

letnik 1, številka 1

Sto:chan



Informacije o reviji

SLO-Chan je spletna revija, v kateri se v glavnem piše o animejih in mangah. Avtorji si prizadevamo, da bi revija postala brana z izoblikovanimi rubrikami in kolumnami. Pri projektu sodelujemo slovenski ljubitelji animejev in mang, ki želimo sporočiti pozitivno, kritično, predvsem pa resnično besedo o naših hobijih ter odpirati nove perspektive tako resnejšim ljubiteljem kot tudi radovednim staršem, novinarjem in medijskim distributerjem.

Tekste pripravljamo na MediaWiki spletnem informacijskem sistemu, ki nam omogoča priročnejši pristop do pisanja in skupinsko kritiko. Pisci lahko tako preverjajo delo drugih piscev in opozarjajo na napake in nedoslednosti, preden se lotimo postavitve strani in izdaje številke.

Če imate sami željo po soustvarjanju revije slo-chan, nam te lahko sporočite na IRC kanalu **#japanka @ irc.rizon.net**, kjer tudi poteka dobršen del planiranja, po elektronski pošti na naslov **info@slochan.com** ali pa obiščite našo spletno stran **www.slochan.com**.

Lep pozdrav in prijetno branje vam želi ekipa SLO-Chan!

KAZALO:

OPISI ANIMEJEV

Asatte no Houko	04
Samurai Champloo	05
Naruto Shippuuden	06
School Rumble 1 in 2	08
Kigeki	09
Hajime no Ippo	10

IZPOVED ANIME LJUBITELJA

Odnos ljudi do ljubiteljev animejev	11
-------------------------------------	----

MANGA KOTIČEK

Manga na splošno	12
Opisi mang:	
-20th century	13
-Girl Saurus	13

ZANIMAJO NAS ŠE

Vizualni romani 101 (1. del)	14
--------------------------------	----

INFORMATIVNI ČLANEK

4chan	16
-------	----



Uvodnik

Najprej sem imel v mislih da bi napisal kaj o reviji, ampak sem si premislil iz dveh razlogov; ker ustvarjalci niti sami ne vemo, kaj in kako bo z revijo. Drugi pa je ta, da ni gotovo, da bo izšla druga številka. Težava je namreč, tako kot pri vsakem podobnem ljubiteljskem projektu, da so na začetku vsi sodelujoči polni zagona, kasneje pa se zanimanje izgubi. To se je izkazalo že pri tej številki, po nastanku prvih člankov smo naleteli na težave z lektorjem, urednikom... Vseeno vam lahko predstavimo številko revije SLO-Chan, publikacijo namenjeno animejem, mangam, utripu ljubiteljske skupnosti in še marsičem.

Čeprav je večina Slovencev že slišala za besedo anime, si jo razlagajo napačno, večina namreč misli, da gre za risanke za otroke kot so Yu-Gi-Oh, Pokemon, Dragon Ball.

Seveda fani vemo, da je beseda anime bolj kompleksna in razvejana in da japonska animacija vsebuje širok spekter žanrov, od animirank kot je Pokemon, do filozofsko poglobljenih znanstveno fantastičnih serij, šolskih dogodivščin, mehko in trdo erotičnih tem, namenjenih različnim starostnim skupinam. Seveda pa je problem tudi nedostopnost; vedno sem trdil, da v Sloveniji skoraj ni človeka, ki ne bi znal napotiti angleško govorečega turista do bližnje restavracije ali hotela. Ampak kaj ko je treba brati podnapise v angleščini in zraven poslušati jezik, ki ga prvič slišiš?

Ljubiteljev je vedno več, a nekateri sploh ne vedo za različne spletne portale, na katerih se srečujemo, doživel sem celo, da je bilo človeka sram priznati da gleda animeje, ker se je bal odziva drugih.

Seveda pa k stanju ne pripomorejo niti obči slovenski mediji, le redko namreč slišim ali preberem omembo animeja ali mange, verjamem da pisci člankov teme ne poznajo in da niti ne vedo kje in kako do informacij.

Pravijo, da smo ljubitelji animejev povečini socialna bitja in smo vedno pripravljene sprejeti in napotiti vsakega novega prišleka; zato vam polagam na srce, pridružite se nam na ircu, na forumih, pridite na srečanja, Štajerci pojdite na kakšno projekcijo v Maribor. Vabilo je prav tako namenjeno vsem novinarjem, kolumnistom, blogerjem, ki so se kdaj hoteli in se še hočejo dotakniti teme o japonskih risankah in stripih, pa ne vejo kje začeti.

Vsem poznavalcem pa: naj vas ne bo sram ali strah! Svojim prijateljem, družinskim članom, priležnicam pripovedujte o svetu animejev, posodite jim kak DVD in mogoče bo ob večernem pivu stekla debata o svetu risank in stripov z daljnega vzhoda. Deluje, preverjeno.

VAŠA SLO-Chan EKIPA:

BoonZ	::	Gregor Felkar
Flamme	::	Gašper Šebjanič
Lunco	::	Jernej Štrumbelj
lektor	::	Jure Erznožnik
LytHka	::	Miha Jenko
MDestroyer	::	Miha Bokan
Meraxes	::	Matej Bandelj
Seishiro	::	Matjaž Gert
Taiyo	::	Branka Resnik
ay	::	ni podatka

EKIPA SE PREDSTAVLJA:

vloga: grafični oblikovalec revije
 vzdevek: BoonZ
 rojstni kraj: M. Sobota
 starost: 17 let

opis: Moj hobi je oblikovanje v 2D in 3D stroki ter gledanje animejev. Mojiva najljubšva animeja sta trenutno Nautro Shippuuden in School Rumble. Rad bi pripomogel k temu, da se bi animeji in mange bolj prijeli slovenskega prebivalstva, zato sem se udeležil projekta SLO-Chan in upam, da bo to revijo bralo čim več mladine, novih in starih ljubiteljev ter ostali. Če imate kakšna vprašanja ali predloge sem dosegljiv na naslednjih naslovih:

e-mail: boonz.n00bzor@gmail.com
 MSN: masterboonz@hotmail.com



Asatte no Houkou

MDestroyer piše:

Brez besed sem. Vsaj kar se tiče romantične drame, vas bo ta anime zagotovo zadovoljil. Razvoj animeja je že od samega začetka odličan. Popelje vas skozi dogodke, ki sta si jih glavni osebi sami zaželeli, z razvojem zgodbe pa se vam razkriva preteklost glavnih oseb, ki vas zelo hitro prevzamejo, s čimer se ohranja napetost skozi celoten anime. Glavna oseba je majhna 12-letna deklica Iokawa Karada, katere nasmeh in delavnost vas bosta takoj navdušili. Večletna želja, da bi čim prej odrasla, se ji končno uresniči, ko pride

v mesto 24-letna Nogami Shouko, ki se je pravkar vrnila iz Amerike. Na svetem kamnu si obe zaželita željo (Shouko, da bi se vrnila v mladost, Karada pa, da bi postala odrasla oseba). Kamen se po izkazani želji iz oltarja utrne in izgine, Shouko in Karada pa pod polno luno zamenjata vlogi odrasle osebe in otroka, kar jima popetri poletne počitnice. Tako začne majhna Shouko ponovno doživljati svojo mladost, Karada pa se skuša v koži odrasle osebe. Med razvojem zgodbe sta zelo pomembni še dve moški osebi. To sta Karadin brat Hiro in njen sošolec Tetsu. Animacija animeja in njegov stil sta bila kar



dobra, s tem da so me motile oči! Oči, ki so imele zgornji del temnejši od spodnjega, so se mi zdele kar smešne, tako da so osebe izgledale kot nekakšni nezemljani. Nad glavno osebo imam komentar, da je dekletce premajhno za tako velike kuharske sposobnosti. Zelo lepi so mi bili Hirojevi lasje. Medtem ko je bival doma, si je puščal dolge, tako da so mu zakrivali oči. Njegov obraz je simbolično skrival, na koncu pa si jih le postrže in tako začne strmeti v srečno prihodnost.

Končna ocena 9/10

LytHka piše:

VAsatte no Houkou se na koncu izkaže lekcija, ki sta je bili Shouko in Karada še kako potrebni. Na eni strani imamo odraslo in odgovorno Shouko, ki si jo v mladosti lahko predstavljamo kot marljivo in asocialno deklico, na drugi pa imamo

igrivo Karado, ki poskuša uživati mladost, čeprav se zaveda, da mora čim prej odrasti. Kasneje v seriji si Karada zada kazen in zbeži od doma, kajti skozi oči svojega odraslega, racionalnega dela osebnosti sebe dojame kot neznansko breme svojemu bratu in skrbniku Hiru, ko izve za žrtve njunega trenutnega življenja. Hiro je pustil šolo, pustil je deklo, pustil je svoje prejšnje življenje za oceanom in bil primoran v skrbništvo nad krhkim otroškim bitjem v nekem zakotnem japonskem mestecu. Ne zaveda se, da se je Hiro zanj zavzel, ker mu je stopila srce, in tega kot čustveno nerazvita oseba ne zna dojeti. Shouko ima enak problem, kajti svoje pomanjkljivosti izraža skozi svoj hladen, morda celo robotski odnos do ljudi, še vseeno pa hrepeni po nečem izgubljenem. Po mojem mnenju Hira ni bila zmožna dojeti kot impulzivno bitje, sama pa ni bila dovolj impulzivna, da bi se odpravila za njim, ko je odšel na Japonsko. Kot otrok je po vsej verjetnosti



takšna čustva zavračala.

In kaj je lekcija, ki nam jo ponuja Asatte no Houkou? Ne odrasti prehitro. Tetsu je odličan lik, saj s svojim obnašanjem stalno opominja, kako naj bi se otroci vedli - vedli naj bi se odkrito. Morda razvajeno?

Vsekakor lahko zaključim mnenje s pohvalo, saj anime deluje precej sproščeno, drama pa je dozirana korektno, brez pogostejših čustvenih vzponov in padcev. Tudi uporabljene barve so mi bile zelo všeč. Barve poletja. Delovale so skoraj pastelno. Glasba je bila prijetna; skoraj se je ni opazilo, saj so jo prizori preprosto vsrkali. Slabe lastnosti? Jih ni.

Končna ocena 10/10



Pred tremi leti se je zgodilo, Shinichiro Watanabe, režiser popularnega Cowboy Bebopa, je ustvaril nov anime - Samurai Champloo. Zanimiva je bila že simbioza v Cowboy Bebopu med znanstveno fantastiko, jazzom in modo iz 40. in 50. let. V Samurai Champloou najdemo preplet fiktivnega sveta Edo periode, hip-hopa in samurajev. Osebe so karikirane tako vizualno kot tudi notranje (uporaba slenga) v smeri današnje hip-hoparske kulture. Anime je žanrski preplet akcije, pustolovščine in v ne malo epizodah tudi komičnih vložkov. Beseda »champloo«, ki nastopa v imenu animeja, izhaja iz besede »chanpurū« in pomeni zmešati, pomešati ali spojiti, združiti. Tako si je zlahka razložiti ime, saj je anime vsebinsko precej anahronističen.

Zgodba se vrti okoli treh oseb: samosvojega in precej prostaškega potepuha Mugena, premišljenega ronina Jina in dekleta Fuu. Zgodba se zares prične v čajnici, kjer službo natakariče opravlja Fuu. Po naključju vkoraka v čajnico Mugen, ki se spusti v pretep z ljudmi iz lokalnega magistrata, ker nadlegujejo goste in Fuu. Splet okoliščin poskrbi, da medtem nekaj hiš naprej Jin nastopi proti magistratu osebno, ker hoče preprečiti krivično usmrtitev moža. Mugen pobije večji del nemirnežev; enemu odseka roko, nad drugim, ki je sin magistrata, pa se izživlja tako, da mu lomi prste na roki, dokler mu ne priključijo njemu vrednega nasprotnika. Po tem, ko počí četrti prst, vstopi v čajnico Jin katerega pozornost pritegne Mugen. Kakopak se spopadeta. Njun boj je kmalu prekinjen, ker mož z odsekano roko iz maščevanja zaneti požar v čajnici. V požaru se oba



Samurai Champloo

mečevalca onesvestita, sin magistrata pa umre. Prebudita se v ječi. Ker magistrat hoče maščevati sinovo smrt, zahteva njuno obglavljenje. Fuu ostane brez službe in se doma odloči, da bo poiskala skrivnostnega samuraja, ki nosi vonj sončnic. Za to rabi pomoč, tako se odpravi reševat Mugena in Jina. Ta se medtem že sama rešita, tik pred svojo usmrtitvijo. Fuu poskrbi za zmedo, tako da prižge ognjemet, kar omogoči da se Jin in Mugen pomešata med množico in izogneta preganjalcem. Končno sta pripravljena nadaljevati boj, a ju tokrat prekine Fuu. Predlaga jima met kovanca, ki bo odločil boj ali pa ga preložil na pozneje, dokler ne najdejo samuraja, ki nosi vonj sončnic. Kovanec se obrne na stran s cifro, kar pomeni, da je boj preložen, pustolovščina se lahko prične!

Ker ljubim animeje s samuraji in njim sorodne stvari, kot so



katane in kri, je bil to razlog več, da sem si anime ogledal. Poleg tega ga je režiral Watanabe. Nisem ravno velik ljubitelj hip-hopa, ampak glasba, ki je večji del instrumentalna, dejansko sede v samo dogajanje. OP ima za moje pojme izvrstno besedilo in kul beat, ED pa je luštna pop pesmica, ki gre rada v uho. Glasba je torej super, četudi ne marate mišičastih temnopoltnežev, ki se prekomerno pojavljajo na MTVju. Animacija je lična, lepa ozadja pokrajin, hišk in podobnega, tudi same osebe so estetsko dodelana in všečne

za oko (ah, Mugen <3). Zgodba se na začetku ne zdi ne vem kako obetavna, a se razvije v pravicato dogodivščino, ki vam bo nudila obilo zabave. Sam sem resnično užival v akcijskih scenah, kjer Mugen uporablja svojo zanimivo tehniko break danca in udrihanja s mečem ter Jinov samuraj stil, ki ga resnično odlikuje. Pri marsikaterem delu sem se moral od srca nasmejati, včasih tudi zajokati, tretjič spet biti napet v pričakovanju. Resnično eden izmed mojih najljubših animejev, ki ga srčno priporočam tudi ostalim.

Seishiro



Shinichiro Watanabe, rojen 24 maja 1965 v Kyotu na Japonskem, režiser in pisec. Kariero je začel pri japonskem animacijskem studiu Sunrise, kjer je bil co-režiser pri animeju Macross Plus. Zatem je režiral serijo Cowboy Bebop in film Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door. Leta 2003 je kot režiser sodeloval pri dveh kratkih animiranih filmih Kid's Story in A Detective Story, ki sta del The Animatrix (antologija kratkih filmov, ki razlagajo ozadje filma bratov Wachowski The Matrix (sl. Matrica). Nadaljeval je z režijo Samurai Champloo, trenutno pa se ukvarja z delom animirane antologije z naslovom Genius Party.



Naruto Shippuuden

Ep 001-002: Homecoming - Akatsuki Begins Their Move

Naruto se po dolgoletnem treningu skupaj z Jirayem vrne v svojo rodno vasico Konoho. Njunega prihoda se razveselijo prijatelji, saj so že pogrešali njegove vragolije, katere je kot nadomestilo sedaj uganjal Konohamaru. Opaziti je, da je Naruto precej zrasel, kar se tiče osebnostne zrelosti pa lahko še podvomimo. Tudi Sakura je dozorela v privlačno dekle in napredovala pri svoji fizični moči. Sedanji Hokage, Tsunade, bi rada videla plod Narutovega treninga. Skupaj s Sakuro morata nastopiti proti svojemu učitelju Kakashiju. Tako kot pri prvi vaji morata odtrgati pripete kruguljčke z njegovega pasu.

Širiti se začnejo govorice, da kriminalna organizacija Akatsuki pripravlja svoj pohod. Jiraya in Kakashi se pogovarjata o tej temi, oba dobro vesta, da je prvotni načrt skupine bil pridobiti demona, ki leži v Narutu. Medtem v Hidden Village of Sand, kjer je Gaara novi Kazekage, debatirajo o isti temi. Nato se pred vasjo pojavita dva člana Akatsukija, ki sta si pokorila načelnika Wind Villagea.

Ep 003: The Results of Training

Načelnik, ki je pod vplivom posebne tehnike Sasorija, vodi člana Akatsukija v vas. Deidara, plavalasi član Akatsukija, načrtuje prikrit napad na vas in neposredno tudi Gaaro.

Njegova tehnika je oblikovanje živih skulptur iz belega prahu, ki ga nosi v torbi. Uporabi ga tako, da z usti na svoji dlani poje prah in izoblikuje skulpturo, ki naposled oživi. Kakashi spozna da bo tokrat moral odložiti knjigo in se resnično posvetiti boju, kajti Naruto in Sakura sta v mnogih pogledih napredovala ter ne podležeta istim trikom, kot pri prvi vaji. Deidara že uresničuje svoj načrt s tem da ustvari armado eksplozivnih pajkov, ki onesposobijo stražarje. Zdi se kot da bo načrt uspel, a na strehi svoje pisarne ga pričaka Gaara, spopad je neizbežen.

Ep 004: The Sand's Jinchuuriki

V tej epizodi vidimo lušno igro

mačke in miši, kjer Gaarini tokovi peska lovijo Deidaro, jez-deca na skulpturi ptiču. Slednji se dobro izmika navalom peska, ki rastejo iz tal in ga želijo zaliti. Čas izkoristi tako, da ustvari nove manjše eksplozivne ptiče, ki jih usmerja proti Gaari. Gaarin močan pesek zaustavlja bol ali manj vse nasprotnikove napade. Za trenutek se zdi, da bo Deidara s pošiljko tokrat hitrejših ptičev premagal Gaaro. A ta se zavaruje tako, da okoli sebe ustvari kroglast oklep iz zbitega peska. Medtem v Konohi Naruto in Sakura še zmeraj poskušata pridobiti kruguljčke s Kakashijevega pasu. Kakashi je primoran uporabiti svoje oko, ki ima sposobnost Sharingana, tako lahko uporabi tehnike različnih elementov: ognja, vode in zemlje. Mladi nindži potrebujeta »ustvarjalni počitek«, tuhtata kako bi lahko premagala Kakashija, nakar se Naruto domisli kar prebrisanega načrta. Namerava mu razkriti zaključek knjige, ki jo Kakashi zmeraj tako vneto bere. Kakashi ne prenese da bi mu kdo pokvaril užitke pri branju. Zato se drži za ušesa, ampak zaradi Sharingana lahko bere iz Narutovih ustnic, tako ga Naruto in Sakura onesposobita in si končno pridobita kruguljčka.

Ep 005: As the Kazekage...!

Boj med Gaaro in Deidaro se nadaljuje. Trenutno je v vodstvu še zmeraj Gaara, kateremu je uspelo odtrgati roko svojemu nasprotniku. Deidara se kljub temu ne da, pripravlja svoj poslednji napad. Ostale nindže pomagajo Gaari tako, da pripravljajo obrambo, postavljajo





barikade in poskrbijo za varnost civilistov. Deidara je na potezi, nad vas spusti ogromno bombo, ki bo uničila vse kar ji bo v napoto.

Ep 006-007: Assigment Clear!

- Sprinting Kankuro ali Bond in njegov predhodnik :P Gaara tudi tokrat reši svoje ljudi pred bombo s svojo skrajno obrambo. Ampak Deidara mu je nastavil past, v pesek je skrtil majhne pajke, ki z lahkoto stopijo v Gaarin oklep iz peska in znotraj njega eksplodirajo. Gaara je poražen. Svoje zadnje moči porabi za umik peska s katerim je prej ubranil vaščane, zdaj pa bi lahko postal nevaren, ker bi lahko zalil celotno vas. Nindže streljajo s puščicami na Deidaro da bi ga sklatili z neba, ampak ta se jim spretno izmika in ugrabi Gaaro. Skupaj s Sasorijem, ki ga je čakal pred vhomom in je že nastavil pasti zasledovalcem se odpravita. Nindžam Hidden Sand Villeaga ne preostane drugega kot da pošljejo sporočilo o trenutnem stanju svoji zaveznici Konohi in čakajo na pomoč. Kankuro, Gaarin brat ne more čakati, odloči se da bo sledil ugrabiteljema. Sledil bo spopad med Sasorijem in Kankurom!

Ep 008-009: Action, Kakashi Team - Jinchuuriki Tears

Tsunade pošlje skupino Kakashi (Kakashija, Sakuro in Naruta)v Sand Village, kjer so potrebni nujne pomoči. Medtem skuša Kankuro brezupno premagati Sasorija s svojo "lutkovno predstavo". Toda slednji z

lahkoto predvidi vse njegove poteze, tako ,da se jim preprosto izmakne ali uporabi svoj mehanični rep. S njim raztrešči Kankurojeve lutke in ga zastrupi s pikom. Preden odide razkrije zakaj mu je bilo mogoče premagati Kankuroja: on sam je izdelal lutke, on Sasori of the Red Sand (Sasori Rdečega Peska)! Strašljivi nindža ne ubije Kankuroja, saj bo ta tako ali tako umrl od zastrupitve v roku treh dni. V Sandu poteka demontiranje pasti, vrhovniki se pogajajo ali naj izberejo novega Kazekaga ali rešijo Gaaro. V sejno sobo prispe novica, da so našli Kankuroja nezavestnega. Sledi krajša sekvenca, kjer je razkrita še ena skrivnost okoli Sasorija. Te pa ne bom izdal, ker sem že dovolj povedal s tem,



da je Sasori lutkar :P Skupina Kakashi na poti sreča Temari, Gaarino sestro. Skupaj se odpravijo proti Sandu. Medtem je Kankuro operiran, ugotovili so, da ni huje poškodovan, toda strupa ne znajo nevtralizirati ali kakorkoli odstraniti iz njegovega telesa. Na poti se Naruto razjezi, saj organizacija Akatsuki tudi njemu želi odvzeti demona, ki prebiva v njem, podobno kot Gaari. Zdi se mu krvično, da je Gaara zmeraj tisti, ki povleče krajši konec. Zato je pripravljen rešiti Gaaro za vsako ceno. Sakura, ki posluša Naruta razloži, da sedaj ko lovijo člane Akatsukija lahko tudi pridejo na sled Sasukeju, prijatelju, ki je zapustil Konoho, da bi se maščeval bratu, ki je tudi član Akatsukija. Hkrati pa bodo

zvedeli več o Orochimaruju, ki je bil prejšni član in h kateremu se je zatekel Sasuke. Kankuro se zave, kljub temu pa le stežka govori. Bakiju, enemu izmed vrhovnikov, z muko pove, da je napadalec Sasori član Akatsukija in naj bi prej živel tukaj. Baki se odloči da bo šel po nasvet k dvojčkoma, ostarelima čudakoma. Ebizo (moški) in Chiyo (ženska) mu povesta, da nista pripravljena pomagati in nimata več stika z zunanjim svetom. Edino kar si Chiyo želi je , da bi lahko še enkrat videla svojega vnuka. In ker je bilo že toliko povedanega o Sasoriju, sedaj ugrabite kdo je vnuček ... Starčka ostaneta silno presenečena.

Seishiro





School Rumble 1 in 2

Klasična tema večine animejev je šolsko življenje. Dogodivščine, ki jih ustvarjajo glavni in stranski liki so vedno zanimive in nekaj posebnega. Pomembno pa je tudi to, da se večina ljubiteljev animejev ukvarja z animeji ravno v času šolanja, tako je še veliko bolj pomemben šolski anime za studio, da si lahko s tem pridobi veliko ljubiteljev in ime. Prav to pa je uspelo School Rumbli.

Anime je nastal na podlagi mange Jina Kobayashija, ki še vedno izhaja v reviji Weekly Shonen Magazine. Posneli so dve sezoni (School Rumble First Semester, Second Semester) ter OVA, ljubitelji pa že nestrpnost čakajo tretjo in menda tudi zadnjo sezono. (School Rumbli.) Šolski anime, navdahnjen z izjemnimi osebami in komičnimi dogodki, ki jih povzročajo ljubzenski trikotnik med glavnimi liki, ter vpliv stranskih oseb, ki pa stvari še dodatno zapletajo.

Zgodba:

Glavni lik serije Tenma, je čisto navadna študentka s tem, da je zaljubljena v sošolca Karasuma. Ampak je zelo nerodna, ko bi mu rada izpovedala svojo ljubezen. Na drugi strani pa je prestopnik Kenji, ki je zaljubljen v Tenmo in je prav tako zelo

neroden, ko pride do izpovedovanja ljubezni. Zgodba se začne z besedo suki (ljubezen), katero Tenma v prvi seriji uporabi v pismu za Karasuma, ker bi naj zapustil šolo. A kot se spodobi za njo, pozabi napisati na njeno več metrov dolgo pismo ime. Karasuma vseeno sprejme pismo in ostane še eno leto na

šoli. Tako se zgodba začne in se začne takoj zapletati, ko skušata Tenma in Kenji izpovedati svojo ljubezen. Samo komičnost še doda Kenjijova nerodnost, ko se vanj zaljubi sošolka Eri, ter zveza z Tenmino sestro Yakumo. Več o zgodbi pa vam ne bom izdal, saj morate to nerodnost in komičnost doživeti v živo.



Liki:

Tenma Tsukamoto – je za glavnega lika, otročja, kratke narave, zelo zelo nerodna, nezanesljiva, in še veliko več. Zaradi teh lastnosti mnogi mislijo, da je ona mlajša kot Yakumo. Kljub vsem negativnim lastnostim, pa je dobrodušna in prijazna.

Kenji Harima – je prestopnik, ki je našel smisel za šolo skozi Tenmo. Ne trenira posebnega športa, a so njegove bojvniške sposobnosti neverjetne. Ima tudi sposobnost komunicirati z živalmi.

Oji Karasuma – je oseba v katero se Tenma zaljubi. Je vedno hladnega obraza in ne kaže nobenih čustev. V deževnih dneh se rad oblači v kappo, ter obožuje curry.

Eri Sawachika, Mikoto Suo, Akira Takano – so tri glavne stranske osebe, z različnimi lastnostmi in konjički. Vse tri so Tenmine sošolke in najbližje prijateljice.

Yakumo Tsukamoto – je Tenmina mlajša sestra. Je lepa, čedna, zanesljiva, ena najbolj spoštovanih deklet na šoli. Ima sposobnost brati misli, tako da vse ve, kaj vanjo zaljubljeni dečki mislijo.

Nagrade in razlike:

AnimeReactor community, je School Rumble prvi semester izbral za najboljši komični anime leta 2005, ter nasploh za najboljši anime leta 2005. Nagrado pa je dobil tudi za najboljši ženski in moški lik. Med tem, ko je prvi semester prejel vse pohvale, drugi semester ni dobil nič. To pa se kaže že v tem, da je v drugem semestru manj komičnosti, kot v prvem, kar je vzrok (po tem kar so mi drugi rekli), da ni bilo dovolj materiala, studio pa je na silo naredil 26 epizod. Tako je zgodbo, raztegoval in dodajal, anime pa je s tem izgubil čar. Upajmo le, da bo prihajajoči tretji semester, zapolnil luknje drugega semestra, ter zopet School Rumble dvignil v višave.

MDestroyer



Komedija...ki to ni...

Leta 2002 je iz Studia 4°C izpod taktirke Kazuto Nakazawe privekal na plano 10 minutni anime s naslovom Kigeki – Komedija. Glede na naslov bi mogoče pričakovali kaj lahkotnega, vedrega, mogoče celo hudomušnega. Toda, temu ni tako. Ali pač?

Zgodba je postavljena v čas Irske vojne za neodvisnost v dvajsetih letih prejšnjega stoletja. Spremljamo zgodbo drobne, nežne, petletne deklice, ki najde rešitev za svojo domačo vas pred napadom Angležev. Namreč, slišala je govorice, da v starem gradu živi nenavaden, neustrašen bojevnik, ki za svoje vojaške usluge ne zahteva denarja, ampak določene, zanimive in nenavadne knjige. Dekletce steče v shrambo, pograbi knjigo in se z njo napoti poiskati tega neznanca. Ko ga sreča, mu izroči knjigo ter ga zaprosi, da reši njeno vas. Bojevnik vzame knjigo in jo začne prebirati. Na resen, bled bojevniški obraz se prikaže nasmešek. Nalogo sprejme... in jo opravi, tako ali drugače... Na koncu zabiča dekletcu, da jo bo ubil, če komu izda njegovo skrivnost. Zakaj, se sprašujete? Zato, ker bojevnik ni le spreten mečevalec, ni le ljubitelj redkih knjig, je veliko več, kot samo navaden človek.

Četudi je anime postavljen v čas Irske vojne za neodvisnost, nima veliko povezave z njo,

razen lepe pokrajine. Zgodba je delno znanstveno fantastična v prispodobni kibernetičnih angleških vojakov, delno grozljiva v obliki glavnega junaka kot samurajskega kanibala, vse pa je prežeto s skrivnostnostjo

Kigeki

minutah izvemo bore malo oz. nič o glavnem junaku. Ob gledanju se takoj pojavi vprašanje, katera posebna knjiga je to, ki mu nariše nasmešek na obrazu? Kar nekaj teorij obstaja o tem. Ena naj bi govorila o tem, da je



in temačnostjo. Slika je risana v temnih, pastelnih, sivo črnih in zabrisanih tonih. Bolj kot na sami zgodbi je poudarek na vizualnih efektih, v desetih

knjiga povezana s demonologijo, ki naj bi bila vir njegove moči. Zanimiva je tudi teza, da naj bi knjiga bila Božanska komedija avtorja Danteja Alighierija.

Morebiti je našel še kakšen del pekla, kamor on spada, mogoče je odkril deseti del, kamor bi lahko poslali njega. Kam zapreti ubijalca, osebo, ki pije kri, ki žre človeško meso in kosti, oseba, ki ji ni mar za nikogar razen za knjige, zagotovo ima svoj prostor v peklju. Prav tako pa je zanimiva še ena teza, ki mi jo je povedal znanec. Kaj če je točno ta knjiga, ki jo malo dekletce prineslo kot plačilo, izgubljena Aristotelova knjiga, ki govori o komediji? Kakorkoli že, naš tragični junak živi v svetu tragedije, teme in smrti, ta knjiga, knjiga o komediji, pa je njegova rešitev, je hrana in pijača za dušo. Naj ta knjiga vsebuje karkoli že, pomembno je, da drži junaku nasmešek na licu.

Kigeki, je eden redkih animejev, ki ga lahko znova in znova gledam, ali pa samo poslušam, kajti skladba Franza Schuberta Ellens dritter Gesang, nekateri jo bolj poznajo kot Ave Maria, imenitno, še bolje rečeno, idealno zaokroži dogajanje. Že sama skladba govori o mladem dekletu, ki prosi za pomoč, visok ženski glas pa vsej tej misterioznosti in krutosti doda milino ter nežnost. Kigeki, dolg le deset minut, o njem pa lahko razmišljaš dneve in dneve in še vedno ne boš odkril resnice skrite v knjigi. Vse kar slišimo je krohot junaka, ki ne izda nič. Komedija.

Taiyo



Hajime no Ippo

Če Slovenci imamo Dejana Zavca, imamo anime ljubitelji Ippoja!

Hajime no ippo (ang. Fighting spirit) je boksarski anime in manga ustvarjen od Jyoji »George« Morikawe. Manga, katera se izdaja že od leta 1990 in obsega kar 80 delov, se še vedno izdaja v Weekly Shonen Magazinu. Oktobra leta 2000 pa so začeli predvajati anime z 76 deli, prirejen iz mänge. Animeju je kmalu sledila še OVA, ki pa je tudi temeljila na mangi, med tem ko se je svetovno znani Slam dunk! končal pri 31 delih, se HNI (Hajime no ippo) kar nadaljuje in zaenkrat še ne kaže konca.



Zgodba:

Odvija se okrog mladega Ippoja, ki živi z materjo in ji pomaga pri opravljanju dela. Vso njegovo življenje pa se spreobrne na glavo, ko ga pred pretepom reši srednje kategorijski profesionalni boksar Takamura. Boks mladega Ippoja takoj prevzame in začne kmalu za tem dogodkom redno obiskovati Kamogava telovadnico ter trenirati. Njegov talent za boksarja se pokaže že z prvimi udarci v boksarsko vrečo. To glavnega trenerja Kamogavo prevzame, ki ga začne nato tudi osebno trenirati. Ippojev življenjski cilj je iskanje odgovora na vprašanje, kaj pomeni biti močan. Skozi svoje boje ugotovi, da edini način kako lahko pride do odgovora je, da postane najboljši oz. svetovni prvak. Tako se pa tudi začne Ippojeva profesionalna boksarska pot.

V animeju in mangi pa niso samo predstavljeni Ippojevi boji in življenje, ampak nas avtor pelje skozi boksarsko življenje

kar štirih dodatnih boksarjev. To so Takamura, Aoki, Kimura in Manabi. Vsi štirje imajo svoje lastne posebne boksarske tehnike, ki nas vedno navdušujejo s presenečenji. Pomembno je tudi omeniti, večni dvoboj med Ippojem in njegovim glavnim nasprotnikom Miyato, ki pa kot manga nakaže, da si nista usojena bojevati.

Prikazani so vzponi in padci boksarjev, zmage in porazi, boksarske tehnike, boksarsko življenje, težave, kri, v glavnem vse kar odličen anime rabi. Če imate kaj prostora za kakšen športni anime, in če vas preveč ne moti boks, vam zelo priporočam ta anime ter mango, ki vas seveda ne bosta razočarala.

Liki:

Ippo Makunouchi – glavni lik, ki želi psihično in fizično postati močnejši. Ippojeva boksarska moč temelji na surovi moči, neuničljivi volji, ter trdoživosti. Kolikor ima časa vedno pomaga materi (Hiroko) pri njeni službi. Njegova dosedanja statistika, kot japonski featherweight prvak je 20-1-0, z kar 20 K.O.-i in je trenutno na 12 mestu WBC lestvice.

Ichiro Miyata – glavni Ippojev nasprotnik nadarjen s fleksibilnimi refleksi in hitrostjo. Sprva je treniral v Kamogava telovadnici, po porazu z Ippojem pa se je



preselil v drugo telovadnico, z namenom, da bi se bojeval z njim v pravem boju. Njegova statistika kot OPBF prvak je 22-1-0.

Mamoru Takamura – veteran, ki Ippoju predstavi boks. Njegova glavna želja je, da bi osvojil 4 kategorije vse do heavyweight. Njegova statistika: 21-0-0

Masaru Aoki in Tetsuya Kimura – sta Ippojeva učitelja in tudi najboljša prijatelja. Aoki običajno skrbi za komičnost v telovadnici, medtem ko Takamura ob pomoči Kimure spravlja ob živce Aokija. Njuna trenutna statistika je: 10-6-4 in 13-5-3.

Genji Kamogava – glavni trener ter ustanovitelj Kamogava telovadnice. Sprva je Kamogava boksal le za nagrade, po 2 svetovni pa je skupaj s svojima prijateljskima, razvil številne tehnike, ter teorije boksanja, ter tako začel in jih vgradil v Japonsko boksarsko sceno. Kamogava s svojimi več letnimi izkušnjami zelo pomaga vsem v ekipi še posebej Ippoju, tako pri treningih kot tudi pri borbah.

MDestroyer



Odnos ljudi do ljubiteljev animejev

Odnosi med ljudmi, prijateljstvo, zavidanje, zasmehovanje so kar zanimive stvari za debato. Vsak človek se želi v družbo najbolj vklopiti, a pri tem mora vedno nekaj žrtvovati. Če tega ne želi, oziroma noče, pa bo vedno zapostavljen. Velikokrat so za to žrtvovani konjički, katerim pa ljubitelji animejev posvečamo več ur tedensko, nekateri tudi več ur dnevno, zato se jim težko odrečemo. Tako pridemo do enega največjih izzivov ljubiteljev animejev - do družbe, do ljudi. Zaradi družbene nerazgledanosti nekateri ljubitelji kar trpimo in nam je težko pri srcu. Eno izmed napačnih mišljenj naše družbe, ki je velikokrat poglavito pri tej dilemi, je mišljenje, da so risanke le neka otroška, »decinska« stvar. Zato smo ljubitelji velikokrat zasmehovani, imamo težave s komuniciranjem, ostali nas gledajo postrani in tako naprej. Kot primer vam lahko povem, da sem nekoč javno odgovoril na profesorjevo vprašanje, da gledam risanke. Sicer s težko muko, a uspelo mi je. In kakšen

je bil odziv? Pol razreda se mi je smejala. Da se izognem uporabi besede anime ter besede risanka, ali kar omembe mojega hobija, sem velikokrat na vprašanje »Kaj počneš v prostem času?« raje tiho. Zaradi tega si ljudje mislijo o meni, da se vse dni le učim in sem ne vem kako velik piflar. Tako imam mnogokrat težave pri komuniciranju z drugimi o rečeh, ki nimajo nekakšne veze z animeji. Zato mi je zelo težko pri srcu, še bolj pa me prizadene, ko se ljudje delajo norca iz mojega konjička.

Zdaj pa še nekaj besed o zmotnem prepričanju ljudi, zakaj smo v njihovih očeh posebneži. Mnenje bom razložil kar skozi primer računalniških iger. Poznajo jih vsi, igramo jih vsi, vsepovsod so priljubljene, saj so prišle na svet že kar z izdajo prvih osebnih računalnikov. Igre so šle z razvojem računalnikov, ljudje so jih vzljubili in ni bilo nobenega nasprotovanja. Enako je tudi sedaj, ko nekateri ljudje igrajo po več ur tedensko ali pa kar cele dneve in so ne

vem kako veliki zasvojenici, a ljudi to nič ne moti, saj so igre šle z razvojem in so bile v nenehnem stiku z družbo. Zato so v očeh ljudi takšni »manijaki« normalni ljudje, ljubitelji animejev, ki pa gledamo nekaj, kar za ta čas in za današnje mišljenje ni sprejemljivo, smo pa posebneži.

Zaradi pričakovanega odziva ljudi ter lastne sramežljivosti pa se ljubitelji velikokrat zadržimo in o animejih ne govorimo. To ima tudi negativne posledice, saj veliko ljubiteljev misli, da so edini v pokrajini ali edini na šoli, ki se ukvarjajo s tem konjičkom, zato se še bolj zapirajo vase. Na primer, jaz sem mislil, da edini v Prekmurju gledam animeje intenzivno vsak dan, vse dokler nisem spoznal drugih na forumih in ircu. S tem se mi je praktično odprl nov svet, saj sem spoznal ljudi enakih interesov ter se z njimi lahko normalno pogovarjal brez strahu. Zato je zelo pomembno, da ljubitelji govorijo o animejih, drugače takih prijateljev ne bodo nikoli našli. Seveda pa se najdejo tudi ljudje

različnih mnenj, ki jih naš hobi ne moti. Za nekatere smo celo nekaj več, ker se ukvarjamo z nekim drugačnim, novim, redkim konjičkom. Ti ljudje dajejo ljubiteljem novo luč za razmišljanje v drugačni smeri in nam dajo vedeti, da vseeno nismo ničvredni ljudje. Spodbudno je tudi to, da nekateri ljubitelji svoj konjiček javno zagovarjajo ne glede na to, kaj si ljudje mislijo o njih. Po njih bi se morali zgedovati tudi vsi ostali ljubitelji, in menim, da bi nas tako družba slej ko prej sprejela medse.

Za konec bi dodal še opombo, da napisano velja le za nekatere ljubitelje in ljudi, ne pa za vse. Predstavniki animejev imamo pred sabo dolgo življenjsko pot, na kateri si bomo nabrali veliko izkušenj, čaka pa nas tudi veliko izzivov in ovir. Odločil sem se, da se bom zgedoval po tistih, ki svoj konjiček javno zagovarjajo in so nanj ponosni, toda pripravljen moram biti na sprejem novih izzivov in premagovanje novih ovir.

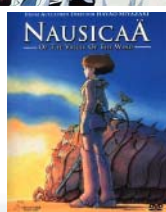
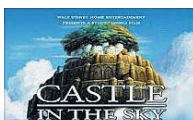
MDestroyer

ZANIMIVOSTI

Za 10. obletnico Japan Media Arts festivala, so organizirali glasovanje za najboljše mänge in animeje. Za slednje se je nabralo kar čez 80.000 glasov, medtem ko za mänge malo pod 79.000. Rezultati:

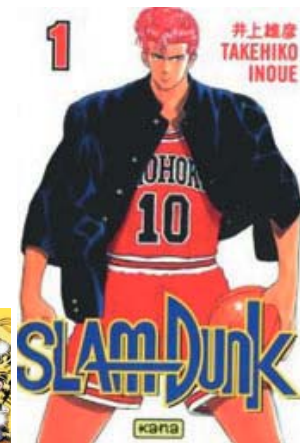
Najboljših 10 animejev:

1. Neon Genesis Evangelion (serija)
2. Nausicaä of the Valley of the Wind (film)
3. Laputa - Castle in the Sky (film)
4. Mobile Suit Gundam (serija)
5. Lupin III: The Castle of Cagliostro (film)
6. Mushishi (serija)
7. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (serija)
8. My Neighbor Totoro (film)
9. Full Metal Alchemist (serija)
10. Ghost in the Shell (film)



Najboljših 10 mang:

1. Slam Dunk
2. JoJo's Bizarre Adventure
3. Dragon Ball
4. Fullmetal Alchemist
5. Doraemon
6. Phoenix
7. Black Jack
8. Nausicaä of the Valley of the Wind
9. Mushishi
10. Death Note





Manga na splošno

Kvsaki prvi številki spada tudi Kuvod, a ker verjamem, da je večini popolnoma jasno kaj manga je, se bom raje posvetil japonskim stripom na bolj podroben način. Tokrat vam bom predstavil na kaj se mange delijo.

Glede na ciljno publiko, se mange razdelijo na pet vej in sicer na: kodomo, shōjo, shonen, josei in seinen (taiste izraze se uporablja tudi za animeje).

Kodomo (v japonščini dobesedno pomeni otrok) je tip mang namenjen otrokom, v njih ne boste našli fanservica ali kakšnih bolj odraslih tematik, zato pa je veliko družinskih in otroških zgodb. Najbolj znan primer kodomo mange je Doraemon, k je na voljo tudi v anime izvedbi in se lahko pohvali z kar 1049 epizodami (sicer se je leta 2005

anime ponovno začel, a vendar s čisto novim osebjem in zaenkrat šteje 50 epizod).

Shōjo oz. shoujo (mlajša punca) mange so namenjene mlajši ženski populaciji, nekje od 10 leta starosti pa do polnoletnosti. Značilne so melodramatične romantične zgodbe, kjer je glavni lik ženska, narisano pa je v tekočem stilu, osebe so lepe in imajo velike oči. Velikokrat so kar obkrožene z balončki, rožicami ali zvezdicami. Z leti so se razvile in dandanes obsegajo veliko tematik, od zgodovinskih dram do znanstvene fantastike in veliko uspešnejših mang bere tudi moška populacija. Znani shoujo mangi sta Sailor Moon in The Rose of Versailles (oz. Lady Oscar).

Nasprotje shoujotu pa je zelo popularen shonen (deček), čeprav so primarno namenjeni

fantom se najdejo tudi naslovi, ki združijo oba spola. V shonenu najdemo obilico akcije, humorja in seveda glavnega moškega protagonista. Večkrat je poudarjena pomembnost tovarištva ter značilni so tudi boji med dvema ali več nasprotniki. Prav tako ne manjkajo niti ženske, ki so velikokrat zelo seksi prikazane, kar pa spada tudi v fanservice. Med bolj popularnimi shonen mangami so One Piece, Naruto, Bleach, Gundam in Fullmetal Alchemist.

Ostali sta le še dve veji namenjeni starejši publiko, tako tukaj najdemo zvrst josei (ženska), namenjeno bolj odrasli ženski populaciji (za starejše najstnice in odrasle ženske). Josei mange prikazujejo predvsem vsakdanje žensko življenje, čeprav jih nekaj pokriva tudi srednjo šolo, se večina njih posveti življenju

odraslih žensk. Stil risanja je bolj resna verzija shoujota, a vendar brez velikih bleščečih oči. Prav tako je zgodba postavljena na bolj realna tla, odnosi so manj idealizirani kot v shoujo mangah in z bolj eksplicitnim jezikom in prikazom zgodbe. Predstavniki josei mang so Honey and Clover, Kimi wa pet in Paradise Kiss.

Za konec še seinen (mlad) mange, katere so namenjene starejši moški populaciji, nekako od 18 do 30 leta starosti, a vendar kar nekaj naslovov krepko preseže tudi tole starostno mejo. Večini zahodnjakov dela problem ravno razlikovanje med shonen in seinen, saj je število seinen mang izdanih v tujini majhno. Seinen mange se odlikujejo s kompleksnejšo zgodbo in resnejšim stilom risanja ter z veliko večjo paleto tematik (od avantgardnih do pornografskih vsebin). Zelo pomembno pa je tudi v katerem časopisu je manga izdana; primer seinen manga časopisov: Young Jump, Ultra Jump in Afternoon. Med bolj znanimi seinen primeri spadajo Berserk, 20th Century Boys, Akira, Blade of The Immortal in BLAME!.

Naj le še dodam, da se jih veliko še dodatno deli na specializirane podskupine. Za ostale izraze (iz manga besedišča) uporabljene v tem članku, pa sem namenil priložen slovarček, ki se nahaja na koncu prispevka.

Meraxes



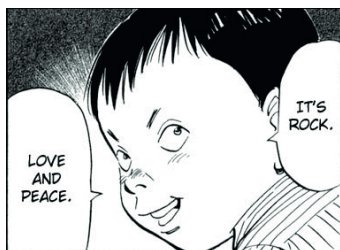
fanservice ali fan service - Termin označuje večino tega, kar se zgodi v mangi (ali animeju) in je namenjeno le bralcem saj nikakor ne vpliva na celotno zgodbo. Ko se omenja fanservice se največkrat nanaša na seksualnega, čeprav ta ni edini. Fanservice je velikokrat neizogiben v popularnih delih a vendar leži na avtorju, da ga uporabi karseda pametno. V spekter seksualnega fanservica spadajo predvsem različni očesni bonbončki, kot prikaz spodnjih hlač (za kar se uporablja izraz pantyshot), scen tuširanja, žensk v kopalkah in nenazadnje tudi golote. A vsekakor se ne ustavi le pri temu saj imamo tudi obilico raznih fetišev (npr. raznovrstna oblačila).

ecchi - Tako se označi animeje in mange, kateri imajo lažjo seksualno vsebino, torej pomankljivo oblečene osebe in delno ali celotno goloto. Vendar je pomembno, da se nikoli ne prikaže spolnega občevanja



- 20th Century Boys

Odraščanje je težavna stvar, to še kako dobro ve Kenji, saj mora poleg vodenja majhne trgovine skrbeti še za svojo nečakinjo, ki mu jo je zapustila njegova izginula sestra. Spomini iz otroštva mu pomagajo a le dokler ga ne začnejo le-ti preganjati. Kenji in njegovi stari prijatelji nenadoma odkrijejo nevarno zaroto, ki je lahko usodna za celotno človeštvo. Kdo je skrivnostni Prijatelj in kaj se skriva za skrivnostnimi umori? Ravno spomini iz otroštva držijo odgovor na uganko, a vendar so dolga leta zameglila večino dogodkov. Bo Kenji in njegovim prijateljem uspelo?



20th Century Boys je poleg mänge Monster najslavnejše delo mangake Urasawe Naokija. Resnično odlična seinen manga nam postreže z veliko zapleti, razpleti in dogodivščino, ki se razpenja čez otroštvo glavnih oseb in v njihovo prihodnost. Čar mänge je ravno v junakih, saj se tokrat proti neznanemu in nevarnemu sovražniku podajo popolnoma navadni ljudje. Nihče nima nobene super moči, a vendar vse drži skupaj trdno prijateljstvo in neizmerna želja pripomoči k rešitvi sveta. Manga je črpala inspiracijo tudi v romanu Stephena Kinga IT, saj



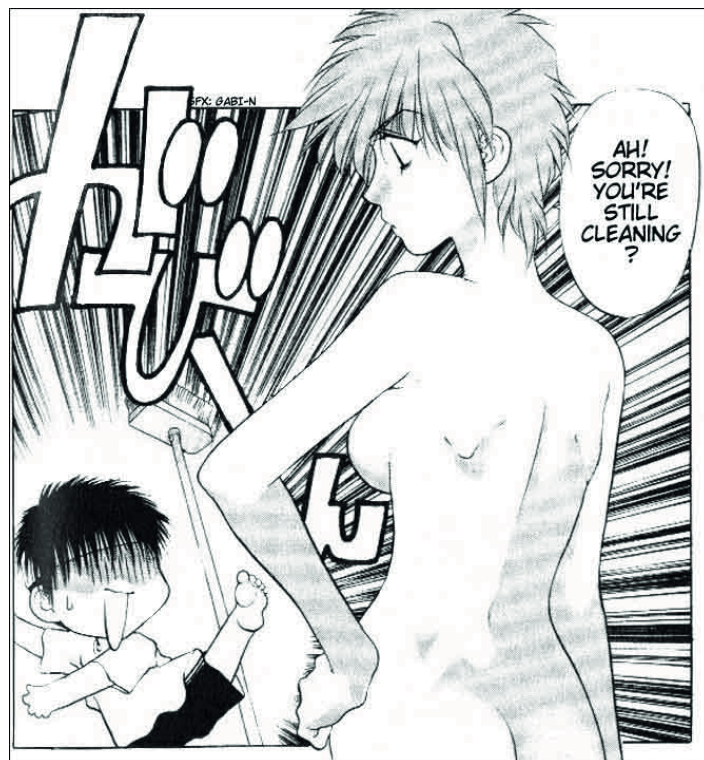
se ravno tako kot knjiga podaja v različna časovna obdobja ter poudarja pomembnost otroštva. Naslov je dobila po istoimenski pesmi rock skupine T.Rex, ki ima prav tako povezavo z zgodbo. Manga je dosegla 22 zvezkov in se tudi tukaj ustavila, a vendar je mangaka napovedal, da bo zadnje poglavje izdano leta 2007. Prav tako so oznanili, da leta 2008 prihaja film z resničnimi igralci, na uradni strani pa dodali, da bo to prvi izmed več filmov. Leta 2002 je 20th Century Boys dobil nagrado odličnosti na Japan Media Art festivalu. Media Arts nagrade podeljuje japonski minister za kulturo za izbrana umetniška dela iz prejšnjega leta. Obstaja ena glavna nagrada ("Grand Prize") in štiri druge ("Excellence prize") v različnih kategorijah, ena namenjena mangam. Od Urasawe Naokija priporočam še Monster in Pluto.

Meraxes

- Girls Saurus

Shingo Chiryuu se prav nič ne srazlikuje od kakšnega drugega fanta, no ja, edino glede nečesa...na smrt se boji punc! Vsekakor je večini sedaj čeljust dol padla in medtem, ko si jo pobirate naj vam tudi razložim zakaj. Shingo je nekoč dobil ljubezensko izpoved sramežljive deklice in ker je njeno ljubezen zavrnil (na kar se da neroden način), se je ta sramežljiva punca spremenila v pravega dinozavra (ne dobesedno) in ubogega Shingota premikastila do takšne meje, da je pristal v komi za nekaj tednov. Ko se je le prebudil pa je spoznal dve novi reči. Najprej je opazil, da se sedaj neizmerno boji žensk, saj v vsaki vidi nasilnega »dinozavra«, ter na njegovo nesrečo je ravno ta njegova skrivnostna

Opisi mang



koma privabila k njemu trumo ženskih oboževalk. Čeravno si želi čimprej ozdraviti te fobije, mu nekako uspe, da se vedno bolj obdaja z ženskami, vključno s tisto, ki ga je prvič napadla.

Manga nam tako postreže z ogromno situacijske komedije, pantysthoti ter ostalim fanservicom, kar pa pomeni, da smo tako v solzah zaradi smejanja, kot slinastih ust zaradi prelepih (pomanjkljivo oblečenih) deklet. Mogoče boste kaj hitro ugotovili, da so spodnje hlačke in razni modrčki zelo natančno narisani in na sploh raznovrstni. Temu seveda leži razlog, saj je tokrat mangaka Kusunoki Kei (ker nismo vsi profesorji japonskih imen naj vam razložim, da se za prejšnjim imenom skriva ženska). Zatorej mango priporočam ravno zaradi njene nenavadnosti, kjer ženska mangaka ustvarja ecchi mango in se pripadnik moškega spola na moč otepa žensk, čeravno neuspešno. Girls Saurus se

zaključijo po 3 zvezkih, a nič bati saj se nato nadaljuje pod imenom Girls Saurus DX, kateri še vedno izhaja in je zaenkrat ostal pri številki 6.

Meraxes





Vizualni romani 101 (1.del)

Februarja je moj blog prejel pristržen komentar, v katerem je uporabnik razložil, da so novodobni animeji narejeni po uveljavljenih konceptih, kar naj bi kazalo na avtorsko neiskrenost. Moja prva misel na to je bila, da avtorji animejev tako ali tako nimajo priložnosti biti iskreni, saj je velika večina teh le animacija že uveljavljene zgodbe iz drugih medijev. Večina animejev je narejena po popularnih mangah, nekaj jih črpa zgodbe iz romanov in novel, lepo število naslovov pa je narejenih po raznoraznih računalniških in konzolnih igrah. RPG igre so dobro zastopane, še boljše pa vizualni romani.

Vizualni romani so računalniške ali konzolne igre, pri katerih igralec prebira zgodbo v obliki naracije in dialoga, spremljajo pa jo upodobitve nastopajočih likov, menjavajoča ozadja in glasbena spremljava.

Ze japonske RPG igre (serija

Final Fantasy, Ar Tonelico ipd.) nam dajo vedeti, da japonski razvijalci za razliko od zahodnjaskih namenjajo bistveno več pozornosti samim scenarijem njihovih izdelkov. Vizualni romani se morajo pri teh še toliko bolj izkazati, saj je velikokrat edina interaktivnost v celotni igri le izbiranje poteka zgodbe na podlagi igralčevih odločitev, kar zahteva le miškin klik.

Velika večina vizualnih romanov spada pod mega kategorijo eroge (erochikku geemu, sl. erotična igra), izraz pa označuje kakršnekoli igre, ki vsebujejo občevarjanje fikcijskih likov. Industrijo erogejev je padec prodaje v zgodnjih devetdesetih letih prejšnjega stoletja izučil, da perpetualne virtualne orgije iger ne naredijo dovolj zanimivih. Sam seks se ni prodajal, zato so svoje napore pričeli usmerjati v scenarij, kateremu so skozi evolucijo priredili večplastnost, infamozne porno prizore pa

so zreducirali na minimum, jih pritrtili na konec scenarija in s tem poplačali igralčev "trud" za dokončano zgodbo. Obstaja kar nekaj erogejev, ki se jih z lahkoto označi za perverzne igre, toda erogeji, ki jih odkrito promoviram, imajo le ščepec erotike. Seveda pa obstajajo tudi vizualni romani brez erotičnih prizorov. Lepo število teh je predelav za konzolni trg, kjer so pravila poslovanja malce strožja, saj Sony in Nintendo seksualno eksplicitnih prizorov ne trpita. Verjamem, da beseda eroge tovrstnim izdelkom ne meče ravno najboljše luči, toda format skriva pod svojo perverzno zunanostjo kopico dobrih zgodb najrazličnejših žanrov; romantične zgodbe, znanstveno fantastiko, horor, kriminalke, misterioznost, fantazijo, vojne drame, celo igranje kart ali mahjonga itd., itd. Nekaterih zgodb tega formata preprosto ne gre zamuditi, je pa res, da imajo boljši, uspešnejši vizualni romani visoke možnosti za animijsko predelavo, ki pa večkrat izpadejo precej okrnjeno.

Vizualni romani se ne poslužujejo težkokategorijskih grafičnih srčkov, saj za prikaz teksta in kopice slik te potrebe preprosto ni. Ozadja so ilustrirana bodisi z roko bodisi z grafičnimi tablicami, lahko so le obdelane fotografije, čez njih pa igra izrisuje like (ang. game sprites), ki se jih upodablja v pretirano animejskem oz. mangovskem stilu. To je tudi eden izmed razlogov, zakaj so zgodbe vizualnih romanov privlačne tudi animacijskim hišam. Liki so ponavadi prikazani s spreminjajočo obrazno in telesno mimiko, na zaslon so postavljeni tudi v najrazličnejših kombinacijah z ostalimi liki, kar

njihovi igri vdahne bistveno več življenja. Treba je še omeniti, da je protagonistov obraz v vizualnih romanih za moške velikokrat zakrit z namenom, da bi se igralec bolje vživel v njegovo kožo.

Glasbene spremljave vizualnih romanov se v precejšnji meri ustvarja z računalnikom. Tudi novopečeni ustvarjalci iz amatersko-ljubiteljskih krožkov v ta namen pridno izkoriščajo svoje MIDI vhode z računalniškimi programi, kot je Reason. Naloga glasbene spremljave je poudarjanje vzdušja iz scenarija. Glasbeni efekti niso izključeni. Žvižgi mečev, tek po prostoru, streli pištol, šum slapov itd. so nepogrešljivi rekviziti tudi pri virtualni dramaturgiji.

Poleg glasbeno-instrumentalnih tehničnosti pa pri zvočnem aspektu vizualnih romanov nikakor ne smemo pozabiti seiyuujev oz. igralcev, ki svoj glas posojajo izmišljenim karakterjem. Vizualni romani lahko sicer obstajajo tudi brez njih, toda skorajšnjega industrijskega standarda ne gre zamočati. Poleg tega je potrebno omeniti, da nekateri seiyuui vizualnih romanov, pretirano seiyuui ženskega spola, uživajo precejšnjo popularnost, ki jim sčasoma postavi tudi ljubiteljske klube. No, protagonisti računalniških vizualnih romanov ponavadi nimajo glasov. Enako velja tudi za vse stranske like, še posebej za stranske moške like. Na konzolah je to malce drugače, kjer imajo glas praviloma vsi. Seveda pa je vse to močno odvisno od samih razvijalcev, njihovih navad, prepričan in proračuna.

Tako kot animeji nam tudi vizualni romani postrežejo z uvodno in izhodno špico. Uvodno





špico se ponavadi porabi tudi za reklamo, saj je kratka in lična prezentacija dela pred izdajo še kako pomembna. Za video se uporabi material iz same igre, torej se animira negibajoče ilustracije, opremi pa se jih s posebnimi efekti. V njih se slično predstavi nastopajoče osebe in pokaže nekaj zanimivejših prizorov iz same igre. Če ustvarjalcem proračun dopušča, lahko za uvodno špico naročijo polnopravni anime, kar končni izdelek še toliko bolj popestri. Za pesem se večkrat uporabi pop glasbo, ki v igri nastopi v okrajšani obliki, kasneje pa skoraj praviloma izide na lastnem ploščku v polni dolžini. V izhodni špici se odvrtijo reference in še kakšna dodatna pesem.

Kot pri vseh obskurnejših izdelkih je tudi pri vizualnih romanih močno pomembna sama promocija. Ta se začne mesece ali leta pred izdajo, saj je cilj avtorjev vzbuditi šušljanje med ljubiteljskim občestvom. Pri Japoncih namreč dobra beseda seže tudi v deveto vas. Pomembnejši del promocije je spletna stran vizualnega romana, na kateri lahko avtorji ponudijo video spote, uvodno špico, spletne drame, 4koma mange, tematska ozadja za računalniško namizje, spletne pasice ipd. Tudi plakatiranje in prirejanje manjših eventov v Akihabari ter propagiranje po konvencijah precej pripomore. Pogumnejši ustvarjalci že pred izdajo prodajajo razne izdelke na temo vizualnega romana, kot so glasbeni singli, CD drame, brisače, telefonske kartice, figure ipd.

Sedaj smo povedali, kaj vizualni roman sploh je in kako izgleda, tako da vas po vsej verjetnosti

že malce mika, da bi kakšnega prebrali. Vizualni romani so obskurne japonske medijske vsebine, kar pomeni, da pri nas trga za njih tako rekoč ni. V Severni Ameriki jih zastopajo lokalizacijska podjetja Peach Princess, Hirameki International in JAST USA. Iger, ki so jih prevedli pri Peach Princess, bi se na vašem mestu najraje izogibal, saj ponujajo predvsem suhoparne zgodbe, ki se v glavnem osredotočajo na erotiko. Nekaj njihovih naslovov, kot so Snow Drop, Kana - Little Sister in Crescento, ima sicer sprejemljive zgodbe, toda v glavnem niso nič posebnega v primerjavi z večino japonskih naslovov. Pri Hiramekiju so na mnogo boljšem, saj si lastijo pravice za distribucijo popularnega vizualnega romana Ever17. Čeprav njihovi prevodi niso najboljši, so na dobri poti, da postanejo vodilno lokalizacijsko podjetje vizualnih romanov v zahodnem svetu. Poleg vseh že omenjenih naslovov za pretežno moško publiko pa se najde tudi nekaj Boys Love zgodbic za množice nežnejšega spola. Vredno je omeniti Enzai od JAST USA ter Hiramekijeva naslova Yo-Jin-Bo in Animamundi.

Prevajanja se na srečo niso lotili le "profesionalci"; med angleško spletno skupnostjo so se začele pojavljati skupine ljubiteljev, ki so že prevedle sicer skromno število popularnih vizualnih romanov. Skupina insani se že vrsto let ukvarja s prevajanjem demo verzij vizualnih romanov v angleščino, v celoti pa so prevedli tudi kinetični roman planetarian ~the reverie of a little planet~, katerega igralni čas znaša približno štiri ure. Taki podvigi zahtevajo precej

tehničnega znanja poleg znanja japonskega jezika, saj je iz iger potrebno izvleči besedilo, ga prevesti in znati vstaviti nazaj na svoje mesto. Skratka, igra je treba pošteno "pohekat". Poleg že omenjenih projektov prevajajo tudi japonske doujinshi igre (npr. Narcissu), njihovi člani pa vsako leto organizirajo spletni festival alltogether za angleške ustvarjalce. Skupina mirror moon je nedavno prišla na plan s prevodom popularne TYPE-MOON igre Tshikime, NoNameLosers pa so slab mesec nazaj skupaj z insani izdali prevod minorijevega Wind -a breath of heart-. Posamezniki iz teh skupin so se lotili tudi prevoda zabavne vojaške strategije Gadget Trial, ki je v samem srcu vizualni roman z malce več interaktivnosti.

Število ljubiteljskih prevodov se s tem še ne konča; ne pozabimo omeniti prevodov Boys Love iger Kuro no Tsuki (prevedli pri Lavender Cross) in Silver Chaos (prevod je v obliki tekstovne skripte). Poleg teh pa obstaja še kup nedokončanih projektov, med katerimi izstopajo prevodi Higurashi no Naku Koro ni (doujinshi, zvočni roman), Kanon, AIR, SHUFFLE!, Mizuiro in Da Capo Plus.

Internet nam večkrat služi kot odlično orodje pri nakupih tujih izdelkov, toda pri japonskih vizualnih romanih skoraj zmrzne. Za angleške prevode ni problema; Peach Princess ima lastno spletno trgovino, Hiramekijeve izdelke pa prodaja tudi Amazon.com; zaplete se pri uvozu neprevedenih iger. HimeyaShop.com in PaletWeb.com sta bolj poznani spletni trgovini, ki poleg ostalih izdelkov nosita tudi vizualne romane. Obe trgovini

ponujata igre po precej zasoljenih cenah, s tem da Himeya ne pošilja v Slovenijo, slednja pa ne ponuja veliko naslovov. K sreči obstajajo prava pravcata uvozna spletna podjetja, ki se specializirajo prav za japonske izdelke. Pri CrescentShop.com in Akibado.com jim lahko, za primer, prilepite povezavo do izdelka iz Amazon.co.jp, ki vam ga za manjšo posredovalnino naročijo in pošljejo tudi v Slovenijo. Podjetji lahko uporabite tudi za posrednika pri Yahoo! Japan Auctions, japonskih spletnih dražbah, ki so zahodnjakom primarni vir doujinshijev in ostalih obskurnosti. Osebo si lastim štiri japonske, neprevedene, vizualne romane, pri treh izmed štirih nakupov pa mi je pomagal kolega iz Japonske, kar me je razbremenilo stroškov posredovalnin.

Zakaj bi kdorkoli hotel igrati neprevedene vizualne romane brez znanja japonskega jezika? Kot smo že povedali, boljši japonski vizualni romani niso prevedeni, kot drugo pa se da tudi večino neprevedenih sproti prevajati s kombinacijo posebnih računalniških programov. O tem bomo govorili v naslednjem delu Vizualnih romanov 101, za ta mesec pa vam zadajam nalogo, da si preberete katerega od ljubiteljskih prevodov. Tshikime (vampirji, nadnaravna fikcija) je naravnost odlična za začetek, ne pozabite pa insanijevih demo prevodov (insani.org). Priporočam tudi, da si na <http://www.lythka.com/jap-lokala.php> pred namestitvijo teh preberete krajša navodila za poganjanje japonskih programov. Do naslednjic!

Lythka



4chan

4chan (<http://4chan.org/>), stran o mačkah, animejih, glasbi, igrah in še marsičem drugem, t.i. anus interneta, velika "zaprta" skupnost z lastnim jezikom, je anonimni slikovni forum, angleška različica enega najpopularnejših japonskih forumov, Futaba Channel (<http://2chan.net/>). Za sodelovanje ni potrebna registracija kot pri ostalih internetnih forumih in ne zahtevajo da jim posredujete kakršne koli osebne podatke. Edino s čimer se je sploh možno identificirati je tripcode za izbranim vzdevkom, če si ga zadate, a niti uporaba tega ni zaželeno. Mit kroži, da je Anonymous (ime, ki je uporabniku dodeljeno, če ne izpolni polja za vzdevek) ena sama oseba.

Če vam angleščina ne dela težav, pa kljub temu ne razumete kar ljudje pišejo ali zakaj pišejo nekaj tako izven konteksta, ste verjetno naleteli na meme in teh je ogromno. Nekaj se jih

tudi razširi po internetu, ampak večina jih ostane doma in se uporablja le znotraj 4chana. Novinci ne se bati, na srečo ljudje te memeje beležijo, pišejo njihove pomene in izvore. Tako lahko njihove razlage najdete na Wikichanu (<http://wikichan.org/>), kot na Chanchan wikiju (<http://lurkmore.com/wiki/>). Do a barrel roll, become an hero,

battletoads, DESU, it's a trap, longcat is looooooong, so i herd u liek mudkips, lurk moar, no girls on internets, tits or GTFO, over 9000, pool's closed je le nekaj najbolj popularnih. Ko nekdo na silo želi ustvariti nov meme, se ta imenuje forced meme in ti niso dobrodošli. Eden izmed takih je npr. Milhouse, ki nikoli ne bo sprejet kot meme,

saj ga je le en sam uporabnik želel vsiliti, s tem da je masovno objavljaj slike tega lika iz risane serije Simpsonovi. Medtem ko Milhouse is not a meme to je, saj so ga ljudje začeli množično pisati v odgovor vsakemu, ki je mislil da je Milhouse dejanski meme, prav tako 'Milhouse is not a meme' is a meme. Mnogi memeji so predstavljeni v obliki slikovnih macrojev. To so slike, katerim je s pomočjo kakšnega grafičnega programa, dodan tekst. Ponavadi tudi pre-



Delicious Cake ~ Desu! You must eat it ~ Desu!



prosti Slikar zadostuje. Najbolj znan, ki se je razširil tudi izven te skupnosti je definitivno O RLY? sova, ki jo je slej ko prej videl že vsak uporabnik interneta.

/b/ ali Random forum, kamor gre vse kar spada in ne spada v ostale forume, je prvi in najbolj obiskan forum 4chana, z neprestano aktivnostjo, pri katerem ste celo prisiljeni ostati anonimni. Od tam izvira večino memejev in macrojev. Ogledate si lahko tudi nabor šokantnih slik, lastnih (de) motivacijskih posterjev, berete dolge, že prevečkrat objavljene copypaste, ste žrtev nadležnih wordfilterjev, se camwhorate ali gledate druge kako to počnejo. Imajo tudi posebne tematske dni. Sobota je Caturday, ko si lahko razširite svojo zbirko bolj in manj zanimivih slik mucik, muckov, mačk in mačkonov. Petek je Furry Friday ipd. Tu se organizirajo napadi na razne strani, posameznikove myspace prostore, včasih celo napadi na drugi forume znotraj 4chana, hudomušni klici na oddaje in

nagajanja v kakšni spletni igri. Velik dosežek /b/tarda je, če uspe dobiti kakšen GET. Zadnji največji je bil 20M GET, to se je zgodilo, ko uporabnik objavil 20-milijonto sporočilo v tem forumu.

Vredno je omeniti, da imajo taki slikovni forumi sistem, kjer ima vsak forum določeno število strani, ko v določeno temo dovolj časa noben ne prispeva in pade iz njih, je avtomatično izbrisana. Tako da tema obstaja le dokler je aktivna, saj jo vsak nov prispevek pošlje na prvo mesto seznama.

Drugi najbolj dejaven, a daleč za prvakom, je /a/, forum namenjen ljubiteljem animejev in mang. Tu lahko izveste vse, res vse, kar se dogaja na tem področju, le 24 ur na dan, 7 dni na teden, ga je potrebno spremljati. Pozor! Čeprav naj bi bil worksafe forum (ima modro ozadje) temu pogosto ni tako in četudi imajo uporabniki možnost skriti predogled slike in prekriti tekst s kvarilci užitka ob gledanju, tega nekateri ne



naredijo. Večino slikovnega materiala tukaj sestavljajo posnetki zaslona iz animejev, predelani posnetki zaslona in macroji iz posnetkov zaslona, izvirne ali preurejene strani mang, računalniške grafike iz vizualnih romanov in fanarti. Najbolj oboževana serija: Rozen Maiden. Predvsem zaradi lika Suseiseki. Prav tako sta priljubljena tudi lika Osaka (Azumanga Daiou) in Tsuruya/Churuya (Suzumiya Haruhi no Yuuutsu), pa še kateri, saj ko je /a/-ju kateri anime oz. lik iz njega všeč, tega objavljajo do onemoglosti, včasih se celo obsesija razširi še izven njega. Zna se tudi zgoditi, da boste na tem forumu poleg zanimivih informacij, zasledili tudi kakšna konstruktivna mnenja. Ali pa tudi ne. Odvisno od vaše vztrajnosti.

4chan ima še veliko drugih forumov, za vsakogar se kaj najde, in vsi niso niti slikovni. Obstajajo



tudi tekstovni in risalni ter forum namenjen flash animacijam.

Če vam en ni dovolj, imate na voljo še mnogo *chan forumov, večina jih je bolj tematsko specifičnih. 7chan, 12chan, wakachan, iichan, pchan, Fchan, Gurochan itd. Tudi Slovenci smo že imeli nekaj poizkusov anonimnih slikovnih forumov, a se tej nikoli niso dovolj prijeli ali pa le niso bili dovolj reklamirani. Najnovejši tak je Weeaboo (<http://weeaboo.moedosed.com/>), ki se za razliko od svojega predhodnika ne osredotoča le na otaku kulturo, ampak ima tudi druge, bolj vsakdanje, ne-japonske kategorije.

Za konec bi še predlagal, da obiščete tudi 4chanarchive (<http://4chanarchive.org/>), kjer lahko najdete kar nekaj ogleda vrednih, arhiviranih tem. In kot zadnje opozorilo, nikoli ne omenite Candlejacka, sa

TRIKI:

tripcode - v polje za ima napišete vzdevek#geslo, če želite še bolj varno kodo pa vzdevek##geslo

sage - če v polje namenjeno elektronski pošti vpišete besedo sage, se tema kljub vašem novem odgovoru ne bo postavila na prvo mesto seznama tem v forumu, ampak bo ostala kjer je

naveden - kliknete na številko sporočila, kateremu je vaše namenjeno

zeleno obarvan tekst - se ponavadi uporablja v kombinaciji z navedkom; vrstico začnete s trikotnim zaklepajem >



