

Nagy Diána

INSPIRÁCIÓM: JAPÁN

Kultúra és hagyomány tükröződése a
japán gyerekkönyvekben és játékokban

Doktori Értekezés

Témavezető: Molnár Gyula

MOME Doktori Iskola

Budapest, 2013

Tartalomjegyzék

Bevezetés	5
Japán adottságai, rövid földrajzi áttekintése	7
Japán rövid történelmi áttekintése	7
Rövid művészettörténeti áttekintés	8
Japán kerámiaművesség és szobrászat	8
Japán festészet és fametszés	9
Kalligráfia	13
Vallás Japánban	14
Japán története a mitológiában	14
A mesék hitvilága	15
Japán szokások a mindennapokban	16
Gyermeknevelés Japánban	18
A japán otthon	18
Gyermeknevelés otthon	18
A japán óvoda	19
A japán oktatás	19
Általános iskola	19
Alsó és felső középiskola	20
Mesék, mondák	21
A történetek felépítése	21
Mitikus alakok	21
Mai japán mesék	22
Hayao Miyazaki és a Studio Ghibli	23
A japán mesekönyvek	26
A 20. század elején	27
Illusztrátorok, képeskönyvek	31
Képeskönyv sorozatok	43
Folyóiratok, magazinok	44
Könyvkiadók	45
Díjak és kiállítások	46

Japán játékok a 20. század előtt	48
Babák	50
Állatok és egyéb játékok	51
Trükkös játékok	52
Kerekeken guruló játékok	52
Csoportosan játszható játékok	53
Fejlődés a játékgyártásban	56
A műanyag elterjedése Japánban és a világban	56
Technikai fejlődés	58
A játék és a művészet kapcsolata	59
A japán pop-kultúra és a „kawaii” fogalma	63
Trendek, anyagok, színek a játékgyártásban	65
Kreativitás és játék az otthonokban	66
Összegzés	67
Irodalomjegyzék	70
Képjegyzék	72
Melléklet	75
A mestermunka ismertetése.....	81
Rövid szakmai önéletrajz	102

Bevezetés

A japán mondavilágban nincs szó káoszról a kezdetek kezdetén. Mintha mindig is lett volna valami rend a mindenségben. Sőt, inkább úgy tűnik, hogy az emberek megteremtésével válik kaotikussá a világ. De Japánban ma is rend és tisztaság van, mindenki pontosan és precízen végzi feladatát.

Azt gondolom, hogy az elmúlt években lezajló változások ellenére a japán az egyik legkiismeretlenebb és egyben talán az egyik legkonzervatívabb nép. Ezt a véleményemet alátámasztják többen is, akik hosszú éveket éltek Japánban: *„Számomra a japán kultúra legfőbb jellemzője az, hogy több évtizedes tanulmányok és tapasztalatok után még mindig képes nekem sok újdonságot adni és meglepetést szerezni.”*¹

A japán kultúrában rengeteg a varázslat. Nem a szó klasszikus, európai értelmében vett varázslat, de valami csoda, valami mesebeli még a leghétköznapibb dolgokban is jelen van. Ahogy japán barátnőmmel, ismerőseimmel konzultáltunk, mindig elbűvölt az a könnyedség és természetesség, ahogy minden kis írást, vagy akár nyomtatott szöveget kedvessé és értékesé tettek egy-egy pár másodperces rajzocskával. Ahogy minden holmijukból áradt a rend, az egyszerűség és ízlésesség.

És hogy mi ennek a varázslatnak a titka? Dolgozatomban megpróbálom megfogalmazni a japán lelkület esszenciáját, melynek vetülete a gyerekeknek szánt tárgyaikban is érzékelhető.

Bevallom, hogy sokszor borzalmasan nehéz volt számomra a kutatás, lévén, hogy csak nagyon picit beszélek japánul – még, de remélem ez majd változik – és a kutatásom szempontjából fontos információk többségéhez nem lehet más nyelven hozzájutni.

A japán gyermekjátékok és mesekönyvek világának megértéséhez el kell mélyednünk Japán kultúrájában, mindennapjaiban, szokásaiban.

Értekezésemben ismertetem a japán mentalitást, a miénktől eltérő viselkedési formákat. Foglalkozom Japán ősi művészeivel, és a japán írás és kalligráfia kialakulásával. Röviden áttekintem a japán szigetvilág történelmi és földrajzi helyzetét is, ami segíthet a japán művészetek alakulásának megértésében. Ismertetem a japán mese- és mondavilág főbb jellemzőit, a bennük megjelenő fontosabb fogalmakat és szereplőket. Megpróbálok átfogó képet adni a japán mesekönyvekről, bemutatom azok képi világát és egy szubjektív válogatást nagyszerű illusztrátoraikból. Betekintést nyújtok a tradicionális japán gyerekjátékok világába. Nem célom elemezni a rengeteg társasjátékot, keleti-sakkot, amit ismerhetünk és játszhatunk is. Alapvetően olyan tárgyi emlékekkel és ma is használatos dolgokkal foglalkozom, melyek véleményem szerint sok szempontból hatással vannak a ma megjelenő japán játékok világára, illetve a kortárs japán design-ra. Sok esetben ez nem jelent szorosan gyermekekhez kapcsolódó tárgyat. A tradicionális japán játékok után ismertetem a 20-21. századi japán játékvilág jellegzetesebb elemeit.

Nem célom, hogy átfogó és teljes képet adjak a japán művészetéről általában, igen nagy és részletes irodalom foglalkozik ezzel a hatalmas témakörrel. Én egy rövid áttekintést

1 Hidasi Judit: Vissza Japánba. Budapest. Terebess Kiadó, 2003.

szeretnék nyújtani a japán művészet legfontosabb elemeiről és szubjektíven ragadok ki egy-egy olyan elemet a japán kultúra világából, mely véleményem szerint fontos lehet a japán játékok, illetve a gyerekkönyvek felépítésének megértéséhez.

Japán adottságai, rövid földrajzi áttekintése

A Kínával és Koreával szomszédos japán szigetvilág négy nagy, Hokkaidō, Kyusū, Honsū és Sikokū szigetből és több mint 3000 kis szigetből áll. Közel háromnegyede erdővel, meredek hegyoldalakkal és vulkánokkal borított, így a mezőgazdaságra, ipari hasznosításra gyakorlatilag alkalmatlan. Ez az oka annak is, hogy Japánban igen nagy a népsűrűség. Mindezen adottságok ellenére Japán a 20. századra az ipari termelésben a második helyen állt az Egyesült Államok mögött.

Japán rövid történelmi áttekintése

Japánban, a Jōmon-korban (~ Kr. e. 250-ig) készültek a világ legrégebbi kerámiái, melyek zsinórdíszítésükről híresek. Megkezdődött a mezőgazdaság fejlődése.

Eltérően az európai mintától, a Yayoi-korban (Kr. u. 250-ig) egyszerre jelent meg a vas és a bronz használata. Ugyanebben a korban jelent meg az Ázsiában honos rizs a szigetvilágban. Nagyjából ekkorra tehető az ország államháttér szerveződésének kezdete is.

Az Asuka-kor (552-646) az első jelentős történelmi kor, melyben megkezdődött Kína és Korea befolyása Japánra. Az országban elterjedt a buddhizmus, megkezdődött az írásbeliség kora. Kínai mintára kialakult az államszervezet is és elterjedt a kínai művészet minden formája.

A Nara-kor (646-tól) elején még igen erős volt a kínai befolyás, a főváros, Nara is a kínai főváros kicsinyített mása. A buddhizmus elterjedt az országban, a hagyományos buddhista művészet és építészet virágkorát élte. A 10.-11. századra a műveltség magas szintre fejlődött, a művelt japánok japán irodalmat teremtettek, a buddhista papok befolyása enyhült, a vallás közérthetőbb, „japánosabb” lett.

Az 1185 és 1600 közötti pár század meglehetősen zűrzavaros volt belpolitikailag Japánban. Az országot többnyire shōgunátusok uralták. Polgárháborúk dúltak, míg végül a hadurak újraegyesítették az országot 1600-ban. Közben létrejött a zen buddhizmus, mely uralta a művészeti ágakat, köztük a tusfestészetet is. Kialakultak új japán művészeti ágak, mint az Ikebana (virágrendezés) művészete, vagy a Nō és a Kabuki színházak. 1543-ban Japán kapcsolatba került a nyugattal.

Az Edo-korban (1600-1868) a Tokugawa shōgunátus került hatalomra. Minden külső befolyástól el akartak zárkózni, így lezárták a határokat a külföldiek előtt és betiltották a kereszténységet. A japánok halálbüntetés terhe mellett nem hagyhatták el az országot. A társadalom békében élt, belkereskedelem alakult ki. A művészetek, különösen a fametszés, a virágkorukat élték.

1854-ben Perry kapitány „fekete hajójának” nyomására Japán újra megnyitotta kapuit a nyugat számára.

A Modern-kor (1868-tól napjainkig) nagy változásokat hozott. A shōgunátus összeomlott, szövetségi kormány lépett a helyébe és hihetetlen ütemben indult meg az iparosodás, a modernizáció. A nyugati és a hagyományos japán kultúra ötvözésével létrejött a modern japán kultúra. Ebben a korban még inkább felvirágzott a fametszés művészete, mert megnőtt a kereslet nyugaton a japán, „egzotikus” metszetek iránt.

Rövid művészettörténeti áttekintés

Japán kerámiaművesség és szobrászat

A már említett legrégebbi agyagedények, az úgynevezett jōmon-edények. Némelyikük akár tízezer éves. Ezeket az edényeket zsinórral formázták meg. Általában aszimmetria jellemzi őket.

Ugyanezzel a „zsinóros” technikával készültek kis ember-, illetve állatalakok is, úgynevezett dogū figurák.

A Yayoi-kor legjellegzetesebb tárgyai a dōtaku-nak nevezett bronzharangok, melyek vékony bronzlemezről készültek és igen gazdagon dekoráltak, többnyire természeti és állati motívumokkal. A dōtakuk valószínűleg vallási rituálék kellékei voltak, legtöbbjük a 3. századból való.

A Kofun-korban keletkeztek a haniwa szobrok, a terrakotta sírfigurák. Többnyire emberalakot ábrázolnak, de előfordulnak ló-, hajó- és házformájú szobrok is. Az elit számára készült sírdombok tetején és körülötte álltak és jelölték, illetve védelmezték az elhunyt nyughelyét. Rendkívül egyszerű és stilizált formák, mégis részletgazdag kidolgozás jellemzi őket.

A 6. századtól a buddhizmus uralta a művészeteket, így a szobrászatot és a kerámiaművességet is. A tárgyak kínai mintára valóság-hű ábrázolásmódban készültek, nyugalmat és méltóságot árasztanak. Betelepítették a kontinensen honos lakkfát, így meghonosodott a szintén Kínából átvett lakkművészet is.

A maki-e lakkművészeti stílus volt a legnépszerűbb Japánban, később a legkeresettebb az európaiak által. A név a technikára utal, a pöttyözött, vagy szórt arany, vagy ezüst alapmintára. Legtöbbször apró edények, gyógyszeres dobozok, fésűk és kis dísz tárgyak készültek ebben a stílusban.

Kedvelt volt még a raden technika is, amellyel gyöngyházberakással díszített tárgyakat készítettek. A két technikát gyakran alkalmazták együtt is.

Raku kerámiák

A 13. század körül ismerték meg Japánban a mázat, ekkor indult fejlődésnek a kerámiaművesség. Egészen az 16. század végéig a kínai hatás, buddhista ábrázolás volt a jellemző, amikor kialakult a japán kerámiák formavilága, megjelentek az érdekes, kézzel formázott, úgynevezett raku edények, melyek kifejezetten a teazertartásokhoz készültek. Ezek alacsony hőfokon égetett, a kemencéből még melegen kivett agyagedények, többnyire teáscsészék. Mivel nem koronggal formázzák őket, így formájuk kissé szabálytalan, nincs két egyforma darab. Belsejükben spirális minta van, ami segíti, hogy a tea minden cseppje könnyen kijöjjön a csészéből. Ezeknek az edényeknek a „primitív” formája is szemlélteti, hogy a japánok mennyire törekszenek kizárólag a lényeg kifejezésére és annak minél tökéletesebb és fenségesebb megjelenítésére. Míg az európaiak rendszerint a díszességre törekedtek mindig, addig Japánban már a kezdetektől fogva élt ez a fajta „minimalista” szemlélet.

Az aritai porcelán

1616-ban fedezték fel Aritában a porcelán előállításához szükséges kaolin lelőhelyét. Ettől kezdve ennek a térségnek a domináns iparága a porcelángyártás lett. A korai aritai porcelánok leginkább a kínai minták alapján készültek, általában máz alatti, illetve máz fölötti kékfestéssel, amit kobalt-oxidból nyert kék festékekkel készítettek a fehér porcelánalapra. A minták fokozatosan „japánosodtak”, de mindig megmaradt a kínai porcelánra jellemző természeti-, virág- és indamotívumok használata. A díszítésekben megtalálhatóak mind a festői elemek, mind az egyszerű textúrák, melyek az évek során fokozatosan leegyszerűsödtek.

Kialakult a kakiemon stílus, mely a máz alatti kékfestést kombinálja máz fölötti festéssel. A máz fölötti réteg általában élénk, legtöbbször zöld, sárga, lila és fekete, de nagyon jellegzetes a narancsos színárnyalat is. Az edények mellett gyakran készítettek figurális ábrázolásokat, kis porcelánszobrokat is.

Netsuke

Az apró méretű szobrocskák az Edo-korban terjedtek el. Fából, vagy elefántcsontból faragták őket és kis méretük ellenére rendkívül finom kidolgozásúak. Formaviláguk nagyon változatos, gyakoriak az állatábrázolások, a buddhista jelképek, illetve szerzetesek, de a legjobban talán a mitikus hősök terjedtek el.

Ezek a kis szobrok nem csupán dísz tárgyak voltak, egyfajta ellensúlyként szolgáltak, illetve meggátolták, hogy kioldódjon a nemes urak övén lévő inrō-t rögzítő kötél.

A netsukék annyira kedveltek voltak az európaiak által, hogy szinte az összeset felvásárolták és Japánban alig maradt.

Japán festészet és fametszés

Festészet

A japán festészet legrégebbi emlékei a 3-4. századból fennmaradt halomsírokban látható falfestmények. Már ezeken a korai alkotásokon is megfigyelhető a japán aprólékosság, a részletekben való elmélyedés.

A tusfestészet igazi aranykora is – ahogy gyakorlatilag minden Japánban –, a kínai befolyással kezdődött, a 6. századtól. Eleinte a buddhista művészet dominált a festészetben is, a kínai eredetű másolása bodhiszattvák képeiről, Buddha életének jeleneteiről.

A japán mintavilág kialakulása a 8. század végén kezdődött.

Az egyik legfőbb téma a *Genji-regénye* volt, a világirodalom első regény formájú alkotása, melynek szerzője egy előkelő udvarhölgy volt a 11. század elején. Ennek jeleneteit előszeretettel ábrázolták, leginkább tekercsképek formájában.

A legelső Genji-témájú képek a 12. század elejéről származnak. Már ezeknél megfigyelhető a mindmáig jellemző nézet: a jelenetekre gyakorlatilag „bekukkantunk”. Az alakokat és a történetet félig felülnézetből látjuk a háttetön keresztül. Nem egy színpadi jelenet van tehát a kedvünkért beállítva, hanem a valóságos események közepébe látunk.

A japán tusfestészet másik híres és kiemelkedő alkotása Toba Sōjō nevéhez kötődik. Ez a tekercskép nem tartalmaz szöveget, csupán állatokat ábrázoló jeleneteket, emiatt a

Csintalan állatok címet kapta. Humorral vegyített játékos jelenetek, csupán pár jellegzetes ecsetvonással megjelenítve. Fantasztikus, hogy ez a 12. század végéről származó kép mennyire dinamikus és modern szemléletű.

A 15. századtól virágkorát élte a tus tájképfestészet, melynek egyik leghíresebb művésze Seshū Tōyō volt. Képein jól megfigyelhető a tus- és akvarell-technika alkalmazása. Éles kontúrok együtt szerepelnek lágy, elmosódott foltokkal. Képei impresszionista hatást idéznek. Mindössze pár ecsetvonással képes volt kifejezni telet, vagy nyarat. Legegyszerűbb képein is mindig találhatunk aprólékosan kidolgozott kis részleteket, amelyek elsőre nem is tűnnek föl talán, de ha elmélyedünk képeiben, észrevehetjük a picike pagodát, a fán ülő madárkát.

A japán tusfestészetet fokozatosan egyre jobban áthatotta a zen buddhizmus szemlélete, köszönhetően a szerzetes festőknek. Egyre inkább a meditációt segítő táj- és természetábrázolás került előtérbe, ahol ritkán a fekete tus mellett fehér festéket is alkalmaztak.

Tájképekkel egyre többször díszítettek ajtókat és paravánokat is.

A festészet másik fontos válfaja a dekoratív festészet volt, melynek legkésebb példái arany paravánokon jelentek meg. Sok hasonlóságot mutat ez az irányzat is a tekercsképek világával, mint például felhők, tájak elmosódott foltokkal való megjelenítése. Azonban ezeknek a képeknek figurái sokkal kidolgozottabbak, kevésbé nagyvonalú ecsetvonásokból állnak. Gyakrabban előfordulnak istenség-, vagy szellemábrázolások, de a paravánoknál is rengeteg a természeti témájú alkotás. Általában arany alapon fekete, ezüst, fehér és vörös szín dominált, de előfordult, hogy zöldet, kéket, barnát is alkalmaztak.

Fametszetek

A japán fametszés már a 8. századtól ismert, de igazán az Edo-kor hozta meg ennek a művészeti ágának a fellendülését.

A paraván-képek zsánerképeiből eredően kialakult az ukiyo-e stílus, a múltó világ művészete, mely témáját a tokiói (edoi) élet forgatagából, a kabuki színházakból és Yoshiwara, azaz a zöld házak negyedének életéből merítette.

Idővel ezek a képek olyan népszerűvé váltak, hogy már nem csupán fametszetes könyvekben jelentek meg, hanem önálló képként is, később pedig kimondottan plakátként is a kabuki színházak számára.

Az ukiyo-e stílus legkiemelkedőbb művésze Utamaro volt, az első, kinek ilyen stílusú metszeteit a nyugat is ismerte és kereste. Színészek portréi mellett rengeteg képet készített kurtizánokról. Emiatt bajba is került, mert szemérmetlen ábrázolásmódjával nem felelt meg a shōgunátusi cenzúrának.

Hokusai legismertebb sorozata a *Fujiyama harminchat látképe*. Festőként is aktív volt, rengeteg madár és virág témájú képet készített, melyek szintén keresettek voltak Európa szerte és *Manga-kötet* is alkotott.

Az összes fametsző művész közül talán a legkiemelkedőbb Hiroshige, kinek képei annyira megragadták például Van Gogh figyelmét is, hogy több képet is készített ihletettséjük nyomán.² De művészete megihlette Monet-t, Manet-t és más impresszionista festőket is.

Leghíresebb műve az ötvenhárom képből álló Tōkaidō sorozata. Túlnyomórészt

² Hiroshige után című sorozat

tájképeket készített, de akár a többi ukiyo-e fametszet-tervező, rengeteget foglalkozott a tokiói élet megjelenítésével is. Képeit böngészve felfedezhetjük, hogy minden alakja egyedi, még a legapróbb figura legkisebb papucsát is kidolgozza. Némely metszet „csupán” a természet megjelenítése, mások elgondolkoztató, mitikus témájúak, sok képet pedig humorral fűszerez.

Japánban a fametszet-tervezők megbecsülésnek örvendek ugyan, de korántsem voltak művészként felmagasztalva úgy, ahogyan Európa lelkesedett értük. Éppen ezért miután Japán újra megnyitotta kapuit a nyugat felé, a fametszetek igyekeztek az export igényeket kielégíteni, mind témában, mind mennyiségben. Így szép lassan látható lett rajtuk a nyugati befolyás és ez a tiszta japán művészet elkezdett „amerikanizálódni” csakúgy, mint maga Japán.



1. Utamaro: Leskelődés



2. Hokusai: Hullámok



3. Hiroshige: Akasaka

Kalligráfia

A japán írás

A 4-5. században a japánok átvették a kínai írást. Kezdetben csak a buddhista szerzetesek voltak írástudók, akik tudtak kínaiul és a kínai buddhista tekercseket olvasták, illetve másolták. Majd fokozatosan az udvarban élő művelt elit is megtanult kínaiul. Végül a kínai írásjeleket kezdték használni a japán nyelv rögzítésére.

Azonban a kínai nyelv nagyon különbözik a japántól, még ha az európai fül számára ez nem is tűnik így. A kínaiak nem ragoznak, a japán pedig csakúgy, mint a magyar, ragozó nyelv. Emiatt végül a 8-9. században a kínai fű-írás jeleinek felhasználásával megszületett a hiragana szótagírás, ami már a japán nyelv rögzítésére alkalmas. Ezt követte a 11. században kialakuló katakana szótagírás, ami a normál kínai írást egyszerűsítette le.

Az 1958-as írásreform óta a két szótagírás mellett, melyek mindegyike 71 jegyből áll, még körülbelül 2000 fogalomjelölő írásjegyet, vagyis szójegyet, úgynevezett kanji-t használnak. Kilenc éven át tanulják a japán gyerekek az írást-olvasást. Az írásreformban meghatározták azt is, hogy nyugati mintára balról jobbra és vízszintesen kell az írásnak megjelennie, ezt azonban általában nem tartják be. A legtöbb folyóirat ma is „hátról” kezdődik, tehát jobbról balra kell olvasni a függőleges sorokat. (Kéki, 2000)

A kalligráfia művészete

A kalligráfia, más néven ecsettel-írás nagyon szorosan kapcsolódik a tusfestészet művészetéhez, legtöbbször kiegészül egy-egy festménnyel, mely főként a legrégebbi tekercseknél magyarázó jellegű, hogy az akkor még kínai nyelvű szöveget könnyebb legyen megérteni. A kalligráfia csupán a kanji-kat használja, melyeket a művész hol eredeti, szabályos szépségükben fest a papírra, vagy selyemre, hol dinamikus, „kézírás-szerű” mozdulatokkal.

A kalligráfiához hozzátartozott a papír megfelelő előkészítése is, mely általában arany- vagy ezüstfüst alkalmazásából állt, így a magasztos szöveg megfelelő minőségű alapot, „keretet” kapott.

Vallás Japánban

Számunkra megdöbbentő lehet, hogy Japánban a legtöbb ember két vallást is gyakorol egyszerre. A sintoizmus az élet vallása, a buddhizmus pedig a halálé. Ennek megfelelően az élethez kötődő események, esküvő, Újév köszöntés, újszülöttek „megkeresztelése”, stb. mind sintó szertartásnak megfelelően történnek. Halál esetén azonban már buddhista szertartást végeznek az elhunyt tiszteletére.

A sintoizmus Japán ősi vallása, mely egészen a buddhizmus meghonosodásáig, a 6. századig egyeduralkodó volt.

A sintó vallás legfontosabb eleme a kami (= felsőbb lény, szellem), amit tulajdonképpen mindenre rámondanak, ami különleges, rendkívüli.³

Kamik nagyon sokszor vannak jelen a mesékben is, a gyerekek már nagyon korán megtanulják tisztelni őket.

A japán buddhizmus Koreából érkezett a 6. században és körülbelül a 8. századra összeolvadt, illetve párhuzamosan működött a sintó vallással. A 12. századra megérkezett Japánba a zen tana, melynek lényege a meditáció, ami nagyon fontos volt a harcosok számára, akik segítségével tökéletesítették önfegyelmüket és az összpontosítást. A zen buddhizmus nagy hatással volt a művészetek fejlődésére, melyek közé e vallásnak köszönhetően bekerült többek között a virágkötészet, a kertészet és a teaszertartás is.

A sintó vallás számomra olyan, mint egy mesevilág. A rengeteg istenség, a varázslataik, az apró szeszélyeik és cselekedeteik, mind nagyon mesebeliek, sokszor megfoghatatlanok.

Talán épp ezért hódított olyan könnyen Japánban is a buddhizmus, amit a rizsföldeken dolgozó parasztember is könnyebben megértett és magáénak érzett.⁴

A kamik tisztelete megmaradt, de a halál vagy egy következő életet, vagy a Nirvanat jelentette. Sok esetben pedig egy-egy kami megfelelőjét látták egy bodhiszattvában, vagy fordítva.

Japán története a mitológiában

A mondákat olvasva egészen más benyomásaink támadhatnak, mint a görög, vagy éppen egyiptomi történetek olvasásakor. Egyből kitűnik, mennyire fontos szerepe van Japánban a természetnek, a hegyeknek és a vizeknek, a gyönyörű tájnak. A leírások alapján látjuk a színeket, érezzük az illatokat. Minden nagyon kifinomult és légies, még a szörnyek és a küzdelmek leírása is sokkal könnyedebb, mint például Homérosz *Iliász*ában, pedig sokszor

³ Sintó szentélyek helyén, melyeket a japánok gyakran látogatnak, mindig él valamilyen kami, ami lehet egy nagyon öreg fa szelleme éppúgy, mint emberé, vagy állaté. Ez a kami ad védelmet a szentélynek és hozzá lehet fordulni kérésekkel, áldozatokkal. A kaminak azonban álmában nincs hatalma, ezért előbb fel kell ébreszteni, amihez segítségül általában a szentélyben van egy kis csengettyű. Áldozatul szolgálhat bármilyen apróság, talizmán, vagy egy kis szaké.

⁴ Könnyebben tudtak imádkozni buddhista istenekhez, követve a teljes megvilágosodáshoz kijelölt utat, egy minden tekintetben szervezettebb vallást.

az európai lélek számára mehökkentő „kegyetlenségekről” esik szó.

Az ország keletkezése

A világ keletkezésének és Japán történetének a buddhizmus meghonosodásáig (Kr. u. 600 körül) a Kojiki (712) és a Nihongi (720) a legfőbb krónikája. Ezek az ősi krónikák még kínai írásjelekkel íródtak, az első írásos emlékei a japán mitológiának. Keletkezésük előtt csupán szájhagyomány útján maradtak életben a történetek.

A Japán Szigetvilág apró cseppekből született, víz vált földdé. Egy híd kötötte össze az eget és a földet, így tudtak az istenek eljutni a Földet borító óceánhoz. Nem voltak főistenek, a szigetek teremtése mégis egy istenpárhoz, Izanagihoz és Izanamihoz kötődik. Ők az ősszülők, a földi lét gyakorlatilag tőlük származik.

A teremtéshez nem kellett eszköz, sokszor egy mozdulat, vagy gondolat útján születtek új istenek, tavak, élőlények. Gyakran ezeket csak egy színnel írják le: „*A legszebbek kétségkívül az ámbraszínűek és az arany testűek voltak.*”⁵

A mesék hitvilága

A mesevilágot nagyon erősen átszövi a sintó és a buddhista hitvilág.

A sintó istenek, másnéven kamik 800 milliárdan vannak, így még a japánok sem tudják mindről, hogy kicsoda és milyen tulajdonságokkal bír. Sokáig az „istenek országa”-ként is emlegették Japánt.

A legfontosabb istenek *Izanagitól* születtek, miután visszatért a *Yomi*-ből. Izanagi és *Izanami* istenpár története nagyon szomorúan végződik, Izanami halálával. Ő uralja eztán a Yomi-t, ami se nem pokol, se nem menny, csupán egy túlvilági hely a halottak számára. Innen akarja őt visszahozni Izanagi, de terve kudarcot vall, és menekülésekor örökre elválasztja az élők és holtak világát egymástól. Ezután teremti azt a tizennégy istent, a rituális tisztálkodás tizennégy lépésével, akik nagyon fontosak az ember számára. Mindegyikük egy-egy mozdulatából születik.

Minden ismertebb istenségnek megvannak a maga attribútumai, melyek előtűnnek egy-egy mesében, így a japán ember számára könnyen azonosíthatóak, csakúgy, mint számunkra egy-egy szentkép szereplői.

(Percheron, 2005.)

A sintó istenek gyakran médiumok által kommunikálnak, akik többségükben nők, néha fiatal fiúk. A buddhista istenek azonban álmokkal közvetítenek, az ilyen álmok pedig általában hét nap imádkozást követő utolsó hajnalon jelennek meg.

A buddhizmus általában mindenki számára ismertebb és nagyon összetett is, de pár – a mesék szempontjából fontosabb – fogalmat azért szeretnék megemlíteni.

A vallás a 13. századra olyan szervezett lett, hogy már Japánt tartották a buddhizmus központjának. Természetesen módosult, több irányzata is kialakult a szokásoknak megfelelően.

Sákjamunit, a Buddhát *Sakának* nevezik a japánok. A *buddha* szó – jelentése

⁵ Percheron, Maurice: Japán hősi legendája. Budapest. Torii Kiadó, 2005.

megvilágosodott, teljesen megvilágosult lény – általában órá vonatkozik. Ember volt és nem is igényelt istennek kijáró tiszteletet, a történetekben mégis mint istenség, vagy hegy fordul elő. Voltak és lesznek persze rajta kívül egyéb buddhák is, némelyikük még mindig bodhiszattva⁶.

A buddhizmusban több Pokol és Mennysországi létezik – persze irányzattól függően – és ezek megjelenése nem mindig egyértelműen jó, vagy rossz, a pokol sokszor nem is olyan ijesztő. A Pokol királya *Enma*, ő a holtak bírója, gyakran feltűnik a történetekben.

Mindenképpen meg kell említeni még a jin-jang mestereket, akik gyakran jelennek meg a mesékben gyógyító és látnok szerepében. (Tyler, 2006.)

Japán szokások a mindennapokban

Rengeteg japán szokás van, ami egzotikus és ismeretlen legtöbbünk számára, mint például a fürdőzés, a teaszertartás, de most csak azokra a dolgokra szeretnék kitérni, amelyek valóban fontosak voltak kutatásom szempontjából.

Az egyik legalapvetőbb dolog a japánoknál, ami az európai ember számára valószínűleg mindig érthetetlen lesz, hogy egyszerűen nem akarnak „nem”-et mondani, akkor sem, ha ezzel végül konfliktushelyzetbe kerülnek. Az elutasítás, tagadás miatti konfrontációt sokkal súlyosabbnak érzik annál, minthogy kellemetlen helyzetet okoznak a hallgatással, vagy nem egyértelmű viselkedésükkel.

Sokszor hallgatással helyettesítik a visszautasítást, vagy előfordul az olyan mondatszerkezet, ahol a tagadást megelőzi egy egyetértés (– *Nem tartanak zsömlét? – Igen, nem tartunk.*).

A tagadás kerülésével szorosan összefügg az a tulajdonság is, hogy a japán ember nem meri vállalni a felelősséget azért, hogy esetleg rossz információt közöl az érdeklődővel (természetesen ez nem igaz az információs pultokra, útbaigazító helyekre). Ilyenkor inkább a „nem tudom” hangzik el válaszként egy-egy kérdésre.

Nekünk, európaiaknak a legtöbbször egyértelmű, hogy ha egy ember mosolyog, akkor jókedvű, vagy valaminek örül. A japánok a mosolyt, sőt a nevetést sokszor valódi érzelmeik elfedésére, vagy zavarukban használják.

Japánban nem szokás kimutatni az érzelmeiket, még a házastársak sem mutatnak gyengédséget egymás iránt mások előtt, nem mondják egymásnak, hogy „szeretlek” és nem ölelgetik egymást. Ugyanígy nem illik részvétet kelteni másokban, ezért a gyász híreket is mosolyogva közlik.

Japánban nem illik kétségbeesni, vagy haragra gerjedni, de még a hangsúlyváltás, vagy hangunk megemelése is ellenérzést váltana ki. (Hidasi, 1999)

A japánok számára borzasztóan fontos a csoportba tartozás érzése. Japánban nem illik kitűnni mások közül. Csodálatos gazdasági fejlődésüket is ez a mentalitás tette lehetővé.

⁶ A bodhiszattva is megvilágosult, de nem lép be a Nirvanába, amíg a Földön élő összes ember be nem léphet, itt marad az emberekkel segítőként.

Nem céljuk az egyéni előrelépés, a saját tehetség kibontakoztatása. Mindenki tudja, hogy a vállalat, csoport, előrelépése az ő saját előrelépését is eredményezi. Ugyanez a helyzet fordítva is, ha az adott csoport valamiben kárt szenved, rosszul teljesít, akkor a következményeket mindenki magára vállalja, függetlenül attól, hogy esetleg csak egy személy miatt következett be a nem kívánt esemény. A rosszábbul teljesítőket nem szégyenítik meg, de nem dicsérik külön a nagyon jól teljesítő egyéneket sem.

Sok európai az alapján ítéli a japán embert kivételesen udvariasnak, ahogyan a szállodában, vagy a boltokban, egyéb szolgáltatási helyeken viselkednek vele. Kétségtelen, hogy ilyen helyzetekben a japánok viselkedése már-már hihetetlennek tűnik, annyira figyelmesek. Azonban mindez csak addig tart, amíg ebben a közegben, „csoportban” vagyunk.

Ahol az emberek egymás számára nem csak szürke idegenek, ott nagyon fontos az udvariasság, a jó modor. Azonban, amint a japán ember kiszakad ebből a csoportból, például a munkahelyéről elindul haza, viselkedése teljesen megváltozik, már nem érdekes, hogy ki mit gondol róla, hiszen a metrón, egyéb tömegközlekedési eszközökön lévő embereket nem ismeri és azok sem ismerik őt. Nem szokás előreengedni a nőket és nem nagyon kérnek bocsánatot, ha véletlenül az ember lábára taposnak, de rászólni sem illik a másokra ilyesmiért. (Hidasi, 1999)

Legendás a japán pontosság például a közlekedés terén. A legnagyobb csúcsforgalom idején másodpercre pontosan van kiírva a legközelebbi szerelvény érkezésének ideje. A taxi pontosan érkezik házhoz az előre megrendelt időpontra. A taxis pontosan annyit kér a fuvar végén, amennyit az óra mutat, a borraalót Japánban nem ismerik.

Mindenhol pontosan adnak vissza, sehol nem próbálnak átverni és ha véletlenül a metróban felejtjük a csomagunkat, biztosak lehetünk benne, hogy hiánytalanul fogjuk azt visszahozni.

Japánban még mindig az egyik legalacsonyabb a válások száma, annak ellenére, hogy még a mai napig rengeteg házasság közvetítés útján jön létre. Ennek legfőbb oka az anyagi függés, amiben a japán feleségek élnek. Egy japán feleségnek ugyanis nincs más feladata, mint a gyermekeket nevelni, a háztartást vezetni és megteremteni a férj számára az otthont. Az asszony intézi ugyan a család pénzügyeit, de a család ellátása mellett neki nincs lehetősége munkát vállalni. (Hidasi, 2003)

Az utóbbi időben talán pont ezért csökkent a házasulandó kedv, főleg a fiatal nők körében, hiszen nem szívesen adják föl függetlenségüket.

Az ajándékozás és a szívesség nagyon kényes és fontos dolog a japán emberek számára. Ha valaki valamilyen szolgálatot tett nekünk, azt illik meghálálni a legközelebbi alkalommal valamilyen kis ajándékkal. Sokszor ebből hosszas oda-vissza ajándékozás lesz, mert az egyik fél mindig a másik lekötözöttjének érzi magát. (Morsbach, 1992)

Gyermeknevelés Japánban

A japán otthon

A japán otthonok többsége igen kicsi és talán a legjobb szó rájuk, hogy család-centrikusak. A hagyományos japán lakás ugyanis meglehetősen alkalmatlan a félrehúzódsra, a magánélet elrejtésére. A *fusuma*-nak nevezett eltolható, fából és papírból készült falak nem nyújtanak semmilyen hangszigetelést. Az általuk határolt szobák bármikor átalakíthatóak, egybenyithatóak, ily módon a japánoknál nincsenek fix lakószobák, mint nálunk.

Japánban a fűtés bizony nem divat, noha a tél meglehetősen hideg, körülbelül olyan, mint hazánkban. Legtöbbször csak legfeljebb egy helyiséget fűtenek és telente itt gyűlik össze az egész család. Hideg időben az éjszakát is gyakran az egész család együtt tölti, a szülők között alszanak a gyerekek, így melegítik egymást.

Nyáron viszont éppen a fűlesztő meleg miatt minden fusumát elhúznak, minden ablakot kitárnak, így még jobban eltűnnek az intim terek.

Gyermeknevelés otthon

Mint már említettem, az átlag japán nő legfontosabb feladata a családdal való törődés. Mivel a férfiak általában rengeteget dolgoznak, ezért nagyon kevés kapcsolatuk van a gyerekekkel. Sokszor mindössze csak együtt alszanak velük. Így tehát minden szülői kapcsolat lényegében az édesanyához kötődik.

A japánok elképesztő türelemmel viselkednek gyermekeik iránt. Soha nem kiabálnak a gyerekekkel, kisgyermekkorban gyakorlatilag mindent szabad.

Nem csak a saját gyermekekkel ilyen elnézőek, egy-egy elegáns boltban sem szólnak rá a kicsire, ha esetleg csokis kézzel végigfogdos egy értékes lámpát. Az utcán kergetőző gyerekeket elnéző mosollyal nézik még akkor is, ha feldöntik az embert.

Ezek alapján azt gondolhatnánk, hogy nem is nevelik a gyermekeiket a szó szoros értelmében. De csak a módszereik mások, a kisgyermeknek már otthon is rengeteg mindent meg kell tanulnia.

Az egyik legfontosabb, hogy megtanulja, milyen fontos a csoporthoz tartozás érzése és mennyire rossz annak, aki semmilyen közösségnek nem tagja. Éppen ezért, ha mégis büntetik valahogyan a gyermeket egy-egy rosszaság miatt, akkor általában nem a nálunk klasszikus „bezáráshoz”, azaz a szobafogsághoz folyamodnak, hanem épp ellenkezőleg, „kizárják” a gyermeket a családból. Így már egészen kis korban kialakulhat az egyén és csoport közötti rangsor.

Nagyon korán elkezdnek tanulni. Otthon az édesanyák oktatják gyermekeiket – ebben rengeteg könyv és tv műsor van a segítségükre. A már említett szociális viselkedési normákon kívül természetesen a japánoknál is létezik rengeteg készségfejlesztő játék. Korán megtanulnak számolni és a rendkívül összetett írással is elkezdnek megismerkedni, hogy később minél felkészültebben mehessenek az iskolába.

A japán óvoda

Azok a gyermekek, akik járnak óvodába⁷, ezen a helyen tudják még jobban elsajátítani a megfelelő szociális viselkedést, megszokják a csoportba tartozást és hogy nem kap senki külön kitértetett figyelmet.

Ezekben az intézményekben a gyermeket az otthonihoz hasonlóképp nevelik.⁸ A közös foglalkozáson ugyan mindenkinek részt kell vennie, fegyelmezetten, de ezeken kívül a gyermekek tulajdonképpen csinálhatnak bármit, senki nem szól rájuk.

A japán óvodákban nagyon kevés a tárgyi játék – legalábbis sokkal kevesebb, mint az Magyarországon megszokott. Ennek a legfőbb oka a csoportos játékokra helyezett hangsúly, itt nem szokás elvonultan, külön egy sarokban játszani, még kis csoportokban sem, itt mindenki együtt játszik.

Szeretnék kiemelni egy konkrét példát, mellyel kutatásaim során találkoztam. A Yokohamában lévő *Yuyu-no-mori* óvoda 2007-ben a *Design Share Awards* díját nyerte el (*Designing for the future of learning*). Az általam ismert hazai óvodákhoz képest az épület mérete is hatalmas, nem beszélve a benne lévő zibongókról. Az óvodai terek kialakításának elsődleges szempontja a gyermek-központúság.

Ez az első olyan intézmény Yokohamában, ami egyesíti a hagyományos japán óvodát és a bölcsődét.

Az egész épület tulajdonképpen egy hatalmas játszótér a gyerekek számára, tele van kis barlang-szerű járatokkal, rengeteg puha bútorral, ami szintén mind játék is egyben, hiszen felfedezhető és megmászható, mint például az udvaron lévő hegy, ami gumiból van és a bölcsisiek egyik kedvenc helye. A legnagyobb puha „játék” az emeleten, középen lévő hatalmas háló-mászóka.⁹

A japán oktatás

Japán kiemelkedő teljesítményeket mutat az összes nemzetközi felmérésen.¹⁰ A tanárok helyzete egészen más, mint nálunk, nagyon nagy megbecsülésnek és tiszteletnek örvendenek és persze a fizetésük is kiemelkedő. Ezért cserébe igen jól képzettek is, a tanár szakos képzésekre hatalmas a túljelentkezés.

Általános iskola

Az általános iskolába, más néven *Shōgakkō*ba hat éves kortól tizenkét éves korig járnak a gyerekek, akiknek életében az egyik legnagyobb esemény az iskolakezdés.

⁷ Nagyon sok gyerek ugyanis egyáltalán nem jár óvodába, otthonról kerül be az iskolába, köszönhetően az édesanya tengernyi idejének.

⁸ A szociális viselkedésen kívül az óvodában is fejlesztik a beszédtechnikát, kifejezéseket tanulnak és tanulgatják a japán írást, illetve sokat foglalkoznak a környezettel is.

⁹ <http://www.designshare.com/index.php/projects/yuyu-no-mori-nursery/intro>

¹⁰ Pl.: PISA 2005, 15 éves tanulók matematikai tudásának összehasonlítása: Japán a 29 résztvevő ország közül a negyedik helyezést érte el, míg Magyarország csak a 22. lett.

Természetesen a központi tárgy itt is a japán nyelv, ami komplexitása miatt hat év kiemelt figyelmet kap képzése terén.¹¹

Számomra nagyon vonzó, hogy sok osztályteremhez tartozik erkély, ahol mindenkinek van egy kis cseresep növénye, aminek gondját kell viselnie. A japánok számára nagyon fontos ez a környezettudatos nevelés.

A tanítás során a diákok egyfős padokban ülnek, amik könnyedén elrendezhetőek egy-egy foglalkozásnak megfelelően.¹²

Noha már otthon és az óvodában is a csoport-szellemre, a beilleszkedésre nevelik a gyerekeket, a túlzottan liberális nevelés a kiskorban manapság egyre több problémát eredményez az iskolai évek során, különösen a középiskolai évek előtt és alatt. Nem ritka az igen durva agresszió a gyerekek részéről, ami egyértelmű jele a bennük rejlő feszültségnek, amit a „laza” gyermekkor éveitől rájuk zúduló töménytelen mennyiségű elvárás okoz.

Alsó és felső középiskola

A diákok 90%-a leérettségizik és a középiskola után is a legtöbben folytatni akarják tanulmányaikat. Ennek megfelelően a középiskolai évek alatt elképesztően sokat tanulnak, hogy minél jobb eredményeket érjenek el és minél jobb egyetemekre kerülhessenek be. Ez a hajtás gyakorlatilag nem hagy számukra szabadidőt, hiszen az iskolai oktatás után szinte mindenki *jukuba* jár¹³. A juku látogatását már az alsó középiskola, a *Chugakkō* három éve alatt megkezdik.

Sem az alsó, sem a felső – *Kōkō* – középiskolákban nincs speciális, valamilyen tantárgyra kiemelten fókuszáló osztály, illetve ez nem fordul elő intézményi szinten sem. Ennek legfőbb oka a már említett csoport-tudat, az egyéni kiemelkedő teljesítmény nem preferálása.

A Történelmen és az Angolon kívül minden tárgyat igen magas színvonalon oktatnak, ennek köszönhető a japán diákok kiemelkedő teljesítménye a nemzetközi megmérettetéseken.

Az egyetemi oktatás maga már nem olyan kiemelkedően magas színvonalú, bár a felvételi általában sokkal nehezebb, mint hazánkban. A legtöbb diák nem feltétlenül a tudásvágy miatt akar továbbtanulni, hanem mert elvárják tőle, illetve tudja, hogy Japánban gyakorlatilag nem kaphat állást, – illetve a lányok házassági esélyei is csökkennek – főiskolai végzettség nélkül.

¹¹ A tárgyak között szerepel még a Matematika, Tudományok, Művészetek, Zene és Testnevelés mellett a Szociális tanulmányok és az Otthonteremtés.

¹² Az ebéd során is négyesével összetolják a padokat és szépen megterítik az asztalt, majd a felelősök, miután kellőképp beöltöztek – a száj előtti maszk kötelező –, felhosszítják és kiosztják az ételt mindenkinek. Így a gyerekek nyugodtan ehetnek, nincs az a rohanás, mint a hazai menzákban. Ebéd után közösen kitararítják az osztálytermet, letörlik az asztalokat, majd folytatódhat a tanítás.

¹³ Egy „iskola utáni iskola”, általában csak az érettségi tárgyakból, ami segít a hatékonyabb felkészülésben.

Mesék, mondák

A legtöbb mese a Nara-, a Heian- és a Kamakura korból maradt fenn. Az egyik legfontosabb forrás a *Kojaku Monogatari* nevű gyűjtés, mely 1050. körül jött létre, és több mint 700 japán történetet tartalmaz. Ezek a gyűjtések már meglehetősen buddhista szemléletűek, bár jól érezni rajtuk, ahogyan a két vallás, sintoizmus és buddhizmus keveredik Japánban.

A történetek felépítése

Egy magyar népmesénél a felépítés teljesen klasszikus mese formátum, van bevezetés, tárgyalás és befejezés, konfliktus és annak lezárása, a végén valamilyen konklúzióval. Ezzel szemben egy japán mese olvasásakor sokszor az az érzése az embernek, hogy hirtelen elválták a történetet, már szinte kérdeznék, hogy „és? Ennyi?...” Rengeteg történet marad megmagyarázatlan, és következmény nélküli. Némely mesék olyan egyszerűek, hogy felületesen nézve már-már bárgúnak tűnnek. Más mesék viszont akár csak fél oldalasak, de olyan meghökkentők, vagy ijesztők, hogy sokszor napokra nyomot hagynak az emberben.

Olyan szörnyek jelennek meg, akiktől a felnőtt is fél, és ha ezek a szörnyek támadnak, általában nem hagynak maguk mögött mást, csak halottat – és nem is akárhogyan, például leharapott fejjel, vagy hasonló szörnyű véggel. A mesének pedig vége. Nincs föltámadás, nincs új lehetőség, nincs jutalom a jónak, vagy büntetés a gonosznak. És az élet, nem ilyen?...

Más történetek viszont nagyon vidámak, de ezek sem a klasszikus „happy end” végződésűek. Egyszerűen csak az élet dolgairól szólnak, megtanítanak rá, hogy tudjunk magunkon is nevetni.

Elképesztően nyíltan beszélnek mindenről, néha az ember kételkedik is benne, hogy nincs-e rajtuk korhatáros „karika”.¹⁴ Persze minden mese a felnőtteknek is szól, éppúgy, ahogy az európai mesék is.

Természetesen megjelennek a hagyományos népmesei elemek is, a gyermektelen szegény öreg apóka és anyóka, a bátor lovag, a hengegő és gyáva, aki a végén pórul jár. De egy picit minden más, mint a mi népmeséinkben és nem csupán a szokásokra gondolok, hiszen nyilvánvaló, hogy a magyar mesékben kevesen foglalkoznak rizstermesztéssel. A hangulatot, a színeket és gondolatokat átszövi a jellegzetes keleti gondolkodásmód, mely egyszerre tud csodálatos és rémisztően kegyetlen lenni.

Mitikus alakok

Mitikus lényből is számtalan előfordul a mesékben, én itt csak a leggyakoribb, legfontosabb alakokat szeretném kiemelni.

¹⁴ Szégyenlősség nélkül beszélnek hasmenésről, hányásról, szexről, halálról, homo- és biszexualitásról is. És ugyanilyen természetességgel jelentik meg az öngyilkosságot is. Persze, egy japán számára ez nem a mi kultúránk szerint értelmezett öngyilkosság, sokszor éppen egy jobb világba való eljutás eszköze. „*A testről önként való lemondás (és nem „öngyilkosság”) a japán lelki törekvések felismerhető iránya volt, főként a középkorban.*” (Tyler, Royall: Japán regék és mondák. Budapest. Móra Könyvkiadó, 2006.)

Tengu: olyan lény, mely rossz tréfákat űz az emberrel. Alakjukat képesek megváltoztatni és nem lehet őket megölni. Gyakran ragadozó madarakká változnak, akik gyerekeket is elragadnak. Nagyon meggyőző hallucinációkat tudnak okozni és legnagyobb örömeiket a szerzetesekkel űzött gonosz tréfáikban lelik.

Róka: Az ősi Japánban az ember és a róka szorosán egymás mellett élt, talán ezért lett ez az állat az egyik legfontosabb szereplője a japán mese- és mondavilágnak.

Két fő változata jelenik meg. Egyik Inari kamival, a rizs istenével társul. Vagy maga az isten ölti fel egy róka képét, vagy küldöncként használja az állatot.

Más vonatkozásban viszont – és ez a gyakoribb – a rókaszellem ugyanolyan csínytevő, mint a tengu, talán még ravaszabb. Gyakran a szexuális vágy megtestesítői, ravasz és csábító nők a rókák.

Ha egy róka kinöveszti a kilencedik karmát is, akkor szőre fehérré vagy arannyá változik. Ez jelképezi, hogy milyen idős és bölcs már egy rókaszellem.

Démon: japánul *oni*. Félreeső helyeken jelennek meg. Az esetek többségében nagyon rémisztőek, persze csak a valóságos alakjuk, hiszen gyakran szép nő képében jelennek meg, vagy akár kisgyermekként, hogy megtevéssék áldozatukat. Aki észrevesz egyet, azt általában felfalják.

A démonok minden hónap egy éjszakáján kivonulnak a Kiotói főutcára, és aki ilyenkor kimeréskedik, az majdnem biztosan halál fia.

Sárkány: csakúgy, mint a kígyó, szoros kapcsolatban van a vízzel. Majdnem olyan gyakori szereplő, mint a róka. Kínai hatásra terjedt el ugyan, de alakja némileg megváltozott. Kifejezője a víz körforgásának, innen is ered gyakori ábrázolása a felhők között kibukkanó sárkányfejnek. A kígyóval együtt szoros kapcsolatban van mennydörgéssel és villámlással is, ily módon az energia és életerő ősi megtestesítői.

Kígyó: kevésbé nemes lény, mint a sárkány. Általában a kéjvágy, a gonosz gondolatok megtestesítője. Az összes „valódi” teremtmény közül őket a legnehezebb kiismerni, de mégis közelebb állnak a hétköznapi élethez. (Tyler, 2006.)

Mai japán mesék

Hazánkban japán szerzők gyerekkönyvei között talán a legismertebb a *Bárány altató*¹⁵ című könyv. A történet rendkívül egyszerű, a kis bárány sétál és mindent megszámol, ami útjába kerül, míg végül egy puha ágyban elalszik. Noha a világszerte népszerű szerző japán származású, ez a mesekönyve – ahogy sok másik – angol nyelven került először kiadásba 1986-ban, és érezhetően nem „japános”¹⁶.

Kicsit kevésbé ismert a *Guri és Gura*¹⁷, a Japánban nagyon népszerű és szintén világszerte kiadott mese. Marék Veronikának köszönhetjük a magyar kiadást, így sok szülő bátrabban

15 Satoshi Kitamura: Bárány altató. Budapest, Pozsonyi Pagony Kft., 2006.

16 Pl. a bárány európai házba megy be és európai ágyba fekszik le.

17 Rieko Nakagawa: Guri és Gura. Budapest, Ceruza Kiadó, 2009.

merte megvenni a könyvet, de általában elmondható, hogy a magyar szülők nem tudják szeretni ezt a mesét és nem értik igazán¹⁸, bár a történet itt sem kimondottan „japános”.

Sajnos, amikor modern meséket kerestem, többségében külföldi – általában amerikai – szerzők műveit találtam, melyeket japán kiadók megvettek és lefordítottak. Fordítva ez nagyon ritkán fordul elő, így japán szerzők műveikhez többnyire csak japánul volt szerencsém.¹⁹

De szeretnék megemlíteni egy mindenki számára ismertebb szerzőt ebben a fejezetben, még ha nem is a könyvek világához kötődik.

Hayao Miyazaki és a Studio Ghibli

Az 1945-ös születésű *Hayao Miyazaki* igazi áttörést jelent a japán mesevilág számára, hiszen művei eljutottak a nyugat világába, bár mire ez megtörtént már számos díjat nyert Japánban és Ázsia szerte. 1997-től kezdve viszont több díjat és elismerést kapott a nemzetközi filmfesztiválokon is, nem utolsósorban 2002-ben nyert Oscar díjat²⁰ a *Chihiro szellemországban* című filmért. 2005-ben is jelölték a díjra, a *Vándorló Palotáért*.

1985-ben alapította a *Studio Ghibli*-t harmadmagával, *Isao Takahatával* és *Toshio Suzukival*. Az alapítást az 1983-as *Nausicaa* című animációs film sikere előzte meg. Mikor az Egyesült Államokban bemutatták, a címétől kezdve szinte mindent megváltoztattak, amerikanizáltak benne. Megvágták és dialógusokat írtak át, hogy piacképesebb legyen. Ezután a Studio Ghibli nem hagyta, hogy több filmmel ez megtörténjen, magukévá tették a „no-cut”, vagy „no-edit” politikát, tehát „nincs vágás” és ezt egy alkalommal egy eredeti *katana* (szamuráj kard) küldésével is nyomatékosították. Mára a stúdió és filmjei annyira népszerűek lettek, hogy már múzeumot is nyitottak és filmjeiket játsszák szerte a világon.

Miyazaki filmjeit forgatókönyv nélkül készíti, egyből storyboard-ok készülnek a forgatáshoz. Szereplőivel azonosulva, történeteket átélve alkotja meg magát a filmet. Saját mondása szerint: „*Nem én készítem a filmet. A film magától készül és nincs más választásom, mint hogy kövessem.*”²¹

Természetesen nem csupán a japán gyökereket fedezhetjük fel filmjeiben, nagy hatással voltak rá nyugati írók, úgymint *Diana Wynne Jones*, – akinek művéből a *Vándorló Palota* is készült –, *Lewis Carroll*, és nagy barátságot kötött a francia *Jean Giraud*-val, aki közreműködött többek között az *Alien* című filmnél és az *Ötödik elemnél* is.

Két, hazánkban talán legismertebb animációs filmjét, illetve ezek legfontosabb jeleneteit és alakjait szeretném röviden kiemelni. Alkotásai közül leginkább ezek a mesék kapcsolódnak a legtöbb ponton a sintoizmushoz és az ősi japán szokásokhoz. Hangsúlyozom, hogy nem a képi világot elemzem, hanem a történeti felépítést. A mesék képi megjelenítése kutatásom következő állomása.

18 Aminek következménye, hogy a gyerek sem fog rajongani érte, hiszen szülei érzésein átszűrve találkozik a könyvvel.

19 Természetesen számtalan *manga* történet elérhető akár magyarul is, de ezek ifjúsági kiadványok, vagy felnőttek számára készülnek.

20 Legjobb animációs film kategóriában.

21 In: http://www.midnighteye.com/interviews/hayao_miyazaki.shtml

Totoro, a Varázserdő titka: főszerepben egy család, főleg két kislány. Az apuka neveli őket és gondoskodik róluk, amíg az anyuka kórházban van. A történet elején költöznek egy régi házba, vidékre. Egyből különös lényeket látnak a gyerekek: kis koromgolyókat. A szomszédasszony elmondja, hogy nem démonok, nem kell tőlük félni és kiskorában még ő is látta őket. Feltűnik még egy ritka dolog: az erdő felé nézve egy különösen hatalmas kámforfát látnak.

A gyerekek szaladgálhatnak kedvükre, nem szólnak folyton rájuk, a papájuk türelmes velük és sose beszél lekezelően. Nem vonja kétségbe, mikor a gyerekek találkoznak Totoroval, hanem el is magyarázza, hogy valószínűleg az erdő szellemeivel találkoztak és ez nagy megtiszteltetés, hiszen ők csak akkor láthatóak, ha meg akarják magukat mutatni. Az óriási fa pedig, amiben a Totorok laknak akkor nőhetett még, amikor az emberek és a fák barátságban voltak.

Rengeteg a sintó momentum a filmben a Totorok-on kívül is – melyek nyilvánvalóan kamik. Egy alkalommal az esőben egy szentélyben húzzák meg magukat a kislányok, a nagyobbik tiszteletudóan meg is kéri a védőszellemet, hogy ott maradhassanak. És természetesen egy kami a cicabusz is, ami a többi kamit szállítja. Csak a gyerekek tiszta lelke képes még meglátni a teljes valóságot, más nem látja a kamikat.

A japán szokások is jól tükröződnek a történetben. Elsőként persze a gyermeknevelés az apa és a szomszéd öreg néni viselkedésében. Az ajándékozás: a nagyobbik kislány ad egy esernyőt a nagy Totoronak – ettől a ponttól kezdve az esernyő mindig nála is van –, amit az egyből meg is hálál egy kis csomaggal: bambuszlevélbe csomagolt kis makkokat ad, melyeket a gyerekek el is ültetnek. Még az éjjel közbenjárnak a Totorok a magok kikelése érdekében is.

Chihiro Szellemországban: Hősnője kicsit más, mint a korábbi filmekben, a *Nausicaa*-ban, vagy a *Laputa*-ban. Miyazaki felismerte, hogy nem készítenek filmeket a 8-12 éves gyerekeknek, ezért alkotta meg *Chihirot*, az átlagos, 10 éves japán kislányt, aki Japánban bárhol élhet és így bármelyik gyerek tud vele azonosulni.

Ennél a filmnél nagyon nehéz kiemelni egy-egy elemet, olyan sok benne a jelkép és az istenség. Már a második jelenetben, ahol a család letér az aszfalt útról, rengeteg apró szentély van az útszélen. Ahogyan száguldanak le a lejtőn, az erdőben látni furcsa kőszobrokat: kamik szobrait. Majd elérnek egy épületet, ami előtt szintén ugyanolyan szobor áll, a szél pedig belülről fúj kifelé. Itt is a gyermeki lélek az, aki érzi a veszélyt, sejtí a valóságot és fél, nem akar bemenni, kérleli szüleit, hogy forduljanak vissza, mert „az épület nyöszörög”. De a szülők nem figyelnek Chihiro-ra, viselkedésük már itt is nagyon ellenszenves, mégis sokkolóan éri az embert, mikor disznóvá változnak, mert esznek az istenek számára készített ételből.²²

Még mielőtt megjelenne a rengeteg szellem és isten, Chihiro felfedezi a helyszínt, látja a fürdőt, a hidat és a vonatállomást. Elsőként *Hakuval* találkozik, aki figyelmezteti, hogy meneküljön, mielőtt besötétedik, siessen, mert már égnek a lámpások. Az egész jelenet nagyon hasonló a démonok „havi felvonulásához”, melyet már említettem a mitikus lények elemzésekor. Az istenek fokozatosan válnak láthatóvá, közben Chihiro fokozatosan

²² Sok szentélybe vittek rizsadorományokat és egyéb ételadorományokat is, ezeket utána az éhező koldus sem merte érinteni, hiszen az isten ételei lettek.

válik áttetszővé. Ennie kell ebből a világból valót ahhoz, hogy ne tűnjön el végleg – de persze nem a fürdővendégek ételéből.

A szellemek és istenek érzik az emberszagot, és akkor is egyből felismerik, ha levegőt vesz. Az egyetlen esély, hogy életben maradjon és a *Boszorkány*, a helyi uralkodó ne változtassa őt is disznóvá az, ha munkát kap a fürdőházban.

Rengeteg ijesztő alak jelenik meg a filmben, többségükről mégis kiderül, hogy valójában nagyon jóindulatúak. Általában Miyazaki filmjeiben nincs egyértelműen jó, vagy rossz szereplő, mindenkinek vannak jó és rossz tulajdonságai.

Újra előtűnnek a koromgolyócskák és más mitikus alakok: Haku másik alakja egy hosszú ezüst sárkány, mely a folyót jelképezi, aminek valaha az istene volt. A fürdőt meglátogatja egy lápisten, akiről később kiderül, hogy a nagy folyamisten volt, Chihiro pedig beenged egy *arcnélküli rémet*, aki valószínűleg ember lehetett, de holttestével nem végezték el megfelelően a szertartásokat és így nem jutott el rendesen a túlvilágra. Ártó szellemként tombol a fürdőben, míg Chihiro el nem vezeti a Boszorkány testvéréhez, ahol munkát kap, amivel léte új értelmet nyer.

A Boszorkány elmondja, hogy 8 millió isten jár a fürdőbe pihenni és megtisztulni.

Megismerkedhetünk a fürdőbeli étellel és az itteni japán szokásokkal is.

Mindkét filmben rengeteg ijesztő jelenet és alak van, mégis ilyen téren messze van világuk a népmesék világától. De talán ennek köszönhető az a tény, hogy míg Miyazaki filmjeit – a Porco Rosson kívül – kimondottan gyerekek számára készíti – amik persze felnőttek számára is nagyon élvezhetőek –, nálunk bizony rárakták a „12-es karikát” majdnem minden filmjére.

A japán mesekönyvek

A japán mesekönyvek világa egyszerre nagyon eltérő és mégis nagyon közeli hozzánk. Két legjellemzőbb vonása egyben ellentéte is egymásnak: nagyvonalú, pár vonással megjelenített grafikák és finom, elképesztően részletgazdag illusztrációk jellemzik, e kettő mégis gyakran együtt, egy oldalon vagy képen szerepel.

Miből merítik az illusztrátorok ihletüket? Mennyire van jelen képeikben a hagyományos japán képi világ?

Korábban bővebben foglalkoztam a japán meseillusztráció közvetlen elődeivel a hagyományos japán festészettel és fametszetkészítéssel, melynek kiemelkedő mesterei Hokusai, Hiroshige és Utamaro művészek voltak.

A japán fametszetek elsőként mindig könyvekben jelentek meg, illusztrációként, és csak később terjedtek el annyira, hogy önálló képként is készítették őket. Hokusai már manga-kötetet is készített és verseket illusztrált. Az Utagawa-iskola neves képviselői tehát megalapozták a 20. századi japán illusztrációk képi világát.

A fametszés és festészet tradícióira kiemelt figyelmet fordítanak az oktatásban is. „Kép és írás egysége nagyobb szerepet kap a japán iskolákban, mint bárhol másutt a nagyvilágban. S nemcsak az iskolákban: a napi életben is. Ha az emberek jól meg akarnak magyarázni valamit egymásnak, vázlatot rajzolnak hozzá.” ... „A japán iskolások mind kapnak a nyári szünetre „figyelnivalót” azzal, hogy kitartó, rendszeres megfigyeléseiket rögzítsék rajzban és írásban. Ilyen gyakorlat mellett könnyen gondolnak a gyerekek arra, hogy könyvet írjanak és rajzoljanak.”²³

Takehisa Yumeji nevét azért emelem ki, mert ő az egyik legfontosabb olyan művész, akinek munkái átmenetet képeznek a képzőművészeti festészet, illetve fametszés és az alkalmazott illusztráció között. Yumeji 1884-től 1934-ig élt, költő, festő. Művei, melyek főként japán szépségek portréi, nagy népszerűségnek örvendtek a japánok körében. Ma is rengeteg csodálója akad Japán- és világszerte, Takeo Takei is mesterének tekintette, mikor együtt dolgoztak egy 20. század eleji gyermekmagazinnak. Egyik vezető alakja lett a *Taisho romantika* mozgalomnak, mely az 1910-es években virágzott. Művészetében egyesítette az ukiyo-e tradícióit a modernizmussal.



4. Takehisa Yumeji

23 Székácsné Vida Mária: *Gyermekművészet Japánban*. Budapest. Corvina Kiadó, 1971

A 20. század elején

Már a 20. század elején is olyan kifinomult grafikai világ jelent meg Japánban külön a gyermekek szórakoztatására és művelésére, ami tulajdonképpen a mai napig töretlenül megmaradt a II. Világháború ellenére is. Természetesen változott, „modernizálódott”, ha úgy tetszik, illetve technikailag is más lett, de a gondolkodásmód, az alapvető ábrázolási módok a mai japán mesekönyvekben is fellelhetők.

Mielőtt a fontosabb 20. század eleji illusztrátorokról szót ejtenék, nagyon fontos megemlíteni *Kaii Higashiyama* művészetét. A festő 1908-ban született, a Tokiói Képzőművészeti Egyetem Nihon-ga szakán szerzett diplomát 1931-ben. Rengeteget utazott, főleg Kínában és Japánban, de számos alkalommal járt Európában is. Képei egyszerre realiztikusak és absztraktak. Jellegzetes, hogy egy-egy képen egy domináns színt használ, különböző árnyalatokban. Lágy kontúrjaival, raport-jellegűen ismétlődő formáival fantasztikusan megnyugtató hatást kelt. Tájképfestészetéből rengetegen merítenek inspirációt az illusztrátorok közül.



5. Kaii Higashiyama

Kiichi Okamoto (1888-1930)

Miután elvégezte a középiskolát a *Hakubakai* nyugati festészettel foglalkozó társaságba lépett be, melynek 1911-től vezetője is lett. 1912-ben megszervezte több festőtársával együtt a *Fyuzankai* társaságot. Műveire olyan nyugati illusztrációk hatottak, mint Edmond Dulac, francia illusztrátor és Arthur Rackham, angol illusztrátor munkái. Közreműködött a *Kin no fune (Aranyhajó)* című gyermekújságban, mint illusztrátor. 1922-ben lett vezető illusztrátora és szerkesztője a *Komodo no kuni (Gyerekek földje)* című lapnak, de más magazinok számára is készített illusztrációkat.



6. Kiichi Okamoto illusztrációi a *Kodomo no kuni* magazinban



7. Takeo Takei illusztrációja a *Kodomo no kuni* magazinban

Takeo Takei (1894-1983)

Először a Hongo Yoga Kenkyujo-ra járt, ami egyik központja volt a nyugati művészetekkel foglalkozó intézményeknek, majd a Tokiói Művészeti Iskola Nyugati Művészet szakán folytatta tanulmányait.

Diploma után elkezdett gyermekeknek szóló illusztrációk készítésével foglalkozni a *Kodomo no tomo (Gyerekek barátja)* című folyóirat számára. 1922-ben egyik vezető illusztrátorává vált a *Komodo no kuni* című magazinnak. 1927-ben az újságban közreműködő illusztrátorokkal közösen megalapította a *Nihon Doga Kyokai*-t, a Japán Gyermekkönyv-illusztrátorok Társaságát. Kiichi Okamoto halála után, 1931-től Takei lett a *Komodo no kuni* vizuális szerkesztője. 1955-től a *Kinda bukku (Gyerekkönyv)* című magazin szerkesztői tanácsadója lett. Megjelent művei többek között az *Otogi no tamago (A tündér tojása)* és a *Ramu-ramu O (Ramu-ramu király)*.

Kawakami Shiro (1889-1983)

A Tokyoi Művészeti Iskola Nyugati Művészeti szakán végzett. Csatlakozott a Kodomo Sha kiadóhoz, mely többek között a *Kodomo (Gyerek)* és a *Ryoyu (Jó barátok)* című magazinokat jelentette meg. 1920 és 1926 között a *Dowa (Gyermekmesék)* című magazin legfőbb illusztrátora, illetve felelős művészeti szerkesztője volt. Rengeteg egyéb lapban is közreműködött, így többek között a már sokat említett *Kodomo no kuni*-ban is. 1933-tól buddhista verseket is írt és hozzájuk készített illusztrációkat.



8. Kawakami Shiro: *Rovarok utazása*

Hatsuyama Shigeru (1897-1973)

Először yamato-e festészetet tanult, majd egy darabig kimono minták festésével foglalkozott. Később Ogata Korin stílusában tanult festeni. 1919-től, az *Otogi no sekai* (Tündérföld) című gyerekújság létrejöttétől egészen annak utolsó számáig, 1923-ig készített illusztrációkat a magazin címlapjára.

Honda Shotaro (1893-1939)

Tizennégy éves korától nyugati művészetet és mellette ukiyo-e stílust tanult. 1913-tól elkezdett magazinok számára illusztrálni, többek között a *Yonen gaho* (Totyogók képes újsága) és a *Yonen sekai* (Csecsemők világa) című, Hakubunkan által megjelentetett kiadványokhoz. 1920-tól számos más gyerekújság, így természetesen a *Kodomo no kuni* számaiban is jelentek meg művei. Egyike volt a jól ismert *Nihon dowa senshu*-ban (Összegyűjtött japán történetek) közreműködő művészeknek. Legismertebb munkái között van a *Songoku* (A majomkirály), illetve a *Songoku to Hakkai* (A majomkirály és Hakkai) című könyv.



9. Hatsuyama Shigeru illusztrációja a *Kodomo no kuni* magazinban



10. Honda Shotaro: Dolgozó gyerekek

Illusztrátorok, képeskönyvek

Az 1970-es–80-as években a kiadók katalógusaiban még rengeteg volt a külföldi szerző és illusztrátor, a japánra fordított mesekönyv, természetesen a legnívósabbak közül, mint amilyenek Eric Carle munkái, vagy Zdeněk Miler *Kisvakond* sorozata. Mára már egyre kevesebb „idegen” nevet találunk, a kiadók egyre inkább saját alkotóikat karolják föl.

Egyből szembetűnik az európai szem számára a japán mesekönyvek visszafogottabb színvilága, mely ismét a vizuális készségek oktatásának különleges szemléletéből fakad. „A sokfajta megfigyelés erősen fejleszti a gyerekek színekultúráját. A kréták, festékek nagy választéka ösztönzi őket. A japán gyermekmunkák mégse riktóak, tarkák.” ... „Mert nem csak a formai kompozíció, hanem a színegyensúly is közös témája – eleitől fogva – gyerekeknek és tanítóknak.”²⁴

Nehéz csupán egy-két illusztrátort megemlíteni, ekkora könyvpiacra rengeteg kiváló művész dolgozik. Az életrajzi adatokat nézve itt is feltűnő, mennyire különös gonddal válogatják ki a japánok a megfelelő szerzőket könyveikhez.

Szeretnék pár művészt kiemelni, de ez a válogatás természetesen igen szubjektív.

Chihiro Iwasaki (1918-1974)

Rengeteg vizet használt halvány színeinek és lágy formáinak megalkotásához. Könyveit számos országban lefordították és kiadták. 1973-ban *Kotori no Kurubi* című könyvéért megkapta a *Graphic Prize* díjat Bolognában. 1977-ben emlékére megalapították a *Chihiro Art Museum*-ot Tokyo-ban.

Képeinek érdekessége, hogy színvilágukat még akkor is rendkívül visszafogottnak érezzük, mikor erősebb – például vörös – színeket használ. Egyik nagyszerű kötete a *Sárkány könnyei* (*The tears of the dragon*. 1965, Kaisei-sha), mely egy régi kínai történeten alapszik. Illusztrációi érezhetően sokat hatottak Hayao Miyazaki animációs rendezőre²⁵.



11. Chihiro Iwasaki: *Kotori no kurubi*

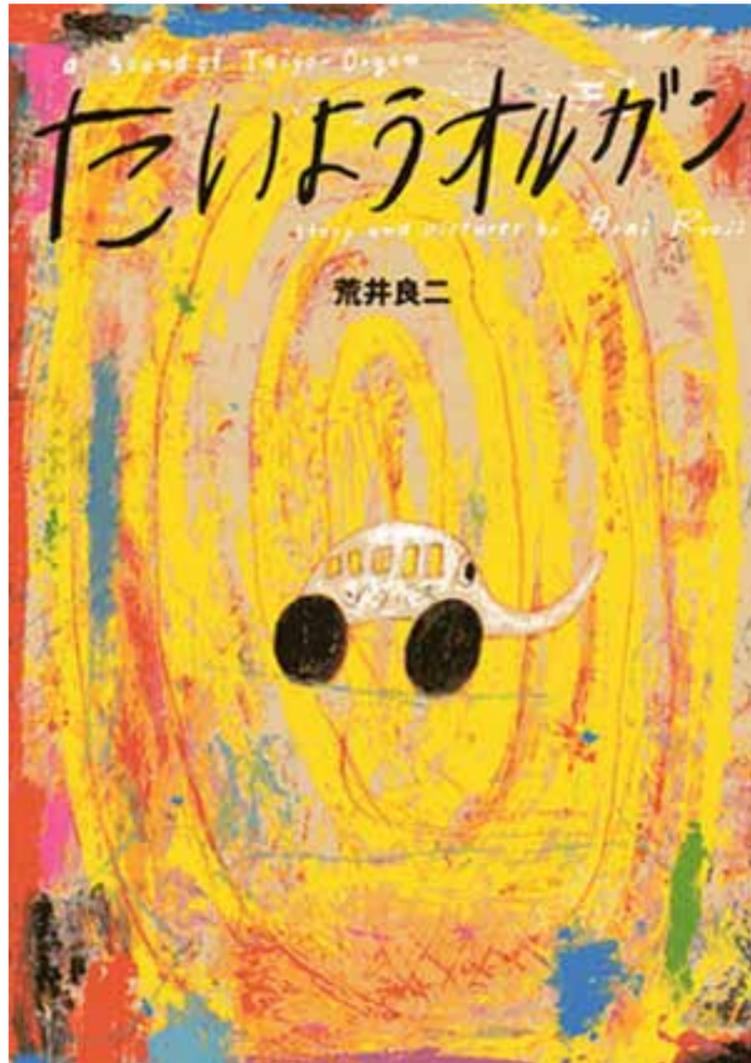
24 Székácsné Vida Mária: *Gyermekművészet Japánban*. Budapest. Corvina Kiadó, 1971.

25 *A sárkány könnyei*ben ábrázolt sárkány pl. megévesztésig hasonlít *Haku* sárkányalakjára a *Chihiro szellemországban* című mesében.

Ryoji Arai (1956-)

Az egyik legismertebb és legkedveltebb alakja a japán gyerekkönyv-kiadásnak. Könyveinek legtöbbször illusztrátora és írója egyszerre. 1991-ben Japánban Arai munkáját jelölték a rangos *Ezra Jack Keats Book Award* díjra. 1999-ben elnyerte a *Bologna Ragazzi Award* díjat a *Bologna Children's Book Fair* nemzetközi illusztrációs kiállításán, de számos más díjat is kapott gyerekkönyveiért Japánban. 2005-ben elnyerte a nívós *Astrid Lindgren Memorial Award* díjat is. Jelenleg ő az egyik legtermékenyebb illusztrátor-író Japánban, akinek munkái új lendületet adnak a képeskönyv kiadásnak. Illusztrációi nem csupán gyerekkönyvekben, de hirdetésekben, vagy CD borítókön is megjelennek, könyvei pedig nem csak a gyerekek, de minden korosztály körében igen népszerűek.

Művészi kifejezésmódjára jellemző a naiv, gyermekrajz-szerű ábrázolás. Egyik legkülönösebb műve a *Naporgona* című könyv, mely jellegzetesen japán szemléletű a benne szereplő elefánt-busszal, amire különböző érdekes lények szállnak föl és le utazása során, melyet a nap orgonajátéka kísér (*Taiyō Organ*. 2008, Kaisei-sha).



12. Ryoji Arai: *Naporgona*

Hiroshi Abe (1948-)

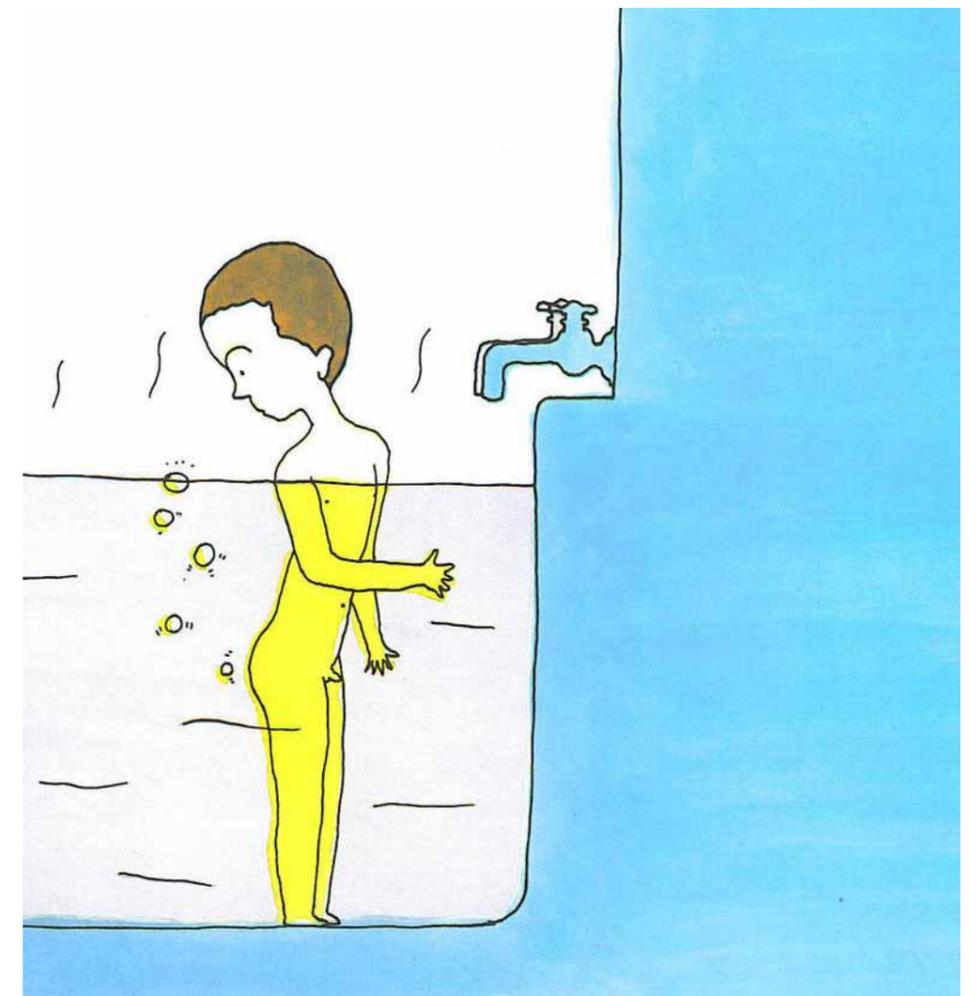
1972-től a hokkaidói Asahiyama Állatkert munkatársa volt és elkezdett képeskönyveket készíteni, természetesen többnyire állatokról. Humorát és állatszeretetét gyermek és felnőtt olvasói egyaránt nagyon kedvelik. Számos díjat nyert Japánban.

A japán gyerekek egyik nagy kedvence a krokodil az *Wani no Suwani* című sorozatban, melynek jó néhány kötete napvilágot látott már. Több más sorozata is közkedvelt, kedvesen bárgyú, durván megfestett alakjait imádják a gyerekek.

Shinta Cho (1927-2005)

Eredetileg manga képregények rajzolásával foglalkozott – ami mellékszálként megmaradt élete végéig. Figyelme később a képeskönyvek felé fordult. Maga írta és illusztrálta könyveit és „nonszensz” könyvecskéiről vált híressé. Számos díjat nyert.

Élénk színekkel és egyszerű formákkal játszik. Kedves kis járműveket, gyerekeket rajzol. A legérdekesebb, hogy képeinek egyáltalán nincs „mangás” beütése. A „nonszensz” könyvekből talán az *Onara (The Gas we pass)* Kane/Miller Book Publishers) című kötet a legismertebb, mely a szellentésről szól.



13. Shinta Cho: *Onara*

Taro Gomi (1945-)

Design-egyetemen diplomázott, majd formatervezőként dolgozott, mielőtt a gyerekkönyvek felé fordult volna. Mára rengeteg mindennel foglalkozik a divattervezéstől kezdve a nyelvoktatásig. Nagy népszerűségnek örvend felnőttek és gyermekek körében egyaránt, elképesztően sok könyve jelent már meg.

Geometrikus és organikus formákkal egyaránt játszik. Színes illusztrációin kedves állatfigurái kicsit Eric Carle képvilágát idézik, kontúros ábráin visszaköszön a gyerekrajzok stílusa. Ő a szerzője a gyerekek egyik legkedvesebb képeskönyvének a *Zora hadakanbo!* (1979, Kaiseisha) című mesének. Története egyszerű és mulatságos: a kislány anyukája fürdeni hívja, így ő elkezd levegni oroszán jelmezét. Az 1979-es kiadás óta töretlenül népszerű és már Spanyolországban, Koreában és Taiwanban is kiadták.

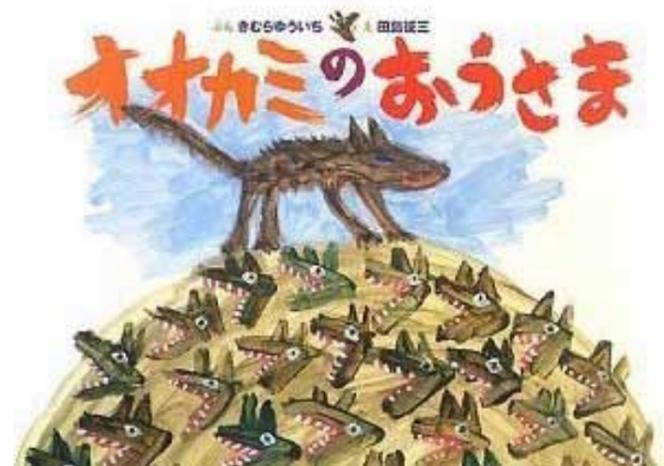
Seizo Tashima (1940-)

Erős festői stílusával több díjat is nyert, köztük a *Golden Apple* díjat a pozsonyi biennálén, illetve a *Graphic Prize* díjat Bolognában.

Nagyvonalú ecsetvonásait apró részletekkel párosítja. Borzasztóan kedves könyve a *Farkaskirály* (*Ookami no ōsama*, 2009, Kaiseisha), ami egy magányos farkasról szól, aki magányos is szeretne maradni, de egyre több és több farkas követi híven. Képi világa kifejezőmódja nagyon egyedi, ugyanakkor érződik rajta nyugati hatás.



14. Taro Gomi: *Zora hadakanbo!*



15. Seizo Tashima: *Ookami no ōsama*



16. Utako Yamada: *Mitsubachi Baijichan*

Utako Yamada (1963-)

Illusztrációk készítése mellett fordít is. Mára több mint húsz könyve jelent meg. Emellett megnyitotta saját teaházát is.

Jellegzetesen japán figuráiról lehet felismerni. Kicsi alakjain az érzelmeket egy-két vonallal, pöttyel jeleníti meg, ugyanakkor festői kifejezőmódja igen kifinomult, sokszor az impresszionizmust idézi.

Yōko Imoto (1944-)

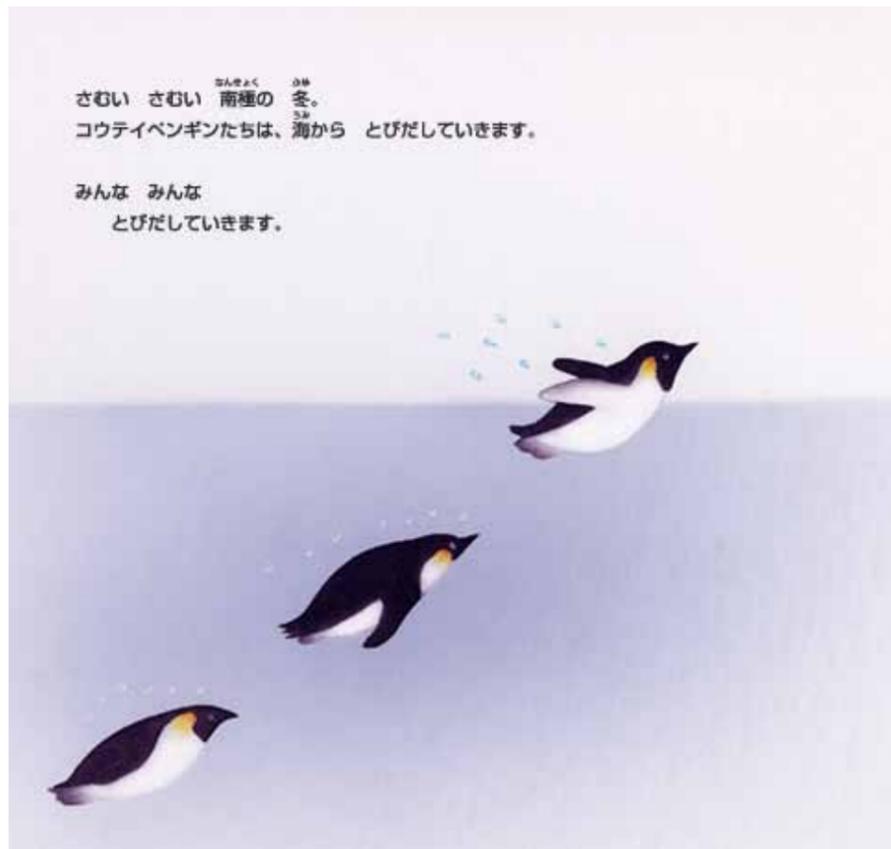
Egyedi illusztrációs technikája egyszerre édeskés és japán hagyományokat idéző. Bolognában többször is elnyerte az *Elba Award* díjat és a *Graphic Prize* díjat is. Több, mint kétszáz megjelent műve után megalkotta az egyik legismertebb sorozatot Japánban, ami *Picture Book for Babies* címmel huszonnégy részes kiadványa lett a Kodansha kiadónak. Ez a sorozat több mint négy millió példányban kelt már el és egyike a legkedveltebb gyerekkönyveknek az elmúlt harminc évben.

Lány, szinte simogatni való állatábrázolása könnyen felismerhető, finom átmenetei, visszafogott színvilága a legkisebb gyerekek számára is szemet gyönyörködtető. Könyve, mely a pingvinek életéről szól talán mind közül a legszebb (*Tōsan no ashi no ue de*, 2008, Kodansha.)

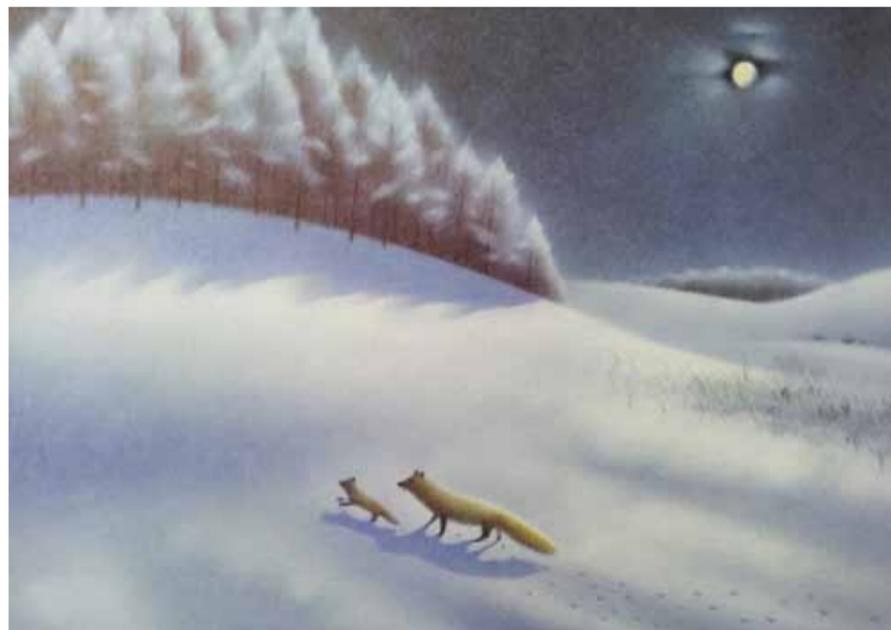
Ken Kuroi (1947-)

Művészi diplomát szerzett, majd egy kiadónál dolgozott, mielőtt szabadúszó illusztrátorként kezdett tevékenykedni. Jelenleg híres illusztrátor, művei könnyen felismerhetőek „maszatolós” technikájának, finom színeinek köszönhetően. Együtt dolgozik Nancy Carlstrom szerzővel, közös műveiket az Egyesült Államokban is kiadják. 2003-ban megnyitotta saját galériáját, ahol művei folyamatosan ki vannak állítva.

Legismertebb alakja kis lány szőrű rókája, mellyel például a *Gon gitsune* (Gon, a róka. 1982, Kaisei-sha) című kötetben is találkozhatunk, amit franciául is kiadtak. Festői technikája Yoko Imoto képeit is élénk idézheti.



17. Yoko Imoto: *Tōsan no ashi no ue de*



18. Ken Kuroi: *Gon gitsune*

Taro Miura (1968-)

Az Osakai Művészeti Egyetemen végzett. 2001 óta szinte állandó résztvevője a bolognai illusztrációs kiállításnak, melyen többször díjat is nyert. Több munkáját is kiadták Olaszországban és Spanyolországban is. Japánban elsősorban óvodáskor előtti gyermekek számára készült könyveiről ismert.

Friss, vektoros, geometrikus képein kitűnően absztrahál. Bolognában is szereplő munkája, az *Eszközök* (*Arnesi*. 2006, Edizioni Corraini) minket legjobban talán Baranyai András illusztrációira emlékeztethet.

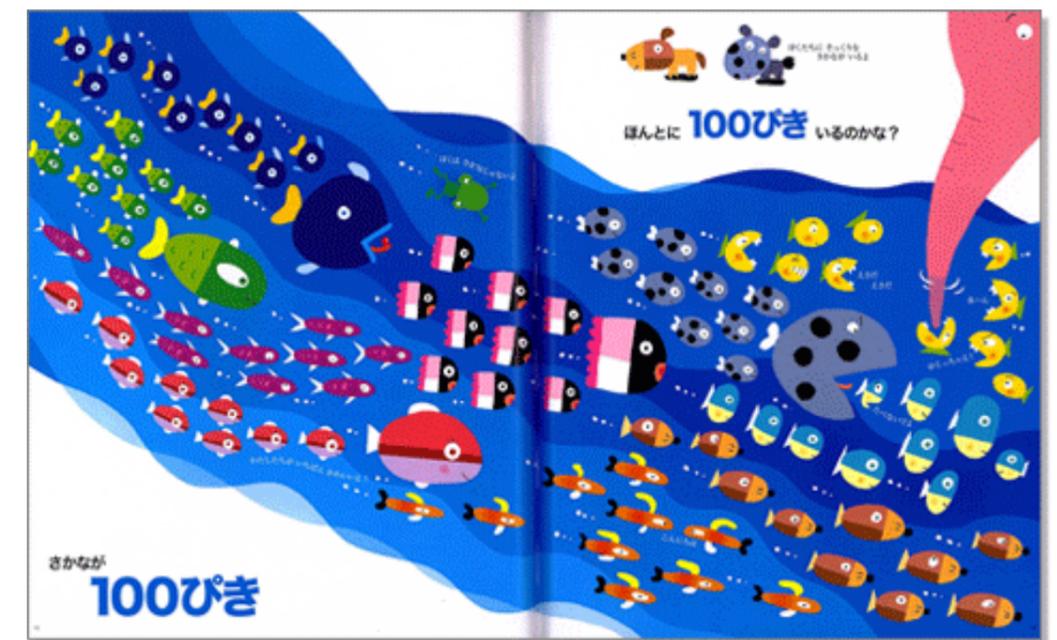


19. Taro Miura: *Arnesi*

Masayuki Sebe (1953-)

A Tokyoi Művészeti Egyetemen végzett. Élénk színű, humoros illusztrációiról ismert. Több „activity” könyvet is készített, melyekben kirakósok, kvízek és más feladatok szórakoztatják a kicsiket.

Nagyon színes, nagyon sok apró elemből álló képei szintén nagyon emlékeztetnek Eric Carle illusztrációira. Legújabb kötetét a *Zenbu de 100* (*Összesen 100*. 2008, Kaiseisha) című könyvet, melyben elképesztően sok ábra van, már franciául is kiadták.



20. Masayuki Sebe: *Zenbu de 100*

Mamoru Suzuki (1952-)

A Tokyoi Nemzeti Képzőművészeti Egyetemen végzett. Munkájával elnyerte az Akai Tori Award díjat. Jelenleg a hegyekben él, a madárfészkeket figyeli meg és gyűjti, már kiállítást is rendezett belőlük Japánban és New Yorkban. Realisztikus képein is jól látható az elmélyült tanulmányozás, amivel a természet felé fordul.

Illusztrációin főleg madarakat láthatunk hihetetlen aprólékossággal ábrázolva. Képein a hiperrealizmus mellett jól látható a korai japán metszetek hatása kompozícióban és színvilágban egyaránt.

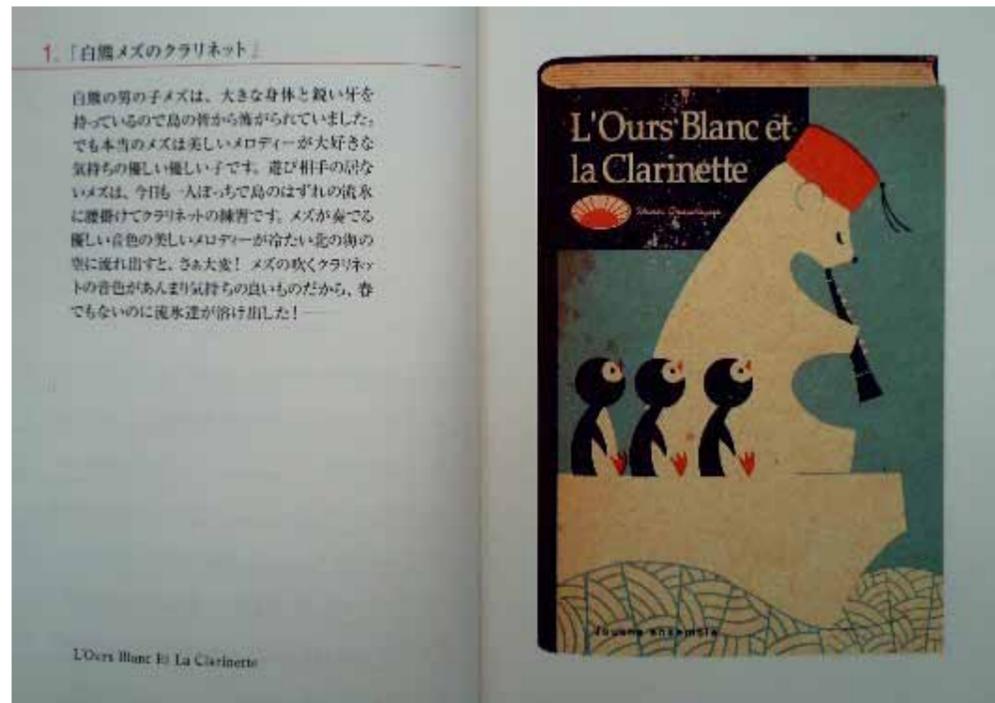
Terada Junzo (1961-)

1986-ban kezdett „goes design”-ban dolgozni, ami nagyjából annyit jelent, hogy játéksomagolástól kezdve naptárakig mindenben megjelennek illusztrációi. Legérdekesebb műve a *Hon no Hon* című könyv, amely kizárólag általa készített képzeletbeli könyvek borítójáról szól. 2000-ben létrehozta a *Comes Graphic*-ot²⁶.

Hihetetlenül gyönyörű képeinek egyszerűsége és nagyvonalúsága. A minta- illetve jelszerűen megalkotott állatokat nagy szeretettel használják fel textilminták raportjaihoz is.

Yoko Kitami (1957-)

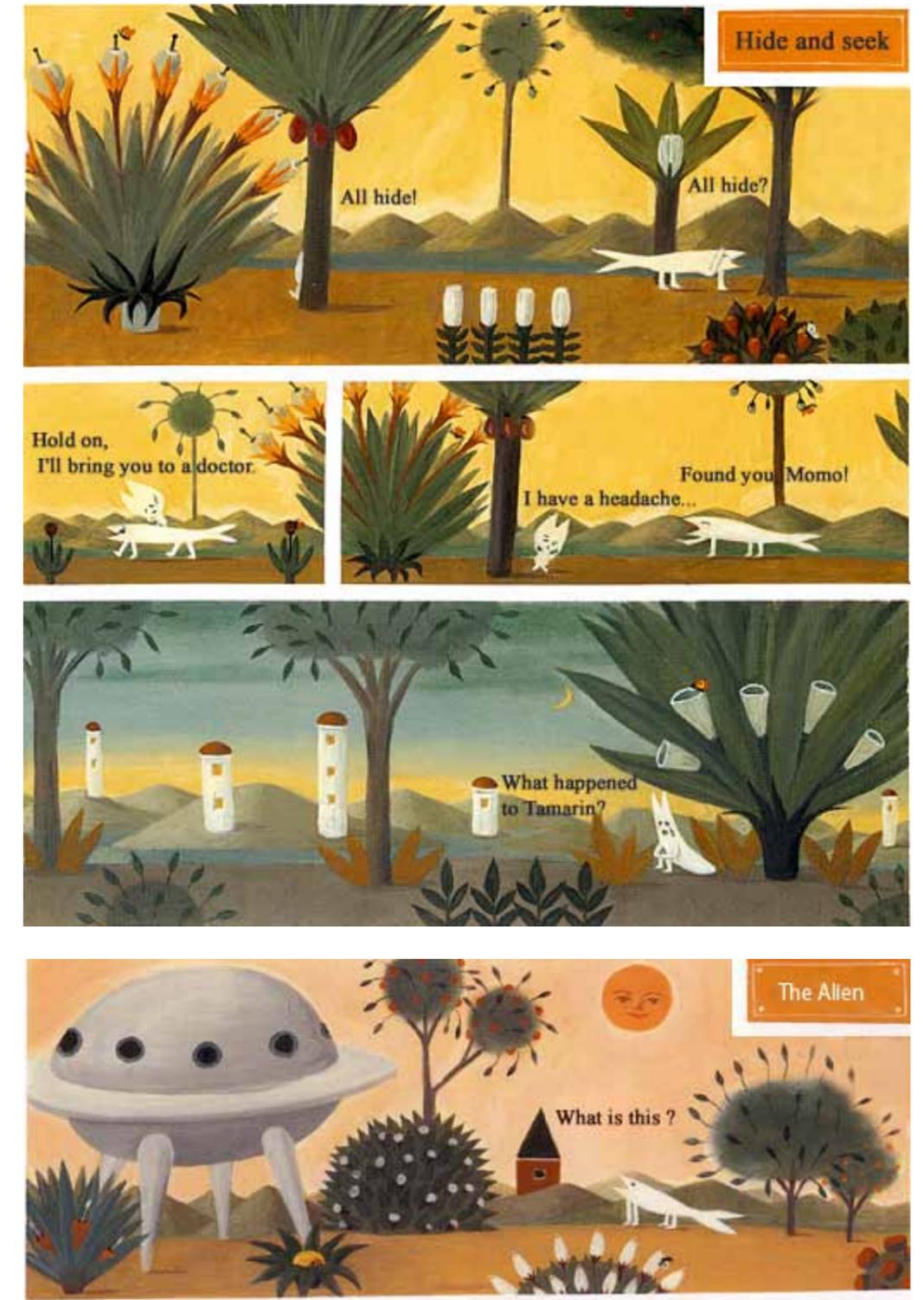
2009-ben könyve megnyerte a *Bologna Ragazzi Award* díjat, de más alkalommal is szerepelt már a rangos kiállításon. Elnyerte a *Jozef Wilkon Memorial Oita International Picture Book Illustration Exhibition Award* díjat 2004-ben.



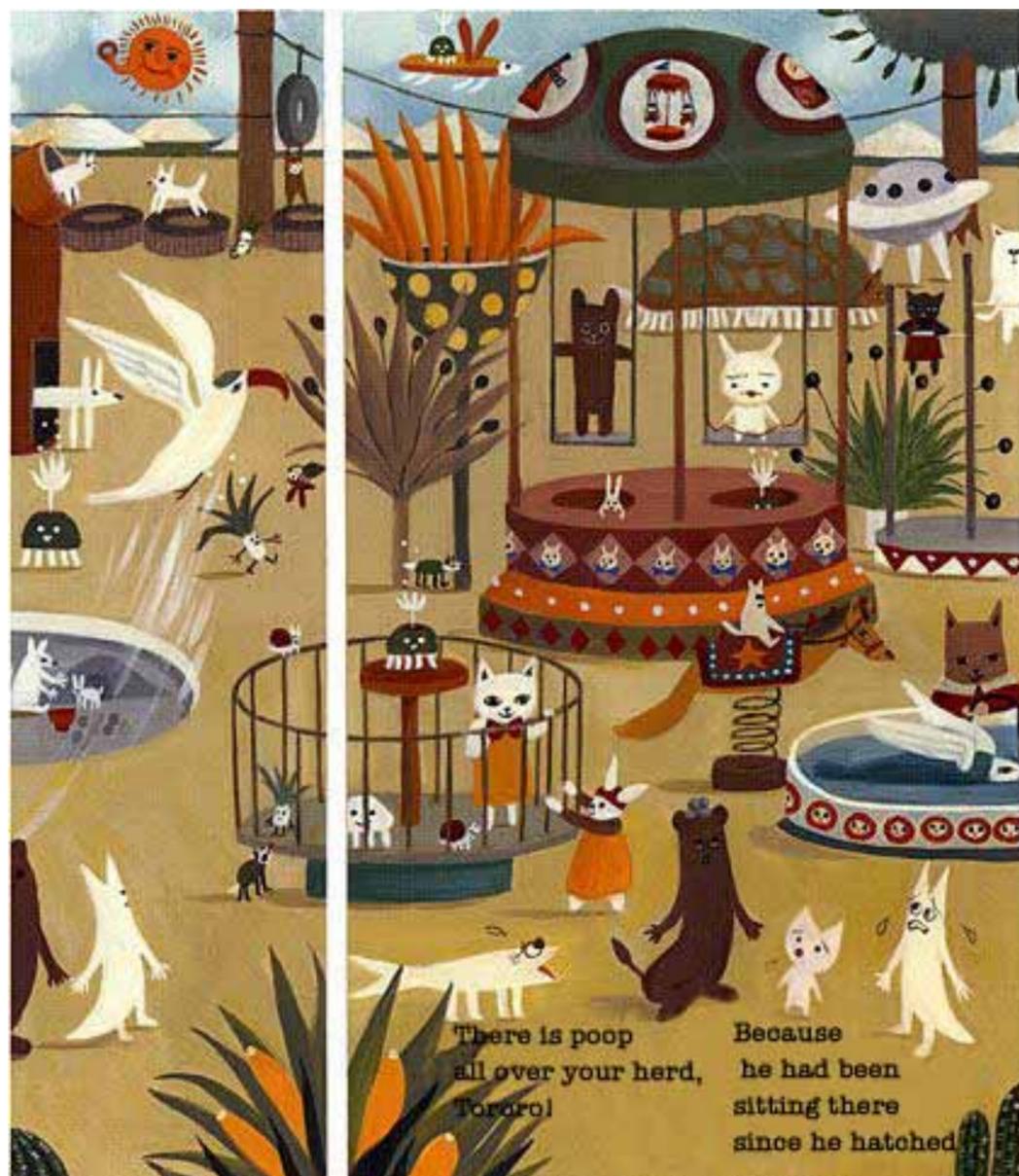
21. Terada Junzo: *Hon no hon*

26 <http://www.comes-graphic.jp/>

Egyik személyes kedvencem a *Tamarin To Pochiro* (2002, Kodansha) című könyve. Illusztrációi számomra sokszor a táblaképek, paravánok világát idézik. A képek aránya is a hagyományos metszet-képarányoknak felel meg. Rengeteg apró részlettel tarkítja műveit, sokadik látásra is találhatunk rajtuk új felfedezni valót.



22-23. Yoko Kitami: *Tamarin to Pochiro* (részletek)



24. Yoko Kitami: *Tamarin to Pochiro* (részlet)

Toshiyuki Fukuda (1967-)

Az Osakai Művészeti Egyetemen végzett 1989-ben, majd hatalmas népszerűsége tett szert. Munkáit nem csupán gyerekkönyvekben, de hirdetésekben és rengeteg képeslapon is láthatjuk, illetve kiadták képeit pólókon és egyéb reklámhordozókon is. *Toronyember* című mesekönyvében Marék Veronika volt a szerzőtársa. Mesterének a nála alig idősebb Terada Junzo-t tartja. A hatás valóban érezhető ugyan, de rendkívül egyedi illusztrációs világa van.²⁷

²⁷ Muszaj megemlítenem, hogy amellett, hogy az ő képeivel találkoztam a legtöbbet Marék Veronikánál, ő volt az egyetlen japán illusztrátor, aki válaszolt levelemre. Ez persze leginkább annak köszönhető, hogy a japánok többsége még mindig vagy rosszul, vagy sehogy nem beszél angolul.



25. (fent) Toshiyuki Fukuda honlapjának kezdő képe

26. Toshiyuki Fukuda: *Babakönyv* (Scrapbook emlékkönyv, szülőknek)



27. Marék Veronika: *Laci és az oroszlán*. 1961-es borító.



28. Marék Veronika: részlet a *Laci és az oroszlán* japán kiadásából.

Marék Veronika (1937-)

Tanult az Iparművészeti Főiskolán, az Állami Bábszínház stúdiójában és az ELTE Bölcsész Karán. Dolgozott a *Kisdobos* és a *Dörmögő Dömötör* gyermekújságokba. Legismertebb alkotásai a *Boribon* és a *Kippkopp* sorozat könyvei. Amellett, hogy hazánkban is rendkívül népszerűek meséi mind a gyerekek, mind a felnőttek körében, hatalmas szeretet övezi Japán-szerte is.

Nagyon tanulságos volt Marék Veronikával való beszélgetésem a japán illusztráció kapcsán. Az ő története egy tündérmese, ahogy ő fogalmaz és valóban olyan, mint egy rózsaszín álom. De Japán sikereit nem csupán a szerencsének köszönheti. Figuráinak egyszerű kedvessége és szerethetősége nagyon közel áll a japán lélekhez. Könyveit az egyszerű dolgozó emberektől kezdve a császári családig mindenki megbecsüli és szívesen forgatja. Történetmesélése minden gyerek szívének kedves, én magam beszélgetésünk során is úgy éreztem, mintha egy csodálatos mesét hallgatnék.²⁸

²⁸ 2009. június 2-án elhangzott beszélgetésünk legfontosabb részletei mellékletben olvashatóak.

Nagyon lényegesnek tartom, hogy Japánban gyakorlatilag minden neves illusztrátor egyetemet végzett művész. Csupa olyan ember szerepel a szerzők között, akik rengeteg díjat és elismerést nyertek. Aki szerepelt a bolognai kiállításon, vagy a pozsonyi biennálén nyert díjat, azt megbecsülik és megjelentetik alkotásait. Talán példátlan is az odafigyelésük, hogy minőségi alkotások legyenek egy-egy könyvben.

Hogy milyen nagyon fontosak a japánok számára a gyerekkönyvek, azt mi sem mutatja jobban, mint hogy a császári család tagjai is írnak mesét, kiadnak mesekönyvet és figyelemmel követik a könyvillusztrációkat.

Képeskönyv sorozatok

Japánban borzasztóan szeretik a könyv sorozatokat és a kiadóknak is nagyon megéri forgalmazni őket, hiszen aki egy részt megkedvelt, valószínűleg igyekszik majd beszerezni a sorozat többi tagját is.

Az egyik ilyen rendkívül népszerű sorozat főhőse *Nontan*, a cica. Sachiko Kiyono alkotta meg a kedves kis állatot, amit minden japán kisgyerek kedvel. A sorozat könyvei közt találhatunk csecsemőknek szóló kiadványt éppúgy, mint számokat, vagy színeket tanító könyvecskét. 1989-óta jelenik meg a Kaisei-sha gondozásában.

A másik borzasztóan kedvelt figura *Anpanman*, egy kis péksütemény-emberke.

Még egy könyvet szeretnék megemlíteni, mert annyira magával ragadott képi világa és kedvessége. *Komaneko ehon* a címe, – a szerző vélhetően Tsuneo Goda –, a Kodansha kiadó gondozásában jelent meg 2006-ban (ISBN 4-06-213282-6). Fotó és vektorgrafikus illusztráció egymást egészíti ki a könyvben. A japánokra nagyon jellemző módon a főszereplő kis figurának már külön kultusza van, hivatalos weboldallal, dvd-vel.



29. *Komaneko ehon*

Folyóiratok, magazinok

Japánban a 20. század eleje óta léteznek külön a gyermekek számára folyóiratok. Ezek közül a legnagyobb a már sokat emlegetett *Komodo no kuni* volt, de sok kiadvány létezett a gyerekek különböző korosztályai számára már az 1900-as évek elejétől.

Komodo no kuni

1922-től 1949-ig jelent meg Tokyosha kiadásában. Tartalmában a képek és mesék mellett szerepeltek gyerekdalok, játékok és külön kézműves rovat az alkotni vágyó gyermekek számára. Mérete valamivel nagyobb volt, mint a korabeli közönséges újságoké és minőségi, kemény matt papírra nyomták, ami jól bírta a sokszori lapozgatást is. A lap életének első tíz évében több, mint száz művész alkotásait jelentették meg. Hogy mennyire különös gondot fordítottak a minőségre, az jól látható a gyakran megrendezett szerkesztői találkozókban, ahol figyelmet fordítottak a gyerekektől kapott visszajelzésekre is.

Hatalmas ipar foglalkozik ezzel az ágazattal ma is, ahogy később a kiadók adataiból is láthatjuk. A folyóiratok olyan lehetőséget biztosítanak mind az alkotók, mind a gyerekek számára, ami helyettesíthetetlen, arról nem is beszélve, hogy hány képeskönyv köszönheti későbbi kiadásait egy-egy folyóiratban való megjelenésnek.



30. A *Komodo no kuni* címlapja
(Takeo Takei illusztrációja)



31. A *Pooka* magazin egyik címlapja



32. A *MOE* magazin egyik címlapja *Guri és Gurá*-val

Amellett, hogy mesék és képek jelennek meg a magazinok lapjain, foglalkoznak természettudományos hírekkel, művészeti kiállításokkal, játékokkal és többnyire mindegyikben található külön kézműves, vagy barkácsoló rovatot is. Az egyik legkedveltebb gyerekújság a *Pooka*, mely 2002-óta háromhavonta megjelenő magazin. Közkedvelt még a *Moe*, de hatalmas választék található a piacon.

Amellett, hogy milyen fontosnak tartják a mind tartalom, mind anyagában minőségi gyermekújságok kiadását, különös gondot fordítanak a családoknak, illetve édesanyjaknak szóló folyóiratokra. Ezek rengeteg ötletet tartalmaznak, hogyan játsszon együtt a család, milyen közös programokat szervezzenek, emellett rendszerint tele vannak könyvajánlókcal, amik segítenek a szülőknek kiválasztani a gyermek számára a legjobb kiadványokat. A legtöbb ilyen jellegű magazinban szintén gyakran találunk középről kivehető „mini mesekönyvet”.

Könyvkiadók

A gyerekkönyv-kiadás szempontjából legfontosabb kiadók főbb adatait írom itt le röviden, de természetesen ez is csak egy rövid válogatás, számtalan egyéb kiadó létezik még, kisebbek és nagyok egyaránt.

Kodansha

Az egyik legnagyobb kiadó Japánban. Székhelye Tokióban van. Magazinok, mangaképregények és szótárak kiadásával éppúgy foglalkozik, mint a gyerekeknek szóló könyvek megjelenítésével. A kiadó legnagyobb éves bevétele megközelítőleg 200 milliárd japán yen volt (majdnem 420 milliárd forint), 2002 óta azonban ez folyamatosan csökken, a gazdasági válságnak köszönhetően.

1994-ben a Japán Alapítvány elismerésében részesült. A cég több díjat is alapított, amit a mai napig évente odaítélnek gyerekkönyv-szerzőknek és más műfajok képviselőinek egyaránt.

Shogakukan

1922-ben alapították. Eleinte munkafüzetek és gyerekeknek szóló magazinok kiadásával foglalkoztak. Mára a magazinokon kívül kiadnak képeskönyveket, illetve szótárakat és felnőtteknek szóló irodalmat is, persze a hatalmas mennyiségű manga-kiadvány mellett. A Shogakukan is több díjat alapított a tehetség és a minőség elismerésére.

Kaisei-Sha

A kiadót 1936-ban alapították és kizárólag gyerekeknek szóló könyvek kiadásával foglalkozik. Évente több, mint száz új könyvet jelentetnek meg. Több mint ezer könyvük megjelent külföldi fordításban is, mintegy negyven nyelven világszerte. Könyveik számos nemzetközi díjat nyertek, többnyire Bolognában.

Gakken

1947-ben alapították és a könyv-, illetve magazinkiadás mellett oktatási célú játékok gyártásával is foglalkozik a cég. Ennek is köszönhető elképesztően magas éves bevétele,

821 milliárd yen. Képeskönyvek kiadása mellett fő területük az oktatási segédletek megjelentetése: munkafüzetek, tankönyvek, tudományos szótárak. Foglalkoznak még családoknak szóló magazinokkal, illetve gyermekgondozást segítő könyvekkel is.

Fukuinkan Shoten

1952-es alapítása óta a kiadó a gyerekkönyvek, illetve a gyerekekről szóló könyvek kiadására specializálódott. Áttörést jelentett két magazinjuk, a *Haha no Tomo* és a *Kodomo no Tomo* megjelenése az 50-es években. Ezek havonta megjelenő kiadványok voltak, elsősorban szülőknél, gyereknevelésről, de minden szám tartalmazott egy kis kivehető mesekönyvet is, melyekből sokat később önálló könyvként is megjelentettek. A mai napig több ilyen folyóiratot is kiadnak, a számtalan gyerekkönyv mellett, melyek között megtalálhatjuk Marék Veronika műveit is, éppúgy, ahogy más, külföldi szerzők munkáit, mint például Beatrix Potter történeteit.

A fenti adatok segítenek megérteni, meglátni azt az alapvető különbséget, ahogyan Japán a könyvkiadáshoz hozzááll. Az, hogy ekkora kiadók léteznek az országban, nem véletlen. Egy olyan országról van szó, ahol a könyveket különösen nagy tisztelettel és odafigyeléssel kezelik. Ehhez pedig hatalmas könyv-birodalmakra van szükség. Mint ahogyan fantasztikus írókra és illusztrátorokra is.

Díjak és kiállítások

Japánban nagy figyelmet fordítanak a nemzetközi könyvfesztiválokra és illusztrációs, illetve irodalmi pályázatokra való részvételre.

A legfontosabb az évente megrendezésre kerülő, általunk is ismert bolognai könyvvásár, a *Bologna Children's Book Fair* keretében szervezett *Illustrators' Exhibition*. Az esemény keretében ítélik oda több kategóriában is a *Bologna Ragazzi Award* díjat. A kiállítás egyik legfőbb támogatója és szervezője a japán Itabashi Art Museum, aminek a közreműködésével a kiállítást több japán városba is továbbviszik. Amellett, hogy évente rengeteg japán illusztrátor pályázik arra, hogy szerepelhessen a kiállításon, a könyvvásáron a legtöbb japán kiadó is képviselteti magát.

Bolognán kívül a japán kiadók és gyermekkönyvekkel foglalkozó szervezetek figyelmet fordítanak az *Ezra Jack Keats Book Award*-ra és az *Astrid Lindgren Memorial Award*-ra való nevezésre. Képviseltetik magukat és szerzőiket a *Biennial of Illustration Bratislava* nemzetközi illusztrációs biennálén, a frankfurti és a lipcsei könyvkiállítás- és vásár rendezvényein.

Ugyanakkor saját kormányuk és kiadók is rengeteg díjat és pályázatot hoztak létre a tehetségek felkutatására és segítésére.²⁹ Az Oktatásügyi Miniszter évente ítél oda művészeti támogatást egy-egy fiatal művésznek. A Japán Illusztrátorok Társasága évente hirdeti meg illusztrációs pályázatát több kategóriában is, melyek között természetesen szerepel a könyvillusztráció is. Évente osztják ki a Kodansha kiadó által alapított *Noma Award* és a *Kodansha Award for Picture Books* díjakat, csakúgy, mint a Shogakukan kiadó által alapított

²⁹ Japan Picture Book Award, Akai Tori Award for Illustration, Nippon Prize for Picture Books, Sankei Award for Children's Books and Publications, JR Award for Children's Books Publications és a Niimi Nankichi Children's Literature Prize.

Shogakukan Award for Children's Literature díjat és rengeteg további díjat és elismerést. A díjak száma pedig egyáltalán nem jelenti azt, hogy boldog-boldogtalan kap egy szép bejegyzést az önéletrajzába. Nagyon nívós és nagy elismeréssel járó díjakról van szó, melyekből többek között azért is van ennyi, hogy a frissen végzett művész számára legyen motiváció, tudja azt, hogy a munkáját megbecsülik és értékelik, anyagilag és szellemileg egyaránt.

Japán játékok a 20. század előtt

A hagyományos japán játéktárgyak különleges csoportot alkotnak a gyerekjátékok között, ugyanis többségükben nem kimondottan játszásra, sok esetben pedig nem is annyira a gyerekek számára készültek. Egy bizonyos kor után persze játszhattak velük a gyerekek, de többnyire mégsem ez volt az elsődleges rendeltetésük, hanem hogy szuvenírként, szerencsehozóként, vagy épp kívánságteljesítőként funkcionáljanak. A legtöbb esetben éppúgy, ahogy a fáknek, hegyeknek, ezeknek a tárgyaknak is saját lelket tulajdonítottak, kis *kamik*ká avatták őket.

Keleten még a játékokhoz is tartozik filozófia, így rengeteg szimbolikus jel található rajtuk. A piros szín nagyon jellemző, elriasztja a gonoszt. A nagy, bámuló szemek sakkban tartják az ártó szellemeket. A majom és a ló termékenység szimbólumok. A kutya óv és egyúttal könnyű szülést biztosít a várandósoknak. Bizonyos játékok megóvnak a bajtól, hisztériától, tűztől, náthától, földrengéstől, vagy akár a bölcsességfog kinövésének fájdalmától. Más tárgyak egészséget, vagyont adnak, boldogságot, üzleti szerencsét, vagy éppen jó házastársat biztosítanak a tulajdonos számára.

Az amulettek egy évre adtak szerencsét, utána visszavitték őket a vásárlás helyére, ahol elégették őket, majd új tárgyat vettek az újévre. Talán épp ezért is, de ezek a tárgyak többnyire olcsó, vagy ingyen beszerezhető nyersanyagból készültek: agyagból, fából, bambuszából, szalmából, vagy régi papírból. Halásznők készítettek játékokat a gyerekeiknek kagylóból és más tengeri anyagokból is.

A két legidősebb szerencsehozó-játék a Nara-korból maradt fenn. Egyik egy lapos fa ló, másik egy kis kutya amulett. A 9. századtól elterjedt a bábozás és bábkészítés művészete, továbbá sok papír, textil és fa babát, játékot készítettek, néha valóban játszásra, de a legtöbb esetben továbbra is amulettként.

Nagyon népszerűek a *daruma* babák. Kis gnómszerű lények, melyek egyik szemét egy kívánsághoz kapcsolva festik fel. A másik szemet akkor festik a helyére, ha a kívánság teljesült. A szemek felfestése egyfajta vallási rítus volt. A legidősebb ilyen baba a 13. századból származik.

Nara a *no-színház* városává vált, ezzel egy időben virágzásnak indult a Nara-babák gyártása, melyek a vidék tipikus „játékaivá” váltak. Ezek a babák színészeket ábrázolnak, azok teljes kosztümjével, álarcaikkal.

Sok amulett-játékot inspiráltak a különböző szentélyeknél lévő fesztiválok, templomi ünnepek. Ezek a tárgyak valamely ősi legendához kapcsolódnak, ilyen például a Mayumi-ló, vagy Zoshigaya baglya.

A legnépszerűbb játékok nem csupán tárgyként jelentek meg, hanem ruhákon, porcelánon, lakk dobozon, vagy *inro*-n (gyógyszeres dobozka). Erre a legkiválóbb példát a már korábban említett *netsuke* babák jelentik. Mivel a játék puha, vagy sima kell legyen, hogy a kisgyermek ne sérthesse meg magát vele, ezért a *netsuke* bábuk lekerékített és sima felületükkel tökéletesen megfelelnek a célnak. Számptalan különböző formában valósultak meg, állatalaktól kezdve apró emberalakokig, ezért a gyermekek éppúgy kedvüket lelték bennük, mint a felnőttek. Egyik legnépszerűbb formája a *hoko*, a holdarcú lány, amit újszülött mellé helyeztek talizmánnak. A *shogun* meghatározta, hogy a *netsuke* figurák mérete nem haladhatja meg a húsz centimétert, amire válaszul sok kiváló *netsuke*-készítő

hihetetlenül miniatűr szobrocskák gyártásába kezdett.

Az 1700-as évek második felében igen népszerűvé váltak a *karakuri* babák, melyek automaták voltak, s céljuk a gazdagok lenyűgözése volt. Egyik különleges darab például teát tudott tölteni, még hozzá úgy, hogy az nem lötytyent ki és nem csordult túl a csészén sem. Érdekes belegondolni, hogy ebben az időben Japán elzárkózott a kívülállóktól, mégis ugyanekkor Európában is terjedt az automata-láz: Kempelen Farkas 1769-ben alkotta meg a Törököt, híres sakkozó automatáját.

Természetesen a játékok, amulettek készítésében is érte külföldi befolyás Japánt, így megjelentek a tárgyak között kínai és koreai mintára a zodiákus állatokat ábrázoló bábuk. 1854-ben, amikor Matthew Perry parancsnok elérte, hogy Japán megnyissa kikötőit az idegenek számára, egy kisvonatot vitt ajándékba az uralkodónak. Ezzel megindult Japán nyugatosodása a játékok terén is.



33. Netsuke nyúl



34. Karakuri babák

Babák

Kokeshi babák

Tohoku vidékén farmerek kezdték el készíteni ezt az egyedi formájú babát. Eleinte valószínűleg a gyerekeknek, később a hideg téli hónapokban a közeli fürdőkhöz érkezők számára gyártották szuvenírként, így télen is lett bevételük.

Ezek a babák mindig lányt, nőalakot formáznak, ezért a legvalószínűbb, hogy a lánygyermek „helyett” tartották őket. Szokás volt ugyanis, a szegény családokban főleg, hogy „rabszolganak”, szolgának, vagy gésa tanoncnak adták a lányokat, de sok esetben maga a leánygyermek döntött úgy, hogy ezzel segít családjának anyagi helyzetén. A kokeshi babák pedig vagy otthon maradtak a családdal, az elment leány kis „totemjeként”, vagy a gyermek vitte magával amulettként.

A babáknak nincs karja, lába, testük hagyományosan hengeres, ami nagy kerek fejben végződik, egy bebugyolált gyermek alakját idézik talán. Méretük néhány centiméterestől a közel egy méteres babáig terjed. Arcuk és ruházatuk festett. Ez a fajta dekorálás ad egyediséget a babáknak, olyannyira, hogy szenvedélyes gyűjtők ez alapján akár azt is felismerik, hogy melyik tájról való, vagy mikor készülhetett. Sokszor jól láthatóak tradicionális családi vonalak, felismerhető a test- és arcminta, jellemzőek a színek és a dekoráció.

A II. Világháború után két főbb irányzat jött létre a kokeshi babák készítésében. Az első az úgynevezett *kindai* típusú, ami a dekoratívabb, sokszor még az eredeti formától is eltérő kereskedelmi célokra szánt változatokat foglalja magában. A második a hagyományokra épülő *dento*, mely a mai napig követi az egy-egy tartományra, családra jellemző dekorációs módokat.

A *benta-ningyo* ritka változat. Apró végtagjai is vannak, testén előke-szerű dekoráció. Ez a baba korai próbálkozás a mozgatható karú-lábú babára.

Gosho babák

Tulajdonképpen a kokeshi babák „párja”. Eredetileg nemesek és az uralkodó számára készült palotai tárgy. Később akkor használták, ha fiú utódra vágytak, vagy a már megszületett fiúgyermeknek hozott egészséget, életerőt. Mindig fiú baba, alakja kerekded, díszítésnek gyakran kis előke van a nyakába festve.

Eleinte agyagból készült, melyet gofunnal fedtek, ami ragasztó és porított kagyló keveréke, így selyemfényt és tartósságot ad. Később már fából készültek a babák, de gofun fedést továbbra is kaptak.



35. Kokeshi baba

Ezek a babák ugyanúgy felismerhetőek bizonyos vidékekre jellemző jegyek, mint a kokeshi babákon. Méretük a három centimétertől akár egy méterig terjed.

Ichimatsu babák

Ezek a babák megfelelnek az európai klasszikus öltöztetős babáknak. Gyönyörűek, arcuk finoman megmunkált, szemük üvegből van, hajuk vagy emberi hajból, vagy selyemfonalból készült és egész gardróbnyi ruhatárral rendelkeztek. A 18. században terjedtek el, leginkább fesztiválokhoz, felvonulásokhoz kapcsolódóan, de gyakran adtak ifjú házasoknak is egy fiúból és lányból álló babapárt, hogy egészséges fiaik és lányaik szülessenek majd.

Állatok és egyéb játékok

Sishi-gashira

Ez a játék egyfajta kereplő, oroszlán fejjel. Ahogy a gyerekek az oroszlán száját csattogtatták, úgy adott ki hangot. Pirosra lakkozott változatban lányoknak, feketére lakkozottat pedig fiúknak adtak. A hangnak köszönhetően elűzte a démonokat.

Az oroszlán jelképe a világ kettősségének is: csukott szájjal a yin-t, a passzív női szerepet, nyitott szájjal a yang-ot, az aktív férfi szerepet testesíti meg. Ezzel a játékkal mindig egy fiú és egy lány játszott egyszerre.

Maneki Neko

Úgy gondolom, hogy ez lista nem lenne teljes a híres szerencsehozó macska nélkül, ami talán külföldön is a legismertebb japán talizmán. Az Edo-korban jelent meg először, majd a 19. század végén vált igazán népszerűvé. Legtöbbször porcelánból készítik, noha előfordulnak persze papírmásé, fa, vagy más variációk is, extrém esetben akár jászolból, vagy aranyból készült darabok is. Általában hagyományosan fehér macskát ábrázolnak, piros fülekkel és nyakörvvel, csengettyűvel. Az állat egyik mancsát felemeli, mintha integetne. Úgy tartják, hogy vevőket, vagyont és szerencsét hoz.

Sokszor készítenek belőle „malac-perselyt” gyerekeknek, de ma már persze gyártanak elemes, esetleg világító integető cicákat is.

Lovak

Nagyon gyakori még a ló-alak megjelenése, főleg északi vidékeken, ahol jellemző volt a lótényésztés. A lovak persze elsősorban fiúk játékaik voltak, bátorságot, vitézséget jelképeztek.

Egyik a Yawata- vagy Hachiman-ló. Első példányait egy lakkműves készítette maradék anyagaiból, innen ered piros és fekete színe. Formája négyzetes, díszítése a samurájok lovainak díszítéséhez hasonlatos és még kis beültetett lósörénye is van. Hasában gyakran luk van, ahol kis méretű Yawata-lovak vannak.

Az Iwate-lóként emlegetett szalmalovakat többnyire a szegényebb rétegek készítették az isteneknek felajánlásként, mintegy másolva a gazdagokat, akik sokszor élő fehér lovat ajánlottak föl egy-egy istennek.

Készítettek lófejeket rúd „testtel”. Ezeknek jellemzően kicsi füle volt és általában lógott a nyakukban csengő, vagy más, hangot adó kis szerkenyű.

Más állatalakok

Sokszor fordulnak elő kis tehenet ábrázoló játékok, melyek a Kyokyuzo-do templom építéséhez kapcsolódó legenda miatt készültek.³⁰

Érdekes játék a bambusz-kígyó, mely több részből van összerakva, így kígyózó mozgást lehet vele imitálni. Farkában gyakran sípot is elhelyeznek.

Nagyon sokszor találkozhatunk kis tigris bábukkal, melyek legtöbbször papírmáséból készülnek és fejüket tudják mozgatni.

„Kerek” állatokból gyakran készítenek yoyo-t, így például teknősből és katicabogárból is.³¹

Japánban a 17-20. századig virágzott a bálnavadászat és főleg a vadászok készítették gyermekeik számára különböző bálnás játékokat.

Népszerűek még a halak is, különösen a *fugu*, a gömbhal. Gyakran használják lámpásként is: felfújják és kiszárítják a bőrét, majd gyertyát tesznek bele. Sokszor jelenik meg sushi éttermek dekorációjaként.

Nagyon szépek a stilizált, úgynevezett Itaya-állatok. Ezek az Itaya vidéken megtalálható nagyon finom, de erős fű-szerű szalmából készültek, amit kosárfonáshoz is használtak. Formáik a barlangrajzokra emlékeztetnek, kis méretűek és kiválóan mutatnak faldekorációként is.

Trükkös játékok

Egy népszerű példa a macska-egér játék. Egy olyan doboz, melynek tetején egy macska van, amikor a tetőt elhúzzuk, akkor előbukkan egy egér. Ha újra becsukjuk, az egér újra eltűnik, így a macska sosem tudja elkapni.

Megkapó kis játék az „egerek tánca”. Három kis egérke van egy fa rúdra rögzítve és egy másik rudat mozgatva táncolnak, de még cincogó hangot is adnak hozzá.

Másik nagyon szórakoztató játék az úgynevezett „lapos szumó”. Két szumós van megmintázva, szinte két dimenzióban, olyan vékony fát használnak. A karjukba dugható pöcök segítségével lehet őket mozgatni, így komplett kis mérkőzéseket tudnak lejátszani piciben. Általában miniatűr szumó-torony is tartozik hozzá.

Ezeknek a tárgyaknak csak a szórakoztatás a céljuk.

Kerekeken guruló játékok

Japánban a 6. századtól használták a kereket, később ez megjelent a játékokon is és ott is népszerű lett a gyerekek körében a húzható kis játék.

A leggyakoribb formái a hal, madár, hörcsög, vagy a bálna.

Csoportosan játszható játékok

Kendama

Noha a játék Magyarországon is ismert, nem ismerem rá pontos magyar kifejezést. Egy kalapács-szerű nyélhez van kötve egy labda, melyet ha ügyesen lengetünk, akkor a „kalapács” mindkét oldalával megfelelően eltaláljuk. Kicsit olyan érzést nyújt, mintha a teniszütővel gyakorolnánk a labdapattogtatást. Ez a tárgy már kimondottan gyermekjáték, ami persze nem jelenti, hogy felnőttek ne lehetnék örömeiket benne.

Keletkezése a 16. századra tehető, de pontos származási helyét nem lehet megmondani. Lehet, hogy egyszerre a világ több pontján is kitaláltak hasonló játékot, ahogy az is lehet, hogy a hajókereskedelemmel jutott el számos helyre.

Ezt a játékot a mai napig nagy számban gyártják Japánban, igen nagy népszerűségnek örvend.

Otedama

Az Otedama Kínából érkezett Japánba. Eleinte kövekkel, vagy csontokkal játszották. Az Edo-korban kezdték el textilből készíteni a játékot.

A játékhoz kis zsákokat készítenek, melyet babbal, kagylóval, vagy más apró szemű maggal töltenek meg. Ilyen kis babzsákokat kell különböző módon dobálni, zsonglőrködni velük. Alapvetően egy csoportos játék, sok népdal is tartozik hozzá, de egyedül is lehet vele játszani.

A kis babzsáknak napjainkra számos megjelenési formája alakult ki: ábrázolhat gyümölcsöket, de előfordul a Japán szerte népszerű Múmin-mese szereplőivel is *otedama* készlet.

Bídama

A klasszikus üveggolyós-kavicsos játék, amit a gyerekek az iskolaudvaron játszottak régen, hogy minél több golyót, vagy kavicsot gyűjtsenek össze társaiktól.

Egy változata az *ohajiki*, mely már a Nara-korban is népszerű volt, akkor még a nemesek és uralkodók körében és persze kavicsal játszották. Az Edo-korban vált lányok kedvenc játékvá és csak a 19. század végén kezdték el üveggolyóval játszani. Az *ohajikit* lapos golyócskákkal játsszák és a feladat megpöckölni a másik golyóját.

A *bídamát* kerek golyókkal játsszák és az ellenfél golyóját ki kell ütni a játéktérből. Egy másik variáció szerint, ahogy Európában is többnyire, lukakba kell begurítani minél több golyót.

Uta-garuta, vagy Karuta kártyajáték

A *kaiawase* játékból ered, melyet nemesasszonyok játszottak a 9-10. században kagylókkal. Az Edo-korban jelent meg a kártya-alak.

Általában Újévkor játsszák. A játék 100 kártyát tartalmaz, 50 ebből a játékvezető kezében van. Ezeket egy-egy költő képe és neve van és egy hozzátartozó vers. A másik 50 kártya a földre van terítve, ezeken a versek második fele, befejező sora található. A játékvezető elkezd felolvasni a kezében lévő kártyáról a verset, a játékosok pedig megpróbálják elsőként megtalálni a földön lévő kártyák között a párját.

³⁰ A templomhoz tehenek szállították a fát és más építőanyagot, majd amikor a templom elkészült, egy tehen nem akart többet elmozdulni előle. Úgy tartják, hogy ezek a kis tehen játékok annak az eredeti tehennek az utódai.

³¹ A teknős a hosszú élet szimbóluma és gyakran élő kis teknőst is ajándékoztak a gyerekeknek háziállat gyanánt.



36. Karuta kártyák (gyerek változat)



37. Karuta kártyák (felnőtt változat)

Fukuwarai

Ezt a játékot is többnyire csak Újévkor játsszák. Nagyon hasonlít ahhoz a játékhoz, amikor a szamár farkát kell bekötött szemmel jó helyre szűrni. Adott egy arcforma, ami teljesen üres, kivágják a hozzávaló száját, szemet, orrot, stb. Törölközővel betakarják a szemüket, és úgy kell elhelyezni az arc részeit a papíron. Mikor kész, megnézik és együtt nevetnek az eredményen. Ezzel is megalapozva azt, hogy az új esztendő boldogan teljen majd.

Menko kártya

Az 1700-as évektől előforduló kártyajáték. Tulajdonképpen a mai amerikai gyerekek baseball-kártyáihoz hasonlít leginkább. Természetesen a kornak megfelelően harcosok, vagy színészek képmását festették, vagy nyomtatták rájuk, de a lényege ugyanaz volt: gyűjteni, cserélni, dicsekedni, hogy kinek milyen ritka kártyája van, vagy épp milyen hőst ábrázol.

Tako

A *tako* valójában az általunk ismert papírsárkány, amit hatalmas rajongás övez Japánban. Mivel az ország éghajlata kedvez ennek a sportnak, a *tako*-röptetés gyakran elengedhetetlen része egy *Sakura* ünnepnek, vagy bármely szabadtéri kikapcsolódásnak. A méret- és alakbeli változatok száma határtalan.

Koma

Talán a közkedvelt pörgettyű is a Keletről származik? A *koma* ugyanis egy ilyen pörgettyű, számtalan variációban, szebbnél szebb formában. Hasonlóan a *kendamahoz*, ez esetben sem lehet megmondani, hogy hol is találták ki először, pontosan honnan származik. Japánban nagy népszerűségnek örvend, nincs olyan háztartás, ahol ne találnánk legalább egy *komat*.



38. Komával játszó gyerekek

Origami

Az *origami*-t senkinek nem kell bemutatni. Nem tárgyi játékról beszélünk, még csak nem is csoportjátékról, amihez legalább tartozik egy tárgyi eszköz. Mégis, amennyire egy európai gyerek számára hagyományos játék a hajó-, vagy repülőhajtogatás, annyira „belenő” egy japán gyerek is abba a közegbe, ahol hamar találkozunk az *origami* művészetével.

Az *origami* művészete is Kínai hatásra honosodott meg Japánban és az Edo-korban indult igazi virágzásnak. Szokássá vált például a *sinto* esküvőkre *origami* pillangókat készíteni.

Az *origami* az egyik legjobb tanító-hatású játék, hiszen mind kreativitásban, mind gondolkodásban fejlesztően hat, fejleszti továbbá a finommotoros képességeket. Kiváló modern adaptációi a sok japán foglalkoztató kiskönyvben megtalálható kivágható és összehajtogatható-ragaszható figurák.

Ezeknek a játékoknak a többsége általában minden kisgyermekes családnál megtalálható a mai napig. Közülük több lehetőséget ad arra is, hogy a család együtt készítse el a sajátját, vagy évről évre újat kreáljon magának, de a játéktervezők számára is újra és újra megújítható lehetőséget jelentenek.

Fejlődés a játékgyártásban

A műanyag elterjedése Japánban és a világban

A műanyagot már a 19. század végén föltalálták, mégis ötven év telt el, mire nagyüzemben kezdték gyártani. Olcsósága és könnyen alakíthatósága kedvezett bármilyen különlegesebb formájú tárgy nagy példányszámú produkálásának, gyakorlatilag bármilyen méret és alak előállítható belőle. De nem csupán jól kezelhető, a kész tárgyak víz és napfényállóak, tartósak és bármilyen, különleges színben is előállíthatóak.

Mégis, pont ezen kedvező tulajdonságai miatt is, a műanyag tulajdonképpen saját sikereinek áldozatává vált. Mára a műanyag szóhoz (az angol „plastic” szóhoz) egy pejoratív jelentés is társul. A modern játék azonban nem létezhetne nélküle.

A II. világháború után kezdték el az első teljesen műanyag, PVC alapú babák gyártását. Eleinte filmsztárokról mintázták legtöbbjüket. Később megjelentek a piacon a Disney kedvelt figurái, Mickey és Minnie egér, mellettük képregények szuperhősei, Batman, vagy Superman. Egyre inkább elterjedtek a motoros, elemes, mozgó játékok, robotok is.

Fokozatosan a Kínából és Japánból érkező olcsóbb és egyben sokrétűbb játékok kezdték átvenni az uralmat és meghódítani a nyugati játékboltokat.

Kaiyodo

Az egyik legnagyobb japán játékkészítő társaság 1964-ben Osakában indult egy picike bolttal. 2004-re családi vállalkozásból hatalmas céggé nőtte ki magát, mely óriási kiállítással ünnepelte negyvenedik születésnapját és ez évben a Velencei Biennálé japán pavilonját is a cég figurái díszítették.

A 70-es évektől a cég felismerte, mekkora befolyással van a televízió a játékkereskedelemre

és sorozatok kedvenceinek gyártásába fogott. A 80-as évektől együtt dolgoztak többek között Hayao Miyazaki filmrendezővel, illetve a *Dragonball* című sorozat készítőivel is, belekezdtek a különböző *Godzilla*-figurák gyártásába.

Egyik legnagyobb sikerüket egy koprodukciónak köszönhetik: 1999-ben a *Furuta* céggel közösen csokitojás gyártásába kezdtek, mely lényegében az általunk ismert Kinder tojás megfelelője volt, csak éppen sokkal nagyobb figyelem és rajongás övezte. A mindössze 150 Yen-ért kapható kis tojásban egy eredeti, limitált *Kaiyodo* miniatűr modell volt, természetesen a gyűjtők legnagyobb örömére. Külön bolthálózat jött létre az értékesítésre, katalógusokat nyomtattak, rajongói oldalak alakultak, ahol csereberélni és licitálni lehetett a játékokra, végül volt olyan darab, mely 50000 Yen-ért kelt el.

Kabala figurák – játékok a kereskedelemben

Egy egyszerű logotípiával ellentétben egy kabalafigurának személyisége van, így a vásárlók sokkal inkább megveszik az általa reklámozott terméket. Egy ilyen figura a tv-reklámokban animált karakterként jelenik meg, lénye „valóságossá” válik a nézők számára. És természetesen amellet, hogy segítségével könnyebben eladható a cég által gyártott termék, maga a kabalafigura is termékké válhat, vagy promóciós ajándékként is segítheti a bevétel növelését.

Kiemelném itt a *Japan's Mister Donut* hálózat *Pon de Ring (Samba the lion)* nevű kis kabaláját, melynek alakjában tökéletes összhangban van a cég fánk termékeinek formája és a stilizált kisoroszlán.



39. Pon de Ring

Gyors-étkezdei játékok

A játékok ezen típusa gyűjtők újabb csoportját hozta létre. A nálunk is hódító örület természetesen nem másnak, mint az amerikai *McDonald's* hálózatnak a „találmánya”.

Az első *Happy Meal* menüt 1977-ben alkották meg az Egyesült Államokban. Az ételhez ajándékként kapható kis játék hetente változott, így minimum heti egyszeri fogyasztásra ösztönzött, hiszen csak így volt beszerezhető a kollekció összes darabja. Eleinte kabalafigurákat csináltatott a cég, később már az aktuális új rajzfilmek szereplőit, a gyerekek kedvenceit csomagolták az ebéd mellé. A siker nem maradt el, a menü máig nagyon népszerű, így a cég a világ egyik legnagyobb játékkereskedője lett.

Természetesen a sikert látva később a többi nagyobb gyors-étkezdei hálózat is felvett hasonló gyerekmenüt az étlapjára.

„Játékok” a mindennapokban

Manapság már nem csupán gyermekek kezében, játszás eszközeként találhatunk játékot, de nem is csak művészeti szuvenirként jelennek meg ilyen figurák. A bútortervezők körében az 50-es évektől terjedt el a műanyag használata. Formatervezők előszeretettel terveznek kedves figurákból készített használati tárgyakat, háztartási eszközöket, vagy akár bútorokat. Az olasz *Alessi* és *Viceversa* cégek ma is ismertek egyedi műanyag tárgyaikról, csakúgy, mint az Egyesült Királyság-beli *Inflate*. Ezek a „játék”-használati tárgyak nem feltétlen funkcionálnak a legjobban a maguk eredeti rendeltetésében, de a legfontosabb, hogy használatukat sokkal inkább élvezzük, színessé teszik hétköznapjainkat.

Technikai fejlődés

A 20. században végbemenő hatalmas fejlődés a technika terén kihatott a játékok világára is. Régebben is előfordultak felhúzóható, mozgó játékszerek, bár gyakran inkább felnőttek, mint gyerekek szórakoztatására, de az elektronikai és számítástechnikai újítások egy merőben más játékvilágot teremtettek. Ebben a változásban és fejlődésben a mai napig Japán jár az élen. Két fontosabb fejlesztést szeretnék kiemelni, melyek a játék termékek között születtek.

A Sony céget senkinek sem kell bemutatni, hiszen közkedvelt márka világszerte, talán még az is köztudott mindenki számára, hogy a társaság nevéhez fűződik az első robotkutyá megalkotása is. Mára már cicától kezdve a babáig mindenféle robottal találkozhatunk. Kérdés, hogy mennyire jó, mennyire hasznos egy ilyen robot, mint játékszer. Az élő kutyát utánozza, annak tulajdonságaival rendelkezik, „magától” működik, nem alkalmas tehát a szerepjátékra, de tulajdonképpen arra sem, hogy a gyermek a saját képére formálja, megszemélyesítse. Nincs azonban az élő kutyával járó felelősség sem egy robotkutyá esetében, hiszen mi történik, ha „elfelejtjük” megsétáltatni – semmi, esetleg a gép jelzi, hogy hanyagok voltunk, de a lakás nem lesz összevizezve. De felvetődik egy másik kérdés is, hogy valójában ki a célközönség, a gyerekek, vagy a felnőttek?

Noha kinézetre teljesen más tárgyról van szó, a *Tamagochi* nagyon sokban hasonlít robot társaira. Csak még helyet sem foglal, hiszen egy apró kis gépről van szó, mely elfér a tenyerünkben, a gyerek nyakában lóghat, vele lehet egész nap. Nálunk ugyan már leáldozott a divatja, de a japán gyerekek még mindig nagyon szeretik ezt a kis műtyűrt. Figyelmeztet,

hogy enni kér, játszani kell vele és persze akár meg is hal, ha nem figyelünk rá. De ilyenkor elég egy újraindítás. És a *Tamagochi*tól már csak egy lépés az internetes szerepjáték, először csak egy virtuális örökbefogadott állatkával, majd már önmagunk átformálásával.

Japánban annyira erősen él mai napig is a hagyománytisztelet és az ősi szokások tanulása, művelése, hogy emellett úgy gondolom megférnek ilyen vitatható hatású termékek is. A probléma a nyugati társadalomban van, ahol az édesanya is dolgozik, ahol senkinek nincs elég ideje a gyerekekre, ahol egy ilyen játék azért kell, hogy lefoglalja a csemetét, amíg a felnőttek mással foglalkoznak.

A játék és a művészet kapcsolata

Urban Vinyl, Designer Toy

Készülnek olyan játékok, melyek célközönsége nem a gyerekek, hanem a gyűjtők, felnőttek, művészetkedvelők. Ezen játékok célja természetesen nem maga a játszás, hanem a gyűjtés, díszítés. Különlegességük kis példányszámukban is rejlik, mely egyrészt fakad a művész „pénztárcájából” is, másrészt viszont a széria speciális marad tőle, hiszen nem kapható minden útszéli boltocskában, így végül magasabb áron adható el, hiszen „limitált” példányszám.

A vinyl az egyik legkedveltebb anyag korunkban. A fröccsöntött PVC előállítás olcsóbb, ezért lehetővé teszi a kisebb, százas nagyságrendű példányszám előállítását is, a többezres tömör műanyag figurák gyártásával szemben.

Az „urban vinyl” örület elindítója két fanatikus művész volt a *ToyCon* cégnél, Hongkongban, akik 1998-ban létrehozták saját *GI Joe* figuráikat, melyeket az akkori „deszkás” és „hipp-hopp”-os divat szerint öltöztettek és festettek meg.

Az „urban vinyl” termékek értékesítésére úgynevezett „Boutique” játékboltok jöttek létre, melyekkel elmosódott a határ bolt és művészeti galéria között. A művészet kereskedelmi terméké vált.



40. Urban vinyl játék

A Medicom cég kortárs művészek, többek között Takashi Murakami és Yoshimoto Nara figuráinak gyártásába kezdett, melyeket „designer toy”-nak nevezett el.

1997-ben, Iwanaga néven került forgalomba az első japán „urban vinyl” figura. A jól bevált 12 colos figurákon kívül természetesen a játékok ezen válfajában is megjelentek a plüssök is. Az egyszerű grafikai formák domináltak és a fekete szín is nagy szerepet kapott.

Tokióban megalakult a Presspop Gallery, Yasutaka Minegishi, Yuji Yamada és Maki Hakui közreműködésével. 1999-ben született meg első designer játékok a Sof’Boy. Többnyire Egyesült Államokbeli képregények figurái ihlették karaktereiket.

Junko Mizuno

Tokiói képregény-művész, illusztrátor, aki műveiben nem riad vissza az erőszak, szex, vér, fájdalom és halál megjelenítésétől. „Miznotic Fantasy” címet viselő játék sorozata kétféle alapfigurából áll: 9 colos „klasszikus”, hosszú-lábú manga lány-figurákból, melyekhez különböző kiegészítő tartozik, és 5 colos, stilizáltabb, tömzsi lábú, „cukibb”, de általában némiképp horrorisztikus, többnyire egyszemű karakterekből, melyeknek levehető a „haja” és alatta megnézhető az agya. A cukiság és a horror furcsa keveréke a művésznő reflexiója az őt körülvevő világ dolgaira. Nem csupán játékbabáiban, de illusztrációiban is erős hatást mutatnak a közkedvelt kislány játékok, mint a *My Little Pony* és *Strawberry Shortcake* alakja.



41. Junko Mizuno: a Miznotic Fantasy egyik karaktere.



42. Takashi Murakami: a Superflat Museum egyik karaktere.

A játék, mint művészet

Az „urban vinyl” egy olyan jelenség, ahol a játékot alakítja az alkotó egyfajta művészetté. Létezik egy másik irányzat, amelyben eleve művészek alkotásaiból hozzák létre a „játékot”.

Ennek az irányzatnak két legismertebb művelője Takashi Murakami és Yoshimoto Nara, akik olyan játékokat készítenek, melyek festményeiken, szobraikon alapulnak. Saját bevallásuk szerint is a cél, hogy munkáik szélesebb közönséghez jussanak így el. Nyugat-Európával szemben Japánban az emberek sokkal nyitottabbak erre a fajta művészi önkifejezésre.

Takashi Murakami

Legismertebb japán kortárs művészként 2003-ban kezdett el együtt dolgozni a Kaiyodo és a Takara cégekkel a „Superflat Museum” megalkotásán. Ezzel tulajdonképpen egy új pop-artot hozott létre, mely félúton van a galériák és a gyárak futószalagjai között.

Egy játék alkalmasabb rá, hogy az emberek hétköznapijainak részévé tegye a művészetet, mint egy festmény, vagy egy szobor. „A művészetnek nem kell galériában lennie, vagy több ezer dollárba kerülnie, nem kell elitistának lennie. Lehet szórakoztató és elérhető.”³²

Yoshimoto Nara

1959-ben született, képzőművészeti diplomát szerzett, tanult Németországban és tanított Kaliforniában. Jelenleg Japánban él. 1990-óta számos egyéni és csoportos kiállítása volt már világszerte. Festményein és szobrain leggyakoribb szereplői kutyák és gyerekek, ezekből alkotta meg egyedi játékait is.

32 Takashi Murakami. In: Plastic culture: How japanese toys conquered the world/ Woodrow Phoenix. Kodansha International, Japán, 2006.

2003-ban került forgalomba a „*Little Wanderer*” nevű figura, és 2004-ben dobták piacra a „*Pup Cup*” nevű karaktert.

Takashi Murakamival ellentétben ő limitálta tárgyainak kiadását, hogy ne legyen belőlük túl sok. Inkább szuvenirnek tekinti a játékeit, melyeket a művészetéért rajongók megvehetnek. Vonulat húz galériába való alkotás és játék között.



43-44. Yoshimoto Nara: a *Little wanderer* (fent) és a *Pup cup*.

A japán pop-kultúra és a „*kawaii*” fogalma

A japán pop-kultúra, így a kortárs művészet és tárgyalkotás legfontosabb motívuma a *kawaii* dolgokért való rajongás. Ahogy már korábban említettem, Japánban különös odafigyelés és tisztelet övezi az apró tárgyakat. A *kawaii* szó talán ezzel az apróság tisztelettel is szorosan összefügg. A szó jelentése cuki, cukiság. Valami minél kisebb, annál aranyosabb, így a „legcukibb” dolgok talán a legapróbbak.

Természetesen a *kawaii* elsősorban nem méretbeli meghatározás, hanem azon dolgok összefoglaló „neve”, amik az emberből különös vonzódást váltanak ki kedves bájjukkal, szeretni valóságukkal. Ebben az irányzatban gyakorlatilag minden megszemélyesítésre kerül, a kenyérpírítónak is van szeme és mosolyog, ahogy egy gyümölcs átváltozhat „simogató” fésűvé.

Olyan karakterek, játékok, bútorok, egyéb használati tárgyak kerülnek e besorolásba, melyek egyszerű designja pár vonallal is képes érzelmek széles skáláját kiváltani a fogyasztóból. Én épp ezért ebbe a kategóriába sorolom a világ egyik legkedveltebb játékbabáját is.

Monchhichi

Nem hiszem, hogy találni bárkit Magyarországon, aki ne ismerné a Monchhichit, vagy Ulmann Mónika *Moncsicsi dalát*, sőt megkockáztatom, hogy igen kevés olyan fiatal felnőtt van, akinek ne lett volna legalább egy kis szőrmók a játékei között. Nekem mindenesetre volt, de persze akkor fogalmam sem volt róla, hogy honnan származik és nyilván nem is volt fontos.

A Monchhichi Japánból származik, de a világ minden táján igen ismert és elterjedt kedvenc.

Koichi Sekiguchi alkotta meg alakját 1974-ben, miután európai tanulmányúton is járt, hogy megtalálja azt a játék-formát, ami a leginkább vonzó egy gyermeknek. Létrehozott egy ártatlan, nagy szemekkel néző, szeplős babaarcú kismajmot, aki kis szőrös, puha testével és megigéző tekintetével ejtette rabul a gyermekeket. Vagy a szülőket?...

Bevallom őszintén, hogyha most visszagondolok, én gyerekként nem szerettem igazán a „Moncsicsimet”, inkább ő volt mindig a „rossz”, csúnya baba a többi mellett. Persze azt azért mindig élveztem, hogy az ujját a szájába lehetett dugni és úgy tudott cumizni, de úgy emlékszem, hogy sem szépnek, sem aranyosnak nem találtam. Most viszont, ha ránézek, teljesen elbűvöl és valóban nem egy kimondottan „szép” játék, de az a kategória, ami magával ragad és az ember úgy érzi, hogy neki márpedig *kell* egy ilyen. Vajon ez csak nosztalgia a régi játékom után?



45. Monchhichi baba

Manapság már nem csupán a hagyományos, „barna” és egyszerű Monchhichit szerezhethetjük be, találhatunk mindenféle más állat jelmezébe bújtatott kis kedvencet – levehető kapucnival persze. A Sekiguchi Ltd. pedig megcsinálta a maga szerencséjét a kis figurával, kis családi vállalkozásból hatalmas céggé nőt.

Sanrio

Az 1970-es évektől Nyugaton a kabala-kultusz leáldozott, a kabalák helyét egyre inkább az egyszerű, de frappáns emblémák, piktogramok vették át, de Japánban önálló ágazattá kezdett alakulni a kabala-gyártás és továbbra is nagy népszerűségnek örvendett, melynek legjobb példája a Sanrio cég hatalmas sikere.

A céget 1960-ban Shintaro Tsuji alapította. A kedves, stilizált, emberszerű állatok és gyerek-figurák nem csupán játékként, de mindenféle eszközként, kiegészítőként és használati tárgyként is megjelentek, készült belőlük matrica-kollekció, levélpapír, stb. A leginkább használt műanyag mellé a plüss társult legfontosabb alapanyagának.

A társaság élen járt a „cukiság”, a „kawaii” kereskedelmivé tételében.

A Sanrio karaktereknek már nem volt tévés előzményük, fedőtörténetük, szimplán a karakteres megjelenés hozta meg számukra a sikert. A figurák kabalának tűnnek, mégis kizárólag önmagukat reprezentálják.

A cég egyedi módon nem alkalmazott reklámokat, helyettük sok kicsi boltot nyitottak a „cukiságok” forgalmazására.

A Sanrio legismertebb figuráját, a *Hello Kittyt* 1974-ben alkotta meg a cég művészeti vezetője, Yuko Yamaguchi, majd 1975-ben került a piacra a belőle készített első termék, egy pénztárca. A társaság több nagy sikerű tervezővel is együttműködött, így például Paul Frankkel, *Julius majom* tervezőjével is.

Re-ment

Ismét egy „apró” örület, ismét gyűjteni való játék, vagy dísz tárgy. A *re-ment* olyan kis tárgyak összefoglaló neve, melyek a valóságos tárgyak miniatűr leképezései.

Mondhatnánk, hogy igen, ezt mi is ismerjük, hiszen vannak babaházaink, bennük babakonyha és teáskészlet. Nem hiszem azonban, hogy sokan találkoztunk volna eperházzal, amiben eper-teáskanna és epres kanál van, vagy mosolygó gombák birodalmával, ahol még a fésű is gombából van. Nem igazi gombából persze, hanem gyönyörűen stilizált „cuki” gombából, melynek alakját inkább látjuk egy kedves kis játékfigurának, egy kis barátának.

A Kaiyodo gyár a csokitozásaihoz hasonló örületet gerjesztett a *Shokugan* néven gyártott kollekcióval is, melynek darabjai miniatűr ételeket mintáztak. Össze lehetett gyűjteni amerikai és japán típusú ételeket. A mai napig rengeteg ilyen termék van a japán piacon.

Momiji

Ezt a babacsaládot azért szeretném kiemelni, mert egy nyugaton is elterjedt kedvencről van szó, ami ősi japán alapokkal rendelkezik.

Talán nem mondok újat azzal, hogy manapság újra nagyon divatosak a *matriyoshka-babák*, melyek tradicionális orosz népművészeti tárgyak. Épp ilyen népszerűek most már nálunk is a *Kokeshi-babák*, melyek számos változata megtalálható a boltokban és az

interneten is.

A *Momiji* egy olyan modern *kokeshi-baba* sorozat, mely elsősorban megint nem gyerekeknek, nem gyerekjátéknak készül, hanem gyűjtőknek, de úgy gondolom kiválóan alkalmas a babázásra. A hagyományosan is stilizált és kevésbé díszített baba ebben a műanyagból készült sorozatban is finom, esztétikus megmunkálást kapott. A mind színeikben, mind mintázatukban visszafogott, de kedves, „kawaii” díszítésű babák két alapvető típusban készülnek: „ducibb” formájú, vidámabb alaptestű figuraként és hagyományosabb, klasszikus *kokeshi-baba* formaként.

Minden babának van neve, regisztrációs száma, így miután az ember beszerezte, regisztrálhatja a honlapon, olvashat róla híreket, rajonghat újabb babákért közösségi oldalakon, vagy követheti a blogban írt beszámolókat a legújabb babákról. És természetesen be lehet vásárolni kedvenc babáinkkal díszített kítűzőtől kezdve a bugyiig mindenféle kiegészítőt.



46. Momiji baba

Trendek, anyagok, színek a játékgyártásban

Ahogy látható a mai napig az egyik legfontosabb anyag a japán játékgyártásban – ahogy Európában is – a műanyag. De használata mellett egyre többször szerepet kapnak a fa, bambusz és más természetes anyagok. Ma már hangsúlyt fektetnek az újrahasznosításra, nem csupán a műanyag, de az utóbbi, természetes alapanyagok terén is. Az erre való törekvést külön értékeli a játékfejlesztéssel kapcsolatos pályázatokon.

Sokszor technikai bonyolultság párosul finom, elegáns stilizáltsággal. Egy-egy japán babának gyakran sokkal kevesebb tényleges arcvonása van, egy-két pötty és gesztus is mély érzelmeket képes kifejezni. Ahogy az illusztrációban, a játéktárgyknál sem félnek üresen hagyni a felületet, vagy minimalizálni a festést, díszítést, amitől a játék csak még szebb és funkcionálisan is jobb lesz, hiszen több teret enged a fantáziának.

Ugyanez a visszafogottság érzékelhető a színek használatában is. Noha Japánban is rengeteg játéknak van élénk piros, zöld, vagy más színe, nem ritkák az egészen halvány, vagy natúr, festetlen babák, autók, kis-mackók sem. Tökéletesen megfér egymás mellett a flitteres csillogás, vagy a fekete szín is. Ez utóbbi különösen eltér az Európában tapasztaltaktól, ahol még mindig „félnek” sötét, vagy fekete színű játékot adni a gyermeknek, noha pszichológiailag bizonyított, hogy a kontrasztosság miatt a gyerekek kedvelik az ilyen tárgyakat és képeket is.

A hagyományos origami mellett egyre népszerűbbek a tervezők körében a kivágható, összehajtogatható és ragaszható papírajátékok is. Ezeknek egészen változatos formáit találhatjuk meg, mint például Arata Hitom összerakható bálna-kollekcióját, – mely persze megint gyűjtésre is ösztönöz –, vagy a Takashi Tsunoda által tervezett, *Piperoid* névre keresztelt termékcsaládot, mely összerakható színes papírhengerekből kínálja az építés lehetőségét, a fantáziára bízva, hogy robot, vagy kutya készül belőlük. Ez a játék amellet, hogy előállítás olcsó és hatalmas örömet jelent a gyermek számára, kiváló melléklete lehet egy-egy mesekönyvnek, vagy akár ismeretterjesztő könyvnek is.

Japánban nagyon népszerűek a kötött, vagy horgolt játékgurák. *Amigurumi* a „*kawaii*” szellemben készült darabok gyűjtőneve és rengeteg könyv is kapható, mely segít elkészítésükben, ha valakinek nincs saját ötlete.

A könyvek mellett természetesen számtalan folyóirat is népszerűsíti az otthoni kreativitást. Az úgynevezett *Zakka*³³ magazinok sietnek a gyerekekkel otthon lévő édesanyák segítségére, hogy milyen játékokat is készítsenek csemetéiknek, és melyek azok, amiket együtt gyárthat le az egész család. Amellet, hogy egy örömteli elfoglaltságot kínálnak ezzel a szülő számára, még élvezetesebbé teszik a játékot a gyerekeknek, hiszen egy közös családi tevékenység keretében élheti meg azt a folyamatot is, mely új kedvencének létrejöttét segíti.

Ugyan hazánkban is van egy-két kreatív magazin, azok inkább az egyéni alkotást népszerűsítik, azon belül is többnyire a dísz tárgyak készítését. Ez ugyan szintén nagy örömet jelenthet, akár az egész családnak is, mégsem a gyermek van a középpontban.



47. Takashi Tsunoda: *Piperoid*

33 A „zakka” kiegészítőket, „mindenfélét” jelent.

Miközben ezt az értekezést írtam, a monitorom fölötti polcon figyelt egy eredeti *kokeshi* baba és mellette egy kis *momiji doll*. Jó érzés egymás mellett látni a kettőt, a tradicionális tárgyat és annak kortárs átíratát. Hasonlóan örömteli volt látni a Mazda 2011-es reklámkampányát³⁴, melyben autóinak megalkotását és precíz szépségét párhuzamba állította a japán hagyományokkal és mesterségekkel. A nagyon sikeres kampány a 2012-es reklámsorozattal³⁵ folytatódik, mely a japán lélek tükrében mutatja be az autók tervezését. A hagyományok és mesterségek megtartása, tisztelete és megbecsülése és ezen tradíciók átültetése 21. századi formába kiemelkedő szintű Japánban.

„A gyerekek határozzák meg egy-egy játék, vagy más, számukra készült termék sikerességét, de felnőttek ötletei és érzései alapján készülnek. A gyermekeknek szánt játékszerek az azokat készítő felnőttek kultúrájának egyfajta lenyomatai.” ... „a kortárs játékok gyakran tükrözik a tradicionális játék-elképzeléseket.”³⁶

Sokszor azt érzem, hogy Magyarországon ez a kijelentés kevésbé igaz, noha az elmúlt években megfigyelhető némi fejlődés. A felnőttek a legkevésbé esztétikus, vagy funkcionálisan sem jó játékokat és mesekönyveket kedvelik és a legnépszerűbb boltokban nem, vagy alig kapható olyan termék, mely igazán jó minőséget képvisel – vagy ha igen, nagyon nincs szem előtt. Hiányoznak a folyóiratok, az egyetlen kiemelkedően fontos közvetítő médium, a Csodaceruza magazin évről évre elesik a támogatástól és fennmaradásáért küzd.

Japánban a kiadók odafigyelnek arra, hogy művészi alkotássá váljanak könyveik. Belátják, hogy nagyon is érdemes támogatniuk saját íróikat és illusztrátoraikat.

Itthon az évente megjelenő gyerekkönyvek közül csak néhány éri el azt a magas színvonalat, amit Japánban 90%-ban megkövetelnek. És azt a néhányat olyan kicsi és fiatal kiadók jelentetik meg, melyek rendszerint veszteségesen zárják az évet és többnyire nem, vagy csak nagyon kevés támogatást kapnak. Ez amellet, hogy hatalmas probléma hazánkban a fiatal írók és illusztrátorok számára, óriási probléma a gyereknevelésben, az ízlésfejlesztésben. Az alkotóknak nincs munkájuk, a gyerekekhez pedig nem jut el a minőség.

Nagyon jó kezdeményezésnek tartottam a MAOE 2006-ban induló, Gyermek-játék pályázatát. Sajnos azonban az egyesület nem tudott megfelelő támogatást nyújtani az alkotásokhoz, hogy azok a célközönséghez egy kiállításon túl is eljuthassanak. És mivel az országban gyakorlatilag már nincs játékgyártás, így más szponzorokat sem nagyon találni. Egy ideje már a pályázatot sem rendezik meg.

Ezzel szemben Japánban nem egy ilyen pályázatot hirdetnek évente, melyeket mindig valamely gyártó is támogat, a nyertes termékek megvalósulhatnak, kereskedelmi forgalomba kerülhetnek.

Kíváncsian várom, hogy a 2012-ben megrendezett 1359cm³ elnevezésű játék-pályázatnak lesz-e folytatása, ami új lendületet adhatna a hazai játékfejlesztésnek.

34 Bővebben itt: <http://www.marketingmagazine.co.uk/article/1058449/mazda-unveils-first-brand-led-marketing-campaign>

35 <http://www.youtube.com/watch?v=qsQCK653xNY>

36 Hiroshi Kashiwagi. In: WA: L'harmonie au quotidien. Design japonais d'aujourd'hui. The Japan Foundation, Tokyo, Japan, 2008.

Az illusztrációk terén hasonlóan jó kezdeményezés a kétévente megrendezett Aranyvackor pályázat, melynek több megvalósult gyerekkönyvet is köszönhetünk, bár ezek sajnos az átlagos családok többségéhez nem tudnak eljutni, mert az őket megjelentető kis kiadóknál nem marad keret reklámokra és kiemelt helyekre a könyvesboltokban.

Azt remélem, hogy fokozatosan hazánkban is egyre inkább felismerik a gyártók, a forgalmazók a szülők és a támogató szervezetek is a tényt, hogy a gyerekek vizuális nevelése elengedhetetlen egy igényes társadalom jövőjének megalapozásához. Ennek a vizuális nevelésnek a két alappillére a mesekönyv és a játék minősége.

A japán kultúra fantasztikusan összetett, ezért megpróbáltam mindig a leglényegesebb dolgokra összpontosítani. Többször felhívtam rá a figyelmet, hogy Japánban nem divat kiemelkedőnek lenni, mégis számos olyan művészt mutattam be, akik elismertek és népszerűek. A tehetség utat tör magának, akármilyen is a társadalmi szerkezet. De mennyivel örömtelibb mindenki számára, ha a siker egymás tiszteletével és szerénységgel párosul, törtetés és irigység helyett... Persze még jobb, ha mindehhez érzelmeinket sem kell elrejtenuünk. Vajon létezhet együtt a két mentalitás?

A japán társadalom, így a szokások, különösen a fiatalok szokásai hatalmas változásokon mentek keresztül az utóbbi években, mégis nagyon sokat megőriztek évezredek hagyományaikból. Hogy ez meddig tartható egy technikailag ilyen ütemben fejlődő országban, az a jövő titka, de mindenki számára érdemes egy kicsit behatóbban foglalkozni ennek a csodálatos országnak a kultúrájával, van mit tanulnunk tőlük.

Irodalomjegyzék

- Addiss, Stephen: **Hogyan nézzük a japán művészetet?** Budapest. HVG Kiadói Rt., 1996.
- A világ meséi sorozat: **Japán mesék.** Budapest. Papp-Ker Kft., 2001.
- Chu, Nobuo, Taiji, Torao: **Japán művészet.** Budapest. Corvina, 1980.
- Fajcsák Györgyi (szerk.): **Keleti művészeti lexikon.** Budapest. Corvina Kiadó, 2007.
- Gordon Győri János: **Az oktatás harmadik átfogó reformja Japánban. Új Pedagógiai Szemle, 2003.** (<http://www.ofi.hu/tudastar/oktatas-harmadik-afogo>)
- Gy. Horváth László: **Japán kulturális lexikon.** Budapest. Corvina, 1999.
- Hajime Hirooka: c.n. (<http://www.amigavilag.hu/japan/hirooka.html>)
- Hidasi Judit: **Értékválság és értékváltás Japánban.** Terebess Ázsia E-Tár, elektronikus kiadás.
In: Terebess Ázsia Lexikon és E-Tár
- Hidasi Judit: **Na és, hogy tetszik Japán?** Budapest. Terebess Kiadó, 1999. Elektronikus kiadás. **In: Terebess Ázsia Lexikon és E-Tár**
- Hidasi Judit: **Vissza Japánba.** Budapest. Terebess Kiadó, 2003.
- Kéki Béla: **Az írás története.** Budapest. Vince Kiadó, 2000.
- Kozák Gyula, Ferber Katalin: **A felkelő nap árnyéka.** Budapest. Balassi Kiadó, 2007.
- Iaczkó Zsuzsa- Radnai Tamás: **Levelek Japánból – Paprikáskrumpli evőpálcikával.** Szekszárd. Babits Kiadó, 1993.
- Morsbach, Helmut: **Egyszerű japán etikett.** Budapest. REALEX Kft., 1992.
- Oktatóskutató és Fejlesztő Intézet: **Japán.**
(<http://www.ofi.hu/tudastar/uj-megkozelitesek/japan>)
- Percheron, Maurice: **Japán hősi legendája.** Budapest. Torii Kiadó, 2005.
- Szántai Zsolt: **A tűzmanó.** Budapest. Novella Könyvkiadó, 2006.
- Székácsné Vida Mária: **Gyermekművészet Japánban.** Budapest. Corvina Kiadó, 1971.
- Tazava- Macsubara- Okuda- Nagahata: **A japán kultúra története.**
Japán Külügyminisztérium, 1987.
- Tóth Ervin: **A japán fametszet.** Budapest. Officina, 1943.
- Totman, Conrad: **Japán története.** Budapest. Osiris Kiadó, 2006.
- Tyler, Royall: **Japán regék és mondák.** Budapest. Móra Könyvkiadó, 2006.
- Varrók Ilona: **A japán oktatás történelmi, társadalmi és filozófiai háttere.** Iskolakultúra, 2004. (<http://epa.oszk.hu/00000/00011/00079/pdf/konf2004-2.pdf>)
- Zsolt Péter (szerk.): **Japán népmesék.** Budapest. Hunor Kiadó, 2005.
- 100 Creators' Characters 2. PIE Books, Tokió, Japán, 2005.
- Barboutau, P.: **Fables choisies.** Tokio. Cie Shueisha, 1900 után.
- Baten, Lea: **Japanese dolls – The image and the motif.** Tokyo, Japán.
Shufunotomo Co., Ltd. 1990.
- Baten, Lea: **Japanese folk toys – The playful arts.** Tokyo, Japán. Shufunotomo Co., Ltd. 1992.
- Binyon, Laurence: **Japanische Kunst.** Berlin. Marquardt, 1920-körül.
- Hájek, Lubor: **Der Frühe Japanische Holzschnitt.** Prága. Artia, 1957.
- Holloway, Owen E.: **Graphic art of Japan: the classical school.** London. Tiranti, 1957.
- Loewenstein, Fritz E.: **Die Handzeichnungen der japanischen Holzschnittmeister.**
Schulz, 1922.

- Lüderwaldt-Raunig-Schrenk: **Kaii Higashiyama – Ein Meister japanischer Landschaftsmalerei.**
Innsbruck. Pinguin, 1983.
- Mueller, Laura J.: **Competition and collaboration: Japanese prints of the Utagawa School.**
Leiden – Boston. Hotei Publishing, 2007.
- Otedama. ISBN4-89423-191-3
- Plastic culture: **How Japanese toys conquered the world/** Woodrow Phoenix. Kodansha International, Japán, 2006.
- Rohlen, Thomas P.- LeTenre, Gerald K. (szerk.): **Teaching and learning in Japan.**
- Schlombs, Adele: **Hiroshige.** Köln. Taschen GmbH, 2007.
- Seiroku Noma: **The arts of Japan. Ancient and medieval.** Kodansha International, 1978.
- Seiroku Noma: **The arts of Japan. Late medieval to modern.** Kodansha International, 1978.
Cambridge, 1996.
- WA: **L'harmonie au quotidien. Design japonais d'aujourd'hui.** The Japan Foundation,
Tokió, Japán, 2008
- Yashiro, Yukio: **2000 years of Japanese art.** München. Droemersch, 1958.

<http://www.midnighteye.com/> | Terebess Ázsia Lexikon és E-Tár in: <http://www.terebess.hu/>
<http://www.kaiseisha.net/> | <http://www.gakken.co.jp/> | <http://www.fukuinkan.com/>
<http://www.shogakukan.co.jp/english/>
<http://www.boingboing.net/2004/08/21/japanese-childrens-b.html> | <http://www.lib.umd.edu/>
<http://www.jbby.org/en/> | http://www.kodomo.go.jp/gallery/KODOMO_WEB/index_e.html
<http://www.pooka.jp/backnumber/index.html> | <http://asahi-net.jp/>
<http://blog.lilacmoonstudio.com/2007/08/> | <http://www.comes-graphic.jp/> | <http://www.ryoji-arai.info/>
<http://jpn-illust.com/> | <http://www.taromiura.com/> | <http://www.karelcapek.co.jp/>
<http://www.gomitaro.com/> | <http://to-fukuda.com/>
<http://web.mit.edu/21f.066/www/theisen/toys/traditional.html> | <http://www.att-japan.net/>
<http://nippon-kichi.jp/> | <http://www.woodwarlock.jp/> | <http://www.glico.co.jp/kosodate/newyear/>
<http://www.chroniclebooks.com/titles/kids-teens> | <http://goodtoy.org/ttm/>
<http://www.toymuseum-okayama.jp/> | <http://www.z-k.co.jp/> | <http://www.nontan.tv/itusho.html>
<http://www.komaneko.com/index.shtml>

A felhasznált online tartalom listája sajnos nem teljes, sokévi kutatásom alatt bizonyos oldalak törlésre kerültek.

Képek jegyzéke

1. Utamaro: Leskelődés. **Forrás:** <http://ukiyo-e.org/image/mfa/sc228920>
2. Hokusai: Hullámok. **Forrás:** <http://redtreetimes.com/2010/04/07/hokusais-waves/>
3. Hiroshige: Akasaka. **Forrás:**
http://www.hiroshige.org.uk/hiroshige/tokaido_hoeido/tokaido_hoeido.htm
4. Takehisa Yumeji. **Forrás:** http://tirukuru.jp/pyon/art/picture_yumeji.html
5. Kaii Higashiyama. **Forrás:** <http://blog.artron.net/space.php?uid=507803&do=blog&id=980507>
6. Kiiichi Okamoto illusztrációi a Kodomo no kuni magazinban. **Forrás:**
http://www.library.metro.tokyo.jp/digital_library/collection/the5/tabid/2030/Default.aspx
7. Takeo Takei illusztrációja a Kodomo no kuni magazinban. **Forrás:**
http://www.kodomo.go.jp/gallery/KODOMO_WEB/gallery/g_j013.html
8. Kawakami Shiro: Rovarok utazása. **Forrás:**
<http://thingsthatquickenheart.blogspot.hu/2012/01/early-20th-century-illustrations-from.html>
9. Hatsuyama Shigeru illusztrációja a Kodomo no kuni magazinban. **Forrás:**
<http://www.kodomonokuni.info/Gallery?artist=136&oid=188>
10. Honda Shotaro: Dolgozó gyerekek. **Forrás:**
<http://thingsthatquickenheart.blogspot.hu/2012/01/early-20th-century-illustrations-from.html>
11. Chihiro Iwasaki: Kotori no kuruhi. **Forrás:** http://www.kodomo.go.jp/anv10th/data/pop/2_1_5.html
12. Ryoji Arai: Naporgona. **Forrás:** http://www.ryoji-arai.info/works_book/index.html
13. Shinta Cho: Onara. **Forrás:** http://aisyworld.blogspot.hu/2005_08_01_archive.html
14. Taro Gomi: Zora hadakanbo. **Forrás:** <http://www.gomitara.com/library/japan/4-03-240050-4/>
15. Seizo Tashima: Ookami no ōsama. **Forrás:** <http://www.amazon.co.jp/>
16. Utako Yamada: Mitsubachi Bajjichan. **Forrás:**
<http://kawaiiehon.com/index.html/nhtml/n.baggy.html>
17. Yoko Imoto: Tōsan no ashi no ue de. **Forrás:**
<http://www.imoto-yoko.co.jp/newbook/200812/tousan/index.html>
18. Ken Kuroi: Gon Gitsune. **Forrás:** <http://d.hatena.ne.jp/solaris58/20120321>
19. Taro Miura: Arnesi. **Forrás:** <http://www.taromiura.com/>
20. Masayuki Sebe: Zenbu de 100. **Forrás:**
http://www.yuchan.net/yuchan/milk/vol14/zenbude_100.html
21. Terada Junzo: Hon no hon. **Forrás:** <http://kawaiiehon.com/index.html/irohtml/i.honhon.html>
- 22-24. Yoko Kitami: Tamarin to pochiro. **Forrás:**
<http://www.asahi-net.or.jp/~bg4t-ktm/english/book.html>
25. Toshiyuki Fukuda honlapjának kezdő képe. **Forrás:** <http://to-fukuda.com/>
26. Toshiyuki Fukuda: Babakönyv (Scrapbook emlékkönyv a baba első évére, szülőknek). **Forrás:**
<http://www.ehonna.net/ehon/86931/BabyBook/>
27. Marék Veronika: Laci és az oroszlán. 1961-es borító. **Forrás:**
http://hasznalt-konyv.vatera.hu/index_c369.html
28. Marék Veronika: részlet a Laci és az oroszlán japán kiadásából. **Forrás:**
http://hurec.bz/mt/archives/2007/07/678_196507.html
29. Komaneko ehon. **Forrás:** <http://www.kinokuniya.co.jp/f/dsg-01-9784062132824>
30. A Kodomo no kuni címlapja (Takeo Takei illusztrációja). **Forrás:**
http://www.kodomo.go.jp/gallery/KODOMO_WEB/commentary/artists_e.html

31. A Pooka magazin egyik címlapja. **Forrás:** <http://www.pooka.jp/backnumber/vol3.html>
32. MOE magazin egyik címlapja Guri és Gurával. **Forrás:**
<http://www.moe-web.jp/moe/moe201006.html>
33. Netsuke nyúl. **Forrás:** <http://blog.hanakagesho.shop-pro.jp/?cid=2931>
34. Karakuri babák. **Forrás:** http://www.art-index.net/art_exhibitions/2009/08/post_498.html
35. Kokeshi baba. **Forrás: saját tulajdon.**
36. Karuta kártyák (gyerek változat). **Forrás:** <http://okunokaruta.shop-pro.jp/?pid=15837099>
37. Karuta kártyák (felnőtt változat). **Forrás:**
<http://www.library.pref.nara.jp/%5Csentai/gallery002/gallery002005.html>
38. Komával játszó gyerekek. **Forrás:** <http://blog.jumonji-u.ac.jp/youchien/2009/01/post-9486.html>
39. Pon de Ring. **Forrás:** <http://www.kanshin.com/keyword/441926>
40. Urban vinyl játék. **Forrás: saját tulajdon.**
41. Junko Mizuno: a Miznotic Fantasy egyik karaktere. **Forrás:**
<http://www.allvinyls.com/misc/mfmint.php>
42. Takashi Murakami: Superflat Museum egyik karaktere. **Forrás:**
<http://arttattler.com/archivepoplife.html>
43. Yoshimoto Nara: Little wanderer. **Forrás:**
<http://mamasaidshop.typepad.com/mamasaid/2007/11/little-wanderer.html>
44. Yoshimoto Nara: Pup cup. **Forrás:** <http://www.cerealart.com/shopexd.asp?id=414>
45. Monchhichi baba. **Forrás: saját tulajdon (kisfiam „moncsicsije”).**
46. Momiji baba. **Forrás: saját tulajdon.**
54. Takashi Tsunoda: Piperoid. **Forrás:** <http://www.inhabitots.com/piperoids-paper-robots/>

Melléklet

Beszélgetés Marék Veronikával
2009. június 2.
(részletek)

Mikor megérkeztem már terített asztal várt: telis-tele japán mesekönyvekkel és folyóiratokkal. Hirtelen azt sem tudtam, hova nézzek, mit fogjak meg elsőnek. Kis nézelődés után gyorsan leültünk, elővettem a kérdéseimet és belevágunk a közepébe.

„1964-ben a Frankfurti vásáron a *Fukuinkan* kiadó egyik vezetője elment egy stand előtt és ott ki volt téve a *Laci és az oroszlán*. Most az az érdekes ebben a könyvben, hogy fekete borítója van, tehát teljesen elütött a gyerekkönyvektől. És azt mesélte, hogy elment előtte, tett tíz lépést, utána megállt és úgy érezte, hogy ez a könyv őt visszavárja. Visszament, megvette, elvitte Japánba. ... a mai napig minden évben kb. 30 ezer példányban újra meg újra kiadják, úgyhogy ott a Fukuinkan révén már lassan ilyen félmillió példányszámban jelent meg az elmúlt 40-42 évben ez a könyv. S az utolsó 3-4 évben felébredt a japánokban egy érdeklődés irántam és elkezdték több könyvemet is kiadni.”

...

„Hát ilyen problémák voltak, hogy *A csúnya kislány*. És akkor kiderült, hogy Japánban nem lehet azt mondani egy kislányra, hogy csúnya. És ezen mindenki felháborodott, hogy most mit csináljunk? Hát ki akarják adni a könyvet, de nem lehet csúnya. Mondom, hát ha nem csúnya, akkor meg miről szól? Hát arról szól, hogy ő csúnyának hiszi magát. És akkor találtunk egy ilyen áthidaló megoldást, hogy az lett a neve, hogy *Moshamosha*, ami azt jelenti, hogy kócos kislány. És így aztán ilyen címmel jelent meg.”

...

„Én mindig kérdeztem, vagy fölajánlottam sokszor, hogy japánosítsuk, vagy csináljunk valamit, és ők azt mondták, hogy – főleg a Fukuinkan, azok nagyon tudatosak ilyen szempontból –, hogy ők semmilyen változást nem kérnek, szeretik, hogyha a japán gyerekek megismerkednek azzal, hogy más kultúrák is vannak. Például a *Boribon a játékmackó*-ban volt olyan, hogy *a kályha tetején*. Olyan, hogy kályha, meg ágy alatt, nincs Japánban. És akkor azt mondták, hogy ne izgassam magam, ők örülnek neki, hogyha valami meglepi majd a gyereket, megkérdezi és megismerkedik azzal, hogy Európában van *az ágy alatt*, van *a kályha fölött*. Érdekes volt.”

...

„Ez nagyon tetszik nekem is, hogy ennyire nyitottak. De ugyanakkor meg a mesekönyvekben halálisan őrzik az ő saját világukat.”

...

„Van olyan, hogy amikor Japánban vagyok és dedikálok, hogy hoznak gyönyörű, édes rajzokat, azokat itt őrzöm, tündéri rajzokat, *A csúnya kislányból*, az oroszlánról, a *Kippkoppról*, *Boribonról*, tehát most már mindenféléről hoznak rajzokat. ... Az oroszlán az olyan, hogy azt ott 42 éve – a felnőttektől tudom, meg a gyerekektől –, hogy rettenetes nagy hatással van rájuk. Tehát egész más hatással van, mint egy magyar gyerekre. Magyar gyerekekkel is előfordult, hogy félt a sötétben és éjjel úgy ment ki a kertbe, hogy a hóna alatt volt a könyv, meg sok ilyen édes történet volt. De hogy Japánban ennek micsoda hatása van, hogy elolvassák és például sírnak! Meg hogy olyat mond egy felnőtt ember, hogy *az édesanyám halálát segített átvészelni ez a könyv*. Ők olyan mélyen és olyan kozmikusán élik át ezt a történetet, amiről nekünk fogalmunk sincs. Én, aki írtam, én se tudom elképzelni, hogy miért, micsoda hatást vált ki bennük.”

...

„Volt egy nagyon édes jelenet, hogy itt volt egy nagyon komoly japán művészember, és nézegette – valaki elhozta neki – az egyik ilyen rólam szóló cikket. Ott voltak a japánul megjelent könyveimnek a borítói és akkor elragadtatva rámutat egy csomó könyvre, és azt mondja, hogy igen, hát ez az igazi, ez a művészi, hogy milyen szép, hogy nem ilyen durva színű borítókat csináltam, tehát mint az európaiak csinálnak. Tehát itt is látszik, hogy milyen gyengébb színeket használnak (*megmutatja a cikket*). Tehát tulajdonképpen anélkül, hogy beleavatkoznának az én könyvembe, mégis az egésznek a megjelenése hallatlanul finom és gyengéd lesz. És ez nagyon érdekes, mert ezt azzal érik el, hogy maga a papír nem hófehér, és valahogy a színeket egy icipicit úgy össze harmonizálják, hogy sokkal finomabb lesz annál, mint ahogyan én csinálom. Mondtam az úrnak, hogy ezt nem én csináltam, a japán kiadó csinált ilyen borítókat, mer ugye az én borítóim azok tényleg ilyen kis téglafalas dolgok. És elég élénk színek is. ... Visszaadtam a dolgot az én könyvkiadómnak, mert ő döntött így, hogy a japánoknak ez jobban tetszik.”

...

„Jó is, hogy azért tudom, illetve mindig is tudtam világosan, hogy én nem tudok kilépni a bőrrömből. Mert a fiatalok szemében én egy ilyen nagyon megrögzött, régi stílust alkalmazok, tényleg a 70-es évek. De nem is tudok mást. Hát például mikor a kavicsmesét írtam, elhatároztam, hogy el fogom búvólni a világot, hogy én mennyire tudok rajzolni, hogy egész más stílusban fogom megrajzolni. Kínlódtam, mint az örült és akkor egyszer csak rájöttem, hogy Istenem, hát itt vannak ezek a hülye, dinnyefejű, tojásszemű gyerekek, én ezt tudom rajzolni. Megrajzoltam őket és mindenkinek tetszik. ... meg pláne megköt a sorozat. A fogja vagyok a saját sorozataimnak. ... De hát amíg a gyerekek ezt kódolják... Én azt mondom, hogy jeleket rajzolunk, én például biztos, hogy én jeleket adok, tehát az, hogy egy gyerek így csinál, vagy úgy csinál, vagy örül, szóval maga a figura, a mozgás, az olyan, mint a tánc.”

...

„Például valaki valamelyik újságba elég csacska dolgot írt, amitől én elég mérges voltam. Kifejtette, hogy a gyerekek utálják az elnagyolt rajzokat, és csak a részletgazdag, finom grafikát szeretik. Na de hát ez egy hülyeség. Azt is szeressék, nem arról van szó, de ha van egy vonal, ami kifejez valamit, a gyerekek a legjobb absztraháló lények. Húz egy vonalat és azt mondja, hogy ez egy vonat.”

...

„Van egy illusztrátor, jaj ő csodálatos illusztrátor, mindjárt megmutatom. Úgy hívják, most itt szerencsére megtaláltam a nevét, hogy Toshiyuki Fukuda úr. Oszakai, ilyeneket csinál. Van műterme Tokióban és Oszakában és nagyon-nagyon megy neki a világ. De van is rengeteg képeslapom tőle még.

Na és akkor fölkerült a *Pooka*, ez az újság (*megmutatja*), hogy írjak egy mesét és majd ő illusztrálja. És én írtam egy mesét... És olyan furcsa volt, hogy sok változtatást csinált benne, úgyhogy végül is nagyon nem olyan lett. De ez egy olyan találkozás volt a japán lélekkel, ami megrázott, mert én azt hittem, hogy hű de japános amit én írtam. És az ő képeit vettem alapul, azok ihlették a mesét.”

...

„A magyarországi helyzetről az a szörnyű rossz véleményem van, hogy kicsi ország vagyunk, válságban vagyunk, és szegény fiatal illusztrátorok kijönnek és nem értik, hogy

miért olyanok, mint a halak a szárazföldön. Mert nincs munka. Na most ugye a régi világban voltak gyerekújságok, egy csomó. Tehát tulajdonképpen fölshívta a fiatalokat. Vagy ott volt a rajzfilmgyártás. Egy csomó ember ott kapott munkát, lehetőséget. Vagy a televízió. Egyszerűen a grafikai kiteljesedésre nagyon sok lehetőség volt. És most az az érzésem, hogy tízszer annyian vannak, és nem értik, hogy miért, és van bennük egy ilyen kétségbeesett düh, meg megpróbálnak ilyen önérvényesítést, meg szervezetbe tömörülni, meg... szóval igazából az a borzasztó, hogy nem tehetnek róla, de olyan szerencsétlen korba születtek bele, hogy borzasztó. Szóval annyira sajnálom őket, mert be lehet menni a Mórához, meg be lehet menni rengeteg könyvkiadóba, nekünk is néha ráküld a gépünkre egy-egy fiatal ilyen grafikákat. Egy csomó van, amire tulajdonképpen nem is nagyon válaszol az ember, mert nagyon sokba kerül egy könyv kiadása. A mi kiadónk mondjuk csak az enyémekeket adja ki, de hát az is hazavágja az embert, mert egy ilyen színes gyerekkönyv, az rettenetes sokba kerül. Úgyhogy én nem tudom, mit kéne csinálni, nem tudom, hogy kéne csinálni. És az az igazság, hogy még egy hátulütője van a gyerekgrafikának, hogy a gyerekgrafika nem azonos a felnőtt grafikával. Ugyanolyan művészet, tehát ugyanolyan fantasztikus csúcspontot érhet el, de nagyon sok esetben a felnőttnek ami tetszik, az nem tetszik a gyereknek. És sokszor a gyerek olyan szörnyeteg grafikákat szeret, amitől a felnőtt meg rosszul van. Na most ez nem esztétikai érték, én csak azt mondom, hogy nagyon sok grafikus van, fiatal grafikus, aki gyerekeknek rajzolna, de igazából nem biztos, hogy van erre adománya. Hogy a gyerekek ezt értsék. Küzdhetne a felnőtt világ felé inkább könyvillusztrálásra, vagy ilyesmire, vagy önálló kiállításokra, vagy nem tudom. Tehát ez megint olyan, hogy igazából a piac döntene el, hogyha lenne, csak most még az sincs, mert mindenki meg van ijedve. Nem tudom, ez érthető, vagy ez igaz vajon?...”

...

„Viszont mondjuk a mi véleményünk pedig az sokszor a nyugat-európai mesekönyvekről, hogy gyönyörűek és a tartalma, az fele annyi. Szóval valami olyan hihetetlenül gyenge mese jelenik meg csodálatos illusztrációval, gyönyörű kötésben, és akkor végignézem, hogy Jézusom! Erre ennyi pénzt és tehetséget rááldoztak, és nem mond, nincs üzenete a könyvnek. Tehát ez is megtevesztő, hiába látod azt, hogy ki van rakva.

És még egy van, hogy azért Nyugat-Európában élve maradtak a jó gyerekfolyóiratok. Ami rengeteget számít. Tehát azért az, hogy havonta egy gyereknek kezébe kerül egy újságocska és abban ilyen-olyan-amolyan grafikák, rajzok, mesék vannak, hát az valami olyan lehetőség a gyereknek is, meg a fiatal grafikusnak is.”

...

„Japánban is, ha csak ezt nézed, hogy itt hány folyóirat, milyen minőségben és hogy minden van benne, mert nem csak a japán, hanem a legjobb európai, vagy például *Beatrix Potter*-ról egy hosszú cikk. Akkor japán szerzők úgy, hogy az ő kis műhelyükben. ... Ez meg a felnőtteknek szól, de hát elképzeled, hogy Magyarországon valaki megvesz egy ilyet azért, a szülő, hogy a gyerekirodalomban tájékozódjon? Ki veszi meg? Hát milyen könyvtárnak volna erre pénze? Vagy ez a *Moe*, hogy egy kicsoda isteni újság, hogy fogd meg a minőségét, hogy – már bocsánat, folyton nálam nyílik ki, nem akarattal (*nevet*) – de hát ebben aztán minden, a bütykölés, a képregény, a tv műsor... És ugyanakkor a hagyományos japán dolgok. Elképesztően jó. És ilyenből, ezt mondtam, mikor hazajöttem először Japánból, hogy nálunk egy volna ilyen. A Csilla (*Sándor Csilla*) egy istennő, hogy

ezt a *Csodaceruzát* életben tartja.”

...

„Nálunk a gyerekfolyóiratok mért tűntek el? Az rettenetesen szörnyű. Hogy tényleg teljesen ennek a *Walt Disney* világnak átadták a helyet. Nagyon, rettenetes drága egy folyóirat. Egy csomó folyóiratnak ott voltam a születésénél. Volt, amiben dolgoztam is. Ennek egy külön története van, a magyar gyerekfolyóiratok elhalálzásának. Hogy hogyan omlik össze 4-5 szám utána a világ legjobb kis ötlete is. Azért, mert a terjesztés, a nyomda olyan sokba kerül, hogy nem hozza be. Tehát mire behozná, addigra tönkremegy, aki kiadta. Azt mondták, hogy legalább a hatodik, hetedik számig kellene kibírni ahhoz, hogy egy folyóirat lábba maradjon. És mi is, amit csináltunk, mire elkezdtek volna keresni, addigra bedőlt, akik csinálták, azt mondták, hogy ők ezt nem bírják és kész. Abba lett hagyva és hiába szokták meg a gyerekek, őrzöm is, tehát nekem van erről egy ilyen anyagom, hogy milyen jó. Szerintem óriási igény lenne rá. A fiataloknak adna egy olyat, az íróknak is meg a grafikusoknak is, lehetőséget, hogy bemutatkozzanak, kipróbálják magukat. Csak hát ki az a mecénás, aki ezt megelőlegezi, vagy beindítja?”

...

„Mert nekem életem egyik legnagyobb poénja, amikor megtudtam, hogy az *Én újságom* hogy indult el. Az *Én újságom*, meg előtte volt egy krapeknak egy *Kis újság* nevű, szintén fekete-fehérben volt, gyönyörű volt. Volt ilyen árnyalakokban, meg gyönyörű, a 20. század elejének a grafikáival. Szellemesek, de voltak benne már modern grafikák is. Versek, mesék, minden. És az volt benne a vicc, hogy azért az *Én újságom*, mert egyszerűen kötöttek egy egyezséget a legnagyobb napilappal, és abba szépen így beletették, mindegyik számba. És reggel jött az újság, vasárnap reggel, vagy szombat reggel és benne volt az *Én újságom*, a gyerek újságja. Tehát ezzel tulajdonképpen meg volt oldva 1000%-osan a terjesztés. Tehát ha mondjuk azt tudjátok, hogy melyik újság a legnagyobb példányszámú, akkor abban kérni egy duplaoldalt, középen. Ami a gyereké úgy, hogy amikor megjön az újság, akkor ezt az apuka kiemeli, mert egy ilyen újságglap. És annyi van, hogy esetleg ketté kell hajtani, vagy így szét kell vágni. És a gyereknek ott van a kezében egy újság. Na most hogyha ez bejön, akkor aztán már lehet ezzel tovább játszani. Tulajdonképpen hihetetlen jó ötlet. Olcsó ötlet. Azért hívták az *Én újságom*nak, nem viccből, hanem mert az apu újságjából ki lehetett szedni az én újságomat.”

...

„És én mindig azt mondom a mai fiataloknak, csak ezért nagyon utálnak engem. Hogy az ilyen munkákért nem szabad azt várni, hogy egy grafikám 100ezer forintot ér. Tudod, hogy van bennük egy ilyen. Hanem azt, hogy az ember megelőlegezi, a tehetségét beleteszi és reménykedik abban, hogy értékére fel fog jönni.”

...

Ezután még sok japán mesekönyvet és folyóiratot megnézegettünk közösen, közben mindegyikről mesélt egy kicsit. Azt hiszem, hogy páratlan élményben volt részem és nagyon hálás vagyok neki, amiért időt és energiát pazarolt rám.

Japán–magyar képes szótár és szótanuló játék
A mestermunka rövid ismertetése

Elképzések	83
Előzmények	83
A szótár és a hozzá tartozó játék megvalósítása	85
Kivitelezés	87
Képi dokumentáció	88
Folytatás	99

Elképzések

Kutatásaimat a japán gyerek-kultúráról a számomra legértékesebb grafikai termékben, egy könyvben akartam hasznosítani. Ami nem csak öncélú képek halmaza, vagy egy egyszerű mesekönyv, hanem fejleszt is, egy újfajta módon.

Eredetileg a mestermunkám egy mesekönyv lett volna, hozzá tartozó játékkal, de ahogy egyre jobban elmélyedtem kutatásomban, rájöttem, hogy valami egész mást szeretnék. Valami olyat, ami nem csak a magyar, vagy csak a japán felhasználók számára teljes értékű. Olyat szerettem volna alkotni, ami hiánycikk a magyar és a japán „közös” könyvpiacra, ami tökéletesen egyenértékű mind a japán, mind a magyar gyerekek (és felnőttek) számára. Felmerült a kétnyelvű mesekönyv ötlete is, de egyrészt ilyen már létezik, másrészt nem válthatja ki pont ugyanazt a hatást egy magyar mese egy japán gyerekben, ahogy fordítva sem, tehát ez a műfaj inkább arra alkalmas, hogy az egyik kultúrát közelebb hozza az olvasóhoz, de nem mind a kettőt egyszerre.

Rájöttem, hogy egy olyan képes szótárt szeretnék megalkotni, ami tökéletesen működik japán–magyar és magyar–japán szótárként is, hozzá tartozó szótanuló játékkal, amely szintén mindkét anyanyelvű felhasználó számára ugyanúgy alkalmazható.

Így készült el a mestermunkám, mely valójában egy sorozat első része.

Előzmények

A már említett kétnyelvű mesekönyvek között megtalálhatjuk a *Momotaro, a barackfiú* című kötetet és Őfelsége Michiko japán császárné könyvét is, melyek a japán–magyar barátság évének tiszteletére kerültek itthon kiadásra.¹ Lenyűgöző szövegekkel ismerkedhetünk meg Szalma Edit és Takeda Wako képi tolmácsolásában. A mesék bepillantást engednek a japán lélekbe és csodálatos lehetőséget a japánul tanuló magyar számára – természetesen nem a kisgyermek számára. Ugyanígy a *Magyar népmesék* című animációs sorozat hasonló hatást nyújt a japán érdeklődő számára – kulturális szempontból legalábbis.

A képes szótár sem új keletű dolog. Létezik rengeteg egynyelvű szótár kisgyerekeknek, általában lapozó formátumban, melyekkel az anyanyelvi szókinccsüket fejleszthetik – persze egy felnőtt segítségével, hiszen ezeknek a kiadványoknak a célcsoportja főleg a még olvasni nem tudó, beszélni kezdő gyerekek. Többnyire egy, vagy kevés kontrasztos képet tartalmaznak oldalanként, ami megkönnyíti a legkisebbek számára a koncentrációt.

Az óvodás-kisiskolás korosztály a nagyobb szókinccsel rendelkező Tesz-vesz szótárak segítségével böngészős formátumban bővítheti tovább tudását. Richard Scarry nagy sikerű és világszerte ismert sorozata² egynyelvű változata az olvasni tanulásban is segíthet, de létezik többnyelvű változata is. Az én magyar–angol–német változatomban több mint 1500 szó található. Felnőtt segítségével idegen szavak audiovizuális tanulására megfelelő, ha a segítő hangosan kimondja a szavakat. De hiányzik a megtanulandó szavak vizuális

1 Őfelsége Michiko japán császárné: *Először mászom meg a hegyet*. Budapest, Balassi Kiadó, 2001. Vihar Judit (szerk.): *Momotaro, a barackfiú*. Budapest, Alfabéta Kiadó, 2001.

2 Először 1965-ben jelent meg, *Busytown* címmel. Az 1990-es években animációs sorozat is készült a belőle.

kiemelése és a kiejtés megjelenítése is, így egyedül a gyermek – vagy a felnőtt – csak akkor boldogul vele, ha már van az adott nyelvből tudás a birtokában, ez esetben is inkább 10 éves kor fölött. Helyenként sajnos az olvashatóság is sérül, mert annyira beleolvadnak a feliratok a képekbe. De böngészhetőség szempontból fantasztikus a sorozat a rengeteg apró, kidolgozott részlettel. Sokadik nézegetésre is találhat benne az ember valami újdonságot, így az anyanyelvi szókinccs fejlesztésére tökéletes, hiszen amit a gyermek maga fedez föl, arra később is jobban fog emlékezni.

Az egynyelvű szótárakhoz hasonló a szintén lapozó formátumú japán *Kodomo no zukan*³ japán-angol képes szótár. Általában 9-10 képet és hozzátartozó szót találunk benne oldalanként. A képek tematikájukban összefüggnek, de nem alkotnak egy egészként értelmezhető képet oldalpáronként, így a böngészhetőség nem annyira jön létre. A tematikák közti tájékozódást kis fülek segítik az oldalak szélén. A szavak a képek mellett kontrasztosan, de nem külön kiemelve jelennek meg: elsőnek a japán szó hiraganával, alatta az angol szó latin betűkkel, végül legalul az angol szó kiejtése katakanával leírva. Külön figyelmet érdemel, hogy a katakana leírásban kövér betűváltozattal jelölik a hangsúlyt. A könyv jellegzetesen japán, *kawaii* és jól felismerhető ábráival, mind képi világában, mind a szavak megjelenítésében jól működik, egy japán kisgyerek egyszerre fejlesztheti segítségével anyanyelvi és angol szókinccsét – amennyiben már tud olvasni.

Főleg nem gyerekek számára készül, mégis érdemes megemlíteni az Usborne Kiadó *Kezdők nyelvkönyve* sorozatát, és a magyar *Én szeretem a szavakat* című sorozatot.⁴ Mindkét kiadvány nyelvektől független, állandó képanyaggal dolgozik, általában valamilyen tematika köré csoportosítva az egyes szavakat. Az előző példaktól eltérően igéket, kifejezéseket is találunk ezekben a szótárakban, amely bonyolítja a képi ábrázolást – és véleményem szerint átláthatatlanabbá teszi. Tartalmaznak kiejtési útmutatót, de csupán a könyv elején, nem közvetlen a szavaknál. A *Kezdők nyelvkönyve* sorozathoz tartozik egy közös munkafüzet is – az univerzális képhasználat ezt lehetővé teszi –, amely segítségével leellenőrizhetjük tudásunkat, függetlenül attól, milyen nyelven vettük meg a szótárt. Ebben a sorozatban kaphatunk japán nyelvű szótárt is és bár az eredeti koncepció nem rossz, ennél a kötetnél feltűnőek hiányosságai. Egyrészt hiába csak hiragana és katakana írást használ, az ABC-t csak a könyv elején tanulhatjuk meg és amíg ez nem sikerül teljes mértékben, a könyvben nem találunk segítséget a szavak elolvasásához. A képek jellegzetesen angolszász volta sokszor nagyon zavaró és erőltetett a japán nyelvhez, bizonyos kifejezések használatához, továbbá hiányos is más, fontos szavakhoz, fogalmakhoz. Noha az európai nyelvekkel egy felnőtt esetében viszonylag jól működnek a sorozat részei, véleményem szerint a japán nyelv megismeréséhez alkalmatlan.

Nem szótár és alapvetően nem is kétnyelvű, de mindenképp a japán kultúra megismerésére, illetve a gyerekek – főleg a kislányok japán kultúra iránti érdeklődésének felkeltésére szolgálnak a gyönyörű *Kokeshi* sorozat kötetei. A francia szerző, Annelore Parot alkotása kis kokeshi babákon keresztül mutat nagyvonalú részleteket a japán kultúrából és a japán gyerekek életéből. A vizuálisan hatalmas élményt nyújtó kötetekben rengeteg

3 Japán, Gakken, 2003.

4 A *Kezdők Nyelvkönyve* című sorozat itthon a Holnap Kiadó gondozásában jelent meg számos nyelven.

Az *Én szeretem a szavakat* című sorozat Szendrő Borbála szerkesztésében, a Szultán Nyelvkönyvek kiadásában jelent meg.

kihajtható, megmozgatható részlet van, ahogy a borító is egészen különleges a varrott díszítéssel. Az oldalakon szerepelnek hiragana és kanji feliratok is, amikről nem mindig derül ki, hogy mit jelentenek, ezzel is felkeltve az olvasóban a kíváncsiságot és a tudásvágyat. A sorozatnak nem célja átfogó képet nyújtani a japán kultúráról, csupán megkínál egy szelettel, ha ízlik, járjunk utána, ismerkedjünk meg vele mélyebben. Nagyon jól sikerült kiadványnak tartom és biztos vagyok benne, hogy a francia kislányok rajonganak a *Yumi* nevű kokeshiért és barátnőjéért. Számos megjelent kötet mellett Franciaországban rengeteg kiegészítő is kapható a sorozatban ételdobozkától a matricákon át az öltöztetős-színezős foglalkoztatóig, melyek tovább növelik a könyvek népszerűségét is. Örömteli lenne itthon is viszont látni a többi kötetet.⁵

A szótár és a hozzá tartozó játék megvalósítása

A célközönség elsősorban a munka, tanulmányok, vagy egyéb kulturális csereprogram keretében a társországban gyermeküket nevelő családok, akár Japánban élő magyarok, akár itt élő japánok és gyermekeik, különösen a 6-10 éves korosztály. De természetesen bárki használhatja a könyvet, legyen akár felnőtt, akár gyerek⁶.

A képi világ általában univerzális, egy közös nyelv, hiszen segítségükkel nyelvtől függetlenül tudjuk a szavak többségét a világon bárki számára kifejezni. De ahogy a korábbi példákból is láthattuk, apróbb különbségek vannak a szókinccs tekintetében, melyek kultúránk különbözőségeiből fakadnak: más ételeket eszünk, másfajta épületekben élünk, esetleg mások az élőhelyünk természeti adottságai. De bármilyen csekélyek is, a különbségek fontosak a mindennapi életben való eligazodásban egy idegen országban. Így a tökéletes érthetőség érdekében rengeteg szót ábrázoltam eltérő rajzokkal, amik segítenek a kulturális jellegzetességek megismerésében is. Így mind a japán, mind a magyar gyerekek számára egy könnyen átlátható és megérthető végeredmény született.

Az eltérő kulturális szokások igen sokat segítettek is munkámban. Ugyan már nem minden esetben van így, de a mai napig jellemző, hogy a japán könyvek, magazinok „hátról” kezdődnek és jobbról balra haladnak, ami lehetőséget adott számomra, hogy egy két irányból lapozható, „tükrösen” működő szótárt hozzak létre. De például a japán közlekedésben meglévő „balra tarts” is sokat segített a város témakörének feldolgozásában.

A szótár egy 200 x 230 mm méretű lapozó formátumú könyv, ami ideális méret egy gyermek számára: nem túl nagy, könnyen megtartható és lapozható, nézegethető, de nem is túl kicsi a szavak és képek átláthatóságához. Mindkét irányból ABC-vel és egy rövid használati útmutatóval indul, ezeket követik a képek a szavakkal.

A gyerekek óvodás kortól nagyon szeretik a böngészhető képeskönyveket, amik tele vannak újabb és újabb apró, felfedezhető részlettel. Ezért választottam ezt a formát a szótár számára is, ez – ahogy már korábban is említettem – segíti a szavak mélyebb bevését

5 Első kötet: Annelore Parot: *Yumi*. Franciaország, Éditions Milan, 2009.

Az első két kötet *Jumi*, illetve *Kimonók* címmel Magyarországon is megjelent a Móra Kiadónál, 2011-ben.

6 A még olvasni nem tudó gyerekek felnőtt segítséggel tudják használni a szótárt.

is, hiszen amit a gyermek maga talál meg, arra jobban fog emlékezni. Az egyes oldalak között meglévő apró kapcsolódó részletek⁷ segítik a témakörök közti átjárást, hogy ne csak egymás után felsorolt szavak halmaza legyen a könyv.

Eredetileg 300 szavasra terveztem a könyvet, de megvalósítás közben egyre többször jutott eszembe újabb fontos szó, ami kimaradt. Viszont azt is felmértem, hogy egy oldalpáron nem szerepelhet 25 szópárnál több, mert átláthatatlan lesz és megtanulhatatlanná válnak a szavak. Emiatt végül úgy határoztam, hogy a szótár sorozatként fog működni, melynek az első része a mestermunka, amely 9 témakör 200 szavát dolgozza föl. A szavak mind főnevek, egyrészt mert a kisgyermek a saját anyanyelvét is ezek megtanulásával, a „dolgozók” megnevezésével kezdi, másrészt a képes-szótár formátumot én alkalmatlannak találom egy ragozó nyelv bonyolult igéinek és kifejezésének a megjelenítésére – legalábbis gyerekek, illetve nagyon kezdő nyelvtanulók számára.

A sok apró részletet is tartalmazó, összefüggő és böngészhető képek mellett fontos volt a megtanulandó szavak kiemelése, ezért a szavak minden esetben egy fehér „buborékban” feketével, kontrasztosan jelennek meg és – néhány kivétellel – egy „piros pöttyös” vonal köti őket össze diszkrétan az ábrával, még egyértelműbbé téve a jelentésüket. A kiemelés segíti a vizuális memóriába való beépülést, de a szó kiolvasását is. A „szó-buborékok” alatt nagyon apróval szedve szerepel a kiejtés: a japán szavak alatt latin betűkkel, a magyar szavak alatt katakanával. Ezek szándékosan nehezebben olvashatóak, hiszen a cél az ABC mihamarabbi megtanulása, de bizonytalanság esetén segítséget nyújtanak, nem kell előre lapozni és bogarászni. A betűtípus kiválasztásakor szempont volt, hogy a latin betűs és a japán írás hasonló érzetet keltsen – amennyire ez lehetséges –, valamint passzoljon a képek minimalista, vektoros ábrázolásmódjához, könnyen olvasható, „kerekebb”, „gyerek-barát” legyen.

Segítség még – ha az ábra nem egyértelmű –, hogy egy-egy szó magyar és japán megfelelője általában mindig egy vonalban, egymással szemben található, így ha elbizonytalanodnánk, le tudjuk ellenőrizni, melyik anyanyelvi szavunk megfelelőjét látjuk.

A szótanuló játék nagyon egyszerű, de megalkotása korántsem volt az. Köztudott, hogy a szókárttyák használata megkönnyíti a szavak tanulását, egyben segít, hogy átlássuk, mely szavakat tudjuk, melyikeket nem és az ismétlés, gyakorlás is könnyebb a segítségükkel. A vizuális bevésést – különösen a gyerekeknél – segítik a képek. Továbbá a közösen játszott, társas játék az egyik, ami a leginkább fejlesztő hatással van a gyerekekre, mind pszichológiailag, mind a tanulás szempontjából. Ezen tények birtokában volt egy elképzelésem arról, hogy egy memória-játékhoz hasonló társas kártyajátékot szeretnék, de olyan módon, hogy csak egy „paklit” kelljen hozzá készíteni és az legyen tökéletesen használható mindkét nyelven, ne legyen unalmas, legyen benne lehetőség a fejlődésre, továbblépésre. Folyton zsákutcába jutottam, hónapokig nem sikerült előrejutnom a tervezésben, amikor elővettem újra kutatásaim anyagát. Az Uta-garuta kártyajáték újbóli elemzésekor hirtelen kialakult a koncepció: tulajdonképpen házasítottam az európai memória-játékot a karuta játékkal.

A játék az egyes témakörök szavait külön-külön dolgozza fel, így a 20 és 25 szavas

oldalpárokhoz 40, illetve 50 szavas kártyacsomagok tartoznak, melyeket eltérő színű keret különböztet meg egymástól. A kártyák elején a szavak képi megfelelője található, 2-2 db, ahogy egy átlagos memória-játéknál. A hátukon viszont nem egyformák a kártyapárok: az egyik kártya hátoldalán a szó japán, a másikon a magyar megfelelője van, természetesen a kiejtés apróbetűs megjelenítésével. A játék magyar változatánál egy kártyacsomag „japán felét” írással felfelé, a „magyar felét” képpel felfelé terítjük az asztalra. A kezdő játékos kiválaszt egy képet, maga elé teszi és kiválasztja a hozzátartozó szót, hangosan kimondja és felfordítja. Ha a szó stimmel, tehát a képek passzolnak, a kép-pár az övé és húzhat egy következőt, innen tehát a játékszabály megegyezik a memória játékéval. A japán változatnál minden ugyanúgy működik, csak az elején fordítva tesszük le a kártyákat. Ha már az egyes kártyacsomagok szavait nagyon jól tudjuk, nehezíthetjük a játékot azzal, hogy egyszerre több csomagot keverünk össze, vagy minden kártyát írással felfelé teszünk le kezdéskor.

A játékhoz tartozó leírást is az ekvivalencia jegyében alakítottam ki.

Felmerült, hogy a mai világban fontos lenne egy digitális változat is a játékból, amit telefonon, tableten lehetne játszani, de ezt egyelőre elvettem, többek között a társasjáték már említett, nagyon pozitív hatásai miatt, amelyek nem érvényesülhetnek, ha az ember egyedül játszik egy kis kijelző fölé görnyedve.

Kivitelezés

A szótárnak strapabírónak kell lennie a sok böngészés, újra és újra lapozgatás miatt, ennek a lapozó formátum masszív-sága és tartóssága tökéletesen megfelel. Nem csak kevésbé sérülékeny, de kényelmesebb is böngészni egy merevebb oldalt és külön előny az oldalpároknál, hogy középen nincs „holtter”, kifutó rész a gerinc felé.

Tervezéskor ügyeltem rá, hogy ne legyen fölösleges munkafolyamat és költségnövelő tényező, ezért a termék csomagolása a lehető legminimalistább.

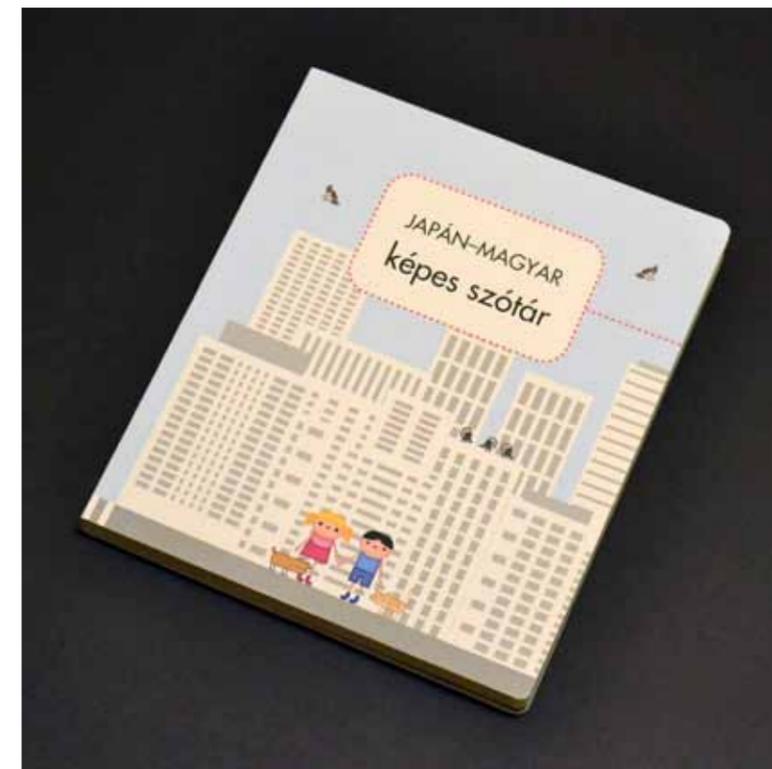
A karton játékkártyákat témakörök szerint egy-egy papírszalag fogja össze, ami színében illeszkedik az adott pakli keret-színéhez. Szalaggal átfogva, egymás mellé kerülnek bele a játékhoz tartozó dobozba.

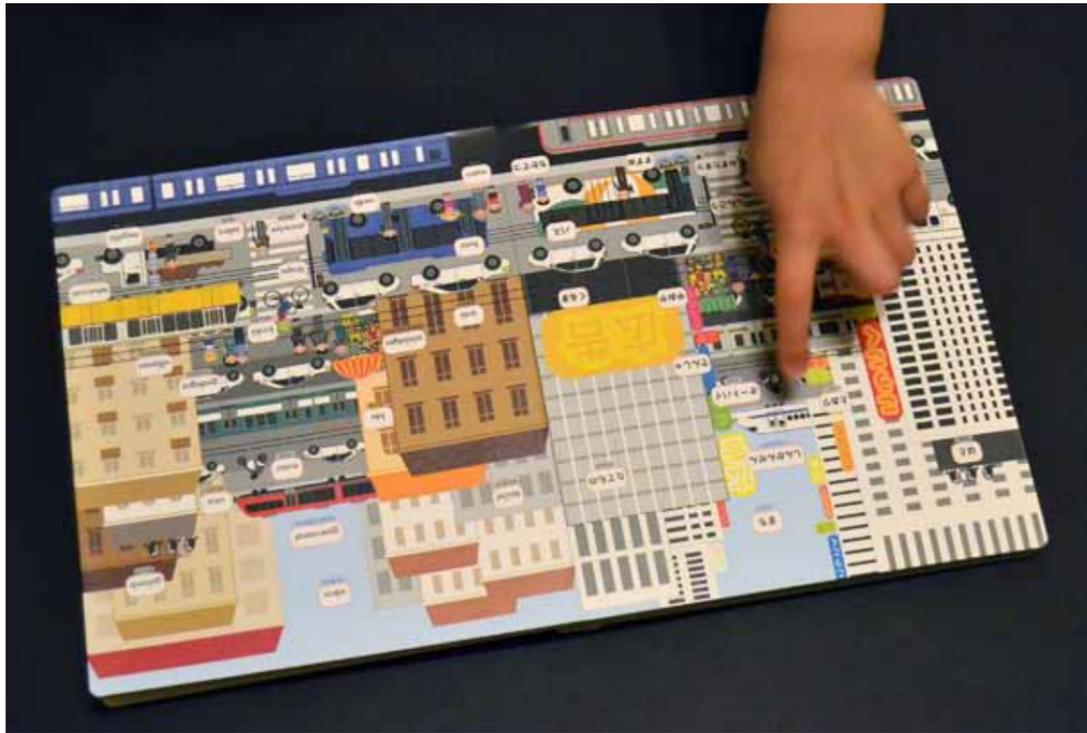
A játék doboza ragasztás nélkül, hullámkartonból egyszerűen összeállítható, grafika csak a tetejére ragasztott 195 x 58 mm-es címkén van.

A könyv és a játék egy egyszerű pékmadzaggal – mely piros-fehér sávzottságával passzol a meghatározó „szövegbuborékok”-hoz – van összekötve, így a készlet egyformán prezentálható, akár Japánban, akár Magyarországon kerül értékesítésre.

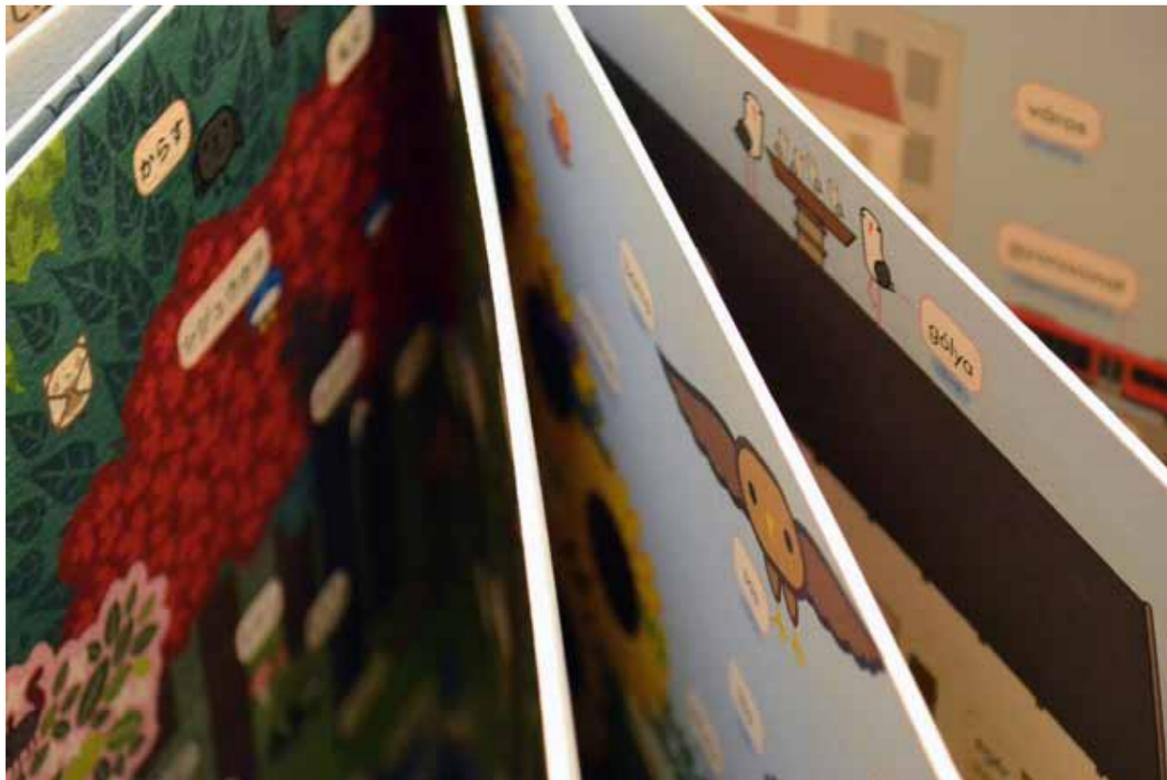
A mestermunka bemutatására készült tárgyak mind a szótár, mind a játék szempontjából makettek, amelyeket az anyagi és technikai lehetőségeim figyelembe vételével igyekeztem az általam elképzelt végeredményhez hasonlóan kivitelezni.

⁷ Pl. az éjjel-nappal témakörben több más téma is visszaköszön kis méretben.













Folytatás

Rengeteget tanultam a magyar és japán lélek különbözőségéről munkám során, bár furcsa módon épp fordítottan, mint ahogy kutatásaim alapján várni lehetne. Számtalanszor ütköztem falakba, mikor konzultálni próbáltam itthon nyelvi tanszékekkel, szervezetekkel, de akár japánul beszélő magyarokkal. Mikor elmondtam, miről lenne szó, a magyarok többsége megrettent, illetve nem is igazán értették, mit akarok, miért csinálom, amit csinállok. Ezzel szemben japánokkal való konzultációim során mindig hatalmas lelkesedést tapasztaltam, kortól és nemtől függetlenül. És nem csupán a hazánkban élő japánok bátorítottak a kiadásra, de egyik Oszakában élő kapcsolatomban már jelezte, hogy ha kiadják a képes szótáramat, akkor az ottani egyetem magyar szakosainak mindenképpen ajánlani fogja. Így elsődlegesen szeretném az elkészült mesterművet a Japán Alapítvány pályázatára benyújtani.

Ahogy már említettem, a szótárat sorozatként képzelem, így mostanra már kb. 400 további szót gyűjtöttem össze és rendszereztem a további kötetek számára, melyek kidolgozásába szeretnék hamarosan belekezdeni.

De felmerült a más nyelvekre való fordíthatóság kérdése is. A magyar rész könnyen, bizonyos képi átalakítások mellett lefordítható gyakorlatilag bármilyen európai nyelvre, illetve bármilyen balról-jobbra író és olvasó nemzet nyelvére. Ehhez hasonlóan a japán rész a megfelelő képi változtatások után lefordítható akármelyik jobbról-balra író és olvasó nép nyelvére.

Azonban ebben a koncepcióban nem feltétlen tud hasonlóan jól működni két, egyforma irányt használó nyelv párban. Ilyen nyelv-párosításnak egy fejjel lefelé fordíthatóan kétirányú könyv felelne meg, melynek inspirációja lehet pl. a nagyszerű *Ottó*-könyvek⁸ szerzője és illusztrátora Tom Schamp.

Ami biztos, hogy a tervezés során még jobban megkedveltem a képes-szótár műfaját és remélem hamarosan, munkám gyümölcseként is, így lesz ezzel a nyelvtanuló gyerekek többsége is.

8 Ottó a hóban. Budapest, Csimota, 2011.
Ottó és a város. Budapest, Csimota, 2010.

Az értekezés saját szellemi termék.

Az értekezésben szereplő fordítások saját munkáim.

A japán kifejezések és nevek Hepburn-féle átírással szerepelnek,

kivéve a buddhista fogalomkörhöz tartozó megnevezéseket, melyek magyarul ismertebbek.

A rövid kivonatot és a téziseket fordította: Fogarasi Márta

Nyomdai munkák: Digitalpress, Budapest.

A mestermunkában szereplő összes grafika és ötlet saját szellemi termékem.

A kötet és a fotók saját munkám.

A lektorálásért és a tanácsadásért köszönet:

Mándi-Hashimoto Renának, Takizawa Satominak és Petre Kingának.

Köszönöm a beszélgetést Marék Veronikának.

Köszönöm a segítséget mesteremnek, Molnár Gyulának és Zsótér Lászlónak.

Köszönöm továbbá azt a rengeteg áldozatot, segítséget és türelmet,

amivel családom támogatta munkámat.

Rövid szakmai önéletrajz

Személyes információk

Név	Nagy Diána
Születési hely és idő	Budapest, 1982.10.13.
E-mail	mail@picidia.eu
Honlap	www.picidia.eu

Tanulmányok

2007–	Doktori Iskola, Moholy-Nagy Művészeti Egyetem
2003–2008	Vizuális Környezetkultúra Tanári szak, Moholy-Nagy Művészeti Egyetem
2002–2007	Vizuális Kommunikáció – Grafika szak, Moholy-Nagy Művészeti Egyetem
	közben: 2006. Dekoráció szak, Accademia di Belle Arti di Roma (Trimeszter az Erasmus project keretében)

Fontosabb szakmai eredmények, kiállítások

2013	„Kontraszt” egyéni kiállítás – Két Egér Könyvesbolt, Budapest
2013	„Pimp my desk” – különdíj, Sixay Furniture, Budapest
2012	1359 cm ³ pályázat – a zsűri által a legjobb 8 közé választott terv
2012	Illustrarte – Biennial International Exhibition of Children’s Book Illustration Lisszabon, Portugália
2011	„Papírtapír” egyéni kiállítás – Két Egér Könyvesbolt, Budapest
2011	„2500 WATT” csoportos kiállítás – Möbelkunst, Budapest
2011	Csodaceruza illusztrációs pályázat – megosztott 1. díj
2011	„Aranyvackor” Pályázat – Csodaceruza különdíja
2010	Fótáv Zrt. Épületfestés Pályázat – 2. díj
2010	„Irányított szakasz” egyéni kiállítás – FUGA, Budapest
2010	„Vízvonal” egyéni kiállítás – Lépcsőház Galéria, Budapest
2009	TAPE fesztivál – Arnhem, Hollandia
2009	„Aranyvackor” kiállítás – Múcsarnok Különdíja
2008	III. „Gyermek – Játék” pályázat és kiállítás – Szakmai Dícséret Magyar Alkotók Háza, Budapest
2008	Biennale Illustracije 2008 – Második Horvát Illusztrációs Biennálé, Zágráb
2007	II. „Gyermek – Játék” pályázat és kiállítás – 3. díj Iparművészeti Múzeum, Budapest
2007	Illustrarte – Biennial International Exhibition of Children’s Book Illustration Barreiro, Portugália
2007	„Mesék a szemnek” kiállítás, Pont-On Galéria, Budapest
2006	„Gyermek – Játék” pályázat és kiállítás – 1. díj, Gödöllői Kastély
2005	Bologna Children’s Book Fair – Illustrators’ Exhibition

Fontosabb munkák

2013	Babageometria: Vonalak – Két Egér Könyvek, Budapest
2013	Falfestési és arculati tervek a Medikids Kft. számára
2012	Let’s Colour Designer pályázat keretében „Biofal” címmel falfestmény Millenáris, Budapest
2012	A beforgatott jövő, Phylazonit Kft.
2011-től	Illusztrációk a Csodaceruza folyóiratba
2010	Diószegi utcai óvoda falmatrica dekorációja – kivitelező: Insitu, Budapest
2010	Óvoda falmatrica dekorációja – kivitelező: Insitu, Felsőzsolca
2010	Falmatrica tervek a Hellodesign.hu pályázatára – a zsűri által a legjobb 12 közé választott terv
2009	Révész utcai gyerekrendelő falfestési terve, XIII. Budapest
2009	Képek krónikása, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest
2009	Művészetek munkafüzet 2. Műszaki Kiadó, Budapest
2009	Stand tervezése és kivitelezése a GYIE számára a Bolognai Nemzetközi Gyerekkönyv Vásárra munkatárs: Debreczeni András
2008	Kerge ABC, Csimoto Kiadó, Budapest
2008	Művészetek munkafüzet 1. Műszaki Kiadó, Budapest
2007	Compasito, a manual on human rights education with and for children. Council of Europe – European Youth Centre, Budapest
2007	A három kismalac, Csimoto Kiadó, Budapest
2006	Egyszervolt..., Csimoto Kiadó, Budapest