

Letnik 3, številka 10
April 2010

スロちゃん
SLOCHAN

Anime | Manga | Ostalo | Nihongo



KMALU V KIN

NA JAPONSKEM! BEJZBOL REDNICO ANI
INTERVJU NA JAPC

Vsako sezono nova številka

UVODNIK

SloChan še vedno le spletni fanzin

Razlogov za spletno izdajanje revije je več. Čeprav se zdi, da SloChan revijo bere ogromno ljudi in je oh in sploh lepa in zanimiva, v resnici še vedno pride le do nekaj potencialnih (pravih) bralcev. Kdor je že tako priklopljen na nemške/angleške tiskane izdaje, verjetno ne bo prešel na nižje kvalitetno slovensko izdajo, ki ne ponudi ničesar več kot le slovenske besede. SloChan je v resnici le prestiž, ki si ga lahko privoščijo ljubiteljska scena, vsaj dokler sem osebno sposoben tako revijo izdelovat.

SloChan je predrag za natis, črno-bela verzija pa ne daje istega občutka revije, ki ga mora tak vizualni medij držati. To ni časopis, kjer so teksti mnogo bolj pomembni od nizko-kvalitetnih fotografij poleg. Animeje gledamo tudi zaradi njihove vizualne plati, zato je potrebno imeti vizualno revijo. Druge izbire ni.

In da me ne bodo samo besede in teorije, preverimo stroške za natis take revije. Vzemimo v račun, da je potrebno natisniti LE 100 kopij (kolikor bi realno tudi nabrali naročnikov);

Domači tiskalnik je sposoben natisniti 2-3 izvode 40-stranskega SloChana. Odvisno tudi v kakšni kvaliteti, ampak na oko lahko rečemo, da mogoče uspe natisniti 150 barvnih strani. Barvne kartuše stanejo od 25-40 evrov, črne precej podobno. Če vzamemo zlato sredino 30€+30€, pride 150 barvnih strani za 60€. Vsak SloChan bi načeloma stal 15€. Ker pa domači tiskalnik NI tiskarna, si odrežem roko, da v nekaj dneh ni sposoben izvreči več kot 1000 potiskanih strani zaradi svoje delikatne mehanizacije AKA preobremenjenosti. Običajno je pri tiskalnikih zapisana tudi MAX. mesečna obremenjenost. Da niti ne omenjamo, koliko prostega časa zabiješ že za eno samo kopijo (practiciram osebno pri vsakem izdanem SloChanu).

Bližnja najcenejša fotokopirnica vam natisne SloChan pri 0.8€ na barvno stran. 40 strani X 0.8€ = 32€ na kopijo SloChana, če jih lepo pogledate, vam znižajo na 28€. In še osnovna vezava s plastiko je 0.8€. Za 100 kopij je to 2880€. To sem osebno enkrat praticiral na črno-belih verzijah SloChana #2, ko sem dal tiskati 50 kopij. Videti je bilo ceneno in nekvalitetno. Nikoli več.

Najlepše se godi Američanom in njihovi MagCloud storitvi, kjer lahko za dobro ceno, s tiskom glede na naročilo in njihovo lastno distribucijo, izdeláš in preprodáš kakršno koli revijo/fanzin. Gre za storitev, kjer na njihov strežnik naložiš svojo PDF revijo, naredijo ti brezplačno poskusno verzijo in jo pošljejo na dom. Če se strinjaš s kvaliteto, ti za 0.15€ na barvno stran natisnejo nadaljnje kopije glede na povpraševanje oz. ko kdorkoli naroči iz njihove strani. Ti

pred tem že določiš maržo, druge stroške avtomatično vključijo oni. MagCloud ob vsakem naročilu »pokasira« ves znesek in tisto tvojo določeno maržo nakaže tebi. MagCloud poleg tiska na koncu vključuje tudi strošek poštnine, ki pa na žalost za Slovenijo zneske okrog 10€. In spet smo pri 0.15€ x 40 strani + 10€ poštnine ≈ 16€ en poslan izvod revije. In od tega zneska nimamo ustvarjalci niti penize (brez marže). Za naše kraje še ne morejo pošiljati v več izvodih hkrati. Odlična storitev, vendar ne za nas.

Seveda je potrebno pogledati tudi po domačih storitvah digitalnega tiska, kjer pri nas niti niso tok slabe ponudbe. Ponekod sem našel variante tiska 40-stranske revije v 100 komadih za okroglih 500€. Vendar nastane problem pri zbiranju naročnin in zaračunavanju. Vsaka revija bi koštala 5€ + 3€ (poštnine). Spet tukaj avtorji ne dobimo niti ficka, dobiti oglaševalce bi bil še večji dosežek. Ampak sama distribucija naleti na težavo, ker je potrebno imeti nekoga z odprto poslovno dejavnostjo, a.k.a. Samostojni Podjetnik. Ker pa stroški samostojnega podjetnika mesečno nanesejo čez 300 evrov, je to absurd za vodenje takega biznisa. Za vrat pa nihče noče dobiti inšpekcije zaradi neprijavljene dejavnosti – s tem se pač ni za igrati.

Če vseeno preračunamo - 300€ mesečnega stroška podjetnika je letno 3600€ + vsaj 200€ za računovodjo, ki ti mora preračunati letne prihodke/odhodke za davkarijo. Revija bi imela 4 letne izdaje po 100 komadov. 400 kopij = 2000€ za natis + 1200€ za poštnino. Samo na četrt očesa preračunano bi letno bilo 7000€ stroškov. Torej bi vsaka kopija morala stati 17.5€. Vso delo in živci niso niti vključeni v to ceno. Ne hvala.

In če potegnemo črto

Na koncu lahko ugotovimo, da je še zmeraj ceneje in bolj priročno iz Amerike naročiti angleško revijo za letno naročnino 30€, za kar dobite 6 izvodov. V Sloveniji enostavno ni zagotovljene prihodnosti za obskurno revijo, ki potrebuje tudi dovolj trdno tržno mrežo lokalnih oglaševalcev. O tem sem pisal v predprejšnjem prispevku. Nočem biti nesramen, pesimističen ali že obupan. Kolikor je možno, iščem priložnosti za anime & manga sceno pri nas, tako iz perspektive podjetnika, kot ljubitelja, ampak enkrat se bom enostavno moral soočiti z realnim življenjem in se od tega preživljati ali najti drugo poslovno nišo. Je kdo za kakšno poslovno sodelovanje?

Napisal: DjJuvan



Pridruži se ljubiteljem SloAnime skupnosti na Facebooku!



ANIME

- 6 Animeji zime 2010
- 10 Hollywood
- 10 Krvavenje iz nosu
- 14 Vstajanje fansubbinga
- 18 Bejzbol
- 22 Cross Game
- 23 One Outs
- 24 Big Windup
- 25 TaishouYakyuuMusume
- 26 Serial Experiments Lain
- 31 Hungry Heart Wild Striker
- 32 Animeji Slovensko!
- 34 Ilustrarium 2010

MANGA

- 36 Priporočila bralcev
- 38 Blade of the phantom master
- 32 Sand Chronicles

OSTALO

- 44 Intervju z lildragon

NIHONGO

- 48 Vprašalnice
- 48 Lastnina v povedku
- 49 Pismenke

Preberite si še našo predhodno številko SloChan 9



Številka #10

April 2010

www.slochan.com

www.sloanime.org



KONTAKT UREDNIŠTVA

e-mail: info@slochan.com

GLAVNI UREDNIKI:

Djuvan - Blaž Juvan

GRAFIČNO OBLIKOVANJE

Djuvan - Blaž Juvan

LEKTORJI:

Naruto The Translator - anonimen

Screw - anonimen

krisa - anonimna

PISCI ČLANKOV:

Djuvan - Blaž Juvan

robertodono - Robert Devetak

Spetetro - Sasha Dorošenko

Kuroneko - Anja Hedl

edofic - Andraž Bajt

dediledi - Denis Ledinek

Naruto The Translator - anonimen

Na naslovnici plakat iz Durarara!!

Na zadnji strani animejska podoba Djjuvana=)

Slikovno gradivo člankov in naslovnice je pobrano iz internetnih virov v dobri nameri za promocijo animejev in mang, fanzin je nekomercialne narave. Avtorske pravice vseh prispevkov pripadajo avtorjem samim.

Ljubiteljska revija SloChan izhaja v brezplačni elektronski obliki in je zato na voljo komurkoli. Revijo lahko prosto po prešernu tiskate in širite na okoli. **Prepovedana pa je prodaja in izposoja s kakršnim koli dobičkom!**

KAJ SO ANIMEJI?

Anime je beseda, ki v Sloveniji in drugih zahodnih državah poimenuje japonske risanke. Uporablja se tudi daljši angleški izraz *japanimation*, a ga ne srečamo pogosto. Na Japonskem je anime prenesenka angleške besede *animation*, vendar tam ne pomeni le domačih animiranih risank, ampak vsakršno animacijo. Ker gre za tujo besedo, se zapiše s katakano アニメ (*anime*). Zgodbe za animeje avtorji črpajo iz več virov. Najpogosteje so prirejene po mangah, vizualnih romanih (zvrst računalniških iger s poudarkom na zgodbi in minimalno, a ključno interakcijo igralca), lahkih romanah ali pa je delo izpod lastnih peres. Najdejo se tudi priredbe znanih računalniških, konzolnih in drugih iger. Izraz anime (アニメ) je okrajšava daljše besede animēshon (アニメーション), ki so jo Japonci prevzeli iz angleščine (*animation*). Pojavila se je v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja. V slovenščini anime izgovorimo z naglasom prvega A, medtem ko je v japonščini višja intonacija na srednjem zlogu NI. (Vir: sloanime.org, Literatura. Skye&DjJuvan)

KAJ SO MANGE

Manga je japonska oblika stripa. Popularnost ji je narasla po drugi svetovni vojni (po letu 1950). Zanimanje pa si je pridobila tudi drugod po svetu, predvsem v Ameriki. Izhajajo v tedenskih, dvotedenskih ali mesečnih revijah (zelo debele revije). Če je manga dovolj uspešna, se premika v tem vrstnem redu: iz mesečne v dvotedensko ali tedensko. Slednje lahko po končanem izhajanju ali celo med izhajanjem doživijo animirano verzijo. Uspešne mange – po navadi pod sponzorstvom velikih organizacij – izhajajo v svojih zvezkih. Najuspešnejša manga revija je japonski »Weekly Shonen Jump«, čigar ciljna skupina so fantje in mladostniki. Obstaja tudi ameriška verzija časopisa, imenovana »Shonen Jump«, ki jo izdaja založnik Viz Media. (Vir: sloanime.org, Literatura. ShadowG)

Poleg standardnih žanrov so animeji in mange dodatno določeni še z japonskimi. Čeprav jih pogosto srečujemo, pa njihovo definicijo pozna smešno malo ljudi. Da ne boste tavalili v temi, smo za vas sestavili slovarček žanrov z opisi.

SHOUJO

Ciljna publika so dekleta (shoujo - dekle).

SHOUNEN

Ciljna publika so fantje (shounen - fant).

SEINEN

Ciljna publika so moški (seinen - mlad moški) »modra leta«

JOSEI

Ciljna publika so ženske (josei - ženska).

KODOMO

Ciljna publika so otroci (kodomo - otrok).



DEMOGRAFSKO

TEMATIČNO

***Bishoujo** - Lepotica. Anime/manga v katerem ne manjka brhkih deklet.

***Bishounen** - Lepotec. Anime/manga v katerem ne manjka postavnih fantov.

***Sentai** - Anime/manga v katerem nastopa skupina bojevnikov.

***Mecha** - Vsebuje robote oz. železne oklepe, ki jih pilotirajo ljudje.

***Mahou** - Magija. Tipičen anime/manga žanr, v katerem ne primanjkuje čarovnij.

***Moe** - Pomeni brsteti ali goreti. Mnenja, kaj natanko je moe, so si zelo deljena, vendar gre v osnovi za anime/mango z vsaj enim izjemno ljubkim likom, ki gledalca močno privlači tako s svojo zunanostjo, kot karakterjem.

***Lolicon** - Žanr, ki tako ali drugače predstavlja ljubezensko razmerje med odraslim moškim in mladim dekletom.

***Shotacon** - Žanr, ki tako ali drugače predstavlja ljubezensko razmerje med odraslo žensko in mladim fantom.

***Yuri** - Animeji/mange, ki predstavljajo homoseksualno razmerje med dvema ženskama.

***Hentai** - Sinonim za pornografijo v animejih/mangah.

***Yaoi** - Animeji/mange, ki predstavljajo homoseksualno razmerje med dvema moškima.

***Harem** - Gre za situacijo, ko je en moški lik v središču pozornosti večih žensk in svojih čustev za katerokoli izmed njih ne more, ali noče, jasno izraziti (izkorišča situacijo). Reverse harem je podoben žanr, le da sta tu spola zamenjana - glavni lik je ženska, obkrožena z moškimi.

***Ecchi** - Animeji/mange s precejšnjo mero erotične vsebine. Pogosto vključujejo šale na račun opolzčnosti in obscenosti, nanju namigujejo, ali ju implicitno ponazarjajo. Ecchi žanr marsikdaj že meji na hentai, vendar skoraj nikoli spolnosti ne prikazuje eksplicitno.



SEKCIJA

ANIME・アニメ

ANIMEJI ZIME 2010



KATANAGATARI

Žanr: komedija, romanca, akcija

Legendarni izdelovalec mečev, Shikizaki Kiki, je v življenju skoval 100 mečev. Medtem ko je bilo 88 mečev dobrih, je bilo preostalih 12 posebnih (skorajda magičnih), ki so lahko lastniku zagotovili zmago nad vojsko. Shogunov strah pred morebitnim napadom je pripeljal do tega, da je strateginji Togame ukazal, naj teh 12 mečev poišče in zapleni. Ta se je po pomoč odpravila na otok Fushou, na katerem živi Yasuri Shichika, pristaš sedme generacije Kyoto-Ryo šole japonskega mečevanja »brez meča«. Togame ga uspe pregovoriti in začne se potovanje v iskanju dvanajstih mečev. -spetro



KAITO REINYA

Žanr: komedija

Pred vami je dvanajstdelna mini serija, v kateri spoznamo Reinyo, lik narejen po podobi Reine Tanake. Na prvi pogled bi lahko vsakdo rekel, da je to le navadno dekle, vendar temu ni tako. Medtem ko podnevi pridno dela v trgovini, ki se nahaja le nekaj metrov stran od policijske postaje, ponoči pride na plan njena druga plat - prelevi se v znano fantomsko tatico. Skupaj z asistentom Chutarom, ki je miš, sta pod trgovino ustvarila skrivališče, v katerem hranita in delata načrte za različne roparske podvige. Njunim načrtom kaže zelo dobro, saj jima za petami stoji le trojica nesposobnežev: inšpektor policije, policistka in detektiv. -spetro



HEARTCATCH PRECURE!

Žanr: otroško, magično, shouju

Srednješolka Tsubomi Hanasaki je sramežljivo in vase zaprto dekle, ki obožuje rastline. Že od nekdaj se ji pojavljajo sanje o drevesu in vilah, vendar jim ne pripisuje dosti pomena. Ko se z družino preseli k babici in začne obiskovati drugo šolo, se odloči postati bolj samozavestna, vendar ji sanje to željo otežijo. Vile se ji namreč prikažejo v resničnem življenju in jo prosijo, da postane »Pretty Cure«; zaščitnica drevesa. Tsubomi ponudbo zavrne in nenadoma se pojavijo sovražniki vil in ukradejo Tsubomini sošolki Eriki srce. Da bi Hanasaki svojo novo prijateljico rešila iz krempljev zlobnežev, nima druge izbire, kot da postane Pretty Cure in se bojuje.

-spetro



DANTE'S INFERNO

Žanr: grozljivka, nasilje, potovanje, misterij

Najprej so Dantejevo peklo priredili v video igrico, sedaj pa je nastala še animacija. Za vse tiste, ki originalne zgodbe iz 14.st. ne poznate, ne pričakujte, da jo boste s to animacijo tudi spoznali. Novonastali nesrečni Dante se bo podal skozi kroge pekla, z namenom da reši dušo svoje preljube Beatrice in kot pričakovano, ta pot ne bo lahka. Na tej poti bo videl in doživel trpljenje, kot ga ni še nikoli. Spopasti se bo moral s svojimi grehi in za povrh še s samim hudičem! Ali bo njegovo trpljenje in vsa prelita kri osvobodila njegovo ljubo, odkrijte sami.

-spetro





THE LEGEND OF KOIZUMI

Žanr: satira, komedija

V tej satirični OVA spremljamo svetovne politične voditelje, ki medsebojne spore rešujejo prek popularne kitajske namizne igre mahjong. Glavni protagonist je nekdanji japonski premier Junichiro Koizumi, ki je s svojo ekipo prisiljen braniti svojo državo pred napadi zlobnih sovražnikov. Ti so vsi povzeti po realnih osebah in segajo vse od severnokorejskega »velikega vodje« Kim Jonga II., kitajskih komunistov Hu Jintaa in Mao Zedonga do ruskega premierja Putina, pojavi pa se tudi celo papež Benedikt XVI. Izpostavljen je marsikateri problem vključenih držav, vse skupaj pa je prikazano na zelo smešen način. *-robertodono*



HALO LEGENDS

Žanr: ZF, akcija, drama

Halo Legends je OVA serija, povzeta po popularni igri za Xbox Halo in plod skupnega dela več ameriških in japonskih produkcijskih studijev, izmed katerih je vsak poskrbel za svojo različno zgodbo. V prihodnosti ljudje med širitvijo svojih kolonij po vesolju pridejo v stik z raso imenovano Covenanti. Z njimi se zapletejo v dolgotrajno vojno, ki skoraj privede do uničenja človeštva. Kot najboljši steber obrambe proti nezemeljski nevarnosti se uveljavi posebna vojaška enota Spartans, kateri anime tudi posveča največ pozornosti. Zgodb je sedem, v njih pa spoznamo zgodovinsko, družbeno, vojaško, pa tudi komično plat obeh ras, seveda pa ne manjka tudi glavni lik iz igre, Master Chief. *-robertodono*



DURARARA!!

Žanr: akcija, nadnaravno, delček življenja

V želji, da bi spremenil svoje dolgočasno življenje, se Ryuugamine Mikado preseli iz malega podeželskega mesta v Tokio. Tja ga povabi prijatelj iz otroštva Masaomi Kida s katerim naj bi skupaj obiskovala srednjo šolo. Mikado že prvi dan v velemestu spozna novo plat življenja, kjer na ulicah vladajo tolpe ter razni posebneži, kot so črni Rus, ki dela v restavraciji s sušijem, legendarni brezglavi motorist Črni jezdec in drugi. Kmalu se začnejo pojavljati skrivnostni in nepojasnjeni dogodki, v vrtincu katerih se nehote znajde tudi Mikado. *-robertodono*





OOKAMIKAKUSHI

Žanr: drama, grozljivka, misterij, akcija, nadnaravno

Šestnajstletni Hiroshi Kuzumi se z očetom in mlajšo sestro preseli v mestece imenovano Jouga, ki se deli na novi in stari del, meja med njima pa je reka. Hiroshija v šoli lepo sprejmejo, skoraj preveč lepo, čeprav ni nič posebnega. Že drugi šolski dan pa se zgodi nekaj nenavadnega - eden izmed njegovih sošolcev skrivnostno izgine. Kam je odšel, zakaj se ni varno sprehajati po mestu ponoči in kaj se skriva v starem delu mesta pa ugotovite sami. -*spetro*



OMAMORI HIMARI

Žanr: komedija, akcija, nadnaravno, ecchi

Zgodba se vrti okoli dečka po imenu Yuta Amakawa, ki prihaja iz družine izgnjalcev demonov. Po tragični smrti svojih staršev je primoran živeti sam, vendar ne za dolgo. Ko dopolni šestnajst let, se pred njim pojavi Himari - prelepo samurajsko dekle z mačjimi lastnostmi, ki ga reši pred napadom demonov, nakar postane njen varovanec. Od tistega trenutka dalje postaneta nerazdružljiva, vendar se mora Yuta spopasti še z eno težavo - alergičen je na mačke. -*spetro*

HARUKANARU TOKI NO
NAKA DE 3

Žanr: drama, romanca, fantazija, zgodovinsko

Že tretja sezona animeja, zasnovana po istoimenski igri za PlayStation. Tokratnji naziv Hakuryu no Miko (neke vrste svečenica oz. zaščitnica boga belega zmaja) pripada srednješolki Nozomi Kasugi. Kot smo že iz prejšnjih delov navajeni, zaskrbljeni vaščani Kyoja priključijo izbranko iz sedanosti z namenom, da reši nastale probleme v njihovem svetu. Tokratna naloga pripada Nozomi, ki mora rešiti spore med Genjijevem in Heikejevem klanom pri prevzemu oblasti nad pokrajino. -*spetro*





DANCE IN THE VAMPIRE BUND

Žanr: nadnaravno, romanca, akcija, grozljivka

Letošnja manija vampirjev je zadela tudi svet animejev, kar nam dokazuje Dance in the Vampire Bund. Tokrat ne bo vprašanja ali vampirji res obstajajo, saj se bodo po tisočletjih skrivanja sami razkrili. Namreč, Mina Tepes, glavna junakinja zgodbe in povrh vsega še vladarica vseh vampirjev, se je odločila, da se noče več skrivati. Odplačala je japonski državni dolg, ter si s tem priborila ozemlje za vampirje. Čeprav le ti hočejo med ljudmi živeti mirno, naša skeptična rasa ni povsem prepričana v to. *-spettro*



HANAMARU KINDERGARTEN

Žanr: komedija, vsakdanje življenje

Anime nas popelje v brezskrben svet mlajših, v vrtec Hanamaru. Že prvi dan se spoprijateljimo z igrivo Anzu, sramežljivo Koume in resno Hiragi, ki nam bodo s svojo pozitivno energijo pričarale nasmeh na obrazu. Poleg tega pa ne smemo pozabiti na priljubljenega in edinega vzgojitelja moškega spola Tsuchide, ki bo poskušal osvojiti srce vzgojiteljice Yamamoto, kar pa ne bo ravno lahka naloga. *-spettro*



スロちゃん
SLOCHAN
2015



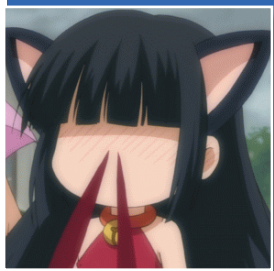


ANIME FIZIKA: KRVAVANJE IZ NOSU

Anime fizika proti fiziki realnega sveta

Anime fizika: Zdrav, mlad moški anime lik vidi atraktivno predstavnico nasprotnega spola, ki je pomanjkljivo oblečena, popolnoma brez obleke ali pa je v zapeljivi pozi. Kot rezultat tega se mu njegov krvni tlak nenadoma poveča in iz nosu mu začne kapljati, teči ali nenadoma eksplodira v gromozanskem curku - kri.

Zgodovina: Na Japonskem že dolgo obstaja ljudsko prepričanje, da krvavenje iz nosu predstavlja znak, da ima nekdo perverzne misli ali pa je »vzburjen«. V raziskavah so ugotovili, da bi naj več moških kot žensk imelo težave z krvavenjem iz nosu, od tod verjetno tudi izvira to prepričanje. Vendar je zadnje čase to dogajanje zelo popularno tudi pri ženskah v raznih komedijah, katere imajo perverzne misli, to so npr. *Maria+Holic*, *Kannagi in Doujin Work*. Vendar če ima to prepričanje korenine v realnosti, bi bilo bolj smiselno, da krvavenje iz nosu doživljajo starejši moški in ne najstniški fantje. Kajti raziskave so pokazale, da je krvavenje pogostejše pri mlajših od 10 let in starejših od 50 let. Vendar v *Ranma ½*, ima Ryoga (najstnik, tisti, ki se spremeni v pujska) pogostejše krvavenje kot pa perverzen starec Happosai (ta, ki krade hlačke).



Fizika realnega sveta: Krvavenje iz nosu ali »epistakso« lahko povzroči več faktorjev, vključno z akutno infekcijo, alergijami, suhim zrakom in vrsto drugih bolezni in stanj, vključno z hipertenzijo

(zvišan krvni tlak). Območje, iz katerega se pojavi največ krvavitev, se imenuje strokovno »Kiesselbach plexus« (sprednji del nosu), tam se nahaja največ kapilar, to so majhne žile, ki so zelo krhke in občutljive.

Povezava med »epistakso« in »hipertenzijo« je zelo sporna v medicinski skupnosti. Krvavenje iz nosu je možen simptom redne hipertenzije po mnenju ameriške Narodne medicinske knjižnice (U.S. National Library of Medicine). Vendar Knjižnica ne navaja spolne vzbujenosti ali začasnega povišanja krvnega tlaka, kot vzrok za krvavljenje iz nosu. (iz *animenetwork* prevedel dediledi)

Kmalu v kinodvoranah - Prihajajoči anime in manga naslovi v Hollywoodu

V zadnjih letih je Hollywood postal strašansko zainteresiran za pridobitve pravic predelav japonskih visokoproračunskih produkcij, kot so *Transformerji*, *Speed Racer* in med anime/manga ljubitelji najbolj poznan - *Dragon Ball*. Še vedno pa so v zraku, čakajoči na potrjene pravice *Battle Angel Alita*, *Cowboy Bebop* in *Akira*. Za mnoge ljubitelje izvirnikov se ob novici prihajajoče Hollywoodske različice kar malce zdrzejo. Ali bo njihov najljubši naslov skrajno neumen ali nesmiselna predelava.

Pogosto se teh dvomov najbolj bojijo izvirni avtorji. Njihov ponos v uspešnem pripovednem delu je opogumilo mangakaje (avtorje stripov), da se držijo svojih kreativnih pravic. Na Japonskem imajo ogromno spoštovanja, zato se čvrsto držijo svojih avtorskih del. Nekaj redkih in uspešnih postane tudi zelo premožnih. Navezovanje zvez v teh pogajanjih je zelo komplicirano. Zbrati vse kupčije za predelavo naredi produkcijo filma skorajda mimoidočo domisljico.



Mnogi se kar zdrzemo ob Hollywoodskem naslovu *DragonBall: Evolution*, spet drugim je všečen.

Ni presenetljivo, da so laični Američani takoj zagrabili obetajočo tržno nišo in uvozili ogromno naklad mang. O tem

govori ameriški poznavalec animejev in mang Northrop Davis:

»Prvič sem bil v ta proces vpleten pri *Battle Angel Alita*. Vanjo sem se zaljubil takoj, ko sem nanjo naletel v trgovini z mangami. Imela je zahodnjaško rdečo nit zgodbe, ki sem jo kot poklicni scenarist zlahka prepoznal. Takoj sem kontaktiral ogromnega japonskega založnika Shueisha. Začel sem s pogajanjem in poizvedel o možnosti srečanja na Japonskem. Tisti čas sem streljal s še enim projektom, za katerega sem imel pravice za studijskega izvršitelja Jamesa Camerona pri Foxu. Tisti strel je izvršni direktor Foxa zavrnil in vprašal po nečem, podobnem *Rollerballu*. Z *Battle Angel Alita* v mislih sem mu pritrdil, vendar takrat še niso bile vse pravice priskrbljene. Prosil me je, naj mu vseeno povem. Zavedal sem se tveganj, ampak ker je bil Cameronov studijski izvršilec, sem več povedal o tem in kasneje napisal nekaj povzetkov.

Od takrat naprej sva bila z Japonskim partnerjem vpletena v več drugih naslovih, recimo: *Berserk*, *Grapler*

Baki in *Train Man*. Izvedeli smo mnogo stvari. Ena od teh je; Japonski lastniki avtorskih pravic (po navadi je to ustvarjalec naslova) si želijo spremeniti svoje projekte v čudovite filme in TV serije Hollywooda. Če si tega ne bi želeli, potem ne bi podpisovali dovoljenj za produkcijo svojih naslovov. Največji problem pri vsem tem je, da želijo lastniki

avtorskih pravic do določene mere kontrolirati potek produkcije za zares kvalitetno narejen izdelek. To lahko



Battle Angel Alita

Battle Angel Alita - Znana tudi kot Gunnm, manga avtorja Yukita Kishira iz leta 1990. Znanstvenofantastična kiber-punk zgodba je razdeljena v 9 števil, od katerih sta bili prvi dve prirejeni v animejsko verzijo studija KSS in Madhouse. Zgodba se vrti okoli dekleta, katere skoraj celo telo je sestavljeno iz robotskih delov, razen glave in zgornjega trupa. Ker se ne spomni svojega prejšnjega človeškega življenja, jo njen stvaritelj poimenuje Alita. Ker pa Alita podzavestno poseduje znanje nevarnih borilnih veščin, jo izkoristijo za umazane posle.

vključuje tudi scenarij, režiserja in celo izbiro filmske ekipe.

Nadzor kakovosti je podoben kakšni veliki korporaciji zabavne industrije, ki vложи več kot 200 milijonov dolarjev za produkcijo/marketing projekta in obenem želi določiti, kako in kdaj bo zadeva narejena, če sploh. Ta želja po kontroli je predvsem moteča pri TV vsebinah. Prekinjanje trdno načrtanih datumov produkcije tedenske serije zaradi pošiljanja in preverjanja kvalitete scenarijev tujim ljudem in znanem japonskem slovesu po ZELO počasnem odločanju, bi bilo katastrofalno.

Še dodaten problem so njihove prioritete, ki niso enake našim. Za razliko od japonskih založnikov se naši dobesedno borijo za pozornost Hollywooda in možnost priredbe njihovega dela v filme in TV serije. Talentirani ljudje morajo vložiti ogromno energije v pogajanja. Včasih se mi zdi, da s

svojim japonskim partnerjem in svojo vpletenostjo v zblizevanju teh svetov jadrava na kitolovski ladji proti nezemeljskemu, vendar privlačnemu novemu svetu, v upanju zajetja tega velikega in strašansko kreativnega kita, ter ga prinesiti nazaj v

AKIRA



Akira

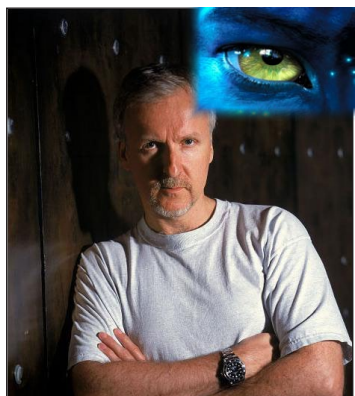
Postavljena v post-apokaliptični čas Tokia. 6-delna kiber-punk manga avtorja Katsuhira Otoma se dogaja v precej temnih časih človeštva. Zgodba se začne vrteti okoli prijateljev Kaneda in Tetsua, ko naenkrat Tetsuo pridobi nadnaravne moči in se mu zmeša. Manga iz leta 1982 je šest let kasneje dobila tudi lastno animirano filmsko priredbo in je zelo okrnjena glede na originalno mango.

naš svet. Zakaj? Ker želimo videti čudovite hollywoodske produkcije nastale iz teh velikih japonskih del.

Ravno to odlično prikaže *Barefoot Gen*. Kdo pri zdravi pameti bi želel narediti hollywoodski film ali serijo iz mange, ki je narejena po resnični zgodbi družine žrtve atomskega bombardiranja Hiroshime. Zakaj bi želeli predelati ta naslov, ki se po težavnosti primerja z Mount Everestom? Zato ker je *Barefoot Gen* odlična zgodba, ki se jo MORA povedati. To ni samo kritika atomskega orožja, ampak tudi kritika Japonske vojaške sile, ki je povzročila drugo svetovno vojno in jo pripoveduje preživeli atomskega bombardiranja. Ampak ni le to; to je zgodba neverjetnega človeškega poguma in vzdržljivosti.

To delamo iz ljubezni. In kot se za ljubezen spodobi, se razvije ogromno ganljivosti. In če zadeve delaš s pravim razlogom, verujoč v čudovita kreativna dela, je končni rezultat lahko pozitiven.«

Northrop Davis je profesionalni producent, scenarist, komercialni režiser in učitelj pisanja scenarijev za filme. Našel in predložil je mango *Battle Angel Alita* podjetju Twentieth Century Fox, ki so jo prevzeli za naslednji film Jamesa Camerona z naslovom »*Battle Angel*«.

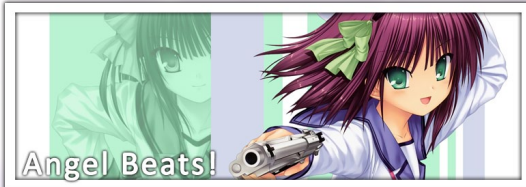


Jamesu Cameronu zagrozim; »*Battle Angel* ni roba za šit-bustanje«



Northrop Davis

Spomladanski animeji 2010



Angel Beats!



Awakawa under the Bridge



Bakugan Battle Brawlers New Vestroia



B Gata H Kei



Giant Killing



Hakuouki: Shinsengumi Kitan



Heroman



Hime-Chen! Otogi Chikku Idol Lilpri



House of Five Leaves



Ichiban Ushiro no Dai Maou



Ikkitousen: Xtreme Xecutor



Kiss x Sis TV



GENKI DAMA GA HAJIKE TORU ZE GO GO LETS DO IT

SI-SUBS PREDSTAVLJA

DRAGON BALL

ドラゴンボール カイ

改

げんきだま はじ と

元気玉が弾け飛ぶぜ

Go Go Let's do it

Energijska krogla se razlega skozi nebo! Pojdimo, opravimo!

Vstajenje fansubbinga

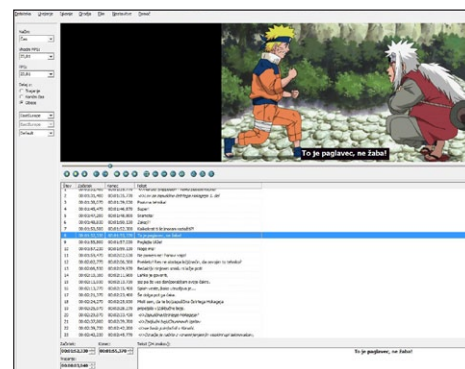
piše *NarutoTheTranslator*

Bil je čas, ko so ponarodeli samurajski potomci sami grizli kolena pred animejskimi junaki kova robotsko navdahnjenih *Gigantorja* in *Astro Boya* ter ultra hitrega *Speed racerja*. S kultno opevano globalizacijo so se animeji začeli širiti tudi na druga področja, sprva predvsem na bogat Zahod, kjer so se pojavili prvi animejski fanatiki, ki so želeli predstaviti ta del azijske kulture svojim rojakom. To so lahko storili tako, da so v gramofone kričali vzklrike animejskih likov in s tem pridobili prej začuden pogled kot dobro kritiko, ali s podnaslavljanjem, za kar je bilo potrebno vložiti mnogo več časa in volje. Moderni »fansubbing«, kot ga poznamo danes, se je zelo razlikoval od svojih začetkov. Prvobitneži so uporabljali predvajanik laserskih zgoščenk in laserske zgoščenke z animeji, vsaj dva videokorderja, amigo ali osebni računalnik in zgodnjo verzijo formata podnapisov imenovano »Sub Station Alpha« ali SSA, do katere si tisti čas zelo težko dostopil. Danes so stvari drugačne. Za običajen, gol prevod,

potrebujemo le namenski program za predvajanje podnapisov in videa, surovo skripto s podnapisi in delo je po navadi končano v slabi uri. Ker je delo postalo tako lahko, so se z razvojem tehnologije računalniških grafičnih podnožij razvijali tudi novi, naprednejši programi za oblikovanje podnapisov. Eden najpriljubljenejših izmed njih je zagotovo Aegisub. Z Aegisubom lahko danes počnemo praktično vse. Od spreminjanja barv, pisav, tridimenzionalnih oblik in celo do gibljivih prikazov podnapisov, za katere fansubberji uporabljamo izraz karaoke. Vanje se po navadi vloži največ življenjske sile. Dotični program nam tudi omogoča, da preverjamo dogajanje podnapisov za vsak »frame« oz. del filma posebej, kar je v veliko pomoč pri časovni uskladitvi podnapisov in karok, pri izgovorjavi ali petju lika v animeju.

S tekstom lahko v programu počnemo vrsto čarovnij, saj ga lahko hkrati vrtimo, osvetljujemo in mu določamo globino, ter čas prikaza.

Vendar se delo prevajalca tukaj seveda ne konča, saj je potrebno prevedeni tekst ponovno slovnično pregledati, ga uskladiti časovno s kontekstom dogajanja v animeju, ter določiti barvno predlogo privzete pisave. Po končanem pregledu in urejanju pridejo na vrsto encoderji. To je skupna beseda za programe, ki video spajajo s podnapisi v tršem ali mehkejšem spoju, ter jim pri tem določijo kvaliteto zvoka ter videa. Naša slovenska prevajalska skupina animejev, Si Subs, uporablja pri tem obilo programov kot so paket programov za HD format matroska, imenovan MKVtoolnix, encoder za format MPEG-4, RipBot264, ter podatkovna programa »XCSC« in »Media-Info«.



Prevajanje v Subtitle Workshop

Sledi naložitev urejene datoteke na različne sledilnike, slovenske in tuje, kot so Partis, MojBlink in Nyaatorrents, kjer seširi dobra beseda o materinščini v animejih. Zadnja leta je opazen vzpon gledanosti animejev s slovenskimi podnapisi, kljub veliki komercializaciji angleškega jezika v animejih, tudi v smislu sinhronizacije. Kot je že Prešeren dokazal, je slovenščina sposobna parirati in celo nadgraditi mnoge jezike. Tega se začnajo zavedati tudi Slovenci in domače ni več tako tuje kot nekoč, seveda z upanjem, da bi na Slovenskem nekoč slovenski jezik dokončno prevzel primat v podnapisih v vsej širši anime kulturi. Običajno je izdelek takšen (namig: sredina je zavajajoča, zato rej vrzite oko na črni tekst): če se še niste uspeli prepričati, kako dolgo in zapleteno je delo fansubberjev, je tukaj kratek povzetek:

Proces prevajanja

KORAK 1: RAW/SUROV VIDEO

Pridobiti je potrebno raw/surovo verzijo, brez podnapisov, direktno od capperja (človeka, ki posname serijo s televizije na Japonskem), ali iz kakšne druge strani. V najboljšem primeru je to nekdo, ki direktno z japonskih programov posname najboljšo kva-

teto določene serije in jo posreduje na p2p omrežje (Bittorrent ipd.) ali direktno prevajalski skupini. Datoteke so običajno v formatu .avi, .mp4, .mkv, se pa danes pojavlja še novejša različica, ki vsebuje tudi časovne porazdelitve dialogov v formatu .ts.

KORAK 2: PREVAJANJE

S svojim talentiranim znanjem jezika, iz katerega se prevaja, najpogosteje sta to originalna japonščina ali angleščina, ki je plod druge prevajalske skupine, seveda izhajajoč iz japonščine. Prevajalcu iz japonščine mora biti jezik dežele vzhajajočega sonca zelo blizu, saj dialoge prevaja direktno iz poslušanja vsebine, običajno pa teksta ne usklajuje časovno z vsebino. Zapisuje samo imena govorcev in prevedene dialoge. Pri delu uporablja beležnico. V naši deželi je stalna praksa, da slovenski podnapisi nastanejo na podlagi angleških, prav tako v večini ostalih evropskih ljubiteljskih prevajalskih skupin.

KORAK 3: PREGLED PREVODA

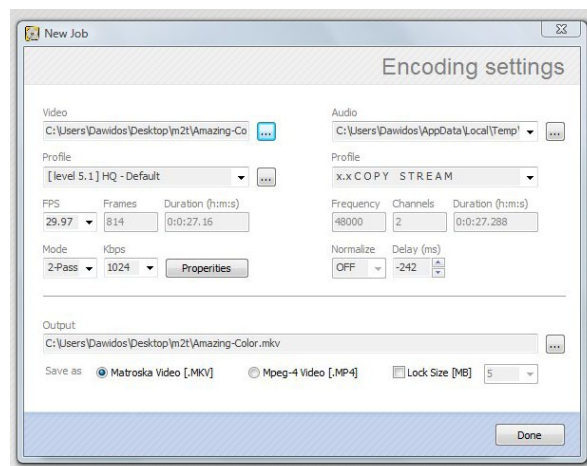
Preverjanje v Wordu, nato Aegisub, sledi ogled celotne epizode s prevodom in pregled za morebitnimi napakami. Glavna naloga lektorjev je predvsem obdelava grobo prevedenih dialogov. To je običajno nadgradnja dela prevajalcev, saj lektorji skrbijo za to, da so dialogi pravilno prevedeni v angleščino (le redko v druge jezike).

KORAK 4: ČASOVNO USKLAJEVANJE

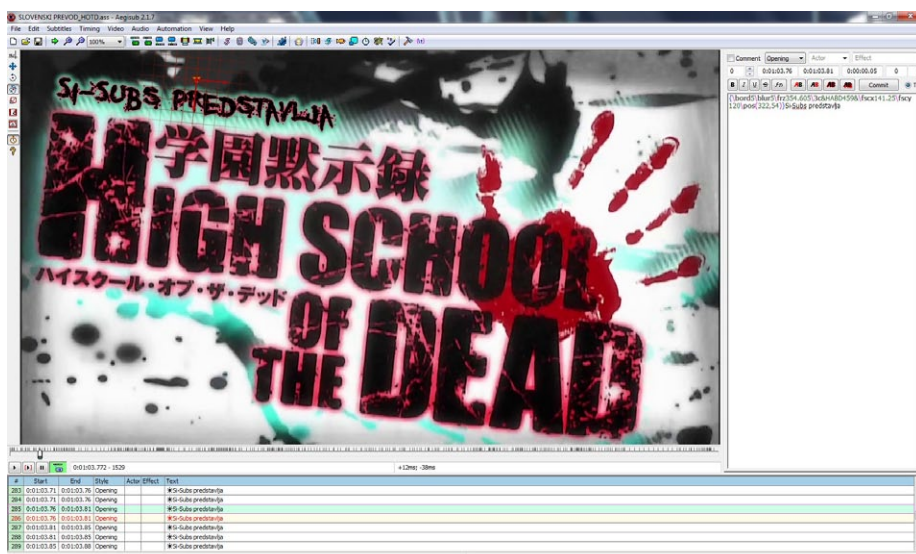
To je postopek, kjer mora biti vrstica podnapisa usklajena z japonskim audijem. Če ni tako, je za to seveda potrebno poskrbeti. Prav tako je potrebno usklajevati karaoke in posebne efekte. Običajno imajo »tajmerji« ali časovni usklajevalci najtežje delo izmed vseh članov. Poskrbeti morajo, da se prevedeni dialogi ujemajo z govorom iz AV materiala. Pri delu je potrebna velika koncentracija in sposobnost razločevanja med začetki/konci dialogov, pravilno prehajanje med kadri ipd. Včasih se je pri tem delu uporabljal Sub Station Alpha, vendar je podpora zanj poniknila in se zato uporabljata boljša programa Aegisub in Sabbu.

KORAK 5: OBLIKOVANJE

V fansubbingu to apelira na pregled, popravke napak in morebitno preoblikovanje. Seveda je potrebno za to imeti žilico, še vedno pa je na voljo internet, če se ne najde uporabnih



Nastavljanje izhodnega formata video datoteke v RipBot programu.



Urejanje logotipov, tekstov in podnapisov v videu



Slovenski podnapisi v animeju Tokyo Magnitude 8.0



Slovenski podnapisi v animeju Angel Beats!

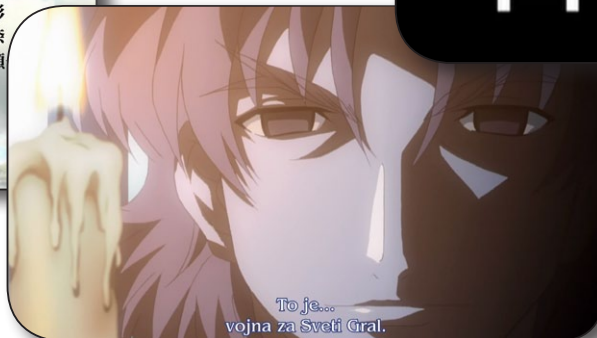
KORAK 10: PREVERBA KVALITETE IZVODA

Pregled delovanja vseh oblikovnih lastnosti podnapisov in seveda same slike videa. Pri preverjanju kvalitete je potrebno pregledati mnogo stvari preden se končne podnapise pošlje v širni svet. Dokončno se preveri možnost napak v videu/zvoku, prevodih, animiranih tekstih, karaokah in drugih dodatkih. Pri končnem encodingu se lahko zgodijo napake, kjer se pokvarijo stili podnapisov, barve ali pa video dobi artefakte, preskakovanje slike, razlike v barvah ipd. Vse opažene napake se zapišejo v tekstovno datoteko in pošljejo na predhodno fazo.

KORAK 11: POSREDOVANJE

Zadnji korak; izdelava torrenta, »screenshotov«, nfo-jev, oblikovane torrente se naloži na različne trackerje (po domače, strani, ki gostijo .torrent datoteko). Za širšo publiko je potrebno pridobiti vire, ki razpolagajo z dovolj sposobnimi internetnimi povezavami (100 mbit ali več), saj se ob objavah fansubov nanje obesi tudi več tisoč ljubiteljev, ki si želijo pogledati najnovejšo epizodo izdanega animeja. Za razpošiljanje se uporablja Bittorrent in ostale p2p programe.

Slovenska prevajalska skupina animejev **Si-Subs**, je na tem področju dejavna že nekaj let, spet aktivneje od začetka leta 2010. V okvir prevajanja smo tako že vzeli Naruto Shippuuden, Dragon ball Kai, Dragon ball, Death Note, Elfen Lied in druge znane serije, ter filme kot so obnovev Evangeliona, Cowboy Bebop, Naruto Shippuuden: Vezi in modrooki Black Rock Shooter. Za še več informacij nas obiščite na spletu: <http://si-subs.blogspot.com/>



Bejzbol

Robertodono in edofic ponovno združita moči in za jubilejno 10. številko napišeta ultimativni pregled japonskega bejzbola ter opišeta še 5 različnih animejev s tega področja.

Slovcem je igra bejzbol dokaj neznan ekipni šport, ob katerem po navadi takoj pomislimo na ZDA. Res je, da je posebej značilen čez lužo, manj znano pa je, da je igra zelo popularna tudi drugod po svetu, med drugim tudi na Japonskem, kjer je celo postala nacionalni šport, prevzet od Američanov, a vseeno drugačen, da ustreza posebni in tradicionalni družbi. Tekmovanja vsako leto spravijo v delirij ogromno število navijačev in sprožajo zanimanje javnosti, pa naj si bodo visokošolske, profesionalne ali reprezentančne tekme.

~Pravila igre~

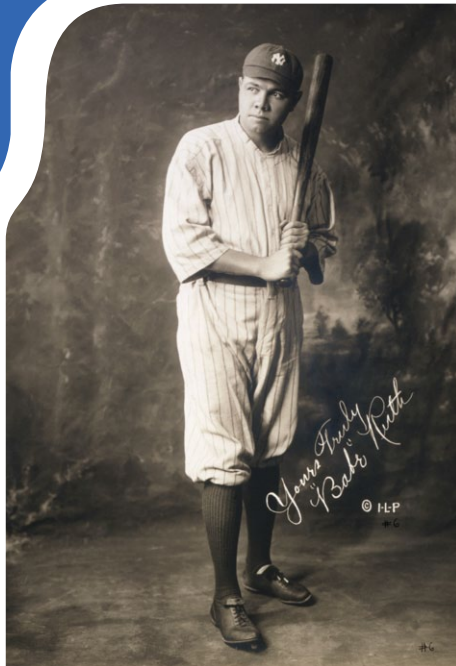
Kot sem omenil že na začetku, je to ekipna igra, ki se igra med dvema moštvoma s po 9 igralci. Za igranje so potrebni usnjena žogica, kij (lesen/aluminijast), rokavice za lovljenje, kopačke in čelada. Cilj je doseči več točk od nasprotne ekipe. Ekipi se

izmenjujeta v obrambi in napadu. Na posebnem igrišču v obliki kvadrata, sestavljenem iz 4 baz, je naenkrat 10 igralcev - 1 napadalec in 9 obrambnih. Najpomembnejšo vlogo pri braniteljih igra metalec. Stoji na sredini kvadrata in mora s čim močnejšimi ali zavitimimi meti onemogočiti napadalcu nasprotnega moštva, da odbije žogico, ter jo poslati v roke lovilcu, ki stoji na 4. bazi. Ostali so razporejeni po igrišču - štirje se nahajajo pri bazah, trije pa izven notranjega kvadrata. Do menjave pride, ko obramba izključi 3 igralce. Prvi način je, da igralec v obrambi poda žogico igralcu na bazi, preden napadalec stopi na bazo. Drugi način je, da se obrambni igralec z žogico dotakne napadalca. Tretji način je, da prvi žogico, po tem ko je bila odbita, ujame v zraku. Napadalca se lahko izloči tudi tako, da ta trikrat zamahne v prazno ali trikrat izpusti dobro žogo, imenovano »strike«. Igralci v napadu skušajo žogico, katero vrže igralec nasprotnikovega moštva, odbiti čim dlje in tako osvojiti čim več baz. Ko igralec v napadu preteče celotni krog štirih baz, osvoji eno točko. Poseben primer je home-run, ko mu uspe doseči točko s tem, da odbije žogico izven igrišča. Tekma traja 9 menjav, če je izenačeno

se lahko podaljša, dokler eno moštvo ne doseže več točk. Danes tekmo lahko prekinejo, če traja predolgo, nekaj pa takih pravil ni bilo. Najdaljša igra je leta 1920 trajala kar 26 menjav, zaključiti pa so jo morali zaradi teme. Na Japonskem velja drugačno pravilo, saj je tekma lahko tudi izenačena oziroma jo prekinejo po 12 menjavah.

~Splošni pregled~

Večina ljudi misli, da je bejzbol prišel iz ZDA, kar pa ni res. Razvil se je v Angliji, izvira pa iz srednjeveških ljudskih iger z žogo. To pa ni edinstven primer, saj so se podobni športi z odbijanjem žoge pojavili tudi v Nemčiji, Rusiji in Romuniji. Beseda bejzbol se je pojavila v sredini 18. stoletja. V ZDA so ga prinesli priseljenci, prvič pa se omenja okoli leta 1830. Že kmalu so postavili prva pravila in le 20 let od prve omembe so v New Yorku ustanovili državno organizacijo za bejzbol (National Association of Base Ball Players). Klubi so začeli rasti kot gobe po dežju (leta 1865 100 klubov, dve leti kasneje že 400). Z množičnim nastajanjem je prišlo tudi do začetkov profesionalizma. Prvo državno ligo (National League) so ustanovili 1876,



Major League, v kateri igrajo še danes, pa deluje od 1901. V njej nastopa 30 najboljših moštev iz ZDA in Kanade. Sestavljena je iz dveh podlig - Nacionalne lige ter Ameriške lige. Najboljši moštvi iz obeh se na koncu sezone za prvaka pomerita na World Series. Omenil bi še, da igra v ML tudi Luke Hočevar, ki je slovenskega rodu. Za temnopolte igralce je vse do 1947 veljalo nepisano pravilo, da ne smejo igrati z belci in so zato imeli svoje posebne lige. Športu se je do danes uspelo razširiti po celem svetu. Od 1992 do 2008 je bil tudi olimpijski šport. Nastopilo je 16 držav, kot najboljša država pa se je izkazala Kuba, ki je prejela medalje na vseh igrah (3 zlate, 2 srebrni). Poleg ZDA in Kube so pomembnejše države še Dominikanska Republika, Avstralija, Južna Koreja, Japonska, Kitajska in Tajvan. V Evropi šport ne spada med popularnejše. Združenje Evropskega bejzbola, ustanovljeno 1953 vključuje 39 držav in okoli 150.000 igralcev. Med evropske »velesile« spadajo Nizozemska, Italija, Nemčija, Velika Britanija in Hrvaška. Najstarejša in daleč najuspešnejša je prva. V združenje je od leta 1992 vključena tudi Slovenija, ki ima svojo ligo s štirimi moštvi, slovenska reprezentanca pa igra v italijanski B ligi, kjer pa žal zaseda zadnje mesto.



~Bejzbol v deželi vzhajajočega sonca~

Zgodovinski pregled

Japonska je bila do 1854 skoraj popolnoma izolirana od ostalega sveta. Tega leta pa so jo najprej Američani, nato pa še Evropejci prisili, da je odprla svoja trgovska pristanišča. Prihod Zahodnjakov je na državo močno vplival. Od njih so prevzeli ogromno, vse od ustave, tehnologije do družbenih navad, med drugim pa tudi razne športe. Eden izmed njih, ki je do danes postal najpopularnejši, je bil tudi bejzbol (japonsko »yakyuu«).

Japonci so se z njim prvič seznanili leta 1872, preko ameriškega profesorja Horaca Wilsona. Ta je na Tokijski univerzi poučeval angleščino in zgodovino, bil pa je tudi velik navdušenec nad tem športom. Njegov prijatelj Albert Bates, ki je učil na sosednji univerzi pa je osnoval moštvo in priredil prvo tekmo. Že 6 let kasneje je mladi inženir Hiroshi Hiraoka s sodelavci ustanovil prvo ekipo Shimbashi Athletic Club. Klubi so se najprej ustanavljali na amaterski univerzitetni ravni. Vseeno so leta 1896 Japonci dosegli zmago že na prvi mednarodni tekmi (tako na Japonskem kot v Aziji) proti favorizirani ameriški ekipi. Po tem letu je mnogo univerz vključilo bejzbol v svoje športne dejav-

nosti in mnogo vse hitreje nastajajočih ekip je potovalo v ZDA na turneje (prvič 1905). Enako je bilo z nasprotne strani in vedno več profesionalnih moštev iz Major League je populariziralo ta šport v državi. Prvo državno tekmovanje, še vedno na univerzitetni ravni, so organizirali leta 1915, danes znano kot poletni Koshien, slabih 10 let kasneje se mu je pridružila še pomladna različica. Poimenovali sta po stadionu Koshien, zgrajenemu leta 1922 v Osaki. Ti dve tekmovanji še danes predstavljata vrhunec v sezoni visokošolskega bejzbola. Z večanjem popularnosti športa je kmalu prišlo tudi do začetka profesionalizacije. Prvo moštvo, Puro Yakyū, je nastalo leta 1920, prva profesionalna liga (Japanese Baseball League) pa 16 let kasneje. V njej je nastopalo 9 moštev, liga pa je delovala vse do leta 1949, z le enoletnim premorom na koncu 2. svetovne vojne, ko so jo prekinili zaradi zavezniških letalskih napadov. Po vojni so ZDA vojaško zasedle državo in uporabile igro za ponovno povezovanje med državama in izboljšanje morale, ki je bila zaradi vseh grozot vojne na zelo nizki ravni. Leta 1950 je prišlo do reorganizacije in preimenovanja v Nippon Professional Baseball. Posnemali so ameriški

sistem in jo razdelili na dve podligi - Centralno in Pacifiško ligo. Že naslednje leto je v Yomiuri Giants prišel igrati prvi Američan. Danes je na Japonskem več kot 300 amaterskih in profesionalnih lig, po številu je to takoj za ZDA. V Tokiu, v prostorih ob stadionu Tokio Dome, se nahaja leta 1959 odprt muzej ter Hall of Fame, kamor je vključenih že preko 70 igralcev.

Bejzbol na visokošolski ravni

Najnižja stopnja tekmovanja je Little League Baseball, na katerem tekmujejo osnovnošolci ter srednješolska liga, kjer nastopajo dečki do 15 let. Praktično vsaka večja višja šola ima svoje moštvo in sanje vsakega mladega igralca je igranje v finalu na stadionu Koshien. Prijavi se preko 4000 moštev, na prvenstvo pa se jih po izločevalnih tekmah prebije 49. Te ekipe se nato pomerijo na 14 dnevem tekmovanju, ki vodi do finala na stadionu Koshien, kateri lahko sprejme skoraj 80000 ljudi. Drugo pomembno tekmovanje je spomladanski turnir, ki je namenjen le povabljenim 32 najboljšim moštvom, te pa določi japonsko združenje visokošolskega bejzbola (Japan High School Baseball Federation). Tekmovanja vsako leto vzbudita veliko zanimanje javnosti in sta vsaj tako popularni kot profesionalna liga. Večino tekem prenašajo na lokalnih televizijah, glavne pa tudi na nacionalni. Ekipe po navadi na tekmovanje spremlja cela šola. Za večino mladih igralcev pomeni to tekmovanje višek igralne kariere in hkrati konec resnega udeleževanja v tem športu. Zmagovalci tekmovanja dosežejo veliko slavo, igranje v finalu pa pomeni odprta vrata v profesionalni svet.

Profesionalna liga in mednarodna tekmovanja

Nippon Professional Baseball je, kot sem že v uvodu o japonskem bejzbolu omenil, sestavljena iz dveh lig -



Razlike med ML in NPB

Centralne in Pacifiške. V vsaki nastopa 6 moštev - na koncu sezone, ki traja od marca do oktobra, se najboljši moštvi iz vsake pomerita na tako imenovanem Japan Series. Trenutno najuspešnejša je Yomiuri Giants z 21 naslovi prvaka. Ekipe so povečini poimenovane po svojih glavnih sponzorjih in ne po mestih, kot je to navada v ZDA. Letni prihodki moštev presegajo milijardo dolarjev, letno pa si tekme ogleda preko 20 milijonov ljudi. Na svetovni ravni je japonska reprezentanca redno udeležena v vseh večjih tekmovanjih. Lahko se pohvalijo s 3 olimpijskimi medaljami, 6 iz svetovnih prvenstev, na azijskem prvenstvu pa so prejeli medalje na popolnoma vseh prireditvah (25, od tega 18 zlatih). Povezav z Major League je veliko, vsako leto priredijo prijateljske tekme med moštvi, 16 Japoncev pa tudi igra v njej. Najbolj znan je Daisuke Matsuzaka, za katerega je ekipa Boston Red Sox odštela kar 51 milijonov USD. Poleg tega pa je ekipa Japan Samurai Bears v sezoni 2005 igrala v eni izmed nižjih lig v ZDA. Ženske imajo svojo ligo ter organizacijo, a je ta na veliko nižji ravni. Dekletom je sicer dovoljeno igrati skupaj z dečki v osnovni šoli, na višjih stopnjah pa to do nedavnega, predvsem zaradi vloge in statusa žensk v družbi, ni bilo v navadi. Vstop v profesionalno moško ligo je uspel šele leta 2008, takrat 16-letni Eri Yoshido.

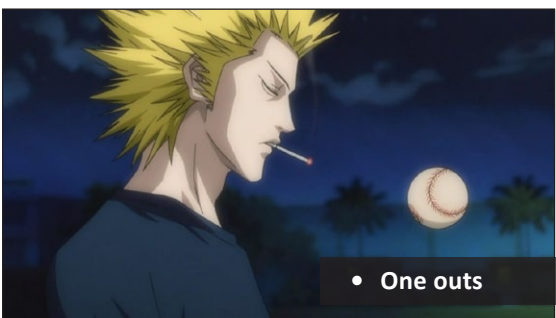
Če primerjamo igro v ZDA in na Japonskem, lahko hitro ugotovimo, da je veliko razlik tako pri igri, kot tistih, ki jo spremljajo. Ameriška igra je agresivna, medtem ko Japonci več pozornosti namenjajo taktiki in hitrosti. Posledica tega je, da slednji dosegajo veliko manj točk, dovolijo pa tudi neodločen rezultat. Trenerji včasih uporabljajo metode, ki se tujcem velikokrat zdijo že sadistične. Igralci so zelo zvesti klubu, disciplinirani ter veliko dajo na timsko delo. Vse to izhaja iz tradicije, ki ji dajejo izjemno velik pomen, malo pa spominja na samurajski kodeks. Zaradi tega imajo igralci, ki pridejo iz Amerike, veliko problemov, saj se težko navadijo na igro. V očeh Japoncev so videni kot pretirani individualisti, ki rušijo v ekipi vladajočo harmonijo. Poleg tega pa nočejo sodelovati pri zahtevnih treningih ter se veliko pripravajo s sodniki. Razlikuje se tudi igrišče, saj je v vseh pogledih manjše. V primeru, da se sodnik odloči za sporno odločitev, se lahko tekma prekine tudi za več kot uro, da se vse skupaj razjasni. Eno izmed bolj kontroverznih pravil je, da v ekipi ne sme biti več kot 4 tujcev, predvsem zaradi stroškov, saj so domači igralci veliko slabše plačani v primerjavi z ameriškimi. Drugačen je tudi odnos gledalcev. So zelo predani navijači, tekma pa služi tudi kot družabno srečanje na kateri se zbere cela družina. Zelo poznani so po svojem navijanju, a izgrediv praktično ni, prav tako ne primerov vandalizma po tekmah.

~Animeji~

Glede na popularnost tega športa v državi je samoumevno, da ima tudi v mangah in animejih svoje mesto. Začetki segajo daleč nazaj v 30. leta prejšnjega stoletja, njihova priljubljenost pa je naraščala skupaj z razvojem športa. Ostali svet se je z njimi seznanil v 80. letih, predvsem po zaslugi serij kot so *Touch*, *Miracle Giants Dome-kun* in *Dokaben*, ali mang kot na primer *Captain in Nine*. Sama sva se osredotočila na novejša animeja, ter si iz obilice del izbrala pet serij, ki bejzbol pokažejo vsaka v svoji luči. Tako sva opisala akcijsko naravnano *Major*, dramo *Cross Game*, psihološki *One Outs*, taktični *Ookiku Furikabutte*, dodala pa sva še ženski pogled z *Taishou Yakyuu Musume*.



• Major



• One outs



• Taishou Yakyuu Musume



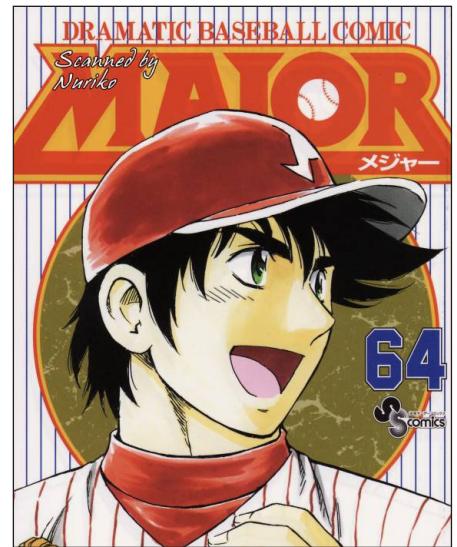
Glavni junak tega animeja je Goro Honda (kasneje Goro Shigeno), petletni deček, ki mu bejzbol pomeni vse na svetu. Njegov oče je profesionalni igralec v japonski ligi, tako da je bejzbol bistven del njegovega življenja že skorajda od rojstva, mamu pa je izgubil že pri treh letih. Shigeharu (Gorov oče) se poškoduje in skoraj pride do tega, da bi moral opustiti bejzbol, a mu z trdim delom uspe povratek v velikem slogu in postane zvezdnik svoje ekipe. To še okrepi Gorova čustva do bejzbola in njegovo željo, da bo postal tako dober kot svoj oče. Anime poudarja trdno voljo in nam pravi, da s trdim delom nič ni nemogoče. Goro je na nek način posebitev japonske različice „American dream“. A Shigeharu kmalu umre v nesreči in Goro ostane sam, zanj začne skrbeti njegova vzgojiteljica iz vrtca, Momoko Hoshino.

Zgodba se nadaljuje, ko Goro dopolni 9 let in je končno dovolj star, da lahko igra v Little League. Pridruži se ekipi Mifune Dolphins, čeprav mu trener svetuje naj izkoristi svoje talente in se preizkusi v mnogo boljši Yokohama Little.

Pomemben del animeja predstavljajo liki in njihov razvoj, ki je zaradi same dolžine – trenutno prek 150 epizod – nujno prisoten. Karakterji se s časom in okoliščinami počasi spreminjajo, ohranjajo pa svoje glavne značilnosti. Močno se čuti vpliv super karizmatičnega Gora, ki v vseh najde najboljše in podžge ogenj njihove ljubezni do bejzbola, zaradi njega se vsi trudijo še močneje in na nek način celo presežejo svoje meje.

Animacija ne predstavlja nobenega presežka, vendar je kljub temu zelo zadovoljiva, liki so prikazani realistično in ravno tako njihovo gibanje oziroma igra. Skupaj z zvokom dobimo na tekmah precej pristno vzdušje, kar le še poveča kvaliteto animeja.

Anime temelji na akciji in včasih nekoliko pretirava v sposobnostih oziroma je nedosleden, ampak to ni moteče, ker s tem le poskrbi za boljšo zgodbo. Ta upraviči oznako shounen saj je dokaj predvidljiva, občasno pa se pojavi kak nepričakovan zaplet



Serija zelo dobro poda svoje ideje in učinkuje motivacijsko, gledalec se hoče poistovetiti z liki in jih posnema – „Če Goro lahko prebrodi nemogočo situacijo, jo lahko tudi jaz“. V tem pogledu je vzgojna, poleg tega pa še izobraževalna, saj se spoznamo z bejzbolom in njegovimi pravili.

Podlaga za nastanek je istoimenska manga avtorja Takuye Mitsude, rojenega 1965. Repertoar njegovih del sicer ni velik (4 mange), a njegovo najbolj znano delo, *Major*, obsega že prek 700 poglavij v 75 zvezkih, izhaja pa že od leta 1994, zanjo je tudi prejel nagrado Shogakukan Manga Award.

Studio Hibari (*Captain Tsubasa* - »Rudijevo moštvo«, *Spirited Away*, *Kiki's Delivery Service*) je leta 2004 začel s produkcijo pod vodstvom Kenichija Kasaia (*Honey and Clover*, *Nodame Cantabile*). Ta je režiral prve tri sezone, nato pa je serijo prevzela produkcijska hiša Synergy SP, nov režiser pa je Riki Fukushima.

Serija še traja in je trenutno že pri šesti sezoni, ki je na male zaslone prišla letos, v pomladni sezoni.

Leta 2008 je v produkciji hiše XEBEC nastal še film *Major: Yuujou no Ikkyuu* (*Major: The Winning Shot of Friendship*).



ZGODBA:

Na začetku spoznamo dečka Koua Kitamuro, sina lastnika športne trgovine. V isti ulici živi tudi družina Tsukishima, ki vodi bejzbolski center. Poleg poslovnih se med družinama spletejo tudi prijateljske vezi. Kou tako spozna Wakabo in njeno mlajšo sestro Aobo, ki trenira metanje pri bejzbolu. Kou in Wakaba se veliko družita, to pa vzbudi ljubosumje pri Aobi. Da bi ju pobotala, Wakaba prepriča Koua, da tudi sam začne trenirati. Njena velika želja je, da bi ga videla skupaj s prijatelji igrati na Koshienu. Kou se z metanjem prične resno ukvarjati, a to skriva pred ostalimi in na zunaj ne kaže nobenega zanimanja za ta šport. Idilično življenje se konča, ko Wakaba umre v nesreči, to pa ga zelo zaznamuje. Več let kasneje, z vstopom na visoko šolo, se Kou kot metalec s prijateljema Nakanishijem in Akaishiem pridruži šolski ekipi in pokaže rezultate svojega skrivnega treninga. Kasneje v ekipo pride še Aoba, skupaj pa se odločijo, da bodo uresničili Wakabine sanje.

O ANIMEJU:

Manga z istim imenom je izhajala v letih 2005-10, zajema pa 17 zvezkov. Njen avtor, mangaka Mitsuru Adachi, rojen leta 1951, je zelo znan po bejzbolski tematiki. Z mangami se je pričel

ukvarjati konec 60. let, njegov celoten repertoar pa danes zajema skoraj 70 del, od katerih jih je več prirejenih v animirane serije (*H2*, *Nine*, *Touch*...). Poleg športa njegova dela zaznamuje še poseben art, dialogi in prikaz vsakodnevnega življenja. Je dobitnik več nagrad, do leta 2008 pa so prodali preko 200 milijonov njegovih del. 50-delno serijo so predvajali od aprila 2009 do marca letos. Za režijo je poskrbel Osamu Sekita (*Mobile Suit Gundam*, *Ichigo 100%*) pri studiu Sinergy SP (*Major*, *Hayate the Combat Butler*).

OSEBNO MNENJE:

Pri seriji je bejzbol drugotnega pomena - v ospredje so namreč postavljeni karakterji. Kou je na videz egocentričen, nezainteresiran in skrivnosten, globoko v sebi pa skriva tudi sočutje do drugih ter simpatije do Aobe. Ta je neotesana, glasna in sarkastična. Tudi ona, podobno kot Kou, skriva svoj pravi obraz. Skupaj sta kot pes in mačka,

njnuno prerokanje pa poskrbi za marsikateri komični vložek. Bejzbol Aobi pomeni vse na svetu, čeprav ve, da na tekmovanjih ne bo mogla nikoli igrati. Poleg njiu imajo veliko in pomembno vlogo tudi ostali stranski liki od soigralcev, prijateljev, družine, do nasprotnikov. Zgodba je predstavljena počasi, a se dobro povezuje vse do zadnje epizode. Serijo zelo zaznamuje Adachijev poseben slog, ki nostalgичno spominja na animeje iz 80. let. Čeprav na prvi pogled zelo preprost, je skupaj z uporabo svetlih barv zelo všečen. Na koncu večine delov so prikazani tudi resnični igralci in igralka, ki prikažejo pravi koncept igre. Za glasbo je poskrbel skladatelj Kōtarō Nakagawa (*Code Geass*, *07 Ghost*), dobro delo so opravili tudi sinhronizatorji. Tukaj bi omenil še uvodno in zaključne pesmi, ki hitro padejo v uho. Serija bo poleg ljubiteljev športa navdušila tudi tiste, ki prisegajo na komedijo, ljubezen in dramo. *Cross Game* nadaljuje tradicijo odličnih Adachijevih del in je gotovo ena izmed najboljših serij tega žanra.





Toua Tokuchi je genialni metalec, nesporni prvak v One Outs – igre na japonski podzemni sceni, kjer se dvobojujeta metalec in odbijalec, običajno za velike vsote denarja.

Po srečanju z Hiromichijem Kojimo, odbijalcem pri ekipi Saikawa Lycaons, ga ta prepriča, da se mu pridruži v profesionalnem bejzbolu. Posebnost je Toujeva pogodba – ta je v stilu igre One Outs: za vsako izločitev zasluži 5 milijonov jenov, za vsako točko, ki jo dovoli, pa mora plačati 50 milijonov. V tej točki spoznamo tudi glavnega antagonistu Tsunea Saikawo, lastnika kluba. Zaradi Toujeve pogodbe mu poraz ekipe prinaša dobiček, zato se na vse pretege trudi da bi ekipo pripeljal do poraza. Zgodba od tu naprej je precej preprosta, ekipa se sooča z vedno močnejšimi nasprotniki, lastnik pa ob tem spleta svoje spletke.

One Outs govori o bejzbolu, a vendar na nek način ni športni anime. Treening in napredovanje v sposobnostih, ki so ena glavnih značilnosti športnih animejev, se tukaj sploh ne pojavljajo. Glavni element so strategije, toda ne klasične bejzbojske strategije, temveč take, ki naravnost napadajo nasprotnikovo psiho. Toua je namreč mojster branja ljudi in obvladovanja njihovega razmišljanja. Čeprav je glavni junak

serije, se izkaže da ima dokaj temačno osebnost, nasprotnika popolnoma uniči in se zanj sploh ne zmeni, samo da zmaga. Anime je poln zanimivih potez, ki so v bejzbolu nekaj nenavadnega in bodo poznavalcem te igre najbrž burile duhove. Cela igra je podrobno razložena s psihološkega in tehničnega vidika, zgodbo skupaj povezuje vsevedni pripovedovalec, ki nam razjasni marsikatero skrite dogovore.

Poleg tega je v ospredju še kapitalistično izkoriščanje s strani lastnika Saikawe, ki ekipo upravlja tako da čim več zasluži, športni uspehi pa so drugotnega pomena. Kljub temu, da je Toujeva glavna motivacija za igranje bejzbola prav tako denar (in stava), se temu izkoriščanju upira na svoj lasten način, ker mu ponos ne dopušča namernega izgubljanja. Lastnik pa ni Toujev edini sovražnik, boriti se mora tudi proti drugim ekipam in na začetku celo proti svoji, ki jo je pokvaril denar. Ostali liki nimajo velikega pomena, vse je skoncentrirano le na Tokuchija, ki s svojim velikim razumom dominira športno močnejše nasprotnike. Prikazani so realistično, z izjemo trenerja, ki je upodobljen nekoliko komično, kar odraža njegova uklonljiva osebnost. Tujci pa so prikazani nekoliko stereotipno in tudi individualistično.

V primerjavi z ostalimi opisanimi animeji je ta edini bolj temačen, predvsem s psihološkega vidika, to se odraža tudi v sliki in zvoku. Večinoma se vse dogaja na stadionu, izjema so le prve epizode. Igre je malo, levji delež časa zavzemajo razlage in analiza ter razvoj strategij.

Tudi ta anime temelji na istoimenski mangi, ki je izhajala med letoma 1998 in 2009; skupaj je izšlo 20 zvezkov. Njen avtor je Shinobu Kaitani (1967), najbolj znan po *Liar Game*, ki je ravno tako psihološka seinen manga.

Skupaj z mango se je zaključila tudi 25 delov dolga serija, ki je luč sveta ugledala v jesenski sezoni 2008 pri Madhouse Studios (*Death Note*, *Hajime no Ippo*). Režiral jo je Yuzo Sato, ki je znan po sodelovanju pri velikih projektih kot so *Claymore*, *Death Note*, *Pokemon*, *Naruto*...



Big Windup!

Ookiku Furikabutte



pripeljejo svoje ansamble in orkestre, ki igrajo različne pesmi, glede na dogajanje na tekmi (začetek, nastop v napadu, dosežena točka,...), navijači pa spodbujajo svoje ekipe z glasnim navijanjem in petjem svojih himen.

ZGODBA:

Zgodba spremlja 15-letnega metalca Rena Mihashija. V srednji šoli je nastopal v prvi postavi za bejzbolsko moštvo. Kljub temu ga ostali soigralci niso sprejeli medse, saj so mislili, da je prišel v ekipo le zaradi vpliva starega očeta, ki je bil ravnatelj šole. To se je izražalo v nesodelovanju, zato Mihashi ni uspel pokazati svojega znanja, ekipa pa ni uspela doseči nobene zmage. Tako je kljub veliki ljubezni do športa izgubil vso samozavest in vero v svoje sposobnosti. S prihodom na visoko šolo Nishiura se odloči, da bo opustil igranje a ga trenerka Maria Momoe prepriča, da se pridruži novoustanovljeni šolski ekipi. Trenerka in novi soigralci uvidijo njegov potencial in Mihashi končno začne pridobivati zaupanje ter spoznavati svojo pravo moč in znanje.

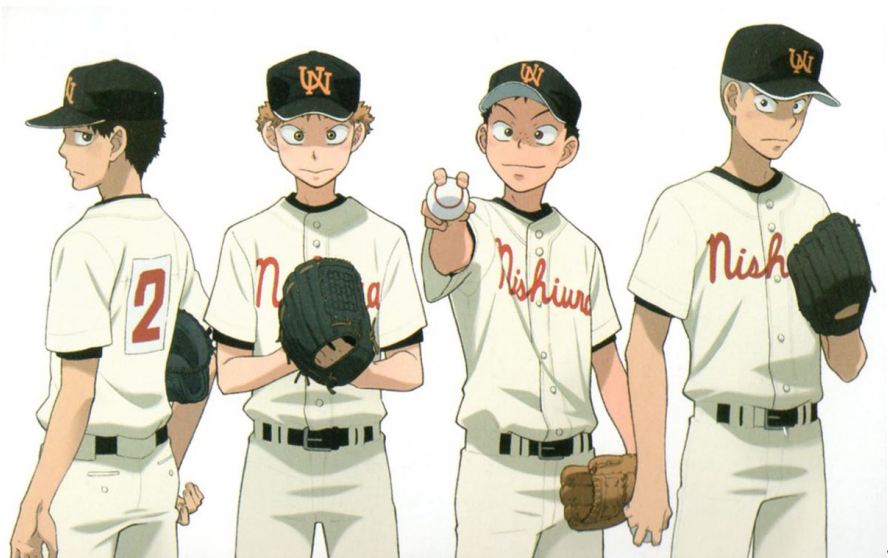
OSEBNO MNENJE:

Anime večino časa posveti likom ter igri. Zgodba poteka počasi, tekme pa trajajo po več delov. Bolj kot na akciji vse skupaj temelji na taktični predstavitvi igre. Ta vidik je zanimivo in dobro prikazan, in od serije sem izvedel veliko novega o tem športu. Velik poudarek je tudi na ekipnem duhu in sodelovanju. Glavni liki se razvijajo skozi celotno serijo tako iz osebnega kot tudi športnega vidika. Najboljši primer je Mihashi. Novi ekipi uspe, da se iz patetične cmere

počasi spremeni v nekoga, ki prek igre pridobi zaupanje vase. Njegovo obnašanje, ki velikokrat služi kot komični element, mi je bilo na začetku zelo nadležno, a sem se sčasoma navadil. Drugi zanimivejši liki so še lovilec Abe Takaya, ki skupaj z Mihashijem tvori obrambno baterijo. Je resen in inteligenten, a tudi zelo hitre jeze in težko prenaša Mihashijeve izpade. Poleg njega sta tukaj še bejzbolski genij in glavni motor ekipe Tajima Yuuichirou in že prej omenjena trenerka Maria Momoe, ki vodi ekipo z zagnanostjo in željo po uspehu. Velik del pozornosti pa je namenjen tudi nasprotnikom in predstavitvi njihovega sistema igranja. Vizualno anime ni presežek, a je igra in okolica animirana zelo dobro, včasih pa me je zmotila le kakšna Mihashijeva grimasa. Še ena odlika je zvok, predvsem navijanje s tribun, kamor moštva

O ANIMEJU:

Anime je nastal po predlogi istoimenske mänge mangake Ase Higuchi (1970). Za bejzbol se je navdušila ob branju popularne mänge iz 70. let, *Dokaben*. V visoki šoli je bila članica šolske softball ekipe, diplomirala pa je iz športne psihologije. Dodatno znanje je pridobila na visoki šoli, kjer je delala in zbirala podatke šolskih ekip. *Ookiku Furikabutte* je njena četrta manga, ki izhaja od 2004 (14 zvezkov), bila pa je tudi večkrat nagrajena. Prva sezona serije je na male zaslone prišla aprila 2007 pod okriljem Sonyjevega studia A-1 Pictures (*Valkyria Chronicles*, *Fairy Tail*, *Working!*), režiral jo je Tsutomu Mizushima (*Genshiken*, *xxxHOLIC*). 25 delom je bila kasneje dodana še dodatna epizoda. Aprila letos so pričeli predvajati drugo sezono *Ookiku Furikabutte ~Natsu no Taikai Hen~*, ki nadaljuje zgodbo prve.



**ZGODBA:**

Japonska družba ženskam v 20. letih prejšnjega stoletja ni bila naklonjena. Bile so izključene iz javnega življenja in brez pravic. Takšnega mnenja je tudi Sousuke Iwasaki, zato ga njegova 14-letna zaročenka Akkiko Ogasawara izzove na bejzbolsko tekmo, na kateri bo dokazala, da se dekleta lahko enakovredno kosajo s fanti. S pomočjo najboljših prijateljice Koume in učiteljice angleščine Anne zbere v šoli devet zelo različnih deklet in ustanovi moštvo. Kljub zagnanosti pa pot do uspeha ni lahka, saj se morajo soočiti z nepoznavanjem športa ter predsodki, ki prihajajo tako s strani šole kot staršev. Dekleta kljub temu pri premagovanju tabujev postanejo dobre prijateljice in v igri zelo uživajo.

**O ANIMEJU:**

Seriji je služila kot podlaga serija popularnih lahkih romanov avtorja Atsushija Kagurasakae, ki izhajajo od leta 2007. Najprej so posneli CD dramo, sledila ji je manga, za katero je poskrbel mangaka Shimpei Itoh, lani, v poletni sezoni, pa še 12-delni anime. Produkcijo je prevzel eden izmed večjih japonskih studijev J.C.Staff (*Nodame Cantabile*, *Toradora!*, *Azumanga Daioh*), režija in scenarij pa je bila zaupana Takashiju Ikehati (*Genshiken*).

OSEBNO MNENJE:

Taishou Yakyuu Musume je poleg serije *Princess Nine* verjetno edini anime, v katerem pri bejzbolu igrajo glavno vlogo izključno dekleta. Vendar gre ta še korak dlje z umestitvijo zgodbe v preteklost, ki je bila iz družbenega vidika za ženske zelo

negativna. Da bi dekleta dokazala, da niso na svetu le za delo v kuhinji in vzgojo otrok doma, si izberejo šport, v katerem popolnoma dominirajo moški. Njihova pot k cilju je prikazana realno in morajo se zelo truditi, da dosežejo zadano. Karakterno so si zelo različna. Glavna Akkiko je bogata domišljavka, Koume je iz zelo staromodne in tradicionalne družine, izstopata pa še nadvse inteligentna Noe in razposajena Tomoe, ki svoje znanje v kendo uporablja pri odbijanju. Njihova drugačnost se na igrišču izraža kot popolna ekipa. Kljub temu da je glavna tema bejzbol, se bolj kot igri sami serija posveča kulturnim spremembam, ki so v tistih časih vstopale v družbo z Zahoda, emancipacijo žensk pa predstavi prek izrazito moškega športa. Obdobje 20. let prejšnjega stoletja je dobro zajeto in grafično prikazano, tako da lahko dobimo realno predstavo o takratnem času. Tukaj bi omenil še besedo iz naslova *Taisho*. Ponazarja časovno obdobje vladanja cesarja z istim imenom v letih 1912-1926. Japonci namreč štejejo leta po cesarjih (anime je postavljen v leto *Taishoo 14* (1925)). Če potegnemo črto, serija ni presežek, je pa dobra popestritev v primerjavi z drugimi bejzbolskimi animeji.



Teško je dojeti, še težje pa opisati. Kaj se skriva za animejem »Serial Experiments Lain« je lahko razumljeno in interpretirano na sto in več načinov. Edini nasvet, ki ga lahko dam je ta, da delo ni za vsakogar, še posebej ne za tiste, ki se v svet animejev podajajo prvič.

Žanr: znanstvena fantastika, psihološko, cyberpunk, triler, drama, misterij

Režija: Ryutaro Nakamura

Avtorji: Yoshitoshi ABe, Chiaki J.Konaka, Yasuyuki Ueda

Studio: Pioneer LDC

Datum izida: 6 julij 1998-28 september 1998

Število epizod: 13

Uvodna/zaključna glasba: BOA-Duvel, Nakaido Reichi - Tooi Sakebi

Opozorila: Zgodba ni primerna za osnovnošolce

serial experiments LAIN

spettro

»TRENUTNI DAN... TRENUTNI ČAS... HAHAHAHAHAHAAAA«

Zgodba je, kljub uvodnemu stavku, futuristični prikaz sveta, v katerem so računalniki zavzeli svet. Skozi tehnologijo se je sčasoma in neopazno ustvarila nova dimenzija, nov svet, v katerem ljudje ne potrebujejo telesa in vse kar jih poganja, so informacije pridobljene preko spomina. Če se človek česa ne spomni, to pomeni da se sploh ni zgodilo? Spomin naj bi bil torej le zapis, prek katerega lahko zapišemo nove podatke in ustvarimo novo resnico...?

Že sam začetek zgodbe je prepleten z mistiko in tragedijo. Mladenka Chisa Yomoda naredi samomor, vendar se vsi na ta dogodek odzovejo dokaj ravnodušno. Panika nastane po enem tednu, ko Chisine sošolke in sovrstnice iz šole dobijo elektronsko sporočilo, v katerem jim Chisa sporoči, da je še vedno živa, da je le zapustila telo in v spletni mreži našla Boga. Vsi trdijo, da gre zgolj za potegavščino, vendar je sošolka Lain prepričana v nasprotno. Po dolgem času prižge računalnik in začne poizvedovati, kaj se za Chisino smrtjo dejansko skriva. Tako se prične Lainino vznemirljivo potovanje, na katerem se meje

med internetom in resničnim življenjem začnejo brisati. Šokantna resnica, ki se skriva za »Bogom« spletne mreže in Lainino vlogo, v vsej tej zmešnjavi počasi začne prihajati na dan.

Zaradi nelinearnosti, je težko razložiti, kaj se v zgodbi dogaja. Ta je namreč sestavljena iz več plasti (kar nam namignejo tudi naslovi epizod, imenovani »Sloji«), in nam ponuja le namige, ter delne odgovore. Gre torej za sestavljanje oz. uganko, ki jo uspemo rešiti šele proti koncu.

GLAVNI LIKI

Lain Iwakura (»Ni pomembno, kje si ... Vsi so vedno povezani.«) - glavna junakinja zgodbe; Lain je tipično sramežljivo dekle, ki ne zna vzpostavljati novih prijateljstev, kar jo naredi asocialno, skrivnostno, tiho in za družbo nesprejemljivo. Avtor ne bi mogel boljše poudariti njenega značaja kot tako, da jo je naredil manjšo in na videz mlajšo od njenih sovrstnic. Njen sramežljiv značaj prikazujejo tudi podobe medveda, ki so v seriji nezgrešljive. Lainina prikupna pižama je narejena v podobi te tako samotne živali, prav tako tudi kapa, budilka in nešteto pliškov. V zgodbi ugotovimo, da Lain prihaja



iz povprečne družine in ko ji oče kupi nov »Navi« (naprava, podobna računalniku), se Lain začne spreminjati, iskati samo sebe in pomen življenja. Njeno samotno življenje se konča, ko stopi v svet interneta in nehote razdvoji (če ne »raztroji«) svojo osebnost. Ne moremo spregledati dejstva, da se Lain ob stiku z virtualnim svetom prelevi v drzno in skorajda zlobno dekle.

Mika Iwakura je Lainina starejša sestra, ki na začetku serije predstavlja podobo normale. To je tako rekoč dekle, ki ima vse lastnosti najstnice; je svojeglava, ima smisel za modo, je komunikativna, rada se družijo s fantom in ponočuje. Kljub vsemu pa se, tako kot se podirajo predstave v animeju, skrha tudi njena osebnost. Mika zaradi silovite halucinacije doživi šok iz katerega se ne uspe izvleči - vsaj ne brez Lainine pomoči.

Yasuo Iwakura – Lainin oče, zasvojen z računalniki in glavni krivec za Lainin prodor v virtualni svet. Ker se zaveda svojega dejanja v ozadju ves čas spremlja njen osebni in virtualni razvoj. Ko se Lain začne poglobljati v svet računalništva in nadgrajevati svoj »Navi«, jo oče celo posvari o morebitnih nevarnosti, s katerimi se lahko sreča, vendar je to največ kar lahko zanjo naredi.



Lain je tipično sramežljivo dekle, ki ne zna navezovati novih prijateljstev



Misami Eiri - samooklicani Bog v virtualnem svetu. Nekoč je Eiri delal v laboratoriju Tachibana, vendar so ga iz podjetja odpustili. Že od samega začetka svoje kariere je imel drugačne namene kot njegovi nadrejeni. Hotel je postati več in to mu je do neke mere tudi uspelo. Vdril je v Protokol 7, sistem ki nadzira celotni virtualni svet »Wired« in prenovil oz. dodelal kodo Protokola, tako da je vanj vstavil lastno zavest. S prenosom svoje osebnosti v virtualnost je postal del nje in edina stvar, ki ga je pri tem procesu ovirala, je bilo njegovo telo. Njegovo dejanje je za celotno zgodbo pomembno, saj je bil zahvaljujoč elektromagnetni resonanci prvi, ki mu je uspela direktna interakcija z internetom brez uporabe računalnika ali drugih naprav.

Alice Mizuki (»Če se te ne spominjajo, nisi nikoli obstajal.«) - Lainina sošolka in edina prava prijateljica. Po naravi je dokaj preprosto in samozavestno dekle, ki se skozi zgodbo trudi, da bi Lain pomagala prebiti zid asocialnosti in bi naposled postala veselo in nasmevano dekle. Čeprav Lain Alicini prijateljici Reika in Juri zmerjata in je v družbi nočeta, ji Alice stoji vedno ob strani in jo varuje. Ideja za njen lik izvira iz Chikijevnega prejšnjega dela »Alica v kiberdeželi«.

Taro - je heker (najverjetneje iste starosti kot Lain), ki obožuje video igrice in njihovo virtualno »realnost«. Z dvema prijateljskima se pogosto zadržuje v nočnem klubu Cyberia, v katerem tudi spozna Lain. Dekle namreč k njim pristopi z namenom, da bi pridobila informacije o nadgradnji »Navija« in njihova vloga postane ključnega pomena za Lainin prodor v virtualnost.

MATERIAL

Serial Experiment Lain je delo, ki je razdeljeno na tri različne dele in sicer: anime, manga in igra, ki se lahko smatrajo za tri samostojna dela s tremi različnimi zgodbami. Marsikdo, ki delo pozna, se je začudil nad dejstvom, da obstaja tudi manga. Le fanatiki lahko vedo, da se ta skriva v enem izmed artbookov.

Artbooki so štirje; »Visual Experiments Lain« (80 strani, prizori iz animeja, konceptualne slike, originalne barvne ilustracije, besedilo v japonščini), »An omnipresence in Wired« (128 strani-kvalitetni papir, veliko barvnih umetnij, nekaj črno-belih slik, kratka manga »The nightmare of Fabrication«, besedilo v japonščini- čeprav ga ni dosti), »Ultimate fan guide« (112 strani, opis zgodbe in likov, nekaj teorij in špekulacij).

lacij, slik, skic; je prvi in edini artbook v angleščini in »Scenario Experiments Lain« (336 strani, napisan scenarij).

Toliko o scenariju, lahko pa povem tudi to, da je bil ta prvotno napisan za videoigro (za konzolo PlayStation), pa čeprav je ta izšla pri Pioneer LDC šele po animeju.

Serial Experiment Lain lahko gledamo na DVD zbirki imenovani »Resurrection«, ki je na Japonskem izšla leta 2000. Zbirka zajema štiri DVD-je imenovane »Navi«, »Knights«, »Deus« in »Reset«. Na trgu obstaja tudi promocijski DVD imenovan »Serial Experiments Lain Sneak.01 (LPR-309)« (vsebuje tri videospote dolge 4 minute).

Poleg raznih pristrčnih pliškov, torb in škatel za malico, lahko v prodajalnah naletimo (oziroma naročimo) tudi na CD-je z glasbo iz serije *Serial Experiment Lain*; »Serial Experiments Lain Soundtrack« (glasba Nakaido Reichija), »Serial Experiments Lain Cyberia Mix« (elektronska glasba iz serije, ki vsebuje tudi remix uvodnih in zaključnih skladb), »Lain Bootleg« (dvojni CD, ki zajema ambientalno glasbo iz serije).

Povezava z ameriškim podjetjem »Apple«

Ena izmed zanimivosti serije je ta, da se zavedno vseskozi povezuje z ameriškim podjetjem Apple, ki ga poznamo po računalniški opremi in drugi elektroniki. Poglejmo si nekaj primerov:

- Čuden glas nam vsakič prebere naslov epizod: ta glas se imenuje Whisper in izhaja iz Applovega računalniškega programa Plain Talk.
- Ozadje in efekti v seriji so narejeni na Applovem Macintoshu.
- V enajsti epizodi »Infornografija« je na hitro pokazan znak »Think Different«, ki je iz Applove najuspešnejše oglaševalne akcije.
- »Navi« je prav tako beseda, povezana z evolucijo Applovega podjetja.
- Lainin stari »Navi« je na las podoben Spartacusu, Applovi kreaciji za 20. obletnico Macintosha.
- Alicin računalnik je praktično kopija iMaca.
- pobarvan »to Be continued«, bivši logo Be Inc., stvaritelj Applovega operacijskega sistema BeOS, »Close the World, Open the nExt« in še več stvari bi se lahko našlo, ki se nanašajo na Applove produkte.
- Tachibana je podjetje, ki prizvaja računalnike NAVI in operacijski sistem Coplan OS

DELA AVTORJEV

Abe Yoshitoshi

Dela: *Serial Experiments Lain* (1998), *Niea_7* (2000), *Essence* (manga, 2001), *Haibane Renmei* (2002), *Texnolyze* (2003), *Pochiyama at the Pharmacy* (2005)

Chiaki J. Konaka

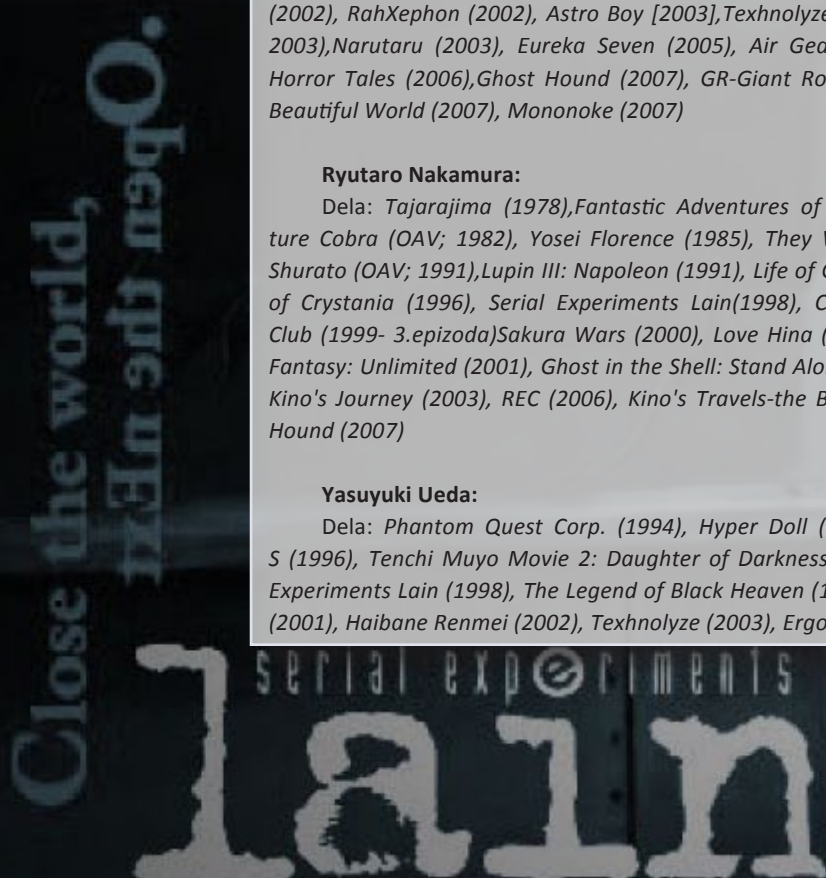
Dela: *Armitage III* (1994), *Catnapped!* (1995), *Birdy the Mighty* (OAV; 1996), *Vampire Princess Miyu* (2007-2.epizoda), *Serial Experiments Lain* (1998), *Bubblegum Crisis: Tokyo 2040* (1998), *Devil Lady* (1998), *Fushigi Mahou Fan Fan Pharmacy* (1998), *Digimon Adventure* (1999), *Gakkou ga Kowai! Inuki Kanako -Zekkyou Collection* (1999), *Magic User's Club* (1999), *The Big O* (1999), *Digimon Tamers* (2001), *Malice@Doll* (OAV; 2001), *Hellsing* (2001), *Futari Ecchi* (OAV; 2002), *Princess Tutu* (2002), *RahXephon* (2002), *Astro Boy* [2003], *Texhnolyze* (2003), *Parasite Dolls* (OAV; 2003), *Narutaru* (2003), *Eureka Seven* (2005), *Air Gear* (2006), *Ayakashi- Samurai Horror Tales* (2006), *Ghost Hound* (2007), *GR-Giant Robo* (2007), *Kino's Travels-the Beautiful World* (2007), *Mononoke* (2007)

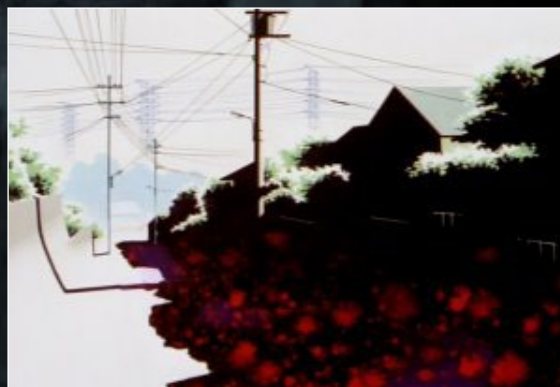
Ryutaro Nakamura:

Dela: *Tajarajima* (1978), *Fantastic Adventures of Unico* (1981), *Space Adventure Cobra* (OAV; 1982), *Yosei Florence* (1985), *They Were 11* (1986), *Tenku Senki Shurato* (OAV; 1991), *Lupin III: Napoleon* (1991), *Life of Guskou Budori* (1994), *Legend of Crystania* (1996), *Serial Experiments Lain* (1998), *Colorful* (1999), *Magic User's Club* (1999- 3.epizoda), *Sakura Wars* (2000), *Love Hina* (2000- 13.in18.epizoda), *Final Fantasy: Unlimited* (2001), *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (2002-5.epizoda), *Kino's Journey* (2003), *REC* (2006), *Kino's Travels-the Beautiful World* (2007), *Ghost Hound* (2007)

Yasuyuki Ueda:

Dela: *Phantom Quest Corp.* (1994), *Hyper Doll* (OAV; 1995), *Magical Project S* (1996), *Tenchi Muyo Movie 2: Daughter of Darkness* (1997), *Nazca* (1998), *Serial Experiments Lain* (1998), *The Legend of Black Heaven* (1999), *Niea_7* (2000), *Hellsing* (2001), *Haibane Renmei* (2002), *Texhnolyze* (2003), *Ergo Proxy* (2006).





KONCEPT ANIMEJA

Serial Experiments Lain je unikatna kreacija, ki pa je, kot sem že prej omenila, lahko razumljena in interpretirana na več načinov. Kar sledi v tem poglavju, je le osebna interpretacija, ki ne bo nujno vseh zadovoljila vseh bralcev.

Zakaj torej ni namenjena otrokom in je bila na Japonskem predvajana ob 1 uri zjutraj? Le malo je govora o nasilju, drogah in erotiki znotraj zgodbe same. Razlog se skriva drugje: tematika je tista, ki je težje razumljiva že starejšemu občinstvu, kaj šele otrokom. To delo lahko cenijo gledalci, ki so odprtih misli in se ne bojijo preroških in kaotičnih zgodb ter se skozenj radi prebijajo preko počasnih filozofskih analiz. Takšne zgodbe z apokaliptično vizijo tehnologije na koncu 20. stol. pa niso novost. Dve leti pred *Serial Experiments Lain* je bil narejen poznani *Neon Genesis Evangelion*, ki se je dotaknil ideje, kaj se zgodi z identiteto ljudi ko stroji prevzamejo oblast, vendar na nekoliko bolj pozitiven način.

Zgodba *Serial Experiment Lain* je težka, nenavadna, nadrealistična, temačna, preporna dialogne tišine in razdrobljenih, vendar nenaključnih in ponavljajočih se kadrov. Njena minimalističnost je prežeta z detajli, ki jo nare-

dijo tako polno. Že samo brnenje električne napeljave in nadležni toni, ki nas spremljajo skozi celotno zgodbo imajo gromozanski pomen, da ne pozabimo tiste beline dneva in psihadelične črnine senc, ki se nam vtisneta v spomin že po prvi epizode. Zgodba je podana tako, da gledalcu ponuja le delne in nepopolne odgovore in še ti so težko razločljivi. To kar sili gledalca k ogledu vsake epizode je prav to zanimanje, radovednost in želja po razrešitvi uganke in sestavi vseh delnih odgovorov k zaključku. *Serial Experiments Lain* ni delo pri katerem bi se lahko sproščeno nasmejali ali pričakovali kakšno akcijo, je pa tako bizarno, da ga lahko obožujemo že zaradi tega.

Kaj nam torej ponuja zgodba? Spušča se v teme kot so zaznava realnosti, kolektivna in individualna zavest, religija, znanost, filozofija, sensorika, komunikacija, robotizacija in tehnologija, ki ne zbližuje, temveč izolira ljudi. V zgodbi se vse pretaka kot nekakšno haluciniranje in ponarejanje halucinacij drugih ljudi. To se sproži zaradi tega, ker je v Laininem svetu »Wired« (neke vrste internetna mreža) skorajda paralelni svet, v katerega lahko ljudje fizično vstopijo, in sicer brez naprav. Nadvlada tehnologije sili ljudi, da se umaknejo iz realnega sveta in se s samomorom ponovno rodijo v »Wiredu«, saj je tam boljše. Ideja je nekako zasnovana po Scummannovi resonanci, ki trdi, da



človeški možgani v stanju globoke sprostitve ali miselnega procesa delujejo na posebnem frekvenčnem območju, ki omogoča potovanja v paralelni svet. Lain je nekakšen ključ, ki bi omogočil to apokaliptično vizijo, da se zid med virtualnostjo in materialnim svetom podre, vendar skozi zgodbo dekleta spozna, da je realnost vendarle boljša.

Hitro lahko vidimo, da ne gre le za površen prikaz sramežljivega dekleta, ki se začne razvijati preko interneta, temveč nam zgodba hoče sporočiti nekaj globljega. *Serial Experiments Lain* odseva japonski strah v digitalni, povojni dobi. Še več, gre za kulturno bitko med Japonsko in Ameriko (kar je tudi razvidno po tem, da je bila serija leta 1998 nagrajena za »dober prikaz kulture« na Japan Media Arts Festivalu), ki je v animeju prikazan kot bitka med liki. Alice (humana japonska populacija), Lain (duh japonske kulture, ki je prišel pod vpliv ameriške) in Eiri (lažni bog, zahodna kultura, ki ponuja dobro tehnologijo, vendar to naredi z neko nehumanostjo in hladnostjo). Lain Eirovo ponudbo zavrne in vpelje tujo tehnologijo v japonski duh; kar nam sporoča, da je zahodna kultura služila zgolj kot prenos tehnološkega napredka v kulturno bolj razvito Japonsko. Torej,



ko je Amerika po drugi svetovni vojni zavzela Japonsko, jo je ta vseeno premagala, in sicer z industrijo. V animeju zasledimo tudi nekaj govora o Nezemljanih in Roswellu, kar lahko povežemo z idejo, da je vsa tehnologija, ki jo ima Amerika v lasti, delo višje sile in ne njih samih. Kot vidimo je idej še in še.

»Izjemna psihična grozljivka s psihičnim in duševnim vplivom interneta« (Azijska enciklopedija grozljivk) – Torej, če si upate, vstopite v svet iluzije in skrivnosti, kot ga niste videli še nikoli.



serial experiments
lain



HUNGRY HEART



To poletje bo v znamenju svetovnega nogometnega prvenstva v JAR. Robertodono ob tej priložnosti predstavi eno izmed kopice serij tega športnega žanra.

ZGODBA

Kano Kyosuke živi v senci svojega slavnega brata Seisukeja, ki igra nogomet v Italiji pri moštvu AC Milan. Tudi sam se navdušuje nad tem športom, a ker ljudje kritizirajo ter primerjajo njegovo igro z bratovo, to počasi uniči njegovo ljubezen do nogometa. Vse se spremeni z njegovim vstopom na šolo Jyoyō Orange, kjer dekleta Tsuiwaki Miki prepozna njegov talent ter ga prepriča da poskusi še enkrat v šolski ekipi. Kyosuke najde nov zagon, ter se pridruži Sakaiju Jeffersonu, ki prihaja iz Evrope, Brazilcu Rodrigu ter ostalim soigralcem v želji po osvojitvi šolskega državnega prvenstva.

O ANIMEJU

Anime je nastal po predlogi istoimenske mänge mangaka Yoichi Takahashia (1960), svetovno znanega predvsem po mangi *Captain Tsubasa*. Manga obsega 6 zvezkov, serija pa 52 delov. Na male zaslone je prišla v drugi polovici leta 2002, ravno po svetovnem prvenstvu na Japonskem in v Koreji. Domači reprezentanci se je prvič uspelo uvrstiti v 2. krog tekmovanja kar je povzročilo splošno navdušenje doma, ki se je poznalo tudi pri anime industriji. Režijo je prevzel Satoshi Saga (*Hunter x Hunter OVA*) pri studiu Nippon Animation (*World Masterpiece Theater*).

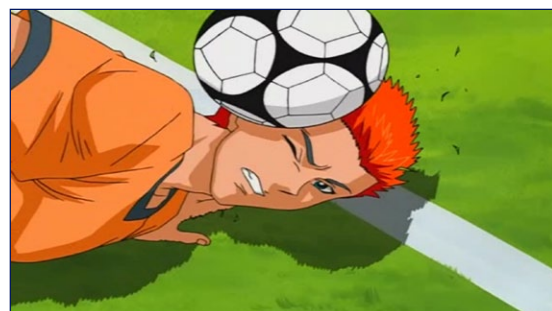
Piše: robertodono

OSEBNO MNENJE

Težava nogometnih animejev je v tem, da po kvaliteti ne dosegajo drugih športnih panog kot na primer bejzbola (*Major, Ookiku Furikabutte*), boksa (Hajime no Ippo) ali tenisa (*Prince of Tennis*), z izjemo letošnjega *Giant Killinga*. Zgodba bo najbrž navdušila mlajše gledalce, ki jih privlači predvsem akcija in nimajo preveč zahtevnega smisla za humor, za starejše pa bo verjetno premalo kompleksna ter ne preveč navdušujoča. Mangaka Takashi je znan po prikazu akcijskega in velikokrat tudi nerealnega nogometa, ki ga lahko vidimo tudi pri *Captain Tsubasi*. Podobno je tudi tukaj, kjer je vse osredotočeno na glavnega protagonist Kynosukeja, ki s svojimi nemogočimi potezami rešuje ekipo, katere skoraj vsi ostali člani ne igrajo nobene vidnejše vloge. Zanimivejši je prikaz ženske ekipe, pogled tujih igralcev na japonsko igro ter delo ekipnega menedžerja. Animacija ni nič posebnega in včasih deluje zelo preprosto ter neprepričljivo. Tako je tudi z zvokom, izstopajo le sinhonorizatorji, ki svoje delo dobro opravijo. *Wild Striker* poleg akcije ponudi še kakšno zanimivost, a med obilico športnih animejev ne izstopa.

PRIPOROČILA PODOBNIH ANIMEJEV

Nogometnih animejev je kar nekaj, a veliko manj kot npr. bejzbojskih. Prvi, že prej omenjeni *Captain Tsubasa*, skupaj s svojimi nadaljevanji presega 200 delov. Prikaže nam življenjsko ter nogometno pot mladega in nadarjenega Ozora Tsubase. Serija je v 80. letih zelo popularizirala nogomet na Japonskem, prilju-



bljenost pa se je razširila tudi v Evropo. Med drugim je za nogomet navdušila tudi igralce, kot so bili Zinedine Zidane, Francesco Totti ter Alessandro Del Piero. Sinhonorizirano verzijo je več let nazaj predvajal tudi Pop TV pod imenom *Rudijevo moštvo*. Izmed bolj znanih so tukaj še *Whistle!*, nato *Aoki Densetsu Shoot!* s prikazom šolskega nogometa, ter *Giant Killing*, ki pa se osredotoča bolj na selektorjevo delo.



Giant Killing anime

Angel Beats!

akcija, nadnaravno, komedija

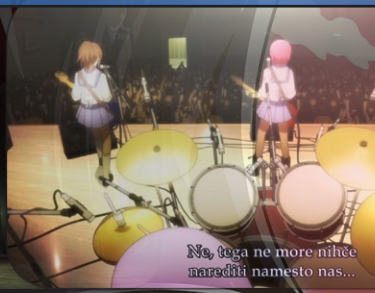
Naključno mrtvi študentje se znajdejo v posmrtnem svetu, kjer se za svoje preživetje borijo proti t.i. Angelu. Zaradi krivične smrti želijo pravico v tem svetu vzeti v svoje roke. (še v prevajanju) si-subs.blogspot.com



v Armadi
Vraga da sem hrtev!



Ogenj!



Ne, tega ne more nihče narediti namesto nas...



Nočem, da izgineš!



Kaj bi storil, če z novimi begunci tvegaš tudi okužene?

Highschool of the Dead

akcija, horror, ecchi, zombiji

Svet preplavi uničujoča bolezen, ki ljudi spreminja v brezčutne zombije. Njeni poplavi se upre skupina študentov, ki s čimerkoli v roki pobegnejo iz nevarnega šolskega okolja. (še v prevajanju) si-subs.blogspot.com



Spusti me, kraval!



ampak s te razdalje ne morem zgrešiti.



Lahko uporabljam tvoj telefon?

Naruto Shippuuden: Bonds

akcija, ninje, supermoči

Skrivnostna skupina letelih ninj iz Nebesne dežele nepričakovano napade Konoho. Ta je v zadnji Veliki vojni skoraj uničila Nebesno deželo in njeni potomci jih po dolgih letih pridejo krvavo maščevat s ciljem, da ustoličijo Nebesno deželo na svetovni prestol. si-subs.blogspot.com



Vse bo v redu z njim. Lahko ga vrstimo!



Flota pred nami uporablja enako cakra kot napadatelji na Konoho.



Dal sem vse od sebe...



Tatsumaki Rasengan!

Black Rock Shooter

akcija, alternativni svet, romanca

Zgodba sledi Kuroi Mato, ki se pravkar vpiše v srednjo šolo in njeni prijateljici Yomi. Toda obenem ... se v drugem svetu mlado dekle z modrim plamenom v očeh, Black Rock Shooter sreča z drugim dekletom, ki drži črno koso in pred nami se odvije bitka na smrt. si-subs.blogspot.com

Le zamislila sem se.

Si že kdaj igrala?

Durarara!!

vsakdanje življenje, demoni, drama

Mikado se po dolgem bivanju na deželi, odpravi za bolj zanimivim življenjem v Tokio, kjer ga pričaka njegov stari prijatelj iz osnovne šole, Masaomi Kida. Seznani ga z vsemi nevarnostmi, ki pretijo po mestu, nevarnimi ljudmi in tolpmi. (še v prevajanju) si-subs.blogspot.com

Pojdiva od tod.

Zabavaj se.

Nihče na svetu ne more živeti popolnoma pošteno.

Oglasil se bom, ko bom plačan.

Rainbow: Nisha Rokubou no Shichinin

drama, nasilje, poveljni čas

Po drugi svetovni vojni je skupina mladoletnih prestopnikov poslanih v pobiljševalnico Shounan. Grozo po pobiljševalnici perverzni in kruti dejanja sejeta dr. Sasaki in paznik Ishihara. (še v prevajanju) si-subs.blogspot.com

Takšni izmečki se ne dotikajo tujih stvari. Nikoli!

Pregled bo hiter in enostaven, zato se sprostite.

Ulov ni prišel v poštev.

Ničesar več ni bilo tam.

Ilustrarium 2010

Razstava risb, animejev in mang
z družabnim koticom

28.8.2010 od 15:00, do 21:30

Kino Šiška na Trgu prekomorskih brigad 3



Ilustrarium 2010 je prvi tak dogodek v Sloveniji, posvečen razstavi avtorskih in prerisanih ilustracij iz bolj ali manj znanih japonskih risank in stripov – imenovanih animeji in mange. Gre za ljubiteljska dela posameznikov, ki so jim všeč različni liki iz animejev in mang, ter zbirko lastnih avtorskih del. Ilustrarium 2010 se bo 28. avgusta od petnajste (15:00), do večernih ur, dogajal v prostorih Kino Šiške, na Trgu prekomorskih brigad 3. Poleg razstave bo prireditev tudi družabni dogodek in zbor ljubiteljev animejev in mang. Poplesavali boste lahko na arkadnih podlagah, prebrali kakšno mango, revijo, si ogledali različne figure in prisluhnili simboličnemu predavanju. Najbolj vztrajni bodo lahko ob pomoči poznavalca tudi kaj narisali. Obisk zaželen s strani mladih in starih, šolarjev in družin.

Popoldanski program zajema:

- Razstava izmišljenih in prerisanih ilustracij iz animejev in mang
- Arkadni ples za popestritev vzdušja
- Razstavljeni primerki mang in revij za branje
- Predvajanje animejskih posnetkov na projektorju (ljubiteljski glasbeni videospoti, vhodne in izhodne sekvence)
- Manjša razstava zbirateljskih in akcijskih figur iz anime/manga industrije
- Druženje in diskusija

Časovno določen program:

- (od 18:00 do 19:00) Vodena risarska delavnica risanja anime/manga likov
- (od 19:15 do 20:00) Kratko predavanje o animejih in mangah

Čas dogodka v avgustu:

28.8.2010 od 15:00, do 21:30 (sobotno popoldne)

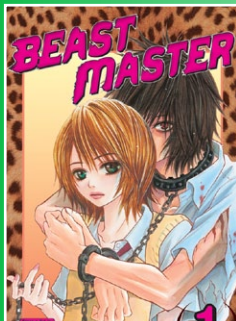
Kino Šiška na Trgu prekomorskih brigad 3



SEKCIJA

MANGA · 漫画

Priporočila bralcev



Naslov: Beast Master

Žanr(i): komedija, romanca, shoujo

Srednješolka Yuiko obožuje živali, na žalost pa tega ne moremo reči zanje. Živali se je bojijo in bežijo stran, kar velja celo za njeno lastno mačko. Njeno življenje se spremeni, ko v razred pride nov sošolec Leo. Vsi se ga že od prvega dne bojijo, saj fant zgleda drugače od ostalih, strašnejši. Edina, ki se z njim zbliža, je prav Yuiko. Ostane namreč očarana nad tem, da ga imajo vse živali izjemno rade in naposled ugotovi, da se za njegovo strašljivo podobo skriva skrben in prijazen fant. To, da Leo zgleda kot krvoločna žival, pa je povezano z njegovo skrivnostno preteklostjo, ki jo bo Yuiko sčasoma tudi spoznala. *-spetro*

Naslov: Stardust Wink

Žanr(i): romanca, shoujo, šolsko življenje

Anna, Sou in Hinata živijo v istem stanovanjskem bloku in so že od malih nog najboljši prijatelji. Ko Sou in Hinata odrasteta, postaneta na šoli zelo priljubljena med dekleti, vendar jima prijateljstvo s sosedo Anno otežuje to, da bi imela s puncami daljše razmerje. Nekega dne se med Anno in Soujem razvije nekaj več kot prijateljstvo in ogrozi odnos s Hinato. Kako se bodo stvari odvile v prihodnje pa spremljajte z nami. *-spetro*



Naslov: School Mermaid

Žanr(i): grozljivka, shounen, nadnaravno



O tem, da ima meso morskih deklic magično moč je pripovedovala že Rumiko Takahashi, sedaj pa jim je Yoshitomi Akihito dodelil novo moč, in sicer rešitev za ljubezenske težave. Srednješolki Haruko in Yoshika najdejo v šolski omarici zvezek, v katerem je zapisano, da se ob mraku v šolskem bazenu pojavijo morske deklice in če uloviš katero izmed njih ter poješ njeno meso se ti uresniči ljubezenska želja. Seveda pa vse ne gre kot po maslu, saj se za tem zvezkom skriva nekaj več kot le navadna legenda. Kdo je podtaknil ta zvezek v omarico? Kdo so morske deklice in ali so v zvezku vsi podatki točni, raziščite sami. *-spetro*

Naslov: Himekei Doll

Žanr(i): komedija, romanca, shoujo, šolsko življenje

Himekei Doll je prisrčna manga, ki vas popelje v svet mode. Ayumi je zaljubljena v mladega modnega oblikovalca Renjija. Njena želja, da postane njegovo dekle, je tako močna, da se vpiše na isto oblikovalsko šolo kot on. Seveda se Renjiu zdi Ayumi le naivno in povsem zasanjano dekle, vendar mu ona dokaže nasprotno. Uspe ji pridobiti njegovo zaupanje in mu začne celo pomagati pri liniji oblačil Bandit. Ko se zbližata, Renji ugotovi, da ima Ayumi potencial postati odlična modna oblikovalka. *-spetro*



Naslov: Ability Shop**Žanr(i):** misterij, tragedija, shounen, psihološko, nadnaravno

Če bi imeli priložnost dobiti kakšno sposobnost in zanjo odšteti le nekaj dni svojega življenja, bi na to pristali? Glavni junak te zgodbe, Toshiki, dobi to priložnost, ko vstopi v trgovino »Ability«. Misleč da bo koristil le nekaj dni svojega življenja, si zaželi spretnost pri reševanju nalog, talent za igranje nogometa ipd. Življenje se mu spremeni na boljše, vendar pohlep pripelje do tega, da se Toshikiju dnevi življenja drastično skrajšajo. Teža želja zahteva namreč čedalje višje število žrtvovanih dni. -spetro

**Naslov:** Alive!**Žanr(i):** grozljivka, psihološko, nadnaravno, seinen

Pričakovali bi, da ko človek ubije drugega človeka, sedi do smrti v ječi ali pa čaka na usmrteitev, vendar ni vedno tako. Yashiro je morilec, čigar usoda je drugačna. Na dan svoje usmrčitve dobi obisk s strani tajne vladne organizacije, kjer mu predlagajo da odide z njimi, ostane živ, vendar postane njihov poskusni zajček. Yashiro na to idejo pristane, čeprav ne vedo o kakšnih eksperimentih govorijo in kaj ga dejansko čaka. -spetro

Naslov: Kyou, Koi wo Hajimemasu (Today, we start our love)**Žanr(i):** drama, romanca, shoujo, šolsko življenje, komedija

Tsubaki je rojena frizerka, ki vsako jutro naredi prelepo frizuro svoji mlajši sestri, na žalost pa tega talenta ne uporabi tudi na sebi. Prvi šolski dan se namreč pojavi v staromodni opravi z dvema kitama in predolgim krilom in zaradi tega nemudoma postane tarča posmeha. Dražiti jo začne tudi Kyouta, najboljši študent na šoli, vendar kaže, da se nasprotja privlačijo, kajti konzervativno dekle in najbolj priljubljen deček na šoli se zaljubita. Le kako se bodo na ta nenavaden preobrat odzvali ostali? -spetro

**Naslov:** Fly High**Žanr(i):** komedija, romanca, šolsko življenje, shoujo, akcija

Meru Tachibana je energična in močna dvanajstletnica. Kmalu po njenem rojstvu jo je oče, misleč da je fant, odpeljal v kamp in izuril v odločno bojvniko. Naučila se je tako aikido kot karate ter judo. Ko se je po sedmih letih vrnila nazaj v Tokio, ji je mati prepovedala uporabljati svojo moč in jo spremenila v normalno srednješolko z dekliškimi oblekami. Meru pa že prvi šolski dan spozna, da na šoli vlada skupina učencev, ki s svojo močjo ustrahuje tako učence kot tudi učitelje in ne more stati križem rok. Ali ji bo uspelo rešiti celotno šolo izpod krempljev skupine? -spetro



© YOUNG IN-WAN + YANG KYUNG-IL / Shogakukan

新
暗
行
御
史

Alternativno ime: *Blade of the phantom master, Sinamhaengeosa*
Žanr: *pustolovščina, fantazija, znanstvena-fantastika, tragedija, akcija, drama, zgodovinsko, romanca, manhwa*
Avtor: *Youn In-wan*
Ilustrator: *Yang Kyung-il*
Založba: *Daiwon C.I. in Shogakukan*
Leto izdaje (mange): *2001-2007*
Število mang: *18 (17+1 stranska zgodba)*
Animiran film: *2004, 87 minut*



Shin Angyo Onshi

spettro

sama po sebi preveč pusta in gledalca na koncu pusti v dvomih in spraševanju, o čem je pravzaprav tekla zgodba.

zgodba vedno bolj temačno podoba, saj nas vsak star prijatelj ali soborec, ki ga Munshu sreča, popelje v njegovo mračno in nam neznano preteklost.

UVOD

Že ob prebiranju prvega dela mange lahko zatrdim, da je *Shin Angyo Onshi* nekaj dosti bolj naprednega od tipične korejske »manhwe«. Zgodba sama je nekakšna zmes korejskih legend, vendar z bolj mračno, staro in tragično podobo. Naj vas ne skrbi vaša nevednost glede korejskih pripovedk. Čar tega dela je tudi v tem, da nam avtor v določenih poglavjih razloži ozadje. Ponekod lahko tudi naletimo na intervjuje med avtorjem in znanimi osebnostmi, ki nam popestrijo celoten aranžma mange. Japonski studio Oriental Light and Magic in korejski studio Character Plan sta po mangi ustvarili animiran film imenovan »Phantom Master: Dark Hero from the Ruined Empire«. Čeprav sta Japonska in Koreja sodelovala pri takem projektu prvič, moram priznati, da je delo dokaj površno in nad njim nisem navdušena. Na prvi pogled je videti zanimivo (kar se tiče vizualne podobe), vendar je zgodba

ZGODBA

Potovanje se prične s pojasnilom kaj se je zgodilo in od kod bomo mi, bralci, nadaljevali pot. Nekoč, pred davnimi leti je obstajalo kraljestvo, imenovano Jushin, v katerem so živeli bojevniki, imenovani Amen Osa (ali Angyo Onshi). Ti dobrosrčneži so potovali po pokrajini in pomagali nemočnim ljudem premagovati tirane in pokvarjene vladarje. Na žalost pa se je nesreča zgrnila tudi nad Jushinom. Zaradi prevare je bilo mesto zrušeno in vsi, razen enega bojevnika, so umrli. Preživeli Mushu se je od jeze in žalosti obenem odločil, da se odpravi na pot in poišče krivca za razpad, Jushina. Njegova pot pa je dolga, kajti odkar je Jushin propadel, so si tirani izborili oblast nad šibkimi prebivalci. Kljub drugačnemu cilju in namenu Mushuju ne preostane drugega, kot da od mesta do mesta rešuje neboljlene ljudi. Na tem potovanju ne bo sam, saj kot vsak Amen, Osa dobi tudi Munsu spremljevalce. Ko se bliža zastavljenemu cilju dobiva

GLAVNI JUNAKI

Munsu: Glavni lik, verjeti ali ne, je tipičen anti-junak. Verjetno je to dokaj težko razumeti, saj je Munsu rešitelj šibkih ter strah in trepet tiranov. V resnici Munshu nerad pomaga ljudem, ki ne zmorejo ničesar drugega, kot le čakati na preostale da jih rešijo. Ker ne tolerira tako človeštva kot tiranije, poskuša ljudi naučiti preživeti v tem krutem svetu. Na žalost, kot se za anti-junaka spodobi, so njegove metode učenja pravi obup. Laži, prevare in nepotrebno prelivanje krvi nedolžnih so vedno prisotne pri učnih lekcijah. Poleg tega je Munsu, nekoč strasten kadilec, bolan in si bolezen lajša s posebno napravo (podobno inhalatorju).

Chun Hyang: To je dekle z izjemnimi bojevnimi spretnostmi, še posebej obvlada bojevanje z mečem. Ko jo Munsu reši izpred krempljev izprijenega vladarja, se Chun odloči, da



postane njegova stražarka, imenovana Sando (vsak Amen Osa bojevnik ima lahko svojega osebnega varnostnika oz. stražarja, ki mu pravijo »Sando«). Kljub temu, da je njena moč izjemna in skoraj nadnaravna, je dekle sramežljive in tihe narave. Čeprav le redko zasledimo njene dialoge, konfliktov med njo in Munsujev ne manjka (ona ima namreč visok standard morale, Munsuja pa težko uvrstimo med »dobre« like v zgodbi). Sando se pojavlja v seriji kot nevidna spremljevalka, ki jo mora Munsu priklicati (predstavljajte si pokemone). Takrat se prikaže iz sence in nenadna pojava lahko preseneti tako nasprotnika, kot nas, bralce.

Bang Ja: Je majhen in ustrežljiv deček, ki ga vseskozi skrbi za dobrobit spremljevalcev. Spoznamo ga kot tretjerazrednega čarovnika, ki lahko iz klobuka izvleče zajca, prikliče kačo ipd. Ko se nekega dne odloči, da postane uslužbenec Amen Ose, se poda na pot na kateri naleti na Munsuja. Čeprav ga Munsu ne potrebuje, ga Bang Ja vseeno trmasto spremlja. Kljub zmerjanju in manipulaciji Bang Ja nikoli ne izda Munsuja in si na ta način pridobi njegovo zaupanje.

Aji Tae: Ko se prvič pojavi v zgodbi, izžareva takšno prijaznost da ji ni pare. Prav ta videz pa je pogubil celotno kraljestvo. Aji Tae je namreč skorajda demonsko bitje, čigar cilj je zavladati celotnemu ozemlju, ne glede na vse. Da bi si ga v celoti predstavljali, je dovolj da

ga primerjamo z Berserkovim Griffithom (Kentarō Miura). Njegova ignoranca in surovost je neizmerna in pripravljen je na to, da podredi človeštvo in uniči vsakogar, ki bi mu stal na poti.

NEKAJ MALEGA O AVTORJU IN ILLUSTRATORJU

Youn In-wan - 尹仁完

Rojen 27. julija 1976 v Južni Koreji
Dela: *Blade of the Phantom Master*, *Island*, *Akuma Bengoshi Kukabara* (*Devil Advocate Kukabara*), *Defense Devil*.

Yang Kyung-il 梁慶一

Rojen 26. marca 1970 v Južni Koreji (Incheon).

Dela: *Little Demon Mythology Chronicle*, *Blade of Heaven* ali drugače imenovano *The Legend of Soma* (2005), *Blade of Phantom master* ali *Shin Angyo Onshi* (2001), *Shin Angyo Onshi Gaiden* (2007), *Island* (1997), *Zombie Hunter* (1999), *Defense Devil* (2009), *March Story* (2008), *Let's bible* (2007), *Deja-vu* (2004), *Burning Hell* (2008), *Akuma Bengoshi Kukabara* (2008).

OSEBNO MNENJE

Takoj, ko boste odprli mango, vam bosta v oči najprej padli dve stvari: preciznost slik, ki so polne detajlov in preudarna črno-siva tehnika poslikave. To je namreč uspešna kombinacija za poudarek mračnosti in misterioznosti

zgodbe. Že prva, uvodna serija me je prepričala in popeljala v daljno Korejo, prav zaradi kontrasta krutosti dejanj in nežnosti obraznih potez junakov. Zgodba je zanimiva od samega začetka pa do konca, saj ko že mislimo, da se ne more zgoditi nič več presenetljivega, vskoči v igro psihološko poglobljanje junakove preteklosti in resnice, ki se skriva za njo. Fascinantno je, da ne glede na to, kako močno se trudimo, ne moremo predvideti tega, kar Munsu misli ali hoče narediti. Moj nasvet je, da se preprosto pustimo presenetiti in popeljati v svet spletk in intrig, magije, ter nihanja med dobrim in zlim.

Shin Angyo Onshi no Odemashi da!!!



Sand Chronicles

Žanr: romanca, vsakdanje življenje, drama, shoujo, komedija
Avtor: Ashihara Hinako
Alternativno ime: Sunadokei, The Hour Glass, La clessidra
Leto izida: 2003 - 2006
Založba: Shogakukan
Število mang: 8
Za SloChan: spetro

Mnogi primerjajo peščeno uro z življenjem. Ima namreč tri točke: prva kaže iztekajočo se prihodnost, najožji del predstavlja sedanost, medtem ko naberajoči se pesek namiguje na preteklost. Na ta način je zasnovana tudi manga Sand Chronicles, v kateri se sedanji dogodki prelevijo v pretekle spomine, kljub vsemu pa to bralcem ne povzroča težav pri dojemanju zgodbe.

DELČEK ZGODBE:

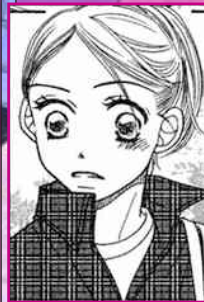
Glavna junakinja zgodbe Ann Uekusa ima popolno življenje: ljubeče starše, mestno življenje v Tokiu in kopico prijateljev. Njenemu očetu nekega dne propade posel nakar osramočen zaradi dolgov zapusti družino, ter zaprosi za ločitev. Annina mama ni zmožna plačevati visokih stroškov življenja v prestolnici, zato se z Ann vrne nazaj v njen rojstni kraj Shimane k babici in tam poskuša najti delo. Ann, ki ni vajena podeželskega življenja, je prisi-

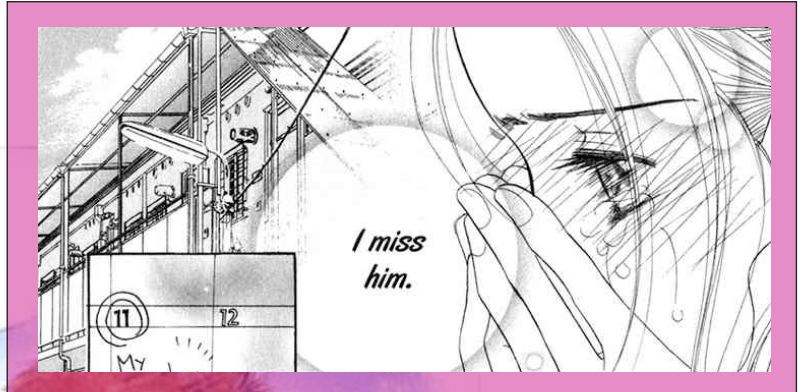
ljena sprejeti novo življenje in navezati nova prijateljstva. Na žalost pa je to njena najmanjša skrb. Kmalu po preselitvi njena mati naredi samomor ter jo zapusti v skrb svojim starim staršem. Ann, ki ni pripravljena na tako drastično spremembo, se resda počuti krivo za mamino smrt, vendar ji tokrat ob strani stojijo novi prijatelji Fuji, Shiika in pa fant Daigo. Ann kaj kmalu čaka nova preizkušnja: v Shimane pride njen oče in jo prosi, naj se z njim vrne nazaj v Tokio. Tokrat je Ann razcepljena med dvema osebam, ki jih ima neskončno rada - očetom in Daigom. Ann da očetu še eno priložnost, vendar Daigo obljubi, da se bosta slišala po telefonu, videla za praznike in da se bo vrnila nazaj v Shimane čez tri leta, ko zaključijo šolo. Tri leta pa bodo bolj burna, kot si lahko pred-

stavljate. Ann čakajo novi izzivi, nova presenečenja in nova razočaranja.

JUNAKI:

Ann Uekusa: glavna junakinja zgodbe, ki jo imamo možnost spoznati skozi tri različna življenjska obdobja. Je zelo čustveno in prisrčno dekle, ki ji prijateljstvo veliko pomeni in ga poskuša ohraniti za vse življenje. Kot otrok se je želela obnašati kot odrasla oseba in pomagati mami, vendar je vseeno našla čas tudi zase in za svoje





prijatelje. Ko njena mati umre, Ann ne goji brezmejnega občutka krivde, vendar se sprjazni s kruto realnostjo, da svoje matere ne bo več videla. Skozi življenjske izkušnje Ann odraste in postane samostojno dekle, ki pa v sebi nosi še vedno težko breme in misel, da je v življenju zgrešila in izbrala napačno pot.

Daigo Kitamura: Annin prvi prijatelj v Shimanu, ki si sčasoma pridobi njeno zaupanje in ljubezen. Daigo ni tipičen »princ« iz shoujo mange, ampak podeželski in ne ravno bister fant, ki pa je dobrega



srca in je pripravljen vsakemu priskočiti na pomoč. Skozi zgodbo je edini, ki mu uspe potolažiti Ann in ji stati ob strani v težkih trenutkih. Kot Annin fant se Daigo izkaže za zelo razumevajočega dečka, ki podpira vsako Annino odločitev, tudi če je zanj neizmerno težka.

Fuji Tsukisima: Annin prijatelj in Daigov sovražnik iz Shimane. Fant prihaja iz premožne družine in čeprav se na začetku vede dokaj prepotentno, se skozi zgodbo spremeni in postane bolj pozitiven lik, vendar ohranja



svojo hladnost in skrivnostnost. Če bi rekli, da imajo bogataši lepo življenje, Fuji dokazuje nasprotno. Kot otrok zaloti svojo mati v postelji z neznancem in celo mladost preži v skrbi, da ne spada v družino Tsukisima in da je njegov oče vendarle nekdo drug.

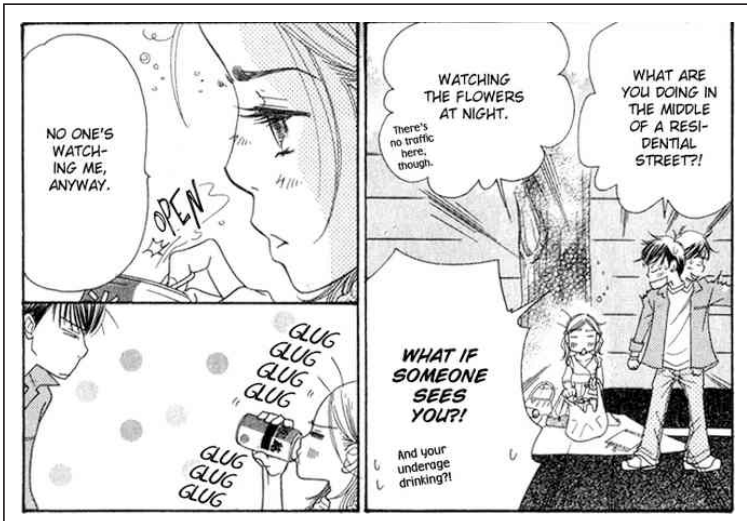
Shiika Tsukishima: Mlajša sestra Fujija in Annina prijateljica iz Shimane. Shiika je navzven igrivo dekle, ki pa nima dosti prijateljev. Njena mama stremi k temu, da dekle postane prava dama in obvlada vse tradi-



cionalne običaje, vendar Shiika maminega truda ne ceni in velikokrat jo srečamo na begu pred učnimi urami. Ko spozna resnico o njeni družini in njeno vlogo, se dekle spremeni. Postane nesramna, razdre razmerje med Ann in Daigom, kljub vsemu pa ji ne moremo povsem zameriti. Za njenim vedenjem se skrivajo razlogi, ki deloma le opravičujejo njena dejanja.

»Romanca gor, romanca dol« - to bi bila tipična Shoujo zgodba, vendar se tukaj srečamo z nekakšno realnostjo

likov in dogodkov, ki naredijo zgodbo unikatno. Zanimivo je, kako likom sledimo skozi njihovo spominjanje in kako ne vemo, kaj je pripeljalo do tega, na kar se v sedanjosti pripravljajo. Zakaj Ann na začetku pripravlja kovčke? Kam se odpravlja? S kom se odpravlja? Kdo je tista majhna punčka, ki najde njeno dragoceno pečeno uro? Tako se zgodba namreč začne in naše zanimanje tudi. Tukaj ne najdemo prekomerno hipekativnih junakov (kot na primer Sana v Kodo no Omocha) in deklet, ki niso zmožne storiti ničesar brez fanta. Liki predstavljajo povprečne, običajne ljudi z lastnimi težavami, cilji in željami - stremijo k temu, da te tudi uresničijo. Na to, da je delo zelo kreativno pa nam kaže tudi dejstvo, da je avtorica Hinako Ashihara za Sand Chronicles prejela priznanje v shoujo kategoriji na 50. podelitvi nagrad za najboljše mänge »Shogakukan Manga Award«. Prav tako je bil na Japonskem leta 2008 posnet istoimenski film.





SEKCIJA

Ostalo · 他

Intervju s Tino Šubic - lildragon, urednico AnimeSlovenija

Ker je pred nastankom SloAnimeja in SloChana že obstajala tematsko identična skupnost, se DjJuvan loti kratkega intervjuja z urednico nekoč aktualnega društva AnimeSlovenija, ki je bil za mnoge v Sloveniji pionir anime in manga scene.



Veseli bi bili tvoje predstavitve, virtualne in realne. Kdaj si se prvič srečala z animeji in mangami?

Ker mi je bila že od kar pomnim ljuba beseda, je moja fascinacija z animeji in mangami izvirala iz zgodbe, ne iz slike. Gotovo je sicer v otroških letih slika pripomogla, ampak nazadnje so bile zgodbe tiste, ki so me pritegnile toliko, da se je bežno zanimanje spremenilo v nekaj več. Pa skupnost, gotovo. Takrat še mednarodna, ker slovenske pač ni bilo - vsaj na Gorenjskem ne. Zavedanje, da so animeji nekaj posebnega, je prišlo v začetku srednje šole, z internetom in 'Lady Oscar' (Berusaiyu no bara) na ORF 1. Od tretjega razreda OŠ sem bila mahnjena na zgodovinske romane in ta je padla čisto v moj okvir. Takrat je Lycos povedal, da gre za nekaj, čemur se reče anime in tako nekako sem spoznala Japonce, v Belgiji živeče Korejce, Argentine, Nemce in Američane, ki so bili ljubitelji te zgodbe. Veliko je bilo mailanja, z Japonske mi je znanka poslala originalen manga-artbook, star toliko, kot sem bila stara jaz ... To obdobje mi bo vedno ostalo v najlepšem spominu.

Kakšna so bila mnenja o tej industriji od začetka?

Predvsem se z 'industrijo' nisem ukvarjala. Ker sem našla 'mange' in 'animeje' še zdaleč nisem opustila zahodne animacije ali stripa. Kot rečeno so me fascinirale zgodbe, kasneje tudi sam sociološki fenomen in oblike izražanja. Kar se zgodb tiče, me je v začetku fascinirala predvsem njihova romantika - v mislih imam značilnost naše literarne romantike, saj sem imela občutek, da Japonce blazno fascinira Evropa, torej tuje. Seveda je bil to čas zelo omejenega dojenja, saj so se, logično, pri nas vrtele v

glavnem zgodbe, povzete po Evropskih pisateljih, dogodkih. Kasneje mi je postalo jasno, da je to pač samo ena veja, ne pa splošna značilnost žanra.

Kateri so tvoji najljubši naslovi? Si vedno spremljala le bolj prepoznavne naslove ali tudi tiste namenjene težjim ljubiteljem? (Moe, fanservice, ecchi...itd)

Najljubši se spreminjajo, še danes, po občutku, imam nekaj takih, ki se mi zdijo kanonski. Vsekakor pa bo, vedno, imela zgoraj omenjena 'Lady Oscar' pri meni posebno mesto. Zgodba, spomini ... Nena zadnje je bila tudi vstop v malo bolj zrelo dojetje fenomena, saj sem si takrat dopisovala tudi s Frederikom Schodtom (<http://www.jai2.com/>), prevajalcem in raziskovalcem mang, avtorjem knjige Manga! The World of Japanese Comics, ki je bil prvi, ki je Lady Oscar prevedel (delno) v angleščino, kot učbenik.

Golota zavoljo golote me ni nikoli niti najmanj zanimala, čeprav poznam tudi nekaj tistih najbolj slavnih hentaijev - zavoljo splošne izobrazbe o žanru. Videla sem tudi osamljene primere 'moe' in podobnih zvrsti, ki pa so me pritegnile še manj.

'Prepoznavno' je tako ali tako stvar interpretacije. Prebrala in kupila sem marsikatero mango, ki ni na vsaki polici, pa vseeno ne sodi v kategorije, ki jih izpostavljaš.

Mnogi še ne vedo, da si ustanoviteljica spletnega portala AnimeSlovenija. Kdaj je ta portal nastal, kakšni so bili povodi za to in kako ti je uspelo?

Prvi portal animeslovenija.8m.com je nastal 20. 7. 1998, kot popolnoma spontan odziv na to, da so mi kolegice razložile, da

preprosto moram spoznati Mateja de Cecca (<http://www.matejdececco.com/ilustracije.html>), ki ga tudi zanimajo 'take čudne reči', kot mene. Pa sva sklenila poiskati še druge. Jaz sem imela že pred tem stran o Lady Oscar, ampak ker je bilo takih dosti, sem jo opustila in začela preko AnimeSlovenije iskati Slovence. Zares našli smo sicer sicer preko IRC-a. S Caseom in KOR-om s Primorske, pa Petrom s Štajerske, Mihom, Vitom in drugimi. Spet, lepi spomini ... Prave agende takrat ni bilo. Samo potrditev skupnega interesa in izmenjava dobrin, se mi zdi.

Kakšen je bil tvoj družbeni status, ko si se začela ukvarjati z animeji/mangami in skupnostjo. Študentska leta, službena obveznost?

V začetku torej srednja šola, GimKR, ki je sicer terjala dosti časa, ampak nikoli toliko, da ga ne bi ostalo za inštruiranje in pisanje. Potem pa faks (FDV +FF) in delo pri časopisni hiši Delo (Vikend + Popkultura), občasno tudi drugih tiskanih medijih. Skratka toliko, da sem zaslužila za zelo obširno zbirko mang ;)

Kaj pa danes?

Danes, to je skoraj več let kasneje, kot mi je ljubo priznati, je moje življenje drugje. 12+ urni delavniki in lastna družina. Mange še vedno berem, z animeji se pa že nekaj časa ne ukvarjam več, razen toliko, da vsake toliko z nečakinjno gledamo 'Totija' (Tonari no Totoro) ali katerega od drugih Ghiblijev, ki so ji blazno pri srcu. Moja zbirka je trenutno razseljena med mojo staro sobo doma, sestrinim stanovanjem in najinim stanovanjem, ker je v moji domači sobi že pred leti zmanjkalo prostora. Sedaj še iščeva primerno rešitev pri nama, ki bi nudila ustrezen prostor vsej zalogi. Del

zbirke se ravno pripravlja na donacijo knjižnici, ker sem marsikaj kupila tudi zaradi splošne razgledanosti, pa ne gre za naslove, ki bi jih prebrala več kot enkrat ali dvakrat.

Vodenje spletne skupnosti je težavno, kdo ti je dajal moralne podpore in zagona? Si imela tudi kakšno izkušeno ekipo, ki je oskrbovala portal, tako tehnično, kot tudi vsebinsko? Kdo so bile te osebe?

Zagon ... pride ponavadi od znotraj, če je zunanji, je preveč nestabilen. Take reči moraš delati, ker veselijo tebe, sicer ne zdržiš, vsaj ne toliko časa. So pa vsekakor vzpodbuda ljudje, ki jih na ta način spoznaš, in vse, s čimer te obogatijo. Z nekaterimi smo še danes v tesnih stikih, čeprav nas je življenje odneslo v čisto druge vode - prijateljstvo je vseeno ostalo. Portal je imel ... občasno sodelujoče - predvsem

je bistveno koristilo to, da je imel hosting, kjer so se z njim ukvarjali fantje, ki se na to spoznajo. V začetku sem uporabljala freehostinge, kar je bilo zoprn. Ena od verzij je bila tudi groba verzija CM-ja, sprogramiranega



posebej za AnimeSlovenijo, ki jo je naredil Unicon. Potem je nekaj fantov sanjalo o Typo3, ga v enem letu niso uspeli usposobiti, nazadnje pa je KOR predlagal Mambo (danes Joomla). Tehnično so pri tem pomagali admini Hydre, pa moj mož, čeprav sem se večinoma igrala z njim kar sama.

Kot pionirji anime/manga scene v sloveniji ste zagotovo pomislili tudi na možnost samozaposlitve oz. razširitve dobičkonosne tržne niše. Ali je bil to striktno le hobi?

Hm, o čem so razmišljali drugi, ne vem. Matej danes riše stripe, ampak ima čisto svoj stil. Jaz sem pač hobi vnesla v to, kar je bila tudi že sicer moja smer - novinarstvo. S tega stališča lahko rečem, da sem nekaj zaslužila (nekaj let honorarno na Jokerju, nekaj člankov za Delo, za Kinotečnik, ...). Sicer pa nisem nikoli razmišljala, da bi iz tega delala denar. Mogoče zato, ker sem že v osnovni šoli vedela, da je moja prihodnost pisanje in je to še vedno ostala veliko večja ljubezen. Še najbolj ponazori popolno nezanimanje dobičkonosnosti to, da je so imele vse Novoletke, z izjemo zadnje, precejšnje izgube, ki sem jih krila jaz.

V katerih primerih si se zares lahko počutila kot ponosen ljubitelj tovrstne niše in občutila samozadovoljstvo.

Tukaj si me pa dobil. Posnosna? Kaj vem, ko sem našla dobro zgodbo sem bila zelo zadovoljna. Sicer nisem v tem iskala ponosa ali samozadovoljstva. Veliko zadovoljstva je prinesel Slotaku, ampak bolj z novinarskega stališča, torej kot nek osebni cilj, ne pa cilj, povezan z 'nišo'.

Pa Micka je bila svojevrsten fenomen. Družinski projekt -

težila sem jaz, risala je sestra, idejno pa jo je ocenjeval tudi najin oče. Najbolj zabavna je bila novica, da imajo fotko našega grafita Micka v etnografskem muzeju kot primer gorenjske narodne noše. Vir novice je bil sicer zanesljiv, res pa je nisem sama nikoli preverjala.

Se pa spominjam primera, ko je v naše dvorane prišla Princesa Mononoke in sem se dobila s predstavniki Cinemanie, ki smo jim ponudili pomoč pri promociji. Dejansko jih je celoten projekt zelo minimalno zanimal, ampak so nam uredili nekaj miz v Koloseju, kjer smo potem na otvoritveni vikend risali in dajali informacije. Takrat sem tudi dve naši puncici nahecala, da sta oblekli čez noč sešit kostum in pozirali kot Mononoke. To je bila vsa promocija, ki je je bil film deležen in v Koloseju je k meni pristopil starejši gospod, ki je to zvrst dobro poznal. Še danes ne vem, kdo je bil, za kar mi je zelo žal. Takrat mi je razložil, da je vesel, da se vsaj nekdo trudi, da bi film, ki je v kinu popolnoma neupravičeno prezrt, promoviral. To je eden tistih trenutkov 'zagona'.

AnimeSlovenija je tudi pionir že večletnih novoletnih zabav za druženje ljubiteljev iz tovrstnih področij; kako je bila ideja sprejeta in zakaj ni v svojem času nikoli prerasel svojih obsegov in šel v organizacijo večjega dogodka?

Novoletke, kot smo jih poimenovali, so prišle iz srečanj, s katerimi smo začeli v Kiberpipi - prvo je bilo izrazito namenjeno spoznavanju in predstavljanju posameznikov. Mišljeno je bilo kot Druženje (z veliko) in je vključevalo tudi razstavo del udeležencev z risarskimi in oblikovalskimi sposobnostmi. Vmes se je sicer pojavil plan



za večjo reč - poletno srečanje. Takrat sem iskala dijaški dom, ki bo ponudila prenočišča in večji prostor, ki bi lahko nudil udobje (beri opremljenost in kompetenco) Kiberpipe na večji kvadraturi. Zataknilo se je predvsem pri ekipi, ker ni bilo ljudi, ki bi bili pripravljene investirati čas v tak podvig - to, pomešano s tem, da sem sama po naravi človek, ki ne zna reči 'saj bo nekako', ampak morajo biti vsi detajli dorečeni in pod kontrolo, je projekt ustavilo.

Je pa konec koncev zanimivo, da 'Novoletka', očitno prav pod tem imenom, živi dalje.

Ali je pred pojavom AnimeSlovenije že obstajala kakšna slovenska spletna skupnost ali klub izven spleta?

Je - in nič kaj presenetljivo ni, da je bil na obali. Klub Second Impact je, kolikor vem, starejši. Zares nisem nikoli brala njihove zgodovine, ampak smiselno se zdi. Morda ne pod tem imenom, ampak dejstvo je, da so bili Primorci z Mediasetom bolje in prej preskrbljeni z animeji kot ostali z avstrijskimi kanali. Poleg tega ima Italija veliko več spoštovanja za stripe in animacijo kot osrednja Evropa. Skratka ja, na obali so se ljubitelji gotovo družili prej. Za kakšne druge skupnosti pa nisem slišala.

Kakšno je tvoje mnenje glede trenutnega stanja anime/manga scene pri nas in tiste pred desetletjem?

Trenutno nimam prav nobenega mnenja več, saj je ne spremljam. Zelo občasno pricurlja do mene kakšna informacija, da se odvijajo določene aktivnosti, kar me sicer veseli, še vedno pa se mi zdi, da gre predvsem za trud posameznikov, ne neko širše gibanje, kar pa je za Slovenijo tipično. Mogoče je najboljšje to, da že nekaj časa nisem zasledila nobenega članka o 'risani pornografiji' in da imamo vsaj občasno slovenske DVD-izdaje. Zdi se, da so animeji in mänge danes že daleč od obskure (moji mlajši sodelavci jih vsi poznajo), kar je tudi super.

Zakaj je AnimeSlovenija.si prenehala s svojo aktivnostjo? Premalo časa ali ni bilo nikogar, ki bi že vsebinsko dopolnjen portal lahko peljal naprej?

Oboje v enem. Torej jaz nisem imela več časa, saj je pri določeni starosti res čas, da postaneš kreditno sposoben in da si ustvariš dom in družino, po drugi strani ni bilo nikogar, ki bi jo kot tako vodil dalje. V bistvu sem jo poskušala predati že pred

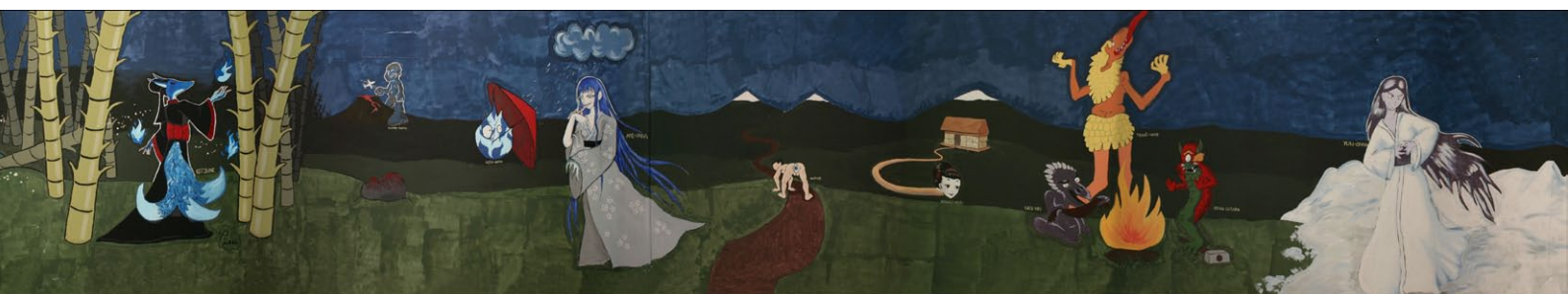
več leti, še pred trenutno podobo, ko je vsaj na 'papirju' še obstajala ekipa, pa je stvar samo stala. Pa sem jo spet prevzela jaz. Ampak ko imaš pa enkrat dve redni službi in poleg tega še nekoga, s katerim s imaš namen dejansko postarati, se prioritete spremenijo. No, vsaj meni so se - tudi zato, ker je naša 'stara garda' v glavnem vsa izplula iz teh voda in s prihodom strani, ki je veliko bolj zadovoljevala nove ljubitelje.

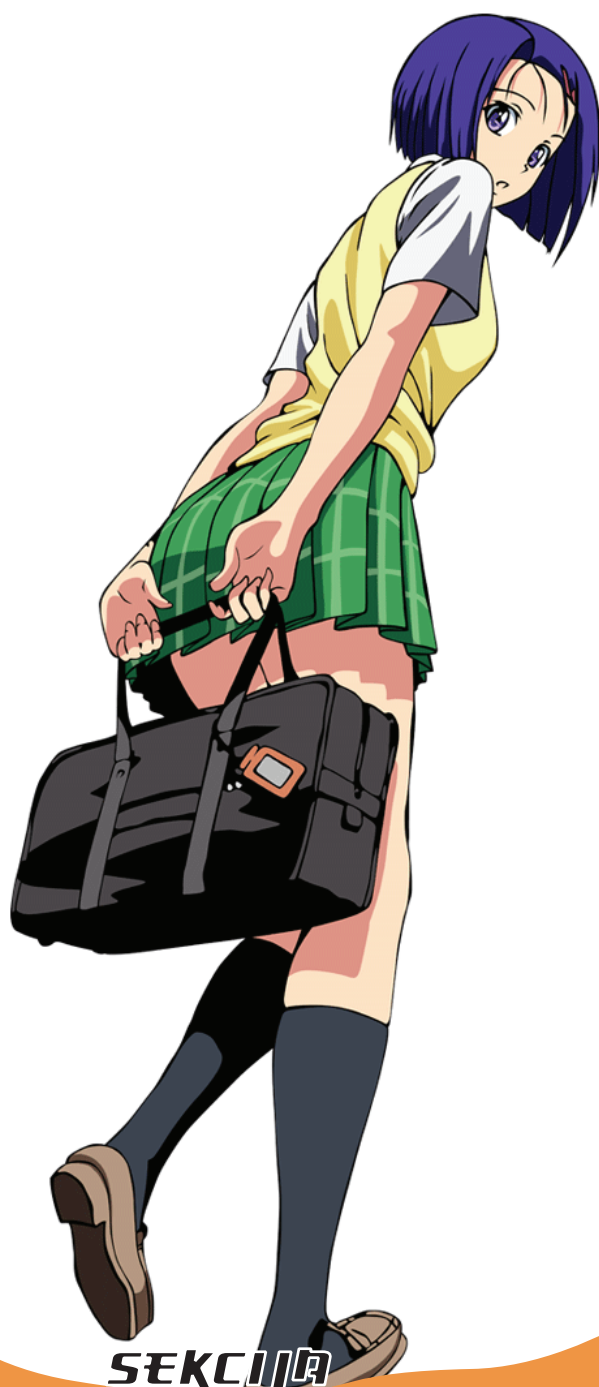
Se še kdaj nameravate vrniti, mogoče v drugačni obliki?

Če bi se, bi se v isti, kar pa res ni smiselno. Razen mogoče, ko bomo vsi tisti iz l. 1998 v penzionu in nam bo spet udarilo na 'risanke'. Oziroma, da si organiziramo skupne vrtce, se mi zdi, da smo počasi že vsi tam ... ;)

Še kakšne zaključne besede za bralce in ljubitelje?

Naj bodo čim bolj aktivni, ne samo pasivni gledalci in bralci. In naj se manj kregajo ;)





SEKCIJA

NIHONGO • 日本語



Nihongo



Japonščina 日本語

1) Vprašalnice.

Na kakšen način lahko še vprašamo po stvareh.

Kadar zastavljamo vprašanje, je ena izmed možnosti enostavno navajanje možnosti. V takšnem primeru se enak vzorec uporablja za stvari in osebe.

Samostalnik/zaimek は
možnost 1 ですか、
možnost2 ですか。

それは本ですか、ざっしですか。
(*Sore wa hon desu ka, zasshi desu ka.*) - Ali je tisto knjiga ali revija?

このどうぶつはうまですか、ろばですか。
(*Kono dōbutsu wa uma desu ka, roba desu ka.*) - Ali je ta žival konj ali osel?

あの人は日本人ですか、ちゅうごく人ですか。
(*Ano hito wa nihonjin desu ka, chūgokujin desu ka.*) - Ali je tisti človek Japonec ali Kitajec?

2) Lastnina v povedku.

Kadar želimo poudariti lastništvo nekoga, prenesemo zvezo, ki predstavlja to lastništvo v povedek.

これはわたしのです。
(*Kore wa watashi no desu.*) - To je moje.

Kadar poudarek ni na stvari, ki je last nekoga, lahko zamolčimo samostalnik, ki se nanaša na to stvar. Če pa želimo poudariti lastnika in istočasno obdržati predmet v povedi, lahko uporabimo sledeči vzorec.

この/その/あの
samostalnik は
lastnik の です。

ほん (hon) - knjiga
 ざっし (zasshi) - revija
 じしょ (jisho) - slovar
 でんじしょ (denshijisho) – elektronski slovar
 しんぶん (shinbun) - časopis
 うま (uma) 馬 - konj
 ろば (roba) 驢馬 - osel
 ねこ (neko) 猫 - mačka
 いぬ (inu) 犬 - pes
 うさぎ (usagi) 兎 - zajec
 とり (tori) 鳥 - ptič
 とら (tora) 虎 - tiger
 ひつじ (hitsuji) 羊 - ovca

めうし (meushi) 雌牛 - krava
 おおかみ (ookami) 狼 - volk
 きんぎょ (kingyo) 金魚 - zlata ribica
 ぶた (buta) 豚 - svinja
 ねずみ (nezumi) 鼠 - miš/podgana
 たつ (tatsu) 竜 - zmaj
 へび (hebi) 蛇 - kača
 かえる (kaeru) 蛙 - žaba
 さる (saru) 猿 - opica
 くま (kuma) 熊 - medved
 ライオン (raion) - lev
 ゼブラ (zebura) – zebra

この本はわたしのです。
 (Kono hon wa watashi no desu.) - Ta knjiga je moja.

あのはなはニナさんのです。
 (Ano hana wa Nina san no desu.) - Tista roža je Ninina.

このめがねはペテルさんのでありません。
 (Kono megane wa Peter san no dewaarimasen.) - Ta očala niso Petrova.

Pismenka	Branje in pomen	Primeri
月	Getsu, gatsu, tsuki (luna, mesec, ponedeljek)	一月 (ichigatsu) – januar 月曜日 (getsuyōbi) – ponedeljek
火	Ka, hi (ogenj, torek)	火 (hi) – ogenj 火曜日 (kayōbi) – torek
水	Sui, mizu ((hladna) voda, sreda)	水泳 (suiei) – plavanje 水曜日 (suiyōbi) – sreda
木	Boku, moku, ki (drevo, les, četrtek)	木の板 (kinoita) – lesena deska 木曜日 (mokuyōbi) – četrtek
金	Kin, kon, kane, kana (kovina, zlato, petek)	金魚 (kingyo) – zlata ribica お金 (okane) – denar 金曜日 (kinyōbi) – petek
土	Do, to, tsuchi (zemlja, sobota)	土 (tsuchi) – zemlja 土曜日 (doyōbi) – sobota
日	Nichi, jitsu, hi, ka (sonce, dan, nedelja Japonska)	日本 (nihon) – Japonska 日曜日 (nichiyōbi) – nedelja

