



# Mind Game

avagy emberek, gondolatok, történetek

Írta: tomyx20 ([tomyx20.wordpress.com](http://tomyx20.wordpress.com))



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

## A történet

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



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

## Hanem miről szól ez a mű?

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



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

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

Aztán jön még pár megvilágosodás:

- Ha őszinte vagy, könnyebben meglátod az igazságot.

- Minden azon múlik, hogy hogyan nézel rá, minek tekinted.

- Melyik a jobb? A semmittevés, vagy érezni, hogy élsz?

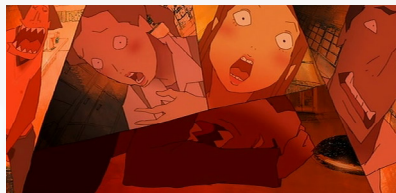
- De lesz benne a beáztsággal való megbirkózás.

- Bemutatja azt is, hogy milyen kis dolgokon múlik néha az ember sorsa. Nem véletlen, hogy ezt írja valaki a telefonjába

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

## Mik vannak még benne?

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





**Műfajok  
(indokolt a többes szám)**

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

**A látványvilága**

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



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

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

**Hangzás**

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

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

**Kik dolgoztak rajta?**

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

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

**A film utóélete**

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



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

### Kinek?

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

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

### A manga

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

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



**Cím:** Mind Game

**Hossz:** 1 film, 3 kötet

**Év:** 1995-1996, 2004

**Műfaj:** Romantikus pszichológiai akció kaland vígjáték

**Értékelés:**

MAL: 7,9 és 7,22

ANN: 8,03

AniDB: 7,10

### Források:

[animeaddicts.hu](http://animeaddicts.hu)

[animenewsnetwork.com](http://animenewsnetwork.com)

[wikipedia.org](http://wikipedia.org)

Prizmafolyóirat

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

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

**Két kikötés:**

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

Az e-mail cím, amire küldhetitek az alapanyagokat: [tk107805@gmail.com](mailto:tk107805@gmail.com), és akár már a következő számban olvashattok az átalatok küldött animéről.