

Mangasinet

Nr 1 2021



Föreningen Mangakai

Mangasinet

Det här fansinet kom till genom ett initiativ till att sysselsätta föreningen Mangakais medlemmar under en tid av begränsad föreningsaktivitet på grund av rådande pandemi och de restriktioner som nyligen har lättats på. Förhoppningen har varit att kunna dela med oss av intressant innehåll till alla i Sverige som intresserar sig för manga, anime och övrig japansk kultur.

Jag hoppas att även du som läser detta fansin har lyckats vända pandemin till någonting positivt i någon mån, själv har jag till exempel förutom att redigera detta fansin även plockat upp pixelkonst igen. Trevlig läsning!

Chefredaktör

Tom Lindberg

2021

Stockholm

Mangasinet utges av föreningen Mangakai.

Chefredaktör: Tom Lindberg

Webbredaktör: Tomas Antila

Omslagsillustration: Tom Lindberg

Tack till alla skribenter!

Innehåll

En onödig picknick

Recension av Tomas Antila

s. 4

Vad är ramen?

Mattias Eriksson

s.8

Fantasin tar alltid vid där verkligheten slutar

Anders Häger Jönson

s.12

Bukatsu

Erik

s.18

Utlottning av biobiljetter

Mangakai och Nonstop Entertainment

s.20

Antila tipsar anime

Tomas Antila

s.22

Syster Genma svarar

???

s.23

Vill du bidra till Mangasinet?

Mangakai

s.23

Mangakai är Sveriges äldsta förening för manga och anime och har sedan starten 1994 arrangerat bland annat ett flertal filmvisningar, konvent samt Stockholms manga- och animékongress, därtill veckomöten under våra lokala cirkular. En föregångare till detta fansin utkom redan 1998!

För mer information om föreningen — besök oss på vår hemsida och gå gärna med i vår Discord-server.

www.mangakai.se



En onödig picknick

Jag har en regel att anime bör innehålla åtminstone *en* kvinnlig figur för att jag ska tycka det är intressant. Det finns förstås många undantag, men den här regeln gör att jag ändå är rätt förlåtande till annars dåliga serier. Jag har nu tvingat mig igenom *Otherside picnic (Ura sekai pikunikku)*, och måste tyvärr säga att det räckte inte att serien handlade om två kvinnor, och tvärtom var de få manliga figurerna mer intressanta. Jag hade hoppats på att det här skulle vara en ny *Girls on tour*, men blev besviken.

Otherside Picnic bygger på en serie böcker, som i sin tur är smått inspirerade av den ryska SF-boken *Picknick vid väggkanten* av Boris och Arkadij Strugatskij. *Picknick vid väggkanten* är en av mina favoritböcker, så jag såg väldigt mycket fram emot animen. *Picknick vid väggkanten* handlar om en zon där utomjordingar har landat och sen en vecka senare lika plötsligt som dom kom åkt iväg. Folk letar sig in i zonen för att hämta underliga prylar som går att sälja på svarta marknaden. Inne i zonen slutar normal fysik att gälla, och utöver ota-

liga märkliga fenomen finns där "flugfällor" som är små punkter där gravitation är koncentrerad, vilket resulterar i döden om man råkar nudda dem. För att undvika flugfällorna slänger de som letar sin in i zonen små stenar på marken för att identifiera var de är.

Jag läste om boken som nu kommit i en härlig nyöversättning, samt såg även filmen *Stalker* av Andrej Tarkovskij som starkt är inspirerad av boken. En central punkt i filmen är att längst in i zonen finns ett klot som kan uppfylla ens allra innersta önskningar, något som jag tycker känns rätt mycket anime. Jag är överlag väldigt säker på att serien *Made in abyss* är inspirerad av *Picknick vid vägkanten*, eftersom den innehåller en mystisk zon där naturlagar slutar gälla, men har inte hittat några belegg för det här på internet. Det finns även ett PC-spel som bygger på boken, *Stalker: Shadows of Chernobyl* som jag var nära att försöka traggla tag på för att få en så perfekt grund innan jag tittade på *Otherside picnic*.

Så döm min förvåning när *Otherside picnic* i princip inte alls bygger på *Picknick vid vägkanten*! *Otherside picnic* handlar om Sorawo och Toriko

som letar sig in i "annanvärlden", ett mystiskt ställe där naturlagar slutar gälla och man möter skräckssagor från internet. Ärligt talat bygger den långt mycket mera på "creepy-pasta" från Nichan än boken *Picknick vid vägkanten*. Om det fanns en dyr upphovsrätt på *Picknick vid vägkanten* hade de bara kunnat skippa Otherworld Roadside-namnet, för det finns ytterst få likheter i övrigt. De letar sig in i en annan värld för att plocka pryglar att sälja, och det finns flugfällor som fungerar på samma sätt som man måste undvika genom att kasta stenar på dem. Men de träffar en man som omnämner Otherside som zonen, precis som i boken. Men ungefär här slutar alla likheter. Istället innehåller varje avsnitt ett monster eller något liknande från spöksagor från internet. Eftersom det här är japanska berättelser så hade jag ingen aning om någon, men många av dem går att läsa om på internet. Jag antar att om man faktiskt kände till de här berättelserna skulle man nog uppskatta det hela mer. I mitt fall blir det mest, "byggde det här på något? Jahapp, det var en ormkvinna som dödade folk som gick in på en privat tomt. Nån skrev om det i realtid på ett forum".

I överlag skulle den här må mycket bättre om den var mer inspirerad av annat, och mindre av manga. Och här kommer vi till varför jag ändå har svårt för den. Seriens huvudfigurer är helt olidligt tråkiga. Sorawo är den blyga introverta tjejen som uppenbart är homosexuell men har väldigt svårt att säga vad hon verkligen menar. Som bäst kan man ana inre konflikter hos henne där hon är rädd men inte vågar säga det, men oftast sitter man bara och stör sig på att hon gång på gång ger sin in i Otherside trots att hon är livrädd och egentligen aldrig riktigt presenterar ett skäl varför hon gör det. Toriko är den gå-påiga tjejen, kanske lite dum men väldigt kompetent när det gäller skjutvapen eftersom hennes kanadensiska mamma lärde henne innan hon lämnade av henne i ett land som kanske har världens striktaste skjutvapenlagar. Hon letar efter en gammal kompis som har försvunnit i Otherside. Dynamiken mellan figurerna ska vara att det är Toriko som jämnt drar med Sorawo in i Otherside, men det framförs aldrig på ett trovärdigt sätt och serien lyfts nånstans i mitten när de då och då bara hamnar i Otherside helt utan förklaring, så man slipper deras illa genom-

förda konflikt.

Faktum är att själva Otherside är mycket mer intressant än seriens figurer. Man får aldrig riktigt klart för sig vad det är, men det är något spökland med ruiner av hus. Toriko har en kompis vid namn Kozakura som ska vara en forskare på högskolan där de båda läser, med ett intresse för Otherside. Men hon är en loli-tjej som tramsar så det är väldigt svårt att ta henne på allvar som en vuxen forskare, man ser bara ett barn eller någons otaku-fantasi. Man förstår inte ens var hon får resurserna att köpa deras saker de tar hem från Otherside, eftersom det tydligen tystas ner lite på universitetet om hennes forskning. Jag antar att man senare får reda på någon slags konspiration eller något angående Otherside. Men i boken är det mycket mer logiskt *varför* folk vill köpa artefakter från Zonen.

Om man kan härda ut med de tråkiga huvudpersonerna innehåller världsbygget ändå några ljusglimtar. En mystisk man utan ansikte varnar Toriko från att gå in i Otherside igen. Otherside nås genom att man tar en hiss i ett hus i Jimbōchō och trycker en särskild kombination våningar att åka till. På våning fyra är det alltid

mörkt, på nio brinner det, på sju är det alltid en kvinna som kommer springandes mot en, ingen vet vem det är. I avsnitt fyra berättas det att det kan röra sig om utomjordingar som är så främmande för människor att det enda sättet de kan kommunicera på är via rädsla. Sådana saker kan jag ändå uppskatta, när världen får ta mer plats i berättelsen och det ges någon slags förklaring till varför det finns en plats där alla creepy-pasta bor. Men det fungerar inte alltid. I ett avsnitt blir de jagade av huvudfotingar, och i ett annat av Ninjakatter, vilket snarare kändes komiskt än läskigt.

Som bäst är serien när de möter på ett helt armé-kompani i Otherside. Här känner jag att jag blir mer fascinerad av hur militärerna reagerar på Otherside än de tråkiga huvudpersonerna som pendlar mellan vara rädda eller korkat impulsiva. Huvudpersonerna nämner inte ett knyst till militärerna om allt de vet om Otherside, och ska sen testa att ringa med mobilen trots att militärerna varnar dem (med läskiga resultat), vilket gör en otroligt irriterad för det inte på något sätt presenteras att militärerna inte går att lita på, om dom vore spöken eller monster. Huvudpersonerna är helt enkelt

bara väldigt korkade.

Allt som allt var det en ok serie, men de tre första avsnitten var olidligt tråkiga. Jag hade också senare hoppat på någon sån där häftig tvist om hur världen är uppbyggd, men det kanske finns mer om det i böckerna som lär ska vara mycket populära? Jag tror verkligen att böckerna är så mycket bättre än den här tv-serien för det var något med den som kändes lite ogenomtänkt. När jag velade om jag även skulle lägga tid på läsa boken letade jag efter kommentarer på internet om dom var bra eller inte, och vissa hyllade den subtila övergången när de plötsligt utan att riktigt märka det hamnar i Otherworld utan att egentligen ha gått via hissen. Värt att nämnas är dock att flera gånger blev jag lite skrämmd av animen, så det är ändå ett bra betyg från något som jag i övrigt inte gillade. Jag gillar inte skräck, men såg ändå fram emot de bitarna eftersom det var enda gången jag verkligen kände något när jag såg serien. Kanske stämmer det där med att utomjordingar från andra dimensioner enbart kan kommunicera via skräck? I alla andra fall är det bara överkligt och omänskligt.

Tomas Antila



Foto: Mattias Eriksson

VAD ÄR RAMEN?

Ramen är en japansk nudelsoppa som tagit världen med storm. Rätten sägs ha uppstått i Japan kring skiftet mellan 1800- och 1900-tal, när kinesiska immigranter introducerade den kinesiska nudelsoppan *lamian* för japanska arbetare. Rätten har anpassats för det japanska köket med tiden och har kallats både *shina-soba* (ung. "kinesiska nudlar") och *chūka-soba* (samma betydelse), men i dagsläget

används endast *rāmen* eller *chūka-soba* då *shina-soba* kan anses vara nedsättande). Rätten har spridit sig till många länder i både öst och väst. Även i Sverige har det öppnats restauranger som helt eller delvis har ramen som huvudmeny. Även om de allra flesta ramenrestaurangerna är lokaliserade till Stockholm har det även dykt upp restauranger i Göteborg, Malmö, Uppsala, Umeå och några få

ytterligare ställen. Men, vad är det som skiljer ramen från andra nudelsoppor?

En typisk ramen består av komponenterna *buljong*, *tare* (smaksättning av buljong), *ramennudlar* samt olika slags *garnering*. En del använder även *aromatiska oljor* för att tillföra ytterligare fett samt smak.



Buljong

Buljongen är själva grunden i soppan och av många ansett som den absolut viktigaste komponenten att få till rätt i ramen. Ofta kokas buljongen på ben av kyckling, en blandning av kyckling- och fläskdetaljer, eller på rena fläsk-ben. Ibland tillsätts smaksättare som exempelvis konbu-alg, katsuobushi (hyvlad, torkad fisk) och någon slags lök, men inte sällan kan en buljong vara kokt på endast ben. Det finns även buljonger kokta på skaldjur, och sådana som är helt veganska, även om de tidigare nämnda är vanligare. Buljongerna kan delas in i de två varianterna *chintan* (klara buljonger, lika många västerländska diton) som ofta

används i exempelvis en shoyu-ramen (soja), och *paitan* (som i stället är grumlig) där den av många omtyckta tonkotsu-ramen-buljongen ingår.



Tare

När buljongen ska smaksättas görs det genom en så kallad *tare*, som är en vätska, kryddpasta eller röra av koncentrerade smaker som ger soppan dess huvudsakliga smak. De mest klassiska tare-varianterna (som inte sällan brukar ge namn åt en skål ramen i restaurangens meny) är *shoyu* (soja), *shio* (salt) och *miso*, men det finns även andra varianter, som exempelvis den sesampastabaserade röran som används i tantanmen-ramen.



Ramennudlar

De typiska alkaliska ramen-nudlarna är det som definierar rätten allra tyd-

ligast. Ramen-nudlarna är åt det tunnare hållet, även om tjockleken kan variera efter region och ramen-typ. De innehåller alltid vetemjöl, vatten, salt, och *kansui*, alkaliska salter som ger nudlarna dess gula färg och extra tuggmotstånd (typiska ramen-nudlar är alltså äggfria). I det japanska köket finns flera sorters nudlar, däribland de tjockare udon-nudlarna (som till skillnad från ramen ej är alkaliska), soba-nudlar (gjorda helt eller delvis på bovete) med flera. För att nudelsoppan ska kunna kallas för Ramen är de typiska alkaliska nudlarna ett krav, och om de ersätts med exempelvis udon-nudlar så kallas själva soppan även udon och inte ramen.



Garnering

Garneringen, eller toppingen, är de pålägg som ligger ovanpå soppan och nudlarna. Genom garneringen får man in protein och grönsaker i en rätt som i övrigt är rik på fett och kolhydrater. Typiska garneringar innefattar exempelvis någon form av fläskkött, ägg, salladslök, böngroddar och bambus-

kott. Likt den klassiska pizzan kan garneringen variera på lika många sätt som det finns kockar, även om ramen oftast innehåller någon av de ovan nämnda garneringarna. Den mest typiska garneringen med fläskkött är *chashu*, en bit fläskkött (ofta fläskside) som ugnsbakats i en soja-marinad under ett par timmar, och sedan skivats tunt. Äggen kan serveras på olika sätt, exempelvis löskokt och inte sällan lagts in i något dygn i en soja-inläggning. Bambuskotten serveras ofta fermenterade och kallas då *menma*.



Aromatiska oljor

De fyra ovanstående komponenterna är de som oftast nämns, men en del lyfter även "aromatiska oljor" som en femte komponent. Den aromatiska oljan tillför extra fett, och ibland, smaksättning till soppan. Den kan antingen bestå av rent renderat fett från kyckling eller gris, eller någon olja som fått puttra ihop med någon slags smaksättning. Exempel på smaksatt olja kan vara chili-olja, mayu (olja med so-

tad vitlök), olja smaksatt med lök med mera.

Restaurangtips

Totemo ramen (Stockholm). Personlig Stockholmsfavorit. Påminner om ett litet japanskt hål i väggen, med mestadels sittplatser längs bardisken varifrån man kan se in i det öppna köket. Dessvärre endast öppet under lunchtider.

www.totemoramen.com

Take ramen (Stockholm). Har till skillnad från Totemo ramen även öppen kvällstid. Mestadels vanliga bordsplatser, men det finns ändå ett fåtal platser längs kökets bardisk.

www.takeramen.com

Ai ramen (Stockholm). Finns både på Södermalm samt ett stenkast från Stockholm central.

www.airamen.se

Ännu ej testade bubblare

Tokyo ramen vid Hötorget, och izakayan Blue light Yokohama (ramen endast på söndagar och måndagar) på Södermalm.

Källor och lästips:

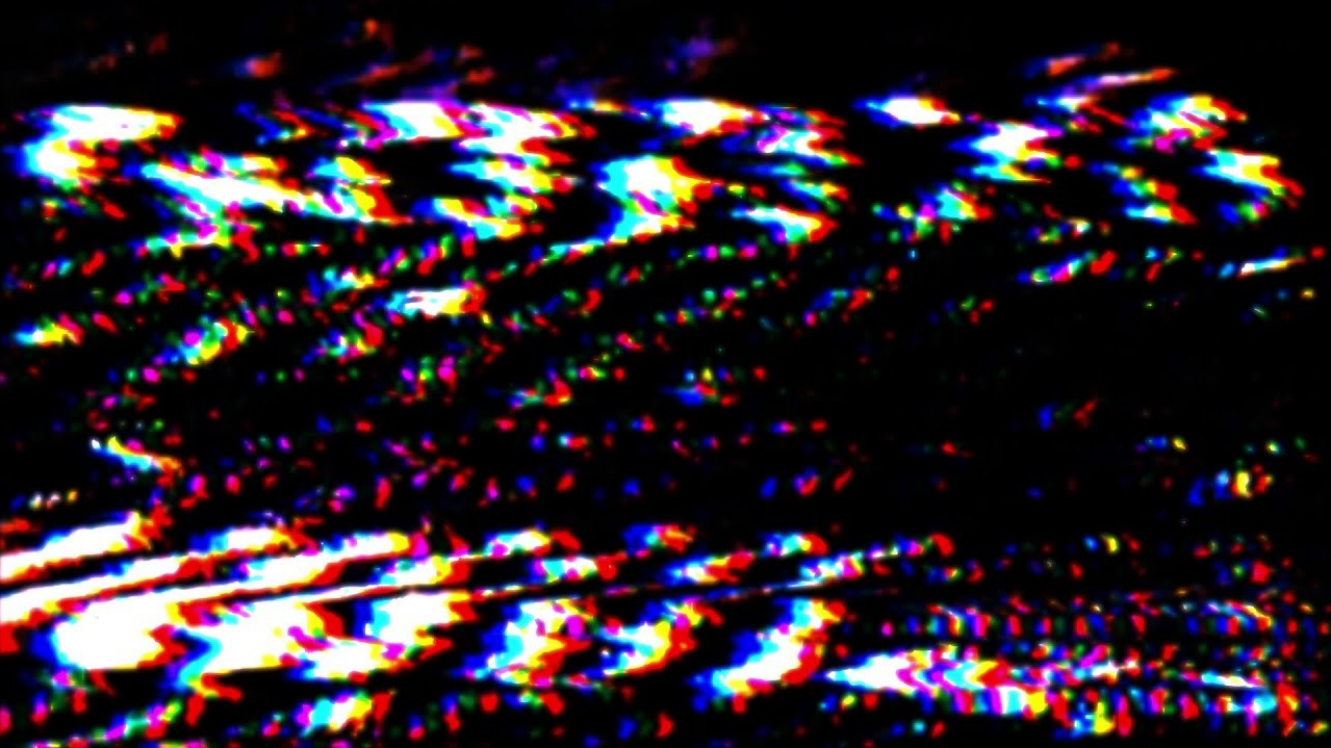
Tove Nilsson – *Ramen - japanska nudlar och smårätter*, Natur & Kultur förlag.

En bok av Tove Nilsson, svensk kock och ramen-entusiast som skrivit flera böcker, lagat mat i TV med mera. Den här boken är en riktigt bra början för den som vill börja laga egen ramen hemma, och dessutom innehåller den recept på typiska japanska smårätter som gyōza, tempura, okonomiyaki och annat gott.

Mike Satinover & Scott Satinover – *The Ramen_Lord book of ramen*. Självpublicerad e-bok.

Mike Satinover har gjort sig känd som "Ramen_Lord" på diskussionsforumet Reddit, och med all rätt. Mike är väldigt påläst om ämnet, och boken han skrivit tillsammans med sin bror innehåller många recept för de olika komponenterna som ingår i en ramen, intressant fakta som går in på djupet i själva tillagningen, beskrivningar av olika ramentyper med mera.

Mattias Eriksson



Fantasin tar alltid vid där verkligheten slutar

Du kanske tänker att animéhistorien är en rak linje från en punkt A till en punkt B och den må så vara för dig. Men ju äldre jag blir, desto mer specifik blir min resa inåt. När jag var ung så tänkte jag på animéhistorien som en samling uppslagsverk numrerade från 1 till säg 20. Hade man alla delar i sin mentala bokhylla kunde man anse sig ha en grundläggande uppfattning av vad japansk animation har varit, vad det är och vart den är på

väg. Att tolka nutiden genom historien. Men jag blir mer och mer osäker med åldern. Övertygad om att tiden, och således även animéhistorien, inte alls är linjär. Detta tredimensionella sätt att se det på har lett till att jag gradvis har tappat min tidiga trygghet kring att ha en övergripande uppfattning över de objektiva viktigaste milstolparna i animéhistorien. Denna har istället ersatts av en, ärligt talat rätt förvirrande, insikt att jag istället inte lärt mig

någonting. För att det inte finns något att "lära".

De flesta som känner mig har hört till leda om hur att upptäcka animé i tidiga tonåren "räddade" mig ur en självupplevd, och så här i efterhand kanske rätt överdriven, kulturell hegemoni. Hur animé blev min "väg ut" ur min omgivnings upplevda gråhet och det viktigaste som hänt mig både innan och efter.

Vintern 2020 börjar jag arbeta på en kortfilm om dessa år då min tillvaroskakades i sömmarna av Annie Tsukinos glittrande ögon som såg rakt igenom mig på söndagsmorgnarna. Jag går upp på min mammas vind i Västerås och öppnar lådorna där jag sparar hela min animé- och mangasamling från mina tonår. Ingenting är slängt. För som Tomas Antila brukar säga: "Slänger man manga så börjar man snart slänga människor."

Jag letar upp ett par av de första VHS-kassetterna med animé jag ägde och tar med mig dem tillbaka till Stockholm för att använda som rekvisita till filmen. De kommande veckorna är det som om en speciell energi tar tag i mig och min resa inåt, bakåt, går in i en ny

växel. Jag ser VHS-kassetterna på bordet bredvid min säng innan jag går och lägger mig på kvällen och när jag vaknar på morgonen. Det är en svindlande insikt att detta är fysiskt samma kassetter som jag hade som tonåring. Som förändrade allt för mig. Det är nästan en jobbig tanke, att ha så viktiga objekt nära mig. Energin är för stark. Min kropp kan inte slappna av kring den. Den påverkar min sömn.

Jag minns de första animékassetter jag ägde som tonåring, var jag köpte dem och alla omständigheter kring köpet. Den första var *Robotech* volym 2 i Svinesund sommaren 1996, den andra var en volym av *Cobra* i källaren på Åhléns City i Stockholm hösten 1997, den tredje var Wendros svensktextade utgåva av *Tenchi Muyo!* volym 2 på Västerås marknad våren 1998 och den fjärde och den femte var svenskdubbade *Macross: Do You Remember Love* respektive *Tjejligan* på Västerås marknad hösten 1998.

Det är historier jag har återupprepat för mig själv oändligt antal gånger. Som även de flesta i min omgivning har hört. Men nu är det som om jag har fått förmågan att gå djupare in i dessa minnen. Att de plötsligt inte är blott minnen längre utan

någonting annat, någonting mer tredimensionellt. Ett mentalt rum. Jag blundar och försöker återuppleva, befinna mig, i kontexterna geografiskt likväl som sinnligt. Men i minnet kan jag gå alternativa vägar. *Robotech* volym 2 köptes i augusti 1996, när jag var 13 år, i ett av överskottsvaruhuset som etablerat sig intill Svinesundsbron i norra Bohuslän, precis vid norska gränsen. En ort full av baracker som sålde snus, porr och kött. Varor dyra eller förbjudna i Norge. Min familj var där på semester med mina föräldrar och bodde på ett vandrarhem i närheten. Vi hade rest längs med norra delen av den svenska västkusten, det här var näst sista dagen på resan och dagen efter skulle vi åka hem till Västerås igen. Mina sparpengar var slut så det var i själva verket min nioåriga bror som köpte kassetten för 39 kronor där den låg i en stålkorg i någon slags hemelektronikbutik.

Dagen efter var vi hemma i Västerås igen. Vi kom hem på kvällen och det första jag gjorde på morgonen var att sätta in kassetten i videon. Augustisolen sipprade in genom fönstret medan jag för första gången hörde Reba West som Lynn Minmay sjunga *To be in love*. Kanske mitt liv dittills

största kulturupplevelse. Det var som om jag öppnat ett fönster till ett alternativt skeende som hade pågått parallellt med mitt trettonåriga liv.

Jag kastades inte bara in i handlingen i *Macross/Robotech*, eftersom det var andra kassetten och seriens ursprungliga avsnitt fyra var den första jag såg, utan också in i en medvetenhet att världar kan vara gömda där vi minst anar det. Om denna, för mig dittills okända värld, av vagt nostalgisk musik, matta videofärger och Francesca Quarteys fantastiska insats som Minmays svenska röst, var gömd längst nere i en korg i en hemelektronikbutik i en barack vid norska gränsen, vilka oändliga möjligheter hade inte livet då?

Det är ett minne som jag tjatat om sedan dess. Men nu, vintern 2020, är det som om jag för första gången har möjlighet att förflytta mig mentalt kring detta minne. Experimentera med andra vägar. För sanningen är att det inte var i Svinesund som jag blev medveten om att *Robotech* existerade.

Efter att ha hört ordet "manga" första gången året innan, i en artikel i tidningen *Super Power* skriven av Martin Johansson, och sett min första animé i

Sailor Moon som hade premiär på TV4 i februari så var jag under våren och sommaren 1996 hypermottaglig för allting som hade den minsta koppling till "manga". Jag hade således noterat att ett par *Robotech*-kassetter fanns att köpa i en billighetslåda i en bokhandel i gallerian Punkt i Västerås City. Figurerna på kassetten såg "manga" ut, men steget att köpa kassetten togs inte då. Den officiella historieskrivning som jag intalat mig i alla år är att jag såg *Robotech*-kassetter för andra gången i hemelektronikaffären i Svinesund.

Men nu inser jag att detta inte är sanningen.

Faktum är att jag såg dessa *Robotech*-kassetter en gång till innan den eftermiddagen på hemelektronikaffären i Svinesund. Jag hade helt glömt bort det fram till vintern 2020, men nu med videokassetten någon meter ifrån mig mindes jag det plötsligt. Detaljerna kring minnet är grumliga, men när jag koncentrerar mig och minnets mörka dimma lättar uppenbarar sig någon slags fiskestuga i ett hamnområde. Den kan inte vara större än kanske 15 - 20 kvadratmeter,

kanske med en andra våning som sträcker sig över den första i någon slags inomhusbalkong. Jag minns belysningen som mörk, som om några enstaka fönster högt upp längs med väggen var den enda ljuskällan. Där, placerad mitt framför entrén, finns ett träbord med VHS:er. De är placerade med omslagen uppåt. Hur jag än försöker kan jag inte minnas de andra kassetterna, men gissningsvis är det köpfilmer med tecknat som man ofta hittade på den tiden, säg *Dennis* eller *Katten Nisse*. Men det jag minns är att en eller flera kassetter med *Robotech* fanns på detta bord. Är detta blott en dröm som har sparats i mig som ett minne? Var i Sverige var detta? Lysekil? Strömstad? Båstad? I flera dagar efter att minnet uppenbarar sig så går jag tillbaka till det. Behandlar det som ett mentalt rum. Testar olika vägar i och utanför fiskestugan. Leker med olika scenarier. Vad hade hänt om jag hade köpt en *Robotech*-kassett där istället för i Svinesund? Tänk om det hade funnits andra animékassetter där som jag missade? I mina mentala resor kring detta minne och tiden runt det så utforskar jag alternativa världar.

Bakom ögonlocken så skapar jag fiktiva svenska animésläpp. Wendros-kassetter från en parallell verklighet. *Dirty Pair* blir *Par i damer*. Gundam blir *Robotkrigen*. *Urusei yatsura* blir *Lum - Tjejen från rymden*. Jag ser de slitna hyrkasset-omslagen framför mig placerade längst ner på barnfilmshyllorna i drömmarnas videobutiker. Replikerna från de svenska dubbarna som aldrig var ekar i mina öron. Beatrice Järås som Lum skriker "Ääääälskling".

Denna typ av tankar tar allt mer plats i mitt huvud. Ibland kan jag bli totalt utmattad av att sällan befinna mig i nuet och mestadels i svunna videoaffärer. Fokus på videokassetter längst ner på hyllan

- vem hyrde dessa, vad betydde de för denne? Vad var just denna kassett en portal till för personen som hyrde den? Det finns allt mindre utrymme för andra tankar. För samtiden, för min framtid. Jag inser att jag börjar gå i barndom.

För bara några år sedan hade jag en annan inställning till populärkulturen i allmänhet och animé-historien i syn-

nerhet. En skarpare, objektiv syn. Jag ville att animé skulle vara som idrott. Att det skulle talas om det som det talas om idrott. Fokus på teknik, passion och analys. Varför var det ingen som tog animé på det allvaret? Bröt ned det till de minsta beståndsdelarna. Blodsmaken i munnen, resultatfokuset, tårarna på läktaren - allt detta kunde appliceras på animé. Jag var övertygad. Detta var en tacksam position att ha. För även om 97% av alla människor

inte förstod vad jag pratade om, så framstod jag för de kvarvarande tre procenten som någon slags andra klassens intellektuell. Jag fick mina apostlar, unga animéfans som såg upp till min kunskap och stenhårda övertygelse att animé kunde vara

någonting att bygga sitt liv kring. Inte bara som underhållning mellan datorspelen. Dessa apostlar såg dock alltid förr eller senare igenom mig och insåg att det liv jag levde inte var någonting som skrämde dem. Jag reducerades från en förebild till ett varnande exempel, ibland ett skämt. En människa som närmade sig medelåldern utan någon typ av kontakt med det som borde vara dennes verklighet. Istället

” Om animé är en gåta är Evangelion svaret

besatt av olika sätt att förhålla sig till tecknad film. Inte särskilt smickrande kanske, men den enda möjligheten för mig att leva mitt liv på ett ärligt sätt. Det var ett val jag hade gjort vid tretton års ålder och som jag fick leva med. Apostlarna kom och gick, jag blev äldre och förblev monomant fokuserad på min "uppgift". Men jag hittade ständigt nya sätt att närma mig den.

En viktigt insikt var: om animé är en gåta är *Evangelion* svaret. Där alla cirklar som ritades ut fram tills dess, under de ungefär 30 år som japansk TV-animation och tokusatsu hade existerat dittills, slöts. Det gör den logiskt sett till den objektivt "bästa" animén. På samma sätt som säg Usain Bolt under sin storhetstid var den objektivt "bästa" sprintern. Publiken kunde såklart ha andra favoriter, men det spelade föga roll om Bolt var den som kom i mål på snabbast tid. *Evangelion* behöver förstås inte vara min favorit-animé. Jag kan med hundraprocentig ärlighet säga att jag gillar 1974 års *Urikupen kyūjotai* — släppt i Sverige i Sabans bearbetning av Wendros som *Djungelpatrullen*, en rolig serie om några snälla djur som åker omkring i färgglada farkoster — bättre än *Evangelion*. Men jag vet innerst inne att det bara är en subjektiv åsikt och inte en objektiv sanning.

Denna tanke gjorde mig som sagt lite nedstämd. Är all animé producerad efter 1996 i så fall överflödig? Som någon slags bonusmaterial. Kul, men föga relevant. Och all animé producerad innan *Evangelion* ofullständig? Nära men ingen hare. Inte riktigt där än. Jag har i perioder trott detta. Men nu insåg jag att om animéhistorien inte är linjär existerar det således miljoner gåtor med miljoner potentiella facit.

Det snurrar i mitt huvud.

Pernilla Wahlgren gör reklam för Dumle i de inledande reklamfilmerna till den svenska hyrutgåvan på VHS av *Robotech: The movie* utgiven av Sandrews Video. Betyder detta att Pernilla numera är del av animéhistorien? Eller räcker blotta tanken att hon är en samtida popartist i liknande stil som Eve, den virtuella popstjärnan i *Megazone 23* — den av Noburo Ishiguro regisserade historiskt viktiga OAV som *Robotech: The movie* är en omarbetad bearbetning av — för att automatiskt kvalificera henne som en del av animé-historien? För om jag ser Eve när jag tittar in i Pernillas ögon och jag hör OAV-musik när de plastiga syntarna i hennes låtar når mina öron, vem kan säga att jag har fel när jag väljer att koppla det till animé?

Barnen i flyktinglägret berättar sagor för varandra om karaktärerna i *Dragonball Z*. Bland tälten springer de omkring och skjuter osynliga eldbollar. De tecknade figurerna har lossnat ifrån sin kommersiella kontext och bostätt sig inom barnen. Muntlig tradition i animéfärger. Nya legender och nya gudar. Fantasin tar alltid vid där verkligheten slutar. En enda piratkopierad bild av Goku på en trasig ryggsäck i ett dike kan föda världar att leka i en hel barndom. Krig och fattigdom kan stänga ute barnen ifrån animé, men

ingenting kan döda det som den redan fött inne i dem. Där inne kommer figurerna att leva för evigt.

En dag, om vi tränar tillräckligt hårt, kommer vi också att bli Super Saiyans.

Anders Häger Jönson



BUKATSU

Bukatsu är aktiviteter som sker i föreningar kallade klubbar, i japanska högsta- die- och gymnasieskolor samt universitet. Dessa har inspirerat många författare att skriva alltifrån lugna realistiska, till galna och helt urflippade berättelser om elevers klubbaktiviteter. På nästa sida följer en ofullständig lista över ett flertal aktiviteter som representerats i anime på senare år, och i vilken animeserie man kan hitta dem i. Listan är sammanställd av Erik från Mangakai Täby.

Känner du till några serier med klubbar vi har glömt, eller har du rättningsförslag? Hör gärna av dig till oss på mangasinet@mangakai.se

Bukatsulistan

Etablerade tävlingsidrotter

Tävlingscykling Yowamushi pedal

Baseball Moshidora

Baseball (1924) Taishō yakyū musume

Basket Ro-kyu-bu!

Bordtennis/pingis Shakunetsu no takkyū musume

Ishockey Pride of orange

Klättring Iwa kakeru!

Skytte (lasergevär) Rifle is beautiful

Strandvolleyboll Harukana receive

Tennis Baby steps

Volleyboll Haikyū

Andra fysiska aktiviteter

Astronomi och geologi Koisuru asteroid

Camping Yuru camp

Cheerleading Anima yell

Cykel Long riders

Cykel Minami kamakura kōkō joshi jitensha bu

Dykning Amanchu!

Dykning Kenkō zenrakei suieibu umishō

Fiske Hōkago teibō nisshi

Utforskning/camping Yama no susume

Spel och frågesport

Sällskapsspel Hōkago saikoro club

TV-/datorspel Gamers!

Dōjin-spel Stella no mahō

Frågesport Nanamaru sanbatsu

Go Hikaru no go

Karuta Chihayafuru

Mahjong Saki

Visuell kultur

Animeproduktion Eizōken ni wa te o dasu na

Blåsorkester Hibike! Euphonium

Databehandling Yuyushiki

DJ D4DJ first mix

Fotografering Tamayura

Kabuki Kabukibu!

Keramik/drejning Yakunara magu kappu mo

Konst Kono bijutsubu ni wa mondai ga aru

Konst Sketchbook: Full color's

Koto Kono oto tomare

Körsång Tari tari

Manga Comic girls

Manga Gekkan Shōjo Nozaki-kun

Manga, anime, cosplay Genshiken

Manzai Maesetsu

Musik K-On

Skolidoler Love live

Övrigt

Ingenting GJ-bu

Stridsvagnskörning Girls und panzer

Traditionell kultur Double-J

Värdklubb Ōran high school host club

Utlottning!

Nu när corona-restriktionerna äntligen har börjat lättas firar vi det genom att, i samarbete med Nonstop entertainment, lotta ut biobiljetter.

Lotteriet är öppet för alla medlemmar i Mangakai. Om du är intresserad av att se

Demon slayer – Kimetsu no yaiba the movie: Mugen train

skicka ditt namn till:
kassor@mangakai.se

samt skriv "Demon slayer" i ämnesraden.

Biljetterna kan användas vid samtliga biografrafer där filmen visas.

GÖR SLUT PÅ MARDRÖMMEN MED DITT SVÄRD



THE MOVIE

KIMETSU NO YAIBA

DEMON SLAYER

MUGEN TRAIN

無限

Antila tipsar anime

Sora yori mo tōi basho

Gymnasieelever bestämmer sig för att åka till Antarktis på en expedition, vilket inte är jättelätt och dessutom farligt. Realistisk feelgood-serie om vänskap och sorg. Otrolig gråtfest sista avsnitten.

Deca-dence

Efter katastrofen lever mänskligheten i en stor stad på hjul och slåss mot monster. Men det är något skumt med vilka som styr staden. Spännande och bra världsbygge på tolv avsnitt med flera vändningar i manuset.

Seishun buta yarō

Shōnenromantik om kille som är den enda som kan se en tjej som är utklädd i playboy-dräkt. Underliga kvantfysikmysterier med minnen som inte stämmer och folk som byter kroppar.

Koi wa ameagari no yō ni

Sistaårselev på gymnasiet är kär i sin 43-åriga enhetschef på extraknäcket. Fin och värdig berättelse om en stor åldersskillnad där de vuxna betar sig vuxet. Handlar egentligen om svunna drömmar och ge upp sitt förflutna.

Wotakoi

Shōjo. Två manganörddar som jobbar på ett kontor och dejtjar. På fritiden umgås dom med sina vänner som jobbar på samma kontor och också är manganörddar. Otroligt mysig feelgood-serie om att gå på AW efter jobbet och sen gå till bokhandeln.

Made in abyss

Spännande serie om ett mystiskt stort hål där naturlagar slutar gälla ju längre ner man klättrar i det. Huvudpersonen är på jakt efter sin mamma som befinner sig längst ner i hålet.

Men går det att ta sig allra längst ner och komma tillbaka som människa?

Boku dake ga Inai Machi

En vuxen man har nån slags magisk förmåga att ändra tiden och veta när dåliga saker händer. När hans mamma blir mystiskt mördad hamnar han tillbaka i tiden när han gick i femman. Kan ett ouppklarat mord på hans klasskamrat ha något att göra med hans mammas mord, och kan han förhindra det? Superspännande!

Kimi to boku no saigo no senjō, aruiwa sekai ga hajimaru seisen

Svulstig Romeo och Julia-historia med riddaren från fascistarmén och häxprinsessan från rebellerna i en värld där bara coola ungdomar är med i militären och samtliga har varsin gimmick-magi. Mysig, spännande och söt ändå.

Shoujo shūmatsu ryokō

Två flickor som åker runt på sin bandvagn efter katastrofen. Dom tramsar, utforskar och funderar på vad det är för värld dom egentligen lever i. Serie som egentligen inte handlar om någonting, men stämningsfull och avslappnande när man får reda på mer om världen de lever i.

Yuru camp△

Gymnasieelever som har en camping-klubb, men deras camping handlar mest om att äta god mat, se vackra vyer och slappna av. Otroligt mysig feelgood-serie om att vara ute i naturen. Helt konfliktbefriad med otrolig atmosfär, musik, art direction och röstkådespeleri.

Demi-chan wa kataritai

Lärare på gymnasiet skriver sitt examensjobb om halvmonstermänniskor. Tur nog finns det hela fyra stycken på hans skola. I varje avsnitt får han lära sig något nytt om monsterflickorna, och försöker förstå det rent vetenskapligt.

Syster Genma svarar

gärna återkomma så bokar vi in dig för konsultation hos doktor D. Range. Han har lång erfarenhet av olika slags operationer.

Syster Genma

Hej Syster Genma,

Jag ska åka som hemlig agent till en Rymdmafia-styrd planet för att spela Rugby, en väldigt farlig sport. Vad behöver jag tänka på innan för att inte skada mig? Jag vill trots allt att det ska bli trevligt. Mycket, mycket trevligt.

Med vänliga hälsningar,
C. Johnson

Hej C. Johnson,

Du bör stretcha ordentligt innan, bära ordentlig skyddsutrustning och dricka ordentligt med vätska. Kosten är också viktig att tänka på. Orientering är en bra träningsform. Jag bokar in dig med vår fysioterapeut, Dominique, på tisdag kl 14. Hon har kartor att låna ut.

Syster Genma

Hallå Syster Genma,

I mitt yrke som frilansande säkerhetskonsult är mina ögon väldigt viktiga. På senaste tiden har jag dock känt mig väldigt trött i dem, och jag är rädd för att de börjar bli överansträngda. Jag har en genetisk ögon-åkomma som är vanlig i min släkt. Glasögon är inte att tala om. Vad kan jag göra?

Hälsningar,
S. Uchiha

Hej S. Uchiha,

Överansträngning i ögonen är väldigt vanligt i din typ av yrke, speciellt bland de som arbetar ute på fältet. Börja med att vila upp ögonen ordentligt efter varje arbetspass, återhämtning är väldigt viktigt. Om detta inte hjälper får du

Vill du bidra till mangasinet?

Vi tar tacksamt emot bidrag till kommande nummer av Mangasinet, men vi kan tyvärr inte erbjuda någon ersättning. Mangasinet är som all Mangakais verksamhet helt ideell.

Är du intresserad? Hör av dig till vår redaktion på:

mangasinet@mangakai.se

MANGAKAI