FestZiN

Animefest 2016 • *číslo třinácté* • samostatně neprodejné

NASKOČTE ZA SKVĚLÉ STARTOVACÍ CENY!

Sleva na **první díly** manga sérií!

Nejlepší mangy vydává **Nakladatelství Crew s.r.o.** a seženete je na **obchod.crew.cz,** v prodejnách Komiksového ráje (www.komiksovyraj.cz) a v dalších knihkupectvích!

STARTOVACÍ SLEVA 99 Kč

BLEACH

BLEACH © 2001 by Tito Kubo/SHUEISHA Inc.

STARTOVACÍ SLEVA 99 Kč

GANTZ

GANTZ © 2000 by Hiroya Oku/SHUEISHA Inc.

STARTOVACÍ SLEVA 99 Kč

DEATH NOTE

DEATH NOTE © 2003 by Tsugumi Ohba, Takeshi Obata/SHUEISHA Inc.

STARTOVACÍ SLEVA 99 Kč

ÚTOK TITÁNŮ

Shingeki no Kyojin © Hajime Isayama / Kodansha Ltd.

STARTOVACÍ SLEVA 99 Kč

NARUTO

NARUTO © 1999 by Masashi Kishimoto, SHUEISHA Inc.

STARTOVACÍ SLEVA 299 Kč

GUNSMITH CATS

© 2015, 2016 Keniči Sonoda. All rights reserved.

ALL YOU NEED IS KILL
STAČÍ JEN ZABÍJET

© 2014 by Hiroshi Sakurazaka, Ryosuke Takeuchi, yoshitoshi ABe,Takeshi Obata/ SHUEISHA Inc.

Na **obchod.crew.cz** najdete první díly mang Bleach, Death Note, Naruto, Gantz a Útok titánů za úžasných **99,-** včetně dopravy!

Obsah

3 Úvod – vítejte na Animefestu 2016
5 Parky kultury a oddechu
6 Rozhovor s Naojoši Šiotanim
11 Rozhovor s Exkuroganem
15 Anime News Nina
19 Malý průvodce italskými komiksovými cony
22 Japonsko versus příroda
29 Rozhovor – Rebel Legion
33 Nintendo vrací úder?
38 Rjútama
41 Rozhovor s Mamoru Hosodou
45 Rozhovor s Kixkillradio
48 Poděkování, sponzoři

Legenda: Anime Japonsko Komunita Komiks

Tiráž, aneb kdo za to může

šéfredaktor: **hintzu**
korektura: **Anežka, Ximara**
koncepce: **hintzu**
obálka: **Kobylka v pyžamu**
sazba a předtisková příprava: **Viktor**
tisk: **Uniprint**

Prezentace případové studie skupinové dynamiky

Vážené kolegyně, vážení kolegové, drazí hosté,

rádi bychom vás přivítali na třináctém sjezdu, jehož hlavním cílem je představení našeho vědeckého projektu.

Jedná se o sociologický výzkum středně velké skupiny subjektů vysazené v neupravovaném prostředí. Úkolem skupiny je toto území osídlit a kultivovat způsobem pro účastníky experimentu co možná nejpřijatelnějším. Subjekty byly pečlivě vybrány dle kompatibility povahových rysů a mentálních predispozic. Hlavním cílem experimentu je zjistit, jakým způsobem bude skupina odkázaná sama na sebe fungovat a k jakým hierarchickým a organizačním posunům vlivem změny prostředí dojde.

Zahájení experimentu proběhlo více než uspokojivě. Na obrazové dokumentaci, která vám bude na zahájení sjezdu prezentována, můžete celý dosavadní vývoj pohodlně sledovat. Subjekty začaly spolupracovat a tábor začal pohlcovat okolní přírodu i veškeré dostupné zdroje pro svůj vlastní rozvoj a růst. Jeden ze subjektů však nesouhlasil s rozkazy vrchní velitelky, a tak dochází vlivem tohoto mocenského rozkolu dochází k rozštěpení projektu na dvě frakce.

První frakce, zastupovaná původní velitelkou, pokračuje v efektivním technologickém využívání zdrojů a podmaňuje si okolní prostor. Druhá frakce, reprezentovaná novým vůdcem, se přiklání k osidlování v souladu se stávajícím prostředím a respektování původní flóry a fauny.

Rozštěpení znamená pro vědecké pracovníky zapojené do projektu nečekaný vývoj a postupem času dochází i u nich k polarizaci a sympatiím buď k jedné, nebo druhé straně. Vzhledem k tomu, že podobný vývoj lze předpokládat i od ostatních účastníků sjezdu, rozhodli jsme se vás do experimentu zahrnout.

V tuto chvíli jsou pozice obou frakcí víceméně totožné, v podstatě tu máme patovou situaci. Proto byl každý z vás při příchodu přiřazen náramkem k jedné z frakcí. Vaše vystupování v rámci letošního sjezdu bude přímo ovlivňovat míru logistické podpory, které se „vaší“ frakci dostane. Logistická podpora ovlivní rozložení sil jednotlivých stran, velikost kontrolovaného území i celkovou dominanci frakce. Splnit úkol v tuto chvíli zvládne jen jedna z nich a budete to právě vy, kteří svou podporou určíte vítěznou stranu.

Informace o zapojení do projektu můžete získat od organizátorů či na informačních stáncích v areálu sjezdu. Užijte si Animefest 2016 a pomozte nám dokončit experiment!

Vítejte na Animefestu 2016

Třináctý ročník... Kdybychom si všímali pověr, možná bychom letošní Animefest přeskočili a uspořádali až ten další. Jelikož držíte v rukách třinácté číslo FestZinu, zřejmě jste pochopili, že jsme racionálně uvažující bytosti a určitě nás nerozhodí ani černá kočka, která mi pravidelně běhá přes cestu... temné hejno havranů kroužící kolem Výstaviště... žárovka, která praskla právě ve chvíli, kdy jsem začal psát... Jako ujištění jsme si v letošním tematickém předfilmu vybrali pro organizátory neutrální stranu vědců.

Natáčení pro mě byla v jednom ohledu zajímavá nová zkušenost. I když šaty dělají člověka, za svých deset let ve výzkumu jsem ještě nikdy nepotřeboval bílý plášť. Spíše než oblečení nebo tituly odlišuje vědce a výzkumníky touha po poznání a hledání odpovědí na otázky, které zatím každý považoval za příliš bláznivé. Kupříkladu: Jak se změní zážitek návštěvníků a atmosféra Animefestu, když rozšíříme prostory na dvojnásobek? Naše pracovní hypotéza je, že všichni společně prožijeme úžasný víkend, na který budeme ještě dlouho vzpomínat. Na výsledek pokusu nedočkavě a s obavami čekáme. Experiment musí být samozřejmě opakovatelný, toho se dočkáme o rok později.

I když jsme proti sobě letos postavili „technickou“ a „přírodní“ frakci, k objevování a rozšiřování znalostí jsou potřeba oba přístupy, často ve vzájemné kombinaci. Zároveň jsme si tím trochu naběhli – dlouho jsme nedokázali rozhodnout, která strana by měla reprezentovat chaos a řád. Určitě mi dáte za pravdu, že technika se často chová velmi nevyzpytatelně a v přírodě naleznete nečekaný řád. Abych se vrátil ke své úloze vědce, připomenu práce matematika **Franka Ramseyho** z 20. let minulého století. Jeho matematický důkaz se zjednodušeně překládá slovy „naprostý chaos není možný“. Stačí vzít dostatečně velkou skupinu, která navenek vypadá chaoticky, a odhalíte v ní řád. Vyzkoušejte si to sami. Najděte si na Animefestu místo s dobrým výhledem, na okamžik se zastavte a pozorujte zdánlivě neuspořádaný, vířící dav. Po chvíli se začnou vynořovat opakující se vzory – kostýmy, barvy, skupinky, úsměvy, blesky fotoaparátů, ztracené šály... Nakonec jsme ale usoudili, že se přidržíme chaotické přírody a snu o spořádané technice.

Ale přece jen ta třináctka... pro jistotu jsme připravili oběť všem božstvům a vesmírným silám, které dohlíží na bláznivé pořadatele conů... obětovali jsme část vlastního života a věříme, že to za to stojí. Pokud jste spokojeni, řekněte nám to, napište nám to, věnujte nám hrnek na kafe. A pokud se vám něco nelíbilo, určitě nám také dejte vědět.

Adam „Christof“ Rambousek

VYUŽIJTE PŘÍLEŽITOST
KOUPIT TECHNIKU Z FESTIVALU S BRUTÁLNÍ SLEVOU!

COMFOR

Lenovo IdeaPad Z50-70

14 999,- ~~17 999,-~~

Windows 10 × 15,6" FullHD LED 1920x1080, lesklý displej × procesor Intel® Core™ i5-4210U × RAM 8 GB DDR3 × SSHDD 1 TB + 8 GB × grafická karta NVIDIA GeForce 840M 4 GB × síť 10/100/1000 Gigabit Ethernet, Intel® 3160 1x1 a/c × numerická klávesnice × HDMI × čtečka paměťových karet 2v1 (SD/MMC) (59442740)

Full HD 1080p · IPS · HDMI

24" LED Philips

3 499,- ~~3 699,-~~

Displej nabízí vylepšené rozlišení Full HD 1920 x 1080. Díky rozlišení Full HD zajišťujícímu ostrý detail a vysokému jasu vzniká neuvěřitelný kontrast a realistické barvy, které dodají obrazu na opravdovosti. (20842198922)

EPSON L365 ITS

3 999,- ~~4 399,-~~

Ideální tiskárna pro malé a domácí kanceláře požadující kvalitní tisk, skenování a kopírování s mimořádně nízkými náklady. Vybavena velkokapacitními inkoustovými nádržkami × tiskárna, skener, kopírka × připojení WiFi × rychlost barevného tisku až 5 str./min, rychlost černobílého až 9 str./min (C11CE54401)

ZyXEL Router, N300

449,- ~~499,-~~

Rychlý bezdrátový router, shoda se standardem 802.11n s rychlostí přenosu dat až 300Mb/s. Dvě všesměrové antény se ziskem 5 dBi zesilují bezdrátový signál pro větší pokrytí a stabilnější přenos dat, WPS pro rychlé a snadné nastavení zabezpečení bezdrátové sítě, podpora protokolu IPv6. (50100007645)

informace na infostánku

EPSON EXCEED YOUR VISION · Lenovo · PHILIPS · ZyXEL

800 105 205 · INFOLINKA V PRACOVNÍ DNY OD 8:00 DO 17:00 · WWW.COMFOR.CZ

Parky kultury a oddechu

Z Okinawy se nám donesly zprávy, že umělec na odpočinku věnoval 300 milionů jenů (zhruba 66 milionů korun) na vybudování dětského interaktivního centra v Lesním parku Zenda u města Kumedžima na Okinawě. Dokonce jim celý park a centrum navrhl! To je ale hodný stařík. Skoro jako úředník z **Kurosawowa** filmu ***Ikiru***, který zasvětí svá léta na odpočinku stavbě houpaček na místním hřišti. Nadšeným filantropem je **Hajao Mijazaki** a park Zenda se proslavil jako oblíbené místo rodin přestěhovaných po fukušimské katastrofě.

Mijazaki tak i na odpočinku dělá něco hezkého pro děti a zároveň se novým způsobem vrátí ke svým oblíbeným ekologickým tématům. Možná k celkovému návrhu parku svou trochou přispěje i jeho syn **Goro**, bývalý zahradní architekt, jehož anime kariéra svět příliš nenadchla.

Mijazakiho zájem o parky a hřiště se v posledních letech vynořuje častěji. Ve své knize ***Turning Point*** (nedávno přeložené do angličtiny) věnuje mnohem více prostoru školce postavené ve **Studiu Ghibli** než svému poslednímu filmu. Nabádá také své kolegy, aby pozorovali cílovou skupinu diváků filmu v jejich přirozeném prostředí. Ale i jeho studio má vlastní park – proslavené **Studio Ghibli Museum** v Mitace, které každý rok generuje zisky odpovídající filmu.

Jak se jim to daří? Za prvé, pečlivě navnadí zákazníky, protože trvají na vstupu pouze po předchozí rezervaci, aby si pojistili, že obsluha všechno stíhá a nenudí se. Dále slibují exkluzivní zážitky, například několik krátkých filmů, které mimo muzeum nemáte šanci vidět. Samozřejmě je tam i restaurace a obchod se suvenýry... ale vše je mnohem honosnější než v běžném zábavním parku. **Mijazaki** a jeho kolegové designéři se ze všech sil snažili představit si zážitek z pohledu dítěte. K tomu patří třeba cestičky, po kterých můžete odběhnout, ale nezabloudíte, nebo malá, tajná překvapení, která spatříte, jen pokud máte přibližně metr na výšku.

Ghibli Museum a plány na úpravu parku Zenda ukazují, jak výjimečný **Mijazaki** opravdu je. Od tvůrců ***Transformers*** se podobného zacházení nedočkáte.

Jonathan Clements

Jonathan Clements je autor knihy ***Anime: A History (Anime: Historie)*** a spoluautor ***The Anime Encyclopedia: A Century of Japanese Animation (Anime encyklopedie: Století japonské animace)***. Jako překladatel, režisér dabingu nebo dabér pracoval na více než 70 anime titulech. Napsal desítky knih o asijských tématech, dvě z nich vyšly i v češtině: ***Wu – čínská císařovna*** a ***První čínský císař***.
http://schoolgirlmilkycrisis.com/2015/03/03/the-pocky-poisoner/

Rozhovor s Naojoši Šiotanim

Naojoši Šiotani má pod palcem značku ***Psycho-Pass***, která propojuje horror, akci a sci-fi. S tímto titulem je spojený od původního seriálu v roce 2012 přes druhou řadu až k celovečernímu filmu, který uvidíte na Animefestu. Musí to tedy být drsňák, který se rád koupe v krvi, že?

Ne tak rychle. Existuje totiž i druhá strana **Šiotaniho**, která tvoří roztomilá zvířátka pro děti a sladké komedie. Tento **Šiotani** přispěl smutnou ovečkou do filmu ***Ostrov zapomnění*** (***Oblivion Island***) a divokým miniaturním oslíkem do ***Tokyo Marble Chocolate***, svého režisérského debutu. Musím vás zklamat, žádní miniaturní oslíci neexistují, to si **Šiotani** vymyslel.

Tenhle rozpor musíme prozkoumat. Je **Šiotani** drsňák, nebo jemná duše? „Miluju roztomilé a hebké věci!“ směje se. „Občas si tak říkám, že bych vymyslel ***Totora***, jenže jsem k tomu neměl příležitost.“ Ale tvrdí, že si rovnováhu udržuje pomocí, ehm, *J-pop* idolů.

„Když se ponořím do tvorby opravdu temných příběhů jako v ***Psycho-Pass***,“ říká **Šiotani**, „hodně mi to vezme, nakloní to moji rovnováhu k temnější straně. Musím se tedy vybalancovat a rovnováhu mi vrací japonská skupina **Momiro Clover Z**. Když je poslouchám, úžasně mi to zlepšuje náladu. Když jsem v krveprolití povraždil spoustu lidí, spravila mi hudba zase náladu. Rozkřiklo se, že jsem fanouček **Momiro Clover Z**, a doslechla se to i skupina. Mohl jsem se s nimi setkat! Jsem rád, že jsem to o sobě prozradil.“

Ostrov zapomnění, © Production I.G

Naojoši Šiotani, © zimbio.com

Šiotani dodává, že při dohledu na nahrávání dialogů pro ***Psycho-Pass***, které jsou plné zděšených výkřiků a smrtelného chraptění, se během šestiminutové cesty z nádraží do studia nabije veselou hudbou na celý den. „Dostanu se do skvělé nálady a potom zvládám celý den krvavých záležitostí.“

Režisér tvrdí, že takové vyrovnávání je zdravé i pro kreativitu. „Když se zaměřujete jen jedním směrem, ztratíte nadhled. Když udržujete obě strany v rovnováze, máte lepší přehled.“ Poukazuje také na to, že podobným způsobem se buduje dobrý příběh – slzy a hořkost posilují komedii, zatímco šťastné scény prohloubí tragédii. **Šiotani** si rád pohrává s publikem, proto se v jeho tvorbě často objevují prudké změny emocí, kde hlavní hrdinové jsou schopni i v nejhorších situacích zažít záblesk štěstí. Dojmy pomáhají umocit barvy – kupříkladu červená znamená vášeň a agresi, modrá zase chlad.

Psycho-Pass si samozřejmě pohrává i s intelektulní stránkou příběhu. Zařadil se do dlouhé řady sci-fi příběhů o budoucnosti, v níž společnost a technologie vyhladila lidskou svobodu. **Šiotani** přiznává a velmi oceňuje vliv děl jako ***1984***, ***Minority Report*** nebo ***Gattaca***. „***Psycho-Pass*** je jistým způsobem skloubení příběhů, které milujeme,“ dodává. Na druhou stranu inspirace pro záporáky seriálu je zřejmá méně, málokterý divák pozná, kdo předlohou charismatického psychopata **Makišimu**.

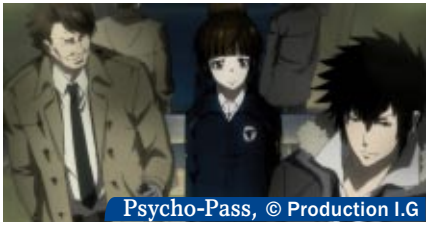
„Byl to **Joker** z ***Temného rytíře***," říká **Šiotani**. (To je ta verze, kterou hrál **Heath Ledger**, i když v sobě má ozvěny jiných **Jokerů**, například z komiksu ***The Killing Joke***.) „Je naprosto jiný, divný a odtržený od světa či ostatních postav... ale když mu budete naslouchat, napadne vás, že má vlastně pravdu. Takový druh postav mě inspiroval."

Většinu svých krvelačných zabijáků a muchlacích zvířátek tvořil **Šiotani** pro **Production I.G**, která vyrobila první řadu a film ***Psycho-Pass***, i když **Psycho-Pass 2** animovalo studio **Tatsunoko**. Budoucí režisér se před více než deseti lety přidal k **I.G** jako čerstvý absolvent školy animace. Když poprvé přišel do studia, **Production I.G** postupně získávalo světový věhlas díky mezinárodnímu úspěchu ***Ghost in the Shell***. **Šiotani** si pamatuje na nečekaného hosta, který krátce po jeho nástupu studio navštívil.

„Někdo zazvonil a za dveřmi stál cizinec. Mysleli jsme, že je to jen náhodný cizinec, který se zajímá o anime... Povídal, že by od nás rád potřeboval pomoc se svým novým filmem. Jestli můžeme vyrobit animaci. Všichni se rychle podívali, kdo to je... Aha, **Quentin Tarantino**!" (**Production I.G** vyrobila anime segment v **Tarantinově** ***Kill Bill Volume 1***.)

Ve svých začátcích Šiotani pracoval na ***Le Chevalier D'Eon*** a ***Blood+***. Jeho režisérský debut ***Tokyo Marble Chocolate*** následoval v roce 2007. Toto ***OVA*** k oslavě dvacátého výročí **Production I.G** vypráví romantický příběh dvakrát ze dvou různých pohledů. Později se přesunul k celovečerním filmům jako kreslíř storyboardů a režisér animace u ***Oblivion Island***, do kterého přispěl i postavou ovečky **Cotton**. Prvním celovečerním filmem, který režíroval, byl ***Blood-C: The Last Dark***. Spojení nadpřirozených stvůr, městského realismu a techno-thrilleru bylo dobré cvičiště pro ***Psycho-Pass***.

Během dospívání **Šiotaniho** ovlivňovaly filmy **Studia Ghibli** a obrazy jeho otce (který zemřel, když byl **Šiotanimu** rok). Velmi ho zaujal francouzský animovaný film ***Fantastická planeta*** a nejznámější anime **Gainaxu** ***Wings of Honneamise***, u kterého ho upoutal „jedinečný svět rekonstruovaný v každém detailu, ohromující pozadí, bojová sekvence na konci a dramatický start rakety". Byl naprosto ohromen dokonalou kombinací obrazu a příběhu a tento film jej inspiruje dodnes.


Psycho-Pass, © Production I.G

Šiotani je výřečný a zábavný společník, který se nenechá omezovat PR oddělením. Například doporučuje, že pro postup v anime je důležitá nejen tvrdá práce, ale i tvrdé pití. „Netuším, jak jste seznámení s japonskou kulturou pití alkoholu, ale je to skoro povinnost. Lidé na vyšších pozicích pijí velice často a stáhnou s sebou i níže postavené zaměstnance. Když jsem nastoupil do studia, vytáhli mě nadřízení do baru snad každý večer. A díky tomu jsem režisérem."

A možná i díky tomu je **Šiotani** noční tvor. Někdy přijde do studia v jednu odpoledne a pracuje až do čtyř hodin ráno. Nevidí ovšem režiséra jako odtažitého vizionáře, ale zdůrazňuje důležitost komunikace se svými podřízenými a s producentem, který má titul na starosti. Také ovšem tvrdí, že televizní anime má mnohem větší prostor pro experimenty než filmy. Film musí být bezchybný, každý snímek musí splňovat nejvyšší standardy. To je u televizního seriálu nemožné a je potřeba dát některým věcem vyšší prioritu, a tak má experimentování dobrou půdu. **Šiotani** také tvrdí, že anime se ne-

musí zalíbit jen divákům, ale také animátorům.

„V Japonsku najdete přibližně 4 000 lidí, které lze považovat za animátory," říká **Šiotani**. „Zhruba dvě stovky z nich jsou velice talentované a každý o ně bojuje. Když vytvoříte skutečně zajímavé dílo, bude se k němu chtít přidat více lidí. Těch dvě stě lidí chce pracovat na tom, co je zaujme."

A pokud jde o scenáristy, zmiňuje **Šiotani**, že autoři mangy dávají tajné „spoilery" studiím, která adaptují jejich díla. Například **Hadžime Isajama** prozradil tvůrcům anime ***Útok titánů***, jak celý příběh skončí (anime vyrábí **Studio WIT**, dříve součást **Production I.G**). **Šiotani** při tvorbě scénářů ***Psycho-Pass*** spolupracuje se dvěma známými autory: **Gen Urobuči** (***Puella Magi Madoka Magica, Fate Zero***) a **Tow Ubukata** (***Mardock Scramble, Ghost in the Shell: Arise***).

„**Urobuči** je whiskey a **Ubukata** je sake," myslí si **Šiotani**. „**Urobuči** má důraz a srazí vás na zem; **Ubukata** vás ukolébá do pohody a pak vás zabije. **Urobuči** má začátek a cíl, ale neplánuje střed příběhu; průběh závisí na jeho náladě. **Ubukata** je vysazený na detaily; důkladně si rozmyslí začátek, střed i konec."

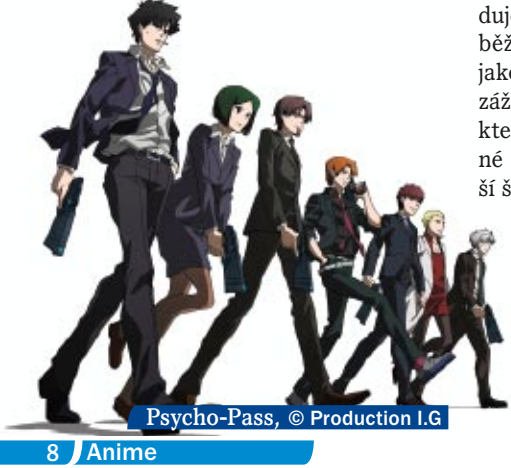
Ačkoliv je ***Psycho-Pass*** často spojován s předchozím velkým hitem **Production I.G**, ***Ghost in the Shell***, **Šiotani** tvrdí, že každý z nich popisuje vztah lidí a technologií jiným způsobem. ***Ghost in the Shell*** má virtuální realitu a digitální prostory, zatímco v ***Psycho-Pass*** je propojení mezi lidmi a technologií mnohem fyzičtější a brutálnější. Ale co zásahy virtuality a CG na animaci? Vždyť **Šiotani** pracoval na CG animovaném ***Oblivion Island***.

„Z dlouhodobého pohledu," říká **Šiotani**, „se nejspíš sníží množství ručně kreslené animace, protože CG animace je mnohem snadnější na výrobu. Prozatím nelze pomocí CG dosáhnout stejných detailů jako u ručně kreslené animace. Počítače dobře vyrobí akční scény, kde se všechno pohybuje hodně rychle, ale když jde o lidské výrazy nebo drobné změny, v tom naprosto vyniká ruční kresba."

„Lidé si ovšem čím dál víc zvykají na sledování počítačové animace," pokračuje. „Když má něco horší kvalitu, je větší tlak na zlepšení. Takže v dlouhodobém horizontu se nejspíš dočkáme mnohem kvalitnější CG animace než nyní. Každopádně to jsou dvě odlišné věci – jedna je ručně kreslená a vyjádřená ve dvou rozměrech, další je trojrozměrná reprezentace proměněná do dvou rozměrů. Jsou to různé umělecké styly, ale nejspíš budou žít bok po boku."

Šiotani si také všímá toho, jak se mění sledování anime v Japonsku a kdo jej sleduje. „Děti už nesledují anime, jak bylo běžné dřív," poukazuje na to, že anime jako ***Doraemon*** byly mnohem víc sdílené zážitky. Zdá se, že končí i **Studio Ghibli**, které je synonymem pro společné rodinné sledování. „Dnes už je mnohem menší šance vyrobit dílo cílené na děti," trápí ho. I když režíruje ***Psycho-Pass***, přeje si, aby bylo více příležitostí pro dětem nakloněné výtvory. Například chlupaté ovce nebo miniaturní oslíky.

Andrew Osmond



Psycho-Pass, © Production I.G

Váš prostor...

- FIREMNÍ EVENTY
- KONGRESY, KONFERENCE
- HOSTUJÍCÍ VELETRHY
- KONCERTY A SPORTOVNÍ AKCE

BOOK IT!

Veletrhy Brno, a.s.
Výstaviště 405/1, 603 00 Brno | Česká republika
tel.: +420 541 152 862 | rent@bvv.cz
www.nejlepsi-prostor.cz

nejlepsi-prostor.cz
pronájem veletržních hal a sálů

BVV
Veletrhy Brno

BarevnéČočky.eu
Barevné kontaktní čočky

Chcete vychytat svůj cosplay, nebo jen zkusit změnu?

Přijďte se podívat na náš stánek na Animefestu!

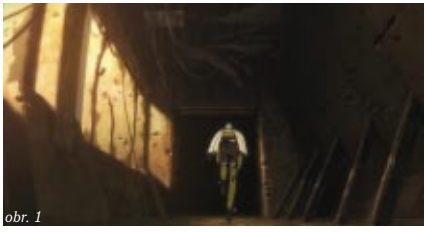
Rozhovor s Exkuroganem

Figubo (Figure Board) je dceřiný projekt **Konaty**, který se zaměřuje na nadané fotografy japonských bišódžo figurek a panenek. Smyslem projektu je nabídnout fotografům prezentaci jejich tvorby v České republice. V loňském FestZinu jsme si nastínili základní rozdělení figurek. V následujícím článku a rozhovoru se pro změnu podíváme na zoubek jejich focení.

Exkurogane, vlastním jménem **Kay Stevenson**, je fotograf z Malajsie. Na serveru Myfigurecollection.net, který se zabývá japonskými figurkami a panenkami, má připsáno 26 nejlepších fotek dne, 3 nejlepší fotky týdne a 2 nejlepší fotky měsíce (k 30. prosinci 2015). Známý je především svou pečlivostí a vynalézavostí při tvorbě dioramat (modelů prostředí).

Něco málo o mně

Focení figurek je něco, o čem jsem neměl ponětí, dokud jsem si za svůj koníček nevybral sbírání figurek někdy před více než 4 lety. Bylo to v době, kdy jsem si začal číst recenze o figurkách, abych se rozhodl, kterou figurku si vybrat. Co mě opravdu dostalo, byly nádherné fotky, které jsem v těchto recenzích viděl. Chtěl jsem zvládnout to samé a fotoaparát na svém telefonu jsem tak přinutil až k hranicím jeho možností. Brzy jsem zjistil, že opravdu potřebuju digitální zrcadlovku, abych dosáhl lepší flexibility a kvality fotek. Když jsem si před více než 2 lety zrcadlovku koupil, měl jsem jasnou představu, jak chci s figurkami pracovat, aby působily živým dojmem, stejně jako lidé. Věděl jsem, že ne vždy se podaří



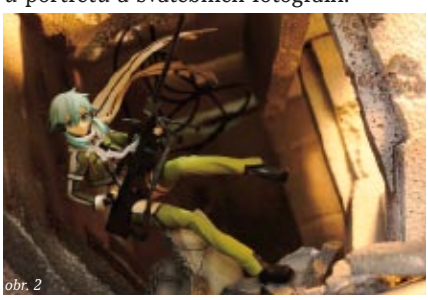
obr. 1

najít vhodné místo na focení. Počítal jsem tedy s tím, že nastanou případy, kdy si ho budu muset prostě vyrobit.

Vytvořit si diorama je vcelku drahá záležitost, klidně bych si mohl dovolit dvakrát tolik figurek, pokud bych se tím nezabýval. Nicméně velikost mojí sbírky není zase tak důležitá. Dělat maximum pro to, aby figurky vypadaly dobře na fotkách, a sdílet je pak s ostatními, je pro mě mnohem důležitější.

Hledání nápadů

Největší problém, před kterým při focení stojím, je do jakého prostředí figurku zasadit. U některých nápady přichází samy, když je například daná postava oblečena v maid oblečku, či má na sobě plavky. Jsou však i figurky, nad kterým jsem strávil několik týdnů, než mě napadlo vhodné pozadí. V těchto případech hledám inspiraci z nejrůznějších zdrojů. Ve svém počítači mám složku, v níž jsou umístěny tisíce snímků nejen z anime sérií, které sleduji, ale i z hollywoodských bijáků, na které pak odkazuji. Dobrým zdrojem inspirace pro sci-fi a fantasy žánr snímků jsou hry na PC a konzole. Občas si vypomůžu i fotkami jiných fotografů, nápady hledám hlavně u portrétů a svatebních fotografií.



obr. 2

obr. 3

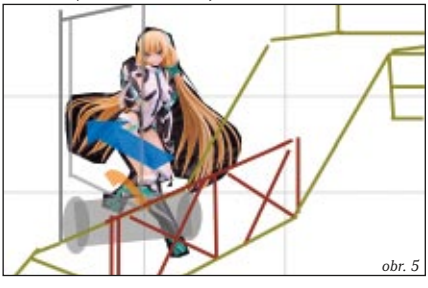
Abychom mohli začít, potřebujeme buď dobrý zdroj inspirace, nebo velice dobrou představivost. Moje fotografie **Šinon od Kotobukije** je příkladem *(viz obrázek 1 a 2)*, které jsem bral inspiraci přímo ze série, v níž vystupovala. Pozadí jsem navrhl tak, aby co nejvíce odpovídalo místu, jež se objevilo v anime.

A poté tu máme fotku **Saber** a **Asuky**, k jejíž realizaci mě přivedly filmy ***Rychle a zběsile***. Tento snímek je navíc mým osobním projevem úcty k zesnulému herci **Paulu Walkerovi** *(viz obrázek 3)*.

Návrh pozadí

Příprava pozadí a umístění objektů na správná místa není jednoduché. Kompozice mých fotek je většinou částečně vyřešena již během příprav. Kupříkladu můžeme vzít figurku a po položení na plochu se na ni musíme vždy podívat z několika různých úhlů, a to jak vertikálně, tak horizontálně. Můžeme k této činnosti použít i foťák, s jehož pomocí vytvoříme několik zkušebních fotografií. Občas se stane, že je figurka vhodná pro focení na výšku i na šířku. Je už pak jen na vás, který styl bude podle vás vypadat líp. Testovací fotku pak můžete použít k návrhům připravovaného pozadí.

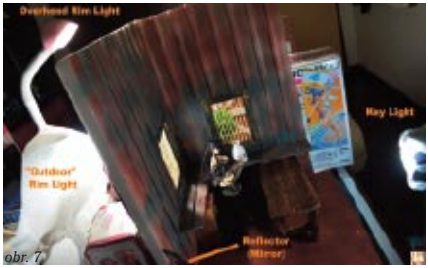
Pro znázornění si můžeme ukázat následující fotku **Akemi Homury**, která se hodí pro focení oběma výše popsanými způsoby. V tomto případě fotka na výšku vypadá více jako portrét, zatímco fotka na šířku se tváří spíše jako diorama. Fotka na šířku vám navíc dá prostor k dobru, jenž můžete využít pro nějaký objekt hodící se k figurce, což v tomto případě je stoleček s čajovým setem *(viz obrázek 4)*.


obr. 5

Pokud se vám více líbí tento styl fotek, musíte si dobře rozmyslet, jaké objekty do fotografie umístíte. Ty by totiž měly být umístěny na správném místě a mít sladěnou barvu doplňku a figurky/oblečení na figurce, aby výsledná fotka nepůsobila příliš divně či samotný objekt neodváděl příliš pozornosti. Tato činnost se dá srovnat s výběrem nábytku, kdy se snažíme sladit barvy se zbytkem vybavení bytu. V případě focení figurek byste se pak měli zaměřit hlavně na barvy oblečení a vlasů postavy. Samozřejmě v případě sci-fi, postapokalyptických a dalších žánrů představa o vybavení bytu nestačí. Jak už bylo řečeno v předchozí čás-

obr. 4

obr. 6



obr. 7

obr. 8

ti článku, inspiraci pro správné zabarvení pak můžete hledat v ilustracích, snímcích z různých sérií či dalších fotek.

V některých případech se místo zkušebních fotek uchýlím k počítači (Photoshopu). Stává se to hlavně v případech, pokud jsem si figurku objednal a stále mi ještě nedošla, ale již jsem dostal chuť přemýšlet nad vhodným pozadím. V tomto případě si vystačím s oficiální fotkou figurky, kterou vystřihnu, umístím na bílé pozadí a využiji takzvaného pravidla třetin. Obraz rozdělím na tři stejné části a fotku figurky umístím do jednoho z průsečíků linií. Následně pak načrtnu, jak by pozadí mělo vypadat *(viz obrázek 5 a 6)*.

Samozřejmě vše záleží na velikostech figurky, pokud má 21 cm jako **Angela Balzac** na přiložených snímcích, tak dveře udělám asi 23 cm vysoké a 2 cm široké. Jedná se o odhady a snažím se pak hlavně o to, aby vše vypadalo přirozeně. U této kompozice jsem plánoval, že **Angela** se bude o dveře opírat, nepočítal jsem však s velikostí jejího účesu, a proto jsem musel dveře za ní otevřít, abych udělal dostatek místa pro vlasy. To však zároveň umožnilo, že jimi může prostupovat světlo a na figurku je tak lépe vidět.

Pokud se tedy rozhodnete dělat návrh bez možnosti si figurku nejdříve osahat, musíte počítat s tím, že trochu riskujete. Největší úskalí jsou pak špatně propočítaná měřítka a designové prvky figurky, které vám znemožní nastavit si kompozici tak, jak jste původně plánovali.

Rekvizity (doplňky) v dioramatech

Jako základ pro tvorbu podlah a zdí se dá použít dost materiálů. Ve výsledku je důležité pouze to, nakolik věrohodně bude vypadat, stačí použít vhodný nátěr a plast se lehce může změnit v kov. Záleží na vašem rozpočtu a dostupnosti materiálu; mezi ostatními fotografy je například oblíbená překližka. Co se týče mě, tak rád pracuji s cenově dostupným polystyrenem. Tím, že je šetrný k mé peněžence, si můžu dovolit obměňovat dioramata tak, jak potřebuji.

S nábytkem je to krapet složitější. Pokud nejste natolik zruční, že si nábytek zvládnete vyrobit sami, budete se muset poohlédnout po doplňcích pro panenky. Ty jsou standardně dostupné pouze v měřítku $^1/_{12}$ a $^1/_6$, pro figurky v měřítku $^1/_7$ se ale většinou dají použít bez větších komplikací. Skříně, pohovky či okna mají různé velikosti, není tedy problém si požadovanou velikost najít. Mnohdy se vyplatí věnovat pozornost tomu, jak opravdu doplňky vedle figurky vypadají (neměly by být směšně malé či velké) než samotnému měřítku. Dávejte si pozor na detai-

obr. 9

ly jako výška stolu či židle. Jednou za čas se vyplatí podívat i do dárkových obchodů, možná vás překvapí, kolik vhodných miniatur zde seženete.

Osvětlení

Jakkoliv tvrdá práce věnovaná tvorbě dioramatu přijde při pořizování dobré fotky vniveč, pokud se nevěnuje důsledná pozornost osvětlení. Rád používám žárovky či lampičky, většinou opatřené difuzérem pro přirozenější vzhled světla. Pokuste se pořídit si co nejzářivější zdroj světla, intenzita se dá posléze difuzérem snadno upravit. Není třeba hledat nic složitého, jako difuzér poslouží obyčejný papír či několik vrstev bílé látky. V závislosti na délce focení a síle žárovky je ovšem potřeba zohlednit riziko, že použitý materiál se může vznítit.

Pro správné nasvícení jsou většinou potřeba 2 až 3 světelné zdroje, v některých případech i víc. Vše záleží na konkrétním dioramatu. Rád používám odrazové plochy jako třeba zrcátka nebo hliníkovou fólii, abych prosvětlil tmavé části dané scenérie *(viz obrázek 7 a 8)*. Pokud si chcete se světlem vyhrát, lze ho lehce použít i při tvorbě oblohy, kdy se jako mraky využívá vata *(viz obrázek 9)*.

Stejně jako u všeho jiného je i při nasvětlení důležitá praxe. Nasvětlovací techniky se mění v podstatě u každé figurky. Zatímco u figurek s jednoduchou pózou není obecně s nasvícením problém, tak skutečnou výzvu představují figurky zachycené v pohybu. U takových figurek totiž vzniká větší množství tmavších míst, která se špatně nasvětlují (nutnost použití více světelných zdrojů). Někdy se samozřejmě objeví případy, kdy jsou stíny a temná místa žádoucí, například u nočních scén.

Pokud se chystáte na focení venku, je třeba si hlídat mraky a polohu slunce na obloze. Focení odpoledne, kdy je slunce vysoko na obloze, může dělat potíže kvůli velmi temným stínům. Je třeba s tím počítat a připravit si odrazné desky. V těchto případech může zrcátko odrážet nežádoucí množství světla, lepší je spolehnout se na bílý papír či hliníkovou fólii. Ideální světlo je většinou při zatažené obloze, výsledný dojem působí přirozeně. Diorama s **Asukou** a **Saber** bylo příliš velké, spoléhal jsem tedy, že největší pomoci se mi dostane právě od slunečního světla. Fotil jsem na otevřeném prostranství a vyčkával, až se odpolední slunce dostane do správné polohy *(viz obrázek 10)*, kdy začne svítit do oken garáže. Pak už jsem jen použil odrazné plochy směrem k **Saber**, abych docílil správné expozice.

Vojtěch Tomeš

obr. 10

HYUNDAI | NEW THINKING. NEW POSSIBILITIES.

Přijďte se podívat na první autosalon dle nového standardu Hyundai!

Auto BALVIN spol. s r.o.
U Červeného mlýna 3
Brno 612 00
www.hyundaibrno.cz

Anime News Nina!
©2015 - ROBIN SEVARIS
DERP CON 15
EXHIBIT HALL
Jop, jsem v podstatě dinosaurus. Tenhle stánek mám skoro 10 let a panoušek jsem ještě mnohem, mnohem déle.
To jsi za ten čas musel zažít hrozně změn fandomu!
To se vsad! A řeknu ti, ta největší změna je, že dneska jsou panoušci ROZMAZLENÍ! Legální soukromý přenos? Bit torrent?! To je směšné! Za mých časů jsme sledovali kopii kopie kopie mizerně nepřeložené videokazety „Gall Force" a ČEKali O TOHO!
Tex nejvíc ceněný merch byl pirátský plakát Madoky (z „K.O.R.", ne z „Magky!") z pochybného chodníku v čínské čtvrti. Pb tom se toužilo jako po nelegálně dovážené slonovině!
A dabing? Hah! Nemůžu uvěřit, že si děcka ještě pořád stěžujou na dabing! Jediné, co jsme měli my, byly ty blbkoty z ADV – počítali jsme, kolik zbytečných vulgarismů nacpali do originálního dabingu OAV „Appleseed". Ne, nemyslím tu 3D verzi! Myslím originál!
Hele, prdku – víš, co to je „Tskroman"?
Ne.
Myslel jsem si to! V mých časech byla Sailor Moon „Selena" a jedla „KOBLIHY!" Museli jsme s tím paktem žít a UMŘÍT!
Wáh, kámo.
Wow, opravdu jsi toho zažil hodně. Kolik ti je, jestli se smím zeptat?
30.
ANIMENEWSNETWORK.COM
JAOSOSKETCH.COM

Anime News Nina!
©2012 - ROBIN SEVARIS
Co to bylo za zvuk?
Myslím, že to vyšlo z těch krabic tamhle...
"UMMM"
C-co to děláš?
Třeba je tu nějaké lepidlo.
"HUMMM"
LEPIDLO NEDĚLÁ HUMMM!
STRH
"HUUUMMMMM"
"BUZZ"
... Co... to je?
Vypadá to jako nějaký portál mezi dimenzemi.
"Pfuf"!! Jo a tys jich viděla přímo celou tunu, co?! Hehe!
Gah!
Ale ne!
Gaahh!!! Viz, jak drahý a VZÁCNÝ ten model je! Nikdy už takový nenaženu!!!
MUSÍM HO ZÍSKAT ZPĚT!!!
KEVINE, ROCKEJ!
To je idiot!
"Pfuk"
pokračování příště...
ANIMENEWSNETWORK.COM
JAOSOSKETCH.COM

Anime News Nina!
©2012 - ROBIN SEVIKIS
zzzsh
Uff... Jsem unavený. Hrozně unavený.
No, možná jsi neměl jen tak nazdařbůh skákat do tajuplného portálu!
Hej, hej, nechte toho! Podívejte, už nám z modelu chybí jen hlava a voka.
... a křídla.
A KŘÍDLA? #@%! My se nikdy nevrátíme domů!!
Gulp... chyť je všechny...
Snažíte se taky dostat domů?
Hele!! Jsme v Inujašovi!
Uh, cože?
Podívej – snažíme se najít všechny kousky tohohle modelu, abychom se mohli vrátit domů. Nákodou jsi je neviděla, že ne?
Ne, promiň, neviděla. Ale je to náhoda! My se snažíme najít kousky tohohle kouzelného šíkon drahokamu, abychom zabránili tomu, aby jej někdo znešil ke zlu. Teprve pak můžu opravdu jít domů.
Malé varování–
VĚDIJTE TO, HNED.
Prostě se tu usadíte, vedíte klidný život.
4 filmy... přes 150 epizod... nejspíš i druhá série. Přiznejme si to, nikdy ten zas****j drahokam nenajdeme a ons se domů nikdy nevrátí. I kdyby se nám ten drahokam podařilo poskládat, vsadím se, že to pořád nebude konec.
NIKDY TO NESKONČÍ, ROZUMÍŠ?!?!
Jé
Někdo... p-pomoc!!!
pokračování příště...
ANIMENEWSNETWORK.COM
JADEDSKETCH.COM

Anime News Nina!
©2012 - ROBIN SEVIKIS
Kagome! Inujaše!!!
Šippó!
Našel jsem ho! Nám poslední kousek drahokamu!
COŽE? Opravdu?!?
Čekal jsem to trochu spíš...
Moment – ten kámen má neskutečnou sílu a dokáže splnit v podstatě cokoli, že?
... Myslíte taky na to, co já?
Co? ...Aha... AHA.
MYOOF!! PŘINES BLEJSKÍTKO!
DO TOHO!
Burble Burble
POOP
gulp
PRO KRISTOVY RÁKY, ANO!!!
CO TO &*#x&!?!
Seberte ty kousky!
Můj modýlek! Je tak úžasný!
Konečně na cestě domů!!!
Um... díky za pomoc, Kagome. A za tohle promiň!
Hodně štěstí!
zzzsh
ANIMENEWSNETWORK.COM
JADEDSKETCH.COM

PRODEJ JAPONSKÝCH A ASIJSKÝCH POTRAVIN

JAPAMANIA

PRODEJ JAPONSKÝCH A ASIJSKÝCH POTRAVIN

I letos se na vás těší celý tým Japamania. Tradičně se opět uvidíme na Animefestu.

Na stánku Japamania se můžete po celou dobu konání Animefestu občerstvit teplými tématickými jídly.

K dostání pro vás budou i sladkosti jako tyčinky Pocky, tradiční koláčky mochi a mnoho dalších dobrot.

Těšíme se na vás

JSME TU PRO VÁS

WWW.JAPAMANIA.CZ

Itálie je známá hromadou stereotypů – jídlem, architekturou, bodrými lidmi – ale málokdo v České Republice ví, že se zde během roku odehraje několik parádních conů.

Teprve nedávno si Italové zničehonic uvědomili, že cony nejsou jen pro děti, které sledují kreslené pohádky, ale že mohou zaujmout i dospělé, a tím vygenerovat velké zisky. Díky tomu se o jejich organizaci začali zajímat velcí i malí podnikatelé a nyní je v každém kraji rekordní počet conů.

Nebudu psát o malých akcích, ty se pořádají docela často a téměř každé větší město má vlastní con, ale seznámím vás s většími, které se kolem komiksu a mangy točí.

Lucca Comics & Games

Začnu nejdůležitějším, který se odehrává každý rok v říjnu v Toskánsku. Jde o největší komiksovou událost v Itálii a Evropě s tradicí již od roku 1965. Na tomto conu najdete všechno, co by vás mohlo zajímat: největší sekci **Comics**, v níž propagují své tituly všichni italští vydavatelé a také mnoho zahraničních; **Japan Town**, ve které najdete nejen mangu a anime, ale všechno spojené s japonskou kulturou, jídlem, oblečením a bojovým uměním; **Area Self** věnované amatérským tvůrcům i malým výrobcům; a samozřejmě **Games Area**, kde najdete nejen autory nebo tvůrce her, ale také specializované obchody, propagační skupiny a umělce. Věnuje se nejen deskovým i počítačovým hrám, ale také RPG, LARPu a odehrává se zde několik turnajů. Bezpochyby je to nejnavštěvovanější část LCG. Mezi nejdůležitější turnaje patří ***Mastering Tournament*** pro pravé nadšence do RPG, kam se každý může zapsat jako game master, a ***Ruolimpiadi***, italské národní mistrovství her na hrdiny. Nesmíme zapomenout ani na cosplay soutěž, ve které se každý rok objeví velice talentovaní soutěžící. Osobně považuji za nejúžasnější exkluzivní promítání, která LCG dokáže získat, například světovou premiéru ***Thor: The Dark World***. Pro premiéru nechali vyrobit obří kladivo a vystavit ho jako reklamu na con na hlavním náměstí.

© Cristina Delvecchio

Etna Comics

Druhý největší con vznikl ve spolupráci s **Lucca Comics & Games** a odehrává se obvykle v červnu ve městě Catania na Sicílii. I když je to relativně mladá akce (první ročník byl v roce 2011), rychle se zapsala do povědomí fandomu díky úctyhodnému množství přednášek, cosplay soutěži a historické sbírce. První ročník nebyl příliš velký, ale již druhý rok se con mnohonásobně rozrostl – od několika stovek v prvním roce po 61 tisíc návštěvníků v loňském ročníku. Za bleskové rozšíření vděčí mimojiné místním

© Lucca Comics & Game Official

© Annamaria Arcidiacono

i zahraničním *youtuberům*. Festival tvoří několik sekcí: **Comics** s místními i mezinárodními autory a obchody; **Games**, v níž několik skupin nabízí možnost zahrát si deskové a videohry, plus turnaje v ***Magicu***, ***Yu-Gi-Oh***, ***FIFA*** a mnohých dalších; v části **Other Worlds** se můžete ztratit v čase a prostoru, je zaměřená na sci-fi a fantasy a každý rok jsou pro ni vytvořeny jiné světy a modely, které návštěvníkům umožňují zažít iluzi filmu nebo hry. Můžete lovit duchy s **Ghostbusters Sicilia**, neziskovou organizací, od níž může každý získat diplom lovce duchů, případně se můžete setkat s členy **Umbrella Corporation Italian Division** nebo se přidat k **Federazione Ludica Siciliana**, největší skupině zaměřené na středověké fantasy a steampunk; sekce **Japan Center** vznikla pro všechny zájemce o japonské tradice a zvyky, můžete se naučit oblékat kimono, vařit rámen i další typické pokrmy, hrát ***Mah Jong*** nebo poskládat origami; **Junior Area** je místo zaměřené na děti a rodiny, kde najdete zábavu vhodnou pro děti od 6 do 13 let; na **Stage** se odehrávají koncerty nebo cosplay soutěž, jejíž vítěz získá vstupenku na **San Diego ComicCon**. Nejvýraznější odlišností tohoto conu jsou malé „dětské akce“ během celého roku. V podstatě pořádají malé festivaly nazvané **Etna Comics Off**, které slouží jako ochutnávka hlavní akce. Tyto mini cony jsou přístupné zdarma a odehrávají se na různých místech ostrova, aby krom odreagování pro místní sloužili jako propagace na hlavní akci.

Napoli ComicCon

Ze slunného ostrova se vrátíme na pevninu do Neapole, kde se již od roku 1998 pořádá **Napoli ComicCon**. Stejně jako na dvou zmíněných conech i zde se con dělí na několik oblastí: **Games**, **Comics** a **Asian Village**, všechny jsou plné zajímavých akcí a soutěží. Jednou ze soutěží je ***Imago competition***, do které se mohou zapojit žáci základních a středních škol s kresbami na vybrané sociální téma, vítěze vybírají přímo návštěvníci ComicConu. Tento con má každý rok hlavní téma, často konkrétní zemi, kolem které se točí přednášky, pořady a soutěže. V roce 2011 byl hlavním tématem komiks a jeho vztah s jinými druhy umění, například hudbou, architekturou nebo filmem.

Romics

Na závěr jsem si nechala **Romics**, který se pořádá od roku 2001 a od roku 2013

© Lucca Comics & Game Official

© ToChio — Think Nerd

dokonce dvakrát ročně (na jaře a na podzim). I když tento con nabízí podobnou náplň jako ostatní, je proslavený svým zaměřením na komiksový svět a kinematografii. Láká fanoušky, kteří se chtějí dozvědět o italském i mezinárodním komiksu, a také každý rok představuje nejlepší filmy a televizní seriály inspirované komiksy nebo hrami. Populární jsou otevřené kurzy tvorby komiksů a také rozhovory s věhlasnými autory z oboru. Každý rok je udělována speciální cena za zásluhy, ***Romics D'Oro***. V minulosti tuto cenu dostal například **Alberto Uderzo**, autor ***Asterixe***, **Milo Manara**, **Monkey Punch**, autor ***Lupin III***, **Jóiči Takahaši**, autor ***Kapitána Cubasy***, **Sergio Bonelli**, **Alfredo Castelli**, tvůrce ***Martin Mystère*** a mnozí další.

Dalším lákadlem tohoto conu je ***cosplay karaoke*** soutěž, ve které mezi sebou cosplayeři soupeří ve zpěvu znělek svých oblíbených seriálů a vítěz reprezentuje Itálii na **Nippon World Karaoke Gran Prix Cosplay**. A když je řeč o cosplayerech, na **Romicsu** probíhá nejvěhlasnější italská cosplay soutěž ***Romics Cosplay Award***, pořádaná ve spolupráci s **Euro-Cosplay** a výherci reprezentují Itálii jak na **EC**, tak na **World Cosplay Summit** v Nagoji.

Návštěva všech velkých italských conů je skvělá zkušenost. Každý si tam najde něco zajímavého, jelikož pokrývají téměř všechny oblasti famouškovských zájmů. I když vstupné nepatří k nejlevnějším, pokud si chcete dopřát jedinečný zážitek dovolenkový zážitek, vyplatí se. Doufám, že jsem vám poskytla několik tipů na příští výlet do Itálie. Rozhodně to není vyčerpávající seznam conů, pouze výčet těch největších, které byste neměli minout. Ale i pokud se vypravíte do menších měst, porozhlédněte se, jestli se v okolí nekoná nějaký menší, třeba narazíte na skrytý klenot, který zatím čeká na proslavení.

Annamaria Arcidiacono

© romics.it, mangaforever.net

Japonsko versus příroda

Japonsko jsem vždy měla v mysli zakódované jako zemi, jejíž obyvatelé mají neobvykle silný vztah k přírodě a všeobecně k přirozenému chodu věcí. Zároveň to pro mě ale byla i země technického pokroku a vyspělosti, která ve většině světa nemá obdoby. Tato myšlenka je logická, když zvážíme, jak se Japonsko prezentuje. Předkládá nám své domácí tradice – krásné budovy stavěné převážně ze dřeva a malované jen střídmě, gejši v kimonech s květinovými vzory zkrášlené jen přírodními líčidly a parfémy, zahrady navrhované do posledního detailu tak, aby si jejich návštěvníci a obyvatelé ani nebyli schopni uvědomit zásah lidské ruky. Zároveň je ale výrobcem nejlepších fotoaparátů a kvalitních aut, na jeho půdě vzniklo hned několik výrazných směrů popkultury a japonští roboti jsou dnes ve světě již legendou. Odkud se tedy bere tahle kontroverze? Jak je možné, že v zemi, kterou **Tanizaki Džun'ičiró** opěvuje ve své ***Chvále stínů*** pro její staré tradice, uměleckou střídmost a schopnost najít i v omšelé nedokonalosti krásu, může vzniknout sterilní prostředí plné robotických figurek nebo koťátek s růžovými mašličkami a nikomu to nepřijde divné? Mají Japonci skutečně tak silný vztah k přírodě, jak se o nich tvrdí?

V roce 2013 jsem se do Země vycházejícího slunce podívala poprvé – mířila jsem na studia do Ósaky. Po příletu jsem se v rámci možností rychle dostala přes zdravotní kontrolu a celnici. Následně jsem se v doprovodu několika dalších studentů a naší japonské průvodkyně vypravila do svého nového dočasného bydliště. Přivítal mě útulný byteček s krásnou dřevěnou podlahou a úchvatným výhledem na hory. Při bližším zkoumání jsem ale zjistila, že koupelna je celá plastová a postel železná, taková, jakou byste čekali v nemocnici. Přišlo mi to zvláštní a poněkud kontroverzní, jiné, než bych od Ja-

Zahrada Seirjú-en, hrad Nidžó © phombo.com

Hrad s parkem v Ósace © wikipedia.org

ponců čekala, ale byl to jen obyčejný studentský byt, tak jsem nad tím pokrčila rameny. Kontroverze Japonska tím ale zdaleka neskončily.

K večeru jsme zamířili do tradiční suši restaurace. Všude byly pěkné dřevěné sedačky, jídlo bylo podávané v nádobách z tradiční japonské keramiky... ale objednávky se podávaly zásadně přes automat s dotykovým displejem a před restaurací stála řada automatů, kde si člověk mohl nakoupit plastové figurky postaviček z anime. Úplně největší šok ovšem přišel, když jsem se dostala k Ósackému hradu.

Byl přelom března a dubna, období, kdy si většina Japonců jde udělat piknik pod sakurami zvaný *hanami*. I já a moji spolužáci jsme se tedy rozhodli, že se připojíme k místní tradici, a vyrazili jsme k Ósackému hradu, aby to naše *hanami* mělo nějakou atmosféru. Cestou jsme míjeli skupiny Japonců, kteří si s sebou pod sakury vzali spousty plastových krabiček a termosek, a ti, kteří neměli skládací židličky, se usazovali na igelitových podložkách, které si rozprostřeli na zem.

Jestli znáte takové ty typické scénky z anime, ve kterých nadaná aktivní školačka připraví do pěkného proutěného košíku vlastnoručně vyráběné *onigiri* či jiné typicky japonské dobrůtky a následně se svými spolužáky usedne kdesi na louce uprostřed lesů na pletenou dečku, tak na to zapomeňte. Nacházeli jsme se v centru velkoměsta a přítomný nebyl ani jeden proutěný košík, natož nějaké domácí jídlo. K večeru jsme se pak šli projít do parku pod hradem, kde byly sakury nasvícené umělými barevnými světly a k tomu hrál romantický japonský popík. Vše ovšem korunoval samotný hrad, který stojí uprostřed obřího sídliště plného skleněných budov, mezi nimiž prochází rušná hlavní silnice. Z hradu je na toto sídliště vskutku znamenitý výhled.

Přesunu-li svou pozornost k ekologii, musím se nutně pozastavit nad japonským zacházením s elektrickou energií. Není žádným tajemstvím, že elektřina v Japonsku není nejlevnější, a to mimo jiné proto, že její zdroje jsou v tomto ostrovním státě velice omezené a ze značné části vyčerpatelné. Japonců žije na ostrovech necelých 130 milionů, ale z celkového území asi 378 000 km^2 se dá zužitkovat zhruba jen 15 %. Do těchto patnácti

Výroba sašimi z živé olihně © youtube.com

procent musíme zahrnout plochu obytnou, zemědělskou, ale i průmyslovou. O energii je tedy v Japonsku skutečně nouze, ačkoli to není na první pohled patrné. Protože Japonci ve svých dřevěných domech netopí plynem a teplo jim v zimě zpravidla poskytují přímotopy nebo jiná elektrická zařízení, obvykle si dvakrát rozmyslí, než si doma zatopí. Stejné je to i v případě klimatizace, která opět běží na elektřinu. Jak klimatizace, tak topení patří v Japonsku mezi energeticky nejnáročnější součásti domácnosti.

Když ovšem v Japonsku přijdete v zimě do školy nebo do zaměstnání, na mnoha místech se vám může stát, že vás najednou udeří vlna nesnesitelného horka. V učebnách a na pracovištích se přetápí, lidé si užívají, že za energii platí firma či škola a veškeré ekologické smýšlení, soužití s přírodou a přirozený stav věcí jsou rázem tatam. To platí i v létě, kdy se naopak v pětatřicetistupňovém vedru náhle ocitnete v sedmnácti stupních a z toho tepelného rozdílu vám div nedrkotají zuby.

Energií se nešetří ani v supermarketech a ve veřejných prostorách, kde vás neustále navádí obrazovky či milý dámský hlas a říkají vám, co máte dělat. Na eskalátorech vás upozorní, na které straně máte stát, a dají vám podrobný návod, jak máte na pohyblivých schodech držet své děti či přepravovat kočárky. V supermarketech zase narazíte u každého regálu na obrazovky s reklamami či radami, jak se zdravě stravovat. V zemi, která proslula nejsložitějším systémem třídění odpadu na světě, je tohle vskutku zvláštní způsob hospodaření.

Opomenout se nedá ani japonský vztah ke zvířatům. Obyvatelé Země vycházejícího slunce jsou známí svými kulinářskými „specialitami“, jako je například živá chobotnice. Že se takto stravovali před pár sty let, kdy se o chobotnicích téměř nic nevědělo, je pochopitelné. Z hlediska tradic může jít o zajímavý rituál. Dnes však člověk nemusí pátrat dlouho, aby se dozvěděl, že chobotnice má nejen poměrně vysoce vyvinutý nervový systém, ale navíc je také inteligentní (vědci ji přirovnávají ke kočce). Z toho vyplývá, že celý proces vnímá a pravděpodobně přitom trpí. Přesto se Japonci nedokázali své tradice vzdát a v pojídání živých chobotnic pokračují.

Dalším takovým příkladem je chov zvířat, a to zejména v zoologických zahradách. V ósacké čtvrti Tennódži se nachází malá zoo, historicky třetí otevřená zoologická zahrada v japonských dějinách. Její areál je umístěný v centru Ósaky. Okolo se nachází skleněné výškové budovy, dálnice a železniční trať ponechávající jí jen malý prostor. To ovšem provozovatele neodradilo od toho, aby se do ní pokusil vměstnat co možná největší počet zvířat, která zkrátka rozmístil do miniaturních výběhů, a nechal je, ať si tam živoří. Tygr ussurijský chodil sem a tam po travnaté ploše o výměře zhruba 3 × 6 metrů a odvracel hlavu, kdykoliv se na něj někdo podíval. Lední medvěd, naprosto zjevně nemocný a vyčerpaný, stál v maličkém výběhu s nádržkou plnou kalné znečištěné vody. Podobně na tom byla i řada dalších zvířat. Člověka při takovém pohledu napadá, jak je možné, že národ proslulý svým vztahem k přírodě dopustí, aby nějaké stvoření žilo v podobných podmínkách.

Zkusme si nyní uvědomit několik historických a geografických souvislostí, které se zmíněným vztahem k přírodě souvisí.

Japonsko je ostrovní země nacházející se v monzunové oblasti, v místě četných zemětřesení a tajfunů. Někdy před začátkem našeho letopočtu se na jeho území začala pěstovat rýže a lidé se sdružovali do komunit, které obhospodařovaly rýžová pole a stavěly si v jejich blízkosti svá obydlí. V té době byl jejich vztah k přírodě přímo podmíněn nutností se jí přizpůsobit, ovládnout složitý systém obdělávání půdy a být neustále ve střehu vzhledem k trvale hrozícím katastrofám. Na stavby se používalo především dřevo, a to ze dvou důvodů – bylo snazší ho opracovat a lépe snášelo zemětřesení, nehledě na to, že bylo snáze nahraditelné.

Následnou reakci místních obyvatel nemohu nazvat jinak než praktickou, neboť spíše než aby se bránili tomu, co jim příroda vnukla, přijali to s povděkem a na komunitním životě ve skrovných dřevěných obydlích kolem rýžových polí založili veškeré své tradice a estetiku. Začaly se konat slavnosti sklízení rýže, svatyně se stavěly téměř výhradně ze dřeva, pokud se zdobilo, používaly se motivy zvířat, listů či květů, a vše bylo, jak má být.

Přesto se ale Japonci nebránili, když se k nim v šestém století dostala buddhistická tradice z Číny a Koreje. Typická čínská pestrost a přesně vypočítaná pravidelnost se do japonského umění integrovaly bez nejmenších problémů, protože Japonci zkrátka neměli důvod je nepřijmout. Čemu by mělo vadit, že vedle střídmé svatyně uprostřed lesů stojí chrám na pravidelném čtvercovém půdorysu, který ve své hlavní síni skrývá velkou pozlacenou sochu Buddhy?

Šlechta, která se postupně vyčleňovala z lidu, se od typického rolnického života nakonec úplně distancovala. Většina aristokratů žila odděleně v palácích a jejich kontakt s okolním světem byl omezený na minimum. Vrcholem takového života bylo období Heian (794–1185), kdy z řad aristokracie vzešlo nesmírné množství umělců opěvujících krásu přírody. V jejich umění se projevovala nejen dosavadní tradice, ale také frustrace z odloučení a neschopnost spatřit přírodu jinak než z okna vlastního obydlí. Jejich vztah k přírodě tedy nebyl zapříčiněný nějakým zvláštním poutem, jak si to dnes mnozí

Velká svatyně Ise © mcha-jp.com

Křesťanský chrám Mizunoura, ostrov Goto © Waka/Flickr

vykládají, ale spíše odtržením od reality a snahou se k ní opět vrátit.

Právě kvůli formálnosti tohoto vztahu nebylo pro Japonsko těžké přijmout jakoukoliv jinou kulturu, osvojit si ji a obohatit jí to, čím už disponovalo. Buddhistickou kulturu následovala kultura křesťanská a v 19. století už na ostrovy pronikaly vlivy z celého západního světa. Japonsko si vždy osvojilo tu část, kterou považovalo za přínosnou, ať už z hlediska pokroku, blahobytu či estetiky. Umělci neváhali kombinovat západní naturalismus s vlastní mytologií a nikdo neviděl problém, když se na pozemku továrny postavila svatyně. Přijetí nových myšlenek neznamenalo zahození těch starých, a to dokonce ani v případě, že si přímo protiřečily. Japonská společnost se tohoto přístupu drží dodnes.

Jaký je tedy japonský vztah k přírodě? Existuje nějaké pouto, které s ní Japonce svazuje, nebo na ni pohlíží čistě z praktického hlediska a využívají to, co jim poskytne? Proč může kolem hradu vyrůst sídliště a proč Japonci plýtvají energií, zatímco k třídění odpadu přistupují s téměř úzkostlivou pečlivostí? Dochází jim, že plýtvají, nebo se prostě jen snaží kompenzovat si komfort, který nemají doma? Třídí odpad opravdu proto, aby jednali ekologicky, nebo chtějí mít prostě v zemi čisto? Přijde jim sídliště kolem hradu jako nutné zlo, nebo se rozhodli ho vedle něj postavit, aby měli pracovníci ve výškových budovách hezký výhled? Snad je v tom kousek ode všeho. Zeptejte se tisíce Japonců a dostanete tisíc názorů. My ze západu se můžeme jen domýšlet.

Barbora „chill“ Klabačková

Buddhistická pagoda Kondó © wikipedia.org

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) | SHOP@KOISHI.CZ
PO-SO 10:00-18:00 | NE ZAVŘENO

WWW.KOISHI.CZ/CZ/KOISHI-PRODEJNA

vějíř

sborník české mangy

2016

nejkulaťoulinkatější sklizeň
z českých mangovníků
za rok dvatisícešestnáct

www.kobuta.cz

Rozhovor — Rebel Legion

Můžete se na začátek představit? Co a nebo kdo je vlastně Rebel Legion?

Rebel Legion — Lion Base je ve zkratce české zastoupení mezinárodní ***Star Wars*** cosplay organizace **Rebel Legion**, která propaguje ***Star Wars*** fanouškovskou základnu a zároveň se věnuje dobročinnosti. Jde nám o zábavu, podporu charitativních činností a o to dál rozšiřovat radost i kouzlo, které nám přináší vesmír ***Star Wars*** — to vše prostřednictvím S***tar Wars*** cosplayů na úrovni filmové kvality.

Jak dlouho fungujete? Jak vlastně vznikla myšlenka se něčím takovým zabývat?

Samotná **Rebel Legion** vznikla v USA už před více než 15 lety, ale počátky vzniku naší místní skupiny sahají k přelomu let 2009 a 2010. Byla to právě doba, kdy první členové ve svých kostýmech začali aktivně propagovat Rebel Legion, její poslání a motivovat další kostýmované nadšence. K dnešnímu datu má **Rebel Legion — Lion Base** oficiálně 30 členů z nejrůznějších koutů České republiky.

Přestože byla původně naše organizace založena, aby po celém světě sdružovala lidi, kteří mají společnou vášeň pro ***Star Wars*** cosplay, velmi záhy se jedním z hlavních cílů stala právě dobrovolná charitativní činnost. Velké množství členů bylo motivováno na základě osobních zkušeností. I tady v České republice jsme rychle zjistili, že obecnou veřejnost dokáže velmi dobře zaujmout skupina rytířů **Jedi**, klonoví vojáci, atd. ve své plné kráse.

FN Motol

Jinými slovy, jsme všichni fanoušci, kteří svůj koníček a zálibu skloubili navíc s pomocí druhým.

Kde je možné členy Rebel Legion potkat? Jakých akcí se účastníte?

V ČR se hlavně zaměřujeme na návštěvy dětí v nemocnicích a pořádání akcí se zábavným a nebo také odborným programem. Pokaždé nacházíme silnou oporu u našich partnerů (**Disney**, **Lucasfilm**, **Hasbro**, **LEGO**, **Presco Group**, **Egmont**, **Mattel**, atd.), pomocí kterých můžeme pomáhat všude tam, kde je to potřeba. Mezi nejvýraznější subjekty, se kterými

PragoFFest 2015

spolupracujeme na charitativní činnosti, patří **Pediatrické oddělení Fakultní nemocnice v Motole**, **Apla/Nautis**, **Kapka naděje**, **Liga vozíčkářů**, **Krtek** a další.

Setkat se s námi je prakticky možné téměř všude. Kromě charitativní činnosti a návštěv v nemocnicích se aktivně účastníme setkávání fanoušků, dětských dnů, koncertů filmové hudby, veletrhů hraček, propagačních akcí pro majitele licencí a dalších akcí, kde můžeme oslovit a přilákat širokou veřejnost, získat prostředky pro dobrou věc a přinést radost těm, kterým se jí nedostává. A to vše zdarma v našem volném čase.

Jak je to s výrobou kostýmů? Kde si je necháváte vyrobit a na kolik vlastně přijdou?

I když to nemusí být na první pohled zřejmé, tak všechny naše kostýmy jsou domácí výroby – vytvořené talentovanými fanoušky. Mezinárodní skupina čítající tisíce lidí slouží tak nejenom jako obří síť přátel, ale zároveň také jako velký zdroj pomoci a zkušeností. Díky tomu není úplně snadné určit, na kolik peněz výroba našich kostýmu přijde, protože do nich vkládáme nejenom finance v podobě materiálu, ale hlavně hodiny, dny, týdny, měsíce (v některých případech i roky) tvrdé práce.

Mnoho místních zastoupení si dokonce pro zjednodušení výroby staví vlastní varianty průmyslových zařízení, pomocí kterých posouváme hranice představivosti a výroby dál. Názorným příkladem z místní **Rebel Legion – Lion Base** bylo vytvoření projektu vakuových stolů, s jejichž pomocí jsme byli schopni realizovat vakuové tváření termoplastů například pro složitější zbroje klonových vojáků či přilby povstaleckých vojáků.

Je možné si od Rebel Legion zapůjčit, případně zakoupit kostým?

Je nám líto, ale své kostýmy nepůjčujeme ani neprodáváme. Každý z kostýmů je vytvořen přímo na míru svému majiteli, který do něj vložil nemalé úsilí, finance

a čas při jeho výrobě. Stejně tak nejsme schopni žádný z našich kostýmů nabízet k prodeji. **Rebel Legion** jako taková vzhledem k ujednání se společností **Lucasfilm** nesmí poskytovat hotové ***Star Wars*** kostýmy k prodeji široké veřejnosti. Naopak fanouškům a potenciálním členům můžeme při tvorbě kostýmů nabídnout naše zkušenosti a vědomosti.

Může se do Rebel Legion přidat kdokoli? Nejste uzavřená skupina?

Rebel Legion je otevřena opravdu pro všechny! Aby se člověk mohl stát oficiálně členem, musí splnit několik požadavků. Mezi jedny z nejzákladnějších požadavků patří dovršení věku 18 let a vlastnictví kostýmu na úrovni filmové kvality.

Přesnost vzhledem k předloze se centrálně posuzuje (na základě fotografií) na mezinárodní úrovni týmem kvalifikovaných expertů. Jejich úkolem je vyhodnotit, zda daný kostým opravdu odpovídá i těm nejpřísnějších kritériím a zda tím pádem má jeho nositel nárok na členství.

Den StarWars 2015

Hodnotí se nejenom kompletnost kostýmů a přítomnost všech doplňků, ale také odstíny barev, typ použitých materiálů a způsob kompletace a další elementy. Tento proces hodnocení kvality kostýmů je uznáván a podporován také společností **Disney/Lucasfilm** a všemi dalšími vlastníky ***Star Wars*** licencí.

Vlastimil „Blair“ Šprta

Předpremiéra Povstalců 2014

NATSUCON 2016

19.-21. srpna
Praha, OA Kollárova
WWW.NATSUCON.CZ

Nintendo vrací úder?

Měl-li bych co nejstručněji popsat dějiny společnosti **Nintendo**, použil bych slovní spojení *„shit happens“*. Během jejich historie se totiž sem tam objeví přestřel a nutno konstatovat, že se zrovna teď nacházíme v období onoho přestřelu. Tedy ne, že by se **Nintendu** nedařilo, společnost v loňském roce i přes klesající příjmy zaznamenala miliardové zisky, ale prodeji herního hardware a software se v současnosti moc nedaří.

Asi nemusím zmiňovat, že historie herních konzolí **Nintenda** je dlouhá, vlastně delší než životy většiny z nás. Jsem si téměř jistý, že každý člověk, který se nazývá hráčem, musel mít alespoň jednou v ruce ***NES (Nintendo Entertainment System)***, popřípadě ***Game Boy***.

Problém však je v tom, že zatímco v minulosti se konzolím od **Nintenda** vesměs dařilo, tak nyní se nacházíme v čase vyloženého úpadku.

Wii U

Wii U, současná generace herního systému od **Nintenda**, je ve své podstatě dobrá konzole. Někteří sice nebyli spokojeni s nápadem umístit sekundární obrazovku přímo v gamepadu, ale v praxi se velmi osvědčila, a to zejména u her, které s touto vymožeností ***Wii U*** počítají. Třeba ***Super Mario Maker*** by byl bez této dotykové obrazovky dost těžko hratelný.

Ovšem řeč čísel hovoří jednoznačně v neprospěch ***Wii U***. Hlavním měřítkem úspěchu je schopnost prodat zboží zákazníkům, což se právě **Nintendu** moc nedaří. ***Wii U*** šla do prodeje v roce 2012 a od té doby se prodalo asi 13 miliónů kusů, což se zdá jako docela dost, ale z celkového hlediska to z ***Wii U*** dělá hned po ***Color TV-Game*** z roku 1977 druhou nejméně úspěšnou konzoli v dějinách **Nintenda**. Ještě hroší je, že ***Color TV-Game*** se prodávala jen v Japonsku, zatímco ***Wii U*** šla do distribuce celosvětově. Dalo by se tedy říct, že ***Wii U*** představuje největší konzolový neúspěch v dějinách společnosti.

Ještě hůř to vypadá, když čísla z prodeje ***Wii U*** porovnáme s konkurencí. Konzole ***PlayStation 4*** a ***Xbox One***, které startovaly o rok později, si mohly zaznamenat podstatně více zářezů na prodejní pažbě – ***Xbox One*** si do dneška pořídilo asi 20 miliónů lidí, ***PS4*** dokonce 40 miliónů.

Není to však taková katastrofa, jak by se mohlo zdát – alespoň kapesní konzoli ***Nintendo 3DS*** vypuštěnou v roce 2011 se docela daří (prodalo se téměř 60 miliónů kusů), ale je bez diskuze, že v případě domácích konzolí se rozhodně o selhání jedná.

Nintendo 3DS

Na konzolový trh je ovšem nutné dívat se komplexně, takže – co se to děje? Na prodej jednotlivých platforem má zásadní vliv především cena, hry a možnosti hraní, jaké daná platforma nabízí. PS4 přišla jako standardní konzole s rozumnou prodejní cenou a s množstvím zajímavých herních titulů, ale především, šla ihned na trh po celém světě.

Xbox One to měl o dost těžší, protože ze začátku šel do prodeje jen ve verzi s ***Kinectem*** (zařízení pro snímání pohybu), což podstatně zvyšovalo jeho cenu. Z nepochopitelných důvodů se začal prodávat jen v některých regionech, což byly nedostatky tak velké, že ani nabídka slušných herních titulů nemohla ***Xbox*** zachránit. Došlo tak k výraznému propadu v prodejích oproti ***PS4***.

A co naše ***Wii U***? Jeho start v obchodech byl víceméně bezproblémový, nabídlo dostatek her, přišlo se slušnou cenou a díky tomu, že šlo do prodeje o rok dříve než ***PS4*** a ***Xbox One***, se nemuselo prát o přízeň zákazníků. Takže, tady problém nejspíš nebude...

Jaká je současná situace?

PS4 jde v podstatě stejnou cestou jako na začátku a jeho prodej je pořád velmi vysoko. **Microsoft** se sice snažil o nápravu pošramocené reputace, ale snaha společnosti více proniknout na trh s hrami pro PC (v rámci uvedení ***Windows 10***) byla bohužel realizována na úkor rozvoje ***Xbox One*** (propouštěním ***Xone*** exkluzivit právě na PC), což logicky vedlo k dalšímu úpadku této konzole.

Vím, že mnohé PC hráče při čtení tohoto článku šimrá v mozku touha křičet, že PC má nejvíc exkluzivních her. K tomu se dá napsat jen, že Severní Korea má také víc armádních jednotek než USA, ale když dojde na válku, tak snad ani není nutné říkat, kdo by vyhrál.

Právě ***PlayStation 4*** má na své straně silné hry v čele s ***Uncharted 4***, čímž se tato konzole dostává do popředí zájmů hráčů i z oblasti PC (koneckonců, žijeme v době, kdy je lepší mít více než jednu platformu).

Ale jak je na tom ***Wii U***? Rovněž tu byly skvělé tituly – loni kupříkladu ***Splatoon***, ***Xenoblade Chronicles X*** a už zmíněný ***Super Mario Maker***. Letos je to trochu horší, protože to nejzajímavější, co se zatím chystá, je ***Star Fox Zero***. Samozřejmě se také (už dlouho) mluví o rebootu legendární ***Legend of Zelda***, ale zrovna o téhle hře víme tak málo, že se nedá přesně říct, jestli vůbec na ***Wii U*** vyjde, nebo bude čekat až na další generaci **Nintendo** konzolí.

Xenoblade Chronicles X

Tacumi Kimišima

Ovšem problémy současnosti pořád nevysvětlují, proč je na tom ***Wii U*** v prodejích tak, jak je.

Pro pravé pochopení problému se musíme podívat do hlubší minulosti – konkrétně do roku 2006, kdy přišlo ***Wii***, což byla konzole, která představovala skutečně revoluční počin. **Nintendo** totiž zcela hodilo za hlavu válku o technickou sílu (na kterou vsázeli jak **Sony**, tak **Microsoft**) a přišlo s originálním přístupem k hraní – ovládání pohybem. Šlo do jisté míry o risk, ale ten se vyplatil. Wii konkurenci nejen rozneslo na kopytech, ale dokonce v prodejích překonalo hranici 100 miliónů, což se do té doby podařilo jen ***PlayStation 1*** a ***PlayStaion 2***.

Paradoxně obrovský úspěch ***Wii*** měl za následek vlažné přijetí ***Wii U***, které se de facto jen vezlo na slávě svého staršího kolegy – přineslo velmi podobný způsob hraní, a tak se mnoha lidem, kteří si ***Wii*** pořídili, nechtělo investovat peníze do nového systému. ***Wii*** zkrátka zaujalo mnoho lidí tím, že se jednalo o zcela nový a ojedinělý herní systém, což se o ***Wii U*** říct nedá. ***Wii U*** sice přišlo s jistými inovacemi, ale ty rozhodně nejsou tak revoluční jako byly právě v případě ***Wii***.

Roli samozřejmě sehrálo také to, že ***Wii U*** není schopno rozjet současné multiplatformní *AAA hry* – dříve toho sice schopné bylo, ale teď se tato konzole soustředí pouze a jedině na hry od **Nintenda**, což sice dává ***Wii U*** punc ryzí exkluzivity, ale na druhou stranu se tím značně omezuje počet dostupných titulů.

Stručně řečeno, zatímco ***Wii*** mělo „hype pohon“ díky ovládání pohybem, tak ***Wii U*** prostě nemá co hodit do placu, aby alespoň dorovnalo skóre.

Jaká je budoucnost?

Možná se k vám už donesly zvěsti o ***Nintendo NX***, což by měla být nová generace konzolí od **Nintenda**. Problém je tady ten, že veškeré informace, které máme, jsou doopravdy jen zvěsti a dohady – nevíme kdy, nevíme jak a dokonce ani nevíme co (ve smyslu, co to bude). Bude to domácí konzole? Kapesní? Či nějaký hybrid, který bude kombinovat domácí a kapesní zařízení? To je ve hvězdách.

Tacumi Kimišima (současný prezident **Nintenda**) se dal slyšet, že ***NX*** nabídne zcela jiný herní zážitek než ***Wii*** a ***Wii U***, což zní sice zajímavě, ale můžeme se ptát, co nového je možné v kontextu herních konzolí nabídnout. Čistě pro porovnání s konkurencí – **Sony** s ***PlayStationem*** se pravděpodobně rozhodlo zaexperimentovat s dvěma větvemi jedné konzole, protože po internetu kolují dosti realistické zvěsti o tom, že ***PS4*** by mělo dostat mladšího a výkonnějšího bratříčka (který by měl umět rozjet hry ve 4K). Je to informace, kolem které je dost emocí, avšak z racionálního hlediska by to mohl být funkční nápad. Hráči budou mít na výběr mezi obyčejnou ***PS4*** z průměrným výkonem, nebo silnější ***PS4*** se supervýkonem (která bude ovšem dražší). Nutno dodat, že obě verze ***PS4*** by měly mít stejné hry („co rozjedu na novém, rozjedu i na starém“ a obráceně).

Samozřejmě (malá odbočka), pokud chce člověk z her vyždímat co nejlep-

Jedna z možných podob Nintenda NX

Splatoon

ší grafiku, tak by si měl seskládat stolní počítač. V případě opravdu výkonných mašin to ale leze docela do peněz.

Tedy ano, beru tu námitku, že je možné si postavit docela obstojný počítač i za 10 000 Kč. Dejme si ale ruku na srdce, když už člověk vrazí peníze do nového stolního počítače, chce, aby mu nějakou chvíli vydržel, takže v případě počítače je prostě lepší si do začátku připlatit.

Abychom se ale vrátili zpátky k **Sony**, největším tahákem ***PS4*** je bezpochyby ***PlayStation VR*** (zařízení pro virtuální realitu), které má vyjít letos na podzim a které hráčům na rozdíl od konkurence nabízí cenově dostupnější VR zážitek.

Xbox se rozhodl stát se parťákem PC, a proto **Microsoft** zavedl společný **Windows** 10 ekosystém pro PC, ***Xbox One*** a mobilní telefony. Ona je to sice krásná myšlenka, problém je v tom, že počítačoví hráči se povětšinou drží striktně jedné platformy. A pokud ne, tak jak je zmíněno výše, mnoho bývalých ***Xbox One*** exkluzivních titulů bude mít i svou PC verzi, takže je pro hráče ***PS4*** zajímavější. Dá se tedy pochybovat, že tohle „parťáctví“ bude někdy fungovat.

(Abyste si nemysleli, že tu pomlouvám, tak ***Xboxu*** se zase musí přiznat, že v rámci konzolového odběratelského systému (***Xbox Live Gold***) nabízí oproti ***PS4*** lepší hry zdarma – ale to je zase jiný příběh).

Jistě si tedy po přečtení řádků výše kladete otázku, s jakou invencí může **Nintendo** přijít? Vsadí na dva v jednom – možnost kombinovat domácí konzoli s kapesní? Půjde přes nějaký zcela jiný VR zážitek? Či přijde s kompromisem mezi konzolí a PC?

Někoho by možná napadlo, že by bylo lepší, aby se **Sony** a **Nintendo**, tito dva japonští giganti, spojili pod jednou konzolí. Bohužel, tyto dvě společnosti se v 90. letech rozkmotřili kvůli sporu o ***PlaySation 1*** a ***SNES*** (***Super Nintendo Entertainment System***) a šly si každá svým směrem, ergo možnost nějakého spojenectví bych neviděl v realistických barvách.

Co se bude s **Nintendem** dít do budoucna, to ukáže až čas, popřípadě letošní ***E3 (Electronic Entertainment Expo)***... Každopádně, já jim držím palce.

Toyotomi

Jazyková škola LIGHTPOINT

POŘÁDÁ

- akreditované kurzy japonštiny
- pomaturitní kurzy japonštiny
- zážitkové kurzy sushi, obento, kanzashi, kaligrafie

T:603 848 281 E: INFO@LIGHTPOINT.CZ W: WWW.LIGHTPOINT.CZ

Rjútama: Dračí doupě ve stylu filmů studia Ghibli

Letos v herně můžete narazit na anglická pravidla půvabné japonské vyprávěcí hry ***Rjútama****. Roku 2007 ji vytvořil herní designér* ***Acuhiro Okada****, kterému jako hlavní inspirace posloužily animované filmy* ***Hajaa Mijazakiho*** *— a to nejen svým vzezřením, ale i svým obsahem, atmosférou a filozofií.*

Rjútama se na rozdíl od jiných „dračákových“ her nesoustředí v první řadě na vybíjení jeskynních monster a okrádání jejich mrtvol. Tato hra má za cíl vyvolat ve vás pocit *honobono*, čili podobný hezký pocit, jaký máte při koukání na *ghibliovku*. Jak takového pocitu dosáhnout během hry? Představte si například, že po boku svých přátel odhalíte překrásnou skrytou lagunu, ve které se koupe plachý *kirin*. (Nápověda: Pokud je vaším prvním instinktem *kirinovi* uříznout hla-

vu a prodat ji jako trofej, zatímco si z jeho šupin necháte ušít *armor +2*, možná ještě se zkoušením ***Rjútamy*** chvilku počkejte.)

Hráči mají na výběr mezi postavami, které na první pohled připomínají anonymní jarmarkové NPC (nehratelné vedlejší postavy), kolem nichž by klasický RPG hrdina prošel bez povšimnutí. Můžete být farmářem, řemeslníkem, obchodníkem, myslivcem, ranhojičem, bardem, či případně místním šlechticem. Jak už se to ve světě Rjútamy všem alespoň jednou za život stává, vaši postavu přepadla touha cestovat, a tak jste se podobně jako čarodějka **Kiki** sebrali a odešli do světa.

Rjútama nabízí něco neobvyklého i pro toho, který hru povede. Pán jeskyně totiž ve hře má vlastního avatara, okřídleného dračího pomocníčka čili **Rjúdžina**. Ten hrdiny z povzdálí pozoruje, sem tam jim krapet pomůže nějakým bonusem, ale hlavně si jejich příběh zapisuje, protože jimi pak krmí velkého draka. Různí draci pojídají různé příběhy, takže až si budete vybírat barvu **Rjúdžinova** pána, zároveň si tím vyberete žánr svého dobrodružství.

Standardní volbou bývá drak zelený, který má rád příběhy o radostech a strastech cestování po světě. Druhým nejoblíbenějším by měl být modrý drak, který preferuje příběhy o přátelských, rodinných a romantických vztazích. Pro ty, kteří si hru bez častých soubojů nedokážou představit, je vhodný červený drak, který si rád vyslechne něco o nebezpečí, válce a různých příšerkách. Černý drak nám může připadat jako podivná volba, protože má nejraději napínavé příběhy se spiknutím, chaosem a tragédiemi. Japoncům však tento žánr není cizí a s pocitem *honobono* zkombinovat skutečně jde. Pan **Okada** se svými kamarády například odehrál kompletní příběh, ve kterém neodvratně končil svět a hrdinové se chtěli naposledy podívat na jeho krásy, než všechno zmizí v nenávratnu.

www.j-comi.jp/book/comic/43101 © Ryuutama

Pro koho je **Rjútama** určená? Pro všechny, stejně jako filmy studia **Ghibli**. Můžou ji hrát začátečníci i zkušení RPG hráči, děti i dospělí. Je ideální pro odrostlé hráče, kteří chtějí do vyprávěcích her zasvětit své potomky, nebo pro dámy, které chtějí hrát fantasy romanci se souboji pouze v pozadí. Anebo pro někoho jako je **Matt Sanchez**, který už měl západní RPG tak ohrané, že ho žádný další herní systém s vražděním monster a vypracováním postavy na co nejaktivnějšího magiče/mlátičku nedokázal nadchnout. Pak ale objevil ***Rjútamu***, jejíž půvabný a pozitivní přístup **Matta** i s kolegou **Andym Kitkowskim** tak upoutal, že se rozhodli její pravidla přeložit a publikovat v angličtině. Tomuto projektu na **Kickstarteru** přispěl mimo jiné i **Animefest**, a proto si ***Rjútamu*** nyní můžete zahrát i vy.

Angie

Popis světa, pravidla, materiály ke stažení a další zajímavosti najdete na webu http://kotohi.com/ryuutama/

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

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

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

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

Kolik let jste strávil přípravou filmu?

Můj poslední film ***Wolf Children*** (v překladu ***Vlčí děti Ame a Juki***) šel v Japonsku do distribuce v roce 2012 a naše studio nezačíná s přípravou nového snímku, dokud není vše okolo toho předchozího uzavřeno. Při výrobě ani během uvedení ***Wolf Children*** jsem tak žádný nový projekt nepromýšlel, spíše jsem se tehdy snažil vnímat reakce publika během projekcí. Práce na ***Klukovi ve světě příšer*** pak začaly v roce 2013. Nejdřív jsme s mým týmem promýšleli strukturu. Pak mi zabralo půl roku napsat scénář. Ten jsem dokončil v únoru 2014 a samotná výroba začala o měsíc později.

Ve snímku Wolf Children máte postavu matky, která se obětuje pro své děti. V klukovi ve světě příšer pak sledujeme chlapce jménem kjúta, který žije bez rodičů. proč je pro vás téma rodinných vazeb či jejich absence tak důležité?

Když jsem se rozhodl, že se stanu filmařem a zasvětím svůj čas animaci, rozhodně jsem si nemyslel, že se budu tolik věnovat tématu rodinných vztahů. Tehdy mě to moc nezajímalo. Jenže když jsem pracoval na filmu ***Wolf Children***, neubránil jsem se tomu, aby se v něm neodrazil i můj osobní život. V té době jsme se s manželkou pokoušeli o dítě, ale nedařilo se nám to. ***Wolf Children*** jsem chtěl natočit proto, aby se má žena cítila jako matka alespoň během sledování filmu. Osud tomu chtěl, že během příprav snímku moje žena otěhotněla. V září 2012 se nám narodil syn a o pár let později také dcera. To, že jsem se stal otcem, mi pomohlo pochopit, jak složité je poslání rodiče. Také jsem si uvědomil, že to nejsou jen matka s otcem, kdo dítě vychovávají. Důležitou úlohu hraje i prostředí, ve kterém vyrůstá. Tohle poznání značně ovlivnilo ***Kluka ve světě příšer***. Když uděláte film na téma rodina, tak si hodně lidí myslí, že jste si ho zvolil hlavně z komerčních důvodů, protože se dotýká nás všech, a tudíž má šanci do kin přilákat hodně diváků. Ale tak to není. Je pro mě důležité točit snímky, které vycházejí z mých osobních zkušeností a pocitů. Někdy se naopak bojím, aby to vůbec zajímalo i někoho jiného. V ***Klukovi***

Mamoru Hosoda se narodil 19. září 1967 v Japonsku, v prefektuře Tojama. V roce 1991 začal pracovat jako animátor ve studiu **Tóei dóga** (dnes **Toei Animation**). Pracoval na slavných animovaných seriálech, které studio vyrábělo, jako ***Dragon Ball Z***, ***Slam Dunk*** nebo ***Sailor Moon***. Později se **Hosoda** stal režisérem. V roce 1999 natočil svůj celovečerní anime debut s názvem ***Digimon***. Větší úspěch si vydobyl jeho třetí snímek, ***O dívce, která proskočila časem***, jenž získal mnohá ocenění. Ve filmu ***Letní válka*** z roku 2009 si **Hosoda** poprvé vyzkoušel také scenáristickou práci. Snímek se stal v Japonsku velkým hitem a vidělo jej 1,26 miliónů diváků. ***Letní válka*** taktéž získala řadu cen a byla mimo jiné uvedena na festivalu **Berlinale**. O rok později si **Hosoda** založil vlastní produkční společnost. Jejím prvním počinem byly ***Wolf Children***, jenž vidělo přes 3 milióny diváků. ***Kluk ve světě příšer*** je **Hosodovým** nejnovějším počinem.

KLUK VE SVĚTĚ PŘÍŠER

FILM MAMORU HOSODY

V KINECH OD 5/5/2016

NIPPON TV

STUDIO CHIZU

Gaumont

Vlčí děti , 2012

ve světě příšer je obsažen i motiv, který je pro současnou japonskou společnost důležitý. Vzhledem k nízké porodnosti naše populace stárne a klasický model rodiny se proměňuje. V takové netradiční rodině žije i **Kjúta**: nemá rodiče, jen skupinu blízkých, kteří se o něj starají.

V klukovi ve světě příšer rozvíjíte stejně jako ve Wolf Children, motivy animality, síly instinktu nebo svobody.

Myslím, že dnes posuzujeme věci především z našeho poněkud omezeného „městského" pohledu, zapomínáme, odkud jsme přišli. Proto když říkám „my", tak tím často myslím právě i zvířata, z nichž jsme se vyvinuli, která jsou našimi blízkými biologickými příbuznými a která byla vždy důležitou součástí civilizace. Také proto často využívám zvířata jako postavy.

Reprezentují v klukovi zvířata osvobození od limitujících pravidel lidské společnosti?

To ne, spíš jsem chtěl vytvořit svět bytostí, které, vzhledem k tomu, že nejsou lidé, mohou náš svět posuzovat nezaujatě, zvnějšku. Takový pohled je hrozně důležitý. Často si ani neuvědomujeme, jak podivné jsou některé věci v našich životech, které jsme už přijali jako samozřejmé. Myslím tím hlavně různá omezení, společenské konvence a nesvobodu. Pohled zvnějšku je pak důležitý i proto, že se nám některé naše starosti z jiného úhlu mohou jevit jako méně podstatné.

Kluk ve světě příšer je iniciační příběh. Souhlasil byste s názorem, že vaše snímky vyprávějí o svobodě a překračování zažitých hranic?

Ano, taková témata ve svých filmech často řeším. Podobně je to i tady: hrdina **Kjúta** se ocitne v novém světě, kde se snaží dosáhnout naplnění, které však může přijít jen tehdy, když pravidla obou světů, lidí i příšer, poruší. Když jsme u těch příšer, rád bych objasnil jednu věc, která může v překladu titulu z japonštiny zapadnout. Slovo „příšera" (beast) je trochu odlišné od japonského termínu *„bakemono"*, který se sice pojí s obrazem čehosi bestiálního a krutého, ale zároveň se takové „příšery" často mohou chovat empatičtěji a citlivěji než lidské bytosti.

Inspiroval jste se při vytváření světa příšer japonskými legendami?

Ano, i některými čínskými. Co se týče čínského vlivu, líbila se mi slavná legenda o ***Opičím králi***. Japonský vliv je ale v příběhu ***Kluka ve světě příšer*** výraznější. Když jsem třeba psal scény soubojů, měl jsem před očima naše japonské zápasy ***sumó***.

Proč je učitel hlavního hrdiny medvěd?

Medvěd symbolizuje přeměnu chlapce v muže a také je to jedno z nejsilnějších zvířat.

Mistr Kumatecu podněcuje v klukovi svého žáka, aby si svou sílu nalezl sám. Je to způsob, jak říct dětskému divákovi, aby si věřil a hledal si pro sebe svou vlastní cestu?

O vztahu mezi učitelem a žákem pojednává hodně filmů, ale nakonec skoro všechny dopadají tak, že nedokonalý žák pozvedne sám sebe na úroveň dokonalého učitele, nebo ho i předčí. Prostě syžet *(námět, látka)*, který znáte třeba z filmů s **Jackiem Chanem**. Nechtěl jsem natočit další podobný příběh. Na začátku ***Kluka ve světě příšer*** tak vidíte, že se **Kumatecu** často mýlí. Proces učení tu není jednosměrný, zásadní je dialog obou stran.

Jen pak se mohou obě vyvíjet. Myslím, že na podobném principu funguje také vztah mezi rodiči a dětmi.

Měl jste někdy vlastního mentora?

Měl jsem skvělého učitele, když jsem pracoval pro studio **Tóei**. Tehdy to bylo obrovské studio, které zaměstnávalo padesát režisérů. Jako animátor jsem právě pro režiséry pracoval a jedním z nich byl **Šigejasu Jamauči**, který mě naučil prakticky všechno, co dnes o animaci vím. Pracoval jsem pro něj s větším nasazením než pro ostatní a hodně jsem se toho od něj naučil. Třeba, že se nemám nikdy vzdávat, i když se během projektu vyskytnou zdánlivě nepřekonatelné obtíže. Jeho postoj se naprosto lišil od ostatních režisérů, kteří dělali jen to, co po nich chtělo studio. **Jamaučiho** způsob práce a přemýšlení mě zásadně ovlivnily.

Myslíte si, že se učitelé mohou sami vyvíjet díky nápadům svých žáků?

Rozhodně a co víc – začínám si na to v Japonsku zvykat. Donedávna lidé věřili, že starší člověk ví díky svým zkušenostem všechno lépe, zatímco mladý člověk neví nic. Dneska už je situace naštěstí trochu jiná. Spíš než monolog jedné strany se začal prosazovat dialog – a to je dobře.

Inspiroval vás ke Klukovi ve světě příšer nějaký jiný animovaný film?

Rozhodně. Když jsem v roce 1991 začal pracovat jako řadový animátor pro studio **Tóei**, zamiloval jsem si klasické disneyovky. Miloval jsem je dokonce natolik, že jsem si koupil jejich příšerně drahou kolekci. Sotva mi na to stačily peníze, ale nelitoval jsem. A uchvátila mě tenkrát ***Kráska a zvíře***. Přišlo mi skvělé, že se zvíře během příběhu vyvíjí. Na začátku působí hrozivě, ale po setkání s kráskou se stává mírnější, až je z něj na konci někdo docela jiný. Viděl jsem i hranou verzi ***Krásky a zvířete*** **Jeana Cocteaua** z roku 1946. Ta stojí taktéž za zhlédnutí.

Letní válka , 2009

Jak jste přišel na nápad bolestivé černé díry v hrudi, kterou má dospívající hrdina i jeho nepřítel?

Během dospívání mají mladí lidé často pocit prázdnoty. Nevidí ve světě kolem sebe smysl a jsou frustrovaní. To je nevyhnutelné stadium, kterým si musí projít každý. Černá díra podobné pocity vyjadřuje. Nechtěl jsem tvrdit, jestli je taková díra dobrá, či špatná. Šlo mi především o to ukázat její sílu. Osobně totiž nemám rád, když se svět v knihách a filmech dělí na dobrý a špatný.

Je evidentní, že vás inspirovaly samurajské filmy, konkrétně tedy ten nejslavnější, Sedm samurajů Akiry kurosawy.

To sedí a navíc vám mohu prozradit, že meč, který používá **Kumatecu**, je navržený podle meče, jenž používá v ***Samurajích*** postava **Kikučija**.

Co vás na prostředí samurajů zajímá? kodex cti? Velkolepé souboje?

Spíš než kodex cti je to prvek chaosu. Film ***Sedm samurajů*** se odehrává v 16. století, před obdobím bojů mezi jednotlivými mocenskými frakcemi. Tehdy nebylo

možné odhadnout, kdo nakonec ovládne Japonsko. Tohle období otřesů a nejistoty mě fascinuje.

Vaše filmy jsou mixem emocí a fantazie. V lecčem tak navazujete na Hajaa Mijazakiho...

Když jsem ještě studoval, byl pro mě Mijazaki velkým vzorem. Když jsem se později sám stal režisérem, situace se změnila – nechtěl jsem být ovlivněn stylem někoho jiného. Později jsme se s Mijazakim stali dokonce soupeři. Přesto všechno musím říct, že mě v dětství nejvíc ovlivnil snímek ***Galaktický express 999***, který **Mijazaki** animoval. Jde o dobrodružství malého chlapce. Je to film o iniciaci, podobně jako můj ***Kluk ve světě příšer***.

Pamatujete si nějakou diváckou reakci na některý svůj snímek, která vás zasáhla?

V roce 1999, ve svých třiceti letech, jsem natočil svůj debut navazující na stejnojmenný seriál ***Digimon***. Nedávno za mnou po promítání přišel jeden divák a řekl mi, že ve svých deseti ten film sledoval pořád dokola. Slyšet tohle od někoho dospělého mě donutilo uvědomit si, jak jsem starý. Jindy mi zas jedna krásná žena vyprávěla, jak ji v dětství zasáhl můj snímek ***Dívka, která proskočila časem***. Slýchat takové věci mě vždycky moc potěší.

Říká se, že je dnešní doba cynická. Vnímáte to tak?

To je složité. Třeba sociální sítě se staly kanálem, kde lidé často kritizují svět kolem sebe. A já se, stejně jako mnoho jiných tvůrců, snažím jít proti proudu a mluvit o tom pozitivním kolem nás. Snažím se lidem říct, že je důležité doufat a snít. Myslím, že to je jeden z důležitých úkolů animovaných filmů.

zdroj AČFK, překlad Klára Kolářová, korektura Martin Tirala

Rozhovor s Kixkillradio

Jaké figurky máš nejraději?

Zaměřuji se hlavně na ***Nendoroidy***, ale abych si doplnila sérii, kterou mám ráda, tak si kupuji i měřítkové figurky a ***Figmy***. Co se týče ***Nendoroidů***, pořizuji si jen ty, které si opravdu zamiluji, nebo které jsou z mého oblíbeného anime. ***Nendoroidy*** mám jednoduše ráda pro jejich roztomilost.

Kixkillradio, vlastním jménem Sheryl Gonzales, je fotografka z Filipín. Sheryl se specializuje na focení Nendoroidů a tvorbu dioramat. Díky tvůrčímu přístupu a nadšení si získala značnou popularitu mezi fanoušky a upoutala na sebe pozornost samotných figurkových společností.

Navíc je u nich možnost měnit obličejové dílky s různými výrazy, což mi při focení dává možnost vytvořit si vlastní příběh.

Proč ses rozhodla figurky sbírat a fotit je?

Pokud pominu to, jak jsou pěkné a roztomilé, zamilovala jsem si je hlavně proto, že díky nim mohu oživit svá oblíbená anime. Fotit jsem začala, abych komunitě ukázala svou sbírku v uměleckém světle. Své fotky taky ráda sdílím, abych ukázala, jak jsou figurky zdařilé, a to od jednotlivých detailů přes malbu až po mimořádnou zručnost jejich tvůrců.

Na jaký druh fotek se zaměřuješ?

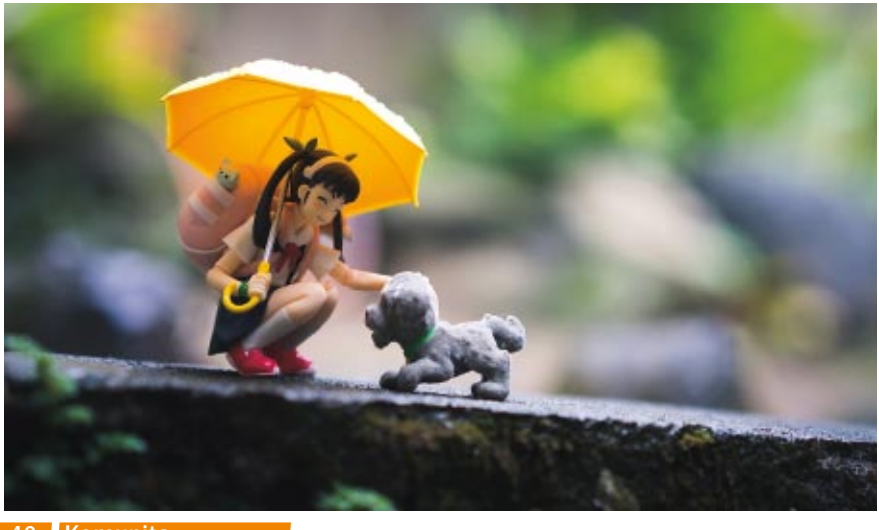
Obvykle se inspiruji obyčejným životem lidí a jejich emocemi. Tyto chvíle a pocity přenáším do svých fotografií, k figurkám přistupuji, jako by byly živé.

Jaká tvoříš dioramata? Jsou k tomu potřeba nějaké speciální nástroje?

Záleží na ročním období a na tom, jakou náladu chci u svých figurek zachytit. Většinou u tvorby dioramat vycházím z osobnosti daného charakteru či z prostředí příběhu předlohy. Nejsou potřeba žádné zvláštní nástroje, jediné, co potřebuješ, jsou nápady a vynalézavost.

Spolupracuješ se společností SONY. Jak to všechno začalo a jak taková spolupráce vypadá?

Bylo to během jednoho horkého letního dne roku 2015, kdy jsem najednou přijala telefonát, že by se se mnou rádi setkali lidé z filipínského SONY. Ještě teď si vybavuju skvělý pocit, když si mě vybrali jako svého reklamního partnera. Již předtím jsem slyšela, že společnosti, které vyrábí



fotoaparáty, sponzorují na Filipínách známé a populární osobnosti. Nikdy by mě ovšem nenapadlo, že se mezi ně zařadím i já. Na focení figurek mi poskytli ***SONY A7 Mark II*** s objektivem FE 55 mm 1.8f ZA. Na oplátku musím sdílet své zkušenosti s fotoaparátem a zmínit ho kdykoliv sdílím své fotky prostřednictvím sociálních sítí. **SONY** si mě také nedávno vybralo jako instruktora pro workshop zaměřený na focení hraček ***Toy Photography***. V návaznosti na to jsem od **SONY** jako dárek obdržela fotoaparát ***Sony A6000***. Musím říct, že to byla opravdu skvělá zkušenost.

Jaké je tvé oblíbené anime a postava?

Teda, to je vážně těžká otázka. Zamilovala jsem si mnoho anime a je opravdu složité si vybrat, nicméně jsem se nejvíce bavila u ***K-On!***, ***Anohana***, ***Toradora*** a ***Clannad***. Co se týče postav, tak u mě vítězí **Hakase** a **Nano** z ***Ničidžó***.

Pokud jsem si správně všimnul, tak dostáváš zdarma figurky od společností Good Smile Company a Kotobukija. Je to tak?

Kdysi jsem během rozhovoru pro jedny mezinárodní stránky dostala otázku, jaký je můj největší sen v rámci focení figurek. Odpověděla jsem, že by bylo vážně skvělé, kdybych jednoho dne mohla spolupracovat s **Good Smile Company**.

V roce 2013 mě kontaktovala **Kotobukija** přes mou facebookovou stránku a pozvala mě, abych nafotila jejich novou figurkovou řadu ***Cu-poche***. O rok později mi napsala **Good Smile Company**, abych pro ně nafotila exkluzivní figurky pro veletrh ***Wonder Festival***. Fotky se pak objevily na všech sociálních sítích **GSC**. Bylo to opravdu úžasné, když si všimli mé tvorby a spojili se se mnou. Pokaždé, když mi od nich přijde nový balíček, cítím pořád to stejné vzrušení a radost z nové figurky.

Co mě pokaždé činí opravdu šťastnou, je dělat fotky, které pak lidem dokážou vykouzlit úsměv na tváři. Jsem nesmírně ráda, že si díky těmto společnostem můžu natolik užívat svůj koníček. Vážně jsem si splnila sen.

Vojtěch Tomeš

Poděkování

- Všem autorům, kteří poslali své výtvory do soutěží.
- Všem, kteří se podíleli na grafické podobě festivalu. Všem, kteří se zapojili do tvorby překladů pro letošní ročník. Všem autorům článků a ilustrací ve FestZinu.
- Všem, kteří přišli v kostýmech (ať už do soutěže nebo jen tak).
- Všem organizátorům, kteří pracovali dlouho před akcí, nebo se o vás starali na místě.
- Všem přednášejícím, kteří vám rozšířili obzory.
- Všem hostům, kteří se vydali na cestu do Brna.
- Pracovníkům BVV, kteří nám pomáhali s přípravami a řešili naše občas podivné dotazy a požadavky.
- Všem sponzorům, kteří Animefest podpořili.
- Pracovníkům velvyslanectví Japonska v ČR za podporu a spolupráci.
- Tiskárně Uniprint v Rychnově nad Kněžnou – dokázali nemožné a vytiskli nám FestZIN rychle a kvalitně, i když jsme jim data, opět tradičně, dodali se zpožděním a na poslední chvíli.
- Společnostem, které nám zapůjčily filmy a seriály: Asociace českých filmových klubů
  Production I.G
  Kodansha
  Nippon TV
  Fuji Creative Corporation.
- Největší poděkování samozřejmě patří vám všem za to, že Animefest navštěvujete (ať jste dnes přišli poprvé, nebo jste s námi od začátku).

® **Animefest** je registrovaná ochranná známka spolku **Brněnští otaku**

Partneři & sponzoři

EIZO®

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

UNIPRINT
Rychnov nad Kněžnou 1992

signpek

Mediální partneři:

Oficiální fotografie:

Partnerské akce:

AF MERCHANDISE

Placky

Ø 44 mm

30 Kč

Nášivky

nášivka s metalickými prvky, včetně nažehlovací folie

100 Kč

Limitovaná edice

Hrnky

130 Kč

300 Kč

50 Kč

A3 plakáty

Tašky

160 Kč

80 Kč

Plexi přívesky

CG2420

- mikroprocesor pro optimální reprodukci barev
- 24" MG-LED, 1920×1200
- integrovaný autokalibrační senzor
- DUE – hlídání homogenity
- Display Port, DVI-D, HDMI
- kalibrační software EIZO ColorNavigator

27 690 Kč

5 YEARS WARRANTY

CS2420

- mikroprocesor pro optimální reprodukci barev
- 24" LED, 1920×1200
- DUE – hlídání homogenity
- Display Port, DVI-D, HDMI
- kalibrační software EIZO ColorNavigator

14 990 Kč

ceny jsou uvedeny bez DPH

10-bit Adobe RGB DUE

www.eizo.cz