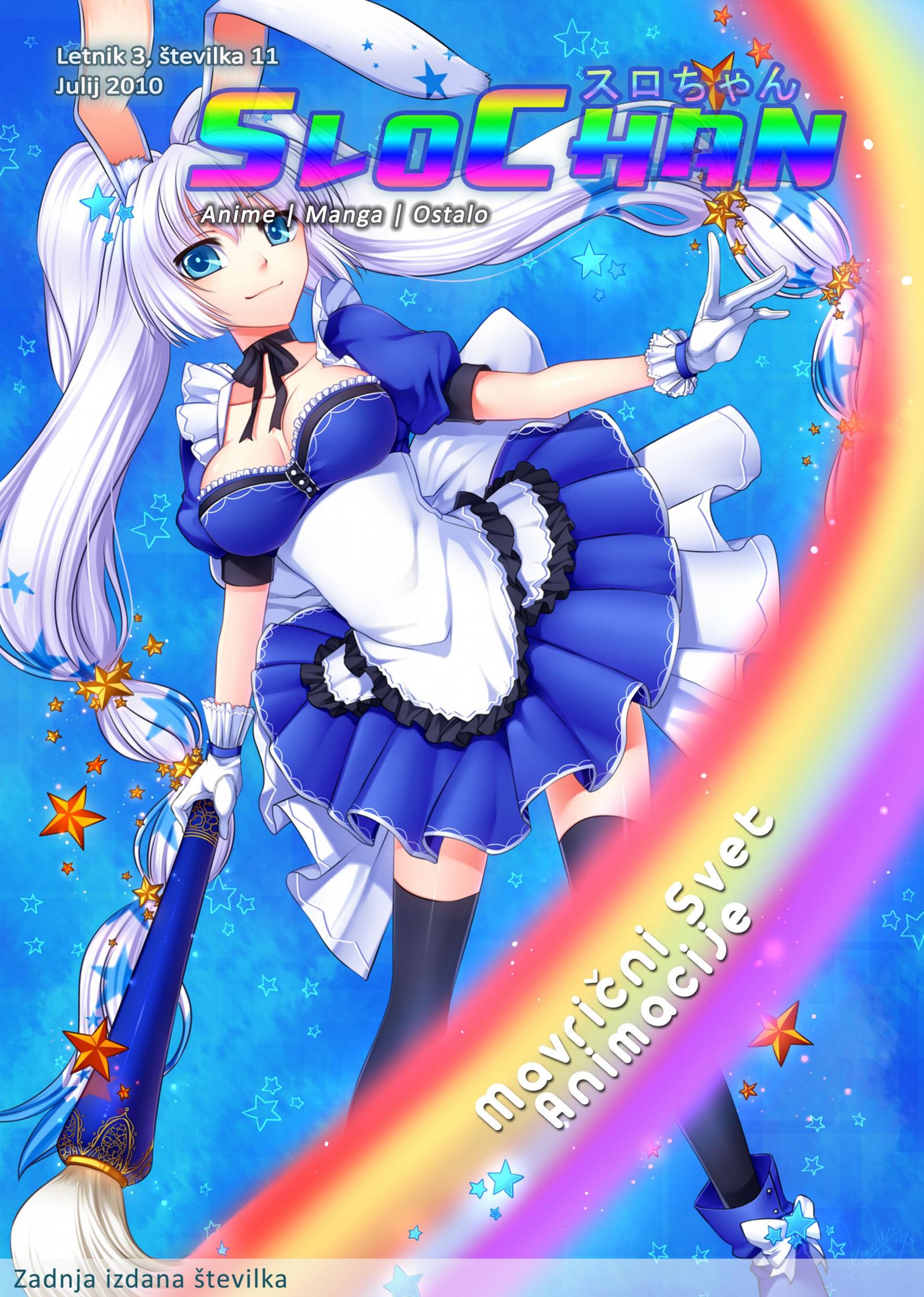


Letnik 3, številka 11
Julij 2010

スロちゃん SLOCHAN

Anime | Manga | Ostalo



Mavrični svet
animacije

UVODNIK

In tukaj je dolgo pričakovana -zadnja številka SloChan ljubiteljske revije. Precej krajša, manj dodelana in ne ravno narejena s srcem. Le-to je že zdavnaj umrlo za slovensko anime/manga sceno. Po desetih številkah in mnogih prošnjah po pomoči pri izdelavi tovrstne revije te zapusti volja še naprej vodit takšno revijo, ki bi jo marsikdo želel videti v tiskani obliki in postavljeno v vsaki slovenski trafiki. A očitni je navdušenost nad animeji in mangami v Sloveniji še vedno mnogo premajhna, da bi ljubitelji sami karkoli dosegli. To je bilo dokazano v prejšnjih skupnostih in tudi v trenutni. Premalo srca, premalo volje, preveč sovraštva in foušarije, nobenega odnosa in veliko hinavščine. To je slovenska anime/manga scena.

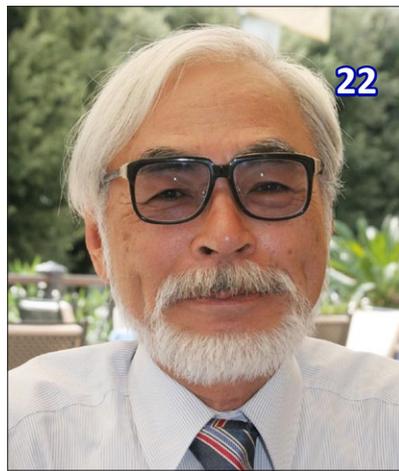
Preveč ljudi na sceni je prišlo in odšlo, mnogi so si našli druge hobije in dali risanke in stripe na stranski tir, spet drugi so zaradi »odraslosti«
popolnoma prekinili stike. Nekateri pa že predolgo vztrajamo pri nečem, kar nam v družbi ne bo prineslo nobenega dobička ali osebne rasti. Če nekaj ne prinaša kruha, je treba 2x premisliti, ali se sploh splača vlagati čas in znanje.

Pri enajsti (11.) številki SloChan zaključuje svojo izdajo. Glede na to, da gre za julijsko številko iz leta 2010, zdaj pa smo že 2011, je bilo to že marsikomu jasno. Bilo je vznemirljivo, dokler je trajalo, imel sem čast sodelovati z mnogimi ljudmi, v revijo vlti odlične članke in opise, jih lično okrasiti in ponosno tudi predstavljati na mnogih dogodkih v Sloveniji. Vsem piscem in nekdanjim oblikovalcem, lektorjem in prevajalcem se iskreno zahvaljujem za sodelovanje, pomoč in čas. Bilo je super, brez vas taka revija ne bi prišla niti do pete številke, kaj šele ENAJSTE! <3

Lep pozdrav
Blaž Juvan aka DjJuvan

Pridruži
se ljubiteljem
SloAnime skupnosti
na Facebooku!





ANIME

- 6 *Animeji splomladi 2010*
- 12 *Animeji svetovne vojne*
- 12 *Momotarō: Umi no Shinpei*
- 13 *Barefoot Gen*
- 14 *Anne no Nikki: Anne Frank Monogatari*
- 16 *Mavrični svet animacije*
- 21 *Darker than Black*
- 22 *Hayao Miyazaki - Studio Ghibli*
- 24 *Nausicaä of the Valley of the Wind*
- 26 *Elfen Lied*

MANGA

- 30 *Priporočila bralcev*
- 32 *Pluto*

OSTALO

- 34 *Pionirji animacije*

Preberite si še našo predhodno številko SloChan 10



Številka #11

julij 2010

www.slochan.com

www.sloanime.org



KONTAKT UREDNIŠTVA

e-mail: sloanime@gmail.com

GLAVNI UREDNIKI:

DjJuvan - Blaž Juvan

GRAFIČNO OBLIKOVANJE

DjJuvan - Blaž Juvan

LEKTORJI:

Screw - anonimen

PISCI ČLANKOV:

DjJuvan - Blaž Juvan

robertodono - Robert Devetak

Spettró - Sasha Dorošenko

dediledi - Denis Ledinek

jack4s

Screw

Mitja Lisjak

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 SPOMLADI 2010



ICHIBAN USHIRO NO DAI MAOU

Žanr: komedija, akcija, perverzija, demoni, harem

Zgodba je postavljena v svet čarovnije in pošasti, kjer se vsakdo, ki želi v življenju nekaj doseči, vpiše v Constan, čarovniško akademijo. Tudi Akuto Sai se vpiše v to šolo s ciljem, da postane vrhovni čarovnik in s tem pripomore družbi. A usoda pokaže svoje zobe že takoj pri testu, kjer študent izve za poklic, ki mu je namenjen. Namesto njegove želje, mu je prerokovano, da bo postal kralj demonov oz. dosegel status vrhovnega zla na tem svetu. S takšno deklaracijo se začne njegovo šolsko življenje, polno spodrseljavev, nasprotnikov in nesporazumov. -jack4s



HAKOUKI SHINSENGUMI KITAN

Žanr: samuraji, harem, mečevanje

Zgodba se odvija leta 1864, ko je na Japonskem vladalo revolucionarno gibanje proti Šogunu, katerega so varovali prav nič priljubljeni samuraji, imenovani shinsengumiji. Ti so imeli dovoljenje nositi meč in ubiti kogarkoli, ki se postavi proti vladarju. Naša junakinja Chizuru zapusti svoj dom v Edu in se, iz varnostnih razlogov, preoblečena v fanta, odpravi v Kjoto v upanju, da najde svojega izgubljenega očeta. Ko prispe tja pa jo čaka neprijetno presenečenje. Postane priča pokolu med razbojniki in Shinsengumiji, vendar to ni vse. Varnostniki niso le navadni ljudje in da bi ohranili svojo skrivnost, odpeljejo Chizuru v svojo rezidenco. Tam ugotovijo, da tako Chizuru kot oni iščejo isto osebo in prične se zgodba spletk, skrivnosti in zapletov. -spetro



MAYOI NEKO OVERRUN!

Žanr: komedija, romanca

Anime znan tudi kot "Stray Cat Overrun!", je adaptacija istoimenske lahke novele avtorja Tomohiro Matsa. Zgodba se vrti okoli Takumija Tsuzukija, dijaka, ki živi in dela s svojo starejšo sestro Otome. Oba sta siroti, ki imata v lasti slaščičarno imenovano "Stray Cats" oz. Klateške mačke. V njuno življenje pa nekega dne vstopi skrivnostno in lepo dekle Kiriya Nozomi, ki ji delo v slaščičarni postane življenjskega in terapevtskega pomena. -spetro



HEROMAN

Žanr: shounen, akcija, znanstvena fantastika

V zgodbi spoznamo najstnika Joeya, ki nima ravno lahkega življenja. Je namreč sirota, ki živi skupaj s staro mamo, kateri tudi finančno pomaga z občasnim delom v restavraciji. Kot vsak najstnik, tudi Joey sanja o tem, da bi postal junak, ali pa da bi vsaj imel najnovejšo igračko-robota "Heybo", ki je pravkar prišel na trg. Seveda igrača stane preveč, Joey pa si je ne more privoščiti. Sreča se mu prikaže, ko najde v smetnjaku pokvarjenega Heybota, ki ga poskusi popraviti in ga poimenuje Heroman. Ne ve pa, da mu bo prav ta igrača spremenila življenje in uresničila sanje. -spetro





HIME CHEN! OTOGI CHIKKU IDOL LILPRI

Žanr: komedija, shoujo, magija

Nenadno izginotje pravljič "princesa Kaguya", "Sneguljčica" in "Pepelka", povzroči katastrofalne spremembe v fantazijskem in realnem svetu. Da bi jih rešili, se kraljica fantazijskega sveta odloči, da na zemljo pošlje tri magične živali, z misijo, da najdejo tri dekleta, ki bodo rešila nastalo zmedo. Tako spoznamo Natsuki, Ringo in Laylo, ki se s pomočjo magije spremenijo v starejše pop pevke skupine Lilpri (Male princeske), ter s pozitivnimi toni poskusijo vzpostaviti red. *-spettro*



WORKING!!!

Žanr: komedija, romanca, življenjski

Zgodba nas popelje v restavracijo imenovano Wagnaria, ki se nahaja v Hokkaidu. Kaže, da je restavracija zelo priljubljena med ljudmi, saj gostov nikoli ne zmanjka, tisto česar primanjkuje pa je osebje. Da bi rešili ta problem, pošljejo natakario Taneshimo v iskanje osebja, a edini ki pristane na občasno delo v restavraciji je šestnajstletni Takanashi Souta, ki pa še ne ve, kaj ga dejansko čaka. *-spettro*



RING NO KAKERO 1: SHADOW

Žanr: šport, boks, shonen, drama, akcija

Na sporedu je tretja boksarska serija mangake Masami Kurumade, znanega predvsem po delu Saint Seiya. Medtem ko se japonska boksarska mladinska reprezentanca pripravlja na naslednji turnir, ki se bo odvijal v Tokiu, se mora naš junak Ryuji spopadati s hujšimi stvarmi. Okruten klan Sence (Shadow Clan) mu namreč ugrabi sestro Kiku in ga na ta način poskusi izzvati k spopadu. Tokrat mladega boksarja čaka precej težak spopad, saj je za klan boksanje zgolj morilsko orožje. *-spettro*



YOJO-HAN SHINWA TAIKEI

Žanr: drama, psihološko, romanca

Tokrat se je na seznamu animejev pojavila bizarna pripoved, s še bolj bizarno ilustracijo in celotno podobo nasploh. Anime, znan pod imenom "The Tatami galaxy", na svojevrsten način pripoveduje zgodbo študenta, ki dobi možnost spremeniti svojo preteklost. Njegove težave se pričnejo na faksu, kjer spozna totalno odštekane fanta po imenu Ozu. Vendar se to mučno življenje lahko spremeni z eno samo potezo in sicer, če povabi prijateljico Akashi na zmenek. Le katero pot bo izbral naš junak? Med edinim prijateljem in ljubeznijo svojega življenja je vendarle težko izbirati. *-spettro*



URAGIRI WA BOKU NO NAMAEO SHITTEIRU

Žanr: drama, fantazija, pustolovščina, shoujo, shounen ai

Zgodba se vrti okoli dečka Yukija, čigar življenje je ovito v skrivnost. Starši so ga že kot otroka zapustili in ker misli, da je ljudem le v napoto, poskuša na vse načine postati samostojen. Yuki pa v sebi skriva veliko skrivnost, to je zmogljivost čutiti čustva ljudi, ki se jih dotakne. Obsojen na samoto, nekega dne naleti na fanta, ki mu pove, da je njegov starejši brat. Koliko resnice je v tem in kako se bo Yuki odzval nanjo pa izvedite sami. *-spettro*



YUTORI CHAN

Žanr: komedija, življenjski

Yutori Chan je prikupna in zabavna serija kratkih skečev, v katerih spoznamo deklo po imenu Yutori Tanaka, ki začne delati v podjetju za igrače Popuu. Skozi preprosto animacijo, katere ustvarjalna zasedba je ista kot pri animeju Moetan, se spustimo v vsakdanjik delavcev in zanimivih situacij, ki med delom nastajajo. Celotno zgodbo popestri starostna razlika med sodelavci in njihove prioritete tako v življenju, kot tudi na delu, ki pa ga najstnica Yutori ne jemlje preveč resno. *-spettro*



MAJOR 6TH

Žanr: šport, bejzbol, drama

Popularna baseball serija se to pomlad nadaljuje že s 6. sezono. Mlademu Goru Shigenu se po izjemni predstavi na svetovnem prvenstvu končno uresničuje sanje. Uspe mu preboj v Major League Baseball, kjer se kot metalec pridruži ekipi Hornetsov. Na tej, najvišji svetovni ravni, ga čaka soočenje s starimi ter novimi nasprotniki, ki komaj čakajo, da se bodo lahko z njim pomerili na igrišču. A stvari se zapletejo, saj ga prizadene huda psihološka bolezen imenovana yips, ki onemogoča njegov met in za katero rešitve sam ne najde. Pot do uspeha je tako težka in Goro mora tokrat dati vse od sebe, da mu bo v novi ekipi uspelo. -*robertodono*



OOKIKU FURIKABUTTE 2

Žanr: šport, bejzbol, komedija

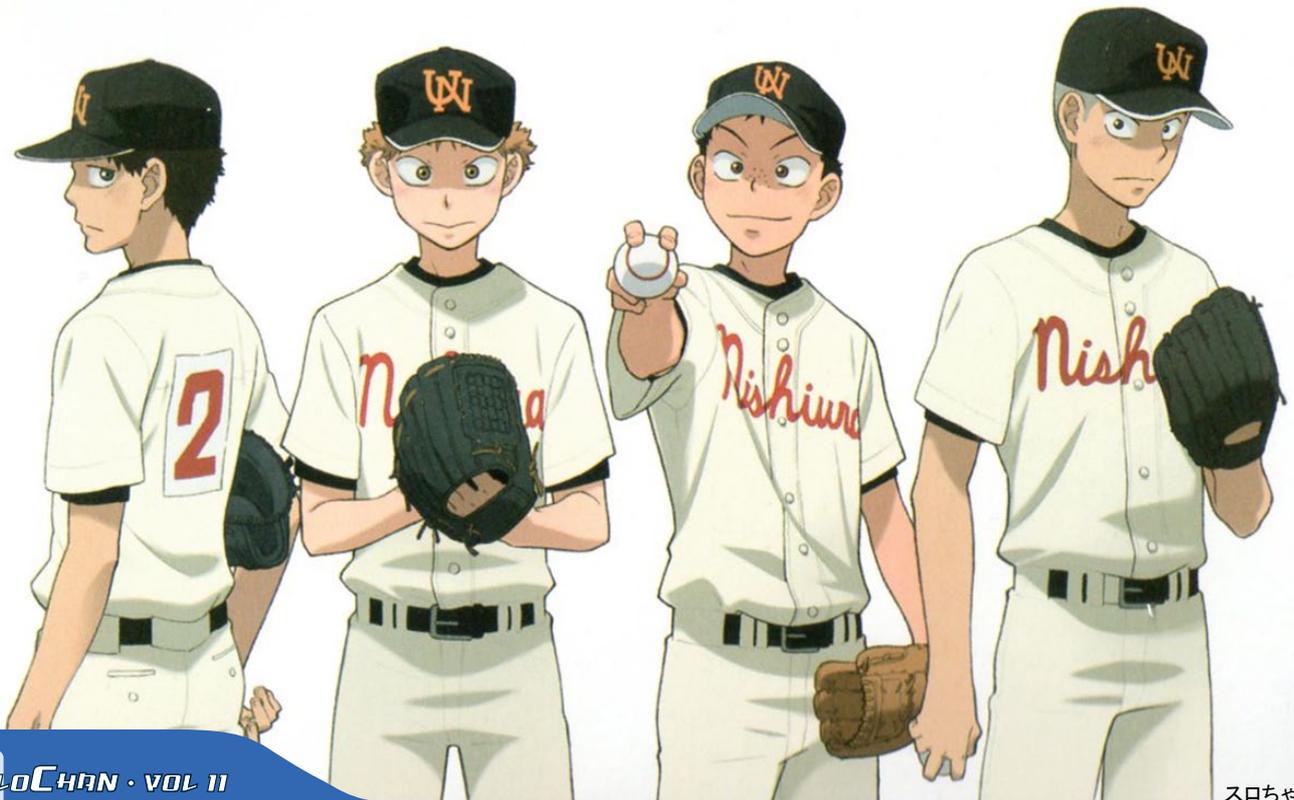
Po treh letih se z novo sezono ponovno vrača metalec Ren Mihashi z ekipo, ki svojo visoko šolo Nishuro tokrat predstavlja na poletnem baseball turnirju. Še bolj kot v 1. sezoni se serija osredotoča na realni prikaz igre ter taktik, prisotnih pa je tudi veliko komičnih vložkov, za katere večinoma skrbi Mihashi, katerega nesamozavest in cmeravost presega vse meje. Na zahtevni poti proti Koshienu se družina sreča z ekipami, ki jih vsaka na svoj način poskuša presenetiti. Igralci morajo tako pokazati vse svoje znanje in odlike, saj je pot do zmage težka. -*robertodono*



GIANT KILLING

Žanr: šport, nogomet, seinen

East Tokyo United je nogometno moštvo, ki se bori za obstanek v elitni japonski ligi. Da je situacija še slabša, se pojavijo napeti odnosi znotraj kluba ter navijači, ki počasi izgubljajo vero v ekipo. V želji po boljših časih vodstvu uspe prepričati selektorja Takeshija Tatsumija, da se iz Anglije, kjer je prikazal izjemno predstavo v nižji ligi, vrne nazaj v moštvo, kjer se je v preteklosti že izkazal kot igralec. A novo delovno mesto je vse prej kot lahko, saj se mora soočiti z igralci, ki njegovih metod najprej nočejo sprejeti in nasprotnimi ekipami, ki se ponašajo z boljšimi igralci ter večjimi proračuni. -*robertodono*





B GATA H KEI

Žanr: komedija, ecchi, romanca

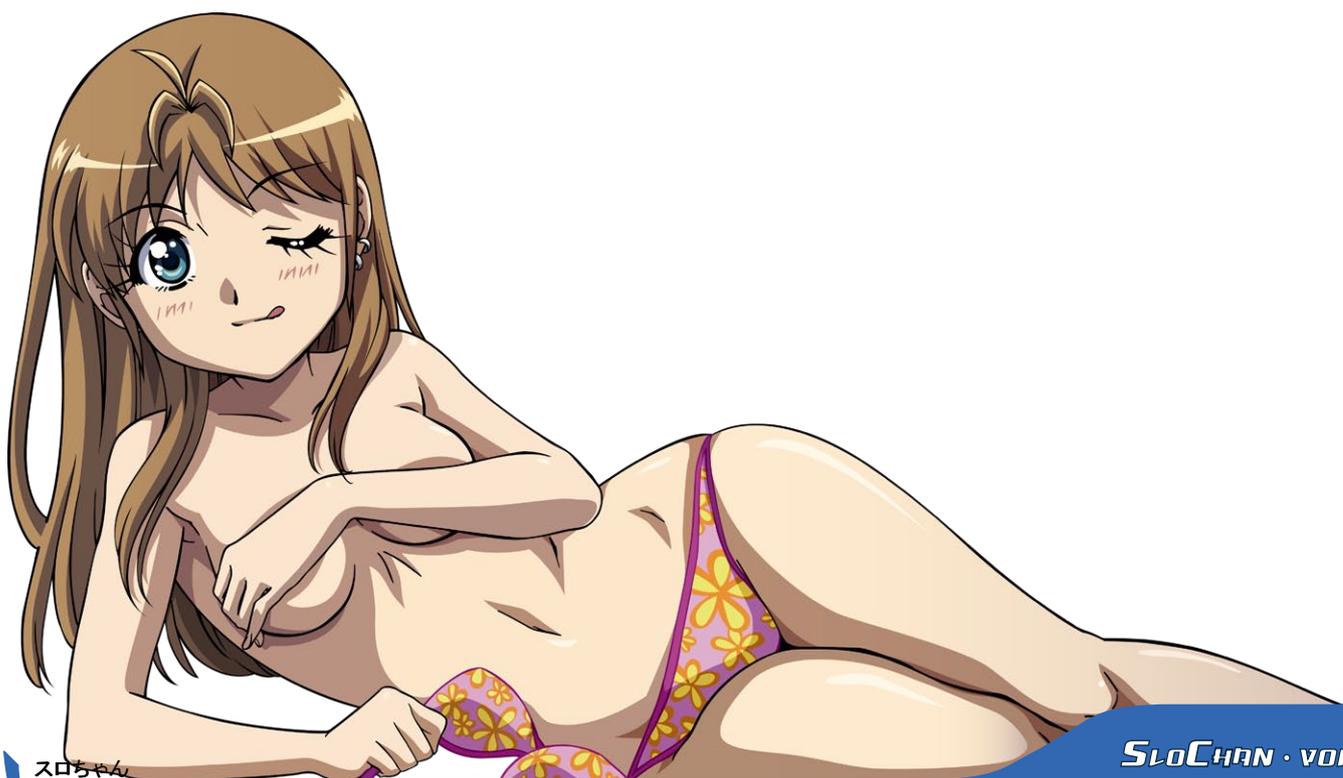
B Gata H Kei je žgečkljiva zgodba o srednješolskem dekletu z nenavadno spotakljivim ciljem – spati želi z najmanj 100 fanti. Zatakne pa se ji že pri prvem, saj se Yamada odloči osvojiti čisto povprečnega sošolca Takashija, ki je za povrh vsega nedolžen kot jagenček. Da, tokrat so vloge obrnjene in je za spremembo v ospredju punca, ki jo razganjajo hormoni in se podi za fantom. Poleg tega Yamada kaže izredno radovednost do vsega, kar je povezano s spolnostjo, tako da se pred očmi gledalca odvije veliko stereotipov in šal na to temo. Za dodatne komične zaplete pa poskrbi dejstvo, da Yamada in Takashi prav ničesar ne vesta o spolnosti, še manj pa o ljubezni. -Screw



KISS X SIS

Žanr: komedija, ecchi, romanca, shounen

Anime za vse ljubitelje sestrskega kompleksa. Keita je srednješolec, ki ima v življenju en sam problem – vanj sta zatrapani njegovi polsestri (seveda niso v krvnem sorodu). Ne samo, da mu želita izkazati ljubezen na vsakem koraku, z njim želita početi prav poredne reči, ki včasih mejijo že na skrajne meje ecchi (žgečkljivega) žanra. Keita se ju na vse kriplje otepa, a vedno manj uspešno in kaj kmalu se sprašuje, kaj je pri vsem skupaj prav in kaj narobe. Sestrici Ako in Riko pa med vsemi kolobocijami delujeta izredno ljubko, tako zelo, da lahko gledalec stakne sladkorno, če ni pazljiv. -Screw



Poletni animeji 2010





Sekirei: Pure Engagement



Sengoku Basara Two



Shi Ki



Shukufuku no Campanella



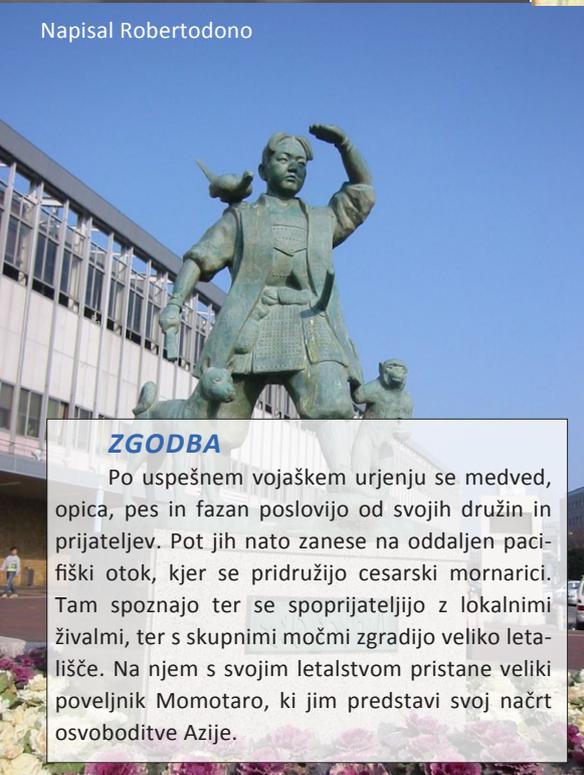
Strike Witches 2



Tono to Issho

Animeji svetovne vojne

Napisal Robertodono



ZGODBA

Po uspešnem vojaškem urjenju se medved, opica, pes in fazan poslovijo od svojih družin in prijateljev. Pot jih nato zanese na oddaljen pacifiški otok, kjer se pridružijo cesarski mornarici. Tam spoznajo ter se spoprijateljijo z lokalnimi živalmi, ter s skupnimi močmi zgradijo veliko letališče. Na njem s svojim letalstvom pristane veliki poveljnik Momotaro, ki jim predstavi svoj načrt osvoboditve Azije.

O ANIMEJU

Momotarō: Umi no Shinpei je prvi pravi anime film. Vojna mornarica je v zadnjih izdihljajih II. svetovne vojne leta 1945 naročila Mitsuyu Seu naj v propagande namene režira nadaljevanje 2 leti starejšega Momotarō no Umiwashi. Seo, ki bo drugo leto praznoval častljivo stoletnico, se je kot animator ter režiser uveljavil že v začetku 30. let in je predvsem znan po sodelovanju še z enim velikanom pionirskih časov, Kenzōm Masaoko, ki je svoj pečat pustil tudi pri tem projektu. Aktivno se je z animeji ukvarjal le do konca 40. let, nato pa se je posvetil ilustriranju otroških knjig. Film je zelo izrazito propaganden, spet je tukaj veliki heroj Momotarō (več o njem v članku pionirji animacije), ki s svojo živalsko enoto vodi »osvobajanje« jugovzhodne Azije. Po vojni je bilo rečeno, da so Američani vse kopije zaplenili in uničili, a so ga potem sredi 80. naključno ponovno odkrili ter izdali.



Momotarō: Umi no Shinpei

桃太郎 海の神兵

Japonska, 1945, 74 min

OSEBNO MNENJE

Anime je eno izmed zadnjih del, ki so propagirale japonski militarizem, postavlja pa tudi mejnik, saj je prvi dolgometražni film, na drugi strani pa zaključuje bogato obdobje zgodnje japonske animacije. Po vojni so se teme z ameriško okupacijo v drugi polovici 40. in začetku 50. let, popolnoma spremenile. Oblast je svoje lovke stegovala po vseh družbenih skupinah in dejavnostih, otroci seveda niso bili izjeme. Kar se da zgodaj jim je bilo v glavo treba vcepiti miselnost diktatorskega režima, da bi mu brezpogojno sledili, v japonskem primeru tudi v smrt. In seveda ni boljšega načina, kot je animirana vsebina, s katero otroku na enostaven način pokažeš svoj prav. Takšen način propagande ni bil značilen le za sile osi, podobnih metod so se posluževali tudi zavezniki (Super Man, Racman Jaka, Popaj). Živali, ki se na začetku poslovijo od domačih ter odidejo na pomoč poveljniku Momotaru, so prikazane zelo ponosne na drugi strani pa tudi hitro priskočijo na pomoč ter so zelo prijazne. Žal je to zelo daleč od resnice, saj so znani primeri zasužnjevanja, predvsem Korejcev ter okrutnega mučenja zavezniških ujetnikov.

Prihod med divje živali, kjer s skupnimi močmi zgradijo letališče je razložen kot prihod med nevedneže, Japonci pa so tisti, ki tja prinesejo kulturo in razvilitost. Na koncu je tukaj še Momotarov boj za »osvoboditev« Azije izpod zahodnega imperializma (ki tudi sam po sebi sicer ni bil nedolžen). Vse skupaj se zaključuje z bojem na Hudičevem otoku (Pearl Harbor), kjer so Američani prikazani kot horda nesposobnežev, ki se namesto da bi se borili, raje kartajo. Zelo svojevrsten pa je tudi zadnji kader. Kljub vsemu temu je anime treba razumeti in nanj gledati, upoštevajoč na razmere, ki so takrat vladale tako na Japonskem kot v svetu. Režiser Seo je, kljub nadzoru vojne mornarice nad potekom dela, vključil skrivna sporočila upanja za otroke, ki so takrat živeli v nenehnem strahu pred ameriški letalski napadi ter pomanjkanju osnovnih dobrin. Animacija je zelo dobra, čeprav film zelo malo spominja na današnja dela. Ravno tako bi pohvalil zvok, veliko je petja, zavezniški vojaki pa celo govorijo angleško (čeprav je ta zelo slaba in prilagojen njihovem karakterju). To črno-belo klasiko bi priporočil vsem. Zaključuje neko obdobje ter nam da določen pogled na čas, v katerem večini izmed nas na srečo ni bilo potrebno živeti.



Napisal Robertodono

Barefoot Gen

はだしのゲン

Japonska, 1983, 83 min

Poletje 1945, Hirošima. Vojna na Pacifiku traja že četrto leto in razmere na Japonskem so vse prejkot rožnate. V hudi stiski se znajde tudi deček Gen ter njegova družina. Vsakodnevno se morajo spopadati s pomanjkanjem hrane ter ostalih življenjsko pomembnih dobrin, poleg tega pa živijo še v strahu pred letalskimi napadi zavezniških letal. Gen in njegov mlajši brat Shinji poskušata po najboljših močeh pomagati očetu, sestri in noseči materi in pri tem najdeti tudi čas za igranje ter zabavo. Težko a veselo življenje pa se Genu popolnoma obrne na glavo, ko Američani 6. avgusta na mesto odvržejo svojo novo orožje...

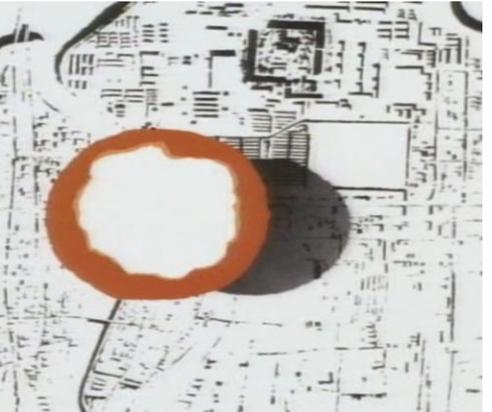
O ANIMEJU

Barefoot Gen je edino animirano delo, ki se neposredno navezuje na jedrski napad na Hirošimo. Prirejen je po mangi z istim imenom mangake Keijia Nakazawe, ki je napad tudi osebno doživel. Takrat je bil star komaj 6 let, za posledicami eksplozije pa mu je razen matere umrla cela družina. Z mangami se je pričel ukvarjati v študentskih letih, večina njegovih del pa je retrospektiva na dogodke iz Hirošime. Njegov opus zajema preko 30 del, med katerimi izstopata delno avtobiografska I Saw It ter Barefoot Gen. Slednjo je avtor pričel izdajati v Weekly Shonen Jump reviji leta 1973, kasneje je bila izdana v 10 zvezkih. Manga je ena izmed prvih sploh, ki so jih prevedli tudi v angleški jezik (1976). Poleg mange so izdali še več knjig.

Sledili so še trije igrani filmi (1976, 77, 80), dva animirana (1983, 86), tri leta nazaj pa so po televiziji predvajali še kratko serijo. Pri animeju je Keiji sodeloval kot producent, režiral pa je Mori Masaki (Time Stranger, The Door Into Summer), ki je za svoje delo pri njem prejel Ofuji Noburo nagrado. Drugi del iz leta 1986 je nadaljeval zgodbo nekaj let kasneje, ko se je povojna Japonska soočala s hudimi gospodarskimi ter socialnimi težavami, v katerih se znajde sedaj že najstniški Gen.

OSEBNO MNENJE

Doživetje jedrskega napada, ki se nam zdi nepredstavljivo, je bila za Kaijia kot otroka gotovo hud udarec ter pomemben preobrat v življenju. Anime je delno avtobiografski, avtor vanj vključi velik del svojega doživetja. Lahko bi ga razdelili na tri dele; razmere pred napadom, eksplozija ter njene posledice. Začetek je zelo otroško razposajen, a se vse takoj spremeni z bombo, katere udarni val izbriše vse kar mu pride na pot. Dogodki so prikazani skozi nedolžne otroške oči, ki ne razumejo zakaj je do tega prišlo, Gen pa se mora pri temu soočiti še z izgubo ljubljenih oseb ter doma. Grafika za današnje razmere deluje že rahlo zastarelo, a glede na to, da je film star že skoraj 30 let, dobra. Zelo kruto je predstavljena eksplozija sama ter posledice, ki jih pusti na ljudeh, ki bolj spominjajo na pošasti. Dobro bi ocenil tudi zvok, tako glasbo, kot sinhronizatorje. Ko sem se odločal med tem delom ter Grave of the Fireflies je prevladala odločitev o Genu, saj ima bomba velik pomen v japonski družbi, predstavlja konec zadnje velike vojne ter preobrat



v zgodovini celotnega človeštva.

Hirošima ter Nagasaki sta še danes odprti poglavji druge svetovne vojne, saj se smiselnost napada na civilna cilja vedno znova postavljata pod vprašaj. Pozneje se je grožnja z napadom med hladno vojno še večkrat ponovila, a je na srečo ostalo le pri besedah in ne dejanjih. Po letu 1945, ko so Američani prvič in do sedaj edinkrat v boju preizkusili to najhujše orožje, ki bi z lahkoto uničilo svet, se ji je do danes pridružilo še 8 držav, ki posedujejo več 10.000 raket. Nevarnost izbrisa človeške civilizacije tako še kar traja, klub premikom in dogovorov o zmanjšanju orožja.

Zgodba je tragična in vredna ogleda saj je anime dober pokazatelj tega, kar se je zgodilo ter nam da vedeti, da se jezerskega orožja ne sme nikoli več uporabiti.





Anne no Nikki: Anne Frank Monogatari

アンネ・フランク物語 アンネの日記と童話より

Japonska, 1979, 82 min

Ana Frank je 13 letno dekle, ki živi v Amsterdamu sredi vojne vihre leta 1942. Ker je njena družina judovske vere, se morajo soočiti s hudimi pritiski Nemcev, ki omejujejo njihove pravice ter vse več Judov deportirajo v koncentracijska taborišča. Ko pride nevarnost tudi do družine Frank, se je ta prisiljena skriti v majhnem podstrešnem stanovanju. V neprijaznem svetu, ki jo obdaja, Ana uteho najde v svojem dnevniku, ki ga poimenuje Kitty. Vanj zapiše vse svoje sanje, želje ter upanje po boljšem življenju brez vojne.

O ANIMEJU

Film je japonska animirana priredba znane knjige Dnevnik Ane Frank. Ana je v njem zaupala vse podrobnosti svojega življenja v času skrivanja pred nacisti. Žal njena zgodba nima srečnega konca, saj vojne ni preživela. Umrla je stara le 15 let v taborišču zaradi posledic težkega dela in tifusa, žal le nekaj tednov preden so taborišče osvobodili zavezniki. Dnevnik je v svet nekaj let po vojni poslal njen oče Oto, edini preživeli družinski član, z naslovom Dnevnik Mladega Dekleta. Knjiga je postala svetovna uspešnica in

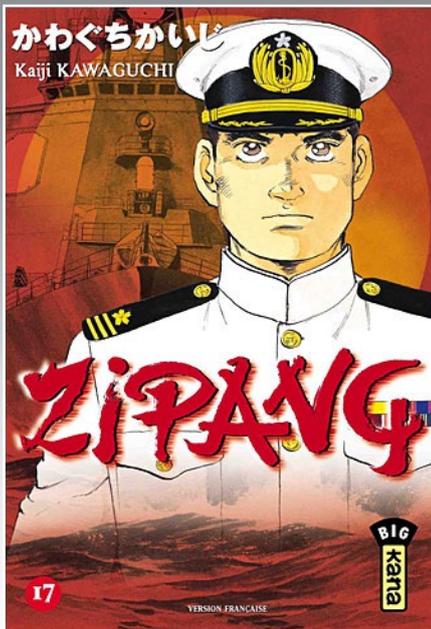
simbol judovskega trpljenja med vojno. Zgodba je bila v anime prvič prirejena leta 1979 kot televizijski film, 16 let kasneje ji le sledila ta, ki jo je režiral Akinori Nagaoka pri studiu Madhouse.

OSEBNO MNENJE

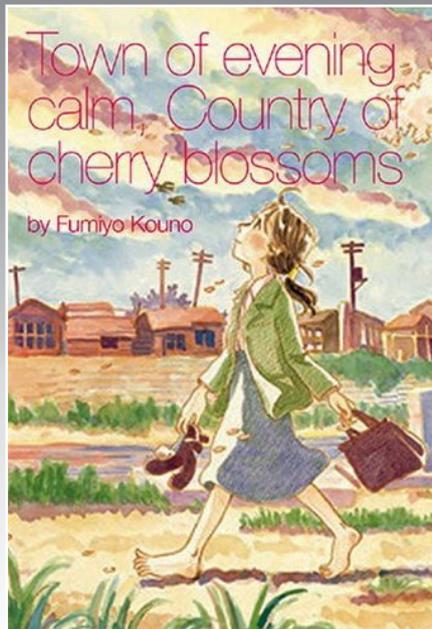
Judje že od nekdanj predstavljuje grešnega kozla. V Antiki so veljali za večne upornike proti Rimu, skozi srednji vek so jih kristjani obsojali zaradi povzročitve smrti Jezusa Kristusa. Vedno so bili preganjani (iz slovenskega prostora so jih izgnali v 16. stoletju) in potisnjeni na rob družbe. A njihovo pravo trpljenje se je začelo s prihodom Adolfa Hitlerja in njegove nacionalsocialistične stranke na oblast v Nemčiji v začetku 30. let prejšnjega stoletja. Za nacistične, so bili Judje nadloga, ki je bogatila na račun države in pravega nemškega naroda. Že takoj po prihodu na oblast se je pričela njihova represija. Najprej so Jude odpustili iz javnega sektorja, niso se smeli poročati z ostalimi Nemci, izgubili so tudi državljanstvo. Pred vojno so represije doživele višek v »kristalni noči« leta 1938 z uničenjem vseh sinagog, trgovin ter ostalih judovskih zgradb. Poleg tega so se že začela pojavljati delavska taborišča, kamor je bilo deportiranih vse več ljudi. Z

vojno ter zasedbo večine Evrope se je proti judovska politika usmerila tudi na zasedena območja. Preselili so jih v posebne zaprte predele mest, kjer so bili odrezani od preostalega sveta. Leta 1942 se je nemško vodstvo odločilo, da bo dokončno rešilo judovsko vprašanje. Pričelo se je načrtno mučenje in pobijanje v taboriščih smrti (Auschwitz, Treblinka, Belzec...) imenovano holokavst, kjer je v 3 letih umrlo skoraj 6 milijonov Judov ter še dodatnih 5-7 milijonov Romov, Slovanov, homoseksualcev, prizadetih ljudi ter političnih nasprotnikov. Ljudi so uporabljali za medicinske ter vojaške poskuse, večino pobojev pa so izvajali v posebnih plinskih celicah. Anime sicer o taboriščih smrti ne govori, a nam pokaže primer družine, ki se na svoj način bori proti

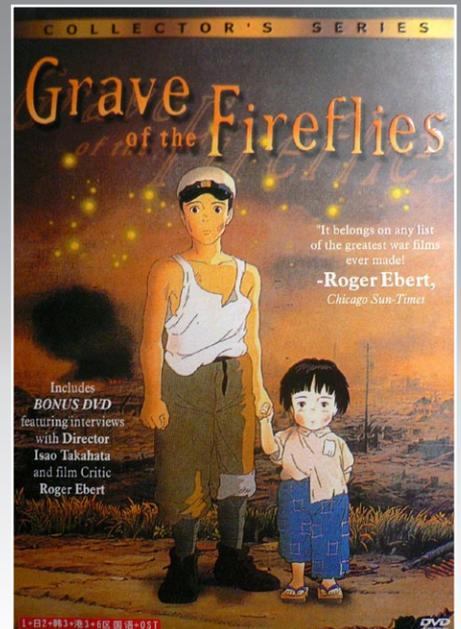




Zipang



Town of Evening Calm, Country of Cherry Blossoms



Grave of the Fireflies

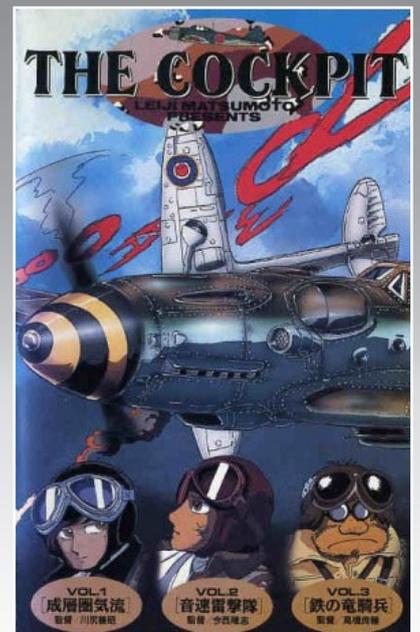
grozeči nevarnosti v majhnem klavstro-fobičnem stanovanju ter upa na boljše čase po osvoboditvi. Žal je prekratek, da bi dodobra spoznali vse like in se osredotoči le na Ano in njena razmišljanja, ki jih deli z dnevnikom. Zvok je dober, pograjal pa bi grafiko, ki je za leto 1995 zelo zastarela barvni odtenki pa delujejo sprano. Anime je, poleg First Squad verjetno edini, ki prikaže razmere med vojno v Evropi, in je dokaj dobra alternativa knjigi. Priporočal bi oboje, saj ne obstaja veliko pogledov na to najhujše obdobje v človekovi zgodovini skozi otroške oči.

PRIPOROČILA PODOBNIH ANIMEJEV

Poleg opisanih bi priporočil še odlično in tragično dramo Grave of the Fireflies, kjer deček Seita in njegova sestra Setsuko sama poskušata preživeti vojno vihro. Tukaj so potem še Zipang, kjer se najnovejša japonska bojna ladja znajde v preteklosti med bitko za Midway, Konpeki no Kantai, kjer Japonci v isti bitki uspejo zmagati ter spremenijo potek vojne, Nagasaki 1945, ki pokaže zgodbo drugega bombardiranega mesta ter futuristični The Cockpit, kjer se na širjavah neba spopadajo vojaška letala. Za prikaz ruske fronte skrbi First Squad s odlično grafiko a žal luknjasto in neprepičljivo zgodbo. Kot zanimivejši je tukaj še



First Squad



The Cockpit

Hetalia Axis Powers, ki se na humoren način dela norca iz udeleženeh držav, ki so prikazane prek stereotipnih karakterjev. Ob tej priložnosti bi priporočil še mango Town of Evening Calm, Country of Cherry Blossoms, kjer spoznamo tri generacije družine iz Hirošime, ki jih povezuje jedrska bomba.



Konpeki no Kantai

Mavrični svet Animacije

Barve se lahko delijo na pozitivne in negativne, vendar jih vsaka kultura lahko interpretira drugače. Če primerjamo barvni simbolizem vzhodnih in zahodnih dežel, lahko pridemo do povsem drugačnih mišljenj in pogledov na pomen barve. Piše *Spettro*.

Na različnih forumih naletimo na razprave o tem, katere nacionalnosti so animejski liki, kajti nekateri imajo temnejšo kožo in peroksidno bele lase (brez barvanja seveda), drugi so čistokrvni Japonci in imajo zelene oči (brez uporabe barvnih leč, da se razume) in tako naprej. V realnem svetu se prepoznamo glede na barvo kože, obrazne poteze, po načinu govora, po imenu in priimku ipd., v svetu animejev pa je to nemogoče. No, nemogoče bi bilo težko reči, saj je v svetu animejev vse mogoče in dovoljeno (poglejmo Simona Brezhneva iz animeja Durarara!!: temnopolti rus z modrimi očmi, ki na japonskem prodaja sushi), vendar vseeno ni nekega velikega poudarka na etnični pripadnosti likov. Tisto, kar pritegne gledalca animeja, so nemogoče barvne kombinacije in oblike las in oči. Res je, da se ljudje tudi v resnici barvajo in imajo možnost uporabe barvnih leč, vendar je ta lastnost v animejih edinstveno izkoriščena. Barva in oblika loči junake med seboj, ampak, ali ta »multicolor« tehnika služi zgolj kot ločnica ali ima vendarle še kakšno drugo funkcijo?

Mange kot začetek

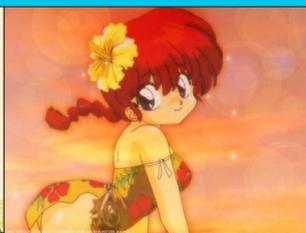
V deželi vzhajajočega sonca vlada močna želja po izstopanju iz množice. To seveda ni nič čudnega, glede na to, da imajo vsi ob rojstvu črne lase (so tudi redki primeri rjavolascev in rdečelascev) in ozke

rjave oči. Seveda pa genetika ni edina, ki jih naredi med seboj si podobne. Zaradi strogih šolskih predpisov, so že od otroštva primorani nositi uniforme. Te pripomorejo k enakopravnosti, vendar zatirajo individualnost in drugačnost posameznika. Edina luknja v sistemu, ki učencem omogoča beg iz povprečnosti je dopustnost barvanja las, pa še to ne na vsaki šoli.

Če želimo razpravljati o izstopanju barve las v animejih, moramo najprej začeti z mangami. Kot vemo, so te narejene v črno-beli tehniki in lasje so v tem primeru omejeni le na tri barve in sicer črno, belo in sivo. Bralcem je lahko tudi vseeno, kako so liki prikazani, pričakovali bi, da imajo vsi Japonci črne lase in tujci blond, vendar je to daleč od resnice. Zgodbi bi bilo težko slediti, če bi imeli vsi liki črne lase in podobno frizuro. Prepoznavnost je zahtevala, da so japonske like začeli prikazovati s svetlejšimi odtenki las in oči in s tem olajšali bralcu spremljanje zgodbe. Za to izbiro pa se skriva tudi drugi motiv in sicer, prelivanje treh barv prinese stranem barvno ravnotežje. Samo

pomislite kako bi bilo, če bi na vsaki strani imeli črne lase in najverjetneje belo/sivo obleko. Teža črnine bi bila zmerno na zgornjem delu slike in barve se ne bi najlepše prelivali (en tak primer je Doraemon). Mangaka mora ob sestavi zgodbe dobro premisliti o izgledu likov, saj mu lahko ta netradicionalni prikaz Japoncev povzroči tudi težave (npr. Japonski blondinec z modrimi očmi bi lahko podal nesmiselno izjavo o tem, da je prvič v življenju videl tujca in ostal osupljen nad njegovo barvo oči – ki pa se dejansko ne razlikuje dosti od njegovih).

Prehod črno-belih likov v barvne se je začel s platnicami in bralcem odprl povsem drugačen pogled na like. Te so namreč barvne in junaki na njej morajo izstopati. Verjetno pa je marsikdo opazil, da ti prehodi lahko povzročijo različne barvne variacije las. Kako bi odgovorili na vprašanje kakšno barvo las ima Lum/Lamu iz animeja Urusei yatsura? Pričakujemo lahko dva odgovora in sicer eni bi se potegovali za zeleno, drugi pa za modro barvo. Ali bi lahko vedeli, da ima v črno-beli mangi Ranma ½ sam Ranma (v ženski podobi) rdeče lase? Še dobro da obstajajo različne poteze oči, saj bi drugače stežka sledili zgodbi. Barvne platnice pa niso dosti spremenile mnenja o junakih, preskok je nastal s prehodom iz mange v anime. Črno-lasi in tradicionalni liki so dobili vijolično,





temno modro, temno zeleno barvo las, medtem ko svetlolasi liki so postali blondinci, rjavolasci, rdečelasci, ipd.

Magičen pomen las

V svetu animejev in mang lahko zasledimo, da imajo lasje nek alternativen pomen in se preko njih izraža marsikatero junakovo stanje. Že prej je bil omenjen Ranma ½. Nedvomno so vsi bralci ali gledalci opazili Ranmin čop, oz. kitko, ki se premika glede na junakovo stanje (npr. ko je začuden ali presenečen, se mu čop naelektreno postavi pokonci). Z lasmi pa se lahko izraža tudi magično stanje ali, sproščanje magične energije junaka. Da bi mangaka na gledalca/bralca naredil še večji vtis, pa mu pri tem pomagajo tudi barve. Vzemimo na primer Dragon Ballovega Gokuta ali YuYuHakushovega Kurama. Goku ima kratke črne lase, vendar ko sprosti svojo pravo moč, le-ti v sekundi porumenijo in zrastejo. Kurama ima srednje dolge rdeče lase, vendar ko sprosti svojo demonsko moč, njegovi lasje postanejo zelo dolgi in beli. Zakaj pa se mangaka odloči za takšne barve? Imamo dve opciji: ali gre za naključno izbiro barv, ali pa za zelo premišljeno potezo. Mangaka mora svojo zgodbo dobro premisliti, in tako kot režiser za svoj film izbere le določen tip igralcev, mora tudi mangaka najti prave like, ki bi



se v zgodbi lahko razvijali in gledalcem podali kar se da najboljšo predstavo. Da bi to storili, morajo upoštevati stereotipe iz resničnega sveta in tiste iz sveta animejev, brez zanemarjenja simbolike. Če primerjamo več likov iz različnih animejev med seboj, lahko ugotovimo, da liki (vsaj v večini primerov) nimajo naključne barve las, vendar sodijo v tipične prikaze določene osebnosti oz. se držijo animejskih in življenjskih stereotipov in prav tako tudi simbolike barv.

Simbolika barv

Barve se lahko delijo na pozitivne in negativne, vendar jih vsaka kultura lahko interpretira drugače. Če primerjamo barvni simbolizem vzhodnih in zahodnih dežel, lahko pridemo do povsem drugačnih mišljenj in pogledov na pomen barve. Da se ne bi osmešili ali užalili koga, ko gremo na dopust, se je dobro pozanimati o kulturnih navadah, pa čeprav le na

grobo. Ste vedeli, da na Japonskem rdeča barva predstavlja poroko in sonce (in ne nevarnost in kri kot v Ameriki)? Rumena, ki v zahodnih deželah predstavlja strahopetnost, je na Japonskem interpretirana kot barva korajže? Prav tako bela in črna barva si nasprotujeta. Na vzhodu bela predstavlja smrt in črna mladost, na zahodu pa je bela namenjena angelom in črna smrti.

Ker mangake rišejo svoja dela ne le za japonsko, temveč tudi za zahodno publiko, lahko ponekod zasledimo, da poskušajo upoštevati tudi barvno simboliko zahodnih držav. Poglejmo si sedaj, kaj lahko pričakujemo od junakov, glede na njihovo barvo las (opozarjam, da so to zgolj okvirne interpretacije in da se lahko najde nešteto izjem, ki tem pogojem ne ustrezajo).



Črna (kuroi):

Glede na simboliko, se za črno barvo skriva temačnost, zlo, bolezen, strah in žalost, vendar lahko po drugi strani predstavlja tudi eleganco, formalnost, moč, skrivnost in globino. Črnolase animirane like lahko povežemo z japonsko genetiko in tradicijo. V animejih se pogosto pojavljajo kot skrivnostneži in tradicionalisti, deležni strahospoštovanja (večina likov animirane serije Inu Yasha). Je torej pri črni barvi upoštevan zahodni simbolizem? Sawako Kuronuma je v animeju Kimi ni Todoke predstavljena kot dober lik, pa vendar se je sošolci bojijo (zaradi njenih dolgih črnih las jo primerjajo s Sadako iz filma »The ring«). Seveda imajo tudi nekateri zlobni liki črne lase (Orochimaru iz Naruta), vendar je ta vloga največkrat rezervirana za drugo barvno skupino.



Plava (aoi):

Plava v svetu simbolizma predstavlja ženstvenost, življenje, čistočo, stabilnost, varnost, hladnost, mir, depresijo, tehnologijo, inteligenco in poduhovljenost. Prav tako so plavalasi liki v animejih predstavljeni kot tihi in pametni in zaradi tega delujejo skrivnostno in hladno. Le kdo ni sedaj pomislil na Rei Ayanami iz Neon Genesis Evangeliona? Seveda tudi tukaj najdemo izjeme. Vse bolj kot mirna in hladna je npr. Bulma iz Dragon Balla. Edina lastnost, ki ji iz te skupine lahko pripišemo, je njena inteligenca in smisel za tehnologijo.



Rjava (chairo):

Ta barva pogosto asociira na zemljo in z njo povezan dom, okolje in udobje. Simbolika gor ali dol, rjavolasi liki so v animejih lahko predstavljeni kot glasni ali tihi, povezuje pa jih prijateljski duh. To so namreč tisti liki, ki so pametni in iznajdljivi, v primerjavi s plavalasci pa so bolj prijateljske narave. Hikari Horaki (iz animeja Neon Genesis Evangelion) je primer tihе, pametne in med sošolci priljubljene rjavolaske, medtem ko je Sana Kurata (iz animeja Kodocha) prav tako pametna in priljubljena, pa vendar niti malo tiha. Je namreč tisto dekle, ki ne more in ne zna biti tiho in na miru.

Zanimivo je, da na japonskem gledajo na rjavo barvo povsem drugače kot zahodnjaki in je ne priznavajo s samostojno besedo. Cha-iro praktično pomeni »čajna barva« in je zgolj metafora, s katero si ljudje opredeljujejo rjavo barvo. Japonci ne priznavajo odtenkov las in naša »svetlo rjava« barva je za njih rumena (iz japonskega stališča je Sana Kurata blondinka in ne rjavolaska).



Zlata / rumena (kiroi):

Ti dve barvi lahko predstavljata raznolike osebnosti. Kot smo že prej napisali, zahodna in vzhodna kultura (kar se simbolizma barv tiče) se lahko zelo razlikujeta. Zaradi tega prehaja tudi do precepa med pomeni.

Rumena/zlata lahko velja za nebeško barvo, ki predstavlja optimizem, idealizem, pogum, bogastvo, igrivost in včasih tudi razvajenost. En takšen primer je Usagi Tsukino iz animeja Bishoujo Senshi Sailor Moon, pa tudi Marie Antoinette in Oscar François de Jarjayes (The Rose of Versailles). Blondinci (predvsem moški liki) so prav tako znani po tem, da privabljajo nesrečo in se za to barvo skrivajo »slabotniki« junaki. Le pogledajte npr. Vash the Stampede (Trigun) ali celo Takashija Mitsuhashija (Kyo Kara Ore Wa), ki se nalašč pobarva v blond, zato da bi izgledal bolj nevaren.

Ne gre se čuditi, da so blondinci in blondinke v animejih predstavljeni kot tujci (Balalaika iz animeja Black Lagoon, Integra Hellsing iz Hellsinga, November 11 iz Darker than Black, Kurz Weber iz Full Metal Panic, itd.). To je navsezadnje običajen pojav na Japonskem. Ste mogoče slišali kdaj za modno smernico imenovano Ganguro? Ta se je na japonskem uveljavila v devetdesetih in predstavlja japonske »blondinke«, ki si na vse načine prizadevajo biti podobne Evropejkam. V animejih lahko naletimo tudi na takšne like (Rena Kunisaki iz animeja .Hack// Legend of the twilight, Momo Adachi iz animeja Peach Girl).



Zelena (aoi ali midori):

To je barva narave, sreče, mladosti in večnega življenja, ima pa tudi slabšo konotacijo in sicer lahko predstavlja tudi zavist oz. ljubosumje. Je Lamu dober primer? Vendar zakaj je Lamu enkrat zeleno in enkrat modro-laska?

Verjetno ste opazili, da se zeleni po japonsko reče tudi AOI, ki pa pomeni modra oz. plava. Ne čudite se, če boste naleteli kdaj na izjavo, da na semaforju sveti modra luč, da je zelenjava modra, ipd.. Verjeli ali ne, Japonci ne priznavajo zelene barve kot prave, ali samostojne barve in večini stvari zelene barve pravijo kar plava, oz. modra, oz. AOI.



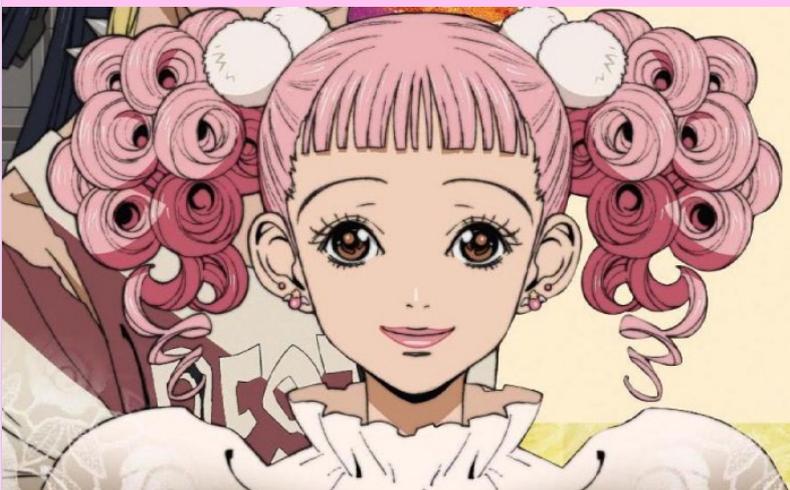
ORANŽNA (orenji):

Ta barva predstavlja energijo, pogum, ravnovesje, toplino, dobrosrčnost, vzhičenje in pozornost. Ker se ta barva pogosto meša z rjavo, je precej težko določiti, kam bi dali like. V to kategorijo bi najlažje uvrstili Orihime Inoue (Bleach), glede na pogum in energijo bi uvrstili sem tudi Nami (One Piece), Ichigo Kurosakija (Bleach), Kyosuke Kanou (Hungry Heart) in še kdo bi se našel.



ROZA (pinkku/momoiro):

Optimistična barva, ki predstavlja simbol otročje nedolžnosti, ženstvenosti, deviškosti in čiste ljubezni. V svetu animejev pogosto naletimo na to barvo pri otroških likih, ali tistih, manjše velikosti. Poglejmo si na primer slavno Sailor-Moonovo Chibiuso, ali pa Sugar (A little snow fairy sugar), Momoko (Wedding Peach) in Miwako (Paradise kiss).



VIJOLIČNA (murasaki):

Ta mešanica rdeče in modre barve naznanja notranjo spiritualnost, skrivnostnost, znanje, razsvetljenje, poduhovljenost, prav tako pa tudi mir, oddaljenost, krutost in aroganco. Idealen primer je Misato Katsuragi (Neon Genesis Evangelion), ali D.N. Angelov Dark Mousy.





RDEČA (akai):

Rdeča barva je zaščitni znak krvi, borbe, ljubezni, žrtvovanja, močnih čustev, energije, hitrosti, nevarnosti, agresije, vitalnosti, senzualnosti in strasti.

Večina animejev se drži te konotacije in prikazuje rdečelasce kot eksplozivne, vročekrvne, lepe, temperamentne, agresivne, drzne, močne in strastne like, ki si želijo biti vedno v centru pozornosti. Večina izmed njih živi za trenutek, na polno in si ne pustijo ukazovati. Med liki najdemo tako ženske(Asuka Soryu Langley – Neon Genesis Evangelion, Lina Inverse- Slayers, Ranma Saotome(ž)- Ranma ½, Shana – Flame Haze), kot tudi moške(Kougaiji in Gojyo – Gensomaden Saiyuki, Himura Kenshin – Rurouni Kenshin, Shanks - One Piece, Gaara- Naruto).

Ko smo že pri rdeči barvi, naj vam razkrijem še, zakaj je Asuka Soryu Langley(Neon Genesis Evangelion) predstavljena enkrat kot rdečelaska in drugič kot blondinka. Tudi tukaj velja enako pravilo, kot za zeleno barvo in z njo povezano Lamu(Urusei Yatsura). Japonci, v primerjavi z zahodno civilizacijo, zamenjujejo rdečo in rumeno barvo. To je najbolj opazno v interpretaciji sonca, ki mu mi pravimo rumeno, medtem ko Japonci vidijo v soncu rdečo barvo(takšno kot pri sončnem zahodu).

»Rdeča ni več barva krvi, ampak vzhajajočega sonca.« - Gensomaden Saiyuki

SIVA/BELA (gurei/shiroi):

Siva, pa čeprav predstavlja zaupanje, skromnost, zdravje, odraslost, konzervativnost, dolgočasje in starost(za starejše), je barva rezervirana za zlobneže in anti-heroje. Večina likov z belo ali sivo barvo las igra v animeju vlogo izdajalca, sovražnika, zlobneža, ki mu zaradi njegove krinke zaupamo, dokler ne pokaže svoj pravi obraz. Evangelionov Kaworu Nagisa, Berserkov Griffith, Shin Angyo Onshijev Aji Tae in še bi lahko naštevali. Seveda se pojavljajo tudi dobri liki s to barvo las. Poglejmo na primer Youko Kuramo(yuyuhakusho) in Inu Yasho(Inu yasha), ki sta, kljub temu da sta demona, dobrega srca in pripravljena storiti vse za prijatelje. Pri dekletih pa bela barva velja za nekaj posebnega, skrivnostnega in nadnaravnega(Urd iz Oh my goddess, princesa Hinoto iz clampovega X/1999, Suigintou iz Rozen Maiden).



BARVNI MIX

Kako bi bilo, če bi te barve pomešali v en sam anime?

Nič nenavadnega! To je povsem normalno in s tem lažje pridemo do zaključka, da ima vsak junak v zgodbi svojo lastno osebnost in moralna načela. Nešteto je animejev, ki imajo name-noma, ali naključno, junake z različnimi barvami las, ki se po simboliki povezujejo s karakterjem. Neon Genesis Evangelion, Bishoujo Senshi Sailor Moon, Saint Seiya, One Piece, Bleach, Tora-dora, To Heart, Märchen Awakens Romance, itd.. Mislim, da se mora mangaka, ki mu/ji »barvna bomba« v animeju ne ustreza, za gledalce toliko bolj potruditi in kar se da najbolje razviti svoje rjavolase ali črno-lase like, preko dejanj in dialogov.

Torej ni nujno, da se barva las nanaša na junakovo osebnost, je pa zagotovo eden izmed najenostavnejših načinov za njegovo predstavitev. Ljudje smo narejeni na ta način, da preko barv zaznavamo tudi določene vibracije in s tem tudi občutke(mimogrede, zelena naj bi pomirjala), kar je dobro upoštevati pri delih, kjer so slike in barve ključnega pomena.

Napisala:spettro

DARKER THAN BLACK

Z izginotjem pravega neba, sta se hkrati pojavila dva nova tipa ljudi. Prvi se imenujejo contractorji. To so ljudje, ki so iznenada izgubili vsa čustva in občutke, v zameno pa dobili veliko moč, za katero so prisiljeni plačati ob vsaki uporabi.

Drugi tip ljudi so *dolls*. Ti so izgubili lastno voljo in sposobnost samostojnega mišljenja in s tem postali popolne lutke, a so pridobili sposobnost opazovanja skozi različne medije, kot so steklo, voda,...

1. sezona (Darker than BLACK - Kuro no Keiyakusha)

Zgodba se odvija okoli Hei, izredno talentiranega contractorja, ki dela za sindikat. Zanje laže, krade in ubija. Počne torej tisto, kar so contractorji najbolj navajeni delati, saj ne čutijo ničesar in izvajajo vse naloge z mrzlokrvnostjo, logičnim pristopom in brutalnostjo. Hkrati pa išče svojo sestro in odgovore na dogodke v S. Ameriki med nastankom "hell gates", največjega in najbolj nerazložljivega med fenomeni.

OVA (Darker than BLACK - Kuro no Keiyakusha Gaiden)

Takoj po velikem incidentu sta Hei in njegova "doll" Yin na begu pred različnimi zasledovalci. Ti izvirajo iz različnih državnih institucij, pa tudi iz sindikata, njunega nekdanjega delodajalca. Glavni problem je, da je Yin začela izgubljati naravo "doll" in pridobivati lastno mišljenje in nadzor nad svojimi dejanji, kar je nenaravno in v nasprotju z vsem kar je znano o teh fenomenih.

2. sezona (Darker than BLACK - Ryuusei no Gemini)

Zgodba se nadaljuje par let po incidentu z Yin. Predstavljena nam je družina v Rusiji, z očetom in dvojčki, ki jo iznenada napadejo državne ustanove in tudi Hei, ki trenutno dela zanje. A namesto, da bi ujel brata, ujame sestro dvojčico, ki je slučajno pomešana v to zmešnjavo. S sestrično nenaravno spremembo v contractorja se situacija zelo spremeni, saj nima več drugega izhoda kot da zapusti domači kraj v spremstvu zelo spremenjenega Hei, v iskanju njenega brata. Skozi vse dele se išče resnica oz. odgovor na največje misterije: kaj se sploh dogaja, kaj ti fenomeni pomenijo, kaj so contractorji in dolls in kaj pomenijo spremembe v contractorjih in dolls.

Contractorji pa iščejo svojo vrednost, pomen in vrednote, čeprav v očeh večine niso skoraj nič drugega kot morilni stroji brez vesti.

Napisal: jack4s





Hayao Miyazaki

Le kdo, ki le malo spremlja svet mang in animejev ne pozna vizionarja in začelnika vzpona animejev Hayaa Miyazakija, sina Japonske in stvaritelja slavnega studija Ghibli. Predstavljam vam ga v vsej svoji veličini.

Življenjepis

Rodil se je 5. januarja leta 1941 v Bunkyo-ku predelu Tokija. Bil je drugorojeni sin od četrto bratov v družini. Že v zgodnjem otroštvu je vzljubil letalstvo in tako prevzel navdušenje in ljubezen svojega očeta, ki je bil direktor Letalstva Miyazaki, v lastništvu svojega strica. V veliko njegovih celovečernih animejih se pokaže njegova ljubezen do letal. Naslov studia je povzet po izvidniškem letalu, ki so ga uporabljali Italjani v drugi svetovni vojni, Caproniju CA-309. Le ta je izhajal iz libijske besede, ki je ponazarjala vroč jugo. Miyazaki si slednjo besedo razlaga kot vroč veter, ki bo zapihal v svetu japonske animacije. Glede na pozitivne kritike in vrsto gledalcev njegovih del, je ta zapihal krepko iz okvirjev kakršne si je sam predstavljal. V svojem zgodnjem otroštvu je kot navdih za svoje risarije vzel ravno letala. Kot dijak je obiskoval gimnazijo Toyotama, ter se v tretjem letniku obiskovanja le te srečal s svojim prvim animejem Hakujaden, ki je bil hkrati prvi anime ki je imel barvno sliko. Anime mu je vzbudil zanimanje za animacijo in začel je risati človeške figure, ki so bile korak više nad risanjem letal, katerih risanje je imel v mezincu, ter odpirale vrata do naslednjih stopničk animacije. Po opravljeni maturi se je vpisal na univerzo Gakushuin, ter leta 1963 diplomiral iz političnih znanosti in ekonomije. Še istega leta, in sicer aprila, se je zaposlil kot risar v studiu Toei Animations, pri projektu Pes Hov Hov in tako dobil prve izkušnje pri ustvarjanju animejev. Kmalu zatem je bil vzpodbudnik spora med delavci v studiu

Toei in že naslednje leto je nastopil na svojem novem položaju glavnega tajnika sindikata v Toeiu. Leta 1965 je v animeju Gulliver's Travels Beyond the Moon, ki je izšel tudi v ZDA, lahko izkoristil svoje mesto in svoje vizionarstvo, ter svoje ideje in jih uporabil v zaključku animeja. Oktobra istega leta se je mladi Hayao poročil s sodelavko v studiu Toei, Akemi Oto. Pozneje jeseni je Hayao uspešno prepričal režiserja naslednjega celovečernega projekta studia, Prince of the Sun, Isaa Takahato, da se pridruži razvojni ekipi. Leta 1967 mu je žena rodila prvega sina Gora. Pri projektu Puss in the Boots, pri katerega nastanku in idejah je imel največ zaslug ravno Hayao, je sodelovala tudi Akame. 1969 se mu rodi še drugi sin Keisuke. Leta 1971 je zapustil studio in se zaposlil pri A-Proju, ter se tako pridružil Isau Takahati pri projektu Pippi Longstocking. Hayao je celo odletel na Švedsko ter se sestal z Astrid Lindgren, vendar je bil njegov poskus neuspešen in projekt je spodletel. 1973 je Hayao skupaj s Takahato odšel iz A-Proja ter se pridružila Zuiyo Pictures. Skupaj s Takahato sta ustvarila še nekaj projektov. Hayao se je nato pridružil Japonski nacionalni televiziji in na njej posnel deset delov takrat izredno popularnega Lupina III, ki je celo pritegnil pozornost Stevena Spielberga. Šele njegov naslednji projekt, ponovno ustvarjen skupaj s Takahato, pa je bil njegov prvi celovečerec, ki je požel izredno zanimanje javnosti. Nauzika iz doline vetru (Nausicaä of the Valley of the Wind-1983) je bil naslov celovečernega animeja. Glede financ mu je pomagal anime in manga velikan Tokuma Shoten, oziroma njen lastnik, ki se je strinjal z Hayaovim pogojem, da vodi režijo. Skupaj z Isao Takahato in producentom Toshio Suzukijem je ustanovil sveži studio, kateremu je nadel ime Ghibli. Kar je omembe vrednega iz njegovega življenja se skriva pod tem imenom.

Studio Ghibli – Miyazakijevo cesarstvo

V letih ustvarjanja v Ghibliju, so nastale največje uspešnice, ki so kadarkoli izšle pod njegovo taktirko. V paru z Takahato in Suzukijem, so tukaj nastali najverjetneje najlepši celovečerni animeji, kar jih pomnimo. Začetki teh uspešnic segajo vse tja od začetka studia. Prvi izmed velikanov iz studia Ghibli je bil Laputa Castle in the Sky (Grad na nebu-1986). Govori o fantu Pazu in deklici Sheeta, ki si zaobljubita, da bosta rešila skrivnost o svetlikajoči ogrlici, ki jo Sheeta nosi okoli vratu, ter našla legendarni leteči grad po imenu Laputa. Drugi je bil mrakobno poimenovani Grave of the Fireflies (Grobnica kresničev-1988), ustvarjen pod taktirko Isaa Takahate in izvabi na obraz čustva, če ti že ne priščemijo v oči solze, še tako kamenosrčnim. Dogaja se v času druge svetovne vojne na Japonskem, med ameriško okupacijo in nekaj tednov pred eksplozijama v Nagasakiju in Hirošimi. V mestu Kobe tako spremljamo umirajočega fantka Seita, ki se v svetlobi kresničke spomni svoje sestrice Setsuko. Spomin se mu vrača nazaj, kako sta se skupaj s sestrico poskušala obvarovati pred napadom Američanov na domači kraj, smrt matere, okolice ki ju zavrača, vse je mračno in le redki srečni trenutki se odvijajo v miru, v zavetišču ki ga najmeta.



Tretji celovečerec je sijajni My neighbor Totoro(Moj sosed Totoro-1988), znova spočet pod okriljem režiserja Hayaa. Satsuki in njena sestra Mei se preselita skupaj s starši na podeželje. Kmalu odkrijeta Totoro, duha gozda, ter z njim preživita mnogo lepih trenutkov.

Kiki's delivery service(Kikijina dostavna služba-1989) govori o mladi čarovnici Kiki, ki dopolni svoje trinajstero leto, ter se po pravilu sama odpravi v svet. Na svojem potovanju sreča še fanta Tomba, rahlo usekanega na aviatorstvo in zgodba se lepo začne. Porco Rosso(Rdeči Pujs-1992) je naslednji del v katerem se pokaže Hayaeva ljubezen do letal, saj pripoveduje o pilotu bojevniku iz Prve svetovne vojne, ki ga doleti to prekletstvo, da se spremeni v pujsa. Princess Mononoke(Princesa Mononoke-1997) je naslednja v ciklusu legendarnih in sledi bojevniku Ashitaki iz plemena Emišijev. Ashitaka nekega dne, ob napadu Demona-Merjasca, pogubi slednjega, a ob tem hkrati prejme njegovo demonsko zapuščino. Potovanje za iskanjem zdravila, ki bi ga rešilo prekletstva se tako prične.

Spirited Away(Čudežno potovanje-2001) je zgodba o deklici Chihiro.S starši se selijo v nov kraj in zalomi se na poti do njihovega novega doma. V iskanju le tega zaidejo s poti in ko pade mrak, preidejo čarobno mejo in Chihiro se znajde popolnoma sama, staršev pa nikjer.



Howl's Moving Castle(Čarovnik Howl in premikajoči grad-2004) govori o mladi osemnajstletni šivilji Sophie, ki spozna mladega čarovnika Howla. Zlobna čarovnica, ki Howlu z neznanimi nameni sledi, jo v nerazumevanju njenega razmerja spremeni v starko. Po čistem naključju v divjini naleti na Howlov premikajoči grad, ter njegove prebivalce. In nenazadnje je tu še Ponyo on the Cliff by Sea(Ponyo na morski skali-2008). To je zgodba o prisrčni Ponyo, ribjem dekletcu, živečem v očetovem podvodnem gradu, s številnimi svojimi sestricami. Ko jo njen oče odpelje s svojo podmornico po širnem morju, si Ponyo zaželi videti širni svet, ter pobegne in zleze na meduzo. Ko se nazadnje znajde na obali, jo reši fantek Sosuke.



スタジオジブリ作品

STUDIO GHIBLI

Epilog

Opisana je večina Miyazakijevih celovečernih animejev, ne smejo pa ostati neomnjenjene niti mange, ki sicer zastajajo za mnogo bolj poznanimi celovečerci. Predstavitev je namenjena počastitvi tako velikega mangake in stvaritelja celovečernih animejev, v katerih je postregel ideje in misli, ki dejansko ponudijo nekaj več. Ponudijo misli, ki dajejo upanje in te napolnijo z veseljem a hkrati z žalostnim realizmom. Njihove zgodbe se lahko kosajo z najboljšimi filmi današnjega časa. Mnogi tako primerjajo Princeso Mononoke s popularnim Avatarjem in jo z lahkoto postavljajo predenj, saj s svojimi nauki in mislimi, ki ti še dolgo časa odmevajo v glavi, pošilja močno sporočilo.

Na še veliko let Hayaa Miyazakija!



Nausicaä of the Valley of the Wind

Zgodba

Tisoč let po uničenju civilizacije, dogodku znanemu tudi kot »sedem dni ognja«, je človeštvo na robu prepada. Poleg vojn, ki jih posamezne skupnosti bijejo med sabo, jih ogroža še strupeni gozd, ki se neprestano širi. V tem neprijaznem svetu spoznamo mlado princeso Nausicaä, ki živi v miroljubni vasi v »dolini vetra«. Ima poseben dar komuniciranja z velikanskimi insekti, ki živijo v gozdu in si prizadeva, da bil lahko ljudje z njimi živeli v miru. Idilično življenje prekine strmoglavljenje vojaške ladje tolmeške države, ki prevaža skrivnostno orožje, s katerim bi lahko razmere obrnili človeštvu v prid a na račun narave. Vas tako zasedejo vojaki pod poveljstvom karizmatične Kushane, ki ima z njim svoje načrte.

O ANIMEJU

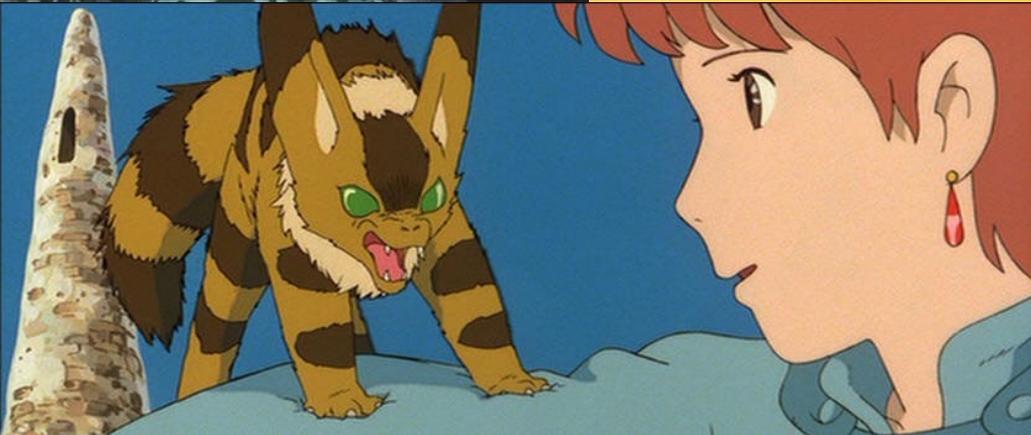
Čprav je Hayao Miyazaki znan predvsem kot režiser, ilustrira in piše tudi mange. Nausicaä je ravno njegovo največje delo, ki je izšlo v 7 zvezkih med letoma 1982 in 1994. Bila je izjemno uspešna in prodana v več milijonih izvodov. Ime princese si je sposodil iz starogrške bajke o Ojdipu, podlago za zgodbo pa je našel v japonski folklorni pravljici »Princesa, ki je ljubila insekte«. Miyazaki najprej ni hotel prirediti mange v film, ker je v njej videl nekaj česar se po njegovem ne bi dalo animirati. Vseeno se je kasneje po veliko prošnjah omehčal in prevzel režijo, a se zgodba vseeno zelo razlikuje od mange. Pri produkcijski hiši Topcraft, ki je bila zadolžena za film so sodelovali pomembni ljudje iz japonske anime industrije, kot

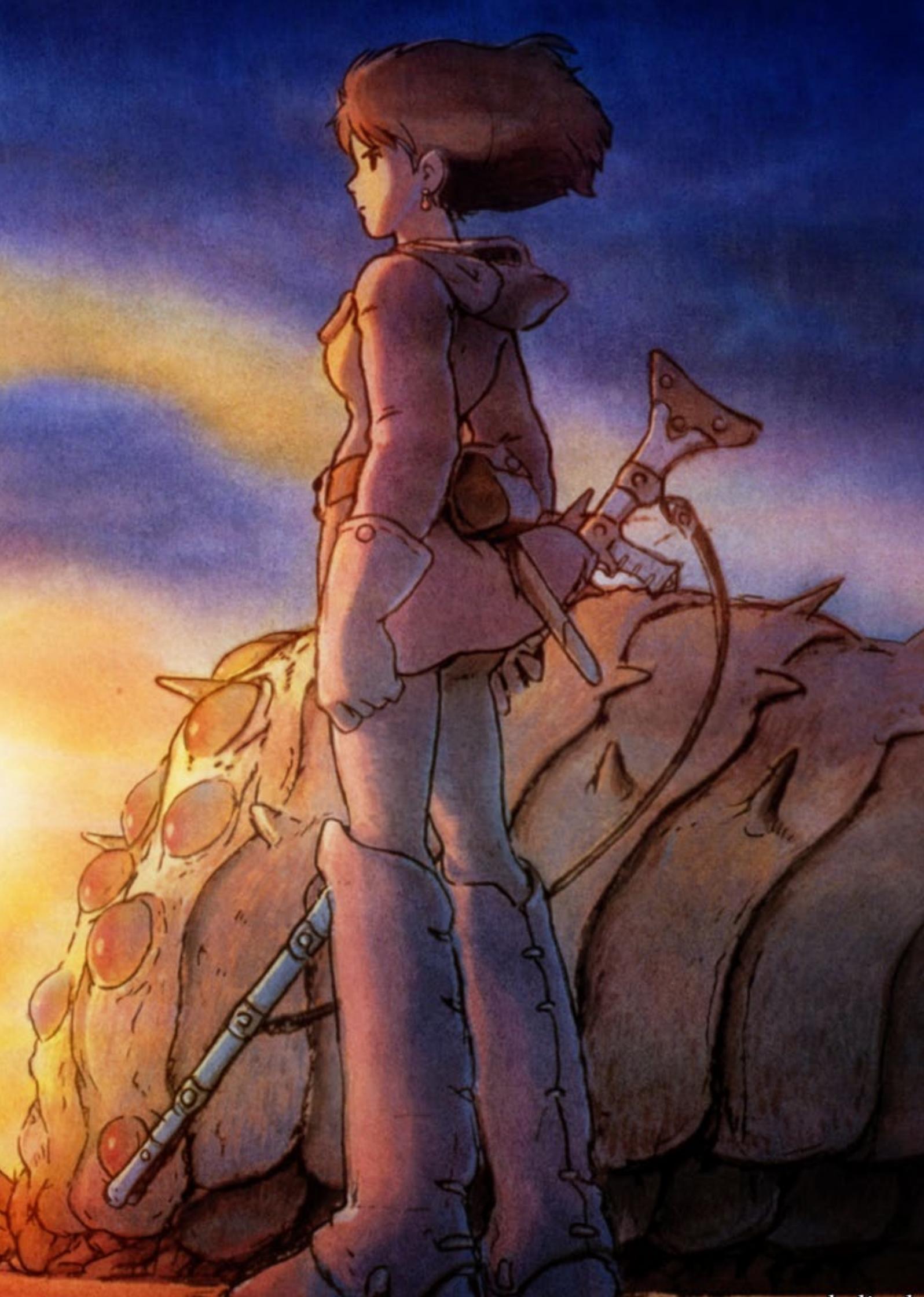
na primer Anno Hideaki (Neon Genesis Evangelion), Isao Takahata (Grave of the Fireflies, Lupin III.), Joe Hisaishi (glasba pri My Neighbour Totoro, Princess Mononoke). Mnogi še danes sodelujejo skupaj pri studiu Ghibli. Na velika platna je Nausicaä prišla leta 1984 in postala velika uspešnica, tudi v tujini. Žal so ga v ZDA, ker so se bali da ne bi pritegnil dovolj gledalcev, priredili brez vednosti japonskih avtorjev. Skrajšali so ga za skoraj pol ure, priredili dialoge in karakterje, ter mu spremenili naslov v »Warriors of the Wind«. To je sprožilo veliko polemik med gledalci ter avtorji, ki so si za vse nadaljnje filme pridržali pravice, o nespreminjanju tujih izdaj. Originalna verzija je tako v kinematografu v ZDA prišla šele leta 2005, v vlogi sinhronizatorjev pa je pri njem sodelovalo veliko znanih hollywoodskih imen (Patrick Stewart, Uma Thurman, Alison Lohman in Shia LeBeouf). Velik uspeh filma je povzročil, da se je zajeten del ekipe iz Topcrafta povezal skupaj z režiserjema Miyazakijem ter Takahato, ter nato skupaj osnoval studio Ghibli. Ta je prinesel svežino v japonsko animacijsko industrijo, ter veliko pripomogel k prepoznavnosti animejev po svetu. Njihova pomembnejša dela so še Castle in the Sky, Grave of the Fireflies, My Neighbour Totoro, Princess Mononoke ter Spirited Away, ki je bil prvi tuj animirani film, ki je prejel Oskarja.

OSEBNO MNENJE

Tudi če je film postavljen v apokaliptično prihodnost, teme prikazujejo svet, v katerem živimo dandanes. Vojne so vsakodnevna stalnica, pa tudi naravne katastrofe prihajajo vse pogosteje v različnih oblikah. Narava se na svoj način maščuje človeku, ki še vedno brezbrizno ravna z njo. Koliko časa si bomo lahko to še privoščili, je le še vprašanje časa in ni dvakrat za reči, da se nam ne zgodi scenarij iz te animirane mojstrovine. Princesa Nausicaä živi v svetu nenehnih spopadov, ki jih preostanek človeštva bije tako med sabo kot z naravo (tukaj v obliki strupenega gozda in velikanskih žuželk) in poskuša s svojimi pacifističnimi dejanji odpreti ljudem oči, da je možno živeti tudi v miru in koeksistenci. Pri karakterjih, s katerimi se sreča, je meja med dobrim in zlim zabrisana, saj se vsaka stran bori za svoje ideale in želje v katere trdno verjame, da jim bodo pomagale obrniti razmere na bolje. Animeju se starost pri grafiki sploh ne pozna in izstopa med deli, ki izhajajo iz tistega časa. Liki, boji, narava ter posebni efekti so dodelani do potankosti. Glasba dobro sledi zgodbi, ravno tako zelo prepričljivo delujejo sinhronizatorji. Film je klasika, namenjena vsem skupinam gledalcev, katerega teme kljub 26 letom starosti, danes še toliko bolj dajo misliti, da se z usodo našega planeta ni preveč dobro igrati.

Napisal: Robertodono





Elfen lied (エルフェンリート)

ANIME

Število epizod: 13

Žanr: akcija, grozljivka, znanstvena fantastika, tragedija, ecchi, nadnaravno, nasilje, drama, psihološki, splatter

Leto izdaje: 2004

Založba: ARMS, GENCO, VAP

Opozorilo: prikazano je masivno prelivanje krvi, izguba udov, streljanje, nasilje, golota in pedofilija

MANGA

Avtor: Lynn Okamoto

Založba: Shueisha

Leto: 2002-2005

Število mang: 12

Avtorjeva druga dela: Digitopolis, Memoria, MOL, Carrera, Allumage, Nononono, Flip Flap, Lime Yellow

OVA:

10.5: Regenschauer

Leto: 2005

Čas: 25 minut

Št.epizod: 1

UVOD:

Za vse, ki ste spregledali opozorilo, naj ponovim, da Elfen Lied ni anime primeren za otroke, ali za čustvene ljudi s slabim želodcem. Že v prvi epizodi nas na to pripravijo krvavi prizori in golota, ki pa se iz ene epizode v drugo le stopnjujejo. Mangaka se poslužuje mešanja dveh ekstremov: nasilja in ljubezni, tako kot če bi med seboj pomešali animeja Berserk in Chobits. Anime so na Japonskem predvajali na tokijskem satelitskem programu AT-X, v Severni Ameriki je bil prepovedan za mlajše občinstvo, ponekod v Evropi pa ni dosegel niti televizijskih ekranov, zaradi tega, ker bi ga morali cenzurirati in bi na ta način ostalo le pičlih nekaj minut animacije. Elfen Lied pa ni zgolj nesmiselni anime brez repa in glave, ki temelji na nasilju in krvavih prizorih. Zgodba je kompleksna in premišljena, junaki pa se v njej lahko postopoma razvijajo in spopadajo z lastnimi strahovi in krutim svetom, ki jih obdaja. Konec koncev, kljub svoji nerealnosti, najdemo probleme, ki so prisotni v resničnem svetu. Najbolj prevladujoč je prikaz človeškega strahu pred drugačnostjo, nehuman odnos ljudi,

vključno z otroci in socialna odtujenost. Da bi se bralci in gledalci lahko še bolj vživeli v zgodbo, je mangaka postavil zgodbo v Kamakuro, mestece nedaleč od japonske prestolnice. Tisti srečneži, ki ste bili v tistem predelu in ste gledali Elfen Lied, ste se brez dvoma počutili precej domače in vam prikazana plaža, stopnice, ulice in pokopališče niso bile novost, temveč so v vas priklicale različne spomine in občutke. Znana mesta pa v zgodbi služijo tudi kot nekakšna naprava za posredovanje emocij in stik z junaki. Tako imajo stopnice s pogledom na morje in plaža v animeju precej velik pomen, saj vsakomur, ki se na tistem mestu nahaja, prinaša upanje in uresničitev sanj.

ZGODBA

Vse se začne, ko iz otoškega laboratorija pobegne skrivnostno dekle Lucy, ki pa je več kot le navadna najstnica. Gre za Dicloniusa, neusmiljeno bitje z rogovi, ki ima moč ubiti vsakogar, ki ji prekrži pot, brez orožja. Njen pobeg pa ni povsem uspešen, saj jo v glavo zadane oostrestelec in dekle pade v morje. Takoj za tem spoznamo drugega glavnega junaka zgodbe,

Kohto, ki se pravkar preseli v Kamakuro in se s sestrično sprehaja po plaži. Prav tam naletita na golo dekle brez spomina, ki govori le "Nyu", iz njene glave pa štrlita dva rogova. Tako se prične intrigantna zgodba o lovu za Lucy/ Nyu, o skrivnostnih Dicloniusih in o žalostni preteklosti, ki povezuje Kohto in Lucy.

DICLONIUS

V zgodbi se vse dogajanje vrti okoli bitij, imenovanih "Dicloniusi", ki za človeško raso predstavljajo strah in trepet. Ti so namreč mutirani homo sapiensi, predvideni kot naslednja stopnička človeške evolucije. Dicloniusi so močnejši od ljudi in ustvaril jih je sam Bog z namenom, da izničijo človeštvo in na Zemlji razširijo svojo superiorno raso. Da bi dodobra preučili tovrstno raso in jo tudi dominirali, so znanstveniki z zvijačami ulovili Dicloniuse, ter jih zaprli v dobro zavarovan otoški laboratorij. Dicloniusi imajo precej stvari, ki jih loči od normalnega človeka. Najbolj značilni so njihovi rogovi, ki jim molijo iz glave. Ti so vir njihove telekineške moči in šestega čuta. Skozi krute eksperimente so znanstveniki prišli do spoznanja, da z izgubo le enega izmed rogov lahko Diclonius pade v komo, z izgubo obeh, pa se iz nje ne bi nikoli prebudil (kar ni nujno resnica). To pa ni njihova edina moč. Ti posamezniki lahko iz hrbtenice izlečejo dodatne roke, imenovane vektorji, ki pa so za človeške oči nevidne. Ni dovolj, da so te roke nevidne in lahko primejo stvari, tako kot naše. Te lahko gredo skozi predmete in ljudi, ter delujejo kot najbolj nevaren nož, ki lahko razreže katerokoli stvar. Doseg vektorjev pa ni vedno enak. Tako kot rastejo Dicloniusi, rastejo tudi njihovi vektorji, zrastejo pa lahko tudi glede na moč posameznika. Dicloniusi imajo poleg morilskega nagona še sposobnost zaznave svojih pripadnikov, to pa ni vse. Če se sprašujete, kako se ta vrsta razmnožuje, se spomnite na čebele. En sam Diclonius, Lucy, je kraljica oz. matica vseh ostalih Dicloniusov in le ona je plodna. Ostali lahko "okužijo" človeka, če se ga dotaknejo z vektorji. Takrat namreč spustijo seme, iz katerega nastane lahko le Silpelit – Diclonius, ki ga rodi človek in predstavlja "čebelo delavko", ki je sterilna in vedno ženskega spola. Značilnost Silpelitov pa je tudi ta, da rastejo hitreje, kot normalni ljudje.

LIKI

Lucy/ Nyu/ Kaede: Lucy je glavna junakinja in anti-junakinja zgodbe, pojavlja pa se kot predstavnica Dicloniosov. Sovrašstvo do ljudi je vzgojila že v otroštvu, saj je bila zaradi rogov vedno tarča posmeha in primerjana z živaljo. Lucy ima štiri vektorje, ki dosežejo dvometrsko razdaljo. Ko doživi močan udarec ali stres, se sovražno nastrojena Lucy spremeni v otročjo in ranljivo dekle, imenovano Nyu (ime ji nadeneta Kohta in Yuka, saj je to edina beseda, ki jo v tistem stanju govori). To je njena druga osebnost, ki sovraži nasilje in ne bi nikomur storila nič žalega. Zanimivo je tudi dejstvo, da je v tem stanju ne morejo zaznati drugi Dicloniusi in je na ta način varna. Njeno pravo ime pa ni ne Lucy ne Nyu, temveč Kaede.

Kohta: je glavni moški lik zgodbe, zelo prijazen in radodaren, vendar nemočen deček. Spoznamo ga na začetku zgodbe, ko se, da bi bil blizu univerze, preseli v Kamakuro. Živeti začne v Kaedini rezidenci, bivši restavraciji, ki si jo lastita njegova teta in stric. Izvemo, da je kot otrok doživel travmatični šok, ko so mu pred njegovimi očmi umorili očeta in sestro in ta grozovit dogodek izbriše iz spomina. Skozi zgodbo pa se začne njegov spomin z neljubimi dogodki vračati in navsezadnje pride do spoznanja, da igra Lucy v njem ključno vlogo.

Yuka: je Kohtina sestrična, ki pa je že od malega zaljubljena vanj (moralno?). Ko se Kohta preseli v Kamakuro, se Yuka odloči živeti z njim in mu pomagati pri vsakdanjih opravilih v rezidenci. Yuka predstavlja materinsko vlogo v hiši, je ljubezna in skrbna, vendar ljubosumna na Kohto in njegov odnos z Nyu.

Nana: je Silpelit »številka 7«, ki pa je v primerjavi z drugimi njene vrste prijazna in zaščitniška. V laboratoriju je prestala vrsto nehumanih eksperimentov, s katerimi so jo podredili na človekovo stran. Za lažje življenje je v Kurami (glavni raziskovalec Dicloniosov) našla očetovsko podobo in mori le, če je to njegov ukaz. Dekle ima le šest let in vektorje v dosegu petih metrov. Njena glavna moč in posebnost je v tem, da lahko začasno onemogoči delovanje vektorjev drugih Dicloniosov.

Mariko: je najmočnejši Silpelit »številka 35«, saj ima 26 vektorjev, ki dosežejo razdaljo enajstih metrov.

Mariko je Kuramina hčerka, ki je bila vzgojena v jeklenem zaboju, edini človeški kontakt, ki ga je imela, pa je bil preko zvočnikov. Zaradi takšne vzgoje, je njeno fizično in mentalno stanje zelo slabo in nestabilno. Dekle, ne le, da je podhranjena in ne more hoditi, v bitki ji pokol predstavlja zgolj zabavo in otroško igro. Preden svoje nasprotnike ubije, jih sadistično muči in se naslaja nad njihovim trpljenjem. Zaradi nevarnosti, ki ga predstavlja človeški rasi, so se raziskovalci zaščitili tako, da so ji v telo vstavili bombe.

Mayu: je brezdoma trinajstletnica (v mangi dopolni 13 let, medtem ko v animeju 14), ki živi na plaži s svojim psom Wanto. Njeno otroštvo je daleč od lepega. Od doma je namreč zbežala zaradi tega, ker jo je spolno zlorabljal očim, na njo ljubosumna mati, pa je ni hotela več videti. Ko se je Mayu nekega dne sprehajala ob obali, je naletela na dežnik z napisom Kaedina rezidenca in na ta način stopila v stik z Kohto in Yuko. Ko je naš junak izvedel, da je dekle brez doma, sta ji z Yuko ponudila mesto v njihovi rezidenci in še več kot to. Brez njene vednosti sta izsledila njeno družino, ter od njene matere brez problemov dobila skrbništvo. Mayu pa ni le naključen lik v zgodbi. Ne le, da poveže Yuko in Kohto z Nano, dekle na plaži reši ranjenega Bandoja in z njim

naveže močno prijateljstvo (čeprav na prvi pogled ne izgleda tako).

Bando: dela kot vojak za nacionalno policijsko agencijo, imenovano SAT (special assault team, podobno amerškemu SWAT-u). Že na samem začetku zgodbe nam da vedeti, da je arogantnejš, ki obožuje bitke, prelivanje krvi in nima nobenih zadržkov ustreliti tako moškega kot ženske in nenazadnje tudi otroka, če mu je tako ukazano. Striktno se drži načela, da ne sme ostati dolžnik in ne glede na okoliščine, mora vrniti uslugo. Tako se zadolži pri Mayu, ko ga na plaži najde ranjenega in pokliče reševalce. Takrat je Bandoja premagala Lucy in ga pohabljenega pustila v čakalju na smrt. Ko zaradi Mayu preživi, mu v bolnici naredijo kibernetsko implantacijo udov in sporočijo, da je okužen in se bodo njegovi bodoči otroci rodili kot Silpeliti. Šokantna novica ga pripelje do še večjega sovrašstva do Lucy. Bando se odloči, da se bo z Lucy bojeval na plaži in ker ve, da ga lahko Diclonius rani le s stvarmi, ki ji pridejo pod »roke«, se odloči, da očisti plažo in ko pride bojni dan, bo v svojem dosegu našla le pesek. V mangi, Bando pokaže tudi svojo čustveno stran, ko pomaga Kurami in Mayu, ter ko na rudi smrti prizna, da si je vselej želel, da bi nekdo jokal za njegovo smrtjo.

ANIME VS. MANGA

Po ogledu animeja je lahko marsikdo ostal razočaran in v dvomih, kaj se je pravzaprav zgodilo. Razlog za to se skriva v razliki med njim in samo mango, ki je bralcem podala odgovore na vprašanja in povsem drugačen konec. Marsikdo ni vedel, da je anime le krajša verzija originalne zgodbe, in se le te drži do 6. številke mange (od 12) oz. 65. poglavja (od 107). Idejo o drugi sezoni so opustili, ko so videli, kako vsebinsko omejena je bila že prva (in edina). Zaradi krajše različice, je bil izpuščen marsikateri detajl o preteklosti junakov in Dicloniusov samih, prav tako pa so bili izključeni nekateri liki. Bistvena razlika med animejem in mango je grafična podoba junakov. Lep grafični prikaz iz animeja se na začetku mange prelevi v površno narisane junake, za katere bi lahko včasih rekli, da imajo hrbet narisan na napačni strani. Ne ustrašite se, kajti to so le začetki. Risarska tehnika se iz mange v mango izboljšuje in navsezadnje le pride do zadovoljivih rezultatov. Razlik v sami zgodbi med animejem in mango je več, začeni s številom vektorjev in moči Dicloniusov. Zaradi tega so gledalci lahko le ugibali, da Lucyina moč narašča (preden je zbežala iz laboratorija, so njeni vektorji dosegali 1,5 metrsko razdaljo in šele nato dvometrsko). Prav tako je bila njena moč, v primerjavi z Marikino, povsem "podcenjena". Lucy se v originalni zgodbi dejansko razvije do te moči, da je s svojimi vektorji zmožna potopiti celoten otok. Spremenjen pa je bil tudi junakov karakter. Lucy je v mangi psihološko bolj nestabilna (v spopadih se pri rezanju udov nasprotnikov na ves glas smeje, medtem ko smo v animeju deležni le hladnih pogledov), Kohta je do Lucy manj prizanesljiv, ko se mu povrne spomin, medtem ko Bandou pokaže svojo nežno plat. V mangi je tudi razloženo, kaj se zgodi, ko Lucy menja osebnost in postane otročja Nyu. Dejstvo je, da takrat pride do napihnenosti češerike v sprednjem delu korteksa in zaradi tega se začnejo njeni možgani sesedati. Do takšnega stanja pa pride tudi Mariko, kar je bilo v animeju izpuščeno. Da ne govorimo o tem, da se je Bandou, slep in brez roke pojavil v Kaku-zawini šoli in nevedoč naletel na Kohto, Yuko in celo osovraženo Nyu. Kuramina smrt je prikazana povsem drugače, da o Kakuzawinem mačrtu niti ne govorimo. Na koncu animeja je rečeno, da je to le začetek, vendar gledalci ne morejo vedeti, da je to začetek njegovega načrta, da izniči celotno človeško

populacijo. Gledalci pa so bili prikrajšani še pri nečemu. Niso spoznali Anne Kaku-zawe, Yukine prijateljice Nozomi, Marikine klone, Lucyjinega polbrata, Kohtine hčerke, Silpelita št.28, Aiko, niso pa videli niti kako izgleda Onigashima (otok demonov- podzemno jezero in hkrati pokopališče Dicloniusov).

GLASBA:

Samo ime animeja lahko uvrstimo v "glasbeno" sekcijo, saj njen izvor prihaja iz nemške besede in pomeni "elf song" ali elfova pesem, imenovana po nemškem poemu, katerega je napisal Eduard Mörike in spesnil slovenjgraški Hugo Wolf.

V navadi je, da ima vsak anime uvodno in zaključno pesem in Elfen Lied ni nobena izjema. Njena posebnost pa je v tem, da v uvodni pesmi, imenovani Liliium (Lilija), ne slišimo japonščine, temveč v stilu gregorjanskega speva zapeto latinico in grščino. Besedilo naj bi bilo vzeto iz psalma Janezovega evangelija in renesančnega speva Ave Mundi Spes Maria, poje pa ga Kumiko Noma.

V samem animeju in mangi se pojavljajo različice Liliiuma, ki med seboj povezuje junake. V animeju se melodijska Liliiuma pojavlja v glasbeni skrinjici, ki povezuje Kohto z Nju, medtem ko v mangi to pesem poje Nozomu in jo naposled nauči še Nyu. Vsega skupaj je pet verzij te skladbe – uvodna pesem, verzija iz glasbene skrinjice, Ron's Mix, Saint, ter Piano and Voice verzija.

Zaključna pesem, ki jo poje Chieko Kawabe, se imenuje Be your girl (biti tvoje dekle) in je J-pop pesem, ki postavlja kontrast grozljivim in dramskim serijam.

V sklopu serije je izšel še soundtrack, ki zajema petnajst pesmi (našteti spodaj) in dvanajst stranski booklet.

- 01 - Liliium ~Opening Version~
- 02 - Katsubou
- 03 - Shinkai
- 04 - Hanayou
- 05 - Senkou
- 06 - Yureai
- 07 - Jouzai
- 08 - Rin'ne
- 09 - Yokusoku
- 10 - Hakuri
- 11 - Uso Sora
- 12 - Youkou
- 13 - Neji
- 14 - Ametsuyu
- 15 - Liliium ~Saint Version~

OVA

Poleg samih epizod, je bila leta 2005 izdana tudi ena stranska zgodba, ki ni bila nikoli prikazana po televiziji in ima bolj mirno plat. Ker se ta OAV postavlja med 10. in 11. epizodo, so ji dali številko 10.5, imenovano Regenschauer – in the rain (pod dežjem). Da ne bi prišlo do pomote, tukaj ne govorimo o nadaljevanju zgodbe, temveč o prikazu preteklosti med Lucy in Kuramo, ki odgovori vprašanje: "kako so uspeli najmočnejšega Dicloniusa – Lucy – spraviti v laboratorij in zakaj ni ubila Kurame, tako kot vse ostale."

Osebno mnenje, zaključek

Če imate radi splatter filme, v katerih najdete tudi nekaj romance in napetih situacij, je to definitivno anime vreden ogleda. Napetost, ki se iz epizode v epizodo stopnjuje je izjemna, saj nikoli ne vemo, kdo bo ostal v igri in kdo ne. Liki niso bogovi in niso nedotakljivi, saj se poskušajo prebiti skozi svoje probleme in preživeti v precej krutem in diskriminatornem svetu. Nekako nas njihova situacija lahko spomni na besedo "genocide" in na tisto, kar se je dogajalo z določenimi etničnimi skupinami v svetovni vojni. V zgodbi ne manjkajo niti prizori, prikazujoč kako kruti in nehumani so lahko otroci, ki v nesreči šibkejših vidijo zabavo. Skozi se dogajajo takšni in drugačni preobrati, da lahko gledalci kaj hitro spremenijo določeno mnenje, vendar pa vseeno ostajajo zvesti ideji, kdo ima prav in kdo se moti. Seveda ima vsak anime svoje kikse in prav tako Elfen Lied ni popoln. Mislim, da tragedija navsezadnje ne more upravičiti masakra in še tako dober prikazan izraz na obrazu ne more izničiti zgrešene obnašanja. Zgodba je precej kruta in neprizanesljiva, liki pa se ponekod obnašajo povsem normalno, kot da bi živeli v filmu (vem kako smešno zveni ta stavek) in se nekaj groznega ne bi pripetilo njim, temveč nekemu drugemu. Ne verjamem da človek, ki mu pred očmi razkosajo družino, brez zadržkov oprosti morilcu in je z njim pripravljen tudi živeti. Tukaj so namreč tisti kiksi iz animeja, ki jih v mangi ni in to je verjetno edina stvar, ki me v seriji moti. Res je škoda, da ni prišlo do druge sezone, vendar je kljub temu tudi teh 13 epizod več kot vrednih ogleda.

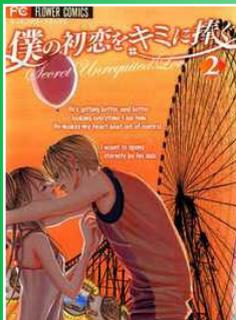
Napisala: Spetto



SEKCIJA

MANGA · 漫画

Priporočila bralcev



Naslov: Boku no Hatsukoi wo Kimi ni Sasagu

Žanr(i): drama, romanca, šolsko življenje, shoujo, tragedija

Takuma ima že od rojstva težave s srcem in skoraj vso otroštvo preživi v bolnici. Z osmimi leti se spoprijatelji z zdravnikovo hčerko Mayu in oba postaneta tako navezana eden na drugega, da si zaobljubita, da se bosta pri dvajsetih letih poročila. Vendar vse kaže na to, da te obljube ne bosta mogla uresničiti, kajti zdravniki napovedujejo, da Takuma ne bo dočkal dvajsetega rojstnega dne.

-spetro

Naslov: RAPPA

Žanr(i): akcija, fantazija, seinen

Rappa je zgodba avtorja Kikuchija Hideyukija, znanega po delu »Vampire Hunter D!«, ki nas popelje v svet adrenalina in akcije. Dva lepa in zapeljiva junaka Arama in Kumosuke nekega dne naletita na mladeniča po imenu Rappa, čigar življenje je vredno celih sto milijonov zlatnikov. Tako se prične potovanje in lov za resnico o tem skrivnostnežu, v povsem bizarnem svetu, kateremu moramo biti pripravljeni slediti. Če lahko povežete skupaj besede kot so velociraptor, šesteronogi konj, robot, katana in revolver, ste naleteli na Rappo!

-spetro



Naslov: MUYUNG

Žanr(i): drama, seinen, nadnaravno



Muyung (Shadowless) je pretresljiva fantazijsko-zgodovinska zgodba Takahishija Tsutomuta (Jiraishin, Sky High, Sidooh), ki nas popelje v vojno vihro na Korejskih tleh, kjer si dve zelo posebni osebi v vsej zmedi in obupu prekrizata pot. Dekle, ki ima dar, da lahko na preprost način oživi mrtvega človeka in deček, čigar prekletstvo se skriva v tem, da lahko vidi duše mrtvih ljudi. Kot že dobro vemo, pa ima vsaka stvar svojo ceno in se lahko vsako še tako dobro in koristno dejanje obrne na napačno stran.

-spetro

Naslov: REPLICIA

Žanr(i): akcija, shoujo, komedija, nadnaravno

Manji je dolgočasen telesni stražar, ki si na vse načine poskuša popestriti življenje. Kdor išče, ta najde. Usoda ga spozna s Karujem, ki dela za ekipo "Cards" in ima nalogo, da uniči "Toy" - igrače, ki napadajo ljudi. Manjijevih dolgočasnih dni je sedaj konec, saj najde nov cilj v življenju: razkrinkati vir zmešanih igrač, ki terorizirajo populacijo.

-spetro



Naslov: TSUMITSUKI

Žanr(i): grozljivka, shounen, psihološko, nadnaravno, tragedija, enodelna manga

Vsi ljubitelji grozljivk japonskega stila boste v delu Tsumitsuki našli nekaj zase. Legenda pravi, da komaj človek začne grešiti, vanj vstopi demon in ga sili v to, da s slabim dejanjem nadaljuje. Takšen pojav so nekoč zasledili v eni majhni vasi na Japonskem, ko so se prebivalci začeli spreminjati v pošasti in nastalo zagato je moral rešiti sam menih. Po mnogih letih bo legenda ponovno oživila in junakinja Takada Chinatsu bo to kaj kmalu spoznala. *-spetro*



PLUTO

URASAWA X TEZUKA

A NEW VISION BASED ON ASTRO BOY – 'THE GREATEST ROBOT ON EARTH' BY NAOKI URASAWA AND OSAMU TEZUKA

Zgodba:

V bližnji prihodnosti pride do velikega napredka v razvoju umetne inteligence, ki počasi briše razlike med ljudmi in roboti. Ti so namreč integrirani v družbo, lahko se poročajo, si ustvarijo družino, ter hodijo v službo. Vseeno pa se človek zaradi strahu pred njihovo močjo zavaruje s posebnimi zakoni robotike, ki jim onemogočajo ubijanje ali upor proti ljudem. Zgodba se prične z brutalnima umoroma priljubljenega super robota Mont Blanca, ter aktivista, ki se bori za pravice robotov. Na videz različna dogodka skupaj poveže nemški Euro-polov detektiv Gesicht, ki odkrije, da je morilec obema žrtvama na glavo namestil par rogov – simbol rimskega boga smrti, Plutona. Situacija je še toliko bolj nenavadna, saj vsi dokazi kažejo, da je zločin izvršil robot, kar pa je dogodek, ki se ni zgodil že vrsto let.

O mangi:

Leta 1951 je Osamu Tezuka (1928-1989), znan tudi kot »Oče mange«, obnorel Japonsko s svojim delom Astro Boy. Zgodba o srčnem robotu Atomu, ki brani svet pred zlikovci, je kasneje postala uspešnica tudi drugod po svetu in je veliko pripomogla k prepoznavnosti japonskih stripov. Animirana priredba dela je kasneje postal tudi prvi anime predvajan v tujini. Leta 2003 se je Naoki Urasawa (1960), eden izmed najbolj priznanih mangak mlajše generacije (Monster, 20th Century Boys, Billy Bat), odločil, da se bo na svoj poseben način poklonil Tezuki. Združil je moči s sinom

slednjega, Macotom Tezuko (1961), rezultat pa je nastanek mange Pluto. Za zgodbo sta si izbrala poglavje iz Astro Boya, »The Greatest Robot on Earth«, ter ga priredila v napeto kriminalko. Urasawa je poskrbel za zgodbo in ilustracije, Tezuka, ki skrbi za posthumne izdaje očetove zapuščine, pa je nadzoroval potek dela. Manga je izšla v osmih zvezkih, med letoma 2003 in 2009, prejela pa je tudi nagradi Tezuka Osamu Cultural Prize in Excellence Prize na festivalu Japan Media Arts.

Osebno mnenje:

Čeprav se nam zdi, da je robotika še vedno v pleninah, se le ta nevdržno širi v človekovo družbo, pa naj si bo to v industriji, vojski, doma ali na vesoljskih postajah. Razvoj poteka z bliskovito hitrostjo in vsak dan so znanstveniki stopnico višje pri razvoju umetne inteligence. Kako se bo ta v prihodnosti razvila je veliko vprašanje, pride lahko do krvavega scenarija, kot ga lahko vidimo v filmu Terminator ali Matrix, ali do miroljubne koeksistence, kakršno prikazuje Pluto. V njej imajo velik pomen robotski zakoni, ki jih je že v 40. letih prejšnjega stoletja, v svojem literarnem delu »Runaround«, pred-

stavil Isaac Asimov. Ti zakoni so:

Robot človeka ne sme poškodovati, oziroma mu škodovati s svojim nedelovanjem,

Robot mora ubogati ukaze, razen če so v nasprotju s prvim zakonom,

Robot mora zaščititi sebe, razen če je to v nasprotju s prvima dvema zakona,

Robot ne sme škodovati človeštvu, oziroma mu škodovati s svojim nedelovanjem.

Ljudje se s slednjimi zavarujejo pred roboti, da se ti ne bi uprli ali prevzeli primata.

Ena izmed zanimivejših stvari pri tej mangi je meja med tema skupinama. Roboti so po zakonu izenačeni z ljudmi, hodijo v službo, se poročajo in vzgajajo otroke, nekateri predstavljajo celo idole ljudem in so svetovne zvezde. Še veliko bolj je meja zabrisana pri glavnih likih, ki so vsi super roboti, in lahko bi rekli, da so nekateri bolj človeški od človeka. Vseeno pa se pojavlja razisem, »umor« robotov, izkoriščeni so tudi za bojevanje. Najboljši primer je vojna proti Perziji, ki jo Združene države Tharacije napadejo z izgovorom kratenja robotskih pravic, ter proizvodnje robotov za množično uničevanje. Ta nenavadno zelo spominja na zadnjo, zelo sporno vojno proti Iraku, kjer so Američani neuspešno

iskali jedrsko orožje. Izpostavljeni so tako politični, etični, socialni, ter psihološki aspekti uporabe in razvoja robotov. Te je Urasawa odlično povezal v napeto zgodbo, ki te povleče in ne izpusti vse do konca. Svet, v katerega je ta vpeta, je prikazan hkrati retro in futuristično, a vse skupaj izgleda zelo realno in prav mogoče je, da se nam obeta takšen svet v prihodnosti.

CO-AUTHORED WITH **TAKASHI NAGASAKI**
SUPERVISED BY **MACOTO TEZUKA**
WITH THE COOPERATION OF **TEZUKA PRODUCTIONS**

Napisal: Robertodan



SEKCIJA

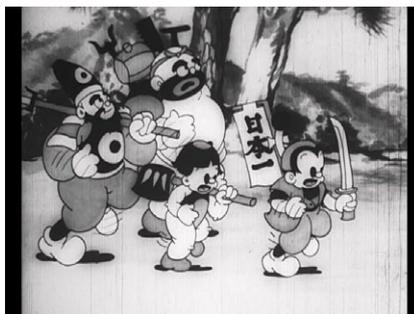
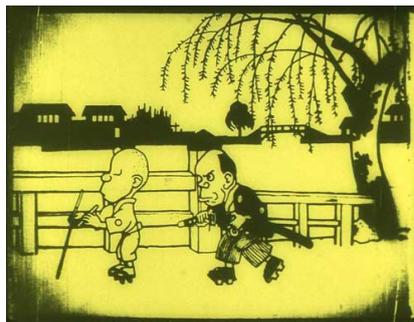
Ostalo · 他

Pionirji animacije

Robertodono opiše začetke japonske animacije in izpostavi prastare naslove.

Japonci so že zelo zgodaj pričeli eksperimentirati z animacijo, ki je v deželo vzhajajočega sonca prišla skupaj z drugimi novitetami zahodnjakov v obdobju Meiji restavracije. Najstarejši, 3 sekundni posnetek otroka v mornarski uniformi, ki salutira, sega v leto okoli 1910. Prvi animiran film prikazan v japonskih kinematografih je bil francoski Fantasmagori. Navdušil ter navdihnil je več karikaturistov (časopisne karikature so prišle na Japonsko ob prb. istem času kot film ter postale ravno tako zelo popularne) ter slikarjev, ki so pričeli preučevati nove animacijske tehnike, takrat že uveljavljene v zahodnem svetu. Prvi pravi animirani film tako na Japonskem, kot v Aziji The Story of the Concierge Mukuzo Imokawa je nastal leta 1917, a se do danes, kot mnogo drugih iz tega obdobja ni ohranil. Še dve izmed pionirskih del Urashima Tarō in Namakura Gatana so po naključju našli šele 2007, na boljšem trgu. Dela iz tega obdobja so bila seveda zelo kratka (1-5 minuti), brez zvoka ter zelo amatersko narisana. 20. leta so prinesla obdobje krize, saj so se japonski studii, ki so se sicer hitro pričeli razvijati (prvi 1921), morali soočiti z hudo konkurenco ameriških del, predvsem Disneyjevih. Njihovi studii so bili namreč majhni, z malo zaposlenimi, stroški pa so morali biti kar se da nizki, zato je vse skupaj izpadalo zelo amatersko. Na drugi strani so ameriške risanke že imele zvok le malo kasneje pa so bile tudi že barvne (prvi barvni anime je nastal šele leta 1958). Od njih so prevzeli veliko elementov, a zgodbe so izhajale iz azijske in japonske folklore v katerih so nastopali večinoma živalski karakterji. Napredek se je začel kazati šele v 30. letih, ko so animatorji kot npr. Mitsuyo Seo ter Kenzō Masaoka ponesli dela na višjo raven z uporabo novejših metod. Slednji je tako leta 1933 režiral prvi zvočni anime Chikara to Onna no Yo no Naka. Poleg tega se je za animacijo pričela zanimati tudi država.

Desetletje pred vojno je bilo namreč zaznamovano z militarizmom ter nacionalizmom. Uvedena je bila cenzura ter nadzor nad mediji. Država je tako prevzela vajeti tudi v animacijski industriji. Nova dela so bila večinoma dokumentarno-vzgojne, ki so prikazovala ter povzdigovala nacionalno pripadnost ter moč. Karkoli drugega je težko ušlo situ cenzure. Finančno je tudi podpirala studie, ki so prej živodarili, ter jih kasneje združila pod okrilje nekaj velikih korporacij. Z približevanjem vojne na Pacifiku so animeji vse bolj prehajali pod domeno vojske, ki jih je izrabljala za lastno propagiranje. Nad tem so bili še posebej navdušeni pri mornarici, ki so tudi zaslužni za prvi celovečerni anime Momotarō: Umi no Shinpei, ki je bil izdan le nekaj mesecev prek koncem II. svetovne vojne leta 1945. Japonska anime industrija je bila še daleč od današnje ter je do 50. let ostalemu svetu ostala še precej neznana. Veliki bum je prišel šele v 80. letih z Dragon Ballom, Akiro ter Miyazakijevimi celovečerci, a to je že druga zgodba...



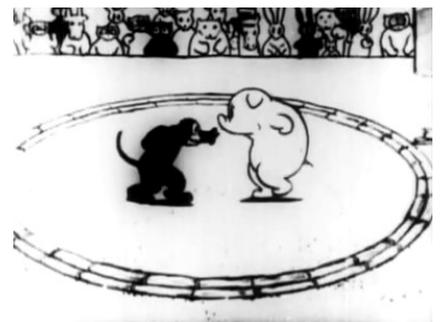
Pomembnejši režiserji/animatorji:

Jun'ichi Kōchi (1886-1970)
Seitaro Kitayama (1888-1945)
Ōten Shimokawa (1892-1973)
Yasuji Murata (1896-1966)
Sanae Yamamoto (1898-1981)
Kenzō Masaoka (1898-1988)
Noburō Ōfuji (1900-1961)
Mitsuyo Seo (1911-)

Izbor nekaterih del:

Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki (1917)
Namakura Gatana (1917)
Urashima Tarō (1918)
Baguda-jō no tōzoku (1926)
Nihon-ichi Momotarō (1928)
Dōbutsu Orinpiciku taikai (1928)
Mura matsuri (1930)
Komori (1930)
Dobutsu Sumo Taikai (1931)
Chikara to Onna no Yo no Naka (1933)
Norakuro Gocho (1934)
Umi no Mizu wa Naze Karai (1935)
Mabo no Kinoshita Tokichiro (1938)
Benkei tai Ushiwaka (1939)
Kumo to Chūrippu (1942)
Momotarō no Umiwashi (1942)
Momotarō: Umi no Shinpei (1944)

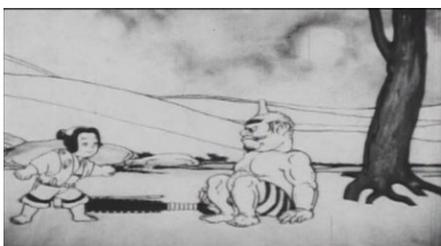
(nekaj izmed naslovov si lahko ogledate na Youtubeu)



Nihon-ichi Momotarô

Nekoč je v majhni gorski vasi živel star zakonski par, brez otrok. Nekega dne je starka iz reke potegnila velikanski sadež iz katerega je kasneje ven prišel dojenček. Stari par ga je posvojil ter mu dal ime Momotarô. Kasneje se je že v mladih letih izkazal s svojo neverjetno močjo, ki jo je uporabil za branjenje svoje vasi pred zlobnimi pošastmi. Ko je odrasel je postal bojevnik ter se s svojimi zvestimi pomočniki opico, psom ter fazanom odpravil v sam peklenki grad dokončno premagati hudiča ter njegove pajdaše, ki so sejali strah in trepet po deželi.

Anime je nastal po legendarni pripovedki o Momotaru (breskov deček) iz 17. stoletja. V animejih se je pojavil večkrat, prvič ravno v tej Yamamotovi klasiki iz leta 1928. Anime je seveda črno-bel in v originalu nem. Sam sem gledal novejšo verzijo, ki mu je dodana naracija in glasba. Zgodba je glede na to, da anime traja le 11 minut, temu primerno prilagojena, animacija pa je glede na leto nastanka kar izpopolnjena. Tako za režijo kot za animacijo je sam poskrbel Sanae Yamamoto, poleg tega se je uveljavil še kot scenarist ter producent in v svoji bogati karieri v letih 1924-67 sodeloval pri več kot 20 filmih.

**Norakuro Gocho**

Pes Norakuro je vojak, ki služi v posebni brigadi. Na enem izmed treningov, kjer se borijo z palicami opica iz druge brigade premaga pasjega komandanta, ki ga nato maščuje Norakuro. Opice zaradi ponižanja oropajo vojaško bazo, a pri tem ponovno naletijo nanj, ki se z njimi spusti v napet pregon.

Norakuro je bil popularen tako pred, kot tudi po II. svetovni vojni, najprej kot manga, kasneje pa še v več filmih ter serijah. V Tokiu ima postavljen celo svoj muzej. V začetnem obdobju ga je država izrabila za propagiranje svoje ekspanzivne politike ter vojske. Norakuro Gocho spada med zgodnejše filme s tem karakterjem, je črno-bel in nem, nastal pa je leta 1934. Zgodba je delo enega najpomembnejših zgodnjih mangakov Suiho Tagawe, režiral pa je Yasui Murata. Norakuro deluje kot pravi japonski heroj, opice pa si lahko predstavljamo kot Kitajce, s katerimi je bila Japonska ravno takrat zapletena v vojaški spopad.

**Kumo to Chūrippu**

Na travniku se srečata mala pikapolonica ter velik pajek. Sledni čepi v svoji mreži ter poskuša s petjem zvabiti pikapolonico k sebi. Skoraj mu uspe, a se pikapolonica, ko spozna njegove prave namene ustraši ter zbeži. Pajek jo nato poskuša na vse pretege uloviti a se ji uspe skriti v tulipan.

Pikapolonica ter pajek, pa tudi drugi karakterji so prikazani v človeški podobi. Čeprav anime na prvi pogled deluje nedolžno je možna tudi drugačna interpretacija. Na pajka se lahko gleda kot na črnega Američana, ki poskuša zapeljati japonsko dekle v podobi pikapolonice ter jo pokončati. Treba je razumeti, da je anime nastal na vrhuncu 2. svetovne vojne, ko je bilo vse podrejeno vojski, ki je diktirala tudi animacijsko politiko. Vseeno pa ta 15 minutni anime postreže z lepo črno-belo grafiko ter dobrim zvokom, pri katerem bi posebej izpostavil pesmi. Na Laputa International Animation festivalu 2003 je bil celo izbran za 15 najboljši animirani film vseh časov. Izdan je bil leta 1943, za zgodbo je poskrbel Michiko Yokoyama, režiral pa ga je Kenzō Masaoka. Slednji je gotovo najpomembnejši izmed zgodnje japonske generacije animatorjev. Je prvi, ki je na Japonskem uvedel nove animacijske tehnike, njegov je tudi prvi zvočni anime Chikara to Onna no Yo no Naka, ki pa se do danes žal ni ohranil.





Zahvaljujemo se vsem za sodelovanje in podporo!