

スロちゃん

SLOCHAN

Anime | Manga | Ostalo | Nihongo

Letnik 2, številka 8
Oktober 2009

ef - Tale of memories

ANIMEJSKI KOLEDAR
2010

The Place Promised in
Our Early Days

Zavarujte svoje
stripe

BOMBASTIČNO DOLG PRISPEVEK

GHOST IN THE SHELL

Vsako sezono nova številka

UVODNIK

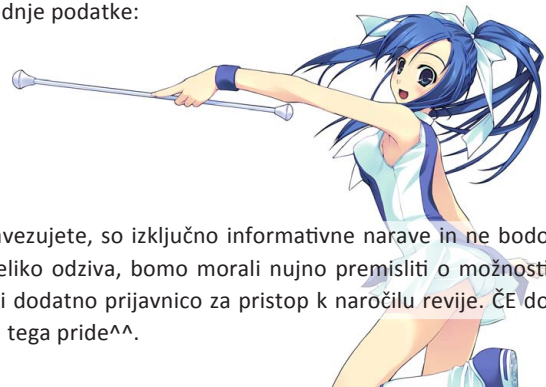
Skoraj smo že tako dobri, da bi lahko SloChan izhajal v mesečnih izdajah. Če vas tokratna številka ne vrže po tleh, vas bomo v novem letu zagotovo presenetili še s kakšno mega izdajo. Verjetno ste že opazili, da je to še zadnja zamudna številka, ki bi morala na splet prijadrati že jeseni. Zdaj pa smo na pozitivni ničli, kar pomeni, da že delamo na zimski izdaji, ki bo izšla (najverjetneje) konec februarja. Bo krajša verzija, saj moramo potem že spet loviti spomladansko ... To ni lahko delo, sploh če gre za ljubiteljski izdelek. Zadnji mesec je bil res nor, praktično sestavit z ničle celotno revijo, obenem pa na novo postaviti portal in nadgraditi forum - res noro. Vendar je občutek vseeno fenomenalen, ko vidiš sadove svojega truda pred sabo ...

Pri (komaj) prejšni številki smo opazili, da vsi bralniki PDF-jev po prevzetem prikazujejo naš SloChan vsako stran posebej. Če jo želite brati v popolnoma enaki obliki, kot bi bila natisnjena - z dvojnimi stranmi, morate v nastavitvah vašega bralnika obkljukati kakšno malenkost. Pri Foxit Reader skočite in pokljukate stvari v - »View > page layout > facing«. Medtem ko je potrebno pri Adobe Reader programu poklikati kakšno malenkost več. Najprej morate priti v »Page Display Preference«, kjer poiščete »Page Layot« in nastavite na »Two Up Continuous«. Če to ob ponovnem zagonu fanzina še vedno ne bo prijelo, ga po mili volji še malo sfrizirajte, dokler se ne vda. Dajte ga, hudiča!

Tokrat imamo za vse bralce en kratek vprašalnik, za katerega upam, da bo uspešno izveden. Želeli bi namreč izvedeti, do koliko bralcev naš fanzin sploh prispe in koliko od teh bi, recimo, kdaj v prihodnosti želelo dobivati tiskano-uradno izdajo revije. Seveda je to le naša skromna želja, ampak kakšnih 1000 pozitivnih odzivov bi bilo kar super pridobiti!

Na naslednji e-mail naslov (info@slochan.com) nam pošljite naslednje podatke:

**Naslov sporočila: Hočem SloChan!
Ime in priimek:
Status: (dijak/študent/zaposlen)
Vaš e-mail:**



Še enkrat opozorjam, da se s poslanimi podatki k ničemer ne zavezuje, so izključno informativne narave in ne bodo posredovani nobenim drugim osebam! V primeru, da zberemo res veliko odziva, bomo morali nujno premisliti o možnosti tiskane izdaje. V primeru tiskane izdaje bodo vsi poslani e-maili prejeli dodatno prijavnico za pristop k naročilu revije. ČE do tega pride^^.

V tokratnji številki bi se resnično rad še zahvalil za trud piscev, ki so se res potrudili s obširnimi in zanimivimi članki. Še posebej najbolj izstopata Roberto-dono in Spettro, saj sta prispevala največji delež revije! Seveda si tudi ostali pisci zaslužijo pohvalo, njih imena pa si lahko preberete desno v sivem stolpcu;)

Dodatno vas moram še OPOMNITI, da je spletni portal **SloAnime.org** dobil popolnoma novo glavno stran. Sedaj je lepši, preglednejši, z več informacijami, lastno galerijo in klepetalnico. Še več dodatkov pride kasneje. Obisk nujen!

Napisal: Djuvan





ANIME

- 6 Animeji poletja 2009
- 12 AnimeMusicVideo fandom
- 14 ef- tale of memories
- 16 The place promised in our early days
- 18 Ghost in the shell
- 30 Animeji po slovensko!

MANGA

- 32 Priporočila bralcev
- 34 Zavarujte svoje dragocene stripe
- 35 Otome no iroha

OSTALO

- 38 CLAMP
- 42 Japonske šolske uniforme

NIHONGO

- 44 Vprašalni stavki
- 47 Dodajanje
- 47 Pismenke za števila



Preberite si še našo predhodno številko SloChan 7



Številka #8

Oktober 2009

www.slochan.com

www.sloanime.org



KONTAKT UREDNIŠTVA

e-mail: info@slochan.com

GLAVNI UREDNIKI:

DjJuvan - Blaž Juvan

GRAFIČNO OBLIKOVANJE

DjJuvan - Blaž Juvan

LEKTORJI:

ixchel - Tanja
Screw - anonimen
Vasič Suzana
pegasus - Jure Pečar

PISCI ČLANKOV:

DjJuvan - Blaž Juvan
MDestroyer - Miha Bokan
robertodono - Robert Devetak
Spetro - Sasha Dorošenko
Screw - anonimen
Shika - anonimen
Kuroneko - Anja Hedl
Keynaar - Vanja Voncina
edofic - Andraž Bajt
seffir - Nik Saksida

Slikovno gradivo člankov in naslovnice je pobrano iz internetnih virov in 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

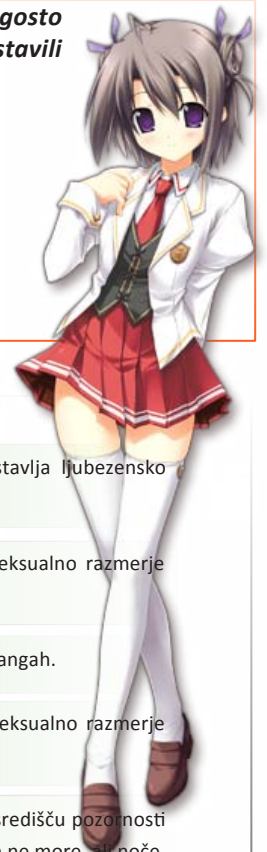
Ciljna publika so moški (seinen - mlad moški) »modra leta«

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 POLETJA 2009



EVANGELION: 2.0 YOU CAN (NOT) ADVANCE

Žanr: akcija, mecha, znanstvena fantastika

Vsi fani Neon Genesis Evangeliona pozor! Drugi del tetralogije Evangelion 2.0: You Can (Not) Advance vas bo povsem očaral. Hideaki Anno nadaljuje svoje legendarno delo s še večjim številom robotov in eksplozij, čaka pa vas tudi presenečenje. Na sceni se pojavi povsem nov lik, Mari Makinami, ki nekako zamenja vlogo Asuke, ki je tragično umrla v boju. Kljub temu, da Hideaki Anno ohrani mitološki aspekt in simbolizem zgodbe, dodala tudi odnose med glavnimi junaki. Delo s svojo izvrstno grafiko, detajli in preobrti ne bo pustilo ravnodušnih tako starih kot novih oboževalcev..

-spetro



BAKEMONOGATARI

Žanr: fantazija, romanca, seinen, šolsko življenje

Serija se vrti okoli srednješolca Koyomi Araragija, ki ni ne človek ne vampir. S pomočjo starejšega skrivnostnega prijatelja se je rešil vampirskega prekletstva, vendar ne povsem. Ker je Araragi poleg vsega še preveč prijazen, se vtika v mnoge nenavadne težave drugih. Tako se nekega dne sreča z lepoticco šole Senjogaharo, ki mu pade v naročje. Araragi jo, čeprav pade z višine nekaj nadstropij, zlahka ujame, saj ima ta nenavadna punca le nekaj kilogramov. Senjogahara mu zagrozi, naj nikomur ne pove o njeni teži, vendar jo Araragi vseeno predstavi svojemu prijatelju Oshinu, ki bi ji lahko pomagal. Araragi se kar naprej srečuje s podobnimi ljudmi, ki imajo nenavadna prekletstva ...-djuvan



SORA NO MANIMANI

Žanr: komedija, romanca, seinen

Saku Ooyagi je knjižni molj, ki se po sedmih letih vrne v staro mesto, kjer namerava obiskovati visoko šolo. A mesto mu ne prinaša nič lepega. Dve leti, ki ju je nekoč že preživel v tem mestu, sta bili zanj največja muka v življenju. Tedaj je kmalu po prihodu bil predstavljen vedno energetični, leto starejši Mihoshi Akeno, ki je velika oboževalka zvezd. S svojo nemirno dušo je Sakuja, ki najrajši bere knjige, ves čas motila, ga vozila v naravo in mu povzročila tudi travmo, ko si je zaradi njenega padca z drevesa zlomil roko. Od takrat naprej je o njej imel slabo mnenje in tako sliko s seboj prenašal vseh sedem let. Vsi njegovi strahovi pa se zopet uresničijo, ko se z Mihoshi ponovno snide na šoli, in navsezadnje se na njeno željo, da bi obnovila prijateljstvo, pridruži astronomskemu klubu..

-Mdestroyer





**COBRA THE ANIMATION:
ROKUNIN NO YUUSHI**

Žanr: *akcija, znanstvena fantastika, pustolovski*

Tretja OVA serija, narejena kot nadaljevanje animeja, nas sedaj popelje v še eno burno popotovanje. Glavni junak imenovan Cobra je zelo znan vesoljski pirat, ki je v svojem življenju doživel že marsikaj zanimivega. Ker se mu težko pripeti kaj novega in razburljivega, se začne dolgočasiti. Nekega dne se mu pojavi ideja, da poskusi zaživeti drugače. S kirurškim posegom si spremeni obraz in si poleg tega še izbriše spomin, ter postane normalen fant s povprečnim delom in dolgočasnim življenjem. Seveda pa se njegovo potovanje šele začneja, saj se mu spomin začne postopoma vračati. *-spettro*



AOI HANA

Žanr: *drama, ljubezen, šolski, yuri, vsakdanje življenje*

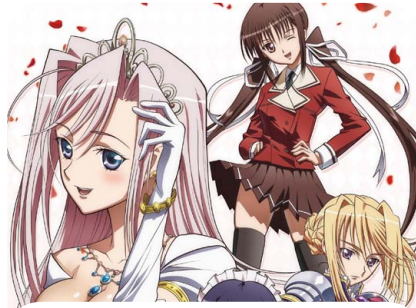
Aoi Hana (Plava roža) je nedvomno ganljiva romantična zgodba najstniške lezbične ljubezni, ki nas skozi enajst epizod popelje v svet emocij in solz. Nekdanje prijateljstvo med Akiro in Fumi začne po desetih letih ponovno cveteti, ko se obe po naključju srečata na poti v šolo. Sedaj že obe odrasli srednješolki, se spopadata z bolečinami zavrnitve, egoizma in ljubosumja. To pa še zdaleč ni le še ena ljubezenska zgodba med dvema dekletoma, saj Akira in Fumi nista vselej v centru pozornosti. V toku te romance imamo možnost spremljati osebni razvoj preostalih, prav tako pomembnih likov. *-spettro*



**GA-GEIJUTSUKA ART DESIGN
CLASS**

Žanr: *življenjski, komedija*

Če vam je všeč risanje in obožujete umetnost, je ta anime pravi za vas! Na televizijske ekrane prihaja Geijutsuka Art Design Class, ki nas bo v dvanajstih delih popeljala v čarobni svet idej in skrivnostnih tehnik risanja. Nedvomno je to en izmed poučnih animejev, saj je tematika opredeljena zgolj na risanje in se zgodba ne osredotoča na glavne junake. Poleg poučnosti boste deležni še številnih šal, zaradi katerih vas bo anime nedvomno spravil v smeh. *-spettro*



PRINCESS LOVER!

Žanr: *komedija, romanca, drama, harem, ecchi, šolski*

Tepei Arima je običajen srednješolec, ki živi pri starših in obiskuje drugi letnik. Nekega dne mu v prometni nesreči umreta oba starša, težka situacija pa fanta prisili, da se preseli k dedku, Isshinu Arimi. Izkaže se, da je Isshin zelo vpliven in izjemno bogat možakar na Japonskem, ki vodi korporacijo imenovano Arime Group. Dedek ga resda sprejme pod svoje okrilje, ker pa je Tepei edini naslednik korporacije Arime Group, ga mora pripraviti na novo življenje v okolju bogatašev. Tepeia vpiše na posebno akademijo Shuhou Gakuen, ki jo obiskujejo le premožni in vplivni ljudje, kjer se njegovo zvezdniško življenje prične. *-spettro*



WEISS SURVIVE

Žanr: *paralelno vesolje, parodija, shounen, karte*

Deževno vreme, strele in temačni hodniki šole. Takeshi bi se moral udeležiti dopolnilnega pouka, saj ni med najbolj pridnimi učenci, vendar se raje skriva po hodnikih in preganja čas. Pri zabušavanju ga zasači sošolka in ga prisili, da prične delati vaje za šolo. Kmalu načneta debato o Weiss Schwarz kartah in takoj za tem se zgodi nekaj nenavadnega. Takeshi se znajde v čudnem prostoru. Sprva se mu zdi, da pada, vendar stoji na nevidni podlagi. Pred njim so bela vrata in na tleh karta, ki jo je prej držala sošolka Michi. Posumi, da je za vrati Michi, zato jih nemudoma odpre. Tam pa sedi gol starec v kadi?! Takeshi se ustraši in zapre vrata. Ker ni prepričan, kaj točno je videl, ponovno pokuka in nekdo ga povleče v še nenavadnejši prostor. Starec iz prejšnje sobe je sedaj napravljen v kavalirsko obleko in prične pripovedovati o nekakšni igri kart, potrebni za vrnitev na lastni svet. Takeshi se torej mora boriti, če se želi vrniti domov - njegov nasprotnik pa je ... *-djuvan*





TAISHOU YAKYUU MUSUME

Žanr: šport, življenjski, zgodovinski

Zgodba se odvija v 20. letih prejšnjega stoletja na Japonskem. V tem času so ženske potisnjene na rob družbe in praktično izključene iz javnega življenja. 14-letno dekle Akkiko Ogasawara se odloči, da se bo temu uprla na svoj način. S pomočjo prijateljice Koume Suzukawa zbere devet deklet in ustanovi baseballsko moštvo, da bi dokazala, da se ženske lahko kosajo z moškimi. Pot do uspeha ni lahka, saj se soočajo z nerazumevanjem, tako s strani staršev, kot tudi šole in ostale družbe. Kljub vsem nasprotovanjem in neizkušenosti, dekleta v igri uživajo in ljudem dokažejo, da je vse mogoče. *-robertodono*



CANAAN

Žanr: akcija, misterij

Šanghaj na Kitajskem. Novinarja Maria in Mino, v iskanju dobre zgodbe, obiščeta tradicionalni festival in odkrijeta, da je v zakulisju dogajanja nekaj hudo narobe. Pri tem Maria skoraj izgubi življenje, a ji uspe pobegniti s pomočjo prijateljice Canaan. Canaan je plačanka, okužena s posebnim virusom UA, ki ji omogoča uporabo vseh petih čutov naenkrat. Z virusom je okuženih tudi veliko drugih ljudi in vsak poseduje svojo edinstveno lasnost. Pod vodstvom zlobne Alphard, jih je večina povezana v teroristično skupino The Snakes. Canaan pride z njimi navzkriž, pri tem pa se mora soočiti s svojo preteklostjo in rešiti svoje prijatelje. *-robertodono*



ZAN SAYONARA ZETSUBOU SENSEI

Žanr: komedija, parodija, kritika

Učitelj Nozomu Itoshiki v svojem življenju ne vidi nobene pozitivne stvari. Že vsak najmanjši problem ga spravi v brezup, zato edino rešitev išče v samomoru. Norčuje se iz ljudi, običajev, politike, itd. in svoje bizarne in negativne poglede na japonsko družbo, ter svet, deli s svojim čudaškim razredom. Učence poskuša prepričati, da so vsa njihova prizadevanja obsojena na propad in da je življenje nesmiselno.

Anime je vse kaj drugega kot depresiven in nam na smešen način pokaže veliko problemov, s katerimi se danes srečuje Japonska. *-robertodono*

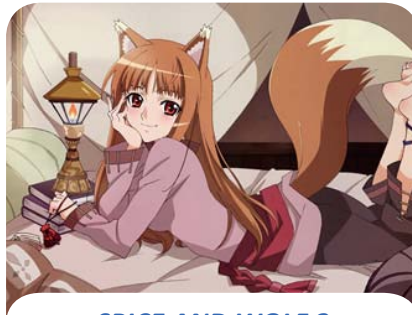




TOKYO MAGNITUDE 8.0

Žanr: *seinen, tragedija, znanstvena fantastika*

Po zbranih podatkih in možnih teorijah, naj bi se v prihodnjih 30 letih na Japonskem zgodil katastrofalen potres, uničujoče stopnje 8.0. Anime po možnih resničnih dogodkih prikazuje katastrofo, ki bi lahko doletela Tokijo, v zgodbi pa spremljamo težko bitko za življenje treh oseb – brata in sestre, ter dostavljalke pic. Spoznamo njihovo ozadje dosedanjega življenja in kako katastrofa spremeni njihovo nadaljnje življenje. *-djuvan*



SPICE AND WOLF 2

Žanr: *pustolovščina, seinen, fantazija, srednjeveški*

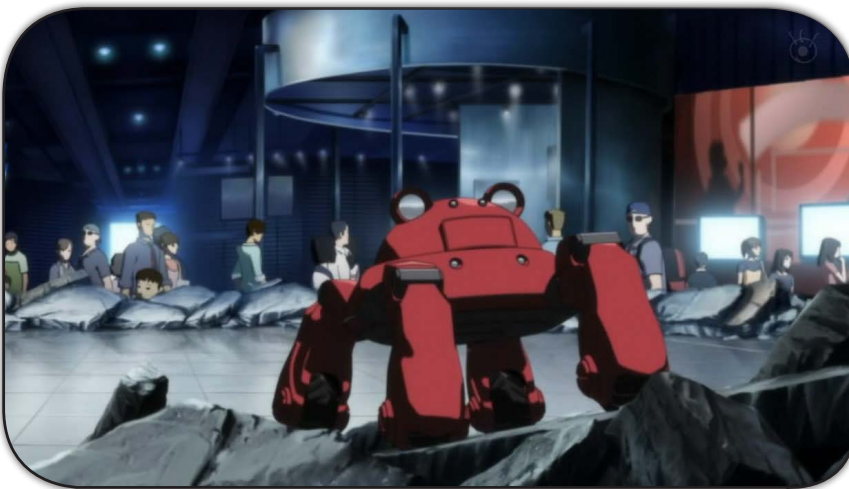
Lawrence in volčja boginja Horo nadaljujeta svoje potovanje proti domačemu kraju, kamor si želi priti Horo. Že druga sezona Spice and Wolf, odvijajoč se v srednjem veku, času trgovanja in težkega življenja, v kateri nas Lawrence in Horo poučita o mnogih stvareh, ki te lahko doletijo na popotovanju. Od težav, do srečnih trenutkov in tudi depresivnih. Dolga pot je še pred njima, preden bosta dosegla načrtan cilj. *-djuvan*



CENCOROLL

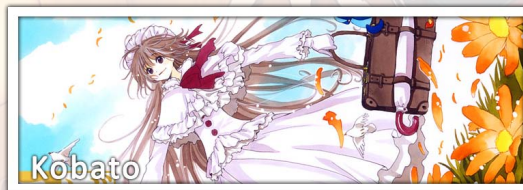
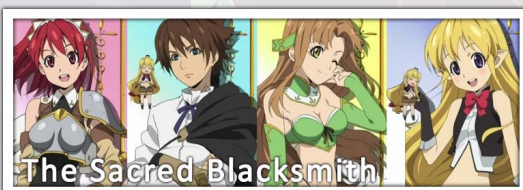
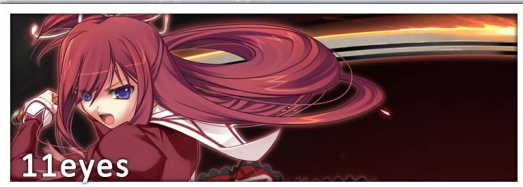
Žanr: *nezemljani, seinen, znanstvena fantastika*

Kratka epizoda se dogaja v svetu, zelo podobnem našemu, vendar s prisotnimi nenavadnimi bitji, ki se lahko povežejo s človekom, preko možganskih valov. Človek lahko ta bitja, po uspešni sinhronizaciji, poljubno upravlja. Gre bolj za tujke, katerih fizikalna masa je neznan, saj se znajo spremeniti v karkoli – avtomobil, plišasto igračo, dodatno roko na človeškem telesu ali obesek ključev. In čeprav nimajo nobenih napadalnih nagnjenj, se pojavijo ljudje, ki jih izkoriščajo ravno za nadlegovanje drugih. *-djuvan*



Jesenski animeji 2009

Animeji, ki se vrtijo v času jesenske ohladitve





Letter Bee



Miracle Train



Natsu no Arashi



Nogizaka Haruka no Himitsu: Purezza



Nyan Koi!



Queen's Blade: Heir to the Throne



A Certain Scientific Railgun



Sasameki Koto



Seitokai no Ichizon



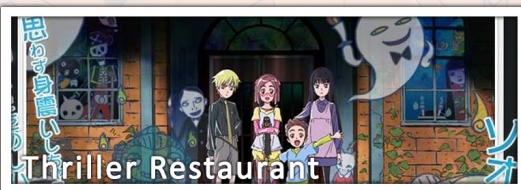
Shin Koihime Musou



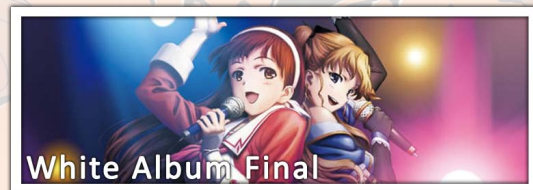
Shugo Chara Party!



Sora no Otoshimono



Thriller Restaurant



White Album Final

AnimeMusicVideo fandom

DJJUVAN je za lastno zadovoljstvo ustvaril dva ljubiteljska videospota, ker so ga navdušili mnogi že obstoječi po svetu. Ker pa je le malo Slovencev, ki se spustijo v to področje, vas blagoslovi s kratkim prispevkom, kaj ljubiteljski videospot sploh je.

Če ste do sedaj mislili, da dobre videospote izdelujejo le založniki, ki izdajajo svojo glasbo, potem se zelo motite. Mnogi ljubitelji animejev znajo za lastno zadovoljstvo ustvariti ljubiteljski videospot, ki mnogokrat poseka celo uradnega. To dosežejo le z delčki animacij različnih animejev, pravo glasbeno podlago in ogromno kreativnosti. Zares ogromno kreativnosti, in tehničnega znanja. AMV-ji, ali daljši izraz AnimeMusicVideo ni tako majhna zadeva, kot bi si mnogi mislili.

Na spletu se mnogokrat srečamo z videospoti, ki imajo zelo znane glasbene podlage, vendar se namesto originalnega videospota prikazujejo neznani risani liki, ozadja in dogajanja. V največ primerih gre tu za ljubiteljski videospot nekega ljubitelja določenega animeja ali glasbe. Tovrstni videospoti niso vedno dobri, so pa narejeni s srcem in veliko volje. Mnogi ustvarjalci se pogosto prijavljajo na razna tekmovanja v izdelavi najboljšega AMV-ja, ki se dogajajo na različnih koncih sveta. Tako nekako kot pri nas poteka Animateka (<http://www.animateka.si>) in izdelava lastne avtorske animacije. Razlika je le v tem, da se pri AMV-jih uporablja že narejene izdelke in z občutkom predela v popolnoma nov izdelek. Čeprav so ljubiteljski videospoti

ilegalni derivati avtorsko zaščitene dela, se avtorji originalnih animacij ne spravljajo nad tovrstno področje, saj so AMV-ji tudi odlična promocija originalnega dela, kot tudi glasbene podlage. S to izjemo, da glasbeni založniki to težje prebavljajo oziroma sploh ne odobravajo. Kaj pa Zahod dandanes sploh odobrava?!

Za izdelavo takega videospota je potrebno imeti znanje kar nekaj programov, ki se jih potrebuje za kasnejše sestavljanje koščkov animacije na izbrani glasbeni podlagi. Vsak video material je treba najprej spremeniti v format (.mov/.mp4), primeren za delo z montažnimi programi – najenostavnejši je morda MediaCoder, za montažo pa kar Windows Movie Maker, ali iMovie na MAC računalnikih. Najprikladneje je dobiti video brez podnapisov in v najboljši nestisnjeni obliki. Z montažnim programom nato iz različnih animejev poberete primerne koščke za svojo glasbeno podlago in jih z veliko domiselnosti postavljate na časovno linijo. Če si pred začetkom dela sestavite še scenarij dogajanja, bo izdelek precej bolj kvaliteten. Pri izdelavi je zelo pomembna sinhronizacija animacije z glasbo – bolj kot se glasba z animacijo ujema, boljši bo izdelek. S precej domiselnosti se lahko ob glasbi ustvari tudi popolnoma novo interpretacijo izbranega animejskega naslova. Ali obratno – glasba dobi popolnoma nov pomen.

Zgodovina...

AnimeMusicVideo ni nova zadeva, izvira že iz leta 1982, ko je 21-letni Jim Kaposztas s pomočjo dveh videorekorderjev, nasilnimi scenami iz animeja Star Blazers in komada Beatlov „All You Need Is Love“ ustvaril komičen efekt glasbene uspešnice. Šele z letom 1996 pa je ta scena požela precejšnje popularnost, ko je nastal AMV na podlagi glasbe Ghostface Killah – Daytona 500 in izseki animeja Speed Racer iz leta 1968. Tovrstni AMV se šteje kot prvi pravi popularni anime music video, ki se je prikazoval celo na televizijskem kanalu. (povzetek iz wikipedije: „Anime Music Video“)



Za največjo kolekcijo AMV-jev priporočam obisk spletnega portala anime-musicvideo.org, angleške strani, ki zadržuje bazo več sto tisoč AMV-jev mnogih avtorjev po vsem svetu. Baza je odlično urejena, iščeš lahko po avtorjih in naslovu glasbe, po naslovu, žanru in avtorjih animejev, kateri studio/uporabnik jih je ustvaril in tudi kdaj je bil objavljen. Pohvalijo se lahko tudi z zelo urejenim forumom, kjer lahko objavljaš svoje izdelke, iščeš predloge, pomoč pri izdelavi in tudi prebereš kakšnega vodiča. Vsako leto prireajo tudi razna tekmovanja s področja izdelave AMV-jev. Registracija je nujna, prispevki lastnih izdelkov pa zelo zaželeni.

PREDLOGI ZA OGLED

-Running Man (Nostromo)



-Number 1 (Kyssifur)



-Toxico (Megamom)



-Kaizoku no Bouken 2 (Istiv-122)



Iz osebnih izkušenj lahko povem, da izdelava DOBREGA AMV-ja zahteva ogromno volje, znanja, ustvarjalnosti in časa. Doslej sem uspel sestaviti dva dokončana izdelka, ki sta na ogled na spletu, vendar iz samokritičnega pogleda sta zelo nizke kvalitete. V njiju je bilo vložena zelo malo časa, uporabljeno je bilo le osnovno montažno orodje. Povezave med delčki pa precej posrečeno

nametano skupaj. Najdete jih na YouTube pod naslovi »[AMV] MeatSter - Live K-On the Radio« in »[AMV] MeatSter - Male roke«. Pri obeh izdelkih sem za montažo uporabljal Adobeve programe (Premiere in malenkost After Effects), za rezanje videa pa Adobe Media Encoder. Imel sem predvsem to srečo, da so bili video posnetki že v začetku zapakirani v h.264 encodiranju in .mp4 kontejnerju. S tem

formatom so Adobevi programi popolnoma kompatibilni. Pri prvem videu sem uporabljal delčke animacij iz animejev K-On in Lucky Star, ter glasbene podlage „Groove Coverage-On The Radio“, pri drugem pa iz komaj treh predvajanih epizod Tokyo Magnitude 8.0 in slovenske glasbe „Siddharta - Male roke“.

<http://www.youtube.com/user/DjJuvan>



es

- a tale of memories.

ROBERTODONO je navdušen nad animejem, ki ne skopari s čustveno nabitimi scenami in bi rad z opisom, ki je le senca te odlične drame, navdušil tudi vas. Ljubezen in trpljenje, vzponi in padci, vse skupaj prikazano v izjemni vizualni podobi – vredno ogleda.



ZGODBA:

Anime je sestavljen iz dveh paralelnih ljubezenskih zgodb. Prva spremlja mladega Hiroja Hironoja, nadarjenega ustvarjalca mang. Živi skupaj s Kei Shindo, ki goji čustva do njega, a mu tega ne upa pokazati. Hiro na božični večer spozna dekle Miyako Miyamuro, s katero se postopoma zblížata, kar pa povzroči ljubosumje pri Kei. V drugi zgodbi je glavni protagonist Renji Aso, ki nekega dne na zapuščeni železniški postaji spozna dekle Chihiro Shindo, sestro dvojčico prej omenjene Kei. Chihiro zaradi nesreče v otroštvu trpi za anterogradno amnezijo. Ker njen spomin traja le 13 ur, ni sposobna samostojno živeti in tudi nima prijateljev. Vse dogodke, ki se ji pripetijo, si beleži v svoj dnevnik. Kljub temu se z Renjijem zblížata ter postaneta prijatelja ...



OSEBNO MNENJE:

Ta romantična drama je ena tistih, ki se vam bo globoko vtisnila v spomin. Izvrstno sta izvedena tako grafični kot zvočni del. Posebej pa moram omeniti skladatelja Atsushija Shirakawo, ki je sodeloval pri vseh projektih režiserja Makota Shinkaja (Voices of a Distant Star, The Place Promised in Our Early Days ter 5 Centimeters per Second). Kar anime naredi poseben, so osebe, njihov karakter ter razvoj, z ozirom na to, da je anime dolg le 12 delov. Prva zgodba se mi sicer ni zdelo preveč navdušujoča, po drugi strani pa je odnos med Renjijem ter Chihiro, ki se na svoji poti do ljubezni zaradi amnezije srečujeta z veseljem, a tudi žalostjo ter nešteto drugimi problemi, nekaj najlepšega, kar sem do sedaj videl v animejih. Po kvaliteti se gotovo lahko postavi ob bok ostalim velikim uspešnicam kot so Clannad, Nodame Cantabile ali Kanon.

O ANIMEJU:

Ef – A Tale of Memories je prvotno izšel leta 2005 v obliki mange, ki je izhajala do aprila 2008 pod okriljem MediaWorks. Vizualni roman imenovan Ef: A Fairy Tale of Two (2006) za osebne računalnike pa so izdali pri podjetju Midori. Anime, obsegajoč 12 delov, je režiral Shin Ōnuma, nastal pa je pri produkcijski hiši Shaft (znani tudi po This Ugly Yet Beautiful World, Sayonara Zetsubou Sensei in Bakemonogatari). Na televiziji je bil prvič prikazan v obdobju med oktobrom in decembrom 2007. Čez natanko leto dni mu je sledil še Ef – A Tale of Melodies, ki je kronološko postavljen pred izvirnik. Anime tako pri kritikih kot pri občinstvu kotira izjemno visoko (Animenewsnetwork #26, Anime-planet #111, AniDB ocena 8,5). Poleg vsega naštetega so izdali še pet radio dram ter dve internetni predstavi.

O AVTORJU:

Shin Oonuma se je rodil 8. marca 1976 v Tokiju. Po zaključku študija na Univerzi za vizualno tehnologijo, se je zaposlil pri produkcijski hiši Aoi co. kot animator, zelo kmalu pa napredoval v režiserja. Njegovi prvi projekti segajo v leto 1998 (Silent Mobus, Devil Lady). Njegova največja projekta sta Ef – A Tale of Memories ter Ef – A Tale of Melodies, za katera se je prostovoljno javil, da ju bo režiral. Aktivno je sodeloval pri več kot 30 animejih med drugim pri Negima!?, Bakemonogatari, Princes Tutu ter Helsingu. Poleg tega je pomagal pri animiranju iger. Projekti, pri katerih trenutno sodeluje, pa so Natsu no Arashi! (Summer Storm) in Baka to Test to Shōkanjū (Idiot, Test and Summoned Beast).



MNENJA GLEDALCEV

Cyth iz SloAnime:

»ef - a tale of memories preprosto ne more biti dobra animejska adaptacija. SHAFT je ponovno uporabil svoje režiserske prijeme in tehnike, ki so razeletrili napetost ozračja zgodbe. Preskakovanje med zgodbami treh moških protagonistov mi ni bilo preveč po godu. Animacija je bila rahlo eksperimentalna, na nekaterih delih naravnost kvalitetna. Kot ljubitelj originala nisem navdušen nad adaptacijo, a kot ljubitelj eksperimentalnih režiserskih prijemov imam drugačno mnenje...«

Skye iz SloAnime:

»Men je svetovni anime... sem tak zato pljen v zgodbo, da teh unikatnih prijemov niti ne opazim... oz. mi sploh niso moteci.«

inugami iz SloAnime:

»Serija z vsemi klišejami haremskih animejev alas brez echievstva, zato pa z nekle vrste posileno globino, ki jo znajo ceniti itak samo fantje. Večini punc pa se klišejske deklinje verjetno preveč gabijo, da bi lahko vzele romanco resno, tipček je pa itak vedno brezizrazna pusika. Stvar je očitno namenjena vam fantom! Sama rajši gledam shoujo romance z brezizraznimi deklinami, ki jih osvajajo bishonen klišejami. Pač stvar okusa!«

PRIPOROČILA PODOBNIH ANIMEJEV:

Če ste ljubitelji romantičnih animejev, bi vam priporočal, da si ogledate še Clannad in njegovo nadaljevanje Clannad: After Story, v katerem spoznamo dolgočasnega študenta Tomoyo, čigar življenje se popolnoma spremeni, ko spozna osamljeno Nagiso. V to skupino animejev sodi tudi Toradora!, kjer prijazen Ryuuji, ki ga imajo ostali zaradi videza za problematičnega, ter nizka Taiga, ki je hitre jeze, združita moči, da bi osvojila vsak svojo skrito ljubezen.



雲のむこう、約束の場所

The place promised in our early days

Makoto Shinkai je na svoj velik potencial opozoril že s svojim samostojnim projektom »Voices of a Distant Star«. Česa pa je res sposoben nam je dokazal s svojim prvim celovečercem »The Place Promised in our Early Days«. Odlična zgodba, osebe, grafika in zvok naredijo anime poseben in gotovo vreden ogleda. Zakaj si ga je vredno ogledati, vam opiše ROBERTODONO.

ZGODBA

Ta romantična drama se odvija v alternativnem vesolju, kjer je bila Japonska po koncu II. svetovne vojne razdeljena med Unijo (Sovjetska zveza) in ZDA (situacija nekako spominja na Nemčijo med hladno vojno). V povojnem obdobju je Unija na svojem zasedenem območju (severni otok Hokaido) zgradila skrivnosti stolp, zaradi katerega je prišla v hud spor z južnim delom (nadzor ZDA). Zgodba se začne v poznih 90., kjer spoznamo dijaka Hirokija Fujisawo in Takuyo Shirakawo, ki ju stolp zelo navduši. Odločita se, da bosta prestopila mejo in z doma narejenim letalom poletela do njega ter odkrila njegovo skrivnost. Med izdelovanjem se jima pridruži še šošolka Sayuri Sawatari in obljubijo si, da bodo do stolpa poleteli skupaj.

O ANIMEJU

Film je nastal pod taktirko režiserja Makota Shinkaija, ki je zanj napisal tudi scenarij, pod okriljem studija CoMix Wave inc. Na velika platna je prišel novembra 2004, dve leti kasneje pa sta mu sledila še manga in lahki roman. Pozitivne odzive je prejel tako pri kritikih kot pri gledalcih, bil pa je tudi večkrat nagrajen (filmski festivali na Japonskem, v Južni Koreji, Kanadi, itd.). Za razliko od prejšnjega filma »Voices of a Distant Star«, ki ga je naredil praktično sam, je imel tokrat na voljo primeren proračun ter osebje. Kljub temu je vključil svoje aspekte v praktično vsa področja filma. Njegova največja posebnost je gotovo animacija, ki prekaša praktično vse do sedaj videne animeje, pa tudi ostale »zahodne« filme.



MAKOTO SHINKAI (1973)

... se poleg režije ukvarja tudi s pisanjem scenarijev in animacijo, preizkusil pa se je tudi že kot sinhronizator. Rodil se je v Naganu in tam študiral japonsko literaturo. Za mänge in animeje se je pričel zanimati v srednji šoli. Njegovo prvo delo je bil petminutni anime »She and her Cat« (1999), ki je prejel več nagrad. Kmalu po tem je pustil službo grafičnega oblikovalca pri podjetju za izdelovanje iger in se popolnoma posvetil režiji. Svoj naslednji projekt »Voices of a Distant Star« (2002) je naredil sam na svojem računalniku, glasove pa sta prispevala on in njegova zaročenka. »The place promised in our early days« ter »5 Centimeters Per Second«, opisan v prejšnji reviji, sta ga utrdila na mesto enega najboljših režiserjev mlajše generacije, kritiki pa so mu nadeli vzdevek »novi Miyazaki«.



OSEBNO MNENJE

Pri filmu me je najbolj navdušila grafika, ki je dihjemajoča - predvsem merim na okolje - in včasih se zazdi, da osebe sploh ne spadajo vanj. Zvok je ravno tako dober, predvsem orkestralna glasba, ki se vrti v ozadju, pa tudi glasovni igralci so svoje delo izvrstno opravili.

Glavne osebe - najstnike - skrivnostni stolp fascinira in jim predstavlja cilj, ki si ga želijo doseči. Kasneje, ko odrastejo, pa ga dojemajo kot vir nezadovoljstva ter izgube in to vsak na svoj način. Ne preostane jim drugega, kot da izpolnijo svojo

obljubo, ki jim hkrati prinese tudi srečo v življenje.

Poleg tega filma bi priporočil v ogled še »Voices of a Distant Star« ter »5 Centimeters Per Second«, ki sta vsak po svoje posebna in unikatna izdelka. Prvi govori o dekletu Mikaku, ki se pridruži zvezni floti za boj proti nezemljanom. S tem se loči od svojega prijatelja Nobora, a obdržita stike prek telefonskih sporočil. Ker pa potuje vse dlje od Zemlje, potrebujejo sporočila vedno več časa, da prispejo. Drugi film je romantična drama, o kateri si lahko več preberete v 4. številki Slochana.

Vsi trije filmi Makota Shinkai so na širnem spletu dobili tudi slovenske podnapise. Za njihov prevod so poskrbeli pri ljubiteljski prevajalski skupini Si-Subs. pogoogljajte!



ROBERTODONO in EDOFIC s ponosom predstavljava do sedaj najdaljši članek v SloChanu. Napeta akcija z veliko streljanja, zanimive osebe, pomanjkljivo oblečene robotke in cybersex, inteligentna zgodba in politično ozračje ... zapakirano v leto 2030. Vse to nam ponudi franšiza ...

GHOST SHELL

Zaradi boljšega razumevanja se nisva osredotočila le na dela, ampak sva se projekta lotila dosti širše in vključila tudi cyberpunk kot žanr ter podrobneje predstavila tudi tehnologijo, avtorje in glavne osebe. Franšiza je primarno namenjena starejši publiki (seinen), a si jo lahko pogledajo tudi mlajši, vendar bodo vse skupaj verjetno doživeli precej drugače.

CYBERPUNK

»The electric things have their life too. Paltry as those lives are. (Do Androids Dream of Electric Sheep)«

Cyberpunk je znanstvenofantastični žanr, uporabljen v literaturi, filmski industriji in glasbi. Izraz za to zvrst je prvi uporabil Bruce Bethke leta 1983, ki je tako poimenoval svoje kratko literarno delo. V večini primerov gre za prikaz prihodnosti, kjer se meje med človekom in robotom brišejo, prikazana je tehnologija, ki je danes še ne poznamo ali pa je nedosegljiva. Svet je v večini primeru temačen, glavni protagonisti pa so hekerji ali detektivi. Dogajanje se vrti okoli zarot velikih korporacij ali zločinov, povzročenih s strani umetne inteligence in/ali androidov.

Izraz se je, kot sem prej omenil, prvič pojavil v literaturi leta 1983, a njegovi začetki segajo več desetletij nazaj. Povezave med ljudmi in roboti se prvič pojavijo že leta 1950 v delu I, Robot ruskega avtorja Isaaca Asimova. Kmalu so mu sledili še drugi, med katerimi je najpomembnejši Philip K. Dick s svojim romanom Do Androids Dream of Electric Sheep (1968). Po tem delu so slabih 15 let



kasneje posneli kulturni film Blade Runner s Harrisonom Fordom v glavni vlogi. Zlata doba cyberpunka je prišla sredi 80. let, ko so tudi nastala najpopularnejša dela, predvsem Neuromancer Williama Gibsona. Pobral je praktično vse nagrade, ki jih podeljujejo pri ZF literaturi in postal temeljno delo tega žanra. Drugi pomembnejši pisci iz tega obdobja so še Rudy Rucker, Bruce Sterling in John Shirley. V 90. letih je mlajša generacija piscev ubrala novo smer »postcyberpunk«, ki pa se od prejšnje razlikuje le malo. V istem času sta se pojavili še dve sorodni zvrsti in sicer

steampunk ter biopunk. Prvi nam prikaže svet, predvsem Anglijo, v času industrijske revolucije, kjer ljudje eksperimentirajo s parnimi stroji (primer anime Steamboy). Pri biopunku pa gre za eksperimentiranje z genetiko, dobra primera sta film Jurassic Park in PC igra Bioshock.

Na filmskem področju predstavlja začetek Ridley Scottov Blade Runner iz leta 1982, posnet po predlogi Philip K. Dickovega romana. Po njegovih drugih delih so med drugim posneli tudi Total Recall (1990), Minority Report (2002) in Paycheck (2003). Elemente cyberpunka se med drugim vidi tudi pri režiserjih kot so Steven Spielberg (A.I. Artificial Intelligence), bratih Warchowski (Matrix triologija), Luc Besson (The Fifth Element) in še bi lahko naštevali.



Glede na to, da je Japonska gotovo na področju robotike in podobne tehnologije prva na svetu, ne preseneča, da je tam cyberpunk zelo popularen in prisoten tako v mangah kot v animejih. Veliko stvari, ki je tam že samoumevnih, se pri nas zdi prava znanstvena fantastika. Na tem področju ne samo mi, ampak tudi cela Evropa že močno zaostaja. Prva animirana dela so se pojavila že sredi 80. let, svetovna javnost pa se je z japonskim cyberpunkom prvič širše seznanila s filmom Akira, ki je v kina prišel leta 1988. Poleg franšize Ghost in the Shell spadajo med popularnejša dela še The Animatrix, Wonderful Days in Ergo Proxy.



ČASOVNI PREGLED IN TEHNOLOGIJA

Kid: (When Motoko gets into bed that night) I have a question. When you're full prosthetic, can you have sex?

Major: care to find out?

Za boljše razumevanje ozadja zgodbe je tukaj predstavljen kratek časovni pregled dogodkov, ki so neposredno vplivali na razvoj zgodbe, in napredna tehnologija, ki jo uporabljajo.

(2000-2015) tretja svetovna vojna

To je bila jedrska vojna, ki se je začela na evoroazijskem kontinentu. Povzročila je velike spremembe v izgledu površja tako Evrope kot celega sveta.

Čeprav je bila Japonska v spopad vključena le pasivno, je bila večkrat bombardirana, med drugim sta bili tarči Okinawa in Tokyo, ki je bil uničen in potopljen pod vodo. Prestolnica je bila prestavljena v Kobe in kasneje v Fukuoko.

Kljub jedrskemu bombardiranju se je Japonska hitro pobrala in postala ena najbolj razvitih držav na svetu, druge do takrat pomembne velesile pa so močno zaostale.

Istočasno je iz propadlih ZDA nastal Ameriški imperij, ki se je razširil še v Srednjo in Južno Ameriko.

(2015-2024) četrti svetovna vojna

Do prvih spopadov je prišlo na Daljnem vzhodu, kasneje pa so se boji razširili v Srednjo Ameriko. Do leta 2020 sta bili Evropa in Rusija zaradi popolne izčrpanosti izključeni iz vojne.

Japonska je bila kljub izolaciji prisiljena poslati svoje vojake v sklopu sil UN v Latinsko Ameriko, kjer so sodelovali tudi Batou, Motoko Kusanagi, Ishikawa in Saito, slednji na strani južnoameriških gverilcev. Kasneje so se spopadi prenesli še v Severno Korejo.

2024 "Laughing Man" incident

2029 nastanek Oddečka 9

2031 Oddeček 9 uradno razpuščen.

KIBERMOŽGANI

Vse večja količina informacij, do katerih morajo imeti ljudje čim hitrejši dostop in vse več podatkov, ki si jih morajo zapomniti, ustvarja potrebo po umetni izboljšavi možganov. To je doseženo s kibermožgani (cyberbrain), napravo, ki vključuje naravne možgane in umetne izboljšave ter služi za zaščito teh komponent. Ker je naprava samostojna,



lahko takšne možgane tudi prestavimo v drugo telo ali jih celo za določen čas shranimo izven telesa.

Njihovi osnovni funkciji sta dostop do zunanega spomina in povezava v omrežje tudi z drugimi lastniki kibermožganov. Možna pa je tudi zamenjava celih delov možganov z računalniškimi elementi. V izjemnih primerih bolezni ali nesreč pa je lahko nadomeščenih tudi do 97% naravnih možganov. Omogočajo neverbalno komunikacijo, shranjevanje spomina na „trdi disk“ in podoživljanje izkušenj drugih oseb. Shranjeni podatki se lahko prenesejo tudi v novo telo ali v telesa drugih.

Kibermožgani sprožajo novo vrsto kriminala — vdiranje v posameznike. To jim omogoča spreminjanje spominov in celo nadzor nad čutno zaznavo. Možno pa je celo fizično zamenjati kibermožgane in se tako izdajati za nekoga drugega s popolno krinko.





ANDROIDI

Naslednjo stopnjo predstavljajo androidi. Pri njih popolnoma mehansko telo nadzorujejo umetni možgani, ki jih upravlja A.I. Velja splošno prepričanje, da androidi ne morejo imeti duše. Prednosti pred človekom so predvsem večja fizična moč, hitrost in okretnost, pa tudi težje se poškodujejo. Obstajajo različne vrste androidov — od v celoti umetnih do ljudi s popolnoma prostetičnimi telesi. Uporabljeni so v vojaške namene, kot delavci, zabavna industrija (tudi "sex-dolls") in so vključeni v družbo na vseh področjih.

Največje dosežke na tem področju danes si lastijo Japonci, razvili so že človeku podobnega robota, ki lahko posnema človeško gibanje, vendar ga ne dosega po spretnosti, hitrosti in raznovrstnosti. Velika razlika pa je, da današnjih robotov ne vodi umetna inteligenca oziroma je kontrolni program omejen na vnaprej določene gibe.

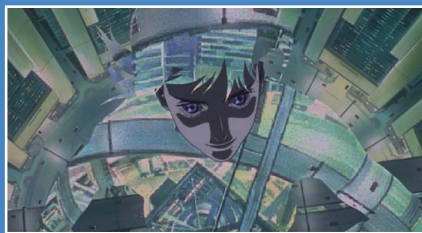
Na področju umetne inteligence predstavljajo enega izmed večjih dosežkov šahovski programi, ki že na osebem računalniku premagujejo vele mojstre. Nekateri programi so sposobni tudi učenja, vendar le v zelo omejenem sistemu in niso sposobni kreativnega razmišljanja.



AKTIVNA KAMUFLAŽA

Posebna tehnologija, ki omogoča, da se posameznik popolnoma zlije z okolico in postane golemu očesu skorajda neviden. Je aktivna "stealth" tehnologija, ki projektira sliko okolja za skritim objektom. Z današnje perspektive je ta tehnologija še v začetni fazi, trenutno deluje samo pod enim zornim kotom.

V Ghost in the Shell je uporaba aktivne kamuflaže možna, a zakonsko omejena na policijo in vojsko. Oddelek 9 jo uporablja redno, tudi za kamuflažo bojnih strojev.



TACHIHOMA

So pajkom podobni mini-tanki, uporabljeni kot podpora za transport, boj, hekanje in tudi za preproste samostojne naloge. Za razliko od ostalih strojev imajo umetno inteligenco, ki se lahko prilagaja danim razmeram, da so lahko kos raznovrstnim nalogam. To pa ima svoje slabosti, ker morajo tanke redno sinhronizirati med seboj, da preprečijo samostojno obnašanje. Njihova hitrost in okretnost sta precejšnji, zmožni so se premikati po stenah, imajo pa tudi posebne žice s katerimi se kot Spiderman gibljejo po zraku med stavbami. Oboroženi so z mitraljezom in raketometom, opremljeni pa so tudi s sistemom za aktivno kamufliranje.

Vodilni položaj na tem področju danes drži ZDA. Začetki samovoznih vozil segajo v osemdeseta leta, današnja vozila pa so že sposobna relativno varne vožnje v prometu. Največ pa se uporabljajo v vojaške namene, veliko vlogo pa imajo brezpilotna vojaška letala.



AVTORJI

Masamune Shirow

Rojen 23. 11. 1961 v Kobe, prefekturi Hyogo. Zanimanje za risanje je pokazal že v osnovni šoli, kasneje pa se je odločil, da se bo temu posvetil tudi profesionalno. Za študij si je izbral slikanje na Umetniški univerzi v Osaki. Takrat se je tudi pričel zanimati za mange, čemur so sledili prvi poskusi na tem področju. Njegovo prvo dokončano delo je bila kratka manga Black Magic, ki jo je 1983 izdal pri reviji Atlas. Pritegnila je pozornost studia Seishinsha, ki se je ponudil, da mu bo objavljala nadaljnja dela. Rezultat sodelovanja je bil izjemno uspešen Appleseed, izdan 1986., ki je prejel tudi nagrado Seiun za najboljšo mango leta. Sledilo je njegovo največje delo Ghost in the Shell, ki je začrtalo smernice za kasnejša cyberpunk dela. Manga obsega samo en zvezek, izhajala pa je v letih 1989—1991. Sledili sta ji še dve nadaljevanji Ghost in the Shell 1.5: Human-Error Processor (1991—1996) ter Ghost in the Shell 2: Man/Machine Interface (1997). Shirow je sodeloval tudi pri drugih GITS projektih (GITS: Stand Alone Complex). Poleg del na področju cyberpunka ustvarja tudi mange za odrasle z erotično vsebino, njegov najnovejši projekt pa je futuristična anime serija Real Drive.



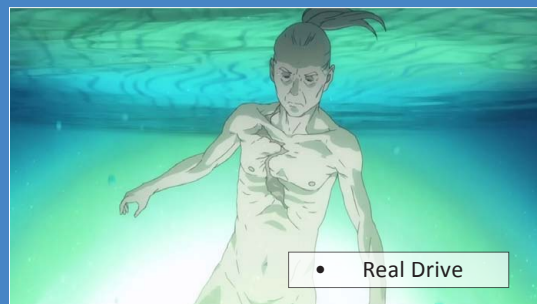
Pomembnejša dela:

MANGE:

- Black Magic (1983)
- Appleseed (1985-1989)
- Dominion (1986)
- Ghost in the Shell (1991)
- Galgrease (2002)

ANIME:

- Black Magic M-66 (1987)
- Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (2002)
- Appleseed (2004)
- Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - The Laughing Man (OAV) (2005)
- Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Individual Eleven (OAV) (2006)
- Appleseed Ex Machina (2007)
- Ghost Hound (2008)
- Real Drive (2008)



Mamoru Oshii

Mamoru Oshii je eden izmed največjih japonskih režiserjev, ukvarja pa se z režijo tako animiranih kot tudi igranih filmov. Rodil se je 8. avgusta 1951 v Tokiju. Leta 1976 je diplomiral na univerzi Gakugei. Istega leta se je zaposlil kot scenarist pri studiu Tatsunoko Productions, delal pa je pri seriji Time Bokan. Štiri leta kasneje se je preselil k studiju Pierrot, kjer so mu ponudili mesto režiserja. Že njegov prvi projekt Urusei Yatsura (komedija, ZF) je postal pravi hit na Japonskem in mu prinesel prepoznavnost. V naslednjih letih je sodeloval tudi z drugimi studii in režiserji (Hayao Miyazaki, Isao Takahata), režiral pa je tudi več igranih filmov. Od konca 80. let deluje pod okriljem studija Production I.G., pri katerem je režiral več izjemnih filmov (Patlabor: The Movie, Ghost in the Shell 1,2, Avalon in The Sky Crawlers). Njegov najnovejši projekt je kratka serija Halo Legend, ki temelji na Microsoftovi igri za Xbox Halo.



Pomembnejša dela:

- Urusei Yatsura (1981-1986)
- Ghost in the Shell (1995)
- Jin-Roh - The Wolf Brigade (1999)
- Blood: The Last Vampire (2000)
- Avalon (igran film) (2001)
- Ghost in the Shell: Innocence (2004)
- The Sky Crawlers (2008)

Nagrade in nominacije:

Animation Kobe:

1996: Feature Film Award (Ghost in the Shell)
2004: Feature Film Award (Ghost in the Shell 2: Innocence)

Cannes Film Festival

2004: Nominated for Palme d'Or (Ghost in the Shell 2: Innocence)

London Sci-Fi Film Festival:

2002: Best Feature Film (Avalon)

Mainichi Film Concours:



1993: Best Animated Film (Patlabor 2: The Movie)

2008: Best Animated Film (The Sky Crawlers)

Nihon SF Taisho Award:

2004: 25th Nihon SF Taisho Award (Ghost in the Shell 2: Innocence)

Sitges - Catalanian International Film Festival:

2004: Orient Express Award (Ghost in the Shell 2: Innocence)

Venice Film Festival:

2008: Nominated for Golden Lion (The Sky Crawlers)

2008: Future Film Festival Digital Award (The Sky Crawlers)

Kenji Kamiyama

Rojen 20. marca 1966 v prefekturi Saitama. V mladih letih je kot risar delal pri filmih Akira in Kiki's Delivery Service, v začetku 90. let pa se je pridružil studiu Production I.G. ter sodeloval pri Jin-Roh: The Wolf Brigade (direktor animacije) in Blood: The Last Vampire (scenarij). Kasneje so mu zaupali režijo pri serijah GITS: Stand Alone Complex 1,2 ter filmu GITS: Solid State Society. Leta 2004 je prejel nagrado »Najboljši posameznik« na festivalu Animation Kobe. Njegov trenutni projekt je serija Eden of the East.



Pomembnejša dela:

- Jin-Roh: The Wolf Brigade (1999)
- Blood: The Last Vampire (2000)
- Mini Pato (2002)
- Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (2002-2003)
- Ghost in the Shell: S.A.C. 2nd GIG (2004-2005)
- Ghost in the Shell: S.A.C. Solid State Society (2006)
- Moribito: Guardian of the Spirit (2007)
- Eden of the East (2009)



• Guardian of the Spirit



• Eden of the East

PRODUCTION I.G

Podjetje je bilo ustanovljeno leta 1987, njegov sedež pa stoji v Tokiju. Ukvarja se s produkcijo animejev, mang ter videoiger, zaposluje pa 126 ljudi. Podjetje je pionir pri uporabi digitalne tehnike, ki so jo prvič uporabili pri filmu Ghost in the Shell. Ravno tako je njihov prvi popolnoma digitaliziran film, leta 2000 izdan Blood: The Last Vampire, ki je postavil standarde za vse nadaljne projekte. Pomembnejša dela so franšiza GITS, Blood+, xxxHolic in FLCL. Sodelovali so tudi s Hollywoodom pri filmih kot sta The Matrix in Kill Bill. Najnovejši projekti so seriji Eden of the East in Sengoku Basara ter film Tales of Vesperia.



Photo by: K.Huitula

SOUNDTRACK

Origa: »Aeria gloris«

Celoten opus obsega več kot 200 pesmi, ki sta jih skomponirala Kenji Kawai in Yoko Kanno. Odlikuje ga izjemna instrumentalna glasba, prisotni pa so tudi elementi tehta, rocka, popa in jazza. Poseben pečat data še uporaba zborov, ki pojejo v stari japonščini, ter rusko-japonska pevka Origa, katere besedila so v ruskem, angleškem in latinskem jeziku.

Kenji Kawai (1957) je v mladosti najprej hotel postati jedrski inženir, a se je raje posvetil glasbi, najprej kot član rock benda, nato pa kot skladatelj. Poleg GITS

filma in njegovega nadaljevanja Innocence je z Mamoruom Oshijiem sodeloval še pri The Sky Crawlers in Eden of the East. Druga pomembnejša dela zajemajo še Ramna ½, Fate/Stay Night in life-action filma Ring ter Death Note.

Yoko Kanno (1964) je napisala glasbo za SAC serije, celotni soundtrack pa obsega kar 6 albumov. S komponiranjem se je začela ukvarjati že v otroštvu, poleg tega pa se ukvarja še s pisanjem pesmi pop izvajalcem in igranjem klaviatur in klavirja. Glasbo je prispevala za več kot 30 animejev, med drugim Macross Plus, Cowboy Bebop, Chardcaptor Sakura, Wolf's Rain ter Darker Than Black.



STAND ALONE COMPLEX O.S.T.

Ishikawa: »Don't screw with us punk, Section 9 practically invented dirty tricks and information warfare.«

Ta preiskovalni urad je japonsko notranje ministrstvo ustanovilo konec 20. let 21. stoletja. Uradno deluje kot reševalna organizacija, v resnici pa je namenjen boju proti vse hitreje rastočemu »cyber terorizmu« in je javnosti praktično neznana. Njeni člani so sestavljeni iz najboljših posameznikov z določenih področij. Skupina deluje direktno pod okriljem vlade, kar pa ne pomeni, da tudi vedno sledi njenim ukazom. Poleg človeških članov uporabljajo tudi tanke Tachikoma in Uchikoma ter več androidov, ki skrbijo za vzdrževanje, podporo in transport.

ČLANI:

Podpolkovnik Daisuke Aramaki

Vrhovni poveljnik sekcije, zelo strikten, a kljub temu večkrat postavi svojo kariero na kocko za svoje podrejene. Opravlja tudi funkcijo svetovalca ministrskega predsednika pri notranjih zadevah. Poleg Touguse je edini, ki razen možganov nima nobenih drugih robotskih delov, o njegovi preteklosti ni praktično nič znanega.

Majorka Motoko Kusanagi

Druga po činu in taktična poveljnica.

Visoko usposobljena je tako pri bojevanju kot pri delu z moderno cyber tehnologijo. Pred prihodom v sekcijo 9 je delala pri JGSDF (Japan Ground Self Defence Force). Je edina, ki je popolno robotizirana (android) zaradi hude letalske nesreče v otroštvu. Njeno telo ji prinaša mnogo prednosti, kot so nadzor dveh teles, skoki z visokih višin, izjemna vzdržljivost telesa tako pri udarcih kot pri strelnih ranah in izredna moč. Njena osebnost je pri vsaki adaptaciji prikazana drugače.

Batou

Dela kot glavni preiskovalec v paru s Toguso. O njegovi preteklosti je malo znanega, ve se le, da se je boril pri Rangerjih v vojnah v Južni Ameriki na strani Ameriškega Imperija. Velikokrat je nepotrpežljiv in hitre jeze, a se po drugi strani tudi velikokrat šali in je vedno pripravljen pomagati soborcem, ko so ti v težavah. Njegovo telo je po večini robotizirano, okončine pa so še posebej utrjene, kar ga naredi fizično izjemno močnega. Njegova posebnost so robotske oči, ki so standardna oprema pri Rangerjih. Zanimiv je tudi podatek, da se je Masamune Shirow pri zasnovi njegovega lika zgledoval po igralcu Stevenu Seagalu.

Togusa

Edini (poleg podpolkovnika), ki razen nekaj možganskih delov ni popol-

noma nič robotiziran. Deluje tudi najbolj človeško, saj je izmed vseh edini, ki ima družino. V Sekciji dela kot preiskovalec večinoma v paru z Batouom, v filmu Solid State Society pa po Motokinem odhodu prevzame mesto poveljnika. Za razliko od drugih, ki so vsi prišli iz vojske, je Togusa prej deloval kot policijski inšpektor. Je izjemno inteligenten, a se po drugih sposobnostih ne more primerjati s svojimi robotiziranimi kolegi. S svojim retro stilom bi bolj kot v leto 2030 spadal v 80. leta prejšnjega stoletja, temu pa svoje doda še njegov starinski revolver, na katerega je zelo navezan in ga noče zamenjati za modernejša orožja, ki jih uporabljajo drugi.

Ishikawa

Najstarejši preiskovalec in specialist na področju tehnologije. Večino časa deluje kot podpora v ozadju in se le redko vključi neposredno v boj, pa tudi njegovo telo vsebuje le malo robotskih delov. Je mojster pri delu s podatki in hekanju. V preteklosti je služil skupaj z Motoko in Batoujem v Južni Ameriki v okviru UN sil.

Saito

Taktični ostrostrelec, poleg tega pa še specialist za vsa ostala strelna orožja. Njegova posebnost je levo oko, ki ga je nadomestil s »Hawkeye«. To je prostetsko oko, ki je povezano s satelitom in zelo izboljša njegovo natančnost. Poleg tega je robotizirana le še njegova leva roka, da lahko lažje meri. V IV. svetovni vojni se je boril kot plačanec na strani južnoameriških gverilcev, kjer je tudi izgubil svoje naravno oko.

Pazu

V preteklosti je bil član mafijske družbe Yakuza, drugega pa o njem ni znanega. Kot preiskovalec večinoma deluje za podporo skupaj s Bormo, njegovo najljubše orožje pa so noži. S svojimi povezavami iz »podzemlja« velikokrat omogoči dostop do informacij, ljudi in krajev, ki bi drugače bili nedosegljivi.

Borma

Borma je strokovnjak za eksplozive, služi pa tudi kot podpora s težkim orožjem (minomet, mitraljez). Na terenu dela skupaj s Pazom, velikokrat pa tudi kot tehnična podpora z Ishikawo. Preden se je pridružil Sekciji, je delal pri JSDF kot bojni inženir. Njegovo telo je povečini prostetsko, ima pa tudi podobne oči kot Batou.

PUBLIC SECURITY SECTION 9





le umeten produkt. Poleg tega so tukaj še hekerji, ki lahko z vsakim manipulirajo in ga izkoristijo, ker lahko spremenijo tako spomine kot osebnost. Drugi pomemben element je umetna inteligenca Fuchikom (bojni stroji pri Sekciji 9), ki so sicer na stopnji otroka in Puppeteer, ki pa je že na veliko višjem nivoju in postane nevaren. Če (ko) bo prišlo do tega, da se bo stroj zavedel samega sebe, je velika verjetnost scenarija fima Terminator, saj bi ljudje umetni inteligenci verjetno predstavljali nepotreben element in nevarnost. O čemer je Masamune Shirow pisal 20 let nazaj, se že danes počasi uresničuje in njegov prikaz življenja iz tehnološkega vidika v letu 2030 se zdi zelo verjeten.

MANGA

Motoko Kusanagi: »Just a whisper. I hear it in my ghost.«

V 80. letih, ko je bil cyberpunk na vrhuncu, je Masamune Shirow napisal to mango, ki je žanr ponesla v višave in postavila standard za nadaljna dela tako na Japonskem kot tudi drugod po svetu.

Leta 2029 japonsko notranje ministrstvo sestavi novo skupino za boj proti terorizmu, »cyber« kriminalu in korupciji. Sekcija 9, kot se imenuje, sestavlja 8 članov, vsak od njih je specialist na svojem področju. Zgodba se vrti okoli lova na izjemno sposobnega hekerja, imenovanega »The Puppeteer«, ki povzroča kaos z vdiranjem in prevzemanjem nadzora nad človeškimi možgani. Ko preiskava napreduje, se izkaže, da to ni navaden kriminalc in da za vsem skupaj stojijo pomembni ljudje iz državnega aparata....

Mango sestavlja en sam zvezek, razdeljen pa je na 11 poglavij. Izhajala je med leti 1989 in 1991, štiri leta kasneje pa so po njej posneli prvi film. Avtor je poleg zgodbe poskrbel tudi za vizualno podobo, ki je izjemna, tako zaradi karakterjev kot ozadja. Zanimivo je, da nam ne le prikaže, temveč tudi opiše vse tehnološke posebnosti in dogajanje v svetu, kot si ga je zamislil. Temu je na koncu namenjenih več strani, kjer je vse zelo podrobno napisano. Meni osebno je bil najbolj zanimiv prikaz izdelave kiborga- »človeškega« robota, čeprav ima s človekom

skupne le še možgane in hrbtenico. Kot sem že v uvodu omenil, je manga gotovo največje in najbolj prepoznavno delo cyberpunka, prebrala sta ga tudi režiserja James Cameron in Steven Spielberg, ki po njem snema film, ki pride na velika platna naslednje leto.

Glede na to, da sem si najprej pogledal filme in serije, me je zelo presenetila glavna protagonistka, saj je v mangi predstavljena kot veliko bolj neresna in »človeška« oseba. Človeška v narekavajih, ker je edina, ki je popolnoma robotizirana in ima umetne možgane. Zato se pri njej pojavlja dvom, ali je bila sploh kdaj človeško bitje in če so njeni spomini





Film je izšel leta 1995 in prejel je sledeče nagrade:

- International Fantasy Film Award - Fantasporto, 1997
- Special Mention - Gérardmer Film Festival, 1997
- Best Film – Sitges (nominacija), 1996
- WAC Winner – World Animation Celebration, 1997
- Festival Prize - Yokohama Film Festival, 1996

Mnenje

Ghost in the Shell je obvezen film za vse ljubitelje cyberpunka. Zgodba me je zelo pritegnila, ker ni za lase privlečena, ampak nekakšna akcijska detektivka, ki se dogaja v prihodnosti. Nekoliko moteče je zame dejstvo, da je film nastal že davnega leta 1995 in zato tehnologija, ki je v njem animirana, ne deluje več futuristično, kot je bila najbrž mišljena. A to je le podrobnost, ki ne zmoti celotne izkušnje.

GHOST IN THE SHELL FILM

Puppet man: »Your effort to remain what you are is what limits you«

Zgodba

Piše se leto 2029. Svet se vrti okoli informacij in tudi ljudje sami so povezani v omrežje prek kiber možganov – računalniških vsadkov. To seveda prinese novo vrsto kriminala, vdiranje v možgane, ki žrtve spremeni v hekerjeve lutke.

Nekdo vdre v možgane tolmačici zunanega ministra, da bi jo spremenil v atentatorko in zmotil pogajanja s sosednjo državo. Hekerjev singal izsledijo in lov se prične. Lov vodi Oddelek 9, sekcija japonskega notranjega ministrstva, a "Lutkar" je vedno korak pred njimi...

O filmu

Ghost in the Shell se ukvarja z mnogimi filozofskimi vprašanji, iz samega naslova je razvidno, da ima pomembno vlogo "ghost" - duša. Zgodba se dogaja v času, v katerem so androidi in popolnoma funkcionalni protetični deli teles nekaj vsakdanjega. Majorka Kusanagi, glavna protagonistka filma, pa ima v celoti kibernetično telo. To ji prinaša še več vprašanj, sprašuje se, ali ni s telesom izgubila tudi del sebe.

Film tako kaže negativno plat napredka tehnologije, ljudje s kibernetičnim izboljševanjem in povezovanjem naravnost v mrežo umetno plezajo po evolucijski lestvi naprej, vendar duhovno izgubljajo same sebe.

Protitež temu je majorkin partner Batou s bolj "zemeljskim" načinom razmišljanja, ukvarja se s trenutnimi vprašanji in ne s filozofijo.

Kasneje v zgodbi nastopi tudi umetna inteligenca, še en produkt tehnološkega napredka in s sabo prinaša nova vprašanja. S tem film "napada" naša temeljna prepričanja in z novimi okoliščinami pod vprašaj postavlja naše vrednote-temelj naše družbe.

Sam zaključek filma pa je avtorjeva ideja o naslednjem koraku v evoluciji človeštva.





GHOST IN THE SHELL 2: INNOCENCE

Batou: »When talking fails, it's time for violence.«

Zgodba

Zgodba se prične leta 2032 in ima v sklopu likov in sveta, v katerem ti živijo, precej podobnosti s prvim filmom, sicer pa teče povsem svojo pot. Gre za detektivko postavljeno v Ghost in the Shell svet. Glavni vlogi prevzameta kiborg Batou in njegov partner Togusa, ki preiskujeta skrivnostne umore gynoidov (ženski androidi).

To so androidne seks lutke ki so nekako zaobšle zakone robotike in umorile lastnike, nato pa napravile samouničenje. Preiskovanje ju pripelje do več kriminalnih združb in do grozovite skrivnosti, ki se skriva v gynoidih...

O filmu

Film se sicer dogaja na istem prostoru kot izvorni Ghost in the Shell in se prične nekaj let pozneje, a krene svojo pot. Tudi avtorji so povedali, da je film mišljen kot samostojna celota, naslov Ghost in the Shell 2 pa ima zgolj zaradi prodora na ameriški trg, kjer je bil ta naslov že kar uveljavljen.

Znova se ubada s filozofskimi vprašanji-tudi z estetskimi, tokrat malo manj z vidika tehnologije, temveč bolj z vidika

kaj je resnično in kaj popolno. V filmu se namreč pojavijo lutke in androidi s človeškimi dušami. Dve različni skrajnosti imitacije človeškega telesa, vsaka s svojimi zagovorniki.

Posredno so pod vprašaj postavljeni tudi "trije zakoni robotike" (ne škodi človeku, ubogaj človeka, skrbi za svoj obstoj – s prioriteto po tem vrstnem redu), ko androidi morijo ljudi.

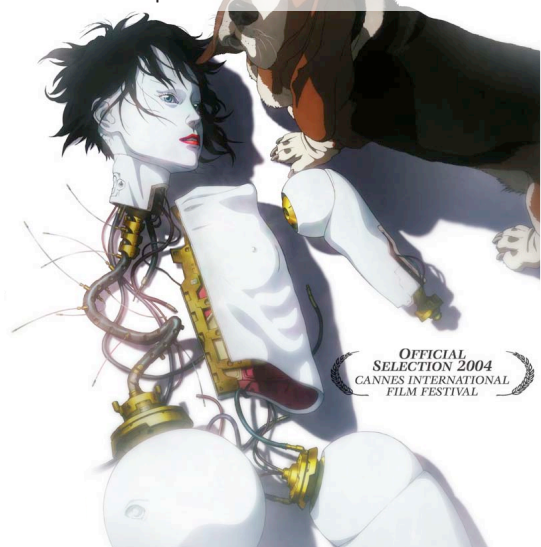
Film je prejel nagrado *Orient Express Award* na festivalu Sitges - Catalanian International Film Festival (2004), nominiran pa je bil še za sledeče nagrade:

- Best film Sitges - Catalanian International Film Festival (2004)
- OFCS Award – Online Film Critics Society Awards (2005)
- Golden Palm – Cannes Film Festival (2004)
- Annie (v kategorijah za animirane efekte, najboljši animiran film, najboljšo režijo in najboljšo glasbo) – Annie Awards (2005)

Zanimivo je, da je proračun filma znašal za precejšnjih 20 milijonov dolarjev (dvakrat več kot prvi del), najbrž večino na račun realistične animacije.

Mnenje

Sama zgodba filma mi deluje krajša od prvega dela, kar ob enaki dolžini pomeni, da film deluje nekoliko razvlečeno. Kot ljubitelja razgibanega dogajanja so me motili predvsem kadri, ki le prikazujejo okolico. Čeprav imajo tudi ti svojo vlogo v prikazovanju fiktivnega sveta, film zaradi njih postane za moj okus preveč slika (izmišljene) realnosti in premalo napeta zgodba, ki pritegne gledalca. V takih prizorih pa se pokaže eden izmed boljših vidikov filma – animacija. Tukaj je definitivno opaziti deset let premora po izvirniku. Liki so animirani precej realistično, okolica pa je očitno animirana celo v treh dimenzijah. Definitivno bonbonček za oči in intelektualce, ki so uživali že v prvem filmu



OFFICIAL SELECTION 2004
CANNES INTERNATIONAL FILM FESTIVAL



The Original Laughing Man: You have to adapt in order to survive, bend your morals, or you'll break eventually.

Stand Alone Complex bi lahko razložili kot pojav, ki sledi hudim zločinom, kot so serijski umori ali teroristični napadi. Posamezniki zaradi medijske pozornosti posnemajo originalne zločince in nadaljujejo s podobnimi dejanji.

Zgodba:

Leta 2024 pride do hudega incidenta, ko skrivnostni heker ugrabi direktorja pomembne korporacije Serano Genomics. Razlog za ugrabitev je prikrievanje obstoja novega zdravila, s katerim bi lahko rešili ogromno življenj, kljub temu pa podjetja uporabljajo drug način, ki je veliko slabši, a jim prinaša ogromno denarja. Ugrabitelj prepriča ugrabljenega direktorja, da bo v živo prek televizije povedal resnico, a je prisiljen zbežati. Pri tem zakrije svojo identiteto z logom, na katerem je narisana smejoči obraz, zato dobi ime »Laughing Man«. Po tem incidentu se pojavi še več podobnih primerov, ko poskušajo odkriti nepravilnosti pri korporacijah. 6 let kasneje je Laughing Man še vedno neznanka. Preiskovalec, ki dela na tem primeru odkrije nepravilnosti, ki se dogajajo znotraj policije in o tem obvesti Toguso, a kmalu izgubi življenje v sumljivih okoliščinah. Primer prevzame Oddelek 9, a pride pri tem v konflikt, ne samo s korporacijami, ampak tudi vodilnimi v državi. Vse skupaj se še bolj zaplete s ponovnim pojavom Laughing Man-a.

O animeju:

Pri tej seriji je zanimivo, da se epizode delijo na dva dela. Tako imenovane Stand Alone epizode, ki jih je 14, zajemajo večinoma prvi del serije in niso povezane z glavno zgodbo. Bolj nam razložijo delo Oddelka in pokažejo razne primere, ki jih člani rešujejo. Na drugi strani so epizode Complex, ki so skoncentrirane v drugi polovici in sledijo Laughing Man-u. Te epizode so kasneje povezali v filmu Ghost in the Shell: S.A.C. – The Laughing Man (2007). Režiser Kamiyama Kenji je ubral drugačno smer glede na originalni film in se raje raje kot filozofiji posvetil družbi. Ravno tako je bil velik napredek narejen pri karakterjih, ki delujejo veliko bolj življenjsko. Kenji je poleg tega serijo še produciral in napisal scenarij. Za zvok je poskrbela Yoko Kano, naslovno pesem pa odpela Japonka z ruskimi koreninami Origa. Produkcijo je prevzelo podjetje Production I.G., serijo pa je premierno na Japonskem po televiziji prenašala televizijska hiša Animax med oktobrom 2002 in marcem 2003. Za ZDA je pravice odkupila družba Bandai Entertainment, predvajala pa ga je na Cartoon Network. Za angleško sinhronizacijo so poskrbeli pri Animaze. Recenzije so bile po večini pozitivne in tudi ocene so zelo visoke (IMDB 8.8, ANN 8.4, AniDB 8.7). Kritiki so predvsem pohvalili glavno zgodbo ter prikaz »možne« prihodnosti. Na Japan Media Arts Festivalu leta 2002 je serija prejela nagrado Excellence Prize, 6 let kasneje pa Notable Entry Award na Tokyo International Anime Fair.

Osebno mnenje:

Serije ne bi priporočil le ljubiteljem cyberpunka, temveč vsem. Izjemno jo naredi tako prikaz zelo mogoče prihodnosti kot vsi drugi aspekti (glavne osebe, animacija, zvok). Po eni strani me je vsa ta napredna tehnologija zelo navdušila, a nam pokaže, da svet kljub temu ni nič lepši in da kriminal najde vedno nove in nove poti. Kibernetska družba poruši razmerja v svetu, saj lahko vsi postanejo lepi, pametni, delo se prenaša na stroje, katerih inteligenca se vse bolj samozaveda. Dober primer so Tachikome in lahko bi rekli, da ljudje postajajo vse bolj »podobni« robotom, na drugi strani pa Tachikome vse bolj ljudem. Glavni problem, s katerim se anime ukvarja, so velike zdravstvene korporacije. Te v želji po dobičku za »navadne« ljudi delajo zdravila, ki so mnogo slabša kot tista, katere uporabljajo njihovi člani, politiki, bogataši in ostale pomembne osebe. Vsak poskus seznanitve javnosti s tem je nezakonito prepreden, podkupljena politika pa ob tem miži in ne stori ničesar. Prikazan nam je primer iz prihodnosti, a takšni in podobni primeri se dogajajo danes po celem svetu, tudi pri nas (afere Novartis, Patrija, Čista lopata itd.).

GHOST IN THE SHELL®

[STAND ALONE COMPLEX]™

攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG "STAND ALONE COMPLEX"

Guy With Gun: »The real deal, with these we can mount a war.«

Kuze: »We didn't buy them for the purposes of fighting a war. These oughta give us enough power so we won't have to fight.«

Zgodba:

Zaradi dveh svetovnih vojn v 21. stoletju pride do masovnega pojava beguncev po celem svetu. Ker Japonska ni bila vključena neposredno v spopad, je ostala gospodarsko zelo stabilna in močna. To se je začelo spreminjati z velikim naseljevanjem beguncev iz Kitajske, Koreje in drugih držav. Najprej je Japonska podprla naseljevanje, da bi s tem pridobila ceneno delovno silo, a ji je vse ušlo iz rok, tako da jih je na koncu prišlo več kot 3 milijone. Začeli so se pojavljati problemi na obeh straneh, Japonska ni mogla podpreti vseh, begunci pa so zaradi revščine postajali vse bolj nezadovoljni. Do vrhunca sporov pride dve leti za dogodki iz prve serije (2032), ko se pojavi skrivnostna skupina, imenovana »Individual Eleven«, ki igra na karto bede beguncev ter poskuša s terorističnimi dejanji zanetiti spopad. Te vodi karizmatični Hideo Kuze, katerega preteklost je povezana z majorko Kusanagi. Nova ministrska predsednica ni kos dogajanju, zato za pomoč prosi Oddelek 9, zraven pa se vmeša še vodja preiskovalnega urada Kazun do Gohda, za katerega nihče ne ve, kaj naklepa.



O animeju:

Pri zgodbi gre serija še korak dlje od predhodnice in jo razdeli na tri dele. Prvi del »Individual« se osredotoča na primer Individual Eleven«, drugi del »Dividual« nam pokaže več »flashbackov« iz preteklosti oz IV. svetovne vojne ter različne manjše primere. Ostane še zadnji »Dual«, kjer preiskujejo nepravilnosti v Obveščevalnem kabinetu. Seriji je bil leta 2007 dodan še film Ghost in the Shell: S.A.C. - Individual Eleven, ki predstavi samo »Individual« primer. Osebe, ki je delalo na seriji je v večini ostalo isto kot pri 1.sezoni. Ravno tako so isti ostali produkcijska hiša in distributerska podjetja. Premierno je bila prikazana od januarja 2004 do 2005 v sklopu televizijske hiše Animax, ocene pa so večinoma presegle 1. sezono (IMDB 8.8, AniDB 8.8).

Osebno mnenje:

2. sezona je po mojem menju boljša od prve. Na višjo raven jo postavijo prikaz postmoderne japonske družbe; tako visokih političnih slojev, kjer vlada korupcija in predsednica nima prave moči, kot nižji sloji (begunci), ki živijo v getih in so brez pravic. Druga stvar pa so deli, ki nam pokažejo preteklost, v katero so vključeni tudi glavni protagonisti. Glavna negativca pri obeh serijah ne delujeta kot zlobneža temveč kot idealista, ki hočeta spremeniti svet na bolje. Če pogledamo iz moralne perspektive, se pojavi vprašanje, kdo je tukaj res zloben- individualist, ki hoče pomagati nižjim slojem ali skorumpirana visoka politika, ki si želi le moči in še več bogastva?

Aramaki: »At section 9, we aim to please.«

Zgodba:

Po primeru Individual Eleven je majorka Kusanagi zapustila Oddelek 9. Njeno vlogo je prevzel Togusa, oddelku pa se je pridružilo več novih operativcev. Zgodba se dogaja 2034, ko njihovo pozornost pritegne serija samomorov indonezijskih operativcev, ki so zaprosili za azil na Japonskem. Odgovornost prevzame neznan heker najvišjega razreda »Puppeter«, ki vdre v možgane obveščevalcev in jih prisili v samomor. Na kraju zločina najdejo več otrok, kasneje pa ugotovijo, da jih je bil v zadnje nekaj letih ugrabljenih kar 20.000. Sled jih pripelje do programa za skrb starejših, ki deluje pod ministrstvom za zdravje. Istočasno Oddelek napade Puppeter, pojavi pa se tudi Kusanagi, za katero se ne ve na kateri strani je.

narasel pri nas do 30, na Japonskem pa kar 40%). Skrb za starejše je ogromen strošek, ki ga (razvite) države vse težje prenašajo. Anime staremu prebivalstvu doda še zlorabljene in osirotele otroke, ki jih država vključi v svoj projekt reševanja socialnih problemov.

Če potegnemo črto čez Stand Alone Complex dela, lahko vidimo, da je režiser glede na filma prestopil iz filozofske strani na družbeno kritično. Čeprav se zgodba dogaja v prihodnosti, nas opozarja in

Prihodnji projekti

Togusa »Yes siree, the excitement never stops«

Leta 2008 je ameriški studio Dreamworks pridobil licenco za snemanje »live-action« filma, ki bo sledil zgodbi mange. Režijo je prevzel nihče drug kot Steven Spielberg, ki je priznal, da je velik oboževalec GITS-a. Sicer pa je večina stvari pri tem projektu še zavita v meglo. Ve se le, da sta za producenta potrjena Avi Arad (Blade, X-Men, Spiderman...) ter Steven Paul (Ghost Rider), za scenarij pa je zadolžena Laeta Kalogridis (Alexander, Bionic Woman). Film naj bi na velika platna prišel naslednje leto.

Verjamem pa, da tudi pri animiranih delih še niso rekli zadnje besede in da nas kmalu čakajo novi zanimivi primeri, s katerimi se bo soočila Sekcija 9.

Solid state Society

O animeju:

Solid State Society je film, ki zaključuje SAC zgodbo. Režiser Kenji Kamiyama in njegovi sodelavci so tudi v tretje opravili odlično delo tako na vizualnem in avdio področju, kot tudi zgodbi in karakterjih. V kinematografe na Japonskem je prišel septembra 2006, angleška sinhronizirana verzija pa julija naslednje leto. Kritike so bile pozitivne, ocene pa 7,9 IMDB in 8,6 AniDB.

Osebno mnenje:

Film navduši, a ne doseže obeh serij. Mogoče bi bilo bolje, da bi posneli še eno sezono, kot pa prikazati vse v dobri uri in pol. Kljub temu zgodba vleče in film je gotovo vreden ogleda. Pokaže nam problem, ki že danes vse bolj pereč in sicer staranje prebivalstva. Delež starejšega prebivalstva je zaradi boljših pogojev življenja vse večji (v Sloveniji je delež danes 15%, na Japonskem 20%, do leta 2050 bo

pokaže današnje probleme, s katerimi se soočajo predvsem visoko razvite države. Prebivalstvo se nevzdržno stara, ljudje izgubljajo delo, ker jih nadomestijo bodisi cenejša delovna sila ali pa stroji, v državi pa vlada korupcija in pritisk velikih monopolnih korporacij. Režiser nam vse to pokaže skozi oči zanimivih karakterjev in zgodbe, ki vleče vse do konca.

Kamiyama Kenji je nadaljeval delo Mamoru Oshiija in svojo interpretacijo GITS-a vsaj za moje pojme dvignil na višji nivo. Na animiranem področju je to gotovo največje in najbolj popularno delo postcyberpunka.

Zaključek

Kljub temu, da je članek zelo obširen, nama ni uspelo vključiti popolnoma vsega. Manjkata dve mangi (Ghost in the Shell 2: Man/Machine Interface, Ghost in the Shell 1.5: Human-Error Processor), ki ju je ravno tako napisal Shirow a ne dosejata prepoznavnosti in kvalitete prvega dela.

Poleg tega so tukaj pri literatnih delih še romani - trilogija Junichi Fujisaka: The Lost Memory, Revenge of the Cold Machines in White Maze iz leta 2006 ter After the Long Goodbye avtorja Masaki Yamade iz leta 2005.

Franšiza ima svoja predstavnika tudi na področju iger: Ghost in the Shell in Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, obe na PlayStation platformi.

Ghost in the Shell ponuja zabavo za ljubitelje akcije in kopico vprašanj v razmislek za zahtevnejše gledalce/bralce.

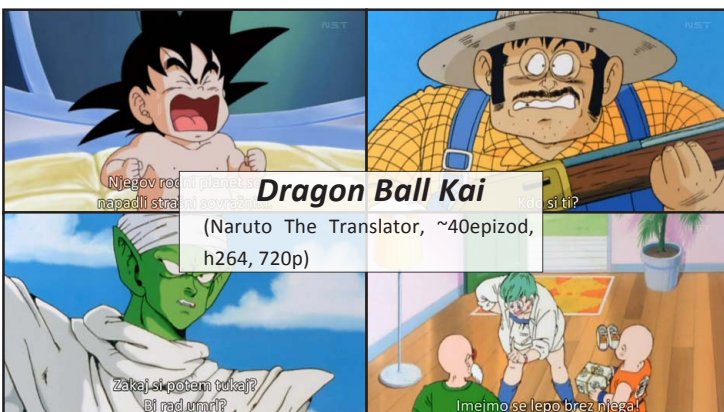
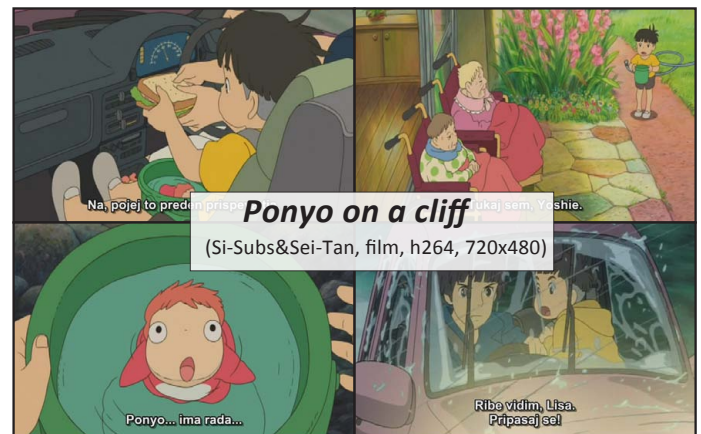
Upava da vas je članek pritegnil k ogledu vsaj kakšnega dela, tako na področju cyberpunk literature, kot Ghost in the Shell franšize. Na koncu bi se rada zahvalila še pegasusu, ki je vse skupaj pregledal in popravil.

V eni od prejšnjih števil slochana smo že omenjali nekaj slovensko podnaslovljenih animejev, za katere je poskrbela skupina Si-Subs, tokrat vam podarjamo še nekaj svežih projektov. Na drugih koncih spleta pa se pojavljajo še nekateri drugi slovensko podnaslovljeni naslovi. Na Partis strani so se pod imenom *NarutoTheTranslator* začeli pojavljati prevodi za *Dragon-Ball Kai* in *Naruto Shippuuden*.

ANIMEJI PO SLOVENSKO!



Zaslonske slike iz *Scrapped Princess* (7. epizoda FUNsub)





SEKCIJA

MANGA · 漫画

Priporočila bralcev

Naslov: Mushishi

Žanr(i): nadnaravno, okultno, detektivska, seinen

Zgodbe v tej mangi se vrtijo okoli Ginka, potujočega Mushishija. Mushishi so učenjaki Mushijev, posebnih bitij, ki živijo med živim in posmrtnim svetom. Včasih Mushiji zlezejo v telesa oz. organe ljudi, kar lahko slednjim omogoči posebne sposobnosti, ali pa jim škoduje. Ginkova potovanja po Japonski mu pomagajo, da jih bolje spozna in pomaga ljudem, ki so pod njihovim vplivom. Manga je sestavljena iz zaključenih zgodb, kjer Ginko, tako kot Virgil za Danteja, predstavlja osebo, ki nas spremlja skozi vse pripovedi, med odkrivanjem sveta Mushijev.

Kar avtorica pogosto poskuša poudariti, je psihološki del likov in njihovo sobivanje s temi skrivnostnimi bitiji. Za vsakim Mushijem je neko ozadje, nek razlog, ki nam je razkrit skozi zgodbo, preko Ginka. Pri tem nam avtorica pokaže svojo spretnost pripovedovanja, zlasti sposobnost prebuditi občutka miru in sprostitve med branjem.

Stil risanja je zelo primeren vzdušju zgodb - ozadja so podrobna. Za šibko točko bi lahko označili videz oseb, kjer roke in stopala niso povsem v sorazmerju z ostalimi deli telesa. Kljub temu so še vedno dobro oblikovane. Uporaba sivih nians se lepo združuje s sanjskim vzdušjem, katerega zgodbe poskušajo prikazati. -*Xeynaar*



Naslov: Random Walk

Žanr(i): romanca, življenjski, drama, shoujo



Wataru Yoshizumi, ki jo poznamo predvsem po njenem delu Marmelade Boy, nas v tridelni mangi popelje v svet zaljubljenosti. V njej se petnajstletna Yuka od svojega na novo poročenega očeta nauči samo ene stvari in sicer, da bo postala privlačna ženska le, če se bo zaljubila. Sedaj, ko je v srednji šoli, je Yuka odločna, da si bo poiskala ljubezen svojega življenja. Nekega dne se s prijateljico odpravi v bar, kjer spozna Nozomuja, sina očetovega prijatelja, s katerim kmalu tudi postaneta par. Je Nozomu res pravi zanj? -*spetro*

Naslov: Heads

Žanr(i): drama, misterij, romanca, življenjski, psihološki, seinen

Manga v štirih delih je narejena po trilerju Keika Higarashija. Glavni junak zgodbe je sramežljivi dvaindvajsetletni fant, Junichi Naruse. Poleg redne zaposlitve kot računalničar se v prostem času posveča svojemu najljubšemu hobiju in sicer risanju. V trgovini s slikarskimi pripomočki spozna Megumi Hamuro in kaj kmalu postaneta par. Ko se njun odnos začne razvijati, pa se zgodi nepričakovano - Junichija ustrelijo v glavo in v bolnišnici mu rešijo življenje s pomočjo zapletene operacije. Po mesecu vegetiranja se junak prebudi in tudi dokaj hitro okreva, vendar je že na samem začetku razvidna ena stvar; Junichi se začne obnašati drugače. So to le stranski učinki zdravlil, ali so mu zdravniki kaj prikriili?. -*spetro*



Naslov: OTHELLO**Žanr(i):** shojo, komedija, psihološko, romanca, življenje, šola

Ali si predstavljate, kako lahko reagira človek, ki je neprestano tarča posmeha? V mangi spoznamo najstnico Yayo, ki je tihe in sramežljive narave. Prav zato, ker se ne zna postaviti zase, jo sošolke neprestano zmerjajo in izkoriščajo. Ko se Yaya zapre v svoj svet trpljenja, saj ne more zaupati nobenemu več, ji na pomoč prispe dekle po imenu Nana. Ta je njeno pravo nasprotje, saj se ne boji ničesar in nikogar, kjerkoli se pojavi pusti razdejanje in pripravljena je na vse, da bi uresničila svoje sanje. Najbolj zanimivo pa je, da govorimo o eni in isti osebi. *-spetro*

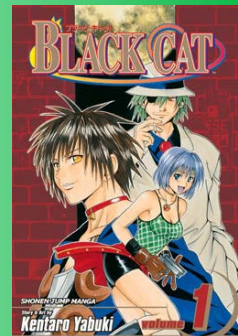
**Naslov:** No Bra**Žanr(i):** komedija, ecchi, gender bender, romanca, seinen

Masato je študent, ki zaradi študija živi sam v Tokiu. Nekega dne ga oče obvesti, da bo dobil sestanovalec, ki naj bi bil njegov prijatelj iz otroštva. Masato se tega prijatelja iz otroštva nikakor ne uspe spomniti. Na dan, ko bi moral sprejeti sestanovalec, naleti na presenečenje. Pred vrati je spalo neko zelo lepo dekle. Dekle se prebudi in mu pove, da ji je ime Yuki in da je ona njegova nova sestanovalka. Masato ves presenečen pomisli, da je očeta slabo razumel, ko je govoril o sestanovalcu - fantu. Še vedno rahlo začuden Masato ne more verjeti, da bo živel s tako lepim dekletom. Po klicu Yukijeve mame ugotovi neprijetno resnico. Yuki je v resnici fant, ki se rad preoblači v dekle. Yuki se obnaša kot dekle le zaradi tega, ker je iz otroštva zaljubljen v Masata. Masato se znajde v težki situaciji, ko začne razvijati čustva za Yukija in ne ve, kako se bi v tej situaciji obnašal.. *-seffir*

**Naslov:** Black Cat**Žanr(i):** pustolovski, fantazija, znanstvena-fantastika, shounen

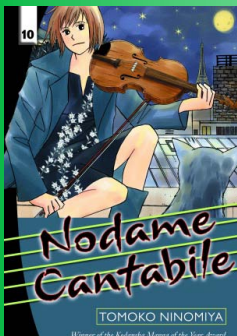
Train Heartnet in njegov partner Sven sta sweeperja, ki se preživljata z lovom na glave. Vse pa ni tako svetlo, kot bi se lahko zdelo. Za razigranim značajem Traina se skriva temačna preteklost. Bil je morilec, pod okriljem organizacije Kronos. Njegovi prepoznavni znaki so bili tetovirana številka XIII, pištola in nadimek Black Cat. Teh se ni mogel rešiti niti po tem, ko je zapustil organizacijo s pomočjo lažne smrti.

Glavna nit zgodbe je že od samega začetka boj med dvema organizacijama – Kronos in Apostoli Zvezd. Med njima se prične prava vojna in Train izkoristi to priložnost, da dokončno poravnava račune s preteklostjo. Manga je zaključena, vendar je avtor priznal, da bi rad nekega dne naredil nadaljevanje. *-Xeynaar*

**Naslov:** Nodame Cantabile**Žanr(i):** glasba, komedija, romantika

Manga govori o dveh nadarjenih glasbenikih, ki si izbereta isto področje do slave. Shinichi Chiaki je izpopolnil svojo igranje na pianu in violini, njegova največja želja pa je postati slaven dirigent. A da bi to dosegel, mora iti v tujino, pri tem pa obstaja ena težava – Chiaki se namreč boji tako morja kot letal. Na drugi strani je Megumi Noda – zelo zelo lena, otročja, a hkrati zelo nadarjena pianistka. Edini problem je, da igra vse po posluhu, saj not niti ne pozna. Njenemu talentu da krila prav Chiaki, v katerega se Megumi tudi zaljubi, in mu iz tega razloga sledi po svetu.

Ta manga je dobila prostor med kratkimi opisi, ker se bo oktobra z zadnjo številko v »Kodansh-inem Kiss-u« končala. Manga šteje 22 zvezkov, do sedaj pa je prodala kar 30 milijonov kopij. Leta 2004 je prejela tudi »Kodansha« nagrado za najboljšo shoujo mango. Manga je adaptirana v anime, januarja pa pričakujemo že tretjo sezono. *-MDestroyer*





ZAVARUJTE SVOJE DRAGOCENE STRIPE!

Keynaar

Varovanje zbirk in s tem ohranitev njihove vrednosti in materialnega stanja, je pogosto zanemarjen del zbiranja stripov. Ker je kupovanje in zbiranje stripov zelo mlada dejavnost v Sloveniji in je zato tudi veliko nepoznanega, sem se odločil napisati krajši prispevek na to temo.

Osebnostno imam izkušnje s tem že nekaj let. Bolj resno pa sem se spustil v to šele zadnje leto. V tem času sem se mnogo naučil glede varovanja in ohranjanja papirnatih izdelkov. Še celo v službi sem uspel uvesti določene prijeme pri arhiviranju (in s tem povišico ter nagrado, yay!~ XD).

1. TEHNIČNI IN EKONOMSKI VIDIK

1.1 Zakaj varujemo?

Stripe varujemo, da se ne bi poškodovale. Ponavadi je to iz navezanosti do določene serije, izvirno pa se to počne iz ekonomskega vidika.

Ekonomskega vidika normalnim bralcem in zbiralcem »za hobi« ne pomeni veliko. Bom pa vseeno napisal primer le tega.

Odlično ohranjen zvezek ima višjo vrednost, kot slabo ohranjen (isti) zvezek (ma ne...). V ZDA, kjer so kriteriji veliko

bolj strogi, lahko vrednost enakega zvezka hitro pade že zaradi majhnega ušesa na listih, porumenelih strani, itd.

Naj podam nekaj primerov. Če vas ne zanima ta vidik, lahko kar preskočite naslednja dva odstavka.

Prvi pojav Spidermana, torej »Amazing Fantasy« št.15, ima v stanju »Good« (2.0 na lestvici) vrednost \$1.600. V stanju »Near Mint« (9.2 po lestvici) ima vrednost \$44.000. Prav tako je s prvim pojavom Supermana v »Action Comics« št.1. Za stanje »Good« je vrednost \$40.000, medtem ko je za stanje »Near Mint« začetna vrednost \$600.000. Dovolj je že majhna praska ali zvin strani, da vrednost hitro pade.

Že nekaj let se na drugi strani mlake vedno bolj uporablja sistem ocenjevanja ohranitve, ki ga je uvedla specializirana firma iz tega področja (CGC). Ocenjevanje uporablja skalo od 0 do 10, kjer 10 pomeni čisto perfektnost.

Zvezki v rangu med 9.2 in 10 lahko imajo tudi do 20-kratno vrednost »Near Mint« (do 9.2) zvezka. To je po uradnem katalogu uporabljenem na Overstreet trgu.

1.2 Proti čemu varujemo?

- UV žarki; torej sonce ali UV svetlobo
- voda; ta ne pride samo padajoč z vrha, zato ni dobro imeti zvezkov na tleh
- prah



- d) vlaga
- e) visoke temperature
- f) žuželke in majhne xilofage živalice, ki se prehranjujejo z lesom ali papirjem
- g) pred samim seboj!

Verjetno se sprašujete, kaj mislim z zadnjo točko. Barvne platnice vsebujejo kisle snovi, ki lahko reagirajo med seboj ali z drugimi snovmi in sčasoma zbledijo ali celo malenkost spremenijo barvo.

1.3 Kaj uporabiti za varovanje?

Najboljša rešitev je uporaba trdih vrečk iz Mylar-ja. To je polimerna snov, ki je 100% odporna proti kislinam, oljem, vodi in drugim snovem. A ta stane. In to ne malo. Ponavadi se ga uporablja samo za najvrednejše stripe. Mylar poznamo tudi kot prozorno membrano v PET embalažah, na primer za mleko.

Kot standardna materiala se zato uporabljata predvsem dve snovi: poli-

Še ena praksa pri ohranjanju stripov so oporni kartončki. Njihov namen je varovanje vogalov in robov in zaščita pred prepogibanjem. Pri tem pa je potrebno biti pazljiv.

Namen shranjevanja v vrečkah je varovanje pred kislimi snovmi. Če v vrečko vstavimo kartonček, ki vsebuje kisle snovi, izniči namen le te. Kartončki lahko vsebujejo različne kisle snovi, ki so ostale iz proizvodnih trakov (npr. pri beljenju se uporablja klor). Zato je potrebno vedno preveriti sestavo pred uporabo ali nakupom.

2. IZKUŠNJE

Zdaj pa malo mojih osebnih izkušenj. V Evropi je najbolj razširjena uporaba vnaprej narejenih vrečk. Te so najrazličnejših dimenzij (narejenih za aktualne formate zvezkov) in izdelovalcev. Najbolj



Sam sem pričel uporabljati vrečke zaradi visoke vlage in temperature v sobi med poletjem. Začel sem z običajnimi vrečkami za hrano, ki sem jih zvil in polepil z lepilnim trakom, da so bile po meri zvezku. Nakar sem odkril, da imamo doma neuporabljen »varilni« strojček! To je bila prva revolucija. Naslednja je bila avgusta 2009, ko sem namesto doma narejenih vrečk začel uporabljati kupljene vrečke iz polipropilena/polipropena.

Vrečke, kartončke in škatle za stripe sem poznal že od prej, predvsem s sejmov. Tam se lepo vidi, kdo ceni in zna ravnati z zvezki. Večina prodajalcev praviloma uporablja predvsem namenske škatle (nimajo posebnega varovalnega namena, zato jih nisem opisal) in občasno vrečke za bolj vredne zvezke in zvezke uvožene z Japonske. Ni pa to vedno res. Najdejo se tudi taki, ki ne gledajo niti malo na zaščito.

Uporaba se recimo opazi pri manjših stojnicah, kjer se nahajajo ljubiteljske skupine in podobna društva. Ti imajo večji del ponudbe lepo zapakirane (lahko se jih vzame ven za ogled) in vrečko tudi dobiš zraven pri nakupu.



propilen/polipropen in polietilen. Ti dve snovi imata enake odpornosti proti kislinam (zelo dobre) in se razlikujeta samo po trdoti in prozornosti, pri čemer je polipropilen/polipropen boljši. Vrečke iz teh materialov naj bi se praviloma menjale vsake 3 leta. Po tem obdobju se varovalne lastnosti počasi izgublja.

Ena izmed snovi, ki se jih pogosto vidi na sejmi in se je potrebno izogibati, je PVC. To velja za vse papirnate izdelke na splošno.

razširjene so take s samolepilnim trakom za lažje zapiranje in odpiranje.

Vrečke si lahko naredimo tudi doma. V trgovinah se prodajajo različne vrečke za shranjevanje hrane. Najbolj enostavno je, da kupimo vrečke iz ustrezne snovi (ne PVC!) in shranimo zvezke vanje. Še boljše je, če imamo strojček za »varjenje« vrečk in si jih priročno po meri.



Shika

Je manga, katere avtor je znan le pod imenom Mikage. Manga je nastala v letu 2008 in se v istem letu tudi končala. Angleški naslov je A Maiden's begining!

Zakaj tisti klicaj, nimam pojma.

Zgodba se začne s starejšim moškim in zelo mlado punco, ki nekaj načrtujeta.

Ta dva sta stara starša Irohe ter Hifumija, naših glavnih junakov, ki se preselita k njima. Njuna babica, ki naj bi bila mrtva, je sedaj živa in biva v telesu, ki na pogled pripada 14-letnemu dekletu. Tega onadva seveda ne vesta. Zmedeni? Ostalo še prihaja.

Iroha ter Hifumi sta že v mestu, kjer s pomočjo zemljevida iščeta, kam morata iti, ko srečata mlado dekle, njuno bodočo sošolko, Yatsushimo Natsuki.

Pokaže jima pot, nato pa odideta k starima staršema. Ko se zjutraj zbudita, doživita veliko presenečenje, zaradi katerega ju obide velik nemir. Iroha ter Hifumi sta zamenjala spolovili!

Njuna babica jima pojasni, zakaj se je to zgodilo. Namešč, Hifumi je ženstven fant in Iroha možgato dekle, sedaj pa njunima osebnostma ustrezata tudi zunanji podobi. Ampak to ni edini razlog za zamenjavo. Njuni stari starši namreč na vsak način hočejo, da bi Iroha in Hifumi imela otroke, saj bi se tako družinsko drevo nadaljevalo. Seveda oba zelo težko sprejmeta nastalo situacijo, ampak proti temu ne more nihče ničesar, čeprav je njuna babica kriva za spremembo.

Prvi problem že nastane, ko mora Iroha na stranišče, ampak jo je strah prijeti novega premoženja. Pri tem ji Hifumi poskuša pomagati, temu pa sledijo precej smeši dogodki, saj se Irohi sploh ne sanja, da moški lahko opravijo svoje potrebe tudi sede.

Dobra stran tega vsega je, da se lahko spremenita nazaj kot sta bila pred spremembo, ampak morata se obnašati v skladu s svojim 'prvotnim' spolom. Tu ponovno privede do problema, saj so v šoli že sprejeli Iroho kot fanta ter Hifumija kot dekle, čeprav je ravno obratno. Ko pride čas za telovadbo, je za Hifumija veliko lažje, saj tudi punce nosijo boksarce, ampak za moškega je nenavadno, če bi nosil ženske hlačke. Tako Iroha spozna prvega moškega prijatelja, Kouta Yuukija, ki je na splošno eden bolj stereotipnih karakterjev, prijazen ter perverzen. Iroha se izgovori, da mora na stranišče, ker bi se rada preoblekla, ampak tudi to postaja težje. Kouta se ponudi iti z njo ter ji prizna, da je zaljubljen v Hifumija. Kako šokiran bi bil, če bi izvedel resnico!

Ko se Iroha v stranišču preobleči, Kouta opazi njene hlačke, ampak k sreči je dovolj neumen, da misli, da je to le njen fetiš in ne, da je pravzaprav dekle.

Kouta obljubi, da bo obdržal to skrivnost zase. Do zdaj ste že morali ugotoviti, da je pravzaprav največ pozornosti na Irohi kot pa na Hifumiju. Ni potrebno biti genij, saj je celo njeno ime v naslovu

Naslov: Otome no iroha
Japonski naslov: 乙女のいろは!
Število mang: 1
Prvi izid: 2008
Žanr: komedija, ecchi, šolsko življenje, shounen
Avtor: Mikage
Založnik: Fujimi Shobou

mange.

V naslednjem poglavju gresta Iroha ter Hifumi kupiti nedrček, saj Irohi manjka zelo malo, da se spet spremeni v dekle.

Tam ju prodajalka izmeri, ampak kot bi lahko vedela, ima Iroha sedaj telo fanta, tako da nedrčka ne potrebuje. Vmes je nekaj zmešnjav in na koncu končno kupi, kar je hotela. Ko odideta iz trgovine, ponovno srečata Natsuki ter njeno prijateljico Ryou, ki je nora na Iroho in sedaj še toliko bolj, saj je Iroha oblečena v Sailor moon obleko. Zelo nerodno zanjo je to, da Kouta za to zve in misli na Iroho kot fanta, ki se rad oblači v ženske obleke. Naslednji dan pride v vas star prijatelj Irohe ter Hifumija. Ime je preveč komplicirano za zapis.

Iroha mu razkaže mesto, medtem pa Hifumi ter njuna babica hodita za njima ter pazita, da ne bi prišel mimo Kouta in videl Iroho v ženski obleki. Čeprav se ravno to zgodi, jo na srečo ni opazil.

Zmenek med Iroho in prijateljem se konča, ko slednji prizna, da že ima punco in da iz vsega tega ne bo nič. Zadnje poglavje se začne, ko se vsa družina odpravi v javno kopaljšče. Iroha ima ponovno probleme s moškimi, zato se s Hifumijem odločita oditi v skupne bazene, kjer se lahko kopajo moški ter ženske skupaj. Tam ima Iroha ponovno težave, ki pa jih ne bi izdal, temveč vam predlagam, da si jih vsak posebej prebere.

Manga na splošno ni slaba, ampak za primerjavo, da ima v žanru napisan Ecchi, je zame samo zadnje poglavje ustrezno. Manga bi lahko imela tudi malo več strani in lahko bi se še nadaljevala, lahko bi celo povedali, kako se oba junaka spremenita nazaj. Žal tega ne izvemo in tudi nikoli ne bomo.



SEKCIJA

Ostalo · 他



... FANTASTIČNE ŠTIRI ...

Že več kot dvajset let se srečujemo s tem izrazom. Z njim izražamo določen stil risanja, neprecenljivo domiselnost, veselost in magičnost. Že vrsto let se uvršča med najboljše mänge in anime na svetu, njena prisotnost pa znova in znova navdušuje ogromno število zahtevnih gledalcev in fanatikov v svetu animejev. Kaj pa se dejansko skriva za to, tako slavno besedo »CLAMP«, si pogledjmo v nadaljevanju.

ZGODOVINA

V začetku osemdesetih se je skupina enajstih prijateljic zbrala z namenom, da bi ustvarjale dojinshi revijo. Prvotno se je ta skupina imenovala Clamp Cluster, sestavljale pa so jo Mokona Apapa, Satsuki Igarashi, Mick Nekoi, Nanase Ohkawa, Akiyama Tamayo, Leeza Sei, Sei Nanao, Soushi Disagi, Kazue Nakamori, Shinya Ohmi in O-Kyon. Izdati so uspele en fanzine pod imenom Shining, v katerem so bile predstavljene znane serije kot so Captain Tsubasa in Saint Seya.

Leta 1987 so Clamp Cluster opustile izdelavo fanzina ter se posvetile nastajanju samostojnih mang. Skupina je kmalu zatem postala neenotna, različni pogledi na stvari pa so pripeljale do tega, da so jo štiri članice zapustile (Soushi, Kazue, Shinya in O-Kyon). Kljub nastalim težavam se je za CLAMP začela

zanimati priznana založba Shinshokan Wings. Ta jim je omogočila izdajo enoštevilične mänge po imenu RG Veda, ker pa je v kratkem času dosegla veliko število oboževalcev, so dobile zeleno luč za nadaljevanje serije.

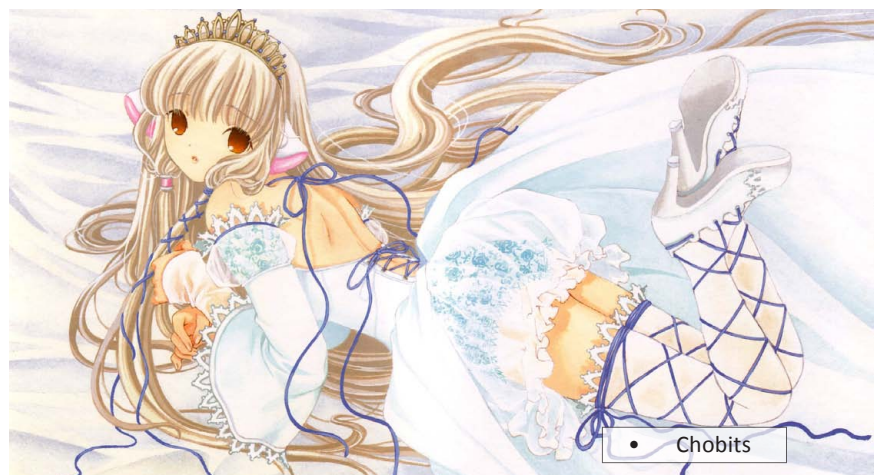
Kljub uspehu so med izdelavo serije Clouster in Combination skupino zapustile še tri dekleta in sicer Sei Nanao, Leeza Sei in Akiyama Tamayo. Od takrat naprej se je CLAMP, kot ga poznamo danes, povzpел na vrh v štiričlanski zasedbi. Prvi mednarodni uspeh jim je prineslo delo X, nato Magic Knight Rayearth, s prodajo 12 milijonov kopij serije Cardcaptor Sakura pa so dosegle takojšnjo slavo na Japonskem. Prejele so kopico priznanj za najboljšo skupino umetnic na Japonskem, leta 1999 so bile tretje uvrščene na Shogakukan Manga Award v otroški kategoriji, njihovo delo Cardcaptor Sakura je dobila Seiun nagrado za najboljšo mango leta 2001, poleg tega so po celem svetu prodale 110 milijonov kopij svojih del.

Za petnajsto obletnico so se fanta-

stične štiri odločile za posodobitev njihove podobe. Najprej so spremenile imena in se od takrat naprej začele predstavljati s psevdonimi. Tako torej, kot avtorice CLAMP najdemo imena Mokona, Ageha Ohkawa, Tsubaki Nekoi in Satsuki Igarashi. Kasneje so se začele predstavljati tudi kot SD² animejski liki, poleg tega so za petnajsto obletnico izdale CLAMP no Kiseki (Čudežni CLAMP). To je serija dvanajstih revij, znotraj katere najdemo intervjuje, artwork in obnove serij narejenih v petnajstih letih. Seveda pri tej izdaji ni manjkalo originalnosti. Kot priloga reviji so bile dodane šahovske figure z liki animejev, ki so na koncu vseh dvanajstih revij tvorile prikupen šahovski komplet.

CLAMP ... TO JE CLAMP!!!

V zgodnjih devetdesetih so na sceni prevladovali Shojo anime (Sailor Moon ipd.), CLAMP pa so ta zid porušile. S svojo originalnostjo in ustvarjalnostjo so se



• Chobits

1. Terminologija izhaja iz dveh japonskih besed in sicer »dojine«, ki dobesedno pomeni »osebe, ki gojijo podobne interese« in »zasshi«, ali krajše »shi«, ki pomeni revija. Torej tukaj govorimo o reviji, ki jo ustvarjajo in samo-izdajajo oboževalci določene tematike (v tem primeru oboževalci animejev in mang). V Evropi in Ameriki je za tovrstno dejanje uveljavljen izraz »fanzine«.

2. Stil imenovan »super-deformed«

uspele oddaljiti od pravil »shojo« stila in zgodbe narediti tako univerzalne, da so bile primerne za vsakogar, ne glede na spol in starost. Že če vpišemo v spletni brskalnik »CLAMP« in pogledamo slike, lahko vidimo tako tiste nežno obarvane v roza, kot tiste morbidne, temačne in srhljive, kjer prevladujeta črna in rdeča barva. Že od samega začetka se CLAMP ne osredotočajo le na specifičen žanr, saj v njihovih delih najdemo tako komedije, kot tudi drame, znanstveno fantastiko, detektivke, paranormalne elemente, akcijo, magičnost itd. Njihova prepoznavnost sloni na nespremenljivem stilu risanja. Njihovi liki imajo zelo dobro izražene oči, do potankosti opredeljena in ustvarjena oblačila, skrbno narisano frizuro, moški liki pa so večinoma visoki in suhi, s poudarjenimi rameni. Velikokrat oči bralca pritegnejo dobro dodelano ozadje in tehnike, s katerim ga pobarvajo. Poleg stila risanja pa ima njihova uspešnost še eno skrivnost, in sicer uporabo tehnike »crossover«. Zaradi dimenzionalne distorzije lahko liki fizično preidejo iz ene mange v drugo, tako da v kakšni zgodbi naletimo na nam že od prej znan lik (v seriji X se pojavljajo liki iz Tokyo Babylona, Clamp detectiva ...). S to tehniko si punce zagotovijo nekakšno trajnost njihovih del. Poleg tega pa so ustvarile tudi lasten »univerzum CLAMP«, svet, v katerem se je bralec že nahajal in mu tako podajo domač občutek. Imamo namreč inštitut CLAMP; šolski kompleks v obliki pentagrama, ki je lahko primerljiv z mestecem v malem in se nahaja na umetno narejenem otoku (v Tokijskem zalivu), čigar ustanovitelji so družina Imonoyama (ta kompleks najdemo v Clamp Detective, 20 Mensho ni Onegai, X in Gakuen Tokkei Duklyon). Naposled imamo tudi kompleks stanovanj; dvorec, ki ga vodi Chitose Hibiya

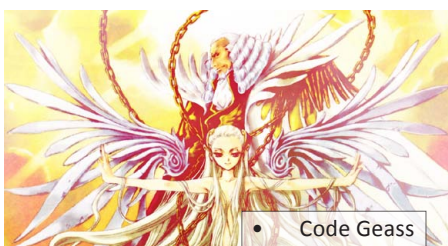
(ta kompleks najdemo v Chobits, Kobato, XxxHolic in Tsubasa Reservoir Chronicle). V njihovih zgodbah se velikokrat pojavi tudi znamka Piffle Prince in Piffle Princess v obliki trgovine ali bara (Cardcaptor Sakura, Suki Dakara Suki, Chobits, Lawful Drugstore, Angelic Layer, XxxHolic in Tsubasa Reservoir Chronicle), ter pekarna Duklyon (Cardcaptor Sakura, Chobits, XxxHolic in Gakuen Tokkei Duklyon).

O AVTORCAH:

Kdorkoli misli, da je delo ene mange v štirih bolj enostavno, se moti. Za CLAMP produkcijo stoji veliko napora in truda - več kot si lahko predstavljamo. Da stvar deluje tako kot je treba, moramo omeniti dve bistveni stvari in sicer: privatno življenje in organizacija.

Za uresničitev sanj so se punce morale odpovedati privatnemu življenju. Za lažje delo v skupini so se preselile v stanovanje in ga spremenile v delovno mesto. Poleg tega so v enem intervjuju celo izjavile, da njihov najdaljši dopust traja največ par dni. Seveda pa skupno življenje ni edina stvar, ki pripomore k delovanju CLAMP skupine.

Dobra organizacija je tista ključna stvar, brez katere ne bi bilo nič mogoče. Vsaka izmed članic ima svojo nalogo, ki jo mora opraviti. V igri ima veliko vlogo zaupanje, saj je posameznica odvisna od dela preostalih članic in obratno.



• Code Geass

POD DROBNOGLED:

Nanase Ohkawa

大川七瀬 ali

Ageha Ohkawa

大川 緋芭

(svoje ime je leta 2008 spremenila nazaj v Nanase)

VLOGA: zastopnica skupine, glavna pisateljica zgodb in scenarijev. Navdih dobiva preko sanj in dnevnih novic.

OSEBNI PODATKI:

Datum in kraj rojstva: 2. maj 1967, Osaka
 Horoskop/kitajski horoskop: bik/ovca
 Najljubša barva: črna in bela
 Najljubši kraj: Velika Britanija
 Najljubši film: The Silence of the Lambs, trilerji z romantičnim ozadjem, filmi Go Kaita in Joja Lide
 Najljubša hrana: pašta, meso na žaru, McDonald's
 Najslabša hrana: zelenjava
 Najljubši anime/manga: Black Jack, Cutey Honey
 Najljubši pevec: YMO in Tokyo Performance Doll

SODELOVALA PRI:

- Cardcaptor Sakura (TV) - scenarij
- Cardcaptor Sakura Movie 2: The Sealed Card - scenarij
- Cardcaptor Sakura: The Movie - scenarij
- Chobits (manga) - zgodba
- Chobits (TV) - scenarij
- CLAMP in Wonderland (OAV) - načrtovanje
- CLAMP in Wonderland 2 (OAV) - načrtovanje
- Clover (manga by CLAMP) - zgodba
- Clover (special) - zgodba
- Kobato (TV) - scenarij
- Leave it to Kero! Theatrical Version (film) - scenarij
- (The) Legend of Chun Hyang (manga) – scenarij in zgodba
- Magic Knight Rayearth (TV) – scenarij, zgodba
- Magic Knight Rayearth 2 (TV 2) – scenarij, organizacija
- (The) One I Love (manga) – zgodba, oblikovanje
- RG Veda (manga) –zgodba, oblikovanje knjige
- RG Veda (OAV) - scenarij



• Cardcaptor Sakura

- Tsubasa, RESERVoIR CHRoNICLE (manga) - scenarij
- Tsubasa: Shunraiki (OAV) - scenarij
- Wish (manga) – zgodba, oblikovanje
- Wish (special) – likovni svetovalec
- X (movie) – scenarij, načrtovanje
- X/1999 (manga) – dizajn, zgodba in scenarij
- XXXHOLiC (TV) : izvršni producent
- XxxHOLiC: Kei (TV) : izvršni producent

- xxxHOLiC: Shunmuki (OAV) - scenarij

(pod novim imenom Ageha Ohkawa)

- Kobato (manga) - zgodba
- Left Hand (manga) - zgodba
- Miyuki-chan In Wonderland (OAV) - scenarij
- Tsubasa Tokyo Revelations (OAV) - scenarij
- XXXHOLiC (TV) – sestava serije
- XxxHOLiC: Kei (TV) – sestava serije



• Kobato

POD DROBNOGLED:**Mokona Apapa**

(もこな あぱぱ) ali

Mokona (もこな),

(ime si je spremenila zato, ker se ji je zdelo preveč otročje)

VLOGA: je glavna ilustratorka likov (spretna je predvsem s črno-belimi tehnikami, njeno področje pa so predvsem ženski liki). Njeno ime prevzame tudi lik Mokona Mofoki (maskota skupine), ki se pojavi v Magic Knight Rayearth, Tsubasa Reservoir in XxxHolic.

OSEBNI PODATKI:

Datum in kraj rojstva: 16. junij 1968, Kyoto

Horoskop/kitajski horoskop: dvojček/opica

Najljubša barva: nebeško bela

Najljubši kraj: Okinawa

Najljubši film: The Cell

Najljubša hrana: krompir

Najslabša hrana: grozdje

Najljubši anime/manga: Nadia - The secret of Blue Water

Najljubši pevec: Hikaru Utada, Phil Collins, Sting, Ryuichi Sakamoto, Kiyoshiro Imawano

Najljubša roža: kamelija

**SODELOVALA PRI:**

- CLAMP in Wonderland 2 (OAV) - zgodba
- Kobato (manga) - oblikovanje
- Left Hand (manga) - ilustracija
- Tsubasa, RESERVoIR CHRoNICLE (manga) – načrt likov

(pod imenom Apapa Mokona)

- Cardcaptor Sakura (TV) – kostumograf in oblikovanje kart
- Chobits (manga) - ilustracija
- CLAMP in Wonderland (OAV) - zgodba
- Clover (manga by CLAMP) - ilustracija
- Clover (special) – načrt likov
- (The) Legend of Chun Hyang (manga) – ilustracija in ilustracija platnice
- Magic Knight Rayearth 2 (TV 2) - zgodba
- Miyuki-chan in Wonderland (manga) - ilustracija
- Rayearth (OAV) – načrt likov
- RG Veda (manga) - ilustracija
- RG Veda (OAV) - oblikovanje
- X/1999 (manga) – ilustracija, ilustracija platnice

POD DROBNOGLED:

Satsuki Igarashi

(五十嵐 さつき)

(ali zapisano drugače)

(いがらし 寒月)

(sestrična Yumiko Igarashi – avtorica Candy Candy)

VLOGA: oblikovalka ozadja in platnic, zadolžena za kronološki potek zgodbe in za kuhanje v njihovem stanovanju.

OSEBNI PODATKI:

Datum in kraj rojstva: 8. februar 1969, Kyoto

Horoskop/kitajski horoskop: vodnar/petelin

Najljubša barva: bela in zelena

Najljubši kraj: puščava

Najljubši film: O Portal

Najljubša hrana: riž

Najslabša hrana: zelenjava

Najljubši anime/manga: Galaxy Cyclon

Najljubši pevec: Toshinobu Kubota

Najljubša roža: gerbera

SODELOVALA PRI:

- Chobits (manga) – likovni del
- Clover (manga in special) - pomočnica
- Kobato (manga) – asistentka
- The Legend of Chun Hyang (manga) – likovna pomočnica, oblikovanje knjige
- The One I Love (manga) – oblikovanje
- Tsubasa Reservoir Chronicle (manga) – likovni del
- Wish (manga in special) – oblikovanje in vodja likovnega dela
- X/1999 (manga) – umetniška pomočnica

POD DROBNOGLED:

Mick Nekoi (猫井 みっく) ali

Tsubaki Nekoi (猫井 椿)

(spremenila ime, ker so jo povezovali z Mickom Jaggerjem)

VLOGA: oblikovalka ozadja, risarka SD slik, kreator lika Mokona Modoki, glavna ilustratorica serije Wish in Lawful Drugstore.

OSEBNI PODATKI:

Datum in kraj rojstva: 21. januar 1969, Kyoto

Horoskop/kitajski horoskop: vodnar/petelin

Najljubša barva: črna

Najljubši film: Blade Runner, Indiana Jones, filmi s Seanom Conneryjem in Kosukejem Kendaichijem

Najljubša hrana: riž

Najslabša hrana: zelenjava

Najljubši anime/manga: Capitan Futuro

Najljubši pevec: Hikaru Utada

Najljubša roža: bela lilija

SODELOVALA PRI:

- CLAMP in Wonderland 2 (OAV) - zgodba
- Kobato (manga) - pomočnica
- Tsubasa, RESERVOIR CHRONICLE (manga) – ilustracija

(pod imenom Mick Nekoi)

- Chobits (manga) - ilustracija
- CLAMP in Wonderland (OAV) - zgodba
- Clover (manga) - pomočnica

- Clover (special) - pomočnica
- Legal Drug (manga) - ilustracija
- (The) Legend of Chun Hyang (manga) – ilustracija
- (The) One I Love (manga) – ilustracija
- RG Veda (manga) – pomočnica risanja
- Suki (manga) – ilustracija
- Wish (manga) – ilustracija
- Wish (special) – ilustracija
- X/1999 (manga) : umetniški vodja (CLAMP)
- XxxHOLIC (manga) : Art

DELA CLAMP:

Derayd (1989)

RG Veda (1990-1996)

20 Mensho ni Onegai/20 masks, please/Man of many faces(1990-1991)

Clouster (1991)

Combination (1991)

Tokyo Babylon (1991-1993)

Shirahime Shou/Snow Goddess Tales (1992)

Gakuen Tokkei Duklyon (1992)

Clamp Gakuen Tanteidan/Clamp Campus Detective (1992-1993)

X/X-1999 (1992)

Shin Shunkaden/Legend of Chun Hyang (1993)

Rex Kyoryu Monogatari (1993)

Night Head (1993)

Mouryoukiden (1994)

Fushigi no Kuni no Miyuki-chan/Miyuki-chan in the Wonderland (1993-1995)

Magic Knight Rayearth (1993-1995)

Watashi no Suki na Hito (1995)

Wish (1996-1998)

Card Captor Sakura (1996-2000)

Clover (1997)

Angelic Layer (1999-2001)

Suki Dakara Suki (1999-2000)

Gouhou Drug/Lawful Drugstore (2001)

Chobits (2001-2002)

Tsubasa Reservoir Chronicle (2003-2009)

XxxHolic (2003)

Kobato (2006)

SODELOVANJE:

Newtype Magazine Mobile Fighter G Gundam Original Designs (revija z ilustracijami posvečenimi Gundamu)

CLAMP - Gakuen Kaikigensho-KenKyukai Jiken (serija romanov Tomiyukija Matsumota)

Cardcaptor Sakura: The Movie 1 in Movie 2 - oblikovanje kostumov (film posvečen Card Captor Sakuri)

Sweet Valerians (ilustracija likov in koncept zgodbe) Code Geass - Lelouch of the Rebellion (ilustracija likov)

Sohryuden: Legend of the Dragon Kings (ilustracija likov)

Napovedale so tudi, da bodo oblikovale dodatno obleko za lik Jina Kazamaeiz igre Tekken 6 (narejena za konzole Sony PS3 in Microsoft Xbox 360)

ZALOŽBE S KATERIMI SODELUJEJO:

Kodokawa Shoten, Shinshokan Wings, Kodansha

Mange, ki so jih naknadno uprizorili kot anime:

Angelic Layer, Cardcaptor Sakura, Chobits, Clamp School, Kobato, Magic Knight Rayearth, Miyuki-chan in Wonderland, RG Veda, Tokyo Babylon, Tsubasa Reservoir Chronicle, X, XxxHolic.

JAPONSKE ŠOLSKE UNIFORME - SEIFUKU (制服)

Japonski šolski sistem se precej razlikuje od slovenskega. Učenci preživijo na šoli veliko več časa kot pri nas. Prav zaradi tega se tudi večina zgodb odvija prav tam. Med šolskimi odmori se zgodi veliko zanimivih stvari, kar večina animejev in mang rada prikaže.

Spetiro

Seveda se učenci že od malih nog učijo reda in discipline, saj je le ta pomembna za njihov socialni razvoj. Da bi poudarili idejo enakopravnosti, so se v 19. stoletju uveljavile šolske uniforme. Na začetku je bila ta ideja izpeljana le na nekaterih šolah, sedaj pa je prisotna povsod (tako na javnih kot privatnih šolah). Uniforme se razlikujejo glede na določila šole. V eni šoli so npr. v veljavi modre barve, v drugi pa črne. Tako lahko že na prvi pogled prepoznamo katero šolo obiskujejo določeni učenci.

Poglejmo si sedaj značilnosti tradicionalnih uniform. Te se delijo glede na spol in letni čas.

ŽENSKA TRADICIONALNA UNIFORMA - SERAFUKU ALI SAILOR FUKU (セーラー服)

»Sailor« je beseda angleškega izvora in pomeni mornar, »fuku« pa je japonska beseda za oblačilo. Že sam pomen besede nam da vedeti, da je to uniforma mornarskega tipa. Ideja zanjo izhaja iz daljnega leta 1800, ko so se ameriški vojaki pojavili na Japonskem. Značilna je za dekleta, ki obiskujejo osnovno in srednjo šolo. Prvič je bil ta stil uniforme vpeljan leta 1921 na univerzi Fukoka.

Značilnosti

Jakna, ki je lahko temno modre, bele, sive, svetlo zelene ali črne barve.

Bela bluza, ki ji je prišit ovrtnik z mornarskim vzorcem.

Plisirano krilo, ki je enake barve kot jakna.

Spredaj je lahko zavezan navaden trak, pentlja ali kravata.

Črni ali rjavi mokasini.

Nogavice (bele ali temne barve).

Zimska različica te uniforme vključuje dolge rokave, medtem ko letna kratke.





MOŠKA TRADICIONALNA UNIFORMA - GAKUSEIFUKU ALI TSUME-ERI (学ラン ALI 詰め襟)

Rečejo ji lahko preprosto Gakuran, kar izhaja iz dveh besed. »Gaku« pomeni študent, »ran« pa naj bi se nanašal na Nizozemsko. Ideja izhaja iz francoske in pruske vojske, ki se je na Japonskem pojavila leta 1800.



Značilnosti

Temno modra ali črna jakna.

Jakna mora biti zapeta, v znak spoštovanja pa mora biti na gumbih grb šole.

Dolge hlače, iste barve kot jakna.

Bela srajca, ki mora biti skrbno zatlačena za hlače.

Črni mokasini ali teniški čevlji.

Zanimiv običaj je, da učenci podarijo drugi gumb (gledano od zgoraj navzdol) svojemu dekletu, saj je le-ta najbližji srcu. Ta gesta izhaja iz filma *Daijune Takede*.



DRUGA VRSTA UNIFORME

Poleg omenjenih uniform, se pojavljajo tudi druge, ki so v stilu angleških in ameriških katoliških šol.

Razlika je dokaj očitna. Ženske imajo namreč motiv škotskega kora, belo bluzo, blazer s šolskim grbom in kravato. Razlikujejo pa se tudi moške uniforme, saj so dolge hlače drugačne barve kot jakna.



KRŠITEV PRAVIL

Nepravilno oblačenje velja za hudo delstvo in neolikanost. Učenci, ki jih kršijo, stremijo k individualnosti in želijo biti nekaj posebnega. Najpogostejše kršitve so: krajšanje in daljšanje krila, odstranitev pentlje, uporaba nakita, nošenje gamaš, razpete jakne, srajce niso zatlačene za hlače, odstranitev kravate.

Da bi bili učenci bolj prepoznavni, je zadnja leta v navadi, da si pobarvajo lase v kričečo barvo.



Nihongo



Japonščina 日本語

1) **Tvorjenje vprašalnih stavkov.**

Kako sprašujemo po imenu, poklicu, statusu drugih oseb.

V japonščini ne poznamo vprašaja s katerim bi označili vprašanje. V japonščini se namesto vprašaja za označevanje vprašalne povedi uporabi vprašalni členek か (ka). Vprašalni členek か postavimo na konec povedi in tako tvorimo vprašalno poved. Kadar v zapisanem japonskem tekstu vseeno zasledimo vprašaj, ta označuje naraščajočo intonacijo v neformalnem pogovoru. V takšnih primerih gre ponavadi za zapis dialoga, kjer je členek か izpuščen in vprašanje označuje naraščajoča intonacija.

山田さんは がくせい です か。

(Yamada san wa gakusei desu ka.) - Ali je Yamada študent?

あの ひと は 山田さん です か。

(Ano hito wa Yamada san desu ka.) - Ali je tisti človek Yamada?

山田さんは 日本 の ひと です か。

(Yamada san wa nihon no hito desu ka.) - Ali je Yamada iz Japonske?

Ko sprašujemo po osebi lahko v vzorcu uporabimo tudi vprašalnico だれ (dare - kdo). Ko nekoga neposredno vprašamo po njegovem imenu, ponavadi ne uporabimo vprašalnice だれ, ampak posežemo po kakšni frazi.

あの ひと は だれ です か。

(Ano hito wa dare desu ka.) - Kdo je tista oseba?

Fraza:

しつれい です が おなまえ は なん です か。

(Shitsurei desu ga onamae wa nan desu ka.) - Oprostite, kako Vam je ime?

Pri nagovarjanju sogovorca ponavadi ne uporabljamo zaimka あなた (anata), ampak uporabimo kar sogovorčevo ime.

山田さんは がくせい です か。

(Yamada san wa gakusei desu ka.) - Yamada, ali ste študent?

SloAnime.org koledarček
 Ilustracije v nekomercialne namene odvzete iz različnih animejev
 Ilustracija v ozadju: Jason Iseberg

JANUAR

P	T	S	Č	P	S	N
						3
						10
	4	5	6	7	8	9
	11	12	13	14	15	16
	18	19	20	21	22	23
	25	26	27	28	29	30
						31

2010

FEBRUAR

P	T	S	Č	P	S	N
						7
						14
	8	9	10	11	12	13
	15	16	17	18	19	20
	22	23	24	25	26	27
						28

MAREC

P	T	S	Č	P	S	N
						7
						14
	1	2	3	4	5	6
	8	9	10	11	12	13
	15	16	17	18	19	20
	22	23	24	25	26	27
	29	30	31			28

APRIL

P	T	S	Č	P	S	N
						4
						11
	5	6	7	8	9	10
	12	13	14	15	16	17
	19	20	21	22	23	24
	26	27	28	29	30	
						25

MAY

P	T	S	Č	P	S	N
						2
						9
	3	4	5	6	7	8
	10	11	12	13	14	15
	17	18	19	20	21	22
	24	25	26	27	28	29
	31					30

JUNIJ

P	T	S	Č	P	S	N
						6
						13
	7	8	9	10	11	12
	14	15	16	17	18	19
	21	22	23	24	25	26
	28	29	30			27

2010

JULIJ

P	T	S	Č	P	S	N
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

AVGUST

P	T	S	Č	P	S	N
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

SEPTEMBER

P	T	S	Č	P	S	N
						5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

OKTOBER

P	T	S	Č	P	S	N
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

NOVEMBER

P	T	S	Č	P	S	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

DECEMBER

P	T	S	Č	P	S	N
						5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

だれ (dare) - kdo
 ひと (hito) - človek
 かた (kata) - človek (*spoštljivo*)
 なまえ (namae) - ime
 なに/なん (nani/nan) - kaj
 だいがく (daigaku) - univerza
 きょうしつ (kyoushitsu)-učilnica, predavalnica
 うけつけ (uketsuke) - recepcija
 せんこう (senkou) - smer študija
 にほんけんきゅう (nihonkenkyuu) -
 japonologija

しゃかいがく (shakaigaku) - sociologija
 ぶんがく (bungaku) - literatura
 てつがく (tetsugaku) - filozofija
 ゆき (yuki) - sneg
 あめ (ame) - dež
 つき (tsuki) - mesec
 やま (yama) - gora
 かわ (kawa) - reka

2) Dodajanje.

Kako povemo, da trditev velja tudi za druge ljudi oz. stvari.

Za izražanje dodajanja uporabimo členek も (mo) po naslednjem vzorcu:

Samostalnik1 も
 samostalnik2 です。

Členek postavimo za prvi samostalnik in tako povemo, da tudi za ta samostalnik velja že prej omenjena lastnost.

山田さんは がくせい です。田中さんも がくせい です。

(Yamada san wa gakusei desu. Tanaka san mo gakusei desu.) - Yamada je študent. Tudi Tanaka je študent.

アナさんは スロベニア じん です。ニナさんも スロベニア じん です。

(Ana san wa surobenia jin desu. Nina san mo surobenia jin desu.) - Ana je Slovenka. Tudi Nina je Slovenka.

PISMENKE:

Pismenka	Branje in pomen	Primeri
万	Man (deset tisoč)	三万円 (sanman en) – trideset tisoč jenov 二百万人 (ni hyaku man nin) - dva milijona
円	En, maru (i) (okrogel, jen)	五百二十二円 (gohyakunijuuni en) - 522 jenov
年	Nen, toshi (leto)	一年 (ichi nen) – eno leto 年上のひと (toshiue no hito) – starejši človek
何	Ka, nani, nan (kaj, kakšen, kateri)	これは 何ですか。 (kore wa nan desu ka.) - Kaj je to? 何人 (nan nin) – koliko ljudi
山	San, yama (gora)	富士山 (fuji san) – gora Fuji きれいな山 (kireina yama) – lepa gora

