

Mangasinet

Nr 2



Föreningen Mangakai

Mangasinet

Det var inte alldeles självklart att det skulle bli ett nytt nummer av Mangasinet, men tack vare våra idoga skribenter kan föreningen Mangakai nu presentera ett fullspäckat andra nummer för alla som är intresserade av manga, anime och Japan.

Glädjande nog har Mangakais övriga verksamhet i Stockholm också kommit igång igen på flera håll sedan sist. Med både traditionella animevisningar och ett litet konvent i våras, som vi hoppas kunna utveckla i framtiden.

2022

Stockholm

Mangasinet utges av föreningen Mangakai.

Chefredaktör: Tom Lindberg

Redaktör: Tomas Antila

Omslagsillustration: Tom Lindberg

Tack till alla skribenter!

Innehåll

Cowboy bebop

Recension av Tomas Antila

s.4

Eromanga hyōgenshi

Recension av Fredrik Stangel

s.9

Anime som marknadsföring och turistinformation

Erik

s.12

Utlottning av Belle-priser

Mangakai och TriArt

s.20

Minchi donburi

Recept av Mattias Eriksson

s.22

Köttfärssås på japansk curry

Recept av Mattias Eriksson

s.23

Boba tea ice cream

Recept av Annie J.

s.24

Dominoserie

Serie av Mattias Eriksson

s.25

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 anikongress, därtill veckomöten under våra lokala cirklar. 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.

w w w . m a n g a k a i . s e



Cowboy bebop

Recension av Tomas Antila

Streamingtjänsten Netflix har gjort en amerikansk spelfilm av nittio-talsanimen *Cowboy bebop*. Jag orkar titta på tre avsnitt innan jag stänger av. För att förstå varför den är så dålig måste man först förstå varför originalet är så bra.

Cowboy Bebop skapades 1998 av regissören Shinichirō Watanabe och en del andra under Sunrise-animatörernas pseudonym Hajime Yatate.

Serien utspelar sig 2071 när mänsk-

ligheten har byggt rymdkolonier i solsystemet, och en växande brottslighet som den intergalaktiska rymdpoliserna inte maktar med. Istället läggs brottsbekämpning ut på entreprenad, så kallade cowboys arresterar farliga förbrytare mot betalning. Seriens huvudperson Spike Spiegel är en före detta maffiatorped som slagit sig ihop med en före detta polis och misslyckas med att fånga skurkar. Senare ansluter sig cowboyerna Faye Valentine som är en

bedragare, Edward Wong som är en hackare och Ein som är en intelligent hund. Seriens avsnitt är mestadels helt fristående, men det finns en parallellhandling om Spikes förflutna.

Serien var Watanabes första egna jobb som regissör, han har tidigare delat på jobbet med bland annat Shōji Kawamori på *Macross plus* och *Vision of Escaflowne*. Många av dem han tidigare också arbetat med dyker upp här, bland annat Kawamori, Keiko Nobumoto som skrev manus till *Macross plus*, Toshihiro Kawamoto som bland annat gjort karaktärsdesign till *Mobile suit Gundam 0083: Stardust memory* där Watanabe gjorde storyboard och och regisserade några avsnitt; mechedesign av Kimitoshi Yamane som jobbat på *Escaflowne*, och musik av Yōko Kanno som gjort musik till densamma samt *Macross plus*. Det här är den kärna av folk som gjorde den succé som *Cowboy bebop* skulle bli, och som senare kom att samarbeta kring fler av Watanabes produktioner.

Just Yōko Kanno sticker ut extra mycket, eftersom musiken är en så stor del av serien. Musiken är någon blandning av jazz, blues, folkmusik och mycket mer. Serien har beskrivits som

en kollaboration mellan Watanabe och Kanno där Watanabe blev inspirerad av Kannos musik och skrev nytt material, och Kanno i sin tur blev inspirerad av det nya materialet och skrev ännu mer ny musik. Watanabe säger i en intervju att en del av andra halvan av serien är låtar som han inte ens hade begärt, som Kanno skrivit helt oombett. Något som under vanliga omständigheter absolut inte skulle vara tillåtet att göra, men som blev en del av seriens

framgång. Kanno själv har sagt att hon tycker det var ett avslappnat gäng att arbeta med.

Serien blev en enorm framgång, men det var inte alltid säkert att den skulle bli det. Ursprungligen pitchad som en serie för att sälja leksaker från Bandai baserade på huvudpersonernas rymdskepp, men

hamnade sedan i 'production hell' när Bandai drog sig ur efter att ha fått se förhandstittar på serien, som visade sig vara betydligt mer vuxen än vad Bandai hade trott. Serien blev räddad av Bandais dotterbolag Bandai Visual som tog över produktionen. Watanabe har sagt att om de inte hade gjort det hade han nog jobbat i kassan på en mataffär idag. Själv motiverade han sina medarbetare med att serien skul-

” a new genre itself



le bli en sådan stor succé att trettio år senare skulle den fortfarande vara ihågkommen, vilket i allra högsta grad har visat sig stämma.

Watanabe beskrev serien som "a new genre itself", vilket går att läsa bland i reklamvinjetten i mitten av avsnitten. Just det unika konceptet med cowboys i rymden har förvisso funnits tidigare, bland annat *Sei jūshi Bismarck* (känd som *Saber rider* i väst) från 1984, och anime för vuxna hade egentligen också redan börjat existera. Watanabe kände ändå att det här skulle vara en serie som inte bara tonåringar skulle tycka om, även vuxna skulle vilja titta på den. Det plus det gedigna världsbygget och kvaliteten på serien gör den ändå anmärkningsvärd; hur väl allt sitter

ihop, att man kan titta på serien bara man har ett stort intresse av någon av delarna. Serien är som en blandning av western, science fiction, pulp-fiction, noir och komedi. Watanabe har sagt sig vara inspirerad av *Lupin III*, vilket går att upptäcka lite här och där i serien. Men tyngre teman tas även upp i serien. Alla seriens karaktärer har ett förflutet som de försöker fly ifrån, och serien tar upp många existentiella frå-

gor om ensamhet och klimatförstörelse, meningen med livet och hur mycket ens förflutna betyder. Det går även att läsa en hel del politiska teman i serien.

Jag hade bara tittat på Cowboy bebop en gång innan, någonstans runt år 2000. Under ett sportlov anordnade Mangakai en maraton-visning av serien i Huddinge gymnasiums filmsal. Först sju avsnitt, sedan lunch, sedan sex avsnitt till. Samma sak dagen efter.

Jag mindes serien som otroligt bra, men har inte vågat göra återbesök till den eftersom jag varit fasligt rädd för att serien inte ska leva upp till mina väldigt höga förväntningar. Nu när Netflix-serien kom tänkte jag att det var dags att se den igen, smidigt gjort eftersom

originalserien också ligger uppe på Netflix.

När jag tittar på de tre första avsnitten slås jag av fyra saker. Serien är kanske den absolut bästa serien från nittio-talet. Det är inte på något sätt en föråldrad serie. Men jag känner ändå att den inte alls talas lika mycket om idag som den förtjänar. Varje avsnitt är helt fristående, och har ett exceptionellt bra tempo, manus, klippning och

”
Alla har ett förflutet som de försöker fly ifrån

musik. Animationen i vissa avsnitt leder tankarna till långfilmskvalitet. Det är bra mycket snyggare än gemene nio-tiotalsanime, det ser *väldigt* bra ut.

Manuset är i princip samma i varje avsnitt och jag älskar det. Många av *Cowboy bebops* avsnitt börjar med att de fattiga och hungriga prisjägarna tittar på det intergalaktiska tv-programmet *Big shot* där veckans stora bov presenteras, med tillhörande väldigt stora prissumma. Våra hjältar bestämmer sig för att försöka fånga skurken, och hamnar mest av ren tur mitt i händelsernas centrum. En rafflande jakt följer, gärna genom att springa genom fulla folkmassor och välta bord efter sig. Avsnittet avslutas med att något går fel, så det blev inte alls så mycket pengar som de hade tänkt sig. De återgår till att äta minimalt med mat, precis som i början av avsnittet.

Serien är mycket mer politisk än vad jag hade tänkt mig. Man tänker sig inte att serier om cowboyer i rymden ska vara cyberpunk, men den handlar väldigt mycket om hur pengar korrumpierar människor och hur folk lever en meningslös tillvaro i ett samhälle som för länge sedan har stagnerat. Det här är en av grejerna jag gillar mest med *Cowboy Bebop*, miljöer känns väldigt trovärdiga. Det känns fattigt och deprimerat. Tekniken att åka mellan olika planeter finns. Men allting är lite

rostigt och trasigt. Knappt någon teknik känns sprillans ny, istället är det en bra känsla av att saker är använda och nedgångna. Mars beskrivs som en hemskt planet som bara vill suga ut en på pengar, Faye flyr från en sjukhusskuld som hon omöjligen kommer kunna betala tillbaka, polisen har sedan länge börjat ta betalt från maffian. *Cowboy bebop* brukar också hyllas av att det är en väldigt etniskt blandat värld, det är egentligen en av få animetitlar med en värdig representation av svarta, latinamerikaner och araber där de bara existerar och inte så mycket blir sin etnicitet. Det ger en väldigt bra känsla av att det utspelar sig i USA med diaspora, eller egentligen varsomhelst där det finns ett china-town.

Jag kan inte riktigt sätta fingret på vad jag gillar mest i serien. Det är som en blandning av allt som är bra. Det är lätt att tycka om karaktärerna, bra mechadesign med en extra rolig dimension av att man ser att rymdskeppen verkligen ser ut som leksaker. Musiken är underbar som alltid. Världsbbygget är jättebra och miljöerna känns väldigt trovärdiga och mycket Science Fiction även fast det inte förekommer så mycket ny teknologi. Väldigt bra röstskådespeleri. Man kan inte riktigt räkna ut om det är en kritik mot ett orättvist prisjägarsystem som utnytt-

jar folks lyckosökan som en guldrush i Klondyke när de konstant misslyckas eller om det faktiskt är som så att de är riktigt kompetenta och duktiga men bara har maximalt med otur. Nästan alla avsnitt är bra, men har också lite svårt att säga ett bra avsnitt för alla ungefär lika bra. Är helt enkelt väldigt bra lättsmält underhållning.

Jag kan också rekommendera den fristående långfilmen *Knocking on heavens door*, som jag också tycker är bra men som kanske känns lite för lång och saknar en del av humorn från serien. TV-serien gör sig ändå väldigt bra

om politiska konspirationer, jag vill se Spike vara charmigt sömrig men superkompetent. Inte ens musiken nyinspelad av Yoko Kanno känner jag att det kan rädda den här.

Om jag ska säga något positivt om Netflix-serien måste jag säga att Faye Valentine som jag aldrig trodde dom skulle få till bra med en sur Megumi Hayashibara, faktiskt känns trovärdig och kul. Extra roligt är det också att slå på den svenska dubben av serien som nån chef på Netflix tyckte var en bra idé att producera. Röstsådespeleriet i originalet är verkligen toppklass, men

”

Jag vill se Spike vara charmigt sömrig men superkompetent

som halvtimmesavsnitt. Så nej jag kan inte säga att Netflixs version är särskilt bra, främst eftersom det här kanske är en av de bästa animeserierna någonsin. Netflix-seriens värld känns tråkig och inte lika trött och övergiven som originalet, och relationen mellan Spike och Jet känns inte alls så där skojbråkig som det kan vara i anime, utan som de faktiskt inte alls kommer överens och ogillar varandra. Manuset lägger också otroligt för mycket fokus på Jets parallellhandling, på ett ganska ointressant sätt. Jag bryr mig inte

jag hade faktiskt kunnat tänka mig att se även den svenskdubbad. Man hoppas någonstans att liveaction-versionen ska locka in folk i animen, för det här är en sån serie jag tror att alla kan gilla.



Eromanga hyōgenshi

Recension av Fredrik Stangel

Engelsk titel

The history of hentai manga

Författare

Kimi Rito

Utgivningsår

2021

Förlag

Fakku books

En smula oväntat har det webbase-erade hentaiförlaget Fakku börjat ge ut sakprosa. Som alltid när en publicist ger ut något som inte ligger inom sina vanliga ramar, framför allt när det handlar om akademisk facklitteratur, kan man hysa farhågor om kvaliteten. Men *The history of hentai manga* (här efter: "The history...") av Kimi Rito håller överraskande god nivå. Den engelska titeln är missvisande, för det rör sig inte om en egentlig litteraturhistoria. Det japanska originalet heter *Eromanga hyōgenshi* ('en studie av uttrycken i ero-manga'), och den engelska undertiteln *An expressionist examination of*

eromanga hade varit mer rättvisande.

Kimi Rito är inte forskare till yrket, utan systemingenjör. Detta yrke verkar inte mer betungande än att han också hinner vara aktiv medlem i Nihon manga gakkai (ofta på engelska som JSSCC: Japan Society for Studies in Cartoons and Comics) och skriva artiklar och böcker om sitt speciella intresseområde: pornografisk manga ('eromanga'), framför allt mediets uttrycksformer och dess internationella spridning. Hans största insats för forskningen om eromanga har bestått i ej närmare specificerat stöd till Kaoru Nagayama i hennes arbete med standardverket *Erotic comics in Japan* (utgiven på engelska av Amsterdam university press 2020), ett av mycket få akademiska arbeten i ämnet. Rito har också under gruppetiketten Fractale jigen givit ut *Eromanga no genba*, en för Comiket självpublicerad intervju- och bildstudie av sexscener i tio volymer, samt diverse dōjinshi-sakprosa som i många aspekter verkar vara förstudier till *The history...*

The history..., Ritos första egna förlagspublikation, består utöver ett kapitel av nio tematiska kapitel främst behandlande enskilda uttrycksformer och troper. Dessa inkluderar bl.a. en mangahistorisk essä om avbildandet av bröst, diskussioner om tentakel-hentai och 'ahegao', en semiotisk undersökning av ljudeffekter i sexscener och ett kapitel om censuruttryck i bild (t.ex. mosaik och utvitning). Rito begränsar sig inte enbart till att behandla direkt pornografiska serier, utan betonar att många av de uttrycksformer han identifierar är väletablerade i icke-pornografiska verk, som t.ex. Kentarō Miuras Berserk och Katsuhiko Otomos *Akira*. Rito är generös med exempel både i text och i bild, något som har resulterat i att boken i sig har klassats som pornografisk i Hokkaido och beordrats hållas borta från bibliotek och andra ställen där minderåriga (under 18) kan komma över den.

Rito har inte yrkesforskarens akademiska stringens och boken saknar en diskussion om den estetiska och litteraturvetenskapliga teoretiska underbyggnaden. Detta gör eventuellt boken mer lättläst för den intresserade allmänheten, men samtidigt används en rik flora av namn och terminologi som förutsätter en tidigare kunskap om manga-mediet. Den estetiska ingången är strikt kontinentalfi-

losofisk med mycket terminologi och tankegods hämtad från poststrukturalism, hermeneutik och psykoanalys. Ritos syn på semiotiken grundar sig, eventuellt indirekt men tydligt, på Derrida, och synen på estetiken som ett växelspel mellan skapare och betraktare som ligger implicit i hela verket härrör ytterst från Gadamer. Den mest närliggande lingvistiska ingången är förmodligen Shōko Hamanos standardverk *Nihongo no onomatope: onshōchō to kōzō* 日本語のオノマトペ: 音象徴と構造 ('Japansk onomatopetik: ljudsymbolism och struktur') från 2014 m.fl. tidigare arbeten. Ritos egen ingång är främst litteraturvetenskaplig, men framställningen är till viss del journalistisk och en stor del av boken är ägnad åt ingående och välupplagda intervjuer med mangaka som Hiroya Oku (*Gantz*), Toshio Maeda (*Urotsukidōji*) och den amerikanskfödde ShindoL (*Metamorphosis*).

Istället för att förstå detta som en bok om seriehistoria är det lämpligare att se det som en undersökning av mediets uttrycksformer i stil med vad Scott McCloud gjort för seriemediet som helhet i mästerverket *Serier: Den osynliga konsten* (orig. *Understanding Comics*) från 1993 (på svenska 1995). I likhet med McCloud är dock Ritos historiska resonemang ibland myck-

et svepande och tenderar i värsta fall till svårunderbyggda påståenden om inflytande från äldre konstformer. Den ofta påstådda kopplingen mellan tentakel-hentai och shunga som t.ex. Hokusais *Tako to ama* 蛸と海女 ('Fiskarens hustru') från 1814 förnekas t.ex. direkt av Toshio Maeda i en intervju i bokens tredje kapitel, men Rito lämnar inte tråden utan bygger omsorgsfullt upp ett resonemang där han visar på att bläckfisken som litterär symbol har spelat en stor psykosexuell skräckroll i bild- och litteraturhistorien framför allt under 1800-talet och framåt med exempel från Lovecraft och H. G. Wells. Tyvärr, eftersom en klargjord teoretisk underbyggnad saknas, blir dessa resonemang anekdotiska och ett tydligt samband kan inte klart påvisas. Detta blir en brist i hela verket, eftersom Rito på samma sätt ibland har svårt att visa att hans rika flora av exempel på uttrycksformer verkligen hänger samman med varandra på det sätt som han vill göra. Trots detta är boken ett mycket skickligt hantverk, och Rito visar övertygande att hans teorier håller i stora drag, men detaljerna är för otydligt grundade för att hålla för en akademisk granskning. Därför blir boken, trots sin akademiska ansats, ändå främst ett populärvetenskapligt verk. Som sådant är dock boken mycket skickligt genomförd. Texten är behag-

ligt strukturerad och tankegångarna, även om de inte alltid klagörs, är lätta att följa. Den engelska översättaren Molly Rabbit har gjort ett förstklassigt jobb.

I någon mån saknar också boken en kritisk analys av den manliga blicken som verket i kraft av sitt ämne grundar sig på. Den ibland lite tillgjort konnässör-mässiga tonen hos skapare och betraktare som diskuterar allt från bröststorlekar, sexuellt tvång och sexualisering av minderåriga kroppar endast utifrån smak som porrskapare eller -betraktare vägs till viss del upp av en 24 sidor lång paneldiskussion med kvinnliga porrbetraktare, vars mycket intressanta resonemang dock starkt hade vunnit på att i större utsträckning integreras med den övriga texten.

Ändå ska inte denna kritik dras för långt. Rito konstaterar bland annat att estetiken kring beskrivningen av bröst ytterst uppenbart bygger på manliga skapares missuppfattningar om kvinnokroppen, och noterar vidare t.ex. att publiken under den så kallade 'lolicon'-vågen under 80-talet själva beskrev sig som depraverade, det vill säga att det fanns en moralisk betänklighet som färgades av det erotiska tabu som också gav genren dess attraktionskraft. Verket hade vunnit på om dessa tankegångar hade fått mer utrymme. Ett tredje

exempel ges i kapitlet om tentakelpornografin, där huvudspåret är tentakelns funktion som en annankroppslig "otherness"-skräcksymbol men där en diskussion om eroticiserandet av skräcksymboliken i sexuellt tvång som sådant inte tillräckligt utvecklas. Studien bygger också nästan i sin helhet på undersökningar av den exploaterade kvinnokroppen, och referenser till Boys-love och till manskroppen isolerad från det heterosexuella sexsammanhanget är få och diskussioner kring dessa koncentrerar sig till en-

dast ett fåtal aspekter.

Sett till sin helhet är detta, trots vissa brister, en mycket läsvärd bok, och ett stort steg framåt i litteraturen om eromanga, ett forskningsfält som fortfarande är relativt underutvecklat. I den välförsedde serieentusiastens referenshylla, jämte verk som McCLOUDS *Serier: den osynliga konsten* och SCHOLDTS *Manga! Manga!* och *Dreamland Japan* torde man i framtiden också ofta kunna hitta Kimi RITOS *The history of hentai manga*.

Anime som marknadsföring och turistinformation

Erik, Mangakai norr

I Japan gör man animerade serier och filmer om nästan precis vilka teman som helst, riktade till alla slags målgrupper, och det finns i princip något i alla genrer. Marknadsföring av andra delar av landet, utöver Tokyo prefektur, är det jag tänkte komma in på i

denna artikel, genom att kort nämna ett flertal animerade tv-serier som utspelar sig i lite mindre kända städer och kommuner, runtom i Japan.

I vissa serier i denna kategori har staden/prefekturen en väldigt framträdande namngiven roll i klart uppen-

bart marknadsföringssyfte, medan i andra serier är staden i serien namnlös och dess förebild har här mestadels utgjort en inspiration för seriens stadsbild. Jag nämner här både serier med tydlig marknadsföring, samt de mer diskreta, sorterade från norr

till söder. Det finns säkerligen många fler att upptäcka, men dessa serier får räcka denna gång.

Årtalen som nämns är när animeadaptionens första avsnitt hade premiär, trots att serierna ofta kommit ut som manga flera år innan dess.

Hokkaido prefektur

Golden kamuy (2018)

Det rysk-japanska kriget tog slut i september 1905. Kejsardömet Japan gick segrande ur striderna, och fick bland annat södra halvan av den ryska ön Sachalin, som de själva kallade Karafuto. Ön Hokkaido lite längre söderut, hade kommit under full japansk kontroll redan under mitten av 1800-talet, men ön var mestadels vildmark, och bebodd av ursprungsbefolkningen ainu.

Berättelsen utspelar sig på Hokkaido och Karafuto några år efter kriget. Soldaten Sugimoto gör sällskap med den unga ainuflickan Asirpa, och tillsammans drar de ut på en jakt efter en gömd gulds katt. Det blir en lång resa, och många andra är också på jakt på guld.

Gin no saji *Silver spoon* (2013)

Silverskeden

Hachiken Yuugo är trött på skolan och vill komma bort från sina föräld-

rar, så han söker sig till Ooezo Naturbruksgymnasium på Hokkaidos landsbygd. Även om den specifika skolan inte finns på riktigt, visar serien en realistisk bild av hur det är att gå på naturbruksprogrammet i gymnasiet på Japans nordliga ö.

Aomori prefektur

Flying witch (2016)

Kowata Makoto lämnar sin hemstad Yokohama, och flyttar upp till sina tre männingar i Aomori prefektur, längst norrut på den japanska huvudön Honshu. Då hon är en häxa stöter hon på en mängd oknytt och andra övernaturliga varelser. Allt i ett lugnt fridfullt tempo.

Ibaraki prefektur

Girls und panzer (2012)

Utspelas mestadels på gymnasie-

skolor som består av extremt stora hangarfartyg, där eleverna bland annat deltar i den helt seriösa och inte alls märkliga sporten stridsvagnskörning. Stadsmiljöerna ombord på det bebyggda fartyget kommer rakt av från den riktiga staden Ōarai, i Ibaraki prefektur.

Tochigi Prefektur

PuraOre! Pride of orange (2021)

Området kring staden Nikko i Tochigi Prefektur har en lång tradition av ishockey, med sitt första halvprofessionella lag grundat redan 1925. Idag har Nikko ett lag som är ett av de totalt åtta deltagande lagen i turneringen Asia league ice hockey, där lag från Japan, Sydkorea och östra Ryssland spelar. I animen och det kommande spelet, spelar tjejerna från Nikko i det fiktiva laget Dream monkeys och möter bland annat laget Kushiro snow white från Hokkaido.

Gunma prefekur

Omae wa mada Gunma o shiranai (2018)

Titeln förklarar allt. Du visste ingenting om Gunma prefektur, innan du sett hela denna knäppa serie, med sina

korta men väldigt fartfyllda och innehållsrika avsnitt. Serien handlar om hela prefekturen, och fokuserar inte på någon speciell stad.

Nichijou (2011)

Även om det inte är precis likt, har staden Isesaki i Gunma prefektur fått vara grafisk förebild för staden där Nichijou utspelas. Även här är det författarens hemtrakter.

Initial D (1998)

Full fart med snabba bilar på landsbygden. Fujiwara Takumi arbetar med att leverera mat från sina föräldrars tofurestaurang i staden Shibukawa, i Gunma prefektur. Han dras snart in i street racing.

Saitama prefektur

Urawa no Usagi-chan (2015)

Musashino (2022)

Ett gäng tjejer går i skolan och gör just ingenting, i staden Urawa, mitt i Saitama. Avsnitten är korta, och bakgrunderna verkar vara vanliga foton som fått filter på sig, tagna på olika platser i Urawa.

Lucky star (2007)

I staden Kasukabe i Saitama prefektur går fyra tjejer i skolan. De heter

Izumi Konata, Hiiragi Kagami, Hiiragi Tsukasa, och Takara Miyuki. Systrar-na Hiiragi arbetar även som mikos vid Washinomiya jinja, som ligger i stadsdelen Washimiya, i den närliggande staden Kuki. Även om karaktärerna är fiktiva, finns alla platser på riktigt, och går att besöka. Washinomiya jinja är en av regionen Kantos äldsta jinjaor, daterad till tidigt 1200-tal.

Yama no susume (2013)

Fyra unga tjejer traskar runt och utforskar nya platser i bergen runtom staden Hannō i Saitama prefektur.

Non non biyori (2013)

Den lilla byn Asahigaoka som serien utspelar sig i, finns inte på riktigt, utan är mera en hyllning till all glest befolkad landsbygd i hela Japan. Den fiktiva skolan som eleverna går i, Asahigaoka branch school, har dock en verklig förebild, i form av en idag nedlagd byskola som hette Ogawa elementary school - Shimozato annex (小川小学校 下里分校), i stadsdelen Shimozato, i utkanten av småstaden Ogawa i Saitama prefektur. Skolbyggnaderna ägs fortfarande av kommunen, och är idag en samlingspunkt för invånarna, samt innehåller ett fik vid namn "Bunko kafé Mozart" (分校カフェ MOZART)

Chiba prefektur

Ore no imōto ga konna ni kawai wake ga nai (2010)

Det finns ingen chans att min lillasyster kan vara så här söt

Märkliga relationer och inte helt problemfria förhållanden i staden Chiba i Chiba prefektur, sisådär fyra mil öster om Tokyo. Även många scener från nördstadsdelen Akihabara i Tokyo.

Kanagawa prefektur

Shinryaku! Ika musume (2010)

Invasion! Bläckfiskflickan

Japan blir invaderat! Den arga bläckfiskflickan Ika Musume stiger upp från havets djup, för att straffa mänskligheten för deras nedskräpning av havet. Hon går i land på sandstranden i kuststaden Kamakura, i Kanagawa prefektur. Invasionen av jordens landyta går dock inte alls som hon tänkt sig. Istället börjar hon arbeta på strandrestaurangen Lemon.

Onsen yōsei Hakone-chan (2015)

Semesterorten Hakone i Kanagawa prefektur är känd för sina många varma källor. I en av dem bor en liten ande vid namn Hakone-chan, och sedan hon väckts till liv blir det full fart för de stackars människorna Touya och Haru-

na, som tvingas ut på kortväga äventyr i närområdet.

Yamanashi prefektur

Super cub (2021)

Koguma har inga föräldrar, vänner eller hobbies. En dag köper hon en moped, av märket Honda Super Cub. Lite senare lär hon känna sin klasskamrat Rinko, som också har en Super Cub. De börjar åka runt och utforska sitt när-område. Först sin hemstad Hokuto, därefter hela Yamanashi prefektur, och till sist även de angränsande prefekturerna.

Yuru camp (2018)

Heya camp (2018)

Fyra tjejer åker runt och campar tillsammans, eller var för sig, i trakterna runtom berget Fuji, i Yamanashi och Shizuoka prefekturer.

Shizuoka prefektur

Natsuiro kiseki (2012)

Ett sommarfärgat mirakel

Fyra tjejer i åttonde klass har sommarlov, vilket mestadels spenderas i deras hemstad Shimoda, längst ner på Izuhalvön i Shizuoka prefektur. De reser även till Tokyo, för att kunna ta en

färja ända ut till den lilla ön Hachijō-jima, som ligger en bra bit ut i havet.

Toyama prefektur

Yuru yuri (2011)

I staden Takaoka i Toyama prefektur finns en högstadieskola full med livliga tjejer, där det är full rulle varje dag. Takaoka är helt enkelt författarens födelsestad, som hon ritade in i sin manga.

True tears (2008)

Även om denna serie är baserad på en visuell roman med samma namn, har tv-serien i stort sett en egen separat handling. Hela berättelsen utspelar sig i tätorten Jōhana som är en del av staden Nanto, i Toyama prefektur, vilket är samma stad som animestudion P.A. Works ligger i. Många scener i serien är verkliga platser från olika delar av Toyama prefektur.

Gifu prefektur

Hyōka (2012)

Oreki Hotaro går med i skolans klubb för klassisk litteratur för att förhindra att den läggs ner, och tillsammans med de andra medlemmarna börjar de lösa olika mysterier. Berättelsen ut-

spelas i den fiktiva staden Kamiyama i Gifu prefektur, men som förebild står den verkliga staden Takayama.

Yakunara mug cup mo (2021)

Om du ska bränna leran till keramik, gör då även en mugg

Toyokawa Himeno flyttar tillsammans med sin pappa, till staden Tajimi i Gifu prefektur. Det är hennes avlidna mammas hemstad, där hennes pappa startar ett fik tillsammans med hennes mormor. Det visar sig att staden Tajimi har en lång historia av keramiktillverkning, och Himeno blir fort intresserad. Efter ett tag får hon reda på att hennes mamma också höll på med keramik, och hon får reda på allt mer om henne.

Aichi prefektur

Yatogame-chan kansatsu nikki

(2019)

Jin Kaito flyttar från Tokyo till Nagoya, där han möter sin nya klasskamrat Yatogame Monaka. Mötet går så där. Yatogame har svårt för Tokyobor, men en enorm kärlek till sin hemstad. Jin kommer vare sig han vill eller inte, att efter många missöden och missförstånd, tvingas lära sig enormt mycket onödiga fakta och rena fördomar om storstaden Nagoya, och de intelligande prefekturerna Mie och Gifu.

Shiga prefektur

K-ON! (2009)

I staden Toyosato finns en skola byggd 1937, som fram till 2004 var en låg- och mellanstadieskola vid namn Toyosato elementary school (Toyosato-chō tachi Toyosato shōgakkō).

Denna byggnad användes som mall för den fiktiva gymnasieskolan Sakuragaoka high school (Shiritsu Sakuragaoka joshi kōtō gakkō), där serien K-ON utspelar sig. I Toyosato har man välkomnat fenomenet "animeturism", och har guidade visningar av den gamla skolbyggnaden för fans av K-ON.

Kyoto prefektur

Deaimon (2022)

Irino Nagomu återvänder till sitt förädrahem i Kyoto för första gången på tio år när han får beskedet att hans pappa lagts in på sjukhus. Nagomu är ivrig att ta över Ryokushō, familjens butik där de säljer klassiska japansk konfektyr, men blir istället ombedd att vara en fadersfigur till Itsuka Yukihira, en ung flicka som hans föräldrar ser som en bättre arvtagare. I serien talar nästan alla karaktärer den i Japan kända dialekten kansai-ben obehindrat och naturligt, vilket är trevligt för tittare som älskar dialekter.

Osaka prefektur

Maesetsu! (2020)

Fyra tjejer som nyligen gått ut gymnasiet vill prova att göra karriär på den japanska humorscenen, med komediformen som kallas manzai, och som är störst i Osaka med omnejd. Därför berger de sig till just Osaka, där de träffar andra komiker, unga som gamla, övar, uppträder och förfinar sina roller och skämt.

Teppen—!!! (2022)

Två tjejer som redan bor i stadsdelen Nanba, som är Osakas nöjesdistrikt, vill slå igenom med den form av ståuppkomik som kallas manzai och... hur detta går, samt hur lik serien blir ovanstående Maesetsu får vi se under sommaren 2022, då serien ännu inte sänts när denna artikel skrivs.

Wakayama prefektur

Summertime Rendering (2022)

I Kitan-sundet i Wakayama prefektur, ligger den påhittade ön Hitogashima, som verkar vara en modifierad version av den riktiga ön Okinoshima (沖ノ島), vilket är den största av fyra öar som ingår i ögruppen Tomogashima (友ヶ島). Här sker det snart övernaturliga händelser och hemsgheter.

Kagawa prefektur

Karakai jōzu no Takagi-san (2018)

I den lilla småstaden Tonosho, beläget på den lilla ön Shodoshima, utanför ön Shikoku, i Kagawa prefektur, bor vännerna Nishikata och Takagi, som går i sjunde klass. Takagi gillar att retas med Nishikata, som i sin tur försöker ge tillbaka. Vilket går... sådär.

Udon no kuni no kiniro kemari *Poco's udon world* (2016)

Udonlandets gyllene hårboll

Tawara Sōta återvänder till sin namnlösa hemort i Kagawa prefektur på den lantliga ön Shikoku i södra Japan. Hans gamla föräldrar har bägge gått bort, och han måste nu avgöra vad han ska göra med sitt barndomshem, som även består av en udon-restaurant. Väl i sin hemstad möter han en ung pojke, som han upptäcker är en tanuki som kan ta mänsklig form. Sōta tycker att det verkar befängt, men enligt gamla legender på Shikoku kan detta uppenbarligen hända.

Saga prefektur

Zombieland saga (2018)

Hur gör man något helt nytt gällande marknadsföring av en stad? Varför

inte göra en serie om en ihopsatt idolgrupp bestående av zombier, placera dem i staden Saga i Saga prefektur, och göra själva titeln på serien till en ordvits? Det funkade! Idolgruppen i franchisen heter Franchōchō, och de gör sitt bästa att lägga tittarnas fokus på detta område i södra Japan.

Kumamoto prefektur

Hōkago teibō nishi *Diary of our days at the breakwater* (2020)

Berättelsen om våra dagar vid flodbanken efter skolan

Tsurugi Hina och hennes föräldrar flyttar till pappans barndomsort Ashikita i Kumamoto prefektur, där hennes farfar och farmor fortfarande bor. Hon råkar snart gå med i gymnasieskolans fiskeklubb, där hon lär känna nya vänner.

Natsunagu (2020)

En tjej åker till Kumamoto prefektur för att leta upp en annan tjej, som hon haft kontakt med visa ett nätspel, som oväntat stängdes ner, vilket ledde till att de tappade kontakten.

Okinawa prefektur

Shiroi suna no aquatope *The Aquatop*

pe on White Sand (2021)

En före detta idol från Morioka i norra Japan, reser ner till Okinawa istället för att åka hem, när hon lämnar Tokyo. Hon tar ett jobb på det nedläggningshotade akvariet Gama Gama, och äventyret har därmed bara börjat. Även om orterna i serien inte är uttalade med namn på verkliga orter i Okinawa, har miljö- och naturinspiration hämtats från huvudön med samma namn, samt en mindre ö som heter Ie.





Utlottning!

Nu kan du som är medlem i Mangakai vinna biobiljetter och affischer till den efterlängta filmen **BELLE** genom vårt samarbete med TriArt.

För att delta i utlottningen; skicka ditt namn till kassor@mangakai.se senast 19 juli, samt skriv "**BELLE**" i ämnesraden.

Biopremiär 29 juli

Priserna kommer att skickas ut av TriArt Film. Genom att delta i utlottningen godkänner du att vi lämnar adressuppgifter till TriArt i fall av vinst.



FESTIVAL DE CANNES
CANNES PREMIERE
2021 OFFICIAL SELECTION

FRÅN DEN OSCAR®-NOMINERADE REGISSÖREN BAKOM
SUMMER WARS, WOLF CHILDREN OCH MIRAI



STUDIO CHIZU



BELLE

EN FILM AV MAMORU HOSODA

KAROLINERÄTTIGE, MAMORU HOSODA, RYU NARITA, SHOTA SOMETAJI, TINA TAMASHIRO, TIKASU MOTO, KOU YAKUSHO / KEI ISHIGURO, ERINHO, HAMA, TOKERU SATOH

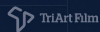
LEKNÄTVA MILLENNIUM PARADE X BELLE "1" (SOWY MUSIC LABELS)

ORIGINÄLLRÄTTIGE, MAMORU HOSODA, RYU NARITA, SHOTA SOMETAJI, TINA TAMASHIRO, TIKASU MOTO, KOU YAKUSHO / KEI ISHIGURO, ERINHO, HAMA, TOKERU SATOH

PRODUKTIONSDIREKTÖR: MAMI JOUEI, ERIC WONG; FÄRDIGGÖRNING: ISAMU MIYASAKI; FOTO: JIUN LEE, MANABU KADUNO, SATOSHI MAEDA; ANIMÄTTNING: SHIGERU WASHIYAMA; MUSIK OCH MUSIKPRODUKTION: TAISETI MIYASAKI

MUSIK: LUDWIG FORSSÉL, YUJA BANOVIĆ; MÖRKALEK: LEONARD TAJAK; CRYO; PRODUKTION: YUICHIRO SATOH, GENKI KAWAMURA, NAOMI TAKAHASHI, TOSHIMI TAJOH; ANIMÄTTNINGSDIREKTÖR: HIROYUKI ISHIGURO

STUDIO CHIZU FILM © 2021 STUDIO CHIZU



Minchi donburi

Mattias Eriksson

Donburi är en japansk klassisk rätt, som enkelt kan beskrivas som ”en skål med ris med något gott ovanpå”. Vanliga toppingar är tunt skivad biff med lök, kyckling med ägg eller panerat och friterat fläskkött. Detta receptet påminner om en oyako-don (kyckling samt ägg kokt i buljong), fast med köttfärs istället.

Ingredienser (ca 4 portioner)

2 - 4 salladslökar

Ca 120 g crabsticks

1 gul lök

500 g köttfärs

6 ägg

4 portioner japanskt ris

Sås

80 ml japansk soja

120 ml mirin

2dl vatten

1 knapp tesked dashi-pulver

(eventuellt) en matsked sambal
oelek för lite hetta.



1. Hacka salladslöken och strimla crabstick. Lägg åt sidan.
2. Dela den gula löken och strimla halvorna till tunna halvmåneformade strimlor.
3. Bryn köttfärsen i omgångar och stek lök en lätt.
4. Blanda såsen och häll över.
5. När den gula löken kokats mjuk, tillsätts salladslök samt crabsticks och låt koka ett par minuter.

6. Vispa äggen och häll över grytan. Sänk värmen och lägg på lock.

7. Lägg en portion nykokt japanskt ris i en skål och servera en portion av blandningen ovanpå så fort äggen stelnat.

Serveringsförslag: Tina sojaböner i lättsaltat vatten och servera till.

Receptet är en modifierad variant av ett recept på lillajapan.se

Mirin är en söt vätska med smak av jäst ris. Äkta mirin är en typ av risvin med ca 14% alkohol och högt sockernehåll. I Sverige är äkta mirin svårt att hitta, och välsorterade livsmedelsbutiker samt asiatiska matbutiker säljer vanligtvis en (nästan helt) alkoholfri variant.

Dashi-pulver, kallas ibland dashi-no-moto, är ett buljongpulver gjort av bland annat torkad rökt fisk. Det används vanligtvis till attrad, och som används till exempelvis miso - soppa. Även dashi-pulver brukar finnas i välsorterade livsmedelsbutiker samt asiatiska matbutiker.

Köttfärssås på japansk curry

Mattias Eriksson

Japansk currygryta är klassisk japansk husmanskost, som dessutom är relativt enkel att göra. Med färdiga tärningar innehållandes krydda, fett samt redning behövs endast vatten, grönsaker och protein tillsättas för en riktigt god måltid. Currytärningarna (även "curryroux") går dock att använda till mer än currygryta! I receptet nedan kombineras de med en vanlig köttfärssås för att sätta japanska smaker på en något mer snabblagad rätt. Japansk curryroux brukar gå att köpa i specialistbutiker med asiatiska matvaror, och den händiga kan göra egen roux. *Just one cookbook* har ett recept på roux för den som vill testa.

Ingredienser (ca 4-6 portioner)

500 g nötfärs

1 finhackad gul lök

2 msk matolja

0,5 dl tomatpuré

400 g krossade tomater

1 hönsbuljongtärning

2 msk kinesisk soja

4 pressade vitlöksklyftor

2 rivna morötter

5 dl vatten

Ca 50 - 80g japansk curryroux

salt och svartpeppar

4 - 6 portioner pasta

1. Bryn köttfärs och lök i matolja. För extra bra resultat, stek gärna köttet i flera omgångar.
2. Klicka i tomatpurén och låt det steka med en minut för att få fram smaker.
3. Tillsätt krossade tomater, buljongtärning, soja, pressad vitlök och morot.
4. Värm upp en del av vattnet och blanda i curryrouxtärningarna tills de lösts upp. Ha därefter i curryblandningen samt resten av vattnet i såsen
5. Låt såsen koka cirka en kvart. Salta och peppra efter smak.
6. Koka pasta, och servera med såsen.



Serveringsförslag: Hacka några tomater samt ett par salladslökar och blanda till en sallad. Krydda tomatsalladen med salt och peppar

Receptet är en modifierad variant av ett köttfärssåsrecept på ica.se

Boba tea ice cream

Recept, bild och text: Annie J.



Boba, bubbelte, pärlte...kärt barn har många namn. I Japan har drycken exploderat i popularitet de senaste åren, och kallas kort och gott för "tapioca".

Vanligt bubbelte i all ära, men glassvarianten är överlägsen! Min variant är smaksatt med Liptons "Bring the boost"-te, men du kan använda vilket te du vill.

Tapiokapärlor passar oförskämt bra till glass. Tillred pärlorna enligt förpackningen och marinera i mörk sirap eller honung innan servering.

Bubbelteglass (ca 1 liter)

2 dl havredryck

4 dl grädde

1 dl ljust muscovadosocker

1 msk honung

3 tepåsar av valfri sort

Svarta tapiokapärlor

Värm mjölk, grädde och socker i en kastrull tills sockret har smält. Ta av från värmen och tillsätt honung. Lägg tepåsarna i mjölkblandningen och låt dra i ca 20 minuter eller till önskad styrka. Låt svalna helt och kör sedan i glassmaskin.

Om du har frågor om - eller synpunkter på Mangasinet får du gärna höra av dig till redaktionen.

Vi tar gärna emot texter eller andra former av bidrag till nästa nummer (med vissa förbehåll). Vi kan dock tyvärr inte erbjuda någon ersättning för närvarande. Mangasinet är helt ideellt. Kontakta redaktionen på:

mangasinet@mangakai.se

Synpunkter på bukatsulistan

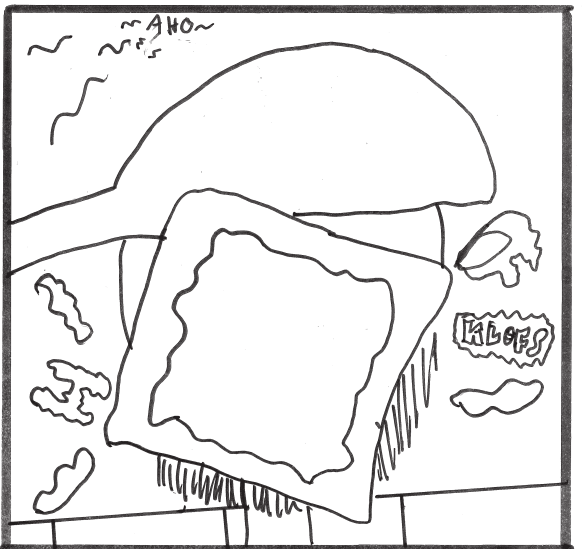
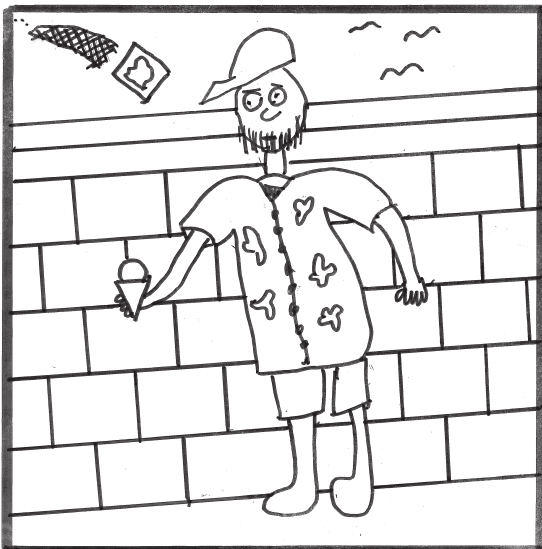
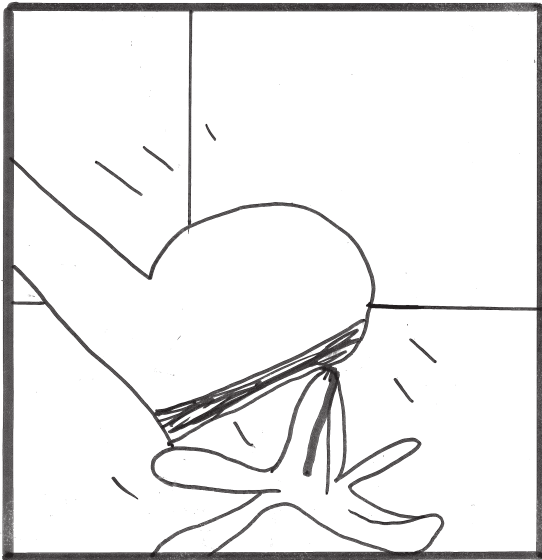
En av våra läsare saknade ett par titlar i Bukatsulistan som publicerades i Mangasinet nr. 1. Dessa är *Kuroko no basuke* och *Asobi asobase*. Vi uppskattar upplysningen och kan

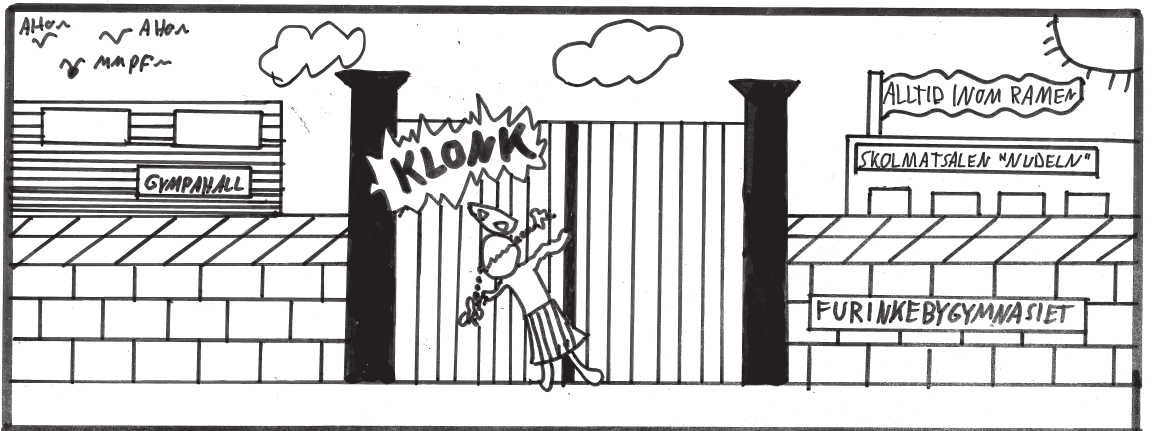
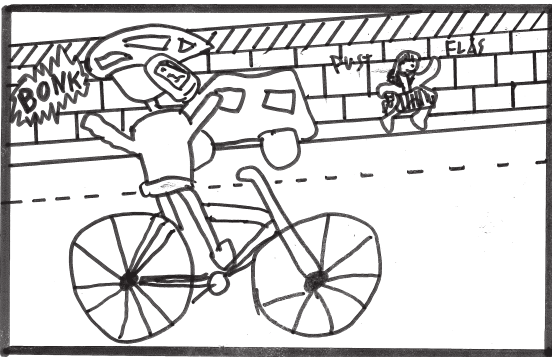
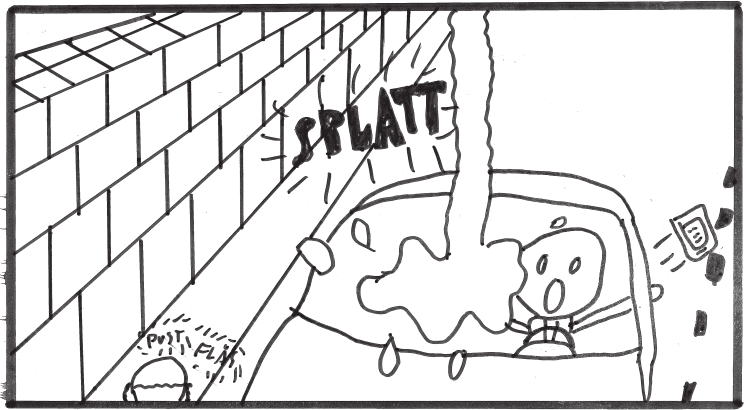
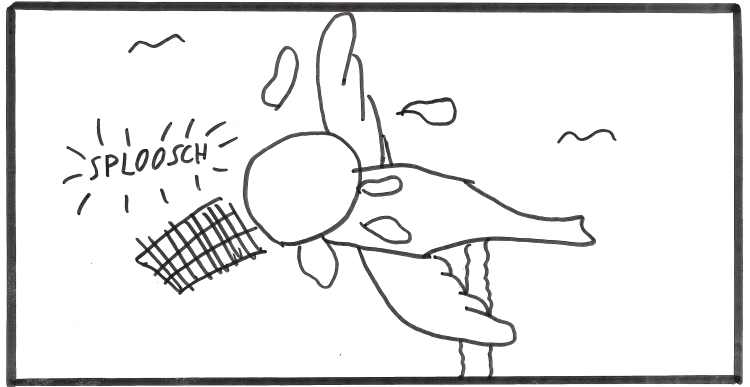
bara beklaga missen. Vi är också nyfikna på om våra läsare även kan hitta några titlar som saknas i Eriks nya lista som finns i detta nummer.

Dominoserie av Mattias Eriksson

Mattias som både är en av våra uppskattade medlemmar och en av tidningens flitigaste skribenter håller dessutom på att utbilda sig till lärare. När han ställdes inför uppgiften att

teckna en "dominoserie" - där vardera serieruta direkt påverkar händelseförloppet i den nästföljande - valde han att utgå ifrån en av animens klassiska troper. Läs på följande sida.





MANGAKAI