FestZIN

Animefest 2019 • číslo šestnácté • samostatně neprodejné

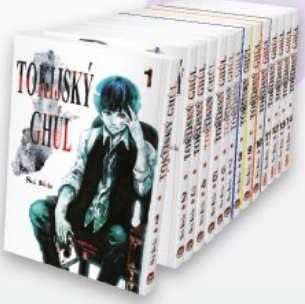
NEDÁVNO DOKONČENÉ SÉRIE

Bojový anděl Alita

Legendární akční manga o bojovém robotovi přináší nejen monumentální souboje, ale i propracovaný sci-fi příběh a velmi silné emoce.

Tokijský ghúl

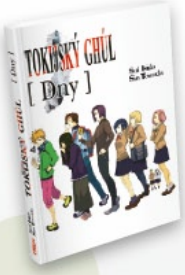
Série napěchovaná napětím, akcí a emocemi. Ken může zůstat člověkem... nebo zůstat naživu.



NOVINKY

Zaslíbená Země Nezemě

Děti v sirotčinci Grace Field House žijí pod dohledem laskavé vychovatelky. Netuší však, že se z nich všech postupně stane potrava pro démony.



Tokijský ghúl: Dny

Povídková sbírka šesti příběhů, které popisují události odehrávající se na pozadí čtrnáctidílné série. Nejedná se o komiks.

Sherlock

Vynikající japonská adaptace neméně vynikajícího britského seriálu „Sherlock".

VYJDE JIŽ V ČERVNU

Tokijský ghúl: re (1. díl)

Začátek nové série ze světa Tokijského ghúla.

Královská hra (1. díl)

Pětidílný horor ze školního prostředí.

K dostání ve stánku **Nakladatelství CREW**, na **www.obchod.crew.cz** a u dobrých knihkupců.

CREW MANGA

Obsah

3 Úvod – vítejte na Animefestu 2019
4 Penguin Highway
7 Moje reinkarnace jako šílená premisa light novely by nemohla být podivnější
9 Zrod komerčních anime filmů (v podání Tóei dóga)
15 Měřítkové figurky z Re:Zero v roce 2019
19 Rozhovor s Maulem
23 Pokémon: První generace
29 NeCONvenčně
33 Konjúdó-kun! Volím si tebe?
36 Na kus řeči s organizátory
41 Strojové učení pro generování anime ilustrací
45 Mirai, dívka z budoucnosti
51 Promyšlená anime aktualizace – Godzilla (2017–18)
55 Deset knížek, které vám pomohou poznat mangu
59 Rozhovor s fotografkou
63 Partneři a sponzoři
64 Poděkování

Legenda: Anime Japonsko Komunita Komiks

Tiráž aneb kdo za to může

šéfredaktor: **Markéta „Ximara“ Masopustová**
korektury: **Matyáš „Maty93“ Anton, Markéta „Ximara“ Masopustová, Vlasta „Akai“ Ohlídalová**
obálka: **Jana „Yuffie“ Kilianová**
sazba a předtisková příprava: **Viktor Navrátil**
tisk: **Uniprint**

Toto je neperiodická publikace – **propagační materiál** spolku Brněnští otaku®, jenž je zcela v souladu s §1 odst. 3 zák. o neperiodických publikacích.

wacom®
Intuos

Live.
Dare.
Create.

Objevte nový způsob tvorby s tabletem Wacom Intuos

Ať už tvoříte cokoliv, Wacom Intuos vám pomůže najít nové způsoby, jak kreslit, malovat a upravovat fotografie. Navíc k němu získáte až tři kreativní aplikace zdarma, jako například CLIP STUDIO PAINT PRO.*

Přijďte si tablet vyzkoušet do Artist Alley na balkonu A1.

Zobrazené produkty:
Wacom Intuos M Black a S Pistachio
Kresba: Hattie Stewart

* Pro získání doplňkového softwaru si musíte vytvořit Wacom ID s použitím vašich osobních údajů a produkt zaregistrovat na stránkách Wacomu.

Počet dostupných aplikací se liší v závislosti na modelu.

Váš prodejce:
Megapixel s. r. o.
www.megapixel.cz

Distributor Wacom pro ČR:
Amos Software, spol. s r. o.
www.amsoft.cz

MEGAPIXEL

SOFTWARE AMOS

www.wacom.com

Vítejte na Animefestu 2019

Animefest se nám úspěšně přehoupl do další pětiletky. Na pět ročníků dopředu sice neplánujeme, ale už máme představu o novinkách a vylepšeních, které bychom rádi realizovali za rok nebo dva. Samozřejmě je ovšem musíme rozdělovat na možnosti realistické, optimistické a ty, když najdeme pod podlahou zakopaný poklad. Na druhou stranu již teď máme (úplně poprvé) potvrzené termíny konání na tři roky dopředu. Při velikosti, do jaké Animefest narostl, se pro nás volné místo na výstavišti nehledá příliš snadno.

Rosteme nejen co do velikosti, ale také šířkou záběru. Postupně tak rozšiřujeme doprovodný program a možnosti, jak si víkend s Animefestem užít. Pořád ale zůstáváme věrní Japonsku a speciálně anime (u kterého trávíme dlouhé týdny domlouváním licencí a překlady) a bráníme se velkému rozšiřování v jiných oblastech, přestože bychom tím třeba přilákali další návštěvníky. I když to možná nezní příliš uvěřitelně, Animefest i při jeho současném rozsahu pořád připravuje zadarmo parta nadšenců. Odměnou pro organizátory jsou spokojení návštěvníci, ale také třeba to, že čeští a zahraniční partneři, se kterými se snažíme navázat spolupráci, zaslechnou o Animefestu pochvalné zprávy. Propagaci Animefestu a také celé české komunity výrazně pomáhají cosplayeři, kteří jezdí na zahraniční conny a soutěže. A tak se oklikou dostávám i k letošnímu tématu, které se vine celým programem Animefestu, protože právě cosplayeři mají nejlepší příležitost stát se alespoň na chvíli svou vysněnou osobností. Ovšem tu šanci má každý, ať už své sny nakreslíte, zapíšete, zhudebníte, nebo třeba postavíte z **Lega**.

Letošním tématem jsou ***Naše vysněná já***. Ve svých fantaziích a virtuálních světech se nemusíme bát, co na nás řekne okolí. A tak se z přepracovaných ajťáků snadno můžou stát jak zapálení ochránci dívek, tak roztomilé čarodějky. Zakřiknuté premiantky se klidně promění v drsné důstojnice nebo šarmantní prince, kterým dívky padají k nohám. Ve snech a představách můžeme bez obav objevovat své ideály, poznávat sami sebe i ostatní. Z těchto virtuálních osobností čerpáme sílu a inspiraci.

Zkuste se ale občas zastavit, přivonět ke kávě (nebo k růžím, pokud chcete dodržet rčení) a popřemýšlet, jestli se alespoň v některých místech nepotkává realita snová s tou každodenní. Tajně (teď už vlastně veřejně) doufám, že alespoň některé sny vám splní Animefest. Tedy minimálně pokud sníte o místě organizátora, to vám splníme velice rádi.

Vzhůru na společnou výpravu do vysněného víkendu!

Adam „Christof“ Rambousek

Penguin Highway

Najednou jsou všude tučňáci. A pak zase nejsou. **Aojama** a jeho známí z města jsou ze zamoření oblasti tučňáky zmatení. Mohlo by to mít něco společného s tou velkou stříbrnou koulí na mýtině v lese? A neměl by s tím někdo něco dělat?

Tak začíná ***Penguin Highway*** od režiséra **Hirojasua Išidy**. Námět filmu, který vznikl ve **Studiu Colorido**, zpracoval **Makoto Ueda** podle knihy průkopníka japonské postmoderní sci-fi, **Tomihika Morimiho**.

Morimi vystudoval magisterské studium na **Kjótské univerzitě** a jeho první dílo vyšlo v době, kdy byl ještě studentem. Při psaní čerpá ze svých zkušeností se životem ve městě, které bylo po tisíce let metropolí Japonska a dodnes zůstává ikonou starosvětského cestovního ruchu a jemné propracovanosti. **Morimiho** Kjóto víří bazary a akcemi studentů, je směsí živých barev a starobylosti. Gejša v nejlepších šatech čekající na zastávce na autobus není o nic překvapivější než zjištění, že by tahle gejša mohla být vlkodlačím liščím duchem nebo havraním démonem z japonských bájí. Pro **Morimiho** přehlušují opakující se festivaly a karnevaly moderní svět výbuchy fantastična.

Není těžké nalézt podobnosti se světoznámým **Harukim Murakamim**, přinejmenším díky jejich sdílené zálibě v bezejmenných a poněkud pasivních hlavních postavách a nezbedných snových múzách. V **Morimiho** dílech se nicméně město samotné stává rodištěm velkých příběhů.

Penguin Highway © Studio Colorido

Z několika jeho knížek vznikly animované série, jednou z nich je ***Učóten kazoku*** (2013) vyobrazující skupinu *tanuki*, kteří mezi sebou bojují o pozici tajného pána města. Další je ***Jodžóhan šinwa taikei*** (2010), v níž protagonistovo dilema ohledně výběru školního klubu koliduje s jeho romantickými záměry a štěstím v lásce. V **Morimiho** knize ***Joru wa midžikaši aruke jo otome*** (***Noc je krátká, tak kráčej dál, děvče***) hlavní hrdina v průběhu školního roku usiluje o romantický vztah s dívkou, jež o něj nemá zájem. Protagonista si matně uvědomuje, že jeho vyvolená je pouze pasivním činitelem, čehož využívá pro svá dobrodružství a zároveň si do ní promítá své romantické představy. Animovaná adaptace z roku 2017 promítaná na festivalu **Scotland Loves Anime 2018** (a na letošním Animefestu) posunula fantaskní rysy příběhu do nových rozměrů tím, že dějovou linii celého příběhu zkomprimovala do jediné bláznivé noci.

Penguin Highway je odchylkou od **Morimiho** zaběhnutých kolejí. Není jisté, zda se vůbec odehrává v Kjótu, protože je zasazena na anonymní předměstí, kde **Aojama**, sebejistý chlapecký hrdina, tráví dlouhé letní prázdniny. Během tohoto času se rozhodne prozkoumat několikero místních tajemství.

„Kniha ***Penguin Highway*** vyšla přesně v době, kdy v japonské televizi běželo

Jodžóhan šinwa taikei," přiznal **Morimi** na tiskové konferenci. „Bylo to rafinované načasování, nicméně ta díla jsou velice odlišná, takže se mohlo stát, že si lidé *Penguin Highway* ve výlohách knihkupectví nevšimli. Už je to dlouho, ale bylo by skvělé, kdyby se kniha začala díky filmovému zpracování více prodávat. Alespoň moje vydavatele by to potěšilo!"

Knižní předloha z roku 2010, která získala ocenění a byla několikrát dotiskována, přidává ke třetímu zákonu **Arthura C. Clarka** jedno slovo: *„Jakákoliv dostatečně vyspělá technologie je k nerozeznání od magického realismu."* (v angl. *„Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic realism."*) Jelikož **Aojamovi** je teprve deset let, nepřijde mu tučňáčí invaze a zvláštní stříbrná koule o nic podivnější než ostatní záhady, které čekají, až je objasní. **Aojama** si ve svém vlastním světě nadmíru věří. Prostě ví, že je předurčen k báječným věcem, a už se připravuje na to, jak zlomí srdce všem ženám, když jim sdělí, že si svou nadcházející vybral. Je ve svém mládí natolik nezkušený, že mu jeho vlastní sebevědomí nepřijde o nic podivnější než tučňáci na mýtině v lese. Jejich existence je jen přebujelou hádankou, již by měl se svým pomocníkem **Učidou** prozkoumat. K tomu se ti dva samozřejmě slavnostně prohlásí za „expediční tým".

Penguin Highway je v Japonsku oceňovaná pro umné zachycení mysli desetiletého chlapce. Ten je pro komplikovaný příběh cestování mezi dimenzemi naprosto nečekaným hlavním hrdinou, který nechápavě hledí na tápající dospělé vyšetřovatele. **Aojama** je skálopevně přesvědčen, že je to on, kdo je stvořen k velkým činům, i když ho jeho spolužák **Hamamoto** bez námahy rozdrtí v šachové partii a **Učida**, **Aojamův** pomocník, je tím, kdo se nejvíce naběhá a činí mimo přímou pozornost čtenáře či diváka ty nejpodstatnější objevy. **Aojamovi** jde o jediné – zapůsobit na **Dámu**. Ta je další z **Morimiho** nedosažitelných hrdinek – asistentka v zubní ordinaci a občas paní na hlídání, která shovívavě toleruje **Aojamovu** dětskou lásku, aniž by přespříliš často obracela oči v sloup.

Kdyby šlo o standardní příběh science fiction, vyprávěný stylem ***Příchozích*** (2016) či ***Kontaktu*** (1997), zaměřili bychom se na dospělé, jak experimentují, teoretizují a nakonec se zamilují. Zde je však vědecký tým vyslaný se zpožděním na místo zkoumat paranormální aktivitu dějem zcela přehlížen. Místo toho sledujeme tábořiště tří dětí, jež zkoumají podivnosti v okolí. To je přece daleko zajímavější než, jak by řekly, civět na bednu, ne? Navzdory impozantnímu sebevědomí ví ***Aojama*** o skutečném světě velice málo. Vyrůstal v zastavěném předměstí a ni-

Penguin Highway © Studio Colorido

Penguin Highway © Studio Colorido

kdy nebyl ani u moře, tudíž připisuje pláži stejnou tajemnou sílu, jakou má ve ***Smrtihlavovi*** od **Alexe Proyase**. Ale nemyslete si, že ***Penguin Highway*** slyne stejnou psychologickou hloubkou. Narážky na Platónovu jeskyni, v níž si vězni neuvědomují, že jsou zajatci, **Aojamovou** myslí proletí bez povšimnutí. Jediné, čím se příběh dostane trochu hlouběji, jsou opakované reference na díla **Lewise Carrola**, zejména na ***Žvahlavy***, kteří, zdá se, mají problém s tučňáky.

Japonská televizní společnost **NHK** v sedmdesátých letech ráda zapichovala podobné série mezi hrané vysílání v brzkých večerních hodinách. Namátkou mě napadá titul ***Sono mači o kese*** (1978), v němž se školou povinné děti nedobrovolně přesunou do fašistické alternativní reality, nebo ***Sekigai ongaku*** (1975), která pojednává o dětech s telepatickými schopnostmi, jež jsou vybrány pro uložení do stáze, aby zachovaly lidstvo navzdory nevyhnutelnému zničení Země. Tituly, na něž diváci vzpomínají nejvíce, se samozřejmě přerodily v animovaná díla: ***Time Traveller*** (1972) byl později zpracován jako film ***O dívce, která proskočila časem*** (2006) a ***Mirai kara no čósen*** (1977) se dočkalo zpracování jako N***erawareta gakuen*** (2012). Člověk si představí toho producenta v novém **Studiu Colorido**, jak pobíhá po kanceláři hledaje práva k něčemu podobnému – klasickému příběhu pro děti, který by zaujal diváctvo napříč generacemi – když vtom mu dojde, že **Morimi** napsal úplně nový takový příběh a stačí po něm jen natáhnout ruku.

Nutno podotknout, že zmíněné starší příběhy nabízely jasně vyjádřené uzavření děje a odpovědi na otázky, které se v něm vyskytly. Shrnout děj ***Penguin Highway*** v článku je mnohem komplikovanější, jelikož nejde o ukončený příběh. To znamená, že obyčejný popis záhady a jejího rozluštění by byl popis posledních patnácti minut filmu. Stejně jako dvojrozměrný Čtverec, který vypráví o ***Plochozemi*** v klasickém díle **Edwina Abbotta**, i my, obyčejní lidé, máme problém s chápáním tvaru bytostí z jiných rozměrů. A to je část **Morimiho** uměleckého úspěchu – tím, že používá desetiletého vypravěče, z nás všech dělá děti, které se snaží pochopit divy přesahující jejich představivost.

Autor: Jonathan Clements
Překlad: David „edison23“ Klement

Jonathan Clements je autor knihy ***Anime: A History (Anime: Historie)*** a spoluautor ***The Anime Encyclopedia: A Century of Japanese Animation (Anime encyklopedie: Století japonské animace)***. Jako překladatel, režisér dabingu nebo dabér pracoval na více než 70 anime titulech. Napsal desítky knih o asijských tématech, dvě z nich vyšly i v češtině: ***Wu – čínská císařovna*** a ***První čínský císař***.

https://blog.alltheanime.com/penguin-highway

Moje reinkarnace jako šílená premisa light novely by nemohla být podivnější

Schválně, jestli už jste někdy slyšeli tuhle premisu: „Mladý otaku, jenž v našem světě nikdy k ničemu pořádnému nebyl, náhle umírá. Než se naděje, probudí se ve zcela odlišném světě založeném na západních RPG a v tu ránu se v něm probudí neskutečná síla založená na jeho otaku zálibách, díky které všechny porazí.“ Najít mezi anime kousek, který tento popis alespoň z devadesáti procent splňuje, není nijak obtížné. Trh s mangami a light novelami je jimi však natolik přehlcený, že několik významných soutěží pro mladé autory účast knih o přesunu do jiného světa – takzvaných *isekai* – dokonce přímo zakázalo.

Není tedy divu, že neúprosná konkurence nutí autory vymýšlet čím dál šílenější náměty a obskurnější reinkarnace hlavních hrdinů. Mezi bláznivější z nich patří například letos zanimované ***Tensei šitara slime datta ken*** (***Když jsem se reinkarnoval jako sliz***) a jeho překvapivě dobrý příběh na úrovni velmi příjemného *let's playe* hry ***Civilization***. Jiným pak stačí přesunout hrdinu do fantasy světa s mobilem jako v případě ***Isekai wa Smartphone to tomo ni*** (***V jiném světě se svým smartphonem***), méně známého pod svým podtitulem ***Přísahám, že mi opravdu nedochází nápady***.

V tomto článku se však nebudeme zabývat známým mainstreamem. Zaměříme se na ty nejpodivnější reinkarnace, jaké *isekai* mangy a light novely nabízí.

Tensei šitara slime datta ken © 8-bit

Tensei šitara ken dešita © Tomoo Marujama

Novela ***Tensei šitara ken dešita*** (***Reinkarnoval jsem se jako meč***) má nejen velmi výstižný název, dočkala se i adaptace v podobně mangy s velice pěknou kresbou. Hlavního hrdinu srazí v našem světě auto a znovu se narodí jako mluvící meč ve fantasy světě, kde pomůže zachránit malou napůl kočičí holčičku jménem **Fran**. I když bych mangu s klidem doporučil jako fantasy s fajn příběhem, má jeden velký háček – fanservis. Už v šesté kapitole můžete narazit na půlstránkový obrázek dvanáctileté **Fran** pouze v kalhotkách a vaše tolerance podobných úkazů asi určí i to, jak dlouho u mangy vydržíte.

Hodně podobně dopadá light novela s názvem ***Džidó hanbaiki ni umarekawatta ore wa meikjú o samajou*** (***Znovuzrodil jsem se jako automat, a tak se teď potloukám labyrintem***), jejíž hrdina byl ve svém životě tak velký blázen do automatů na pití, že se po smrti probudil v nové, mechaničtější podobě připraven naservírovat pití

každému s dostatečným množstvím mincí v kapse. Jeho superschopnost není úplně výhra v genetické loterii, ale protože ho hlavní hrdinka nevnímá jako muže, s klidem si ho vezme i do koupele... a víc snad říkat nemusím. Hrdinovy stránkové monology o výběru pití na prodej situaci také dvakrát nepomáhají.

I přes šílené premisy jde zkrátka pořád o ty stejné příběhy se stejnými problémy, jakými trpí většina light novel, a všechno zajímavé přebíjí potřeba autorů cpát na každý roh prvky mířené čistě na japonské otaku. I když bych o nich rád řekl cokoli pozitivního, pokaždé by to muselo být s velkým ALE. Abych však článek nezakončil v negativním duchu, mám pro vás v zásobě také jeden dobrý kousek.

Teisó gjakuten sekai (***Svět obrácené morálky***) vychází z jednoduché myšlenky: „Co kdyby se prohodily společenské stereotypy mužů a žen?“ Hlavní hrdinka si po nehodě vymění tělo se svým já z takového světa a nestačí se divit, když všemi jejími kamarádkami začnou cloumat hormony, zatímco kluci se promění v citlivá stvoření čekající na dívku, která v nich uvidí něco víc než pouhý kus masa. Manga čerpá zábavu hlavně ze situací, kdy holky dělají věci přijatelné pro kluky a naopak, a přitom nepřímo poukazuje na to, jak podivné je, že jsou vůbec podobné záležitosti u jednoho pohlaví v pořádku a u druhého ne. Nehraje se tu však na žádnou politiku, manga je čistokrevná komedie a to se jí daří na jedničku. A proto aspoň ji mohu prohlásit za *isekai* se zvláštním námětem, které stojí za přečtení.

Tadeáš „Meon“ Jojko

AMV PEKLO 066

VÝSLEDEK PRÁCE, NA KTEROU JSME VELMI PYŠNÍ, ALE RADĚJI O NÍ NIKDE NEMLUVÍME...

příspěvky posílejte na amvpeklo@natsucon.cz

PEKLO.NATSUCON.CZ

Zrod komerčních anime filmů (v podání Tóei dóga)

Hovoříme-li o počátku japonské animace, respektive o prvním „anime“, může někoho napadnout ***Kacudó šašin*** (z prvních let 20. století) jakožto nejranější dochovaný kousek. Dalším přijde na mysl animátor **Hekoten Šimokawa** a jeho tvorba, která byla jako první promítána v kinech (1917). Mezi další kandidáty se zařadí válečná propaganda v podobě filmu ***Momotaró no umiwaši***, který se datuje do roku

Hakudžaden © Tóei dóga

1943. A řada lidí jistě v tomto kontextu navrhne ***Tecuwan Atoma*** od **Osamua Tezuky** jakožto první televizní seriál, kterému sice předcházely ***Instant History*** a ***Miccu no hanaši***, on byl však skutečně prvním ve dvacetiminutovém formátu. Zmínění každého z předchozích titulů je v jisté perspektivě správné, nicméně tento text se věnuje další, často opomíjené kategorii – počátkům velkých filmových produkcí japonské animace vznikajících v komerční sféře.

Entitou, která se rozhodla uzmout otěže a usměrnit nejasný animační průmysl, se stalo studio **Tóei dóga**. To v roce 1956 odkoupilo animační společnost **Nidó eiga** (původně **Nippon dóga**), jež tehdy pracovala výhradně na krátkometrážních dílech. Nejsou to ale instituce, které tvoří, nýbrž lidé v nich. A tím, kdo si stál za rozhodnutím, že komerční filmová animace je cestou k finančnímu úspěchu, byl ředitel **Hiroši Ókawa**. Jeho hlavní motivací se stal úspěch **Disneyho *Sněhurky***, která japonské diváky uhranula v roce 1950. Považovat **Ókawovy** snahy za prvoplánovou imitaci západního giganta by však bylo mylné. Už jenom vzhledem k tomu, že zázemí pro náročnou filmovou produkci se muselo teprve vytvořit, neboť největší japonská animační společnost té doby čítala sotva dvacet členů.

Vedle nedostatečných prostor a nejisté návratnosti celého snažení tak byl hlavním problémem nedostatek zkušených animátorů, kteří by projekty nejenom vytvářeli, ale zároveň s tím i školili a vychovávali novou generaci tvůrců, jež by jim časem mohla sekundovat. Mimo věcné prostředky tedy bylo nutné zajistit i správné lidské zdroje. Těmi se stali **Jasudži Mori** a **Akira Daikuhara**, kteří do **Tóei** přirozeně přešli z **Nidó eiga**. Kolem nich byl sestaven malý tým nových nadějných animátorů připravených se učit. Jako první, zcela v zájmu studijní praxe, vznikl krátký film ***Koneko no rakugaki***. Po něm se tvůrci konečně mohli plně soustředit na první filmový projekt, který se rovněž stal první japonskou barevnou animací – ***Hakudžaden***.

Film vycházel z tradičního čínského příběhu, jenž byl vybrán záměrně, aby reprezentoval smířlivost Japonska vůči svým sousedům. Ale zpět k animátorům. Celý počin animovali (ve smyslu hlavních animačních fází) právě dva výše zmínění jedinci. **Jasudži Mori** i **Akira Daikuhara** patřili k nejzkušenějším a nejlepším své doby, každý měl však zcela odlišný přístup ke kresbě, vyobrazení pohybu i k výuce

svých tvůrčích studentů. Zatímco **Mori** přirozeně tíhl k jemným pohybům, uhlazeným kresbám a jako mentor byl poměrně přísný, **Daikuhara** byl naopak zaměřený spíše na hrubší akci, reprezentaci přírodních živlů a jeho přístup učitele byl mnohem volnější. Není proto překvapením, že **Mori** ve filmu animoval především zvířata a **Daikuhara** lidské postavy.

Sice jsou v titulcích jako animátoři klíčových snímků uvedeni pouze dva, ve skutečnosti byly však jisté části snímku vytvořeny i dalšími členy týmu, tedy některými z učňů. Důvod, proč jsou ve vedoucích pozicích uvedeni pouze **Mori** a **Daikuhara**, logicky vychází z jejich postavení jakožto mentorů. Musíme si uvědomit, že v dané době nebyla zavedena pozice návrháře postav ani animačního režiséra a animátoři si obrazový scénář pro film vytvářeli sami z předloženého scénáře v textové podobě. „Klíčoví animátoři" v tomto případě byli hlavními strůjci vizuální stránky díla. Ostatní, tedy i ti, kteří ve filmu animovali klíčové snímky, byli uvedeni jako animátoři mezisnímků. Nejvýraznějším z umělců, jejichž klíčová animace se ve filmu rovněž objevila, byl **Jasuo Ócuka** – postaral se o podmořskou scénu se sumcem v druhé polovině filmu. **Ócuka** se později sám stal velkým animátorem, progresivní figurou v oblasti animačního realismu a mentorem neodlučitelně spjatým s adaptacemi zlodějíčka **Lupina**. Dalším z těch, jejichž animace se objevila ve filmu, byl **Daikičiró Kusube**. O kterou scénu přesně šlo, se však neví.

Hakudžaden byl uveden do kin na podzim roku 1958 a znamenal vyvrcholení první fáze **Ókawova** plánu – dokázat, že to jde. To byl však pouhý počátek jeho ambicí. Ředitel studia chtěl dosáhnout stavu, kdy budou souběžně probíhat hned dvě velké filmové produkce a několik menších projektů k tomu. Než došlo k rozšíření, muselo se začít s filmem na další rok – ***Šónen Sarutobi Sasuke***. Animační tým se oproti

Hakudžaden © Tóei dóga

prvnímu filmu rozrostl, v titulcích byli jako klíčoví animátoři vedle **Moriho** a **Daikuhary** uvedeni i **Jasuo Ócuka**, **Masao Kumakawa** a **Hideo Furusawa**. I tým animátorů mezisnímků se zvětšil z osmi na jedenáct. Nejzajímavějšími jmény byly **Kazuko Nakamura** a **Reiko Okujama** jako jedny z prvních žen na pozici animátorek (ženami bylo převážně tvořeno oddělení vybarvování celuloidů). Po animační stránce film dokonale ukazuje, jak bezproblémově **Ócuka** zapadl mezi své mentory. **Mori** se držel hravého vyobrazení zvířecích postav, **Daikuhara** se opět postaral převážně o lidské hrdiny a **Ócuka** měl prsty namočeny především v přírodních živlech – na rozdíl od **Daikuhary**, od nějž živly působí až mystičně, se v rukou **Ócuky** stávají nekontrolovatelnými silami mimo moc smrtelníků – nezkrotné plameny i krutý déšť.

V následujících letech přicházely postupně další filmy. ***Saijúki*** z roku 1960 bylo realizací **Tezukova** snu o vlastní filmové produkci, sám byl autorem převyprávění příběhu i jedním z režisérů a animátoři při své práci vycházeli ze stylistiky jeho kreseb. Rok 1961 přinesl premiéru snímku ***Andžu to Zušiómaru***, který animátoři neměli příliš v lásce, což bylo zapříčiněno především příběhem. Nicméně právě v tomto filmu se na pozici pomocného režiséra objevilo jméno, které mělo v budoucnu otřást celým animačním

průmyslem – **Isao Takahata**. ***Arabian Nights: Sindbad no bóken*** v roce 1962 znamenalo povýšení **Reiko Okujamy** mezi animátory klíčových snímků. Byl to však až ***Wanpaku ódži no oroči taidži*** v roce 1963, který představoval animační událost. V první řadě začlenil do produkčního cyklu roli animačního režiséra – tedy pozici, jejímž údělem je kontrolovat, opravovat a sjednocovat kresby ostatních animátorů, aby odpovídaly jednotnému výtvarnému stylu, čili nedopustit, aby odlišnosti jedinců ničily jednolitost celku. Skvělý animační režisér však dokáže udržet výsledek koherentní a zároveň do jisté míry nechat protéci poznávací znaky každého animátora. A **Jasudži Mori**, který se pro film této role ujal, bezesporu skvělým animačním režisérem byl. Snímek je tak úžasnou přehlídkou **Moriho** citlivého přístupu k pohybu, zábavných akčních sekvencí **Reiko Okujamy**, **Kusubeho** neuvěřitelného vyobrazení ohnivých obrů a v závěru filmu nade vším ční dechberoucí bitva protagonisty s osmihlavou bestií, kterou animoval **Jasuo Ócuka** a dosáhl tak dalšího milníku své kariéry. Hrůzu nahánějící běsnící drak ničící vše v dohledu, projevy zděšení zračící se v ohrožených, houževnatost hrdiny, hrátky s perspektivou a v několika málo případech i primitivní, ale přesto působivá animace pozadí – toho všeho mohli být diváci svědky.

Vzhledem k postupnému růstu studia došlo ve stejnou dobu k rozdělení produkční linky na dvě oddělení a měly tak začít vznikat dva filmové projekty současně. ***Wanwan čúšingura*** (1963) ještě vznikl za běžných okolností, ovšem film ***Gulliver no učú rjokó*** musel být odložen až na rok 1965, neboť po nástupu ***Tecuwan Atoma*** na televizní obrazovky chtělo **Tóei** okamžitě odpovědět vlastním televizním projektem, kterým se stal ***Ókami šónen Ken***. Vrátíme-li se k ***Wanwan čúšingura***, můžeme podotknout, že jde o první profesionální projekt, u něhož se v titulcích objevilo další důležité jméno – **Hajao Mijazaki**. Vystupoval zde pouze jako animátor mezisnímků, ale každý nějak začíná. Nutno dodat, že již v ***Gulliverovi*** měl **Mijazaki** poměrně zásadní dopad na celý film, neboť se zasloužil o to, že byla poslední část příběhu razantně změněna oproti původnímu plánu.

Taijó no ódži Horus no daibóken © Tóei dóga

Následující dva projekty, ***Šónen Jack to mahó cukai*** (1967) a ***Andersen monogatari*** (1968), ničím příliš nevynikaly. Naopak, spíše stály důkazem tomu, že rozdělení týmu na dvě části nevyhnutelně znamenalo rozmělnění kreativních sil. Znatelný úbytek nápaditosti v jednom týmu však byl jasnou indikací, kde se nacházeli tvůrci s fantastickými nápady. Již od roku 1965 totiž v druhém oddělení vznikal film, který přepsal dějiny – ***Taijó no ódži Horus no daibóken***. Režie **Takahata**, animační režie **Ócuka**, animace **Mori** a **Mijazaki**. Ti tvořili tvrdé jádro projektu. Všichni společně vedli otevřené diskuze o příběhu, režii, scénáři, konstrukci scén, animaci a celkově se na projektu podíleli každý velkou měrou překračující jejich přidělené pozice. Nyní je třeba si uvědomit, za ja-

Enjoy creating more.

The artist's software for drawing and painting.

CLIP STUDIO PAINT EX

The first 100 participants will receive a 3-month license!

How to participate

1. Scan the code to access the survey
   (https://jp.surveymonkey.com/r/2019Animefest)
2. Answer the survey and enter this code.

Code: **CLIP STUDIO PAINT**

Submission period : **May 24 - May 27**

Clip Studio Paint is loved by professional creators working in illustration, comics, game design, and animation.

CELSYS

Development / Distribution / Management: CELSYS, Inc.
Pacific Marks Shinjuku 2F, 4-15-7 Nishi-Shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0023 Japan
CELSYS, CLIP and CLIP STUDIO PAINT are trademarks or registered trademarks of CELSYS, Inc.

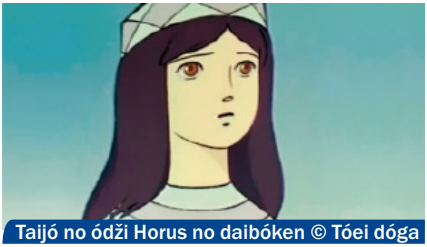
CLIP STUDIO PAINT https://www.clipstudio.net/en/
© CELSYS, Inc. All rights reserved.

Taijó no ódži Horus no daibóken © Tóei dóga

kých pracovních podmínek filmy z této éry vznikaly. **Ókawa** byl sice člověk, který vše umožnil, nicméně v zásadě šlo o dravého obchodníka. Jeho zaměstnanci, tedy animátoři, ilustrátoři pozadí, režiséři, koloristé, kameramani, fotografové atp., museli vytrpět mnohé – nízké platy, rozsáhlé přesčasy, korporační nátlak, ženy také těžkou diskriminaci. A to i přesto, že **Tóei dóga** měla odbory, jichž byli **Takahata**, **Ócuka** i **Mijazaki** členy.

Horus vznikal za velkých porodních bolestí. Mělo jít o adaptaci loutkového představení ***Čikisani no taijó***, ale papaláši studia nápad zavrhli, neboť *Ainu*, původní japonský národ obývající sever, byli ve společnosti ošemetné téma a hraný film s touto tematikou, ***Kotan no kučibue*** z roku 1957, propadl. Scénář se přepisoval čtyřikrát. Protahovaly se práce na obrazovém scénáři i animaci. Původní scénář byl příliš dlouhý a nakonec se musel zkrátit o více než třicet minut, což si z velké části vynutili vedoucí studia, ale zároveň to bylo způsobeno i tím, že se několik náročných scén jednoduše nestihlo dokončit. Dílo téměř dvojnásobně překročilo rozpočet. Nikdo z vedení studia v něj nevěřil. Po mizerné propagaci byl snímek do kin uveden na pouhých deset dní. I přesto ovšem stačil mezi příznivci animace i kinematografie jako takové vyvolat rozruch. Vážný animovaný film vyprávějící o údělu jedince ve společnosti, útlaku, zradě, pomstě a vykoupení. A to bez známky humoru. V té době nepředstavitelné, především pak pro ředitele studia, kterému snad mohl i nepříjemně připomínat situaci mezi ním a týmem, který film vytvořil.

Snímek byl nicméně vrcholným dílem tehdejší tvorby a můžeme říci, že ani dnes nepozbyl nic ze své síly. Tíživá dějová linka, ambiciózní animační sekvence, ale především jejich skvostné skloubení v emocionálně nabitý celek. Úvodní scény zuřivého boje titulního hrdiny **Horuse** se smečkou hladových vlků animoval **Mijazaki**. **Ócuka** se postaral o celou scénu s obří rybou, která sužuje nebohé vesničany. Oba společně pak zpracovali pohyby kamenného obra. Dětských hrátek i dojemného znovushledání se pochopitelně ujala **Okujama**. Vesnické slavnosti animoval její manžel **Jóiči Kotabe**. Ale animátorem, který předvedl výkon jako žádný jiný, byl **Mori**. Nešlo o pompézní obry, uhrančivou akci ani rozjařené veselí, nýbrž o soucitné charakterové herectví, z něhož mrazí. **Mori** sám nakreslil návrh dívky **Hildy** a osobně animoval její postavu v celém filmu, čímž dosáhl jednoho z nejjemnějších, nejprokreslenějších a nejpůsobivějších „hereckých“ výkonů. Do té doby nebývalé množství nuance ve vizuálním ztvárnění jedné po-


Taijó no ódži Horus no daibóken © Tóei dóga

stavy umožněné tragikou příběhu – jemná gesta, citlivé pohyby, vnitřní rozkol i stupňující se svár s okolím. **Hilda** se tak v **Moriho** rukou stala něčím víc než jenom figurou obývající prostor fikčního světa.

A to lze říci také o filmu samotném, který se navzdory všem problémům a přístupu vedení **Tóei dóga** stal v jistých kruzích žhavým tématem. Příznivci plnili své malé plátky nadšenou šuškandou o díle bořícím hranice animovaného filmu. Diskuze sice probíhaly mimo hlavní zájem, ale neutichaly, čímž bylo povědomí o filmu drženo naživu, než se dostal na pevná média. Ač však z dnešního pohledu hovoříme o úspěchu navzdory okolnostem, v dané době vypadala situace jinak. **Takahata** přišel o důvěru studia a brzy jej opustil. **Mijazaki** i **Ócuka** společně s ním. Později odešla i značná část hlavních strůjců ***Horuse,*** a tím se uzavřela teoretická první kapitola počátků komerční filmové animace v Japonsku. **Tóei** se ještě v několika případech podařilo jistým způsobem navázat na předchozí výkony, konkrétně filmy ***Kocour v botách*** (1969) a ***Poklad na ostrově*** (1971), na kterých se ještě podíleli animátoři jako **Mori**, **Mijazaki**, **Ócuka**, **Daikuhara** a další, než studio definitivně opustili. Šlo ovšem pouze o dozvuky z prací na ***Horusovi***. Další filmy se již kreativní silou ani čistými ambicemi nedokázaly přiblížit tomu, co dokázali **Takahata** a spol. – rozvířit vlny napříč celým animačním průmyslem.

YouSay

KOnata.cz

www.konata.cz

Velvyslanectví Japonska pořádá nebo podporuje každoročně množství akcí, které můžete aktuálně sledovat v kalendáři na webu velvyslanectví. Přejete-li si dostávat informace o kulturních akcích e-mailem, můžete využít webového registračního formuláře.

http://www.cz.emb-japan.go.jp/cz/jicc.html
http://www.cz.emb-japan.go.jp/cz/

Velvyslanectví Japonska v ČR
在チェコ日本国大使館

Měřítkové figurky z Re:Zero v roce 2019

Letos se s figurkami zaměříme na žánr *isekai*, konkrétně na populární ***Re:Zero kara hadžimeru isekai seikacu***. Rok 2019 s sebou přinese hned několik zdařilých měřítkových figurek, které jistě potěší srdce nejednoho fanouška či sběratele. Duo, které si přiblížíme, netvoří nikdo jiný než hlavní hrdinka **Emilia** a její věrná služebná **Rem**.

1

Společnost **Good Smile Company** uvedla na trh již začátkem roku **Emilii**, jíž jako předloha posloužila ilustrace obálky z původní sbírky krátkých příběhů (obr. 1). Výsledný dynamický návrh byl nicméně upraven tak, aby lépe reflektoval elfčin vzhled z anime. Figurka (obr. 2) v měřítku 1/7 (asi 22 cm) byla v předobjednávkách na **AmiAmi** k dispozici za 10 500 jenů (přibližně 2 150 Kč).

Na **AmiAmi** lze **Emilii** předobjednat i v podání projektu ***Alpha Omega*** (společnost **Alter** a **MegaHouse**). V provedení 1/8 (asi 26 cm) se vznáší nad modrými

2

krystaly a nedoprovází ji nikdo jiný než její věrný **Puck** (obr. 3). Předlohou pro figurku se stala ilustrace, která zdobí obal prvního DVD a Blu-ray disku s anime (obr. 4).

3

4

5

Cena figurky je v předobjednávkách stanovena přibližně na 14 900 jenů (zhruba 3 000 Kč). Na trhu by se měla objevit v někdy vběhem září.

Rem má štěstí na elegantní zpracování, a to hned ve třech různých podáních.

6

7

Společnost **Kadokawa** vydala minulý rok v červnu dechberoucí *ukijo-e* s názvem ***„Sto pohledů na horu Fudži a dívku z jiného světa, Rem“*** (obr. 5). Dřevotisk byl realizován

8

9

na vysoce kvalitní papír z moruše a k mání bylo pouhých sto výtisků opatřených cenovkou 50 000 jenů za kus (asi 10 200 Kč). Od vydání uplynul necelý rok a **Kadokawa** přišla s figurkou **Rem** (1/8, asi 22 cm), jejíž podoba vychází ze zmíněného *ukijo-e*. Kdo věrnému zpracování neodolal, zaplatil 15 800 jenů (přibližně 3 200 Kč). Na trh byla uvedena 4. února (obr. 6).

Kadokawa ovšem nezahálela, a hned v březnu jsme se tak dočkali rozradostněné Rem (1/7, asi 23 cm) oblečené v jukatě (obr. 7), která si naplno užívá festivalové atmosféry. V jedné ruce vybavena cukrovou vatou a v druhé sáčkem se zla-

10

11

tými rybkami přišla své nové majitele přibližně na 13 800 jenů (asi 2 800 Kč).

Naproti tomu **Rem** coby nevěsta v podání společnosti **F:NEX (FuRyu)** si vysloužila *širomuku*, oděv určený pro tradiční ja-

12

ponský svatební obřad (obr. 8). Pokrývku hlavy zvanou *wataboši* lze figurce kdykoli podle libosti nasadit nebo sundat (obr. 9). Nevěsta v měřítku 1/7 dosahuje včetně slunečníku úctyhodných 28 cm. Kdo si figurku předobjednal již v roce 2018 na oficiálním webu **F:NEX** (15 800 jenů, asi 3 200 Kč), shledal se s ní v průběhu března.

U svateb ještě chvíli zůstaneme – **Phat Company** se chystá koncem letošního roku vydat **Emilii** (1/7, asi 25 cm, obr. 10). Na konci roku 2017 byla na trh vypuštěna **Rem** a o rok později její dvojče **Ram**, půlelfkou se tak svatební set uzavře. **Emilia** je z kolekce nejdražší, roztomilá dvojčata byla uvedena po 12 000 jenech, **Emilia** za 14 000 jenů (asi 2 900 Kč).

Rem se nám v únoru představila také jako školačka a **Emilia** během května jako učitelka (obr. 11). Půvabné duo pochází opět z dílny společnosti **Kadokawa**, která pro figurky zvolila měřítko 1/7 (asi 23,5 cm). Předlohou se staly ilustrace, z nichž jednu si můžete prohlédnout na obrázku 12. **Rem** byla uvedena s cenou 12 500 jenů (asi 2 550 Kč), **Emilia** pak za 12 950 jenů (přibližně 2 650 Kč).

Vojtěch „Kuroneko“ Tomeš

Figubo
フィギュアボード

www.figubo.com

Rozhovor s Maulem

Každý rok hodnotí **Cosplay soutěž** odborná porota složená ze zkušených cosplayerů, kteří na Animefest přijíždí z celého světa. Letos k nám z Německa zavítal **Ben (Maul Cosplay)** známý svými kostýmy **Geralta** ze *Zaklínače* či **Snakea** z *Metal Gear Solid*. Jelikož byl tak laskavý a svolil s rozhovorem, položili jsme mu několik otázek nejen o jeho cosplayerské dráze.

Kdyby ses měl představit člověku, který tě vůbec nezná, co bys o sobě řekl?

Ahoj, já jsem **Ben**.

Máš nějaký vzor? Někoho, ke komu vzhlížíš?

Nemůžu říct, že bych vyloženě vzhlížel k jedné konkrétní osobě, ale našlo by se několik lidí, které obdivuju pro jejich talent, empatii nebo obecné životní dovednosti. A někdy i tělo. ;)

Jaké jsi měl dětské hrdiny, když jsi vyrůstal? Měl jsi nějaké vysněné povolání?

Největší vliv na mě měli **He-Man** a **Superman**. Ale zatímco **He-Man** byl spíš mým „dětským" hrdinou, **Superman** dodnes zůstává mou nejoblíbenější postavou vůbec. Vždycky jsem obdivoval ty, kdo trestají padouchy. Proto jsem taky snil, že se stanu policistou.

Jak ses dostal ke kaskadérství? Mohli jsme tě vidět v nějaký známých filmech?

Na jednom conu jsem se potkal s **Rayem Parkem**, hercem **Darth Maula**, a dlouho jsme si povídali. Dozvěděl jsem se, že ve skutečnosti není herec, ale kaskadér, a vylíčil mi, co jeho branže obnáší. Po tomhle zážitku jsem měl jasno: Chtěl jsem se taky stát kaskadérem. Přihlásil jsem se do největší kaskadérské školy v Německu a po složení zkoušek jsem nastoupil k dvouletému výcviku. Současně jsem navštěvoval i školu herectví, protože jsem chtěl být schopen dělat víc než jen kaskadérské kousky.

Kaskadérský byznys v Německu není ani zdaleka tak vzrušující jako ten v Hollywoodu. Moc známých filmů u nás nevzniká a o většině německé produkce nejspíš lidé za hranicemi v životě neslyšeli. Nej-

známější dílo, ve kterém jsem se objevil, bude asi *„Darth Maul Apprentice“*. Ale to je fanouškovský film na YouTube.

Co tě motivovalo začít s cosplayem?

Popravdě to byla moje sestra. Chodila na cony ve vlastnoručně dělaných kostýmech a jednou jí onemocněl soutěžní partner. Nechtěla jít sama, a tak jsem na sebe hodil jedijský hábit a rozhodl se ji doprovodit. A moc jsem si to užil!

První kostýmy, které jsem si sám vyráběl, byly pro kaskadérskou show, kterou jsme dělali s kamarády.

Napadají tě nějaké důležité momenty, které ovlivnily tvoje směřování v rámci cosplaye?

Jistě, spousta! Po tom, co jsem potkal svou ženu **Maju**, jsme se rozhodli cosplayovat společně a navštívili jsme německý **gamescom** převlečení za postavy ze ***Star Wars***. V davu si nás všimli nějací lidé z **EA Games**, vytáhli nás na pódium a rovnou si s námi domluvili vystoupení ve Švédsku a Finsku. Tehdy jsme si začali uvědomovat, že by pro nás cosplay mohl být víc než jen koníček.

Dalším velice důležitým momentem bylo založení naší firmy **Defcon Unlimited**. Naznali jsme totiž, že pro nás bude výhodnější neprezentovat se jako dva amatérští cosplayeři, ale spíš jako výrobní dílna, a bylo do správné rozhodnutí.

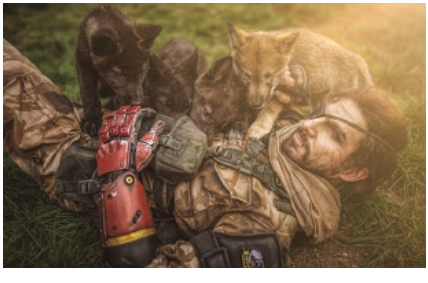
K nejzásadnějším chvílím patří jednoznačně také ta, kdy mě po dokončení cosplaye **Geralta** kontaktoval **CD PROJEKT RED** a udělal ze mě **Geraltova** oficiálního cosplayera pro nespočet akcí. Mně i naší firmě to přineslo spoustu pozornosti.

Podle čeho si vybíráš postavy na cosplay?

Haha, hlavně podle vousů a obličejových rysů. Ale někdy stačí, aby se mi zalíbilo jejich oblečení nebo celková vizáž. Přiznám se, že si klidně vybírám i postavy z univerz a her, o kterých nic nevím, pokud mě zaujmou vzhledově. Nicméně najdou se taky postavy, které bych vážně chtěl cosplayovat, ale nedaří se mi na ně najít čas, třeba **John Marston** z ***Red Dead Redemption***.

Jak dlouho výroba takového kostýmu zabere? A jak dlouho se připravuješ na roleplay?

V tomhle případě hodně záleží na složitosti kostýmu a na tom, kolik lidí mi s ním pomáhá. Cosplaye z ***Cyberpunku*** jsme stihli za 4 týdny, ale pracovalo nás na nich 7 a denně jsme nad nimi trávili



16 až 22 hodin. **Geralt** nám ve třech lidech při 12 hodinách denně zabral asi 2 měsíce.

Co se týče *roleplaye*, nikdy mi nepřišlo, že bych ho potřeboval trénovat. Většinou stačí, když si obleču kostým, a chování přijde samo.

Který ze svých kostýmů máš nejraději a proč?

Nejraději ze všech mám v tuhle chvíli **Geralta**. Kvůli tomu, kolik má milujících fanoušků. Je to úžasný pocit, vidět tolik lidí nadšených, že mohou potkat svou oblíbenou postavu naživo. Líbí se mi taky jeho vzhled a manýry.

Geralt je současně jedním z tvých nejznámějších kostýmů. Jak ses k příběhu Zaklínače poprvé dostal? Jsi fanoušek her, nebo dáváš přednost knížkám?

Teď možná některé fanoušky zklamu, ale nikdy jsem se tím netajil: ***Zaklínače*** jsem nečetl a z her jsem absolvoval jen prvních pět hodin třetího dílu. Když jsme s kostýmem začínali, věděl jsem o **Geraltovi** akorát to, jak vypadá, a že mě jeho design naprosto uchvátil. To byl taky důvod, proč jsem se ho vůbec rozhodl cosplayovat. Se sérií jsem se hlouběji seznámil až poté, co mě kontaktovali z **CDPR** a začali jsme spolupracovat. I když jsem ho nikdy pořádně nečetl ani nehrál, vím toho o světě ***Zaklínače*** spoustu a zamiloval jsem si ho. Na *roleplaying* mě nicméně moc neužije, takže ho nemám na žebříčku herních priorit.

Taky nejsem zrovna velký čtenář, pořád se prokousávám ***Harrym Potterem***, a to jsem začal před šesti lety... (smích)

I tak ale musím říct, že mě kvalita a propracovanost herního ***Zaklínače*** nepřestává fascinovat. Troufnul bych si říct, že patří k nejlepším hrám, jaké kdy vznikly. Vidět, jak se všichni ti talentovaní lidé věnují i těm nejmenším detailům, mi vyrazilo dech!

Jaké videohry hraješ nejraději?

Absolutní jedničkou mezi videohrami je pro mě ***Red Dead Redemption 2***. A než vyšlo, bylo jí ***Red Dead Redemption***. *Sandboxové* hry s otevřeným světem jsou mi ze všech žánrů nejbližší a westernové zasazení ***RDR 1*** a ***2*** se plně strefilo do mých herních zájmů. Na druhém místě by bylo ***GTA*** – jsem zkrátka fanda **Rockstar Games**.

V poslední době se rozmáhá využití 3D tiskáren pro výrobu různých doplňků. Co si myslíš, že přinese nejbližší budoucnost v oblasti cosplaye?

Svou první 3D tiskárnu jsem si koupil začátkem roku 2015 a ještě v létě téhož roku jsem pořídil druhou. Dnes tisknou prakticky 24 hodin denně. Výrobní proces je sice pořád dost komplikovaný a nedá se říct, že by stačilo jenom stisknout tlačítko, ale i tak je samozřejmě výroba kvalitních rekvizit a kostýmů s 3D tiskem „snazší“ a někdy i rychlejší. Občas mi trochu chybí ty staré dobré časy, kdy jsem musel všechno tvořit ručně a byl jsem pyšný, když se práce vyvedla. Ale vzhledem k tomu, že jsou pro mě dnes cosplaye hlavním zdrojem obživy, musím využít každé možnosti, jak si práci urychlit. Protože jak všichni víme, čas jsou peníze.

Přijde mi trochu smutné, že řada amatérských cosplayerů přesedlala na 3D tisk, protože když začínali, hnala je kupředu jak láska k postavám, tak k řemeslu. Dneska už je to hlavně o tom vyrobit co nejdokonalejší kostým a vášeň se z výrobního procesu vytrácí. Myslím, že by se měl každý držet toho, co má rád, a ne toho, co vyústí v ten nejprofesionálnější produkt.

Před dvěma lety jsi v rámci focení navštívil Černobyl. Je nějaké další nebezpečné nebo těžko dostupné místo, kde by ses chtěl fotit?

Momentálně plánujeme velký výlet do Spojených států, abychom tam nafotili cosplaye **Arthura Morgana** a **Johna**

Marstona. Mají tam města duchů a čekají nás pěkně rozpálené pouště, ale nemyslím, že bych ještě někdy narazil na výzvu, která by se vyrovnala Černobylu. Černobyl byl šílený, smutný, ale zároveň nádherný. Takový zážitek se naskytne jen jednou za život.

Zpíváš si někdy při výrobě cosplayů?

Ne. Zpívám si zásadně jen a pouze ve sprše.

Doděláváš cosplaye poslední noc před conem, nebo radši pracuješ v předstihu?

No, řekl bych, že tak trochu obojí. Problém je, že už si v současnosti neurčuju deadliny sám. Vydavatelé mě a můj tým většinou oslovují dost pozdě a mnohdy jim trvá, než nám dodají všechny potřebné multimediální podklady. Kdyby záleželo čistě na nás, začínali bychom s předstihem, protože jsme rádi, když se nám dílo vydaří. Při všech těch šílených termínech ovšem nakonec noc před conem stejně vždycky trávíme prací na cosplayi. ;)

Chtěl bys něco vzkázat českým cosplayerům a návštěvníkům Animefestu?

První, co přijde na mysl, je, že se hrozně těším, až vás všechny potkám, protože tohle bude moje první návštěva České republiky a určitě si con pořádně užijeme.

A pak už jen: Pokud chcete učinit svět lepším, podívejte se na sebe a pak něco změňte.

Ptali se Matyáš „Maty93“ Anton a Markéta „Ximara“ Masopustová

Pokémon: První generace

Pocket Monsters, zkráceně *Pokémoni*. Fenomén, se kterým se setkal zřejmě každý, ať už formou her, anime, hraček, nebo třeba mangy. A není se čemu divit, jedná se o nejvýdělečnější sérii nejen **Nintenda**, ale i herního průmyslu vůbec. Co však možná překvapí, je, že si prošla poměrně těžkými začátky.

Celý koncept se zrodil z myšlenky mladíka **Satošiho Tadžiriho**. V dětství vášnivě sbíral brouky a toužil stát se entomologem. Vše se ale změnilo, když v pubertě objevil videohry a postupně se od pouhého hraní dostal až ke zkoumání, jak vlastně fungují. Jeho fascinace hrami byla natolik hluboká, že se jim začal věnovat i mimo volný čas, chodil za školu a málem nedokončil střední. Právě v tomto období – na počátku osmdesátých let – začal také s vydáváním vlastního amatérského herního časopisu, který nazval ***Game Freak***.

Jak čas plynul, v **Tadžirim** začal sílit pocit, že většina her za moc nestojí a jediné řešení je začít tvořit vlastní. Tento názor

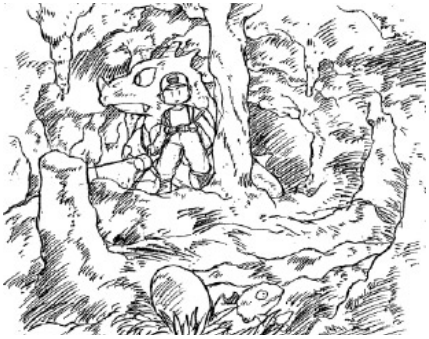
sdílel i **Ken Sugimori**, který se v časopisu staral o ilustrace, a tak se stalo, že společně roku 1989 založili herní vývojářskou společnost. Jelikož navazovala na odkaz původního časopisu, bylo nasnadě, aby přejala i jeho název – **Game Freak**. Brzy nato vydala pod firmou **Namco** svou první hru nazvanou ***Quinty*** (pro americký trh známou jako ***Mendel Palace***).

V roce 1989 shodou okolností spatřil světlo světa také první ***Game Boy***. Koncept konzole umožňující *multiplayer* přes kabel **Tadžiriho** zaujal. Data proudící po drátě v něm evokovala lezoucí brouky, což zahrálo na struny jeho zapomenuté dětské entomologické vášně. Začalo mu být líto, že děti tráví většinu času doma a nepoznají to nadšení, které mu hledání a sbírání brouků jako malému přinášelo.

Když pak vydání ***Final Fantasy Legend*** vyslalo jasný signál, že všechny hry pro ***Game Boy*** nemusí být nutně o akci, bylo jasno. **Tadžiri** se rozhodl vytvořit hru, ve které bude možné sbírat příšerky, prožívat s nimi emoce a interagovat s ostatními hráči i jinak než soupeřením, jak bylo tehdy zvykem. Zrodila se myšlenka ***Capsule Monsters***.

Název vycházel z faktu, že příšerky měly být přenášeny v kapslích podobných těm, které se používají v automatech na hračky známých jako *gačapon*. Jméno se ovšem příliš podobalo přenosným příšerám ***Capsule Kaidžú*** ze seriálu ***Ultra Seven***, kterými se **Satoši** částečně inspiroval. Muselo proto projít dalším vývojem přes různé varianty zkrácené formy ***„CapuMon“*** až k finálnímu ***Pocket Monsters***.

Hra vznikala v relativně malém týmu pod vedením **Tadžiriho**. **Ken Sugimori** se podílel na návrzích příšerek a postav a měl na starosti jejich převod z malé pixelovaté podoby do plnohodnotných kreseb. Zvukové stránky her se jak programátorsky, tak skladatelsky ujal **Džuniči Masuda**. Jako mentora a rádce **Tadžirimu Nintendo** coby distributor přiřadilo



Šigerua Mijamota, který již v té době stál za řadou úspěšných sérií jako ***Mario***, ***Zelda*** nebo ***Donkey Kong***.

Práce bohužel neprobíhala příliš hladce. Vývoj se protahoval a **Game Freaku** docházely peníze, často hrozilo, že nebude dost ani na výplaty. Pět zaměstnanců dalo výpověď a **Satošiho**, který se rozhodl svého platu vzdát, musel živit jeho otec. Záchranou se stala až společnost **Creatures**, která se rozhodla do projektu investovat a na oplátku získala třetinový podíl z vlastnictví práv k sérii.

Vymýšlení titulních příšerek byl dlouhý a kontinuální proces. Návrhy se neustále upravovaly, navíc paměť ***Game Boye*** byla omezená, a tak nebylo místo pro všechno. O těch nejlepších, které budou použity ve finální hře, se proto rozhodovalo prostřednictvím celotýmových hlasování. Dohromady tým vytvořil více než dvě stovky různých návrhů, z nichž se do samotné hry dostalo 190. Jak se ovšem ukázalo, paměť ***Game Boye*** stále nebyla dostačující, a tak bylo nutné tento výběr dále zredukovat. Nakonec se ustálil na dnes již ikonickém čísle 150. Nebo se alespoň měl ustálit. Těsně před koncem vývoje byly z her v rámci příprav na vydání odstraněny ladící funkce. Tím se ovšem uvolnila trocha místa, a tak jeden z herních programátorů a návrhářů *Pokémonů*, **Šigeki Morimoto**, udělal něco z dnešního pohledu naprosto nepředstavitelného. Rozhodl se z legrace přes veškerá rizika přidat do už otestované hry dalšího *Pokémona*, o kterém by věděl jen on a zbytek týmu. Byl jím **Mew**, stopadesátý první *Pokémon*, kterého nebylo možné ve hře získat běžnými cestami.

A tak, po šesti strastiplných letech, bylo konečně hotovo. V únoru 1996 spatřila hra světlo světa, na radu **Šigerua Mijamota** hned ve dvou verzích: ***Pocket Monsters Aka*** – červená – a ***Pocket Monsters Midori*** – zelená. Každá verze obsahovala mírně odlišnou nabídku *Pokémonů*, což mělo podpořit komunikaci a výměny mezi hráči.

Příběh se odehrává ve světě, který kromě lidí obývají také inteligentní tvorové s nadpřirozenými schopnostmi, *Pokémoni*. Jak už to tak bývá, lidé s nimi začali interagovat, ochočovat je a trénovat. To vyústilo ve vznik sportu známého jako *pokémoní* zápasy. Jelikož se těšil velké oblibě, dočkal se dokonce vybudování vlastní ligy s příslušnou infrastrukturou. Ten, komu se podaří porazit lídry osmi stadionů a získat tak od nich odznaky, může vstoupit do ligy, utkat se se čtveřicí elitních trenérů a následně vyzvat k souboji o titul stávajícího šampiona. Hráč se ujímá role jedenáctiletého chlapce, který se právě chystá vyrazit za místní vědeckou kapacitou, profesorem **Oakem**, aby od něj dostal svého prvního *Pokémona*.

Každý druh *Pokémona* přísluší k jednomu až dvěma z patnácti živlů, v kontextu světa označovaných jako „typy“, a ovládá v jednu chvíli až čtyři různé útoky. Mezi typy existuje komplexní struktura závislostí inspirovaná vztahy ze hry kámen, nůžky, papír – útoky určitých typů jsou

proti jistým *Pokémonům* efektivnější (například vodní proti ohnivým), jiné naopak působí málo (elektrické na travní) nebo dokonce vůbec (zemní na létající). Za správných podmínek se navíc *Pokémoni* mohou vyvinout do větších, silnějších podob.

Profesor dává hráči do začátku na výběr hned ze tří *Pokémonů*, kteří reprezentují typový trojúhelník. Jsou jimi travní a jedový typ **Bulbasaur**, ohnivý **Charmander**, který je vůči **Bulbasaurovi** v typové výhodě, a vodní **Squirtle**, zvýhodněný vůči **Charmanderovi**, ale naopak slabý proti **Bulbasaurovi**. Ať už si však hráč zvolí kteréhokoli, jedním si může být jistý. Jeho rival, začínající svou cestu ve stejný den jako on, si vždy vybere *Pokémona* s typovou výhodou.

Jakmile má protagonista těžké rozhodnutí za sebou, může se vypravit na cestu za slávou. Profesor ho však ještě stihne pověřit úkolem – dokončit jeho životní sen, ***Pokédex***, encyklopedii obsahující informace o veškerých *Pokémonech*. A jak jinak tyto informace získat než tím, že je chytí. K tomu slouží míčky zvané *Poké Bally,* základní výbava každého trenéra.

Hráčova výprava nebude žádná procházka růžovým sadem. V přírodě žije řada divokých a často agresivních *Pokémonů* a na každém rohu číhají trenéři, kteří si s ostatními chtějí poměřit své síly. V regionu navíc operuje ďábelská organizace **Team Rocket** inspirovaná mafií (resp. jakuzou), do češtiny tradičně překládaná jako **Raketťáci**. Zkrátka ideální prostředí, do jakého dítě vyslat.

Rozvleklý vývoj hrám příliš neprospěl. V době, kdy se konečně dostaly na trh, byl už ***Game Boy*** v očích firem mrtvým zařízením a hry pro něj příliš finančně nezajímavé, než aby se jim chtělo angažovat v produkci doprovodného zboží. Dokonce ani samo **Nintendo** v *Pokémony* nevkládalo velké naděje. Jediný, kdo se rozhodl dát jim šanci, byla firma **Šogakukan**. Zaplatila produkci stejnojmenné mangy, ***Pocket Monsters***, sledující komediální a poměrně vulgární příběh trenéra inspirovaného hlavní postavou z her a jeho mluvící **Clefairy**. Na rozdíl od velkých značek jako ***Final Fantasy***, které po vydání nárazově přinášely zisk, byly prodeje *pokémoních* her spíše pozvolné. Ale neustávaly. Informace se mezi dětmi šířily jako lavina a popularita rostla.

Značný podíl na tom měla právě nutnost interakce s dalšími lidmi, bez které nebylo možné dokončit ***Pokédex***. To bylo dáno již zmíněnou vzájemnou exkluzivitou některých *Pokémonů* mezi dvěma verzemi, ale také tím, že některé druhy se ve hře vyskytovaly pouze v jediném exempláři a jejich dostupnost závisela na rozhodnutí hráče. Poslední formou motivace k výměnám byla skupina *Pokémonů*, kteří se mohli do svého finálního stádia vyvinout pouze tak, že jste je s někým vyměnili.

Podobnou, ne-li ještě větší zásluhu na šíření slávy však měly pověsti, kterými byly hry opředeny. Proslýchalo se například, že když hráč znovu absolvuje *tutorial* chytání *Pokémonů* a následně odletí na Cinnabar Island a začne se plavit u jeho břehů, může narazit na tajemného nultého *Pokémona* zvaného **MissingNo.**, nabývajícího mnoha podob od zrnitého mnohoúhelníku až po kostry *Pokémonů* z muzea. K tomuto fenoménu skutečně docházelo a byl způsoben chybou ve hře. Pobřežní oblasti u Cinnabar Islandu totiž neměly definována data o divokých *Pokémonech*, a hra tudíž načítala to, co bylo v danou chvíli v paměti na jejich místě. Bylo tak možné kromě již zmíněného **MissingNo.**, který byl tvořen pozůstatky dat po vymazaných *Pokémonech*, potkat také náhodné shluky znaků, *Pokémony* vyšších úrovní, než byla limitní stovka, nebo zničehonic se objevující trenéry s podivnými týmy.

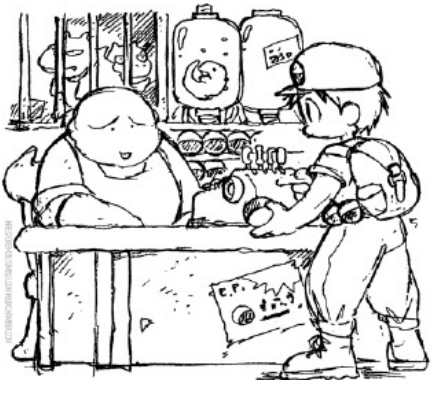
Jiné legendy vznikaly dokonce záměrně. Pár měsíců po vydání her se **Satoši Tadžiri** k překvapení všech, a to včetně členů vývojářského týmu, rozhodl v populárním časopise ***Coro Coro*** odhalit existenci **Mewa**. Zpráva samozřejmě vyvolala mezi fanoušky ohromný poprask. Vyrojily se desítky teorií a „zaručených způsobů“, jak se k **Mewovi** dopracovat. Nějak to přece jít muselo, určitě byl jenom dobře schovaný! Oficiální alternativou se stala slosování s desetitisíci účastníků, v nichž bylo možné **Mewa** získat, nicméně počty výherců se pohybovaly v řádech pouhých desítek. Ani širší distribuce na veletrzích v pozdějších letech nedokázala pokrýt obrovskou hráčskou poptávku.

Byla by ovšem chyba myslet si, že hry získaly slávu jen díky chybám a tomu, co v nich nebylo. I sám herní svět, založený na japonském regionu Kantó, nabízel spoustu zajímavého. Jistě, pokud hráč chtěl, mohl relativně přímočaře putovat od stadionu ke stadionu a nakonec až do ligy. Ale stačilo jen na chvíli zastavit a rozhlédnout se, aby svět začal odhalovat svá tajemství. Hry skýtaly pestrou nabídku lokací, od tradičních jeskyní a lesů přes strašidelnou věž duchů, luxusní zaoceánský parník, cyklostezku či safari až po trosky vyhořelé budovy, kde mohli ti pozornější odhalit vztah mezi tichým panem **Fudžim** a zrozením nejmocnějšího *Pokémona*, **Mewtwoa**. Terén navíc často nebyl prostupný jen tak a bylo třeba využít tzv. *HM*, tedy sadu zvláštních útoků, které umožňovaly *Pokémonům* kácet stromy, posouvat balvany nebo třeba vozit trenéra po vodě.

Hlubší pochopení světa nebylo jedinou odměnou, která na hráče čekala. V regionu se skrývala i trojice legendárních ptačích *Pokémonů* čekajících, až je někdo uloví. A pokud by to někomu bylo málo, po porážce ligy se otevřela cesta do nové jeskyně, na jejímž konci čekal skutečný závěrečný boss, samotný **Mewtwo**.

Game Freak po dokončení her nelenil. Ještě tentýž rok na podzim vydal třetí verzi nazvanou ***Pocket Monsters Ao*** – modrá. Kromě napravení křivdy, které se tvůrci dopustili, když jako maskoty na přebaly použili jen dva ze tří startérů, přinesla také opravu některých chyb, vylepšenou grafiku a zcela přepracovanou mapu finální jeskyně.

Koncem roku již bylo jasné, že jsou *Pokémoni* dostatečný hit na to, aby se je vyplatilo podpořit. Už několik měsíců byla v oběhu sběratelská karetní hra s ilustracemi od řady umělců včetně původních tvůrců z **Game Freaku** a nabízel se další krok, jak z popularity těžit – vznik anime. Premiéra byla stanovena na apríla, tedy 1. 4. 1997, o vtip se ale rozhodně nejednalo. Základní zápletka vycházela z her. **Ash Ketchum** se chce stát mistrem *Pokémonů*, a proto se po oslavě svých desátých narozenin vydává do laboratoře profesora **Oaka** vyzvednout si svého prvního *Pokémona*. Zde ale přichází zvrat. Všichni tři standardní *Pokémoni* už byli rozdáni a na **Ashe** zbyl pouze náladový **Pikachu**, se kterým se musí naučit vycházet. Důvodem pro tuto změnu bylo, že tvůrci nechtěli nikomu stranit a odcizit si tím zbylé dvě třetiny hráčů, které si vybraly jinak. **Pikachu** představoval neutrální volbu, navíc dostatečně silnou i roztomilou, aby oslovila obě pohlaví.



V podobnou dobu jako anime začala vycházet i další, dnes asi nejznámější manga. ***Pocket Monsters Special***, na západě známá jako ***Pokémon Adventures***, věrně vycházela z her a sledovala příběh mladíka **Reda**. Dostalo se jí řady uznání a sám **Satoši Tadžiri** se nechal slyšet, že jde o nejpřesnější reprezentaci světa, který se snažil vytvořit.

V Japonsku byli *Pokémoni* nezpochybnitelným hitem. Ale co dál? Odpověď byla snadná – pokusit se expandovat na Západ. Lokalizační tým měl před sebou nesnadný úkol – vymyslet pro všech 151 příšerek nová jména, která by dobře působila na anglicky mluvící publikum. Panovaly navíc obavy i ohledně jejich vzhledu. Tým měl pocit, že jsou na americký vkus až moc roztomilí a měli by vypadat drsněji. To ovšem tehdejší prezident **Nintenda** odmítl s tím, že je to výzva, které se postaví čelem.

Vypustit hned tři hry současně by ale bylo příliš. Proto padlo rozhodnutí vytvořit jejich kombinaci. Jako základ posloužila modrá verze se všemi svými vylepšeními, nabídka *Pokémonů* naopak vycházela z původních dvou her. Název byl zkrácen z ***Pocket Monsters*** na ***Pokémon***, označení používané pro příšerky už v japonském originále. Výsledkem byly dvě hry známé jako ***Pokémon Red*** a ***Pokémon Blue***.

Aby předešlo pomalému rozjezdu, který hry zažily v Japonsku, rozhodlo se **Nintendo** do jejich propagace investovat přes padesát milionů dolarů. V druhé polovině roku 1998 tak vzali *Pokémoni* Ameriku útokem. Vyšly hry, vysílal se seriál, prodávaly se přeložené verze karet a na každém rohu bylo tematické zboží. Ale vyplatilo se to. *Pokémoni* se opět stali hitem. Evropa si ovšem musela počkat ještě další rok, než byl dokončen překlad do zbylých čtyř hlavních jazyků.

Zatímco ve světě se chystalo propuknutí mánie, v Japonsku přistála na pultech v pořadí již čtvrtá hra, ***Pocket Monsters Pikachu***. Tentokrát se tvůrci rozhodli vsadit na oblíbenost anime. Místo jednoho ze tří startérů hráč na začátku stejně jako **Ash** dostal **Pikachu**. Nebyl to ale jen tak obyčejný **Pikachu**. Podobně jako jeho seriálová předloha odmítal zůstávat ve svém *Poké Ballu*, a doprovázel tak hráče po mapě. Navíc s ním bylo možné komunikovat a jeho reakce se měnily podle toho, jak moc měl hráče rád. Převzal nicméně i jednu negativní vlastnost – odmítal se vyvinout. Další změny byly spíše drobné. Do role některých trenérů byly dosazeny postavy ze seriálu a bylo možné postupně získat všechny tři klasické startovní *Pokémony*. Při americkém vydání v roce 1999 (a evropském o rok později) dostala hra název lépe zapadající do dosavadního barevného schématu – ***Pokémon Yellow***.

S příchodem anime na televizi **Nova** začátkem podzimu roku 2000, následovaným o několik měsíců později premiérou na slovenské **STV1**, vypukla pokémánie i u nás. Kdo to nezažil, nepochopí. Děti vstávaly časně zrána, aby stihly další epizodu seriálu, sbíraly samolepky, vyměňovaly kartičky, vycházel tu dokonce i *pokémoní* magazín. *Pokémoni* zkrátka na dva roky ovládli republiku.

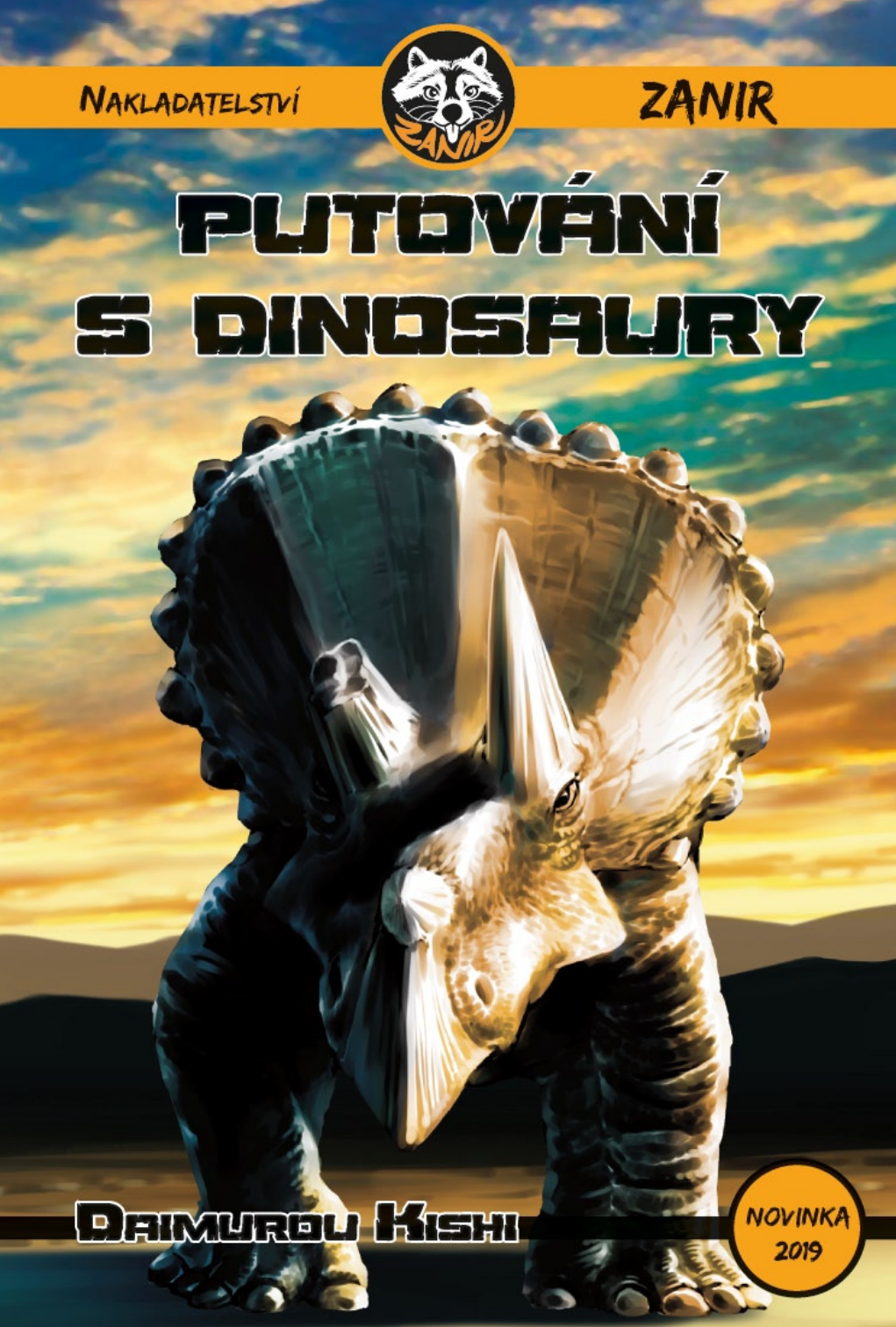
Nic ale nemůže trvat věčně. S příchodem přelomu tisíciletí v Japonsku dozrál čas na novou generaci her a s ní i novou generaci *Pokémonů*. A zdaleka ne poslední. Kanto si ovšem v srdcích fanoušků vydobylo nesmazatelné místo. A vlastně i v srdcích tvůrců. První generace se pravidelně vrací, ať už formou remaků pro ***Game Boy Advance***, nové animované adaptace z roku 2013 nebo nedávno vydaného ***Pokémon Let's Go Pikachu*** a ***Let's Go Eevee*** pro ***Nintendo Switch***.

Matyáš „Maty93" Anton

www.asiageek.cz

Nakladatelství ZANIR

Putování s dinosaury



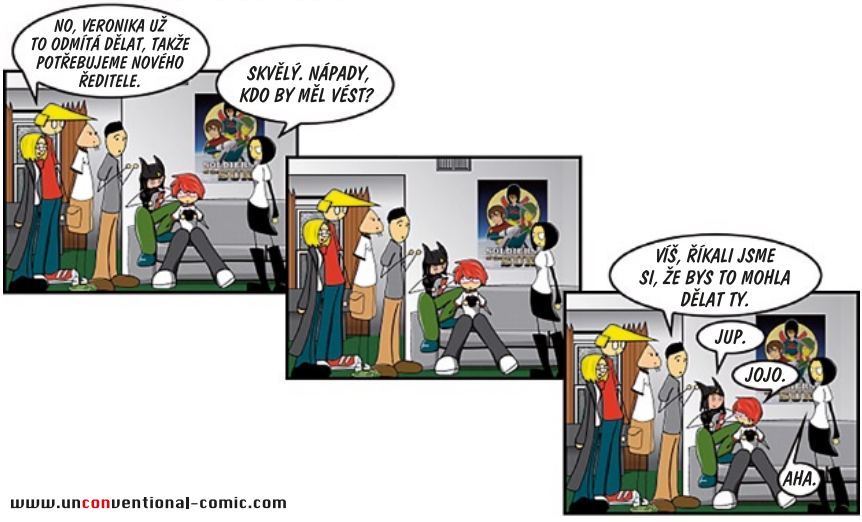
Daimurou Kishi

NOVINKA 2019

NeCONvenčně

Vedení

píše a kreslí
Trae Dorn



www.unconventional-comic.com

NeCONvenčně

Souboj nervů

píše a kreslí
Trae Dorn

www.unconventional-comic.com

NeCONvenčně

Nábor

píše a kreslí
Trae Dorn

www.unconventional-comic.com

ZACHYŤTE BUDOUCNOST

Nový systém **Canon EOS R** mění budoucí hranice ve fotografii a tvorbě filmu. Objevte novou revoluční řadu **EOS R**, která nabízí mnoho kreativních možností a více dynamických způsobů pro zachycení okamžiku.

EOS R

Canon

Live for the story_

NeCONvenčně

píše a kreslí
Trae Dorn

Extrémně naléhavý požadavek

www.unconventional-comic.com

NeCONvenčně

píše a kreslí
Trae Dorn

Polízanice

www.unconventional-comic.com

32.ročník FANTASTICKÉHO FESTIVALU

ISTROCON:

COMICS SALÓN 2019

20.-22.september, DK RUŽINOV, Bratislava

ANIME SHOW

- ANIME
- KOMIKS
- HRY
- SCIFI
- FANTASY
- KPOP
- COSPLAY
- KINO FILMY

Herné Turnaje

- PC, Xbox
- PlayStation
- Nintendo
- Retro Hry

VSTUPENKY:

BRLOH Ten najlepší úlet!

ticketportal VSTUPENKY NA DOSAH

HOSŤ: Herec z GAME of THRONES

www.comics-salon.sk

Konjúdó-kun! Volím si tebe?

Není žádným tajemstvím, že Japonci mají slabost pro vše roztomilé. I proto se každým rokem mohou zapojit do hlasování ***Juru-kjara Grand Prix*** o nejoblíbenějšího japonského maskota. Tito maskoti, známí jako *juru-kjara* (roztomilé, pohodové, mírné postavičky), jsou vytvářeni primárně za účelem propagace a vystupují jako tváře společností, měst či různých oblastí, jimž se snaží dělat dobré jméno. Plnými hrstmi tak vyjadřují lásku ke svému městu či regionu a jejich chování je většinou velmi specifické, někdy až vysloveně nepředvídatelné.

Počátek propagačních maskotů bychom mohli hledat v 80. letech minulého století, kdy se Japonci snažili výrazněji zaujmout na světových výstavách. První hlasování o oblíbenosti však spadá až do roku 2011. To bylo iniciováno snahou o zlepšení nálady a oživení turistického ruchu poté, co bylo Japonsko zasaženo extrémně ničivým zemětřesením o síle devět stupňů Richterovy škály. Roztomilé postavičky, které obrátily pozornost ke kulturnímu dědictví a místním komoditám specifickým pro konkrétní oblasti, byly balzámem pro duši a jejich popularita v nadcházejících letech konstantně rostla. Svého vrcholu dosáhli maskoti v roce 2015 jak co do počtu přijatých hlasů, tak do množství postav přihlášených do soutěže – zúčastnilo se 909 kandidátů. Marketingové firmy byly zahlceny objednávkami od státních organizací. Postupně se nicméně ukázalo, že roztomilé postavičky jsou jen jednou z možností, jak si obstarat reklamu. Statistiky od roku 2016 hovoří jasně – zájem o soutěž klesá, což dokládá také počet přijatých hlasů v posledním roce, který je oproti zlatému roku 2015 pouze třetinový.

Loňský ročník ankety je navíc pod palbou kritiky z důvodu odhalené manipulace s hlasy. V průběhu hlasování (listopad 2018) došlo k přezkoumání původu přijatých hlasů, protože rozestup mezi kandidáty na prvních třech pozicích a zbytkem soutěžících byl enormní. Vyšlo na povrch, že městský úřad v Jokkaiči vytvořil dvacet tisíc falešných e-mailových adres, pomocí kterých měli jeho zaměstnanci hlasovat pro maskota **Konjúdó-kun**, reprezentujícího město. Maskotům na dočasném druhém a třetím místě byly také vytvořeny tisíce falešných e-mailů, které tak způsobily odskok v řádu nejméně stovek tisíc hlasů od kandidátů na dalších pozicích.

Starostové daných měst se k této záležitosti vyjádřili tak, že je pochopitelné, že se na základě místní sounáležitosti všichni obyvatelé snaží podpořit svého maskota a že díky tomuto snažení dochází ke sblížení občanů a státních úředníků. Starosta Ómuty se obhajoval tím, že více než 30 % populace tvoří staří lidé, kteří by chtěli volit, ale nemají možnost nebo do-

statečné znalosti. Hlasovat je totiž možné jednou denně pomocí počítače, tabletu nebo chytrého telefonu a je pro to nezbytné vlastnit e-mailovou adresu. Pro staré lidi jen však tento způsob často nedostupný, a proto zastupitelstvo přistoupilo k vytvoření falešných e-mailových adres.

Vize maskota, který získá první místo, je pro města velice lákavá, jelikož usilují o podobnou senzaci, jaká nastala v případě medvěda **Kumamona**. Ten soutěž vyhrál v roce 2012, a zajistil tak velkou popularitu prefektuře Kumamoto. Proslavil se dokonce i v zahraničí, čímž dopomohl k obrovskému zisku plynoucímu z prodeje tamějších suvenýrů. Starosta Ómuty si od dobrého umístění slibuje také to, že lidé začnou oblast vnímat v lepším světle. Ómutu řada lidí pamatuje jako „černé město“, jelikož zde byly uhelné doly, které sehrály nemalou roli při modernizaci Japonska v poslední třetině 19. století. Skrze maskota by se ale lidé mohli zaměřit také na kulturní odkaz a další přínos této oblasti.

Popularita maskota, který se objevuje na veřejnosti, v reklamách či hrách, ovšem nemusí vždy znamenat zpopularizování komodit a kulturních památek oblasti, kterou zastupuje. Například v roce 2015 byl vítězem ankety „kníže“ **Iejasu-kun**, jenž následně vystupoval na různých akcích a objevil se taktéž v hudebních videích a hrách. Na propagaci spojenou s **Iejasu-kunem** byly vynaloženy značné

finanční prostředky, což zajistilo raketový růst jeho popularity. V myslích Japonců však nebyl spojen s kuchyní a turistickou atraktivitou města Hanamacu, jehož měl být symbolem. Přestože tedy vítězství maskota mnozí vidí jako prostředek pro ekonomický rozvoj své oblasti, z tohoto případu je patrné, že propagace se může minout účinkem. Aby byla úspěšná, je třeba dodržet následující pravidla: V první řadě se daná lokalita musí dostat do povědomí velkého počtu lidí a podnítit je k návštěvě. Jakmile dojde k přílivu turistů, je snazší docílit růstu prodeje a především zisků. Tyto zisky se poté musí využít jako investice, na základě které bude moci postupně dojít k dalšímu navýšení zisků.

Bylo by zajisté zajímavé sledovat, jak by popularity využil **Konjúdó-kun** (jenž vzhledem připomíná malého mnicha). Ten se však nakonec v anketě propadl na třetí místo a na první pozici vyšplhal hyperaktivní **Kaparu**, reprezentující město Šiki v prefektuře Saitama. Jeho zelené tělo, kachní obličej a krunýř jsou založeny na legendách o stvořeních *kappa*, která bychom pro představu mohli přirovnat k našim vodníkům. Stejně jako *kappa*, i **Kaparu** má slabost pro okurky, ale kromě toho ocení také *suši* a *jakiniku*. Z jeho profilu dále zjistíte například to, že mezi jeho koníčky patří anime, vaření a Twitter.

Na druhém místě skončil **Džábó** reprezentující již zmíněnou Ómutu v prefektuře Fukui. Svůj původ odvozuje od horských hadů (ačkoliv připomíná spíše kocoura) a nosí na hlavě helmu a v ruce hornické nářadí. Čtvrté místo obsadil supersilný psí maskot **Inunakin**, symbol města Izumisano v Ósace. Kompletní pořadí maskotů spolu s jejich obrázky naleznete na stránce yurugp.jp. Schválně, koho byste volili vy?

Ilona „ilonad“ Doucková

asianstyle
www.asianstyle.cz

Vstupte s námi do světa Anime

JTB Czech Republic Váš specialista na Japonsko
www.dojaponska.cz | Tel: +420 270 004 550 | info@jtbczech.com

Na kus řeči s organizátory

S ohledem na téma letošního Animefestu jsme se rozhodli udělali mezi organizátory krátkou anketu o realitě jejich dní a snech jejich nocí. Podívejte se, co na sebe prozradili.

Jak by ses popsal(a)?

Rozari (vrchní grafička): Mám fialové vlasy, brýle, výrazné náušnice a zvláštní prsteny (sbírám je!).

Aestas (frakční odborník): Jsem krásný, ale chytrý! Možná... A určitě úžasně skromný!

Jirka (IT šupák): Jsem vyššího vzrůstu s hnědými vlasy. Mým výrazným poznávacím znamením jsou kruhy pod očima, které se marně snažím maskovat brýlemi.

Ely (paní překladů): Obrýlená růžovovlasá bledule.

Astrak (pán překladů): Černé vlasy, snědá pleť a nově pytle pod očima na ozdobu.

Magda (šéfka nejen přes cosplay záležitosti): Pastelově růžové vlasy, modré oči, velmi světlá pleť.

fall (prodejní expert): Jsem dvaatřicetiletá hnědooká a převážně červenovlasá holkožena konfekční velikosti 40–42.

Zbyšek (HR specialista): Přes 190 cm vysoký, statné postavy, místy statnější, než bych chtěl. Tmavé a krátké vlasy, hnědé oči, přísný pohled!

Etuta (ředitelka Kreativní rady): Popisu svého vizuálu bych se raději taktně vyhnula (nerada bych čtenářům odhalila všechny svoje komplexy méněcennosti).

Kraso (IT mág): Coby bývalý puberťák s vlasy pod ramena už to s tou holou hlavou není, co to bývalo. :) Stejně tak jsem zjistil, že sezením u počítače se postava nerýsuje tak, jak bych si přál. Ale ve výsledku je to všechno jenom o vlastní snaze s tím něco udělat – až na ty vlasy. :)

Čím se živíš?

Rozari: Jsem ilustrátorkou a grafičkou. A protože jsem vystudovala teoretickou fyziku, mám blízko především k techničtější grafice. Na druhou stranu miluji editorialové ilustrace, kde se můžu vyřádit. :)

Aestas: IT administrátor aplikace využívané jinými společnostmi na trhu. Méně zkušeným kolegům pomáhám zlepšovat se, zkušenějším se snažím odlehčit od povinností a sám se při tom co nejvíce naučit.

Jirka: Někdy si připadám, že pracuji jako operátor hovnocucu. Jsem architekt a programátor v softwarové firmě a taková zvěrstva, která dennodenně vidím, rozhodně nejsou pro slabé povahy.

Ely: Překládám a kontroluju titulky, vyučuju japonštinu a dělám korektury.

Astrak: Přes den překladatel, řemeslník a umělec, v noci akademik, co učeně kritizuje cizí překlady, které někdo dělal „pro lidi, ve svém volném čase a zadarmo“, i překlady profesionální.

Magda: Během psaní odpovědi zrovna končím na pozici ve známém obchodu s nábytkem a hledám novou práci. Nejraději bych dělala na plný úvazek event management, bohužel takových pozic se moc neotevírá.

fall: Přestože jsem silný introvert, živí mě lidi. Věnuji se mladistvým (věk 15–18), kteří mají výchovné problémy nebo už jsou přímo v konfliktu se zákonem, a figuruji v provozu lesního klubu pro předškolní děti (věk 3–6).

Zbyšek: Snažím se donutit něco dělat své vysokoškolské studenty na fakultě informačních technologií. V mezičase zkoumám teorii formálních jazyků a snažím se proniknout do teorie i praxe programovacích jazyků.

Etuta: Pracovně jsem student na plný úvazek.

Kraso: Jsem informatik, konkrétně *server administrator project teamu v IBM*. Díky rozdílným projektům nepracujeme stále na tom samém, což je jedna z velkých výhod project teamu. Věnujeme se tak vše-

mu od základních úloh, jako je instalace a příprava nových serverů, přes migrace dat do cloudového prostředí až po rozsáhlé instalace celé infrastruktury firem nebo jejich poboček.

Čeho si na sobě nejvíce vážíš?

Rozari: Kreativního myšlení *out of the box*, schopnosti dotahovat věci do konce, upřímnosti.

Aestas: Kreativity. Zejména ve výmluvách, proč nepracovat. ,^^)

Jirka: Vážím si na sobě dvojice kvalit: inteligence a upřímnosti. Inteligence se projevuje tím způsobem, že jsem chytřejší než většina ostatních lidí, a upřímnost tím, že se to ostatním lidem nebojím v případě nutnosti sdělit. Oh, a v neposlední řadě taky skromnosti.

Ely: Schopnosti kritizovat lidi, protože mi to překvapivě vydělává.

Astrak: Nejvíce si vážím své schopnosti se z toho všeho nezbláznit.

Magda: Nejvíce si na sobě vážím inteligence, díky které vždy vím, co dělat.

fall: Co se charakteru týče, vážím si na sobě zodpovědné svobody – funguju vědomě.

Zbyšek: Zodpovědnost, pečlivost a důslednost. Kombinace toho ze mě dělá spolehlivého člověka a bohužel mě občas staví do nepříjemné pozice, kdy nemohu vyhovět všem.

Etuta: Za největší klad považuju svůj sarkastický, mnohdy až černý humor.

Kraso: Jsem rád za to, že dokážu ochotně pomoci tam, kde je potřeba (i když to není vždy lehké). Pokud by podobný přístup mělo víc lidí, svět by byl hned hezčím místem.

Jaké máš koníčky?

Rozari: Cosplaye, cokoliv z rukodělných prací, malování, cestování, chození po horách, japonštinu, četbu.

Aestas: Nepochybně se věnuji něčemu legálnímu a veřejně prezentovatelnému. Avšak má úžasná kreativita momentálně není schopna nic uvěřitelně výmluvného vymyslet. :-(

Jirka: Volný čas trávím se svými domácími mazlíčky (mám dva psy a jednu přítelkyni) a čekáním na nové video od **SovietWombla**.

Ely: Koncept volného času mi bohužel není moc blízký, ale když už se nějaký naskytne, ráda čtu nebo sleduju filmy, lenoším a nechávám se obsluhovat mužem.

Astrak: Koncept volného času mi bohužel není moc blízký, ale když už se nějaký naskytne, obsluhuji svou ženu.

Magda: Ve volném čase ráda čtu, sleduji seriály, hraju ***The Sims 4***, starám se o své rostliny, snažím se zařizovat byt, peču a samozřejmě se ze všeho nejvíce věnuji přípravě Animefestu, na kterém pracujeme celý rok.

fall: Ve volném čase vyrážím do přírody nebo za kulturou, a to v tomto pořadí priorit: 1. mimocivilizační příroda, 2. městská příroda, 3. výstava, 4. procházka civilizací, 5. koncert, 6. hospoda s kamarády.

Zbyšek: Velmi rád hraji míčové hry (nohejbal, basketbal, badminton). Ve volných chvilkách rád koukám na seriály (anime, sci-fi, komedie) a poslouchám filmovou hudbu, ale aktuálně nejvíce volného času věnuji svým dětem.

Etuta: Co dělám ve volném čase, vám prozradit nemohu, volný čas jsem neměla už ani nepamatuju. Ale kdybych nějaký měla, pravděpodobně bych ho věnovala spánku.

Kraso: Stále mě neopustilo hraní ***League of Legends*** (i když bych si to někdy opravdu přál). Kromě toho zajdu rád do kina nebo se podívám na nějaký film či seriál doma. Mám rád sport – zahraji si cokoliv, ale nejčastěji se věnuji softballu, florbalu, tenisu a beach volejbalu. Vzhledem k sedavému zaměstnání je občas nutné přidat i nějaké to cvičení nebo plavání. A jako odpočinek od veškeré techniky mám moc rád přírodu.

Jaká je tvoje oblíbená herní postava?

Rozari: **Triss Merigold** ze ***Zaklínače***. Protože je čarodějka a umí léčit a to se přece hodí. ;)

Aestas: Jéžda, asi žádná. :(Hry již hodně dlouho nehraji, ale mám vizi, že si možná jednou udělám čas prohlédnout si ***Zaklínače III*** a ***Kingdom Come: Deliverance***. Rád bych se podíval na hezký 3D svět a příběh, který ukrývají.

Jirka: Mojí nejoblíbenější postavou je **Vlad** ze hry ***Magicka***. Hlavně proto, že rozhodně není upír.

Ely: Protagonistka ***Harvest Moonu / Story of Seasons***, protože se celé dny jen stará o zvířátka a kytičky a randí. Ideální život! Žádný stres!

Astrak: **Sans**, protože to má všechno na háku, ale popravdě nemá.

Magda: Nejradši hraji za čarodějku rebelku **Li Ming** ze hry ***Diablo 3***. Je velmi inteligentní, sebevědomá a nenechá si nic nařizovat.

fall: Jednoznačně **Skřítek** ze ***Samorostu*** (z dílny české společnosti **Amanita Design**). Krajina, bytosti a hudba, které jej provází v průběhu celé hry, jsou uhrančivé a chtěla bych si to zažít na vlastní kůži.

Zbyšek: Těžká volba, ale protože už jsem opravdu dlouho nic nehrál, tak buď **Commander Keen** ze stejnojmenné hry z počátku devadesátek, protože si jen tak bezstarostně skákal, zase tak moc nikam nespěchal a občas omráčil nějakou tu zelenou příšeru, nebo **CD-Man**, protože ten mohl jíst, jak moc chtěl, a přitom nikdy nepřibral. :-D

Etuta: Napadá mě hlavně dívčí avatar **Kris** ze hry ***Pokémon Crystal***. Není to dané jejími povahovými rysy (přeci jen je to jen avatar), ale čistě tím, že to bylo poprvé, kdy jste mohli chytat *Pokémony* jako děvče, a to v mém devítiletém já zanechalo nesmazatelný dojem.

Kraso: Mojí srdcovou hrou už nejspíš navždy zůstane ***Lineage II*** – tam jsem se vždy rád vžil do postavy light elfa, který procházel na tehdejší dobu velmi krásným zpracováním krajiny a měst. Zároveň jsem se pokaždé snažil hrát tak, abych konal pouze dobro.

Kdybys hrál(a) Dračí doupě, jakou by sis vybral(a) postavu?

Rozari: Já si vždy všude (v cosplayi, hrách, deskovkách) tak nějak podvědomě vybírám hrozně kladné postavy (kterým se možná snažím v reálu přiblížit). Takže určitě hodná elfka, druidka nebo hraničářka. Anebo bych chtěla vyzkoušet naprostý opak a představovat největšího záporáka. :)

Aestas: V dračáku jsem si odehrál snad všechno, co jde... Takže něco ujetého, ne moc funkčního, ale roztomilého s výrazným apetitem. Rasa a povolání podle kostky nebo co družinka potřebuje... s cílem smát se, jíst a pít při dobrodružství s přáteli. ^^)

Jirka: Hrál bych za lidského kouzelníka. Přesvědčením mi nejvíce sedí zákonné zlo. Pojedeme podle pravidel, ale cílem bude dělat všechno pro dosažení co největšího zisku.

Ely: Lidský mág, chaoticky neutrální potvora. Chtěla bych se primárně pobavit, klidně na úkor ostatních.

Astrak: Chaoticky neutrální lidský zloděj bez nějakého pevně vytyčeného cíle. Však ono se to nějak vyvrbí.

Magda: Dračí doupě jsem nikdy nehrála, ale v RPG hrách jsem většinou elfská čarodějka. Můj cíl je vždy jasný – bojovat za dobro.

fall: Chtěla bych být samozvaným exorcistou **Jakubem Vandrovcem** z pera **Andrzeje Pilipiuka**. Rasou je to člověk, nicméně schopnostmi a dovednostmi tenhle stařík hravě strčí do kapsy všechny načančané vyprsené čarodějky, sexy elfy i namakané superhrdiny typu **Zaklínače** či **Aragorna**. Kdyby byla pravidla daná striktně, stejně bych byla **Jakub Vandrovec**. Převlek by byl dokonalý a odtajnila bych se až v prů-

běhu hry. Cílem by bylo samozřejmě dát věci do pořádku, ostatně o nic jiného než klidné stáří a klidné prostředí pro život **Jakubovi** nikdy nejde. Fakt, že za tímto účelem kosí jednu potvoru za druhou a vytáčí půlku obyvatel své rodné vísky včetně policie, tuto skutečnost nijak nepopírá. ;)

Zbyšek: Když jsem ještě hrával na střední škole, býval jsem trpaslík alchymista, a jelikož nemám rád přetvářku, zůstal bych asi u svého přirozeného „zmateného až zákonného dobra". Cílem by bylo dobře si zahrát a poznat své druhy.

Etuta: Kdybych si po letech opět zahrála, asi bych zvolila nějakou zábavnou blbost, třeba krollího čaroděje. :D S mým vysněným já by taková postava měla pramálo společného.

Kraso: Rasa elf, povolání hraničář (specializace na dlouhý luk), přesvědčení zmatené dobro. Nechtěl bych mít jeden konkrétní cíl, po jehož splnění bych nevěděl, kudy dál. Rád bych procházel světem a byl znám především pro své dobré skutky, díky kterým bych byl všude vítán. Možná se ptáte, proč tedy přesvědčení zmateného dobra, a ne zákonného – ve výsledku si uvědomíte, že ani ta nejdokonalejší vysněná postava není a nemůže být bez svých stinných stránek, které ji pomáhají utvářet.

Jakou anime/manga postavičkou bys chtěl(a) být a proč?

Rozari: Asi **Asunou Júki**. Protože si i přes to, co se hrdinům dělo, zachovávala chladnou hlavu a nevzdala to. Také proto, jak dovede zacházet s mečem, to bych totiž chtěla umět. :) Druhá možnost je **Cukimi Kurašita** z ***Kuragehime***, to je takové mé anime alter ego.

Aestas: Uf... cokoliv hlasitého, hyperaktivního, s velkým apetitem a nezdolným optimismem. A ne moc vysokého... prostě to, čím jsem sám ve všední den.

Jirka: Pokud bych si musel vybrat, byl bych detektivem **L** z anime ***Death Note***, protože bych pak nemusel být svědkem jeho druhé poloviny. Jenom nevím, jak bych se dokázal vyrovnat s tak radikálním úbytkem intelektu, ale aspoň na ty kruhy pod očima bych si zvykat nemusel.

Ely: Věřili byste, že po měsících překladů anime člověk opravdu nechce být ŽÁDNOU anime postavičkou, protože mu při přečtení toho slova naskakuje na čele pomyslná žíla? Budu tedy trochu podvádět a řeknu, že **Tony Stark** z řady japonských **Marvel** anime seriálů. Ha.

Astrak: Ne, že bych toužil být nějakou postavičkou, ale když už by to muselo být, tak **Nozomu Itošiki** alias **Zecubó-sensei**. Respektive si to ani nemusím přát, protože už tak mě stejně jako jeho všechno v současné společnosti uvádí v beznaděj.

Magda: Vždy jsem měla ráda **Hitagi Sendžógaharu** z anime ***Bakemonogatari***, protože u sebe nosí tolik kancelářských potřeb.

fall: **Mastičkář Mononoke** (***Ajakaši: Japanese Classic Horror***). Vnímá, prožívá, koná.

Zbyšek: Občas si připadám při práci pro AF jako **Aoi Mijamori** ze seriálu ***Širobako***, když se snaží zorganizovat hladkou spolupráci, aby nakonec s vypětím všech sil vznikla další epizoda vyráběného anime. Ale nejraději bych byl **Sóma Jukihira** ze seriálu ***Šokugeki no Sóma***, který je vždy velmi zapálený pro svou práci, ale i přes touhu po vítězství se ke všem svým soupeřům chová slušně až přátelsky, čímž je často naprosto odzbrojí.

Etuta: Mým anime idolem je rozhodně revolucionářka **Utena**. Nevím, jestli bych nutně chtěla být přímo **Utenou**, ale rozhodně by se mi líbilo být trochu víc jako ona.

Kraso: Obdivuji postavu **Ruróni Kenšina** z *OVA* dílů – jeho sílu, čest, oddanost, zásady, trpělivost... a nakonec i cit a pochopení pro mladou dívku.

Odpovědi zjišťovala: Anežka Mikésková

Cibien´s CORNER

100 herních zařízení

některá si jinde ve světě nevyzkoušíte

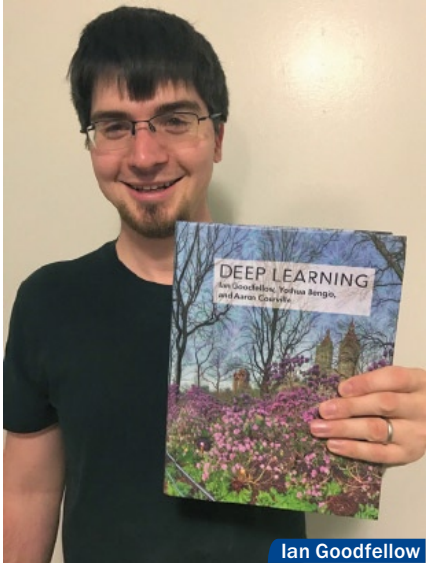
6 dní v týdnu

si můžete užívat herní zábavu

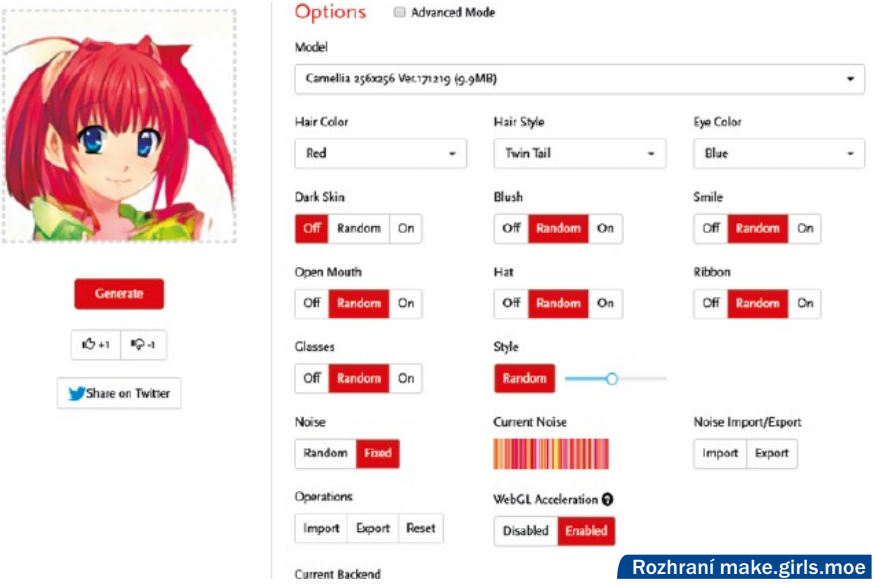
www.muzeumher.cz | +420 608 071 084 | info@muzeumher.cz

Strojové učení pro generování anime ilustrací

Úloha automatického generování obrazu existuje v oblasti počítačového vidění již dlouhá léta. V posledních několika letech však vzrůst tzv. hlubokého učení (anglicky *deep learning*) a rapidní pokrok, který toto odvětví odstartovalo v oblastech využívajících strojové učení, posunuly generování obrazu do stádia, ve kterém jsou ty nejlepší z modelů schopny generovat obrázky člověkem nerozeznatelné od reálných fotek. Pro generování obrazu se obvykle používá varianta neuronových sítí, která se nazývá generativní adversariální síť (anglicky *generative adversarial network*, zkráceně ***GAN***). Jde o model tvořený ze dvou částí, generátoru a diskriminátoru. Úkolem generátoru je vytvořit (obvykle z vektoru náhodných čísel na vstupu) obrázek podobající se obrázkům z připraveného datasetu. Úkolem diskriminátoru pak je rozeznat skutečný obrázek od toho vytvořeného generátorem. Jelikož se diskriminátor učí a postupně se v rozlišování zlepšuje, musí se zlepšovat i generátor a vytvářet stále autentičtější obrázky, aby diskriminátor obelhal. Autorem myšlenky ***GAN*** byl **Ian Goodfellow**, toho času doktorand na **Université de Montréal**, v sou-



Ian Goodfellow



Rozhraní make.girls.moe

Příklady výstupu make.girls.moe

časnosti člen výzkumného týmu **Google Brain**. Jeho metoda znamenala revoluci v automatickém generování dat pomocí strojového učení a odstartovala obrovskou vlnu článků snažících se systém vylepšit či aplikovat na nejrůznější úlohy. V počátcích sice výsledky znamenaly velký pokrok, stále ale nebylo možné generovat autenticky vypadající obrazy reálných scén či obličejů ve vysokém rozlišení. V posledním roce a půl se ovšem objevily nové metody, které umožňují produkovat obrázky těžko odlišitelné od skutečných.

Jedním z oblíbených typů obrazů pro trénování generativních sítí jsou obličeje lidí. Není tedy nijak překvapivé, že se někteří lidé začali pokoušet o automatické generování anime obličejů. Největší překážkou je potřeba velkého množství dat pro trénování generativních neuronových sítí, tedy obrázků anime tváří. Tým stojící za projektem ***MakeGirlsMoe***[1] použil obrázky postav z her prodávaných na serveru Getchu.com a pomocí existujících technik extrahoval z obrázků postav jejich obličeje, které pak použil pro trénink neuronové sítě. Síť, již pro tento projekt použili, je kombinací několika populárních architektur a funkcí pro generativní adversariální sítě. Není žádným překvapením, že se informace o projektu rychle rozšířila po internetu. Sdílely ji dokonce i některé japonské a zahraniční portály zaměřující se na technologie, např. **Gizmodo**. Zpráva ovšem nekolovala jen online. Autoři se objevili také na **Comiketu**, kde svůj projekt prezentovali a rozdávali zájemcům technický report. Jejich článek byl navíc přijat na workshop ***Machine Learning for Creativity and Design*** pořádaný v rámci jedné z nejvýznamnějších konferencí o strojovém učení ***Conference on Neural Information Processing Systems*** (***NeurIPS***, dříve ***NIPS***) v roce 2018.

Klasické neuronové sítě neobsahují žádný prvek náhody, tzn. nejsou stochastické, ale deterministické. Jaký obrázek neuronová síť vygeneruje, je tedy závislé čistě na vstupních hodnotách. U generativních adversariálních sítí je jimi obvykle vektor náhodných čísel z Gaussova rozdělení. Pokud budeme měnit hodnoty právě na jed-

né pozici a ostatní necháme stejné, můžeme zjistit, jak hodnota na určitém místě ovlivňuje vygenerovaný výsledek. Autoři ***MakeGirlsMoe*** tímto způsobem našli pozice ve vstupním vektoru, jejichž hodnota ovlivňuje např. barvu vlasů, kůže, očí, jestli jsou ústa otevřená, zda se postava usmívá nebo jestli má brýle či klobouk. Uživatel, který si chce vygenerovat nějaký obrázek, tak může specifikovat parametry a nemusí při generování obličeje spoléhat na náhodu.

Článek ***A style-based generator architecture for generative adversarial networks*** zveřejněný na internetu v prosinci 2018 představil ***StyleGAN***, vylepšení, které umožňuje generovat obraz ve výrazně větším rozlišení než předchozí metody používané i u ***MakeGirlsMoe***. Po zveřejnění nové implementace v lednu tohoto roku začali lidé ***StyleGAN*** testovat na nejrůznějších datasetech, a to včetně anime obličejů. ***StyleGAN*** vylepšil generování lidských tváří natolik, že je pro člověka obtížné rozeznat, jestli jsou vygenerované neuronovou sítí, nebo skutečné. Není tedy překvapivé, že anime obličeje vytvořené touto sítí jsou také výrazně lepší než ty od předchozích modelů. Uživatel známý na Twitteru jako **@gwern** spravuje velkou kolekci anime obrázků z imageboardu **Danbooru**[2] a tento dataset použil k natrénování ***StyleGAN*** sítě. Jiný uživatel Twitteru pak zřejmě na základě stejných dat vytvořil video[3] s vygenerovanými obličeji, které získalo 65 tisíc lajků, z toho jeden od nejbohatšího fanouška anime na světě, **Elona Muska**.

Obrazová data, jako jsou např. obličeje či auta, neobsahují na té nejelementárnější úrovni, kterou je hrubý tvar, příliš variace. Obličej, respektive hlava, je jakýsi elipsoid, stejně tak všechna auta vycházejí z podobného základního tvaru. Obrazová data obsahující více variace, například fotky náhodně pořízené ve venkovním prostředí, jsou pro generativní adversariální síť na reprodukci mnohem náročnější, neboť se musí naučit všelijaké tvary a textury. To je také jeden z důvodů, proč je aktuálně populární generování anime obličejů a ne celých postav. V loňském roce sice japonská společnost **DeNA** představila model schopný generovat i těla, jedná se ovšem pouze o *čibi* postavičky, tedy primitivní tvary.

Kromě generování anime obličejů se někteří lidé zabývají také převodem tváří skutečných lidí do anime podob. Jinými slovy neuronová síť zpracuje fotku člověka a vygeneruje anime obličej, který by měl být věrný své předloze a obsahovat charakteristiky daného člověka, např. barvu vlasů, kůže a očí. Generováním animovaných avatarů z fotek skutečných lidí se zabývá dokonce i **Microsoft**, avšak nejedná se o ilustrace v anime stylu.

Generativní modely by mohly najít uplatnění i ve skutečné anime produkci. Již dnes existuje služba umožňující automatickou kolorizaci černobílých ilustrací[4], kterou ve spolupráci s portálem **Pixiv** vyvinula japonská společnost **Preferred Networks**, jež se zaměřuje na výzkum a aplikace strojového učení. Stejným úkol v současnosti řeší i animační společnost **OLM** ve spolupráci s univerzitou **Nara Institute of Science and Technology**. Výše zmiňovaná firma **DeNA** se pak zabývá generováním videa z klíčových snímků, jedná se tedy o interpolaci mezisnímků, které bylo dosud nutné kreslit ručně.

Jan „matteas“ Zdeněk

[1] https://make.girls.moe/
[2] https://www.gwern.net/Danbooru2018
[3] https://goo.gl/xP1MhR
[4] https://paintschainer.preferred.tech/

vějíř

sborník české mangy

2019

nejulítlejší výběr
z českých manga holubníků
za rok dvatisícedevatenáct

www.kobuta.cz

Mirai, dívka z budoucnosti

Poznámky režiséra

Mým cílem bylo využít neomezený potenciál animace k tomu, abych se dostal až na samotnou hranici kinematografie.

Film vypráví příběh bratra a sestry. Jednoho dne se malý chlapec stane bratrem čerstvě narozeného miminka. Jeho počáteční radost je rychle vystřídána odmítáním vetřelce, který jej v podstatě okrádá o pozornost rodičů. Následují podivná setkání v malé zahradě uprostřed domu, kde hrdina potkává svoji maminku v dětském věku a také svého pradědečka jako mladíka. Když začne zažívat dobrodružství se svojí sestrou z budoucnosti, jeho pocity

se začínají pomalu měnit a na konci filmu je jeho vztah s **Mirai** již silný a hluboký.

Uvědomil jsem si, že životy našich dětí jsou, i přes generační propast, velmi podobné těm našim. Jakmile jsem se stal otcem, překvapilo mě, že jsem svým dětem říkal úplně stejné věci jako moji rodiče, proti kterým jsem se v mládí bouřil. Naše životy se cyklicky opakují a mě zajímá, co konkrétně předává jedna generace té druhé, co si předávají rodiče a děti. Myslím, že je to obecná a věčná kontinuita existence.

A právě tento věčný existenční koloběh a zároveň osobní koloběh života každého z nás jsem se ve svém filmu snažil zachytit prostřednictvím domu, zahrady a naprosto obyčejné rodiny. Rád využívám úplně obyčejné věci jako prostředek pro vyprávění o těch nejzásadnějších tématech. Jako médium využívám filmovou zábavu a k zobrazení obecného konceptu rodiny se snažím využít inovativní filmové prostředky. A i když tento film nebude mým nejnavštěvovanějším, jedná se o můj doposud nejhlubší a nejintimnější projekt.

Inspirace pro film

Rodina jako inspirace

Jen málo filmařů věnuje v rámci své hrané nebo animované filmografie tolik prostoru tématu rodiny. U **Hosody** je však právě rodina nepochybným pojítkem všech jeho animovaných filmů. To ostatně potvrzuje i producent a **Hosodův** dlouholetý přítel **Júičiró Saitó**: „Všechny emoce, pro **Hosodu** často podvědomé, nás dostávají k reálným lidem a reálným situacím z režisérova života."

Během práce na filmu ***O dívce, která proskočila časem*** měl **Hosoda** těsně před svatbou a v tutéž dobu začal pracovat pro studio **Masaa Marujamy**, **Madhouse**. Zde dostal první opravdovou šanci jako autor a jeho tehdejší osobní i profesní situace se obtiskla do připravovaného projektu. Bezstarostná teenage hrdinka je schopná konfrontovat plynutí času tím, že se vrací zpět do své minulosti. Čas ji ovšem nakonec dostihne, což je motiv, který přesně odráží tehdejší stav **Hosodovy** mysli. Prostřednictvím filmu ***Letní válka*** se **Hosoda** pokusil vytvořit *„rodinný geek film"* a vystihnout moment, kdy začaly expandovat chytré telefony a sociální sítě, které postupně ovlivnily masy mladých lidí.

Hledač zázraků v obyčejném světě

Vlčí děti lze vnímat jako živou poctu **Hosodově** matce, která jej po celou kariéru velmi podporovala. V tomto případě jsme jako diváci svědky velmi intimního a hlubokého vhledu do režisérova osobního života. Jeho matka totiž zemřela v době, kdy autor pracoval na svém předešlém projektu, a **Hosoda**, který se s ní nemohl rozloučit osobně, vtělil své loučení právě do ***Vlčích dětí***. Konkrétně do vlka **Ameho**, jehož vytí se jako ozvěna rozléhá po celých horách.

Následně se **Hosodovi** narodil syn a režisér se zaměřil na to, jak svojí tvorbou pozitivně ovlivňovat dnešní generaci malých dětí. Toto téma je zásadní pro anime ***Kluk ve světě příšer***, které se zabývá předáváním znalostí a zkušeností mezi jednotlivými generacemi. Jak podotýká producent **Júičiró Saitó**: „Zodpovědnost v rámci podpory další generace leží na těch nejstarších."

Když se **Hosoda** dotýká problematiky mladých a nezkušených rodičů (například ve filmech ***Kluk ve světě příšer*** a ***Vlčí děti***), činí tak s pokorou a bez vynášení jakýchkoliv soudů. A podobný přístup využívá i v anime ***Mirai, dívka z budoucnosti*** – hledá inspiraci u svých dětí a snaží se jejich prostřednictvím analyzovat problematiku sourozenectví. Sám označuje tento film jako svůj zatím vůbec nejosobnější.

Film je postaven na tématech vzájemnosti rodinné lásky a vztahu rodičů a dětí, které se v průběhu společného života postupně mění. Role otce a matky komentuje sám režisér: „Malé dítě vnímá otce jako člověka, který jen asistuje jeho matce. A i já sám jsem se ocitnul v této pozici. Matky a otcové mají rozdílné role, ale jsou rady, které může dát dítěti jen jeho otec, a role, které může sehrát také jen on. Svým filmem jsem chtěl dodat odvahu dětem z celého světa a oslavit to, čím se postupně stanou. V rámci neustále se rozvíjející společnosti leží budoucnost světa v jejich rukou."

Rodina podle Hosody

Narození nového člena rodiny je pro všechny výjimečnou událostí, kterou však každý vnímá jinak. Vyprávěcí perspektiva ***Mirai, dívky z budoucnosti*** je postavena na pohledu čtyřletého hrdiny. V rámci **Hosodova** díla se jedná o úplně nový přístup k analýze jeho oblíbené látky, kdy v rámci autorského konceptu záměrně mísí velká existenciální témata (odkud jsme přišli, kdo jsme a kam směřujeme) s optikou vypravěče, který se teprve nedávno naučil mluvit.

Malý **Kun** trpí ztrátou pozornosti svých blízkých a je nucen „vyznačkovat" si nové teritorium v rámci své vlastní rodiny. Díky nutnosti vyrovnat se s těmito zásadními změnami se ve svém životě dostává na další úroveň zralosti. Zjišťuje například, že jeho matka se matkou nenarodila, ale v průběhu svého života se jí stala – a tyto postupné změny rolí se týkají všech členů a všech generací rodiny. Skrz podobná uvědomění se **Kun** začíná učit, kým je, kým jsou jeho příbuzní a jaká je jeho identita. V rámci tohoto filmu tak režisér protnul svoji tvorbu s vlastní rodinou v rozsahu jako nikdy dříve.

Intimita rodinného domu

Je známo, že čtyřleté děti vnímají prostor, ve kterém žijí, značně omezeně. **Mamoru Hosoda** se toto omezení rozhodl naopak využít – stvořil prostor jednoduchého domu s malou zahradou, zasadil do něho dětského hrdinu a vytvořil v divácích pocit, že tento prostor je pro Kuna celým univerzem. Dům je tedy definujícím prostorem filmu, a proto na jeho designu v průběhu výroby pracoval skutečný architekt. Vše řešil podobným způsobem, jako by navrhoval skutečný dům – pečlivě studoval prostorová specifika, světelnost a využité materiály. Výsledkem byl dům odpovídající potřebám filmu a dětskému pojetí hrdiny **Kuna**, dům, který nebyl ani japonský, ani euroamerický – jednalo se spíše o divadelní scénu s navazujícími schodišti a absentujícími příčkami.

Zahrada s majestátním stromem pak naopak symbolizuje plynutí času a dává prostoru časový rozměr, tolik důležitý pro film, kde se prolínají jednotlivé časové roviny a generace. Tato část prostoru se odlišuje od domu a je živnou půdou pro **Kunovu** imaginaci, v jejímž jádru stojí magický rodinný strom.

Rozhovor s Mamoruem Hosodou

Popište nám prosím, jak pracujete na scénáři. Píšete scénář v tradičním slova smyslu, nebo se jedná spíše o podklad pro obrazy, jakýsi storyboard?

Nejprve napíšu kompletní scénář, potom ho ukážu svým producentům a chci znát jejich názor – zda funguje, zda podle něho budeme schopni animovat apod. Když je tato fáze u konce, začnu se věnovat storyboardingu. Kvůli ucelenosti filmu kreslím všechny storyboardy sám. Celý proces tedy můžeme zjednodušeně popsat jako scénář – revize scénáře – storyboardy.

Takže během psaní scénáře vůbec nekreslíte?

Snažím se oddělit **Hosodu** jako scenáristu a **Hosodu** jako režiséra. Když píšu scénář a před očima mi vyvstanou nějaké konkrétní obrazy, nikdy je nekreslím, protože **Hosoda** jako scenárista musí přemýšlet jinak než **Hosoda** jako režisér. Navíc by **Hosoda** jako režisér v této fázi s kresbou ani nebyl spokojen. Takže se snažím svoje role striktně oddělovat.

U Mirai jste opět spolupracoval s hudebním skladatelem Masakacuem Takagim, který vám dělal hudbu pro Letní válku a Kluka ve světě příšer. Jak důležitou roli hraje hudba ve vašich filmech?

Interakce mezi režisérem a skladatelem probíhá obvykle následovně – máte nějakou konkrétní scénu a řeknete skladateli: „Tato scéna je o tom a o tom a myslím, že by se k ní hodila taková a taková hudba.“ U **Takagiho** je úžasné, že je velmi kreativní a originální, protože nepracuje pouze jako skladatel filmové hudby a jeho hudba také nezní jako typický filmový soundtrack. Někdy je těžké jeho hudbu dokonale skloubit s filmem, ale aspekt jeho originality nakonec vždy převáží. V ***Mirai*** bylo klíčové vyjádřit hudbou dětské vnímání světa a já jsem od počátku věděl, že **Takagi** bude perfektní, protože on sám je v dobrém slova smyslu dětinský a nevinný.

Jednou z fascinujících věcí na filmu jsou detailně prokreslená pozadí. Kolik času jste jim věnoval a jakou pro vás hrají roli?

Vím, že si lidé myslí, že japonská animace je stoprocentně ručně kreslená a americká animace je stoprocentně vyráběná na počítači. A v případě ***Mirai*** je pravdou, že naprostá většina pozadí použitých ve filmu byla kreslená ručně na velkoformátový papír, na čemž se podílelo 20 kreslířů. Zároveň je bohužel pravda, že ***Mirai*** bude jedním z posledních filmů s ručně malovanými pozadími, což je velká škoda, protože v Japonsku v blízké budouc-

nosti nezůstanou žádní filmoví kreslíři. Už prostě nebudou kapacity na ručně kreslená pozadí a myslím si, že to na filmech bude poznat.

Inspiroval jste se u postav Kuna a Mirai konkrétními dětmi z reálného světa?

Kun i **Mirai** se chovají i vypadají přesně jako moje dvě děti. Dokonce jsem svoje děti vzal do studia a nechal animátory, aby si podle nich udělali sérii skic. Animátoři je nejen kreslili, ale i nosili (aby získali představu o jejich váze), dotýkali se jejich tváři (aby pocítili jejich jemnost) nebo hladili jejich vlasy (aby získali dojem o jemnosti a textuře dětských vlasů a podle toho je mohli animovat).

Jak vaše děti tyto výzkumy prožívaly?

Vlastně to nenáviděly. Zpočátku se jim to vůbec nelíbilo, ve studiu podle nich vládla divná atmosféra. Musely stát uprostřed místnosti a animátoři běhali kolem nich a analyzovali je. Bylo to pro ně celé trochu děsivé. My jsme se neustále ptali „můžete udělat toto?“ a ony většinou odpovídaly „ne“. Nakonec si na to samozřejmě zvykly a pro mě to bylo docela poučné i pro osobní život ve smyslu, jak efektivně pracovat s jejich pozorností.

Asociace českých filmových klubů

zdroj: AČFK

Použité ilustrace: Mirai no mirai © Studio Chizu

Letní filmová škola Uherské Hradiště 26.07.–04.08.2019

lfs.cz

45. ročník

Všechny chutě filmu

Pořadatel: Asociace českých filmových klubů

Hlavní partneři: innogy, Uherské Hradiště Srdce Slovácka

Finanční podpora: M. MUSEERSTVO KUZURY, Zlínský kraj

Hlavní mediální partner: Česká televize

Těsně po premiéře úspěšného filmu ***Šin Godzilla*** (2016) oznámilo studio **Toho** produkci animovaného pokračování, a to přímo trilogie, kterou dostali na starosti režiséři **Kóbun Šizuno** a **Hirojuki Sešita**. První jmenovaný se podílel na anime ***Sidonia no kiši*** (2014) a kultovním ***Elfen Lied*** (2004), **Sešita** zase režíroval netflixovské pokračování seriálu ***Blame!*** (2017). Všechny tři díly napsal autor mangy a scenárista **Gen Urobuči**, jehož diváci mohou znát díky populárnímu ***Psycho-Pass*** (2012) a ***Fate/Zero*** (2011). I animační studio budilo vysoká očekávání, **Polygon Pictures** se dříve podílelo například na *tokusacu* filmu ***Ultraman Cosmos 2: The Blue Planet*** (2002), brilantním ***Ghost in the Shell 2***: ***Innocence*** (2004) nebo americkém seriálu ***Transformers: Prime*** (2010–2013). Filmy ***Godzilla: Kaidžú wakusei***, ***Godzilla: Kessen kidó zóšoku toši*** a ***Godzilla: Hoši o kuu mono*** měly vynikající výchozí pozici, z níž mohlo studio sérii aktualizovat.

Šlo o poměrně radikální krok, protože **Godzilla** je pevnou součástí japonské kultury už více než šedesát let, a přesto se nikdy nesetkal s něčím tak esenciálně japonským, jako je anime – nejblíže v americké inkarnaci ***Godzilla: The Series*** (1998–2000) vycházející z odlišného estetického zázemí. Dalším důležitým krokem byla kompletní změna distribuční strategie. Každý díl animované trilogie nejprve vstoupil do japonských kin, aby se o dva měsíce později objevil v celosvětové distribuci streamovací služby **Netflix**. Všechny tři filmy také doprovázela velká mezinárodní kampaň a dvě knihy, ***Godzilla: Kaidžú mokuširoku*** a ***Godzilla: Project Mechagodzilla***, jež jim dějově předcházejí. Zlom přišel prakticky ihned po uvedení do mezinárodní distribuce, když se začaly objevovat první negativní kritické ohlasy, což je v mnoha ohledech příznačné pro fanoušky jak anime, tak i **Godzilly**. *Kaidžú eiga* je formát vázaný pevnými pravidly a jakékoliv odchylky bývají vnímány vesměs negativně. Podobně skeptičtí jsou příznivci anime vůči 3D *CGI* animaci, jejíž vizuální neobratnost potopila třeba jinak geniálně vystavěný seriál ***Berserk*** (2016). K dnešnímu dni panuje víceméně kritický i divácký konsenzus – fanoušci anime se na trilogii podívají, protože jde o vysokorozpočtové anime. Fanoušci **Godzilly** zase proto, že dostanou **Godzillu**. Málokdo se však odváží nazvat ji vynikajícím dílem.

Já se naopak pokusím dokázat, že je tato trilogie daleko sofistikovanější, než by se mohlo zdát. Především uvědomělým uchopením pravidel *kaidžú eiga* a vytvářením promyšlené iluze jejich porušování. Filmy ***Godzilla: Kaidžú wakusei***, ***Godzilla: Kessen kidó zóšoku toši*** a ***Godzilla: Hoši o kuu mono*** opisují jakýsi motivický a narativní kruh. Jako výchozí bod svého vyprávění využívají transtextuálně ustavený mýtus **Godzilly**, jehož pravidla kompletně přepisují a modifikují, aby se nakonec vrátily k jejich potvrzení a utužení.

Iluzivní nadvláda prvního filmu

První díl s názvem ***Kaidžú wakusei*** představuje notnou aktualizaci toho, co od filmů s králem monster čekáme. Je to postapokalyptické sci-fi o lidské posádce snažící se osídlit planetu Tau-e poté, co Zemi zachvátila invaze *kaidžú* v čele s **Godzillou**. Avšak po nešťastné havárii se vesmírná loď **Aratrum** rozhodne vrátit zpátky domů, kde mezitím uběhlo dvacet tisíc let. Jediným význačným obyvatelem modré planety je právě **Godzilla** a jeho genetičtí pokračovatelé, okřídlená monstra *Servum*. Mimo posunu v časové rovině se navrací i (v sérii oblíbené) zapojení dvou ras humanoidních mimozemšťanů – *Bilusaludo* a *Exif*.

Skoro všichni hrdinové s diváky ohledně **Godzilly** sdílejí základní znalost – neexistuje způsob, jak ho porazit. Jedinou výjimku tvoří protagonista **Haruo**, který je odhodlán ještěra zničit. Z předchozích dílů jsme zvyklí na konfrontace mezi monstrem a armádou, které se zpravidla míjí účinkem a málokdy udávají hlavní dynamiku vyprávění. Jde o dílčí atrakce. V tomto případě ale **Haruo** přichází s racionálním plánem založeným na vědeckém výzkumu, díky němuž odhalil **Godzillovu** slabinu a mýtus neporazitelnosti narušil. Divák může stát v podobně skeptické pozici jako zbytek týmu, ale díky postupné argumentaci ze strany hrdiny je přesvědčen. Cíl porazit **Godzillu** se zdá být realistický, protože se lidstvo adaptovalo a technologicky vyspělo. Za pomoci hypermoderní artilerie, elektromagnetických pulsů, dronů a mechanických obleků získává zjevnou převahu.

Do jisté míry se tak mění dynamika vztahů mezi lidmi a monstry. Z původních filmů v éře *Šówa* (1954–1975) i *Heisei* (1984–1995) jsme zvyklí vnímat lidské hrdiny spíše jako pasivní. Jsou sice aktivní ve vlastních podzápletkách, jež se rozvíjí paralelně s monstry a rámcově se jich i týkají, ale interagují s nimi naprosto minimálně. Lidé jsou nejčastěji zobrazeni napospas monstrům, nikdy opačně – výrazně to tematizuje i poslední ***Šin Godzilla*** – a pokud chtějí do konání **Godzilly** aktivně zasahovat, musí sami částečně přijmout identitu monster, podobně jako v ***Godzilla tai Mechagodzilla*** (2002).

Haruo se svým týmem naopak představují jedince, kteří se s **Godzillou** uvědoměle dostávají do přímé konfrontace. Právě tato aktivita, obracející dynamiku, na niž jsme v sérii zvyklí, přináší dva hlavní následky. V poslední čtvrtině filmu totiž dojde k nejradikálnějšímu přepsání diváckých očekávání – po synchronizovaném a promyšleném útoku je **Godzilla** poražen a na následky zranění umírá. Tento ještěr, který před tisíci lety vyhladil Zemi, je při obrovském výbuchu roztrhán na desítky kusů. Nejde o pád do sopky (***Godzilla***, 1984), ledovce (***Godzilla no gjakušú***, 1955) nebo zmizení ve vodní hlubině (***Godzilla vs. Biollante***, 1989), ale o legitimní smrt. Až nyní je zřejmé, nakolik se anime hodlá odpoutat od původní mytologie a vytvořit kompletně nový přístup ke *kaidžú eiga* s králem monster (nebo bez něj?).

Rozchod s původními pravidly série však nevydrží dlouho, za několik minut je vítězný klid narušen zemětřesením, jež odhalí desetkrát většího **Godzillu**. V samotném závěru filmu jsou divácká očekávání podvrácena podruhé, zabitý ještěr byl tzv. *Godzilla Filius*, potomek toho původního. Král monster je nyní desetkrát větší a těžší než kdy předtím a navrací fikční svět do původní rovnováhy – lidé jsou v porovnání s ním bezmocní. Jejich technologická převaha byla iluzivní, protože protagonisté porazili pouze menší verzi svého úhlavního nepřítele. Ten opravdový se, podobně jako oni, přizpůsobil nové době a s jeho příchodem se anime vrací k normativnímu stavu série.

Kaidžú wakusei je snímek, který si velmi dobře uvědomuje předchozích jednatřicet filmů a chytře operuje s poměrně obecným mýtem **Godzilly** – nenavazuje konkrétně na jeden či více filmů, spíše zužitkovává obecnější rámce narativní výstavby skrývající se v kulturních encyklopediích diváků. Nejprve podvrátí transtextuálně vytvořená očekávání vzbuzením iluze aktivních hrdinů, jejichž následkem umírá nezničitelný netvor, aby subverzi zopakoval návratem k oněm původně rozrušeným pravidlům.

Splynout s monstrem

V předchozích odstavcích jsem krátce zmínil, že pokud chtějí hrdinové do konání **Godzilly** aktivně zasahovat, musí do jisté míry přijmout identitu monster. To je další obecný rámec, s nímž trilogie uvědoměle pracuje. A to nejvýrazněji ve druhém

filmu nazvaném ***Godzilla: Kessen kidó zóšoku toši***. Diváky znovu čeká přepisování encyklopedických hesel a pravidel spojených se sérií – tentokrát jde o víly *Šobidžin* i dvě *kaidžú*, **Mothru** a **Mechagodzillu**.

Po probuzení původního a většího **Godzilly** jsou protagonisté zachráněni telepaticky komunikujícími dvojčaty **Mianou** a **Mainou** z kmene *Houtua*. Ten je složen z přeživších lidí, kteří se před nehostinným povrchem skrývají v podzemí. Dívky už nepřipomínají zpívající a veselé *Šobidžin* z předchozích dílů, naopak jsou pro potřeby současného narativu „vysvlečeny" ze všech pohádkových vlastností. Jde o primitivní kmen uctívající náboženství **Zlatého vejce** – představující další racionalizující reinterpretaci monstra, tentokrát **Mothry** – a odmítají na souboji s **Godzillou** participovat. Přijímají roli pasivních pozorovatelů.

Miana a **Maina** dovedou skupinku hrdinů, stále odhodlaných ještěra porazit, k obrovskému kolosu z nanoželeza zvanému Mechagodzilla City. Druhý díl reinterpretuje mechanické monstrum jako industriální velkoměsto požírající organické okolí, tematicky rezonující s ekologickým zaměřením ***Šin Godzilla***, ***Godzilla tai Hedorah*** (1971) nebo ***Godzilla vs. Biollante***, a navrací se ke skepticismu vůči moderním infrastrukturám z původního filmu (1954). ***Kessen kidó zóšoku toši*** sice rozbíjí očekávání diváků, kteří doufají v mechanické monstrum, s jehož pomocí bude **Godzilla** poražen, na druhé straně ale navazuje na ústřední motivickou rovinu předchozích filmů. Je očividné, že narušení části pravidel série vyústí v utužení pravidel jiných, méně zjevných.

Nanoželezo představuje „živý" prvek, který potřebuje organické „palivo". Požírá své okolí, a proto se k němu kmen *Houtua* nepřibližuje. Ve spolupráci s městem přijdou hrdinové na další plán, jak **Godzillu** eliminovat, a znovu jde o extrémně racionální uvažování využívající možnosti nového anorganického spojence. Tento plán vrcholí jakousi asimilací s nanoželeznou konstrukcí – **Haruo** je postaven před volbu, jež je přímým ekvivalentem možnosti „stát se monstrem". Buď obětuje celý svůj tým a nechá jednotlivce splynout s nanoželezem, čímž vytvoří zbraň dostatečně silnou k poražení ještěra, nebo si zachová lidskost a nutně selže. Znovu jde o fascinující práci s konvencí uvnitř série. Ústřední figury jsou postaveny před možnost:
a) stát se monstry, díky čemuž dokážou být aktivní a potlačením své lidskosti porazí úhlavního nepřítele, nebo
b) zůstat lidmi, ale definitivně tak přijmout pasivní roli. **Haruo** v poslední chvíli odmítne a pozoruje, jak katastrofálně plánovaný útok dopadne. **Godzilla** znovu vítězí.

Nekonat, nebo zemřít

Godzilla: Hoši o kuu mono je krystalicky čistým návratem k původnímu stavu věcí a pravidel. Ve zkratce se jedná o přímé pokračování, v němž se na Zemi dostane tříhlavý drak a úhlavní **Godzillův** soupeř, **Ghidorah**. Paralelně se soubojem monster probíhá boj mezi lidskými hrdiny, protagonistou **Haruem** a vedlejší postavou předchozích dílů, mnichem rasy *Exif*, **Metphiesem**.

Hoši o kuu mono je fascinující především ve způsobu, jakým uvědoměle pracuje se zbytkem lidských postav. **Haruo** se svým týmem musí přijmout roli pasivních pozorovatelů rozřešujících dílčí konflikty, které se k monstrům vztahují pouze částečně. Avšak právě ústřední postava, jejíž vývoj po tři filmy sledujeme, je posedlá touhou konat. Zatímco všechny vedlejší figury nové role přijmou a ukryjí se v podzemí s domorodým lidským kmenem, **Haruo** tuto roli potřetí odmítá. To odkrývá zásadní konflikt, protože podle ustavených pravidel série není možné, aby lidská postava takto aktivně interagovala s monstry. Toto zpřítomnění konvencí uvnitř fikčního světa je uvědoměle uchopeno

a rozřešeno – muž rozpoznává své limity a sám otevřeně promlouvá o své neschopnosti v takovém světě existovat. Následkem toho je odhodlán svůj život ukončit, načež tak učiní v sebevražedném náletu na **Godzillu** v úplném závěru třetí části.

Při zpětném pohledu trilogie vypráví o (ne)schopnosti některých postav přijmout roli, která je determinována narativními a motivickými normami série. Pokud se stanou pasivními, přežijí. Pokud chtějí konat, musí nutně zemřít. A ačkoliv se na všechny tři filmy poměrně složitě dívá, je extrémně fascinující o nich uvažovat. **Šizuno** a **Sešita** dokonale chápou, co jejich práci předchází. Nemusí nutně navazovat na konkrétní filmy o **Godzillovi**, vychází naopak z obecnějšího encyklopedického hesla a pravidel s ním spojených. Je to chytrý způsob, jak následovat konvence, ale nepůsobit strnule a omezeně. Trilogie ***Kaidžú wakusei***, ***Kessen kidó zóšoku toši*** a ***Hoši o kuu mono*** vede inspirativní dialog se silou pravidel a neschopností je přijmout.

Dynamika dvojic

Struktura fikčního světa této trojice je přinejmenším komplikovaná a vysloveně žadoní o pozornost. Země v roce 22048 sestává ze dvou hlavních skupin (humanoidi a monstra), které se dělí do dalších hierarchizovaných a vnitřně propletených uskupení. Ústřední frakci tvoří lidé a mimozemské rasy *Exif*, *Bilusaludo*, později se objevuje kmen *Houtua*. Monstra jsou velká (**Godzilla**, **Mechagodzilla**, **Mothra**, **Ghidorah**) a malá, spouštějící dílčí konflikty (*Servum*, *Godzilla Filius*). Filmy pak pro zpřehlednění těchto vztahů formují dvojice, v nichž se konflikty sbíhají.

Nejobecnějším konfliktem je střet monster a humanoidů, ale i ten se v jednotlivých filmech drolí do menších párů. Nejvýznačnější je spojení jednotlivých frakcí humanoidů s konkrétním monstrem. Vyprávění formuje čtyři základní dvojice: lidé vs. **Godzilla**, *Houtua* vs. **Mothra**, *Exif* vs. **Ghidorah** a *Bilusaludo* vs. **Mechagodzilla**. Konflikt mezi lidmi a ještěrem je jasný, rámuje celé vyprávění. Klíčové je zjištění, že tato opozice nemůže přežít, jednotlivé části dvojice musí existovat paralelně, nevstupovat do konfliktu.

S příchodem do Mechagodzilla City se otevírá vztah mezi rasou technologicky vyspělých a militantních *Bilusaludo* a nanomateriálu, jenž město tvoří. Touha po pokroku a dominanci lemuje cestu do chladných ocelových pařátů mechanického města. Splynutí neodmítají, naopak ho vidí jako příležitost k adaptování se novým podmínkám – otevřeně přijímají identitu monster. Zástupným jedincem rasy je důstojník **Mulu-elu Galu-gu**, který se postaví do opozice vůči lidskému hrdinovi **Haruovi**. A právě vztah mezi dvojicí *Bilusaludo* a **Mechagodzilla** udává dynamiku celého druhého filmu, dokud obě dvě strany neumírají vzájemným splynutím.

Bělovlasá rasa *Exif* je naopak založena spirituálně, centrem jejího náboženství je monstrum **Ghidorah**. Tříhlavého draka přivolají v posledním filmu po zformování kultu, s jehož existencí **Haruo** nesouhlasí. Stupňující se pnutí mezi lidmi a rasou *Exif* vrcholí vstupem **Ghidory** do zemské atmosféry a rozvinutím dvou paralelních konfliktů – **Godzilla** proti **Ghidorovi** a **Haruo** proti zástupci rasy *Exif* jménem **Metphies**. Vzniká tak série dvojic – lidé vs. *Exif*, zosobněná v konfliktu **Haruo** vs. **Metphies**, vytvářející vztah **Godzilla** vs. **Ghidorah**. Rámující dvojice udávající dynamiku celého filmu je pak vztah *Exif* vs. **Ghidorah**, jejich vzájemným spojením obě strany znovu umírají a mizí z narativu.

Jedinou přeživší dvojicí je tak kmen *Houtua* a *kaidžú* **Mothra**. Legendární můra se objeví pouze v krátké vizi, ale je centrem jejich náboženství, které poskytuje naději k přežití hrozby *kaidžú*. Tato poslední dvojice slouží jako opozice k té první (lidé vs. **Godzilla**), pasivně uctívá a dívá se.

Lidé se naopak snaží proti svému monstru aktivně zasahovat. Musí se postupně naučit přijmout pasivní roli a ustoupit. Právě tato dynamika je koncovým bodem, k němuž vyprávění směřuje. Zatímco lidé a **Godzilla** vyprávění odstartují, *Houtua* s **Mothrou** ho ukončí.

Třicátý druhý, třetí i čtvrtý film o **Godzillovi** přináší dostatek podnětů k zamyšlení. Rozhodně nepředstavují plochou snahu exploatovat anime formát, ba naopak, uvědoměle rozumí všemu, co mu předchází. A chytře si s tím hrají.

Dan Krátký

Deset knížek, které vám pomohou poznat mangu

V loňském ***FestZinu*** jste se v článku ***Deset knížek pro správného otaku*** mohli dozvědět, jakou literaturou začít, chcete-li se stát odborníkem na animaci. Letos navážeme seznamem deseti knížek, které mohou posloužit jako odrazový můstek při studování mangy. Vzhledem k tomu, že manga neexistuje ve vakuu, ale je součástí většího světa mezinárodních komiksů, najdete zde také knihy věnované komiksu jako takovému nebo například japonskému umění. Dále je nutno zmínit, že se nejedná o žádný žebříček knih řazený podle kvality – všechny jsou dobré. Tituly jsou zaměřeny spíše na běžné čtenáře, nicméně věřím, že seznam může být přínosný i pro akademiky.

Scott McCloud: *Understanding Comics: The Invisible Art*

Scott McCloud tuto knihu napsal a nakreslil v roce 1993 a položil tak základy pro vědecké bádání v oblasti komiksů. I dnes, po více než 25 letech, stále zůstává hlavním zdrojem informací v oboru. **McCloud** začíná položením otázky, co je to vlastně komiks, a poté se pouští do zkoumání základních stavebních bloků jejich vyprávění – návrhu, rozložení panelů, vztahu mezi textem a obrázky atp. Při tom využívá příklady z celého světa, včetně Japonska. Tato kniha by pro vás měla být automatickou volbou. **McCloud** byl jedním z prvních amerických komiksových autorů ovlivněných mangou a jeho tvorba zůstává skvělým příkladem toho, jak může americký umělec čerpat inspiraci z japonských komiksů, aniž by je bezmyšlenkovitě napodoboval. Toho si lze všimnout i v jeho komiksu ***Sochař***. V českém překladu kniha vyšla pod názvem ***Jak rozumět komiksu***.

Paul Gravett: *1001 Comics You Must Read Before You Die*

Někdo by se mohl ohradit, že pokusy o sestavení seznamu kanonických děl jakékoli formy umění, zejména pod provokativním názvem „věci, které musíte udělat, než zemřete“, nejsou hodny jakéhokoliv studia. Nicméně i přesto lze říci, že toto dílo britského experta na komiksy **Paula Gravetta**, přehledně rozdělené podle historických období, odvádí skvělou práci při zasazování mangy do kontextu světové komiksové scény. Nemusíte s **Gravettovým** výběrem souhlasit, ale jistě po přečtení uznáte, že díla jako ***Kozure ókami*** tvoří nedílnou součást nejen japonského komiksového průmyslu, ale komiksového umění jako celku. A i kdyby měl být význam této knihy pro výzkumníky nakrásně zanedbatelný, minimálně si z ní odnesete několik nových titulů, které si budete chtít do budoucna přečíst. V českém překladu ji lze najít pod názvem ***1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete***.

Frederik L. Schodt: *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*

Pokud je **McCloudova** kniha ***Jak rozumět komiksu*** považována za bibli komik-

Zaměřte se na příběhy, které chcete sdílet.

elinchrom

ELB 500 TTL

ELB 500 TTL nedělá kompromis mezi kvalitním světlem, snadným použitím a přenositelností.

- **Jednoduchost** vám přináší další výzvy. Buďte na ně připraveni během několika vteřin.
- **Výkon** 500 Ws a vysokorychlostní synchronizace až 1/8000s. Zmrazte pohyb, ztmavte a překonejte okolní světlo, nebo použijte širší clonu.
- **Nekonečná svoboda** v lehkém a přenosném řešení při 400 plných záblescích na jedno nabití.
- **Výjimečná kvalita světla** díky bezkonkurenční barevnosti a světelné konzistenci.
- **Neomezená kreativita** díky všestrannému přenosnému studiovému blesku pro všechny vaše potřeby. Jednotka nabízí širokou škálu možností osvětlení při použití dvou asymetricky řiditelných zábleskových hlav.

autorizovaný prodejce

fotoeshop

Alšova 3341/9
767 01 Kroměříž

www.fotoeshop.cz

www.facebook.com/fotoeshop
www.instagram.com/fotoeshop
www.instagram.com/elinchromcz

sových studií, tato kniha, původně vydaná v roce 1983, byla mnoho let považována za bibli pro studium mangy. V době, kdy většina čtenářů na Západě ani nevěděla, že existuje něco jako japonský komiks, k němu **Schodt** napsal ultimátní úvod. Nalezl jeho kořeny v tradičním japonském umění, zmapoval hlavní žánry a vysvětlil, jak to vše souvisí s japonským stylem života a kulturou, čímž čtenářům ukázal, jak bohatý a rozmanitý svět mangy je. Od publikace knihy uběhla již řada let a mnoho věcí se změnilo. To však nic nemění na jejím přínosu. Pro ty, kteří jsou obeznámeni s prací dnešních mangaků, poskytuje důležitou historickou perspektivu.

Jocelyn Bouquilard a Christophe Marquet: *Hokusai: The First Manga Master*

Když umělec **Kacušika Hokusai** v devatenáctém století použil pro velkou sbírku svých prací označení „manga", netušil, že se tento termín jednoho dne stane ekvivalentem jednoho z hlavních odvětví japonského zábavního průmyslu. Většinu děl, která **Hokusai** označil jako mangu, by dnešní čtenář asi ani nepovažoval za komiks. Některá z nich však skutečně lze vnímat jako předchůdce moderního sekvenčního umění. Jak vysvětlil **Schodt** v knize ***Manga! Manga!***, byla tato díla rovněž předchůdci japonského populárního vizuálního umění, které se dočkalo úspěchu jak v Japonsku, tak i mimo něj. Knih zaměřených na **Hokusaie** a jeho díla existuje nespočet, a pokud se o něm chcete dozvědět více, ***Hokusai: The First Manga Master*** je dobrým začátkem. Představuje pozadí za jeho díly – autorův život a zdroje inspirace. Pokračuje diskuzí o společných motivech v jeho mangách a o původu těchto motivů v japonské kultuře. To vše je navíc doplněno krásnými ilustracemi.

Frederik L. Schodt: Dreamland Japan: Writings on Modern Manga

Schodt se v souvislosti s tím, jak narostlo povědomí o manze u západních čtenářů, rozhodl v roce 1994 napsat pokračování výše zmiňované knihy ***Manga! Manga!***, které by prozkoumávalo svět japonského komiksu ke konci tisíciletí. ***Dreamland Japan*** je o něco méně vědecky zaměřený. Obsah je rozdělen do dvanácti nezávislých kapitol, které se zabývají rolí mangy ve společnosti, zkoumají vybrané umělce a jejich tvorbu, skládají poctu **Osamuovi Tezukovi** a přemýšlí nad budoucností manga průmyslu. Na některých částech se podepsal zub času (například kapitola o manze v anglicky mluvícím světě už dávno neodpovídá skutečnosti a lepší popis najdete například v knize ***Manga in America*** od **Casey Brienzy**), nicméně jiná témata, jako například vztah mezi mangou a cenzurou, zobrazení ras v manze nebo vztah mezi mangou ***Naušika z Větrného údolí*** a její anime adaptací, zůstávají i dnes stejně svěží a podnětná jako v době vydání.

Sharon Kinsella: *Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*

Stejně jako **Schodt**, i **Kinsella** zkoumá roli mangy v japonské společnosti, ale dělá to sušším a akademičtějším tónem se zaměřením na průmyslové a sociální aspekty na úkor obsahu. I tak ale její kniha poskytuje fascinující vhled do procesu výroby mangy (**Kinsella** jako součást svého výzkumu do hloubky studovala pracovní proces vydavatelů mangy) a nabízí rozbor, jaké místo manga zaujímá v japonské kultuře. Pro lépe stravitelné vyobrazení toho, jak funguje manga byznys, se můžete podívat na některé skandální příběhy uvedené v knize ***Schoolgirl Milky Crisis: Adventures in the Anime and Manga Trade*** od **Jonathana Clementse**.

Jennifer Prough: ***Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shojo***

Stejně jako **Kinsella**, i **Prough** zkoumá společenské aspekty čtení mangy, ale činí tak v užším kontextu. Soustředí se totiž pouze na *šódžo*, tedy mangy zaměřené na dívky. Její studie žánru zvládá pokrýt velké množství informací na překvapivě malém prostoru – čtenáři se zde mohou dozvědět o historii žánru v kontextu celého manga průmyslu, o vztahu mezi tímto průmyslem a jeho čtenáři, a nechybí ani analýza obsahu – to všechno velmi čtivou formou, která zároveň působí vážně a akademicky. Pokud by vás tematika zaujala, můžeme dále doporučit knihu ***A Sociology of Japanese Ladies' Comics*** od **Kinko Itó**.

Marc W. MacWilliams: ***Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime***

Tato knížka je sbírkou esejí, které spojuje jen to, že se všechny zabývají mangou a anime. Každou z nich lze ale považovat za klenot. Mezi ty nejzajímavější patří diskuze o žánru *šódžo*, vyobrazení druhé světové války v manze a pohled na mangu ve vztahu k útokům kultu **Óm šinrikjó**. Jedná se o výborné doplňující čtení ke knihám od **Kinselly** a **Schodta**, které pokrývají podobná témata, a ani přítomné články o anime nejsou k zahození.

Helen McCarthy: ***The Art of Osamu Tezuka: God of Manga***

Jak kniha od **MacWilliamse**, tak obě knížky od **Schodta** obsahují úseky, které rozebírají dílo **Osamua Tezuky**, japonského „boha mangy". **Schodt** kromě toho napsal skvělou knihu věnovanou **Tezukovu** nejznámějšímu hrdinovi, ***The Astro Boy Essays***. Nejlepším úvodem do **Tezuky** a jeho děl však zůstává tato kniha od **Helen McCarthy**. Nenechte se zmást velkým formátem a lesklým papírem – nejde o pouhý ilustrovaný průvodce **Tezukou**, nýbrž o důkladnou analýzu jeho práce jak v oblasti komiksu, tak animace. Pozornost je věnována nejen známým, ale i zapomenutějším z jeho děl v oblasti bibliografie a filmografie. V podstatě by se tato kniha mohla jmenovat ***„Encyklopedie Tezuky"***. Jde o ideální způsob, jak začít číst o **Tezukovi** v angličtině, a dokumentární DVD, které je součástí knihy, poskytuje další fascinující pohled na **Tezukův** život a jeho pracovní postupy.

Natsu Onoda Power: ***God of Comics – Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga***

Zatímco předchozí kniha je skvělým úvodem do **Tezukovy** tvorby, tato publikace poskytuje její analýzu. **Natsu Onoda Power**, která vystudovala divadelní vědy, se většinu své knihy věnuje tomu, jak **Tezuka** využíval divadelních a filmových prvků, od častého začleňování tichých stránek přes jeho slavný systém hostujících postav až po dvoupohlavní roli princezny **Sapphie** v přelomovém díle Ribbon no kiši. Nejedná se tak pouze o nejpodrobnější anglickou analýzu **Tezukovy** práce, ale také o vhled do bohatého světa jeho uměleckých vlivů.

Studium mangy je neustále se rozrůstající disciplínou. Akademické eseje na toto téma lze nalézt například v desetisvazkové sérii ***Mechademia***. Sloupek ***Manga Snapshot*** od **Jonathana Clementse** v časopise ***Neo*** zase už po deset let každý měsíc analyzuje jeden manga časopis. **Ryan Holmberg** z amerického časopisu ***Comics Journal*** píše sérii článků o manze, která zcela určitě změní pohled západního člověka na toto médium. Našich deset doporučení je tak pouhou vstupní branou do rozsáhlého světa japonských komiksů.

Autor: Raz Greenberg

Překlad: Miroslav „mirator" Pavelek

Zdroj: *http://blog.alltheanime.com/manga-studies-ten-books-to-own/*

Rozhovor s fotografkou

Catalina Bordoy Riera je jednou z nejznámějších evropských fotografek japonských BJD panenek (*ball-jointed doll* – kloubové panenky, např. zmíněná **Dollfie Dream** od japonské firmy **Volks**). Na portále **MFC** má za sebou tři desítky nejlepších fotek dne.

Kdy a proč ses rozhodla začít sbírat a fotit panenky?

Všechno to začalo celkem dávno na webovém fóru **Figuradictos** („závisláci na figurkách"). Byla jsem tam dost aktivní, protože mě bavilo fotit svoje figurky a psát recenze. Jednoho dne zveřejnila členka fóra několik krásných fotografií své **Dollfie Dream** panenky a já si pomyslela: „Ta ale umí pózovat!" V tu chvíli jsem se do nich zamilovala. Musela jsem zhruba rok šetřit, ale v dubnu 2011 jsem se konečně dočkala svojí úplně první **Dollfie Dream** panenky **DDS Millhiore**.

Tehdy jsem začala fotografování studovat víc do hloubky. Motivovalo mě to nekonečné množství příběhů, které bych mohla díky své panence a fotoaparátu vyprávět. Líbí se mi, když panenky působí na fotografiích živě, má to určité kouzlo!

Jméno: Catalina Bordoy Riera
Přezdívka: Orchid Dolls
Země: Španělsko (Mallorca)
Web: https://orchiddolls.com

Jak je to u tebe s měřítkovými figurkami a Nendoroidy? Také je sbíráš a fotíš?

Samozřejmě! V tuto chvíli vlastním 28 měřítkových figurek a 10 *Nendoroidů*. Focení *Nendoroidů* je vskutku zábavné a je to vážně svět sám pro sebe. Ráda sleduji *nendoroidí* tvorbu ostatních fotografů. Focení měřítkových figurek je sice výzva, ale jakmile jednou vyzkoušíte panenky, zjistíte, že jsou jeho možnosti celkem omezené (smích).

Jaký typ fotografií se snažíš zachytit? Jaký se za nimi skrývá příběh?

Trochu ode všeho, ráda experimentuji a pravidelně zkouším něco nového. Vět-

šina mých fotografií vzniká doma, pokaždé se tak snažím docílit živého, čistého vzhledu s líbivou škálou barev.

Co se týče příběhu, vše vychází z osobnosti mých panenek. Tento koncept jsem si vypůjčila ze světa BJD. V roce 2011 jsem se u nás ve městě připojila ke skupině sběratelů panenek, ve které měl tenkrát každý kromě mě vlastní BJD. Se světem panenek jsem tenkrát neměla osobní zkušenost a bylo velmi vzrušující poslouchat příběhy, které sběratelé svým panenkám vymysleli. Proto jsem se rozhodla udělat to samé.

Pokud **Júko**, moje steampunková cestovatelka časem, nenávidí růžovou barvu, nikdy ji neuvidíte nosit růžové oblečení. Je to jen příklad, ale uděláte si z toho obrázek, co ráda dělám.

Používáš nějakou konkrétní techniku focení nebo postprodukce?

Fotografie upravuji v programu ***Camera Raw*** a ve ***Photoshopu***. Pracovní postup se pro různé fotografie liší, nicméně obvykle nepoužívám žádnou speciální techniku. Vycházím z individuálních potřeb konkrétních fotografií.

S jakým fotoaparátem pracuješ?

Používám svůj milovaný ***Canon 5D Mark III*** společně s objektivy 50mm f/1.4 a 24-70mm f/2.8.

Chystáš nějaký projekt, kterým nás překvapíš?

Ano! Momentálně pracuji na svojí první fotoknížce zaměřené na **Dollfie Dream**.

Co bys doporučila těm, kteří uvažují, že začnou sbírat a fotit panenky?

Nezáleží na tom, jaký používáte fotoaparát ani jakou máte panenku. Nejlepší pomůckou je vaše nadšení. To je to, díky čemu si budete focení užívat a díky čemu se budete přirozeně zlepšovat. Doporučila bych začít se základním vybavením, chce to nikam nespěchat a hodně cvičit. Nesnažte se hned napoprvé o dokonalou fotografii, učte se vše postupně krok za krokem. Pak nebudete frustrovaní a budete si focení užívat.

Jaké je tvoje oblíbené anime a anime postava?

Je těžké vybrat si od každého pouze jedno! Řekla bych, že za anime to bude ***Puella Magi Madoka Magica*** kvůli všemu, co mě přiměla cítit. Na druhou otázku odpovím **Pino** z ***Ergo Proxy***, která je pro mě je jednou z nejroztomilejších postav i přesto, že ji obklopuje naprosto nepřátelský svět. Ve skutečnosti z **Pino** částečně vychází moje panenka **Nebula**. Obě jsou robotky, které začaly cítit emoce.

Ptal se Vojtěch „Kuroneko" Tomeš

Figubo

www.figubo.com

BarevnéČočky.eu
Barevné kontaktní čočky

Chcete vychytat svůj cosplay, nebo jen zkusit změnu?

Přijďte se podívat na náš stánek na Animefestu!

Partneři & sponzoři

Hlavní technický partner: COMFOR

Partneři: Cibien's CORNER, ZEISS, CENEGA, wacom, SHOGI, cosplay paruky, CREW, ČSOB, BarevnéCočky.eu, ZYXEL Your Networking Ally, PALMKNIHY, Auto BALVIN spol. s r.o., EPSON EXCEED YOUR VISION, PHILIPS sense and simplicity, Lenovo, Canon, LIGHT POINT Jazyková škola, COSPLAY, GEEKARNA, ROXOR, JTB Perfect moments, always, Planeta her, UNIPRINT Rychnov nad Kněžnou 1992, signpek, COSPLAYSHOP, fotoeshop, elinchrom, ZANIR

LanCraft herní zóna: LANCRAFT, DXRACER, msi, RAZER

Mediální partneři: POCKET media, asianstyle, BRNO Daily

Partnerské akce: Clare Cow's Cosplay Cup, ECG, SLA Scotland loves films, I.O.E.A, PIXEL MANIA, 19.

Stream, video, foto: PIXTREAM FILM | VIDEO | STREAM, Filip Blažek fotografie, STREAM 9

Pod záštitou Velvyslanectví Japonska v ČR — Velvyslanectví Japonska v ČR 在チェコ日本国大使館

S finanční podporou statutárního města Brna — BRNO

Poděkování

- Všem autorům, kteří poslali své výtvory do soutěží.
- Všem, kteří se podíleli na grafické podobě festivalu. Všem, kteří se zapojili do tvorby překladů pro letošní ročník. Všem autorům článků a ilustrací ve FestZinu.
- Všem, kteří přišli v kostýmech (ať už do soutěže, nebo jen tak).
- Všem organizátorům, kteří od počátků Animefestu pracovali dlouho před akcí nebo se o vás starali na místě.
- Všem přednášejícím, kteří vám rozšířili obzory.
- Všem hostům, kteří se vydali na cestu do Brna.
- Pracovníkům BVV, kteří nám pomáhali s přípravami a řešili naše občas podivné dotazy a požadavky.
- Všem sponzorům a reklamním partnerům, kteří Animefest podpořili.
- Pracovníkům velvyslanectví Japonska v ČR za podporu a spolupráci.
- Statutárnímu městu Brnu za finanční podporu.
- Společnostem, které nám zapůjčily filmy a seriály: Crunchyroll
  Impact
  Fuji Creative Corporation
  Nippon Television Network Corp.
  Asociace českých filmových klubů
- A největší poděkování samozřejmě patří vám všem za to, že Animefest navštěvujete (ať jste dnes přišli poprvé, nebo jste s námi od začátku).

3D Kanojo Real Girl: ©2018 „REAL GIRL“ Film Partners ©Mao Nanami / KODANSHA
Mirai: © 2018 STUDIO CHIZU
Penguin Highway: © 2018 Tomihiko Morimi, KADOKAWA / Penguin Highway Production Committee
The Night Is Short, Walk On Girl: ©Tomihiko Morimi,KADOKAWA/NAKAME COMMITTEE
Maquia – When the Promised Flower Blooms: ©PROJECT MAQUIA
Arrow of the Orion: © Omori Fujino / SB Creative / DanMachi Production Committee
Laidbackers: © Obakeya / Laidbackers Production Committee
Death March to the Parallel World Rhapsody: ©Hiro Ainana, shri, /KADOKAWA Kadokawa Books/Death-ma Committee
Gamers!: © Sekina Aoi,Saboten,KADOKAWA/GAMERS! PRODUCTION COMMITTEE
KonoSuba – God's blessing on this wonderful world: ©Natsume Akatsuki, Kurone Mishima/KADOKAWA/KonoSuba Production Committee
Magical Girl Ore: ©Icchokusen Mokon, Fusion Product/Magical Girl Ore Production Committee
Recovery of an MMO Junkie: ©Kokuyorin/comico/Recovery of an MMO Junkie Project
ReLIFE: ©ReLIFE Production Committee
The Rising of The Shield Hero: ©2019 Aneko Yusagi/KADOKAWA/Shield Hero production committee
Zombie Land Saga: ©Zombie Land Saga Production Committee

Animefest je registrovaná ochranná známka sdružení **Brněnští otaku**.

KOMPLEXNÍ POLYGRAFICKÉ SLUŽBY

UNIPRINT

tiskárna v Rychnově nad Kněžnou

OFSETOVÁ DIGITÁLNÍ

www.uniprint.cz

COMFOR®
Poskládáme vaši IT domácnost

180 PRODEJEN NA KAŽDÉM KROKU!

HP 240 G7

Uspokojí každodenní potřeby

Windows 10 × Intel® Core™ i3 × RAM 4GB × SSD 128GB × 14" displej (1920x1080) × WiFi × Bluetooth × 2x USB 3.1 × 1x USB 2.0 × 1x HDMI 1.4b

10 490,-

~~11 490,-~~

ADATA P20000D Power Bank

499,-

~~599,-~~

Energie na cesty

Powerbanka s kapacitou 20 000 mAh × LED světlo × displej pro indikaci stavu baterie × Dual USB porty × 2.1A × černá nebo bílá barva

Lenovo YOGA Book 10

9 999,-

~~12 490,-~~

Tablet pro kreativce

ANDROID × Intel® Atom™ x5-Z8550 × RAM 4GB × 10.1" displej (1920x1200) × eMMC 64GB × WiFi × Bluetooth × micro USB × micro HDMI × microSD × LTE

Vyberte si z akčních produktů za festovní ceny na www.comfor.cz/animefest