

アニ雑誌 AniMagazin

fanatikusoknak!

Fansub riport

Ricz/Ronin Factories

Olvasói Gondolatok

A magyar készítésű
mangákról

Nuihari Műhely

Cosplay
gyorstalpaló I.

Steins;Gate

"A kevés tudás veszélyes. A sok is."



Szerkesztői levél:

Hogy bírjátok a meleget? Mindenki leviszágzott már? Mi már túl vagyunk minden, lassan kezdődik a nyaralás is. Addig pedig itt vannak nekünk a nyári szezonos animék és persze az AniMagazin legújabb száma, amiben rengeteg új cikk van. Úgyhogy vázarton vagy otthon a hűvös szobában egy laptop vagy tablet segítségével lehet olvasgatni a cikkeket. Velünk nem sok minden történt (szerencsére), főként a magazinban eszközlőnk pár hibajavítást: nagyobb betűméret, nagyobb sorköz, stb. Lassan már csak az ilyen apróságok vannak hátra, ugyanis azt kell, hogy mondjuk, a magazin elérte végre a "végleges" verzióját. Az idézőjel is csak azért, mert már ismerjük magunkat annyira, hogy tudjuk, pár szám után úgylis átvárljuk. Amire most már nagyon ráfogunk feküdni az a weboldalunk, ugyanis az már tényleg megértett egy ráncfelvarrára. Nem ígérünk már semmit, mert elég régóta tervezgetjük az új oldalt és mivel nyár van, most mindenki pihenni akar, még mi is. De dolgozunk rajta. Végezetül pedig szeretnénk megköszönni ismét mindenkinek a kitartó munkáját! A cikkíróknak, hogy ennyi remek cikket szolgáltatott és persze neked, hogy letöltötted az AniMagazint! Reméljük a nyáron nem olvad el senki, és mikor legközelebb találkozunk, akkor már kicsit hűvösebb lesz az idő!

Támogatók



Logo & Design terv

Fren Laboratories Design Empire
Lord Fren
frenlabs@gmail.com
Hammer on The Nail

Alapítók

NewPlayer
newplayer@anipalace.hu
Kurosaki
kurosaki@anipalace.hu

Főszerkesztő

Catrin
catrin@anipalace.hu

Vezető dizájnér

Hirokata
hirotako@anipalace.hu

Lektorok

Catrin
catrin@anipalace.hu
Strayer8
strayer8@anipalace.hu

Beküldés & Info

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

Cikkírók

Sayuu
Iskariotes
Naylee
Morwen
Emtrexx
laidier
Lady Marilyn
Mangekyo022



Dominion 10



Summer Snow 23

Anime Ismertető

Steins;Gate 3
Skip Beat! 8

Manga Ismertető

Dominion, A Tankosztály 10
Yawara! 14

Fansub riport

Ricz/Ronin Factories 16

Szigetországi napló

Hírek 8 19

Azsia titkai

Kutyát, macskát, csak egy órára! 22

Dorama sziget

Summer Snow 24

Kontrollér

Imaginary Range 26

Könyvtár

Itojama Akiko 27

Fanfiction

Hellsing vs. Alucard III. rész 29

Olasz Gondolatok

A magyar készítésű mangákról 31
Nisemonogatari 35
Mahou Shoujo Madoka Magica 39

Nuihari Műhely

Cosplay gyorsalpoló I. 42

Sensei Tutorial

Cikkírás az AniMagazinba II. 44

Házunk Táján...

Körkérdés a szerkesztőkhöz 45



Steins;Gate

"A kevés tudás veszélyes. A sok is." //Catrin

Ezen ismertető (saját szórakoztatásomon kívül) azért született, hogy a Steins;Gate nevezetű animecsoda még több emberhez eljusson kishazánkban. Biztos sokan hallottatok róla (hiszen egyik magyar fansub kiadása jelenleg is készül, Japánban is tavaly sugározták), még jobb, ha már láttátok is. Viszont, ha eddig elkerültétek, nem foglalkoztatok vele, megfeledeztek róla vagy csak most hallotok róla először, akkor itt az ideje, hogy animés életetek egyik fő tápláléka legyen!

Bár nem szokás erre utalni, de az ilyen téren könnyen meggyőzhető olvasóinknak azt üzenem, hogy a "lesz, amilyen lesz, megnézem" szellemiségében hamar kezdjenek is neki, és ne olvassák tovább se a cikket, se más ismertetőjét, hogy saját maguk fedezhessék fel mit takar ez a cím. Akik nem rohantak azonnal (vagy a magazin olvasásának befejezése után) tölteni, online nézni, vagy előre kialakított anime nézős naptárjukban helyet szorítani neki, azok nyilván tudni szeretnének legalább annyit, hogy mahou shoujo, zombis-hentelős vagy egyéb gyönyörűség a képeken szembeütő laborköpenyes férfi története. Vágjunk bele!

24 résznyi zsenialitás

"Az idő korántsem olyan, amilyennek látszik. Nemcsak egy irányban halad, hanem egyszerre létezik benne a jövő a múlttal."
(Albert Einstein)

Helyszín: Akihabara, idő: 2010 nyár, szereplők: pár 18 év körüli japán fiatal, téma: időutazással kísérletezős, Okabe Rintarou, az eszes, különc pasi Shiina Mayurival (furcsa, "kómas" lány) és Hasida Itaruval (elhízott, hentaimániás, kocka srác) karöltve pályolgatja a kis, labornak nevezett bérlekást, ami nyári szabadjidejükben is a legalkalmasabb tartózkodási hely. Okabe itt éli ki kísérletező hajlamait, különféle eszközöket, találmányokat is összeeskábálnak (többnyire csak említve vannak a kutyák, de bővebben lásd az animében). Legkomolyabb tákolmányuk a számítógépre csatlakoztatott mobiltelefonnal összeköthető mikrosütő, melynek feladata, hogy általa az időutazás lehetségessé váljon.

Fontos infó:
a műnek nincs előzménye, bátran bele lehet kezdeni, a Chäos;Head ismerete nem szükséges hozzá - erről később.

Cím: Steins;Gate
Típus: TV sorozat
Terjedelem: 24 rész, 24 perc/epizód
Megjelenés: 2011.
Rendező: Satou Takuya, Hamasaki Hiroshi
Író: Hanada Jukki
Zene: Abo Takeshi
Studio: White Fox
Eredeti történet: 5pb. és Nitro+

Kategória: vígjáték, dráma, thriller, sci-fi

Szinkron:

Okabe Rintarou
- Miyano Mamoru
Makise Kurisu
- Imai Asami
Shiina Mayuri
- Hanazawa Kana
Hashida Itaru
- Seki Tomokazu

Értékelés:

AniDB: 9
ANN: 9
MAL: 9.16
(3. a MAL értékelő listáján)



Folytatás a következő oldalon!

"A halál optikai csalódás."
(Albert Einstein)

A múlt megváltoztatása, az időutazás, időgép már önmagában is érdekes téma, a szereplők pedig gyakorlatban is közelebb szeretnének kerülni hozzá. Így nem meglepő, hogy a történet elején egy, a témával foglalkozó előadáson vesznek részt. Ott Okabe találkozik egy tehetséges, okos lánnyal, Makise Kurisuval, de kis idő múlva már a lány leszűrt holttestével kell szembesünie. Ezután különös események következnek: az épületbe egy műhold csapódik, kiderül, hogy az előadás valójában elmaradt, Makise Kurisu pedig él és virul. Okabe ezerral agyal, hogy mi folyik itt és mi történhetett; majd rá kell jönnie: mindennek ő az oka. De miért? Mit tett? Ezekre a kérdésekre hamar választ kapunk, így az anime kezdetét veheti; az idővel való "játszás", a mikró fejlesztése, a szereplők tudása egyre messzebbre jut. A problémák és a kérdések száma is csak gyarapodik... Hogy kerül képbe a SERN? Meddig mehetünk el a kísérletekkel, a dolgok megváltoztatásával? Mit tegyek, ha minden megváltozik körülöttem? Főleg, ha csak akkor szembesülök vele, ha a változás megtörtént... Vissza lehet mindent csinálni? Vagy az a jó, ha csak előre tekintek? Az emberi érzések és hatalom az, amely végül a megfelelő utat választja az egyén számára. A főhős is folyamatosan ezt keresi, kiutat a maga okozta káoszából... Vajon sikerülhet neki? Megvan hozzá a hatalma? Az idővel nem jó játszani, vagy mégis?

"Csak azt az életet érdemes végigélni, amelyet másoként élünk."
(Albert Einstein)

Az anime Okabe-központú, az ő szemszögéből követhetjük végig az eseményeket és az érzéseivel, gondolataival végig tisztában vagyunk. Bár ő a történet vezéregyénisége, nem törpülnek el mellette sem a többiek, sem a sztori. A részek felépítése fantasztikus, minden logikusan következik és minden eseményből, szereplőből annyit ismerünk meg, amennyit kell. Mégsem lövi le magát teljesen az anime, főleg az elején várhatjuk, vajon mi lesz ebből, hová vezet a fiatal zsenikétykedése és főként hogyan? Mikor az események az anime közepén tetőznek, tudjuk mi a cél, mit kell elérni, mégis végig izgulhatunk a karakterekért és a végkifejletért. Aki az első részből figyel, az várhatja a keretet, vagy körbeérést már az elejétől fogva, de a "miként" végig foglalkoztatja a nézőt.

**"A világon két dolog végtelen: a világ-
egyetem és az emberi hülyeség.
Bar az elsőben nem vagyok biztos."**
(Albert Einstein)

Eddig az ismertető többnyire a drámaiságot, a komolyságot sugallta, de a Steins;Gate szerencsére ugyanennyire vigjáték is. Félreértés ne essék, nem a "drámai hangulatot előkérkődöm és minden jó lesz" típusról van szó. A sorozatnak rendkívül intelligens humora van. Számomra Okabe Rintarou mondatai, fejtágása, hanghordozása és viselkedése úberelhetetlen, egyszerre örült barom és imádnivaló. Ő a humor fő forrása is, de a többiek kiegészítésével válik igazán zseniálissá. Rádadás a Kurisuval való "háztartási viszonya", vitáik és érzelmeik megtestesülése, a lány aranyos tsundere viselkedése. De, ami még kiemelkedő, az az anime otaku-sága, melyet minden gyakorlott animés örömködvé érezhet magáénak is. Elég csak magára, Akihabarára, Mayuri cosplay és con imádatára vagy Hashida perverz megjegyzéseire gondolni.



Folytatás a következő oldalon!

Tehát az anime egyszerre drámai és humoros, de mindent a megfelelő pillanatban, a megfelelő helyen és a megfelelő mennyiségben érzékeltet. Egyszerre megdöbbentő, elgondolkodtató, izgalmas, hangulatos és szórakoztató mű. A karakterek mind nagyon hamar megszerethetők, a történet végig igényli a figyelmünket és fenntartja érdeklődésünket, rengeteg érzést vált ki belőlünk a sorozat. Az első fele főként a karaktereket és azok mindennapjait, kapcsolatát mutatja be, a másik felében pedig már a thriller, a feszültség, a dráma dominál. Nem idegen a Steinről egy kis romantika sem, ez is kellő mértékben, kellő helyen lopja magát a szívünkbe.

Különlegesség még az epizódcímek, melyek nem csak érdekesen hangzanak, de tükrözik a történéseket is. Érdemes ezeket jobban szemügyre venni. Továbbá az animében folyamatosan kiírják az események pontos idejét, amire mindenképp figyeljünk, ezáltal is még tisztább, még jobb az anime.

Az örültek

"Az örültség nem más, mint ugyanazt tenni újra és újra, és várni, hogy az eredmény más legyen."
(Albert Einstein)



Okabe Rintaro

18 éves, magát örült tudósaknak nevező egyetemista, aki megszállította az időutazásnak. Gyakran hívja Houin Kyoumának magát, legtöbbször hosszan, fennhangosan kiejtve, az ilyen érdekesebb megnyilvánulásait a "mad scientist" poz és/vagy a hangos gonosz nevetés követi. Tehát magának való figura, úgy érzi mindig figyelik, állandóan tart egy általa képzelt szervezettől, és rengeteget beszél magában mobilját az arcához tartva, mintha telefonálna. Kiépítette maga köré ezt a külön jellemet, mely mögött akár egy igazán komoly, érett, felelősségteljes férfi is megbújhat... Sokszor merész, érzéketlen, önző és csak a kísérletre koncentrál, de pont ettől a képtől válik rendkívülivé, amikor láthatjuk kitörni érzelmeit.

Ismeretőjele még, hogy állandóan laborköpenyben van és telefonál, Kuri-suval pedig mindketten Dr. Pepper mániások. Barátai gyakran hívják Okarinnak is. Fontos megjegyezni, hogy nem bishi, és ne is várjon az animében senki sem bishiket. Teljesen normális, karakteres arcú (szerintem jóképű) férfi, aki nem töklő, és nem nyomi. Teszi, mondja, amit kell, minden esetben!

"Véletlenül azt nevezzük, amikor a számítá-saink kudarcot vallanak."
(Albert Einstein)



Makise Kurisu

Amerikában él és tanuló 18 éves lány, aki a történet alatt Akihabarában tartózkodik, és ő is labortaggyá válik. Egy fiatal zseni, a szereplők közül az ő tudása a legkiemelkedőbb, így az időgép "fejlesztésében" is döntő szerepe van. Ismertető jelei vörös haja és tsundera viselkedése, Okabával rendszeresen összetűzésben állnak.

Az örült tudós által ráaggatott nevek: Christiiiiina, asszisztens, The Zombie (dzadzombiiii), Celeb 17, Cel-7, hentai genius shoujo, stb.

"Nem kell megérttenünk a világot; elég, ha eliga-zodunk benne."
(Albert Einstein)



Shiina Mayuri

Egy 16 éves, kedves, optimista, otaku lány, Okabe gyerekkori barátja. Kicsit lassan, nyugodtan beszél, egyszerű lélek, nem nagyon érti a többiek bonyolult elméleteit, de a lényegre igen, és élvezi a közösségüket. Rajong az animékért, szeret cosplayezni, cosplayeket készíteni (cp kávézóban is dolgozik). Legtöbbször egy aranyos kék ruha van rajta és Mayushii a beceneve.



Folytatás a következő oldalon!

"Nem vagyok különösebben tehetséges, csak szenvedélyesen kíváncsi." (Albert Einstein)

Hashida Itaru



Kóvér, otaku srác, aki állandóan a gép előtt ül, remekül programoz és hackerkedik. Okabét már gimnázis óta ismeri. Sokszor perverzkedik, szereti a hentai és a 2D-s lányokat, de Feyrisért is oda van. Beceneve: Daru, Super Hacker.

"Sorsunk az lesz, amit majd megérdemlünk." (Albert Einstein)



A többiek

A sorozatban megjelenik még pár, a laborhoz kapcsolódó szereplő. Nők: Amane Suzuha, a hiperaktív rész munkaidős, jófej, különös lány; Kiryuu Moeka a nagy mellű, antiszoc. mobilkocka és Feyris NyanNyan, a cosplaykávészó cucci vezetője. Pasik: Urushibara Ruka, a lánynak tűnő (és titkon azzá vágyó) félénk fiú, aki gyakran van mikró ruhában, valamint Mr. Braun (Tennouji Yuugo), a labor alatt lakó főbérlet. Érdekes még a John Titor néven üzengető, magát időutazónak valló alak. Mindegyikük fontos adaléka, színfoltja a történetnek, néhányuk egy-egy epizódban kimondottan fontosá válik. Hogy miért, és hogyan? Nézzétek meg!

Megvalósítás

"A képzelőerő mindennek az alapja. Ez az, ami bepillantást enged a jövőbe." (Albert Einstein)

Az anime a White Fox stúdió műve, azt kell mondjam remek munkát végzett. Az egész tálalás nagyon illet a sztorihoz és még egyedibb hangulatot varázsolt neki. A grafika, bár nem ufo-table szintű, de nem is kell, a rendkívül egyszerű és reális ábrázolás teljesen jó lett. Főként a szürke a domináns szín, ezt ellensúlyozza kissé talán Kurisu és Fayris haja, Mayuri ruhája és a szem-színek.

A zenéje rendkívül élvezetes, mindig illik az adott jelenethez, az opening nagyon fülbemászóra, az endingek pedig szépre sikerültek. A seiyuuk is hozták a formájukat egyikre sincs panasz. Feyris nyávogása talán kicsit sok lehet, de engem még az sem zavart.

Nem árt tudni...

Cím: A címben szereplő "steins" Einsteinre utal, de hogy miért ez a cím, arra választ kapunk az animében. :) Többek közt ezért is tüzdeltem a cikkbe Einstein idézeteket, valójában csak egyet akartam, azt is csak talán, de végül nem tudtam leállni.

Visual novel és manga:

A történet először visual novelként jelent meg 2009-ben, az 5pb. és a Nitroplus készítésében. Ez a két cég második közös projektje, az első a *Chaos;Head* volt, ennyi a közös a két műben (és, hogy a Steins cselekménye egy évvel a C;H-jé után játszódik). Az anime jól követi végig a VN történetét, remek adaptáció lett, a karaktereket is ugyanazok a seiyuuk szövegezték meg. Nagyon kedvező fogadtatása volt a játéknak és az animének egyaránt.

A Nitroplus és a 5pb. azóta újabb közös játékot készített, ez pedig a *Robotics;Notes*, mely cselekménye 2019-ben játszódik. A mangája tavasszal indult, a visual novel pedig most júniusban jelent meg.



Folytatás a következő oldalon!

Már bejelentették az anime adaptációt is, mely októberben érkezik a Production I.G gondozásában. Steins szempontjából érdekes, hogy a R;N-ben szerepel Mr. Braun lánya is.

A S;G manga adaptációja a VN megjelenése előtt indult el és azóta is tart. Párhuzamosan készült hozzá több manga is, melyek a történet mellékszálait dolgozzák fel/előzmények/stb., ezekből eddig kettő fejeződött be.

Special és movie: A special idén februárban jelent meg *Steins;Gate: Oukoubakko no Poriomania* címen. Mindenképp a sorozat után nézendő, mert annak cselekménye után játszódik, a 25. résznek vagy lezáró epilógusnak is tekinthető. Szerencsére nem összefoglaló és nem valami értelmetlen (ecchi) ökörködés. Könnyed, érzelmes alkotás a Steins;Gate minden jóságával. Kötelező darab, általa igazán teljes a sorozat.

A történethez animefilm is készül, eddig annyi derült ki, hogy várhatóan idén ősszel megjelenik.

Rengeteg mindenről lehetne még írni, de a'szem ennyi is elég lesz. Pedig voltak még elvetemült ötleteim, hogy a saját véleményemről még részletesebben írok, hogy az érzelmeket, eseményeket, az anime vonalát még jobban részletezzem. De ez itt nem ennek a színter, így vissza fogom magam. Idővel talán mégis megírom a kissé spoileres Steins extrát vagy egy elemzést, melyben ömlengetek az Okabe&Kurusu párosról, a többiekéről, és minden másról (pl. mennyire szeretem a 19. részben lévő bunyót, háhhhá).

Komolyabbra fordítva a szót: remélem, hogy most a magazin által is még többen megismerik és megszeretik ezt az animét. Nyilván nem lesz mindenki olyan elfogult, mint én, lehet nem tetszik majd a grafika, nem elég egyedi a téma, vontatottnak tűnhet az eleje, feleslegesnek pár karakter, stb., stb. De úgy gondolom tényleg egy kihagyhatatlan darab, mely végig hatással van az emberre, és fantasztikusan ötvözi a különféle műfaji elemeket. Bár ez a "könyved" sci-fi komolyabb, elgondolkodtató volta miatt inkább készült az idősebb "fiatal felnőtt" korosztálynak, igazából én mindenkinek ajánlom, akinek kicsit is felkeltette az érdeklődését. Nézzétek!

El. Psy. Congroo.



Manga:

Író: Nakamura Yoshika
Év: 2002-

Eddig 188 fejezet
 jelent meg japánul 30
 kötetben és 27 kötet
 angolul

Kiadó: Hakusensha

Magazin: Hana to
 Yume

Anime:

Év: 2008-2009.

Részek: 25

Seiyuuk:

Mogami Kyoko –
 Inoue Marina
 Tsuruga Ren –
 Katsuyuki Konoshi
 Fuwa Shoutartou –
 Mamoru Miyano

Live Action:

Év: 2011-2012.

Hossz: 70 perc/rész

Nyelv: Mandarin

Stúdió: Gala Television,
 Comic Int'l Productions,
 Honto Productions,
 Formosa Television

Szereplők:

Ivy Chen – Gong Xi
 (Mogami Kyoko)
 Siwon – Dun Heli
 (Tsuruga Ren)
 Dongae – Shang (Sho)

Skip Beat!

//Sayuu

Vajon mi történe akkor, ha születésünk előtt mind kapnánk egy rengeteg lakattal lezárt dobozt, amely tartalmazza az ember minden gonoszságát, és megkapnánk hozzá a kulcsot is, valahol a lelkünk mélyén elrejtve?

A 16 éves Mogami Kyoko, mielőtt befejezte volna a középiskolát, Tokióba költözött. Azóta éjjelnappal dolgozik, két részmunkaidős állásban egyszerre, hogy fenntartsan egy megáldrága lakást, és eközben önmagával egy cseppet sem törődik. De vajon mi lehet az oka ennek? Biztos sokaknak eszébe jutott, hogy egy fiú van a dobozban, és nem meglepő módon nekik van igazuk. Az igazság az, hogy Kyoko nem magányos, hanem Japán egy új, feltörekvő popsztárjával osztja meg az életét. Fuwa Sho nem más, mint Kyoko gyermekkori barátja, aki azért költözött Tokióba, hogy Japán első számú hírességévé váljon, és ezzel letaszítsa trónjáról a jelenleg őrüli népszerűségnek örvendő Tsuruga Rent.

Mielőtt Sho Tokióba menekült volna szülei elvárásai elől – miszerint vegye át a családi szálloda vezetését és vegyen feleségül egy hozzá illő (és persze ennek megfelelően unalmas) lányt – feltette a nagy kérdést Kyokónak. A lány örömmel mondott igent a kérésre, hogy Tokióban együtt élhessen a hercegével. Ugye milyen romantikus? Hát egyáltalán nem! Fuwa Shónak ugyanis egyetlen oka volt arra, hogy magával rángassa szegény lányt, mégpedig az, hogy valaki gondoskodjon róla. Amikor Kyoko az előző esti félreértések után fel szeretné vidítani szerelmét, és beszólik

a hangstúdióba, Sho éppen akkor talál ki mindent menedzserének. Kyoko természetesen meghallja ezt a beszélgetést, mely gyökeresen megváltoztatja az életét.

Emlékeztek még a dobozra, amiről a bevezetőben beszéltem? Nah, az minden egyes szóval csak távolabbra nyílik a lány lelkében, Kyoko így bosszút esküdve eresztene rá annak tartalmát Shóra, amikor két hatalmas biztonsági őr közbelép és egyszerűen kipenderítik a lányt az ajtón. Kyokónak még sokáig csengenek a fülében Sho utolsó szavai, miszerint, ha tényleg bosszút akar állni, akkor be kell lépnie a showbiz-niszbe!

Milyen mélyre kell ahhoz zuhanni, hogy elég erőt merítsünk az újragezéshez?

A történet innentől kezd érdekessé válni, ugyanis Kyoko nem sokáig duzzog magában, hanem az elkeseredését arra használja, hogy teljesen új életet kezdjen, újjászültesse külsőleg és belsőleg egyaránt. Több már nem az a szerencsétlen lány, aki csak boldoggá szeretné tenni azt, akit szeret, hanem egy erős határozott nővé érik, akinek egyetlen célja, hogy bosszút állhasson az őt ért megaláztatás miatt. Ehhez pedig egyetlen út vezet, mégpedig a Shóéval rivális ügynökség, így Kyoko elkezd ostromolni azt, vagyis elsősorban egy szegény menedzser idegeit.



Folytatás a következő oldalon!

Minden kezdet nehéz

Persze a dolgok soha nem mennek olyan könnyen, ahogy azt elképzeljük. A nulláról való kezdéshez hozzátartozik egy borzalmas, mitöbb rózsaszín kezelábas egyenruha, egy Love Me! jelszó, ami arra szolgál, hogy a lányból kihalt szeretettel újraélessze. A dologban az sem segít, hogy épp az a stúdió képviseli Tsuruga Rent, ami Kyoko céljának megvalósítására szolgál. Lássuk be, ha egész életünkben gyűlölünk valakit, teljesen mindegy mi miatt, nem fogunk repesni az örömtől, ha neki kell dolgoznunk. Pláne, ha az illető egy ünnepelt sztár, aki tisztában van a képességeivel és igyekszik bebizonyítani, hogy mi a tehetőségnek teljeseen híján vagyunk.

A körítés

Az események eleinte elsősorban Kyoko körül forognak, de szép lassan egyre több szereplő jelenik meg, ezzel is színesítve az amúgy sem unalmas történetet. Ott van szegény Sawara-san, a tehetőségek kutató részleg vezetője, aki első ízből ismerheti meg a ládába zárt kis szörnyeket, amelyek Kyoko lelke mélyéről törnek fel, vagy akár az LME vezérigazgatója, akin egyszerűen nem lehet kiigazodni, és itt főleg az öltözködési stílusára gondolok. Amikor pedig megjelenik egy rivális lány, aki hatalmas önbizalommal és tehetséggel színészi babérokra tör, mégis arra kényszerítik, hogy a színészi szakmát még csak hallomásból ismerő Kyokóval dolgozzon, akkor ott kő kövön nem marad...

A két én

A történet rengeteg furcsa helyzetet, kellemetlen pillanatot és még annál is több humort tartalmaz, ennek ellenére a komoly mondanivaló is megtalálható benne. Látjuk, ahogy főszereplőnk mindent megtesz új céljának elérése érdekében, legyen az akármilyen kellemetlen a számára. Érezzük a dühöt, amely benne dolgozik, továbbhajtja, és persze látjuk is, hiszen a szerző egy nagyon szemléletes módot talált ki arra, hogy Kyoko belső világát ábrázolja. Minél jobban halad előre a cselekmény, annál jobban ismerjük meg főszereplőnk mindkét énjét: a mindenre elszánt sértett nőt, akinek egyetlen célja a bosszú és a világra kíváncsi lányt, aki nem fejezhette be az iskolát, nincsenek barátai, de elszánt és igyekszik mindenkinek az erős személyiségét mutatni. A történet menete során sokszor egyik pillanatról váltja egymást a két személyiség, amiből rengeteg komikus helyzet adódik a hozzájárul ahhoz, hogy egy unalmas pillanatunk se lehessen.



Manga

A történet először 2002. februárjában, manga formájában jelent meg, Nakamura Yoshika keze nyomán, a Hakushensha kiadó egyik shoujo magazinjának, a Hana to Yumének a hasábjain. A mangaka elmondása szerint Kyoko karaktere már jóval a történet megírása előtt megszületett és nagyon sokat formálódott, ahogy maga a manga eseményei és háttértörténete is. 2002 óta több mint 180 fejezet látott napvilágot, ami azt hiszem, nem szorul magyarázatra. A mangaka zseniálisan játszik főszereplőnk két személyiségével, nagyszerűen tölti ki a tereket, mindig Kyoko hangulatának megfelelően.

Anime

Az anime adaptáció 2008 októberében került a japán tévék műsorára, és 25 részben dolgozza fel a manga első 66 kötetét, ami persze csak egy kis része a valós történetnek. Sem a megvalósításra, sem a seiyuokra nem lehet panaszunk, hiszen Fuwa Shou hangja például nem más, mint a *Death Note*, Yagami Lightjaként már jól ismert Mamoru Miyano. A zenék szintén nagyszerű körítést adnak a sorozathoz, kellemesen csengenek az ember fülében és emelik az amúgy is nagyszerű sorozat színvonalát.

Live Action

És ha ez még nem lenne elég, a történethez készült egy taiwani tévédráma is, *Extravagant Challenge* címmel. A megvalósítás sok nehézséggel ment keresztül, hiszen az első hírek már 2008-ban fellebbentek a készülő dramáról, amiben az eredeti felállítás szerint még Ariel Lin és Jerry Yan játszott volna a főszerepeket. 2009 januárjában több probléma is felmerült a készülő sorozattal kapcsolatban, melynek következtében Yan kikerült a főszerepből. A projekt folytatására egészen 2010 májusáig kellett várni, amikor a Super Junior fiúcsapat két énekese, Siwon és Donghae került a két főhős szerepébe, majd 2011 februárjában Ivy Chen lépett Ariel Lin helyébe. Végül sokak örömeire 4 hónapnyi forgatás után 2011 decemberében elindult a sorozat televíziós vetítése, ami 15 epizódot élt meg.

士郎正宗 SHIRO MASAMUNE
A TANKOSZTAG



DOMINION

- Az ifjú Shirow cyber(punk) komédiája

//Iskariotes

Az emberiségnek mindig is létezett kétféle világnézete: Az emberek egyik fele azt mondja, hogy a jövő csak jobb lehet, mint ami volt - és ami van - és szépen lassan masírozunk Shangri-La felé. A másik fele pedig szentül hiszi, hogy valamikor (talán Atlantisz idején) létezett az aranykor és a világ azóta is csak romlik; meg sem áll a totális pusztulásig. Nos, a japán alkotók többsége ezen utóbbi világkép mellé teszi le voksát, így nem meglepő, hogy a leghíresebb manga-anime cyberpunk/sci-fi művek sem rendelkeznek pozitív utópiával – így Shirow Masamune 1986-os Dominion műve sem. Helyette inkább egy apokaliptikus világot tár elénk.

A ma élő egyik legnagyobb cyberpunk alkotó első munkáira is nagy hatással voltak kora elképzelései. Így természetesen nem egyforma erősséggel, de ezek a hatások minden kétséget kizáróan megjelennek a Dominionban is. A mester világosan bemutatja, hogy a technikai fejlődés nem feltétlenül eredményez boldogabb és szebb jövőt (elég, ha csak a csernobili atomkatasztrófára gondolunk), hiszen ahogyan a Dominionban fogalmaz: „Tudomány az ördög műve.”

Sőt, akkor (tehát az 1980-as években) a tudomány adta lehetőségeket, az őr (mint a békés jövő zálogát, az emberiség új otthonként aposztrofált helyet) az amerikai vezetés „brutális racionalitással” új hadszíntérre nevezte ki, mondván hogy nekik ott fent is meg kell védeni a szabadságot az álnok szovjetek ellen. De már ekkoriban nincs olyan ösztönszintű félelem és elutasítás, mint a régebbi alkotók műveiben (lásd: Frankenstein vagy a Nagyvárosi fények Chaplintól), ámbráz tüláz lenne azt mondani, hogy Shirow 26 évesen teljesen megbékélt volna a tudomány gyors és néha követetetlen fejlődésével.

Retro manga – retro érzések

A Dominion nem mai alkotás, így a megértéséhez szükséges némi visszaemlékezés, hogy milyen hatások érhették Shirow-t a műalkotása közben. Bizonyára ismerte (és hatással volt rá) Tezuka 1970-es Apollo's Songját, ahogyan Leiji Matsumoto 1979-es Galaxy Express 999-ét és a szintén ugyanebben az évben bemutatkozó Gundam univerzumot. De a kortársai közül az Akira megalkotóját, Katsuhiro Otomót is illik megemlíteni.

Természetesen az olyan alkotókról sem szabad elfeledkezni, mint Philip K. Dick, William Gibson, Richard Dawkins, Arthur Koestler, Gilbert Ryle, Stanislaw Lem, Frederick Jameson, akiket minden bizonnyal olvasott/olvas a mester. Valamelyest az élet is őket igazolta, amikor 1982-ben elszabadult az első számítógépes vírus, de a Macross univerzum is ebben az esztendőben kezdte el létét.



Folytatás a következő oldalon!

Cím: Dominion:
Tank Police (ドミニオン)

Magyar cím:

Dominion: A tankosztazg

Írta és rajzolta:

Shirow Masamune

Hossz: 1 kötet

Megjelenés: 1985.

Magyar megjelenés:

2008.

Kiaó: Fumax

Fordító: Kálovics Dalma

Kategória: cyberpunk,

sci-fi, akció, vígjáték

Átdolgozás:

Dominion Conflict One:

No More Noise

OVA-k:

- Dominion Tank Police

- New Dominion Tank

Police

- TANK S.W.A.T. 01

Továbbá ne feledkezzünk meg az olyan próféciákról sem, mint George Orwell 1948-ban íródott 1984-e, melynek története bár nem (pont úgy) valósult meg, így is sok minden emlékeztetett a műre (a keleti és a nyugati birodalom még a nyolcvanas években is csatáztak egymással, emeltt 1980-ban, és 1984-ben kölcsönösen bojkottálták a moszkvai illetve a Los-Angeles-i olimpiát. Mi magyarok az utóbbit). Szintén ez év terméke a *Transformers*, ami elég erősen dicséri a robotokat. És erre már csak egy lapattal tett rá az Apple híres tévés reklámja.

Ebben az évben jelent meg James Lovelock *Gaia* című könyve is, melyben a szerző amellett érvel, hogy az egész bioszféra egyetlen élőlény. Shirow olyanira nem csinál tükört abból, hogy Lovelock hatással volt rá, hogy az egyik szereplőjének ezt a nevet adta, sőt még a kinézetét is tőle kölcsönözte.

Transzhumanizmus

Mióta az emberiség olyan gépezetként tekint magára, melyet csontok, inak, hús, vér, izmok, stb. tartanak össze, két gondolat uralkodik benne. Egyik az, hogy ha saját maga egy gép, akkor vajon hogyan tudná önmagát tökéletesíteni? Vagy ha a Teremtő gépként teremtett minket, akkor vajh! az ember is előléphet teremtőnek?

Az emberiség egyik fele saját magát kísérletezett, itt egy szemű, ott egy műfogor; ma már ott tartunk, hogy egy emberben majdnem mindent kilehet cserélni, talán csak az agyát és a gerincét nem. Ne feledjük: 1982-ben hajtották végre az

első műszíves beültetést Amerikában. Ezzel egyidőben az emberiség másik felében az a gondolat támadt, hogy az ember egyedül van, nosza, teremtünk neki társat! Így elkezdődött a különböző robotok gyártása, amik eleinte csak mechanikusan működő masinériák voltak, ma már a helyzet jóval bonyolultabb. Az emberfia jókat sakkozhat egy géppel, pilóta nélküli repülővel jelenhet meg ott, ahol máskülönben nem tudna. Ugyanakkor manapság vannak olyan területei az életnek, aminél nehezen lehet ketté választani a fenti elképzeléseket. Amikor a virtuális térben formázzuk a karakterünket, vajon kit formálunk igazából? Magát a 0-ból és 1-esekből álló adathalmazt vagy lelkünk mélyén saját magunkat?

A Dominionban eme kérdéskör is felmerül. Az emberiség tönkretette a bioszférát, vagy mondjuk inkább úgy, hogy Gaiát, de most egy egészen egyedi lényt teremtett, amit részben növény, részben állat, részben mikro-organikus kolónia alkot (csak hogy kilépünk az android és cyborg duetből). A kérdés a következő: az emberiség hajlandó átváltozni egy friss, levegőt termelő valamivé, amivel Gaiát még pár millió évig képes életben tartani, vagy nem, de akkor fuccs a jövőnek. Mi a fontosabb? Az individuum megmaradása vagy a kollektív cél? Az emberiség, hogyan akarja bevégezni? (Érdeklenség, hogy a *Vexille*-ben hasonló a probléma, és ott mindenki inkább az ellenállóknak szurkol, nehogy zombi kiborggá váljanak).

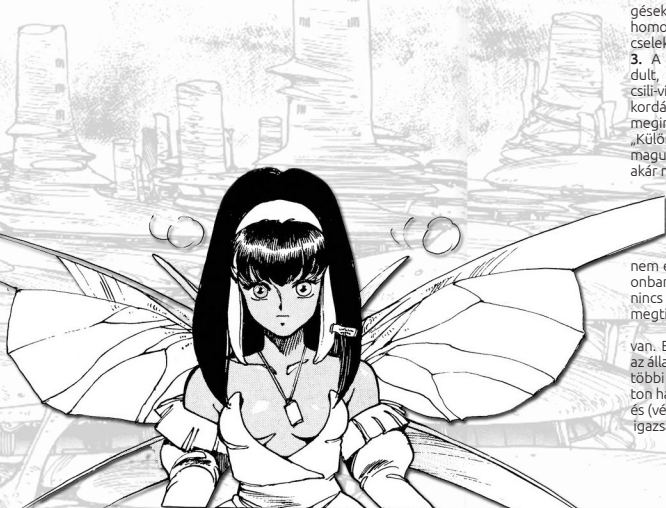
Hogyan készíts cyberpunk mangát Shirow Masumene módra?

1. Kell egy fiktív város: Olympos az *Appleseed*-ből, New Port city az *Ghost in the Shell*-ből és a Dominionból (már ilyen fiatalon magát másolta?). Városok közös jellemzője: futurisztikus és ép elméjű má ember nem élne ott.
2. A városhoz hozzá kell adni egy hatalmas környezeti szennyeződést, ami általában komoly összefüggéseket mutat a tudományos néven homo sapiens-sapiens nevű főemlős cselekedeteivel.
3. A bűnözés oly mértékben elvadult, hogy azt már csak különleges csili-vili egységek tudják valamelyest kordában tartani. Hol „9. Szekció”-nak, megint máshol „ESWAT”-nak, vagy „Különleges Tankosztag”-nak hívják magukat (igazából lényegtelen a név, akár még Mókus őrs is lehetne).

a., A lényeg, hogy a városban tevékenykedjenek, amit rendszeresen porrá szeretnének lőni (speciel az *Appleseed*-ben már nincs mit szétlőni, a *GitS*-ben nem engedik, szerencsére a Dominionban Leonának és kompániájának nincs semmi és senki, aki ezt megtilthatná).

b., Az osztagnak kettős arca van. Egyrészt maga legyen a rend és az állam megtestesítője, ugyanakkor a többi államhivattal szemben is folyton harcot vívjon a saját és (vélelmezett) a nép igazsága nevében.

Folytatás a következő oldalon!



4. Teremteni kell egy csinos, fiatal, aszexuális okkappa frizurás csajt (tehát állig erő – körbevágott haj – bubifrizura, de hát ez egy komoly anime magazin, így maradjunk csak az okkapanál). Akinek adjunk 3 szótagos keresztnevet (Deunan, Motoko, Leona), majd egy kutyút, amivel szétűt a csintalanok közt, így szóba kerülhet mini tank vagy robot is. Megjegyzendő, hogy Shirow gyakorta rajzol lengő öltöző karaktereket, állítólag többek közt azért is választ női főszereplőket, mert férfiként jobban szeret nőket rajzolni semmint férfiakat (van benne logika :))

5. A heroína amazon mellé kell egy kis csapat is, akik épp olyan eltűntöztak mint a főhős. Így kell egy öreg főnök, aki terelgeti kis csibéit, egy alfa hím, akinek két jó barátja van: Jack (Daniels) és (Malboro) Man (egy ifjabb baba, akinek vannak még emberi érzései), valamint még egy-két kiegészítő csapattag. A csapat pedig tagjaihoz hasonlóan túlzó és hihetetlen kalandokban keveredik.

6. Ja igen, kell egy rosszfiú, de nem valami Light-szintű bűnöző, hanem sokkal rosszabb, akit mégis lehet kedvelni (és nem nem azért, mert olyan édin tud kuncogni emberek halálán). Esetünkben Buaku lenne az a gonosz karakter.

7. Kell még pár kiegészítő fanservice-t kielégítő szereplő. Gits-ben ott vannak Motoko barátságos lánykái, itt pedig Annapuma és Unipuma.

8. Válassz valami dögös posztmodern témát, ami köré felépít a történetet. Pl. az ember és a gépek közti határvonal megléte vagy nemléte, a környezetszennyezés, a nukleáris háború, stb.

9. Végezetül csak és csakis akkor szabad egy ilyen történetet elmeszélni, ha valaki álmából is képes pontos mérnöki rajzokat készíteni egy Birodalmi lépegetőről. Mert Shirow munkáira sok mindent lehet mondani, de azt nem, hogy a technikai kutyuk a különböző páncélok (proto mechá?), tankok, fegyverek nem úgy vannak megrajzolva, mintha egy profi mérnök tollából kerültek volna ki.

Magyar kiadás és a kötet

A művet Shirow Masamune készítette, tehát ő rajzolta, színezte, írta bele a szövegeket és találta ki a cselekményt.

A vizuális elrendezés, még ha egy korai műről is beszélünk, jóra sikerült. Természetesen a leginkább fiúknak szánt képregényeknél megszokhatóan sok a szögletes csík, de vannak szép számmal olyanok is, ahol nincs keret megadva, így nincsenek határai az üldözés féktelenségeinek vagy éppen Leona érzelmeinek, illetve az egyhangúságot jól törli meg a nagyobb panelek is.

Elmondható, hogy nagyon lüktető a cselekmény, az *Innocence*-nél fel szokták róni jogtalanul, hogy sok benne a rízsa, nos, a *Dominion*-ban ilyen nincs. Csak maga a póre akció: közel 200 oldalon át megy a pörgés, így végig figyelni kell, egy perc lankadást sem enged meg a mű. A beírás szerintem az eddigi magyar nyelvű mangák közül az egyik legjobban sikeredett. Az alaptípus jól illeszkedik a képi világhoz, ahogyan a félkövér betűtípust is észlel használták, valamint a betűméreteket is.

Láthatóan a Fumax ezt nevezte ki presztízs kiadásnak. Azt hozzá kell tenni, hogy a képes és a szöveges extrákat a kiadvány nem tartalmazza, mert az tovább drágította volna az amúgy sem olcsó mangát. Ugyanakkor megkapjuk a *Közönség Agyréme* címet viselő történetet is, ami az eredeti három fejezet mellett nem volt. Ez a *story* a *DOMINION Special Graphix* kézikönyvben volt fellelhető, és semmilyen rokonsággal nem áll az eredeti cselekménnyel. Illetve, azt még el kell mondani, hogy a borító nem fényes, mint amilyen az amerikai volt és nem is olyan vastag. Ez a nyomda sara, de ettől még kiváló.



Folytatás a következő oldalon!



nyög be.

Interjúkat ritkán ad, akkor is erősen zavarban van, zavarba ejtő mondatokat nyög be. Animés rendezvényeken nem jelenik meg hivatalosan, önarcképe módosított egyetlen egy valósnak vélt képe egy tévéinterjúból kivágott képkocka. Az alábbi területeken képi önmagát modern reneszánsz emberhez méltón: biológia, orvosi mechanika, biofiziológia, vallástudomány, modern hadviselés, filozófia, stb.

Nagy hiányossága, hogy nem utazik, és nem beszél angolul, így műveinek kiadásához nagyon ritkán járul hozzá; fél, hogy gondolatait valaki elferdíti, megmásítja és így odavész az üzenete. Kemény szerződéseket köt: pl. a tükrözéshez sem járul hozzá. Ha éppen nem tanulmányoz vagy alkot, akkor a pókjait csodálja, fényképezi és filmezi őket (Tachikomák).

Amilyen képzett a mangaka, olyan nagyra tartja az olvasóit: nem 14 éves srácoknak akar fákon ugráló nindzsákról mesélni, vagy soha nem látott mecharobotokkal vívott sci-fi operákról. Szeretné, hogy olvasói elgondolkodjanak a művein, amibe ő oly sok munkát és kutatást belelő. Reméli, hogy akinek ő ír, tisztában van a világgal és azzal, hogy mi volt de leginkább, hogy mi lesz. Természetesen arról sem szabad elfeledkezni, hogy évekig tanított, így tudja, hogy a fiatal értelmes emberek milyen színvonalat kívánnak meg. Igaz, a tanítással hamar felhagyott, később azt mondta, azért mert nem tetszik neki a japán oktatási rendszer.

A mangaka napjainkban sem pihen, hol artbookokat készít, hol éppen csodaszép naptrákrakat gyárt le, olykor pedig a *Ghost Hound*ba besegít.

Összességben elmondható, hogy bár magát a kiadványt sok helyen cyberpunk-nak nevezik kicsit csalóka a megnevezés. Punknak gyenge: nincs benne olyan lázadás és vadság, mint az Akirában, és a cyber sem kap annyira nagy hangsúlyt, mint amekkorát kapott a zseniális mester briliáns művénel a *Ghost in the Shell*-nél. De kellett a mangakának ez is, kipróbálhatott egy-két dolgot, amit a későbbiekben már nem tudott vagy nem akart; mondhatni lazított egyet, mielőtt belefogott volna egy véresen komoly történetbe. A manga kiváló és nagyon jónak nevezhető, maximum egy hibát lehet neki felróni, hogy nincs befejezve, ugyanis a *Ghost in the Shell* miatt úgy döntött, hogy majd később visszatér rá, azonban még azóta sem sikerült erőt vennie magán, és újból leporolni. Így a kötet végén lehet némi hiányérzetünk, de semmi több. A *Dominion*ból készült még egy kötet: a *Dominion Conflict One: No More Noise*, de ez nem folytatása az elsőnek, inkább átdolgozása. Ebben Annapuma és Unipuma a rendőrök

oldalán áll, és a légszennyezettség is eltűnt. Valamint készültek a történetből OVA-k is.

Ha még ez sem elég, akkor nézzétek meg a többi magyar nyelvű Shirow munkát, ha pedig még mindig tehetetlenek vagytok, nos akkor az Amazon és az E-bay éjjel-nappal nyitva áll: megtalálhattok rajtuk Shirow mangákat, regényeket satöbbiket (igen, főleg a satöbbiket).

Mester

Shirow Masamune 1961. november 23-án született Kobe városában, és a mai napig ott is él (legálábbis elmondása szerint). Amúgy meg álljunk meg egy szóra! Nem ez az eredeti neve a mangának, mert ez egy kardkovácsból kölcsönzött név, akit a 14. században hatalmas tehetségnek tartottak. A mangaka gimnazista éveit alatt az iskolaújságba készített illusztrációkat (omg, mennyire fájhat egy 15 éves Shirow rajz?). Shirow 19 évesen, az Oszakai Művészeti Egyetemre kezdett el járni,



ahol alapfestésezetet tanult. Ahogy egy interjújában mesélte, egy mangarajongó barátja miatt kezdett el rajzolgatni ilyen stílusban is, mert addig saját bevallása szerint nem vásárolt magát, így kevésbé ismerte ezt a formanyelvet. Sokan ezért Shirow-t egyedinek és üdítőnek tartják a hatalmas mangapiacban, megint mások inkább mehézesnek találják a stílusát, ebből fakadóan értékesíteni sem könnyű (lásd a *Dominion* magyar buktáját).

Visszakanyarodva munkásságához: saját próbálkozásait végül az Atlasz fanzinben töltötte, ahol a *Black Magic* képregénynél szösmötölt, majd 24 évesen 1985-ben bemutatva az *Appleseed*-et.

A *Dominion* a *Gekkan Comi* antológiában jelent meg 1985-1986-ban. 1988-ban készült egy előtörténetnek vehető OVA-sorozat, 1993-ban egy folytatás OVA-sorozat, majd 1995-ben született meg a *Dominion C1 Conflict*-hen manga. Interjúkat ritkán ad, akkor is erősen zavarban van, zavarba ejtő mondatokat



YAWARA!

// Mangekyo022

Ugyan kicsit elhamarkodott lenne azt állítani, hogy Naoki Urasawa a manga történelem legjobb mangakája, de az tény, hogy talán ő az elmúlt 30 év legjobb mangakája és képregény rajzolója, akit Japán kitermelt magából a "manga isten Osamu" után. Naoki fő munkái között van a Monster, a 20th Century Boys, a Master Keaton, a Yawara! és a Pluto, melyekért mind kapott valamilyen szakmai elismerést és díjat. Miután megtudtam, hogy volt egy olyan mangája, aminek elkészítését egy valós rendezvény ihlette meg, éreztem, hogy muszáj lesz elolvasnom... Nos igen, a Yawara! című műről lesz szó, melyben megismerhetjük Naoki egy picivel poénosabb (és fiatalosabb) oldalát is.

A "Yawara!" egy seinen, sport, vígjáték manga, melyet Naoki Urasawa írt és rajzolt a Big Comic Spirits manga magazin hasábjaira 1986 és 1993 között.

Két érdekesség a műről:

1. A cím: "Yawara" egy japán harci eszköz, mely leginkább a "boxerre" (maffiafőzők egyik kedvenc eszköze) hasonlít.

2. A manga alaptörténetét és megalkotásának ihletét egy valós esemény adta, méghozzá az 1992-es barcelonai olimpia, az első olimpia, ahol bevezették a női dzsúdót.

A manga olyan sikeres lett (mint Naoki legtöbb műve), hogy a Madhouse a Kitty Filmszel elkészített egy 124 részes anime adaptációt, valamint még 1992-ben kiadtak egy kb. 60 perces OVA-t. 1996-ban újabb OVA érkezett, de az már 111 perces volt.

A Yawara! szakmai elismeréseket is nyert, még Shogakukan-díjat is kapott 1990-ben a "General" (seinen és josei) kategóriában.

A történet egy Yawara nevű lányról szól, akinek hihetetlenül nagy tehetsége van a dzsúdohoz. Mivel közeledik 1992, ezért nagypapja, Jigoro, Japán egyik leghatalmasabb

dzsúdo mestere elhatározza, kitanítja a lányt, hogy ő legyen az első japán női dzsúdo győztes. Igen ám, csak hogy Yawarát nem nagyon érdekli a dzsúdo, mivel a vele egykorú lányokhoz hasonlóan átalagos életet szeretne élni (bevásárlás, pasizás, stb...). De nagypapja nem hagyja annyiban, és mindent megtesz, hogy unokája dzsúdo terminátor legyen. Rádásul egy Matsuda nevű riporter is a nyomában van, miután egy véletlennek hála látta, hogy mire képes a lány.

A sztori tehát Yawara (aki a manga első fejezeteiben 16-17 éves) felnőtté válásáról szól, valamint arról, hogy végül megszereti-e anyyira a dzsúdot, hogy nagypapját boldoggá téve versenyezzen, illetve, hogy sikerül-e egyáltalán nyernie. Egy átlagos történet, semmi extra... nem lenne, ha nem lennének benne jó csavarok, izgalmas dzsúdo meccsek és váratlan fordulatok.

A szereplőkről röviden: nagyon jók. Mindegyik remekül sikerült, egyik sem idegesítő, ahogyan Naoki majdnem összes művében megszokhattuk. De persze nem árt, ha részletesen bemutatom a manga két legfontosabb szereplőjét.



Folytatás a következő oldalon!

Cím: Yawara!
Megjelenés: 1986-tól 1993-ig
Író & Rajzoló: Naoki Urasawa (Monster)
Magazin: Big Comic Spirits
Műfaj: Seinen, Sport, Vígjáték
Hossz: 28 kötet

Értékelés:

Rajzolás: 5/5
 Karakterek: 4/5
 Egyediség: 4/5
 Humor: 5/5
 Mondanivaló: 4/5
 Hangulat: 5/5
 Történet: 3/5
 Karakterfejlődés: 5/5

Százalék: 95%
 10/10-es skála szerint: 9.5/10

Yawara, a manga főhősnője már az utolsó éveit végző gimnazista, aki olyan szeretne lenni, mint a többi lány: átlagos. De persze ott folyik az ereiben a nagyapja és az apja vére, akik vérbeli dzsúdóbajnokok voltak, így akaratán kívül is nagyon tehetséges ebben a sportban. Így mivel nagyapja mindenáron azt szeretné, hogy unokája megnyerje neki az aranyat, a dzsúdo az élete részévé válik, ez pedig egy "kicsit sem nőies". Habár Yawara folyton vitázik nagyapjával a sport miatt, egy idő után kezdő őt és a dzsúdo iránti szeretetét megérteni. A lány rendkívül segítőkész is, hiszen amikor csak tud, szerencsétlen iskolai társait tanítja a dzsúdóklubban.

Jigoro, Yawara nagyapja, és a mangában egy "dzsúdo isten". Anynyira híres, hogy a könyve, amit a dzsúdóról írt, már szinte bibliaként van számon tartva az egész világon, és mindenkinél leesik az álla, amikor megtudják, hogy van egy unokája, akit közvetlenül tanít. Jigoro nagyapó egyben egy piszkos maffiózó is, mivel mindenáron ösztökéli akarja unokáját, ezért nemcsak riválist szerez neki (akarata ellenére), de még azt is eléri, hogy iskolai klubok közötti versenyeken induljon. Álma, hogy unokája legyen az első japán nő, aki megszerzi az aranyat az olimpián, így mindennap edzi a lányt. De persze a maffiózó felszín alatt ott lapul az érző szív... valamennyire...

A manga rajzolása kitűnő, mint Naoki minden műve. Egyszerű, mégis realista ábrázolással rajzolja meg a karaktereket, azok reakcióit, mozgásait és a környezetet is, ahol a cselekmény játszódik. Persze azért ne felejtsük el, hogy mégis csak 1986-os a manga, pár helyen meg is látszik.

A mű két fő pozitívuma a rajzolás mellett a dzsúdómeccsek és a poénok. A mérkőzések nagyon jók lettek, szinte pont olyanok, mint a való életben. Az átdobások, a technikák mind az igazi dzsúdóból lettek beemelve. És nem, nemcsak női dzsúdo van a mangában, hanem mindkét nem meccseit láthatjuk. A humor pedig zseniális! Bevallom, kicsit féltem, amikor láttam, hogy ez a manga vigjáték is egyben, mert Naokitól csak a Monster magántudtam elolvasni (a Master Keaton pedig nagyon ritka, talán egy kötet, ha le van fordítva angolra), így nem tudtam, hogy mint "comedy manga" fog szerepelni.

Szerencsémre nagyon jó lett! Ugyanis itt nagyon sok kiváló poén van, a kicsit perverzről kezdve az intelligens humorig minden! Itt nincsenek hányások, tsunderés poénok, meg hasonlók, melyeket főleg egy "hype neverending shounen" erőltet. Rádásul erős szarkazmus is fellelhető Jigoro poénjainál (amúgy a nagyapó szolgája a humor 40%-át). Tehát, vigjátékként csak pozitívumot tudok mondani róla.

Bár a hangulat nem olyan kiváló, mint a Monsteré, még így is az egyik leghangulatosabb manga, ami létezik. A csavarok, a humor, a kiváló dzsúdómérkőzések mind megdobják az amúgy is kiváló manga hangulatát.

Persze nincs rózsza tövis nélkül, és ahogyan a Monsternél, itt is vannak negatívumok (habár csak kevés). Az első gond tipikus "Naoki manga probléma", ami annyit tesz: realista. Vagyis valóban valóságos. Nincsenek itt Super Saiyan Narutók, vagy Kamehamehákát lövő Sasukék, nincsenek robbantások, és mivel az "elvakult shounen rajongók" csak azokat szeretik, ezért mondanom sem kell, hogy

ők még csak a közelébe sem fognak menni a mangának. A második hiba is tipikus "Naoki manga probléma", méghozzá a fanservice hiánya. Ugyan vannak ritkán "bugyi kivillanások", de egyik sem ok nélküli (értsd, átdobásnál lehetetlen, hogy a szoknya ne essen le, kivéve ha odaragasztották cellulxszal), és kevés ilyen helyzet van, ami ugyan nekem és sok másnak nem baj, de "neki" igen.

A harmadik hiba pedig nem is lenne hiba, de hála a mai "Három Shounen Kiskirálynak" eléggé elrettentő tény, hogy sok szöveg van benne, tehát sokat is kell olvasni. Ezenkívül? Talán a szerelmi háromszög, ami Yawara köré alakul majd ki, bár tény, szerencsére a jobbik fajtából, nem pedig a "Twilight" hulladékokból (ugye Naruto).

Összegezve: a "Yawara!" egy jóabb gyöngyszem a Naoki rajongóknak, illetve azoknak az anime és manga rajongóknak, akik szeretik az igényes seinen darabokat. Olvassátok el nyugodtan a kora ellenére (ismélem, 1986-os)! Megéri azt a kis időt! Mert ez a manga bizony minőségi!



Ami Tetszett:

- Nagyon jók a csavarok a történetben.
- Szerethető és nagyon jó karakterek.
- Kiváló hangulat.
- Szép rajzolás.
- Piszkos jó dzsúdómeccsek.
- Kiváló poénok.
- Realista, akárcsak a Monster.
- Naoki minőség.

Ami nem tetszett:

- Ez a manga sem fog robbantani a mai "shounen mania" miatt.
- Sok benne a szöveg (bár ez is "akit zavar" kategória).
- Maga az alaptörténet átlagos. Jónak jó, csak átlagos...



RICZ/RONIN FACTORIES INTERJÚ

// AniMagazin

Folytatjuk interjúsorozatunkat és most egy olyan csapattal fogunk beszélgetni, ami indulásakor egy főből állt. Nézzük is a kérdéseket!

Ashito (artist)

Sziasztok, első kérdésünk mindjárt az, hogy honnan jött a csapat neve?

Ricz: Eredendően abból az elgondolásból származik, hogy én dolgozom csak (innen a név), senki mással (innen a ronin kifejezés), viszont nem kívántam egy sokadik Fansubs vagy Team végződést neki, így a feliratműhelyre kerestem angol szót. Végül a factories tetszett meg, mert akkor még abban sem voltam biztos, hogy nem fogok-e mással is foglalkozni a jövőben.

Oh, ez egyáltalán nem nevezhető szokványos csapat megalakulásnak! Tehát, így csak te voltál az alapító tag? Mikor alapítottad a csapatot? Milyen volt a fogadtatás?

Ricz: „Hivatalosan” 2009. május 23. a csapat születnapja, de valójában az elgondolás pár héttel korábbi. Azért ez, mert ekkor adtam ki az első munkámat. Így az alapító tag elsősorban én voltam, de sokáig oldal nélkül tevékenykedtem, mert feleslegesnek éreztem. Viszont ugyanezen év őszén bővült egy funkcióval az AnimeAddicts lehetősége, amire lecsaptam, ez pedig a fordítócsapatok nyilvántartása volt. Először egyszemélyes hadseregként nem kívántak minket elfogadni, legalábbis furcsállották. Így jöttem elő azzal, hogy édesanyám, Teri-chan a munkatársam, mint lektor. Valójában ő máig egy fiktív csapattag, alapítói státuszban, mivel inkább csak segédkező a hátterben, de megtartottuk, mint kabalát, szóval ő a virtuális nyúláb :)

Hehe, cseles, nagyon cseles. Azért később csak kerültek be mások is. Jelenleg hányan vagytok?

Ricz: Szokták mondani, hogy a taglétszám sose megfelelő, s ez alól mi se vagyunk kivételek. A tagfelvételünk állandó, de csak ha égető a szükség, akkor szoktuk kihírezn.

Uma: Új tagokra mindig szükség van. Viszont szeretjük az igényes munkát, így a jelentkezők alapos tesztelésnek vannak alávetve. Természetesen senki nem tökéletes, és ha egy-két próbamunka után látjuk a fejlődést és a hibaszálalék is láthatóan csökken, akkor az illetőnek nyert ügye van. Persze egy bizonyos alapszint szükséges, és itt nem bizonyítványra gondolok.

Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

Ricz: Juji, szám szerint? Körülbelül 120 anime, 38 manga/oneshot + 18 db doujinshi, 5 live action, 3 visual novel valamint 6 egyéb kategóriás. Egyelőre ennyi a befejezett. Emellett van saccper 29 felfüggesztett projekt, teljes vegyes felvágóként (manga, anime, visual novel, live action)...

Amarillis: Jelenleg nagyjából 12 anime, 10 manga, 1 live action és 1 visual novel projektünk van fixen, de emellett gyakran becsúszik még pár extra darab és előfordulnak különféle titkos projektjeink, vagy amit hirtelen felindulásból elkövtünk, de ezekről természetesen nem árulok el többet...

Ezt ha jól számolom, akkor az elmúlt három évben vitétek véghez, az szép teljesítmény! Van esetleg fő profilotok? A legújabbakat fordítottok vagy inkább a régebbieket? Esetleg csak egy bizonyos témából válogatok?

Amarillis: Vannak területek, amik fixek, mint a hentai vagy a retro, ezen belül is kiemelten a Leijiverzum. A különlegesebbekre is le szoktunk csapni, de olyat, amit nagy hype elől meg, nagyon ritkán viszünk. A legkevésbé sem vagyunk oda a shounen fight animékért, mint a Bleach vagy a Naruto, már ami a fordításukat illeti. Ezernyi csapat van az ilyenekre (jó, annyi nem, de tény, hogy elég sok). Ugyanakkor a csapattagok is kérhetik, hogy mit szeretnének vinni, s ezt igyekszünk figyelembe venni. Szóval végeredményben mindenki találhat kedvére valótlának.

Uma: Ez elég bonyolult. De leegyszerűsítve: ami megtetszik. Pár szezonos általában mindig becsúszik, főleg a fordítók ízlésének megfelelő vígjátékok, komédiák a jellemzőek (pl.: Nichijou, Haiyore! Nyarko-san). Hentaiból inkább a könnyed darabokat, mivel nem bírjuk a durulást. De a régebbieket sem vetjük meg. A retro jó. Szeressük.

Amarillis - 2012.09.24 00:28

7 hozzászólás

Folytatás a következő oldalon!

Weboldal
Facebook

Alapító: Ricz
Alapítás ideje: 2009

Befejezett Projektek:

Anime: 122
Manga: 38
Film: 5
Visual Novel: 3

Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

Uma: Általában 2 vagy 3. Egy manga esetében a fordító-lektor-szerkesztő felállás az optimális, de több posztot vihet egy ember is (kivéve a fordító és a lektor, annak két külön embernek kell lennie). Egy animénél azért több feladat van. Fordítás, lektorálás, időzítés, formázás. Ezt kettőtől egészen annyi ember végezheti, amennyi feladatkör van. Egy visual novel esetében viszont ez minimum 5 fő szokott lenni.

Szokatok visszajelzést kapni a munkáitokkal kapcsolatban?

Amarillis: A fordító és a lektor általában oda-vissza jelzi egymásnak az észrevételeit, de én például kifejezetten kéni szoktam értékelést, miután végeztünk egy-egy projekttel. Ugyanakkor a nézőktől is szoktunk kapni visszajelzést, ezek legjava Riczhez fut be.

Melyik munkátokat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

Ricz: Nekem a legkedvesebb a Yosuga no Sora és a Bungaku Shoujo-k voltak. Az előbbi a párhuzamosok mibenlétének feszegetése miatt, az utóbbi elég több rétegű imádat: egyszer a karakterek, másodsorban a történet, a dráma, valamint az irodalomterápia megjelenése miatt, ami könyvtár szakos hallgatóként nekem plusz pontot jelentett.

Süti: Nehéz kérdés. Én jelenleg is futókat tudnék megemlíteni elsősorban. Az Usagi Drop, aminek a története és szereplői teljesen magával ragadtak. A My Lovely Ghost Kana, ami egy kedves kis szerelmi történet kisebb csavarral és egy light hentai köntösben. Ezen kívül volt még sok, amit visszatekintve szerettem, mint például a Melty Blood, amit utáltam szerkeszteni (éljen a speed scan), de ez volt az első munkám és rengeteget tanultam belőle és ezért mégis egy kedves projekt.

Amarillis: Nekem a Nárcisz című visual novel a kedvenc, több szempontból is, egyrészt mert ez volt életem első projektje, így ennek köszönhetően kerültem a csapatba, másrészt nagyon megszerettem a történetét, mert teljesen át tudom érezni, és bár fogalmam sincs hanyadszorra játszom végig, azért egy-két könnyecskepet most is elmozsolok rajta. De tudjátok, hogy van ez, valamiért minden projektemet tudom szeretni...

Uma: Én az Inumimi mangát kedveltem meg nagyon. Egyrészt mivel nagyon könnyen szerkeszthető volt. Másrészt pedig a története aranyos és olvasásra ösztönöz. Az ember akaratlanul is kíváncsi, mi lesz a vége. Emellett a Koe de Oshigoto! manga az, amit kifejezetten kedvelek.

Kicsit kanyarodjunk el a fordítástól. Vanank jövőbeli terveitek a projektekre, oldalra, csapatra nézve?

Ricz: Részemről én visszatérek inkább a régi művek fordítására 1,5-2 évre ösztől kezdve, amíg az államvizsgát le nem tettem. Azokkal haladhatok nyugodtan, kedvem szerint és nincs olyan érzésem tőlük, hogy a sorok számára fizették a forgatókönyvíró. Ugyanakkor a felfüggesztett projektek módszeres irtogatása is szerepel a listámon, amennyiben nem tőlünk független okokból áll a dolog. Az oldalon nemrég renováltam kicsit, mert már kavarodtak a verziók és az átiratok a gépemem, így a fejlesztés félkész, vannak átmeneti megoldások, de ezen igyekszünk változtatni, plusz van pár ötletem, amit mindenképp meg szeretnék valósítani. A csapatnál meg lesz, ami lesz, ez ügyben nem szoktam tervezni.

Amarillis: A munkáról szokás szerint majd egyeztetek a főnökkel... Ami a csapatot illeti, egyre több áldozata van a „Fűzzük szorosabba a csapattagok kapcsolatát!” projektemnek, ami azt jelenti, hogy szeretném megismerni a lefordított/lektorált/szerkesztett/formázott stb. sorok mögött lévő személyeket is. Az oldalon pedig legfőképpen az „Agyszibbasztó R/Rs mindennapok” bővítése az én felségterületem, de szoktam mindenféle akciókat kezdeméyezni, na meg bármit szívesen csinálók, amit a Sensei rám bíz.



Sziasztok! Június közepén megrendezzük az első Anime Börz...
június 17., 22:19

Folytatás a következő oldalon!

Fansub riport

Szokatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

Ricz, Amarillis: Szoktunk. Bár Ama első conos élménye a most tavaszi Mondocon volt, ahol sikerült is szerveznünk egy kisebb csapattalálkozót öt fővel, és ezt a továbbiakban is tervezzük megvalósítani. De ezen kívül mindig figyeljük a lehetőségeket; és ha úgy alakul, akkor lecsapunk rájuk. Példának okáért említeném a nemrég megrendezett Japán Napokat, ahol a főnökség képviseltette magát.

Süti: Én már lassan veterán con járóknak számítom magam. Ha jól számolom már 10 eseményen növeltem a tömeget. Eleinte azzal mentem, ami hajlandó volt velem egy ilyen rendezvényen megjelenni. Mióta a csapathoz csatlakoztam, Ricz oszlopba társam-má vált, legutóbb Ama-chan is csatlakozott a CONquistadorokhoz... és remélem egyre többen leszünk.

Uma: Én még a csapatba lépésem előtt jutottam el három alkalommal conra, de a legutolsó is évekkal ezelőtt volt. Érdekes és rendkívül kifosztó élmény volt (a pénztárcámnak legalábbis). De idén már tervezem, hogy tiszteletemet teszem. Érdekel mennyit változott az évek alatt, na meg a csapattagokkal is jó lenne összefutni.



Reméljük sikerül minden terveteket megvalósítanotok! És akkor szívesen olvasnátok egy interjút az elkövetkezendő időkben?

Ricz: Személy szerint nem igazán nézek magyar felirattal animét (inkább angol, német, olasz, orosz, kínai... amit találok a lehetőségekhez mérten), de azért valamennyire képből kell lennem a „hazai piacról”. A legszívesebben mondjuk az Aurora Subról olvasnék viszont, annak ellenére, hogy ők gyakorlatilag a testvércsapatunkként vannak számon tartva. De a HSTS-fansub, Phantasmagoria, Chihana, SaiyanRivals és a Totenkopf is a kívánságlistán szerepel.

Süti: Akiről én nagyon szívesen olvasnék az a Totenkopf, hisz kezdő kis animésként az AA-n kívül Yuri munkái voltak nálam a favoritok, így őt emelném ki a kicsivel fentebb már úgyis olvasott listából.

Uma: Aurora Sub, Totenkopf. (Sütiivel egyetérték, én is Yuri munkáin „nevelkedtem” kezdő animésként.)

Köszönjük az interjút és kívánunk nektek sok sikert a fordításhoz és a további munkátokhoz! Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

Ricz: Köszönjük a lehetőséget. Az olvasóknak pedig azt üzenném, hogy élvezzék a nyarat, s ha még nem dugták ki az orrukat a napra, akkor tegyék meg, legalább az barnuljon belőlük. :) **Amarillis:** Remélem, a továbbiakban is számíthatunk rátok és miközben a leégett orrotokat kenegetitek sok örömet leltek majd a munkánkban.

Süti: Én a hikikomorikkal vagyok! Szóval mindenki előre, irány a szobákba be és élvezzétek az animék, mangák, játékok világát! Természetesen a con idejére lehet felmentést kapni!

Uma: Mi köszönjük. Az olvasóknak pedig üzenem, hogy olvassanak sokat. Javítja a szókincset (Ez a mondat annyira vicces lett...). Na meg a hentait se hanyagoljátok!

Még egyszer köszönjük az interjút! Feljegyeztük az említett csapatneveket is és megpróbálunk velük előbb-utóbb kapcsolatba lépni! Reméljük az olvasók is annyira élvezték ezt az interjút, mint mi. Ha van olyan csapat, akiről szívesen olvasnátok, akkor küldjétek el az elérhetőségeiket szerkesztőségünkre az info@anipalace.hu email címre.

3	11	2012-05-22 10:30
		Umatachi
		2011-05-22 13:45
5	40	2011-10-16 11:17
		Ricz
3	50	2012-05-14 06:16
		Fonix
Témák	Hozzászólások	Utolsó hozzászólás
9	56	2012-06-19 12:37

Augusztusi anime premierek:

2-án:

- Corpse Party:
Missing Footage (OAD)

4-én:

- Code Geass Gaiden:
Boukoku no Akito (OVA)

8-án:

- Shinryaku!
Ika Musume (OAD)

11-én:

- Jewelpet Movie:
Sweets Dance
Princess (Film)
- Dantalian no Shoka:
Ibarahime (OAD)

17-én:

- To LOVE-Ru Darkness
(OVA)

18-án:

- Fairy Tail Movie:
Houou no Mikos (Film)

22-én:

- Persona 4
The Animation:
No One is Alone (Special)

23-án:

- Nazo no Kanojo X (OAD)

29-én:

- Otome wa Boku ni
Koishiteru:
Futari no Elder (OVA)
- Nogizaka Haruka
no Himitsu: Finale (OVA)

HÍREK

//Hiroataka

Újra itt a Sailor Moon!

A *Sailor Moon* manga 20. évfordulóján történt a bejelentés, mely szerint újabb anime adaptáció készül Naoko Takeuchi mangájából. Az új sorozat várhatóan jövő nyáron érkezik, és a főcímet az első sorozat dalait is előadó Momoiro Clover Z prezentálja majd. Kotono Mitsuishi (Usagi Tsukino) és Tohru Furuya (Mamoru Chiba) is jelen volt a rendezvényen, de nem erősítették meg, hogy részt vesznek az új animében. Mindazonáltal Mitsuishi egy blogbejegyzésében azt írta, hogy nagyon lelkes, hogy szerepet játszik benne.

A sorozat hossza még nem tisztázott, de az alkotók szeretnék az érettebb közönséget, illetve rajongókat megszólítani. A készítő természetesen most is Toei Animation.



Gundam Unicorn OVA

Az előző szám *Gundam Kronológiájának* dizájnolt változatába sajnos már nem került bele egy apró javítás, ezért most tudatjuk az érdeklődőkkel, akik esetleg még lemaradtak erről az információról. Májusban jelentették be, hogy a *Mobile Suit Gundam Unicorn 6* helyett 7 részes lesz, így a jövő tavasszal érkező epizód után még egyet megtekinthetünk.



További anime hírek

A Type-Moon nem ül a babérjain, a pár hete véget ért *Fate/Zero* után nemrég bejelentették, hogy új *Kara no Kyoukai* film jön *Mirai Fukuin* alcímmel. A film egy, az eredetivel párhuzamosan futó mellékszálát dolgoz fel. Az animációt elvileg ismét az ufotable végzi majd. Emellett bejelentették, hogy a PS Vitára készülő *Fate/Stay Night [Realta Nua]* játék animációját is ők végzik. A játék november 29-én érkezik Japánban.

Ne távolodjunk el a Type-Moontól. Ugyanis a Silver Link anime stúdió bejelentette, hogy anime készül a *Fate/kaleid liner Prisma Illya* című mangából. Várhatóan 2013-ban érkezik majd.



A *Weekly Shonen Jump* most július 7-én jelentette be, hogy újabb *Dragon Ball Z* anime film készül. Toriyama Akira, a *Dragon Ball* alkotója is érintett a forgatókönyv írásában és a várható premier jövő március 30. A készítő ismét a Toei lesz, a rendezői székbe Masahiro Hosoda ülhet és Tadayoshi Yamamuro lesz a vezető animációs rendező. Toriyama még elmondta, hogy a film meg fogja tartani az eredeti légkört, de egy kis modern ízzel is fűszerezik majd a készítő.



A *Da Capo III* visual novel is anime adaptációt kap, így a sorozat a 3. évadjába lép. A premier várhatóan 2013 január.



Folytatás a következő oldalon!

Játék hírek

A rajongók november 1-jén köszönthetik a *Tales of Xillia 2*-t. Legálábbis Japánban tuti, Európában sajnos még nem. Viszont a *Tales of Xillia* első része jövőre ide is megérkezik, pontos dátum azonban még nincs.

A *Dragon Ball Z* Kinect kicsit korábban megjelenik, egészen pontosan október 5-én kerül a boltok polcaira. A Namco Bandai ezen felül is kedveskedik a sorozat híveinek, ugyanis kiadják a PS2-es *Dragon Ball Z Budokai* és *Dragon Ball Z Budokai 3*-at PS3-ra és XBOX 360-ra, mindent HD-ben. Az idei télre várható a megjelenés.

Még egy dátum van idén: szeptember 21., ez pedig a *One Piece: Pirate Warior* európai megjelenése.



Programajánló

Ne feledjétek a nyáron még további két animés rendezvény biztosan vár benneteket! Egyik a július 21-én megrendezésre kerülő Nyári Mondocon (belépő: 2500 Ft), mely ismét a Hungexpón lesz, másik a Cosplayer Expo, mely augusztus 18-án lesz a Millenáris Teátrumban (belépő: 1500 Ft).

Nemrég pedig a MAT jelezte, hogy tőlük is újabb AnimeCon várható. Eddig annyit tudni, hogy szeptember 16-án lesz a Dürer Kertben.



Anime börze beszámoló

Nemrég került megrendezésre az 1. Anime Börze, egy újpésti gimnáziumban. Mi is kilátogattunk eme újkeletű rendezvényre, hogy lássuk milyen. Könnyen a helyszínre találtunk és a 400 Ft-os belépő sem jelentett nagy akadályt. A helyszín remek választásnak bizonyult, a belépés után egy kör alakú aulába érkeztünk, ahol több pult is várt már minket. Jelen volt a MAT, az Animeland, a Mondo, a Cosplayer Expo szervezői és több kisebb cég is, pl. mintás poló készítő. A többi pult azoké volt, akik valamilyen portékájukat szerették volna eladni. Ezek két külön folyosón kaptak helyet. Lehetett magát, figurát, kártyát, ékszert, cp kiegészítőt, egyéb csecsebecsüket vásárolni. Volt DDR és Pokemonos kártyaverseny. A MAT workshopnál lehetett rajzolni, origamizni. Az ötlet nekem tetszik, így örülnék, ha folytatódna a dolog. Azt tudom, hogy a Cosplayer Expón lesz börze is. Összességében tehát egy érdekes próbálkozás volt ez a kis rendezvény.



Japán bezöldült!

A tavalyi fukushimai katasztrófa után Japán fokozatosan leállította összes atomreaktorát vizsgálat céljából, így azóta ezek nélkül kellett megoldani az energiaellátást. Nemrégiben azonban Noda Josihiko miniszterelnök üzembe helyezette a Kansai Electric Ohi atomerőművet. A politikus a régiót sújtó rendszeres áramkimaradás miatt döntött így, ám ez a közvélemény egy részénél igencsak heves reakciót váltott ki. Tokióban és az erőmű környékén is tüntetők emelték fel szavukat az újraindítás ellen, mert véleményük szerint a miniszterelnök nem gondolt a biztonságra. Az atomerőművek Japán elektromos energiájának 30%-át fedezték. A probléma áthidalására a japán kormány új törvényt fogadott el, mely szerint az energiaszolgáltatóknak piaci áron alul át kell venniük a megújuló energiaforrásokból származó áramot. Az ebből a forrásból származó energia 9%, de most vélhetőleg ez a szám sokat fog növekedni. Szerte az országban elindultak a nap- és szélenergiatelepek. Kiotóban már működésbe is lépett egy napenergiaközpont és sok más város is hasonló vállalkozásba kezd. Ezenfelül más pénzügyi szervezetek is jelezték támogatási és építési szándékukat.



Kedves Olvasók!

Reméljük, hogy élvezitek a magazint és találtok benne sok olyan cikket, információt, amit érdekes és élvezetes olvasni. Sok időt töltünk azzal, hogy milyen témájú cikkek, milyen összeállításban és milyen megjelenésben kerüljenek az aktuális számba.

Az AniMagazin elsődleges forrása Ti vagytok, mivel egyrészt olvastok minket, másrészt írtátok a cikkeket. Azonban szeretnénk még jobban rátok hangolódni, ezért megkérünk benneteket, hogy írtátok meg nekünk, milyen témáról szeretnétek olvasni a magazinban. Várunk tehát bármilyen Japánnal vagy Ázsiával kapcsolatos témákat, ötleteket. Akinek van ötlete és írna is szívesen, vagy nincs ötlete, de írna, és nem tudja, hogy kezdjen hozzá, az is bátran keressen fel minket és örömmel segítünk az indulásban. Röviden: agyaljatok ezerrel, vagy vetődjete rá a billentyűzetre és írtatok cikket, aztán dobjátok nekünk egy mailt. Ebből következik, hogy továbbra is várunk a magazin profiljába illő cikkeket. Nem biztos, hogy az írásotok rögtön a soron következő számba bekerül, de amelyiket elfogadjuk, az mindenképp meg fog a későbbiekben jelenni. További felhívásként említeném, hogy ha valaki egyéb írói vagy rajzolóí vénéval rendelkezik, az írjon nekünk fanfictiont, vagy küldje be régebbi történetét, fanartját és viszontláthatja a magazin oldalain.

Elérhetőségünk:

- Ha munkáitokat (cikk, fanart, fanfic) szeretnétek elküldeni, azt a **bekuldes@anipalace.hu** címre várjuk.
- Ha pedig ötleteket, kérdéseket, véleményeket szeretnétek, azt az állandó e-mail címünkre küldhetitek: **info@anipalace.hu**
vagy keressétek az anipalace.hu oldalon Catrint vagy Hirotakát.

Nincs meg valamelyik szám? Kattints a hiányzó szám képére és töltsd le!



Kutyát, macskát csak egy órára!

//Sayuu

Egy macskával üljek le kávézni, vagy béreljek magamnak pár órára egy kutyust? Gondolom, eddig nem sok ember fejében vetődött fel ez vagy ehhez hasonló kérdések sora. Pedig a felvetés nagyon is ésszerű, legalábbis, ha Japánban jár az ember, hiszen az örült ötletek hazájában szinte minden lehetséges. De hogy miről is van szó igazából? Japánban a szűkös és kis területű lakások, apartmanok miatt sok helyen nem megengedett a háziállattartás, ezért a szigetlakók gondoltak egyet és kitalálták, hogyan töltsék be a kisállatok babusgatásának hiánya által keltett űrt.

Neko Cafe

Nincs tévedés tényleg macska kávézóról van szó, ahol nyugodt és kellemes körülmények között tölthetjük el az időnket az ott élő népes macsek családjával karöltve.

Az efféle egyedi helyek száma az elmúlt években szépen növekedett Japán-szerte, és olyanira népszerűvé váltak, hogy külön internetes térkép áll rendelkezésre arra az esetre, ha egy kis macskás kikapcsolódásra vágnánk. Persze, az ilyen kávézókba nem lehet csak úgy bemenni, hiszen a macskaszemélyzet biztonsága a legfontosabb, ezért bizonyos szabályokat be kell tartanunk, ha el szeretnénk látogatni egy neko caféba.

Először is, mielőtt belépne az ember a kávézóba kezét kell mosnia, hogy elkerülje a fertőzés lehetőségét, amitől a bent élő négylábú személyzet megbetegedhetne.

Nem szabad saját macskát, nasit vagy játékot bevinni.

Természetesen tiltott a dohányzás is, de a helyiségen kívül biztosítanak dohányzásra alkalmas helyet.

A cicákat le lehet fényképezni, de vakut nem szabad használni. (stb.):

A gyerekekre külön szabályok vonatkoznak, amik természetesen szintén a macsekok védelmét és nyugalmát szolgálják:

A gyermekek kizárólag gondviselő felügyelete mellett érintkezhetnek a cicákkal.

Nem szabad kiabálniuk, zajt csapniuk, rohángálniuk és sírniuk se.

Ha a fent említett dolgok egyike mégis bekövetkezne, akkor a gyerekeket kiutasítják a vendéglátó egységből.

Ha azonban a szabályokat betartjuk és befizetjük a belépő díjat, ami általában 1500 jen körül forog (gyerekeknek 500 jen, illetve nagy forgalom esetén időkorlátot is bevezetnek), akkor már élvezhetjük is a nem mindennapi környezetben eltölthető időnket. A cicabárban vehetünk cica szettet, zöld muhar szettet, különböző és egyedi módon díszített italokat kóstolhatunk meg és az idősebb korosztály a néhány helyen létrehozott Neko Bar választékából is válogathat.

Ha esetleg arról is van elképzelésünk, hogy milyen cicák vendégeként szeretnénk eltölteni a szabadidőnket, akkor a neko cafék honlapján körülnézve megtekinthetjük a cica hostok választékát, és találhatunk mindegyikükről pár szavas ismertetőt is, hogy biztosra meghessünk a döntésünkben. Így már tényleg nincs más hátra csak a nyugodt kikapcsolódás.



Folytatás a következő oldalon!



Honnan és hogyan terjedt el?

Az első ilyen kávézó megnyitása Tajvanhoz kötődik, és már több mint 22 évvel ezelőtt nyitotta meg kapuit a nagyközönség előtt Tajpejben. A kávézó nagyon népszerűvé vált az emberek között és nemcsak a helyiek, hanem a japán turisták is nagy számmal látogattak el a vendéglátó létesítménybe, így nem meglepő, hogy pár év elteltével, egész pontosan 2004-ben Oszakában is megnyitotta kapuit japán első neko caféja. Mára a százát is meghaladó számú efféle különleges kávézó van Japón-szerte, és ebből Tokió legalább 50 büszke tulajdonosának mondhatja magát, mind hatalmas népszerűségnek örvendő adalátogatók körében.

Neko Cafe all around the world?

Sajnos a neko cafék azok közé az úttörőnek számító ötletek közé tartoznak, amik csak Ázsiában állják meg a helyüket, és még az amerikai piacon sem terjedtek el. Ami viszont nekünk, ha nem is a legjobb, de azért biztató hír, hogy 3 éves előkészület után 2012 májusában, a tőzsomszedságunkban, Bécsben megnyitotta kapuit Európa első neko caféja. A Cafe Neko elnevezésű vendéglátóhelyen, Ishimatsu Takako vezetésével, jelenleg 5 macsek szórakoztatja a vendégeket (vagy épp fordítva?). Sonja, Thomas, Moritz, Luca és Momo mind egy állatmenhelyről kerültek bele ennek a színes világnak a forgatagába, és mára szabadon barangolhatják be biradalmukat vagy épp kedvük szerint tarthatnak egy kis pihenőt.

És ha már eleget beszéltünk a nyávogó kukiságokról, most jöjjön egy másik népszerű japán „állattartási” forma. Az állatkölcsonzés.



Akárcsak a neko cafék esetében, ez az üzletág is nagyon népszerű az állattartás iránt elkötelezett japánok számára, akik hely vagy időhiány miatt mégsem hódolhatnak ennek a szenvedélynek. Az efféle helyek népszerűségét jól mutatja, hogy 2000 óta jórésével megtízszereződött a kisállatkölcsonzó helyek száma a szigetországban.



A kutyabérlés árai 1500-2500 jen környékén mozognak, ami általában egy óra felhőtlen vidámság eltöltésére jogosítja fel a kölcsönző személyt és újdonsült barátját. Azonban bizonyos helyeken, és persze bizonyos áron, akár több éjszakára is bérbe vehetjük a farkscsóváló vidámságokat. A sok kölcsönző között nagy a különbség. Vannak cégek, ahol kizárólag bérbe lehet venni a kutyusokat, a legtöbb helyen jellemző, hogy a legbarátságosabb állatkákat tudjuk magunkkal vinni egy séta erejéig, és így maximálisan ki tudjuk élvezni az eltöltött időt. Illetve vannak olyan kölcsönzők, ahol úgy mond „kipróbálhatjuk” a kisállatot, és ha kialakul az a bizonyos kapocs, akkor úgy is dönthetünk, hogy örökre magunkhoz vesszük az ugarat és farkscsóváló ránk váró négy lábút. A legtöbb ilyen helyen, akár csak a neko cafék honlapján, fényképek alapján is válogathatunk a kutyusok között, és azt is elolvashatjuk, hogy melyik állat milyen tulajdonságokkal bír. Így biztosítják, hogy a bérlési időt a lehető legnagyobb vidámsággal töltsék el az emberek a kiválasztott eb társaságában.





Summer Snow

//Sayuu

Két fiatal, akiknek hamar fel kellett nőniük. Két fiatal, akiknek sok mindenről le kellett mondanuk. A két fiatal véletlen találkozás, ami mindkettejük életére nagy hatással van. Egy ígéret. Egy ígéret, ami talán sosem tartható be. Egy ígéret, ami végzetes lehet.

Érdekesség:

Érdemes egy kicsit jobban is odafigyelni a két főszereplő nevére. Ugyanis Natsuo nevének első kanjija, a natsu jelentése: nyár, míg Yuki nevének jelentése havat jelent. Ha összeolvassuk őket, akkor megkapjuk a dorama címét.

Adatok:

Cím: Summer Snow
Kiadás éve: 2000. július 7. - 2000. szeptember 15.
Kategória: Dráma, Románc
Epizódok száma: 11
Hossz: 45 perc/epizód
Eredeti mű: 1995-ös hongkongi Summer Snow film

Szereplők:

Tsuyoshi Domoto – Shinoda Natsuo
 Ryoko Hirose – Katase Yuki
 Tsubasa Imai – Suetsugu Hiroto
 Ikekawa Chizuru – Shinoda Chika
 Shunsuke Nakamura – Tachibana Seiji
 Shun Ougori – Shinoda Jun

Értékelés:
 IMDb: 9,3

„1951 nyara. Az első japán tengeralttjáró, a Kurisho, első merülését végezte a Tsuguru tengerszorosban. Amikor a fényszóró kilágyított az ablakon keresztül a tenger sötétjébe, apró pamutszerű labdák váltak láthatóvá. A feljegyzések szerint, olyan volt, mint a hóesés.

„Egyszer látni szeretném. Több ezer méter mélyen a tengerben, a tiszta, fehér nyári havat.”

Mondhatni pusztán véletlen, hogy belebotlottam ebbe a nagyszerű doramába. Egy felvillanyozó és vidám sorozatra vágytam, nyárról és barátokról, ami egy kicsit feldobja az amúgy kissé nyomott hangulatomat a hideg tavaszi időjárásban. Így hát fogtam magam és az egyik dorama gyűjtő oldalon beírtam a „summer”-t a keresőbe. Amikor a találatok között megláttam a 'Summer Snow' címet, valami megmozdult bennem. Hiszen milyen csodálatos is lehet a hóesés a nyár melegeiben, micsoda különleges, egyedi varázslat.

A dorama története két fiatal felnőtt életébe enged minket betekinteni, akik egy véletlen vagy sokkal inkább a sors akaratából találkoznak össze. Kettejük között köttetik egy ígéret, ami szerint egy napon együtt fogják megnézni a nyári havat a tenger mélyén.

Ez az ígéret a történet végéig kíséri szereplőinket, mert akármennyire könnyű meghozni ezt a döntést, bizonyos körülmények miatt mégsem lehet megvalósítani.

A két fiatal és a többiek:

Shinoda Natsuo-nak fiatalon meg kellett tapasztalnia a felelősségvállalás fogalmát, mivel szülei halála után úgy döntött, hogy gondoskodni fog testvéreiről, Chikáról és Junról. A fiú ezért átvette a családi bicikliből vezetését, és minden nap kemény dolgozik, hogy testvéreinek olyan életet biztosítson, amilyet a szülei szántak volna nekik. A három testvér élete mindezek ellenére nagyon boldog, mivel a saját kis otthonukban minden nap a vidámság a főszerep, legyen szó egy közös vacsoráról, vagy akár az iskolába menet előtti megszokott rutinról. Ráadásul a két fiúnak van egy közös hobbija, ez pedig a bűvárokodás, ami még jobban kitölti a saját világukat.

Katase Yuki egy fiatal lány, ainek már kiskorában diagnosztizálták a veszélyes szívbetegségét, ezért gyermekkorát kórházban töltötte, ráadásul egész életében vigyázni kellett, nehogy valami megterhelőt tegyen, mert az végzetes is lehet a számára. Azonban a lány végre szeretne teljes életet élni, már amennyire egy átültetésre váró ember megteheti ezt.

Ezért dolgozni kezd egy bankfiókban, ahol rövid időn belül azt a feladatot kapja, hogy keressen új ügyfeleket a bank számára úgy, hogy végigjárja a környék házait.

A dorama kettejük megismerkedésének és egymásba szeretésének történetét meséli el. Véletlen találkozás, majd egy félreértés, és ennek tisztázása csak a kezdeti nehézségeket jelentik a két főszereplő kapcsolatának alakulásában.

És mindezalatt...

A sorozat érdekessége, hogy miközben a történet főszála Natsuo és Yuki között zajlik, ez mégis sokszor háttérbe szorul az élet által felállított akadályok, és az így ábrázolt társadalmi problémák követhetében. Ez azonban nem zavaró, hanem teljesen természetesen jelenik meg a történetben, ugyanúgy, ahogy nap mint nap jelen van az életünkben.



Folytatás a következő oldalon!

Natsuo öccse, Jun halláskárosult, csak hallókészülék segítségével képes hallani, és ez nemcsak az álmai elérését nehezíti meg, hanem az emberekkel való kapcsolattartást is. A fiúnak szinte minden lépésért meg kell küzdenie, de testvérei mindenben támogatják.

Szutsugu Hiroto, Jun barátja, és titokban Chikával jár. Tipikus az a karakter, aki a problémák elől hajlamos elmenekülni, képtelen azok ellen saját erőből bármit is tenni, és a családi háttér sem segít ezek megoldásában. A fiú ráadásul rossz társaságba keveredik és ebből nehezen szabadul. Chika az egyetlen, aki látja benne a jót, de neki hamisan más problémákkal kell szembenéznie.

Katase Shogo, Yuki édesapja, aki egyedül neveli a lányát és apához méltóan rettentően félti minden bajtól, amihez hozzájárul a lány betegsége is. A férfi rendőrként dolgozik a helyi kapitányságon. Rendőrként és a lányát féltő apaként egyaránt és más-más körülmények között találkozik Natsuóval, ezáltal igen nehéz helyzetbe kerül. Emberként tiszteli, de mint a lányára leső „veszélyt” egyúttal ki nem állhatja a fiút, és ezáltal nemegyszer kerül nehéz helyzetbe.

Minden szempontból egyedi:

A sorozat különlegessége az, ahogy a különféle problémákkal rendelkező szereplők összegyűlnek Natsou körül és mindig ő az, aki elindítja és terelgeti az többieket a helyes úton, miközben még ő is csak 23 éves. Ez a kettősség nagyon sokszor megjelenik a történet alatt, amikor is egyszerre kell testvérként és felelősségteljes felnőttként döntenie.

Pont ezért itt tűnik ki leginkább a dorama egyik legnagyobb színes munkája, Domota Tsuyoshi annyira hitelesen tudta visszaadni a fiú jellemét, minden egyes rezdülését az egyszerre komoly és a legjobbat akaró felnőttet, valamint a kétbalkezes, szerelemben járhatlan, szórakoztató és a legapróbb viccek is bedőlő fiú szerepét, hogy már ez meggyőzi az embert arról, hogy megéri végignézni ezt a sorozatot.

Megvalósítás:

A történetre nem lehet más szót használni csak azt, hogy fantasztikus. Az embert az első pillanatan talán elidegenítenék a kicsit régiesnek tetsző filmkockák, de fél perc elteltével annyira magával ragadja a sorozat hangulata, hogy azon nyomban megfeledkezik erről az aqquadalmáról.

A dorombban nemcsak az események folyását sikerült olyan fordulatokkal, érzelmekkel és humorral megtölteni, hogy az teljesen átélhetővé és szerethetővé váljon a nézők számára, hanem a legjobb színészeket is megtalálták ahhoz, hogy egy maradóan élményt hozzanak létre. Domota Tsuyoshi mellett érdemes megemlíteni a Natsuo öccsét játszó Shun Ugorit is, aki teljes beleéléssel adja elő a halláskárosodás miatt beszédhibássá vált fiút, és persze ott van a Yuki játszó Hirose Ryoko (*aki sokaknak a 'Wasabi, mar mint a mustár' című francia-japán koprodukcióból lehet ismerős*), vagy az édesapját alakító Kadano Takuzo is, akik mellett szintén nem lehet említés nélkül említeni. De akár az egész szereplőgárdát az utolsó mellékszereplőig fel lehetne sorolni, hiszen mindenkinek jelentősége van, és ezt a feladatot maximálisan teljesítették is.

A sorozat elejét még vígjátéként lehet jellemezni, ugyan drámai elemek is megjelennek benne, előre vetítve azt, hogy merre is halad a sorozat, de csak az utolsó részek felé veszi át a főszerepet ez a műfaj. A drama openingjét a 'Summer Snow-t', egy norvég származású énekesnő, Sissel előadásában hallhatjuk. A dal szintén a drámai vonalat erősíti, lágy hangzású, kellemes és szomorú története már az első résztől kezdve megjósolja a drámai elemek dominanciáját, és eközben megerősíti az ígért fontosságát is, ami a két főszereplő között kötöttett.

Nem véletlen tehát, hogy a *dorama* elnyerte a 26. Television Drama Academy Awardson a legjobb dráma díját, valamint a Natsubō játékos Domoto Tsuyoshi a legjobb színész, míg a Yukit alakító Hirose Ryoko a legjobb női mellékszerepért járó elismerést vehette át. Ezen kívül a sorozat még magának mondhatja a legjobb opening és a legjobb betétdal díjat is. Ez utóbbit a sorozat endingjeként, a Kinki Kids előadásában hallható Natsu no Ou-sama (The King of Summer) című dalért kapták, ráadásul ennek az együttesnek a főszerepben látható Domoto Tsuyoshi az egyik tagja.



**Elérhetőség:**

[Google Play](#)
[Apple AppStore](#)

Kiadó: Square-Enix
Készítő: Square-Enix, h.a.n.d

Kiadás éve:
 2011. május 5.

Elérhető nyelvek:

angol, japán

Platform: iOS, Android

Pro:

- Szép grafika
- Érdekes játékmenet
- Megkapó történet
- Már csak a történet miatt is újrátöltöd

Contra:

- Kisméretű telefon kijelzőn nehezen olvasható
- Galeria vásárlási rendszer
- Néhol mintha elnagyolt lenne a rajzolás
- A mini játékok sablonosak

Értékelés:

Grafika: 8 / 10
 Zene: 6 / 10
 Játékélmény: 5 / 10
 Értékelés: 8 / 10

Metascore: 66

IMAGINARY RANGE

//NewPlayer

Szerintem már mindenki járt úgy, hogy egy-egy könyv olvasása közben szívesen besegített volna a szereplőknek. Valószínűleg ez járhatott a Square Enix fejlesztőinek a fejében is, amikor megalkották az Imaginary Range-t.

Az alkalmazás nem egy hagyományos játék, inkább egyfajta interaktív mangának nevezném. De valahogy mégsem mondhatom ezt sem 100%-os meggyőződéssel, mert egy-egy részről nem tudunk egyszerűen "tovább lapozni", míg bizonyos feladatokat meg nem oldunk.

A történet

Bár igaz, hogy a Square Enix egy játékfejlesztő és kiadó cég, de fordulatban gazdag történetért nekik sem kell a szomszédba menniük.

Minden megtalálható az Imaginary Range-ben, ami egy sci-fitől elvárható. Párhuzamos világok, világunkra törő gonosz társaság. Gondolattal irányított tárgyak és csúcstechnológiás kütyük. Aki szereti a fordulatokban gazdag és mély mondanivalóval ellátott sci-fi történeteket, annak ez az alkotás kötelező!

A játékról

A játékok elég egyszerűek, de folyamatosak. Minden harcot megelőző egy-egy egyszerűbb feladat. Ezek általában kimerülnek abban, hogy az összekevert puzzle-t rakjuk sorrendbe, vagy egy területen találunk meg néhány tárgyat. Am néha találkozhatunk nehezebb feladatokkal is, mint amikor az ellenséges

szörny felé kell irányítanunk a rakétáinkat, miközben a csapattársaink helikopterit próbáljuk meg épségben a leszálló helyre irányítani.

Ezenfelül pedig vannak folyamatos játékok is: majdnem minden oldalon elrejtettek egy-egy tárgyat, festményt, vagy kis jeleket, amiket összeszedve pontokat kaphatunk és amelyek segítenek minket a játék előrehaladtával.

Például az első részben össze kellett szednünk három jelmezt, amiből csak egyet tudtunk felhasználni, hogy továbbhaladhassunk a történetben.

Végigjátszás



Ehhez az alkotáshoz nem kell részletesebb leírás vagy több száz oldalas végigjátszás. Olvassuk a történetet és figyeljünk az elrejtett kis jelekre, festményekre és poszterekre! Egy-egy mini játék pedig már minimális gyakorlás után is mesteri szinten megoldható. A neheze akkor kezdődik, amikor össze akarunk gyűjteni minden extrát, festményt, galéria képet. A játékkészítők itt egy elég furfangos megoldást választottak, ugyanis a galéria elemeket nem lehet csak úgy megvenni, hanem kaparós sorsjegyeket kell venni, amik segítségével nyerhetjük meg az egyes képeket. Ez persze rengeteg kreditet igényel, ami miatt újra kell játszunk a mini játékokat és kutatnunk kell az eldugott tárgyakat a történetben, ezzel is növelve a játékkal töltött óráink számát.

Miután először végigolvastuk a történetet és nagy nehezen felcsofolódunk, érdemes újra végigpörgetni az alkotást, és közben a megjelenő kis kommentárokra és magyarázatokra figyelni, mert igen érdekes dolgokat tudhatunk meg mind a szereplőkről, mind a háttértörténetről. Ha pedig kíváncsiak vagyunk a folytatásra, akkor már elérhető a második rész is!



Úgy érzem, még a pontozásom magyarázatra szorul. Úgy tekintek a játékra, mintha egy manga lenne, amiben extraként néha játszani is lehet. Ha fordítva tenném, akkor sajnos nagyon le kéne húzni az alkotást. Maguk a mini játékok elég sablonosak, és ismétlődőek. Az elején még izgalmasak, de a második részre már csak a történet viszi előre az embert.

Itojama Akiko

- könyvajánló

//laider

Itojama Akiko



Itojama Akiko Tokióban született, 1966-ban. Tanulmányait a Vaszeda egyetem politikatudományi és közgazdaságtani karán folytatta. Az egyetem befejezése után egy lakás- és épület berendezéseket gyártó cég értékesítési részlegén dolgozott évekig, ahonnan 2001-ben kilépett, hogy 2003-ban már írónak debütáljon. Rögtön megkapta a Bungakukai folyóirat új felfedezetteknek járó díját, és jelölték a rangos Akutagava-díjra is, amit (többszöri jelölés után) végül 2006-ban kapott meg. Jelenleg Gunma megyében él.

Történetei középpontjában a vállalati létezés, a vállalatok világa áll. Sokat merít életének azon időszakából, amikor egy nagyvállalatnál dolgozott. Első kézből tapasztalta meg, hogy milyen egy nőnek elhelyezkedni az eredetileg férfiakra tervezett rendszerben. Több-ször áthelyezésben is része volt, dolgozott Fukuoka, Nagoja és Takasza városában.

Másik kedvelt témája a társadalmi kirekesztettség, a társadalomtól való elvonulás lehetősége, sokat foglalkozik a japán társadalmi problémákkal. Műveire jellemző a tömörség és líraiság. Fantasztikus érzékenységgel tudja megragadni az emberi lélek legapróbb rezdüléseit. Főként elbeszéléseket ír és kisregényeket. Legfontosabb alkotásai magyarul is olvashatóak az *A tengeren várlak* és a *Balfék!* című kötetekben.

A tengeren várlak kötet

ITOJAMA AKIKO
A tengeren
várlak

„Eltévedt nézünk meg egy filmet, aztán
elmeszünk egy teához” – kísértés a szász.
Elt az időm a múltból. Az volt az árnyék, hogy
ha nem teszik, nyugodtan tessék hazamenni.”



terápia folyamatát. De miről szólnak a történetek?

Hálaadás a munkáért

A főszereplő, Kjoko csan munkanélküli. Hetente eljár a munkaügyi hivatalba, és az anyjánál lakik. Az ő élettörténetén keresztül nyerhetünk bepillantást a japán vállalatok világába. Hogy tud egy nő érvényesülni egy férfiakra tervezett rendszerben? Miért lett munkanélküli, milyen barátai maradtak meg a munkája elvesztése után? Mennyire határozta meg a munkahelye a kapcsolatait? Emellett egy humorosnak mondható házasságközvetítésnek is szemtanúi lehetünk.

Folytatás a következő oldalon!

Zsákutcsás eset

A Zsákutcsás eset egy egyoldalú szerelem története. Kivételes érzékenységgel megírt történet egy nagyvállalatnál dolgozó nő és egy írónak készülő férfi különös kapcsolatáról. Vajon a hűség és odaadás legyőzi a felmerülő akadályokat?

Csak duma az egész

Itojama Akiko ezért az elbeszéléseért kapta meg a Bungakukai folyóirat új felfedezetteknek járó díját. A főhős egy pszichésen beteg festőnő, aki magához veszi az unokaöccsét, akinek szintén segítségre van szüksége. A történetben nem mellékesen találkozunk egy merevedési zavaros képviselővel, egy depressziós jakuzával és egy interneten ismerkedő szatírral. A nem kis érzékenységgel megírt mű a férfi-női kapcsolatok világába kalauzolja el az olvasót.

NEET

NEET – azokra a fiatalokra használják ezt a kifejezést, akiknek se hallgatói jogviszonyuk, se állásuk nincsen, és ezen nem is akarnak változtatni. Sajnos Japánban egyre gyakrabban fordul elő ez a jelenség, ez a történet pedig erről szól.

A tengeren várlak

A kötet címadó elbeszélése, és egyben legszebb története. Rögtön egy érdekes csavarral kezdődik, amit nem lőnök most le. Miközben a vállalati létezés problémáit is felveti (mennyi szabadidő jut egy nagyvállalatnál dolgozó embernek? Mennyire határozza meg a munkahely a kapcsolatait? milyen nehézségekkel járnak az áthelyezések?), mélyebb szinten a két főhős szoros barátsága van a középpontban – Futoccsan és Oikava barátsága, akik egyszerre léptek be a céghez. Vajon miért kéri Futoccsan, hogy semmisítse meg Oikava a számítógépe merevlemezét, ha esetleg meghalna? Milyen titkokat rejtget az amúgy jó kedélyű, barátságos férfi?

Balfék!

ITOJAMA AKIKO
Balfék!

„– Tapos a gázon! – kiáltotta Fantázia.
Kóno elhambult:
– Hm? –
– Eleted asszonya jött feléd!
Ha karambolozol vele, meglett volna
a találkozási!”



Ebben a kötetben nem elbeszélésekkel, hanem már kisregényekkel találkozhat az olvasó. Engem mindkét történet elvarázsol, de a kedvencem a második történet, az *A tengeri remete* lett. Azóta többször is elolvastam a fantasztikus elemeket is felvonultató szerelmi történetet, melynek a középpontjában egy múltbéli trauma feloldása, és egy igaz szerelem története áll. Mellékesen itt is találkozunk a vállalati létezés nehézségeivel, de ez a történet mégiscsak több annál, mint ami első ránézésre kitérnek belőle.

Ez a kötet egy évvel követte *A tengeren várlak* címűt, a 2010-es könyvfesztiválra jelent meg szintén az Európa kiadó Modern Könyvtár-sorozatában. Egy kis ízelítő a két kisregényhez:

A *Balfék!* című kisregény Gakuko, és a nála fiatalabb Hide életének története. Miután Gakuko csúnyán szakít Hidével, a férfi élete kisiklik. Alkoholistává lesz, elveszíti az állását, a barátait, és csak évekkel később, amikor már kigyógyult betegségségéből találkozik újra Gakukóval. De megjavítható az, ami elromlott közöttük?

A *tengeri remete* főhőse, Kóno Kacuo nyert a lottón, és most a tengerparton édegel elvonulva a világtól. Egy nap beállít hozzá Fantázia, aki Isten legrosszabbul sikerült rokonaként mutatkozik be. Fantázia rendkívül haszontalan teremtes, még az egyszerű kérdésekre is alig tudja a választ, segíteni pedig aztán végképp semmiben nem képes – ennek ellenére jól kijönnek egymással. Aztán egy nap, miközben az autóban ülnek, Fantázia felkiált: egy elshano autóban ült főhősünk életének asszonya...

Az eddigiek közül Itojama Akiko talán legjobb írása, melyben különböző érdekes alakokkal találkozunk Fantázián kívül is. Kár lenne kihagyni!

HELLSING VS ALUCARD

//Naylea

3. harc – szemtől szemben a vámpírral

Két, egymást merőn bámuló alakot világított meg a keskeny fénycsóva, mely ez ajtó résén küszöböt be.

Sonia úgy érezte, hogy a világ megszűnik körülötte létezni, nem emlékezett arra hogy került ide, vagy hogy miért, egyedül csak a karmazsinvörös szempár létezett és a hozzá tartozó alak.

A csendet csak a lány egyenletes légzése törte meg, aki nem tudta, hogy egy éber szempár figyel minden mozdulatukat.

Nem tudta meddig néztek farkasszemet, lehet hogy egy évig, de az is lehet, hogy egy percig.

Lassan megnyalta kiszáradt ajkait, és észrevette, ahogy a vámpír ezt a kis mozdulatot milyen érdeklődve figyel. Halványan elmosolyodott.

- Csak nem tetszik, amit látsz? – kérdezte meg végül.

- Nem félsz – inkább volt kijelentés, mint kérdés.

Sonia gerincén enyhe vibrálás futott végig a mély és halk hangra. Megpillantotta a másik szájában megnyúlt tépőfogakat és a rendellenesen hosszú szemfogakat.

- Nem. Kellene? – kérdezte merészen. Alucard még egyszer belefúrta a szemét a lány szemébe, közelebb hajolt hozzá. Komótos mozdulatokkal felemelkedett. Sonia egy centit sem mozdult, de tekintete a vámpír minden mozdulatát követte. Nézte, ahogy felhúzza a lábait, majd fellöki magát,

és talpra áll, de a felsőteste még előredőlt, maga előtt kinyújtott kezei a földet söpörték a lány előtt.

Sonia is felemelkedett a guggolásból, és ahogy ő felállt, a vámpír is úgy egyenesedett ki. A lány csak most érzekelte a köztük lévő különbségeket. Alucard egy fejjel magasabb volt nála, alakja magas és sudár. Csípője keskeny, végtagjai hosszúak, vállja széles. Arca egy kissé vérszomjas, de kisimult. Felszegett fejjel nézett Alucard vörösből játszó szemeibe, melyben egy csöpp szórakozottság volt megfigyelhető.

- Most sem? – kérdezte mély hangján, enyhe gúnyos éllel.

- Attól, hogy felálltál? – gúnyolódott ő is. Alucard féloldalasan elmosolyodott, kimutatva éles szemfogait, melyen megcsillant a betévedt enyhe fény.

- Van benned kurázsí, szívi. De aki nem fél, az nem normális.

- Miért te félsz? – kérdezte merészen Sonia állat felemelve.

- Vadászniak szükségleten. Félnie a prédának kell – jelentette ki jeges nyugalommal, vidámságnak már nyoma sem volt a szemében, inkább valami másnak, amit Sonia nem tudott hová tenni.

- Saját magadat hazudtold meg, és nem vagyok préda – sutogta vissza. Egy érintést érzett a sebes karján, melyből kis csermelyekben

szívárgott a vér a tenyere felé. Figyelte, ahogy a vámpír felemeli a kezét és lenyalogatja a vért, alig-alig érintve a bőrét. Sonia a szemeit összeszűkítve figyelte Alucard tevékenységét, és ahogy fehér haja egyszer csak átváltozik hollófeke-tévé. Fogva tartott karját egy kissé maga felé rántotta, mire Sonia egy önkéntelen lépést tett előre.

Már nem né-

zett fel, mert túl közel kerültek egymáshoz. Egy kéz elsöpörte a haját, majd meleg lehetetet érzett meg a nyakán. Fejét dacosan oldalra fordította, akaratlanul is jobban feltárva fehér nyakát a vámpírnak.

Alucard szeme megvillant, ahogy meglátta az ütőeret, mely egyenletes tempóban pulzált.

- Egyáltalán nem fél tőlem – gondolta magában.

Mélyen beszívta a lány friss tavaszi virágokat idéző illatát.



Folytatás a következő oldalon!

- Mi élvezet van a vadászatban, ha nem látod a préda rettegő tekintetét, nem érzed szíve heves pulzálását? – szólalt meg gúnyosan, felgyenesedett és egyet hátralepelt.

- Mondtam, hogy nem vagyok préda – nézett megint a szemébe a lány.

Alucard csak egy vigyorral válaszolt.

- Ha abbahagytad a gúnyolódást, szedd össze magad, mert dolgom van. Van egy kis gond Londonban – mondta Sonia, de hangjában nem volt parancsolgatás, csak egyszerűen kijelentette.

- Óhó, szívi. Én csak Hellsingeket szolgálok. Méghozzá a vezetőt – vigyorgott továbbra is, miközben elfordult és a csontvázakat vette szemügyre.

- Tévedsz, vámpír – az utolsó szót gúnyosan ejtette ki. – Nem vagyok szívi, hanem Sonia, a Hellsing intézet következő vezetője. Sir Integra meghalt.

Ránézett a vámpírra, akin már nem terpeszkedett a felsőbbeséges vigyor, hanem komoran hallgatott.

- Láttam a képét, nem volt mindennapi személy, sajnálom, hogy nem ismerhettem – ezt nem tudta miért mondta, talán csak együttértett a vámpírral. Valamért szimpátiát költözött a szívébe iránta.

- Te nem vagy az utóda – mondta halkan Alucard.

- Hagyományos értelemben nem, én csak egy Hellsing zabigyerék vagyok, akit az utcán szedtek fel nemrégi. Tudatták velem a helyzetet, egyelőre beleegyeztem, hogy mindent megteszek, amit tudok.

- Meglepően őszinte vagy, mégis bátor, de együttérző. Nem épp vezetői tulajdonságok – gúnyolódott Alucard, de a lány már fel sem vette.

- Az emberek el kell taposni, alantás lények, de vannak meglepő egyedek közöttük – morogta maga elé Alucard, hirtelen megfordult, majd a lány szemébe nézett. – Már azelőtt tudtam, hogy a következő vezető tisztelt meg jelenlétével mielőtt mondatd volna – egyet lépett a lány felé. – Mostantól a szolgád vagyok, védelmezem az életed – mondta, majd lehajította a fejét.

Sonia meglepetten kapta fel a fejét a vámpír megnyilvánulására. Egyszerre számalom költözött a tekintetébe.

- Nem akarom, hogy a szolgám légy, de az életem védelmezésében benne vagyok. Inkább legyünk társak. Szolgára nincs szükségem, de egy társra, egy támaszra azt hiszem, mindennél jobban szükségem van.

- Vállalod a következményeket?

- Vállalom.

- Hmm... jó móka lesz, az biztos – vigyorgott Alucard.

- Nem mókázás miatt ébresztettelek fel. Az intézetnek nagyon sok az ellensége és a vámpírok nagyon elszemtelenedtek a városban. Ki kell irtani őket, mindenkit, aki kapcsolatban áll ezzel a szennyel, hirmagjuk sem maradhat – maga is meglepődött azon, amit mondott.

Alucard vigyora csak még szélesebb lett.

- Ezt nevezem én mókának... társam. Egy vörös és fekete pentagramma izzott a lába alatt, majd lassan elnyelte Alucardot.

Sonia mélyeket lélegzett, éppen megfordult, amikor meghallotta a mély bariton, mely a vámpírhoz tartozott. Olyan volt, mintha a falakból visszhangozna.

- Még itt vagy, rendőrlány? Nyugodj meg, nem tettem kárt

a vezetőben – halk kacagás és ismét csend lett.

- Mester – suttogta maga elé jókedűven Victoria. – Meg tudtad volna állítani, hogy kárt tegyen bennem? Gondolom nem – kérdezte Serastól, miközben keserű mosolyra húzta a száját.

- Semmiképpen. Eddig nem találtunk olyan lényt, ami felérne Alucard erejéhez – mondta zavartan Victoria. – Elképesztő ereje van.

- Tehát megtehetted volna, hogy egyszerűen szárazra szív.

- Meg. Hidd el, teljes nyugalommal megtette volna.

- Ez megnyugtató – kesergett Sonia.

- Nem kell aggodnod, az adott szavát sosem szegné meg. Halálodig szolgálni fog. Ugye nem haragszol, ha tegezek? – kérdezte félve a vámpírlány.

- Nem, nekem nem kell szolgá és ne is várja el tőlem senki, hogy csak az irodákat üldögéljek, mikor ti kint a börtönöket kockáztatjátok.

- Akkor mit akarsz tenni?

- Harcolni – jelentette ki ellenvetést nem tűrően.

- Harcolni? De hát...

- Semmi de, én vagyok a nagykutya vagy mi, szóval döntöttem – folytatta a szót a rendőrlányba.

- Bajod eshet, megsérülhetsz, vagy még rosszabb.

- Ezért van nekem Alucard és te is, igaz? – inkább kijelentés volt, mint kérdés.

Egy kis szünet következett. Sonia azt várta, mikor szólal meg ismét a lány, mert látta rajta, hogy akar valamit kérdezni.

- Hallottam, mit mondtál a mesternek – kezdte bizonytalanul. – Komolyan gondoltad?

- Természetesen.

Nem kényerem a hazudozás – ráncolta a homlokát Sonia.

- Persze, nem is erről van szó. Alucardot nehéz irányítani. Ha ölni kell, vagy elpusztítani, akkor tökéletes munkát végez. De hajlamos a mestere orra alá borsot törni.

- Borsot törni?

- Igen.

- Alucardot egy bonyolult személyiségnek látom. Nem tudom ki tudom-e ismerni, mindenesetre együttérzek vele. Nem akarok neki parancsolni, hiszen soha nem tettem ilyesmit. Társnak szeretném.

- Sok szerencsét. De meg kell mondanivalamiért tisztelem.

**Befejező
rész
következik...**



A magyar készítésű mangákról

// Ács Zsolt (Emtrexx)

Noha köztudott, hogy itthon a mangák iránt érdeklődők száma sokkal nagyobb, mint a nyugati képregényekért rajongók táborára, mégis úgy alakult, hogy az előbbiektől lényegesen kevesebb teljes kiadvány lát napvilágot, mint az utóbbiaktól. Ennek elsődleges oka az lehet, hogy míg a nyugati stílusokra építő képregényeket egy céljaikkal sokkal inkább tisztában lévő, kiforrottabb (idősebb) alkotói tábor készíti, akik számára fontos a bibliográfia-építés, esetleg a szakmai elismertség, addig a mangás alkotók jellemzően fiatalabb lányok, akik sok esetben beérik azzal, ha történeteiket darabokban, különböző képmegszótlókra töltik fel; azokat csak ismeretségi körükben terjesztik; avagy netalántán nem is készítenek ilyeneket, hanem alkotói tevékenységük fanartok, esetleg megrendelői kérések (ún. commission) teljesítésére szorítkozik. Pusztán a formalitások különbözősége ez - nem jelenti azt, hogy bármelyik út jobb lenne a másiknál. Megfogalmazhatom úgy is, hogy míg a mangásoknak nem elsődleges céljuk a szerkesztett munkák publikálása - hanem az alkotás inkább örömrajzolás, és a barátok, jó ismerősök szerzésének egyik módja -, addig a nyugati képregényesek hajlandók tevékenységüket túl komolyan venni, és mindent rögtön füzetben publikálni. Ebből adódik, hogy amíg a hazai szerzők mangáinak száma alig két tucat, a nyugati stílusban készülték száma már valahol száz fölélt lehet.

A magyar készítésű mangák története talán valahol 2007 végén kezdődött, amikor a *Képes Kiadó* úgy döntött, kiadja a családi vállalkozásban (Korcsmáros Nóra, Horváth Andrea) létrejött *Magyar Múza* c. amatőr magyar mangát. A 90 oldalas - emlékeim szerint 800 példányban megjelenő - mű publikálásának ténye több szempontból is vizsgálatra érdemes.

EDUÁRD BENUTAJTA. 2

Magyar Múza



Először is az esemény tökéletesen illik aazon hibás döntések sorába, melyeket a kiadó az évek során meghozott és amelyek végül a magyar alkotók számára legnagyobb potenciállal rendelkező vállalkozást arra kényszerítették, hogy csaknem tökéletesen elzárkózzon a hazai munkák kiadásától. Hiszen a Képesnek nemcsak a Magyar Múza van a számláján, hanem további olyan csúfos kudarcok is, mint az *Eduárd Képregénymagazin*, és még ki tudja hány olyan magyar és francia anyag kiadása, melyeket már megjelenésük pillanatában meghaladt a kor.

A Magyar Múza létrejöttének másik érdekes oldala az a tény, hogy a kiadvány olyan alacsony színvonalat képviselt, amit szinte bárki meg tudott ugrani, aki kicsit is foglalkozik írással, rajzolással, s ezzel alkotók egész sorát ösztönözte arra, hogy előjöjjenek rejtekeikből, és megmutassák saját műveiket.

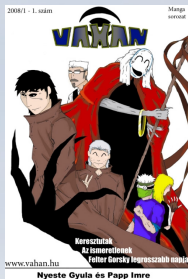
Az alkotói kedv - immár szárdékos - fokozása volt a célja az akkori Magyar Képregénykiadó Szövetségének azon akciójának is, melynek keretében a szövetség a jelentkező alkotók számára megőlegette egy kiadvány nyomdaköltségét, amelyet azoknak a később befolyt bevételből kellett visszatéríteniük. Ezen alkalmat megragadva tűnt fel Szántó Hajnalka, akinek *Erő - Tűnj el!* c. mangája 200 példányban jelent meg - a szövetség támogatásában tehát - 2008 elején. Noha Hajnalka munkája - toll és ceruza rajzok ötvöze - nem kifejezetten profi képet mutat még, de lényegesen jobban sikerült elődénél.

2008-ban az első próbálkozások között üdvözölhettük az *Angel Light* című magyar mangát is, amit az *Ad Librum* nyomda szolgáltatásával hozott tető alá *Hrisztov Mirjana*. Sejtésem szerint a mű készítése a Magyar Múzával eshetett egybe - legalábbis nem látszik rajta, hogy az előbbi hibáiból okult volna a szerző. A történet ugyanis hasonlóan vázlatos rajzokból áll, és különösebben jó vizuális elemek nélkül szinte nyomtalanul feledésbe merült.



Folytatás a következő oldalon!

Összeszedettebb munkát publikált még ugyanebben az évben Nyeste Gyula és Papp Imre, akik **VaHaN** című történetükkel a manga és a szuperhős képregények érdekes elegyét alkoták meg. Az első epizód 2009 elején egy második is követte, év végén pedig a harmadik. A **vahan.hu** szerint folyamatban van a negyedik is. Persze akik figyeltek az eseményeket, tudják, hogy Papp Imre már stílust váltott, és jó ideje új, **Deveraux** című, nyugati stílusú képregényén dolgozik.



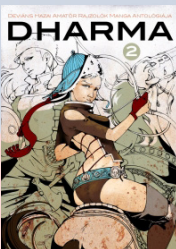
Új szelek

Magyar Múza-utóregényként könyvelhető el a **DHARMA antológia** létrejötte is, Grób Tamás szervezése, akinek kifejezetten célja volt bebizonyítani, igenis vannak tehetséges magyar mangakák, és ennek érdekében egy egész csapatnyit igyekezett egyetlen kiadvány égisze alá összerésülni.

Az első szám első kiadását (Ad Librum, 100 példány) az esedékes animecon első napján már délelőtti elkaptokdák, így hamarosan már az utánnyomásról kellett intézkedni. Az első szám, és a hamarosan következők, vastagabb második olyannyira korszakindítóak tekinthető, hogy itt ismerhettünk meg elsőként olyan alkotókat, mint Kuris "Pilo" Zsuzsanna, a Mondo magazin későbbi állandó grafikusa, Nagy "Tanashi" Réka, vagy Madaras "Szaci" Andrea a Kiscsillag megalkotója. De szerzőjelöltek és a DHARMA fórumon ténykedők között hallottam elsőként Molnár Gáborról (SPanel), Kovács "Xiaou" Vandáról (Random FanService) és Rimaszombati "Lainess" Laura Annáról is, akiehez a tavalyi megjelent Sayonara Happiness és a FanService-es Napvihar fűződik.

A sorozat harmadik kötete is már sinen volt, és ki lettek válogatva a közölni kívánt anyagok is, mikor Tamás bejelentette, hogy nem tudja tovább finanszírozni a kiadást, s így a kis csapat szétszéledt.

Talán némileg a DHARMA hatására, de legalábbis mindenképp egy árnyalattal később kezdett szerveződni a **Keretbe Zárt Világ antológia**, Szilágyi "Azzedar" Szilvia gyermeke, mely azóta is példátlan kitartással készül, és a negyedik számát idén áprilisban vehették elsőként kezükbe az érdeklődők.



A sorozat számos új és visszatérő magyar mangaka munkáját vonultatja fel az elmúlt években, egyedül a címlaprajzoló, és a stábban jellemzően uralkodó lánytöbbség az állandó.

2009-ben a **Prince - A fiú, aki sosem élt** c. magát közönthetők az egyik első új kiadványként.



Vioreál Andreát a Fumax kiadó támogatásával, műve 200 példányban jelent meg, és, bár nem teljesen tökéletes még, de megvalósítása már hírből sem emlekezett a Magyar Múza vagy az Angel Light képeben megismert korai próbálkozásokrak.

2009-es az előbb már említett **Kiscsillag** is, Madaras Andrea története, amit Grób Tamás a leált DHARMA projekt helyett adott ki 170 példányban. Andreának az évek során sok rajongót sikerült gyűtenie, így a kötet gond nélkül elfogyott a polcokról. Andrea egyébként jellemzően olyan alkotó, akit a mangáknak csak a szellemisége hatott meg, és sosem ragaszkodott görcsösen ahhoz, hogy bármilyen grafikai megoldást is lemasoljon bármelyik japán szerzőtől. Ilyen értelemben azt a stílust képviseli, ami rendszeresen megosztja a hazai mangarajongókat.

Manga ez, vagy már nem? - merült fel a kérdés az Athenaeum kiadó **MangAttack** brandjének számos címével kapcsolatban is. 2007-től kezdődően a MangAttack több olyan manga ihletésű, nem japán kiadványt is megjelentetett, melyek a mangák stíluslelelt csak nyomokban (formailag, vagy a történet elemeiben) tartalmazták. Ez egyszersmind jó és rossz is volt. Egyrészt rossz, mert nem egy esetben a japán mangakáknál tehetségtelenebb alkotók művei is megjelentek manga címkével. Másrészt viszont jó, mert ugyanezen okból a kiadó nem zárkózt el magyarok japán hatására készült műveinek publikálásától sem. Sajnos ténylegesen erre nem kerülhetett sor, az Athenaeum terve ugyanis viszályt: a közepes minőségű manga-utóregényeik nem fogtak a remélt mértékben, és mikor 2009 közepén arról érdeklődtem náluk, nyitottak-e még magyar művekre, azt a választ kaptam, hogy sajnos a válság miatt most már külföldi sorozataikat is szüneteltetni kénytelenek.



Folytatás a következő oldalon!

Szintén a válság tehetett keresztbe a **Magyar Manga** projektnek. A *MicroDesign Bt.* 2009 elején kezdte el szervezni manga magazinját, melynek a *PestiÉst*hez hasonlóan az lett volna a koncepciója, hogy ingyen, nagy példányszámban kínáljon olvasnivalót és a hirdetői reklámjaiból tartsa fenn magát. Talán az említett válság, talán elképzeléseik racionalizálása lehetett az oka, hogy a terv rögtön az első toborzó körlevél kiküldése után leállt, és az érdeklődők leveleire már nem is válaszoltak.

Hasonlóképp nem vezetett eredményre a *Roham kiadó* próbálkozása, mely a nyugati jellegű képregényeket közlő **Zap** c. magazinjába szeretett volna mangás anyagokat becsempészni. A szerkesztő, *Ábrai "Geek" Barnabás* több alkotóval is egyeztetett, ám mikor kiderült, hogy a magazin első (még manga nélküli) számával a kiadó nem találta meg a számításait, a második már meg sem jelent. De felhagyott magyar képregényes terveivel a *Vad Virágok könyvműhely* is, mely pár évvel azelőtt még konkrétan magyar szerzők feltuttatására jött létre, 2009-től viszont már egyáltalán nem foglalkoztak magyar projektekkel, pláne mangás hatásúakkal. Nem reménykedhettek a szerzők immár az **AnimeStars** magazin segítségével sem, amely részletekben, fekete-fehér mellékletében korábban magyar alkotók mangáit (például *Vincze Zsolt*t) is publikálta. A lap ugyanis megszűnt, vagyis inkább egybeolvadt a **Mondo** magazinnal, melynek profiljába ugyanez már nem fért bele.

A Mondo egyébként azóta is közöl rajzos tanácsokat, és szervez rajziskolákat, versenyeket, egybek mellett *Bernát "Nezumi" Barbara* vezényletével.

Hanyatlás?

A válság éveiről beszélhetünk tehát ekkortól. 2010-ben és utána már nem is jelent meg kiadói támogatással magyar manga. Félig-meddig kivételek az egyszemélyes *Nero Blanco* Comix magánkiadó által megjelentett **Kanon** és **Hidegbéke** című kiadványok.



Előbbi *Süli Andreának* az eredetileg a DHARMA 3-ba készült komplex, isten-es-harcos története (jelenleg ingyen elolvasható a *Papírmoziblog*on), az utóbbi pedig *Kuzkora Zsolt* a szintén megüszül *Galaktika Steampunk* antológiája számára tervezett anyaga, háborús, felnőtt mangás kivitelezésben. Mindkettő füzet száz példányban jelent meg, bár az utóbbi már a második nyomáznál tart.

Saját keresetét feláldozva publikálta **Félvér** című kiadványát *Buela Péter* is, kinek anyaga (*Kuczora Zsolt*éhoz hasonlóan) kuriózum a lányok uralta mezőnyben. Péter nagy bátorságról tett tanúbizonyságot, amikor 500 példányban

nyomtatattatta ki történetét, és úgy hallom, az érdekesítéssel azóta is küzd.

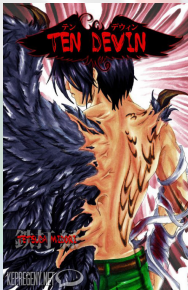


De ez nem az ő hibája, az eddig leírtakból is kitűnik: ritka az, amikor valaki 150-200 darabnál többet el tud adni füzeteiből, kötetéből.

2010-ben indult útjára *Kovács Viktória Klaudia* (alias *Tetsuda Mido*) **Ten Devin** című története is. A kalandot eddig két vaskos kötetben vehettük kezünkbe, és a szerzőnek meglehetősen szép, következetes stílust sikerült kialakítania. Sajnos a második rész már el is fogyott, de akit érdekel, az elsőt még korlátozott ideig beszerezheti.

Egészen más irányban indult el 2010-ben a **Fanservice Factory** csapata, akik az első rajongói dódzsinsi elkészítését tűzték ki célul, vagyis olyan mangáit, amiben létező, jogvédett karakterek kerülnek khm... "extrém" helyzetekbe. Kiadványuk kizárólagos forgalmazója az *AnimeLand*, és őszintén szólva én még nem is találkoztam vele, illetve nem is nagyon hallottam róla sehol, mígnem egyszer csak kidobta a kereső. A csapat útjába az utóbbi időben különféle akadályok gördültek, de legutóbb úgy hallottam, tervben van a visszatérés és a további alkotás.

Szintén göröngyös tájakra kalandozott el (immár 2011-ben) *Németh "Namiren" Barbara* és *Fintor "Jinsei Arita" Gréta*, azaz a **BLush antológia** stábjába, akik egy jaoi válogatást készítettek, tehát csupa *Boys' Love*, vagyis fiú-szeret-füű történetekkel. Úgy tűnik, tervükkel egyáltalán nem lőttek mellé, ugyanis mintha utánnymásról csiripeltek volna a madarak.



Folytatás a következő oldalon!

2011-es még a **Sayonara Happiness**, Rimaszombati Laura Anna mangája, aki Random FanService-beli publikációja után döntött úgy, hogy papíralapú kiadással is megpróbálkozik. Hacsak a legutóbbi *MondoConon* el nem fogyott, valószínűleg még lehet pár példány az elkészült 200 példányból, szóval aki szeretné fellelőzni az egyik talán legszebb hazai készítésű mangát, ne habozzon!



Nem sokkal későbbi a szerepjátékos elemekre építő, **Krall Bruth** (*Animagazin 6. szám*) névre hallgató vaskos kötet, Kun Áron író és Nógrádi Claudia Anna rajzoló műve. Információim szerint a szerzők mindössze 50 példányt kockáztattak meg nyomtatni a mangából, és némileg érthető is az óvatosság, a végeredmény ugyanis inkább emlékeztet a Magyar Múza idősakára, mint a kidolgozott, későbbi publikációkra.

A szerzők máris a történet újrarajzolását fontolgatják.



A mangás próbálkozások sorát a **Random FanService**-szel zárnam. Nemcsak azért, mert ez az egyik legutóbbi mind közül (2011 augusztusában jelent meg az első szám), hanem mert megvalósításában is új utat képvisel. A *Random magazin* a korábbi kiadványokkal ellentétben a digitális terjesztést képviseli, vagyis egy olyan utat, ahol a netre kedvtelésből feltöltés és a szerkesztett publikálás modern elegyet alkot. A FanService lapjaira elsősorban olyan történetek kerülnek be, amelyek az anyamagazin felnőtt hangvételébe nem paszszolnak, s így ez lett a Random alkotói csoportját színesítő fiatal mangások publikáló lapja is.

A végeredmény aztán különböző formátumokban (így pl. pdf-ben) letölthető, de egy online felületen helyben is olvasható, csakúgy, mint ahogyan az *AniMagazin* is.

A Random és az AniMagazin is olyan utakon jár tehát, ahol a terjesztés és beszerzés problémáival immár nem kell szembesülnie sem alkotónak, sem olvasónak.





Nisemonogatari

- kogníció és rekogníció a hétköznapi életben

//Morwen

A Bakemonogatari folytatásaként megjelent Nisemonogatari néhány meglepetéssel szolgálhat azok számára, akik egyszerű folytatást vártak. A legnagyobb változás az elődhoz képest a történetben van, ugyanis ezúttal van egy központi kérdéskör, amit az egyes részek körbejárnak, és az egyes szereplők párbeszédeiből erre a problémára hallhatunk különböző megközelítéseket. Talán kevésnek tűnhet, amit kiemelek a sorozatból, de szerintem éppen ez a lényege, illetve erről nem szoktak írni egyáltalán, legfeljebb megemlítik. Viszont ha tanulságról szeretnénk beszélni, vagy „mélyebb mondanivalóról”, akkor ezzel kell foglalkoznunk, nem a fanservice-el vagy az effektekkel (bár igaz, Akiyuki Shinbo stílusa megérdemelne egy külön cikket, ami szépen boncolgatja a kameraeffekteket, a geometrikus absztrakt háttereket, a vágóképeket, a háttérben elrejtett szövegeket, stb.).

Cím: Nisemonogatari (偽物語)

Terjedelem: 11 rész, 24 perc/epizód

Megjelenés: 2012

Előzmény:

Bakemonogatari

Rendező: Shinbou Akiyuki

Zene: Kousaku Satoru

Stúdió: Shaft

Műfaj: vígjáték, pszichológia, természetfeletti, ecchi

Néhány szinkron:

Araragi Karen
- Kitamura Eri
Araragi Koyomi
- Kamiya Hiroshi
Araragi Tsukihi
- Iguchi Yuka
Senjougahara Hitagi
- Saito Chiwa
Hachikuiji Mayoi
- Katou Emiri
Oshino Shinobu
- Sakamoto Maaya

A sorozat központi kérdései az ismeretelmélet világába kalauzolniuk minket, hiszen a valósággal foglalkoznak. Két jelenet elemzésével könnyen megérthetjük, hogyan foglalkozik az anime ezzel a problémával.

Az első jelenet Araragi és Senjougahara konfrontációja Kaikival. Már eddig is kiderülhetett, hogy Kaiki az erkölcsi relativizmus képviselője. Párbeszéde Senjougaharával akár egy etikai példázat is lehetne: a naiv idealizmus és a relativizmus ütköztetése. Illetve ennél kicsit több. Valójában két dolog történik: egyrészt kapunk egy alternatív magyarázatot minden eddig történt természetfeletti dologra. Ez bár elég hihető, mégis akadnak olyan dolgok, amiket nem lehet megmagyarázni egyszerűen azzal, hogy babonás emberek azt látják, amit látni akarnak. Sajnos a sorozat eddig nem így tálalta a dolgokat, viszont ha sokkal sejtelmesebb lett volna, és csak utal a természetfeletti jelenségekre, de nem mutatja meg azokat explicit módon, akkor ez egy lehetséges értelmezése lett volna az eddig történeteknek. Így viszont csak annyit tudunk meg, hogy Kaiki egy

pragmatikus ember, aki kihasználja mások hiszékenységet.

A beszélgetés másik fele érdekesebb. Senjougahara lényegében azért akart találkozni Kaikival, hogy lezárja életének korábbi szakaszát. Kiaki pedig kigúnyolja ezt a szentimentalizmust, és rámutat arra, hogy az életnek nincsenek szakaszai, csak az ember osztja fel magában és tulajdonít jelentőséget egyes eseményeknek, amiknek önmagukban nincs. A lány pedig egy még nagyobb butaságot mond: most már képes elfogadni magát olyannak, amilyen, mert van aki szereti így. Ahogy Kaiki is rögtön mondja, ilyen érvelés nem lehet mit mondani, hiszen teljesen szubjektív, kb. annyit jelent, hogy igazam van, vagy helyesen cselekszem, mert valaki elfogad. A logikai igazság a logika szabályaiból származik, azok által igaz. Senjougahara viszont egyszerűen azzal igazolja tetteit, elvei, és identitása létjogosultságát, hogy van, aki elfogadja. Szóval egy másik embertől függ.



Folytatás a következő oldalon!

A végeredmény zavaró és egyáltalán nem az, amit vártunk volna. Kaiki erkölcsstelen, ezt eddig is tudtuk. Viszont nem gonosz. Nem úgy ábrázolják, mint más animékben a gonoszt. Nem következtetlen, sem szadista, nem élvezi mások szenvedését. Mégis erkölcsstelen, mivel nem hisz az embertől független erkölcsi mércékben, vagy akár egy felsőbb hatalomban, ami előtt megítéltetünk. Szerinte embert csak ember ítélhet meg, a saját szabályai és elvei szerint. Ilyen értelemben nem lehet erkölcsstenségről beszélni, csak erkölcsös emberekről, akik követnek valamiféle értékrendet, amit maguk határoznak meg, vagy másoktól vettek át. Ennek a tükrében Senjougahara kijelentése, miszerint a gonosz ellen küzd, hihetetlenül banálisnak hangzik. A lány bármennyire is próbálja visszafogni az indulatait, de mégis végezetőnek tűnni, valójában semmilyen érvet nem tud felhozni Kaiki ellen. Be is ismeri, hogy aki hagyja magát rászédni, az részben maga is hibás, ezzel pedig részben önmagát is elítéli. Tehát végül is az erkölcsi győztes Senjougahara, a vitát mégis Kaiki nyeri meg. Ami azért nem meglepő, hiszen egy tizenéves lány értelemserűen nem sok érvet tud felhozni egy felsőfokú végzettséggel bíró, és elég tapasztaltnak tűnő középkorú férfival szemben. Viszont szerencsére megkíméltek minket a sablonos banalításoktól, és nem a shounen mangák mottóit halljuk vissza, hogy az igazság győz és a barátság és szeretet hatalma mindenk felett, stb. Senjougahara valóban úgy érvel, ahogy az életkorának és helyzetének megfelelően elvárnánk, még hibákat is követ el, és nagyon is emocionális,

de ez mind léletszerű és ezért is jó a jelenet. A második jelenet próbálja összefoglalni és lezárni a központi témát. Ebben Araragi érvel Kagenui Yozuruval szemben. Kagenui meg akarja ölni Araragi hűgát, mivel az valójában nem is az igazi testvére, csak egy szörny ivadéka, ami a kakukkhöz hasonlóan gyerekeit emberek közé rejt, hogy meg kell védenie. Tehát adott a helyzet, hogy Tsukih, Araragi hűga valójában nem ember, csak annak látszik. Ugyanakkor ott van Araragi, aki még is emberként, sőt családtagként kívánja kezelni. Sőt még hazudna is a családja többi tagjának és persze magának Tsukihinak is erről. Tehát Araragi számára Tsukih nagyon is valódi hűga, de hogyan is lehetséges egy ilyen ítélet?

Ez egyszerű kogníció-rekogníció kérdés. A kogníció, az érzékelés, vagy felismerés szerint Tsukih nem ember, és mivel nem állnak vérokonságban, nem is hűga főhősünknek, mindössze úgy nőttek fel együtt, hogy így kezelték egymást.



De ez a tényeken nem változtat és ezt Araragi is tudja. Ám ehhez az egyszerű tényhez jön a szubjektív értéktétele, Araragi családfogalma, és az ezzel és az ezzel kapcsolatos elvei, és máris eljutunk a rekognícióhoz, az újrafelismeréshez, ami szerint Tsukih igenis a hűga, mert együtt nőttek fel. Tehát azt tapasztaljuk, hogy a valóság érzékelését, a pusztá, objektív kogníciót felülírja egy szubjektív erkölcsi ítélet. Vagyis a dolgokat nem annak érzékeli és fogja fel főhősünk, amik, hanem aminek látni szeretné etikai beállítottsága szerint. Megint elgondolkozhatunk kinek van igaza. Valójában mindkét félnek, csak máshogy. Kagenuit értelemserűen semmilyen érzelmi szál nem köti Araragi családtagjaihoz, amit ő állít az az objektív valóság, amit tesz, azt a hivatása szerint teszi. Még a munkaerkölcs is azt követelné, hogy végezze el a munkáját rendesen. Hogy mégsem teszi ezt meg, vagy legalábbis elhalasztja a végrehajtást, az az idővel támadt szimpátiának köszönhető. Ezzel megint csak odajutunk, hogy az objektív valóság nem elég.

Tehát többször is tapasztaltuk, és meg is fogalmaztunk számunkra, hogy a valóságról alkotott képünket, a tiszta empiriát folyamatosan átszövik szubjektív értéktételeink, korábbi tapasztalataink, stb. Ennek jó modellje Araragi felfogása a hűgával kapcsolatban, sőt, valójában nincs is tiszta empiria, nincs abszolút tapasztalat, amiben a dolgokat annak látnánk amik, mivel ehhez előtételek nélküli megfigyelni kellene, akinek nincs az érzékelés tárgyáról előzetes ismerete, és mentes a szubjektív előfeltevésektől is. Ilyen ember pedig értelemserűen nincs. Hogyan lehet akkor hát objektíve igazat állítani, illetve hogyan lehet valakinek igaza? Nyilván úgy, hogy próbáljuk lebontani, zárójelbe tenni azokat a szubjektív ítéleteket, amelyek függetlenek a tárgytól, és belőlünk származnak. Lényegében erről szól az eidetikus redukció a fenomenológiában Husserl és követői szerint. Így juthatunk el egy objektív igazsághoz. Ebben viszont nincs helye se erkölcsnek, se érzéseknek. Ez egy teoretikus, tudományos igazság. A hétköznapi életben viszont emberi igazságokra van szükségünk, pontosabban ilyenekkel találkozunk, ezért szöjűk bele az ítéleteinkbe a saját erkölcsiségünket és az életelveinket, ugyanakkor a korábbi tapasztalataink is befolyásolnak minket. Ez pedig oda vezet, hogy ezek az emberi igazságok relatívak lesznek, ahogy Kaiki is rámutatott.

Folytatás a következő oldalán!

Nem lesz lehetséges egy dologgal kapcsolatban egy igaz állítás, hanem mindenkinek igaza lesz, aki a saját érzése szerint igazat állít róla, még akkor is, ha ezek az állítások ellentmondanak egymásnak. Ezt tapasztalhattuk a Tsukihiwal kapcsolatban folyó vita során, amiben végül is a kétfajta igazság, a kétfajta érvéles került szembe egymással. A pontot a vita végére pedig Araraginak az a kijelentése teszi, amiben kijelenti, hogy azt tehet a családjával, amit akar, mivel az ő családjá és értelemszerűen ő dönti el, kit tart a családjának. Ezért joga van hazudni nekik, és rájuk erőltetni az elveit. Ezzel lényegében lemond az erkölcsi piedesztálról, hiszen ez azt jelentené, hogy joga van kihasználni a családját.

Ekkor azonban váratlanul Kageni kisegíti egy filozófiai problémával, amivel azonban megint csak a relativizmus felé taszít minket. Az elmélet, miszerint az ember alapvető természete rossz, ezért azok a jók, akik a természetük ellen cselekszenek, tehát csak tettetik, hogy jók, valójában ugyanoda vezet, hogy nincs embertől független erkölcsi mérce. Tehát Araragi fellelegezhet: ha a saját értékrendje szerint cselekszik a családjával szemben, akkor erkölcsös maradhat. Persze könnyen lehet, hogy más számára nagyon is erkölcstelen lesz. Ha kizárjuk, hogy bárki is jó lenne, akkor nincs értelme erkölcsileg helyes cselekedetéről beszélni. Viszont kapunk egy nagyon jó kis paradoxont, miszerint az a jó, aki rosszul valósítja meg emberi természetét, miszerint gonosz. Tehát rosszul gonosz. Ezt a paradoxont aztán Kageni alkalmazza a valósággal kapcsolatos problémára.

Eszerint az lesz a valódibb, ami nagyobb erőfeszítést tesz annak érdekében, hogy valódi legyen. Tehát a hamis, ami próbál valódinak tűnni, valódibb az eleve valódinál, ami pusztán önmaga. Ez viszont egy logikai hiba. Ugyanis a valóság egy tulajdonság, amivel vagy rendelkezik a dolog, vagy nem. Nem kell hozzá erőfeszítés, hogy valami valódivá váljon, hanem eleve az, itt egy ontológiai regiszterről van szó. A kő is kemény, azért mert ez fizikai tulajdonsága, amit az atomok és molekulák kötése hoz létre, és nem azért kemény, mert próbál az lenni. A kő fogalma magával vonja a keménység, nehézség, stb. fogalmát is, nem később nyeri el azt.

Persze ha emberekre próbáljuk alkalmazni a valóság fogalmát, akkor kicsit más a helyzet, hiszen az emberek tudnak erőfeszítéseket tenni. Azonban emberekkel kapcsolatban a valóság fogalma is más lesz, lényegében igaz állítást jelent. Tehát a kérdés, hogy Tsukihi valóban Araragi húga-e, annyit jelent, hogy igaz-e az állítás, miszerint Tsukihi Araragi húga. Már láthattuk, hogy ez az állítás miért igaz és miért nem. Szubjektív értéket az is, ha többre becsüljük a nem valódi erőfeszítést, hogy valódinak próbál látszani. Ilyen szempontból viszont a színészeket kell a legtöbbre becsülnünk, hiszen ők időről időre másnak akarnak látszani, mint akik valójában. Persze az identitás zavaros kérdés, nem is mennék bele. A színészek viszont mégis egy jó irányba mutatnak, ez pedig a művészet. Egyedül a művészet képes annak a paradoxonnak a megvalósítására, hogy illúzió által mutassa meg az igazat.



Folytatás a következő oldalon!

Ugyanis a művészet illúzió, elsősorban utáztás, mímzés vagy reprezentáció. A művészek alkotásai műalkotások, nem igaziak, mégis általuk eljuthatunk az igazsághoz. Hogy ez hogyan lehetséges, azzal már az ókor óta foglalkozik a filozófia egyik jelentős területe (esztétika).

A sorozat által tehát kaphattunk egy kis betekintést az ismeretelmélet és a logika egy kérdéskörébe, és többféle érvelést is sikerült megismernünk anélkül, hogy bármelyik is megoldásként jelent volna meg. Azt azonban helyesen megvilágította a sorozat – és főleg Kaiki, akiben mintha a fiatal Nietzsche-t ismertem volna fel –, hogy az erkölcsi ítéletek csak azokra alkalmazhatók, akik elfogadják az adott morális értékrendet, minden más esetben az ilyen ítéletek annullálódnak, hiszen nincs mögöttük semmi legitimizáló erő

(hacsak nem fegyverrel kívánjuk érvényesíteni véleményünket).

A sorozat ilyen szempontból nagyon is modern, hiszen a kortárs erkölcsfilozófiában markánsan jelenlévő irányzatot mutat be a relativizmus által. Bár nem mondanám, hogy ez öröndetes, legalábbis tudományos szempontból nem az, hiszen a relativizmus kikezdi minden racionális tudomány alapját, cserébe viszont nem nyújt semmit. Szerencsére azonban az anime főszereplői egyáltalán nem ezt az irányzatot követik – ami azért érthető is – így nem mondhatjuk, hogy ezt a fajta gondolkodást vagy világnézetet bátorítaná a sorozat. Mindenesetre külön dicséretet érdemel az érvelések felépítése, és az is, hogy bizony nem mindig a főszereplőknek van igaza, vagy legfeljebb úgy tudnak vitákat nyerni, ha letérnek a racionális érvelés

és a logika ösvényéről. A legtöbb esetben inkább az az érzésünk van, hogy a helyes dolgot cselekszik, ám mikor logikus érvekkel kerülnek szembe, mégsem tudják bizonyítani igazukat. Ez viszont már életkori probléma, egyetemista, értelmiségi főszereplőkkel azért érdekesebbek lennének ezek a viták. :)

Természetesen ez a gondolati szál bizonyára jobban illik egy regényhez, és jobban ki lehet bontani írásban, mint animében, de mindenképpen értékelni kell, mikor nem csak óriás robotok és színes aurák villognak egy animében, vagy hogy az infantilis viccek és a fanservice mellett kapunk valami gondolkodni valót is.





Mahou Shoujo Madoka Magica

– egy műfaj dekonstrukciója

//Morwen

Cím:
Mahou Shoujo Madoka
Magica

(魔法少女まどか
マギカ)

Terjedelem: 12 rész,
24 perc/epizód

Megjelenés: 2011

Rendező:

Shinbou Akiyuki

Író: Urobuchi Gen

Zene: Kajiura Yuki

Stúdió: Shaft

Műfaj: mahou shoujo,
pszichológia, dráma,
thriller

Néhány szinkron:

Kaname Madoka

- Yuuki Aoi

Akemi Homura

- Saito Chiwa

Miki Sayaka

- Kitamura Eri

Saotome Kazuko

- Iwao Junko

Sakura Kyouko

- Ai Nonaka

Kyubey

- Kato Emiri

Mint a címben is utaltam rá, alapvetően egy műfaji kérdést szeretnék feltenni az említett animével kapcsolatban, mégpedig azt, mennyiben tekinthető a mahou shoujo műfaj deviáns tagjának a *Madoka Magica*. Úgy érzem, fölösleges lenne definiálni, mi a mahou shoujo, hiszen tipikus anime műfajról van szó, amit beazonosítani is egyszerű. Az sem kérdéses, hogy a *Madoka Magica* is mahou shoujo – és nem azért, mert a címben ezt mondják nekünk. Ha megnézzük a sorozatot, találkozunk az ismert sablonokkal: az átváltozós jelenetekkel, az aranyos segítő állatkával, kevésbé aranyos szörnyekkel, akiket le kell győzni, és egy iskolás lányok közötti barátságra összepontosító történettel. Ez még mind stimmel, sok más dolog kapcsán azonban inkább az fog felmerülni bennünk, hogy ha nem is keverék műfajjal van dolgunk, akkor is valamit nagyon máshogy (rosszul?) csináltak itt. Értéktételektől mentesen nézzük meg, miben és hogyan tér el a *Madoka Magica* a műfaj kliséitől, aztán pedig már az olvasó dolga, hogy eldöntse, ez mennyiben öröndetes számára.

Ami rögtön szembeötlök az animével kapcsolatban az természetesen a küllem, a megszokottól eltérő vizuális megoldások. Persze ezek csak azoknak jelentenek újdonságot, akik még nem találkoztak a Shaft és Akiyuki Shinbo más munkáival. Tény, hogy ritkán találkozunk vegyes animációs technikákkal egy animén belül,

de valójában ez nem a mahou shoujo műfajtól való eltérés, hanem a rendező egyedi stílusa. Ezenkívül pedig a rendkívül hatásos képi megoldások ennél is továbbmennek, nem sorolhatjuk be őket a pusztán hatásvadász effektek kategóriájába. Az első képkockákban felemelkedő csipkés szélű szoknya is már arra utal, hogy a sorozat valamiféle feltáró/felfejtő mozzanatot fog végezni, valamint figyelmeztetés, hogy érzékeny területekre sem fél majd betolakodni. És valóban így is tesz, ahogy azt később látni fogjuk. Ezenkívül még a boszorkányok által létrehozott illúzióvilágok esetében is egyedi megoldásokkal találkozhatunk. Az eltérő animációs technikák alkalmazása jól kifejezi a világ-on-kívüliség érzetét, ami ezeknek a pszichológiai útvesztőknek a lényege akar lenni. Ugyanakkor az infantilis gyerekrajzok nem engednek minket tovább a mélyebb rétegek felé, emlékeztetnek, hogy azért még mindig tizenéves kislányok a főszereplők, akik banális problémáikra naiv válaszlehetőségekkel rukkolnak elő, és ne várjunk bonyolultabb vizuális kivételést sem ehhez. A kétségekkel hatásosra – vagy talán azt is mondhatnánk: stílusosra – sikeredett képi világ, bár tekinthető rendhagyónak, még nem helyezkedik szembe a műfajról kialakított elképzeléseinknek. Ha megnézzük a karakterdizajnt, akkor még inkább egy hagyománykövető mahou shoujo anime benyomását kaphatjuk a főszereplők kapcsán.



Folytatás a következő oldalon!

Vizsont ennek a népszerű műfajnak a kliséi nem is annyira az ábrázolásra vonatkoznak, hanem inkább a történetre és a szereplőkre, úgyhogy ilyen irányban kell tovább kutatnunk, és a Madoka Magica egyedi stílussal megalkotott képi – és itt azért tegyük hozzá, zenei – világát írjuk a szerencsésen megválasztott alkotói stáb számlájára.

A deviancia eredetének felfedéséhez igazából nem kell sokkal mélyebbre ásunk, csak megnéznünk a történetet. A tájékozottabbak tudhatják, hogy a 3. rész után tett szert nagyobb hírnévre a sorozat, ugyanis ezután kezdtek el egyre többen panaszkodni, vagy inkább felháborodni az anime történetének alakulásán. És mi ennek a felháborodásnak az oka? Nyilvánvalóan nem egy szereplő halála. Az más mahou shoujo sorozatokban is előfordul, és az anime felénél még simán gondolhatjuk azt, hogy a végén majd mindenki varázslatos módon fel fog támadni, mint a *Mai Hime* utolsó részében. Nem, Tomoe Mami korai halála csak a jéghegy csúcsa, a lényeg, a leereszkedés a hideg mélységekbe ezután következik. Sokkal hasznosabb ha Sayakára összpontosítunk. Az ő szerepe az animében a görög tragédiákat idézheti fel bennünk. A tragédia sem ritka egyébként a mahou shoujo műfajban, de azért most bontsuk ki a Sayaka problematikát, mint példát.

Sayaka az idealista hős, aki hisz az embertől független értékek és igazság eszményében, és ezek érvényesítését jócselekedetnek tartja. Az ő értelmezése egy mahou shoujo szerepről megegyezik a műfaj alapelveivel, miszerint a mahou shoujo a jó eszköze.

Sayaka antitézise maga a sorozat, pontosabban a cselekmény, hiszen minden, ami a fiatal lánnyal történik, arra szolgál, hogy gúnyt űzzön ebből a banális világnézetből. Nem realizmusról van szó, hanem inkább párbeszédről, amiben Sayaka tettekkel válaszol az őt érő viszontagságokra, melyek mind arra mutatnak, hogy bizony tévesek az erkölcsi eszméi. Varázslatos lánykánk azonban egyszerű makacs, másrészt a tizenéves kislányok mentális szintjén van, ergo nem egy értelmiségi szereplő, hanem inkább az ösztönlény típus, akinek természetéhez tartozik a jó cselekvés. Ezt a több animében előforduló jellem típust, az ösztönösen jól cselekvő karaktert gúnyolja ki az anime, de nem azzal, hogy valós helyzetekbe keveri, hanem hogy a valósnál sokkal rosszabb dolgokon viszi keresztül. Sayaka sorsa egyértelmű arculcapása a mahou shoujo animék idealizmusának. Nem is kell tovább mennünk, eljutottunk arra a szintre, ahol meg kell ítélnünk a Madoka Magica relációját saját műfajával szemben.

Sayaka mellett Homura Akemi lesz egy másik „áldozata” az animének. Homura esetében is egy kifacsart példájával találkozunk a mahou shoujo klisének, mely szerint a barátság a legfontosabb az életben. Persze mind tudjuk, hogy ez legjobb esetben is sarkítása a valóságnak, és leginkább egy tizenéves lányka értékrendjében

lehet így, a Madoka Magica viszont ennek az állításnak egy ironikus változatát mutatja meg nekünk Homura alakjában. Mint tudjuk, Homura is áldozatot hoz a barátság érdekében, és elég sokszor visszautazik az időben, hogy megelőzhesse legjobb barátja halálát.

A 10. részben ezt szépen ki is fejti nekünk, látjuk hogyan barátkoznak össze Madokával stb. A végén pedig azt kapjuk, hogy Homura hajlandó folyamatosan szenvedéseknek kitenni magát egy lány miatt, akivel először barátkozott össze, mikor új suliba került. Na most ismétellen gondoljuk át, ez mennyire valószínű, és ha egy ismerősünk hasonlóan szélsőséges dolgokra lenne képes (ne feledjük el, Homura ölni is képes volt, hogy megmentse Madokát) egy olyan lány miatt, akit csak pár napja ismer. Összintén, ki vágyik ilyen barátára? Az életben a dolgok úgy működnek, hogy ha nem működik egy kapcsolat, akár a körülmények miatt, akár a két fél miatt, akkor az emberek eltávolodnak egymástól és más társaságot keresnek. Homura ragaszkodása a szerethiányos, kommunikációs képességeiben hiányos fiatal lányé, aki nagyon is hajlamos a depresszióra és más, nem egészséges mentális állapotokra. Persze mikor animéket nézünk, kicsit félreteljük a valós világról szerzett tapasztalatainkat, de a Madoka Magica épp-hogy emlékeztet minket arra, hogy mennyire ésszerűtlen dolgokat vagyunk hajlandóak elfogadni csak azért, hogy jobban belelehezzük magunkat egy szereplő helyébe. Persze Homurának nagyon megfigyelhető jelenei vannak, de ha az egészet nézzük, óhatatlanul felmerül bennünk a kérdés: ez a lány biztos nem normális, miért nem keres inkább más barátot?



Folytatás a következő oldalon!

Mindenesetre nyilvánvaló, hogy nem egészséges viselkedést láthatunk, hanem egy nagyon is drámait. Csakhogy jusson eszünkbe néha – főleg azoknak, akik hajlamosak utánozni animék szereplőit – hogy a drámát a filmekben meg a könyvekben szerettük, nem a saját életünkben. Más kérdés, hogy egy dráma is lehet realista, ekkor viszont az kell eszünkbe jusson, hogy a tizenéves lányokat nem a valóság érdekli, és hát a mahou shoujo műfaj nekik szól.

Tehát most már két példán is láthattuk, milyen kicsavart módon kapjuk meg a műfaji sajátosságokat a Madoka Magicában. Kétségtelen azonban, hogy megkapjuk ezeket. A Madoka Magica fiatal lányokról szól, akik át tudnak alakulni mahou shoujová és szörnyeket ölnek. A sorozat középpontjában a lányok közötti barátság áll, a hím szereplők és a szülők legfeljebb mellékszálon kapnak helyet, kapunk valami áltudományos világmagyarázatot, és van aranyos segítő állatka is. Sőt, még a happy end sem marad ki. Azonban ha jobban megnézzük, ez a happy end is több, mint aminek látszik. Valójában elég sok értelmezése van a befejezésnek, és talán még azt is mondhatnánk, hogy nem illik az animéhez. Én most csak olyan szempontból nézem a befejezést, hogy milyen lezárása lesz ez a műfaj eddigi lerombolásának. Ha azt vesszük, hogy Madoka kívánsága véget vet az egész sorozatnak, úgy is tekinthetjük, mint egyfajta választ az eddig történetekre, amik mind ezt a választ készítették elő. Madoka pedig egy tizenéves kislány, ugyanolyan szentimentális világfelfogással, amelyet elvárunk egy mahou shoujo anime főszereplőjétől, így igazából sejthetjük is mi lesz a befejezés. Kétségek azért lehetnek bennünk, mert már eddig is értek meglepetések. Végül azonban Madoka nem tör meg, és nem tér le a műfaj kliséi által kitaposott ösvényről. Kívánsága válasz egy elromlott világra, hiszen egy olyan világ, amiben nem működik a mahou shoujo animék banális erőlközi világrendje, az csak rossz világ lehet.

Éppen ezért meg kell javítani, változtatni kell az alaptörvényeken, és ez itt – mivel ez egy mahou shoujo anime – egy kívánsággal teljesülhet. Így visszaáll a világ rendje, csakhogy ez a világ véglegesen leválik a mi valóságunkról, és egy zárt fantáziavilág lesz, mivel egy tizenéves lányka belső világának kivetülése lényegében. Ha eddig azt a fenyegetést éreztük, hogy elhagyjuk a mahou shoujo műfaj kliséi nyújtotta biztonságot, most újra visszanyerhettük Madoka kívánsága által.

Mégis maradt egy kis keserű utóíz, hiszen a főszereplő mégiscsak halott maradt valamilyen értelemben, ahogy Sayaka és a többi mahou shoujo is ugyanúgy meg tud halni ezután is, csak nem változnak boszorkánnyá. Tehát a halál még mindig megmaradt mint lehetőség, ez azonban még mind bőven belefér a műfajba. Madoka kívánsága csak azt tette semmissé, ami nem felelt meg a mahou shoujo kliséinek, így visszaállította a műfaj becsületét, amit eddig a sorozat lábbal tiport. Madoka világában mahou shoujonak lenni már nagyjából ugyanolyan, mint a műfaj többi képviselőjében, és ami eddig történt, csak egy rossz álom. Mi mégis többen foglalkozunk ezzel a rossz álommal, mert amennyire szomorú és felkavaró, annyira elgondolkodtató is, olyannyira, hogy ebben a kontextusban talán nem is rossz álomnak nevezném, hanem ébrenlétnek.

Cosplay gyorstalpaló I.

//Lady Marilyn

Már régóta tervezed, hogy a legközelebbi conon megvalósítod kedvenc karaktered, de nincs ötleted, hogy hogyan tedd ezt? Vagy nyakadon a con, de fogalmad sincs kinek öltözz be? Ne aggódj, van megoldás!

CosplayPower

A CosplayPower.com-on animekre bontva kereshelhetsz a különböző karakterek között. Ez az oldal ötletet adhat, hogy hogyan állíts össze egy cosplayt, illetve innen akár meg is rendelheted a kész ruhát. Persze otthon varrni, készíteni, ruhát szelektálni teljesen más élmény, mint egy előre gyártott ruhába bújni.

Ebay

Nagyon sok cosplayer az eBayt ajánlja, ha paróka, illetve kiegészítő vásárlásáról van szó. Itt ugyanis még ha át is váltjuk az eurót forintba és hozzászámoljuk a szállítási költségeket, akkor is olcsóbban hozzájuthatunk ezekhez a dolgokhoz, mint hazánkban.



X-tra-x

Az X-tra-x.de egy német weboldal, ahol olyan kiegészítőkre vagy ruhákra bukkanhatsz, amelyeket hazánkban nem tudnál beszerezni, vagy ha mégis, az sokkal drágább mulatság lenne, mint erről az oldalról rendelni. Ezt az oldalt azoknak ajánlom, akik lolita cosplayt terveznek maguknak. Főleg azoknak javasolom Gyönyörű fűzők, mini és földig érő szoknyák, kesztyűk, kalapok minden mennyiségben. Innen ugyanis bátran meríthetnek ötleteket, rendelhetnek maguknak kiegészítőket. Dekorációs elemeket is megtalálsz ezen a honlapon. Aki nem tud németül, annak sem kell kétségbe esnie, át lehet váltani a weboldal nyelvét angolra. Itt főleg fekete ruhák vannak, de elvéve találni színes darabokat is, tehát aki nem kedveli a sötét színeket, az is találhat egy-egy felsőrészt vagy egyéb dolgot, ami elnyeri a tetszését.



Fantasmagoria.eu

Ez a weboldal hasonló az X-tra-x-hez, azzal a különbséggel, hogy itt stílusokra vannak osztva a ruhák. Vannak gothic ruhák, köztük sok olyan darabbal, melyek ötletet adhatnak original karakterek ruhaalkészítési folyamatánál. Itt külön ki vannak emelve a gothic lolita termékek: kabátok, ruhák, szoknyák, felsőrészek.

A Sin City kategóriában punkos holmikat találhatunk. Köztük ruhákat, szoknyákat, pulóvereket és nadrágokat is.

A Second Skin főleg bőr és latex ruhákat takar. Ezek eléggé extrém ruhadarabok, de gondoljunk csak egy Macskanő cosplayre.

Ahhoz főleg ilyen anyagokkal kell dolgozni.

Ezen a weboldalon a cybergoth irányzatának rajongói is megtalálják azt, amit keresnek. Nekik is van külön kategóriájuk. Nadrágok, szoknyák, ruhák, topok találhatóak meg. A kiegészítőikkel sajnos nem foglalkozik az oldal, így azokat máshonnan kell beszerezni.

A weboldal külön rendezte még a fűzőket és a pólókat.

Figyelem! Aki nem kedveli a sötét színeket, az is találhat magának hozzáillő ruhadarabokat, csak keresgélni kell egy kicsit.



Folytatás a következő oldalon!



Most már megvan, hogy honnan kaphatsz segítséget a cosplay elkészítéséhez, de ha egyszerűen megoldható karakter után kutatsz, akkor se aggódj, van megoldás! A karakter kiválasztása és megvalósítása hosszas folyamat, főleg ami a ruhát és a kiegészítőket illeti. Előfordul, hogy kicsúszunk az időből, de mindenképpen el szeretnénk menni a conra, méghozzá cosplayerként. Ilyenkor érdemes egy egyszerűbben megvalósítható karaktert választani, ám ennek felkutatása is időbe kerül.

Ez a cikk azoknak jelenthet nagy segítséget, akik (viszonylag) könnyen kivitelezhető karakter után kutatnak és akiknek már nincs ideje felkészülni a közelgő conra. Remélem ez a három tipp sokaknak segít majd!

1.Tipp: Iskolás lány

Mi kell hozzá?

Blúz, rövidszoknya, térdzokni vagy harisnya
Ha van matróz blúzod akkor a gallérját akár másik blúzra is ráteheted.

A szoknya lehetőleg legyen rakott és ne legyen túl hosszú!
Női nyakkendővel is feldobhatod a cosplayt.
A cipő rád van bízva!

2.Tipp: Neko/persocom

Mi kell hozzá?

Varrótt macskafüleket (vagy persocom "füleket")
A megvarrt macskafületek erősítsd pár öltéssel hajpánthoz vagy csathoz, majd tedd a hajadba! Kész is! Ha egy kicsit macskásabb szeretnél lenni varrj macskafarkat és macsokat! A ruházat rád van bízva! Macskafarok készítésekor ügyelj annak hosszára. Ugye nem szeretnéd felsöpörni a con területét? Akár hajlítható drótot is tethetsz a vékony bélésbe.

A persocom megvalósítása is hasonló, csak más "füleket" kell varrnod. A varráshoz próbálj puha anyagokat választani, és a hajpántra illetve csatra erősítéskor próbálj minél több öltéssel dolgozni, nehogy útközben elhagyj a füleidet! Mindenképpen erős hajpántot válassz, nehogy véletlenül eltörjön rögzítés közben! A conon rengeteg macskafüles figurát fogsz találni, a persocomok kevesebben vannak. Ennek oka valószínűleg az, hogy ha valaki a Chobitsból szeretne cosplayelni egy karaktert, akkor nem a mellékszereplőket, hanem a főbb karaktereket fogja választani. Bár Chii szintén persocom, az ő ruhái adottak és annak az elkészítését nem szabad az utolsó pillanatra hagyni, így őt inkább nem ajánlom a last minute-es cosplayereknek.



3.Tipp: Tomb Raider-Lara Croft

Mi kell hozzá?

Top, rövid nadrág, fegyver, táskák

Az animeconon nem kell feltétlenül anime vagy manga szereplőnek öltöznöd. A hazai conok ugyanis a játékkonzolok rajongóinak is szólnak. Tehát bátran válassz karaktert egy videójátékból. Nem kell attól tartanod, hogy nem ismerik fel, hogy kit is cosplayezel!



A következő számban újabb tanácsokkal és ötletekkel várunk minden érdeklődőt.

Hogyan írjunk cikket az AniMagazinba II .rész

Az ismertető

//NewPlayer

Az előző részben átnéztük, hogy általánosságban mikre kell odafigyelni egy-egy cikk megírása közben. Ma továbbhaladunk és inkább egy-egy speciális dolgot nézünk meg, ugyanis azt fogjuk körbejárni, hogy mik azok az elemek, amiket egy ismertető cikk megírásakor érdemes megadni.

Az elején szeretném leszögezni, hogy ezek nem kötelező elemek, de nagyban segítik a munkánkat, aminek következtében a cikked minél előbb megjelenhet a magazinban!

Animeismertető

Biztos észrevetted már, hogy egy-egy ismertetőnek az első oldalán mindig van baloldalt egy infósáv, amiben a mű főbb információi elérhetőek. Animék esetében ezek a következők:

- Cím
- Epizódszám
- Megjelenés dátuma
- Kategória
- Készítő stúdió
- Forgalmazó
- Értékelés
- Rajzolás
- Animáció
- Történet
- Zene
- Összességében
- AniDB pontszám
- AnimeAddicts pontszám
- Metascore pontszám

Ezen adatok nagy részét meg lehet találni vagy az anidb.net, animeadddicts.hu oldalon.

Az értékelési rész, ami

érdekesebb egy kicsit, ugyanis itt magának az írónak (szóval neked) kell értékelned az animét egy 1-től 10-es skálán, ahol az 1 a legrosszabb és a 10 a legjobb és egy tizedesjeggyel még bonthatód. Tehát olyan értékelést adhatsz, hogy 5; 8; 5.7; 3.8, de olyat már nem, hogy 7.45. Ezt vagy felfelé 7.5-re vagy lefelé 7.4-re kell kerekítened.

Az utolsó három pontszám pedig három jól ismert oldal: anidb.net, animeadddicts.hu és a metacritic.

Com. Ezeket az értékeléseket innen kell kivenni, hogy mire értékelte az adott oldal közössége a művet.

Mangaismertető

- Cím
- Kötet- vagy fejezetszám
- Megjelenés dátuma
- Kategória
- Kiadó
- Rajzoló
- Értékelés
- Rajzolás
- Történet
- Összességében
- AnimeAddicts pontszám
- Metascore pontszám

Az értékelési rész ponthatárait ugyanúgy kell venni, mint az animeismertetőknél.

A mangaismertető esetében teljesen hasonló a helyzet, mint az animeismertetőknél, és szinte ugyanazokat az adatokat is kell megadni. Egy nagyon minimális eltérés van a kettő között, ami főleg az értékelés részben jön ki:

Játékismertető

- Cím
- Megjelenés dátuma
- Platform
- Kategória
- Kiadó
- Fejlesztő
- Elérhető nyelvek
- Értékelés
- Grafika
- Zene
- Játékelmény
- Összességében
- IGN pont
- GameTrailers pont
- Metascore pontszám

Végezetül pedig nem maradt más hátra, mint a játékismertető infósávja, aminek a felépítése szinte teljes egészében az előző kettőt követi. A pontszámok is ugyanúgy alakulnak, mint az előző két esetben. Egy változtatás van, hogy immár nem azokról az oldalokról kell venni a pontszámot, mint eddig, hanem az ign.com és a gametrailers.com címeket kell megadnunk a böngészőnk címsorában.

Ennyi fért a mostani számba, reméljük minden ismertetőíró kedvet és legalább egy kis segítséget kapott cikke infósáv részének megírásához. Ha bármilyen kérdésetek van, esetleg úgy gondoljátok, hogy kiegészítenétek az infósáv elemeit, akkor várjuk leveleiteket az **info@anipalace.hu** email címre. Legközelebb pedig azt a nehéz témát fogjuk körbejárni, hogy milyen is a jó kép? Úgyhogy pihenjétek ki magatok a nyáron, mert utána sok-sok technikai halandzsával és számmal fogtok találkozni a cikksorozat következő részében!



Körkérdés a szerkesztőkhöz

Ebben a cikksorozatban megismerhettek minket, szerkesztőket. Megtudhatjátok mi mit szeretünk, miket részesítünk előnyben az animék világában és persze a távol-keleti kultúrában. Ennek érdekében minden számban szerepel három kérdés, amikre válaszolunk. Természetesen később a magazinnal kapcsolatos kérdések is helyet kapnak itt.

Cosplayeltél már?

ALDÉSE | FÓRUM | GY.I.K. | LINKEK |

PROJECT X ZONE

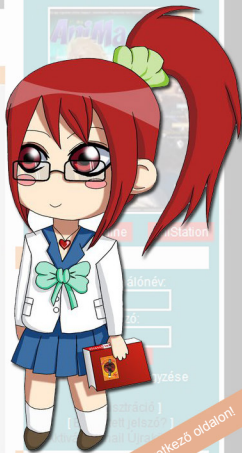
NewPlayer: Nem, és igazság szerint nem is tervezem, hogy megtegyem, mert nem igazán tudom magam elképzelni úgy, hogy beöltöznék valakinek. Ha valaha rá is szánnám magam, akkor is csak Akira Shirase a *Battle Programmer Shiraseböl* (BPS) jöhetne szóba. Ő elég menő, a telefonjával félkómásan feltört egy szervert.

Catrin: A legutóbbi tavaszi Mondoconon volt az első alkalom, nem versenyzés céljából. Hirotakával úgy gondoltuk, ennyi év conozás után nem árt kipróbálni. Terveztük, hogy majd egyszer beöltözzünk..., végül con előtt két héttel hasított belém a gondolat, hogy azon a hétvégén Kurisu leszek. Szóltam is az Okabémnak a tervemről, aki kissé kiakadt, de másnap már mentünk is beszerezni a hozzávalókat. Tehát a *Steins;Gate*-ből öltöztünk be a drága főszereplőknek. Egyszerű cp, de imádtuk, külön élmény volt menőzni a mindenhol utánunk lebegő laborköpenyünkkel.:D

DÁTUM 2012 MÁJUS 06, VASÁRNAP

Strayer8: Nem, még nem próbáltam, de azt hiszem, már ki is nőtem belőle. :) Ha be is öltöznék egyszer, biztos olyan egyszerű megjelenésű karaktert választanék, akinek nem lenne feltűnő a jelmeze.

Hirotaka: Sokáig úgy gondoltam, hogy a cp nem az én stílusom vagyis hát fogalmazzunk úgy, hogy szerettem a közönséget cosplayelni, persze azért egyszer ki akartam próbálni. Egy nap Catrin elélem állt két héttel con előtt, hogy már pedig mi cp-zni fogunk. Így hogy a kedvesem eldöntötte, hogy önként és dalolva beöltözzünk, neki is álltunk megtervezni és kész is lett az Okabe és Kurisu jelmez. Örömmel konstatáltam, hogy a conon mindenkinek, aki felismert elnyertük a tetszését. Ja igen, a laborköpeny nagyon penge volt.



AKTUÁLIS

Station
atónév
zse

ONLINE

Vendég

Ta

Folytatás a következő oldalon!

YouTube

0:00 / 2:32

Hogyan kerültél be a magazinba?

NewPlayer: Én már az elejétől kezdve benne vagyok a csapatban, ugyanis Kurosakival ketten mi alapítottuk a magazint. Egy hideg téli estén beszélgettünk az animés magazinokról és hogy milyen jó lenne egy online magazint csinálni, így aztán egy pár hónapra rá, mikor már nagyjából kita-léltünk mindent megalapítottuk az AniMagazint. A többi már történelem :)

Catrin: Hironak nagyon megtetszett és hamar írt is a magazinba cikket, tetszett nekem is a kezdeményezés, de akkor még csak érdeklődve figyeltem. Egyik terjedelmesebb fórum hozzászólásom után keresett meg privátban NewPlayer, érdeklődött, honnan tudok annyi mindent az adott témáról. Pár levelezés és az akkori "lektorokat keresünk" hirdetés után úgy döntöttem, én is részt vennék a magazin munkálataiban. A 2. számban már pár cikket javítottam, azóta más feladataim is lettek... :)

Strayer8: Az első szám után láttam a felhívást, hogy többek között lektorokat keresnek. Mire rászántam magam a jelentkezésre, már a második szám is javitva lett, így csak a harmadik számtól vannak olyan cikkek, amiket én is lektoráltam. Később már egyre több írás maradt egy-egy emberre, most már én is átnézek minden cikket. :)

Hirotaka: Láttam a toborzó híreket, és mivel régóta érdekelt a téma, ezért írtam is egy cikket a Ghost Huntról, amit beküldtem és felvettem NewPlayerrel a kapcsolatot. Azóta állandó tagja vagyok a magazinnak.

A kérdéseket ide várjuk:
info@anipalace.hu



Tagja vagy valamilyen helyi animés társaságnak, klubnak?

NewPlayer: Hivatalosan igen, méghozzá a Szegedi Anime Függő Társaságnak (SZAFT) vagyok a tagja. Ám sajnos az elmúlt időszakban nem nagyon sikerült eljutnom a találkozókra, mert mindig valami közbejött. Havonta egyszer van összejövetel, ha jó az idő akkor kint a szabadban, ha esős, akkor pedig valami fedett helyen, pl. könyvtárban. Amikor pedig nincsen tali, akkor a facebook csoportot kopatjuk és ott küldözgetjük egymásnak a cicás videókat.)

Catrin: Igeeen! Tagja vagyok alapítása (2009. január) óta a magazinban már korábban bemutatott Suto Anime Kai - Budapesti Anime Klubnak. Volt egy kis idő, mikor sajnos alig tudtam aktív tag lenni, de már két éve, hogy ez helyreállt, és azóta minden talin, klubtevékenységen részt veszek. Bár én is az egyik admin/"mindenes öregtag" vagyok, de szinte mindenki azonosan aktívkodik valamit a klub életében. Egy szuper baráti társaság vagyunk. Imádom!

Strayer8: Nem tudok róla, hogy lenne a közvetlen környezetemben hasonló klub. Távolság biztos lenne, de régen a bejárás miatt nem lett volna időm és energiám rendszeres összejövetelekre járni, most pedig nem érzem szükségét, hogy klubtag legyek.

Hirotaka: Természetesen. Alapító tagja vagyok a Suto Anime Kai - Budapesti Anime Klubnak. Minden talin ott voltam eddig, én kezelem a weboldalunkat is. Minden hónapban találunk, akár többször is és minden animés rendezvényre együttesen képviseljük magunkat. Kis csapat vagyunk, szoktak lenni új tagok, de a régi tagokkal, a belső körrel folyamatosan Skype általi összeköttetésben vagyunk.

Ennyi volt a kérdés részleg e hónapra. A következő számban újabb kérdésekkel zaklatjuk a szerkesztőket. Ezért szeretnénk megkérni titeket, olvasókat, hogy írjatok nekünk kérdéseket, hogy mire vagytok kíváncsiak a szerkesztőkkel kapcsolatban, vagy a magazinnal kapcsolatban is szívesen válaszolunk. A kérdés természetesen a kérdező nevével együtt lesz feltüntetve a magazinban. Úgyhogy támadjatok le minket mindenféle kérdéssel, amire az udvari etikett szabályai szerint válaszolni lehet.

A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN

S O U K Y U U n o F A F W E R

