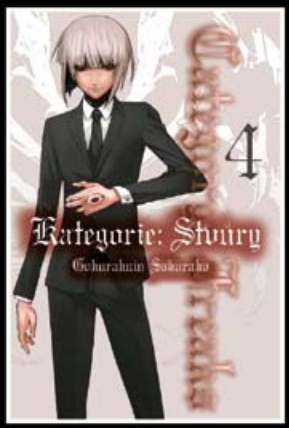
FestZiN

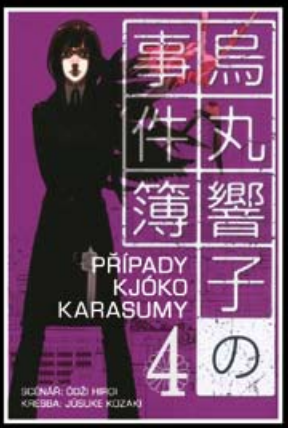
Animefest 2011 • *číslo osmé* • samostatně neprodejné

MANGA

České překlady původních japonských mang

www.zonerpress.cz





KOUPÍTE V KAŽDÉM DOBRÉM KNIHKUPECTVÍ

Obsah

3 Vítejte na Animefestu 2011
4 Jonathan Clements: Syndrom anime
5 2010, smutný rok pro anime
7 Fantasy v anime
11 Džuniči Fudžisaku R
15 Sunao Katabuči R
17 Makoto Šinkai
19 Džun Awazu R
21 Masahiro Anbe R
23 Keiiči Hara R
25 Malé divadlo kjógenu R
27 Čajové setkání po japonsku
29 Androidí diva Miku Hacune
33 Mise Ičiraku Rámen
36 Před deseti lety
41 Jak nastříhat (kvalitní?) AMV
43 Fenomén Hetalie u nás
47 Eurocosplay – co nás čeká v Londýně? R
49 Jak si vaří otaku
51 Hudební hry
53 Vykořeněné zrcadlo
58 Mít svého prince

Legenda: R rozhovor

Anime | Japonsko | Komunita | Komiks

FestZIN 2011 pro vás připravili:

šéfredaktorka: chill
redaktoři: Taylor, Christof, Trpaslík, Kobylka v Pyžamu
koncepce zinu: hintzu
obálka: Kobylka v Pyžamu
stripy: Sir_Pete
sazba: DanQ, Viktor Navrátil
korektury: Manta, Dee, Beldaran

Animefest 2011

AniFest

Česká republika

Slavíme 100. výročí narození
zakladatele tradice českého
loutkového filmu Jiřího Trnky.

Své filmy do soutěže AniFestu 2012
přihlašujte od 19. září do 31. prosince 2011.
www.anifest.cz

2012

Vítejte na Animefestu 2011

Letos na mě poprvé připadla milá povinnost přivítat vás všechny na Animefestu. Za všechny organizátory děkuji, že jste se rozhodli strávit jarní víkend v Brně. Dík patří zvláště těm, kteří s námi vydrželi už osm let. Jak sami vidíte, rok od roku se Animefest rozrůstá, a jestli to tak půjde dál, doufejme, že najdeme v Brně další prostory pro davy fanoušků.

Letošní rok bohužel poznamenalo zemětřesení a následné potíže v Japonsku. Když jsem koncem února navštěvoval animační studia v Tokiu, nabídli nám k promítání na příští rok seriál *Tokyo Magnitude 8.0*. Koho by napadlo, že to je pochmurná předpověď. I když situace nebyla tak apokalyptická, jak líčily české noviny, pořád byla vážná. Těší nás vlna solidarity všech otaku, kteří přispěli ať už v naší sbírce nebo jinde.

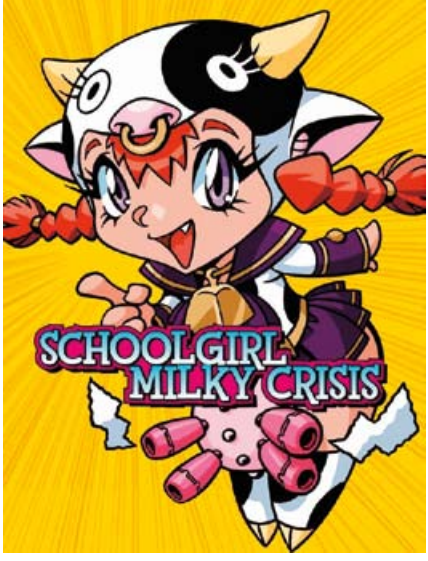
Přeji vám, abyste si letošní Animefest užili a nic vám nakazilo ty tři dny ve společnosti stejně smýšlejících fanoušků. Se zatajeným dechem doufám, že se zúročí takřka celoroční práce organizačního týmu a osmý Animefest opět zvedne laťku o kousek výš.

Adam „Christof“ Rambousek

Robin Sevakis

Vždy ráda kreslila, ale když v první třídě zjistila, že dokáže načmárat rozeznatelný obrázek *Teenage Mutant Ninja Turtles* tužkou, kterou drží mezi prsty na noze, byla její umělecká dráha potvrzena. Robin se zajímá o všechny oblasti kresby, od koncept artů, přes knihy, přáníčka, storyboardy a vše mezi tím. Od roku 2007 vytváří pro **Anime News Network** každý týden příběhy zpravodajské elfky Niny.

http://www.animenewsnetwork.com/anime-news-nina/ • http://www.jadedsketch.com/



Syndrom anime

Slavné osobnosti anime světa jsou dnes již staříci, ale všichni začínali jako mladíci. Když vyšel *Astro Boy*, Osamu Tezuka všem tvrdil, že je mu 36 let, což ovšem byla lež. Ve skutečnosti mu bylo teprve 34 a o svém věku lhal již od mládí, aby ho lidé vůbec brali vážně. Dnešní anime průmysl ovšem upřednostňuje tvůrce mladé a plné energie, kteří dokáží udržet vražedné tempo.

Rychlejší a levnější styl animace použitý pro výrobu seriálu *Astro Boy* v roce 1963 otřásl celým anime průmyslem. Důstojní staříci ve vedení **Toei Animation** se pustili do hledání zaměstnanců, kteří by dokázali produkovat televizní seriály stejně rychle. Všichni zkušení animátoři to považovali za nemožné, jedině Sadao Cukioka (tehdy krátce po dvacítce) byl dostatečně mladý a lehkovážný, aby si na to troufl. A tak se stal režisérem seriálu *Ken Vlčí chlapec*.

Cukiokovo angažmá bylo součástí velkého honu na mladé autory, který přivedl do oboru také Hajao Mijazakiho, Gisabura Sugiiho, Rintara, Jošiukiho Tominu a další budoucí režiséry anime. Náhončí různých studií číhali kolem Toei Animation a snažili se přetáhnout jejich zaměstnance do svých studií. V Tezukově firmě **Mushi Production** byli všichni animátoři v jedné kanceláři přistiženi, že v práci kreslí bokem také pro **Toei**.

Jedním z důvodů, proč v roce 2010 zemřelo více autorů anime než dříve, je, že se anime průmysl za padesát let rozrostl až čtyřnásobně. Pokud jste v době vydání *Astro Boye* byl dvacetiletý mladík, dnes vám bude kolem sedmdesáti, a právě proto se zdá, že teď umírají všichni autoři najednou. Ovšem tím se nevysvětluje všechno, jelikož někteří ze zesnulých autorů byli výrazně mladší. Režiséři Satoši Kon a Umanosuke Iida byli čtyřicátníci. Tak co se to děje?

Práce v anime je nebezpečný životní styl. Kvůli těsným termínům je potřeba pracovat 20 hodin denně za drsných podmínek. Nikdo neanimuje plných 24 snímků za sekundu, vždy se při výrobě dojde k nějakému kompromisu. Proto se pokaždé najde něco, co by si zasloužilo jen trošičku vylepšit, tím pádem je těžko možné skončit a prohlásit dílo za hotové. Nemáte prostě nejmenší šanci, že vaše práce bude dokonalá, a to už pracujete přesčas, živíte se instantními nudlemi a nemáte čas na cvičení. To ovšem není nic nového. Během výroby seriálu *Kimba Bílý lev* zemřel animátor Jošinori Rači na žaludeční vředy ve věku 24 let. Režisér Eiiči Jamamoto napsal: „Bez pochyby ho zabila práce na televizním anime seriálu."

Poškození imunitního systému způsobené přehnaným kouřením, nedostatkem spánku a rozhozenými biologickými hodinami poprvé pojmenoval Jasudži Mori. Nazval ho *„syndrom anime"* a příznaky viděl v celém anime průmyslu 60. let. Můžeme ovšem nahlédnout i do období během války, kde najdeme spoustu historek o nervovém vyčerpání a dlouhém léčení – oslava dokončení filmu představovala osvobození od hrozného soužení. Anime a srovnání s konkurencí

bylo vždy tvrdé. Slabé zakašlání, malé píchnutí, to všechno animátoři odsouvají bokem. K doktorovi můžeš zajít zítra, příští týden, až dokončíme epizodu...

Jonathan Clements

Jonathan Clements je spisovatel a překladatel. Mimo jiné je autorem knihy ***Schoolgirl Milky Crisis: Adventures in the Anime and Manga Trade***. V češtině již vyšla jeho kniha ***Wu: Čínská císařovna*** a k vydání se připravuje ***Životopis prvního čínského císaře***.

http://schoolgirlmilkycrisis.com/

2010, smutný rok pro anime

Satoši Kon

*12. 10. 1963 †24. 8. 2010

Satoši Kon se proslavil již svým režijním debutem – filmem *Perfect Blue* (1997). Už zde se věnoval tématu, které s oblibou zkoumal i v dalších dílech, prolínání skutečnosti s fantazií. Další film vyšel až v roce 2002 – *Herečka tisíciletí* (Millenium Actress). O rok později následoval film *Tokijští kmotři* (Tokyo Godfathers), poté seriál *Paranoia Agent*. V roce 2006 vyšel po dlouhých přípravách film Paprika, který výborně přijali kritici i diváci. Téma prolínání snů a reality ovlivnilo mimo jiné Christophera Nolana při tvorbě filmu *Inception*.

V roce 2008 začal Satoši Kon připravovat další film Dreaming Machine, který už bohužel nestihl dokončit. Když v květnu roku 2010 vyšetření odhalilo rakovinu, rozhodl se strávit zbylý čas s rodinou, důvod však prozradil jen nejbližším přátelům a spolupracovníkům. Také proto byla jeho smrt v srpnu 2010 nečekaným šokem pro všechny fanoušky. Satoši Kon se strachoval, zda bude jeho poslední film dokončen. Naštěstí již připravil většinu důležitých podkladů a studio **Madhouse** film dokončí.

Takeši Šudó

*18. 8. 1949 †29. 10. 2010

Scenárista Takeši Šudó prodal svůj první scénář již jako devatenáctiletý. Nejprve zkoušel štěstí v hraných seriálech, ale po nějaké době přešel k **Tatsunoko Productions**, kde se podílel na vzniku několika seriálů. Mezi známé seriály, na kterých se významně podílel jako scenárista, patří například *Legend of the Galactic Heroes* nebo *Martian Successor Nadesico*. V roce 1983 jako první scenárista získal ocenění Anime Grand Prix (později byl mezi oceněnými např. Hajao Mijazaki). Mladší fanoušci spíše znají jiný seriál, na kterém spolupracoval (napsal scénář ke třem filmům a mnoha epizodám) – *Pokémon*.

Jošinobu Nišizaki

*18. 12. 1934 †7. 11. 2010

Jošinobu Nišizaki byl (diplomaticky řečeno) velmi kontroverzní postavou anime průmyslu. Jako velký obdivovatel Osamu Tezuky byl velmi nadšený, když byl přijat do Tezukovy společnosti **Mushi Productions**. Společnost sice vyrobila mnoho úspěšných seriálů, ale po několika letech se dostala do finančních potíží a zkrachovala. Jošinobu opustil potápějící se loď mezi prvními a údajně ještě stihl odnést spoustu vybavení a materiálů k připravovaným seriálům. Krátce nato založil vlastní společnost, která nabídla místo bývalým zaměstnancům **Mushi Productions**. Sedmdesátá léta byla pro anime průmysl těžkým obdobím, ale Nišizaki plánoval velkolepý sci-fi příběh. Když se k němu přidal Leidži Macumoto, z nápadu postupně vykrystalizoval seriál *Space Battleship Yamato*. Seriál si získal velkou oblibu a vzniklo několik pokračování. Soudní pře o to, kdo je skutečným autorem seriálu, se táhly mnoho let.

V roce 2003 byl Jošinobu Nišizaku odsouzen k vězení za pašování zbraní a přechovávání drog. Bohužel se již nedožil prosincové premiéry hraného filmu *Space Battleship Yamato*. V listopadu roku 2010 při námořní plavbě údajně spadl z lodi (jménem Jamato) a utopil se.

Umanosuke Iida

*30. 4. 1961 †26. 11. 2010

Umanosuke Iida začínal jako animátor ve filmu *Naušika z Větrného údolí* a postupně se propracoval až ke své první režijní práci – roku 1996 dostal za úkol dokončit seriál *Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team* po zesnulém Takejuki Kandovi. Nejznámější je ovšem jako hlavní režisér televizního seriálu *Hellsing* (2001). Později se raději vrátil zpět ke kreslení a připravoval storyboardy pro seriály různých žánrů, např. *Cowboy Bebop* nebo *Blassreiter*.

Kihačiró Kawamoto

*11. 1. 1925 †23. 8. 2010

Kihačiró Kawamoto se sice nevěnoval anime, ale váže ho k nám jiné pouto. Již od mládí ho velice zajímala výroba a animace panenek a loutek. Když v 50. letech viděl filmy Jiřího Trnky, začal se naplno věnovat loutkové animaci. Odvážil se napsat Trnkovi dopis, na který po několika měsících dostal jako odpověď pozvání do Prahy. V 60. letech došlo k uvolnění poměrů a pro Japonce bylo snadnější získat pas a vycestovat do zahraničí, i přesto musel Kawamoto pro úředníky trochu upravit účel své cesty a vydával se za novináře, který chce s Jiřím Trnkou sepsat rozhovor. Tak roku 1963 dorazil do Prahy, kde právě panovala krutá zima, odměnou mu však bylo setkání a roční spolupráce s Trnkou. Mezi jeho slavné krátké filmy patří *Démon*, *Dům plamenů* či *Život básníka*. Roku 1990 se vrátil do Prahy, aby se studiem **Krátký film** natočil temnou *Šípkovou Růženku*.

V roce 2005 převzal na karlovarském festivalu medaili ministra kultury „Přátelé českého umění“ za šíření dobrého jména české kultury ve světě.

Seirei no Moribito

Fantasy v anime

K napsání tohoto článku nás přivedl poměrně zajímavý jev – v záplavě nejrůznějších slice of life, školních komedií, hororů či science fiction – kvalitní fantasy anime aby jeden pohledal. Na první pohled je situace tristní: pokud si fantasy definujeme jako žánr, ve kterém pobíhají hrdinové po víceméně středověkém světě, ohánějí se ostrým železem nebo magií a střetávají se s nadpřirozenými bytostmi či nestvůrami, pak je tento žánr evidentně v menšině a je otázka, kolik skutečně významných anime lze do kategorie fantasy zařadit, neboť téměř všechna průlomová anime spadají do žánru sci-fi (ať už se jedná o *Evangelion*, *Ghost in the Shell* či *Serial Experiments Lain*).

Uznávám, že naše výše uvedená definice „fantasy" není ideální a že takto mohu opomenout řadu hraničních případů. Protože na pohled druhý už to s fantasy v anime nevypadá tak tragicky. Naopak, pokud se člověk snaží, dříve nebo později na nějaké kvalitní narazí.

Klasika

Výčet titulů zahájíme klasickými díly, nad jejichž vizuální a často i zvukovou stránkou by dnešní divák ohrnul nos. Asi nejstarší pro mě dostupné fantasy, odpovídající výše uvedené definici, je *Ninja Scroll* z roku 1993. Hlavním hrdinou je potulný šermíř Jubei Kibagami, který na své pouti odnikud nikam bojuje s nejrůznějšími nestvůrami a čaroději, mimoto stihne zachránit krásnou ninju Kagero, pomstít se svému starému nepříteli a také ušetřit Japonsko řady problémů. Příběh je drsný a nepříliš originální, na druhou stranu splňuje *Ninja Scroll* všechny znaky „klasického fantasy" a ani dnes diváky nemusí urazit.

Podobně drsnou podívanou jako *Ninja Scroll* slibuje postarší anime *Berserk* z roku 1997, obsahující kvalitní příběh, ale o poznání slabší úroveň animace. Po vizuální stránce tedy Berserk nemůže dnešním seriálům konkurovat a ačkoli je plný epických soubojů, při kterých krev teče prou-

dem, jejich technické zpracování je zoufalé už na dobu svého vzniku. Tyto nedostatky však divákům seriál vynahrazuje silným příběhem, který, pravda, nezačíná nijak růžově – pseudostředověký Midland, ve kterém se děj anime odehrává, je ovládán démonickým králem, který terorizuje své poddané a kterému se může vzepřít už jen jediný muž – fyzicky i emočně zmrzačený žoldnéř jménem Gats. Dřívější kladní hrdinové jsou buď po smrti, zešíleli, nebo se z nich stali hrdinové záporní. Po tomto úvodu však následuje střih a děj se přesouvá do doby, kdy Gats měl ještě obě ruce, kladní hrdinové byli skutečně kladní a tráva byla zelenější. Ale jen divák ví, jak to nakonec dopadne špatně a právě očekávání onoho zlomového bodu, po kterém se z družiny zachránců Midlandu stává jeho budoucí zhouba, udrží většinu diváků v napětí až do konce, který je poměrně překvapivý.

Nepřímým následovníkem *Ninja Scrollu* by mohl být *Basilisk*, samurajská fantasy verze Romea a Julie z roku 2005 od studia **Gonzo**. Pod tímto nenápadným názvem se schovává velice zajímavé, byť relativně krátké anime (pouze 24 dílů). Děj **Basiliska** je zasazen do feudálního Japonska, rok 1614, počátky šógunátu Tokugawa. Bývalý šógun Tokugawa Ieyasu s nelibostí sleduje, jak se dva z jeho vnuků pomalu chystají zavléct zem do občanské války ohledně následnictví. Vymyslí proto soutěž, ve které každého z následníků bude zastupovat deset nindžů. Ti pocházejí ze dvou znepřátelených klanů, které jsou momentálně vázány přísahou příměří, které ovšem někteří příslušníci snášejí jen se skřípěním zubů. Oproti tomu princ a princezna obou rodin spolu vycházejí velice dobře.

Akce sekací střídá akci mluvící a všechno to docela odsýpá a pěkně se na to kouká. Vizuální stránka je velice zdařilá, leckteré detaily postav i prostředí jsou velice pěkně prokresleny. Za další plus taky považuji absenci přebujelé cenzury. Bitky jsou krvavé a dívky pohledné a koho něco takového pohoršuje, ten zjistí hned po pěti minutách, s čím má tu čest.

Fullmetal Alchemist (zkráceně *FMA*), jedno z nejoblíbenějších anime vůbec, se dočkal dokonce dvou zpracování. Svět je fiktivní, technologická úroveň se pohybuje na přelomu devatenáctého a dvacátého století. Kromě toho ovšem tomuto světu dominuje další síla – alchymie. Ta je založena na principu rovné výměny, jinými slovy, nemůžete něco získat, aniž byste neobětovali věc o stejné hodnotě. Zásadní tabu této disciplíny je pokus o oživení mrtvého nebo tvoření umělého života. Pokud jste ovšem malý kluk, právě vám zemřela matka a trochu alchymii rozumíte, tak spolu se svým o rok mladším bratrem uděláte vše pro to, abyste ji přivedli zpět. Tento zoufalý pokus se ovšem hlavním protagonistům bratrům Elricovým šeredně vymstil. K napravení škod

Fullmetal Alchemist

jim možná pomůže bájný artefakt, sen všech alchymistů – kámen mudrců.

První adaptace stejnojmenné mangy má 51 dílů a je z roku 2003. Anime se začalo točit v době, kdy se manga ani zdaleka neblížila ke konci. Proto zhruba od půlky museli tvůrci začít tvořit svoji alternativní dějovou linku a v konečném důsledku i úplně jiné zakončení.

V roce 2009 ovšem spatřila světlo světa nová série *FMA* s podtitulem *Brotherhood*, která takřka ve všem zastínila svoji starší sestřičku. Má 64 dílů a věrně se drží mangy. Více dílů a svižnější vypravěčský styl vám dávají daleko větší možnost nahlédnout do historie světa, motivací jednotlivých postav, a konečně také odhalit většinu zákonitostí a tajů oné alchymie. Finále *FMA* je pak dostatečně spektakulární, objasňuje většinu otázek a ponechává i nějaký prostor pro fantazii a třeba i trochu vlastního filozofování.

V roce 2007 vypustilo **Production I.G** na obrazovky bojovnici Balsu v 26dílném seriálu *Seirei no Moribito*, který lze právem považovat za jedno z nejlepších fantasy anime posledního desetiletí. Děj se odehrává ve středověké asijské říši, podobné Japonsku, Koreji nebo třeba Číně. Zápletka je vcelku originální, Chagum, druhorozený princ říše, je posedlý vodním démonem a musí být zabit, aby říši nezachvátilo sucho. Než však mohou císařem vyslaní zabijáci splnit svůj úkol, postaví se jim do cesty ochránkyně Balsa. *Seirei No Moribito* není co vytknout, vizuální stránka je dokonalá a klidně by snesla celovečerní film, propracované jsou jak postavy, tak jejich okolí i vzdálené pozadí. Hudební doprovod Kenji Kawaie nijak nezaostává za vizuální stránkou anime. Ani po obsahové stránce si divák nemůže stěžovat – postavy jednají logicky a jejich charakter se mění s ubíhajícím dějem. Kapitolu samu pro sebe tvoří souboje. Ačkoli anime není primárně postaveno jen na nich a těch skutečně epických je v něm jen několik, jakmile Balsa zatočí svým kopím, je na co se dívat. Postavy se v soubojích zbytečně nevysilují planými či patetickými řečmi a raději se ohání všemožnými vraždidly, přičemž důraz je kladen na realismus.

Fantasy poněkud jiného druhu než předchozí, na soubojích postavená anime, je 25dílná série *Spice and Wolf* od studia **Imagin**, v níž namísto čepelí zvoní zlaté a stříbrné mince. Děj se odehrává ve fantasy verzi středověké Evropy, v němž má kromě jednotlivých feudálů svůj díl politické moci také pseudokřesťanská církev. Hlavními postavami jsou mladý obchodník Kraft Lawrence a vlčí bohyně Holo, na kterou už „její“ vesničané skoro zapomněli, takže se rozhodla vrátit na Sever ke svým vlčím příbuzným. Na této jednoduché zápletce je postaven solidní, pomalu se rozvíjející příběh, ve kterém hlavní hrdinové „bojují“ především silou svého intelektu, případně svým kupeckým nadáním. *Spice and Wolf* neobsahuje žádné epické souboje, rozhodně to však neznamená, že by se u něj divák nudil a kromě příjemného zážitku si může odnést i základní představu o fungování středověké ekonomiky. Animace odpovídá modernímu seriálu, postavy jsou propracované, prostředí už méně, ale celkově se stále jedná o kvalitní podívanou, která se vyhýbá naprosté většině fantasy klišé a proto by neměla ujít vaší pozornosti.

Parodie

Žánr fantasy ve stylu „Dračího doupěte“ (resp. Dungeons and Dragons) se v jistém smyslu už dávno vyčerpal, takže se není čemu divit, že vznikla řada více či méně povedených parodií, zasazených do jeho kulis. Patrně nejlepší a nejznámější fantasy parodií všech dob je série *Slayers*, která se dočkala první filmové podoby v polovině 90. let minulého století. Hlavní hrdinkou je malá, cholerická,

hamižná a pažravá „potvora“ Lina Inverse, která je sice mladá, ale děsivě silná čarodějka a k tomu ještě obstojná šermířka. Pro peníze udělá skoro všechno, ale než si ji najmete, měli byste si to dobře promyslet, nebo mít po ruce alespoň protiatomový kryt.

Slayers se drží pravidel klasického fantasy (tj. anime obsahuje prakticky všechna klišé, na jaká si vzpomenete), takže se velmi rychle vytvoří Družina, plnící velkolepý Quest. Jenže ani další postavy neodpovídají klasickým hrdinům – nebo jim naopak odpovídají až moc.

Původní *Slayers* z roku 1995 se dočkali několika pokračování (nejnovější *Slayers Evolution–R* z roku 2009). Design postav zůstal víceméně stejný a odpovídá komediálnímu žánru, kvalita animace se postupem času samozřejmě zlepšila, nicméně při počtu epizod a samostatných filmů se *Slayers* stali dějově poněkud stereotypní. Přesto stojí za to dát tomuhle anime šanci, kromě seriálů jsou k dispozici ještě nejrůznější OVA a pět filmů.

Další povedenou parodií žánru je *Zero No Tsukaima* (Ve službách Nuly) od studia **J. C. Staff**. Zapomeňte na *Harryho Pottera* nebo *Dívku na koštěti*, tohle anime je totiž daleko lepší, ačkoli to tak na první pohled nevypadá. Děj se odehrává v raně novověké variaci Evropy, do které se dimenzním portálem dostane japonský středoškolák Saito Hiraga. Portál nebyl otevřen náhodou, ale kouzelnickou adeptkou Luisou Francoise de la Blanc de la Valliére, přezdívanou Nulová Luisa pro svou totální neschopnost ovládat magii. Zatímco ostatní spolužáci si v rámci cvičení přivolali portálem jako fámuly nejrůznější zvířata (kromě klasických černých koček a havranů také draky nebo krtky), Luise se podařilo přivolat obyčejného smrtelníka, což sice u jejích spolužáků vyvolalo škodolibý smích, který se ale vzápětí změnil v závist, když všem přítomným adeptkám došlo, že Luisa má nejhezčího fámula z celé školy. Příběh začíná jako fantasy komedie, v níž Saito trpí pod bičíkem své paničky Luisy, ale postupem času přibývají i vážnější a drsnější okamžiky. Samozřejmě se postupem času ukazuje, že Saito není „obyčejný“ kluk, Luisa není neschopná čarodějka a ani tajemství dalších postav nezůstanou neodhalena. Děj anime se od stejnojmenné mangy mírně liší, hlavní dějová linie zůstává stejná a příběh přese všechny peripetie dává smysl. Anime se dočkalo již třetí řady, což vypovídá o jeho oblibě. Seriál není pro každého, ale pokud čekáte nenáročnou relaxaci, splní vaše očekávání víc než dostatečně.

Co vidíte zde, je pouze stručný výtah z původního článku. Více o fantasy anime a titulech tohoto žánru se dozvíte na www.otaku.cz

Petr „Acidburn“ Bouda
Ondřej Raška

Zero no Tsukaima

Džuniči Fudžisaku

Narodil se 6. srpna 1967. Režisér, scenárista, herní návrhář a spisovatel. Do **Production I.G** nastoupil jako vedoucí herního oddělení, ale brzy se stal jedním z hlavních členů **Team Oshii**. Spolu s Kendžim Kamijamou se podílel na vzniku filmu *Blood: The Last Vampire* (2000). Nápad na děvče v námořnické uniformě, které katanou vraždí stvůry, vzešel právě od Fudžisakua. Pro sérii *Blood* také režíroval hru a napsal román. Později významně přispěl k rozšíření světa *Ghost in the Shell*, napsal scénáře k mnoha epizodám seriálu *Stand Alone Complex*, produkoval a režíroval hru pro PS2 a napsal tři knihy. V roce 2005 poprvé režíroval televizní seriál – *Blood+*. V posledních letech se podílel například na mobilní manze *XX* (2007) a jako hlavní scenárista na seriálech *Real Drive* (2008), *Erin, krotitelka draků* (2009) a připravovaných *Appleseed XIII* (2011) a *Blood–C* (2011). *Loups=Garous* (2010) je první celovečerní film, který režíroval.

Tvořil jste pro různá média – anime, počítačové hry, knihy. Dáváte některému druhu přednost, hodí se něco více pro vyprávění příběhu?

Při psaní knihy se podle mě nejsnadněji zachycují vlastní myšlenky a také emoce, které s sebou příběh nese. Na druhou stranu jejich vnímání potom hodně záleží na čtenářově představivosti. Japonština je zvláštní tím, že se v ní používají částice, které se připojují za různá slova a určují jejich postavení ve větě (podmět, přísudek). Čtenář může někdy jejich význam vnímat jinak než autor. Sice se jedná o vizuální médium, ale je tímto trochu podobné hudbě, jejíž vnímání je také hodně subjektivní. U her nebo animované tvorby obecně hodně záleží na talentu jednotlivých členů týmu, a to hlavně v tom, jak dokážou vypilovat finální produkt. Někdy se stane, že se dost vzdálí od původní myšlenky, což mi připadá vcelku zajímavé. Ovšem nejde jen tak srovnávat anime a hry, protože k prvnímu stačí pasivní přístup, u her je potřeba aktivní. Navíc mohou jednotliví hráči nebo diváci vnímat příběh naprosto jinak. U animací

Džuniči Fudžisaku, autoportrét

s velkou mírou interaktivity, jakou známe třeba z her, je na rozdíl od filmu třeba zdůraznit příběh, sdělované informace. Proto se i na úkor krásy dává přednost prvkům pozměněným tak, aby nesly patřičnou symboliku.

Nejvíce se podílíte na sériích Blood a Stand Alone Complex. Máte v nich nějaké oblíbené postavy?

Samozřejmě Saja, bez ní by *Blood* nebyl takový, jak ho znají diváci a čtenáři. Není se čemu divit, že jsem si právě Saju oblíbil. V *Blood: The Last Vampire* se mi líbil David. A v seriálu *Blood+* jsem měl rád uměle vytvořené upíry – Schiff. Byly to postavy tak výrazné, že jen ony samy by vydaly na další příběh. Konkrétně v *Blood+* mě všechny postavy hodně pohltily, proto je těžké vybrat nějaké výrazně oblíbené. Ve *Stand Alone Complexu* to bude určitě Išikawa. Když jsem při psaní příběhu nevěděl jak dál, právě jeho dialogů jsem se chytl a mohl pokračovat. Sice to nebyl hlavní hrdina, ale když bylo třeba poupravit nebo upřesnit jakékoliv informace v rámci příběhu, udělal jsem to právě prostřednictvím jeho slov. Zmínil jsem několik postav z různých děl, ale často se můžu tak trochu ztotožnit s tím, co říkají, proto jsem si je všechny oblíbil.

Píšete raději vlastní příběhy nebo dáváte přednost adaptaci cizích děl (jako Loups=Garous nebo Erin)?

Pokud vytvářím původní příběh, můžu během vývoje do určité míry měnit jeho umístění a celkový rámec. Samozřejmě by se mělo zachovat jádro příběhu, ale některé aspekty můžu upravit, aby celé dílo působilo přirozeně. Takovéto dolaďování mi přijde opravdu zajímavé. Když adaptuji díla jiných autorů, snažím se do nich vložit to, jak příběh já sám vnímám. Samozřejmě lze každé dílo vnímat různými způsoby. Původní příběh mám napsaný od autora, abych ale mohl vydávat adaptaci za vlastní, považuji za správné, abych do ní vložil své pocity a chápání předlohy. Konkrétní návrhy na provedení adaptace pokud možno konzultuji s autorem předlohy. Vzájemnou diskuzí se krásně přiblížíme ke smyslu původního díla.

Co vás přimělo věnovat se animaci?

V dětství mi učarovalo třeba anime *Adventures of Ganba* a manga *Aim for the Ace!* malíře Osamu Dezakiho, hlavně jeho styl kreslení. Tak jsem jeho kresby tužkou napodoboval. Potom jsem narazil na anime *Space Runaway Ideon*, to mě ovlivnilo hlavně rozsahem příběhu. Na jeho motivy jsem psal vlastní příběh, ovšem dokončit se mi ho nepodařilo. Tak jsem si řekl, že právě takovou práci bych chtěl dělat. Na střední škole jsem sice začal hrát ragby, ale kvůli dopravní nehodě jsem se nemohl účastnit tréninků. Díky tomu jsem měl hodně volného času, ve kterém mě doslova pohltily ilustrace ze zápisníku mého přítele. Byly to ilustrace z jeho obli-

beného anime o kouzelné princezně *Minky Momo* (*Magical Princess Minky Momo*). Právě to pro mě byl impuls k návštěvě kroužku kreslení mangy. Navzdory svému koníčku jsem ale nezačal pracovat v animačním studiu, tenkrát mě lákaly herní konzole a vývoj her. Hned po vysoké škole jsem si proto našel brigádu jako designér her. Ze zkušeností s tvorbou her, s týmovou prací nebo třeba i s režií, které jsem zde získal, dosud čerpám. Následně jsem nastoupil do herního oddělení **Production I.G** jako tvůrce her. Přesto jsem si ale říkal, že bych chtěl zkusit pracovat na anime, jelikož jsem měl pocit, že z pohledu tvůrce se hry a anime zase tolik neliší. Zapojil jsem se tedy do tvůrčí skupiny **Team Oshii**. Tam jsem se seznámil s Kendžim Kamijamou a Masacugu Arakawou. Obzvláště přínosné bylo seznámení s MamoruOšiim. Existují různé způsoby a směry, jak ztvárnit příběh, a já si vybral anime.

Máte nějaký vysněný projekt, který byste chtěl napsat nebo režírovat?

Rád bych do anime převedl pokračování románu *Erin the Beast Player*, nevím však, jestli to v současné době bude možné. Ostatní příběhy jsou už ukončené, leda tak napsat nějaký přídavek. Potom bych si rád splnil své opravdové dětské sny a vytvořil něco s podobným nábojem jako výše zmíněné anime *Adventures of Ganba*, které jsem obdivoval jako dítě.

Když se zaměříme na téma Loups=Garous, používáte nějaké sociální sítě?

Používal jsem sice Facebook, v Japonsku ale oproti ostatním zemím není moc populární, takže jsem dal teď účet k ledu. Docela ale využívám Twitter. Podle mě je výborné, že díky sociálním sítím spolu lidé mohou zůstat alespoň v nepřímém kontaktu. Na druhou stranu je podle mého názoru přeci jen lepší sledovat při osobním rozhovoru výrazy tváře ostatních lidí.

Blood+ se odehrává v několika zemích. Navštívil jste je při plánování nebo výrobě seriálu?

Bohužel jsem se nedostal dál než na Okinawu. Cestoval jsem alespoň virtuálně za pomoci průvodců a Internetu, a to takřka kolem celého světa. V té době ještě nebylo Google Street View, takže mi nezbývalo nic jiného než pozorovat svět z ptačí perspektivy v aplikaci Google Earth. Při svých soukromých cestách jsem navštěvoval jenom místa, kde jsem se mohl věnovat potápění s dýchacím přístrojem. To bych mohl asi tak využít u anime *Real Drive*. Líbilo se mi hlavně na ostrově Jeep v souostroví Chuuk.

Co se vám vybaví, když slyšíte o České republice?

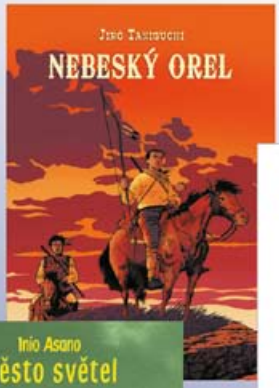
Vybavím si domy s oranžovými střechami a bílými zdmi, uličky, které se nezměnily třeba i po staletí. Potom asi děvčata s kostkovanými sukněmi a červenými šátky.

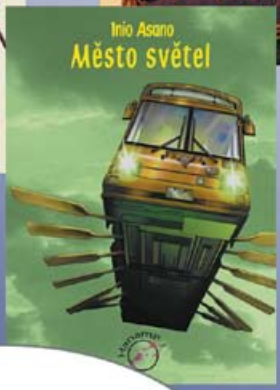
Vybavím si zemi po staletí hodně zkoušenou osudem. Za druhé světové války sice Česko přestalo být nezávislým státem, národ ale držel pospolu při jeho opětovné obnově. Je to tak trochu jako z pohádky. V neposlední radě je to vlast Karla Čapka, spisovatele, který dal světu (i japonštině) slovo *robot*. Je to jedno z míst, kam bych se chtěl jednou podívat.

Film ***Loups=Garous*** můžete zhlédnout v **pátek, ve 21,30 v kině Scala**.

České překlady japonských mang!

Hanami®





PŘIDEJTE SI NÁS NA:
WWW.FACEBOOK.COM/HANAMIPL

http://nakladatelstvi.hanami.pl

Sunao Katabuči

Narodil se roku 1960 v Ósace. Vystudoval na filmové katedře Nihon University. V roce 1984 se jako pomocný režisér a scenárista podílel na televizním anime seriálu *Sherlock Hound*, který v italsko-japonské koprodukci režíroval Hajao Mijazaki. S ním také jako pomocný režisér spolupracoval na filmu *Doručovací služba slečny Kiki* (1989). V roce 1996 režíroval seriál *Lassie* a v roce 2001 napsal a režíroval svůj první celovečerní film *Princezna Arete*. Ve stejném roce se také jako scenárista a režisér podílel na oblíbené hře *Ace Combat 4: Shuttered Sky*. V roce 2006 spolupracoval na tvorbě konceptu seriálu *Black Lagoon*, který také režíroval. Seriál byl velmi kladně hodnocen a získal si velkou oblibu v Japonsku i zahraničí. V současné době se věnuje OVA pokračování *Black Lagoon*.

Spolupracoval jste při tvorbě filmu Mai Mai Šinko s autorkou knihy? Znal jste knihu před začátkem projektu?

Trochu se stydím, ale než producent naplánoval tvorbu filmu, jsem předlohu nikdy nečetl. Nyní se vždy těším, až si přečtu knihy, které mi doporučí z výběru kandidátů na Akutagawovu cenu. Nobuko Takagi je totiž členkou poroty, která vybírá výherce této prestižní japonské literární ceny.

Knihu *Mai Mai Šinko* napsala autorka podle zážitků ze svého dětství. Sama mi vyprávěla další příhody. Ve filmu se například odehraje oživnutí na první pohled mrtvé zlaté rybky a přesně tak se to prý opravdu stalo. Nobuko Takagi mi dokonce na mapě ukázala, kde se různé události odehrály. Díky tomu jsme mohli sbírat podklady z autentických lokací.

Když jsme na radnici v Hófu studovali staré dokumenty, podařilo se nám dokonce objevit fotografii domu, kde paní Takagi prožila dětství. Fotografii jsme jí později ukázali a velice ji to potěšilo, hned ji chtěla ukázat také své mladší sestře.

Když jsem uvažoval o doplnění Nagiko, dívky z doby před tisícem let, probíral jsem to s paní Takagi a ona souhlasila. Po do-

Film ***Mai Mai Šinko*** neboli ***Šinko a kouzelná šošolka*** se bude promítat v **sobotu, ve 14,00 v kině Scala**.

končení jsme ji pozvali na soukromé promítání a bylo vidět, že na ni film velmi silně zapůsobil, několikrát až neudržela slzy.

Po natáčení jsem se s Nobuko Takagi znovu setkal a dostal jsem jako dárek její nejnovější knihu.

Bylo vaše dětství podobně dobrodružné jako příhody Šinko? Objevují se ve filmu i vaše zážitky?

Já se spíše vidím v Šigerovi. Želvu, o kterou se stará, v předloze nenajdete. Podobné se ale často vyskytovaly v mém rodném městě. Sám jsem se staral o spoustu želv.

Plynovou ledničku, kterou ve filmu uvidíte, jsem zase vídával v domě svých prarodičů a u několika sousedek. Některé si v kině této ledničky všimly a zašly si do kina několikrát a dobře se bavily. Jsou přibližně stejně staré jako Šinko.

Ve filmu si také Šinko a Kiiko prohlížejí mangu. Tato kniha se vyskytuje i v předloze, ale sám jsem úplně stejnou v dětství měl. Je to *Astro boy* (*Tetsuwan Atom*/鉄腕アトム – původně tedy *Atom Boy*) od Osamu Tazuky. Jako dítě jsem se velmi rád nechal u těchto příběhů unášet svou fantazií. V tom se možná Šinko trochu podobám.

Sunao Katabuči

Nedělá vám potíže střídat akční* Black Lagoon *s Šinko nebo* Princeznou Arete*?

Nemám s tím nejmenší problém. Popravdě, i když se liší žánrem, existuje mezi jednotlivými seriály skryté spojení. Myslím, že mnoho fanoušků v Japonsku si toho již všimlo, a to mne těší.

Jak rodák z Ósaky, máte rád okonomi-jaki nebo takojaki?

Oboje zbožňuji!

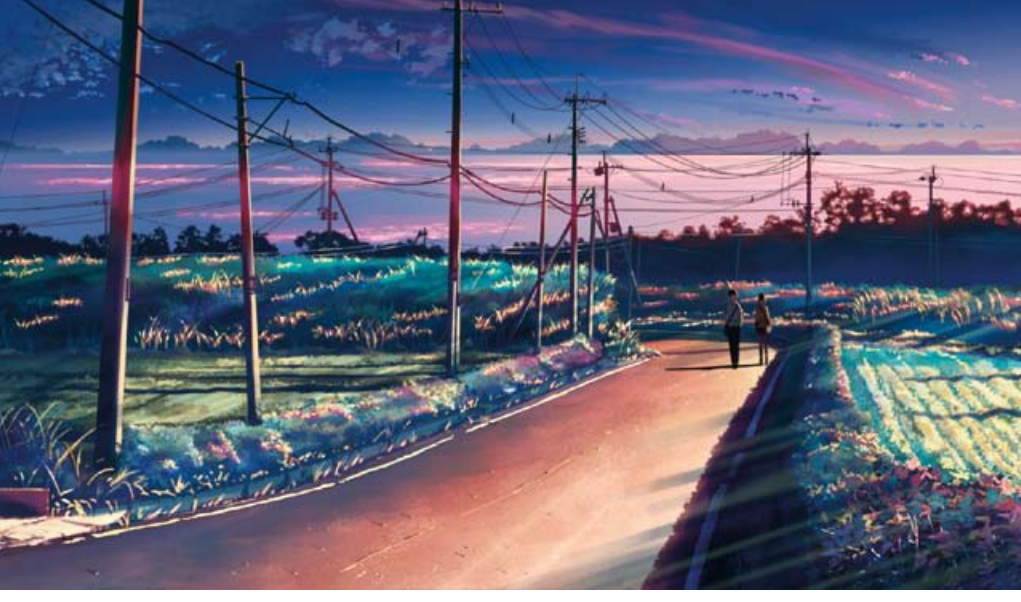
Měl jste čas oslavit 50. narozeniny nebo vás plně zaměstnávala práce na* Black Lagoon*?

Oslavil jsem je s rodinou a dortem.

Co pro vás bylo impulsem začít s animací?

Způsobil to můj dědeček, se kterým jsem jako malý bydlel. Pracoval totiž v kině. Když mi byly přesně 2 roky a 7 měsíců, vzpomínám si, že jsem tam viděl animovaný film *Wanpaku Ódži no Oroči Taidži* (*The Wicked Prince's Hunt of the Big Snake* – Toei 1963). Je to moje nejstarší vzpomínka.

V dětství jsem se chtěl stát filmovým producentem. Když jsem začal uvažovat o vysoké škole, vybavil jsem si, že jsem přece začal s animovaným filmem. A tak jsem šel studovat animaci.



Makoto Šinkai

Makoto Šinkai (*1973) je proslulý japonský režisér anime, animátor a dabér. Narodil se v prefektuře Nagano a na univerzitě vystudoval japonskou literaturu, ovšem jeho nadšení pro tvorbu mangy a anime a pro romány u něj propuklo už na střední škole. Někdy je označován za „nového Mijazakiho“ – kdoví jestli právem, každopádně Makoto Šinkai sám k Mijazakimu vzhlíží a jeho nejoblíbenějším filmem je právě *Mijazakiho Laputa, Zámek v oblacích*.

Šinkaiovy filmy i kratší dílka byly v průběhu jeho zatím poměrně krátké kariéry (která strmě odstartovala kolem roku 2000 z pozice „pouhého“ grafického designéra u významné společnosti Falcon, zabývající se videohrami) ověnčeny mnoha cenami; mezi nejznámější snímky patří bezesporu *5 Centimeters per Second – 5 centimetrů za sekundu* (秒速5センチメートル) a *The Place We Promised in Our Early Days – Za oblaky země zaslíbená* (雲のむこう、約束の場所), ale dobře známá je i jeho prvotina *She and Her Cat – Ona a její kočka* (彼女と彼女の猫) a *Voices of a Distant Star – Hlasy vzdálených hvězd* (ほしのこえ). Do jednoho se vyznačují především relativní poklidností, půvabnou animací, dechberoucí vizuální stránkou (ta vám určitě utkví v paměti) a překrásným hudebním podkladem. Převážně romantická dramata, ve kterých nenajdeme žádná ubíjející klišé a ohrané dialogy, naopak jim nechybí jistá poezie v podobě bohatých symfonií záběrů krajinek a oblohy, čímž je Šinkaiova tvorba velmi charakteristická.

Jeho nejnovějším filmem je očekávaná květnová novinka *Children Who Chase Lost Voices from Deep Below* (星を追う子ども). Od pětiminutového OVA *Ona a její kočka* urazil Šinkai zase další kus cesty – předpokládá se, že půjde o jeho zatím nejdelší snímek vůbec. Zhruba ve stejné době, kdy má vyjít film, se můžete pomalu začít poohlížet i po jeho manga adaptaci, která u žádného japonského filmu nesmí chybět.

Monika „Dee“ Kocinová

Šinkaiův snímek ***5 centimetrů za sekundu*** poběží na Animefestu v **pátek od 19,30 v kině Scala**.

Zachraňme ANIME v Česko-Slovensku

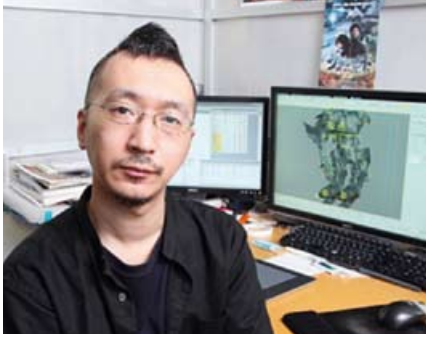
MIDO
MIDO FILM BRNO

www.midofilm.cz

zachraňme anime v Česko-Slovensku

přidejte si nás facebook

www.zachranmeanime.cz



Džun Awazu

Pro natočení svého prvního filmu založil Džun Awazu nezávislé studio **Magara**. Krátký film *Negadon* (2005) předvedl úžasné technické možnosti 3D počítačové grafiky a na jeho úspěch navázal film *Planzet* (2010).

Negadon jste natočil nezávisle s malým týmem. Jak se liší nezávislá tvorba od práce pro studio?

Když pracuji sám, mám neomezenou volnost. Scénáře i storyboardy si můžu dělat podle sebe a nikdo mi do toho nemluví. Oproti tomu při práci pro studio je potřeba všechno kontrolovat, aby se nic nedělalo zbytečně. I když se práce jedince přiliš neliší, ve výsledku je to jinak. Zatímco nezávislá tvorba tíhne k „artovosti“, studia touží spíše po komerčním úspěchu. Osobně bych byl nejradši, aby fungovala kombinace obou způsobů.

Negadon napodobuje styl starých „monster“ filmů. Máte tyto filmy rád a máte nějakou oblíbenou příšeru?

Negadon je poctou japonským „monster“ filmům, na které jsem koukal jako student a které velmi respektuji. Není to tak, že bych měl rád všechny „monster“ filmy. Líbí se mi hlavně ty z 60. let od dvojice Eidži Cubaruja (spec. efekty) a Iširo Honda (režisér). Od 80. let jsou to většinou remaky.

Mé nejoblíbenější příšery jsou Godzilla, Radon, Mosura a Sanda s Gairou.

Podle Negadonu i Planzetu se zdá, že opovrhujete armádou. Je to pravda?

Ne tak docela. Chtěl jsem jen zobrazit nějakou společnost, která je skvěle organizovaná, takže armáda je zcela symbolická. Myslím, že pro širokou veřejnost (stejně jako pro mě), která toho o armádě moc neví, je to zajímavý motiv. A stejně jako armáda používá zbraně, tanky a rakety (v budoucnu i roboty), filmaři používají svou fantazii. Armáda tu metaforicky zastupuje násilné využití vědy a techniky, zatímco příroda (v postavách příšer) představuje vzdor člověka proti tyranii. Myslím, že je normální, když pro mě armáda znamená právě toto.

Jak jste začal s animací?

Jako student jsem se zajímal o film a napadlo mě, že bych mohl nějaký natočit. Možná proto, že jsem neměl žádné zkušenosti s kreslením, jsem se vrhnul na hraný film, ale vzdal jsem to v půlce. Koncem 90. let jsem viděl, jak se na počítači dělá CG animace a zaujalo mne to. Ovšem když člověk nemá s CG žádné zkušenosti, nemůže se jen tak pustit do filmu. Poté, co jsem absolvoval uměleckou školu, jsem šel na rok studovat počítačovou grafiku na univerzitě. Po promoci jsem se přidal k **VFX production**, začal pracovat na hraných i animovaných filmech, a poté co jsem odešel, jsem natočil *Negadon*.

Znáte díla českých animátorů?

Znám Jana Švankmajera. Viděl jsem pouze jeho *Něco z Alenky*, ale surrealistický výraz tohoto díla mne naprosto šokoval. Myslím, že je úžasné, jak se mu podařilo nakombinovat klasický hraný film se stop-motion animací. Málokdy se podaří tak skvěle vyjádřit grotesknost a absurditu nočních můr.

Máte už plány na další projekt?

Věřím, že zase něco natočím. Vždy je nejtěžší začít. Teď zrovna nemám žádnou představu.

Filmy ***Negadon: Stvůra z Marsu*** a ***Planzet*** se promítají v **neděli od 5,30 v kině Scala**.

GRILLED
BRAZER
GRILOVACÍ
SEZÓNA ZAČÍNÁ V KFC!
ANIMEFEST 2011
KFC Sputnik
Rašínova 2
www.kfc.cz
Life tastes great!™

Masahiro Anbe

Masahiro Anbe se narodil roku 1983 ve městě Hiracuka, které leží v zátoce Sagami. Manga o příhodách sépijky útočící na lidstvo vychází od roku 2007, anime podle ní bylo natočeno na podzim 2010 a chystají se další díly.

Jak jste se vlastně dostal ke kreslení mangy? Co pro vás bylo impulsem?

Ke kreslení obrázků jsem se dostal díky vlivu staršího bratra už někdy ve školce. K manze potom někdy v šesté třídě základní školy, když ve třídě začal boom kreslení mangy.

Co vás inspirovalo při tvorbě příběhů Sépijky? Znal jste dívku, která jí byla podobná?

Myslím, že by určitě bylo zábavné znát se s dívkou, která by byla jako Sépijka, ale mé důvody byly ryze praktické. Přemýšlel jsem o místě blízko u moře, kde by se mohly kamarádit řasy (nebo prostě nějaké personifikované mořské plody). No a protože jsem na sépie alergický...

Takže jste sépie nikdy neochutnal? A pokud ano, jak je máte nejraději?

Doktor mi to zakázal. Ale než se u mě alergie projevila, klasické sépie jsem měl hodně rád. Možná jsem měl tenkrát ochutnat i ty špagety se sépiím inkoustem.

Jaký jste měl pocit, když jste se dozvěděl, že ze Sépijky bude seriál?

Vždy jsem snil o tom, že by se z mé mangy mohl stát seriál, takže jsem byl samozřejmě hrozně šťastný. Je úžasný pocit, když vidíte, jak se vaše charaktery začínají hýbat a mluvit. Měl jsem takovou radost, že se trochu bojím, jestli jsem si tím nevyčerpal celoživotní zásobu štěstí.

Myslíte, že díky Sépijce se teď budou fanoušci víc zajímat o životní prostředí?

Něco takového nebylo mým úmyslem, ale pokud lidé přestanou odhazovat smetí, protože si pomyslí, že by z toho byla Sépijka smutná, bude to podle mě jen dobře.

Jak se díváte na vztah člověka k životnímu prostředí?

Myslím, že by se každý z nás mohl starat o ochranu životního prostředí aktivněji. Pokud se každý z nás bude chovat zodpovědněji, můžeme toho hodně zlepšit.

Máte už nějaké nápady na mangu, které se budete věnovat po Sépijce?

V poslední době mě napadla spousta různých věcí, ale v tuto chvíli toho mám zatím tolik, že se musím soustředit na přítomnost.

Film ***Sépijka*** se bude promítat v **sobotu v 9,00 v kině Scala.**

* Crew jde do mangy

TŘI LEGENDY Z JAPONSKÉ PRODUKCE BUDOU ODTAJNĚNY UŽ V KVĚTNU!

Vydává Nakladatelství CREW s.r.o., vydavatel Simpsonů, Garfielda, Spider-Mana, Calvina a Hobbese, Dilberta, Sandmana a dalších slavných postav.

WWW.CREW.CZ

Keiiči Hara

Režisér Keiiči Hara se proslavil při práci na úspěšných filmech ze série *Kureyon Shin-chan* a v roce 2007 filmem *Summer Days with Coo* (*Léto s kappou Kú*).

Co vás přimělo přijmout práci režiséra tohoto filmu?

Inu, ačkoli je v něm element fantazie, jde o skutečný příběh z každodenního života. Proto jsem si říkal, že by se mi mohl dobře režírovat. Navíc jsem měl příjemný pocit z toho, jak je paní Mori schopná, ačkoli se zabývá vážným tématem, vyprávět v sobě vlastní „ich" formě s lehkostí i špetkou humoru. Dělal jsem si starosti, jak se mi to všechno podaří zachytit na plátně.

Která je vaše oblíbená scéna v tomto filmu?

Když Makotovi matka připraví steak a on ho se slovy „je mi z toho na zvracení" nechá být, vstane, odejde a matka začne plakat. Tahle scéna je pro mě důležitá z hlediska kontinuity a vzrušující zároveň. Teď mě mají za sadistu. Personál mi říkal, že je jim matky dost líto, ale já jsem pečlivě zvažoval, kde ji nechat rozplakat, aby to sedělo v rámci příběhu.

Scéna s opačným nábojem by pak asi byla, když Makota vtáhne Saotome do obchodu s obuví a udělá mu jeden takový naschvál, aby viděl, jak bude reagovat. Makoto to ale nevezme nijak zle. To se mi tam hodně líbí.

Slyšel jsem, že postava Saotomeho je vám hodně podobná, je to tak?

Ale kdepak, já nejsem tak dobrý člověk. Chtěl jsem Saotomeho udělat tak dobrým, až vás to bude nudit. Říkal jsem si, že kdyby to tak nebylo, tak mu Makoto neotevře své srdce. Hodně jsem si jeho existenci uvědomoval, když jsem vytvářel jeho postavu.

Na co jste se při vytváření tohoto díla snažil dávat pozor?

Nijak moc jsem o tom nepřemýšlel, ale říkal jsem si, že pro lidi není zajímavé, když mám po ruce přesný plán a postup. Nic takového není potřeba. Režisér si například obvykle říká „tady musí být hora" nebo „když diváci uvidí tohle, nebudou s tím souhlasit" a podobně. I já jsem si myslel, že to přirozeně platí, ale pak se mi trochu otevřely oči, když jsem si všiml, že i bez pevně daného plánu je možné diváky zaujmout. Kromě toho jsem si stanovil ještě jednu vysokou laťku, totiž vytvořit dílo, u kterého si může člověk říct, že něco takového tu ještě nebylo. Myslím, že něco jako „Pestrobarevný" tu opravdu ještě nebylo.

Jaké byste chtěl, aby měl film* Pestrobarevný *diváky?

Mnoho lidí četlo originál, a tito lidé postupně zestárli. Ti, kdo knihu četli na střední, jsou dnes pracujícími třicátníky. Nerad bych zklamal tyto lidi, když se dozví, že kniha byla zfilmována, a zajdou se na film podívat. Také bych chtěl, aby si film užili i ti, kteří originál nečetli. Dále bych byl rád, kdyby si lidé mého věku při sledování filmu tu a tam řekli „Jojo, je to tak." Za to bych byl opravdu vděčný.

Film ***Pestrobarevný*** se bude promítat v sobotu ve 20,00 v kině Scala.

Rezervace na maidcafe@seznam.cz
Maid Café
otevřeno denně 11-23
Navštivte místo,
kde se anime
stává skutečností!
Hrnčířská 6 (pasáž Sfinx), Brno. | Maidcafe.eu

Malé divadlo kjógenu

Japonské divadlo má mnoho podob. Jednou z nich je i kjógen, neboli bláznivá slova – krátká fraška, která se vyvinula v období Kamakura, potažmo Muromači (14. století) jako doplněk na odreagování k vážným hrám nó. Evropan by kjógen mohl díky jeho stylu přirovnat k italské komedii dell'arte, která podobně jako kjógen uvádí scénky ze života v poněkud zábavném světle a vyzdvihuje stereotypní rysy osobnosti. V obou případech se také herecký soubor omezuje pouze na muže. Na rozdíl od komedie dell'arte však kjógen jen velmi zřídka využívá masky a dává tak hercům mnohem více prostoru k vlastní kreativitě.

V České republice se japonskými fraškami zabývá Malé divadlo kjógenu, soubor herců a divadelníků převážně z Brna, kterým jsme se rozhodli položit pár otázek ohledně japonské frašky i jich samotných. Za rozhovor děkujeme panu Tomáši Pavčíkovi.

Do začátku – jak jste se vlastně dali dohromady? Co vás vedlo k japonským fraškám?

Každý z nás se potkal s Hubertem Krejčím – vynikajícím dramatikem, režisérem a mimem, který se fraškou kjógen zabýval už v osmdesátých letech. Japanolog Ondřej Hýbl se s Hubertem setkal v Pardubicích, kde oba bydleli a cvičili aikidó, Igor Dostálek na JAMU, když pracovali na komedii dell´arte *Dva nepraví cikáni*. Většina dalších herců se s Hubertem setkala prostřednictvím **Studia Dům Evy Tálské**, kde Hubert připravoval hru inspirovanou komedií dell´arte *Arlekino vévodou bretaňským*.

Protože nám bylo blízké divadlo inspirující se čistými divadelními žánry, oblíbili jsme si i frašku kjógen, která patří skutečně k těm nejryzejším.

Co na nácviku takové japonské frašky považujete za nejtěžší část?

Nejtěžší je zvládnutí základních herecких technik, ať už to je chůze, práce s vě-

Představení ***Malého divadla kjógenu*** můžete zhlédnout v **sobotu v 18,30 sále Břetislava Bakaly**.

jířem, tanec apod. Ale jakmile zvládnete tyto základní techniky, zjistíte, že přicházejí na řadu další a možná daleko těžší etapy – práce s přesným načasováním situací, s energií... a také s něčím, co nazval Kanze Hisao (herec tradičního japonského divadla) „květ předávaný ze srdce do srdce".

Jaké zvláštní dovednosti musí zvládat herci MDK? (péče o kostýmy apod.)

Každý herec musí zvládnout základní pohybové a verbální dovednosti kjógenu, ale též obléci a poskládat kostým. V našem kulturním kontextu to zní skoro směšně, ale herec japonské tradiční frašky se o kostým musí starat sám, nemá žádné kostymérky, které by za něj vše udělaly. Samotné oblékání jedné postavy trvá až patnáct minut a všichni herci by měli techniku oblékání a skládání kostýmu znát.

Vaším patronem je mistr Šigejama Šime z jedné z vážených tradičních škol, školy Ókura, který vedl i několik vašich workshopů. Liší se něčím trénink, kterým procházíte pod jeho přímým vedením, od „samostatného" nácviku? Jak moc přísný takový trénink je?

Samozřejmě, že trénink s mistrem je daleko intenzivnější a koncentrovanější, to ale souvisí s časem, který nám může mistr věnovat a který je velmi omezený. Při workshopech je třeba být neustále velmi soustředěný, protože systém předávání rolí v kjógenu je daleko rychlejší, daleko méně častěji se zkouška zastavuje a ukázky jednotlivých technik se neopakují tak často, jak je zvykem u nás. Zkoušení bez mistra je zaměřeno pak spíše na fixování pohybových technik, načasování situací a temporytmus.

Mistr Šigejama Šime a jeho syn Motohiko, který s námi secvičil poslední frašku Susugigawa, jsou až neuvěřitelně přátelští. Už samotný fakt, že minimálně jednou za dva roky mistr Šigejama přijíždí do České republiky, aby s námi nazkoušel novou frašku, což nedělá žádný japonský mistr kjógenu nikde na světě, je myslím dostatečným důkazem.

Změnila se od svého vzniku nějak podoba kjógenu? Čím se liší ten starý od toho moderního?

Jestli myslíte kjógen ve svých počátcích (14. století) a dnes, podle zpráv, které máme, se samotné představení frašek kjógen hraje rychleji, než původně, což může souviset s faktem, že se kjógen uváděl jako mezihra vážného divadla nó. Co se týče rozdílu mezi Susugigawou (která vznikla v 50. letech na motivy starofrancouzské Frašky o kádi) a tradičními kjógeny, které máme na repertoáru, myslím, že původní kjógeny jsou daleko vycizelovanější a pracují lépe s gagem, zatímco Susugigawa tíhne spíše k situační komice a postavy jsou více „neměnné charaktery" nežli typy.

Jak moc je dnešní člověk schopen porozumět takové japonské frašce? Liší se reakce, když hrajete pro diváky, kteří se o Japonsko zajímají, a pro běžné publikum?

Nemám pocit, že by tyto dvě divácké skupiny reagovaly nějak odlišně. Je to spíše představení od představení. Samozřejmě, že člověk obdivující japonskou kulturu může mít ke kjógenu blíže, ale žádné pravidlo to není.

Podle čeho si vybíráte frašky, které zařadíte do repertoáru? Je teď v plánu nějaká další?

Frašky vybírá náš kolega žijící v Japonsku Ondřej Hýbl společně s mistrem, který nás frašku učí. Ostatní členové se k výběru pouze vyslovují. V současné době je v plánu realizace hříčky Guru a žák, kterou napsal dramatik Hubert Krejčí a která má strukturu frašky kjógen. Takže by mohl vzniknout takový „český kjógen". Zkoušet ji budeme kolem července – září a premiéra by měla být v říjnu.

Čajové setkání po japonsku

Tradiční japonský čajový obřad neznamená pouze připravit šálek čaje. Je to především soulad hostitele a hostů, kteří spolu sdílejí čajovou místnost. Příprava čaje dle pravidel čadó, jak je také nazýván čajový obřad, není záležitostí hostitele, který zve své hosty na posezení nad šálkem čaje, jak je zvykem v ostatních zemích, nýbrž setkáním dvou stran. Strana hostitele a strana hosta. Obě strany se snaží o navození příjemné nálady pro všechny. Snahou hostitele je udělat maximum pro pohodlí hostů a hosté se hostiteli snaží toto co nejvíce usnadnit a zároveň mu dát najevo, jak si váží pozvání a vůbec celé čajové události (například dotazy na původ a historii náčiní s jehož výběrem si dal hostitel práci).

Celá čajová událost se nazývá *čadži* a trvá zpravidla kolem čtyř hodin. Důvody pro pořádání mohou být rozličné: na jaře se lidé zvou, aby se na čajovém setkání těšili z kvetoucích sakur, na podzim se koná čaj v pozdních večerních hodinách, aby si hosté mohli vychutnávat krásu měsíce v úplňku nebo se kochali krásou barevného podzimního listí, dobrým důvodem může být také získání vzácného kusu čajového náčiní, který by hostitel rád ukázal hostům. Během čadži jsou podávány dva typy čaje, tzv. *koiča* čili hustý čaj, jenž svým zjevem připomíná hráškovou polévku. Tento čaj se připravuje pro všechny hosty do jedné misky a hosté se o něj dělí. Druhým typem je tzv. *usuča*, neboli řídký čaj, kdy každý host dostane vlastní misku určenou jen jemu. Pro oba čaje je základem zelený práškový čaj *mačča*, který se získává rozemletím nejkvalitnějšího japonského listového čaje na prášek. Tento prášek se zalije vodou a šlehá bambusovou metličkou.

Během setkání je podáváno také jídlo *kaiseki* o sedmi chodech. Tento pokrm, který je ještě doplněn *sakí*, je ukázkou tradiční japonské kuchyně. Skládá se z rýže, nakládané zeleniny, ryb a polévky ze sojových bobů *miso*. Vzhledem k tomu, že čaj sám je poměrně silný a hořký, je podáváno také sladké cukroví. Tradiční místnost pro *čadži* je během první části vyzdobena kaligrafií napsanou zenovým mnichem nebo čajovým velmistrem a během druhé

čajová zahrada

části je svitek vyměněn za aranžmá květin ve stylu *čabana* (doslova čajová květina). Pro vysvětlení by se asi dala *čabana* přirovnat k i u nás známé *ikebaně*. Nicméně v *čabaně* se na rozdíl od *ikebany* snažíme, aby květiny přirozeně jako by rostly na louce. S tím je samozřejmě také spojen výběr květin, kdy se používají květiny, které nemají výraznou barvu a vůni, aby nerušily. Celá událost se většinou koná v čajovém domku postaveném speciálně k tomuto účelu v „čajové zahradě". Architektura čajových zahrad a čajových domků je naprosto specifická a v Japonsku se na jejich stavbu specializují celé rodiny po generace. Stejně tak je tomu u veškerého náčiní užitého k přípravě, jako jsou například šálky, kotlíky, nádobky na čaj, čajové lžičky atd.

Terminologie

Doposud jsem používal termínu čajový obřad, což je termín používaný překladem z Anglického „tea ceremony", nicméně v Japonsku jsou více užívány termíny *„čanoju"* doslova přeloženo „horká voda na čaj" nebo *„čadó"* tedy „cesta čaje". Můžeme si všimnout, že většina tradičních umění (ať již bojových či jiných) na dálném východě obsahuje ve svém názvu japonský znak DÓ, který je zde ve významu *cesta*. Celý název pro karate je *„karate dó"* , známé je *kendó* (umění meče), *džudó*, málo známé je, že zápas japonských tlouštíků se vlastně jmenuje *„sumo dó"*, dalšími příklady mohou být *šódó* (kaligrafie), *kódó* (umění vůně). Podíváme-li se například na naprostou detailní propracovanost jednotlivých pohybů v karate, skoro by se nám chtělo říci, že je karate „bojový obřad", ačkoliv je nazýváno bojovým uměním. Dokonce i angličtina používá termínu „martial art".

Na člověka neznalého může příprava čaje během čajového setkání v Japonsku působit obřadně, avšak ve skutečnosti nejde o nic jiného než pohostit hosta šálkem čaje. Jakási zdánlivá obřadnost je sled úkonů, jenž byl během staletí vytvořen ne se záměrem, aby hosta omezoval, ale naopak aby v místnosti, kde se lidé sejdou, nevládl chaos, a doba, kterou spolu hosté a hostitel stráví, byla maximálně využita a nebylo plýtváno časem.

Lubomír Černota

Čajového obřadu se můžete zúčastnit v sobotu, 14. 5. 2011, ve 14,00 v Křišťálovém sále Staré radnice v Brně (Radnická 10) v rámci Týdne japonské kultury.

Androidí diva Miku Hacune

Fantazie nemá hranic. Fantazírovat můžeme o čemkoliv, zvlášť v našem oblíbeném Japonsku. Tam se sní o lecčems – o Gundamech, o síle ultimátního příkazu nebo komunikování s mikroby. V Evropě sníme o tom, že bychom chtěli létat, být nesmrtelní a vůbec takové přízemní věci, zato jistý otaku v Japonsku se neomezoval na takové samozřejmosti a zasnil se ještě mnohem víc. V tom snu objevil pěknou 16letou (radši nad zákon, že ano) slečnu, která velmi zvláštně a přesto krásně zpívala, a pomyslel si „kawaii, to je win“. To ovšem ještě nevěděl, že slečna, kterou viděl ve snu, nebyla člověk.

Konec pohádky. Ono to celé bylo trochu jinak. Na počátku roku 2003 uvedla pro německý festival Musikmesse ve Frankfurtu společnost Yamaha dva vocaloidí zpěváky, Lolu a Lea. Tenhle Adam s Evou syntetických umělců zpívali anglicky, velmi nesrozumitelně a nejspíš by vám při jejich poslechu přišlo, že tento směr nemá žádnou budoucnost. Pravděpodobně tomu tak u mnoha posluchačů bylo, vývojáři se ale nevzdávali. Vytvořit však syntetického zpěváka, kterému budete rozumět, když zpívá, je těžké. Dovolte mi malou vsuvku o tom, co to ten vocaloid vlastně je. Vocaloid je zpívající program. Takový program dokáže (dnes) úplné divy – vy mu řeknete, jaké slabiky a o jaké frekvenci má zpívat, a on vám je zazpívá. Takovému programu (nebo

chcete-li zpěváku na něm postavenému), který tohle umí, se tedy říká vocaloid. Je to složenina z vocal (hlas) a android (stroj v lidském hávu). Těch softwarů, je víc, ten nejznámější se jmenuje Vocaloid.

Na Vocaloidu verze 1 vyšli ještě tři vocaloidi (dva konečně japonsky zpívající), kteří byli ve své době jakžtakž úspěšní, ale do povědomí široké západní veřejnosti nevešli. Revoluci přinesl až Vocaloid 2, na kterém je postavena naše Miku Hacune.

Miku Hacune je sedmým vocaloidem v historii (třetím na Vocaloid 2), vyvinula ho společnost Crypton Future Media a vydala jej v polovině roku 2007 pod heslem „androidí diva z blízké budoucnosti, kde písně byly zapomenuty". Na rozdíl od ostatních vocaloidů té doby, Hacune měla jednu velkou marketingovou přednost, kterou ji její tvůrci hned při vývoji obdařili. Byl to vzhled. Ilustrátor Kei Garó dostal za úkol vytvořit její podobu, k čemuž dostal jediné dvě instrukce – měla to být androidka a měla být v barvě loga Yamahy, které je zeleno-modré. Výsledkem byla dlouhovlasá roztomilá slečinka s čísílkem na ruce (které mimochodem trochu připomíná to z Toki o Kakeru Šódžo). Miku Hacune dostala i další detaily, které z ní dělají reálnou zpěvačku – váží 42 kilogramů, měří 158 centimetrů, její občanský věk je 16 let a oblíbené tempo mezi 70 a 150 BPM (beats per minute, označení pro rychlost hudby; co tak většinou slyšíte, mívá kolem 110, pokud to je rychlé. Někteří hustokrutí trancoví DJs v Japonsku to ale dokážou vyhnat i na 400). Co se jejího jména, v japonštině psaného 初音ミク, týče, je složeninou znaků *hacu* (první), ne (zvuk) a *miku* (budoucnost). Poslední zmíněné je v katakaně přepsaná budoucnost v nanori čtení znaků 未来 (nanori – čtení, které se v Japonsku používá výhradně pro jména). Normálně se znaky 未来 čtou *mirai*. Jméno bylo zvoleno se zřejmým důrazem na význam, na což poukazuje i výše uvedený slogan, s nímž byla Miku vydána. Miku bylo při výchově vštěpováno, že by měla zpívat pop a dance, někteří tvůrci ji ale svedli na scestí a ona byla nucena poznat i zákoutí stylů, kam vůbec neměla v úmyslu zabloudit.

O osobním životě Miku toho nikdo moc neví, neboť je v tomto ohledu poněkud záhadná a nerada exponuje své osobní záležitosti médiím a publiku. Jejím jediným zájmem je zpívání a tancování, které jí ale pravděpodobně zabírá většinu času, takže na nic dalšího už asi nemá pomyšlení.

Tvorba, kterou nám Miku Hacune představuje, v naprosté většině není jejím originálním dílem. Miku se specializuje na přezpívávání už existujících písniček a dělá z nich něco, nad čím musí žasnout i původní autoři. Pokud jste již nějakou její písničku slyšeli, pak jistě víte, o čem mluvím. Pokud jste tu čest ještě neměli, tak si najděte nejbližší počítač a pusťte si něco z Youtube. Mám-li zmínit konkrétní píseň, tak to bude široce proslavená *Ievan Polkka*, finský lidový nápěv, který má velmi chytlavou melodii. Velmi podobný se mimochodem zpívá i v oblasti kolem Smolensku. Ovšem originalita nápadu přezpívat tenhle nápěv je nulová, protože tak učinili snad všichni vocaloidi (a nejen ti). Autorem Mikuina zpracování Ievan Polkky je Otomania, který vytvořil také klip k této písničce, kde Miku zpívá mávajíc přitom jarní cibulkou (často mylně považovanou za pórek). Tenhle klip dal za vznik Mikuinu velmi známému osobnímu atributu, jarní cibulce, bez kterého dnes prakticky nevyjde ven.

Pokud zabrousím do písniček s trochu méně než veletuctem různým verzí, mohu zmínit *Melt*, kterou s Miku zpracoval Supercell a kterou vedle ní nazpívala už jen Rin Kagamine (vocaloidka, trochu podobná Rin Tósace z Fate/Stay Night, jenom má žluté kratší vlasy a jiné oblečení a taky brášku). Další, poměrně nový počin od Supercell je *World is Mine*, který

patří jenom Miku, neboť tuhle písničku žádný další vocaloid nenazpíval. Existuje ale také jedna velmi specifická píseň, *Miku Miku ni šite ageru*, v níž naše milá Miku promlouvá ke svému novému vlastníkovi, který se jen pasivně dívá na krabici právě zakoupeného Vocaloid softwaru. Miku se mu svým zpěvem snaží naznačit, že už by ráda dostala nějaká data, aby mohla zpívat a doslova jej svým zpěvem naplnit. Tahle písnička byla zjevně složena výhradně pro Miku.

Charakteristika písniček nazpívaných od Miku je nezaměnitelná. Až jednou nějakou uslyšíte, poznáte Miku už pokaždé. Vyznačuje se krásně japonsky vysokým, lehce kolísavým a poněkud nepřirozeným hlasem. Poslední zmíněné je dáno počítačovou modulací originálního hlasu na správnou výšku. Možná proto, že nikdo nemůže hlasovou charakteristiku Miku napodobit, je tak populární. Co jí ale dopomáhá k popularitě, není jen její hlas a schopnost uzpívat jakékoliv tempo, ale i schopnost zpívat na mnoha místech najednou, cokoliv se komu zlíbí, aniž by ji to jakkoliv rozhodilo.

Možná se ptáte, kde se vzal její hlas. Přece si ho ten program nevymyslel... ne, nevymyslel. Předlohou jejího hlasu, a mohli bychom tedy říct její matkou, je Saki Fudžita, japonská dabérka, která účinkovala například ve *Speed Grapheru*, *Shuffle* nebo *Bleachi*. Když se ale podíváte na její stránku na Wikipedii, první, co se dozvíte, bude, že propůjčila svůj hlas Cryptonu pro Miku Hacune. Mimochodem, když sampling jejího hlasu pro Vocaloid2 v roce 2007 probíhal, bylo Fudžitě 23 let; někdy bych ji chtěl slyšet mluvit naživo.

Kariéra Miku Hacune se rozjížděla postupně od klipů publikovaných na japonské variantě Youtube, Nico Nico Douga. Na těchto serverech má Miku momentálně údajně 144 tisíc (Youtube) a 76 tisíc (NND) videí. Úspěch těchto videí vytvořených fanoušky v softwaru Vocaloid dal vzniknout prostředí pro tvorbu a publikaci jejich výtvorů, místu k inspiraci, konsultaci a společné spolupráci. Prvním velkým úspěchem a také prvenstvím mezi vocaloidy je, že její malá figurka byla vyslána k obloze v raketě startující v nevadské poušti. Neopustila sice atmosféru, ale i tak je to na vocaloidku docela slušný úspěch. Na její další vesmírné kariéře se už pracuje, je naplánováno, že její figurka poletí v japonské sondě na Venuši jako balastní zátěž. Miku však neusnula na vavřínech svého počátečního úspěchu a vrhala se do showbusinessu dál. Její hlas můžete objevit například v závěrečné znělce k *Akikanu*, odkazuje se na ni také v dalších anime titulech, jak je *Sajónara*, *Zecubó Sensei* nebo *Lucky Star*, kde se Kagami Hiiragi transformuje do její podoby.

Jak její popularita stoupala, nejdříve mezi zasvěcenou společností otaku, tedy fanoušků divných věcí, pronikala Miku postupně i do povědomí širší společnosti. Došlo to tak daleko, že v ulicích Tokia zní její hlas a dává lidem novou sílu a chuť k práci.

Vezmeme-li v potaz povahu vocaloidu, účinkování v tokijském „pouličním rozhlasu“, tedy přesněji na obrovských obrazovkách s velkými reproduktory, se může zdát jako nejvyšší meta, které může takový zpívající program dosáhnout. Ale to je omyl. Miku se stala osobností stejně známou jako mnozí živí umělci, a vzhledem k jejímu rozšíření na internetu mnohdy i známější. Vznikla tedy velmi neotřelá myšlenka. Co takhle dát té zelenovlasé slečně prostor na koncertě? Inu, mohlo by to být marketingově výhodné, ne? Jsem si jistý, že musela být práce protlačit mezi živé interprety něco, co předtím zpívalo jen na Youtube a Nico Nico Douga a nemá to občanku. I já, když jsem se o tom kdysi dozvěděl poprvé, jsem byl velmi překvapen. A to bylo až někdy v roce 2010, přičemž Miku se dočkala svého prvního vystou-

pení v roce 2009 na dvoudenním koncertu Animelo, což je velká událost, kde interpreti písniček z anime zpívají naživo to, co zpívali pro soundtracky. Na tomto koncertu se zařadila Miku po bok takových osobností, jako je Jui Horie, May'n, Mamoru Mijano nebo Aja Hirano. To musel být pro naši 16letou vycházející hvězdu vskutku nezapomenutelný zážitek, nemluvě o tom, jaký to byl zážitek pro přítomné šťastlivce z řad jejích fanoušků. Přestože, soudě podle reakcí publika na videu, měl nápad úspěch, celé to mělo jednu vadu na kráse. Miku byla stále jenom dvojrozměrná, promítaná na obrazovce za pódiem. Podobně na tom byl i koncert stejného rázu v Singapuru.

Technika však spíší kupředu mílovými kroky, a než jsme se nadáli, byl tu březen 2010 a s ním první opravdový koncert vocaloidů, kde se tito mohli cítit konečně rovnoprávní s ostatními umělci. Je zřejmé, že na tomto koncertě nevystupovala Miku samotná, sešli se na něm čtyři vocaloidí postavy, Miku Hacune, Rin a Len Kagamine (Rin a Len mají stejnou „matku", je to stejný program, jen trochu jiný hlas, prostě jako jednovaječná dvojčata) a Luka Megurine, kteří často v různých kombinacích zpívali spolu. Tenhle koncert byl revoluční nejen proto, že na něm nevystupovali žádní „živí" umělci, ale hlavně proto, že ti „neživí", vypadali při svém zpívání velmi živě. Na pódiu tancovala holografická ztvárnění zmíněných vocaloidů, a jak můžete vidět na ilustraci, byla od skutečných figurek, které známe, k nerozeznání. Odhadem připadl Miku Hacune, pravděpodobně pro její věhlas, nejdelší showtime, takže měla čas se předvést ve všech možných obleccích plavkami počínaje a úchvatnými svatebními šaty konče. Koncert se konal v koncertním sále Zepp Tokyo, který byl nacpaný k prasknutí. Fanoušci dostali, jak bývá na japonských koncertech zvykem, na dokreslení atmosféry svítící trubičky různých barev, aby měli čím mávat nad hlavou místo zapalovačů.

A kde všude jinde se Miku Hacune vyskytuje? Všude. Najdete ji i v Half Life 2. Přesněji řečeno existuje mod na HL2, ve kterém se vyskytuje. Při jistých příležitostech můžete v Japonsku také potkat Miku tramvaj nebo se o Miku dočíst dokonce i v západních médiích. Už se o ní objevila televizní reportáž v Brazílii, Polsku nebo třeba v Itálii. A kde v Evropě ji můžete slyšet zpívat na veřejnosti? V podnicích soustřeďujících se na japonskou kulturu, kde hrají japonská rádia či populární hudba (nejrůznější maid kavárny, japonské obchody) nebo na festivalech. A když na ulici uslyšíte zvláštní, trochu mechanický japonský hlásek něco zpívat, zpozorněte a jděte po sluchu – určitě to bude stát za to.

David „edison23" Klement

Mise Ičiraku Rámen!

Kroky obyčejného smrtelníka, vypraví–li se do Japonska, směřují obvykle k všelijakým památkám a turistickým atrakcím. Kam ale vedou kroky osob, které sledují anime, čítají černobílé obrázky mangy a ještě k tomu ke všemu to považují za zábavné, ba to dokonce mají ve velké oblibě? Památky? Pche, jistě! To je však pro milovníka anime pouze první level.

A jelikož se za milovníka anime sama považuji, bylo nasnadě, že má návštěva Japonska musí zajít dál. Naše první zastávka po příjezdu do Japonska (po čtyřhodinové jízdě šinkansenem z Nagojského letiště) byla Fukuoka. A tím byl plán jasný. Fukuoka je totiž místo, kde se narodil a vyrůstal Kišimoto Masaši (岸本 斉史), autor velmi populární mangy Naruto. Naděje najít jeho osobně byla téměř mizivá, nehledě na okolnost, že v současné době žije v Tokiu. Ale to pro nás nemohla být překážka, abychom nezkusili jít alespoň v jeho stopách. Někde tady musí být něco, co by nám Kišimotovu přítomnost, byť v jiném čase, potvrdilo.

Netrvalo dlouho a cíl naší mise nás trkl do očí. Respektive do chuťových pohárků. První jídlo, které jsme v Japonsku ochutnali, byl totiž rámen. Ani ne tak kvůli spojitosti s Narutovou oblíbeností téhle pochutiny, ale jednoduše proto, že je to v Japonsku prakticky nejlevnější strava. A rámen najdete na každém kroku. Po prvním správném zasrknutí tak bylo jasné, co musíme najít. Pravý a nefalšovaný Ičiraku rámen (一楽ラーメン)! Ten, kolem kterého kolují zvěsti, že byl Kišimotovi námětem pro Ičiraku rámen nacházející se v Konoze, kam Naruto tak rád chodí na gáblík.

Ačkoliv se to zprvu zdálo jako jednoduchý úkol, brzy se ukázalo, že to asi nebude zas až taková jednoduchá patálie. Jak už jsem totiž říkala, rámen obchůdků je v Japonsku spousta. Většinou se jedná o malé restaurace. Tím myslím klasické stolování u stolečků, případně oddělených boxů, nebo jen formou rychlého občerstvení v obchodních centrech vedle jiných stravovacích forem.

Naší stopou bylo, že se jedná opravdu o řetězec „Ičiraku“, to nám celkem zmenšilo okruh, ale bohužel i tak šlo stále o jehlici v kupě sena. Nicméně hned následující den to vypadalo, že máme vyhráno.

Dostali jsme od jednoho známého tip na jeden Ičiraku rámen, který se jevil jako vhodný kandidát na cíl naší mise. Dle přesných pokynů typu; vystupte na té a té stanici, jděte padesát metrů rovně a u vlakového přejezdu zahněte tam a tam, jsme se vydali vstříc našemu pátrání. Po chvíli trmácení se a procvičování frází děkujících za jídlo, jsme konečně stanuli na místě.

Hle, Ičiraku rámen, hlásala vlaječka u vstupu. Dát si zde rámen byla samozřejmost, ale něco nám tu nesedělo. Rámen byl prvotřídní, o tom žádná. Ale prostě... nějak to nebylo ono. Jedna z našich dalších stop totiž byla taková, že „ten" Ičiraku rámen, který hledáme, má formu tak, jak ji známe z anime. Tedy prostě pultík, barové židličky a obsluha hned před vašima očima. Tohle byla ale klasická restaurace se stolečky. Nakonec jsme uznali, že ačkoli se jedná o „Ičiraku" rámen, tohle nebude ten, který hledáme. Nicméně, neházeli jsme flintu do žita a naši misi jsme odmítli vzdát.

Naše poslední a nejžhavější stopa byla totiž stále před námi. Došlo nám, že obcházet všechny Ičiraku rámeny by zabralo věčnost a tolik času jsme zkrátka neměli. A tak jsme naše pátrání zaměřili jiným směrem. Věděli jsme, že Kišimoto skutečný Ičiraku–bar navštěvoval na své cestě domů, když se vracel ze školy. Netrvalo nám dlouho a dopátrali jsme se přesného místa, kde se ona škola (Kjúšú Sangjó Daigaku 九州産業大学) nachází. A co bylo podstatnější, naše pátrání ukázalo, že v okolí této školy se nachází jen jediný „Ičiraku" rámen obchod. Hurá! Tentokrát to vypadalo nadějně.

Už při příjezdu na vlakovou stanici, která byla našemu cíli nejblíže, jsme začali nabývat jistoty, že tentokrát kopeme na správném místě. Kolem nás se totiž začalo trousit až podezřelé množství mladých studentů. Na své cestě ze školy na nás, dvou cizincích v celkem zapadlé části Fukuoky, mohli oči nechat. Šli jsme tedy neohroženě dále, přestože naše nervozita každým krokem o kousek povyrostla.

Támhle někde musí být ta univerzita, už jen pár kroků, za touhle ulicí zahnout doprava a... Ičiraku rámen bar! Je to skutečně ten pravý? Upřímně, první pohled naznačuje pěknou díru. Vývěsní vlaječky jsou ušmudlané, od větrání se táhne několik řad šmuh. Ale na druhý pohled si všímáme jiné situace. Před vchodem postává hlouček studentů, čekajících na místo. Že by taková díra měla narváno?

Když jsme se i my dostali na řadu, pochopili jsme proč. Poté, co jsme se usadili k pultíku (a připadali si v tu chvíli jako Naruto), požádali jsme o porci rámenu a na vlastní oči sledovali jeho výrobu. Možná to bude znít zkresleně, ale z těch rámenů, co jsem tady zatím jedla, mi rámen právě v tomto Ičiraku baru, na místě, kde před lety Kišimoto sám seděl a hltal svou porci, chutnal ze všech nejvíce. (A že už jsem jich tady měla! S ohledem na to, že je to nejlevnější forma pokrmu, bylo to naše časté jídlo).

A tak můžu s klidným svědomím a se vzpomínkami, které mi už nikdo nikdy nevezme, hrdě prohlásit: „Mise splněna“.

Poloha Ičiraku rámenu: N33.668917 E130.44294

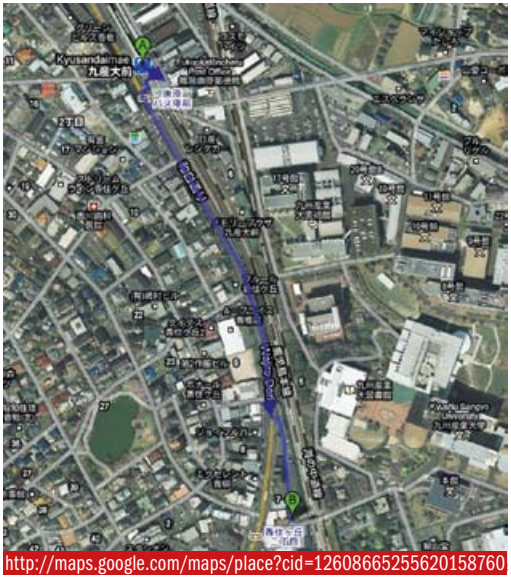
Jak se tam dostat: Na hlavní vlakové stanici ve Fukuoce (stanice Hakata) sednete na osobní vlak japonských železnic JR směr Kyusandaimae (九産大前). Trvá to asi 14 minut a stojí 270 jenů, platí zde Japan Rail Pass. Na této stanici vystoupíte a podle kolejí půjdete asi 500 metrů. Pak zahnete doprava a budete u Ičiraku rámenu. Více na mapě.

Kobylka v Pyžamu

O autorce:

Kobylka v Pyžamu je talentovaná kreslířka a grafička a hrdá fanynka Naruta. Její slabostí jsou bišíci, zebry a vůbec cokoliv s černobíle pruhovaným vzorem, kterým zdobí všechno, co může. Na svědomí má spoustu vlastnoručně animovaných videí, originálních obrázků i fanartů. Všechny její výtvory včetně článků, jako je tento, jsou k nalezení na jejím webu.

http://www.kobylkavpyzamu.cz/



http://maps.google.com/maps/place?cid=12608665255620158760

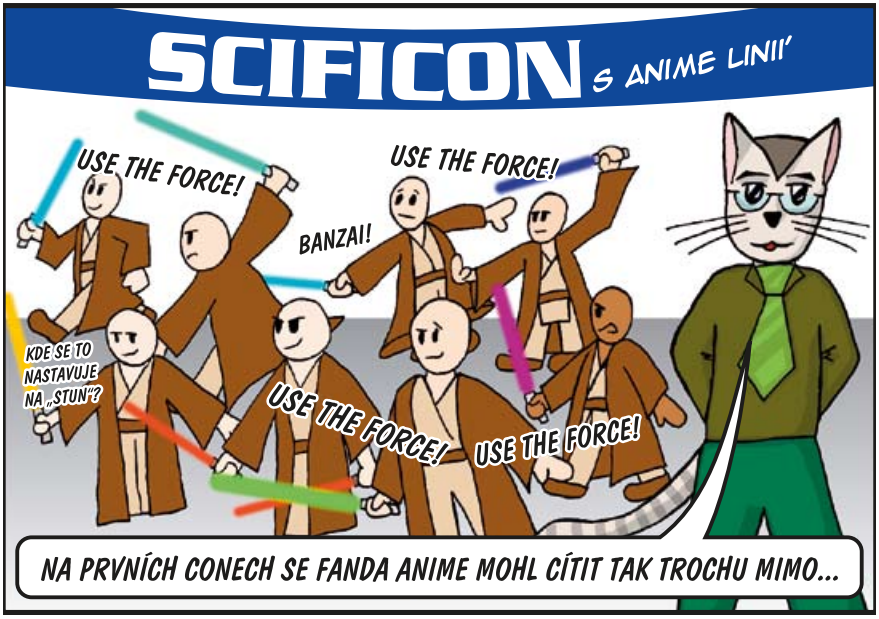
Před deseti lety

Někomu to může připadat až neuvěřitelné, ale anime i manga už mají v České republice opravdu více než desetiletou tradici. Většina dnešních fanoušků tyto časy tak úplně nepamatuje, proto vám zkusím přiblížit, jak se žilo českým otaku před deseti lety, na jaře roku 2001. V době, kdy neexistoval Naruto jako seriál a Bleach měl venku jen pár kapitol. V době, kdy se u nás daly fanynky anime spočítat na prstech a yaoistky byly pro většinu z nás jen děsivým mýtem. Mnozí na tato léta vzpomínají se slzou v oku a považují je za začátek zlaté české otaku éry, která už je pár let za námi. Ale... bylo opravdu o co stát?

Dnes je svým způsobem velmi snadné propadnout japonským animákům. Stačí pustit televizi na špatném kanále, kliknout na internetu na špatný odkaz nebo při hledání nemravností na kamarádově disku zabrousit do špatného adresáře a jste ztraceni. Tedy, ne že byste před deseti lety neměli možnost pustit si Pokémony pěkně v češtině, i když jen blázen by vstával o víkendu před devátou. Díky tomu zůstala mládež většinou uchráněna (a malé děti za otaku nikdo nepovažoval ani tenkrát). Ale i pokud jste patřili k menšině, ochotné kvůli Pikačuovi vstávat, jen v případě, že jste se mezi ostatními fandy anime chtěli historicky znemožnit, jste to přiznali otevřeně. Ještě tak hry, o těch jste mohli tvrdit, že jsou super, ale **seriál**?! To ani náhodou. Fuj fuj, ošklivé fajto, na které koukají jen malá děcka a vypatlanci! Nepřipomíná vám to něco? Jedním z důvodů takového hanobení byla věc tak obyčejná, jakou je společenské zařazení. A nemám tím zrovna na mysli smutný fakt, že v počátcích českých anime komunit drtivou většinou převažovali muži. Dnes se tomu dá jen stěží uvěřit (zejména pokud pročítáte rozličné anime blogísky nebo i rádobyprofesionální otaku/překladatelské stránky), ale až na výjimky byly tehdejší fandové vzdělaní vysokoškoláci, s občasnou příměsí kvalitního potěru z osmiletých gymnázií. Jistě chápete, že sledování seriálů, které vás jen stěží duševně obohatí (pokud tedy za obohacení nepovažujete znalost všech pokémonů), bychom nikdy dobrovolně nepřiznali. Možná tak ještě nějaké to ecchi bychom po pár pivech přiznali... ne, coby (j)elita národacoby jsme sledovali jen hodnotná díla! Všechno ostatní byl jen studijní materiál nebo jsme se k tomu dostali omylem!

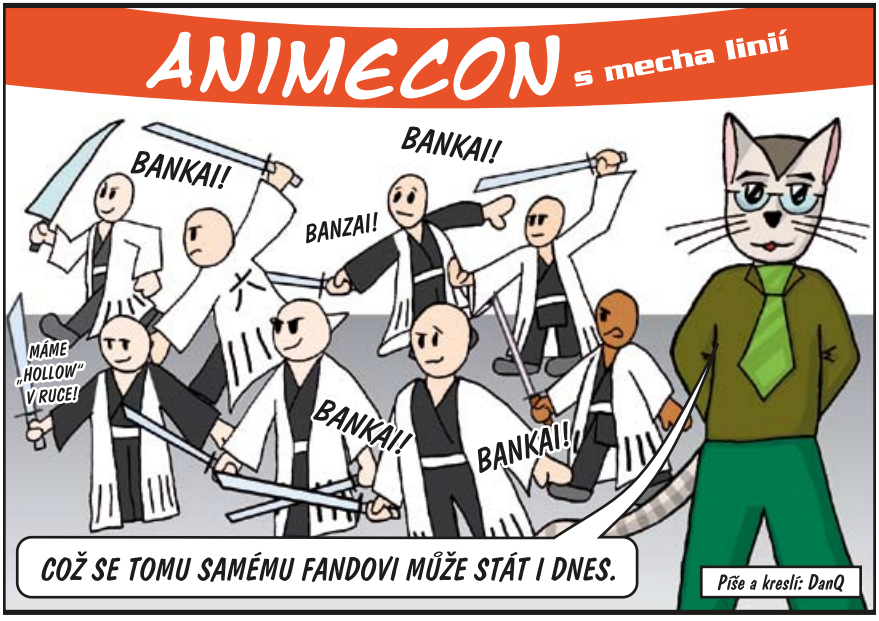
Když už je řeč o tom dostávání se k anime – tato oblast prodělala od počátků opravdu velkou proměnu. A je také hlavním důvodem, proč byli první otaku vysokoškoláci a to ještě většinou přeučení ze scifistů. V roce 2001 neměl internet zdaleka každý a domácnosti byly omezeny na vytáčené připojení za nějakých 18 Kč na hodinu po západu slunce. Za tuto cenu jste dokázali stáhnout neuvěřitelných 25 MB. Pár z nás si občas koupilo nějakou tu placku ze zahraničí, ale většinou jsme byli odkázáni pouze na německé satelitní televize nebo na kamarády, kteří tvořili internetovou buržoazii – bydleli na vysokoškolských kolejích. Zdaleka ne všechny koleje byly tehdy připojené k síti, ale jejich obyvatelé měli přece jenom větší možnosti. Ke slovu se tak dostávala sociální interakce a zejména legendární „kabelové přenosy." Pravděpodobně nic by nedokázalo separované fanoušky japonských animáků donutit k vzájemnému setkávání spolehlivěji než nedostatek jejich oblíbených seriálů. Zapomeňte na potřebu poznávat nové lidi, prachsprostá závislost to byla. A pak také samozřejmě touha podělit se o zážitky ze sledování s někým, kdo vás po pár větách nezačal švihat růžencem, polévat litry svěcené vody, škrtit Star Trek klíčenkou nebo mlátit jekorovým mečem.

MOUROVATÁ MOUDRA PROF. KOČIČÁKA: SÁM MEZI SVÝMI – POPRVÉ



Z otaku se totiž často rychle stávali vyděděnci vlastních komunit, „divňáci mezi divňáky." Okrajové a odstrkované menšinové komunity (trekies, dřevárníci, katolíci...) mají vždycky ohromnou radost z toho, když se objeví někdo, kdo je odlišnější než oni. Nově vznikající spolky jsou vítaným terčem narážek a zároveň dávají ostatním „s divnými koníčky" pocit, že jsou přece jenom proti tomuhle celkem normálními členy společnosti. A protože otaku také potřebují nějakou tu spřízněnou duši, tak začala éra pravidelného setkávání se. V roce 2001 šlo většině univerzitních měst primárně o setkávání jedinců, kteří si vyměňovali sehnané seriály a dojmy z nich. Jen Praha byla napřed, v roce 2001 už tam fungoval oficiální klub fanoušků japonské kreslené kultury, Mangaichi. Pokud vám název přijde povědomý, pak ano, je to klub, který se ten samý rok zasloužil o vznik první samostatné anime linie na českých conech a spustil první a do dnešního dne nejznámější český otaku portál – manga.cz. Protože na rozdíl od ostatních projektů běží v nezměněné formě už celých 10 let, máte jedinečnou možnost proklikat se náplavami času a přečíst si, jak se tehdy fanouškové vyjadřovali o soudobých filmech a seriálech. Diskuzí se pravděpodobně nedoklikáte, ale jejich plamennost si s dnešními spory fanoušků různých nekonečných sérií v ničem nezadá. No dobrá, možná jsme používali delší věty a víceslabičná slova, ale obsah sdělení byl často tentýž – „seš noob, co tomu tužku rozumí, woe, XXX je stokrát lepčí než tvůj pitomej YYY."

A nad jakými kousky se tehdy vedly takto plamenné debaty? Naprostý prim pro rok 2001, roky předchozí i mnoho následujících drží bez nejmenších pochyb Neon Genesis Evangelion. Seriál, který byl tenkrát absolutní must see, pokud člo-



věk nechtěl být naprosto out i mezi otaku. Epické dílo duševně chorých zaměstnanců studia Gainax v čele s Hideakim Annem. Kousek, který dokázal obracet nevěřící, bořit mýty o tom, že animované = pro děti, a co já vím, co ještě. Stále znovu a znovu rozdmýchávané hádky ohledně výkladu děje, opakující se boje, zda je lepší Rei nebo Asuka... Intelektuálněji založení kolegové se věnovali rozebírání Perfect Blue, mindfucku od nedávno zesnulého Satoši Kona, romantické duše slintaly při diskuzích o úžasnosti a propracovanosti charakterů Kovbojského Bebopu (který „samozřejmě" strčí svou úžasností celé NGE do kapsy minimálně 2× a ani tam nikdo nemusí masturbovat nad holkou v kómatu).

Samozřejmě to ani zdaleka nebyla jediná anime, která jsme sledovali, i když dostupnost nebyla nejlepší a rozhodně se nedalo koukat na animáky stovky hodin měsíčně, jak to někteří závisláci dělají dnes. Téměř nikdo nesledoval právě vycházející kousky. Pokud byste mi tehdy řekli, že za 10 let budu mít možnost sledovat seriál na webu distributora ten den, kdy je odvysílán v Japonsku, myslel bych si něco nehezkého o vaší příčetnosti. S malým zpožděním jste se mohli dívat na seriály typu Inujaša, ale nebylo úplně snadné se k nim dostat. Bittorrent tou dobou ještě neexistoval, datová úložiště byla hudbou vzdálené budoucnosti a o streamování anime za drobný poplatek nebo úplně zdarma, tou dobou studia ještě ani nepřemýšlela. V kurzu byla anime, která už se dala sehnat celá, nebo alespoň po částech. A samozřejmě ghibliovky. Pohádky pro děti nezestárnou, ani když je zkoušíte vydávat za umění pro dospělé. Z komedií jsme sledovali Slayers, Cukikage Ran nebo zvrhlejší Love Hinu. Nepsal jsem náhodou, že ecchi jsme nesledovali? V tom případě nikdo **rozhodně** nekoukal na Ranmu ani

neslintal nad Vandreadem. To bychom si nedovolili. Milovníci dívek se zbraněmi snili o hrdinkách Noiru a romantické duše prahnoucí po správné „mužské romantice“ se dojímaly nad OVA Kenšina nebo „Žili tady a teď“. Spolu s těmi několika děvčaty, která se tehdy o anime zajímala, potom sjížděli Ajaši no Ceres, staticky romanticko-tajemnou Upíří princeznu Miju, Clampácké X nebo milované i zatracované Fušigi Jugi. Nepříliš dlouhý výčet, nezdá se vám? Na druhou stranu dlužno dodat, že většinu těchto seriálů jsme tehdy viděli hned několikrát.

Takto jsme si užívali bezstarostného mládí, nadšeně vítali každou zmínku o nové dívčí dušičce, která propadla stejné zálibě jako my. Netušili jsme, že kolem těchto křehkých květinek již obchází několik zvrácených bytostí, které se je budou snažit svést na scestí temného kultu yaoi. Některé z nich se v komunitě pohybují dodnes a dokonce jsou na tyto své aktivity z nepochopitelných důvodů hrdé. Na druhou stranu, já mít na svědomí tolik čistých a nevinných dívek, asi se nafukuju jako horkovzdušný balon taky. Se záludností sobě vlastní lákaly na mangy typu Boys next door nebo seriál Jami no Macuei. Kam jsme to dopracovali, můžete vidět téměř na každém conu. Legie kultistek vyzbrojených kukuřičnými klasy a yaoi pádly decimují morálku heterosexuálních otaku. Občas se jim daří nebohé chlapce zblbnout natolik, že se začínají vilně sápat i sami po sobě. Jednoho až napadá, jestli nám tehdy za časů blahé nevědomosti nebylo lépe. Mohli jsme v klidu sedět a pár minut čekat na načtení manga obrázku. Nehrozilo riziko, že na nás po načtení vykouknou dva kluci. Nebo jen tak sedět a sledovat seriály plné chlapů, kteří vypadali i se chovali jako chlapi. Samozřejmě v angličtině nebo němčině. Kdo tenkrát nezvládal jazyky, měl takříkajíc smolíka. České překlady se téměř nevyskytovaly, takže byla zejména angličtina pro vychutnání seriálu nutná. To se sice do dnešní doby příliš nezměnilo, ale z „moderních českých překladů“ už i jazyků neznalý divák alespoň občas pochopí, co se na obrazovce děje.

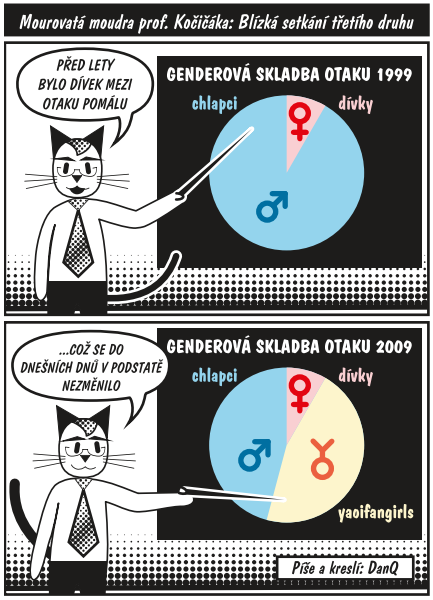
Co myslíte? Stálo by za to, se do této doby vrátit? Nebo vám současný stav vyhovuje víc? Počátky mají vždy něco do sebe, ale zase to pohodlí dnešní doby, kdy máte v podstatě na dosah vše, na co máte zrovna chuť...

Jan „hintzu“ Horgoš

O autorovi:

Dlouholetý pozorovatel české otaku scény, přednášející, překladatel a popularizátor mangy. Pokud zrovna nemusí číst mangu, dává přednost brakové literatuře a jejím pokleslým žánrům. Ani polovina věcí, které o něm uslyšíte, není pravdivá. Zbytek bohužel ano. Je sice fanouškem japonské kultury, kuchyni ale preferuje italskou a dívky české. Občasné záchvaty grafomanie si ventiluje na

http://hintzu.otaku.cz



COMFOR

280 PRODEJEN
CZ + SK

S PROŠKOLENÝM PERSONÁLEM

počítače COMFOR

notebooky

mininotebooky

služby

7 TRHÁKŮ
PRO KAŽDÉHO TO NEJLEPŠÍ

KAŽDÝ MĚSÍC

LCD panely, projektory

166 TYPŮ SLUŽEB

tiskárny

navigace

herní konzole

INFOLINKA V PROVOZU PO - PÁ OD 8:00 - 16:00

800 105 205

WWW.COMFOR.CZ

Jak nastříhat (kvalitní?) AMV

Mnozí z vás jistě už někdy alespoň na chvilinku zauvažovali o tom, že si nastříhají AMV. Někteří to už i zkoušeli a zjistili, že to není až tak jednoduché. Co to je, co odlišuje běžný dav od špičkových editorů typu koopiskevy, nostroma nebo Jarníka™? Zkusíme si tyto věci jednu po druhé vyjmenovat a nějak poodhalit roušku této komunity, s jejíž utajeností by si nezadali ani zednáři.

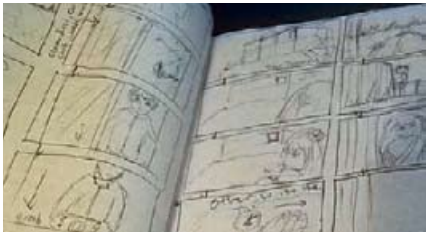
V prvé řadě se ten, kdo chce začít stříhat, musí rozhodnout v čem stříhat. Na trhu je dnes víc než dost stříhacích programů, a tak je nováček často zmaten – vzít zavděk volnými věcmi nebo drahým programem? Obecně se dá doporučit jedno – vyzkoušejte a uvidíte. Můžete se držet buď volných programů (AviSynth, Cinelerra, Windows Movie Maker), ale u většiny platí, že musíte mít buď skvělé technické znalosti nebo se musíte obrnit trpělivostí a často ukládat, protože nejsou zrovna stabilní. Třetí možností je ne zrovna přívětivé ovládání. Programy, u kterých neplatí ani jedna z těchto možností a jsou zdarma, se dají spočítat na prstech jedné ruky – a ještě pár prstů zbude. Na druhé straně stojí programy placené, ať už stojí méně nebo více. Zde jde o více ozkoušené a trpělivě vyvíjené programy (Magix, Sony Vegas, Adobe Premiere), ale cena může leckoho odradit. Na druhou stranu takřka všechny placené stříhací programy dnes poskytují nějakou možnost si program po omezenou dobu vyzkoušet, a tak si můžete srovnávat jak je libo. V neposlední řadě pak existuje šance počkat si na nějakou studentskou či jinou slevu, občas jde o výrazné ušetření investic a program se dá pořídit za několik set korun, místo tisíců. V našich končinách má takovéto slevy pro studenty nejčastěji právě Sony Vegas.

Na druhém místě stojí nutnost sehnat si pro stříhání nějaké zdroje. Co si budeme povídat, bez anime se AMV stříhá celkem špatně. Nejověřenější a nejlegálnější cestou jsou anime DVD, která se dnes dají celkem pohodlně sehnat buď z Německa či Francie (neboť titulky ve videu stejně nechceme) nebo ze vzdálenějších zemí jako USA. Dají se samozřejmě použít i méně legální cesty, jako RAWy z internetu, a i když by se nemělo, mnozí AMVčkaři je používají. Na druhou stranu většina z nich tak činí spíše kvůli pohodlí a vyšší kvalitě RAWů a DVD si po čase stejně dokupují, což je do jisté míry ospravedlňuje.

Co se zpracování DVD či RAWů týká, jde o velmi technickou část, na které značná část editorů pohoří. Výjimkou nejsou loga a titulky v obraze, prokládané video (takové ty vodorovné proužky v obraze), nízká kvalita, a podobně, přímo katastrofou pak je váš program odmítající vaše epizody anime. Přitom v anglickém jazyce lze najít velmi podrobnou příručku pro technické zpracování anime pro střih a i na české scéně lze najít několik dobrovolníků, kteří vás tímto procesem jednou nebo dvakrát provedou a základy vysvětlí. Víckrát to přitom obvykle není třeba, protože se jedná o takřka rutinní záležitosti.

Máme tedy stříhací program, máme anime, ale co dál? Většina nadšených začátečníků začne stříhat... aby dost rychle skončila. Nebo AMV dokončí a výsledek není nijak valný. Obvykle si vezmou svoji oblíbenou hudbu, ideálně nějakou sedmiminutovou skladbu s dvouminutovým kytarovým sólem, a pak sedí před oknem programu a po několika umístěných scénách neví co teď.

Řešení je přitom celkem jednoduché – nebát se zkracovat skladby a plánovat si AMV dopředu. Zkracování skladeb je dnes už celkem standard, i díky tomu, že doba udržení pozornosti publika prokazatelně klesá. Na sedmiminutové AMV se vám podívá málokdo – pokud není opravdu skvělé. Pokud si na střih skladby nevěříte, tak řekněte nějakému zkuše-



nějšímu kolegovi. K plánování AMV by se pak dalo popsat papíru hodně a pořád by to bylo málo, ale obecně platí, že plánovat jakkoliv je lepší než neplánovat vůbec. Není od věci si vypsat všechny přelomové chvíle ve skladbě, rozdělit ji na bloky a rozepsat si, co by se tam asi tak mělo dít, alespoň v hrubých představách. Někteří editoři si AMV rozkreslují, další si vypisují použitelné scény z anime, které použijí. Někdo to drží vše v hlavě měsíc a pak stříhá dva dny, někdo plánuje den na papír a pak stříhá půl roku. Univerzální návod holt není, ale plánování se určitě hodí. A začněte spíše s něčím kratším, i když byste chtěli nastříhat hodinový opus – na ten je vždy čas po několika kratších dílech, kde vybrousíte své dovednosti a zvyknete si na program.

Ani když je dokončeno, není čas na slavení. V tuto chvíli – občas i dříve – nastává další důležitá fáze, a to betatesting. Vezmete několik lidí, ideálně vašich nepřátel, a AMV jim ukážete. Případnou alternativou je AMV na měsíc zahrabat do archivu a pak se na něj podívat, ale editor bývá tvor netrpělivý, a tak jsou betatesteři oblíbenější. V tuto chvíli se zjistí, co všechno je špatně, jak scény nesedí, támhle se pohybuje pusa naprázdno a nikdo vlastně netuší o čem vaše AMV bylo. Čas to spravit a projít celým betatestingem znovu.

Když už mluvíme o myšlence – je to další důležitý prvek rozlišující dobrá AMV od horších. „Nastříhám náhodné akční scény na cool hudbu“ obvykle nefunguje – rozhodně ne u zkušenějších editorů a diváků. Když už člověk dělá akci (a platí to obecně, akce je zde jen jako příklad), měl by se snažit ji něčím obohatit, zpracováním, nápadem, vtipem. Kvalitní AMV je sice úžasná věc, ale pokud stříháte náhodně, dočkáte se ho jen velmi zřídka.

Poslední věcí, která je pro editory AMV důležitá, je komunita. Samotnému editorovi obvykle po několika dílech dojde inspirace a může se velmi snadno začít opakovat, navíc musí mnohem náročněji řešit problémy a betatesting je vždy lepší od editorů i diváků. Aktivní komunita přináší nové podněty, nápady a výzvy, informuje o novinkách ve světě AMV i techniky a má spoustu dalších výhod. Samotářští editoři samozřejmě existují, ale jen málo z nich vyčnívá nad nejlepší konkurenty z řad komunity.

Dostáváme se tak k paradoxnímu závěru – mistrem AMV (a stříhání obecně) se obvykle nestává ten, kdo má nejlépe zvládnuté pokročilé techniky a skvělé efekty, ale ten, kdo nejlépe zvládá základy. Plánování skladby, jednoduchý střih a důkladné prověření výsledku jsou zkrátka velmi důležité, stejně jako zvládnutí technických základů. Proniknout mezi elitu tak není nic těžkého – třeba čeká právě na vás!

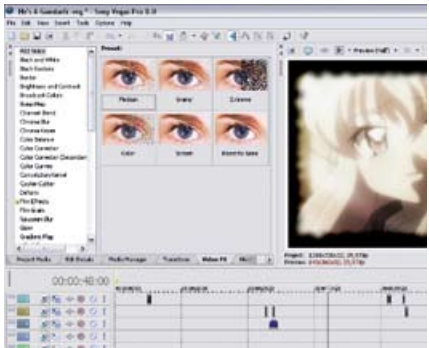
Luděk „Nya-chan Production“ Rájecký

Několik užitečných odkazů do začátku:

http://www.animemusicvideos.org – angloamerická komunita, rozsáhlá a přístupná

http://amv.anime.cz – český web o AMV a pro AMV komunitu

http://amvnews.ru – ruský web s výběrem aktuálních AMV z celého světa



Fenomén Hetalie u nás — náhled do české komunity

Už je to více než čtyři roky, co mladý japonský génius jménem Himaruja Hidekaz přes internet představil světu několik webových komiksů, jejichž hrdinové zosobňovali jednotlivé státy za druhé světové války. Od té doby se příběh neschopné Itálie (hetare — japonsky nešikovný + Italia → Hetalia) už o něco rozrostl a přibral i příběhy jiné. Po celém světě si Hetalie získala tisíce fanoušků, kteří neváhají přispět vlastní fantazií k rozvoji tohoto fenoménu.

Původní nápad byl skutečně založený na ději druhé světové války, jak už napovídá i samotný podtitul Mocnosti Osy, ale že z takového nápadu dost rychle sešlo, můžete pozorovat i na anime, kde veškeré válečné dění uvízlo vlastně na jedné v mnoha variantách opakované scéně kdesi na pláži. Stačila byť jediná narážka na zvyk některého ze zmiňovaných národů nebo na nějakou historickou událost a šup, příběh se nám najednou v dějinách posune úplně jinam. Jak z anime, tak z mangy je znát, že autor prostě pokračoval tak, jak mu šly v hlavě myšlenky (takže se vůbec nedivte, když vám najednou děj přeskočí od uzavření spojenectví Německa s Japonskem k historii starého Říma), což ale čtenáře, či v případě anime diváky, vůbec neodradilo od sledování. Naopak, dodává to celému příběhu jisté kouzlo a činí ho to nepatrně těžším na pochopení. A hned se nám výběr fanoušků zužuje.

A co nám onen výběr zúží ještě více? Faktorů je několik. Máme tu samotný fakt, že Himaruja Hidekaz se částečně inspiroval i na stránce, kde si dělali legraci z národnostních menšin. Mohli byste si říct, že to přece nemusí nic znamenat, ale on se rozhodl používat lehce cynický styl humoru, který ne každému sedí. Samozřejmě, pokud jste zapřisáhlý patriot a někdo se pustí do vaší milované vlasti, budete mít sklony si svou domovinu bránit. Hetalii tedy mohou číst jen ti, kteří jsou

Přednáška o **Hetalii** a jejím fandomu proběhne **v sobotu, v 19,00 v hotelu Continental**. Film **Hetalia** se bude promítat **v sobotu od 22,30 v sále Břetislava Bakaly.**

Cosplay Hetalie dobývá Animefest...

...i hlavní město České republiky.

schopní brát nejapné historicko-kulturní žertíky s nadhledem a přenést se třeba přes to, že je někdo označí za zbabělce (jako se to stalo Švédsku naprosto paradoxně v příběhu z období, kdy se vyznamenalo svou mimořádnou odvahou, totiž z třicetileté války – viz 3. kniha Hetalie), nebo třeba za naivky věřící v duchy a neustále se jen cpoucí hamburgery. Shrnuto a podtrženo, čtenář či divák se musí smířit jednak s tím, že se v díle najdou jisté nesrovnalosti, a pak také s tím, že autor se směle opírá i o kulturní prvky, na něž daný národ není zrovna hrdý.

Třetím takovým odrazujícím faktorem je celkové pojetí tématu. Vážná historie pohledem naivní hloupoučké Itálie, která se navíc v době svého mládí tváří jako slečna, zatímco v dospělosti se ukáže, že je to vlastně dosti neschopný a ne příliš pohledný chlápek, úchylný a zbabělý navrch. A hned tu máme kontroverzi, záhy si totiž divák uvědomí, že oni jsou tam sakra všichni buzny! Maličká, tedy maličký Itálie v dívčích šatečkách zamilovaný do Svaté říše římské (v příběhu v podobě chlapce), to už máme nejen boys love, ale dokonce šotakon a crossdressing. Drsné Německo, které si nechce připustit, že se mu vlastně líbí Itálie (tentokrát dospělá verze), ale v narážkách to prosakuje na všechny strany už od prvního okamžiku, kdy čtenář otevře knížku. A tak dále a tak dále, přes Ameriku s Anglií bychom mohli pokračovat až třeba k Polsku a Litvě nebo ke Švýcarsku a Lichtenštejnsku, kde jsme naopak tak trochu u incestu.

Zbytek lidí, kteří Hetalii odsuzují, odrazuje samotný fandom čítající tisíce jedinců, jež horlivě vytváří cosplaye, píší fanfikce, kreslí fanarty... jenže vrátíme-li se k výše zmíněnému Polsku s Litvou, můžeme si uvědomit, že lidi nefandí Hetalii jen pro její infantilní vtípky či narážky na vztah dvou chlapců. Najdou se i tací, které zajímají právě historické souvislosti. Jistěže Polsko a Litva mají silný vztah, když spolu tyto dvě země kdysi tvořily mocnou unii, které se jen tak někdo neodvážil postavit. Německo má samozřejmě k Itálii ochranitelské sklony, když z historického a geografického hlediska Itálie skutečně byla neustále v ohrožení. Kouzelná stránka toho všeho je, že uprostřed někdy až absurdního humoru a narážek najdete i dojemné momenty schopné některé slabší povahy dohnat k slzám. A ještě jedna o něco kouzelnější stránka je, že přes všechny ty narážky na šónen-ai, incest a všechny možné jiné úchylky se vlastně nemůže nic stát, protože jde přece o příběhy existujících států. Fanoušky, respektive fanynky to však neodrazuje od napjatého sledování a čekání, co se stane dál, jen aby opět zjistily, že Himaruja se stále drží historického konceptu a vše, na co se zmůže, je jen humorné podobenství.

Máme tu tedy velmi zvláštní skupinu lidí, kteří musí být alespoň trochu znalí kultury a historie nebo schopní přijímat nové informace a hned se v nich orientovat, musí umět brát věci s nadhledem, ale mít přitom cit pro hluboké myšlenky a taky pro romantiku, přijímat kontroverzní témata s (nejen) sexuálním podtex-

Ne vždy je fenomén Hetalie přijímán s nadšením...

tem a k tomu všemu zvládat i leckdy velmi infantilní vtípky. K takové skupině lidí patří i fandom v České republice – Hetalie má vlastní skupinu hrdých fanoušků, kteří se scházejí po celé zemi a své leckdy velmi propracované kostýmy dávají okolí na odiv i na našich conech zaměřených (nejen) na anime tematiku. Komunita se neustále rozšiřuje a na srazech přibírá nové členy. A jak takový Hetalia sraz vlastně vypadá? Co podniká český fandom?

Možností je neomezeně. Může být naplánovaný pěší výlet, posezení v kavárně, čajovně či restauraci, nebo třeba drobná vzdělávací exkurze, při níž Hetafanoušci díky svým cosplayům kulturně přivzdělají i své okolí (na internetu se dají najít reportáže z takových srazů s popisem lidí, kteří v zoologické zahradě jako u vytržení spíše než zvířata pozorují okolojdoucí fanoušky Hetalie oblečené do národních barev a střihů nejrůznějších zemí).

Program takového srazu zahrnuje především seznámení se s novými lidmi a pobavení se s přáteli, nicméně nechybí ani drobné divadelní scénky, výměny názorů na tvorbu cosplaye, společné sepisování fanfikcí a dokonce ani tvorba fotorománů, opět ve formě fanouškovských epizodek ze světa Hetalie. Spousta z účastníků se přitom po celou dobu srazu drží velmi věrného role-playingu, za což si rozhodně zaslouží jistou dávku obdivu – a někteří role-playing dokonce kombinují a střídavě se tváří jako postavy z Hetalie a postavy z jiných anime se stejnými charakterovými rysy.

Názory z řad fanoušků:

Proč se všichni objímají? „Jsme přece státy jednoho světa, jedna rodina!“ Jestliže se v české komunitě fanoušků anime a Japonska objímání začalo rozmáhat, Hetalia komunita rozhodně stojí v čele a trend free hugs jí v tom pomáhá, co to jde. Na internetu se z blogů dá vyčíst, že spoustu nováčků však tahle skutečnost šokuje.

V řadách věrných fanoušků původní Hetalie převažuje názor, že ji mají rádi díky svému vztahu k historii, ale s novými fanoušky si nerozumí kvůli jejich tendenci vytvářet homosexuální páry z jakýchkoliv dvou (nebo i více!) postav a smát se intelektuálním vtipům, kterým sami nemohou rozumět. Jedná se především o ty starší,

...což je většině fanynek šumafuk.

kteří ono dílo znali už v době, kdy nebylo k dispozici nic víc než pouhý webový komiks, jehož překlad byl těžko dostupnou vzácností. Avšak...

„Hetalie sbližuje," zní další názor z komunity. Ať už společným zájmem o historii některých fanoušků, možností sdílet svou bujnou fantazii s tím druhým typem fanoušků (no, řekněme si to na rovinu – spíše fanynek), nebo prostě tím, že se na srazech setkáte s lidmi, se kterými si budete rozumět.

Na srazech fandomu se občas vytváří skupiny podle postav, které cosplayují. Najdete tu několikanásobné Rusko, Itálii nebo třeba Prusko. Chcete-li patřit k té nejhojnější, opatřete si kostým Anglie. Mít notové osnovy místo obočí je totiž in a rozhodně není snadné to udělat. A pokud náhodou cosplay nemáte nebo nevíte, jaký si opatřit, nezoufejte. Na sraz můžete v civilu a ostatní fanoušci vám nějakou zemi milerádi přidělí. Třeba takové Slovensko, které se oficiálně v seriálu ještě neukázalo, je v české komunitě velmi populární.

„Na celé Hetakomunitě je nejlepší fakt, že jsme celkem inteligentní lidi, co mají svůj názor a dokážou se bavit i o jiných věcech než jen o yaoi mezi postavami..." takže případní „normální" lidé bez tendencí vidět ve všem homosexualitu se nemusí obávat, že si na nějakém z komunitních srazů nepopovídají vůbec s nikým.

„Hetalie způsobuje touhu po vlajkách a to je nebezpečné, protože pak se směješ každé zprávě z mezinárodní politiky." Na vlajky si skutečně dávejte pozor. Mohou být nebezpečné a způsobovat paranoiu či nevhodné asociace. Nemusí být dokonce ani státní, stačí vám bílá.

Závěrem: Hetalie je fenomén celosvětových rozměrů a počet fanoušků se rozrůstá. Starší fanoušci jsou často zklamáni těmi novými, kteří se připojí prostě proto, aby se připojili a měli s kým sdílet své yaoi fantazie. Vpravdě se však takoví lidé najdou všude a české komunitě se zatím daří udržovat si svůj zdravý střed vcelku nedotčený. Zůstává nám naše ryzí záliba v historii a v hrátkách s ní obohacená o zážitky s lidmi, kteří ji sdílí. Noví fanoušci tak mají stále možnost pobavit se na úrovni a třeba jen nadšeně s ostatními čekat, jaké nové státy do svého příběhu Himaruja zahrne bez nutnosti uchylovat se k párování postav, které mají rádi takové, jaké jsou. Pro ty s příliš bujnou fantazií je tu ale i ta druhá skupina a její fanfikce. A koho tahle skupina lidí děsí, pro toho máme útěchu – zkuste se ohlédnout zpět a porovnat s nimi sebe nebo své přátele. Zjistíte, že ono je to taky časem přejde. A nakonec – ono i naslouchání takovým lidem může být ve zdravé míře celkem zábava.

Za odbornou konzultaci děkuji Lusi, Temi a jejím kamarádkám, jejichž rozhovory jsem zde zčásti citovala.

Taktéž děkuji všem, kteří píší o aktivitě fandomu na svých blozích, neboť bez vás by tento článek rozhodně nemohl vzniknout.

Barbora „chill" Klabačková

O autorce:

Tvrdojaderná japanistka zajímající se o vše, co Japonsko světu může přinést, i o lidi s obdobnými zájmy. Ráda pozoruje, analyzuje a taky se plete všude tam, kde by vůbec být neměla. Výplody její bujné fantazie najdete na http://chill.sekai.cz/

Eurocosplay — co nás čeká v Londýně?

Cosplay soutěž na Animefestu je již od minulého ročníku mezinárodní – její vítěz se dostává do londýnské soutěže EuroCosplay, kde se utká v souboji kostýmů s těmi nejlepšími ze zahraničních festivalů. A protože jsme na loňském EuroCosplayi měli vlastního reprezentanta – soutěž vyhrál Tomáš „Skailet" Potůček se svým kostýmem Excaliburu z anime Soul Eater – a lidská zvědavost jak známo nezná mezí, rozhodli jsme se ho trošku vyzpovídat. Za rozhovor děkujeme Kristýně „Fussině" Fouskové.

Když jsi vytvářel masku Excalibru, pomýšlel jsi už předem na vítězství?

Vůbec. Myslel jsem si, že to je jen průměrný cosplay a myslím si to do teď. I když bylo příjemné zjistit, kolika lidem se zalíbil.

Říkáš průměrný cosplay, ale vyhrál jsi. Tipneš si proč?

Shani mi tvrdila, že to byl „WAUW!" efekt, jinak netuším.

Hezky řečeno! Funguje tenhle efekt i jinde než u nás nebo je to čistě česká specialita?

Myslíš podle toho, co jsem viděl v Londýně? Myslím, že určitě, i když jsou tam drobné rozdíly. Podle mě je nejdůležitější udělat show a ve zbytku Evropy s tím mají větší zkušenosti. Mají proti nám náskok, ale myslím si, že je brzo doženeme. Češi a Slováci jsou vynalézaví.

Jaké jsou tvé předchozí zkušenosti s cosplayem?

Před AF jsem navštěvoval jen malé srazy asi do třiceti lidí, tohle byl můj první con – a s cosplayem jsem začal asi půl roku předtím, takže jsem byl absolutní začátečník. Zato letos jsem si podle conů naplánoval veškerou dovolenou!

Vrhneme se na Euro cosplay. Jaký byl tvůj první dojem z londýnského conu?

Já měl radost, že jsem to našel. Moje angličtina je hrozná a převážně pochází z počítačové hatmatilky. Takže jsem byl překvapený, že jsem se nějak dorozuměl. Překladatel, kterého mi slíbili, nedorazil, o to to bylo těžší, ale nakonec jsme to vždycky nějak zvládli.

Snažili se ti organizátoři nějak pomoct?

Snažili se mi někoho sehnat, ale nepovedlo se.

Další dojmy?

Věc, která mě opravdu vyděsila, byla hala, ve které se stála fronta na lístky. Byla stejně velká jako hala, ve které se konal samotný con, a byla pořád plná! Naopak se mi moc líbilo, že téměř každý, kdo tam byl, měl cosplay – teď myslím běžné návštěvníky conu. A taky mě zaujalo, že spousta organizátorů měla nějaký handicap, byla na vozíčku a podobně... Ostatně, poslední den jsem při odchodu potkal chlapce na vozíčku s cosplayem Edwarda Elrica a musím říct – slzička v oku. Ten kluk na mě opravdu udělal dojem. Ještě teď mě mrazí.

Říkáš, že většina účastníků na sobě měla cosplay. Lišila se nějak úroveň jejich „návštěvnického cosplaye" od toho našeho?

Jejich cosplaye byly kompletní. Sice nejspíš koupené, ale zato kompletní, vyladěné do posledního detailu.

V čem se nejvíc lišily soutěžní cosplaye od těch animefestních? Co tě nejvíc zaujalo nebo překvapilo?

Určitě dokonalost těch cosplayů. Byly perfektní! Navíc každý z účastníků měl čas na trénink na pódiu, což také hodně pomohlo. Vlastně většina těch cosplayů byla už tak dokonalá (nemluvím o sobě), že rozhodoval každý detail a podle mě hlavně závěrečné vystoupení právě na pódiu.

Liší se v něčem struktura soutěže od té naší?

Kostýmy si předtím celý den prohlížela porota a až potom byla soutěž pro všechny. Taky je to prostě „mistrovství Evropy". Jsou to mnohem větší nervy, každý se snaží reprezentovat svůj stát, jak nejlíp to dokáže. Z pohledu soutěžícího můžu říct, že vůbec nebyl čas sledovat dění kolem. Však jsem za ty tři dny snědl jen balení gumových medvídků a pár krajíčků chleba s ementálem!

Který con sis užil víc? Ten londýnský nebo Animefest?

Rozhodně AF, v Londýně jsem pro sebe měl dvě hodiny a ty jsem strávil nakupováním. Rozhodně to nebyla žádná dovolená, jak by si někdo mohl myslet.

Co bylo nejtěžší?

Cizí země, jazyk... když jedu na con, tak se chci bavit s lidmi, povídat si o anime. Tohle s tím bohužel nemělo nic společného.

Napadne tě ještě nějaká zajímavost?

Celá ta akce byla mnohem větší než cokoliv u nás, připomínala mi spíš Comics Salón a Game Expo na Slovensku. A nejspíš tam byl i větší chaos mezi organizátory.

A jejich cosplay pro návštěvníky musel mít strašně moc sekcí. Dám příklad – u nás by existovala taková sekce pro cosplaye z Naruta. Tam měli sekci třeba jenom pro Zabuzu! Představte si 20–30 Zabuzů na pódiu, prostě wauw! To stejné lolitky, byly jich desítky. Ty měli zase rozdělené podle věku.

Někde jsem se dočetl, že ten con během všech tří dnů navštívilo 46 000 lidí, takže asi tak.

Byl bys pro zavedení podobných podsekcí u nás? Třeba sekce jenom pro Naruta by úspěch mít mohla...

Určitě! Jen aby ale nebyla jen Naruto a Bleach sekce.

Tak třeba miss Lolita...

Určitě! Trochu prásknu, ale na Slovensku teď budou zavádět Miss a Mistr conu. Je to zajímavé zpestření.

Je něco, co bys u nás po zkušenosti z Londýna změnil?

Asi přístup účastníků. Čím víc lidí přijde v cosplayi, tím větší pak bude legrace.

Tak to bude asi všechno, děkuji moc za spolupráci.

Není zač, jen bych ještě rád poděkoval pár lidem. Shani, že mě dotáhla ke cosplayi, Lulusovi, že mi pomohl s angličtinou, a Yoru, která tam se mnou jela. Jo, a ještě si dovolím malou reklamu – na podzim chystáme v Praze nový Fatecon, zaměřený na steampunk, cyberpunk a postapo.

Jak si vaří otaku

Zpříjemněte si parné letní měsíce s ledovými koktejly a medovými dorajaki, oblíbenou pochoutkou Doraemona. Jakmile totiž přijde podzim, bude nejvyšší čas začít trénovat přípravu tradičního vánočního dortu. Dá práci, nazdobit ho tak hezky, jak se to daří bišinkám v anime, a ještě větší práci dá nesníst všechny jahody dřív, než bude dort hotový. Hodně štěstí a vaření zdar!

Tereza „Elien“ Čtvrtníčková, Jana „Nienna“ Hrčková

Kurisumasu Kéki — Vánoční dort

Vejce rozbijte do mísy, přidejte cukr a minutu pomalu šlehejte ručním mixérem. Poté dejte mísu do vodní lázně a pokračujte ve šlehání další dvě až tři minuty. Až směs zesvětlá a zteplá, mísu z vodní lázně vyndejte a pokračujte ve šlehání. Mezitím dejte máslo do malé mističky a nechte rozpustit s mlékem. Až bude směs v míse světlá, hustá a při stékání bude zanechávat stopu na povrchu, přidejte do ní prosátou mouku. Těsto jemně promíchávejte stěrkou, dokud se mouka úplně nevstřebá. Poté přidejte rozpuštěné máslo a míchejte dál, dokud není těsto krásné jemné a hladké.

Dortovou formu o průměru 18 cm vyložte pečícím papírem, těsto do ní nalijte a několikrát s ní lehce poklepejte o pracovní desku, aby zmizely vzduchové bubliny v těstě. Vložte do trouby předehřáté na 160 °C a pečte asi 20 minut. Až zabodnete do korpusu špejli a nic se na ni nenalepí, je hotový. Opět s formou párkrát poklepejte o pracovní desku, aby se korpus nepropadl do sebe. Nechte vychladnout.

Mezitím si nachystejte sirup tak, že v horké vodě rozpustíte cukr a přidáte třešňovou šťávu. Očistěte jahody a část z nich nakrájejte na tenké plátky. Ušlehejte šlehačku s cukrem, dokud není pěkně tuhá.

Již vychladlý korpus rozkrojte podélně asi v polovině výšky. Obě půlky opatrně potřete z vnitřní strany sirupem. Spodní korpus potřete vrstvou šlehačky, hustě obložte plátky jahod a opět potřete šlehačkou tak, abyste úplně zakryli jahody. Poté přiklopte vrchní polovinou. Tu natřete sirupem i z vrchní části, nechte chvíli vstřebat a následně dort pokryjte z vrchu i z boku vrstvou šlehačky. Dozdobte celými jahodami a zbylou šlehačkou a celé posypejte moučkovým cukrem.

ingredience na korpus:
3 větší vejce
100 g cukru krystal
90 g hladké mouky
15 g másla
1 polévková lžíce mléka
sirup na namáčení:
2 polévkové lžíce cukru moučky
3 polévkové lžíce horké vody
1 polévková lžíce třešňové šťávy
ingredience na zdobení:
400 ml smetany ke šlehání (min. 35 % tuku)
3 polévkové lžíce cukru moučky
450 g jahod
cukr moučka na posypání

Dorajaki

ingredience na těsto:
2 vejce
80g cukru krystal
130g hladké mouky
1 lžíce medu
½ lžička prášku do pečiva
50ml vody
ingredience na náplň:
tvaroh
cukr
anko (pasta z červených sladkých fazolí)

Připravte si všechny ingredience dopředu, aby měly pokojovou teplotu. V misce rozšlehejte vejce, přidejte cukr a med. Šlehejte dále, dokud směs nezesvětlá a lehce nezhoustne. Prášek do pečiva rozpusťte ve vodě a přidejte do směsi zároveň s prosátou moukou (místo sítka použijte klidně hustý cedník). Vzniklé těsto zpracujte do hladka tak, aby nezbyly žádné hrudky, a nechte jej půl hodiny odpočinout v chladu. Poté těsto znovu promíchejte a nařeďte vodou, aby bylo téměř tekuté (jako těsto na palačinky).

Rozpalte pánev, jemně naolejujte a veškerý přebytečný olej vysušte kuchyňskou utěrkou. Těsto lijte na pánev pomocí lžíce tak, aby samo vytvořilo kulaté lívanečky. Jak se na povrchu objeví bublinky, lívanečky obraťte, nejlépe silikonovou obracečkou. Hotové dejte na talíř a přikryjte vlhkou utěrkou, aby se nevysušily. Po vychladnutí namažte dle libosti sladkým tvarohem nebo anko a přiklopte vždy dva k sobě.

Dorajaki jsou hotové.

Kokteily

Cesta do Fantazie

ingredience:
rapefruitový džus 10 cl
čaj zelený vychlazený 3 cl
citronová šťáva 2 cl
cukrový sirup 1,5 cl
soda na dolití

Sklenici na víno naplníme kostkami ledu a postupně do ní přidáváme džus, čaj, citronovou šťávu a cukrový sirup. Ten uděláme tak, že rozpustíme 100 g krystalového cukru v 1 dl studené vody a pomalu přivedeme do varu. Sklenici pak dolijeme sodou a ozdobíme třeba hroznem vína a stočenou kůrou z pomeranče.

Finále Kóšienu

ingredience:
grenadina nebo malinový sirup 2 cl
pomerančový džus 10 cl
citronová šťáva 2 cl
zázvorová limonáda 10 cl

Do vysoké sklenice dáme pár kostek ledu, začneme grenadinou a postupně doléváme džus, citronovou šťávu a nakonec zázvorovou limonádu. Všechno lehce promícháme a navrch přidáme jako ozdobu pár bobulek rybízu a paraplíčko.

Hudební hry

Co jsou to hudební hry?

Hudební hry jsou programy napsané pro počítač nebo některou z herních konzolí, u kterých se hráč musí hýbat a potvrzovat noty do rytmu hudby pomocí svých rukou, nohou nebo v případě potřeby rovnou obojího. Hrát je můžete sami nebo s přáteli, pro zábavu i soutěžně, a protože jich je opravdu hodně, rozdělíme si je do několika kategorií.

Hry pro váš hlas

Jestli jste až doteď netušili, co je to hudební hra a o čem to tu píšeme, tak věřím, že se při přečtení slova karaoke klepnete do čela, protože tuhle hru zná téměř každý. Karaoke je nejznámější a nejrozšířenější hudební hra vůbec, a i když tu nejde o nějaké potvrzování not nebo hraní na přesnost, zpívání s mikrofonem v ruce nás prostě baví. (Ano, všechny, často i ty, kterým to vůbec nejde.) Mezi další hry této kategorie patří například Singstar (Playstation, hodnocená hra) nebo Ultrastar (PC, hodnocená hra). (Karaoke není program. Singstar a Ultrastar jsou implementacemi hry karaoke.)

Hry pro vaše nohy

Pokud vyměníte mikrofon za taneční podložku, můžete zkusit druhou velmi oblíbenou kategorii hudebních her, a to jsou hry taneční. Každá podložka je vybavena určitým počtem senzorů, které jsou propojené s počítačem (nebo nějakou vaší oblíbenou konzolí), a ty je potřeba potvrzovat do rytmu hudby přesně tak, jak vám diktuje váš vlastní monitor (nebo obrazovka). Na konci skladby dostanete hodnocení, které záleží na přesnosti vašeho hraní, a výsledky si můžete ukládat nebo porovnávat s ostatními, což se hodně využívá například v turnajích nebo soutěžích. Ano, v tanečních hrách existují mistrovství Evropy i světa! Nejznámějšími zástupci své kategorie jsou hry DDR (Dance Dance Revolution, Japonsko), ITG (In The Groove, USA) a PIU (Pump It Up, Korea), se kterými se můžete setkat všude na světě, i u nás v České Republice.

Hry pro vaše ruce

Pomalu se dostáváme ke specialitám a jednou z méně známých kategorií jsou hudební hry pro ruce, které by měly (více či méně) plynule a esteticky protínat neviditelné kužely vzduchu nad nebo pod senzory, či potvrzovat noty stiskem podivně vypadajících tlačítek. Nejlepším zástupcem této kategorie je určitě japonská hra Para Para Paradise (PPP), která byla založená na Para Para tancování,

ve kterém tanečníci používají hlavně své ruce, ale rytmus udržují kroucením boků nebo pravidelným přešlapováním. Dobrá zpráva je, že v téhle hře jde více o celkový dojem z tance než o nějaké porovnávání výsledků, takže hru si užije každý. Mezi další hry pro ruce patří například Pop'n'-Music nebo 3DDX, které dokonce kombinuje ruce i nohy zároveň.

Hry simulující hudební nástroje

Kdo z vás už někdy jen tak pro radost bubnoval svými prsty o stůl do rytmu nějaké své oblíbené skladby? Kolik z vás už někdy zkusilo napodobit svou rockovou legendu ve hře na kytaru? Existují hudební hry, ve kterých se alespoň na chvilku můžete stát bubeníkem, DJem, kytaristou nebo klavírním virtuózem bez dlouhých hodin nudného cvičení, a ještě vás to bude bavit. Typickým zástupcem je hra simulující hru na kytaru jménem Guitar Hero, ke které potřebujete speciální ovladač ve tvaru kytary, ale jmenovat můžeme bez výčitek i DrumManii (bubny), Rock Band a Band Hero (bubny, kytara a mikrofon zároveň), Taiko no Tatsujin (japonské bubínky taiko) nebo KeyboardManii (klávesy).

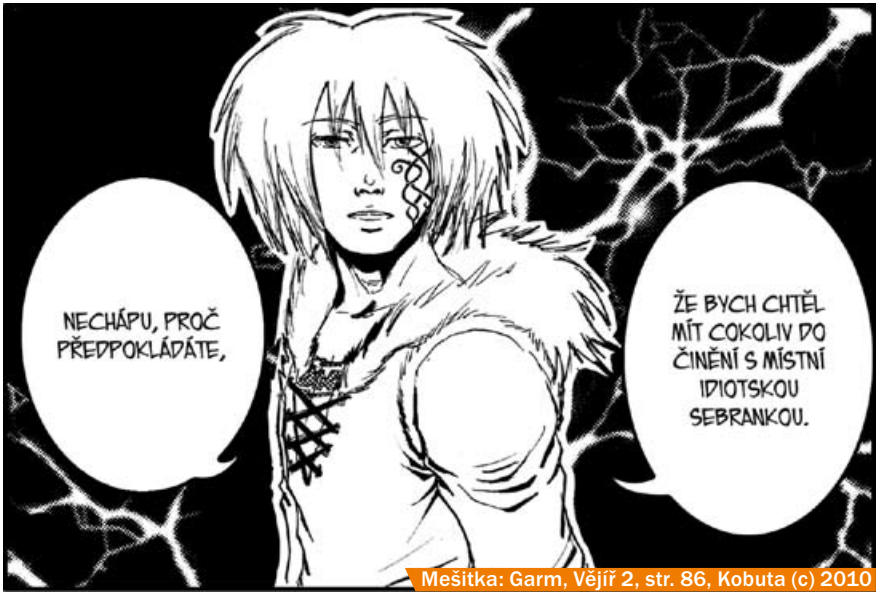
Hudební hry v České republice

Česká republika je ve světě hudebních her pořád ještě nováčkem, nicméně většinu z výše uvedených věcí si můžete zahrát i u nás na velkých akcích jako je STARcon a Animefest nebo na akcích pořádaných občanským sdružením Czech DDR, které jezdí s hudebními hrami po celé republice už více než pět let. Vzácností nejsou ani výlety za hudebními hrami do zahraničí, půjčování techniky nebo letní hudebně-herní víkendy a pro hrstku těch nejlepších se každý rok koná mistrovství České republiky v tanečních hrách. Pokud chcete více informací, čtěte blog sdružení (http://czechddr.cz) nebo sledujte kalendář akcí (http://czechddr.cz/akce.php).

Hudební hry na Animefestu

I letos na vás čeká místnost plná hudebních her. Zahrát si tu můžete klasické ITG či Paru, DrumManii nebo Pop'n'Music a po celou dobu festivalu je otevřený stánek sdružení, kam si můžete přijít pro radu, nebo stánek firmy Rare Items, kde si můžete koupit taneční podložku nebo jakoukoliv z dostupných hudebních her. Sobota je věnovaná soutěžím. Těšíme se na vás!

Jana „Molík" Molnárová



Mešitka: Garm, Vějíř 2, str. 86, Kobuta (c) 2010

Vykořeněné zrcadlo

Jaké jsou možnosti české mangy?

Dva ročníky sborníku české mangy Vějíř, manga sekce slovenských antologií Comics & Manga Book či hrstka domácích online mang dávají slovíčka „český“, potažmo „slovenský“ a „manga“ do nejtěsnějšího možného spojení. Skoro to vypadá, že manga u nás doslova zdomácněla. Na spojení „česká manga“ ale stále zůstává něco provokativního, dokonce to vypadá, že by se mohlo jednat o protimluv, minimálně pokud chápeme mangu prostě jako „japonský komiks“. Počešťování mangy přitom zapadá do širšího rámce jejího pozápadňování, které se odehrává v celém západním fandomu mangy a anime. V překladu celého manga stylu z jednoho kulturního prostředí do druhého se přitom nevyhnutelně něco z originálu ztrácí. Na to upozorňují někteří fanoušci a zájemci o japonskou popkulturu, kteří chtějí manze zachovat její exotičnost a spjatost s mentalitou a tradicí země vycházejícího slunce. Navíc je otázka, jestli by českým komiksovým tvůrcům o něco takového vůbec mělo jít, nebo lépe řečeno, zda mají pokusy o tuzemskou manga produkci vůbec nějaký smysl, případně jak by česká varianta mangy měla vypadat.

Extrémní obhajovatelka „japonskosti“ v manze Antonia Levy ve svém článku The Americanization of Anime and Manga: Negotiating Popular Culture (sborník Japanese Visual Culture, ed. Mark W. MacWilliams, M.E. Sharpe, New York-Londýn, 2008) sleduje vývoj amerického fandomu mangy a anime. Do jisté míry je pro něj charakteristické to, co je typické i pro český fandom, totiž přebírání nejen samotných produktů, ale také různých klubových aktivit japonského fandomu typu cosplaye nebo fanfikce. Tvrdí přitom, že tu vzniká něco jako nový, hybridní fandom. Jako negativní rys oproti začátkům fanouškovského objevování mangy v Americe vidí vytrácení se zájmu o ty prvky

anime a mangy, které vycházejí z japonské tradiční kultury a historie. Rozebírá to zejména na amerických fanfikcích, jejichž autoři často využívají postavy z mang typu Inujaši, které jsou hodně zakořeněné v japonské tradici, ale autoři fanovských příběhů veškerou provázanost s japonskou kulturou škrtnou a věnují se obecnějším motivům, jako jsou vztahy nebo akce. Zároveň ale s potěšením sleduje, že „japanofilové“, jak říká fanouškům mangy a anime, kteří se zároveň zajímají o japonskou kulturu, ještě nevymřeli a stále tvoří v rámci fandomu výrazný proud.

Základní argument pro obhajobu japanofílie v západním fandomu je přitom pozoruhodný: Levy tvrdí, že západní manga fandom je třeba udržovat tak blízko Japonsku, jak jen je možné, protože jinak bude veškerá jeho specifičnost smazána a zájem o japonské komiksy a animace se zcela rozptýlí do dvou již existujících a obsáhlých fandomů, totiž mezi fanoušky science fiction a fanoušky komiksu. Tento postoj má zvláštní význam v rámci možnosti české mangy, protože dost radikálně tvrdí, že bez vazby na Japonsko se z mangy prostě stane science fiction komiks, tedy že se z ní vytratí veškerá osobitost a výlučnost. Takový názor působí přehnaně, protože to vypadá, jako kdyby manga byla prostě komiks plus science fiction (potažmo další žánry) plus japonskost a při odstranění posledního členu se zbylé dva samy rozloží. Tento postoj zkrátka předpokládá heterogenní směs tam, kde má smysl mluvit o směsi homogenní. Japonskost mangy a anime a zároveň její vazba na západní popkulturu je téma, kterým se západní i japonští teoretici intenzivně zabývají. Dochází přitom k tomu, že manga a anime je hybridní už sama o sobě a že oproti velké části japonského hraného filmu a literatury vzniká

z intenzivního propojení japonské a západní kulturní tradice. Teoretička Susan J. Napier v textu Anime and Local/Global Identity (in Napier: Anime: From Akira to Princess Mononoke, Palgrave, New York, 2000) shrnuje debatu na toto téma mezi kritikem Tošijou Uenem a tvůrci Mamoru Ošiim a Kazunorim Item. Trojice popisuje anime termínem mukokuseki, který znamená „vykořeněný“, zbavený tradice. Ošii pak popisuje vztah anime k jeho západním i japonským divákům jako dvoustranné zrcadlo. Světy anime jsou utopie či dystopie, které odrážejí japonským divákům svět Západu a zároveň naopak západním divákům slouží jako fantaskní obraz moderního i tradičního Japonska. Zásadním důsledkem toho je, že manga a anime není specificky japonská, ale představuje virtuální a autonomní svět, který si buduje svou vlastní tradici.

Toto pojetí už je vůči možnosti české mangy mnohem přátelštější. Budeme-li chápat mangu jako svébytný fiktivní vesmír, který má vlastní formální i obsahové zákonitosti, pak nám nic nebrání se na tomto univerzu sami nějak podílet. Problém ale samozřejmě zůstává s metaforou zrcadla, které je vlastně variantou potřeby „japanofílie“, o které píše Levy. Klíčová otázka zní, do jaké míry je od vesmíru mangy možné odmyslet jeho aspekt japonskosti. Jinak by totiž česká manga

Etuta: Mahó Šódžo Karin-čan, Vějíř 2, str. 65, Kobuta (c) 2010

Jiří & Antonín Tesařovi: Gymnázium příšer, str. 53, Kobuta (c) 2010

byla možná v podstatě jen jako napodobenina japonského originálu. Napodobenina, která by byla jednak stavěná na vodě a nevěrohodná, protože by se snažila nahlížet do zrcadla zpoza jeho rámu, a jednak zbytečná, protože v Japonsku už tak vzniká ohromná spousta autentické mangy. Japanofílie je pro západní pokusy navázat na mangu spíš škodlivá, protože nutí autory, aby se vztahovali k prostředí, od kterého je dělí velká kulturní bariéra, a tedy aby fabulovali o světě, se kterým mají nanejvýš zprostředkovanou turistickou zkušenost. Hrozí tu vlastně stejná bezkrevnost, jakou Levy vyčítá fanfikcím, které se místo specifik japonských reálií soustředí na fádní příběhy o lásce či násilí. I kdyby nějaký český autor dokonale vstřebal japonskou mentalitu a tradici, pořád bude žít v prostředí, pro které je tato tradice cizí a bude psát pro publikum, pro které je cizí (leda že by ze své vlastní vykořeněnosti z českého prostředí udělal téma svého komiksu – pak by mohlo vzniknout něco osobitého).

Západní inspiraci mangou tak hrozí pád do pouhého zbytečného rozmělňování japonské komiksové tradice do uniformních a schematických příběhů ze dvou protichůdných stran. Jednak může jít o ignorování specifik mangy a vytváření pouhých západních komiksů ozvláštněných nějakým prvkem vypůjčeným z japonského komiksu. Na druhé straně se ale může jednat i o snahu o přílišné zasazení komiksů do exotických reálií mangy, které z jednotlivých děl udělá pouhé vybájené vzdušné zámky. Západní manga by

ale mohla mít smysl, pokud by se pokusila navázat na ty aspekty japonských komiksů, od nichž se dá spojení s japonskými reáliemi odmyslet. Zároveň by ale mělo jít o aspekty, které mangu odlišují od zbytku světové komiksové scény. Takové aspekty nepochybně existují, a to jak co do stylu, tak co do témat. Styl mangy a možnosti se jím inspirovat v západním prostředí rozebírá Scott McCloud ve své trilogii počínající svazkem Jak rozumět komiksu (BB Art, Praha, 2008), kde např. píše, že japonský komiks co do nakládání s časoprostorem klade důraz na „někde být" oproti západnímu „někam se dostat". Typické znaky témat japonských komiksů shrnuje Susan J. Napier v uvedeném článku pod termíny apokalyptičnost, festivalovost a elegičnost, jež je možné uvést do českého komiksového prostředí bez toho, že bychom je museli roubovat na japonské reálie. Inspirace ale může začít už tím, že v manze existuje mnohem víc žánrů než v západních komiksech a většinu z nich lze do západního prostředí snadno adaptovat.

České komiksové prostředí je oproti americkému či třeba britskému nebo francouzskému typické také tím, že je ještě mnohem více vykořeněné než svět japonské mangy. Dnešní domácí komiksoví tvůrci nemohou než inspirovat se ze zahraničí, protože česká komiksová historie je roztříštěná do izolovaných ostrůvků, které od současnosti navíc dělí dlouhá období diskontinuity. Na Káju Saudka, jehož tvorba je úzce vázaná na atmosféru šedesátých let, dnes není možné smysluplně a plynule navázat, a totéž platí i o dalších osobnostech naší komiksové minulosti.

Česká manga tak má problém nejen se slovem manga, ale i s adjektivem český. Zatímco například americkou mangu můžeme chápat jako propojení americké a japonské komiksové školy, v českém prostředí neexistuje žádná tradice, která by

NeoWorm: Manga z klobouku, Vějíř 2, str. 31, Kobuta (c) 2010

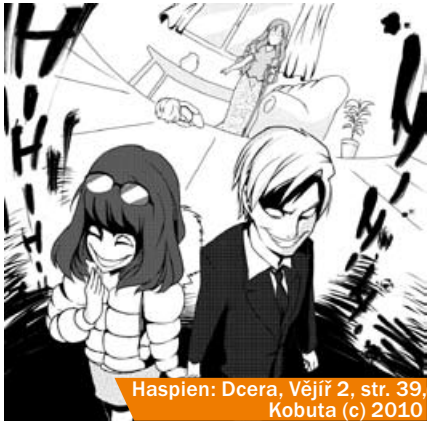
se mohla s tou japonskou promíchat. To dává českým autorům možnost půjčovat si z cizích vlivů mnohem svobodněji a libovolněji. Na druhou stranu to ale znamená nemožnost tyto výpůjčky k něčemu vztáhnout. To může vést a často vede k pouhému nenápaditému kopírování cizích vzorů, které můžeme vidět u některých nových českých komiksových autorů. Tahle cesta ale nemá pro autory v českém prostředí velký význam, protože pouhé napodobování dejme tomu mangy může vést nanejvýš k tomu, že tvůrci se podaří mangu napodobit natolik dobře, že jeho dílo bude nerozeznatelné od průměrných japonských komiksů. Tím pádem ale bude trochu zbytečné, protože průměrných japonských komisků existuje už celá řada.

Co naopak dává daleko větší smysl, je přistupovat k manze podobným způsobem, jakým Osamu Tezuka přistupoval k animovaným filmům Walta Disneyho a Fleischer Studia, totiž jako ke stylu, ze kterého je možné si svobodně vypůjčovat pro tvorbu, která cizí vlivy vstřebá, ale zároveň zůstane osobitá. Japonská manga by měla sloužit jen jako zásobárna podnětů, jak rozvíjet vlastní nápady a styl, a ne jako vzor, ke kterému bychom se měli chtít pouze slepě připodobnit.

Antonín Tesař

O autorovi:

Antonín „Ashitaka" Tesař je známý filmový recenzent a kritik působící na mnoha českých webech i v tisku. Mimo jiné mu vděčíme také za scénáře k některým příběhům z již zmiňovaného sborníku české mangy, Vějíře, ale i za samotnou českou mangu Gymnázium příšer. Jeho recenze můžete najít například na stránkách http://www.rejze.cz/

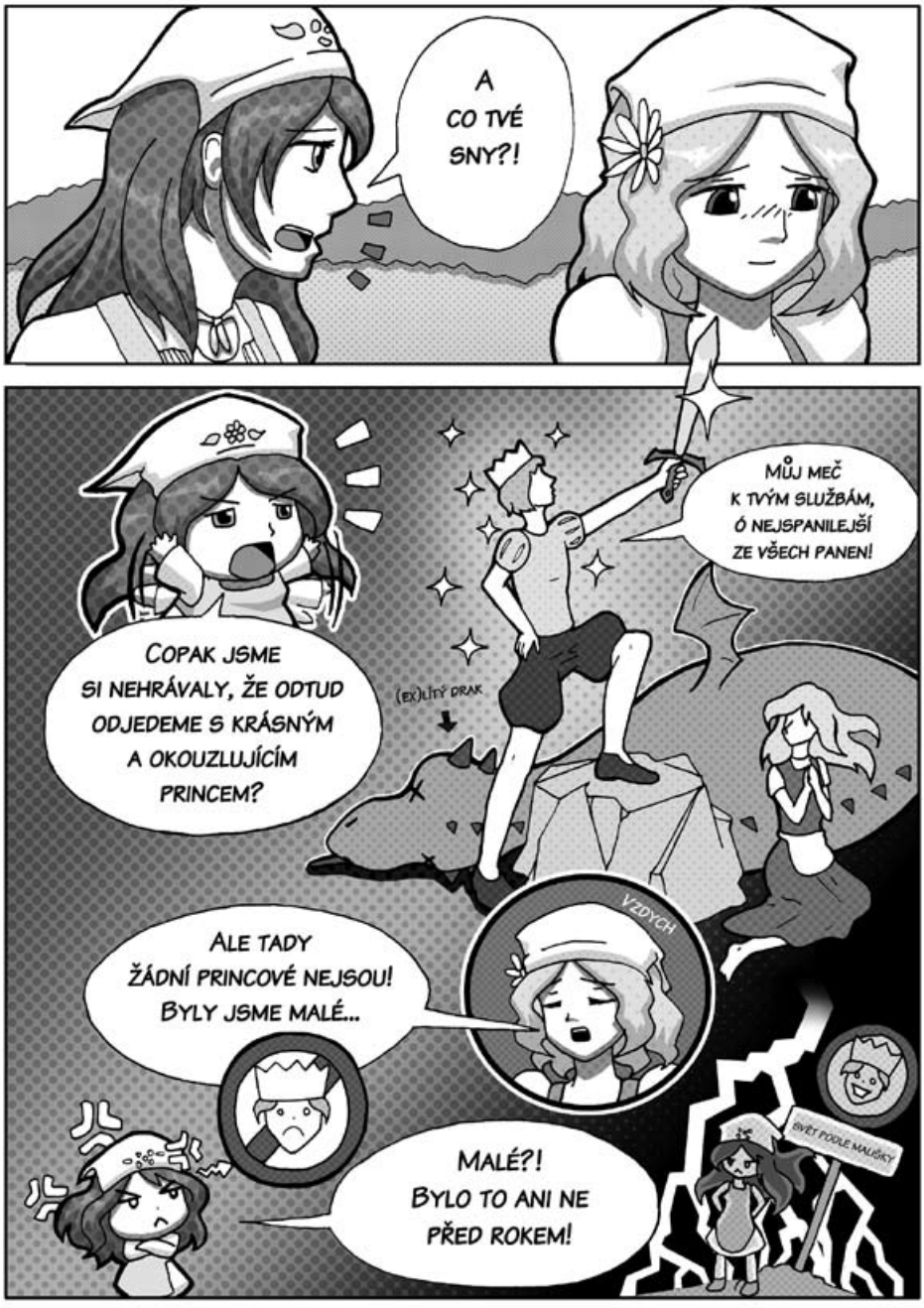

Haspien: Dcera, Vějíř 2, str. 39, Kobuta (c) 2010

BZZ
EXISTUJE JEDNO TAKOVÉ STARÉ RČENÍ...
NĚCO JAKO: KAŽDÝ NĚKDY UDĚLÁ CHYBU.
...
PLNĚ SE S TÍMTO RČENÍM ZTOTOŽŇUJI.

Mít svého Prince

KRESBA: RE
SCÉNÁŘ: HINTZU

JAK SE PROSTÁ VENKOVSKÁ HOLKA MŮŽE DOSTAT DO PODOBNÉ SITUACE? VLASTNĚ NE NIJAK LEHCE... EXISTUJÍ TOTIŽ CHYBY, KTERÉ UMÍ SPÁCHAT JEN NĚKDO IDEÁLOVĚ BOHATŠÍ, NEŽ BY SE OD NĚJ OČEKÁVALO...
MALIŠKO! TY SES ÚPLNĚ ZBLÁZNILA!
JÁ?! PODÍVEJ SE NA SEBE!
JSEM TO SNAD JÁ, KTERÁ SI BUDE BRÁT HRBA, I KDYŽ JEŠTĚ PŘED ROKEM TVRDILA, ŽE ZDEJŠÍ KLUCI JSOU PRASATA?
NENÍ TAK ŠPATNÝ!
A NECHCI ZŮSTAT NA OCET, VÍŠ?


A CO TVÉ SNY?!
MŮJ MEČ K TVÝM SLUŽBÁM, Ó NEJSPANILEJŠÍ ZE VŠECH PANEN!
COPAK JSME SI NEHRÁVALY, ŽE ODTUD ODJEDEME S KRÁSNÝM A OKOUZLUJÍCÍM PRINCEM?
(EX)LITÝ DRAK
VŽDYCH
ALE TADY ŽÁDNÍ PRINCOVÉ NEJSOU! BYLY JSME MALÉ...
MALÉ?! BYLO TO ANI NE PŘED ROKEM!
SVĚT PODLE MALIŠKY

ZAPOMEŇ NA PRINCE... MĚLA BYS UŽ TAKY VYRŮST, DOKUD NĚJACÍ NEZADANÍ KLUCI JSOU.
CO TŘEBA ZÁVIŠ? CHCE SE STÁT BARDEM, TO TI PŘIJDE MÁLO OKOUZLUJÍCÍ?
TEN?! JEHO NEJZDAŘILEJŠÍ RÝM JE „NECKY-CECKY"!
TAK NĚKDO JINÝ!
ALE NEMUSÍŠ PŘECE ODCHÁZET!
CO SI SAMA POČNEŠ?!
PSÍ OČI
MYSLÍŠ SI, ŽE JINDE JE TO JINÝ?
HORŠÍ UŽ TO BEJT NEMŮŽE...
JÁ SE NEZTRATÍM!

DOST...
UŽ MÁM VŠEHO V TÉHLE VESNICI...
KTERÁ NA PRINCE NEVĚŘÍ.
ZDE PŘICHÁZÍ RYTÍŘ A LAMAČ SRDCÍ, NEODOLATELNÝ MLYNÁŘSKÝ UČEDNÍK MALIŠ, PŘIPRAVEN NA SKOK DO VELKÉHO SVĚTA!
TAKHLE JSEM OPUSTILA SVOJI RODNOU VÍSKU A VYDALA SE DO SVĚTA.
A PROČ TAKY NE?!
KLUCI DO SVĚTA CHODÍ POŘÁD, KDYŽ O NĚ DOMA ŽÁDNÁ NESTOJÍ!
PROČ BYCH MĚLA ZROVNA JÁ SEDĚT NA ZADKU A VZÍT SI NĚJAKÉHO PITOMCE, JAKO TY ZRÁDKYNĚ, KTERÉ SI ŘÍKAJÍ MÉ KAMARÁDKY!
JEN POČKEJ, PRINCI...

JENŽE...
ONO SE SNADNO ŘEKNE,
ALE HŮŘ UDĚLÁ...
KLUCI JSOU BOHUŽEL NA TO VANDROVÁNÍ VYBAVENI TROCHU LÍP...
BZZ
JIM JE JEDNO, ŽE JSOU ZASVINĚNÍ JAKO PRASATA...
AU!
Z NĚJAKÉHO ŠÁBÍ ČI ŠKRÁBANCŮ SI HLAVU NEDĚLAJÍ...
A TAKY SI NEMUSÍ ČUPNOUT, KDYŽ TO NA NĚ PŘIJDE...
VĚŘILI BYSTE, JAKÝ JE TO V NOHAVICÍCH PROBLÉM?
ALE JÁ SE NEVZDÁM KVŮLI TAKOVÉ DROBNOSTI! PROSTĚ BUDU MÍŇ PÍT NEBO TAK NĚCO.

JAK JSEM TAK ŠLAPALA CESTOU NECESTOU, ABYCH SE HNED PRVNÍ DEN VYMAJZLA CO NEJDÁL OD RODNÉHO DOMU...
...DOŠLO MI NĚCO, NA CO JSEM PŘEDTÍM NEPOMYSLELA.
KLUCI MAJÍ VÝHODU JEŠTĚ V JEDNÉ VĚCI...
HEHE...
NEBOJÍ SE PŘESPAT POD ŠIRÝM NEBEM.
ALESPOŇ MYSLÍM...

TEDA NE, ŽE BYCH SE JÁ BÁLA...
KRAA!
LEK
ALE VÍTE JAK...
NIKDY JSEM TO NEZKOUŠELA...
PROČ MĚ NENAPADLO ZEPTAT SE, JAK SE PODOBNÉ PROBLÉMY ŘEŠÍ...?
NAŠTĚSTÍ JE MORAVA PLNÁ VESNIC A ŠVARNÉHO JUNÁKA NĚKDE URČITĚ PŘENOCOVAT NECHAJÍ. TŘEBA ZA VYKYDÁNÍ HNOJE NEBO NĚCO NA TEN ZPŮSOB.
JENŽE...

?
NECHÁŠ JI, TY ZLOŘÁDE?!
JÁ TI DÁM, HUČET DO NAŠICH DĚVČAT!
PINK

JAKÝ HUČENÍ?
ŠVIH

JEN JSME SI POVÍDALI...

A NEJSEM PŘIVANDROVALEC, ALE MLYNÁŘSKÝ UČEDNÍK.
TY ŽE JSI MLYNÁŘSKEJ UČEDNÍK?
TAKOVÁ ZAGROŠKUDLA?
MÁŠ S TÍM NĚJAKÝ PROBLÉM, VEPŘOVÝ ZÁTYLKU?
KOUKEJ TÁHNOUT, NEŽ TI JEDNA PŘILETÍ!
VŠICHNI NEMŮŽEME VYPADAT JAKO SUD S OČIČKAMA. A PROČ BYCH MĚL TÁHNOUT, AŤ SI SPANILÁ DÍVKA SAMA VYBERE, KOMU DÁ PŘEDNOST...
STEJNĚ JSEM VĚDĚLA, CO BUDE NÁSLEDOVAT. U NÁS NA VSI JSEM TO VIDĚLA DOSTRKÁT, A NEŽ JSEM VYROSTLA, OBČAS JSEM SE DO NĚJAKÉ TÉ RVAČKY I SAMA PŘIPLETLA.

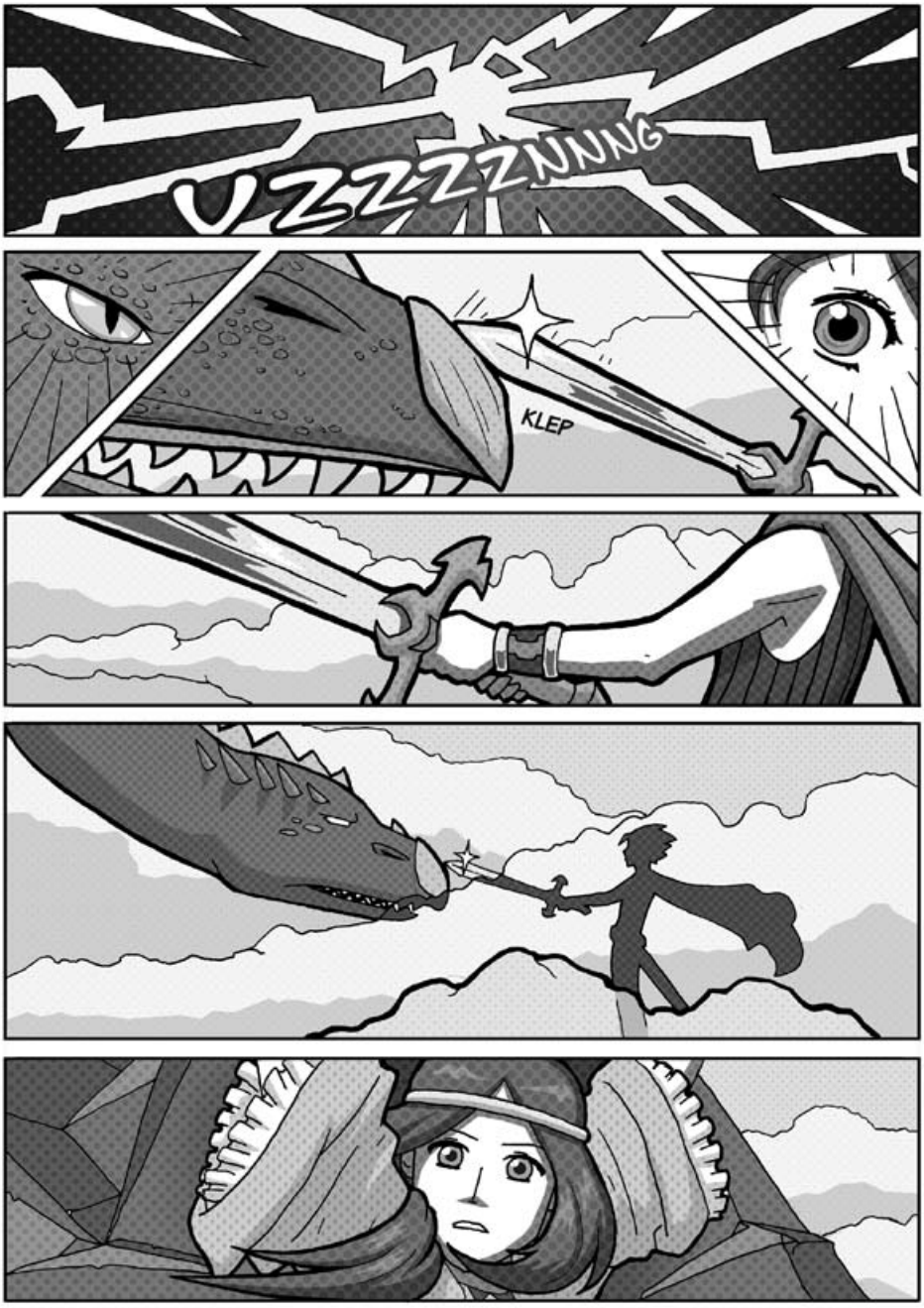
TÝÝÝ...!
SKRČIT...
A NOHA...
KOP
ŽUCH!
HOPLÁ!
TAKHLE SE
TO DĚLÁ...

VIDÍŠ? PŘESNĚ O TOM JSEM MLUVIL, NEŽ JSI NÁS TAK HRUBĚ VYRUŠIL. VŠUDE JE TO STEJNÝ. CHLAPI, CO MOC ROZUMU NEPOBRALI, ALE TĚLA MAJÍ JAKO MEDVĚD.
CHLUPATÝ A SMRADLAVÝ.
NGH.
PŘECE BYS NECHTĚLA MÍT DO SMRTI NA KRKU NĚKOHO TAKOVÉHO? URČITĚ BY PŮLKU ČASU PROSEDĚL V HOSPODĚ.
JÁ...
CHLAPÍÍÍ!
EFEKTNÍ VÁNEK
NĚJAKEJ CIZÁK NÁM TU HUČÍ DO RYCHTÁŘOVY DCERY! A SEJMUL PRUDU!
EH...

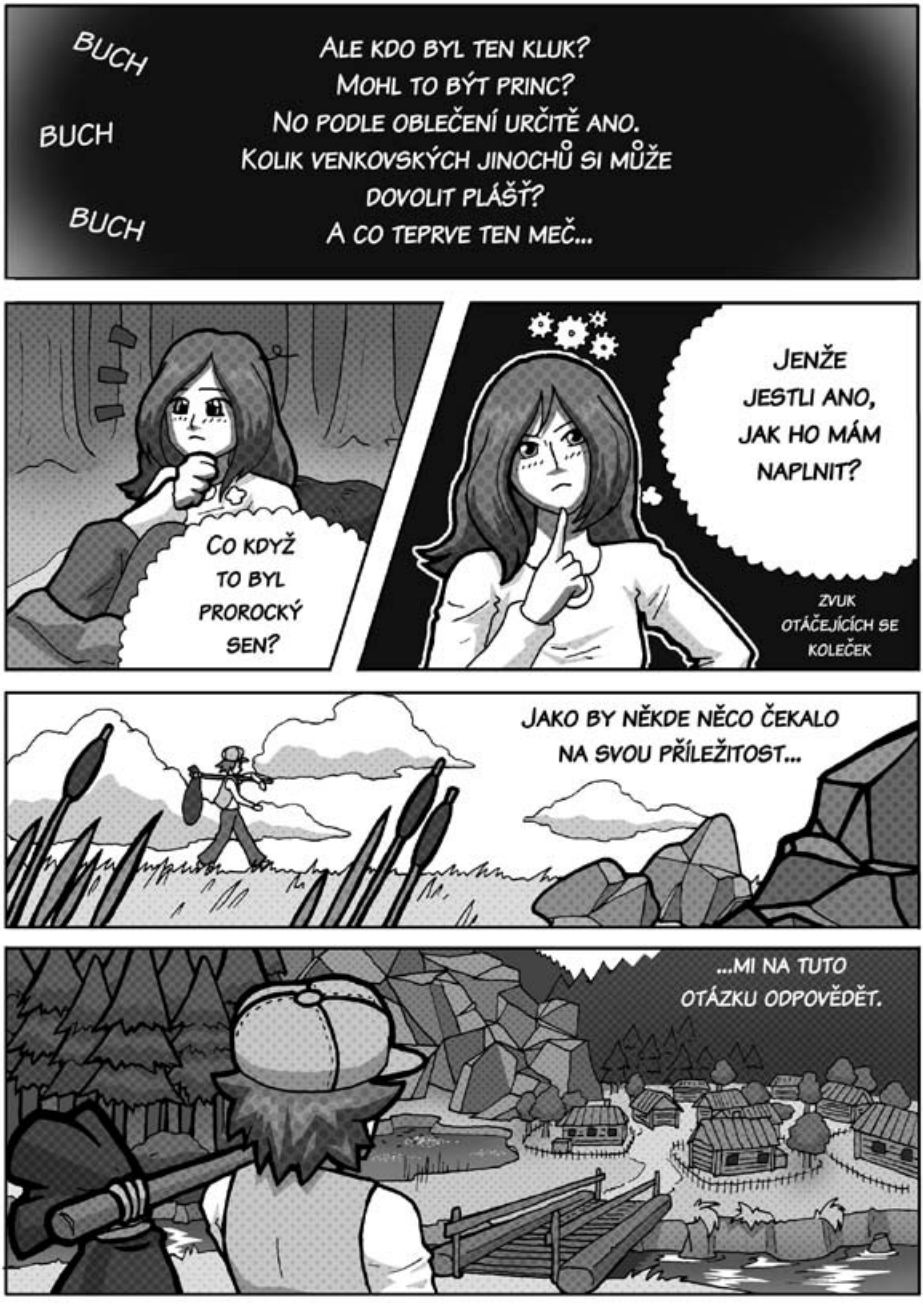
TOHLE?!
UTÍKALA JSEM JAKO NIKDY V ŽIVOTĚ A ZA MNOU BANDA PITOMCŮ S KLACKAMA.
ŠÁBÍ NEŠÁBÍ...
HUF
HUF
HIJF
UŽ ANI NEVÍM, KDE JSEM SE NAKONEC ZASTAVILA.
?
A NOC PRIŠLA, ANIŽ BYCH SI TOHO VŮBEC VŠIMLA.

ZÍV
A NA TO, ŽE BYCH MĚLA MÍT OBAVY Z NOCLEHU VENKU...
JSEM UŽ...
ANI...
TŘEP
TŘEP
...NEPOMYSLELA.
HŮŮŮ!
JE VŮBEC MOŽNÉ, ABY SE NĚKDE U NÁS – KDEKOLIV! – VYSKYTOVAL MUŽ JEMNÝCH A DVORNÝCH ZPŮSOBŮ? JESTLI JO, NENÍ DIVU, ŽE JE KDOVÍKDE ZALEZLÝ! KDYBY VYSTRČIL NOS Z DOMU, TA HOVADA BY HO UMLÁTILA!
COŽ BY NEJSPÍŠ POTKALO I MĚ, KDYBYCH BYLA POMALEJŠÍ...
!

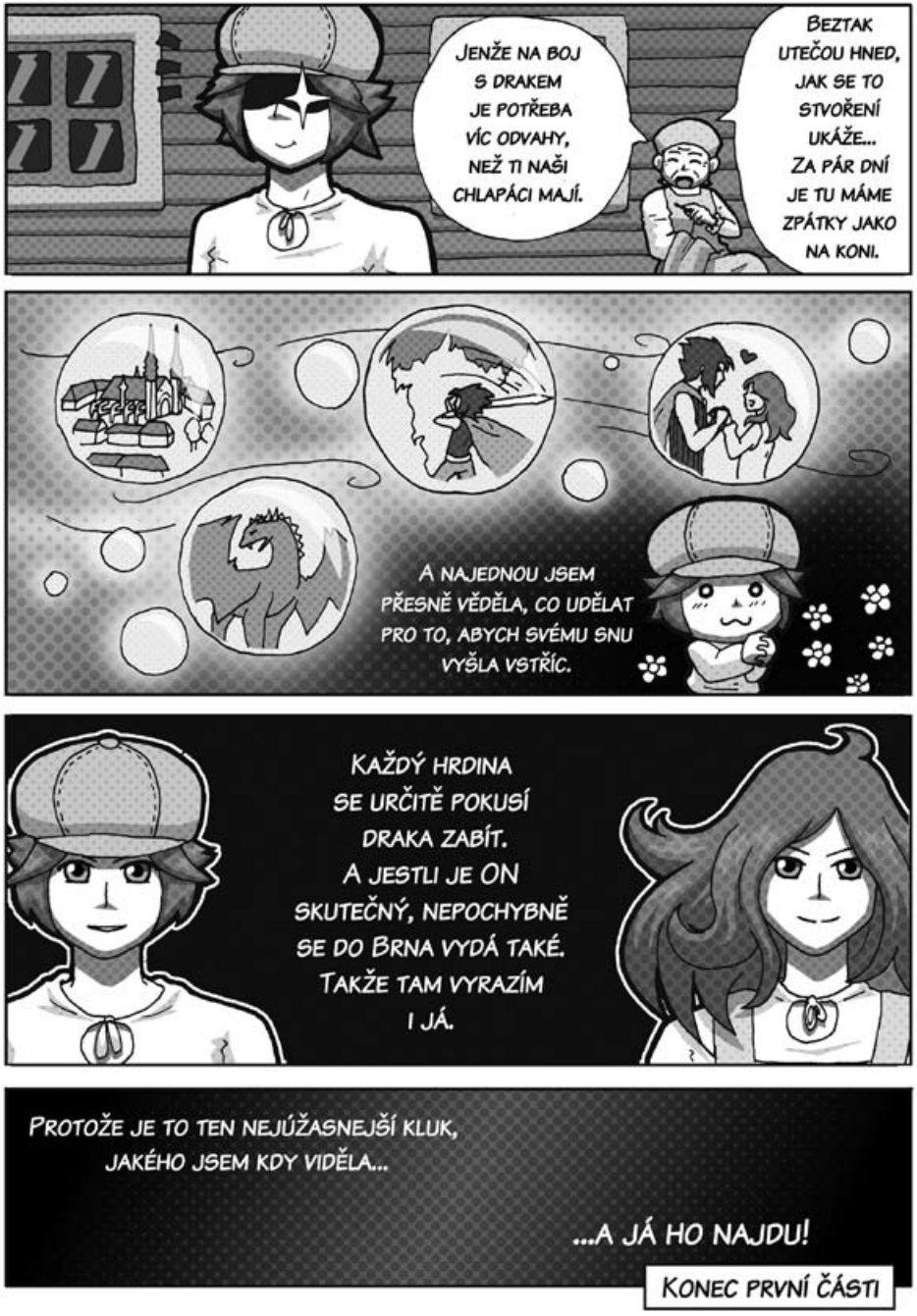
!
VRRR...
...D-DRAK?!
RAAAAR!


UZZZZZWNNG
KLEP

MĚLA JSEM CÍTIT, JAK MÉ TĚLO ZACHVACUJE ŽÁR, JAK TOMU BÝVÁ V PŘÍBĚZÍCH, JENŽE MÍSTO TOHO MĚ NAJEDNOU OBKLOPIL LEZAVÝ...
...CHLAD!
ALE...
BUCH
BUCH
... TO BYL ZASE JEDNOU NÁPAD, USNOUT UPROSTŘED LESA A BEZ OHNĚ...


BUCH
BUCH
BUCH
Ale kdo byl ten kluk?
Mohl to být princ?
No podle oblečení určitě ano.
Kolik venkovských jinochů si může dovolit plášť?
A co teprve ten meč...
Co když to byl prorocký sen?
Jenže jestli ano, jak ho mám naplnit?
zvuk otáčejících se koleček
Jako by někde něco čekalo na svou příležitost...
...mi na tuto otázku odpovědět.

ŠUIH
KŘACH!
JDE TI TO PĚKNĚ OD RUKY, MLÁDENČE.
KDE JSOU VŠICHNI ZDEJŠÍ CHLAPCI, BABIČKO?
NEVIDĚL JSEM ANI JEDNOHO.
ÁÁLE... ŠLI ZKUSIT SVÉ ŠTĚSTÍ DO BRNA.
?
DO BRNA? CO V BRNĚ?
LÁKAJÍ JE STŘÍBRŇÁKY. BRNĚNŠTÍ RADNÍ VYPSALI PŘÍMO KRÁLOVSKOU ODMĚNU ZA HLAVU DRAKA, KTERÝ JEJICH MĚSTO SUŽUJE.


JENŽE NA BOJ S DRAKEM JE POTŘEBA VÍC ODVAHY, NEŽ TI NAŠI CHLAPÁCI MAJÍ.
BEZTAK UTEČOU HNED, JAK SE TO STVOŘENÍ UKÁŽE... ZA PÁR DNÍ JE TU MÁME ZPÁTKY JAKO NA KONI.
A NAJEDNOU JSEM PŘESNĚ VĚDĚLA, CO UDĚLAT PRO TO, ABYCH SVÉMU SNU VYŠLA VSTŘÍC.
KAŽDÝ HRDINA SE URČITĚ POKUSÍ DRAKA ZABÍT. A JESTLI JE ON SKUTEČNÝ, NEPOCHYBNĚ SE DO BRNA VYDÁ TAKÉ. TAKŽE TAM VYRAZÍM I JÁ.
PROTOŽE JE TO TEN NEJÚŽASNEJŠÍ KLUK, JAKÉHO JSEM KDY VIDĚLA...
...A JÁ HO NAJDU!
KONEC PRVNÍ ČÁSTI

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, kteří přišli v kostýmech (ať už do soutěže nebo jen tak). Všem organizátorům, kteří pracovali dlouho před akcí, nebo se o vás starali na místě. Všem přednášejícím, kteří vám rozšířili obzory. Všem uvaděčům, kteří představili promítaná anime.

Brněnskému kulturnímu centru a hotelu Continental za pronájem prostor.

Všem sponzorům, kteří Animefest podpořili. Statutárnímu městu Brnu za finanční podporu. Pracovníkům velvyslanectví Japonska v ČR za podporu a spolupráci. Společnostem, které nám zapůjčily filmy a seriály: Bandai Visual, FlyingDog, Fuji Creative Corporation, Media Factory, Production I.G, Robot Communications, Shochiku, Showgate, Studio Pierrot, Sunrise, Toei Animation, Toho, TV Tokyo Medianet, Viz Media, Yomiuri TV.

Největší poděkování samozřejmě patří vám všem za to, že jste Animefest navštívili.

B R N O

Animefest finančně podpořilo statutární město Brno

La Maison en Petits Cubes © ROBOT Communications Inc.
Mai Mai Miracle © 2009 Nobuko Takagi / MAGAZINE HOUSE / MAIMAISHINKO film Committee
Broken Blade © Yunosuke Yoshinaga, Flex Comix / BBPC
Hetalia: Axis Powers – Paint it, White! © 2010 HIDEKAZ HIMARUYA,GENTOSHA COMICS / HETALIA PROJECT
Colorful © 2010 ETO MORI / FUJI TELEVISION NETWORK, SUNRISE, DENTSU, Aniplex, Sony Music Entertainment (Japan), TOHO All Rights Reserved.
Princess Jellyfish © Akiko Higashimura / Kodansha / Kuragehime Committee
5cm Per Second © Makoto Shinkai / CoMix Wave Films
Squid Girl © Masahiro Anbe(Akitashoten) / Shinryaku! Ika Musume Partners
Negadon © Jun Awazu/CoMix Wave Films
The Girl Who Leapt Through Time © Tokikake Film Partners
Lovely Complex © Aya Nakahara/Shueisha, TBS, Toei Animation
Beelzebub ©RYUHEI TAMURA/SHUEISHA-BEELZEBUB PROJECT
City Hunter: The Secret Service © Tsukasa Hojo / NSP • YTV • SUNRISE
07-Ghost ©Yuki Amemiya, Yukino Ichihara / ICHIJINSHA, 07-GHOST Project
Black Jack 21 © TEZUKA PRODUCTIONS / YOMIURI TV
Crest of the Stars © SUNRISE
Nura: Rise of the Yokai Clan © Hiroshi Shiibashi/SHUEISHA,Nurari Project
The Wings of Honnêamise © BANDAI VISUAL / GAINAX
Trigun: Badlands Rumble © Trigun Committee

A ještě jedno poděkování nakonec – tiskárně **Uniprint s.r.o.**

FestZIN vytiskli kvalitně a rychle i přes (naším zaviněním) pozdě dodaná data. Díky!

Sponzoři:

CREW, Hanami, TALPRESS, MIDO, Zoner PRESS, COMFOR, Hayashi.cz, DOUPĚ.CZ, SHOP KOISHI SHOP, Air Live, PAPIRaTISK, lenovo, BILLA, EPSON EXCEED YOUR VISION, iiyama

Mediální partneři:

RengL plakátovací plochy, pevnost, kult., METROPOLIS, TOPZINE.CZ

Partnerské akce:

ANIfest, Scotland Loves Anime, RODINNÉ PASY, Knihovna Jiřího Mahena v Brně, TICKETPRO

Výtvarní pachatelé FestZINu:

Kobylka v pyžamu
http://kobylkavpyzamu.cz/

Sir_Pete
http://sirpete.deviantart.com/

DanQ
žangletřitečky
http://danq.nantoka.info/

Viktor Navrátil
Color Management, Prepress & DTP Consulting

Nejširší výběr
zboží a značek pro
tradiční bojová
umění u nás.
www.hayashi.cz
Hayashi.cz
potřeby pro bojová umění a sporty
Hayashi
fighter
TOPTEN
SAFETY IS OUR SUCCESS

SHOP | KOISHI | SHOP

SPECIALIZOVANÁ PRODEJNA S JAPONSKÝMI POTRAVINAMI A DOPLŇKY

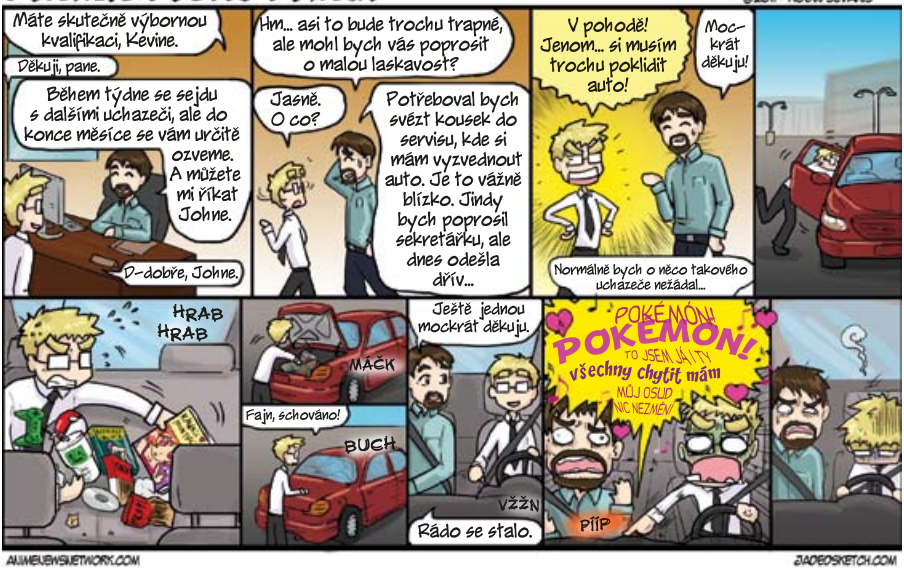
... KOISHI SHOP VE DVORNÍM TRAKTU RESTAURANTU KOISHI
... PRO VŠECHNY MILOVNÍKY JAPONSKÉ A ASIJSKÉ KUCHYNĚ

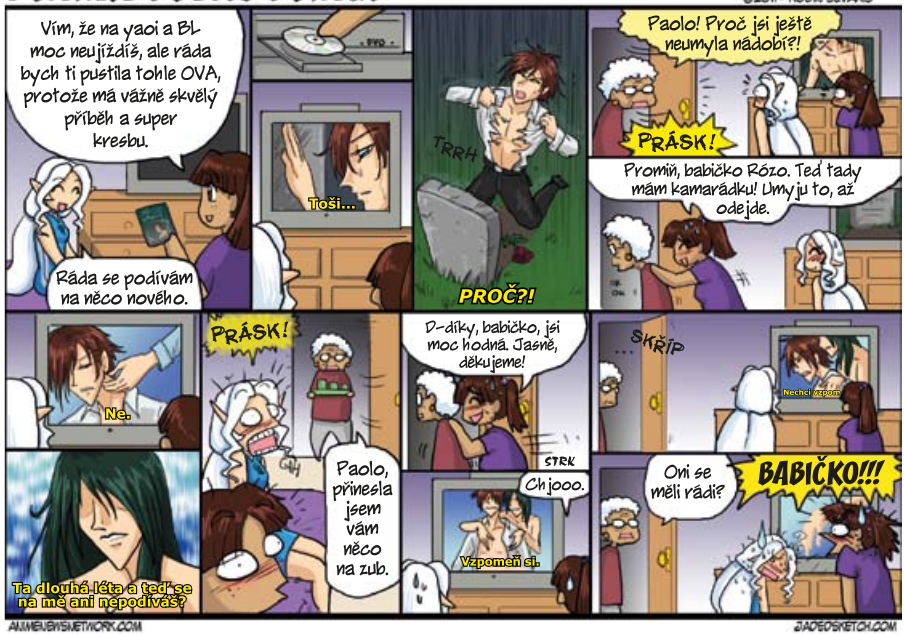
ÚDOLNÍ 11 | BRNO-STŘED | TEL +420 77449SHOP (+420 774497467) | KOISHI@KOISHI.CZ
PO–PÁ 10:00–18:00 | SO–NE 10:00–15:00

PRODEJNA: WWW.KOISHI.CZ NEBO E-SHOP: WWW.KOISHI-SHOP.CZ

Anime News Nina!

©2011 - ROBIN SEVAKIS



Anime News Nina!

©2011 - ROBIN SEVAKIS