od náhodných lidí

Doporučení
Instaprofilů,
Knih, Seriálů
PC, Her,
Filmů

"velice vtipné"

Tři vtipy
Komiks
Osmisměrka
Povídka

GRADIENT



Netflix

1-up

citizens

2020/2021
listopadové vydání
CHC

ahoj krásko
xxxxxxx

hluboký

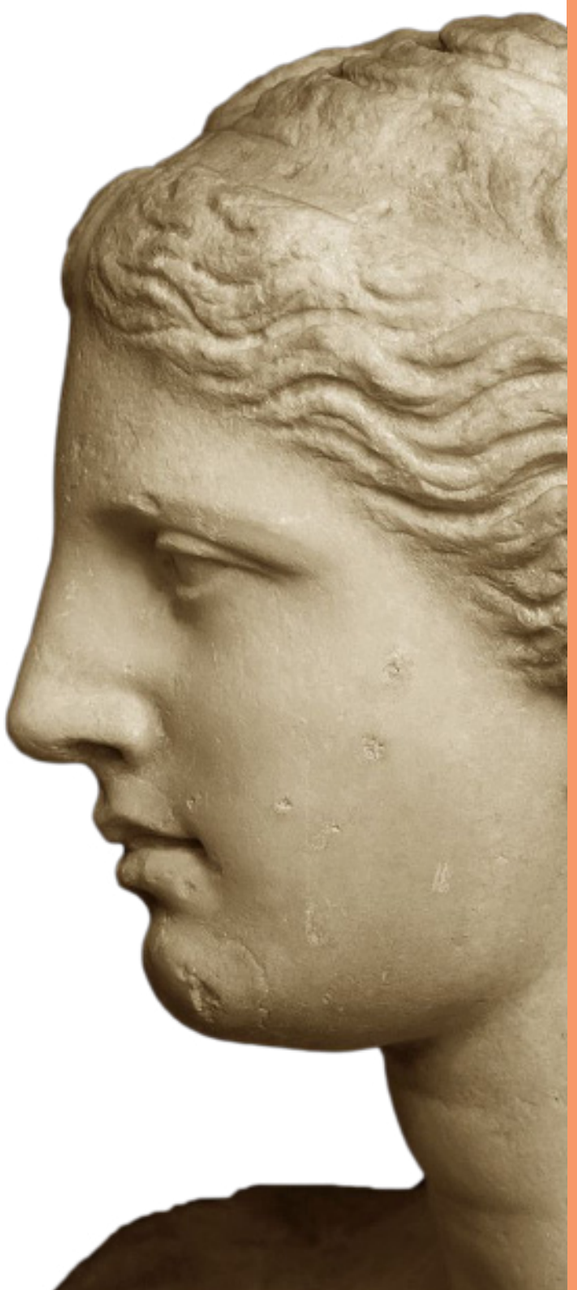
Psychokoutek

Úvaha
hmmm
co je to život?

krutopřísné

Rozhovory
Ivan Štrobl
Sabina Remundová

ÚVOD



holub přiletěl

Zpráva z nakladatelství

Vážení čtenáři,

letošek nám přinesl nejedno překvapení. Nápor na vysazení ze zajetých kolejí je ohromný a ochota přizpůsobit se se stala zkrátka elementární vlastností každého, kdo se z toho nechce zbláznit. Jednou z dalších změn, se kterou se musíme všichni popasovat, je to, co možná právě nedržíte v rukou, ale scrollujete na svém elektronickém zařízení. Přesně tak, jde o nejnovější vydání školního časopisu Creative Hill College, který pro vás vychází s železnou pravidelností jednou až dvakrát ročně. Přestože za dobu své existence několikrát změnil název (dříve Klapka, později Umění z kopce, nyní Gradient), lze jej považovat za tradiční médium, které vám přiblíží například tvorbu našich žáků, ale najdete zde i rozhovory s osobnostmi z oborů, které žáci studují.

S letošním online vydáním si tedy okna nejspíše neumyjete, nechť vám poslouží alespoň jako zdroj milé zábavy a počtení na příjemné podzimní odpoledne.

Tereza Valíková

NÁŠ TÝM



Jiří Menšík



Michaela Randusová



Natálie Hanělová



Silvia Kociánová



Matěj Polášek



Jakub Adam Holubář



David Sluka



Stanislav Palát



Luka Budík



Jindřich rozehnal



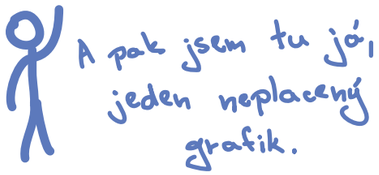
Barbora Ilčíková



Tereza Valíková



Jana Klinkovská



OBSAH

TOP 6 PC 3

KOMIKS 6

OSMISMĚRKA 7

POZNÁMKOVÝ BLOK 7

TOP CHC 7

STRIP 8

SLOVNÍK PRO BOOMERY 8

RECENZE
MAFIA: DEFINITE EDITION 9

MAKTUB 11

RECENZE KNIH 12

ROZHOVOR
JAN HŘEBEJK 13

RECENZE
AMONG US 14

STATUS MORIENDI 15

CITÁTY 16

ROZHOVOR
BCA. IVAN ŠTROBL 17

TOXICKÝ VZTAH 20

ROZHOVOR
SABINA REMUNDOVÁ 21

POEZIE 22

MEMENTO ARTIUM

Zahrajeme si hru:
„V čem nám obalka lhala"

Top 6 PC

Lowrange

Lenovo C340-14IWL

Cena: 15 000,-

Prvním zástupcem notebooků z nižší třídy je tento kousek od Lenova. Na první pohled může zaujmout svým **14palcovým IPS Full HD displejem**. Disponuje dokonce touchscreenem. Displej má skvělé pozorovací úhly (díky IPS panelu), klasický **Full HD rozlišení**, které je již dnes standardem. Tento konkrétní model je vybaven procesorem **Intel Core i3-8145U** který má **dvě jádra** a **čtyři vlákna**. Bohatě stačí na klasické denní úkoly jako jsou e-maily, brouzdání po webu, lehčí editaci fotek či videa. Na náročnější editaci videa rozhodně notebook nedoporučuji, protože 2 jádra na toto opravdu nestačí. Integrovaná grafika se dá používat na hraní her jako Minecraft či starších her, ale na novější hry bych ho rozhodně nepoužíval. Notebook je vybaven **128 GB NVMe SSD** což znamená, že notebook je rychlý, co se úložiště týče. Co mě tady zarazilo je, že pokud si budete chtít upgradovat paměť, přijdete o záruku, protože záruční samolepka je nalepená na šroubku disku. Díky rychlému disku multitaskování na tomto PC není žádný problém. Zařízení disponuje **8 GB DDR4 RAM**. Pro běžného uživatele naprosto stačí a je tu i možnost přidání dalšího RAM modulu, což je fajn. Notebook podporuje Lenovo Active Pen což mohou ocenit třeba grafici. Bohužel tu chybí slot na jeho uložení. Stavba notebooku je z tvrzeného plastu. Klávesnice je dobrá, i když tvar kláves a jejich rozložení občas nedává smysl. Klávesnice





je podsvícená. Pod klávesnicí se nachází čtečka otisku prstů Windows Hello. Rozpoznání obličeje pomocí webkamery zde bohužel nefunguje.

Teď přichází kameny úrazu. Prvním je baterie. Můj model s procesorem Intel Core i3-8145U a integrovanou grafikou **vydrží cca 6 hodin** klasického denního používání a **3 hodiny** náročnějšího používání například v programu Photoshop. Dle mého názoru není životnost baterie příliš dobrá. Druhým mínusem je váha celého zařízení. Notebook váží **1,65 Kg** což mi na 2v1 convertible přijde opravdu hodně. I přes všechny zápory si myslím, že notebook je dobrá koupě.

Lenovo IdeaPad 3-15ARE05

Cena: 15 000,-

Druhým a posledním zástupcem lowrange notebooků je od stejného výrobce, ale v některých ohledech se liší. Začneme displejem. Displej má úhlopříčku **15,6 palců**, **rozlišení FullHD** a **IPS panel**. Shodný s prvním modelem ale tento nemá dotykový displej tudíž přichází i o podporu dotykového pera. Dalším rozdílem je, že tento model má numpad což může pro někoho být velkou výhodou. Klávesnice je téměř identická s prvním modelem, ale chybí mu podsvícení. Uvnitř se nachází **AMD Ryzen 5 4500U**. Je to **šestijádrový procesor** z architektury Renoir a také má v sobě integrovanou grafiku **AMD Vega 6**. Tento procesor bych klidně doporučil na středně náročnou editaci videa díky šesti jádrům a také integrovaná grafika Vega už rozjede některé esportové tituly na nižší či střední detaily. Desktopový výkon ale rozhodně nečekejte. Má v sobě **512 GB NVMe SSD**, což je taky velmi příjemný posun oproti 128 GB. Disponuje opět **8 GB RAM**. Bohužel RAM není upgradovatelná, nachází se totiž přímo na základní desce. Stavba notebooku je z hladkého tvrzeného plastu a nezanechává na sobě otisky prstů. Webkamera je průměrná a nepodporuje rozpoznání obličeje Windows Hello. Baterie vydrží **cca 6 hodin** běžného používání. Některé lidi může





odradit to, že notebook váží **2 kila** což je docela hodně na klasický midrange notebook. Je toto perfektní zařízení? Určitě ne. Ale pokud pomineme zmíněné zápory, myslím si, že to je docela solidní notebook za cenu 15 tisíc korun.

Midrange

Asus ZenBook 14 UX425

Cena: 26 000,-

Za základní konfiguraci tohoto počítače necháte v obchodě přibližně 25 tis. korun, z obchodu odejdete se **4 jádrovým procesorem Intel Core i5-1035G1**, **8 GB RAM**, **512 GB SSD diskem a Full HD IPS displejem**. Pokud si připlatíte, odejdete s procesorem Intel **Core i7-1065G7** a **Intel Iris grafickou kartou**.

V Asusu se zaměřili na vytvoření lehkého, tenkého, avšak výkonného stroje. A to se jim povedlo! Další velmi podstatnou vlastností toho počítače je spotřeba displeje, která se pohybuje okolo 1 W.

Výrobci rozhodně nedělali moc kompromisů a pokud nakupujete stroj za běžnou cenu, vlastně tím výrobce okrádáte.

MSI Modern 14 B10MW-051CZ

Cena: 27 000,-

Tento model z nové řady od MSI zvané Modern je velmi zajímavý. V první řadě je vybaven **Intel Core i7 generace**. Zmíněný procesor má **4 jádra** a **8 vláken**, takže svižně zvládá každodenní úkoly, a dokonce bych si ho troufl používat na editaci fotek či videí. Procesor podporuje technologii **TurboBoost** s možnosti navýšení frekvence procesoru až na **4,9 GHz**. Displej je téměř identický s prvním zmíněným modelem od Lenova. **14palcový displej**, **FullHD rozlišení** a **IPS panel**. Bohužel barevná přesnost není nejlepší – vyhnul bych se mu, pokud potřebujete pracovat s barevnou přesností. Co se týče náročnějšího hraní, je

vybaven pouze integrovanou grafikou, za tímto účelem tedy přístroj rozhodně nekupujte. **Intelácké integrované grafiky 10. generace** lze používat maximálně na hraní esportových titulů na nízké či střední detaily. Notebook má klasických 5**12 GB NVMe**. A také **16 GB RAM**, a i kdyby vám tohle nestačilo, je možnost upgradovat, protože se zde nachází jeden volný slot. Notebook patří do kategorie ultrabooků, má hliníkové šasi a váží pouhých **1,3 Kg**. Klávesnice je bez numerické části, ale má bílé podsvícení, které se vždy hodí. Baterie je silnou stránkou tohoto stroje, vydrží až **10 hodin** na jedno nabití. V tomto případě si můžete nechat nabíječku doma. Notebook je dle mého názoru slušná mašina. I přes horší displej je fajn a myslím si, že pokud hledáte notebook v této cenové kategorii, chybu rozhodně neuděláte. V případě, že najdete ve skladě Ryzen model, běžte do něj, dle mého názoru je lepší než Intel. Notebook stojí v den psaní článku 27 tisíc korun, což je rozumná cena.

Highend

Microsoft Surface Laptop 3

Cena: 39 000,-



Surface Laptop 3 je zařízení, se kterým budete moci dělat během celého dne vše, co potřebujete. Jedná se o výkonný a stylový stroj, který určitě nezaostává. V krásném hliníkovém těle naleznete dotykový **PixelSense QHD** displej s úhlopříčkou **13,5 palců**, r**ozlišením 2256 x 1504** a podporou libovolného Surface Pen stylusu. Zařízení disponuje **procesorem 10. generace Intel Core i5-1035G7**, **8 GB RAM** a **grafikou Intel Iris Plus Graphics**. Všechna data vám spolehlivě uschová **256 GB SSD** podporující TPM.

Komponenty se dosti podobá již zmiňovanému Asus Zenbooku 14, možná v některých směrech i zaostává, proč tedy stojí o skoro deset tisíc více? Microsoft Surface Laptop 3 je prémiový produkt. Vypadá a funguje zcela bezchybně a skvěle. Jeho hlavní výhodou je kvalita konstrukce, myslelo se na vše od airflow až po pružnost displeje. Osobně si rád připlatím za stroj, který na mně působí bytelně, prémiově a kvalitně.

Razer Blade 15

Cena: 68 000,-

I přesto, že většina hráčů na náš seznam nejspíše zanevřela, pokud jsi zrovna ty jedním z těch, kteří stále čtou – tohle je pro tebe!

Jak se sami výrobci pyšní, Razer Blade 15 je nejmenším herním notebookem na světě.

Advanced model se může chlubit **osmijádrovým procesorem 10. generace Intel Core i7**, **grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 2080 SUPER, 300hz FullHD či OLED 4k dotykovým displejem, 1TB SSD PCIe, 16 GB RAM,** Vapor Chamber chlazením a Razer Chroma klávesnicí.

To je dost informací, a co to vlastně znamená? Tento počítač rozjede vše. Ať už vás baví jakákoliv hra, tento stroj na ni bude stačit. Stejně tak bude stačit na render 3D objektů. A to vše ještě alespoň pár let.

Zní to jako solidní mašina. A kolikže váží? Budete se divit, ale pouhé **2 kilogramy**. V Razeru opravdu žádné kompromisy nedělali, bohužel je stejně nekompromisní jeho cena. Oficiálně tento počítač v česku nezakoupíte, nákupu na Amazonu se však bát nemusíte. Tam se pohybuje okolo $2,899.99, tedy přibližně 68 tisíc korun.



Vám se to chtělo číst celé?

Luka Budík + David Sluka

Matěj Polášek



velice těžká
OSMISMĚRKA

F	O	T	K	A	H	A	O
Š	U	A	D	Í	Ř	K	P
Š	T	Š	Y	M	L	R	O
S	V	Ě	T	L	O	Y	Č
P	L	Á	T	N	O	L	Í
U	B	K	S	E	L	B	T
S	T	Ř	I	H	C	Á	A
Ř	G	O	L	A	N	A	Č

FOTKA
ŠTĚTEC
PLÁTNO
BLESK
POČÍTAČ
MYŠ
AKRYL
ANALOG
KŘÍDA
STŘIH
TUŠ
SVĚTLO

Tajenka

Tuhle osmisměrku vytvořil nejlepší osmisměrkovač _ _ _ _ _ _ _.

nápověda

Jakub Adam Holubář

ZDE PÁR ČEHOSI Z POZNÁMKOVÉHO BLOKU

kreativní nadpisy

Lístků kvítek trhání,
zamilování?
taky Když jsem tak jsi cítila se, cítil to?
Ticho o svých málech.
Útěky bolestem, kterými mrtví chtějí žít.
S pláčem roste nových kořenů.
Tohle je “to” znamení.
being in my room is like having an intimate window into my soul.
Věcem, co jsou fucked up, řekni fuck off.
Pokud toužíš a víš cestu, ale “nejde,” je to jen v hlavě...
„Byli jsme tak špatní, že jsme si připadali sami."
Nejde mi fyzika a nám taky ne.

Silvia Kociánová

TOP CHC

Nejoblíbenější seriál na Netflixu

Když nemáš rozpočet na osvětlení

Money Heist
Stranger things
Sex education
Dark
The 100
Big bang theory
Zaklínač
Jojo's bizzare adventure
Vikingové
Peaky Blinders

Nejoblíbenější film na Netflixu

Interstellar
Mariage story
John Wick
Matrix

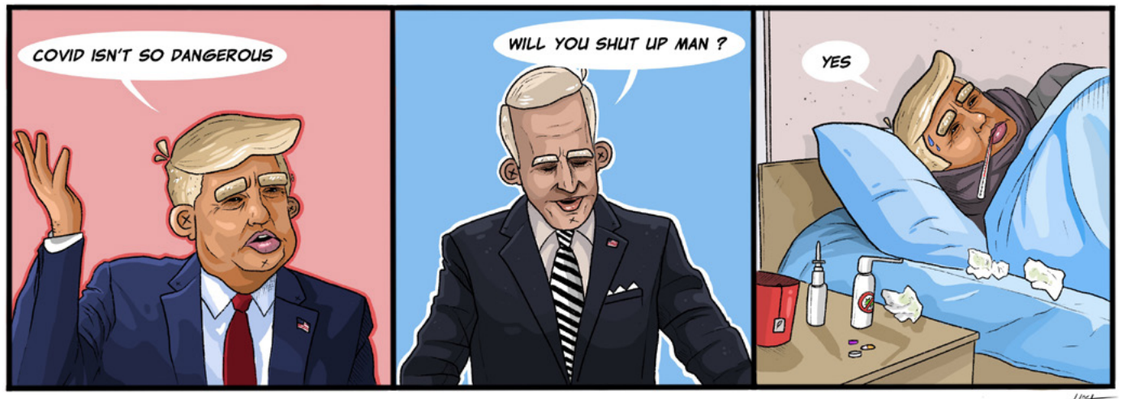
Baba Jaga

Nejoblíbenější počítačová hra

Witcher 2 a 3
Mafia 1,2
Minecaft
LOL
CS:GO
GTA V
Valorant

Nejoblíbenější kniha ze seznamu maturitní četby

Zaklínač
Malý princ
Alchymista
My děti ze stanice ZOO
Pýcha a předsudek
1984
Bídníci



Matěj Polášek

Slovník pro boomery

Flexit – chlubit se nějakou (většinou drahou) věcí. Například oblečení, počítač či boty.

Campit – používá se převážně ve slovníku u hráčů. Znamená stát na jednom místě.

Rip – používá se, když je někdo „mrtvý“. Nebo například když člověk prohraje argument.

Fixnout – něco opravit.

Pogchamp – emotikon na streamovací službě Twitch.

UwU – emotikon zpodobňující roztomilou tvář a vyjadřující pozitivní emoce a láskyplnost. Často používanou obdobou je i OwO s motivem překvapení.

Simp – slangová urážka zaměřená původně na muže, s řílišnou náklonností a pozorností vůči ženám.

e-girl – dívka s vlastní osobností na internetu. E-girls lze najít na sociálních sítích jako třeba Twitch, Tumblr, Twitter, Discord a dalších. Poslední dobou se objevily i na aplikaci TikTok. Tyto dívky mají většinou společnou estetiku s gotickými prvky a podobnosti můžeme najít i v jejich stylu oblékání a volbě šperků a makeupu.

drip – drip je slangový výraz s původem v hip-hopové kultuře, který odkazuje na styl a působivý vzhled člověka, kterého ostatní považují za sexy nebo „cool“ . Termín se začal rozšiřovat v roce 2018 a obvykle odkazuje na oblečení, obuv a módní doplňky

zdissovat – forma kritiky - vyjadřovat se o někom s neúctou až urážlivě. Vychází zanglického disrespect neboli neúcta.

boo

Megacool – označení něčeho, co je úžasné a působivé

Ultrahustý – stejný význam jako megacool

OMG – anglická zkratka pro „oh my god“. V češtině „ó můj bože“.

LOL – anglická zkratka pro „laugh out loud“. V češtině „směji se nahlas“. Používá se k označení něčeho vtipného.

IMHO – anglická zkratka pro „in my humble opinion“. V češtině „podle mého skromného názoru“

Weeb – člověk s velkým zájmem až posedlostí anime (anime = styl japonské animace)

PogChamp – emote používaný na platformě Twitch, vyjadřuje překvapení či nadšení



Mafie: Definitivní Edice

Mafie 1 je jedna z nejznámějších a nejmilovanějších českých her, které u nás vznikliy. A proto většina fanoušků prvního dílu byla trošku vystrašená, když se oznámilo, že na remaku prvního dílu pracuje opět studio Hangar 13, které má za sebou neslavnou Mafii 3. Tak se koukneme na to, co Hangar 13 provedl, můžeme?

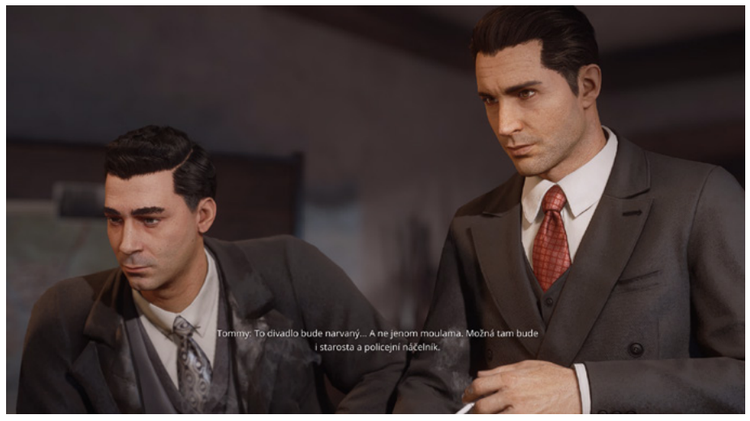
Příběh je zasazen do 30. let 20. století v USA ve fiktivním městě nazvané Lost Heaven, který je inspirován New Yorkem. Hrajeme za Tommyho Angela, taxikáře, který se vlastně díky štěstí stane mafiánem pro Dona Salieriho. Don Salieri vede gangsterskou válku proti svému starému nepříteli Donu Morellovi. Město Lost Heaven je historicky věrné americkým městům v 30. letech. Město sužuje kriminalita spojená s prohibicí, gangy vedou války o to, kdo bude mít větší podíl moci. Obyvatelé se také potýkají s vysokou nezaměstnaností díky krachu na newyorské burze, která uvrhla USA do velké hospodářské krize.

Mafie vypadá graficky velmi krásně. Obzvlášť motion capture, který cutscénám dodává skvělý filmový nádech. Nevím proč, ale nová Mafie mi připomíná sérii GTA, i když je Mafie spíše orientována na příběh než na otevřený svět. Město žije jak ve dne, tak i v noci, akorát AI lidí se chová velmi zvláštně. Soundtrack v remaku je parádní. Akorát například ikonickou Bellevile zde nenajdete. Což je veliká škoda.

Co se týče ovládaní přijde mi to jako něco mezi Mafií 2 a 3. Chování Tommyho se v remaku nápadně podobá Lincolnovi z Mafie 3. Jestli je to špatná či dobrá vlastnost, to je každého názor, mně ten „lincolnův“ pohyb příliš nevadil. Zbraně, především pistole Colt a Revolver, se chovají zvláštně. Pistole dle mého názoru střílí tak rychle, až to může působit nepřirozeně. Ostatní zbraně jako opakovačka, Thompson, brokovnice či lupara mi přišly v pořádku.

Ve hře jsou dva módy řízení vozidel. První arkádová a druhá simulace (což je defacto jízdní model z jedničky). Oba módy jsou OK, každá má něco do sebe, arkádová mi vyhovuje více převážně kvůli ježdění a smykování. Simulace je zase náročnější, což by se mohlo líbit hardcore hráčům. Nutno říct, že všemi nenáviděný jízdní model z Mafie 3 je pryč. A teď se dostáváme k motorkám, které jsou zvláštní. Jezdit na nich je fajn, ale připadají mi velmi neohrabané. Auta se zase řídí skvěle, ježdění mě baví a prohlížet si okolí je prostě krása. Bohužel (anebo pro některé bohudík) o ježdění jsme ochuzeni během misí. V originální hře jsme většinou museli jezdit od bodu A do bodu B a zpět. V remaku opět platí dostat se z bodu A o B, poté přijde vyvrcholení mise. A to je vše. Nikam se nejede, což mi přijde docela škoda.

A tímto se dostáváme k příběhu. Bez spoileru. Příběh zůstal věrný originálnímu dílu, sem tam se objevují nějaké



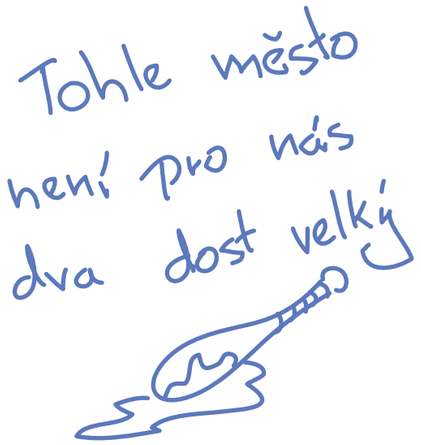
změny, ale nic drastického se nekoná. Největší kontroverze po oznámení Mafie byla určitě



ta, zda bude mít remake český dabing. Nakonec tu je a herecké obsazení se od originálu liší jen v několika málo případech. Tommyho dabuje Marek Vašut, Paulieho Petr Rychlý (dabing Paulieho v remaku je naprosto skvělý, dle mého názoru dokonce předčil originální hru), Sama Luděk Čtvrtlík a Franka Dalimil Klapka. Don Salieri, Morello i Sára mají jiného dabéra, některým hardcore fanouškům to může vadit, já si myslím, že Marcel Vašinka (Don Salieri), Ludvík Král (Morello) a Lucie Pernetová (Sára) odvedli skvělou práci. Když mluvíme o Donu Salierim, všiml jsem si, že vypadá asi o 20 let mladší než v originálním díle. Nedá se říct, že by mi to vadilo, ale pohled na Salieriho vypadá zvláštně, když si vzpomenu na originální díl.

Remake Mafie se určitě povedl. Je věrná své originální předloze, sem tam proběhly nějaké změny v příběhu a také si tvůrci vypůjčili prvky z druhého a třetího dílu. I přes to všechno je remake naprostá pecka a nemůžu udělat nic jiného něž hru doporučit.

David Sluka



Plusy:
Krásná grafika a také cutscény, které dodávají hře filmový nádech
Úžasný český dabing
Změny v příběhu, které vyplňují mezery z originální jedničky

Mínusy:
Divné chování některých zbraní
Ježdění na motorce je neohrabané
Místy divná fyzika a AI

Závěr:
I přes drobné mouchy bych dal remaku solidních 9 bodů z 10. Hru jsem si užil a musím říct, že studio Hangar 13 odvedlo překvapivě dobrou práci.



POVÍDKA

Maktub

Když umírala, přepadla ji zvláštní myšlenka. „Co kdyby tam nahoře, přímo tam, na nás čekala jedna hvězda. Ale jen pro nás, pro nikoho jiného. Co kdyby tam skutečně měl každý svou hvězdu?“ stačila ještě vyřknout. Třásl jsem se zimou i strachem. Nešlo to jinak. Klečel tam s ní a díval, jak její oči sledovaly noční oblohu. Z úst jí kapku po kapce stékala na zem krev. Přemáhal jsem se, abych nezkolaboval. Nevěděl jsem, co mám dělat a nervozita si zahrávala s mým metabolismem.

Nic jsem neslyšel, nechtěl jsem nic poslouchat. Dokázal jsem okolní ruchy jakoby pouhým lusknutím prstů odfiltrovat. A najednou jsem seděl v sanitce, kde na mě záchranář něco hulákal. A mně jen bylo zle. Rozpršelo se a od kaluží se leskla blikající světla sanitky, hasicích vozidel i policejní dodávky. Stále jsem se třásl a nevěděl, co mám dělat, co budu dělat, nebo co jsem vlastně vůbec měl předtím udělat jinak.

Byla to právě ona – moje nejlepší kamarádka – která mi jednou pověděla, že je cestovat letadlem je stokrát bezpečnější než autem, že letadlo prý spadne průměrně jedno za rok. Dovolil jsem si s ní nesouhlasit, poněvadž v televizi dávali právě tři sta šedesátý první díl leteckých katastrof. A v jakém roce že vymysleli letadlo? To už je jedno. Nejspíš bych s ní dnes naprosto souhlasil.

Nikdy jsem tomu nepřidával velkou váhu. Býval jsem typickým příkladem adolescenta, který si užíval všeho do posledního dechu. Dělal hlouposti, jež ho napadly, protože věděl, že stejně jednou umře. Asi takto. Smrt jsem si jednoduše připouštěl a byl bych v té době radši, kdyby za mnou zavítala ještě před čtyřicítkou. Jenže tohle není opravdu to, o čem se chci bavit a co mě nyní napadá. Udejme tomu jiný směr a vraťme se právě k mojí nejlepší kamarádce. Byla podobně stará jako já a ve všem – naprosto ve všem – se ode mě lišila. Brala spoustu věcí vážněji s kapkou nadhledu. Chovala se zodpovědně, avšak nebyla žádný suchar. Jenom se její názory a pohledy od těch mých dost lišily. A to vůbec nevadilo. Perfektně jsme se doplňovali.

Aby to možná dávalo větší smysl, vraťme se právě do onoho večera. Postával jsem na verandě. Z domu hrála hlasitá hudba a vsadil bych cokoliv, že nikdo z přítomných nebyl střízlivý. Já jsem se ještě poměrně dobře držel. Popravdě jsem musel, jelikož si pro mě měl přijet odvoz a nemohl jsem se chovat nemožně. Hlavně jsem musel být schopen chodit, což jsem naštěstí zvládal.

„Hele, dívej, někdo ti tam jde,“ ukázal směrem k příjezdové cestě jeden z mých přátel. Okamžitě jsem předpokládal, o koho tak může jít. Skvěle, byla to ona. Spěšně jsem se rozloučil a vyrazil po schodech za ní. Ironicky se pošklebovala, to mě rozesmálo.

„Co je?“ prohodil jsem.

„Upřímně… Čekala jsem, že se tady budeš plazit po chodníku, tak jsem si do kufru naložila lopatu. Možná bych tě nabrala, nebo bych tě tu nechala. Můžeme?“ Souhlasně jsem přikývl, zašklebil jsem se nad jejím provokativním vtipem a rozcuchal jí vlasy. Nesnášela to.

„Vážně ti to nevadí?“ vyptával jsem se krapet poníženě, jelikož to není poprvé, co mě vyzvedávala.

„Hm, strašně moc!“ pokračovala sarkasticky a já bych se i smál, kdyby mě to tolik netrápilo. „Ale, netvař se tak zmoženě, trošku radosti do toho umírání!“ Dobrá, zmohl jsem se na lehčí úsměv. „Výborně, pro kamaráda jako jsi ty, cokoliv.“ Naskočili jsme do auta a vyráželi po silnici stáčející se skrz nedaleký les.

„Hele,“ prolomil jsem mrazivé ticho, v němž žhnula jen její dobrá nálada na tak brzkou ranní hodinu. Dívala se vteřinu mým směrem, pak se okamžitě věnovala řízení. „Nemám tušení proč, ale napadlo mě… Hm, pamatuješ, jak jsme se jednou bavili o osudu?“

„Jasně,“ odvětila, aby mě popohnala k řeči, ale já se z nějakého důvodu těžce zmáhal na další slova.

„No zkrátka… Věříš, že vše, co se stane, má nějaký důvod?“ Poznal jsem na ní, že ji má otázka zarazila. Ještě chvíli přemýšlela, než mi na to pověděla: „No jistě,“ slabě se uchechtla, „najde se zde spousty věcí, které tak, jak jsou, tak jsou předem dány. A nic je nedovede ovlivnit. Rozumíš? Ono to sice někdy bolí, když se tak stát má, ale… Ale tím si nelam hlavu, to je život.“ Úsměv jsem jí v ten moment oplatil a bylo to jen pouhých pět vteřin vzplanutí ohně u mého srdce, jelikož v následujícím okamžiku měla jedna kapitola skončit. „POZOR!“ stihnul jsem ještě zakřičet, když do nás nákladní vůz narazil čelem.

Za pár dní to budou tři roky od té autonehody. Beru to už poměrně lépe, ale trvalo to věčnost, než jsem si přiznal, že se to tak prostě mělo stát. Protože mi hrozně moc chybí. Kdybych tu noc řídil já, kdybych seděl na tom opačném sedadle, kdyby mě nemusela odvážet, kdybych ji ukecal… A všechno se to točilo neustále kolem toho, co kdyby, kdyby. A sice je těžké si to připouštět, ale po těch měsících dnes vím, co tím vším přesně myslela. Poněvadž tak už to je psáno… Ale řekněme si upřímně, pořád jsou věci, jež nějakým způsobem ovlivnit dokážeme. Co se stalo, stalo se, leč nyní, právě teď máme tu možnost hrát podle svých pravidel. Právě teď a právě tady. Nikdy jindy není lepší příležitost, ani nikdy nebude.



Michaela Randusová

RECENZE

Knihy

Velký Gatsby

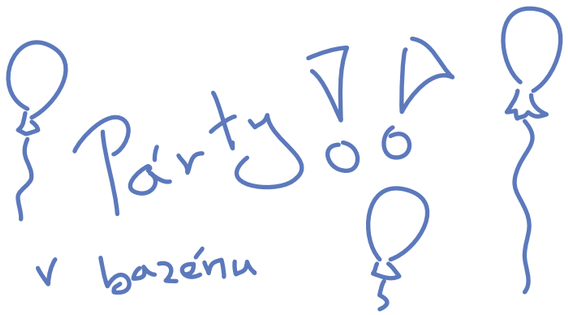
Autor: Francis Scott Fitzgerald
Rok vydání: 1925
Místo vydání: Spojené státy americké

Třeba by vás ani při čtení nenapadlo, že by celý tento příběh mohl dosahovat pomalu stovky let, poněvadž myšlenky a vyprávění pana Gatsbyho a celého jeho osudu vypadají, jako by se veškeré příhody staly právě teď a tady.

Tím bych si nepřála vyvrátit, že se jedná o poměrně těžké téma, co se zrovna mezilidských vztahů a závislostí týče. Hned zpočátku si sami dovedete udělat obrázek o tom, kam byste umístili postavy na své pomyslné stupnici sympatie. Jenže ono vesměs nejde jen o sympatie charakterů, avšak o ejich chování, postoj k životu a vnímání druhých lidí, s nimiž se kdy dostali do kontaktu.



Nejspíš vás dílo na konci či v průběhu samo donutí upřímně si povědět, kde jsou vaše priority a co je vlastně ve světě fér…



Alchymista

Autor: Paulo Coelho
Rok vydání: 1988
Místo vydání: Brazílie



Také jednou z knih, o níž jste pravděpodobně někde slyšeli, nebo jen přeletěli její název v seznamu maturitní četby. Jsem vlastně ráda, že se tam tato kniha dostala – podobně jako již zmíněný Velký Gatsby.

Akorát zde se nejedná o nijak složitou literaturu. Vážně u čtení nemusíte tolik přemýšlet, avšak přemítání o tom, co celým příběhem mladého andaluského pastýře chtěl Coelho říct, není od věci. Celou dobu jde jenom o cestu… A ono to tak nejspíš o jejím směru skutečně bude.

Cesta na sever

Autorka: Virginie Grimaldiová
Rok vydání: 2018
Místo vydání: Francie



Vezměme to nyní z jiného soudku – úděl, který Grimaldiová připsala jedné ženě a dvěma dívkám také zařadím mezi vyprávění na klidné odpoledne či dlouhé večery.

Věřím v to, že snad jejich životní příběh dokázal popostrčit i další čtenáře k tomu, aby se nebáli jít za svými cíli a neklesali na mysli, když se zrovna nezadaří a do cesty se přivlečou nepříjemné události. Takže i přes jednoduchost této knihy jsem přesvědčena, že vás dokáže upoutat.

A i kdyby ne, stačí se projít jen do knihkupectví či knihovny a najdete nespočet příběhů v celých svazcích a jeden z nich vám určitě do oka padne. Jen se tomu nesmíte bránit či odpírat si to… Knihy totiž stojí za přečtení.

Michaela Randusová

ROZHOVOR

Jan Hřebejk



Otázky z oboru a povolání:

Jaké jsou hlavní povinnosti režiséra?

Režisér je prakticky koordinátor tvůrčích složek. Všichni se snaží a chtějí natočit co nejlepší snímek, ale názory a způsoby „Jak na to“ jsou v mnoha úhlech protichůdné. Jako režisér musíš umět porozumět každé roli na place. Nemusíš umět psát, ale musíš umět ten scénář přečíst.

S jakými problémy se potýkáte nejčastěji?

Ve filozofickém slova smyslu se nejčastěji potýkáš s tím, jestli to vůbec má smysl. Aby film fungoval, musí se povést úplně všechno. Stojí to strašnou energii, a i když se všechno povede, může to dopadnout špatně. Je důležité být v mnoha ohledech nekompromisní, ale paradoxně zároveň v mnoha ohledech kompromisní. Je důležité naslouchat názoru druhých a je opravdu složité vyvážit kdy má člověk ustoupit a kdy ne. Zároveň však musí režisér pořád vypadat, že ví, která bije i přesto, že si tím občas není jistý.

Jak vaše práce ovlivňuje váš životní styl?

Z mého pohledu vlastně nijak, nikdy jsem nic jiného nedělal a ani nechtěl dělat. Celý můj život vycházel z mé profese. Poprvé jsem po 50 letech v situaci, kdy není možné pracovat. Filmař je do jisté míry vlastně bezohledný k životu, protože to dělá pořád. Na tuto otázku by určitě jinak odpověděl hollywoodskej herec, ten natáčí po celým světě. Já vždy točil u nás a větší dobrodružství než návštěvu hotelu jsem nepodstupoval.

Jak relevantní je podle vás pro režiséra či filmaře vysoká škola?

Třeba já jsem studoval obor, který nedělám (scenáristiku). Pro mě to byl čas, kdy jsem se vlastně učil sestavit tým a budoval si vztahy s lidmi z oboru. Co se týče schopností a dovedností, na to tu školu nepotřebuješ. Samozřejmě je tam ale druhá stránka věci, produkce a instituce se určitě staví vstřícněji a důvěryhodněji k lidem, kteří vysokou školu mají. Není se čemu divit, film je velká investice a odpovědnost. Šakalí léta – byli jsme neznámá parta, ale producentovi jsme se trefili do noty a jediným požadavkem bylo, abychom si k sobě vzali zkušeného architekta.

Spousta oborů se v dnešní době rapidně posouvá a mění. Myslíte, že je filmová branže jedním z nich?

Myslím si, že ne. U filmu se nejvíce mění způsob distribuce. Teď je to internet, kabelovka... Samozřejmě se mění práce – dříve tahal zvukař za kliky, dneska má počítač. Pořád jsou ale nejdůležitější jeho uši.

Co byste poradil někomu, kdo uvažuje o tomto typu práce (nebo oboru)?

Aby si změřil svoji míru nadšení pro obor. Jako v každém oboru, je třeba se ho držet a nejlepší výkony předvede ten, koho to baví. Nejdeš jenom po schodech nahoru, můžeš lítat i padat.

Láska k filmu:



Co podle vás dělá dobrý film?

Určitě existují nějaké vlastnosti filmu, kterým dáváte přednost. Nesmí to nudit. Celý snímek musí dýchat. Beru film jako celek, když tě zaujme jen jedna složka, je to špatně. Celý film musí fungovat.

Jaké filmy byly pro vás nejinspirativnější nebo nejvlivnější a proč?

Evropské filmy z 50. až 70. let. Ty, na kterých jsem vyrůstal. Stále se ale objevují snímky, které mě zaujmou a inspirují.

Filmařina, to je dřina:

Vzhledem k tomu, že je film jedním z největších médií nové doby, jde v něm i o velké množství peněz. Jak často vznikají kompromisy mezi penězi a uměleckou hodnotou?

Kompromisy se dějí ještě předtím, než se film začne natáčet.

Co chtějí diváci? Zaobíráte se tím jako režisér?

Je to intuitivní. Každý točí, co se mu líbí a točí pro diváka v sobě. Snažím se točit to, co mě zajímá, aby se mi to líbilo. Jsou filmaři, kteří přirozeně točí filmy, který zbožňuje divácká většina.

Jakou roli ve vašem životě doposud hráli filmové festivaly? Jsou pro tuto branži nezbytné?

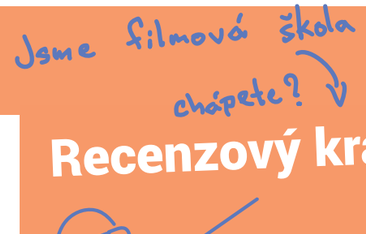
Určitě důležité jsou, ale jde spíš o marketing. Na festivalech se děje většina nákupů a prodejů filmů. Jsou taky důležité pro malé filmy, které se nemají jak zviditelnit. Fanoušci, kteří se festivalů účastní, jsou skuteční fandové filmu. Ti, co chodí do kina, se chodí pasivně zabavit.

Záverečné slovo:

Ať vás to baví, udržte si chuť pro film. Nejdůležitější je pro filmaře nadšení a trpělivost.

Celým týmem našeho školního časopisu bych vám chtěl poděkovat za váš drahocenný čas. Věřím, že tento rozhovor pomůže spoustě mladých a ambiciózních filmařů z naší školy.

Luka Budík



Recenzový kraťas



Among Us

Among Us je kreslená multiplayerová hra, kterou vytvořilo herní studio Innersloth před dvěma lety. Hra se ovšem stala populární až nyní, a to díky youtuberům a streamerům. Hra je dostupná na herní platformě Steam za 3.99 €, což je v přepočtu 108 Kč. Hrát můžete až v 10 lidech. Vaše úloha je buď tzv. crewmate, kde je vaším cílem splnit všechny úkoly a identifikovat impostora. Nebo hrajete právě jako impostor – tady je vaší snahou zabít všechny ostatní dřív, než splní své úkoly. Poté, co zemřete, se stanete duchem a stále můžete plnit své úkoly.

Do hry si můžete také zakoupit mazlíčky kteří mají různé reakce na vaši smrt. Mapy v této hře jsou tři. The Skeld, Mira HQ a Polus. Hra je vytvořená v Unity a je dostupná pro Android, iOS a Windows.



Plusy

+ Je to zábavná a chytlavá hra
+ Je dostupná i na telefony

Mínusy

- Servery jsou občas plné
- Pokud je málo lidí ve hře, je to nuda
- Ve hře jsem našel hackery



Jiří Michalec

POVÍDKA

Status Moriendi

tzn. stav blížící se smrti



Klid a mír v kraji znenadání rozčíslo troubení rohů, ržání koní, dusot kopyt, zvonění ocelových zbrojí. Skrz mračna prachu se na východě Bosworthské pláně objevila železná hradba rytířů s vlajícími zástavami Bílé růže Yorků. Na protější straně se o několik minut později z lesa vynořily praporce červené barvy, doprovázené bojovým pokřikem Lancasterských vojáků. Když velitelé obou armád spatřili nepřítele, dali rozkaz vojákům zformovat se do šiku, jak se to běžně dělávalo.

Jen co obě strany uspořádaly svou formaci, nastalo na poli ticho. Vojáci byli nervózní a neodvážili se cokoliv říkat, velitelé čekali na rozkazy králů a králové se neodvažovali spoušť, kterou tato bitva měla přinést, začít. Deset tisíc mužů tedy stálo na bitevním poli, čekaje na rozkaz k útoku, který nikdo nechtěl vydat. Tichem doprovázenou napjatou atmosféru nakonec přerušil Jindřich Tudor, vůdce Lancasterského vojska, který vydal rozkaz ke střelbě. Věděl, že armáda krále Richarda III. je více odpočatá než ta jeho. Richardovi muži tak mohli vydržet stát v těžké zbroji mnohem déle než Jindřichovi. Jeho jedinou nadějí na vítězství bylo tedy zničit Richardovu armádu co nejrychleji.

Trubadúři začali troubit na své rohy, střelci zvedli k nebi napřažené luky a s upuštěním tětivy vyslali k východu ostré šípy. Vojáci Yorků okamžitě zvedali štíty a bránili se před dopadajícími salvami střeliva. Nejeden ocelový hrot trefil cíl a skolil nepřítele k zemi. Trubadúři Bílé růže okamžitě oznámili vojákům, že mají palbu opětovat.

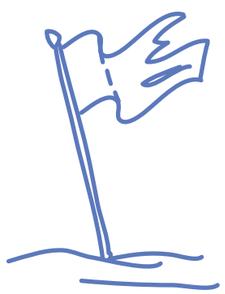




(***)

Bitva byla u konce. Ve vzduchu byl cítit nechutný pach krve. Mezi hromadami těl sice ještě chodili zástupci vítězné strany a zbavovali se posledních odpůrců, každý však věděl, že zvrátit výsledek střetu je nemožné. Ještě včera tichou a čistou Bosworthskou pláň dnes zdobily mrtvoly koní, rytířů a žoldnéřů, polámaná kopí, roztříštěné štíty a meče. Vzduchem se neneslo nic než nářek a prosby o slitování. Dokonce ani příznivci Červené růže, kteří bitvu vyhráli, neslavili nebo se nevysmívali poraženým Yorkům. Hledali mezi mrtvými své přátele, kteří se doposud nenašli. Jen nářek.

V bahnitém terénu se povalovaly i špičaté dřevěné kůly, které do země zarazili Yorkové. Kůly měly zprvu zabránit nepřítelově jízdě v prudkému útoku, poté jejich ochranu využívali lučištníci, kteří by v boji na krátkou vzdálenost neuspěli. Obrněná jízda Lancasterů sice přes dřevěné překážky projet nemohla, pro pěchotu to však nebyl takový problém. Po pár manévrech jízdy tedy kůly pozbyly svůj účel, protože byly zlámané nebo na nich bylo naraženo příliš mnoho těl a pěší vojáci mohli projít k lukostřelcům. Střelci neměli moc šancí porazit nepřítelovy opancéřované vojáky. S krátkým tesákem navíc nemohli dosáhnout na nepřítele, který třímal dlouhý obouruční meč.



Na jednom ze stále stojících kůlů byl nabodnut lučištník poražené Bílé růže. Při ústupu před pěchotou Jindřicha Tudora zakopl, ale na zem už nedopadl. Ani jeho prošívaný gambeson, který lučištníci v té době nosili, nedokázal ochránit mužova záda a následně celý trup před naražením na ostrý dřevěný kůl. Šest centimetrů pod hrudním košem lukostřelce tak trčel ostrý hrot. Vyšitá Bílá růže, kterou měl, jako jeden z mnoha vojáků na hrudi prošívanice, pomalu rudla krví, stejně jako nyní zrudne Anglie pod Červenou zástavou Jindřicha Tudora. Bolest proudící z trupu do celého těla, mu zabraňovala v jakémkoliv pohybu. S námahou se rozhlédl kolem sebe.
Neviděl nic než spoušť. Muže, vedle kterých před začátkem bitvy stál, již nepoznával. Znetvořené obličeje, které viděl teď, si nemohl přiřadit k žádnému, který viděl dnes ráno. Připadal si tak samotný a naprosto bez pomoci. Otočil hlavu zpět k rychle se blížícím dešťovým mrakům a upřeně se do nich zadíval. Jako by mu mraky okamžitě odpověděly, přiřítil se ze severu déšť, který pomalu přerůstal v obrovskou průtrž mračen. Chladné, drsné vodní krůpěje začaly bušit do bezvládného těla. Když promokl až na kost, ucítil, jak se mu do těla vkrádá chlad, pomalu hasící plamen života, který doposud udržoval. Chtěl se začít klepat zimou, zesláblé svaly už mu to však nedovolily. Neustále cítil tok krve z rány a když se podíval na hrudník, viděl, že gambeson je celý nasáklý krví. Vypadalo to, že už přijde jeho konec.

Během proudu těchto myšlenek se v duchu modlil, aby jeho utrpení již skončilo. Vzpomněl si na Krista a na jeho umírání na kříži. On ale takhle dopadnout nechtěl. Vždy si přál zemřít v boji, proto nyní doufal, že jeden z mužů, kteří procházeli mrtvá těla, přijde i k němu a jeho život ukončí. Nepřátelé však kvůli dešti odcházeli zpět do tábora a už byli příliš daleko na to, aby si všimli, že ještě žije. Jeho tělo klouzalo každou minutou po mokrém neopracovaném dřevě níže a níže, byť o milimetry. Povrch kůlu způsoboval muži takovou bolest, jakou si doteď jen stěží dokázal představit. Naposled se pokusil z vězení, které dřevěný kůl představoval, vymanit a zbavit se tak stále se stupňující bolesti. Nepovedlo se. Několikrát na sebe ještě zkusil upozornit výkřikem, byl ale tak slabý, že z jeho hrdla nevyšla jediná hláska. Svou snahu zbavit se bolesti tedy vzdal. Po promrzlých lících se mu začaly kutálet slzy. Nepříjemnou a trýznivou bolest, kterou doprovázel studený déšť, musel trpět dál, dokud si pro něj smrt nepřišla sama.



Jindřich Rozehnal

CITÁTY

„Hranice mého jazyka jsou hranice mého světa“
— **Ludwig Wittgenstein**

„O čem není možno mluvit, o tom se musí mlčet.“
— **Ludwig Wittgenstein**

„Pouze dvě věci jsou nekonečné. Vesmír a lidská hloupost. U té první si tím však nejsem tak jist.“
— **Albert Einstein**

„Každý je génius. Ale pokud budete posuzovat rybu podle její schopnosti vylézt na strom, bude celý svůj život žít s vědomím, že je neschopná.“
— **Albert Einstein**

„Zlo o dobru ví, ale nikoli dobro o zlu!“
— **Franz Kafka**

„Neztrácej čas hledáním překážky, možná že žádná není.“
— **Franz Kafka**

„Nejlepší knihy jsou takové, které člověku říkají, co už sám ví.“
— **George Orwell, kniha 1984**

„Člověk neuznává zájmy jiného tvora než sebe.“
— **George Orwell, kniha Farma zvířat**

„Chtěl jsem se stát článkem lidského řetězu, ve kterém se držím symbolicky za ruce s těmi, které mám rád.“
— **Radek Pilař**

EARTH

„Umělec existuje jen proto, že svět není dokonalý. Pokud by byl dokonalý a harmonický, umění by nebylo potřeba.“
— **Andrej Arsenijevič Tarkovskij**

„Současnost je jejich; budoucnost, pro kterou jsem opravdu pracoval, je moje.“
— **Nikola Tesla**

„Pravá tvář světla je tma, pouze my ji nevidíme.“
— **Nikola Tesla**

„Pokud se očekává, že stroj bude neomylný, nemůže být také inteligentní.“
— **Alan Turing**

„Ti, kdo si dokáží představit cokoliv, mohou vytvořit nemožné.“
— **Alan Turing**

„Kdo chce, hledá způsob. Kdo nechce, hledá důvod.“
— **František Vláčil**

Zdroje: https://citaty.net/

Luka Budík

To je hluboké jako Macocha



BcA. IVAN ŠTROBL

(„Takové to“) Úvodní slovo pro začátek:

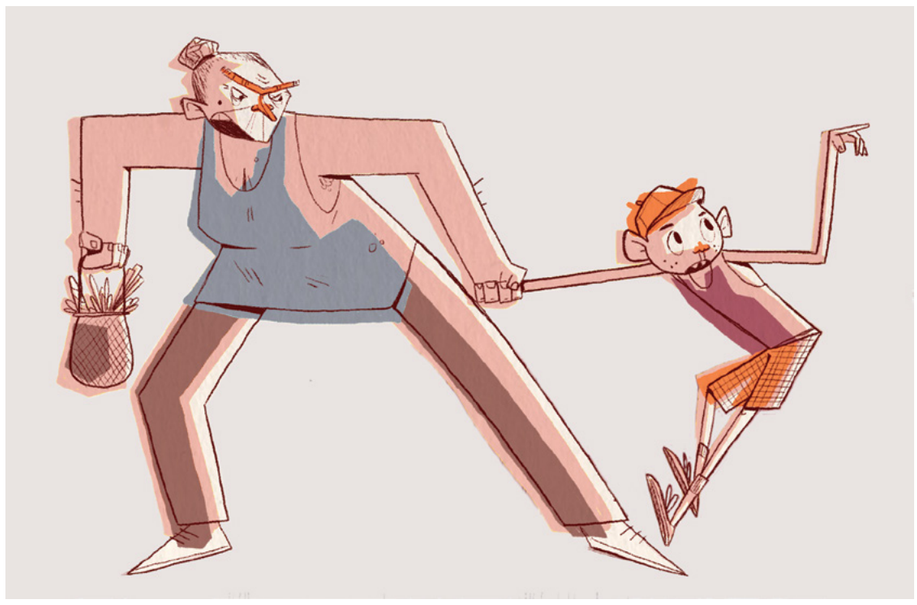
Čtyřiadvacetiletý pan BcA. Ivan Štrobl je studentem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, Ateliéru animované tvorby Fakulty multimediálních komunikací. Zároveň také již třetím rokem vyučuje na naší škole animaci, dále druhým rokem aplikaci Adobe Photoshop a k tomu souběžně usiluje o dosažení magisterského titulu. Sešla jsem se s ním proto, aby mi prozradil něco o svých začátcích, myšlenkách i nápadech, které ho doprovázely napříč dlouhou cestou přímo k animaci jako takové. Tímto bych mu chtěla upřímně poděkovat, že si pro tento rozhovor udělal čas a já se s vámi mohu podělit o jeho vyprávění o prvních krůčcích i současnosti ještě v tomto školním časopise, poněvadž za pár let se jméno pana Štrobla může objevit v široce dostupných médiích pro veřejnost, a ne jen v útrobách našeho úzkého kruhu.

Proč zrovna umění? Proč ne třeba sport?

U nás doma byl sport hodně velký, jakože hodně velký. Chodil jsem i na sportovní gymnázium, ale už od základky mě rodiče přihlašovali do všech možných kroužků, například do flétny, na kytaru, do dramaťáku či do výtvarky. Já jsem vlastně celou tu dobu plánoval, že buďto budu psát knížky, nebo budu hrát někde v divadle anebo možná ve filmech. Avšak v průběhu posledního roku na střední škole jsem si vlastně tak nějak uvědomil, že divadlo a herectví asi nejsou úplně pro mě, že bych se dobře neuživil, hlavně ne tady v Česku. I když mě to strašně moc baví, doteď rád sleduji divadlo, filmy, rozebírání hereckých výkonů a podobně. Potom jsem začal víc a víc řešit tu výtvarnou stránku zmíněných věcí. Celé ty roky jsem chodil do výtvarky a jednou mi učitelka řekla, že bych mohl jít na animaci.

Animace mě fascinovala už delší dobu. Během základky jsem donutil rodiče, aby mi koupili foťák, protože jsem s ním chtěl zkusit stop motion. Což mi moc nevydrželo, jelikož stop motion doma s foťákem příliš nefunguje. (smích) Potom jsem to na delší dobu opustil, ale stejně jsem pořád tíhl k tomu dělat něco kreativního. Například jsme s kamarádem vytvářeli hry a já se většinou staral o tu výtvarnou část. Takže si myslím, že jsem k tomu směřoval celou dobu a přišlo mi to jako dokonalé spojení oněch dvou věcí – té herecké stránky, protože do animace se vnáší velmi mnoho charakterů postav, a zároveň i té stránky výtvarné. Avšak z té jsem měl pocit, že toho nevím tolik jako právě z té herecké. Takže jsem uvítal, když jsem se dostal na UTB do Ateliéru animované tvorby a začal jsem se víc rozvíjet ve výtvarném odvětví a přestal jsem tolik hrát. Myslím si totiž, že to, že jsem se naučil kreslit, byl postupný vývoj od základky, ale vlastně můj největší kreativní proces k nalezení vlastního stylu byl až tady ve Zlíně na vysoké pod vlivem ostatních lidí. Domnívám se, že tak to má většina.





Zmínil jste, že byste se jinak stal i spisovatelem. Píšete si scénáře sám?

Ano, v podstatě to tak je. Alespoň na naší škole to tak ze začátku vedené bylo. Tedy co člověk, to autor, takže vlastně autorské dílo, s tím, že mě baví všechny fáze produkce. Potíž je ale v tom, že na to jeden člověk nestačí a většinou v průběhu tvoření práce něco odbude. Teď už se to však na naší škole trošku mění. Často se vytvoří různé týmy třeba tří lidí, kde jeden řeší technickou stránku, někdo naopak charakter postav a jiný zase animaci – jak se bude dílo pohybovat. Všichni dohromady pak řeší příběh. Mají to tedy alespoň kolektivně, takže se navzájem můžou kritizovat, můžou si to pochválit nebo právě naopak shodit. (smích) Často je to tedy tak, že si navzájem vypomáháme.

Psaním to u mě začalo, ale upřímně toto nadšení netrvalo příliš dlouho. Když jsem se naučil psát v první třídě, velmi mě to zaujalo a strašně mě to bavilo, jenže potom to nějak začalo ustávat, myslím, že kolem šesté sedmé třídy. V té době jsem se začal zajímat o fantasy, četl jsem tehdy Harryho Pottera, Hobita a podobně. Začal jsem hrát i fantasy hry a to mě hodně ovlivnilo. Snažil jsem se psát i trošku vážnější věci, taková ta typická teenage témata, nějaké fanfikce a tak. Tehdy mě to velmi bavilo, ale už jsem začínal tíhnout více k tomu herectví.

Co se týče psaní postav, nejsem si tím úplně jistý. Vyžaduje to schopnost odosobnění se od sebe samého. Třeba já stále vnímám hodně postav podle toho, zdali jsou uvěřitelné, jestli s nimi já sám dokážu soucítit. Za dobrou postavu považuji takovou, s níž divák soucítí, ale neměla by to být kopie právě autora. Postupně přicházím na ten proces, jak napsat dobrou postavu. Většinou si najdu jednu věc, kterou máme společnou, a snažím se přijít na řešení. Akorát já nejsem scenárista, a tak většinou nemám šanci psát dobré postavy, spíše řeším tu vizuální stránku.

Co Vás vlastně na animaci baví?

To je to! To je hodně zajímavá otázka, kvůli tomu, že mě sice animace baví, ale v poslední době je to komplikovanější. Začal jsem teď cítit vyčerpání – že mě moje vysoká kreativně vyčerpává, protože po mně chtějí věci, které já zrovna nechci úplně dělat. Máme totiž předměty, jako je například etika. Mě to zajímá, ale musím tomu věnovat více času než právě těm kreativním činnostem, které mám tak rád. Situaci nepomáhá ani to, že mám ještě navíc práci. Dále tam máme třeba předměty současný animovaný film nebo současný film, což mě hodně baví, ale my jsme vlastně celý semestr rozdělovali seriály a k nim jsme vytvářeli prezentace. To vyšlo v každém předmětu na pět prezentací, takže dohromady deset prezentací na deset seriálů. Toto mi zabralo nejvíce času, jelikož jsem to upřednostňoval před jinými, dokonce i důležitějšími věcmi.

Ale abych se vrátil k původní otázce, animace mě baví hodně… Je zvláštní to popsat. Když nad tím sedíš a nejdřív to jenom hrubě načrtneš, vidíš to tam. Ale někdo jiný, kdo se třeba animaci nevěnuje, není schopný vidět ten pohyb a všechny ty detaily, jak se hýbou třeba prsty na ruce. A ty na tom začneš dál pracovat a je strašně zajímavé, jak je člověk schopný dostat to, co vidí ve své hlavě, do animace. Potom je vcelku peklo dotahovat to do čisté linky, ale dokud je to jen hrubá animace, vyloženě když nemusím řešit tloušťku



linky, baví mě to. Když jsme začali dělat lip sync nebo gestikulaci v animaci, tehdy jsem pochopil, že právě tohle mě na tom nejvíce baví. Je to totiž podobné tomu herectví.

Doufám, že pro to neztratím nadšení, avšak je to takový obor, který tě může trošku semlít. Ale vzhledem k tomu, že jsem vydržel až doteď, říkám si, že přece jenom mám dostatečnou sílu vůle, abych dál pokračoval v těchto věcech. Když pracuji na skutečně osobních záležitostech, je to super. Spíše mě ubíjejí zakázky, ale zároveň je to fajn zkušenost a myslím si, že mi to hodně pomáhá posouvat se dál.

Je tady něco, co byste chtěl vzkázat budoucím tvůrcům nebo nadšencům filmového řemesla?

To je taková věc, co vlastně řekl i český tvůrce Švankmajer: „Je dobré vnímat názory druhých, ale ve výsledku si jdi za tím, co vnitřně cítíš, jestli je to vážně to, co chceš ty.“ Samozřejmě, když jsi zrovna na střední škole nebo i na vysoké, tak je dobré ještě vstřebávat názory ostatních. Protože potom se člověk často podívá na ty věci zpětně a říká si: „Aha, ten učitel měl pravdu, že jsem to měl udělat takto...“ Ale někdy ne. (smích) Takže vlastně člověk by měl tvořit to, co má rád. Podlehnout nějak – takhle to řekl Švankmajer – svým obsesím. Podlehnout tomu, co je mu blízké, to znamená zpracovávat třeba ve filmech ty problémy, které on sám má, nebo ty, které by případně chtěl vyřešit ve společnosti. Ale ne nějak agitačně, prostě jít tak, jak to cítí, aby to nebyla propagace.

A asi ještě to, že by si toho na sebe člověk neměl nabírat příliš moc. (smích) Jeden si pořád říká, že by to mohl zvládnout, ale někde ten limit má. Tak jsem to měl i já. Vždycky jsem vše nakonec nějak zvládl a díky tomu jsem získal iluzi, že zvládnu možná ještě víc, tak jsem si vždycky nabral ještě víc. A to není dobrý... (smích) Ale také bychom určitě měli vnímat právě naše okolí.

Michaela Randusová





TOXICKÝ VZTAH No. 1

toho bude víc?

Pokud jsem součástí toxického vztahu, musím z něj okamžitě ven.
Když se člověk rozhodne jít plně do vztahu, připadne na něj nějaká ta zodpovědnost. Musí si uvědomit, že to bude cesta plná kompromisů a že to nebude vždy procházka růžovým sadem.
Problém dnešních vztahů je ten, že do nich lidé vstupují s tím, že když se objeví byť malá překážka, je mnohem lepší nápad se ihned rozejít, než aby na tom nějakým způsobem pracovali a snažili se věci urovnat.

Láska je velmi silné pouto, ohňostroj emocí a euforie, ale co se stane, když už jsme konečně v tom vztahu a tento krásný pocit uvadne jako růže a přijde chlad a temno? Pokud vám partner dlouhodobě ubližuje, je to důvod odejít. Nesmíme se bát samoty. Nesmíme žít v tom, že nikoho lepšího už si nikdy nenajdeme. Nesmíme se silou držet něčeho, co nám bere sílu. Je to ponižující a demotivující.

Podívejte se upřímně na sebe a položte si jednoduchou otázku: „Jsem s tímto člověkem šťastná?“ a pokud ne, tak: „Jak dlouho?“
V tuto chvíli si uvědomíte, že je něco špatně. Co je špatně? Špatně není to, že vám někdo ubližuje, ale to, že mu to dovolíte.

Rozchod je v pořádku. Posunout se z místa je v naprostém pořádku. Tak jděte. Jděte, dokud máte ještě ten zbytek sil, co vám pomůže se po každém pádu znovu zvednout na nohy. Nenechte svoje krásné srdce rozbít na kousky.

Zapněte si nahrávání hlasu a mluvte. Řekněte nahlas, co je špatně, jak se cítíte ve vašem vztahu, co vás ničí nebo co vám dělá alespoň trochu radost. Když si to poté pustíte a uslyšíte svůj hlas, lépe se nad věcí zamyslíte. Také vám to může pomoci v
uvědomění si toho, co do budoucna od svého vztahu očekáváte a na co si budete dávat pozor.

Jak tedy poznám, že můj vztah je toxický?



Všechno se točí kolem něj/ní
– všimněte si toho, že nemáte prostor pro vyjádření svého názoru, postoje

Změnil/a jsem se
– jste mnohem submisivnější než na začátku

POZOR!

Všechno se odráží nejen na psychické stránce, ale i fyzické. Pokud pozorujete nějaké nové zdravotní problémy, trpíte úzkostí, začne se u vás prohlubovat silná migréna, je to znamení STOP

Natálie Hanělová

Sabina Remundová

Když jsem před lety odcházela z kina z promítání pohádky Sedmero krkavců, v hlavě mi utkvěla role královny Alexandry, kterou ztvárnila Sabina Remundová. Přála jsem si mít možnost s ní jednoho dne o pohádce (a nejen tom) pohovořit, i stalo se...





Jak jste se dostala k herectví, případně máte nějakou vtipnou příhodu, co nastala během divadelního představení?

Četla jsem rodičům během letních prázdnin povídky a byla jsem nadšená, že se smějí. Maminka šila, táta krájel meruňky a já byla šťastná, protože se chechtali až k pláči. Se sestrou jsme rodičům a návštěvám předváděly parodické výstupy. Nejčastěji o těch, co byli zrovna na návštěvě. Někdo se smál, někdo se urazil. Byly to první zážitky já – interpret. Přestože jsem byla celkem plaché dítě, cítila jsem se v těch prvopočátcích hraní svobodně a šťastná.

Co Vás inspirovalo k napsání a natočení snímku Maryška?

Maryška byla jedna z mých chův. Inspiroval mě její životní příběh, třebaže jsem si mnohé vymyslela jinak. Po angažmá v Mladé Boleslavi, ze kterého jsem tak trochu po neshodách utekla, nastal čas i nutnost dotáhnout rozpracované scénáře do konce. První byl film "Na psí knížku", pak "Maryška". Bylo to doposud nejvíc, co jsem pracovně zažila. Režírovat svůj scénář.

Máte v plánu, nebo přála byste si zrežírovat něco dalšího? Píšete?

Mám to v plánu, přála bych si. Ano. Bylo pro mě důležité zažít režii, než se mi narodily děti. Snažím se psát, i když to správné soustředění často nemám, hlavně proto, že teď hodně hraji v divadlech a točím.

Bylo pro Vás psychicky náročné hrát ve snímku Lidice?

Když se ptáš na Lidice... na téhle práci sama za sebe potvrzuji, jak a v čem je herecké povolání těžké. Jako herec jsi jen malým kolečkem ve velkém soukolí a spolu s režisérem je několik profesí u filmu, jejichž představitelé mohou zásadně ovlivnit herecký výkon, někdy i změnit vyznění nebo jej umenšit.

Režisérkou filmu měla být autorka scénáře Alice Nellis, která ale pro nemoc musela v závěrečné fázi příprav odstoupit od režie. Byla jsem šťastná, že i Petr Nikolajev mě pro roli ve filmu potvrdil. Teď skočím na konec práce. Kvůli délce filmu vypadly některé motivy – jsem přesvědčená, že hlavně jedna má scéna tam opravdu měla být ponechána. Že byla dobrá mi potvrdili i jiní a já nijak nemohla ovlivnit výsledek. Dodnes mě to mrzí. Nikdy jsem se nemohla na film v klidu podívat.

Cítila jste se při natáčení pohádky Sedmero krkavců stejně pohádkově, jako vypráví její atmosféra?

Dlouho jsem hrála spíše postavy kladné, vtipné, ale tady jsem dostala zlou Alexandru. Nebyl to snadný úkol. Ty se ale ptáš na pocity při natáčení – bylo to fajn. S Alicí Nellis jsme některé scény i zkoušeli. S ní vládne na place klid a harmonie, je velmi pečlivě připravená, pracovitá a inteligentní.

S jakou rolí, kterou jste kdy hrála, byste se nejvíce ztotožnila?

Ještě, že se mě neptáš, co nebo kdo je mým vzorem! (smích) Neumím na takové otázky odpovědět. Asi proto, že tak o své práci nepřemýšlím. Vždy je to soubor nejrůznějších impresí, vlivů a inspirací, niterných pocitů, divokých nápadů. Fantazie i realita. Ztotožnění nezažívám, protože žiji tou postavou, příběhem, jehož jsem součástí, nestojím stranou. V lednu by měla Česká televize začít vysílat seriál Kukačky, což byla pro mě doposud asi největší úloha před kamerou. V seriálu jde o záměnu dětí v porodnici. Hraji jednu z matek. Nedávno jsme dotočili, mám ještě svou Olgu pořád v hlavě. Často si v nás ty postavy začnou žít po svém.

Děkuji Vám za rozhovor. Snad se postavy, do kterých Vás čeká se vžít ve svých příštích rolích, budou hrát snáze než Alexandra. Přeji mnoho úspěchů, ať už v oboru herectví, scenáristiky či režie.

Silvia Kociánová

Nedělní chvilka poezie

Poezie



Pokud jste si to přečetli jiný den, tak to nevadí.

Silvia Kociánová

Mori

MEMENTO ARTIUM



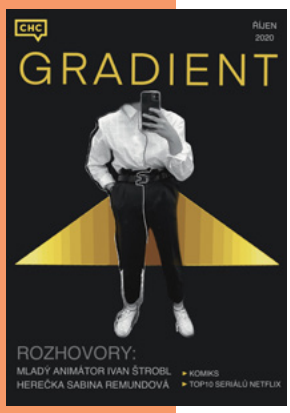








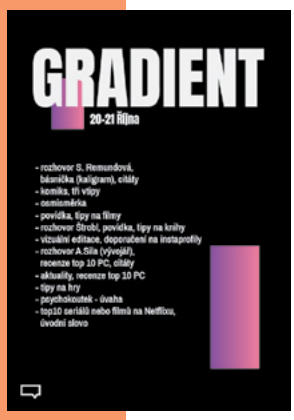


















Díky, že jste to dočetli až sem.

Ondřej Polách