könnyebben értelmezhető, mint a hagyományos japán festészet. Ezen kívül jövedelmezőbb is, hiszen nagy mennyiségben állítható elő, tehát olcsóbb, viszont magas minőségű.



Satsuma tartomány pavilonja az 1867-es világkiállításon, egy francia újság fényképén.

Japán a világkiállításokon először 1867-ben vett részt, amelyen még külön tárgyakal jelent meg a sógunátus és Szacuma tartomány. Hat évvel később már az Iwakura-misszió keretében érkezett a szigetország a bécsi rendezvényre, majd Gottfried Wagenertől kaptak segítséget abban, milyen műtárgyakat érdemes Európába exportálni, cserébe rengeteg nyugati technikai vívmányt vitt Japánba. Emiatt megkezdődött az exportrendszer kiépítése, melyet specializálódás követett, és létrehozták a külföldi fiók vállalatokat New Yorkban, Londonban, Párizsban és Bécsben, valamint igényfelmérés is történt, majd megkapták az első megrendeléseket. Megjelent a wayo setchu, vagyis a japán-nyugati hibrid stílus 1888-ban, melynek egyik példája az abban az évben épült új császári palota lett, mely már ilyen enteriőrrel készült.



Miyagawa Kozan alkotása

Európában a japonizmusnak nem született egységes meghatározása, hiszen a japán művészek alkotása mellett jelentette a szigetország produktumai iránti szeretetet is. Alapvetően másodlagos forrásokból értesültek az emberek Japánról, ez alapján születtek róla elképzelések, melyek között szerepelt az, hogy nagyon dekoratív, természetszerető, részletgazdag, nőies, pompás és tökéletesen kivitelezett. Nyilván a japánoknak anyagilag nem érte volna meg, hogy ezeken az elképzeléseken változtassanak, inkább igyekeztek kiszolgálni ezt a véleményt, hiszen ez politikai szempontból is kényes kérdést vetett volna

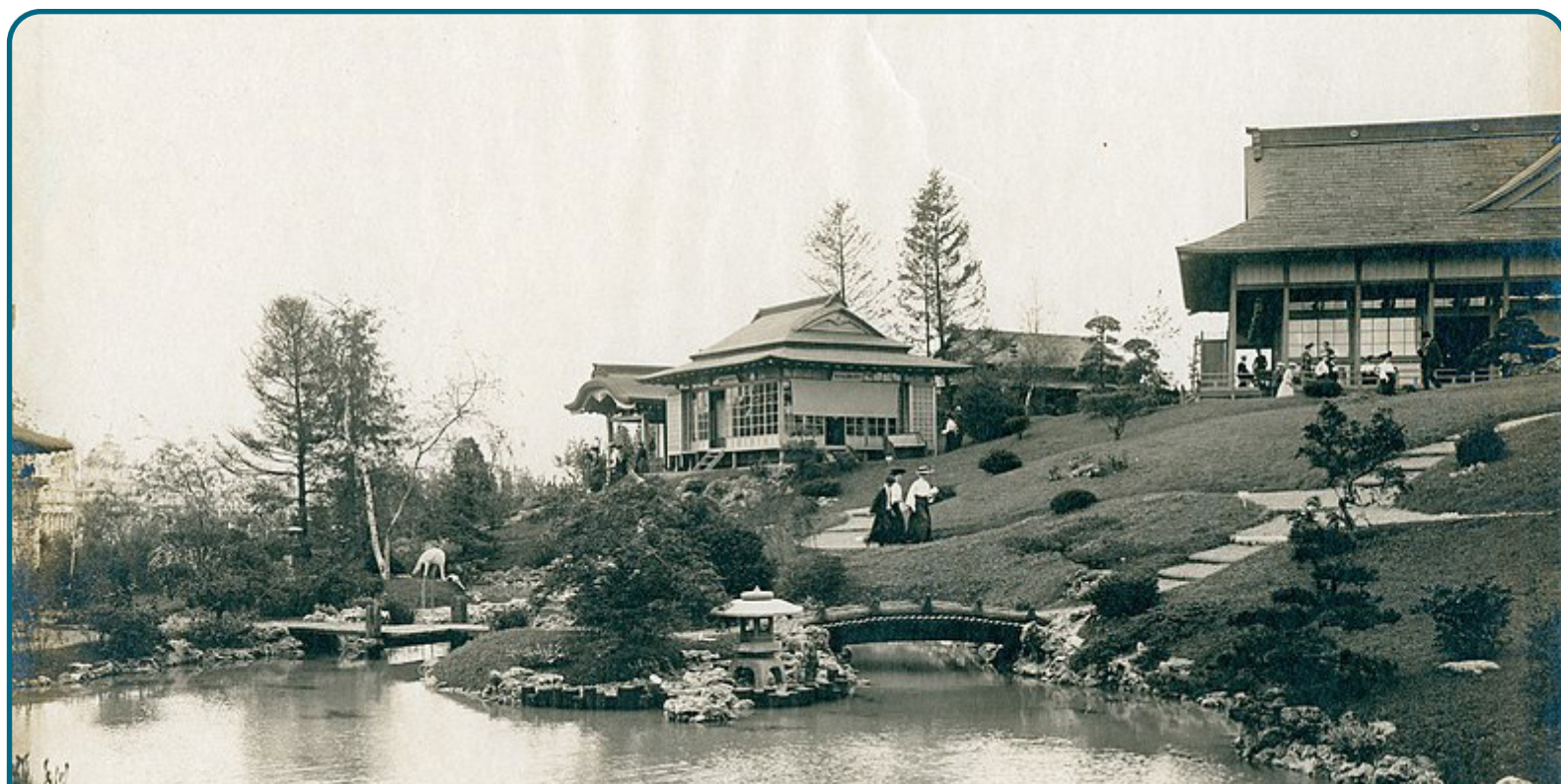
fel. Japánban sokáig hiányoztak a szakszavak is, a Meidzsi-korszakban jelennek meg új könyvek a témában, de az első átfogó munkát japán művészettörténeutről franciául adják ki 1900-ban *Histoire de l'art du Japon* címmel.

A századfordulóhoz közeledve egyre több kritika érte a japán művészetet, már nem volt eléggé egzotikus vagy meglepő, egyre kevésbé volt érdekes, sőt kontextus nélkülivé vált. Európában ekkor már az art nouveau dívott, ezért azt is hiányolták a japán tárgyakból. Sokszor pedig az a vád is elhangzott, hogy vagy túl japán valami, vagy egyáltalán nem az. Egy példa a szigetország művészeinek alkalmazkodókészségére: Miyagawa Kozan jokohamai iparművész, aki a császári udvari művész címmel rendelkezett, 1875-1880 között még eklektikus, majd a századforduló körül már szecessziós alkotásokat készített. A kritika leginkább az 1900-as párizsi világkiállításon csapódott le, amikor nagyon kevés díjjal térhettek haza a japánok. Emiatt a Yutoen kiotói szervezet és iparművészeti iskola élen járt abban, hogy a szecesszió megjelenjen a szigetországban. Elkezdtek európai műtárgyakat vásárolni, valamint art nouveau lapokat kiadni ennek érdekében.

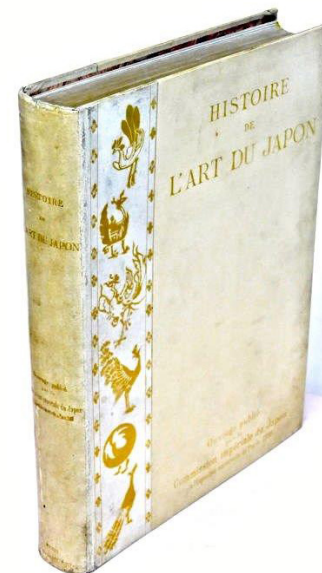
A kritika olyannyira megtette a hatását, hogy az 1904-ben rendezett Saint Louis-i világkiállításon már ismét dicsérték a japán termékeket. Egy évvel később véget ért az orosz-japán háború, melyből már igazi nagyhatalomként jött ki győztesen Japán. 1910-ben pedig már kvázi gyarmattal is rendelkeztek, hiszen annektálták Koreát, valamint ebben az évben közösen szerveztek kiállítást a britekkel, ahol már megjelentek japán nemzeti kincsek is.

Az előadást követően nem maradhattak el a kérdések sem, melyek között elsőként a kivitelre szánt művészeti alkotásokról volt szó, amelyeket akár 4-5-ször drágábban is el tudtak adni külföldön, mint Japánban, ugyanakkor érdemes megjegyezni, hogy a hazai piac nem igazán vette fel az iparművészeti termékeket. Tehát alapvetően gazdasági kérdéssé vált ezeknek a műtárgyaknak a készítése, és ez még miniszteri szinten is meglátszott, ugyanis a képzőművészek az oktatási, míg az iparművészek a mezőgazdasági és kereskedelmi minisztérium alá tartoztak. Érdemes még kiemelni azt, hogy volt olyan alkotó, aki szinte kettészakadt, vagyis egyszerre készített a hazai és a külföldi piacra műveket, azok jellegzetességeivel együtt.

Zárásképpen pedig megjegyezném, hogy a korszakban az európaiak nem tudták megkülönböztetni a japán és a kínai alkotásokat, rendszeresen összemoszták őket.



A japán pavilon és kert az 1904-es világkiállításon.





WAGASHI – JAPÁN NASITÖRI

Írta: Hirotaka

☐ távol-kelet - gasztronómia



Ohh, a japán édességek. Valószínűleg mindannyiunk szenved egy kicsit, amikor valamelyik animében meglátjuk, mennyi finomságot tolnak magukba a karakterek. Szerencsére mára egész sok ázsiai élelmiszerbolt nyílt itthon (mondjuk ez főleg Budapestre érvényes, nem tudom, vidéken mi a helyzet, nagyobb városokban – mint Szeged – biztos akad), ahol egész szép választék vár minket. Igaz, ezek főként valamely ismert márka ázsiai piacra szánt terméke, mint az Oreo vagy a KitKat. Esetleg valamilyen japán márka alternatív megfelelője, mint a Lotte, ami koreai. Szóval kimondottan japán nasiból szűkebb választékot találunk, ha túlnézünk a Pocky-n.

Viszont most kicsit engedjük el napjaink nasijait, és menjünk vissza az időben, hogy honnan is ered a japán tradicionális nasi, a wagashi és későbbi változata, a dagashi.

A cikk fő forrása a [National Diet Library Kaleidoscope of Books](#) ezzel kapcsolatos írása, mely egy-egy témát mutat be részletesebben, amik a könyvtárban található könyveken alapulnak.

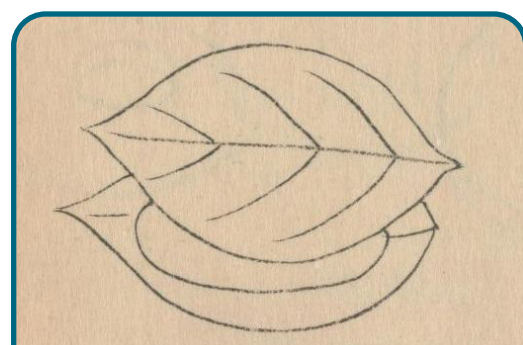
A wagashi nyomában

Japán mindig is jó volt abban, hogyan kell átemelni dolgokat más kultúrákból, legyen az gasztronómia, építészet vagy vallás. Utána ezeket próbálják kicsit a maguk igénye szerint átformálni, amiből valami egészen sajátos és érdekes dolog keveredik ki. A korai évszázadokban sok min-

den főként a Tang-kori Kínából (618–907) jutott el a szigetországba. Ekkor jelent meg a *karakudamono*, ami édesített és ízesített rizsliszt alapú édesség, olajban kisütve. Ez a fajta étel még ma is létezik, többnyire felajánláskor használatos.

A Heian-korban (794-1185), valamint az azt követő Kamakura-korban (1185-1333) a wagashi gyorsan terjedt, ami főleg a buddhista szerzeteseknek köszönhető, akik a Song-kori Kínában tanultak, és bizony néhány ínycsiklósra nem szívesen mondtak le, így elkérték a receptjét. Példának okáért, ma már a zöld tea és a wagashi fogyasztása kéz a kézben jár, de ez a szokás a Kamakura-korban terjedt el. A XIV. században összeállított *Kissaorai* című levélgyűjtemény írja le először a tea és az édesség együttes fogyasztását. A tea és a wagashi íze remekül kiegészíti és kiemeli a másik ízélményét. Nem hiába terjedt el nyugaton is a teasütemény szokása. Próbáljunk meg mi is egy jó teához (nem Pickwick, nem édesített) egy kis édességet szervírozni.

Később, de már egy másik században, a Muramochi-korban (1333–1568) írták le, milyen is a *tsubaimochi*. Ez az édesség ragadós rizsliszt, amihez az amazura nevű édesítőt adták, és kamélialevélbe csomagolták. Habár a leírás az ebből a korból származó *Kakaisho* (kommentár a *Genji Monogatari*hoz) című könyvben jelent meg, a *Genji Monogatari* említette meg a létezését. Ez végül annyira részévé vált a japán kultúrának, hogy a tsubaimochit tartják a wagashi legkorábbi megjelenési formájának.



rajz a tsubaimochiról



yokan és manju



manjuárus a Muramochi-korból



Mine no akebono wagashi design



Az Onmushigashizu könyv két oldala

A mi életünkben megszokott, hogy a fő étkezésünk az ebéd, ám a középkorban ez kimaradt nyugaton és Japánban is. Az emberek kétszer étkeztek naponta, reggel és este. Majd szintén Kínából átvették a *tenjinnek* nevezett úgymond „falatozást” két étkezés között. A mai Kínában ezt már *dim sumnak* nevezik. Az 1536-os *Teikin'orai* a *yokant*, *udont* és *manjut* nevezi meg tenjinnek. A yokan és a manju a két legnépszerűbb wagashi manapság.

A manju mellé azért jegyezzük fel, hogy anno kevésbé volt édes és babpasztát sem tartalmazott. Emellett történelmi források mutatják be, hogy az eredeti édes wagashi manju mellett létezett a zöldséges is, tehát zöldségpasztával töltött gőzgombóc, ami nagyon közel áll a mai dim sumhoz. Jó étvágyat!

Viszont a történelem halad előre a maga medrében, és nem állt le nasizni. Magyarán megérkeztek a portugálok (és más európai országok), akik a kereskedés és a kereszténység terjesztése

mellett bizony a wagashi fejlődését is – mégha közvetve is – befolyásolták. A nyugati kereskedők saját édességeiket is magukkal hozták, többek közt a Japánoknál ma is kedvelt *castellát*, ami lényegében piskóta. Ez feloldott egy régi vallási tabut, ami nem engedte a tojás fogyasztását. Ma már nehezen képzelhető el a japán konyha tojás nélkül, gondoljunk csak az omrice-ra vagy a katsudonra, és a ramenben is ott vigyorog a tojás.

A Muramochi-korig az édesítő kizárólag méz, amazura és mizuame volt. Előbbi édes nyílgyökérből, utóbbi rizsből és más gabonából készült keményítőszirup.

Viszont 1543-tól 1641-ig a spanyolok és a portugálok rendszeresen importáltak be cukrot. Később a cukorimport javarésze már Kínából és Hollandiából érkezett. Emellett a Ryukyu-szigetekről (ma Okinawa) is érkezett fekete cukor, továbbá Japán Sanuki tartományában (ma Kagawa prefektúra északkeleti része, Shikoku-sziget) is termeltek cukrot, ami a wasabon. A japánok ki-

mondottan élvezték az ezekből készült vagy inkább ezekkel édesített wagashi manjut.

Ezidáig a wagashik meglehetősen egysíkúak vagy mai szemmel unalmasak voltak, ha a dizájnt nézzük. Már az Edo-korban és annak hajnalán, 1596-1644 között kezdtek megjelenni a különféle wagashik, amiknek irodalmi elnevezést adtak. A XVII. század fordulójára a Rinpa művészeti iskola járatta csúcsra ezt, akik a klasszikus irodalomra utaló nevekkel és az évszakokhoz passzoló ízekkel készítették új wagashi dizájnokát. Az *Onmushigashizu* című kiadványt egy wagashi bolt adta ki, és sokféle wagashi kinézetet tartalmaz névvel együtt, például: „*Mine no akebono*” (Mountain Peaks at Dawn / Hegycsúcs naplementében).

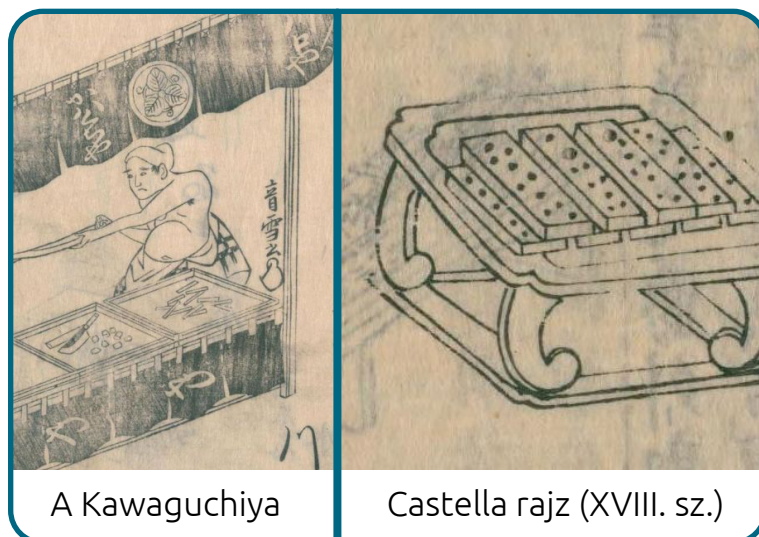
Wagashi vagy dagashi

Az Edo-korban beköszöntött béke a háborúról másfelé irányította az ember figyelmét, és kitágította az igényeket. Tehát nem feltétlen elégedett meg a wagashi fajtáival, így kialakult a

dagashi, vagyis olcsó édesség. Ez az Edo-korban elhíresült nasi leginkább gabonából származó édesítőszerekből készült, nem cukorból. A II. világháború után a népszerűsége soha nem látott magasságokba emelkedett. Csúcsát 1950-1980 között élte. Ma már kevés csak dagashit áruló bolt (*dagashi-ya*) létezik, maximum a tradicionális városrészekben. Helyüket átvették a kombinik.

Térjünk vissza a történetre: származása és elterjedése Meguro városához (ma Tokió egyik kerülete) kötődik. Itt alakult meg a *Kiriya* (logója a császárfalevele volt), míg Zoshigaya városban (szintén Tokió része) a *Kawaguchiya*. A közeli templomokban és ünnepek alkalmával rendszeres szokássá vált édességek vásárlása, akár szuvenírként is. Mi is ismerjük ezt, amikor a falusi búcsúból illett hazavinni úgynevezett vásárfiát.

Míg a *Kiriya* a főutcán lévő nagyobb bolt volt, addig akadtak kisebb, félreeső helyen lévő nasiárusok is. A *Morisada manko* „kasa no shita shonin”-ként írta le ezeket, amik Kyoto, Osaka és Edo utcáin várták a vásárlókat.

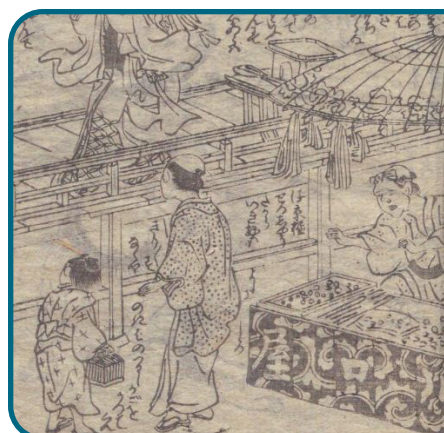


A Kawaguchiya

Castella rajz (XVIII. sz.)



A Kiriya édességbolt Meguróban



esernyő alatt
édességet áruló
kereskedő

Az árus egy forgalmasabb utcán kinyitott egy esernyőt, és alatta kis pultról árulta az édességeket. Ma már talán pop-up store-nak mondanánk. Néhányan női vagy nyugati ruhákba öltözve, esetleg babákkal és eszközökkel előadott kis műsorral próbálták magukhoz csábítani a vevőket. Ez a *nozoki karakuri*. De ilyen a *Tojin ame-uri* is, ami vicces énekek furcsa dolgokról.

Az Edo-kori békeidők során a társadalom is stabilabbá vált, és az importált cukor is elérhetőbb volt. Megjelent a *jogashi*, ami Kyotóból ered, és fehér cukrot használtak hozzá, így drágább volt, ezért bizony prémium terméknek számított, amit főleg a shoguni és császári udvar, valamint a nemesek engedhettek meg maguknak.

Az 1688-1704 közötti korszakban rengeteg olyan szakácskönyv jelent meg, ami leírja, hogy kell készíteni a wagashit. Ilyen a *Gorui nichiyō ryōrishi*, ami egy ötkötetes sorozat része, 1689-ben jelent meg. Az 1693-as *Nan chōhōki* pedig gőzölt és száraz cukrász termékekről ír.

Ám ekkor még mindezek csak komplexebb szakácskönyvek részei voltak, a Genroku-korszak végére kezdtek megjelenni a csak süteményekkel foglalkozó művek. Ezek már többféle wagashi és részletesebb leírást közöltek. A *Gozen kashi hidensho* megemlíti a kenyér szót, és az élesztős kenyérsütést írja le, ami figyelemfelkeltő egy Edo-kori dokumentumban.

Ha mi magunk is kísérleteznénk egy kicsit a konyhában, ma már rengeteg recept érhető el az



interneten, így mi is megpróbálkozhatunk egy-két japán nasi készítésével, hátha a családdal is megismertethetjük a japán kultúra eme szeletét.

Osakában, Kyotóban és Edóban az egyre növekvő számú édességboltok a korabeli sajtó figyelmét sem kerültk el, hiszen cikkek születtek a boltokról, sőt rangsor is, ahol olyan szempontok is számítottak, mint az előrendelés vagy a választék, a népszerűség mellett.

A wagashi és dagashi annyira beleivódott a japán kultúrába, hogy nem csupán élvezeti cikk vagy kiegészítő étel lett, hanem ünnepek alkalmával is előszeretettel fogyasztják, úgymond része lett az ünnepi napoknak. Az előző számban írt újévi szokások *cikkemben* is említettem a *kagami mochi*t. De ilyen a *hishimochi* is, amit a holdnap-tár harmadik hónap harmadik napján esznek. Ez a háromrétegű nasi az Edo-korban zöld-fehér-zöld rétegekből állt, ma már a piros/(rózsaszín)-fehér-zöld az elterjedt. Egészen magyaros.



Igazából sokféle változata van, és tájegységenként is változhat a wagashi formája és díszítése. A National Diet Library cikke is csak néhányat említ, és ez egy tanulmány témája is lehetne, így ebbe én nem kívánok belemenni. Ugyanez érvényes az irodalomra és a festészetre is, ahol regényekben, versekben, haikukban és sok-sok fametszetképen szerepel vagy annak témája a wagashi vagy valamilyen édesség.

Wagashi példák

A japan-guide weboldal wagashiról szóló írása összefoglalja a legnépszerűbb wagashikat. A teljesség igénye nélkül álljon itt néhány.

Namagashi: ezt az édességet szokták leginkább azonosítani a wagashival. Rizslisztből készül édes babpasztával töltve, és az évszakhoz illően formázzák kézzel. A teaceremónia elengedhetetlen kelléke.

Dango: rizslisztből készülő gőzölt, kicsi gombóc. Rendszerint pálcán árulják, hármával vagy négyesével, toppingként pedig édes szósz vagy babpaszta szolgál. Egyéb desszertekhez is felhasználják, mint az anmitsu vagy az oshiruko.

Dorayaki: mintha két palacsintaszerű tészta lenne összetéve szendvicsként, amiben szintén édes babpaszta kerül el. De persze azóta számtalan töltelékkel létezik, ízlésnek megfelelően. Ez Doraemon kedvenc nasija.

Taiyaki: talán ezt kell bemutatni legkevésbé, hiszen hazai rendezvényeinken is sokat kell sorban állni a hal alakú palacsintatésztáért, ami-be számtalan féle krém tölthető a babpasztától kezdve a lekváron át, egészen a nutelláig.

Manju: édes krémmel töltött kis gombócok, gőzölve vagy sütvé. Tradicionálisan kör alakú, sima külső réteggel, a sült verzió már többféle alakban elérhető.



Yokan: édes, zselészerű, agarból (tengeri vörösmoszatokból nyert poliszacharid-keverék) vagy cukorból készülő édesség, ami szintén sokféle ízben létezik.

Sőt a wagashik csoportosíthatóak elkészítés szerint is, amit a Tokyo Wagashi Associate weboldalán leltem meg:

Mochimono (rizs mochiból készül): kashiwamochi, daifuku, ohagi stb.

Mushimono (gőzöléssel készül): mushimanju, kurimushiyokan stb.

Yakimono (sütéssel készül): hiranabemomo: dorayaki, sakuramochi stb., obunmono: kurimanju, castella stb.

Nagashimono (formába öntött hozzávalók): yokan stb.

Nerimono (babpaszta formázással készül): nerikiri, konashi stb.

Okamono (több hozzávaló kombinálásával készül): monaka stb.

Uchimono (formában készül, és a sütés alatt keményedik meg): rakugan stb.



dango



dorayaki



taiyaki

Röviden és tömören ez tehát a japán édességek története, a neten számos forrás és leírás található még a témában, nem beszélve a sok képről. Aki szeretne, merüljön bele. Én már csak két animét ajánlanék, aminek témája ide passzol. Az egyik a *Deaimon*, ami egy kyotói manju bolt kulisszái mögé enged betekintést némi slice of life-fal. A másik meg a *Dagashi Kashi*, ami többféle igazán japános édességet mutat be nagyon szórakoztató módon. De ezeken kívül számtalan animében, főként slice of life címekben találkozhatunk velük.

Források:

[National Diet Library](http://NationalDietLibrary.wagashi.or.jp)

wagashi.or.jp

japan-guide.com

A cikkben lévő könyvek a címekre kattintva a National Diet Library honlapján megtekinthetőek.

Ha megpróbálnátok valamelyiket elkészíteni, a JustOneCookBook oldalán sok remek recept található.



Dragon Hall TV - műsorrend



április

2025. március 30. - 2025. április 6.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 24	Sárkány és papucs	Kacsamesék 25	Kacsamesék 26	Kacsamesék 27	Hello Kitty 11	Final Fantasy: A harc szelleme
20:30	Óz, a nagy varázsló 51		Óz, a nagy varázsló 52	Vadmacska kommandó 1	Vadmacska kommandó 2	Hello Kitty 12	
21:00	Dragon Ball Z 274	Camelot bűvös kardja	InuYasha 82	Tsubasa kapitány (2002) 5	Rómeó és Júlia 12	Hello Kitty 13	
21:30	Dragon Ball Z 275		InuYasha 83	Vasember 9	Rómeó és Júlia 13	Hello Kitty 14	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 3	A kőbe szúrt kard	Tsubasa kapitány (2002) 4	Death Note 11	Tsubasa kapitány (2002) 6	Dragon Ball Z 274	Death Note 11
22:30	Vasember 7		Vasember 8	Death Note 12	Vasember 10	Dragon Ball Z 275	Death Note 12
23:00	Trigun 8	Sárkányok: Tűz és jég	Trigun 9	Trigun 10	Trigun 11	InuYasha 82	Rómeó és Júlia 12
23:30	Slayers - A kis boszorkány 21		Slayers - A kis boszorkány 22	Slayers - A kis boszorkány 23	Slayers - A kis boszorkány 24	InuYasha 83	Rómeó és Júlia 13

2025. április 7. - 2025. április 13.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 28	Kacsamesék 29	Kacsamesék 30	Kacsamesék 31	Kacsamesék 32	Hello Kitty 15	Gőzfiú
20:30	Vadmacska kommandó 3	Vadmacska kommandó 4	Vadmacska kommandó 5	Vadmacska kommandó 6	Vadmacska kommandó 7	Hello Kitty 16	
21:00	Dragon Ball Z 276	Űrzavar 15	InuYasha 84	Tsubasa kapitány (2002) 10	Rómeó és Júlia 14	Dragon Ball Z 276	
21:30	Dragon Ball Z 277	Űrzavar 16	InuYasha 85	Rozsomák 2	Rómeó és Júlia 15	Dragon Ball Z 277	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 7	Tsubasa kapitány (2002) 8	Tsubasa kapitány (2002) 9	Death Note 13	Tsubasa kapitány (2002) 11	Űrzavar 15	Death Note 13
22:30	Vasember 11	Vasember 12	Rozsomák 1	Death Note 14	Rozsomák 3	Űrzavar 16	Death Note 14
23:00	Trigun 12	Trigun 13	Trigun 14	Trigun 15	Trigun 16	InuYasha 84	Rómeó és Júlia 14
23:30	Slayers - A kis boszorkány 25	Slayers - A kis boszorkány 26	Slayers - A kis boszorkány 27	Slayers - A kis boszorkány 28	Slayers - A kis boszorkány 29	InuYasha 85	Rómeó és Júlia 15

2025. április 14. - 2025. április 20.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 33	Kacsamesék 34	Kacsamesék 35	Kacsamesék 36	Praclifalva lakói 1	Praclifalva lakói 5	Praclifalva lakói 9
20:30	Vadmacska kommandó 8	Vadmacska kommandó 9	Vadmacska kommandó 10	Vadmacska kommandó 11	Praclifalva lakói 2	Praclifalva lakói 6	Praclifalva lakói 10
21:00	Dragon Ball Z 278	Űrzavar 17	InuYasha 86	Tsubasa kapitány (2002) 15	Praclifalva lakói 3	Praclifalva lakói 7	Praclifalva lakói 11
21:30	Dragon Ball Z 279	Űrzavar 18	InuYasha 87	Rozsomák 7	Praclifalva lakói 4	Praclifalva lakói 8	Praclifalva lakói 12
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 12	Tsubasa kapitány (2002) 13	Tsubasa kapitány (2002) 14	Death Note 15	Aranyhaj és a nagy gubanc	Zootropolis	Praclifalva lakói 13
22:30	Rozsomák 4	Rozsomák 5	Rozsomák 6	Death Note 16			
23:00	Trigun 17	Trigun 18	Trigun 19	Trigun 20			
23:30	Slayers - A kis boszorkány 30	Slayers - A kis boszorkány 31	Slayers - A kis boszorkány 32	Slayers - A kis boszorkány 33			Totoro - A varázserdő titka

Dragon Hall TV - műsorrend



április - május

2025. április 21. - 2025. április 27.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Szivárványocska és Csillagtörpe	Kacsamesék 37	Kacsamesék 38	Kacsamesék 39	Kacsamesék 40	Hello Kitty 17	Metropolisz
20:30		Vadmacska kommandó 12	Vadmacska kommandó 13	Vadmacska kommandó 14	Vadmacska kommandó 15	Hello Kitty 18	
21:00		Űrzavar 19	InuYasha 88	Tsubasa kapitány (2002) 18	Rómeó és Júlia 16	Hello Kitty 19	
21:30	Ő és a cicája ~Minden múlandó~	Űrzavar 20	InuYasha 89	Rozsomák 10	Rómeó és Júlia 17	Hello Kitty 20	
22:00	A szentjánosbogarak fényének erdeje	Tsubasa kapitány (2002) 16	Tsubasa kapitány (2002) 17	Death Note 17	Tsubasa kapitány (2002) 19	Űrzavar 19	Death Note 17
22:30		Rozsomák 8	Rozsomák 9	Death Note 18	Rozsomák 11	Űrzavar 20	Death Note 18
23:00	Tistou - Zöld hüvelykujjak	Trigun 21	Trigun 22	Trigun 23	Trigun 24	InuYasha 88	Rómeó és Júlia 16
23:30		Slayers - A kis boszorkány 34	Slayers - A kis boszorkány 35	Slayers - A kis boszorkány 36	Slayers - A kis boszorkány 37	InuYasha 89	Rómeó és Júlia 17

2025. április 28. - 2025. május 4.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 41	Kacsamesék 42	Kacsamesék 43	Kacsamesék 44	Kacsamesék 45	Hello Kitty 21	Bartek, a varázslatos
20:30	Vadmacska kommandó 16	Vadmacska kommandó 17	Vadmacska kommandó 18	Vadmacska kommandó 19	Vadmacska kommandó 20	Hello Kitty 22	
21:00	Dragon Ball Z 280	Űrzavar 21	InuYasha 90	Tsubasa kapitány (2002) 23	Rómeó és Júlia 18	Dragon Ball Z 280	Időlovasok
21:30	Dragon Ball Z 281	Űrzavar 22	InuYasha 91	X-Men 3	Rómeó és Júlia 19	Dragon Ball Z 281	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 20	Tsubasa kapitány (2002) 21	Tsubasa kapitány (2002) 22	Death Note 19	Tsubasa kapitány (2002) 24	Űrzavar 21	Death Note 19
22:30	Rozsomák 12	X-Men 1	X-Men 2	Death Note 20	X-Men 4	Űrzavar 22	Death Note 20
23:00	Trigun 25	Trigun 26	Cowboy Bebop 1	Cowboy Bebop 2	Cowboy Bebop 3	InuYasha 90	Rómeó és Júlia 18
23:30	Slayers - A kis boszorkány 38	Slayers - A kis boszorkány 39	Slayers - A kis boszorkány 40	Slayers - A kis boszorkány 41	Slayers - A kis boszorkány 42	InuYasha 91	Rómeó és Júlia 19

2025. május 5. - 2025. május 11.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 46	Kacsamesék 47	Kacsamesék 48	Kacsamesék 49	Kacsamesék 50	Hello Kitty 23	Gusuko Budori élete
20:30	Vadmacska kommandó 21	Vadmacska kommandó 22	Vadmacska kommandó 23	Vadmacska kommandó 24	Vadmacska kommandó 25	Hello Kitty 24	
21:00	Dragon Ball Z 282	Űrzavar 23	InuYasha 92	Tsubasa kapitány (2002) 28	Rómeó és Júlia 20	Dragon Ball Z 282	
21:30	Dragon Ball Z 283	Űrzavar 24	InuYasha 93	X-Men 8	Rómeó és Júlia 21	Dragon Ball Z 283	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 25	Tsubasa kapitány (2002) 26	Tsubasa kapitány (2002) 27	Death Note 21	Tsubasa kapitány (2002) 29	Űrzavar 23	Death Note 21
22:30	X-Men 5	X-Men 6	X-Men 7	Death Note 22	X-Men 9	Űrzavar 24	Death Note 22
23:00	Cowboy Bebop 4	Cowboy Bebop 5	Cowboy Bebop 6	Cowboy Bebop 7	Cowboy Bebop 8	InuYasha 92	Rómeó és Júlia 20
23:30	Slayers - A kis boszorkány 43	Slayers - A kis boszorkány 44	Slayers - A kis boszorkány 45	Slayers - A kis boszorkány 46	Slayers - A kis boszorkány 47	InuYasha 93	Rómeó és Júlia 21

Dragon Hall TV - műsorrend



május

2025. május 12. - 2025. május 18.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 51	Kacsamesék 52	Kacsamesék 53	Kacsamesék 54	Kacsamesék 55	Hello Kitty 25	A klasszikus Csizmás Kandúr
20:30	Vadmacska kommandó 26	Kaleido Star 1	Kaleido Star 2	Kaleido Star 3	Kaleido Star 4	Hello Kitty 26	
21:00	Dragon Ball Z 284	Űrzavar 25	InuYasha 94	Tsubasa kapitány (2002) 33	Rómeó és Júlia 22	Dragon Ball Z 284	
21:30	Dragon Ball Z 285	Űrzavar 26	InuYasha 95	Penge 1	Rómeó és Júlia 23	Dragon Ball Z 285	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 30	Tsubasa kapitány (2002) 31	Tsubasa kapitány (2002) 32	Death Note 23	Tsubasa kapitány (2002) 34	Űrzavar 25	Death Note 23
22:30	X-Men 10	X-Men 11	X-Men 12	Death Note 24	Penge 2	Űrzavar 26	Death Note 24
23:00	Cowboy Bebop 9	Cowboy Bebop 10	Cowboy Bebop 11	Cowboy Bebop 12	Cowboy Bebop 13	InuYasha 94	Rómeó és Júlia 22
23:30	Slayers - A kis boszorkány 48	Slayers - A kis boszorkány 49	Slayers - A kis boszorkány 50	Slayers - A kis boszorkány 51	Slayers - A kis boszorkány 52	InuYasha 95	Rómeó és Júlia 23

2025. május 19. - 2025. május 25.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 56	Kacsamesék 57	Kacsamesék 58	Kacsamesék 59	Kacsamesék 60	Aranyfűrt királykisasszony...1-2	Csizmás kandúr a világ körül
20:30	Kaleido Star 5	Kaleido Star 6	Kaleido Star 7	Kaleido Star 8	Kaleido Star 9	Aranyfűrt királykisasszony...3-4	
21:00	Dragon Ball Z 286	Űrzavar 27	InuYasha 96	Tsubasa kapitány (2002) 38	Rómeó és Júlia 24	Dragon Ball Z 286	
21:30	Dragon Ball Z 287	Űrzavar 28	InuYasha 97	Penge 6	Nodame Cantabile 1	Dragon Ball Z 287	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 35	Tsubasa kapitány (2002) 36	Tsubasa kapitány (2002) 37	Death Note 25	Tsubasa kapitány (2002) 39	Űrzavar 27	Death Note 25
22:30	Penge 3	Penge 4	Penge 5	Death Note 26	Penge 7	Űrzavar 28	Death Note 26
23:00	Cowboy Bebop 14	Cowboy Bebop 15	Cowboy Bebop 16	Cowboy Bebop 17	Cowboy Bebop 18	InuYasha 96	Rómeó és Júlia 24
23:30	Slayers - A kis boszorkány 53	Slayers - A kis boszorkány 54	Slayers - A kis boszorkány 55	Slayers - A kis boszorkány 56	Slayers - A kis boszorkány 57	InuYasha 97	Nodame Cantabile 1

2025. május 26. - 2025. június 1.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 61	Kacsamesék 62	Kacsamesék 63	Kacsamesék 64	Kacsamesék 65	Aranyfűrt királykisasszony...5-6	Csizmás Kandúr nyugatra megy
20:30	Kaleido Star 10	Kaleido Star 11	Kaleido Star 12	Kaleido Star 13	Kaleido Star 14	Aranyfűrt királykisasszony...7-8	
21:00	Dragon Ball Z 287	Űrzavar 29	InuYasha 98	Tsubasa kapitány (2002) 43	Nodame Cantabile 2	Dragon Ball Z 287	
21:30	Dragon Ball Z 288	Űrzavar 30	InuYasha 99	Penge 11	Nodame Cantabile 3	Dragon Ball Z 288	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 40	Tsubasa kapitány (2002) 41	Tsubasa kapitány (2002) 42	Death Note 27	Tsubasa kapitány (2002) 44	Űrzavar 29	Death Note 27
22:30	Penge 8	Penge 9	Penge 10	Death Note 28	Penge 12	Űrzavar 30	Death Note 28
23:00	Cowboy Bebop 19	Cowboy Bebop 20	Cowboy Bebop 21	Cowboy Bebop 22	Cowboy Bebop 23	InuYasha 98	Nodame Cantabile 2
23:30	Slayers - A kis boszorkány 58	Slayers - A kis boszorkány 59	Slayers - A kis boszorkány 60	Slayers - A kis boszorkány 61	Slayers - A kis boszorkány 62	InuYasha 99	Nodame Cantabile 3

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 felíratra!



ANIMAGAZIN