

CHUREITO PAGODA

ÍRTA: SACI (*Animológia*)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNEK JAPÁNBAN? 15.



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

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

CHUREITO PAGODA Az egyik legszebb japán kilátás

Ikonikus helyet keresel Japánban? A Chureito Pagodánál nem is találhatnál jobbat, hiszen amellet, hogy önmagában már egy csodálatos emlékmű, az egyik legpompásabb látképet biztosítja a Fuji hegyre. Mindezen felül, ha a cseresznyevirágzás idején, vagy éppen az őszi színkavalkád alkalmával van szerencséd ott járni, még káprázatosabb élményben lehet részed. A lehetőség tehát adott, már csak élni kell vele.

A Chureito Pagoda pazar kilátását egyébként annak a közel 400 lépcsőfoknak köszönheti, amin át kell verekednünk magunkat, hogyha el szeretnénk jutni hozzá. Szóval egy viszonylag ma-

gasabb ponton fellelhető helyről van szó, amely az Arakura hegyen található, és az Arakura Sengen Shrine része, mint központi szentély. Valamint a park egyik kiemelkedő látványossága is, de érdemes a környék minden elemét felfedezni, mert bár turisták, helyiek, fotósok és általában minden odalátogató kedvence a pagoda, emellett is számos szépséget rejt.

Abban biztos lehetsz, hogy nem lesz ismeretlen számodra ez a hely, hogyha ellátogatsz oda. Megszámlálhatatlan mennyiségű kép kering a helyről az interneten, mert mondhatni japán



jelképévé is vált ikonikus kilátásával. A fotósok, „instások” körében is rendkívül népszerű, aminek okán majdnem az év minden napján készült róla felvétel, különféle időjárási változatokban és évszakokban. Ha megnézed a saját szemeddel a pagoda kilátóját, meg fogod érteni, hogy miért van ez így. Külön érdekesség, hogy a kialakított látványkilátó mellett, pontosabban felette találhatóak még eldugottabb, nézelődésre alkalmas helyek, amik már kevésbé tömöttek. Tehát érdemes lehet még egy kicsit felfelé sétálni, már hogyha bírod, mert ide aztán kell erőnlét. A nagy érdeklődésnek köszönhetően sajnos általában tele van a hely, szóval a tömegiszonyosoknak nem annyira ajánlom, de kifoghatóak kellemesebb mennyiségű látogatószámok is. Viszont az kétségtelen, hogy mindig találni ott egy-két lézengőt.

A Fuji 5 tavának kuriózumaihoz szorosan kapcsolódó szentély azonban sokkal több jelentéssel bír, mint egy szimpla (ám igen festői) kilátó.



TUDDAD?
Több néven is ismerik a szentélyt, mint Fujiyoshida Cenotaph Monument vagy Chastain Tower, azonban máig a legismertebb a Chureito Pagoda elnevezés.



Tudniillik a hagyományos, vallási épület egy béke- emlékmű, amit azok tiszteletére és emlékére hoztak létre, akik az első kínai-japán háborútól (1868) a második világháború végéig (1945) elhunytak az ország védelme érdekében. Első részzeit az Arakura Sengen Shrine komplexumnak, az Arakura szentélyt és a torii-t (kaput) már 705-ben létrehozták, és ennek kiegészítéseképpen jött létre 1963-ban a Chureito Pagoda.

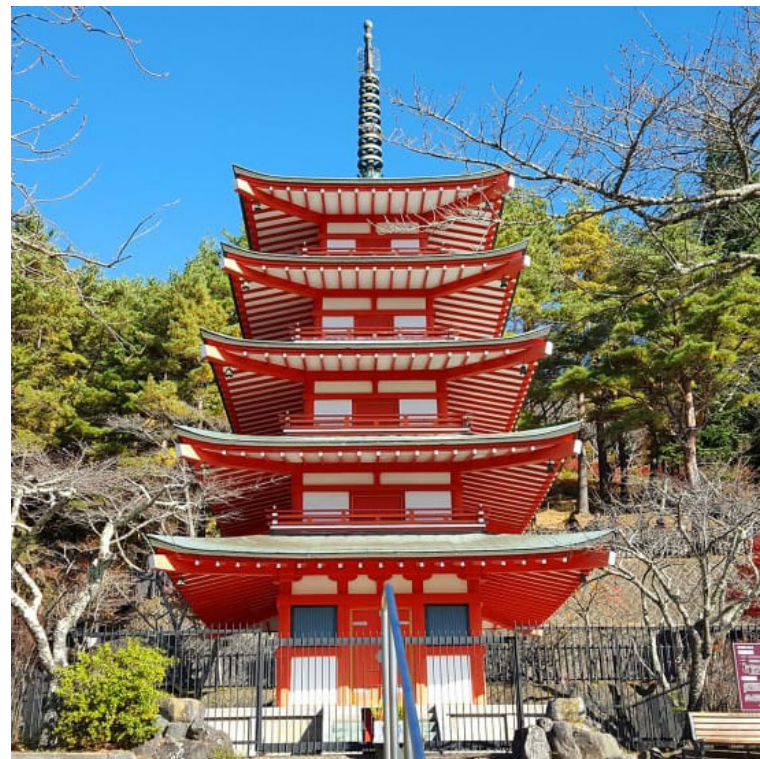
Jelentőségét és kilátását tekintve is kijelenthető, hogy verhetetlen japán helyszín, amelyet feltétlen ajánlott meglátogatni, hogyha Japánban jársz. A megközelítése se jelenthet akadályt, mert hogyha csak a fővárosban tervezel eltölteni időt, ahhoz mindössze 2-3 órányi vonatozásra található, illetve az állomásról is könnyen oda lehet találni a helyszínre. Egyedül az említett lépcsőzés akadályozhat a felkeresésében, de ez se riasszon el, mert sok helyen út is visz fel. Ezek a kacsaringós, kitérő utak bár meredek, mégis megkönnyíthetik, ha nem akarsz lépcsőzni, emellett új látnivalókat is feltárhatnak. A közeli iskolások körében egyébként kifejezetten kedvelt edzési helyszínnek is számítanak a „végtelen” lépcsők, szóval testmozgás céljára is kiválóan alkalmazható, ha ezen törnéd a fejed. Azonban valószínűbbnek tartom, hogy inkább az állatok fog-

TUDDAD?

Hanami ünnepén kiemelten népszerű helyszínek számít a pagoda és környéke a fesztiválok miatt, de csak ekkor, és valószínűleg csak ezért, fizetni kell a parkolásért.

nak elriasztani, mint a feljáró, mivel külön jelzések hívják fel a figyelmünket arra, hogy esetlegesen belefuthatunk egy medvébe, vagy akár kígyókba, majmokba. DE! nem kell megijedni, eddig még ennek kimondottan alacsony volt a valószínűsége, így ez ne tartson vissza.

Összességében tényleg nagyon tudom ajánlani mindenkinek ezt a japán látványosságot. Sajnos magába a pagodába nem lehet bemenni, de teljesen ingyenes és mindennap, a nap 24 órájában bármikor látogatható. Az én véleményem és az internet népe szerint is főleg tavasszal és ősszel érdekesebb beiktatni, mert akkor nyújtja igazán a maximumot kilátása, amely az elképesz-



tő és páratlan Fuji hegyre terelődik főként, illetve az alatta elfekvő városkára. A környéke is számos lehetőséget kínál, akár a Fuji híres tavairól, akár a parkokról, akár egyéb érdekességekről legyen szó. És mint említettem már: a megközelítése is egész egyszerű, viszont jobb egész napra vagy legalább egy fél napra tervezni ezzel a kirándulással, mert úgy éri meg, hogyha szánunk időt a táj és a helyek szépségének befogadására, a pillanat megélésére, amelyet a Chureito Pagoda verhetetlen, természetes környezete nyújt.

TUDDAD?

A pagoda építésére 1958-ban a helyi bizottság tett javaslatot.



Kattints a képre és nézd meg róla Animológia Saci videóját!

Épült: 1963

Magasság: 12 méter

Szintek: 5 szintes

Nyitvatartás: 0-24 (mindig nyitva van)

Belépő: ingyenesen látogatható

Elérhetőség: 3353-1 Arakura, Fujiyoshida, Yamanashi 403-0011, Japán

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZ-NED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?





JONATHAN CLEMENTS

A BRIEF HISTORY OF JAPAN

SAMURAI, SHŌGUN AND ZEN:
THE EXTRAORDINARY STORY OF THE LAND OF THE RISING SUN



KAMIKAZE (ISTENI SZÉL) ÍRTA: A. KRISTÓF

A LEGENDA ÉS A VALÓSÁG GÓRCső ALATT

Bevezető

A cikk témája a széles körben ismert kami-kaze története, itt nem a közismert második világháború során öngyilkos akciókat végrehajtó pilótákról (és egyéb katonákról) van szó, hanem még a középkorban lezajlott eseményről. Rengeg oldal több szempontból taglalta már, ámbár csalódásomra kevesen jártak utána becsületesen, sőt a Wikipédia is enged némi kételyt sorai közé. (Ez enyhén ironikus tőlem, akinek az írásai végén rendszeresen megjelenik a Wikipédia mint forrás, de ez a cikk nem kritika a Wikipédiáról, és az irónia is csak elvétve fordul elő benne.)

Írásom egy könyv alapján készült (A samuráj rövid történelme), melynek mindössze egy fejezete foglalkozik a mongol invázióval. Ez azonban nem meglepő, ugyanis bár a történet felkapott (első sorban a második világháborúban hibásan így elnevezett öngyilkos akciók miatt), csupán egy apró szeletét képviseli Japán hosszú múltjának. Ennek ellenére a történet igencsak érdekes és tanulságos lecke lehet arra, hogy hogyan kell elemezni a múlt eseményeit, és ékes tanúsága annak, hogy a valóság mindig bonyolultabb, mint bármiféle kitaláció

Az invázió előzményei

Japán történelmének felosztását nézve a mongol invázió szorosan a Genpei háborút követi. A Genpei háború mérföldkőnek számít Japán

múltjában, ugyanis ebben a korszakban egy újabb fontos lépést tesz ezzel a vérrel és szenvedéssel teli araszolásban az ország egyesítése irányába. Igen, a szemfüles olvasó megjegyzi, hogy de már akkor, sőt még eme korszak előtt is császár uralkodott Japánban, aki magának követelt mindent a nap alatt. Ez valóban így igaz, azonban ezek a császárok többnyire névleg uralkodtak csak (itt nem arra gondolok, hogy a régensük uralkodott helyettük), míg az országban még mindig a helyi nagyurak gyakoroltak hatalmat. Japán tehát papíron egyesített volt, azonban Kiotó nem tudta kellőképpen központosítani a hatalmat. A japán szigetek többségén ekkor még csak kialakulóban volt a stabilabb társadalmi rendszer, a hatalom Honshu, Kyushu és Shikoku szigetekre csoportosult, döntően a déli, régebb óta lakott régiókra, míg az északi területek lendületes fejlődésben voltak.



Innen ered a Genpei háború valódi oka, amikor a fővárost és a hatalmat birtokló Taira klán ellen háborúba vonult az északi területeket uraló Minamoto klán. Ez volt az első háború, amely során az összes klán harcba szállt valamelyik oldalra, azaz mindenki részt vett benne, nem csak egy kisebb-nagyobb helyi konfliktusról volt szó. Az egyik oldalt a Taira és szövetségesei piros zászlók alatt, a másik oldalt a Minamoto és szövetségesei fehér zászlókkal vonult. A konfliktus véres és hosszú éveken át tartó volt, amelyet végül kérdés nélkül a Minamoto klán nyert meg. A Taira végleg eltűnt Japán történelméből, de nem a köztudatból, ahogy látni fogjuk később.

„A Koreai-félsziget mongol kézre kerülése logikailag maga után vonta azt is, hogy a japán szigetek sem ússzák meg...”

A mongol invázió

Ugyanebben az időszakban a Japán-tenger túlsó partján a koreai nép egy hosszú és végül sikertelen háborút vívott a mongol birodalommal szemben. A Koreai-félsziget mongol kézre kerülése logikailag maga után vonta azt is, hogy a japán szigetek sem ússzák meg a találkozást a kor legmodernebb hadseregével. De ez nem azonnal történt meg, először Kubiláj kán (Dzsingisz kán unokája) 'baráti' levelet küldött Japán 'királyának', amiben arra kérte, kezdjenek jó baráti viszonyt. A levél nyelvezete udvarias, de az üzenet nyilvánvaló volt. Japán el kellett volna ismerje a mongolok uralmát fölöttük, különben a mongolok őket is kardélre tűzik. Mindezen túl a levél rossz emberhez jutott el, Kubiláj kán nem tudta, hogy a császár nevében a sógun uralkodik, akinek a nevében a régense uralkodott.



A helyzetet tovább rontotta, hogy néhány pletyka hajhász azt terjesztette Japán déli térségeiben, hogy a mongolok igazság szerint a Tiara klán visszatérése, külföldi segítséggel (a pletykát erősítette, hogy a mongolok is vörös színű zászlókkal vonultak). Így tehát Japán készült az elkerülhetetlen invázióra. Azonban tudták, hogy az invázió várat magára, először a Koreai-félszigetet kellett teljesen a hatalmuk alá gyűrniük a mongoloknak, valamint Dél-Kína még mindig ellenállt Kubiláj kánnak. Az első mongol katonák 1273-ban érkeztek meg Dél-Koreába azzal a céllal, hogy az invázióra készüljenek. Mindeközben a japánok se tétlenkedtek, és a Hakata-öbölben kezdtek masszív erődítményeket és védelmi vonalakat kiépíteni. A támadás végül nem maradt el, és a mongol flotta elindult Japán partjai felé. Első megállójuk a Tsushima sziget volt, ahol mindenkit lemészároltak - rendben, nem mindenkit, nyilvánvalóan

páran túléltek és elmenekültek, hogy figyelmeztessék a Hakata-öbölben várakozókat, valamint elmondhassák a történetet. Végül a mongolok továbbhaladtak a Hakata-öböl irányába. A harc pápírformaszerűen alakult, a mongolok fejlettebb hadi technológiával és több tapasztalattal rendelkeztek, mint a japánok, utóbbiak viszont kedvezőbb hadi helyzetben voltak erődítményeik révén. A harc véres és kétségbeesett volt. Az új hadi eszközök (a legfélelmetesebb a robbanó katapult lövedék) nemcsak rengeteg samuráj életét követelték, de rettegésben tartották a japánokat, másik oldalon viszont a mongolok nem tudtak stabil partraszállást végrehajtani, ami elégedetlenséget és alacsony morált jelentett a veszteségek mellett. Mindezen túl a samurájok csónakokkal vagy azoknál alig nagyobb hajókkal éjszakai rajtaütéseket hajtottak végre az öbölben lehorgonyzott mongol hajókon. A támadások nem okoztak túl nagy veszteséget, de tovább erősítették a mongol tábornokok véleményét, miszerint vissza kéne vonulni.

Ekkor egy, az évszoknak szokatlan ellenszél kezdett fújni az öbölben. Az újonnan kialakult lehetőségen kaptak a mongol tábornokok és a flotta visszahajózott Dél-Koreába. A samurájok, akik biztosak voltak benne, hogy a Hakata-öbölben fognak meghalni, nem akartak hinni a szerencsésüknek. Se ők, sem pedig a császár. Az új helyzetből azonban a buddhista papok húzták a legnagyobb hasznot, ugyanis azt állították, hogy a szél (kaze)

isten (kami) ajándéka az imáikért, éppen ezért jutalmat követeltek maguknak érte.

A mongol tábornokok hazatérve részletes jelentést tettek a látottakról, tovább erősítve azt a feltételezést, hogy az invázió csak egy felderítő hadművelet volt. Az első inváziót követte egy második, mely a Hakata-öböl mellett egy délebbi helyen is partra szállt, azonban a két támadó sereg nem tudott megfelelően kommunikálni, illetve az öböl ekkor sem került a kezükbe, így az is kudarcú végződött. Feljegyzések szerint egy harmadik invázió is tervben volt, de sohasem valósult meg. Nagyvonalakban ennyit szerettem volna leírni, nem állt szándékomban egy 30 oldalas fejezetet



szóról szóra visszaadni, mindössze egy érdekességet írtam le abból a számtalan mozzanatból, ami Japán hosszú és gazdag történelmében megtalálható.

Utószó

Ahogy azt az olvasó valószínűleg már megsejtette, ez a cikk gyakorlatilag egy könyvajánló, de milyen jobb módja van egy ilyen ajánlásnak annál, hogy egy egész fejezetet bemutassak belőle? A kérdés nem költői, aki tudja rá a választ, annak van itt valaki, aki szívesen meghallgatja. Persze van egy probléma, szólhat jogosan az olvasóm, regények esetében nem lehet csak egy fejezetet kiemelni! Valóban így van, ez azonban hatalmas előnye a történelmi témájú könyveknek. A fejezetek jól elkülönülnek, egymást követve egy folytonosságot is kialakítanak, melyben egyúttal önálló történetek is. Legszívesebben bemásolnám az egész fejezetet, de ez nem csak plagizálás, hanem megbocsáthatatlan lustaság is lenne a részemről. Így tehát az olvasó be kell érje ezzel a rövid ajánlással, mely akadémiai szinten nem ér fel azzal, amit népszerűsít, mégis remélem, hogy megragadta az olvasó figyelmét.

Könyv: A samuráj rövid történelme
(A brief history of the samurai)

Író: Jonathan Clements

Kiadó: Robinson, 2010





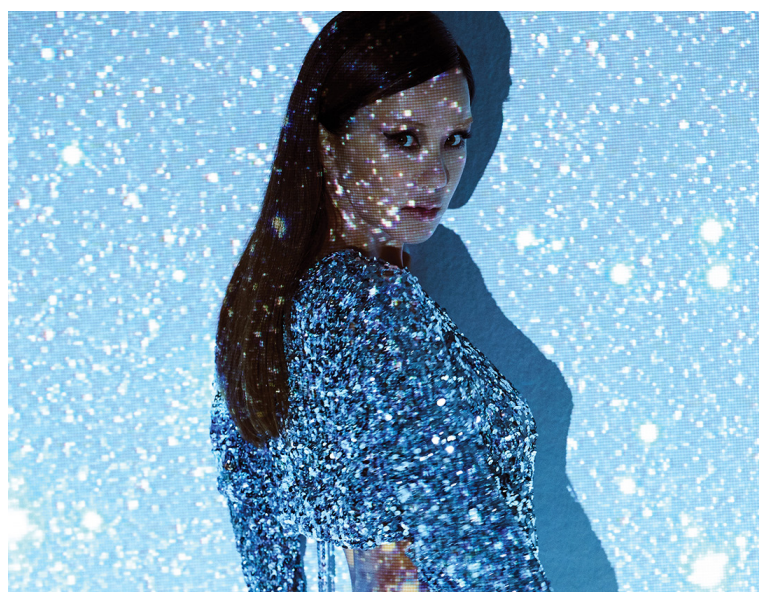
ISMERT ELŐADÓK HÍRESEBB DALAI - 4

ÍRTA: EDINA HOLMES

MI IS AZ A K-POP? VII.

Folytatjuk az ismerkedést a k-pop dalok színe-javával az első generációtól mostanáig. De hogy minél változatosabb legyen a dolog, nemcsak egy generációt veszünk végig egy cikkben, hanem az összesből szemezgetünk időrendi sorrendben. Vágjunk is bele!

A dalokat meghallgathatjátok az edinaholmes.com-on előadók szerinti lejátszólistákban.



Uhm Jung-hwa

Aktív évek: 1987-napjainkig

Ügynökség: Mystic89

Híresebb dalai: Sad Expectation, A Love Only Heaven Permits, Rose of Betrayal, Tell Me, Poison, Invitation, I Don't Know, Festival, Escape, Come 2 Me, Song of the Wind, D.I.S.C.O, Watch Me Move, Dreamer, Ending Credit, She



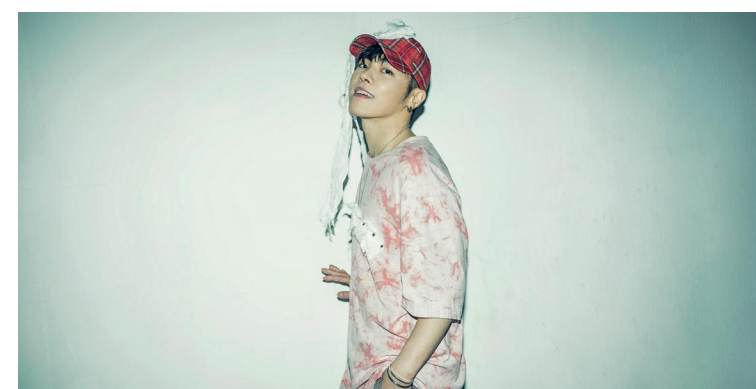
NRG

Tagok száma: 5

Aktív évek: 1997-2005

Ügynökség: Music Factory

Híresebb dalai: I Can Do It, Breakfast At Tiffany's, Making Love, Messenger, Sorrow, Hit Song, Friend, Hurray for a virile son of Korea

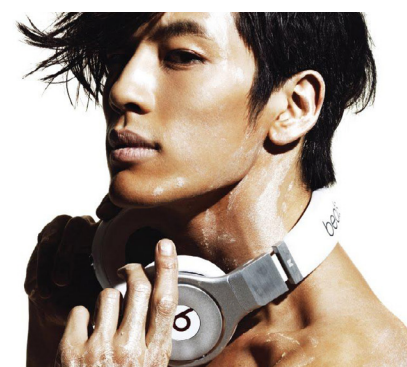


Wheesung (Realslow)

Aktív évek: 1999-napjainkig

Ügynökség: Realslow Company

Híresebb dalai: Can't We., With Me, Insomnia, Even Thought of Marriage, Heartsore Story, They Are Coming, Masterpiece of You, Special Love, Night and Day, I'll Stay As Your Friend, Kiss, Hold Over



Se7en

Aktív évek: 2003-napjainkig

Ügynökség: Eleven9

Híresebb dalai: Come Back To Me, Tattoo, I Know, Come Back To Me Part 2, La La La, Better Together, When I Can't Sing, Somebody Else, Give It To Me



Gain

Aktív évek: 2006-napjainkig

Ügynökség: APOP

Híresebb dalai: Must Have Love, Irreversible, Bad Temper, Bloom, Nostalgia, Fxxk U, Truth Or Dare, Apple, Paradise Lost

Legendás K-pop zenék - vol 7.
(amiket minden valamirevaló K-pop fan ismer)

Sistar - Touch My Body
Rain - Love Song
Miss A - Goodbye Baby
Kara - Step
Big Bang - Loser
Girls' Generation - Run Devil Run
BTS - Dope
f(x) - Hot Summer
EXO - Monster
Trouble Maker - Trouble Maker

A legendás videókért látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



Son Dam-bi

Aktív évek: 2007-napjainkig

Ügynökség: Pledis

Híresebb dalaik: Cry Eye, Start, Change The World, Bad Boy, Invisible Person, Crazy, Saturday Night, Amoled, Can't You See, Queen, Dripping Tears, Red Candle



Rainbow

Tagok száma: 7

Aktív évek: 2009-2016

Ügynökség: DSP

Híresebb dalaik: Gossip Girl, A, Mach, To Me, Sweet Dream, Tell Me Tell Me, Sunshine, Black Swan, Whoo



JYJ

Tagok száma: 2

Aktív évek: 2010-2015

Ügynökség: C-Jes

Híresebb dalaik: Ayyy Girl, Empty, Get Out, In Heaven, Only One, Back Seat, Wake Me Tonight (japán)



Ailee

Aktív évek: 2011-napjainkig

Ügynökség: Rocket3

Híresebb dalaik: Heaven, I Will Show You, U&I, Don't Touch Me, Johnny, Mind Your Own Business, If You, Roomshaker, When We Were In Love



BtoB

Tagok száma: 7

Aktív évek: 2012-napjainkig

Ügynökség: Cube

Híresebb dalaik: Insane, WOW, Beep Beep, You're So Fly, It's Okay, Remember That, Pray(I'll Be Your Man), Movie, Missing You, Only One For Me, Friend, Beautiful Pain



NU'EST

Tagok száma: 5

Aktív évek: 2012-napjainkig

Ügynökség: Pledis

Híresebb dalaik: Face, Action, Hello, Good Bye Bye, I'm Bad, Overcome, Love Paint, A Song For You, Bet Bet, Love Me, I'm In Trouble



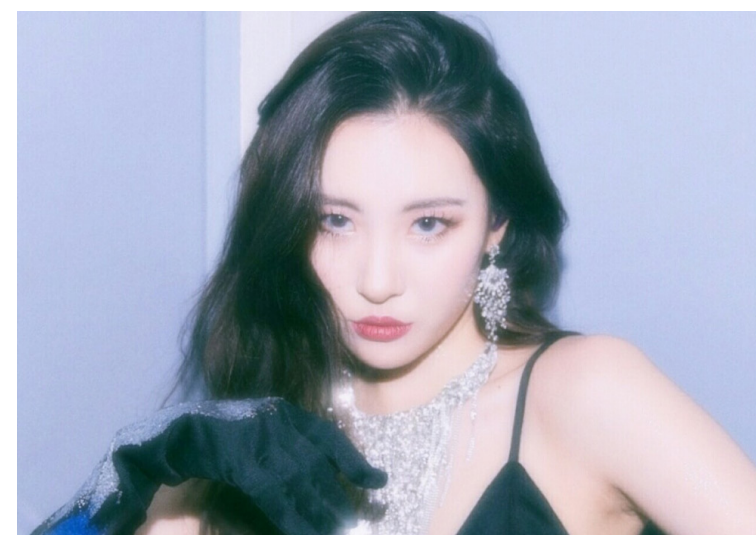
BTS

Tagok száma: 7

Aktív évek: 2013-napjainkig

Ügynökség: Big Hit

Híresebb dalaik: No More Dream, We Are Bulletproof Pt. 2, N.O, Boy In Luv, Just One Day, Danger, War Of Hormone, I Need You, Dope, Run, Fire, Save Me, Blood Sweat & Tears, Spring Day, DNA, Mic Drop, Fake Love, Idol, Boy With Love, ON, Dynamite, Life Goes On



Sunmi

Aktív évek: 2013-napjainkig

Ügynökség: MakeUs

Híresebb dalai: 24 Hours, Full Moon, Gashina, Heroine, Siren, Noir, Lalalay, Pporappippam, Gotta Go You, Bet Bet, Love Me, I'm In Trouble



Oh My Girl

Tagok száma: 7

Aktív évek: 2015-napjainkig

Ügynökség: WM

Híresebb dalaik: Cupid, Closer, Liar Liar, Windy Day, Coloring Book, Secret Garden, Remember Me, The Fifth Season, Bungee (Fall In Love), Nonstop

Mini K-POP Előadó Bemutató

KNK

Tagok: Jihun, Seoham, Dongwon, Inseong és Heejun

Volt tag: Youjin

A fiúk már 2016-ban debütáltak, viszont a kezdeti kisebb sikerek ellenére nem igazán sikerült befutniuk Dél-Koreában. 2018-ban egy tagcsere is történt, illetve ügynökséget is váltottak, ami jelenleg a 220 Entertainment.

Fontosabb dalaik: Knock, Back Again, U, Sun Moon Star, Rain, Lonely Night, Sunset, Ride

A fiúk videóíért látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



Taeyeon

Aktív évek: 2015-napjainkig

Ügynökség: SM

Híresebb dalai: I, Rain, Why, 11:11, Fine, Four Seasons, Spark, Happy



NCT U

Tagok száma: változó létszám

Aktív évek: 2016-napjainkig

Ügynökség: SM

Híresebb dalaik: The 7th Sense, Without You, Boss, Baby Don't Stop, Yestoday, Misfit, Make A Wish, From Home



Kard

Tagok száma: 4

Aktív évek: 2016-napjainkig

Ügynökség: DSP

Híresebb dalaik: Oh NaNa, Don't Recall, Rumor, Hola Hola, Ride On The Wind, Bomb Bomb, Dumb Litty, Red Moon, Gunshot



Tomorrow X Together

Tagok száma: 5

Aktív évek: 2019-napjainkig

Ügynökség: Big Hit

Híresebb dalaik: Crown, Cat & Dog, 9 and Three Quarters (Run Away), Can't You See Me?, Blue Hour



Pentagon

Tagok száma: 9

Aktív évek: 2016-napjainkig

Ügynökség: Cube

Híresebb dalaik: Gorilla, Can You Feel It, Pretty Pretty, Critical Beauty, Like This, Runaway, Shine, Naughty Boy, Sha La La, Dr. BeBe, Basquiat, Daisy



fromis_9

Tagok száma: 9

Aktív évek: 2017-napjainkig

Ügynökség: Off The Record

Híresebb dalaik: Glass Shoes, To Heart, DKDK, Love Bomb, Fun!, Feel Good (Secret Code)



SuperM

Tagok száma: 7

Aktív évek: 2019-napjainkig

Ügynökség: SM

Híresebb dalaik: Jopping, 100, Tiger Inside, One (Monster & Infinity)

Mini K-pop Teszt

1. Melyik évben debütált az f(x)?

- a, 2007
- b, 2008
- c, 2009

2. Melyik ügynökségnél volt a Kara lánybanda?

- a, DSP
- b, Sarship
- c, Stardom

3. Melyik dallal debütált a Sistar?

- a, Shady Girl
- b, How Dare You?
- c, Push Push

4. Az alábbi dalok közül melyik nem EXO dal?

- a, Ko Ko Bop
- b, Cherry Bomb
- c, Power

5. Melyik ügynökséghez tartozik a Girls' Generation?

- a, JYP
- b, SM
- c, YG

A teszt megfejtéseit a cikk végén találod!

Mini K-pop Dal Ajánló

Dalcseré - part. 1

Mostantól pár lapszám erejéig olyan kpop dalokat veszünk sorra, amiket egy másik, szintén idol csapat is feldolgozott és színpadon előadott.

Seventeen - Ice Cream Cake
(eredeti: Red Velvet)

A.C.E - Playing With Fire (eredeti: BlackPink)

NCT U - Celeb Five (eredeti: Cele Five)

Gfriend - Wild Eyes (eredeti: Shinhwa)

Girls' Generation - Sorry, sorry
(eredeti: Super Junior)

Got7 - Mr. Chu (eredeti: Apink)

SF9 - Run Devil Run
(eredeti: Girls' Generation)

Loona - Full Moon (eredeti: Sunmi)

Ateez - Very Good (eredeti: Block B)

Itzy - Hard Carry (eredeti: Got7)

A teljes Dalcseré lejátszási listához látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.

Megfejtések: 1-c; 2-a; 3-c; 4-b; 5-b



K-pop cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

Ha érdekel a k-pop és többet szeretnél megtudni róla, akkor töltsd le az AniMagazin számait és olvasd el cikksorozatunk korábbi részeit is.

Csak kattints az adott cikk címére és máris töltheted az adott számot.

Mi is az a K-pop? VI. - Ismert előadók híresebb dalai 3

Mi is az a K-pop? V. - Ismert előadók híresebb dalai 2

Mi is az a K-pop? IV. - Ismert előadók híresebb dalai 1

Mi is az a K-pop? III. - K-pop dalok és albumok

Mi is az a K-pop? 2 - A Kpop rajongói tábor

Mi is az a K-pop?

A cikksorozat pedig folytatódni fog az AniMagazin Figyeld a facebook oldalunkat, hogy mielőbb értesülj az új számról!



20 ÉVES A JAM PROJECT

ÍRTA: KARASZ ATTILA - SUPERMARIO4EVER (supermario4ever.wordpress.com)

Akinek ismerősen cseng a *Super Robot Taisen* vagy a *GARO* széria, az biztosan hallott már *JAM Project* dalt. Ezen két sorozat szinte egybeforrt az együttes nevével, annyi openinget és endinget készítettek, de sok más animéhez is énekeltek dalokat. A szélesebb animés közösség jó eséllyel a *ONE-PUNCH MAN* openingje által ismeri az együttest. De a zenei repertoárjuk óriási, és mivel idén 20 évesek, érdemes összefoglalni a pályafutásuk történetét.

A kezdetek

Mizuki Ichiro ötlete volt a *JAM Project*. A név a „Japanese Animationsong Makers” kezdőbetűiből állt össze. Célja az volt, hogy olyan tapasztalt anime előadókból alapítson együttest, akik már letettek valamit az asztalra, és elkötelezettek a minőségi anime zenék iránt. A csapat 2000. július 19-én öt taggal alakult meg, és hogy mennyire számít a tapasztalat, jól jelzi, hogy már az első daluk is rendkívül erősek, energikusak. Az alapítógok Mizuki Ichiro mellett Kageyama Hironobu, Endoh Masaaki, Matsumoto Rica és Sakamoto Eizo mind ismertek voltak az együttes megalakulásakor. Az első kislemez az *éX-Driver* OVA openingje, a *Kaze ni Nare*. Habár a kislemez nem szerepelt az Oricon lemezadási listán, a rajta hallható két dal minősége nyilvánvalóvá tette, hogy komolyan veszik magukat, és hosszú távra terveznek a japán zenei piacon. A kezdeti időkből még a *The Soul-taker* anime openingje az, ami ismertebbé tette őket, illetve a 2001 áprilisában megjelent *Super*

Robot Taisen Alpha opening és ending kislemez volt az első, mely szerepelt az Oricon kislemezadási listán. Viszont inkább a kisebb nevű PlayStation játékokhoz énekelte dalaik jellemezték az első éveiket. De az ezekhez készített dalaik is hihetetlenül profin vannak megírva, és azáltal, hogy energikusak, dinamikusak, a dalok jócskán túlnőttek a játékok hírnevén; sokkal inkább kötik azokat az együtteshez.

Mindegyik kislemez megjelent albumon. Viszont ezeket az albumokat válogatásalbumként tartják számon, és „BEST COLLECTION” alcímen adták ki őket. Az első ilyen válogatásalbum 2002 márciusában „BEST Project” néven jelent meg, és az addig elkészült 9 kislemez dalait tartalmazza. Már ekkor is írtak olyan dalokat, melyeket nem



animének vagy videojátéknak szántak. És mivel ezekből is összejött egy albumra való, ezért a válogatásalbummal szinte egyszerre megjelent a „JAM FIRST PROCESS” című stúdióalbumuk. Ez a VICTOR Entertainment kiadó gondozásában jelent meg, és máig az egyetlen olyan albumuk, mely nem került fel az Oricon albumadási listára. Habár ezen az albumon is alapvetően erőteljes dalok hallhatók, mégis érzékelhetően más hangulatúak, mint az animés dalaik. Emellett nem túlzás kijelenteni, hogy Mizuki Ichiro erre az albumra énekelte fel énekesi pályafutásának legcsodálatosabb, legfájdalmasabb balladáját, *Mizu ni Utsuru Tsuki ~My heart* címen.

Úton a csúcs felé

Ahogy egyre ismertebb lett az együttes, úgy énekeltek egyre ismertebb animéknek is dalokat. A *Mazinger* különböző kisebb szériái (pl. *Mazinkaizer*) és a *Getter Robo* mellett olyan ani-



mék is megjelentek a repertoárjukban, mint a *Choujuushin Gravion*, *Scrapped Princess*, *Yu-Gi-Oh!* melyek új lendületet adtak az együttes ismertségének. 2002-ben több tagcsere is történt az együttesben. Sokak meglepetésére Mizuki Ichiro lépett ki, nem sokkal utána pedig Kitadani Hiroshi csatlakozott. Ő a *Shutsugeki! Machine Robo* anime openingjével debütált új tagként. Sakamoto Eizo is távozott az együttesből, viszont 2003 márciusában csatlakozott Fukuyama Yoshiki és Okui Masami. Míg Okui Masami a *Scrapped Princess* openingjével debütált, mint *JAM Project* tag, addig Fukuyama Yoshiki a *Mazinkaizer* egyik OVA-jához énekelte egy kemény rock dalt.

A csapat első nagy durranása a Super Robot Taisen Alpha második részének opening és ending kislemeze, a SKILL, mely egészen a 25. helyig jutott el az Oricon kislemezeladási listán. Máig ez az egyik legismertebb daluk, és minden egyes koncertet ezzel zárnak. A második válogatásalbumuk, a FREEDOM már némileg változatosabb képet ad. Több rajta a lassabb dal, emellett néhány saját szerzemény is helyet kapott az albumon. Mivel több az elektronikus hangzás ezen a lemezen, így vannak dalok, amik inkább az úgynevezett „powerful pop” kategóriába sorolhatók. Ezekben a dalokban bár a szintetizátor alap dominál, de a zene és az ének is rendkívül erős, ezért jól kiegészítik a valódi rock dalokat. Valamint ekkor kezdtek el retrós hangzásvilágú dalokat írni. Vannak szerzemények, melyeket mintha a '70-es évek animés dalai inspiráltak volna. Sokban emlékeztetnek a Mazinger Z és Devilman dalaira, csak a különbség, hogy vala-

mivel erőteljesebb a hangszerelés. Valamint a dalszövegek ugyan messze vannak a „progresszív” színvonalától, de lényegesen jobbak, mint a '70-es évek fentebb említett anime dalainak szövegei, ahol szintén tetten érhető, hogy elsősorban a 8-12 éves korosztálynak szólnak azok a sorozatok. A JAM Project szerencsére ennél tovább ment, és hogy komolyan veszik magukat, az is jelzi, hogy dolgoznak annyit a számaikon, hogy az a szélesebb korosztály számára is élvezhető legyen.

Habár egyre több animéhez írtak dalokat, az azért érezhető, hogy a Super Robot Taisen a fő csapásirány. Szinte minden egyes válogatásalbum SRT dallal kezdődik, és az ezekből készült kislemezek is kiemelkednek a slágerlistákon. Ahogy a harmadik válogatásalbum, a JAM-ISM is a VICTORY című dallal indul, melynek szintén retrós hangzása van. Egyébként ez a személyes kedvenc albumom, mert a maga 70 perces hossza végig tartalommal van kitöltve, és 14 olyan dal került fel rá, melyek azt éreztetik, hogy az együttes ekkor volt leginkább elemében dalírás és azok előadása terén is. A JAM-ISM is egységesebb lett, inkább az erősebb, rock dalok dominálnak, a balladák is rock alapokra lettek megírva.

A világ másik végéről érkezett támogató

Ahogy a JAM Project egyre sikeresebb lett, úgy lettek egyre ismertebbek világszerte. Még csak nem is elsősorban az internetnek köszönhe-

tően, hiszen 2004-2005 körül még csak elterjedőben volt a világháló, sokkal inkább amiatt, hogy az animék - melyek betétdalait énekelték - Japánon kívül is terjedtek. A legnépszerűbbek az amerikai kontinensen voltak, a JAM Projectnek pedig komolyabb rajongótábora alakult ki Mexikóban és Dél-Amerikában. Ennek következtében az együttes egyre többet koncertezett a kontinensen. 2004-ben az egyik brazil koncerten figyeltek fel egy bizonyos Ricardo Cruz nevű énekesre. Ő Brazíliában, anime dalok portugál változatait énekl fel, emellett fordítóként is dolgozik. Sok manga portugál nyelven az ő fordításában olvasható. Hogy mennyire jól énekel, jelzi az is, hogy az ismerkedős beszélgetés után nemsokára a JAM Project felvette őt amolyan tiszteletbeli tagnak. Ez azt jelenti, hogy néhány JAM Project dalban ő

is közreműködik, illetve néhány kislemez borítón ő maga is látható. Először a Meikyuu no Prisoner kislemezen, a B-side trackben (Neppuu! Shippuu! Cybuster) hallhattuk énekelni. Nem is kellett utána sokáig nélkülözni, hiszen a rá következő GONG kislemezen is közreműködött. Ez egyébként a maga 16.250-es összeladásával máig a legsikeresebb JAM Project kislemez.

A csapat népszerűsége nemcsak a fentebb említett okoknak köszönhető, hanem annak is, hogy 2003-2004 táján, a '90-es évek után, az anime zenék másodvirágzásnak indultak. Egyre több olyan énekes, együttes kezdte ekkor a pályafutását, akik nemcsak hogy anime dalokra szakosodtak, hanem ezt kifejezetten igényes formában művelték.



Ekkor debütált például Kuribayashi Minami, Misato Aki, Suara, nem sokkal utánuk jött Chihara Minoru, illetve ekkoriban jelentette meg első kislemezét az angela együttes (sokan azt hiszik, hogy az énekesnő fut angela néven, de ez a csapat neve), és ekkor vált népszerűvé az ALI PROJECT is. Emellett 2005-ben rendezték meg az első Animelo Summer Live-ot. Ez volt az első olyan koncert, mely kifejezetten az anime előadókra fókuszált. Egy ilyen koncerten körülbelül 20-25 anime énekes lép fel 2-3 dal erejéig.

Vannak, akik minden évben fellépnek, és vannak, akik kihagynak egy-egy alkalmat. Ez többek között annak a függvénye, az adott évben mennyire aktívak. Ahogy kikövetkeztethető, a rendezvény koncertsorozattá nőtte ki magát, ugyanis annyira népszerű lett már az első évben is, hogy nem is volt kérdés a folytatás. Kitalálója pedig nem más, mint Okui Masami, akinek fő célja pont az volt, hogy összefogja az anime előadókat, és azáltal tegye ismertebbé őket, hogy ha valaki nagyon rajong 1-2 előadóért, megváltja értük a jegyet, így láthatja a többi anime előadót is, ezáltal ismerjen meg minél többeket. Az ötlet fantasztikus, és főleg az első éveket érdemes megnézni, hogy mekkora buli volt egy ilyen koncert. Véleményem szerint a koncert 2012 táján elvesztette az eredeti szellemiségét azáltal, hogy nagynevű producerek kezébe került a jog, és egyre inkább



azokra az előadókra került a fókusz, akik népszerű anime dalt énekeltek, de nem feltétlen az animék tartoznak a fő profiljukba, így elveszett az az érték, hogy anime énekesek szórakoztatják a közönséget, és a koncert végén mindenki együtt elénekelte az adott évre írt betétdalt. Ez olyan érzetet adott, mintha egy nagy család lettek volna.

A JAM Project ennek köszönhetően tudott egy jó szintet tartani eladások terén. Az animék és videojátékok mellett befigyeltek az élszereplős, úgynevezett Tokusatsu sorozatok is. Ezek azok a sorozatok, ahol általában a főszereplő látszólag egy átlagos életet él, de titokban superhősként

menti meg a világot. Ezek közül a legnagyobb dobás a GARO széria volt, melynek nem csupán az élszereplős sorozataihoz énekel betétdalokat a JAM Project immár 2006 óta, hanem az azóta 3 szériát megélt animét is gazdagították a dalaikkal.

Hirtelen jött válság

2007-ben még minden rendben ment az együttes számára. Sorra jelentek meg a kislemezek, és a soron következő válogatásalbum (Big Bang) is nagy sikert aratott. Viszont a 2008-as év komoly nehézségeket hozott az együttesnek. Világ körüli turnéjukra készültek, amikor április 7-én Matsumoto Rica minden előzmény nélkül bejelentette, hogy kilép az együttesből. Hivatalos indoklás szerint azért, hogy teljes mértékig a Pokémon franchise-ra tudjon összpontosítani. A bejelentés nemcsak a rajongók részéről váltott ki döbbenetet, hanem az együttesnek is át kellett szervezni a dalokat. Az biztos, hogy távozása nem volt tiszta, ugyanis Matsumoto Rica nem sokkal a kilépése után közzétett a weboldalára egy írást, amit hamar törölnie kellett. Az ötfősre redukálódott együttesből Okui Masami volt az, aki a leginkább megérezte Matsumoto Rica távozását, hiszen ő maradt az egyetlen nő az együttesben, így a koncerteken neki kellett elénekelni az ő részét is. A JAM Project megcsinálta a világ körüli turnét, de Okui Masami annyira megterhelte magát, hogy meg is betegedett. Ötük közül az ő szólókarrierje a legaktívabb, és azt is szinte saját erőből mene-

dzselte, így alig pihent. A koncertsorozatot és a 2008-as Animelo Summer Live-ot orvosának utasítása ellenére végigcsinálta. Japán mentalitás... De hogy mennyire megterhelő volt az énekesnőnek, jelzi, hogy ő is ki akart lépni a JAM Projectből, de Kageyama Hironobu maradásra bírta.



„Az ötfősre redukálódott együttesből Okui Masami volt az, aki a leginkább megérezte Matsumoto Rica távozását, (...) a koncerteken neki kellett elénekelni az ő részét is.”

Mindenképp szükség van női tagra, aki lágyágot visz a férfiak által közvetített erőbe. Ki lehet jelenteni, hogy Matsumoto Rica kiválásával komoly veszteség érte az együttest, ugyanis a két énekesnőnek is más volt a hangszíne, így remekül kiegészítették egymást.

Jó eséllyel a megélt krízis hatására tért Okui Masami a spiritualitás útjára. Erről árulkodik az is, hogy a 2009-ben megjelent szólóalbuma (Akasha) erősen spirituális hatású lett, valamint nem sokkal ezután alapította meg a Megami Projectet, melynek keretében jóga előadásokat, valamint hangfürdőt (Sound Bath) tart a résztvevőknek.

Újult erővel újra színpadon

A JAM Project szerencsére gyorsan kijött a krízisből, még 2008-ban megjelentették a hatodik BEST COLLECTION albumukat, mely a Get over the Border címet kapta. Bár ez az album még hátareset abból a szempontból, hogy tetten érhető, ahogy lelkileg is megsínylelték Matsumoto Rica távozását. Több ballada is helyetkapott ezen az albumon, és több az olyan dal, mely elüt a JAM Project megszokott hangzásvilágától. Szerencsére az album az együtteshez mérten sikeres volt, így nem is volt kérdés a folytatás. Még 2008-ban 2 kislemezzel jelentkeztek, majd 2009-ben 6 jobbnál jobb (és ez nem túlzás) kislemezt jelentettek meg, valamint a 7. válogatásalbum, a SEVENTH EXPLOSION is bizonyította, hogy az együttes újra

a régi. Ez az ötös felállás már végleges, a JAM Projectet a mai napig Kageyama Hironobu, Endoh Masaaki, Kitadani Hiroshi, Fukuyama Yoshiki és Okui Masami alkotják.

2010-ben egy hatalmas válogatásalbummal ünnepelték meg fennállásuk 10. évfordulóját. Nagy dobozban jelent meg az eddig kiadott hét BEST COLLECTION album, valamint egy bónusz CD-re felkerült néhány saját dal karaoke verziója, és több dalt is felénekeltek több nyelven. A doboz tartalmazott továbbá 4 DVD-t is, videoklipekkel, koncertekkel, interjúkkal, valamint egy könyvet is, ahol az együttesről lehet olvasni. A kiadvány nagyon gyorsan „Sold Out” jelölést kapott a webáruházakban. Limitált példányszámban (5000) jelent csak meg, és nagy igény volt rá. Ma már nagy rit-



kaságnak számít, és ha szeretnénk magunkénak tudni egy példányt, bizony mélyen bele kell nyúlunk a pénztárcánkba, ugyanis ha fel is kerül aukciós oldalakra, kisebb vagyonért cserél gazdát.

Szintén 2010-ben jelentették meg második stúdióalbumukat MAXIMIZER ~Decade of Evolution~ címmel. Az albumra 12 dal került fel, melyek egyedi és erős hangzást kaptak, így ez különösen kedvelt a rajongók körében. Talán ennek is köszönhető, hogy ez lett a legsikeresebb album a maga 10.334-es eladásával.

Szerencsére maradtak a 2009-ben általuk kijelölt úton, és 2010-2012 között nemcsak, hogy minőségi kislemezekkel jelentek meg, hanem mindegyik daluk emlékezetes volt. Ez jól jelzi,



hogy az együttes komoly múlttal rendelkezik zeneszerzés terén, hiszen ekkortájt jelentették meg az 50. kislemezüket, és még mindig képesek, ha nem is feltétlen innovatívát alkotni, de olyan dalokat írni, ami hallgattatja magát. Jelen voltak a tipikus erős hangzású JAM Project dalok mellett, a könnyedebb, Okui Masami által írt dalok, sőt, itt-ott még bolondozást is megengednek maguknak.

Meredek zuhanás

Egészen a 2012 novemberében megjelent 9. válogatásalbumig, a THE MONSTERS-ig nem is volt semmi gond eladások terén. Az együttes hozta a tőle már-már elvárható sikert, de az album után pár héttel megjelent Wings of the Legend kislemeznél mintha egy fonalat vágtak volna el.



Annak ellenére, hogy véleményem szerint az együttes eddigi legjobb kislemezét adta ki 2012 decemberében, az eladási adatok nem hozták az előző kislemezek számaikat, ugyanis az eddig megszokott 5-8 ezres eladás helyett, a Wings of the Legendből csak 3 ezret értékesítettek. Ez a csökkenés pedig tendencia-szerű lett, ugyanis a 2013-tól megjelent kislemezek 1 kivétellel csupán 1-2 ezres eladást tudhatnak magukénak. Nincs erre magyarázat, de azt érdekes megfigyelni, hogy több anime előadónak is, mint például ALI PROJECT és Chihara Minori album- és kislemez eladásai szintén ekkortájt indultak csökkenésnek. Vélhetően a fentebb említett anime zenék másodvirágzása 2012-ig tartott.

A kislemezek egyre csökkenő eladása az albumokra is hatással volt. Ennek ellenére nem szakította meg velük a Lantis a szerződést, továbbra is írták az egyébként jobbnál jobb dalokat. Készültek dalok az újabb *Super Robot Taisen* játékoknak, a *GARO* szériának, illetve a *Nobunaga the Fool* és a *One Punch Man* animéknek is. És nem nehéz kitáplálni, hogy a *One Punch Man* első szériájának opening kislemeze - az a bizonyos kivétel, amire utaltam - tudott robbantani eladások terén. Az utóbbi évek egyik legismertebb anime dalává avanszált a THE HERO!! ~Ikareru Kobushi ni Hi wo Tsukero~ című dal, amit karaokén is (így vagy úgy) előszeretettel énekelnek.

„Nagyon szerencsétlenül jött ki, hogy az együttes 20. évfordulója világgjárvány idejére esik.”



A jelen

Nagyjából 2017-ig tudott az együttes aktív maradni, a THE EXCEEDER kislemez után már ritkultak a megjelenések. Az utolsó kislemezük a *One Punch Man* második évadának és egy új *Super Robot Taisen* játék betétdalai 2019 áprilisi megjelenések. Azóta nem tudni új JAM Project kislemezről. Nagyon szerencsétlenül jött ki, hogy az együttes 20. évfordulója világgjárvány idejére esik. Annyiból szerencsés a helyzet, hogy még január 1-jén megjelent a 20th Anniversary Complete BOX, mely szintén limitált kiadásban jelent meg. Ahogy a 10. évfordulás, ez is egy nagy dobozban tartalmazza az eddig megjelent albumokat, néhány extra Blu-ray-t, és nemcsak könyvet társítottak a kiadvány mellé, hanem a dalszövegek is külön



könyvben olvashatók. Valamint néhány 20. évfordulós relikvia is helyet kapott a nagy dobozban. Emellett kiadtak egy stúdióalbumot is *The Age of Dragon Knights* címmel. Az album érdekessége, hogy olyan előadók működtek közre, mint Angela, ALI PROJECT, FLOW, GRANRODEO, Kajiura Yuki. Az ő zenéikkel igazán változatosra sikeredett az album. De később a koncertsorozatot sorra le



kellett mondani, és új dalok sem készülhettek, megbeszéléseiket is online tartották. De azt megtették, hogy néhány ilyen online beszélgetéskor énekeltek. Ezeket felvették, és közzé tették a Twitter oldalukon. Mint látható, az együttes a mai napig aktív. Hogy mennyire jelentethetnek meg kiadványokat, ha lecseng a járvány, és mennyire tartanak koncerteket, az a jövő zenéje. Egy biztos: Japán egyik legjobb együtteséről van szó, ahol a tagok nemcsak maguk szerzik a dalokat, de tudnak énekelni is, és mindegyiknek saját egyénisége van, ami még a Távol-Keleten is ritkaságszámba megy, főleg manapság. Ezért remélem, hogy a járvány után újra olyan aktívak lesznek, mint előtte voltak.

A tagok

Végezetül a tagokat mutatnám be néhány sorban.

Jelenlegi tagok

Kageyama Hironobu

Az együttes alapítótagja, egyben vezetője is. 1961-ben született és 1977-ben kezdett zenélni. Néhány középiskolás osztálytársával alapította meg a LAZY nevű együttest, akikkel megalapozta szólóénekesi karrierjét, és tapasztalatot is szerzett. Első szólóalbumát 1981-ben jelentette meg *BROKEN HEART* címmel. Rengeteg kislemezt készített, több mint 70-et. Ezek közül a *Dragon Ball Z* dalok lettek a legismertebbek. A JAM Projectnek is ő írja a legtöbb dalt, jellemzően a kislemezek címadó dalait.

Endoh Masaaki

Ő a másik alapítótag. 1967-ben született, első kislemezét 1995-ben jelentette meg. Jellemzően rövid életű együttesek tagja volt a JAM Project előtt. Első szólóalbumát csak 2003-ban adták ki CHAKURIKU!! címmel. Az együttesben nemcsak neki van a legkiterjedtebb hangja - akár 5 oktávot is ki tud énekelni -, de sokáig is tudja tartani a magas hangot.

Így kapta meg a „Young Lion of Anison” becenevet. Szólókarrierjében nincs igazán olyan anime, mely szorosán kötődik a nevéhez, a három feldolgozásalbuma, az ENSON, ENSON2, ENSON3 a legsikeresebbek tőle. Az együttesnek nem ír sok dalt, azok inkább albumokon jelennek meg.

Kitadani Hiroshi

2002-ben csatlakozott az együtteshez. 1968-ban született, aktív énekesi karrierjét 1999-

ben kezdte a ONE PIECE első openingjével. Az anime szinte egybeforrt a nevével. Neki is elég későn, csak 2008-ban jelent meg az első albuma, R-new címmel. Énekesi karrierjét a 2014-ben megjelent SCORE album foglalja össze, utána nem is nagyon jelentkezett szóló dallal. Ő a JAM Project mókamestere, emellett ő írja a legviccesebb, legőrültebb dalokat.

Fukuyama Yoshiki

2003 óta tagja a JAM Projectnek. 1963-ban született, és ő nem is inkább szólókarrierjével, sokkal inkább a Macross 7 animéhez alapított Fire Bomber együttes tagjaként vált ismertté a '90-es években. Szóló lemezeket érdekes módon a JAM Projecthez való csatlakozása után jelentette meg. Annak ellenére, hogy igazi rocker hangja van, ritkán énekel kemény rock alapra, pedig akkor van igazán elemében. Balladákban viszont

hihetetlenül lágy hangon énekel, teljes mértékig átélhetővé teszi a dalt. Ő is kevés dalt ír az együttesnek, azok is inkább albumokon jelennek meg.

Okui Masami

A csapat egyetlen női tagja, 2003-ban Fukuyama Yoshikivel együtt csatlakozott.

Az ő szólókarrierje a legaktívabb: közel 60 kislemezt jelentetett meg, és a 18 stúdióalbumhoz jönnek még a válogatás-, feldolgozás-, koncertalbumok, és az a számtalan dal, amit más előadónak írt. Legismertebb animés dalai a Slayershöz és a Shoujo Kakumei Utenához kötődnek, de szólókarrierjének igazi értékét stúdióalbumaiban mutatja be. Elsősorban lassú balladákat ír a JAM Projectnek.

Korábbi tagok**Mizuki Ichiro**

1948-ban született, mondhatni az anime zene „feltalálója”, atyja. Ő az első olyan énekes, aki komoly karriert épített anime zenékre, de mivel nem volt divatban a '70-es években, hogy ezek a dalok külön kislemezen jelenjenek meg, ezért később, válogatásalbumokon kaptak helyet. Legismertebb animéi a Mazinger Z és a Devilman, de



számtalan anime kötődik a nevéhez. Tagja az úgynevezett „BIG-3”-nek, melyet Kushida Akirával és Horie Mitsukóval alkot. Ők hárman az anime zene igazi veteránjai. Mizuki Ichiro csupán 2002-ig volt az együttes aktív tagja, de utána a háttérben sokáig segítette őket. 2007-ben pedig egy dal erejéig (STORMBRINGER) énekesként is visszatért.

Sakamoto Eizo

1964-ben született, igazi rocker hangja van. A JAM Project mellett az Animetal nevű együttes tagja lett. A csapat anime dalokat dolgoz fel metál stílusban. Ő is 2002-ig volt a JAM Projectnél, de ő végleg kilépett. Erősebb dalok mellett balladákban alkotott maradandót.

Matsumoto Rica

1968-ban született, szólókarrierje 1993-ban kezdődött, amikor két mini-albuma jelent meg egy hónapon belül. A rajtuk szereplő dalok markánsan eltérnek egymástól, ezért jelentek meg két külön kiadványban. Ezután adták ki animés kislemezeit, de a Pokémonnal indult be igazán a karrierje. Nemcsak mint az főszereplő, Satoshi (Ash Ketchum) seiyuu-jeként vált ismertté, hanem megannyi japán Pokémon betétdalt énekelte. Az első kislemez, a Mezase Pokémon Master minden idők legsikeresebb anime kislemeze, több mint 1 millió 100 példányt adtak el belőle. Ez az egyetlen olyan anime kislemez, mely átlépte az 1 milliós eladást. Azóta is a Pokémon a fő csapásirány nála.





RHYSSA INTERJÚ

KÉSZÍTETTE: COSPLAY.HU

Kérlek, mutakozz be nekünk pár mondatban.

Üdv mindenkinek! Laukó Viktória vagyok, de cosplayeres berkekben inkább Rhysa néven találhattok meg. 2007-ben vágtam bele ebbe a hobbiba, és azóta nem volt olyan év, hogy ne készítettem volna jelmezeket. Mindemellett a hétköznapi életben pénzügyi kontrollerként tevékenykedem.



Fotós: Scanner Darkly Photo Blog

Mikor talákoztál először a cosplayjel, hogyan kezdted bele?

Interneten már korábban is szembefutottam cosplayeres képek (2000-es évek eleje). Az akkori nagy kedvencekből (pl. *Inuyasha*) vadásztam minél több jelmezesre, hogy albumba gyűjthessem őket - akkor még maga a cosplay mint fogalom és hobbi annyira nem tudatosult bennem. Személyesen a 2006-os tavaszi conon láttam először cosplayereseket, és egyből magával ragadott ez a világ, olyannyira, hogy rákövetkező évben már magam is belevágtam. Az elején jóval egyszerűbb cosplayekkel próbálkoztam, és sok segítséget vettem igénybe varrni tudó rokonoktól is. A kiegészítőket viszont már akkor is magam barkácsoltam, bár még elég kezdetleges alapanyagokkal dolgoztam.

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

Is-is! Többet versenyeztem craftsmanship kategóriában, jobban otthon érzem magam az apró részletekkel való bíbelődésben. Ám egy-egy craftos versenyre készüléskor is sok időt fordítok a zenevágásra, és hogy kitaláljam azt, mi is történjen a színpadon.

Performance-on belül a csoportos előadásokat szeretem, a sok közös próba és hosszú felk-



Fotós: Super Studio 8

szülési idők sem tántorítanak el - még akkor sem, ha bizonyos előadások során olyan kecskesnek érzem magam, mint egy balettozó kecske (megtörtént eset alapján). Az évek során szerencsésen megtaláltam azokat az embereket, akikkel szívesen viszek színpadra bármi felmerülő örömséget.

Több rendezvényen is értél már el helyezéseket és kaptál jelöléseket. Melyik eredményeidre vagy a legbüszkébb?

2011-ben, mikor még az egész verseny viszonylag új volt, és két ember mehetett orszá-



Fotós: REKAPH

gonként, kijutottam az azévi EuroCosplay döntőre az egyik magyar képviselőként. Ez volt az első külföldi versenyem és rendezvényem, és azóta is pozitívan emlékszem rá vissza - még úgy is, hogy egész előtte való éjjel nem aludtam, mert a szállítás alatt összetört kiegészítőimbe próbáltam új életet lehelni.

A Mantisszal elkövetett *Wacky Races* cosplayünkre is mindig vidáman gondolok vissza. Imádtam a kapott reakciókat és az emberek arcát, mikor rájöttek, kik bújnak meg a jelmezek mögött. És mégiscsak vicces volt, ahogy többször is eltöltük azt a kocsit az Örs és a Hungexpo között.

Melyik cosplayedet szereted a legjobban és miért?

Az egyik kedvenc, és egyben legtöbbet hordott cosplayem a *Skyrim* Dovahkiinom. Bár sok rajta a páncél elem, mégis kényelmes, jó benne létezni, és nagyon sok időt eltöltöttem a kiegészítők készítésével. Amikor eldöntöttem, hogy megcsinálok, épp egyik nagy *Skyrim* fázisomat éltem (a sok közül). Nagyon sok órát öltem magába a játékba, és így pláne felemelő érzés volt először viselni azt a cosplayt, és azóta is bármikor, mikor magamra öltöttem.



Fotós: Danila ProduX

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

EuroCosplayre nem hiszem, hogy újra neveznék, de az MCM Expo craftmanship versenyén egyszer szívesen próbára tenném magam. Ami jelenleg tervben van, az a Cosplay Champions Cup. Hasonló performance-szel még nem készültem, mint amit ehhez terveztem, úgyhogy alig várom, hogy újra megrendezzék a versenyt, és debütálhassak vele. Aztán meglátjuk, mit hoz a sors.



Fotós: Swords&blueberries creatives

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

Jelenleg az hajt, hogy befejezzem az aktuális, jó pár folyamatban lévő projektemet. Több közülük a Critical Role fandomhoz kötődik, amire jobban ráfüggtem, mint eleinte gondoltam volna. Ezen kívül szégyenszemre sokkal kevesebb photoshootom volt eddig, mint szerettem volna, úgyhogy azokat is szeretném majd idővel pótolni jó pár meglévő cosplayemhez.

Ismeretes, hogy aktívan LARP-ozol, mi is ez pontosan, és hogyan kell ezt elképzelni?

A LARP-ot itthon főleg élő szerepjátékként szokták emlegetni. Alapvetően az asztali szerepjátékokhoz szokták hasonlítani, bár legalább annyi különbség van köztük, mintha össze próbálnánk hasonlítani egy könyvet és az ugyanarra a világra és történetre épülő számítógépes játékot. Mindenesetre a LARP egyik alapja, hogy mindenki beöltözik a játék szerinti karakterének, majd el is játssza őt, illetve személyesen átéli a cselekményt. A LARP játékok tematikája nagyon sokféle lehet: sci-fi, fantasy (pl. középkori 'kardozós'), modern kori, valamilyen történelmi korszakhoz kötődő (pl. 1920-as évek, Kádár-korszak), stb. Általában mindenki meg tudja találni azt, ami leginkább kedves számára, amilyen közegben a legjobban érzi ma-

gát, bár tény, hogy Magyarországon azért limitáltabb a felhozatal, mint külföldön.

Egyes játékoknál - főleg a rövidebbeknél - előre megadott szerepek közül lehet választani, de gyakori az is, hogy az ember megalkotja a saját karakterét. És hogy mi történik egy játékon? Adott egy közös világ, egy alapszituáció és kiindulási pont, amihez mindenkinek igazodnia kell. Például, hogy különböző érdekű emberek gyűlnek össze egy ásatás területén, de míg vannak olyanok, akik inkább megóvnák és békén hagynák a romokat, a másik fél tagjai számára fontos, hogy megismerhessék, mit is rejtenek a régi épületek maradványai. Vagy egy idegen bolygón élő kolónia tagjait hirtelen támadás éri a lázadó marsi csapatok oldaláról. Egy-egy ilyen játékra mind a szervezők, mind a résztvevők szoktak kellékekkel és sokszor komoly díszletekkel is készülni, gyakran közösen teremtik meg a játékteret, amiben utána együtt fognak mozogni.

Milyen LARP-os rendezvényeken veszel részt? Miben különböznek ezek a rendezvények a cosplayes rendezvényektől?

Többfajta LARP létezik itthon, az általában kevesebb játékosal operáló pár órás 'kamara' játékoktól kezdve a többnapos, 20-80 főt mozgató játékokig. Illetve többször vettem már részt Németországban akár 5-6000 fős rendezvényeken is.

Mindegyik kategória más-más stílusában és hangulatában. Én személy szerint leginkább a két-három napos játékokon tudom beleélni magam egy-egy karakter bőrébe. A nagy német rendezvények inkább már fesztiválnak számítanak, és egy hétig tartanak. Ott is bőven jelen vannak a szerepjátékos elemek, de sokkal lazább a légkör. Ennyi embernél ráadásul nem is lehet minden történetszálat úgy nyomni követni, mint a kisebb játékokon.

A LARP és a cosplay között egyaránt vannak különbségek és hasonlóságok is. Abban például hasonlítanak, hogy mint az original cosplay kategóriánál, az ember LARP-nál is maga tervezi meg a karakterét és annak jellemét, meg persze a ruháját, viseletét. Hasonlóság még, hogy ugyanúgy igyekszünk visszaadni a választott karakter jellemét, mint cosplay során, utóbbinál ugye főleg a színpadi előadásoknál.

A LARP-nál fontos, hogy az ember végig az adott karakter fejével gondolkodjon, az ő szempontjából hozza meg a döntéseit, úgy beszéljen, ahogy a karakter tenné. Hasonlóképp, mint az asztali szerepjátékoknál, csak itt végig mindenki személyesen is jelen van. Nemcsak elmondja, hogy mit csinálna, hanem úgy is tesz.

Ahogy egy-egy cosplayes rendezvényen is vannak fegyverbiztonsági szempontok és előírások, ez ugyanúgy van a LARP eseményeken is, csak nagyobb hangsúly helyeződik erre az elemre, főleg a harcközpontúbb játékoknál.



Fotós: a Kisördög és a Bagoly Entertainment

Ha valaki kedvet kap a LARP-hoz, akkor hol tudja ezt kipróbálni?

A jelenleg is tomboló vírus sajnos nem tett jót ennek a hobbinak sem, idén nagyon kevés játékra tudunk sort keríteni, de remélhetőleg ez a helyzet nem tart majd örökké.

Aki addig is ismerkedne ezzel a hobbival, annak ajánlom a CONsensus LARP Studio oldalát, ami több hazai szervező összefogásával alakult meg és szervez játékokat, ezen túl ők szoktak LARP fegyveres kardozást tartani néhány hazai

cosplayes rendezvényen is. Valamint nagyon hasznos facebook oldal a „LARP Magyarország” is, ahol mindig próbálják naprakészen tartani az éves eseménynaptárakat. Akit csak bizonyos stílusú játék érdekelne, ott nyugodtan szemezhet a behirdetett játékokkal, könnyebben tud szűrni közöttük.

Évek óta zsűrizel cosplay-versenyeket, van esetleg valami érdekes sztorid ennek kapcsán?

Elsőre az a kép ugrott be, mikor a zsűritagok közül többen a földön fetrengve veszünk szemügyre egy pár világító faunpatát. Az ilyen pillanatok mindig viccesek zsűrizés közben, és jó látni a versenyzők reakcióját is. Nagyon élvezem a zsűrizésben, hogy sokkal közelebről megismerhetünk egy-egy jelmezt és végignézhetjük a készítési naplókat. Iszonyat mennyiségű kreativitás van az emberekben, és mindig jó hallgatni és látni az ötletesebbnél ötletesebb megoldásokat.

Egy másik jelenet, amit kiemelnék, egy Reyt cosplayező fiatal lánykához kötődik. Az egyik rendezvényen volt lehetősége elpróbálni színpadon, mit is szeretne majd csinálni verseny közben. Jó érzés volt figyelni, hogy ilyen fiatalon ennyire bele tudta élni magát az általa választott karakter bőrébe, és miközben a szülei és testvérei önfeledten drukkoltak neki, együtt próbálták tökéletesíteni a majdani előadását. Lélekemelő kis jelenet volt.



Fotós: Spectre

Közösségi oldalak/Elérhetőségek

Instagram

Facebook

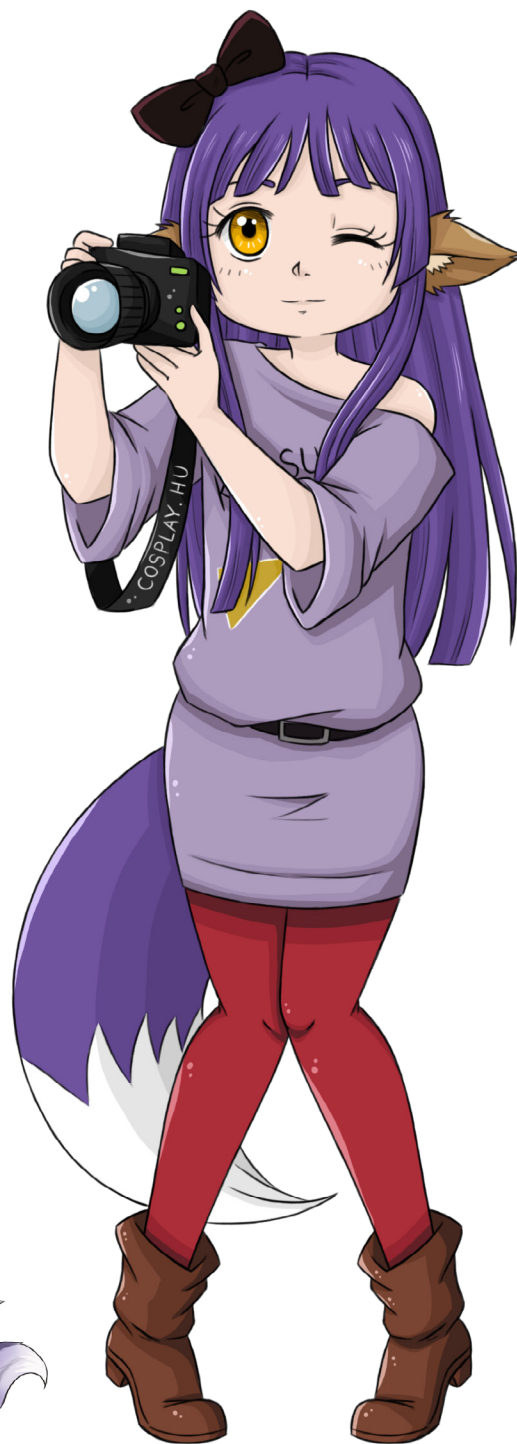
CONsensus LARP Studio

LARP Magyarország

Photoshoot Ajánló

Minden számban szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani nektek, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalon nézhetek meg, ha felkeltette az érdeklődéséteket.

Aki esetleg nem tudná, mi is az a photoshoot, annak elég lesz csak ránéznie a képekre és máris tiszta lesz a dolog. Amikor a cosplayesek külön elvonulnak stúdiókba vagy speciális helyszínekre, ahol profi fotósok képeket készítenek róluk. Ezeket a fotózásokat alaposan megtervezik, elkészítik, majd utómunkálatok után a közönség elé tárják. Reméljük, tetszeni fog nektek ez az új rovat, és ha esetleg neked is lennének olyan fotóid, amiket szeretnél megosztani velünk, akkor [ITT](https://cosplay.hu/hogyan-keszulek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp) tudod feltölteni, vagy ha esetleg kezdő vagy még, és nem tudod hogyan állj neki az egésznek, hogy rólad is jó képek szülessenek, akkor érdemes elolvasni Iház Ingrid cikkét, ahol rengeteg tippet kaphattok. (<https://cosplay.hu/hogyan-keszulek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp>)



Forrás: Danganronpa

Karakter: Junko Enoshima

Helyszín: Photobalance stúdió



Rikku's Geeky Place Where the Magic Happens



Fotós: Kasz Krisztián
Tovább a Galériába...



Aries Cosplay



Forrás: Love Live! School Idol Project
Karakter: Hanayo Koizumi
Helyszín: Margit-sziget



Fotós: Kapusztá Kleopátra
 Tovább a Galériába...



Forrás: NieR Automata
Karakter: 2B
Helyszín: Fülöpházi Homokbánya



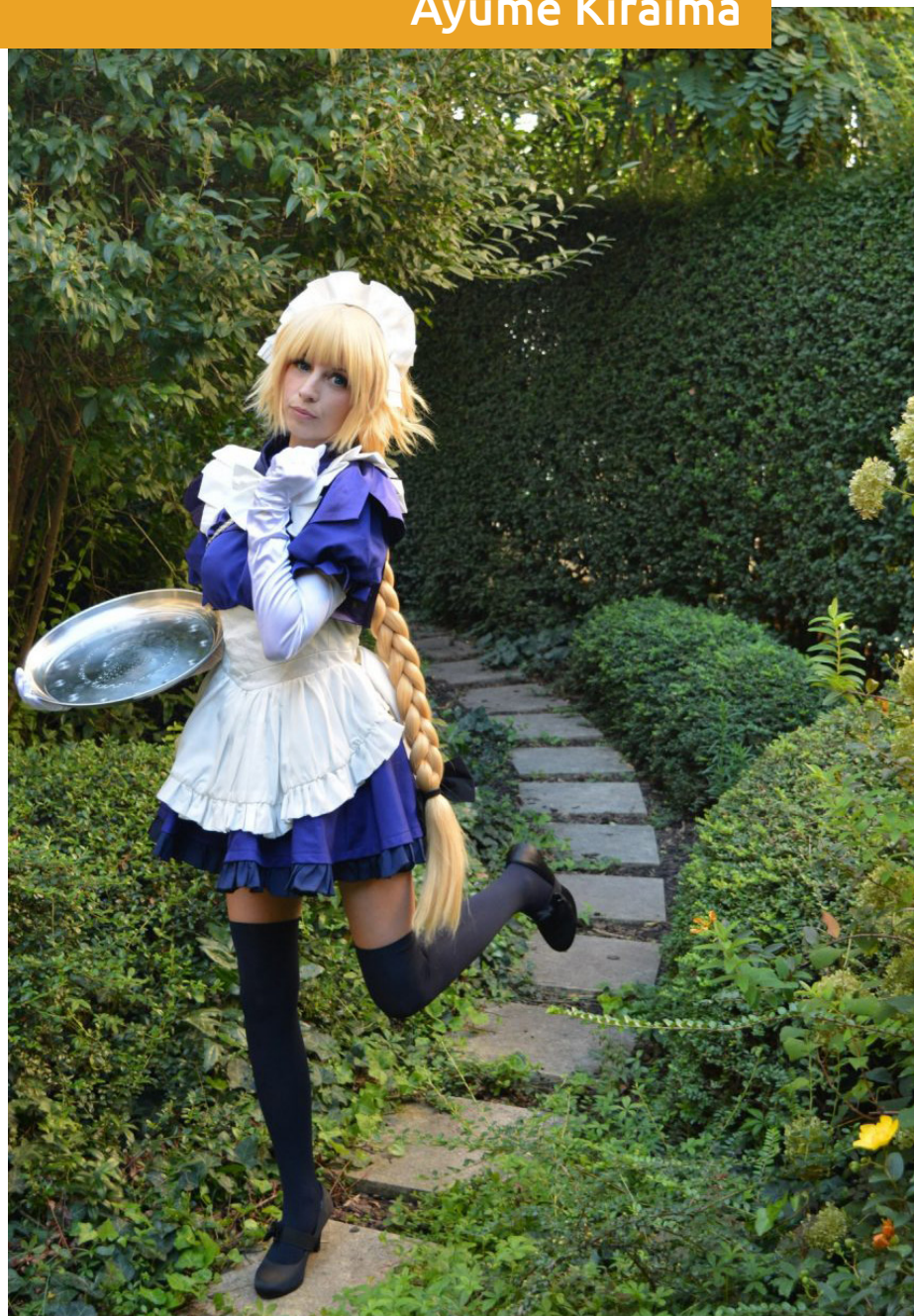
Ljudmila Cosplay és Meriel



Fotós: Swords&blueberries
 creatives
 Tovább a Galériába...



Ayume Kiraima



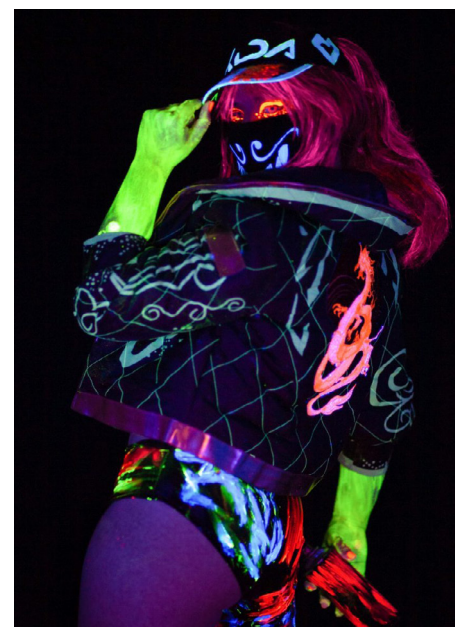
Forrás: Fate / Grand Order
Karakter: Jeanne D'Arc maid verzió
Helyszín: Kitsune Japán kávézó és étterem



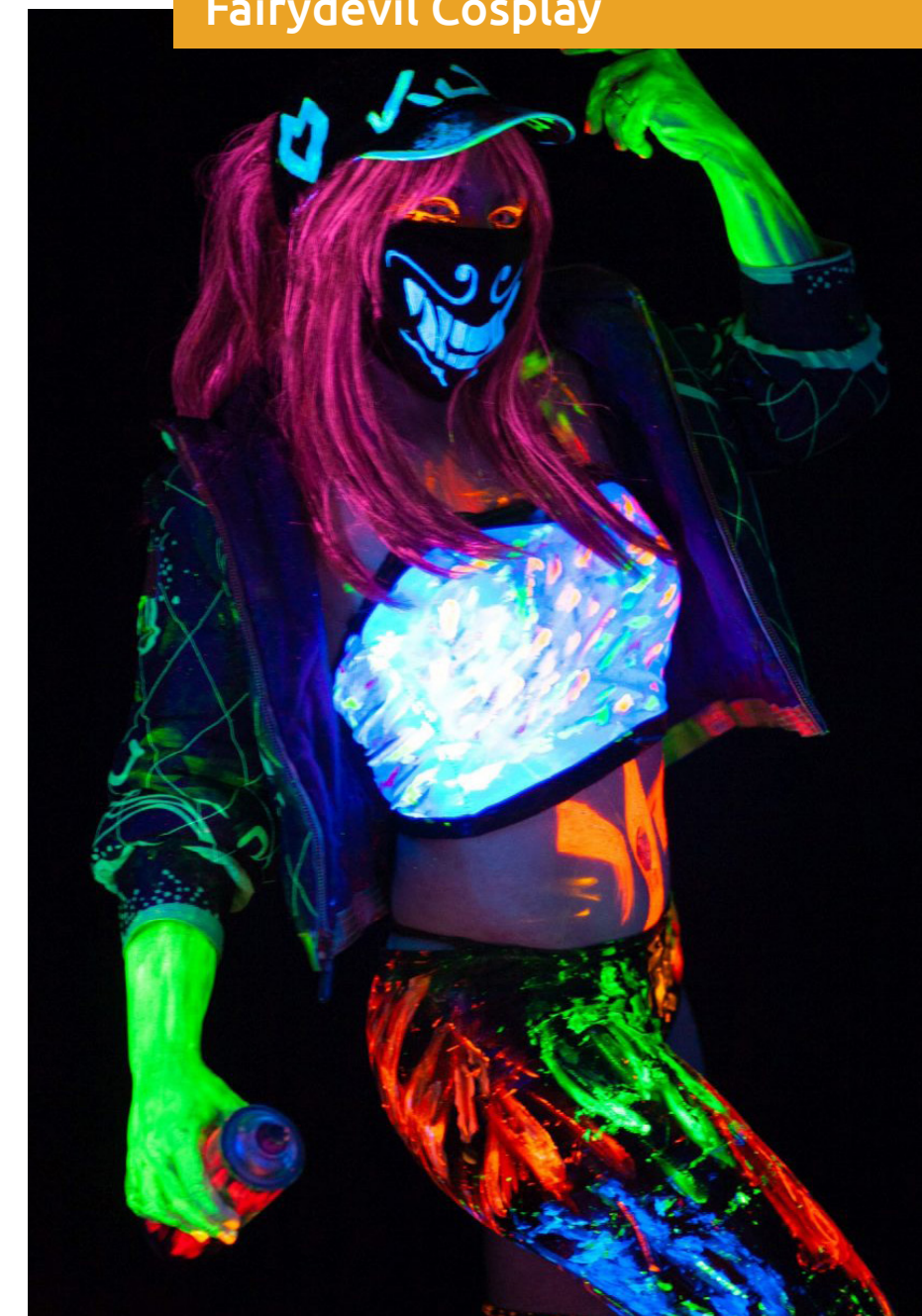
Fotós: Morpheus PhotoWorks
 Tovább a Galériába...



Forrás: League of Legends
Karakter: K/DA Akali
Helyszín: Photobalance stúdió



Fairydevil Cosplay



Fotós: Kasz Krisztián
 Tovább a Galériába...





2020 november 30 - december 6							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 21	Vadmacska kommandó 22	Vadmacska kommandó 23	Vadmacska kommandó 24	Vadmacska kommandó 25	Helló Kitty 16	Jégvarázs
20:30	Naruto 40	Naruto 41	Naruto 42	Naruto 43	Naruto 44	Helló Kitty 17	
21:00	Zorro legendája 15	Trigun 25	Full Metal Panic! 14	Bleach 5	Nodame Cantabile 13	Zorro legendája 15	
21:30	Zorro legendája 16	Trigun 26	Full Metal Panic! 15	Dragon Ball GT 23	Nodame Cantabile 14	Zorro legendája 16	A kis borz kalandjai
22:00	Bleach 2	Bleach 3	Bleach 4	Chrono Crusade 9	Bleach 6	Trigun 25	
22:30	Dragon Ball GT 20	Dragon Ball GT 21	Dragon Ball GT 22	Chrono Crusade 10	Dragon Ball GT 24	Trigun 26	
23:00	Sakura háborúja 4	Sakura háborúja 5	Sakura háborúja 6	Sakura háborúja 7	Sakura háborúja 8	Full Metal Panic! 14	A kőbe szúrt kard
23:30	Ghost Hound 8	Ghost Hound 9	Ghost Hound 10	Ghost Hound 11	Ghost Hound 12	Full Metal Panic! 15	
2020 december 7 - december 13							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 26	Vadmacska kommandó 27	Vadmacska kommandó 28	Vadmacska kommandó 29	Vadmacska kommandó 30	Helló Kitty 18	A tenger zúgása
20:30	Naruto 45	Naruto 46	Naruto 47	Naruto 48	Naruto 49	Helló Kitty 19	
21:00	Zorro legendája 17	Cowboy Bebop 1	Full Metal Panic! 16	Bleach 10	Nodame Cantabile 15	Zorro legendája 17	
21:30	Zorro legendája 18	Cowboy Bebop 2	Full Metal Panic! 17	Dragon Ball GT 28	Nodame Cantabile 16	Zorro legendája 18	Chrono Crusade 11
22:00	Bleach 7	Bleach 8	Bleach 9	Chrono Crusade 11	Bleach 11	Cowboy Bebop 1	
22:30	Dragon Ball GT 25	Dragon Ball GT 26	Dragon Ball GT 27	Chrono Crusade 12	Dragon Ball GT 29	Cowboy Bebop 2	
23:00	Sakura háborúja 9	Sakura háborúja 10	Sakura háborúja 11	Sakura háborúja 12	Sakura háborúja 13	Full Metal Panic! 16	Nodame Cantabile 15
23:30	Ghost Hound 13	Ghost Hound 14	Ghost Hound 15	Ghost Hound 16	Ghost Hound 17	Full Metal Panic! 17	Nodame Cantabile 16
2020 december 14 - december 20							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 31	Vadmacska kommandó 32	Vadmacska kommandó 33	Vadmacska kommandó 34	Vadmacska kommandó 35	Helló Kitty 20	A Yamada család
20:30	Naruto 50	Naruto 51	Naruto 52	Naruto 53	Naruto 54	Helló Kitty 21	
21:00	Zorro legendája 19	Cowboy Bebop 3	Full Metal Panic! 18	Bleach 15	Nodame Cantabile 17	Zorro legendája 19	
21:30	Zorro legendája 20	Cowboy Bebop 4	Full Metal Panic! 19	Dragon Ball GT 33	Nodame Cantabile 18	Zorro legendája 20	Chrono Crusade 13
22:00	Bleach 12	Bleach 13	Bleach 14	Chrono Crusade 13	Bleach 16	Cowboy Bebop 3	
22:30	Dragon Ball GT 30	Dragon Ball GT 31	Dragon Ball GT 32	Chrono Crusade 14	Dragon Ball GT 34	Cowboy Bebop 4	
23:00	Sakura háborúja 14	Sakura háborúja 15	Sakura háborúja 16	Sakura háborúja 17	Sakura háborúja 18	Full Metal Panic! 18	Nodame Cantabile 17
23:30	Ghost Hound 18	Vasember 1	Vasember 2	Vasember 3	Vasember 4	Full Metal Panic! 19	Nodame Cantabile 18

Dragon Hall TV - műsorrend



December - Január

2020 december 21 - december 27							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 36	Vadmacska kommandó 37	Vadmacska kommandó 38	Tizenkét hónap	Polár expressz	101 kiskutya	A mosómedvék és az elvesztett csillag
20:30	Naruto 55	Naruto 56	Naruto 57				Zorro legendája 21
21:00	Zorro legendája 21	Cowboy Bebop 5	Full Metal Panic! 20	Kis Némó Álomországban	Mackótestvér	Pinokkió	Zorro legendája 22
21:30	Zorro legendája 22	Cowboy Bebop 6	Full Metal Panic! 21				Cowboy Bebop 5
22:00	Bleach 17	Bleach 18	Bleach 19				Cowboy Bebop 6
22:30	Dragon Ball GT 35	Dragon Ball GT 36	Dragon Ball GT 37	Tokiói keresztapák	Charlie, avagy minden kutya mennybe megy	A Notre Dame-i toronyőr	Full Metal Panic! 20
23:00	Sakura háborúja 19	Sakura háborúja 20	Sakura háborúja 21				Full Metal Panic! 21
23:30	Vasember 5	Vasember 6	Vasember 7				
2020 december 28 - 2021 január 3							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 39	Vadmacska kommandó 40	Vadmacska kommandó 41	DHTV Szilveszter	Vadmacska kommandó 42	Helló Kitty 22	Chihiro Szellemországban
20:30	Naruto 58	Naruto 59	Naruto 60		Naruto 61	Helló Kitty 23	
21:00	Zorro legendája 23	Cowboy Bebop 7	Full Metal Panic! 22		Nodame Cantabile 19	Zorro legendája 23	
21:30	Zorro legendája 24	Cowboy Bebop 8	Full Metal Panic! 23		Nodame Cantabile 20	Zorro legendája 24	
22:00	Bleach 20	Bleach 21	Bleach 22		Bleach 23	Cowboy Bebop 7	
22:30	Dragon Ball GT 38	Dragon Ball GT 39	Dragon Ball GT 40		Dragon Ball GT 41	Cowboy Bebop 8	
23:00	Sakura háborúja 22	Sakura háborúja 23	Sakura háborúja 24		Sakura háborúja 25	Full Metal Panic! 22	Nodame Cantabile 19
23:30	Vasember 8	Vasember 9	Vasember 10		Vasember 11	Full Metal Panic! 23	Nodame Cantabile 20
2021 január 4 - 2021 január 10							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 43	Vadmacska kommandó 44	Vadmacska kommandó 45	Vadmacska kommandó 46	Vadmacska kommandó 47	Helló Kitty 24	Földtenger varázslója
20:30	Naruto 62	Naruto 63	Naruto 64	Naruto 65	Naruto 66	Helló Kitty 25	
21:00	Zorro legendája 25	Cowboy Bebop 9	Full Metal Panic! 24	Bleach 27	Nodame Cantabile 21	Zorro legendája 25	
21:30	Zorro legendája 26	Cowboy Bebop 10	Full Metal Panic? Fumoffu 1	Dragon Ball GT 45	Nodame Cantabile 22	Zorro legendája 26	
22:00	Bleach 24	Bleach 25	Bleach 26	Chrono Crusade 15	Bleach 28	Cowboy Bebop 9	Chrono Crusade 15
22:30	Dragon Ball GT 42	Dragon Ball GT 43	Dragon Ball GT 44	Chrono Crusade 16	Dragon Ball GT 46	Cowboy Bebop 10	Chrono Crusade 16
23:00	Skyland - Az új világ 1	Skyland - Az új világ 2	Skyland - Az új világ 3	Skyland - Az új világ 4	Skyland - Az új világ 5	Full Metal Panic! 24	Nodame Cantabile 21
23:30	Vasember 12	Rozsomák 1	Rozsomák 2	Rozsomák 3	Rozsomák 4	Full Metal Panic? Fumoffu 1	Nodame Cantabile 22

Dragon Hall TV - műsorrend

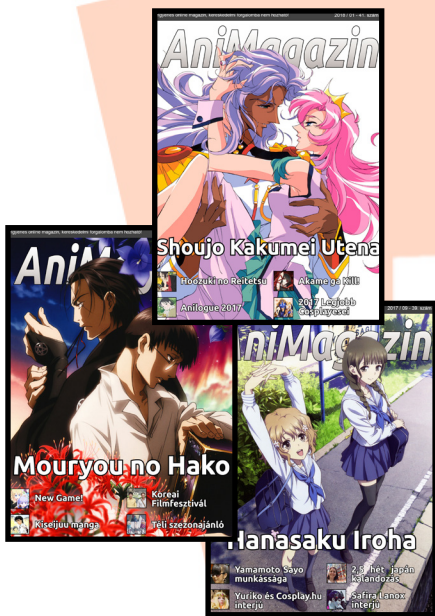
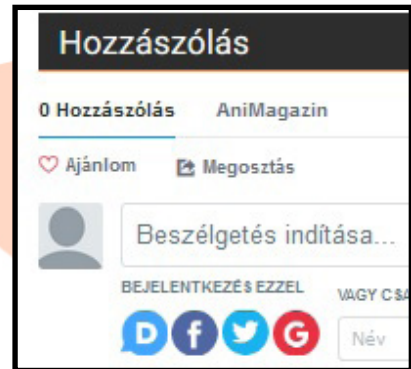


Január

2021 január 11 - 2021 január 17							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 48	Vadmacska kommandó 49	Vadmacska kommandó 50	Vadmacska kommandó 51	Vadmacska kommandó 52	Helló Kitty 26	Kaguya hercegnő története
20:30	Naruto 67	Naruto 68	Naruto 69	Naruto 70	Naruto 71	A dinoszauruszok királya 1	
21:00	Zorro legendája 27	Cowboy Bebop 11	Full Metal Panic? Fumoffu 2	Bleach 32	Nodame Cantabile 23	Zorro legendája 27	
21:30	Zorro legendája 28	Cowboy Bebop 12	Full Metal Panic? Fumoffu 3	Dragon Ball GT 50	Méz és lóhere 1	Zorro legendája 28	
22:00	Bleach 29	Bleach 30	Bleach 31	Chrono Crusade 17	Bleach 33	Cowboy Bebop 11	Chrono Crusade 17
22:30	Dragon Ball GT 47	Dragon Ball GT 48	Dragon Ball GT 49	Chrono Crusade 18	Dragon Ball GT 51	Cowboy Bebop 12	Chrono Crusade 18
23:00	Skyland - Az új világ 6	Skyland - Az új világ 7	Skyland - Az új világ 8	Skyland - Az új világ 9	Skyland - Az új világ 10	Full Metal Panic? Fumoffu 2	Nodame Cantabile 23
23:30	Rozsomák 5	Rozsomák 6	Rozsomák 7	Rozsomák 8	Rozsomák 9	Full Metal Panic? Fumoffu 3	Méz és lóhere 1
2021 január 18 - 2021 január 24							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 1	Balu kapitány kalandjai 2	Balu kapitány kalandjai 3	Balu kapitány kalandjai 4	Balu kapitány kalandjai 5	A dinoszauruszok királya 2	Kiki - A boszorkányfutár
20:30	Naruto 72	Naruto 73	Naruto 74	Naruto 75	Naruto 76	A dinoszauruszok királya 3	
21:00	Zorro legendája 29	Cowboy Bebop 13	Full Metal Panic? Fumoffu 4	Bleach 37	Méz és lóhere 2	Zorro legendája 29	
21:30	Zorro legendája 30	Cowboy Bebop 14	Full Metal Panic? Fumoffu 5	Dragon Ball GT 55	Méz és lóhere 3	Zorro legendája 30	
22:00	Bleach 34	Bleach 35	Bleach 36	Chrono Crusade 19	Bleach 38	Cowboy Bebop 13	Chrono Crusade 19
22:30	Dragon Ball GT 52	Dragon Ball GT 53	Dragon Ball GT 54	Chrono Crusade 20	Dragon Ball GT 56	Cowboy Bebop 14	Chrono Crusade 20
23:00	Skyland - Az új világ 11	Skyland - Az új világ 12	Skyland - Az új világ 13	Skyland - Az új világ 14	Skyland - Az új világ 15	Full Metal Panic? Fumoffu 4	Méz és lóhere 2
23:30	Rozsomák 10	Rozsomák 11	Rozsomák 12	X-Men 1	X-Men 2	Full Metal Panic? Fumoffu 5	Méz és lóhere 3
2021 január 25 - 2021 január 31							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 6	Balu kapitány kalandjai 7	Balu kapitány kalandjai 8	Balu kapitány kalandjai 9	Balu kapitány kalandjai 10	A dinoszauruszok királya 4	Laputa - Az égi palota
20:30	Naruto 77	Naruto 78	Naruto 79	Naruto 80	Naruto 81	A dinoszauruszok királya 5	
21:00	Zorro legendája 31	Cowboy Bebop 15	Full Metal Panic? Fumoffu 6	Bleach 42	Méz és lóhere 4	Zorro legendája 31	
21:30	Zorro legendája 32	Cowboy Bebop 16	Full Metal Panic? Fumoffu 7	Dragon Ball GT 60	Méz és lóhere 5	Zorro legendája 32	
22:00	Bleach 39	Bleach 40	Bleach 41	Chrono Crusade 21	Bleach 43	Cowboy Bebop 15	Chrono Crusade 21
22:30	Dragon Ball GT 57	Dragon Ball GT 58	Dragon Ball GT 59	Chrono Crusade 22	Dragon Ball GT 61	Cowboy Bebop 16	Chrono Crusade 22
23:00	Skyland - Az új világ 16	Skyland - Az új világ 17	Skyland - Az új világ 18	Skyland - Az új világ 19	Skyland - Az új világ 20	Full Metal Panic? Fumoffu 6	Méz és lóhere 4
23:30	X-Men 3	X-Men 4	X-Men 5	X-Men 6	X-Men 7	Full Metal Panic? Fumoffu 7	Méz és lóhere 5

ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ
A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

CSEKKOLD MILYEN
CIKKEK VOLTAK EDDIG!



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!