



anime

BLUE LOCK

Írta: supermario4ever



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

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

Háttértörténet

A Blue Lock rendszere tehát meglehetősen szigorú, sokan hasonlítják a dél-koreai sorozathoz, a *Squid Game*-hez (*AniMagazin* 64.). De mire föl ez a spártai rendszer? Az edző, Ego Jinpachi magyarázza el a fiúknak, hogy mennek itt a dolgok és

miért. Történt ugyanis, hogy a japán csapat csúfos vereséget szenvedett a 2018-as labdarúgó világbajnokságon, és a Japán Labdarúgó Egyesület ezzel a projekttel akarja a „lúzer japán foci” imázst lerombolni, és akár egészen a világbajnoki címig is eljuttatni a csapatot.

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



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

Kiválasztási rendszer

A rendszer, mely alapján kiválasztják a legjobb játékost, több fázisból áll. Mindenekelőtt egy „dormitory test”-en kell a résztvevőknek átmenni. Lényege, hogy a fiúk huszonöt csapatra vannak osztva, és egy-egy teremben kell játszaniuk. Az utolsó személy pedig, aki 136 másodperc elteltével a labdát birtokolja, kizárásra kerül. Azért „dor-

mitory test” a játék neve, mert az alapján vannak a fiúk egy csapatba sorolva, ahogy majd egy szobában aludni fognak. Egy éjszakát sem töltenek együtt, és máris kirotálnak maguk közül egyet. Innen tényleg csak a legutolsó esik ki. Aki már itt veszít, annak tényleg így jobb, hiszen ezek még csak a kezdetek voltak. A kiválasztás következő lépéseként már élesben fognak játszani. A huszonöt csapat öt focicsapatba kerül, nevük pedig az angol ábécé utolsó öt betűje. Értelemszerűen a Team Z a leggyengébb csapat, a Team V játéka pedig a leginkább támadó jellegű.





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

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

Megvalósítás

A kivitelezés mindig izgalmas téma, főleg ilyen egyedi ötlet esetében. A komplex játérendszer jó dolog, más kérdés ennek megvalósítása. Ebből a szempontból lehet érezni, hogy a Blue Lock erősen kompromisszumos lett. Nem szabad ugyanis elfelejteni, hogy a célközönség, ahogy az animék többségében, a tinédzser korosztály. Így nem lehet annyira kegyetlen, mint a Squid Game, de emiatt talán túlzottan lightos lett az anime. Nem érződik a fiúk közti interakcióban és a meccseken, hogy egyébként egy nagyon ke-

mény kiképzésben vesznek részt, ahol háromszáz jelentkezőből csakis és kizárólag egyetlen győztes lehet. Kicsit sarkítva ezt az animét csak ez a projekt különbözteti meg a többi sportanimétől, de ez csak a kerete a képnek. Máskülönben ugyanúgy jelen vannak a sportanimékre jellemző klisék, mint az utolsó pillanatban lőtt döntő jelentőségű gól, hosszas belső monológ, a szépfiúk, és így tovább.

Az viszont rendkívül érdekes, hogy ahogy egy játékos gondolkodik az adott szituáción, és bizonytalankodik, akkor puzzle darabkák válnak le



az arcáról és a testéről. Ám ahogy összeáll benne a kép, úgy térnek vissza rá a kirakós darabok. Egyáltalán nem hat se ijesztőnek, se morbidnak ez az ábrázolás. Mint ahogy az is kifejező, hogy a manga egyes köteteinek borítóin a játékosok láncra vannak verve. Bár az anime „játékosra” veszi a figurát, ki lehet jelteni, hogy a fiúk tényleg a játék és a sport rabjai. Az értelmezésben pedig messzebb is lehet menni, hiszen egyre több cikket lehet arról olvasni, hogy mik vannak az olimpiákon megnyert aranyérmek és világbajnoki trófeák mögött. Napi szinten több órás gyakorlás, szó szerint megrabolt



gyerekkor. És aki nem elég elkötelezett, az nagyon könnyen kiég. Úgyhogy a Blue Lock rendszere ebből a szempontból nagyon is legitim, aki tényleg az ország legjobbja akar lenni, annak nem csupán lelkesnek, de elkötelezettnek, törtetőnek kell lennie. Sarkítva: el kell adnia magát a sportágnak.

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

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





Kapcsolat a valósággal

Felmerülhet a kérdés, hogy japán foci esetében megalapozott-e ez a szigor? Nyilvánvaló, hogy nem említhetjük a japán csapatot egy lapon a brazilokkal, franciákkal, argentinokkal, de az ok, ami miatt bevezették ezt a rendszert, túlzásnak tekinthető. És mivel a valóságban is létezik a „Japanese Football Association”, melyre a mangaka hivatkozik, érdemes összehasonlítani a háttértör-

ténetet a valósággal. A helyzet ugyanis az, hogy túlzás ez a „csúfos vereség”, ugyanis a japán csapat a nyolcaddöntőig menetelt a 2018-as foci VB-n, és soha ennél jobb eredményük nem volt. Az a bizonyos tizenötödik hely a harminckettőből sem mutat annyira rosszul.

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

Összegzés

Az ötlet lehetőséget biztosított volna ahhoz, hogy egy teljesen egyedi sportanimét lássunk,

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



Hossz: 24 epizód

Premier: 2022 ősz

Stúdió: 8bit

Forrás: manga

Műfaj: sport



supermario4ever blogja