

NEKONČNOST

ISSN 1854-5262

št. 12 / januar 2009

GLASILO
DRUŠTVA
LJUBITELJEV
ZNANSTVENE
FANTASTIKE IN
FANTAZIJE
PRIZMA



Novičke



Nasvidenje, Veličastni svet

Novembra 2008 je pri Založbi Ved izšel roman Amedeje M. Ličen, imenovan Nasvidenje, Veličastni svet, katerega odlomek vam ponujamo na zadnjih straneh Neskončnosti. Matej Krajnc je v spremni besedi romana uporabil naslednje besede: "Knjiga Amedeje Ličen se ne pusti vmetodizirati. Lahko ji rečete fantazijska epopeja ali kar koli drugega ... Kaj torej sploh povedati o njej? Da presega strogi žanr, sem že omenil. Da je zelo racionalno in hkrati 'fantastično' utemeljena v svojem 'sistemu', tudi. Da je v njej nadgrajen klasični postmodernistični postopek banalnih sredstev (cigarete, preproga, šampanjec ...), ki funkcionirajo na novih in umetniško literariziranih plasteh, hkrati pa ohranjajo svojo prvotno vlogo, tudi ni treba poudarjati preveč na glas, to naj bo delo literarnih znanstvenikov, ki nimajo časa za zaresno branje."

Amedeja Ličen se drugače ukvarja s pisanjem scenarijev in dram za RTV Slovenija in druge medije, prav tako piše poljudnoznanstvene članke za revijo Misteriji. Njena drama Jasnovidka (2004) je njeno prvo realizirano filmsko delo. Igrani prvenec je bil otvoritveni film 7. Festivala slovenskega filma v Cankarjevem domu. Film, ki ga je TV Slovenija uvrstila v svoj program decembra istega leta, je bil tudi predstavnik TVS na festivalu evropskih televizij Prix Italia 2005 v Milanu, premierno pa je bil prikazan tudi na festivalih v Motovunu in Zagrebu, kjer je tudi prejel nagrado za najboljši znanstveno fantastični film, najboljšo scenografijo in glasbo.

ISTRAKON 2009

<http://www.istrakon.hr>
20. do 22. marec 2009
Pazin, Hrvaška

Kazalo

Novičke	2
Uvodnik	3
Intervju: Joe Abercrombe .	4
Članki	7
Recenzije	13
Zgodbe	24

Kolofon

Neskončnost, glasilo Društva ljubiteljev znanstvene fantastike in fantazije Prizma
ISSN 1854-5262

številka 12, januar 2009
brezplačni (promotivni) izvod
izhaja četrletno
naklada: 300 izvodov

glavni in odgovorni urednik:
Tanja Cvitko,
lektor besedil: *Dag Kleva,*
grafično oblikovanje,
prelom, stripi: *Peter Dobaj,*
naslovnica: *Domen Finžgar,*
ilustracije: *Peter Dobaj*
Neskončnost – email kontakt:
neskoncnost@prizma.si
Prizma na spletu – forum:
<http://forum.prizma.si>

Avtorske pravice vseh
prispevkov pripadajo
avtorjem samim.

Uvodniško besedičenje

Draga bralka, dragi bralec!

Tokratna številka Neskončnosti je zadnja, ki jo je uredila moja malenkost. Prihodnjem uredniku želim veliko sreče in predvsem motivacije pri urednikovanju!

Kar se pa tiče zdajšnje številke – upam, da bo ljubitelje *fantasy*-ja razveselil intervju z Joejem Abercrombijem in se najlepše zahvaljujem vsem, ki ste imeli vprašanja zanj! Zagotovo boste uživali tudi v izčrpnem članku o zombijadah Georgea Romera. Sledi povzetek zanimivega in na trenutke šokantnega pogleda Michaela Moorcocka na J.R.R. Tolkiena in njegovega Gospodarja prstanov. Upam, da vas bodo kratke recenzije spodbudile k branju kakšnega izmed slovenskih prevodov žanrskih biserov, ali pa k odkrivanju “novih”, vam še nepoznanih naslovov. Mogoče pa vas celo spodbudimo k igranju Warcrafta III, če ga že niste vsaj nekajkrat “obmili”.

Žal smo tokrat imeli prostora le za eno zgodbicico, in sicer našega starega znanca – Jureta Kunavra, ki vas bo popeljal v N-to dimenzijo ... Nikakor pa ne spreglejte odlomka romana Amedeje M. Ličen, s katero se bomo o VeliČastnem svetu kmalu pogovarjali v Mariboru. Če boste v bližini – pridite!

Še nekaj besed o naslovnici – ustvaril jo je mladi umetnik Domen Finžgar, priznan, razstavljan in večkrat nagrajevan stripovski avtor (objave v Stripburgerju, Mačje življenje, Sneg za Eli ...). Njegov zadnji izdelek je pristrčen strip Velikan, njegova Senca in Oblačka, ki ga lahko kupite v ljubljanskem Konzorciju.

Drugače pa je Prizma pred kratkim s tremi tematskimi predavanji sodelovala na Festivalu robotov v Kulturnem Inkubatorju v Mariboru, bilo je poučno in zabavno!

Ob koncu pa se od srca zahvaljujem vsem avtorjem in ustvarjalcem, ki ste v preteklih treh letih sodelovali v Neskončnosti – z recenzijami, zgodbicami, ilustracijami, naslovnici, esaji, razmišljanji, odlomki in drugimi izdelki. Brez vas Neskončnosti ne bi bilo, zato je HVALA VAM!

(Zadnjič) Tanja Cvitko
Maribor, 15. januar 2009



POGOVOR Z JOEJEM ABERCROMBIJEM

Spraševali so uporabniki forumov forum.prizma.si in joker.mn3njalnik.si

Prevedel Aleksander Mermal

Kaj menite o ZF in fantazijski literaturi? Ju berete? Kateri so vaši najljubši ne-žanrski avtorji? So vplivali na vaše delo?

Kot otrok sem bil zagret igralec *roleplaying* iger, prebral sem tudi veliko fantazijske literature, predvsem epske. Bral sem vse, od Gospodarja prstanov (tega sem prebral celo vsako leto deset let zapored), *Corum* Michaela Moorcocka, *Wizard of Earthsea* Ursule LeGuin, pa Davida Eddingsa in *Dragonlance*. Potem se je v mojih najstniških letih naša *roleplaying* skupina razšla, ljudje so šli vsak svojo pot, in tudi jaz sem začel brati druge stvari. Že prej sem bral še kaj poleg fantazije, po tem pa sem začel brati veliko ne-literarnih del, večinoma zgodovinskih, poleg tega pa tudi precej širok nabor leposlovja, od klasikov do kriminalk. Takole na hitro bi dejal, da so imeli name največji vpliv Dickens, Tolstoj, Solženicin, Shelby Foote in James Ellroy, vendar to še zdaleč niso vsi. Prav tako se mi zdi, da so ves ta čas name precej vplivali tudi filmi in televizija.

Odkar sem se uveljavil kot pisatelj, po malem seveda spremljam kaj počnejo ostali fantazijski pisatelji in, videti je, da se je po Igru prestolov Georgea R. R. Martina epska fantazija premaknila proti večji stopnji realizma in "umazanosti". To mi je zelo všeč. Vendar imam zdaj precej manj časa za branje kot nekoč, poleg tega pa mislim, da je treba navdih jemati izven žanra, če so to le da. Tako da, moram priznati, zadnje čase ne berem več toliko fantazije.

Ste pričakovali svetovni uspeh vaše trilogije?

Vsekakor ne. Seveda je logično, da verjameš v svoje delo in veš, da ti je všeč, ampak to še zdaleč ne pomeni, da pričakuješ, da bodo drugi ta občutek delili s tabo. Zato sem še vedno presenečen in izjemno hvaležen, ko dobivam elektronsko pošto bralcev, v kateri mi povejo, da so jim bile moje knjige všeč, da so jih ganile, osupnile, da jim je bil kakšen lik ali dogodek še posebej pri srcu. Pa saj to so vendar stvari, ki sem si jih izmišljal sredi noči, bolj kot ne za svojo zabavo!

Poslovno so knjige počasi nabirale zagon, se mi zdi. Prva knjiga je bila dobro sprejeta, ni pa bila ne vem koliko promovirana, in se tudi ni prodajala po celem svetu. Mislim, da so jo v ZDA začeli prodajati šele, ko je bila druga knjiga že pol leta na policah. Ampak z vsako knjigo je število bralcev naraščalo, in mislim da so pravice za prevode prodane že za 15 različnih jezikov. Osupljivo se mi zdi razmišljati o vseh teh ljudeh po svetu, ki bodo knjige brali v vseh teh različnih jezikih, in v njih uživali. No, vsaj upam, da bodo uživali.

Sprva ste imeli težave z iskanjem založnika. Kako vam ga je uspelo najti?

Ko sem dokončal osnutek prve knjige, s katerim sem bil kolikor toliko zadovoljen, sem začel založniškim agentom, ki delajo na področju fantazije, pošiljati pisma z odlomki mojega dela.

Zdrava kmečka pamet, pač. V približno pol leta sem nabral okoli ducat zavrnitev. Nek moj prijatelj, ki dela v založbi izobraževalne literature, je po naključju hodil na nek seminar, ki se ga je udeleževala tudi Gillian Redfeam, urednica na založbi Gollanz, založbi, ki je ena vodilnih britanskih založb na področju fantazije. Prepričal jo je, da si je pogledala moj material. Nekaj ga je prebrala, všeč ji je bil, zato ga je prebrala še malo več, in bil ji je še bolj všeč. Teden kasneje mi je založba poslala ponudbo. Po tem je bilo presenetljivo lahko dobiti literarnega agenta.

Se pravi, bila je bolj ali manj sreča, in pa seveda Gillianina pripravljenost objaviti moje delo in njene ostre oči. No ja, nauk zgodbe je verjetno ta, da več ljudem kot pokažeš svoje delo, večje so možnosti, da te sreča poišče sama ...

Je na zamisel in izpeljavo vaše trilogije vplivala kakšna računalniška igra?

Mislim, da na pisca vejetno vpliva vse, kar vidi, bere, izkusi, in v čemer uživa (ali pa tudi ne). Sam sem zagrizen igralec računalniških iger, odkar so te (in tudi jaz) obstajale. Prepričan sem, da so imele določen vpliv. Mislim, da velja posebej izpostaviti avanture, ki sem jih igral kot najstnik – *Dungeon Master*, *Bloodwych* in *Legend* so vsaj tri, ki se jih spomnim. Predvsem zadnja – dobri kralj, ki te pošlje na pravičniški *quest*, se na koncu izkaže za glavnega negativca. Vedno sem imel rad presenečenja.

Glede na to, da ste v filmski industriji, bi mnogi slovenski oboževalci radi vedeli, če ste si zamislili trilogijo kot film ali nadaljevanke?

Ne vem, če je “filmska industrija” ravno pravi izraz. Montiram posnetke za televizijo, zadnje čase večinoma glasbo, se pravi koncerte raznih skupin, od Coldplay do Iron Maiden. Je pa res, da

veliko gledam televizijo, in občudujem nekatere nadaljevanke, ki so v zadnjem desetletju prišle iz ZDA, recimo *Sopranovi*, *Deadwood*, *The Wire*, *The Shield*, nova *Battlestar Galactica* itd., takšne, ki so moralno zelo dvoumne, realistične. Seveda bi bil navdušen, če bi tudi moje knjige nekdo obdelal na podoben način. Ne bom pa rekel, da kaj takšnega pričakujem.

Nameravate za prihodnje knjige ustvariti nova okolja/svetove/vesolja, ali boste ostali v vesolju zdajšnje trilogije?

Kot pisca me veliko bolj zanimajo liki in njihove zgodbe, kot pa okolje, v katerem se nahajajo, zato se mi zdi, da nima pomena rušiti svetov in jih potem ustvarjati na novo. Poleg tega mi je všeč ideja o naboru knjig, ki niso nujno serija, ki bi jo morali brati po vrstnem redu, imajo pa kljub temu določene skupne vezi in kakšne skupne like. Za zdaj nameravam pri pisanju ostati v vesolju *First Lawa*.

*Vaši liki še dolgo ostanejo v spominu bralca. Kako ste jih ustvarili, kje ste dobili navdih za, recimo, *Glokto*?*

Kot sem rekel že prej, navdih dobim vsepovsod. Pogosto mi je težko določiti, od kod pravzaprav kakšen lik izhaja. Stvari gredo v mojo glavo – knjige, filmi, igre, življenjske izkušnje – kjer jih zmeljem kot meso in na drug strani pridejo ven nove stvari. Verjetno bi si moral pripraviti kakšen odgovor, zaradi katerega bom zvenel prav brihten, ampak kaj češ. Poleg tega se mi dogaja, da imam idejo za lik, njegov namen v zgodbi, njegovo ozadje in izgled, pa sploh ne vem, kaj se bo z njim zgodilo, oz. kako ga bom razumel, dokler ga ne vstavim v zgodbo, še posebej dokler ne začnem pisati njegovih dialogov.

Se bo Bloody Ninesingers vrnili?

Kar se mene tiče, je trilogija zaključena celota, in ne čutim potrebe po tem, da bi nadaljeval z istimi liki. Vsaj v nekaj naslednjih knjigah ga zagotovo ne bo. Ker pa nameravam ostati pri istem vesolju, se zna zgoditi, da se bo kdaj v prihodnosti spet pojavil kak stari znanec ...

Kateri izmed svojih likov bi najraje bili?

Ojoj. Moji liki so načeloma precej neprijetni in živijo neprijetna življenja, tako da je izbira precej težavna. Ne bi mogel raje biti kakšen Tolkienov lik? Recimo Saruman?

Videti je, kot da pišete zelo hitro, zato nas zanima, kako pišete. Pišete kadar ste v pravem razpoloženju, ali imate strog urnik?

No, tisto o hitrem pisanju je delno utvara. Ko sem prodal prvo knjigo, sem imel pol druge že napisane, in preden je po enem letu prva knjiga tudi zares izšla, sem delal že na tretji. Tako da so knjige res izhajale po ena na leto, v resnici pa jih nisem pisal tako hitro. Po moji oceni sem za vsako porabil okoli petnajst, šestnajst mesecev. Kar pa tudi ni slabo.

Poleg tega, preden so mi objavili prvo knjigo, sem veliko več delal v svoji redni službi, kot video montažer, in pisal ob večerih, čez vikende in v dneh brez dela. Takrat je bilo lažje pisati, ker je to bil moj konjiček, in sem se s tem bolj kot ne zabaval. Saj ne, da mi je zdaj težko pisati, je pa precejšnja razlika med takrat in zdaj, ko imam pogodbo, rok in neučakano bralstvo. Pritisk je zdaj precej večji.

Zdaj je pisanje moja primarna zaposlitev, včasih pa malo delam tudi na videih, bolj kot ne za sprostitev. Želim si, da bi res imel disciplino, da bi se lahko držal urnika, a mi je težko biti tako or-

ganiziran, še posebej ker imam poleg pisanja še veliko drugih obvez – intervjuji, odgovarjanje na e-maile, preverjanje postavitve strani za nove izdaje in podobno. Kadar samo pišem, poskušam na dan napisati kakšnih 2000 besed. Včasih mi gre dobro in zlahka dosežem to normo, včasih pa mi pač ne gre, in moj poskus klavmo propade. In seveda, teh 2000 besed je včasih dobro napisanih, včasih pa potrebujejo še veliko dela in popravljanja. Ko končam osnutek nove zgodbe, je čas, da se vmem na začetek, ponovno preberem vso stvar, popravljam, brišem balast in takrat začnem svoj napredek ocenjevati po tem, koliko besed na dan sem zbrisal. Ironično, kajne?

Na čem sedaj delate?

Pravkar zaključujem svojo četrto knjigo, *Best Served Cold*, ki bo samostojna knjiga v istem svetu kot trilogija *First Law*, z nekaj novimi prizorišči in z novimi osrednjimi liki ter nekaj stranskimi liki iz trilogije v bolj osrednjih vlogah. Vsebina je maščevanje. V Angliji in ZDA naj bi bila na policah poleti leta 2009. Tej bo sledila še ena samostojna knjiga, ki se bo dogajala na širokem, pustem severu. Ta bo o vojni. V tem trenutku torej pišem v istem svetu, nadaljujem nekaj tem iz trilogije ter raziskujem nove like in načine pripovedovanja.

Imate kakšen nasvet za mlade avtorje?

Dobite si raje pravo delo, haha. Najboljši nasvet, ki sem ga o dejanskem pisanju kdajkoli dobil, mi je dala moja mati, ki je bila včasih literarna urednica, in ki bere in komentira moje delo, kot vsa moja ostala družina. Takole mi je rekla, potem, ko je prebrala nek moj še posebej plehek sestavek: "Vedno bodi resničen, razmisli o vsaki metafori, ki jo uporabiš, razmisli, če stvar, ki jo opisuješ, res izgleda tako, kot jo opisuješ. Za

vsako vrstico dialoga se vprašaj, bi ta oseba res kaj takšnega rekla?" Mislim, da ne moreš veliko zgrešiti, če se vedno to sprašuješ. Je tole resnično? Je tole pošteno?

Najlepša hvala in želimo vam veliko uspehov pri nadaljnjih projektih!

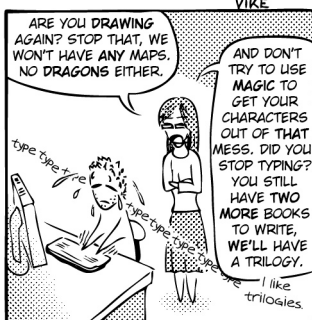
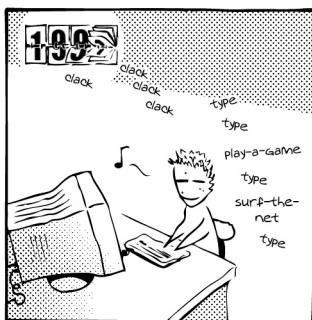
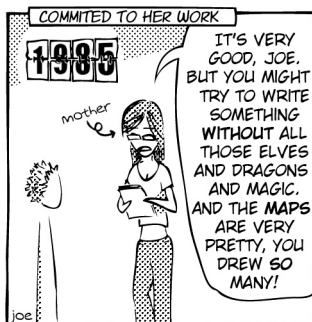
KO SE BO PEKEL ZAPOLNIL, BODO MRTVI HODILI PO TEM SVETU

George Romero in njegove zombijade

piše ALEKSANDER MERMAL

NOČ ŽIVIH MRTVECEV (NIGHT OF THE LIVING DEAD)
They're coming to get you, Barbara!

George Romero je v začetku šestdesetih s prijateljem Johnom Russom vodil malo podjetje, ki je snemalo reklame. Iz nekega razloga (mogoče mu je bilo dolgčas, kaj veš) sta se odločila, da posnameta *horror* film. Ti so se takrat pač prodajali in mogoče se je Romeru zdelo, da so s svojo klišejskostjo najlažja pot v resne filmske vode. Poklical je nekaj prijateljev, podobnih reklamnih in obrtniško snemalnih anonimusov, skupaj so ustanovili produkcijsko hišo *Image Ten*, in se lotili snemanja. Film (preimenovan iz *Horror Flick* v *Night of Anubis* in potem v *Night of the Flesh Eaters*) je bil, podobno kot *Bad Taste* Petra Jacksona, poceni in predvsem entuziastična produkcija – snemalo se je na malem številu zastojnih lokacij, igralce so fantje pobrali večinoma kar izmed obrtniških reklamnih igralcev, s katerimi so delali do tedaj, zombiji so bili prijatelji in zainteresirani lokalci, glavni igralci so veliko filma kar *ad-libali*, se pravi, se niso držali scenarija, ampak so scene odigrali, kot se jim je zdelo najprimernije. Film je črnobel, ker je bilo tako pač ceneje, in ker je pri črnobelem filmu čokoladni sirup lažje prodati za kri in prašičje krače za človeške noge. Gverila, čista gverila.



Nadebudni filmarji se velikokrat zgledejujejo po primerih, kot je Romerov ali Jacksonov. Glejte ju, rečejo, posnela sta gverilski film, skoraj popolnoma brez budžeta, iz same ljubezni do filma, pa ju zdaj pozna cel svet! Že mogoče, ampak tudi gverilski film mora pasti na plodna tla, če ne ga na koncu vidijo samo družina in znanci snemalcev in igralcev. Romeru je uspelo prav to: leta 1968 je film padel na plodna tla. Črnobeli posnetki, prvotno namenjeni varčevanju, so ljudi spomnili na črno bele reportaže iz druge svetovne vojne, in hej, takrat je ravno divjala mlajša sestra druge svetovne vojne, vietnamska vojna. Ben, sposoben in odgovorni črni protagonist, ki je bil izbran naključno, in za katerega je moral Romero popraviti scenarij, ker je prvotno predvideval belega Bena, je ljudi opomnil na še vedno ne preveč rožnat položaj črncev v Ameriki in predvsem v ameriškem filmu. Zmedeni znanstveniki in nejevnimi novinarji so bili takšni, kot so si gledalci le-te zares predstavljali, in ne nesebični heroji, kakršnih so bili drugače vajeni na velikih platnih in TV zaslonih. In seveda, grafične scene nasilja in kanibalizma so jih šokirale, a na takšen način, da niso mogli odvrniti oči.

Kritiki so film večinoma popljuvali, češ da je ena sama sadistična masturbacija, da je namenjen samo temu, da kaže (skoraj) ljudi, ki jejo druge ljudi, da ni nič več kot neokusen šoker. Vse to je mogoče res, in najverjetneje točno to, kar sta Romero in Russo tudi hotela, vendar je gledalstvo iz filma potegnilo še veliko več, stvari, ki jih kritiki očitno niso opazili, ali niso hoteli opaziti. V hladnih posnetkih množic trupel so videli kritiko

vietnamske vojne, v usodi Bena so videli kritiko rasizma, nekateri najstniki so se poistovetili s Sarah, deklico, ki brutalno ubije svoje starše, hja, v množici brezumnih zombijev so nekateri najbolj navdahnjeni videli celo družbeno kritiko.

Kakorkoli že, Romero in Russo sta z Nočjo živih mrtvecev postavila temelje za marsikateri film, ki mu je sledil. Mogoče je res veliko odmeva, ki ga je imel film, bilo posledica aspektov filma, ki jih niti nista načrtovala, ampak z nadaljnjimi filmi je Romero dokazal, da ni le *one hit wonder*, da je sposoben narediti zelo konkretno grozljivko z zelo konkretnim sporočilom. Z dodano vrednostjo.

ZORA MRTVECEV (DAWN OF THE DEAD)

Some kind of instinct. Memory, of what they used to do. This was an important place in their lives.

Leta 1978, deset let in nekaj drugih filmov kasneje, se je Romero vnil k zombijem. Zdaj je bil že relativno uveljavljen režiser, hej, lahko si je celo privoščil barvni film, helikopter, več igralcev in najem prostora. Zora mrtvecev nadaljuje v precej istem času, kot Noč živih mrtvecev – od nekdaj so se pojavili zombiji (le da tokrat ni več govora o radiaciji z Venere, infantilno naivnem vzroku zanje iz prvega filma – Romero je očitno ugotovil, da je veliko bolje, če vzrok za zombifikacijo populacije pusti preprosto nerazložen), mediji v zadnjih vzdihljajih poskušajo pomagati ljudem, nacionalna garda, ameriška *ersatz* vojska, je soočena s pospravljanjem nereda. Protagonisti, naberka štirih ljudi iz medijev in nacionalne garde, se med potjo proti severu ustavijo v nakupovalnem središču, takrat še relativni noviteti v Ameriki, in ugotovijo, da je to idealna trdnjava.



Film je tokrat bolj angažiran in družbena kritika, ki jo sporoča, je tokrat načrtovana, pa tudi bolj enoznačna in koncentrirana. Romero se spotakne ob potrošništvo. Scena iz filma, kjer zombiji nerodno, brezciljno vandrojo po nakupovalnem centru, v ozadju pa jim igra živahen cenen *mall muzak*, je preprosto antološka.

DAN MRTVECEV (DAY OF THE DEAD)

*You want me to salute that pile of walking pus?
Salute my ass!*

Minilo je nekaj let, pisalo se je leto 1985, in Romero je spet režiral zombijado. Tokrat je v svojem zombi vesolju raziskoval razmerje med dvema ekstremoma: vojsko in znanstveniki. Ob izbruhu epidemije zombijev je vojska nekaj znanstvenikom ponudila četico vojakov in podzemno bazo, kjer naj bi raziskovali fenomen zombifikacije in potencialno zdravilo. Tekom filma Romero eno in drugo stran pokaže v najbolj ekstremni in negativni luči – vojaki zapadejo v diktatorski *modus operandi*, znanstveniki so tako zaverovani v znanost, da jim ni mar niti najbližjih soljudi. Eden bolj šibkih Romerovih zombi filmov, a še vedno boljši od priredb (vendar o tem kasneje).

DEŽELA MRTVECEV (LAND OF THE DEAD)

In a world where the dead are returning to life, the word "trouble" loses much of its meaning.

Romero si je vzel dvajset let pavze od zombijev. Dvajset let. In po dvajsetih letih je svetu (in predvsem nesposobnejšem, ki so vmes naredili dve priredbi njegovih filmov) pokazal, da še vedno obvlada, in da je še vedno sposoben narediti zombijado, ki ima družbeno angažirano sporočilo in ni le *ringelšpil* posebnih učinkov.

Od prvotnega izbruha zombijev je minilo precej

let, ljudje živijo v okrepljenih mestih. V stolpnih je peščica izbrancev, ki s kozarci najboljšega viskija v roki in dominikanskimi cigarami v ustih živi, kot da se zunaj ne odvija pekел na zemlji. V slumih okoli stolpnice živi množica revežev, ki se prebijajo iz dneva v dan, zunaj mest pa svoje igrišče imajo zombiji. Že samo ta stavek opisa je dovolj, da je tudi tistim, ki filma niso videli, jasno, da je glavno sporočilo razredna kritika – če bi Romero ta film o segregaciji razredov in izkoriščanju nižjih razredov s strani višjih (stolpnicarji – slumovci; slumovci – zombiji) posnel v šestdesetih, bi izzvenel hipijevsko, leta 2005 je izzvenel naivno, danes, ob prežecem zlomu svetovne neoliberalne ekonomske politike, pa film izgleda kot vizija temačnejše prihodnosti.

DNEVNIK MRTVECEV (DIARY OF THE DEAD)

The camera can see. And what the camera sees, the audience will see.

Zadnja Romerova zombijada je (zadnje čase tako popularen) *reboot* serije. Skratka, spet se vrnemo na začetek, v trenutek, ko se zombiji prvič pojavijo. Pa to ni povezano s sodobnimi trendi v Hollywoodu, ampak bolj s tem, da je *reboot* absolutno potreben za zgodbo, ki jo Romero hoče povedati. V tem filmu namreč obdela odnos med tradicionalnimi in internetnimi mediji (*youtube*, blogi in podobno). Popolnoma nemogoče se je namreč razgovoriti o tem, kako lahko pri neodvisnih medijih na internetu najdeš informacije, ki ti jih klasični mediji zamolčijo, ne da bi ob tem zgodbo vmil na začetek – v svetu, kjer so zombiji že nekaj desetletij običajen pojav, se ta vidik zgodbe pač ne bi obnesel.

Torej, Romero *reboota* serijo. Zombiji so spet nekaj novega, nepoznanega, nepredvidljivega. Skupinica študentov filmografije se znajde v vrtincu dogodkov, in zagnani mediafilii kot so,

snemajo vse, kar se dogaja, in to potem uploadajo na internet, "da bi tudi drugi ljudje videli resnico, ki jo klasični mediji zatirajo". Film je, v najboljši romerovski tradiciji, spet družbena kritika: kritika klasičnih, mamutskih medijev, kritika rasizma (tokrat načrtovana), kritika moderne družbe, ki nekritično požre vse, kar jim mediji servirajo.

PROFIL ROMEROVEGA ZOMBIIJA

Yeah, they're dead. They're all messed up.

Romero sprva sploh ni nameraval črpati iz folklorea zombijev. Njegov prvotni scenarij za Noč živih mrtvecev je vključeval morilske najstnike iz vesolja, in še celo po tem, ko se je namesto najstnikov raje odločil za oživljene mrtvece, le-teh ni imenoval "zombiji". V Noči živih mrtvecev se beseda "zombi" sploh ne pojavi. Stvari, ki mrtvi vandraj naokoli se imenujejo *ghouls* ali pa *flesh eaters* (jedci živega mesa). Do tedaj so bili zombiji sicer uporabljeni v nekaj filmih – pojavili so se recimo v filmu *I Walked with a Zombie* ali pa *White Zombie* - a so bili v teh precej drugačni, bolj podobni izvimi predstavi o vudu zombiju, in predvsem, uporabljeni tradicionalni folklori primerno. Romero je s svojim prvencem nehote zastavil standard za moderne zombijade – šepajoči, počasni živi mrtvaki z neustavljivo lakoto po toplem človeškem mesu bolj ali manj izvirajo iz Noči živih mrtvecev. Se pa zombiji iz Noči živih mrtvecev po malem razlikujejo od zombijev iz sledečih filmov – zombiji iz prvega filma se bojijo ognja in so malce bolj spretni pri uporabi orodij kot zombiji iz ostalih filmov. Nekaj točk pa le ostane: zombija se ubije z uničenjem možganov (strel v glavo, ali pa karkoli blizu temu – znanstveniki v Dnevu mrtvecev ugotovijo, da se zombiji po smrti gibljejo zaradi ponovne vzpostavitve funkcij malih možganov, doma človeških najglobljih instinktov), trupla je naj-

vameje uničiti z zažigom, zombifikacija se prenaša z ugrizom ...

V prvem filmu se, kot odmev prvotnega scenarija, pojavi teorija o radiaciji z Venere kot vzrok za zombifikacijo. V naslednjih filmih se ta teorija ne pojavi več, in zombiji so samo še "grozljivo neznano". In tako je tudi prav, mitologija groznega temelji na zgodbah o nepoznanem, ki je grozljivo prav zato, ker je nepoznano in nerazložljivo, in Romerovi zombiji so lep primer tega – protagonisti njegovih filmov se znajdejo v svetu, ki mu grozi nerazložljiva nevarnost.

PRIREDBE ROMEROVIH FILMOV

Hell is overflowing, and Satan is sending his dead to us.

Prvi trije filmi so bili posneti na novo. Saj vsi vemo, da Hollywood rad na novo snema uspešne stare (ali uspešne tuje) filme. Vsi pa tudi vemo, da so te priredbe v največ primerih "ščiš" brez primere ...

Pri prvi priredbi, Noči mrtvecev (*Night of the Living Dead*) iz leta 1990 je sodeloval tudi Romero. Pri tem filmu gre bolj ali manj za izživljanje tega, kar bi Romero posnel, če bi leta 1968 imel denar – zgodba je bolj ali manj ista, spremembe so v tem, da je Barbara, ki je v izvitem filmu igrala navdušujočo vlogo večinoma katonične dekle, zdaj malo bolj herojska, da je konec drugačen (na žalost bolj *family-friendly*), in da je družina Cooper začuda veliko bolj blizu predstavi, ki jo imamo o tipični patriarhalni družini iz petdesetih let – Harry Cooper, *pater familias*, je v tem filmu veliko večji kreten kot v originalu. Toliko o tem.

Ostali dve priredbi, Zora mrtvecev in Dan mrtvecev pa sta (glede na izvimize) popoln polom.

Izvirna Zora mrtvecev je kritika potrošniške družbe, in se dogaja v nakupovalnem središču, kjer zombiji, ne da bi sami vedeli zakaj, poskušajo nakupovati, ker jim je to pač v dnevih, ko še pač niso bili, ekhm, mrtvi, prinašalo srečo. Priredba Zore mrtvecev postavi kopico protagonistov v situacijo, kjer je vse, kar imajo skupnega z izvirnikom, zgolj to, da se po naključju zabarikadirajo v nakupovalni center. Pozabite na antološke scene potrošnikov-zombijev v nakupovalnem centru z muzakom za ozadje. Kje pa, v tem filmu so zombiji pač generični *monster-ji* (ne pa mitološko “nepoznano grozno”), ki šibajo naokoli s čisto preveliko hitrostjo za do-davna-mrtve in spuščajo podobne glasove kot orki iz Gospodarja prstanov. Sram te bodi, Snyder.

Ampak, hej, nova Zora mrtvecev se vsaj nominalno drži originala. Snyder se je vsaj toliko potrudil, da je svoje protagoniste vtaknil v nakupovalni center, in tako obdržal vsaj miniaturo (pa čeprav čisto premajhen) delček izvirnika. Steve Miner, sicer dokaj znan režiser grozljivk, se za priredbo Dneva mrtvecev niti toliko ni potrudil. Minerjev Dan mrtvecev od izvirnika obdrži samo in izključno ime. To je vse. Film je čisto Minerjeva vizija žanra, ki ga je vpeljal Romero – apokalipse zombijev – in človek mu niti ne bi zameril snemanja zombijade po svojih idejah, če se ne bi za to brezsravno šlepal prav na Romerov film. Skratka, ta film nima z izvirnim Dnevom mrtvecev niti ene skupne točke. Ena od protagonistov je vojakinja, ampak to preprosto ni dovolj, da bi se film klasificiral za priredbo. Zombiji so isti kot Snyderjevi – presenetljivo agilne kreature, ki z Romerovimi po polžje premikajočimi se oživelimi mrtvaki, ki so grozni, ker jih je preprosto preveč, da bi jih premagali, in ki so grozni, ker zanje ni racionalne razlage, nimajo nič skupnega.

Kakorkoli že, Romero je vzpostavil žanr družbeno angažirane zombijade, in štirideset let dokazoval, da to ni izpet medij družbene kritike. Če tega mladiči tipa Snyder ali Miner ne do-jamejo, in hočejo videti žanr kot čisto akcijsko, bomo pač morali počakati na druge režiserje, ki so jim stvari bolj jasne. Ali pa seveda na naslednji Romerov film, *Island of the Dead*.



Mimogrede, če vas je ob branju tega članka zamikalo videti izvirno Noč živih mrtvecev, si jo lahko brez slabe vesti snamete z interneta – je namreč javno dobro (*public domain*). Ko sta Romero in Russo snemala film, je glede avtorskih pravic še veljala določba, da mora avtor sam naznaniti avtorstvo kreativnega izdelka. Romero in Russo sta sicer svoj film, *Night of the Flesh Eaters* res podnaslovlila s svojimi avtorskimi pravicami, je pa zato distributer spremenil naslov filma, ker je v kinematografe par let pred Nočjo živih mrtvecev prišel film, ki se je imenoval *Attack of the Flesh Eaters*, in ga je skrbela prodaja. Ko je distributer spremenil naslov, je pozabil dodati še obvestilo o avtorskih pravicah, in tako je film že od samega začetka javno dobro. Kot je rekel o tem Romero: “Walter Reade (distributer) ripped us off.”

MOORCOCK VS. TOLKIEN

piše IGOR CETINA

Michael Moorcock je najbrž najbolj znan zahvaljujoč Tolkienovim *fanom*. Tisti, ki ste za Moorcocka že slišali ali celo prebrali katero od njegovih del, se sedaj najverjetneje sprašujete “Kaj za božjo voljo imajo *fani* najbolj znanega od avtorjev *fantasyja* opraviti z avtorjem, čigar fani so še najbolj podobni jetijem – baje so bili videni?” Odgovor je izredno preprost. Moorcock je bil eden izmed prvih (in verjetno eden izmed najbolj glasnih), ki si je upal odkrito napasti Tolkienovo delo.

V svojem eseju “Epski Pooh” (t.j. Epski Pu) je pred Gospodarja prstanov zabil dve kritiki. Besedice “zabil” ne uporabljam naključno. Četudi je po mnenju avtorja tegale prispevka njegova kritika ponekod na mestu, pa svoje delo opravi s subtilnostjo desettonskega bagra.

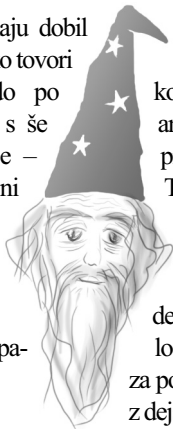
Prva od kritik pravi, da je Gospodar prstanov slabo, površno napisano delo, ki podcenjuje bralca, pa čeprav naj bi med svojimi kolegi Tolkien kazal še največ pisateljske žilice. Njegov način pisanja primerja s tistim značilnim za otroško literaturo. Slabo otroško literaturo. Tako, ki pogosto nima nikakršne zveze z zahtevami ali potrebami otrok, temveč jim le ponuja varno in udobno zavetje. Slednje je pogosto skrbno izdelano, vendar brez kančka humorja in z le navidezno igrivostjo, saj avtorji sebe in svoje izdelke jemljejo vse preveč resno.

Druga, precej bolj obširna, pa je kritika sveta, iz katerega v svojih delih izhaja Tolkien. Gre za spopad dveh generacij, dveh svetovnih nazorov.

Moorcock pravi, da je svet iz katerega Tolkien prihaja in ga v svojem delu tudi zagovarja, izpet, moralno propadel ter prežet s strahom pred novim in tujim. Tolkienov svet je idealiziran svet podeželja, debelušnih, zdravih in zadovoljnih kmetov, ki jim je bolj mar njihove koruze kot pa dogodkov v širnem svetu. Gre za varen svet, v katerem je krog življenja že zdavnaj utečen in udomačen, vse slabe stvari pa se zgodijo drugje. Gre torej za malomeščansko podobo ruralne idile, ki jo je potrebno na vsak način ubraniti in ki je edina zmožna ustvariti “zdravorazumskega” junaka, ki v njen bran ne bo klonil pred nikomer in ničemer. Ali če povemo krajše: le ideologija lahko ustvari Martina Krpana ... ali Froda Bisagina. Vendar – če je prvi nastal sredi 19. stoletja in je za protiutež junaku postavil spletkarsko politiko, je drugi, okrog sto let kasneje, junakom za protiutež ponudil glasne, črnzelene, neumite in brutalne horde, ki jim je trat in omike tako malo mar, kot Krpanu kraljičine lipe, oziroma, kot pravi Moorcock:

Če je Šajerska malomeščanski park, so Sauron in njegovi pomagači tisto staro buržoazno strašilo, Drhal – brezobzirni nogometni navijači, ki mečejo svoje pivske steklenice prek ograje – najslabši vidik sodobne urbane družbe, ki jo kot celoto predstavlja bojazljiv, v minulost kopmeč razred, za katerega je “dober okus” sinonim za “zadržanost” (pastelne barve, zammran ugovor) in “civilizirano” vedenje pomeni “konvencionalno obnašanje ne glede na okoliščine”.

Če je Krpan za svoje delo na Dunaju dobil mošnjo cekinov in dovoljenje, da lahko tovari angleško sol, pa se mora Frodo po Moorcockovem mnenju zadovoljiti s še enim mitom malomeščanske družbe – žrtvovanjem. Nobena ovira tako ni pretežka, če nas čaka nagrada na drugem svetu. Moorcock skratka Tolkienu očita enega največjih grehov šestdesetih in sedemdesetih – pasivnost, ali še huje, propagiranje pasivnosti.



pa Moorcocka zares moti je vehementnost in nekritičen odnos s katerim se avtorje, kot sta Tolkien in Lewis, uvršča med klasike angleške in svetovne literature. Postavi nam preprosto vprašanje – ali miselnost Tolkienovega sveta res predstavlja svet, v katerem želimo živeti, ali je to svet v katerega želimo le ubežati? Poziva nas naj dobro premislimo, kaj bi to pomenilo, preden se na podlagi lastne sentimentalnosti odločimo, da bi v njem živeli. Če pa nam služi le za pobeg, potem pa naj se že enkrat sprijaznimo z dejstvom, da je na svetu veliko boljših avtorjev.

A kaj se je ostareli oxfordski profesor tako zameril Moorcocku? Kot kaže prav nič. Moorcock naj bi Tolkiena celo srečal in naj ne bi proti njemu osebno ne imel nobene zamere. Kar

Več pa si sami preberite na naslovu: <http://www.revolutionsf.com/article.php?id=953>

RECEENZIJE

Miha Remec
Ostrostrelka

piše Mitja Gruber

s precejšnjimi problemi, saj avtor kar nekaj časa ni uspel najti založbe, ki bi mu bila pripravljena roman izdati, kar je slišati neverjetno, a je žalostno resnično. Na koncu je Remec s pomočjo založbe Spirea le izdal knjigo.

Pisatelj Miha Remec je v mojih očeh že od nekdaj bil sinonim za kvalitetno znanstvenofantastično prozo. Ko je leta 2006 pri starosti 78 let, z izdajo romana Iks ali Velika samota Noetove barke dokončal svojo, upam si reči, življenjsko trilogijo, ki jo je začel pred 25 leti s knjigo Iksion ali Beg iz prikazovalnice, sem bil prepričan, da bo s tem na najboljši možen način zaključil svojo bogato pisateljsko kariero. Vendar sem se uštel, saj je nekaj tednov nazaj izšlo njegovo novo delo.

Roman Ostrostrelka je na knjižne police prispel

Roman, ki se razteza na nekaj manj kot 200-ih straneh in nosi podnaslov Romanje v Tibetijo, kar je pravzaprav tudi rdeča nit zgodbe, je dogajalno postavljen v daljno postapokaliptično prihodnost, kjer je prebivalstvo zdesetkano zaradi eksplozije turkmenske živomorne bombe, kakor izvemo čisto na začetku. Struktumo je razdeljen na 13 sočasij in 3 samočasja, v katerih avtor podaja zgodbo samo s stališča enega lika. V sočasjih avtor vedno najprej podaja zgodbo Alite (ženske), nato pa ponudi še isti dogodek s strani Roka (moškega). S tem, ko daje prednost ženski, ne želi biti kavalirski, saj je pri Remcu

skorajda vedno ženska tista, ki spreminja ali na novo ustvarja svet in ostromrelka Alita ni nobena izjema. Zaradi razdeljenosti na sočasja si knjiga zasluži grajo. Samo po sebi to ni napačno, a Remcu žal ne uspe napisati dovolj zanimive zgodbe še iz moške perspektive, saj je vse povedano že s strani Alite. Tako je moška pripoved domala identična ženski in kot taka predstavlja mučno branje istega z rahlimi modifikacijami.

Ker zgodba Alite in Roka poteka linearno in brez zastojev, dobi bralec občutek lahkotnosti in posledično nejeverno sledi razpletu zgodbe, ki ne premore prave dramatičnosti in napetosti.

Slogovno je roman odličen. Z uporabo neologizmov, ki zvenijo domače, se avtor izogibe potrebi po uporabi tujk in tehničnih izrazov, kar je velikokrat težava znanstvenofantastičnih tekstov.

Žanrsko lahko *Ostromrelko* označimo za ljubezenski roman, če zanemarimo predpostavko ZF. Skozi glavnino zgodbe spremljamo odnos Alite in Roka, ki s približevanjem cilju postaja vedno ekstremnejši in vsled tega je roman prežet s spolnostjo, ki pa se navkljub eksplisitivnosti nikdar ne sprevrže v pornografijo.

Z dognanimi dialogi, ki jih ne manjka, avtor dogajanju dodaja življenjskost in prikazuje kako protagonist tudi preko pogovora rešujeta medosebne stiske. Protagonista se sicer skozi tek zgodbe razvijata, a vseeno dajeta tudi na koncu občutek naivnosti, kar je mogoče tudi namen, saj vendarle izhajata iz nevedne in zavedene družbe.

Zgodba je Remčevsko klasična. Ljudje so razdeljeni na dva sovražna si klana, ki dejansko

ne vesta zakaj in od kdaj sta si sovražna. Gre za vpetost ljudi v totalitaren sistem, ki preko manipulacije od zgoraj zadržuje ljudi v večnem vojnem stanju. Po drugi strani sistem na nezavednem nivoju zatira vsako samostojno ali drugačno mišljenje posameznikov. V takšni družbi pa se na srečo vedno najde nekdo, ki posumi, da je mogoče vse zlagano in da obstaja nekje tudi svoboda in drugačna resnica, za katero je pripravljen postaviti na kocko tudi svojo eksistenco.

Roman fabulativno ne prepriča tako kot bi lahko, moti pa tudi že zgoraj omenjeni problem sočasij. Vseeno pa je zgodba vredna branja zaradi odličnega sloga, vpetega v erotično-ljubezensko zgodbo. Velja pa upoštevati tudi svarilo, da tudi naša družba lahko postane podobno nekritična in slepa kot družba iz knjige.



Joe Abercrombie

Before They Are Hanged

piše Lucija Dačić

Že prva knjiga trilogije *The First Law* je predstavljala osvežujoče in izvirno delo, *Before They Are Hanged* pa prinaša še več stila, akcije in humorja – več vsega. Najboljše pri vsem skupaj je, da kljub temu Abercrombie še vedno uspe zgodbo obdržati zanimivo kot vedno, saj se mojstrsko izogne tako pretirano *naphani* zgodbi kot

tudi zmedi, ki se tako zlahka pripeti, ko pisatelju ne uspe razviti zgodbe, kot si je zamislil.

Čeprav za dokončanje drugega dela ni potreboval veliko časa, je Abercrombie kot pisatelj, nekje med prvim in drugim delom, uspel dozoriti. Očitno je, da se je učil iz svojih *The Blade Itself* napak in hkrati iz prve knjige potegnil veliko uporabnih izkušenj. Medtem ko je v prvem delu mnogokrat negotov na nekaterih delih, se preveč zanaša na svoj (sicer odličen) smisel za humor in je na trenutke nejasen, v drugem delu te napake izginejo. Humor je v zgodbi še vedno močno prisoten, a bolj subtilen; situacijske komike je veliko in Glokta ostaja prav tako ciničen kot je bil. Zgodba se je razvila iz sproščujočega fantazijskega branja, prepletene s humorjem, v kompleksnejšo mrežo zarot, politike, bitk in vedno prisotne želje po moči. Tudi liki zgodbe ostajajo prav tako nenavadni in hkrati realistični kot prej, vendar pa Abercrombie še vedno vpleta preveč stereotipov, ki predvsem letijo na plemiški del prebivalstva njegovega fantazijskega sveta – kljub temu pa so junaki še vedno daleč od stereotipnih fantazijskih likov.

Abercrombiejevo navidezno pomanjkanje ustvarjanja okolice v njegovem fantazijskem svetu zna nekatere presenetiti, pa vendar, če pogledamo poglobljeno, avtor poda kar nekaj detajlov o svetu, po katerem se njegovi junaki gibljejo. V knjigi sicer ni moč najti dolgih opisov pokrajine in mest, pa vendar Abercrombie v zgodbo vpleta dovolj mimobežnih opazkov o okolici, da si bralec lahko fiksijski svet predstavlja v podrobnostih. Avtorju uspe graditi okolico hkrati z dogajanjem v zgodbi in se tako izogne predolgim opisom, ki bi bralca utegnili zdolgočasi. Ljudi, ki dolgih opisov ne prenašajo dobro, zna to razveseliti – tisti pa, ki dajo ve-

liko na grajenje fiksijskega sveta znotraj knjige, utegnejo biti malce razočarani.

Edina napaka tega subtilnega ustvarjanja fiksijskega sveta je, da bralec kaj hitro izgubi občutek za čas znotraj knjige. Abercrombie skače iz enega dogajanja v drugo, da obdrži dogajanje kar najbolj napeto in res je, da tempo ne popusti, prav tako pa se ne pojavljajo nikakršne nejasnosti, kar uspe le redkim pisateljem; res pa je tudi, da ga to stane, ko pride do časovne predstave. Potovanje na "konec sveta", ki bi moralo trajati kar lep čas, tako izgleda le nekaj tednov dolgo. Sama sicer nisem imela težav s tem, saj me je zgodba močno pritegnila in sem knjigo uspela "požreti" v enem popoldnevu – nasprotno, to "skakanje" je bilo zame dobrodošlo, saj je Abercrombie ohranil zgodbo zanimivo in se izognil potencialno dolgočasnim delom.

Druga pomanjkljivost zgodbe pa je, da Abercrombie ne uspe biti tako nepredvidljiv, kot bi si želel, sploh kadar se dogajanje dotakne katerega od protagonistov.

Before They Are Hanged nima zapletene Martinovske zgodbe, niti ne epskih bitk ali intenzivnih opisov fiksijskega sveta, pa vendar te zagrabi in te nikakor ne izpusti. Humor in dialog sta najmočnejši točki knjige, da sploh ne omenjam, kako mojstrsko se Abercrombie izmakne lepemu številu klišejev. Občasno je knjiga predvidljiva, a to nikakor ne pokvari bralnega užitka; ravno nasprotno, ta knjiga me je pritegnila bolj kot vse ostale v zadnjih nekaj mesecih. Kdaj sem se ob branju nazadnje tako zabavala in tolikokrat na glas nasmejala, pa se sploh ne spominjam. Močno priporočam.

Recenzija je bila prvič objavljena v angleščini na: <http://sf-fantasy-books.blogspot.com/>

Neil Gaiman

Coraline

piše Peter Dobaj

Neil Gaiman je svetovno priznan avtor, ki je s prevodom Coraline končno prisoten tudi v slovenskem prostoru. Ne da bi se spuščal preveč v podrobnosti plodnega avtorja, naj na kratko samo omenim, da ga štejem za uspešnega romanopisca (*American Gods*, *Good Omens*), stripovskega avtorja (*The Sandman*), avtorja otroške in mladinske proze (*Coraline*, *The Wolves in the Walls*) in vse bolj uspešnega pisca za veliko platno (filmska verzija njegovega romana *Stardust* ter scenarija za *MirrorMask* in *Beowulf*). Tudi Coraline, izdano 2002, v slovenskem prevodu jeseni 2008, si bomo lahko ogledali animirano na velikem platnu v začetku 2009, v pripravi pa so prav tako računalniška igra, strip in celo muzikal.

Coraline je zgodba o deklici, ki se, potem ko v novem stanovanju najde zazidana vrata, znajde v drugem svetu, kjer jo pričaka druga mama. Ta je zelo ljubeča in bi izpolnila vsako Coralino željo, če bi le Coraline hotela ostati pri njej. Drugi svet je skorajda enak pravemu, vendar vsi stanovalci v hiši imajo prišite črne gumbke namesto oči. Kot to pač je tako v pravljicah, se Coraline sooči s svojimi strahovi, si prisluži pomoč in nepričakovane zaveznike ter na koncu premaga zlobnega nasprotnika.

Neil Gaiman je mojster srhljivih pravljic (in pripovedne proze nasplošno), kar dokazuje tudi s tem delom. V pravljicah sta zaplet in vrhunec znana in pričakovana, zato so toliko pomembnejši liki in pot na katero jih pisatelj pošlje. Coraline je dekle, ki se je naučila poskrbeti sama

zase, saj so njeni starši zaposleni s svojim delom, vendar jih pisatelj predstavi brez očitkov, saj danes tako pač je. Coraline je pametna in pogumna in ni se težko z njo poistovetiti. Tudi drugi stanovalci hiše so dobro razdelani, avtor se izogiba opredeljevanju na dobre in slabe like – seveda z izjemo glavnega nasprotnika. Otroke, s katerimi se junakinja sreča in ji pomagajo, lahko razumemo kot nekakšen poklon starejšim pravljicam. Pot, ki jo mora Coraline opraviti in s tem povezani osebnostni razvoj ter spoznanja so zanimivi in bralca potegnejo s seboj.

Slovenski prevod vključuje značilne ilustracije Davea McKean, prisotne tudi v izvirniku, ki dopolnjujejo atmosfero nenavadnega in malo čudnega drugega sveta. Z Gaimanom redno sodeluje že 20 let in dodaja svoj pečat njegovim delom. Prihajajoč animirani film se bo oddaljil od McKeanove vizualne podlage, bolj bo komercialno živopisano obarvan in "lep". Naslovnico slovenske Coraline prav tako krasi McKeanova ilustracija in ostaja enaka izvirniku. Prevod izpod rok Jolande Blokar je izdala založba Mladinska knjiga v okvirju zbirke Sinji galeb v trdi vezavi. Sam prevod je zelo dober, vendar mestoma neroden in bi mu koristilo malce več uredniške pozornosti – predvsem pri pesmicah. Presenetljiva je odločitev, da ime glavne junakinje ni bilo slovenjeno, čeprav ne bi vplivalo na besedne igre (*Coraline*, *Caroline* – *Koralina*, *Karolina*), vendar tudi druga pomenosna imena niso bila prevedena, in je glede tega prevod vsaj dosleden. Čeprav ne brezhibna, je izdaja vseeno odlična in upamo lahko, da bodo bodoči Gaimanovi prevodi pri nas vsaj na tem nivoju.



Film

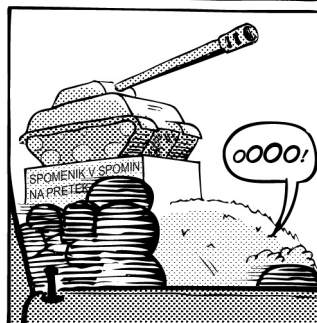
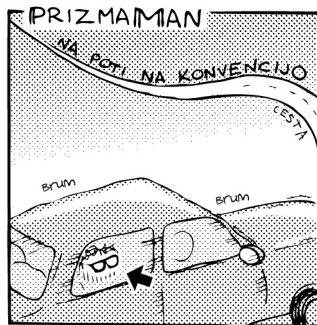
Dosjeji X: Hočem verjeti

piše Matej Frece

Vsebina: Mulder in Scully sta sedaj že dolgoletni par med katerim pa precej škripa. Mulder se izogiba bivših delodajalcev FBI, a še vedno vztrajno išče resnico in hoče verjeti, medtem ko se je Scully nekako uspešno znebila bremena preteklosti in zdaj dela kot zdravnica v lokalni bolnišnici. Razkol med njima se začne poglobljati, ko FBI želi Mulderja za pomoč pri reševanju na videz paranormalnega, neresljivega primera izginotja FBI agentke. Scully mu sprva obotavljajoče pomaga, a ko vidi, da se je Mulder zopet spustil v spiralo obsesije nad paranormalnim, se zdi, da je zanju konec skupne poti ...

Nov film nekoč populame TV serije je točno to, kar so avtorji med produkcijo obljubljali da bo: zaključen klasični triler, ki bo primeren tudi za tiste, ki nadaljevanke ne poznajo niti niso gledali prvega filma. Tako smo dobili hermetično, minimalistično zgodbo, ki bi bila bolj primerna kot ena povprečna zgodba v TV nadaljevanke. Brez dvoma nismo deležni filma, ki bi ponudil vsebinske presežke ali pa vsaj končno odgovoril na še vedno odprta ključna vprašanja iz nadaljevanke. Resnica je še vedno tam zunaj in še vedno čaka, medtem ko se tale film obnaša, kot da se nadaljevanke ni nikoli končala oz. da se bo znova začela. Videti je torej kot TV pilot za nadaljevanke, ki ni opazila, da je bila že ukinjena.

Kar seveda ni nujno slaba stvar. Če odmislimo širši vsebinski kontekst, ki ga je ustvarila nadaljevanke, smo priča dokaj dobro narejenemu minimalističnemu trilerju z zgodbo, ki v svojem vrhuncu zmrazi kri in žile. Film poudarja idejo, da smo ljudje sočloveku le volk in ne človek. Egoistična bitja, ki za svoje dobro ubijajo druge ljudi, da bodo le lahko dlje živeli. Cena, ki jo za to plačajo, tako finančno kot etično, ni važna. Kot da smo ljudje le bitja, ki živimo v prenatlačnem premajhnem prostoru in žremo drug drugega za lastno preživetje. Ta grozljiva misel je v filmu podana na skoraj dobeseden način s čimer le še zacementira idejo, da živimo v družbi strahu in da se moramo bati vsega neznanega in raje ostati kar doma, ker je tam še najbolj varno.



Čeprav so avtorji posneli soliden triler, pa je vseeno škoda, da se niso odločili zaključiti vprašanj, ki so ostala odprta iz nadaljevanke in prejšnjega filma. Akutna napaka, da z Resnico kar naprej odlašajo v naslednji del, je bil razlog smrti franšize in tale film je bil še zadnja priložnost, da nepovezane konce sešijejo v zaključeno celoto, a so se avtorji odločili drugače. Škoda. Glede na finančni neuspeh filma namreč vse kaže, da je ta film zadnje, kar bomo od Dosjejev X videli. Podnaslov filma spominja bolj na krik avtorjev, ki hočejo verjeti, da Dosjeji X še niso mrtev konj, a vse kaže, da bo Resnica za večno ostala tam nekje zunaj.

Peter Straub **Ghost Story**

piše Klemen Pavrič

Dobrodošli v majhno mestece Milburn, New York, kjer se bo kmalu obmil dvanajsti list leta in približujejo se božični prazniki. Ponavadi je v mestecu v tem času leta prijetno – na trgu stoji veliko okrašeno drevo, staro in mlado se sanki in smuča po zasneženih gričih okrog mesteca ali drsa po zaledenem jezeru, otroci, stoječi v dolgi vrsti, čakajo, da jih sprejme Božiček. Skratka, vzdušje je praznikom primerno in temu primerno je tudi vedenje meščanov, ki se, vsaj za kratek čas, odrešijo spon, ki jih vežejo skozi celo leto in se poveselijo ter s polnimi pljuči vdihnejo praznično vzdušje. Tako je ponavadi. Letos je nekoliko drugače: mestece je zajel snežni vihar – najhujši v zadnjih nekaj desetletjih. Vse povezave z zunanjim svetom so prekinjene. Sneg je ukleščil ljudi v svoja domovanja in zaloge hrane v trgovinah hitro kopnijo. Za nameček pa se povečuje število smrti med prebivalci mesteca: nekatere izmed

njih so naravne (tako vsaj izgleda), spet druge zelo čudne ter nepojasnjene. Ugibanja, kdo bi se lahko spraval nad nedolžne ljudi (in živali) so različna ter visijo kot težko breme nad prebivalci Milburna. Medtem pa jih sneg iz ure v uro močneje ločuje od zunanjega sveta. Ampak, tudi to pride kasneje. Na začetku so pomembni le štirje deli sestavljanke, okrog katerih se nato naberejo še ostali – nekateri manj, drugi bolj pomembni. Frederick Hawthorne, Lewis Benedikt, Sears James in John Jaffrey. To je družba starejših gospodov, starih prijateljev, ki se radi družijo in si na srečanjih pripovedujejo stare, največkrat grozljive zgodbe. Razlogov, da si izmenjujejo večkrat moreče izkušnje, je več. Bliža se obletnica smrti enega izmed prijateljev, Edwarda Wanderleya, ki je nenadno umrl leto dni nazaj na zabavi, ki jo je v svoji hiši priredil John Jaffrey. Smrt je bila nenavadna in je v mestu dvignila kar nekaj prahu. Kje iskati odgovore, če je prav ta nenadna smrt sprožila plaz dogodkov, ki sledijo? V preteklosti? Ali v sedanosti? In predvsem – v katerih dejanjih? Vse ob svojem času ...

Zgradba romana je nelinearna, Straub skače iz preteklosti v sedanost, meša dogodke protagonistov in počasi, a zanesljivo tvori sestavljanko. Predvsem mu je uspelo ustvariti odlično vzdušje, ki ni toliko grozljivo, kot je napeto in moreče. Nikoli ne veš v katero smer se bo obmil tok zgodbe, kot tudi ne na katerem od glavnih ali stranskih likov bo skozi poglavja večji poudarek.

Po Straubovih besedah je *Ghost Story* produkt vseh *horror* zgodb in romanov, ki jih je uspel prebrati. Iz mnogih je vzel delček ter sestavil zanimivo in presenečenj polno pripoved, ki ga je izstrelila na listo *bestsellerjev*, saj je roman doživel topel sprejem tako pri bralcih kot pri kritikih.

Pri vdihovanju življenja mestu in fiktivnim prebivalcem se je močno opiral na Kingov zgodnji roman *'Salem's Lot*. Torej, *Ghost Story* ponuja zanimivo, napeto in vznemirljivo branje. Lahko se pohvali z življenjskimi ter zanimivimi liki, ki so meso in kri vsake dobre knjige. Karakterizacija je močna, poudarjena, okolje je predstavljeno podrobno in skriva mnoga presenečenja. Občutek utesnjenosti ter drgetajočega pričakovanja, kdaj se bo nekaj zgodilo, vseskozi visi v zraku. Kljub temu, da je Straub pri pisanju romana iskal inspiracijo v različnih delih različnih avtorjev, zgodba nikoli ne postane banalna ali prenasičena z nepotrebnimi stvarmi ali referencami.

Za bolj podrobno analizo zgodbe, likov in motivov bi bilo priročno vzeti v roke Kingovo knjigo *Danse Macabre*, ki se podrobno posveča *horror* žanru skozi različne medije (knjige, stripe, filme, serije ter radijske igre). Knjiga je izšla v začetku osemdesetih. Ker je Straubova klasična grozljivka izšla leta 1979, ji je namenjeno kar lepo število strani za podrobno analizo – kar niti ne čudi, saj King knjigo uvršča v sam vrh grozljive proze (20. stoletja, hehe) in šteje roman kot enega svojih najljubših. Pa je knjiga oziroma zgodba res tako dobra? O tem bo sodil vsak sam, meni osebno je bila všeč.

Peter F. Hamilton

The Nano Flower

piše Tomaž Madžarevič

Delo osvobaja, prav tako človeka krepi, vendar pa je treba glede tega, kakor tudi glede vseh drugih pomembnih stvari v življenju, imeti pravo mero, da se osnovna zamisel ne izpridi, oziroma

ne uporabi za doseganje napačnih ciljev. Enako razmišljanje lahko uporabimo tudi za znanost in tehnični napredek v primeru konkretno obravnavane knjige, po eni strani kot načelo glede pisanja znanstvenofantastičnih del nasplošno, po drugi strani pa kot osnovno življenjsko vodilo, ki ga skozi zanimivo zgodbo sporoča to delo. Namreč, nemalo knjižnih in v drugih medijih nastalih del s tega področja, postavlja tehnični napredek v glavno vlogo, ponavadi v navezi z generičnimi zunajzemeljskimi napadalci in dodatkom raznobarnih eksplozij, vse to le za zadovoljitev pričakovanj bralcev ali gledalcev, še najbolj pa založnikov in prducentov, pri tem pa se na človeške like in njihov duhovni razvoj kar malo pozablja.

Zato je toliko boljše, da se avtor obravnavane knjige tega zaveda, in v pravi meri dozira navedene elemente v zgodbo, ki je dokaj posrečena zmes *hard sci-fija* in kriminalke, ob tem pa uspe zadržati bralčevo pozornost skozi celotno knjigo in skozi doživete dialoge in ne preveč nezemeljsko tehnologijo pripeljati zaplet do relativno srečnega konca. Za razliko od nekaterih drugih Hamiltonovih del je *Nano Flower* relativno kratka knjiga, in čeprav sodi po kronologiji in likih v neuradno *Greg Mandel* trilogijo, se jo da povsem spodobno brati samostojno, saj so liki in njihovo ozadje predstavljeni tekom razvoja dogodkov, vendar ne v obliki izčrpnih *info-dumpov* oz. enciklopedičnega navajanja dejstev, kar je prisotno v drugih Hamiltonovih delih (sicer na nevsiljiv, naraven način).

Napredna tehnologija tako v konkretnem primeru *Nano* rože omogoča gospodarski razcvet in celovit družbeni preporod, ki je potreben britanski družbi, da se po letih propadanja pod socialistično vlado spet postavi na noge in postane vodilne država v krasnem

novem svetu. Hamilton je sicer najbolj poznan po svojih *The Night's Dawn* in *Commonwealth* trilogijah, v kratkem bo končana še serija *Void*, vendar se v Roži vzdrži pretirane uporabe elementov vesoljske opere in prikaže bolj življensko dogajanje. Tako ni nikakršnih medplanetarnih portalov, živih ladij in množičnega obujanja od mrtvih, prav tako lahko pozabimo na medgalaktične konglomerate in nepotešene hčerke lokalnih oblastnikov. Večina zgodbe se odplete v Evropi in nekaj na Novem Londonu (asteroidu, ujetem v Zemljino orbito). Le-ta je v lasti in upravljanju družbe Event Horizon (ki ni nikakor povezana z zakleto ladjo iz pekla. Resnično.), katere voditeljica Julia Evans ima, poleg vseh običajnih problemov, ki spremljajo vodenje visokotehnoloških družb, še dodatno težavo, in sicer to, da ji je mož izginil v neznanu. Na pomoč je tako iz pokoja vpoklican stari prijatelj, telepatički detektiv Greg Mandel, ki ob pomoči najemnice Suzi in varnostne službe, raziskuje primer in sled, ki jo pusti preko neznane rože. Njena dostavljalka je določena spremljevalka za visoko družbo, ki tekom razpleta dogodkov postane najbolj iskana roba, tako pri Mandelu kot tudi pri mafiji in vseh večjih zemeljskih družbah, ki si obetajo oblast nad prelomno nano tehnologijo. Kaj, če sploh kaj, ima pri tem izginuli mož, in kako to, da se istočasno drugod na trgu pojavi sumljivo podobna tehnologija, morajo glavni junaki seveda raziskati in razčistiti s čim manj žrtvami ter po možnosti zmagati v bitki za prevladujoči položaj na trgu. Dogajanje se tako izmenjuje med pisarnami pomembnih politikov in gospodarstvenikov, kjer svojo igro ob pomoči računalniško generiranih osebnosti igra Julia Evans ter terenskimi delomi Mandela. Kot že omenjeno, se napetost ohranja skozi večino knjige in končni razplet pride res skoraj povsem na koncu, ko se dokončno razčisti tudi o obstoju zunajzemeljskega življenja in vlogi, ki jo ima nano

roža pri vsem tem. Razplet je katarzičen, z Julijino *God-Emperor* odločitvijo vred, nekoliko to pokvari le občutek, da je večina dežurnih zlobcev bila notri le zaradi predpisanega deleža akcije in *pew pew* elementa, medtem ko junaki niso bili v neki silni nevarnosti. Kakor koli že, zgodba je podana domiselno, z ne preveč stranskih likov, za katere vemo, da so le "filanje" strani, obstoječi pa so dobro izkoriščeni in vsi s svojimi dejanji in motivi, predvsem pa iskani so-prog, odsevajo vodilno fabulo Nano rože; ne glede na neizmerni tehnološki napredek in poklicne uspehe, ki ga spremljajo je najbolj pomembno ob vsega pri tem ohraniti človeškost in poskrbeti za varno prihodnost znancev; ne biti zadovoljen le s tem, kar drugi naredijo za tebe, ampak s tem, kar si ti sam dosegel. S tem pa je dosežena naloga *sci-fija*: ne samo zabavati, ampak tudi dati misliti.

Stephen King

Mobi

piše Tanja Cvitko



Nekega prijetnega oktobrskega dne ameriško mesto Boston pretrese Pulz. Vsi ljudje, ki so v določenem trenutku uporabljali mobilni telefon, preprosto znorijo – začno divjati, nerazumljivo kričati in krvavo napadati mimoidoče. Spremenijo se v – mobi norce. Že teh prvih nekaj strani romana, ki je bil objavljen leta 2006, je tipično "kingovskih" – v bralcu vzbujajo srh ter obetajo grozljivo poslastico. King je roman posvetil začetnikom zombi žanra v literaturi in filmu –

Richardu Mathesonu in Georgeu Romeru. Tako se je en kralj groze poklonil drugima dvema.

Po začetnih krvavih straneh romana spremljamo usodo treh junakov, Claytona, Toma in Alice, ki poskušajo preživeti v peklu na zemlji. Clayton obenem želi priti domov v Maine in ugotoviti, ali je njegov sin uporabil mobilni telefon, oziroma ali je preživel Pulz. Skrb za sina postane ena izmed rdečih nitov zgodbe, po drugi strani se nam razkriva malodane evolucija mobi-norcev. Razvoj in napredek živih mrtvecev v neko novo raso je redek motiv zombi žanra in King je s svojimi pogledi precej prepričljiv. V romanu *Mobi*, kakor tudi v drugih svojih delih, premišljuje o temni strani človekove narave – ne samo o hipotetični situaciji “če človeku izbrišemo zavest in ga zopet oživimo – kaj mu preostane?”, ampak tudi o reakcijah (živih) ljudi v popolnoma nepričakovanih situacijah. Res je, da prebujene mrtvece ženejo agresivni živalski instinkti in jih na nikakršen način ne moremo več smatrati za ljudi (tudi če izgledajo kot naša mama / najboljši prijatelj / ljubimec / ljubica), vendar, koliko “človeškega” bi pravzaprav ostalo v ljudeh, ki bi se morali bojevati za svoj obstoj v postapokaliptičnem svetu?

King je premeteno izkoristil aktualne strahove naše civilizacije – strah pred tehnološkim napredkom, pred (bio)terorizmom, pred koncem sveta (2012 se bliskovito bliža!), pred – nenazadnje – sočlovekom. Ravno slednjega bi se pravzaprav morali najbolj bati, kar nam King že desetletja dopoveduje v svojih mojstrovinah.

Ljubitelji in zvesti bralci Stephena Kinga bodo v romanu *Cell* uživali, toda dejstvo je, da avtor ni ravno presegel samega sebe. Sicer je ponudil neke nove smernice razvoja zombi žanra, šokiral in pretresel nas je na svoj klasičen način, vpeljal je mnoge reference na *Dark Tower* in svoje druge kulturne romane (*It*, *Carrie*, *The Stand* ...), toda dvomim, da bo roman prepričal “neprepričane”. Drugače povedano, *Mobi* po vsej verjetnosti ne bo ustvaril novih ljubiteljev Stephena Kinga.

Roman je prejšnje leto v slovenskem jeziku in trdi vezavi objavila založba Učila International, prevajalca sta Borut in Slavica Jesenovec Petrovič. Prevod je strokoven in nedvomno učinkovit, edino sočne kletvice so mestoma rahlo neprepričljive, vendar to nikakor ne zmoti ritma branja.



Igra **Warcraft III**

piše Miha Pleskovič –
Lucas Kane

Naj dvignejo roko tisti, ki še niso slišali za ta naslov. No, kar pogumno. Še bolj pogumno. To je vse? Očitno potrebujem nova očala, saj opažam znatno pomanjkanje rok. Ali pa je mogoče krivo dejstvo, da je Blizzard s svojo znamko zadel temo, saj jo je koval in koval, dokler se ni razrasla v pravi kult, ki se ga udeležuje več kot enajst milijonov igralcev po vsem svetu. Preprosta računica: enajst milijonov krat trideset evrov na mesec je enako ogromen kup denarja. Na mesec, seveda. Tedaj pa na koncu vrste vstane neki trinajstletnik, še moker pod nosom in ves grbast od stalnega sedenja ter se začne pritoževati, da sem napačno napisal naslov. Nak, naslov je napisan pravilno, moj dragi nadbudnež, samo dandanes živimo v svetu, ki ga je prepredel *World of Warcraft*. Malokateri mladi igralec ne ve, da je *Warcraft III* resnični in pravopravni začetnik masovnega spletnega klanja orkov in nemrtvih. Da ne omenjam, da se je z njim začela zgodba, ki se še danes plete. In ker je pred kratkim na police uletela nova razširitev za dotični MMORPG, *Wrath of the Lich King*, je dobro, da se malo zazremo v preteklost in odpihnemo prah s cedeja, ki nam je 6 let krasil mizo. Za vse, ki živite v jami in še vedno ne veste, kakšna igra je to: lahko vas je sram, da ste jo spregledali.

Warcraft III: Reign of Chaos, kot je njegovo polno ime, je tekom svojega obstoja dobil tudi dodatek, imenovan *The Frozen Throne*. Je klasična strategija v slogu delanja baze. Zgodba se začne, ko mladega orkovskega vojskovodjo Thralla v sanjah ogovori neznani prerok. Posvari

ga, da deželo nameravajo napasti demoni in druge peklenške zveri in mora zato s svojim klanom zbežati preko morja na zahod, kjer se jim bo lahko zoperstavil. Thralla pesti tudi skrb, da njegovo ljudstvo po deset tisoč letih, odkar je preko portalov prišlo na ta svet, še vedno ni uspelo najti kos zemlje, ki bi ga lahko klicali dom, zato prisluhne prerokovemu nasvetu in jo podurha čez lužo. Tam se spoprijatelji s Taureni, mogočnimi biki na dveh nogah, ki častijo naravo, in se začne pripravljati na neizbežno invazijo. Prerok medtem poskusi opozoriti tudi ljudi, toda kralj Terenas ga ne posluša, zato poskusi svojo srečo pri njegovemu sinu, princu Arthasu. Vendar Arthas zavrne kakršenkoli umik in je trdno odločen, da bo zadržal kugo, ki razsaja na severu kraljestva. Nazadnje se izkaže, da so nemrtvi z demonom Mal'ganis na čelu razsajali slednjo z namenom priprave terena na invazijo. Arthas nazadnje priseže maščevanje Mal'ganisu in mu sledi vse do mrzlega severa, kjer tudi izpolni svoje maščevanje, toda s tem tudi pogubi svojo dušo in se spremeni v viteza smrti v čast kralju nemrtvih. Prerok medtem prepriča Jaina Proudmoore, mlado dekle iz reda magov, da popelje svoje ljudi prav tako proti zahodu, v pozabljeno deželo Kalimdor.

Sem mogoče povedal preveč zgodbe in vam pokvaril užitek? Mogoče, toda povedal sem komaj četrtino celotne slike. Zgodba se začne zapletati šele tu in te ne izpusti, dokler je v celoti ne doživiš. Polna je prevratov, nasilja, zarot, pretkanih načrtov in še in še. Vsebuje toliko elementov zgodbe, kot jih redkokje vidiš. Ko že misliš, da si dojel poanto pripovedi, si šele začel odkrivati globlji pomen, ki ti ga je igra namenila. Odvija se lepo in postopoma in čeprav sem zapazil nekaj velikih lukenj v pripovedi, me je posrkala vase, da sem zvečer nerad zaključil z igro in prisilno zaspal.

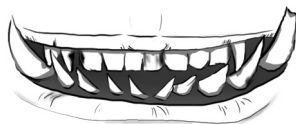
V strateških igrah sem se pogosto zmrdoval nad zatikanjem enot in splošno neumnostjo, ker so tako odločno silili skozi zid v naslednjo sobano kljub temu, da je bil na levi strani lepo položen hodnik, ki je vodil do tja. To na žalost opažam tudi pri novejših strategijah. Ironija, da jih v umetni pameti premaga šest let star špil. Enote v *Warcraft III* se odzivajo hitro, natančno in tako kot jaz hočem. Če jih pošljem nad nasprotnika, bodo šli točno na nasprotnika. Če hočem, da mi branijo postojanko, mi ne bodo zbežljali tam v tri krasne. Če hočem, da mi marširajo na drugi konec zemljevida, mi jih ne bo potrebno iskati po slepih ulicah ali zataknjene za goro, kajti njihova umetna pamet je dovolj bistra, da najdejo pot in če ti kateri vojak po nesreči umre, je to lahko samo tvoja krivda, ker nisi dovolj skrbel zanj. Slednje je še posebej pomembno, kajti tretji del, za razliko od prejšnjih dveh, ponuja skoraj absurdno nizek populacijski limit. Bolj ko se bližaš meji, manj zlata boš prejemal od rudnikov. To te prisili, da dobiš občutek, da je vsak vojak na bojišču zelo pomemben in se boš na vse kriplje potrudil, da ga boš čimdlje obdržal pri življenju. Zdravilni uroki so alfa in omega spopadov in če ti nasprotni heroj med bojem spusti par zdravilnih palic (ki zdravijo vse prijateljske enote v določenem območju), boš hitro spoznal, da si v škripcih. Tvoj heroj se mora znajti hitro, sicer se lahko zgodi, da te sovražnik pohrusta za malico.

Slednji tudi niso tako neumni, kot sprva zgledajo. Že na normalni težavnosti ponudijo dostojen izziv. Čeprav včasih delujejo skriptano in te napadejo oz. čakajo nate samo zato, ker jim je vse-mogočna vrstica kode tako naročila, znajo tipati tvojo obrambo in napadati ravno tam, kjer bi te najbolj bolelo. Še bolj agresivni postanejo z višjo težavnostjo, kjer postanejo pravi mojstri vojne. Če se ne obmeš hitro, je bitke po desetih minutah že konec. Mogoče se takšen pristop navad-

nim igralcem ne dopade, toda *hardcore* igralci bi se tukaj počutili kot doma.

Pozna se, da se je Blizzard za to igro zelo potrudil. Pozna se po risankasti grafični podobi (vseeno me malo moti, kako portret konjenika opleta z gobcem, kot bi hotel z njim ujeti muho, toda to je že pikolovstvo), raznolikosti herojev in njihovih sposobnosti (Arthas, Jaina, Thrall, vsi so kul in vse lahko nadzorujemo), še najbolj se pa pozna po zemljevidu terena, ki kar poka od skrivnosti. Recimo razne živali, ki eksplodirajo, če jih prevečkrat "požokaš" (smeh zagotovljen), skriti prehodi, ki ponujajo lepe nadgradnje za heroje, sam osebno sem celo zasledil zerglinga iz igre *Starcraft* (prav tako Blizzardove igre). Žal do njega nisem mogel priti, ker je bil obkrožen z drevjem. Še lepše presenečenje pa je, da je tretji del od drugega podedoval pikre pripombe raznih enot, ki jih moraš prav tako drezati dovolj časa, če jih hočeš slišati. Vse so prav posrečene, pri nekaterih se pa že rolaš od smeha. Tako imamo ogre, ki prdijo, pešake, ki se začnejo pritoževati čez vojaško življenje ("Join the army, they said. See the world, they said."), ena največjih cvetk pa je prav gotovo nemrtvi heroj, ki je ogorčen nad plačilno tarifo njihovih vrtcev. Nepozabno.

Dejstvo je, da je *Warcraft III* skupaj s svojim dodatkom ena najboljših iger, kar sem jih igral. Pomanjkljivosti so seveda prisotne, toda dobre lastnosti tako temeljito prekrijejo vse temne kotičke, da jih sploh ne opaziš. Nič čudnega, da več kot enajst milijonov ljudi redno plačuje in igra *World of Warcraft*. Roko na srce, Blizzard si tako slavo vsekakor zasluži.



N-ta dimenzija

Avtor: Jurij Kunaver

Vsi so vedeli, da bodo enkrat umrli in bili mrtvi, kar pa si je vsakdo predstavljal nekoliko drugače. Le redko so premišljevali o večnosti, in njihove predstave o njej so bile nejasne, zato skoraj niso vplivale na njihova življenja na Zemlji.

Generacija, ki jo omenjam, je bila samozadostna in precej osamljena. Vsak je špekuliral, da bo, če še nekoliko počaka, našel zase vsaj malo boljšega življenjskega sopotnika od tistih, ki so mu bili dosegljivi v tedanjem trenutku. Čas pa je neusmiljeno tekkel in vse več ljudi je ostalo samih, okorelih in čudaških.

Na stara leta je še posebno težko biti sam, vendar to zadnje življenjsko obdobje traja samo nekaj let, potem pa umreš in izgineš v Niču ali pa te čaka onostranstvo, najbrž bolj ali manj podobno tistemu, kar so nam predstavili še kot otrokom pri verouku. Nič skrbi – tudi na drugem svetu si bomo Zemljani delili podobne usode, tam ne bo kakšne posebne osamljenosti niti stisk, in samo najbolj zakrknjeni bodo pregnani v pekel po lastni krivdi, ostali pa bomo lahko ponavljali stare vzorce iz zemeljskega življenja, živeči dovolj blizu in hkrati dovolj daleč od nam sorodnih bitij. Spet bomo lahko špekulirali in čakali, da pride “tisti pravi”.

Potem je prišla smrt. Kratko slovo in že sem bil na drugem svetu, malo začuden, da nisem izginil v Niču. Znašel sem se v ogromni zgradbi, kjer so me usmerjali napisi na elektronskih prikazovalnikih, pritrjenih visoko na stenah hodnikov in sob. Navodila so bila v mojem materinem jeziku in dovolj razumljiva, da sem se znašel brez pomoči drugih. Oprostite, katerih drugih pa?! V omenjeni zgradbi nisem nikogar srečal, povsod je vladala smrtna tišina!

Vstopil sem torej v mojo celico, kot mi je pojasnil elektronski napis. Bila je prostorna in kar okusno opremljena. Svetloba je bila umetna, a ni utrujala oči. Poleg postelje je stala omara za obleke, ob nasprotno steno so bili postavljeni kuhalnik, korito za pomivanje posode in hladilnik. Prikazovalnik na steni mi je zatjeval, da se hladilnik samodejno polni s hrano in pijačo in da je stranišče na hodniku, druga vrata desno. Imel sem tudi nekakšno delovno mizo in ob njej en sam stol.

Zakaj samo enega – kaj pa obiski?

Kot bi nekdo bral moje misli, se je na zaslonu izpisalo: “Obiski načeloma niso prepovedani, vendar jih ne bo, ker niso možni. Vsak umrli živi v svoji dimenziji neskončno razsežnega Sveta mrtvih in ima udobje, kakršnega si je prislužil s svojim obnašanjem na Zemlji. Zastavljanje vprašanj ni možno. Vse, kar morate vedeti, se bo vedno znova izpisovalo na zaslonu.”

Priznati moram, da tega nisem pričakoval. Postalo mi je tesno pri srcu.

Morda so pa le moraste sanje? Ali pa se nekdo iz mene norčuje?

Ne vem, kako dolgo je trajalo, najbrž nekaj mesecev (ure nisem imel, "ker čas tukaj nima nobenega pomena" – kot mi je pojasnil prikazovalnik), preden sem lahko na steni prebral naslednje:

"Za krajšanje časa lahko poskusite s spominjanjem na vse lepe trenutke, ki ste jih preživeli skupaj z ljubljenimi osebami. Redna vaja v spominjanju lahko za več milijonov let odloži vašo transformacijo v elektronski prikazovalnik."

Želel sem vprašati, ali je moja sprememba v stenski prikazovalnik res neizogibna ali pa jo lahko samo nekoliko upočasnim, vendar, kot že veste, postavljanje vprašanj ni bilo možno. Moral sem čakati in upati, da mi bo o tem kaj povedal prikazovalnik na steni.

Včasih se mi je že kar malo bledlo zaradi obupnega položaja, v katerem sem se znašel povsem nepripravljen takoj po smrti. Nekajkrat sem se poskušal ubiti. Podrobnosti ne bom izdal. Stenski prikazovalnik se je kmalu (že čez nekaj desetletij, po moji oceni) odzval. Pisalo je:

"Samomor ni možen. Edina reinkarnacija je za vami. Ostanite razumni in se čim prej sprijaznite s samoto in življenjem v svojih zemeljskih spominih. Če boste še naprej udarjali z glavo ob zid, lahko izgubite tudi spomine. Kaj boste potem?"

Kaj bom potem? Pojma nimam!

Ubogal sem navodila in pričel brskati po svojih spominih. Same nedokončane zgodbe. Same še niti začete zgodbe. Kaj sem vendar počel ves tisti čas na Zemlji? Stenski prikazovalnik se je kmalu odzval (jaz pa sem ganjeno poljubil njegove mrzle diode):

"Če nimate spominov na lepe trenutke v družbi svojih najdražjih, si jih poskusite izmisliti. Aktivirajte vso svojo domišljijo."

In sem to poskušal naslednjih sto tisoč let. Vsaj meni se zdi, da je trajalo toliko časa. Prav ničesar si nisem mogel izmisliti. Zdelo se mi je, da sem vso mojo domišljijo pustil na Zemlji. Prikazovalnik na steni pa je napisal tole:

"Domišljija je lastnost, ki se je razvila v dolgih obdobjih evolucije zemeljskih bitij. Služi med drugim za prikrivanje nepopolnosti sorodnih bitij, da človek lažje živi v njihovi bližini. Ni trdnih dokazov, da se ta lastnost ohrani tudi po smrti."

Prekleti prevarant! Najprej mi nekaj svetuje, potem isto tako rekoč zanika. Razbil bom tega manipulanta! Še preden sem elektronski prikazovalnik odtrgal z zidu in ga vrgel ob tla, pa sem na njem prebral naslednje:

“Ni povsem gotovo, da bo uničeni prikazovalnik kdaj nadomeščen z drugim. Ne pričakujte popolnih nasvetov.”

Tako je stenski prikazovalnik ostal v enem kosu.

V predalu mize z enim stolom sem nekoč našel svinčnik in nekaj praznih listov. To se je moralo zgoditi pred manj kot enim milijonom let. Tako sklepam, ker se še nisem spremenil v stenski prikazovalnik. Čeprav se mi včasih malo zmeša in takrat sem skoraj prepričan, da se je ta sprememba že zgodila.

Ne vem, kaj bi bilo bolje: da me elektronski prikazovalnik poprej obvesti (koliko časa prej?), da se bom spremenil v nekaj njemu podobnega, ali da mi ne omeni ničesar? In če se mi zlaže – kaj mu pa morem? Kaj, če se je že zlagal, če mi že ves čas samo laže? Toda, kakšno korist bi on imel od laži – in kakšno korist od pisanja resnice?

Vedno manj mi je jasno. Vse težje prenašam moj položaj. Najraje bi se kar takoj spremenil v elektronski prikazovalnik.

Ozrl sem se navzgor, kjer je na zidu visel on. Spet je prebral moje misli, in mi napisal naslednje stavke:

“To je lahko le vaša prostovoljna odločitev. Nobene garancije ni, da boste s svojo spremembo v elektronski prikazovalnik zadovoljni. Ali kaj veste o posledicah te svoje odločitve?”

“Neeeee!”, sem se zadržal na ves glas.

Na prikazovalniku sem naprej bral: “Ko boste odločeni, iztrgajte najbližji stenski prikazovalnik iz zidu in ga razbijte z udarjanjem ob tla. Pri tem uporabite vso razpoložljivo silo.”

Kaj naj storim? S kom naj se posvetujem? Nič, še zadnjič si bom poskusil kaj lepega izmisliti o mojem prejšnjem življenju. Kaj lepega, lepega, lepega ...

Nasvidenje, Veličastni svet

Avtorica: Amedeja M. Ličen

V bližnji prihodnosti v oddaljenem popolnem Veličastnem svetu pod umetnim atmosferskim plaščem živi idealna družba. Ima do potankosti določen ustroj delovanja in zdi se, da smo ljudje končno dosegli nebesa na zemlji.

Vendar se tako le zdi. Čudoviti življenjski pogoji in prijazno sporazumevanje med ljudmi in inštitucijami dobro skrivajo temne plati veličastnega življenja. Prikrita kontrola vsega živega ni tako moteča, kakor oko kamere, vendar vseeno omejuje posameznika na tisoč in en način.

DenTer je tiste redke vrste posameznik, ki se ne pusti omejevati. Z izumljanjem novotarij si krajša čas. Za preživetje ni potrebno nikomur delati, saj v svetu vlada blagostanje, določena dela pa so vprašanje časti in jih lahko opravljajo le izbranci.

S poglobljanjem v delovanje Veličastnega sveta ugotovimo, da je ta še bolj umazan, pokvarjen in nasilen kakor današnji, le da je zavit v bleščeč darilni papir, za katerega je bolje, da ga nikoli ne bi odvili.

Malo je možnosti, da jo bo DenTer s svojim neprilagojenim značajem odnesel brez neljubih posledic, posebno še, ker je dekle, ki si jo je izbral, padlo v oči nekemu, ki ima v rokah oblast in moč. Zanimivo.

Tudi tukaj in danes se zavzeto borimo za takšen svet. Za svet brez vojn, kriminala, slabega ozračja, boleznin in pomanjkanja.

Lahko se celo zgodi, da nam bo uspelo.

Bomo res tam, kjer si želimo?

LAŽNIVCI (ODLOMEK)

V glavni odločiteljski sobani je v mehkih, samočistilnih, dodatno klimatiziranih in zelo vljudnih naslanjajčih čemel izbran cvet moči Veličastnega sveta. Med njimi se je odvijala najbolj skrita, nepriporočena in neprimerna igra veličastnega veka. Trije odločitelji, predstavniki vrhovnega Trojstva "črno, rdeče in rdeče-črno" so sedeli za mizo in metali karte. Ne tiste za sprostivni poker ali šnops, niti one za tarok, s katerimi se zabavajo nizkošolarji med odmori.

Na trikotno mizo so padale eklektične karte. To ne bi bilo nič posebnega, če ne bi igrali igre, ki vzpodbuja najnižje strasti, igro, davno črtano z obstoja, črkovnika in vseh veličastnih dokumentov.

Odločiteljski vrh je metal lažnivca.

Nekoč so starši lagali otrokom (ko sem bil jaz majhen), otroci staršem (grem se učiti) močje ženam (danes se bo zavleklo), žene možem (nikoli si ničesar ne kupim), politikim volivcem (jutri bo boljše), volivci politikom (verjamem, da bo jutri boljše), skratka, lagali so vsi povprek, en drugemu, drug enemu in sami sebi. V duhu laži je bilo napisanih veliko znanstvenih ekspertiz, tragikomedij, grafitov, političnih manifestov, ljubezenskih pisem, blogov in zdravniških opravičil. Posledice so bile strašne in

so razvidne iz preučevanja zgodovinskih eksponatov.

Neizogibno se je moralo zgoditi. Laž je bila razkrinkana in uradno poštepljana kot vir vsega zla. Doletel jo je masovni eksodus v reciklažo, ker pa se tudi predelana ni kaj prida izkazala, je sledila ekstremna eksekucija. (Je že tako, da v Veličastnem svetu besede na "eks" ne pomenijo nič dobrega!)

S tem pogumnim dejanjem je bila mehka rdeča preproga pripravljena in slavnostni prihod Veličastnega sveta se je lahko začel.

V izogib ponovnemu razcvetu je bil od tu naprej vsak, še tako rahel simptom laži, nemudoma sankcioniran. Da se prepreči ponovna epidemija, ki bi zahtevala nove številne žrtve, je bila laž globoko nepriporočena tudi v šalah, sprostivnih tehnikah, mislih in filmih s fantazijsko vsebino.

"Zmestost," je bleknil JaviS in trdo vrgel karto z nežno utripajočim sončkom na hrbtu, da se je kupček odločno zatresel.

Je ali ni? MaPenu in KarPonu je bilo prosojno jasno, da ni. Nobenemu se ni ljubilo tvegati in igra se je nadaljevala.

"Devet palic," je zagrmel MaPen in na mizi se je zasmel naslednji žmigajoči sonček.

Zna biti tako, sta se brez besed strinjala soigralca, zna biti.

Odvilo se je nekaj krogov ob divjem sončkastem utripanju, vendar igre ni nihče prekinil.

"V šestek peljem priležnico na praznovanje Izpisnega dne na BakHanijo," je rekel MaPen.

"Norec," se je oglasil JaviS in vrgel nov sonček na ležeče brate.

"Mogoče. Ampak kaj pa naj?" je odvmil MaPen.

"O karti govori," je rekel KarPon in dodal: "Tudi jaz."

"Ne, lažeš!" je siknil MaPen.

"Tvegaj. Vsi gremo, Matičar vabi." JaviS se je MaPenu zazrl globoko za oči. "Norec. Vztrajam."

"Nekam zgodaj se mi zdi, mlad je še." MaPen je končno tvegaj, dvignil vrhnjo karto s kupa in jo pogledal.

"Norec. Pa še na glavi stoji," je žalostno zavzdihnil, jo pokazal tudi njima in k sebi potegnil zajeten trop kart. "Očitno bodo vse jutrišnje odločitve na meni."

"Ni še konec," ga je bodril KarPon, "nismo še končali. Matičar je še poln zdravja in načrtov. Vabi na Izpisni dan mame svoje žene."

"Mame njegove žene? To bo veselo." Vendar je trenutno MaPenu z veseljem bolj slabo kazalo. V rokah se mu je nakopičilo zavidljivo število kart, druga dva pa sta bila skorajda praznih rok.

"En kovanec," je nadaljeval MaPen in položil karto. "Kako sta se imela na QuLandiji?"

"Hudič," je JaviS odvrnil naslednjo karto, "po starem. Trening, trening, trening. Z dvema besedama – veliko treninga."

"Šest čaš. Trava je bila super in šampanjec tudi," je dodal KarPon.

"Cesarica," je rekel MaPen.

“Lažeš.” KarPon je odločno dvignil zadnjo karto in porinil novi kupček pred MaPen.

“Kako si vedel?” je ta vprašal.

“Videl sem jo v JaviSovi roki.”

“Aaaa.” MaPen se je poslužil svojega najljubšega zloga, ki je tokrat izražal čisti obup. V roki skorajda ni bilo več prostora za nove sončke.

“Kaj hočemo,” je rekel JaviS, ko so se po nekaj krogih pred MaPenom znašle vse karte, “jutri me torej ne bo sem.”

“Gremo še eno za po jutrišnjem?” je vprašal poraženec.

Strinjali so se in KarPon je temeljito premešal karte za novo rundo. Pravično (sebi nekaj manj) jih je razdelil med vse tri.

“Sodni dan,” je začel JaviS.

Sodni dan v Veličastnem svetu nima pomena, saj se nikomur več ne sodi. Danes se odloča, zato je najpomembnejša inštitucija odločiteljski klub, katere ga edini člani so odločitelji MaPen, KarPon in JaviS.

To je vrhovno telo mogočnega sistema, saj je bila ob samem nastanku zakonodaja sprejeta za vse veličastne čase. Zakonodajna veja oblasti je postala suha in jalova, zato so jo brez milosti odžagali. Prav tako ni izvrševalcev, saj je njihovo delo prevzela samoavtomatizacija.

Natančnost jezikovja določa, da imajo besede, ki se končajo na -alec (npr. sejalec – tisti, ki seje) vedno svoj par s končnico -anec (sejanec – tisti, ki je posejan), naziv z končnico -itelj (sejitelj – tisti, ki skrbi, da je med prvima dvema vse po Pravilniku) pa s prvima dvema oblikama zaključuje Trojstvo in je v hierarhični lestvici visoko nad njima. Ta je nepogrešljiva v vseh svetovih.

Čprav je bil v njenem vrhu, si je MaPen po ponovnem porazu pridela še en dodaten delovni dan in tiho upanje, da bo šel na BakHanijo dan prej, je odplavalo s slabimi kartami.

Karte so nezanesljive, sreča pa je najpravičnejši odločitelj, ki enkrat obiše KarPona, drugič JaviSa, tretjič MaPen. Poleg odločiteljskega kluba in izgubljenih iger imajo še veliko skupnega.

Vsi trije živijo v srečnih družinskih skupnostih z lepimi sobivalkami.

Vsi trije imajo srečne priležnice. Po dve vsak.

Imajo dostop do najlepših ristanč igrišč.

Vabljeni so na brezštevilne Vpisne in Izpisne dni.

Preko veličastnega Pravilnika upravljajo z Veličastnim svetom.

Imajo večkrat razmnožene in trdno vsajene gene v svojih potomcih, kakor priporoča Pravilnik. Vsi trije so v vrsti za četrtega. Čakajo na izvorne celice tistih, ki sami ne želijo družinske celice.

Vsi trije obožujejo lažnivca.

Veličastna kaznovalna politika kaže prijazen obraz, za njim pa se je skriva neusmiljena krutost.

Za zgomiji stavek bi bil avtor stimuliran s petimi leti neplačanega dopusta v delovni ali celo počitniški koloniji, če bi padel pred oči čitalcu veličastne jurisdikcije.

Izrazi, kot so “kazen”, “neusmiljenost” in “krutost”, so bili že davno prepovedani, pa tudi izraz “prepovedan” je bil prepovedan in po 224. alineji “Pravilnika o primernem obnašanju” nadomeščen z besedo “neprimeren”. Ker pa zabito ljudstvo rabi veliko generacij, da se otrese globoko ukoreninjenih vzorcev, so se v manj izpostavljenih okoljih stare pogovorne oblike še vedno ohranile.

Pravilnik temelji na prikitem humanoidnem načelu, ki je že velikokrat vstalo od mrtvih in se zopet pogreznilo nazaj: “Vse, kar je prepovedano, ni dovoljeno.”

Sodobna pravna podlaga je blagozvočna: “Vse je neprimerno, razen nekaj malega izjem.”

Pravilnik vsebuje 10.000 točk, v katerih so zajete vse izjeme, globe in drugi izboljševalni ukrepi.

Izbor dolžine in mesta slednjih je v rokah članov Odločiteljskega kluba, ki so, resnici na ljubo, le formalno telo, razdeljeno na tretjine, ki odločajo v duhu opredelitve vsakega odločitelja. Za prevlado katerekoli tretjine in za pravo ravnovesje vrhovnega Trojstva se ni batí, saj je končni cilj vsake odločitve konsenz, ki ga vrhovni trije slej ko prej dosežejo¹. V praksi pa sodi (neprimeren izraz!) en sam. Druga dva se proste dni lotita česa bolj pomembnejšega, če za trikotno mizo ravno ne mečejo lažnivca, ki odloči o tem, kdaj bo kdo zadolžen za to, da opravi delo vseh treh.

Veličastni sistem in kaznovalna, pardon, izboljševalna politika sta skoraj idealna, kljub temu pa se zaradi težko predvidljive človeške nravi otepata z nekaj neprijetnimi malenkostmi. Tudi nekatere besede imajo popolnoma drug pomen, kot je bilo nekoč v navadi.

Slikovit primer je beseda “pisanje”. V znanem smislu po starem ne obstaja, saj je po zadnji revoluciji klasično pisanje popolnoma izumrlo. V Veličastnem svetu se uporablja le kot pravni (tudi ta ne obstaja in ta se je preimenoval v svetovalni), ki je že v naprej obsojen na neuporaben odgovor. Tu moramo žal uporabiti tudi besede, ki jih ni v aktualnem črkovniku, so pa nepoznavalcem nujno potrebne za jasnejše razumevanje.

Primer že davno izumrlega pravnega izražanja, ki se je nazadnje dogodil pred kosmato revolucijo leta 2029:

Zaradi ropa banke ste obsojeni na deset let strogega zapora brez možnosti pogojnega izpusta ali pomilostitve.

Prevod v veličastni svetovalni jezik:

Zaradi izjemno neprimernega obnašanja do bančnih uslužbencev vam priporočamo trideset let neplačanega dopusta brez prekinitve in brez motenja s strani družinskih članov in drugih obiskovalcev.

Veliko preobrazbo je doživela tudi beseda “pisanje”. V svoji prvinskosti je že davno prerasla primitiven pomen beleženja in se uporablja kot svetovalni termin, ki je že v naprej obsojen na neuporaben odgovor.

Pravilo o pisnem ravnovesju strogo sledi namenu, da je vsota pripombe in odgovora enaka pozitivni ničli, to pa pomeni, da v primeru zelo logičnega in zanimivega vprašanja dobimo obratno so-

razmerno kretenski odgovor.

Primer pisanja: *Glede na odločbo Odločiteljskega kluba ste mi za pet let samovoljno podaljšali priporočen dopust. Pričakujem materialno odškodnino in moralno opravičilo.*

Odgovor: *Globoko obžalujemo našo napačno presojo, materialno odškodnino pa vam bomo odmerili po dokončni preučitvi vpliva zeta kozmičnih žarkov na gensko strukturo razmnoževalnih celic zgodnjih travniških kukmakov.*

Tisti, ki imajo s pisanjem pogoste izkušnje in uporabno dedno zasnovo, so ubrali naslednjo taktiko (če si ne morejo pomagati z SnR^2), ki pa jo ohranjajo v strogo zaprtih krogih.

Pisanje: *Sem nečak člana Odločiteljskega kluba po šestem Medawar-Mayevev vretenu³, po očetovi strani⁴.*

Odgovor: *Vsekakor! Nemudoma javite kodo, da vam bomo nakazali moralno odškodnino.*

Prve stvari, ki se jih otroci naučijo, so Uvod v Ustavo, Pravilnik, Veličastna oda in kako priključiti cev na ekstazomat. Pravzaprav znanje le osvežujejo, saj jim informacijske impulze v rednih odmerkih servira kontrolni čip takoj, ko si v telesu poišče stalno mesto. Od tretjega leta dalje pa se otroci ukvarjajo z banalnostmi odnosov znotraj družinske celice, besedami pravica, skrbnik in skrbnica (ali ata in mama) in drugimi koristnimi pojmi.

Pri tej starosti imajo dovolj utrjeno hrbtenico, da smejo hoditi in se z delom naučenega spoznati tudi od blizu ter obiskovati Vpisne in Izpisne dni. Po črki Pravilnika se imenujejo bivanci vse do praznovanja Samostojnega dne, ko se lahko oddaljijo od svoje družinske celice in skrbnikov ali varuške za dlje kot dva radija. Odgovorni so za svoja dejanja, vendar pa gredo v primeru večjih kršitev na počitnice njihovi skrbniki.

V Veličastnem svetu je veliko odgovorov brez vprašanj in prav nobenega vprašanja brez odgovora. Sistem je pravičen, preprost in razumljiv, saj se je učil na napakah zgodovine, ki je najboljša učiteljica, če jo le zbrano poslušamo.

Je pa podvržen primitivni fizikološki slabosti, ki se jo sicer trudijo izboljšati, vendar pri tistih, ki bi jo najlažje, ni opaziti prave zavzetosti.

Na nekaterih težko dostopnih mestih slabo tesni.

1 V skrajnem razhajanju se to zgodi po kakšnem veselem dnevu, kjer teče rdeči šampanjec tudi mimo ekstazomatov.

2 Slovensko načelo Recipročnosti, idejna last av. "Ti meni sina v službo, jaz tebi terenca iz izložbe za pol cene."

3 Medawar-Mayevo vreteno, imenovano po biologih Robertu Mayu, ljubitelju kaosa in Petru Medawarju, nobelovcu, ki je odkril imunotoleranco in je imel prav simpatične teozofske zamisli. Med drugim je izjavil: "Pokazal bom, da je večji del tega (spisa) nesmisel, ukana z različnimi dolgočasnimi metafizičnimi izmisleki in avtorju lahko opravičim nepoštenost le s tem, da je sam sebe z velikimi napori prevaral, preden je prevaral druge."

4 Kljub veliki oddaljenosti od zgodovinskega razumevanja bivanja, je več kot očitno nekatera dejstva, čustva in reakcije tudi z več zaporednimi revolucijami in priporočeno čelno lobotomijo skorajda nemogoče povsem izkoreniniti.

