

Nagy divat manapság a fiatalok körében animék nézése, mangák olvasása, rajzolása. De mit is jelentenek ezek a kifejezések? A legtöbb felnőtt annyit tud erről, hogy furcsa ázsiai rajzfilmfigurákról van szó, de, hogy pontosan milyen jelentéssel bírnak, mit szeretnének kifejezni, miért olyan népszerűek, az komolyabb utánajárást elemzést, elmélyedést igényel, amire most én sem vállalkozom, de röviden összefoglalnám a lényegét. A manga, a képregény japán nyelvű általános elnevezése, szigorúan véve csak a Japánban készült képregényeket hívjuk így. Bármilyen furcsa, de a mangák eredetét az 1200-as évekre tehetjük, majd az Edo-kori (azaz az 1800-as évekbeli) Japán egyik nagy ukijo-e festőművésznak, Hokusainak köszönhetően lett népszerű a hétköznapi emberek körében is. Az anime sokkal későbbi műfaj, a rajzfilmeket jelöli a szó, mely az animációból ered. Sajátos formája a második világháborút követő zaklatott lelki világú Japánban alakult ki. A japán képregények témái igen színesek: a satíra, a humor, a család, az erkölcsök, az érzelmek, a varázslatok, a bűnügyek és futurisztikus elképzelések miatt szinte minden generáció, és mindkét nem megtalálja a neki legjobban megfelelő kedvenc kis történetét, s ezeket olvasva próbálja meg levezetni a hétköznapi felgyülemlett feszültségek egy részét. Szinte minden képregény közvetít mögöttes tartalmat, szentenciát, tanácsot, amely jobbra próbálja tenni az egész társadalmat. A nyugati kultúrába a japán képregények szinte az ismeretlenségből „robbantak be” az 1980-as években. Sokan olvassák, nézik az internet segítségével, a könnyen elérhető történeteket, s szép számmal akadnak, akik megpróbálják elsajátítani a figurák rajzolását is. Népszerűségének okát abban látom, hogy a különféle karakterek segítségével a tinédzserek behelyezkednek a kedvenc figurájuk szerepébe, új alteregójukkal minden korábbi bűt, bánatot, problémát hátrahagyva kiélhetik rejtett álmaikat, vágyaikat. A közös érdeklődés mentén közösségeket alkotnak, s nem csak az interneten beszélgetnek, segítik, ösztönzik egymást, hanem különféle találkozókon pl.: Mondocon mutatják be kreatív tehetségüket. A kiállító három alkotónk professzionális szintre fejlesztette a karakterek ábrázolásának művészetét. Mint a legtöbben, kezdetben ők is másolták az alakokat, majd egy idő után saját figurákkal, kitalált, vagy valós személyek rajzfilmmalakba öntésével is megpróbálkoztak, sikerrel.

Szeretném bemutatni egyenként tehetséges diákjainkat.

### **Knap Ivett:**

Már óvodás korában magával ragadta a rajzolás világa, 2016 óta alkot magasabb szinten, professzionális rajzeszközökkel. Kedvenc technikája az akvarell, de gyakran készít skicceket színes ceruzával, tollakkal. A tárlaton tájképeivel és karakterrajzokkal szerepel. Eleinte anime stílusú alkotásokat készített, de hamar rátalált és állandóan fejleszti egyéni stílusát. A fantasy történetek világa foglalkoztatja leginkább, ezért karakterei többsége misztikus fantázialény: számottevő

köztük a tünde vagy éppen más humanoid lények. Számára a rajz, és a művészet a kikapcsolódást, a hobbit és az örömet jelenti.

Egy képzeletbeli birodalom, ahol csak ő van, a kreativitásával összezárva és valami újat alkotnak közösen.

Másrészt, az írásaihoz, regényterveihez rendszerint rajzban is megtervezi a készülő szereplőket, helyszíneket. Számára ez az alkotásfolyamat fontos része. Sokszor előfordul, hogy nem az agya, hanem a keze irányítja, s előbb születik meg a papírlapon a karakter, mint a gondolataiban.

### **Kolki Hanna:**

2013 óta rajzol komolyabban. Barátai közvetítésével ismerkedett meg a japán rajzfilmek, animék világával, és szinte azonnal elkapta az alkotás szele. Lerajzolta a kedvenc karaktereit, majd sajátokat talált ki, kiélve a kreativitását. Az első években színesceruzával rajzolt, ezt később felváltotta az akvarell és a digitális technika. Ezzel párhuzamosan a témái is színesebbek lettek: különféle sorozatokból, könyvekből, filmekből illusztrál szereplőket, a saját ötletei mellett. Saját stílus kialakítására törekszik, egyediségre, pontos, precíz kivitelezésre. Itt a kiállításon főként a kedvenc sorozataiból láthatók illusztrációk: például Tormund és Brienne a Trónok Harcából, vagy Eleven a Stranger Things-ből; de mellettük néhány saját karakter is megjelenik.

### **Salamon Tamás**

Kisgyerek kora óta szeret rajzolni, de ő is csak 5 éve kezdett el tudatosabban foglalkozni az alkotással. Elsősorban képregények inspirálják. Érdekesnek találja a tetoválás technikáját, s a jövőben ki is szeretné próbálni. Kedvelt témái közé tartoznak a különböző fantáziavilágokat beépítő karakterek. Ezeket rendszerint mitológiai alakok, sci-fik, poszt-apokaliptikus irodalom, és történelmi korszakok ihletik, közülük is a középkor ragadja meg legjobban fantáziáját. Kedvelt eszközei a tus és a grafitceruza, nem régóta - John Wigley ihletésére-, barátkozott meg a vízfestéssel. Alkotásain gyakran harcosok elevenednek meg, a Kentaur harcos fiút az a tény ihlette, hogy 2018-ban legalább 18 háborús konfliktusban vettek részt gyerekkatonák. Vérfarkast ábrázoló képével az emberi természet duális mivoltát szeretné bemutatni. A néma biomechanikus pap című képét H. R. Geiger művei inspirálták: azt ábrázolja: milyen lesz, amikor az emberiség már majdnem elveszett a klímaváltozás elleni harcában. Tamást mindig foglalkoztatták a kriptidek (olyan lények, amelynek létezése a tudomány által nincs bizonyítva), ezek közül is a Molyember karaktere látható a kiállításon.

Mint látjuk a három fiatal művészi tehetsége, az emberi karakterek megragadásának sajátos módja, és a magasszintű technikai tudás kapcsolja össze annyira, hogy egy kiállítás keretében

minden néző megszéplélheti műveiket, rácsodálkozva tehetségükre, keresve a művek hasonlóságait, különbségeit.

Knap Ivett gondolatával búcsúzom, mely igaz lehet minden alkotó emberre:

„Régi vágyam volt, hogy egyszer megtanuljak úgy rajzolni, hogy a fejemben elképzelt festmény a papíron is hasonlítson rá, és azt mondhatom, lassan kezdek közelíteni, bár tudom, ennek a folyamatnak sosem lesz vége, hisz mindig van hová fejlődni tovább.”

Tekintsék meg szeretettel a kiállítást!"