



KARAKURI CIRCUS

ÍRTA: HIROTAKA

Gyerekkoromban szerettem cirkuszba járni, nem voltam sokszor, de akkor élveztem, főleg az állatokat és az artistákat kedveltem. A bohócokat viszont ki nem állhattam. Időhúzásnak véltem és nem igazán volt vicces sem. A Karakuri Circus című animében a fellépés viszont vérre megy és a fellépők többsége, bohókás kinézetük ellenére nem szórakoztatásra sorakozik fel.

Fujita Kazuhiro ismert mangaka, legtöbben talán az Ushio to Toráról emlékezhetnek rá, ami a 90-es évek elején kapott egy tíz részes OVA adaptációt, majd 2015-ben elővették újra és egy 26+13 részes animét dobtak össze belőle. Tavaly ősszel pedig ugyanaz a stúdió és rendező összecsavarták és elénk dobták Kazuhiro másik nagy volumenű mangáját, a Karakuri Circust.

A Circusnak esélye sem volt, hogy különösebb népszerűsége tegyen szert, mégis oktalanul vált elfeledetté. Tény, hogy a *Nyuszi-senpai*, *SAO*, *Goblin Slayer* és hasonló hypevonat mellett nehéz új járatot indítani, ha minden vágány foglalt. Azonban így is szerzett magának egy népe-sebb rajongói táborát külföldön. Nem hibátlan, nem minden része lett olyan, mint lehetett volna, ám mégis egy remekül összepakolt darab.

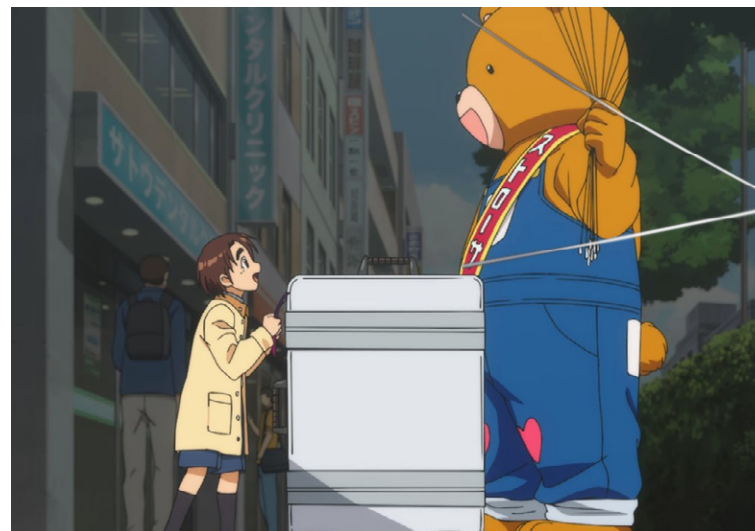
Cirkusz az egész világ...

Sok animénél megszoktuk a felvezető epizódot, amiben megismerjük a világot, a karaktereket, és majd csak később startol el a tényleges

tartalom. De olyannal is találkozhattunk, hogy egy jó, lendületes akcióval kezdünk, hogy utána részéig ne történjen semmi. Nos, ebben az esetben ezt mind felejtjük el. Az anime elején lineárisan fogunk haladni, a karaktereket pedig már az első percekben halálos ölelésbe zárja a cselekmény ekkor még nyers, agyagdarab kidolgozottságú karmjai. A Karakuri egy nagyívű történet, ahol a cselekmény szelíd folyama vad zúgókon át halad, majd nagy delta torkolattal ömlik bele végjátzsma tengerébe.

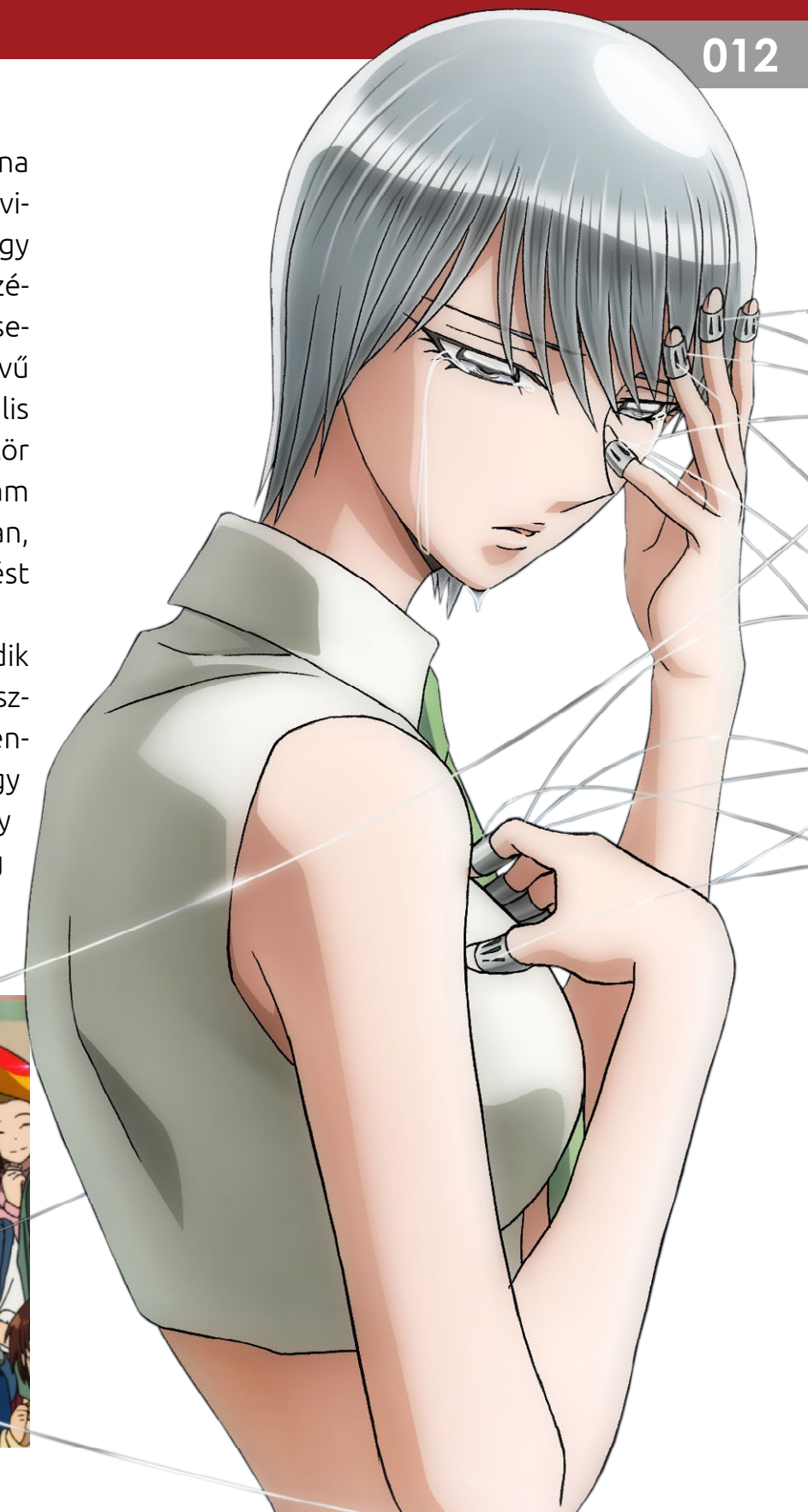
Történetünk elején megismerjük Masarut, az általános iskolás srácot, aki akkora bőröndöt vonszol, hogy nehéz eldönteni, tényleg a gyerek viszi a tatyót vagy fordítva.

Fekete öltönyös figurák üldözik (szerintem létezik BadGuy divatbolt, ahol csak fekete öltönyöket árulnak), mikor belefut Narumiba, aki a közeli cirkuszt reklámozza röhejes mackójelmezben.



Laposra verné az üldözőket, ha nem csavarodna vissza a nyakuk minden pofon után. Masaru felvilágosítja, hogy ők bábok, és őt, aki elárvult, egy nagy üzleti vállalat örököseként üldözik a pénzért. Narumi viszont nem mindig megbízható segítség, az úgynevezett Zonapha szindróma nevű ritka betegségben szenved. Ez egy pszihikális érzelmeken alapuló kór, ami rohamszerűen tör az emberre és csak a nevetés állítja meg. Roham közben pedig Naruminak nem sok haszna van, ilyenkor egészen röhejes módon próbál nevetést kicsikarni az emberekből.

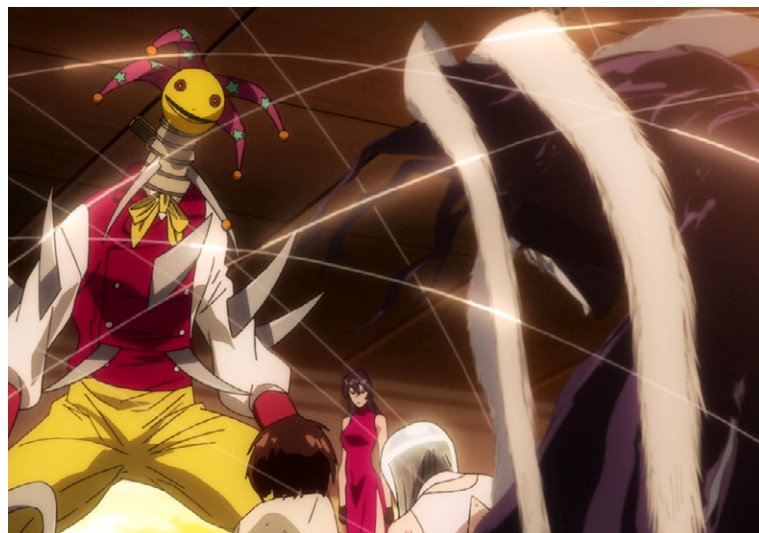
Menekülésük ettől függetlenül folytatódik egészen addig, míg egy gyönyörű cirkuszi dresszbe öltözött artista lány, Shirogane siet a megmentésükre. Elmondása szerint az a feladata, hogy bármi áron megvédje Masarut, és ehhez a nagy böhöm táskára is szüksége lesz, amiben eddig egy szép nagy, Arlequin nevű báb volt lapraszerelve.



A rossz arcokat természetesen jól elverik és megtudják, hogy két csapat is vadászik Masarura, az egyik meg akarja őt ölni, a másik elrabolni.

Értelemszerűen ők hárman lesznek a legfontosabb karakterek, még úgy is, hogy útjuk idővel eléggé külön válik, de természetesen össze fog kötődni.

Akik nem ismerik a mangát, azt hihetik, hogy Masaru üldözése és az egész mizéria az örökség körül lesz a fő központi elem. Nos, szerencsére nem, épphogy csak belemeríti a kisujjunkt a történet fortyogó vasüstjébe. Ez csak az első arc, amikből körülbelül ötöt kapunk a 36 részes anime során. Mindegyik növeli az Circus univerzumát, hozzáad és teker egyet az addigi információkon, egy-egy ponton még azt is megkockáztatom, hogy *FMA* szintet ölt a sorozat. Többet megtudunk a Zonapha szindróma eredetéről, okáról, elsőre nem is hinnénk, de kulcselemmé válik. Megismerjük az automatáknak nevezett, magától működő



bábok történetét, tulajdonságukat és, hogy mind-ezeknek mi a zsák köze van a középkori francia al-kímiához, az aqua vitaének nevezett folyadékhoz, amit az egyszerűség kedvéért nevezünk bölcsek kövének. Láthatjuk, hogy merülnek el karaktereink ebben a nagy katyvaszban, és nem túlzok, amikor kijelentem, minden összefügg mindennel és nem feltétlen kapjuk meg minden kérdésre egyből a választ. A sztori tarotkártyáin féltékenység, önzés, birtoklási vágy, megalománia, szerelem, hűség, önfeláldozás és több generáción át tartó családi „átok” vagy inkább sors, elszántság szerepelnek. Kalandunk során pedig meglátogatjuk a középkori és mai Franciaországot, a Meiji kori és mai Japánt, továbbá átruccanunk Szibériába is és Föld körül pályára is állunk. Érdekes figyelni és felvenni a tempót, mert nem fogunk sok üresjáratot kapni.

...és artista benne minden férfi és nő

A Circus fellépőgárdája meglehetősen széles. A legfontosabb hármát már említettem, viszont vannak még, akik említést érdemelnek. De azért kezdjük az elején.

Masaru kapta a főszerepet az első sztoriívben, utána kicsit visszaszorul, de az anime második felében újra nagyobb hangsúlyt kap. Kedves gyerekek, kellően ijedt reakciókkal, de kb. folyamatosan hozzászokik, hogy életveszélyben van, kimondot-

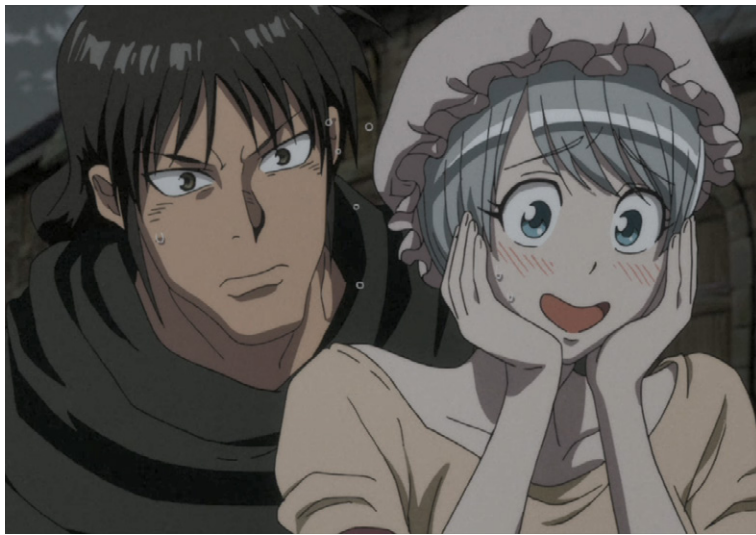


tan tökössé válik a végére, egy síró, tehetetlen gyerekből egy céltudatos, határozott karakter lesz. Mindvégig szerethető karakter. Felnéz új példaképére, Narumira, aki elsőre egy nagy ijesztő melák, fura pofával, de hatalmas igazságérzete van. Kimondottan egyszerű lélek és túl bonyolult gondolkodásra sem képes, viszont a történet előrehaladtával jelleme hidegebbé, humortalanabbá



válik, afféle önfejű, hajthatatlan harcos melák lesz belőle. Habár valahol érthető ez a jellemváltás, kapott pár traumát a sztoriban. Mindazonáltal Narumi tökéletes bizonyíték, hogy lehet egy karaktert visszahozni, majd a sorozat eleji és későbbi énjét összegyúrva jobbra tenni. Sőt, shippelhető, még hozzá Shiroganéval, aki pont Narumi jellemfejlődésének fordítottját járja be. Egy csőlátott, célorientált, mosolyogni képtelen bábhasználoból, egy jóval emocionálisabb, érzelmesebb, másokra odafigyelő ember lesz. Érdekes viszony az övéké.

No, de kik vannak még: Kezdjük Guyjal, akinél szinte érezzük, hogy többet tud, mint amennyit elárul bármiről, és nem is családkozunk, tényleg így van, a tökéletes support karakter, mindig ott van, ahol kell és harcol. Amikor pedig szükséges, beadja az infót, amire épp szükségünk van, a történeti elem megértéséhez. Jelleme nem változik, a múltbéli szerepe viszont lényeges.



Ugyanez a szituáció Lucillével, aki lényegében egy élő kövület, tőle sokat megtudunk, hogy az a harc, amit látunk, mennyire régre nyúlik vissza és mi a háttere. További support karakter még Ming-Xia, egy harcművész, Tachibana, a volt állatidomár és remek párja Masarunak, Eiryó és Vilma, a bérnyilkosok és persze a Nakata család, akik cirkuszi mutatóványosok.

Beszéljünk a bábokról, különösen az automatákról, mivel ők maguktól képesek a mozgásra és beszédre is. Az első még a középkorban készült és Lady Francine névre hallgatott, őt tekintik minden automata ősének. Az ő története adja az egész Karakuri Circus gerincét. Hogy miért ez a neve, miért ő az első és, hogy van hatása az anime jelenkori eseményeire, rendkívül fontos. Ergo, minden egyes mozzanat az ő eredettörténetének következménye.

Az első automaták feltétel nélkül engedelmessé válnak neki, ez főleg a második ívben lesz



kifejtve. Akik fontosak lesznek, azok Pantalone, Columbine és Arlequino. Az ő karakterükkel kapcsolatban egy dolgot érdemes kiemelni, hogy a történet végére sikerül megérteniük az emberi érzelmek jelentőségét és megtapasztalniuk azt. Ez amolyan szellem a gépben effektus. Önmagában nem egy földhöz vágó dolog, és nem ettől fog kiesni a chips a szánkából, de fabábúknál még nem nagyon láttunk ilyet (na jó, kivéve Pinokkiót).

A többi automatában, amiből nagyon sok lesz, ráadásul mindegyik másfaja, más színű és képességű, egyedül az közös, hogy a harci technikájuk kötődik a cirkusz témaköréhez. Ebben a tekintetben kellő változa-

tosságot mutat az anime, tényleg nincs két egyforma fizimiskájú és képességű báb.

Én többet nem emelnék ki, sokan vannak még a jó és rossz oldalon egyaránt, de különösebben nem tudnék értekezni róluk.

A főgonoszról szándékosan nem kotyogtam ki semmit, mert a valódi személye, oka, indítéka csak az anime harmadik harmadában derül ki, habár jóval korábban is feltűnik, de annyira figyelünk a részletekre, hogy ki, hogyan kötődik egymáshoz és a cselekményhez, hogy nem fogjuk összerakni. Szóval meg tud lepni, habár utólag visszagondolva rá lehet jönni, ha valaki nagyon elagyal rajta. Nem a Karakuri Circus a legkreatívabb karaktergárdával rendelkező mű, ugyanakkor mindenki szerethető és megfelelő kidolgozottságú, határozottan jól passzolnak a történetbe. A karakterdizájn pedig nagyon egyedi, máshol nem fogunk ilyennel találkozni.

Fellép és lelép: s mindenkit sok szerep vár

Kicsit tágítsuk a látókörünket és nézzük meg az egyes cselekményszakaszokat.

„Megismerjük az automatáknak nevezett, magától működő bábok történetét, tulajdonságukat és, hogy mindezeknek mi a zsák köze van a középkori francia alkímiához, az aqua vitaének nevezett folyadékhoz...”



Az arcok eléggé elkülönülnek egymástól és az elején csak kusza bábdrótok kötik őket össze. Változik a karaktergárda, kibővül vagy éppen csökken. Mások lesznek a helyszínek, habár van, ahová visszatérünk idővel, és más lesz kicsit a hangulatuk is. De egyre jobban összeáll minden, hogy mi miért volt, illetve miért kellett.

Egy-egy mondatot írnék az arcokról:

Masaru: Nagyjából kifejtettem a sztorifelvezetőben, annyit tennék hozzá, hogy remek kis harc lesz a végén és drámai happy enddel végződik. Igen, mindkettő lesz benne. Masaru és Narumi számára is fordulópont ez.

Midnight Circus: Itt Narumi lesz a középpontban, megismerkedünk Guyjal és Lucillével, ők mesélnek a Zonapha szindrómáról, továbbá megtudjuk az automaták múltjának egy részét és szerepét.

Megismerjük Lady Francine-t és messzire megyünk a múltba, hogy megtudjuk, honnan indult az előadás. A legtöbb, a történet további részében fontos karakter itt tűnik fel, mint Pantalone, Arlequino, Vilma stb.

Múlt: Masaru mit sem sejtve saját múltjáról, most mindent megtud elejétől a végéig. Még azt is, hogy valóban az-e, akinek eddig gondolta magát. Mi is megvilágosodunk, végre sikerül összekötőnünk a történetet és karaktereit. Felfedi magát az igazi főboss is.

Harc az intézetben: Narumi és csapata visszatér a második arc elején szereplő helyszínre, ami igazából egy kórház a zonpha szindrómában szenvedőknek. Ez az egyik legshounenesebb ív, jó pár résznyi harcra és flashbackre számíthatunk, legnagyobb bánatomra. Ezen kicsit nehezen rágtam át magam, nem kedvencem a részekig húzódo

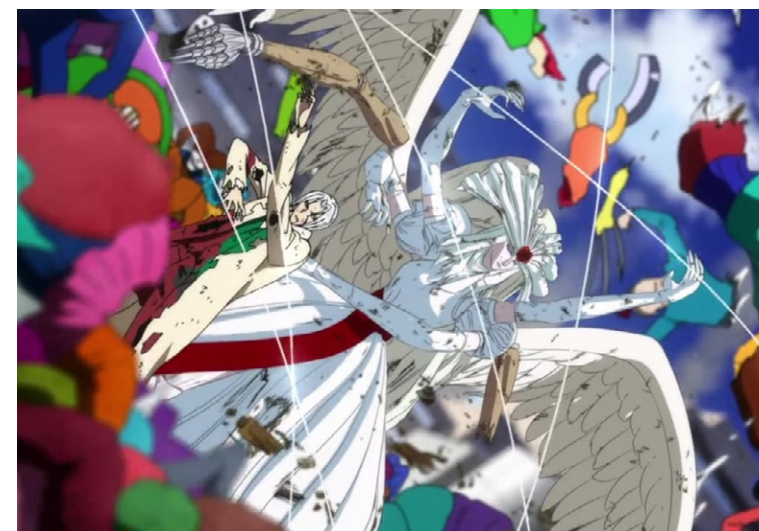
párharc. Az menti csak meg, hogy több harc van párhuzamosan.

Vár: Ismét Shirogane és Masaru lesz fontos, a magát Facelessnek nevező főgonosz akcióba lép és jön a tipikus tündérmese, a hercegnőt a legmagasabb toronyban tartják fogva, meg kell menteni, különben ajjajj. Masarura, valamint régi és új segítőire vár ez a „herceg fehér lovon” feladat.

Vonat: Végkifejlet, hőseink összegyűlnek, némi lazítás után pedig szép hosszú vonatúton és sok-sok harcon keresztül érnek el a főgonoszhoz, aki igazából egy régi James Bond filmben is megállná a helyét. Bevallom, számomra ez a legelnyújtottabb rész, túlhúzottnak éreztem, viszont a vége igencsak kárpótol. Itt minden karaktert láthatunk, aki eljutott idáig (sajnos nem mindenki érte ezt meg, vagy itt kell búcsúznunk tőle). Sor kerül a végső összecsapásra, de még itt is akad meglepi.

A cselekményt szerencsére nem kell rugdosni, kellő tempóban halad, nem fogunk unatkozni. Van azonban néhány epizód, ahol nagyon is shounenesen viselkedik az anime, értem ez alatt, hogy jönnek az automaták, akiket le kell verni, elsőként előbb a jókat laposra verjük, hogy visszaemlékezzenek valami motiváló emlékre, hogy aztán a támadótól egy meglepő mozdulattal búcsúzzunk. Öröm az ürömben, hogy nem a korábban már látott dolgokra emlékszünk vissza. Ettől függetlenül mindig azt gondoltam, hogy ezt az időt mennyivel értelmesebben el lehetne tölteni, (karaktermélyítés, kapcsolatépítés) egy túlnyújtott párviadalnál.

Túlságosan viszont nem fogunk emiatt haragudni rá, mivel ad annyi mást a történet és a karakterek, hogy ezt megbocsájtjuk. Még így is kevesebb huzavona van benne, mint egy tipikus mai shounen shitben. És nem 300 részes, hanem csak 36.

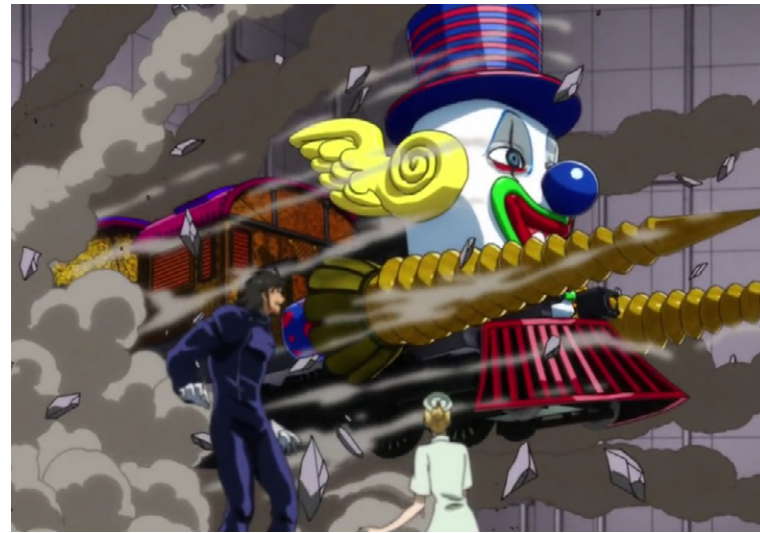


Reflektorfény

Lessünk be a színpalok mögé. A Karakuri Circus a Studio VOLN műhelyében készült, ahol a már említett *Ushio to Tora* és a *Kimi no Suizo wo Tabetai* is. A pénzt pedig a Twin Engine biztosította, akik szintén producerkedtek pl. a *Dororónál*, *Kokkokunál* és a *Vinland Sagánál* is fognak. A cégnek egyébként több saját stúdiója is van, mint pl. a *Geno (Golden Kamuy)*, a *Lay-Duce (Release the Spyce)* stb.

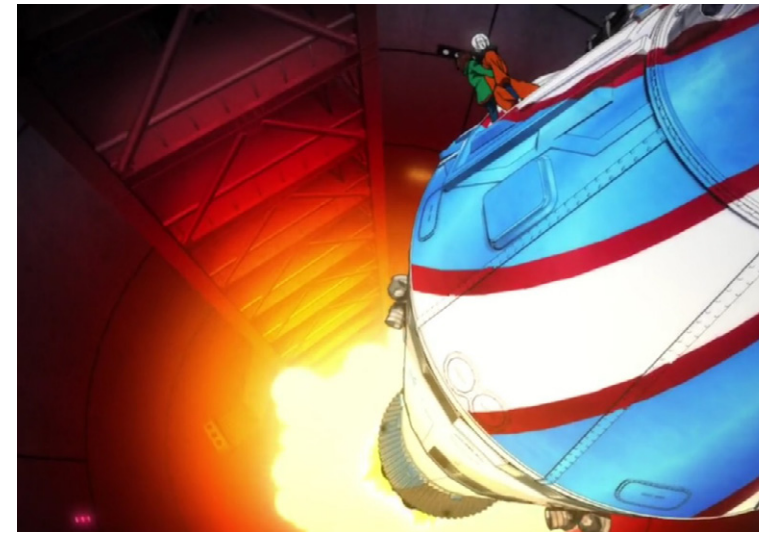
A Circus megvalósítása jó, de lehetne jobb. Végig megtartja a grafikai színvonalat, a karakterek ábrázolása és animálása végig szép és részletes, erre jobban ügyeltek vélhetőleg. A bábok kidolgozásáért külön piros pont jár. Viszont ami kicsit csorbít a dolgon, hogy a harcok alatt többször kapunk lendület effekttel felmatricázott állóképeket, illetve a környezet megrajzolása is kissé részletszegény. Efelett el lehet siklani, mivel a karakterek érzelmein, cselekedetein van a hangsúly, és azt is akarjuk látni.

Ezt viszont még mindig jobbnak tartom, hogy a készítőik kompromisszumot vállalnak és egy-két dologra koncentrálnak jobban, mint a mindent rakjunk bele az elejébe, aztán le lehet sajnálni a vége felé. Lásd a MAPPA és a Dororo vagy a WIT és az *SnK* folyamatosan romló színvonalát. Szóval szerintem a Karakuri a grafika terén jól teljesít, még ha nem is mutat kiemelkedőt, de legalább nem látni félig megrajzolt képkockákat.



A hangok terén viszont abszolút magas színvonalat kapott a Circus. Az openingek és endingek mind fantasztikusan hangulatosak, tökéletesen eltalálják a hangzásvilágot és passzolnak az animéhez. A *Bump of Chicken* és a *Kana-Boon* zenéit külön kiemelném, remek darabok. Az OST-k is jók lettek, lendületesek, passzolnak az animéhez, egy-egy dallam különösen fel is tűnik majd a jelenetek alatt, hogy „jéé, van zene”.

Viszont, ami ennél is magasabb színvonalat mutat, az a seiyuuk munkája. Igazi sztárgárdát sikerült összegereblyézni az animéhez. Narumit Koyama Rikiya szólaltatja meg. Shiroganét Hayashibara Megumi, ráadásul ő több karaktert is játszik (majd megértjük, miért). Aztán Arlequino hangja Fukuyama Jun, Eiryóú Sakurai Takahiro. Columbine szerepében Yuuki Aoit hallhatjuk, Pantalónét Nakata Jouji kapta, Lucillét pedig Park Romi. A középkori részekben pedig fontos ka-



raktert játszik Seki Tomokazu. Díszes társaság és természetesen mindenki elképesztően jól alakít. Már ezért is érdemes egy próbát tenni a Circuszal.

Függöny

Az utolsó felvonás a zárszó. A Karakuri Circus egy kimondottan jó anime, és ugyan akad, ahol beleakad a lába egy-két akadályba, azért ha leülünk elé, hamar magunk mögött tudhatjuk a 36 részt, kellemes élménnyel zárva. Ugyan hullámszik a történetvezetés, ahogy említettem, tud egyszerű shounenként játszani, de tud FMA szintre is emelkedni egy-egy ponton. A bábok használata pedig kellő egyediséget kölcsönöz az animének. Így tényleg, aki egy kalandos, harcos, nagyívű, de lezárt tartalmú animére vágyik, annak remek darab lehet a *Le Cirque de Karakuri*.



Cím: Karakuri Circus
(Le Cirque de Karakuri)

Hossz: 36 rész

Műfaj: akció, kaland, rejtély, dráma,
shounen

Stúdió: Studio VOLN

Értékelés:

MAL: 7,19