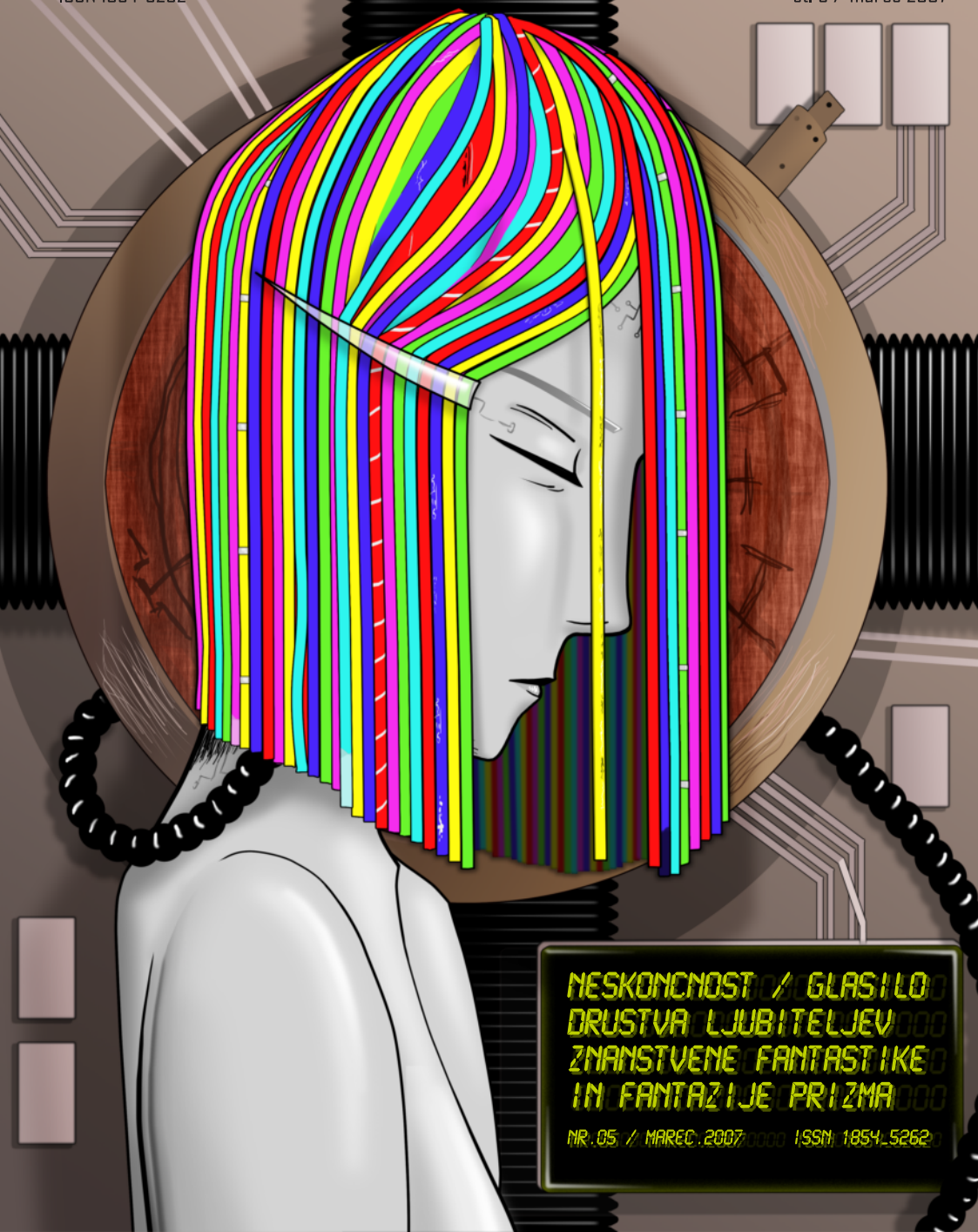


neskončnost

ISSN 1854-5262

št. 5 / marec 2007



NESKONČNOST / GLASILO
DRUŠTVA LJUBITELJEV
ZNANSTVENE FANTASTIKE
IN FANTAZIJE PRIZMA

MR. 05 / MAREC 2007 ISSN 1854-5262

Novičke

Vitezi & Čarovniki

Vitezi & Čarovniki je ime za epski fantazijski projekt, ki ne vsebuje samo klasičnih romanov, temveč je postal tudi navidezni svet znotraj internetnega vesolja. Spletno mesto <http://www.vitezicarovniki.com> ni zgolj reklama, temveč del projekta in sledi trendom razvitega sveta (vsaj kar se tiče te literarne zvrsti).

Anor Kath: Pota magov

Anor Kath: Pota magov je fantazijski roman o trojici magičnih mojstrov, ki na podlagi zapisov iz preteklih Dob vsak na svoj način iščejo stara znanja. Vse tri žene nek globlji, notranji klic. Njihovo iskanje je osnova, ki jih združi in oblikuje v družino tako, da si na poti tudi pomaga.

Roman bo kmalu izšel pri novomeški založbi Goga, z avtorjevim dovoljenjem in dovoljenjem založbe objavljamo ekskluzivni odlomek na 26. strani.

Konfuzija, Sečovlje, 27-28-29 april 2007

Dnevi znanstvene fantastike na Obali. Predavanja, projekcije, delavnice, razstave in še kaj. Spletna stran: <http://www.deaho.org/konfuzija>

organizatorji pa so dosegljivi na naslovu:
konfuzija@gmail.com

Sferakon, Zagreb, 20. - 22. april 2007

Spletna stran: www.sferakon.hr



Kazalo

Novičke	2
Uvodnik	3
Članki	4
Recenzije	18
Zgodbe	26

Kolofon

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

številka 5, marec 2007
brezplačni (promotivni) izvod
izhaja četletno
naklada: 400 izvodov

glavni in odgovorni urednik:

Tanja Cvitko,

lektor besedil: *Dag Kleva*

grafično oblikovanje,

prelom, stripi, naslovnica,

zadnja stran:

Peter Dobaj,

motiv na zadnji strani:

Tanja Semion

Neskončnost – email kontakt:

neskoncnost@prizma.si

Prizma na spletu – forum:

<http://forum.prizma.si>

Avtorske pravice vseh
prispevkov pripadajo
avtorjem samim.

Uvodniško besedičenje

Drage bralke in bralci!

Tokratna Neskončnost nima posebne vsebinske usmeritve in upamo, da boste med raznovrstnimi besedili našli kaj po svojem okusu. Še vedno ohranjamo odlične sosedske odnose in z veseljem objavljamo prevedeno zgodbo hrvaškega avtorja – Zorana Krušvarja – ki je znano ime v hrvaškem fandomu. Zgodba je bila prvič objavljena leta 2002, v zbirki *Tvar koja nedostaje* in je leta 2003 dobila nagrado SFERA v kategoriji zgodbe.

V zadnjih treh mesecih je Prizma, kakor ponavadi, izpeljala nekaj projektov in se malce pojavljala v medijih. V Mariboru smo pripravili večer samurajev in večer o Neilu Gaimanu, v Ljubljani pa večer s starodavnimi bogovi, na katerem smo predstavili različne svetovne mitologije in božanstva. V naslednji številki – junija 2007 – boste v povezavi z omenjenimi projekti lahko prebrali članek o legendami risanki Samuraj Jack ter simpatično “azteško” zgodbo.

Trenutno se pripravljamo na tri (!) ZF&F konvencije, ki se bodo odvile v bližnji prihodnosti – Istrakon, Sferakon (oba na Hrvaškem) in Konfuzija, prva slovenska konvencija sploh! Vsi tisti ljubitelji, ki ste znali jokcati, zakaj na Slovenskem nimamo konvencije ... zdaj jo imamo, jo boste obiskali? Reportaže in primerjave vseh treh konvencij boste prav tako lahko prebrali v naslednji številki Neskončnosti.

Za konec naj še omenim, da bo Prizma kmalu pripravila večer, posvečen legendi Georgeu R.R. Martinu in Igri prestolov, zato ne pozabite preverjati Prizminega foruma:

<http://forum.prizma.si>

Prijetno branje!
Tanja Cvitko

Maribor, 12. marec 2007



KOZMIČNE VIZIJE CHESLEYA BONESTELLA

piše ŽIGA LESKOVŠEK

Že davno pred tem, ko je NASA poslala v vesolje prve s kamerami opremljene raziskovalne satelite, so naše predstave o vesoljskih širjavah temeljile na povsem drugačnih očeh. Slikarske vizije Chesleya Bonestella, ki je bil celih trideset let nestor astronomskega slikarstva, so odprle pot novi vrsti umetnosti in nas popeljale v kraje, ki jih še ni uzrlo človeško oko. Preroški realizem njegovih astronomskih upodobitev predstavlja pravo zmagoslavje umetnosti nad fizikalnimi danostmi prostora in časa.



Bil je eden od pionirjev tovrstne umetnosti, s svojim obsežnim likovnim opusom pa je v tej meri oblikoval to mlado umetniško zvrst, da ga imamo lahko brez slehernega dvoma za očeta astronomske ilustracije.

Chesley Bonestell se je rodil leta 1888 v San Franciscu. Ni imel še niti eno leto, ko je v tragičnem spletu okoliščin izgubil mater, tako da je mladost preživel z očetom in sestrama. Leta 1906 je potres razdejal dom družini Bonestell in takrat je v požaru zgorela tudi njegova prva upodobitev planeta Saturna, ki jo je naslikal le dobro leto pred tem. To je bil čas novih odločitev in tako je nekaj let kasneje Chesley odšel študirat arhitekturo na kolumbijsko univerzo.

Bonestell je bil zelo raznovrsten ustvarjalec, saj se je poleg dela na področju arhitekture uveljavil tudi kot knjižni in časopisni ilustrator in slikar. Ob vsem tem pa se je zapisal tudi deveti umetnosti, kjer je upodabljal krajinske panorame, s katerimi so filmski delavci pogosto nadomeščali resnične pokrajinske motive. Seveda pa je Chesley Bonestell najbolj zaslovel z astronomsko ilustracijo.

Zametki astronomskega slikarstva segajo v 18. stoletje, ko so slikarji še alegorično upodabljali religiozna in okulturna prepričanja takratne dobe. Res je, da so imele takratne domišljjske podobe tujih svetov bolj malo skupnega z znanstvenimi spoznanji in da so bile obarvane z misticizmom, vendar to v ničemer ne zmanjšuje domišljije umetnikov in njihovih stremenj po novih spoznanjih.

Korenine tovrstne umetnosti postavljamo v leto 1865, ko sta Emile Bayard in A. de Neuville ilustrirala romane Julesa Verne. To so bile prve likovne upodobitve vesolja, ki so nastale na osnovi znanstvenih spoznanj. To seveda ni bilo naključje, saj je Verne kot izredno natančen raziskovalec bedel nad likovno opremo svojih del. Ni bil zadovoljen samo s tem, da so knjižne ilustracije v popolnosti ustrezale takratnim spoznanjem, ampak je k sodelovanju pritegnil tudi vodilna kartografa, Beerja in Maedlerja, ki sta izrisala natančen zemljevid Lune.

Na prelomu stoletja je izšlo mnogo bogato ilustriranih astronomskih knjig. Med takratnimi ust-

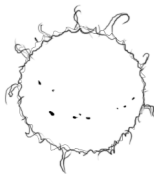
varjalci je izstopal predvsem astronom Lucien Rudaux, ki je s takšnim ustvarjalnim navdihom naslikal lunino površje, da ga lahko še dandanes primerjamo s fotografijami, ki jih je posnel Appolo. Rudaux je slikal v impresionističnem slogu in pri tem uporabljal vodene in tempera barve. Njegove slike niso preobremenjene s podrobnostmi, so enostavne in zgrajene iz preprostih geometričnih enot. Rudauxova dela odlikuje izjemna tehnika, odlično poznavanje perspektive in igre svetlobe, kar daje vtis realnosti. Mogoče se prav v tem kaže, da umetnost ni vedno le spekulativna in da so umetniške vizije včasih bolj zanesljive od znanstvenih ekstrapolacij. Prav gotovo domišljija ni vedno slepa in je intuitivno umetniško ustvarjanje včasih boljši vodič od logične misli.

Astronomske ilustratorji so se vedno zavedali, da jim tuji svetovi zaradi svoje nenavadnosti in skrivnostnosti nudijo večji polet ustvarjalne domišljije kot upodabljanje realističnih pokrajinskih pejsajzov. Zvezde, ki v nočni tišini polzijo prek neba, burijo predstave neslutelih površinskih oblik tujih nebesnih teles, z njihovega površja pa se skozi atmosferske ovoje kažejo človeškemu duhu še neodkriti kotički nedoumljivega univerzuma. Tako kot so vesoljska plovila, ki so z našega planeta poletela izven sončnega sistema, s številnimi odkritji vzburla zanimanje znanstvenikov, je raziskovalni duh človeštva navdihnil tudi likovne ustvarjalce k upodabljanju slik, ki so obenem sanjske podobe sedanjosti in spoznanja prihodnosti. Ikonografska simbolika nebesnega svoda je postala nepogrešljiv del futurološkega ikonografskega mozaika. Likovne ikone astronomske ilustracije, s katerimi nas umetniki kot čez simbolne mostove vodijo v neznano, ohranjajo svoj pomen tudi po izločitvi iz likovne-

ga dela in tvorijo enega od temeljnih simbolov sodobne družbe. Nenehni sopotnik kozmičnih vizij je tudi tehnologija našega časa in s tem najrazličnejša plovila, s katerimi se umetniki podajajo na domišljajska potovanja. Astronomska ilustracija se torej v mnogih primerih prepleta in dopolnjuje s tehnološko, oba vidika pa sta v mnogih delih organsko in neločljivo prepletena.

Astronomske slikarstvo lahko delimo na ilustrativno in dekorativno smer, ilustrativno astronomske slikarstvo pa na realistično in fantastično. Umetniki, ki upodablajo nebesna telesa na osnovi znanstvenih dognanj, pripadajo realistični smeri astronomskega slikarstva, nekateri ilustratorji pa slikajo povsem izmišljene vizije univerzuma in njihova dela uvrščamo med fantastične astronomske ilustracije. V dekorativno smer astronomske ilustracije sodijo simbolistične astronomske ilustracije, ta smer pa se je razvila pod močnim vplivom nadrealizma, ki med svojimi izraznimi sredstvi izkorišča predvsem simbolno likovno ikonografijo.

Najpomembnejši predstavnik realistične astronomske ilustracije, ki je tudi v največji možni meri vplival na to umetniško smer, je seveda Chesley Bonestell. Njegove vznemirljive upodobitve neznanih vesoljskih širjav in tujih nebesnih teles so krojile javno mnenje o vesoljskih raziskavah agencije NASA, navdihovale številne znanstvenike in med likovniki porajale neshetno posnemovalcev. Bonestell si je že kot arhitekt hitro pridobil sloves zaradi izvirnih rešitev, kot likovnik pa je s pogosto pomanjkljivimi znanstvenimi podatki in opisi uspel upodabljati dramatične, a obenem poponoma realistične likovne stvaritve. Poleg tega, da je bil strokovno podkovan v arhitekturi in je igraje reševal še tako zapletene



probleme perspektive, je za njegov uspeh verjetno najpomembnejša izvirnost domišljajske naravnosti in boleštna natančnost, s katero je umeščal in tolmačil posamezne podatke v svojih delih. Zagotovo je bil prav splet tovrstnih dejavnikov ključ njegovega uspeha. Bonestell je obstoječe astronomske podatke verodostojno uporabljal, pomanjkljivosti pa intuitivno nadomeščal z domišljajsko ekstrapolacijo znanstvene misli.

Chesley Bonestell se je začel poklicno ukvarjati z astronomsko ilustracijo šele pri šestinpetdesetih letih, potem ko je skoraj tri desetletja posvetil poklicu arhitekta. Povod tej življenjski prekretnici je bilo pravzaprav naključje, saj je bližnjemu observatoriju podaril večji žaromet, od direktorja pa je v zahvalo prejel posnetke Lunine površine, ki so jih v observatoriju posneli z velikim teleskopom. Bonestell je za lastno zadovoljstvo sicer vsa leta upodabljal slike bližnjih nebesnih teles, prispela poštna pošiljka pa mu je ponovno obudila zanimanje za astronomsko ilustracijo. Tako je maja 1944 v mesečniku *Life* objavil serijo olj planeta Saturna, kot bi ga bilo mogoče videti z njegovih lun. Pri tem je uporabil tehniko snemanja s filmsko kamero in na ta način prenesel svoje filmske izkušnje v domišljajski svet astronomske ilustracije. Da je lahko verodostojno upodobil snemalne kote premikajoče se kamere, je naredil maketo nebesnih teles in jih fotografiral. Ugotovil je namreč, da so njegove ilustracije veliko bolj dramatične, če jih upodobi tako, kot bi jih videla kamera, ki bi kot vesoljsko plovilo potovala skozi naš sončni sistem. Na ta način je lahko naslikal tudi površja lun, s katerih je opazoval Saturn, v ozadju upodobil še druga nebesna telesa, prav tako pa je poskrbel za raznovrstnost in naslikal planet še v različnih menah. Njegova ilustracija Pogled na Saturn s Titana je tudi njegova najbolj znana stvaritev in predstavlja pojem

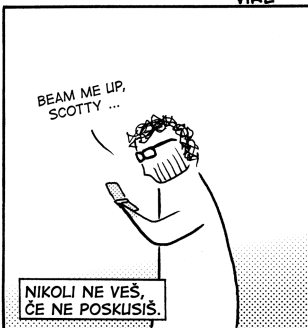
Bonestellove astronomske ilustracije. Dramatičnost njegovih slik, ki so z nenavadnimi perspektivami in čarobno igro svetlobe ustvarjale impresionistično občutje prizorov, ki jih človeštvo še ni ugledalo, je Bonestella v trenutku proslavilo.

Le dve leti kasneje je v reviji *Life* izšel članek o hipotetičnem poletu na Luno, Chesley Bonestell pa je prispeval dvanajst ilustracij, ki so prikazovale tako Lunino površje kot upodobitve našega planeta, ki ga je ilustrator naslikal iz takrat še neznanih zornih kotov. V začetku petdesetih let je Bonestell ilustriral tudi dva, za tiste čase vsekakor izjemno senzacionalistična članka o vojni v vesolju in padcu atomske bombe na New York, ki sta izšla v reviji *Look*. To naj še prerado spomne na teroristične grožnje današnjega dne in verjetno bi vsi najrajši videli, da se tokrat vizije slikarjevega preroškega realizma, ki jih je naslikal pred pol stoletja, ne bi uresničile. Bonestell je takrat redno objavljaval svoja likovna dela v revijah kot so *Scientific American*, *Pic Magazine*, *Mechanix Illustrated*, *Astounding Science Fiction* in če upoštevamo, da mu je revija *Life* za enega od njegovih prispevkov plačala kar 30.000 dolarjev, potem je več kot samoumevno, da se je umetnik dokončno zapisal astronomski ilustraciji.

Bonestellove astronomske ilustracije so pri bralcih naletale na izjemno ugoden odziv, bile so večkrat ponatisnjene in kasneje zbrane in objavljene v knjigah, v katerih so znanstveniki opisovali probleme takrat še porajajoče znanosti. Bonestell je sodeloval s tako briljantnimi znanstveniki, kot je bil Wernher von Braun, tekste k njegovim ilustracijam so med ostalimi prispevali Willy Ley, Robert S. Richardson in Arthur C. Clarke. Prav nasvetom Willyja Leya, pisca številnih del o popularni znanosti, ki je Bonestella

prepričal, da je tehnološka plat raziskovanja vesolja stalni sopotnik znanstvenih vizij, gre zasluga, da je umetnik na svojih slikah začel upodabljati tudi vesoljska plovila in orbitalne postaje. Prva knjiga, z naslovom *Osvajanje vesolja*, v kateri je Willy Ley utemeljil možnost človekovega prodora v vesolje, Bonestell pa prepričljivo in z neverjetno pretanjenostjo realistično upodobil številne astronomske prizore, je primer idealnega sožitja tehnologije in umetnosti in prav nič čudnega ni bilo, da je knjiga postala tudi prodajna uspešnica. V naslednjih letih je tej knjigi sledilo še vsaj deset knjižnih kompilacij o popularni znanosti: *Prek meja vesolja*, *Osvajanje Lune*, *Raziskovanje Marsa*, *Svet*, na katerem živimo. V tej zadnji knjigi, v kateri se je Bonestell odpravil v preteklost našega planeta, je umetnik prikazal rojstvo in smrt Zemlje, nastanek trdne zemeljske skorje, ledenih dob, upodobil pa je tudi druge planete našega sončnega sistema. Vse to so resnično mojstrska dela, z dovršeno kompozicijo, prepričljivo barvno paletu in vznemirljivo perspektivo, ki do skrajnosti poudarja dramatičnost Bonestellovih stvaritev. Med ilustracijami v knjigi *Svet*, na katerem živimo, omenimo izjemno naslovnico, ki prikazuje naš rodni planet, kjer na tekoči lavi že plavajo prvi strdki zemeljske skorje.

Bonestell je izredno uspešno uveljavil simbiozo futuristične tehnologije in realistične astronomske ilustracije. Njegova vitka vesoljska plovila, funkcionalne orbitalne postaje in domiselni dopolnilni tehnični elementi, ki prikazujejo vesoljsko tehnologijo prihodnosti, so postali pojem Bonestellovega likovnega opusa. Omenimo ilustracijo *Odprava na Mars* (1956), s katero je upodobil vesoljsko plovilo, ki se pripravlja na pristanek na Marsu. Ladja je obrnjena stran od planeta, tako da bodo njeni motorji upočasnili pristanek. Bonestell je naslikal plovilo diagonalno, v prečni osi na ilustracijo, kar daje sliki dinamiko. Barvna paleta je okusna in enovita ter nudi ustrezen umetniški užitek, prav tako pa ilustracija ni preobremenjena s posameznimi tehničnimi podrobnostmi, ki bi ji jemali umetniško vrednost. Nadalje omenimo še nekoliko preroško ilustracijo z daljnega leta 1952, ko je Bonestell na naslovnici mesečnika *Collier* objavil raketoplan, ki je na poti v Zemljino orbito pravkar odvrzel svojo drugo pogonsko stopenjsko raketo. Minito je moralo celih devetindvajset let, da so ZDA izstrelile tako plovilo, ki je bilo prvo v seriji raketoplanov, ki so se po poletu v vesolju lahko vmila na Zemljo.

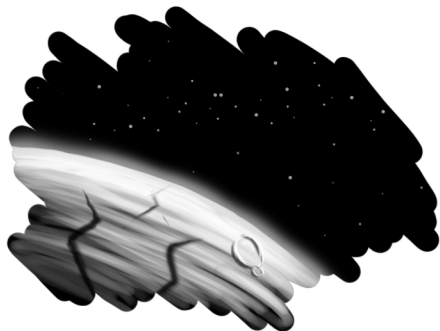

VIKE


Resnici na ljubo pa moramo tudi povedati, da je bil Bonestell včasih tako zavzet z upodabljanjem tehnoloških rešitev, da so njegove ilustracije nemalokrat dobesedno prenatrpale s tehnološkimi motivi in mehanskimi pripomočki, zaradi česar so kompozicijsko šibke in umetniško premalo enovite.

Wernher von Braun je nekoč dejal, da so Bonestellove slike še vse kaj več kot vznemirljive upodobitve tujih svetov. To naj bi bile najbolj natančne upodobitve oddaljenih nebesnih teles, ki jih lahko ponudi sodobna znanost. Bonestell je dejansko izhajal iz najnovejših astronomskih dognanj, tako so njegova dela zrcalna odslikava znanstvenih odkritij in razvoja znanstvene misli tekom štirih desetletij. Seveda je nujno, da je prišlo do slikarskih interpretacij, ki so jih novejša znanstvena odkritja kasneje zavrgla. Spoznanja o sončnem sistemu in ustroju vesolja so se tekom desetletij močno spremenila in tako ni prav nič čudnega, če so nekatere Bonestellove ilustracije zastarele. Podoba Marsa, na kateri je vidno modro nebo, deluje anahronistično, a vedeti moramo, da je nastala dolgo pred odkritjem, da je nebo nad Marsom rdečkaste barve. Bonestell je na svojih upodobitvah Luninega površja slikal gore in griče, ki so bili preostri, preveč zobati, medtem ko je površje na Luni, predvsem zaradi delovanja meteoritov, bolj zaobljeno. Če je bil

umetnik zaradi tega ob prvih posnetkih Apolla nejevoljen, pa bi moral biti na svojo upodobitev Venere, ki je nastala pred več kot pol stoletja, upravičeno ponosen, saj je njeno površje prikazal kot peščeno puščavo, kar je bil za tisti čas, ko je vladalo mnenje, da je ta bližnji planet poraščen s pragozdovi, resnično primer umetniškega vizionarstva. Ob vsem tem dodajmo, da tako umetnik kot znanstvenik razkrivata resnico na povsem svojski način. Umetnik se ne ukvarja s kemijskimi in fizikalnimi formulami, ampak z obliko in barvo predmetov, ki nas obdajajo. Skuša nam pomagati, da bi razumeli in oblikovali pogled na svet, ki leži izven našega izkustvenega dojemanja. V tistih redkih primerih, ko je Bonestellu spodletelo, da bi verodostojno naslikal pokrajine tujih nebesnih teles, se je to pač zgodilo zato, ker je v svoji zavzetosti in želji po popolnosti segel predaleč. Morda tudi ne bi bila odveč misel, da je Bonestell poleg tega, da je s svojimi astronomskimi ilustracijami buril domišljijo človeštva in mu pomagal pri prvih korakih v vesolje, na svoj način več kot štiri desetletja dokumentiral razvoj znanstvene misli.

V začetku sedemdesetih let je Chesley Bonestell sklenil uresničiti svoj večdesetletni sen in naslikati izginule španske misijone v Kaliforniji. Ti misijoni, ki so kakih sto let stali ob kalifornijskih obali, vse od San Diega do Sonore, so bili okoli leta 1860 že povsem razrušeni. Bonestellu je znanje arhitekture prišlo še kako prav, njegova izjemna kreativna domišljija in skoraj bolešna natančnost pa sta mu omogočila rekonstrukcijo stavb, od katerih so ostali samo še temelji. Umetnik je moral pri tem projektu poiskati stare ilustracije, fotografije, pričevanja popotnikov in opise ladijskih kapitanov. Knjiga Zlato obdobje misijonov 1796-1843 je izšla, ko je bilo umetniku petinosemdeset let. Bonestell je vsakega od dvaindvajsetih misijonov upodobil v različnem

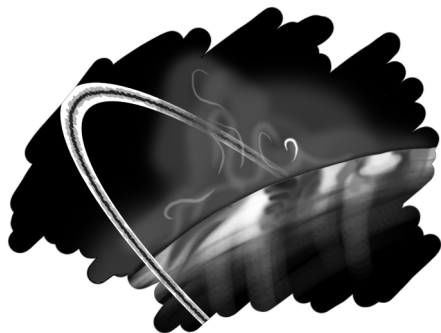


dnevnem času, vremenu in perspektivi. Verjetno je najbolj čarobna upodobitev misijona San Francisco de Azis, ki je nastala v letih 1971-1972 in ki se dobesedno koplje v večerni mesečini. Ta likovna monografija prav gotovo nima samo izjemnega zgodovinskega pomena, predstavlja tudi zmagoslavje likovnika, ki mu ustvarjalnega duha nista mogli zaustaviti tako neznane skrivnosti prihodnosti kot preteklosti. Bonestellove ilustracije so razstavljene širom ZDA, po muzejih, inštitutih in planetarijih, znane pa so tudi velikanske stenske poslikave luninega površja in Rimske ceste, ki jih je naslikal za planetarij Hayden v Bostonu. Leta 1938 je ena od Bonestellovih zamisli našla pot celo na pošto znamko. Bogato ilustrirani članki o njegovem delu so izšli v revijah *Future*, *Starlog*, *Omni*, izšli pa sta tudi dve obsežni likovni monografiji *Worlds Beyond* (1981) in *The Art of Chesley Bonestell* (2001). Bonestellovo priljubljenost odražajo tudi številne nagrade, ki jih je prejel v svoji dolgoletni karieri. Omenimo jih le nekaj. Leta 1974 so mu udeleženci svetovnega znanstveno fantastičnega kongresa v Washingtonu podelili nagrado Hugo, Britanska medplanetarna zveza mu je dve leti kasneje podelila posebno nagrado za življenjsko delo v raziskovanju vesolja, leta 1979 je prejel še posebno nagrado za znanstvene raziskave, ki mu jo je namenil muzej znanosti v San Franciscu za dosežke na področju arhitekture, astronomije in umetnosti. Pred šestnajstimi leti pa so se v Združenju znanstvenofantastičnih in fantastičnih slikarjev odločili za podeljevanje nagrade *Chesley*, ki jo v spomin na velikega umetnika vsako leto podeljujejo najuspešnejšim likovnikom in likovnim urednikom.

Chesley Bonestell je umrl v četrtek, dvanajstega junija 1986. Star je bil osemindvetdeset let. Živel je v nadvse bumem stoletju, ko se je znanost

razvijala s skoraj vrtoglavo naglico, on pa je njen razvoj dokumentiral s številnimi likovnimi deli. Čeprav mu velja očitek, da je pogosto vse premalo dajal poudarek umetniški enovitosti likovne stvaritve, se moramo zavedati, da je bil pač tipičen likovni pripovednik, da je bil v prvi vrsti ilustrator in ne slikar in da je s svojimi ilustracijami skušal podajati nek dogodek ali zgodbo. Njegova dela označujeta dve pomembni značilnosti. Prva je skoraj neverjetna znanstvena eksaktnost, druga pa je smisel za dramatično upodabljanje, ki se je odražal v izboru zomega kota, perspektive, raznolikih vremenskih pogojev, letnih časov, obdobjih dneva. Bonestell je glavni predstavnik astronomske ilustracije, njegov vpliv na razvoj tega žanra pa neprecenljiv. Z njegovo smrtjo je zazijala praznina, ki je ne bo mogla zapolniti niti plejada posnemovalcev in likovnikov, ki hočejo stopati po njegovih stopinjah in iščejo navdih v njegovih delih.

Chesley Bonestell je s svojim likovnim opusom ljudem po vsem svetu ponudil nezemeljske vidike svetov, ki nam še niso dostopni in tako sodeloval v najbolj veličastni pustolovščini vseh časov. Širitvi človeškega znanja v brezmejna prostranstva univerzuma.



“KROKAR VPIL JE: PRAV NIKDAR!”



piše BRANKA RESNIK

Edgar Allan Poe je bil kritičen, skrivnosten, mogoče celo demonski pisatelj in pesnik, bil je genij besede. Znan je bil kot poet, pisatelj kratkih zgodb, esejist, urednik, kritik in eden vodilnih pisateljev ameriškega romantičnega gibanja. Bil je nemiren duh, ujet v tragično življenje. Sebi in svetu je hotel dokazati svojo nadarjenost, vso življenje je iskal varno zatočišče in mir.

Poe je živel le kratkih 40 let, toda zapustil nam je bogato zapuščino sanjivosti, drame, grozljivosti, fantazije, žalosti, strasti in skrivnosti. Zavzema posebno mesto v literaturi. Ni bil samo oseba oziroma pisatelj, ampak je postal že prava ikona. Označen je bil za nestanovitnega, nevrotičnega in depresivnega človeka, imeli so ga za zadrogiranca, kronika in celo perverzneža. Imel je strastne zagovornike ter še bolj strastne in vztrajne nasprotnike. Bil je predmet govoric, ugibanj, sklepanj, seciranja in blatenja. Toda še vedno je zelo močno vplival na svet, kasnejše avtorje in publiko. Poe je v svoje delo vлил sebe in svoje življenje ter bil zaradi tega tudi uničen.

Ogromno je prispeval k žanroma grozljivega in znanstvene fantastike. Njegova nenavadna in pogosto mračna dela so močno vplivala na kasnejše pisce grozljivk in domišljijjskih zgodb. Njegove zgodbe o detektivu C. Auguste Dupinu (Umor v ulici Morgue) predstavljajo tudi začetek

detektivskega žanra, označen je kot oče moderne detektivske zgodbe in poveljčevan kot poet. Po njemu so se zgledovali Arthur Conan Doyle (Sherlock Holmes), Jules Verne (Potovanje v središče Zemlje), H. G. Wells (Časovni stroj), Ray Bradbury (Fahrenheit 451), H. P. Lovecraft (*The Call of Cthulhu*).

Pesnik Walt Whitman je v svojem eseu – Pomen Edgarja Poea – zapisal: “Poejevi verzi slikajo silno nadarjenost za tehnično in abstraktno lepoto, kjer je rima prignana do roba, žene ga neukrotljivo nagnjenje proti temnim motivom, na vsaki strani nas pričaka s demonskim podtonom ... Poejeve psihološke srhljive zgodbe raziskujejo globine človeške psihe. Njegovo življenje je bilo tragično že od majhnih let. V njegovih delih vidimo njegovo temno strastno občutljivost – mučna, včasih nevrotična obsesija z smrtjo in nasiljem ter naklonjenostjo do lepih, toda tragičnih skrivnosti življenja.”

Edgar Allan Poe se je rodil 19. januarja 1809 v Bostonu. Oba starša je izgubil že v zgodnjem otroštvu. Takrat ga je posvojil John Allan in z njim potoval v Anglijo, kjer je Edgar tudi obiskoval šolo. Družina se je nato zopet preselila v Ameriko, kjer je nadaljeval šolanje v Richmondu. Kljub temu, da je bil izredno uspešen pri svojem študiju, je bil izključen zaradi pijančevanja



in kockarskih dolgov. Zato se ga je odrekel krušni oče. Leta 1827 se je vpisal v ameriško vojsko pod drugim imenom, da bi vsaj malo ugodil Allanu. Kasneje pa na vojaški akademiji West Point namenoma ni upošteval ukazov in si s tem pridobil izključitev. Takrat se je preselil k svoji teti in sestrični Virginiji, s katero se je leta 1836 tudi poročil, imela je le 13 let (po nekaterih virih 14). Leta 1842 je hudo zbolela in nekaj let kasneje umrla zaradi tuberkuloze. Po soproginini smrti je Poe še intenzivnejše popival. Naokoli so tudi začele krožiti govorice, da je jemal različne droge, predvsem opij. Na koncu njegove poti so ga našli v deliriju. Splošno znana teorija pravi, da so ga našli v jarku, ampak zapisanih podatkov o tem ni. Umrl je 7. oktobra 1849 v bolnišnici. Nikoli niso izvedeli vzroka smrti. Po enem pričevanju naj bi bil Poe pijan, ko so ga našli, druga, prav tako zanesljiva priča, pa je zapisala, da je bil trezen in naj bi bila kriva mamila. Obstajajo tudi teorije, ki za njegovo smrt krivijo odpoved srca, kolero ter steklino. Nekateri so šli celo tako daleč, da njegovo smrt pripisujejo atentatu. Na dan dan njegovega pogreba je v *New York Tribune* izšla tale osmrtnica, avtor je bil Rufus Griswold, ki je kuhar zamero zaradi Pojeve kritike na njegovo delo:

EDGAR ALLAN POE — Edgar Allan Poe je mrtev. Predvčerajšnjim je umrl v Baltimoru. Ta objava bo vznemirila mnoge, ampak le redko kdo bo žaloval za njim. Pesnik je bil poznan povsod, imel je svoj sloves v vsej državi. Imel je bralce v Angliji in ostali Evropi. Ampak imel je zelo malo oziroma nič prijateljev. Čeprav je bil blodeč človek, se ga bo književna umetnost spominjala kot enega najbolj briljantnih piscev ...

Po vročičnem življenju, končno mimo spi.

LUDWIG

Poejeva prva ljubezen je bila poezija. Njegova dela so polna strasti, skrivnostnosti, sanj in pošastnosti. V poeziji je zagotovo, če ne najboljša, pa zagotovo najbolj poznana pesem Krokra.

Krokra pa sploh ne odhaja, še ostaja,
še ostaja ...
Duša pa ne bo mi s teh senc, ki po tleh
polzijo kar,
dvignila se – prav nikdar!

(Krokra; prevod Andrej Arko)

Njegove pesmi večinoma spremlja ton melanholije, kopnenje po izgubljeni ljubezni in lepoti ter smrt, povezana s to ljubeznijo. V njegovih verzih zasledimo osamljenost, žalost, včasih celo obupanost, ki naj bi bila posledica njegovega življenja in izguba njemu najpomembnejših ljudi.

Od deških let že nisem bil
kot drugi – ne z očmi odkril,
kar drugi so – in ne strasti
pil v skupnem vrelu kakor vsi.
Iz vira istega sprejeti
Gorja znal nisem, ne ogreti
Srca za isto slast omam;
Kar ljubil sem, sem ljubil sam ...

(Sam; prevod Andrej Arko)

V prozi pa najdemo zametke detektivske zgodbe (Umor v ulici Morgue), začetke znanstvene fantastike (Enkratna avantura Hansa Pfaalla), veliko grozljivih, nadnaravnih zgodb (Izdajalsko srce, Berenice). Zraven pa najdemo kar nekaj humornih in satiričnih del. Vse to pa nam ponavadi prikaže v prvoosebni pripovedovalcu, dogajanje je postavljeno v svet, ki je dokaj

nejasen, zgodbo pa osredotoči na zaplet, dogodek in učinek. Rije po mračni človeški duši, junakom pripne živčnost in obsedenost. Vse pa lepo zapakira s nenadnim, nenavadnim koncem.

Poe se je zanimal za ogromno stvari, prebral je veliko različnih zadev, zelo dobro je poznal arabsko mitologijo ter druge stare mitologije Bližnjega vzhoda. Zagotovo ne moremo mimo njegove fascinacije nad kriptografijo. Večkrat jo je uporabljal v svojih delih in člankih (Zlati hrošč). V eseju Pesniško načelo je zapisal, da dolge pesmi ni, kajti njen namen je efekt na poslušalca in ta efekt se lahko vzdržuje le določen čas. Zapisal je tudi, da ep, če hoče imeti kakršno koli vrednost, mora biti pisan kot serija manjših delov, vsak ta del pa naj bo posvečen enemu čustvu. Poleg tega je zagovarjal teorijo, da naj bi bil konec nekega dela spisan prvi (Filozofija kompozicije). Pesnik naj bi ustvarjal zaradi pesmi same, morala in etična vodila naj bi bila zunaj poezije in umetnosti. Sam je rekel: "Ko sem potemtakem upošteval lepoto kot svojo snov, se je moje naslednje vprašanje nanašalo na razpoloženje v najsilnejši pojavnosti – in vse izkustvo je pokazalo, da je to razpoloženje žalost. Lepota katerekoli vrste v svojem največjem razmahu nenehno spodbuja občutljivo dušo k solzam. Otožnost je tako najbolj zakonito izmed vseh pesniških razpoloženj."

O Poeju si lahko mislimo, kar hočemo, najsi bo to dobro ali slabo. Pravzaprav je njegova pesniška zapuščina dokaj uboga glede na dela drugih pesnikov, proze tudi ni veliko. Njegovo življenje je bilo le skupek hrepenenja po nemogočem in neotipljivem. Njegov nestanovitni duh ga je gnal v smrt. Vendar, svoja sanjarjenja je zli na papir in nam z njimi razkril svojo dušo. Najsi so dela avtobiografska ali ne, vsak, ki je prebral njegova prozna dela ali pesmi, je našel delček sebe v njih,

četudi pesmi niso pisane lahko, so dokaj težko berljive, toda, ko se prebijemo do konca, Poe doseže svoje, spodbudi nam dušo k solzam. Pri njemu pesnjenje ni bilo namen, ampak ljubezen.

Proč! Drevi mi srce vzkipi. Ne bom
žalobno pel,
Ob angelu se v letu bom s peanom
davnim vzpel!
Naj ne zvoni, da v dušo ji v veselju
svetem zdaj
Ne pride zvok, ko Svet ubog zapuša
in gre v Raj.
Gor k dragim v dalj od zlobnih tal se
ranjen duh izvija –
Od muk in spon na zlati tron se
h Kralju v Raj prebija.

(Lenore; prevod Andrej Arko)

Nagradna igra:

V katerem Poejevem delu najdemo spodnje kriptografsko sporočilo?

53++!305)6*.4826)4+.4+);806*.48!8`60))85;]8*:+
8!83 (88)5!; 46 (:88*96*?:8)*+ (:485);5*!2*+
(:4956*2 (5*-4)8`8*; 4069285);6 !8)4++;1
(+9;48081;8:8+1;48!85;4)485!528806*81 (+9;48;
(88;4 (+?3 4;48)4+;161;:188;+?;

- A Žabji skok
- B Vrag v zvoniku
- C Zlati hrošč

Odgovore pošljite do 17. junija na e-naslov uredništva Neskončnosti: neskoncnost@prizma.si ali po pošti (v pismu, na dopisnici, razglednici ...) na naslov: Tanja Cvitko, Arnolda Tovornika 9, 2000 Maribor (s pripisom: Neskončnost – nagradno vprašanje). Izžrebanec, ki bo pravilno odgovoril, bo za nagrado dobil drobno knjižico *The Raven and other poems: Edgar Allan Poe*, založba Scholastic, leto 2000. Zato ne pozabite napisati svojega imena in poštnega naslova!

“STOTINU MI VAMPIRA!”

piše MATEJ FRECE

SPOČETJE

Konec leta 1985 33-letni stripovski scenarist Tiziano Sclavi (Zagor, Mister No) šefu založniške hiše Bonelli predstavi koncept za nov *horror* strip: zombiji, klanje, kri, ekstremno nasilje, spolnost, zgodbe bi se vedno končale z vprašajem ali več možnimi interpretacijami (pridih Zone somraka in kratkih *horror* črtic). Groza, kot osrednja tema stripa, bi bila groza vsakdanjika: sadizem, ki se skriva za prijaznim obrazom soseda, norosti, ki jih poraja “normalnost”, brezbržnost sodobnega človeka za težave sočloveka, itd. – vse to v “civilizirani” družbi. Strip bi torej bil namenjen odraslim bralcem, ki bi vedeli, da berejo izmišljeno zgodbo, ki pa temelji na resnični vsakdanji grozi, ki se dogaja okoli njih ali celo njim samim.

V obdobju koncipiranja stripa so izgled glavnega junaka temeljili na igralcu Paulu Michaelu Glaserju iz stare ameriške nadaljevanke *Starsky & Hutch*. Kasneje so se odločili, da lik raje oblikujejo po britanskem igralcu Rupertu Everettu.

Sclavi med pisanjem zgodb like, za katere se ne more takoj domisliti imen, poimenuje z začasnimi delovnimi imenom: Dylan Dog (ime si je sposodil od angleškega pesnika Dylana Thomasa, ki ga obožuje). To delovno ime je dal tudi svojemu novemu junaku, potem pa je ime kar ostalo.

Sprva je bil za glavnega risarja mišljen Claudio Villa, toda še pred izidom prve številke ga je nado-



mestil Angelo Stano, stari maček italijanskega stripa, znan tudi kot velik perfekcionista: do sedaj je Stano narisal le pet epizod redne serije. Kadar ni zaposlen z risanjem naslovnice, predava v šoli risanja stripa v Milanu. Občasno v Dylanu Dogu nastopi kot Crandall Reed, stripar, ki v stripu riše strip. Ko njegov lik umre, strip v bralčevih rokah preneha obstajati, saj njegovega avtorja ni več.

KDO JE DYLAN DOG?

Dylan Dog je 33-letnik (kot njegov avtor), bivši policist Scotland Yarda, ki živi v Londonu. Zaradi zaljubljenosti v dekle Lillie Connolly ne uspe opraviiti svoje naloge – pade veliko nedolžnih žrtev, saj se izkaže, da je punca teroristka IRE. Dylan, ki je bil tik pred tem, da se z njo poroči, zapusti svojo službo, se zapije in nikoli več ne nosi druge obleke, kot jo je nosil takrat: rdeča srajca, modre kavbojke in črn suknjič – lik nikoli ne nastopa oblečen kako drugače.

Kasneje se postavi na svoje noge, postane zdravljene alkoholik, vegetarijanec ter zasebni detektiv prav posebne vrste: osredotoči se na nočne more. Da bi se izognil strankam, ki potrebujejo le psihiatra, postavi skoraj nemogoče visoko tarifo: 50 funtov na dan plus stroški. Čeprav je London gotosko, temačno, skrivnostno in mistično mesto, v katerem bi kar moralo mrgeti nočnih mor, je Dylan kljub temu vedno brez denarja.

Ima dva hobija: rad igra klarinet, predvsem

Tartinijev *Trillo del Diavolo* (Vražji trilček) in rad sestavlja maketo galeje. Slednje nikoli ne konča, saj se tik pred koncem vedno tako ali drugače poškoduje. To niti ni tako slabo, saj ne ve, da globoko v njegovi podzvesti galeja predstavlja psihološko stikalo, ki bo, ko bo maketa končana, vklopila ves njegov spomin o tem, kaj in kdo v resnici je. Dylan namreč ni normalno človeško bitje, temveč je odmev 300 let starega alkimista, katerega osebnost se pri enem od eksperimentov, s katerimi je hotel odkriti serum večnega življenja, razcepi na dvojce: dobra plat osebnosti se delno naseli v Dylana, delno pa je izgnana na otok sredi vesolja, zlobna plat se manifestira v Xabarasu (ime je anagram od Abraxas, ki je eno izmed imen hudiča). Alkimist in njegova žena Morgana imata sina, ki se svojega obstoja začne zavedati šele 300 let kasneje, ko se amnezičen znajde v sirotišnici. Šele ko bo končal maketo galeje, se bo vsega spomnil in takrat bo nastopil čas za končni obračun s Xabarasom, njegovim očetom.

Zaradi tako zapletenih družinskih vezi ima Dylan podzavesten vzgib, po katerem si istočasno želi mame in svoje žene, v eni osebi. Ker v vsaki ženski podzavestno išče Morgano, svojo mamo, se nobena njegova zveza ne konča uspešno, čeprav v skoraj vsaki epizodi pristane med rjuhami s kakšno lepoticco. Toda njegove ljubezenske štorije niso tipični moški mačizem – ženske padajo nanj, ker ima veliko sposobnost empatije, dober izgled pa mu tudi ne škodi. Do naslednje epizode je Dylan zopet sam, ponavadi strtega srca. Zaradi tega je z leti zavzel zelo piker in sarkastičen odnos do ljubezni in žensk, ki pa se pred kakšno objokano lepoticco razblini v trenutku in že čez nekaj trenutkov postane "današnja ljubezen njegovega življenja." Za časa serije se je nabralo toliko žensk, da so jih avtorji v eni izmed epizod dobrisen del ubili.

Da je Dylan ostanek arhaičnih časov, kaže



tudi to, da ne zna niti noče uporabljati računalnika ali kulija, ima fobijo pred letenjem in noče potovati z ladjo. Če že mora kam iti, gre raje z avtom, tudi v Indijo, če je treba. Na papir raje piše s črnilom in gosjim peresom. Vozi hrošča z registrsko številko 666. Živi na naslovu Craven Road 7. V času nastanka stripa v Londonu ni bilo ulice s tem imenom, Selavi jo je namreč poimenoval po režiserju Wesu Cravenu. Do danes je ta ulica nastala, na številki 7 se nahaja manjši hotel. Čeprav strip ni nikoli izhajal v Angliji, je dovolj popularen po Evropi, da v hotel občasno zaidejo ljubitelji in se zadovoljno muzajo po recepciji. Osebe jih seveda takoj prepozna, a jih prijazno ignorira.

Selavi vpelje Dylana v zgodbo na podoben način kot Doyle Sherlocka Holmesa: vsaka zgodba se začne na njegovem domu, s pritiskom na zvonec, ki se zadere v značilnem ženskem krik iz grozljivk: "AAAAAAAARRRRRRGHHH!!!"

Ena izmed njegovih značilnosti je izrek *Giuda ballerino!*, ki ga izusti v nepričakovanih situacijah. Ta vzklík so za časa Jugoslavije prevajali kot *Stotinu mi vampira!*, po razpadu Jugoslavije pa so to blago kletvico na Hrvaškem začeli prevajati kot *Judo plesaču!*

Izraz *Giuda ballerino* je italijanski prevod vzklika *Jumpin' Jehoshaphat*, ki ga uporablja kapitan McNaught, lik iz pripovedi *Allamagoosa*, ki jo je napisal anglež Frank Russell leta 1955. Ime Jehoshaphat je verjetno iz Stare aveze, kjer nastopajo kar štirje liki s tem imenom. Eden izmed njih je naslednik Ase, kralja Judov in Jeruzalema. Ko naj bi neka vojska napadla mesto in jim vzela vso zlato, je Jehoshaphat pomiril ljudstvo češ da bo sovražnika že naslednji dan premagal. Ljudje so

od veselja zakričali: "*Great Jumping Jehoshaphat!*"

Ni *horror* stripa brez zombijev. Zombiji so stari znanci tega stripa in ključnih epizod. Čeprav so po svoji definiciji zelo dolgočasna bitja – gre za živeča trupla, ki sledijo le enemu prvinskemu nagonu: iskanju mesa – so lahko z domiselno dramaturško obdelavo izjemno zanimivi. Tega potenciala se je prvi zavedel filmar George Romero in jih v svoji klasiki Noč živih mrtvecev uporabil kot alegorijo za nižjo človeško raso, kar je v času nastanka filma pomenilo protirasistični podton filma. V filmu Zora živih mrtvecev so zombiji med svojim pohodom po nakupovalnem centru več kot očitno predstavljali modernega potrošnika – torej osebo, katere edini cilj v življenju je neskončno zadovoljevanje svojih materialnih potreb in katere edina funkcija je ta, da konzumira. V četrtem filmu, Dežela živih mrtvecev, je Romero zombije uporabil kot brezmožganski proletariat, ki se, čeprav ima veliko večino, pusti vladati peščici bogatih industrialcev. Toda v tem filmu je Romero spremenil zasnovo zombija – v drugi polovici filma prično zombiji razmišljati, s čimer je hotel podati idejo, da se tudi proletariat prebujata in ko se bo zbudil, bo glasno zaropotalo. Sclavi zombije v zgodbah o Dylanu Dogu pogosto uporablja kot alegorijo za ravnodušnega sodobnega človeka, ki je sicer fizično živ, a v sebi čustveno mrtvev. Ki torej ne živi, ampak le obstaja.

IN BILA JE LUČ

Prva številka izide oktobra 1986, krenila je v minimalni nakladi 20.000 izvodov. To je za založniško hišo Bonelli meja rentabilnosti, z višjo naklado pa zaradi specifičnosti stripa niso hoteli tvegati. Prva naklada je bila razprodana le dan ali dva pred izidom druge številke. Trend se nadaljuje vse do številke 25, ko prodaja eksplodira v vrtoglave višine – epizoda 43 je krenila že s fantastičnimi 185.000 izvodov. Dylan Dog postane italijanski fenomen, ki ga spozna takorekoč sleherno gospodinjstvo.

Vsebinski in prodajni zenit doseže med letoma 1991–1995. Takrat naklada nove epizode znaša 500.000 izvodov. Skupaj s ponatisi starejših števil se mesečno proda tudi po milijon izvodov. S tem postane drugi najbolj brani strip na svetu. Na prvem mestu je še vedno francoski Asterix, katerega nova epizoda krene v dveh milijonih izvodih.

Dylana berejo vsi – mladina, starina, intelektualci, gospodinje, itd. Tudi Umberto Eco izjavi: "Dneve in dneve lahko prebiram Biblijo, Homerja in Dylana Doga, ne da bi mi postalo dolgčas." Povečini ga



berejo mladi moški, toda ob testiranju demografije presenečeno ugotovijo, da je kar polovica bralcev v resnici bralk.

MOTIVI

Čeprav so ti stripi mešanica elementov iz drugih knjig in filmov, so tako dobra mešanica, da je postala element sam po sebi. Hitro so ga poimenovali "sklavizem." Sklavizem je surreálnost Boschevih in Magritteovih slik, pesimizem nad življenjem in ljubeznijo, gotsko-sanjski LSD trip začinjen z elementi paranormalnega in podzavestnega. Značilnost nekaterih zgodb je gledališka struktura, saj v njih nastopa le večja skupina na moč različnih in malce čudaških likov, zaprtih v manjše območje.

Zgodbe preveva nekaj ponavljajočih se motivov:

- Naslov pesmi Alojza Gradnika najboljše poda enega najbolj pogostih motivov v zgodbah o Dylanu Dogu: Eros-tanatos. Po Sclavijevem dualističnem pogledu na svet, ženska kot bitje, ki rojeva novo življenje, predstavlja tudi pogubo, smrt. Velja tudi obratno: smrt je edina prava ljubica. Prava ljubezen je neizpolnjena ljubezen. Izživeta ljubezen je brez hrepenenja in se neizogibno izrodi v grozo naveličnosti in banalnosti.
- Naslednji motiv je tipično poejevski: iluzija resničnosti – kaj je realno življenje in kaj le sanjamo? Na ta motiv se ozko vežejo oniristične epizode Dylana Doga. Onirizem je pojav budnega sanjanja, v katerem oseba doživlja vizije, kot bi bile resnične, včasih v njih celo sodeluje. Do tega pojava pride ob oslavljeni budnosti in premaknjeni, zmešani zavesti. Pogosto je posledica raznih infekcij, visoke temperature, zastrupitve (tudi alkoholne) ali močnih čustvenih pretresov. Onirizem traja kratek čas, ponavlja ne dlje od nekaj ur.
- Veliko zgodb temelji na popularnih filmih in knjigah. Toda za razliko od drugih stripov, ki isto zgodbo povedo še enkrat, le s svojim junakom v glavni vlogi, gre Dylan dlje. Nekako do treh četrtin zgodba vemo povzame vso zgodbo izvirnega materiala (*Terminator*, *Odiseja 2001*, *Stepford Wives*, *The Dead Zone* itd.), nato pa sledi nadgradnja. *Spin* ali *twist*, ki vso prejšnjo zgodbo prikaže v drugačni luči oziroma jo postavi na glavo.
- Disfunkcionalnost birokracije in prihodnost, ki ne funkcioniira. V takšnih zgodbah se vidi velik vpliv filmov Terryja Gilliama (*Brazil*, *12 opic* itd.), hkrati pa je takšen do absurda zbioratiziran svet pravzaprav Sclavijeve vizija pekla.
- Eksistencialni strah, tesnoba obstajanja v absurdnem svetu, ki nas obdaja. Te zgodbe mnogokrat temeljijo na surreálnih slikarskih delih znanih umetnikov, kot sta belgijski slikar Rene Magritte (*Golconda*) ali Hieronymus Bosch.
- Čeprav v stripih o Dylanu Dogu nastopa kopica grdih pošasti, le-te niso "običajne" pošasti, ki jih je treba čimprej postreliti, temveč gre za manifestirane travme in strahove človeške psihe, ki so skrite globoko pod plastjo zavednega, a dovolj močne, da navzven butajo: krivda, potlačeni spomini, pohlep, pohota, napuh, ljubosumje, strah pred smrtjo, strah pred življenjem, celo strah pred obstajanjem itd.
- Veliko zgodb pripoveduje o klasičnem lovu na serijskega morilca.

KONEC ŽIVLJENJA

100. številka velja za uraden konec serijala. Dylan dokonča maketo ladje, se zave svoje preteklosti in razčisti svoj seksualno-freudovski odnos z materjo. Tako razreši svoj najtežji primer: lastno nočno moro. Na koncu epizode se poslovijo z naslova Craven Road 7 in odide.

Scelavi je s tem končal svoj serijal, toda ker se je v tem času strip prodajal za med, je izhajal še naprej. V predgovoru 100. številke je bralce naprosil, naj se obnašajo, kot da ta epizoda ni nikoli izšla. S tem je bila kontinuiteta serije neprekinjena za kasnejše epizode.

ŽIVLJENJE PO ŽIVLJENJU

Po letu 1995 kvaliteta drastično upade. Scelavi piše vedno manj, nadomeščajo ga drugi, ki jim ne uspe zaobjeti njegovega stila, ali pa se je slednjemu izrazil lesk. Scelavi se uradno poslovijo z epizodo 176: *Il progetto*. Že pred tem se pojavijo govorice o njegovem alkoholizmu, psihiatriji, pisateljski blokadi itd. Po intervjuju sodeč je vse to laž: enostavno se mu ne da več pisati (česarkoli), denarja za svoje skromno življenje pa ima dovolj. Pritegne ga internet.

Nadomesti ga Claudio Chiaverotti, toda poetika njegovih zgodb je zgrešena, bistvo zgodb pa so ena bolj čudna usmritev od druge. Še hujsi je njegov naslednik Pasquale Ruju, čigar epizode so prava katastrofa. Toda vsaka kura slepo zmo najde. Chiaverotti sproducira fenomenalno številko 66: *La partita con la morte* (Igra s smrtjo). Tudi Ruju se odkupi za kopico slabih zgodb in sicer z epizodo 193: *L'Eterna illusione* (Večna iluzija).



NEVESTA ŽIVLJENJA PO ŽIVLJENJU

Sonce zopet posije, ko 26-letna ljubiteljica stripa pošlje nekaj svojih zgodb na založniško hišo Bonelli. Ker odziva dolgo ni bilo, je punca na vse skupaj že pozabila. Toda dve leti kasneje dobi vabilo: njenih zgodb sicer ne bodo uporabili, a je v njih dovolj potenciala, da ji dajo še eno šanso. Paola Barbato z lahkoto prebrodi porodne težave svojih prvih epizod (predvsem jo tare preobilica teksta – ena izmed sličic je tako polna besedila, da so od celotne risbe ostali le čevlji glavnega junaka) in se sčasoma povzpne na mesto glavne scenaristke serijala. Ženski pogled na gotski *horror* precej dobro osveži že precej izžet, utrujen in bled serijal, čeprav se kvaliteta nikoli ne povrne na prejšnji nivo.

SINOVI ŽIVLJENJA PO ŽIVLJENJU

Leta 1999 v ZDA izide šest reprezentančno izbranih epizod, leto kasneje še sedma. Naslovnice nariše Mike Mignola, svetovno znan po stripu *Hellboy*.

Toda ker se v ZDA ni igrali z avtorskimi pravicami, so morali vnesti nekaj sprememb. Groucho je vse preveč podoben Grouchu Marxu, zato so ga preimenovali v Felixa ter mu odstranili brke.

Serija ni preveč uspešna, a cilj izdajanja v ZDA ni uspeh na stripovskem tržišču, temveč le vzpostavitev osnove, po kateri bi strip končal kot film. In res, pravice za snemanje filma odkupi *Dimension Studios*, takrat zelo popularna produkcijska hiša grozljivk (serija Krik). Napisanih je več kot ducat scenarijev, v katerih pa je lik Dylana popolnoma neprepoznaven – je depresiven film *noir hard boiled* zapitega cinika, ki zelo rad strelja in še raje pije. Na srečo do produkcije filma nikoli ne pride, zato je avtorske pravice odkupilo drugo podjetje, kjer se prične šušljanje o računalniški risanki, a se ta do danes ni opredelila.

MAŠČEVANJE ŽIVLJENJA PO ŽIVLJENJU

Zato pa niso mirovali Italijani. Leta 1994 so posneli neuraden film po stripu: naslov je *Dellamorte Dellamore*. Zgodba temelji na Sclavijevem istoimenskem romanu, ki ima zelo podobno zgodbo kot posebna številka Dylana Doga št. 3. Pravzaprav je Sclavi iz tega stripa zavrgel polovico zgodbe, polovico pa uporabil za film. Lik Dylana je prestavljen v lik grobarja z imenom Francesco Dellamorte, ki ga je odigral nihče drug kot Rupert Everett.

Režiser Michele Soavi je ustvaril nekaj zelo lepih posnetkov, film je zelo veren konceptu stripa, toda izpadel je točno takšen, kot material na katerih strip temelji: poceni in šlampasti *horror*, ki je zaradi tega smešen, ne pa grozljiv. Verjetno to ni bil namen avtorjev, a se kljub temu (ali pa ravno zaradi tega) zelo dobro prilaga ideji stripa.

VRNITEV ŽIVLJENJA PO ŽIVLJENJU

Oktobra 2006 je bila 20. obletnica izhajanja tega stripa. Paola Barbato je za to priložnost napisala

dvodelno zgodbo o Xabarasu, ki vsebinsko nadaljuje 100. epizodo, torej tisto, ki za kontinuiteto stripa velja za mrtev rokav. Toda za največji bonbonček se je izkazala napoved, da se k pisanju za strip vrača sam veliki Sclavi, ki je za to priložnost obljubil tri nove epizode.

DUHOVI ŽIVLJENJA PO ŽIVLJENJU

Naklada stripa v Italiji trenutno znaša okoli 210.000 izvodov mesečno, s čimer zaseda drugo mesto (na prvem je še vedno Tex s 240.000 izvodov). Ker rob ukinitve znaša 20.000 izvodov, se ni bati za prihodnost stripa – kot kaže, bo izhajal v nedogled. Bolj se je bati kvalitete zgodb, saj za glavnega junaka niso nevtami demoni iz pekla, temveč slabe zgodbe – te so edina stvar, ki lahko Dylana Doga dokončno ubijejo.

(pripis uredništva: obširnješo in podrobnejšo verzijo članka lahko preberete v 1. in bodoči 2. številki strip fanzina društva Stripoholik)

R E C E N Z I J E

Film

Highlander

piše Matevž Jerman

"m00lty"

There can be only one. Lahko je samo eden.

Za tokratni film lahko mime duše trdimo, da smo priča izdelku, ki ima vse, kar si gledalec od filma

lahko sploh želi. Saj veste, privlačna zgodba, nadkul igralci, neugrešljivi *soundtrack* ter kopica dialogov, ki ostanejo z nami še dolgo po ogledu. Vsi naštetni elementi odlikujejo enega izmed najbolj kul(tnih) filmov vseh časov. Highlander je na filmska platna prišel leta 1986, se v spomin zapisal vsaj dvema generacijama ter se do danes razvil v pravo malo franšizo zabavne industrije, saj so prvemu sledila še štiri filmska nadaljevanja (peti del nas čaka še letos), po istem konceptu je bila posneta tudi znana TV serija, strip in nekaj romanov.

Samo zgodbo bi moral vsak ljubitelj *fantasy* žanra že poznati; Connor MacLeod je rojen leta 1518 v škotski vasi Glenfinnan ob jezeru Shiel, kjer je pri osemnajstih v bitki med klani smrtno ranjen, a kljub temu čudežno okreva, taka reakcija pa se zdi vraževnim sovaščanom na moč sumljiva in ga za vekomaj izženejo. V letih, ki sledijo, MacLeod spozna ljubezen svojega življenja in sreča nenavadnega, 2437 let starega Ramireza, uglajenega mečevalca špansko-egipčanskih korenin, ki mladega Connorja sooči z resnico in pouči o pravilih; tako MacLeod kot Ramirez sta pripadnika nesmrtnih, skupine ljudi, ki so imuni na vse rane in bolezni z izjemo obglavljenja in prav vsak med njimi je neprosto-voljni udeleženec Igre. Igre v kateri se skozi stoletja nesmrtni med seboj pobijajo v mečevalskih dvobojih, zmagovalec pa je preprosto tisti, ki dočaka zadnji Zbor in preživi bitke s preostalimi. Nagrada v tej tekmi za preživetje pa je, kako ironično, prav smrtnost in sposobnost imeti otroke, kot se na koncu izve, pa tudi telepatski čut zaznavanja in vplivanja na misli nekaterih izmed največjih umov in vplivnih ljudi našega časa. Prav zato je nadvse pomembno, da pride nagrada v prave roke in tu se začne osrednja zgodba v filmu. New York, 1986, MacLeod dočaka svojega zadnjega nasprotnika, ki bo vsemu naredil konec, na sceno se vme Kurgan, karizmatični zlobnež, ki je pred stoletji ubil Ramireza in posilil MacLeodovo ženo.

Akcija, ki neprestano skače med modernim New Yorkom in *flashbacki* v škotskih višavjih 16. stoletja, se odvija ob zvokih legendarne skupine Queen. Režiser Russell Mulcahy je bend zaprosil za eno pesem, Queeni pa so po ogledu še nezaključenega filma navdušeno obljubili celoten *soundtrack*. Tako so nastale klasike kot je *A Kind of Magic*, *Who Wants to Live Forever*, *One Year of Love* in seveda, zaščitni znak Highlanderja –

energično epska *Princes of the Universe*.

Film pa nikakor ne bi bil to kar je brez Christopherja Lamberta (MacLeod), Seana Conneryja (Ramirez) in Clancyja Browna (Kurgan), igralcev, ki so ustvarili glavne like in pripomogli k nepozabnosti filma. Za Lamberta je bil to po Greystoke: Legenda o Tarzanu prvi film v angleščini in je bil posledično primoran vežbati svoj naglas, da bi upodobil karseda verodostojnega Škota. S Conneryjem sta se med snemanjem klicala kar po imenih svojih likov, poleg tega je oba zabavalo dejstvo, da mora Francoz (Lambert) igrati Škota in škotski igralec (Connery) upodablja Španca / Egipčana. Tako dobro sta se ujela, da je bila vmitev Ramireza (in posledično Conneryja) v nadaljevanju Lambertova izrecna zahteva. Obenem pa bi Clancy Brown skoraj zavrnil vlogo Kurgana zaradi svoje alergije na ličila, a vendar se je vse dobro izšlo kljub temu, da njegov lik skoraj pol filma nosi umetno plešo in brazgotine.

Kot že po definiciji velja za kulturne filme, tudi Highlander na začetku ni požel pretiranega uspeha, popularnost je zrastle s prodajo in izposajo videokaset. Film je bil posnet v času razcveta MTV-ja in razmaha videospotov, kar se mu vsekakor pozna, v tem pogledu je morda celo predhodnik podobno stiliziranih, glasbeno dinamičnih filmov, ki so zadnja leta že stalnica. V svojem bistvu pa je Highlander eden tistih filmov, ki počnejo prav to, čemur so filmi namenjeni – gledalca zabava od začetka do konca.

*Če želite sodelovati
v Neskončnosti, nas obiščite
na forumu <http://forum.prizma.si>
ali nam pišite na email:
neskoncnost@prizma.si*

Risana nanizanka

Futurama

piše Rok Klemše

“psiho”

Dobrodošli v svetu prihodnosti, v New New Yorku leta 3000, v prostor in čas v katerega je postavljena ena najboljših risanih serij, ki jih je ugledalo slabotno človeštvo. Priljubljena nanizanka Davida X. Cohena in Matta Groeninga, ustvarjalca legendarnih rumenčkov, se je začela predvajati leta 1999, a bila žal leta 2003 po štirih sezonah prekinjena (vsi dobro poznamo, milo rečeno, čudno politiko ameriške televizijske hiše Fox in njihovega ukinjanja dobro gledanih, čislanih pri publiku in celo nagrajenih serij).

Pilotska epizoda nam predstavi glavnega junaka, raznašalca pic Philipa J. Fryja (glas Billyja Westa), ki se na novoletni večer, tik pred prehodom v leto 2000, po lastni nerodnosti (ali pač) zamrzne za tisoč let in prebudi na novoletni dan leta 1999. Po nekaj “rahlo” neprijetnih pregledih, ki spominjajo na tiste, ki jih opisujejo žrtve ugrabitev nezemljanov, je Fry pripravljen na novo življenje, a še prej mu morajo seveda dodeliti primerno službo, ki jo izračunajo posebni čipi. Naš junak ni posebno inteligenten (pravzaprav bi ga psihiatri oklicali za idiota), k čemur verjetno pripomore tudi dejstvo, da je sam sebi dedek, da ni nikoli obiskoval šole (njegovim staršem se je to namreč zdela potrata davkoplačevalskega denarja), posledice pa so mu gotovo pustili tudi trije infarkti, ki mu jih je povzročilo več kot 100 popitih pločevink Coca-Cole na teden. Edina služba, za katero je primeren, je dostavljalec, a ker mu ponovno opravljanje take službe ni ravno po godu, pobegne. Pri begu se mu pridruži

junakinja serije, bojovita enooka nezemljanka Turanga Leela (glas ji je posodila Katey Sagal, gotovo se je spomnite kot nadležne Peggy iz nanizanke *Married With Children*), ki je svoje otroštvo preživela v sirotišnici, nikoli ni poznala staršev, kaj kmalu pa se izkaže, da Leela vendarle ni nezemljanka ...

Na poti srečata robota Benderja (njegovo polno ime je Bender Bending Rodriguez / Bending Unit 22, glas mu je izvrstno posodil John DiMaggio), ki je ime dobil po, ne boste verjeli, svoji službi ukrivljanja predmetov. Natančneje, ukrivlja cevi za samomorilske stojnice in ko ugotovi, za kaj je bil ustvarjen, hoče v taki stojnici bridko smrt storiti. Ravno zaradi tega spominja na vsem znanega, depresivnega in morbidnega robota Marvinu iz Adamsovega Štoparskega vodnika, a izkaže se, da prvi vtis res lahko vara, saj je Bender njegovo popolno nasprotje. Je egocentričen, preklinja kot star mornar, kadi kot Turek, pije kot žolna (no ja, pravzaprav ga alkohol poganja), je kleptomani in mizantrop in ravno v njem, začuda, najde Fry svojega najboljšega prijatelja in se celo vseli v njegovo omaro.

Ker se brez službe v letu 3000 pač težko preživi, se naša družčina odloči poiskati Fryjevega edinega še živečega sorodnika, njegovega pra (krat 30) vnuka, 150-letnega profesorja Huberta J. Farnswortha (v resnici je star 160 let, a o svoji starosti laže, saj vse, ki presežejo to starost, roboti odpeljejo z Zemlje in jih izkoriščajo za pridobivanje energije podobno kot v Matrici), senilnega

PRESENTED IN
DOUBLEVISION
(WHERE DRUNK)

ekshibicionista. Profesor je hkrati lastnik dostavne službe *Planet Express*, ki jo je ustanovil zato, da lahko financira svoje nore izume (med njimi je npr. Voh-o-skop in naprava Kaj če?) in je, kot po naključju, ravnokar ostal brez svoje prejšnje posadke, ki je izginila neznano kam (pravzaprav so njihove čipe našli v prebavnem traktu vesoljske ose). Tako naši junaki dobijo novo zaposlitev. Leela kot edina sposobna postane poveljnica, Fry kaj drugega kot dostavljalec, Bender pomočnik, kasneje pa se preizkusi tudi kot ladijski kuhar, nad čimer ostali uslužbenci niso ravno navdušeni, saj se njegove "specialitete" večkrat izkažejo za hudo toksične.

Omeniti je treba še preostale profesorjeve uslužbence, Hermesa Conrada (jamajški birokrat in bivši olimpijski prvak v limbu), Amy Wong (večna pripravnica in hčerka milijonarjev) ter "zdravnika" Dr. Johna Zoidberga (zakaj je zdravnik v navednicah se prepričajte sami, povem naj le, da je njegovo strokovno znanje močno vprašljivo).

Nova posadka *Planet Expressa* se tako poda na več bolj ali manj (ne)uspešnih nalog, na katerih se srečajo z novimi izredno posrečenimi liki, bolj kot ne po nesreči rešujejo ali uničujejo svetove, večkrat pa jim celo uspe rešiti samo Zemljo.

Serijska je dobila prav fanatično podporo in mislim, da popolnoma zaslužno, saj je z izjemnim humorjem, izvornim parodiranjem znanstvene fantastike, pop kulture in nasploh vsega, zadela terno. Nekoliko bolj pozorni gledalci se boste do srca nasmejali poklonom kinematografiji, od Vojne zvezd, Zvezdnih stez, Kubrickovih mojstrov ... Osebo pa so me najbolj navdušile glave slavnih oseb v kozarcih, ki so nadomestile statične predmete v muzejih. Ni je čez rjovečo Nixonovo glavo, hehe.

Za konec pa še odlična novica za vse navdušence. Futurama se vrača! Ameriška televizijska mreža *Comedy Central* je odkupila pravice za predvajanje vseh delov Futurame za leto 2007, pridružilo pa naj bi se jim vsaj še 13 novih epizod, ki naj bi bile predvajane v štirih filimih, prvi od njih, *Bender's Big Score*, je napovedan za božič leta 2007.

Pridružite se torej posadki plovila *Planet Express* in skupaj poletite novim samomorilskim misijam naproti!

~ * ~

Drago Bajt

Ljudje, zvezde, svetovi, vesolja — eseji o znanstveni fantastiki

piše Tanja Cvitko

Bajtovi eseji so bili objavljeni leta 1982, ko je ZF na Slovenskem doživljala svoj razcvet in so eno redkih teoretičnih del, ki se žanra loteva na kritičen in litereranozgodovinski način. V uvodu k esejem avtor sicer zapiše, da je ta "(...) esejistična zbirka začetni poskus, predstaviti rojstvo, očete in otroke znanstvene fantastike", vendar je zaradi strmoglavega upada interesa za ZF na Slovenskem, ki se je začel v poznih 80-ih in traja še danes (že samo dejstvo, da je avtorica teh besed Bajtovo knjigo dobila v lokalni knjižnici med odpisano literaturo, je zadosten dokaz), ostala precej osamljena na tem področju.

Drago Bajt se je že pred objavo zbirke skrbno in ljubeče ukvarjal z ZF: uredil je izbore iz tuje in

domače kratke ZF proze, vrednotil žanrsko knjižno produkcijo ter v esejih in študijah prikazoval nastanek zvrsti in njene mnoge preobrazbe. Eden od rezultatov njegovih raziskovanj je zbirka esejev Ljudje, zvezde, svetovi, vesolja.

Devet izčrpnih poglavij bo zanimivih za tiste, ki jih zanima ne samo ozadje razvoja ZF, ampak tudi njene zakonitosti v sklopu književnosti, s čimer se avtor ukvarja v prvih dveh esejih – Ikarova krila in Ljudje, zvezde, svetovi, vesolja (po katerem je zbirka dobila ime). Študija Dvojni obraz prihodnosti do potankosti obravnava Zamjatinov roman Mi in njegovo literarno izročilo, kar bo nedvomno razširilo obzorja ljubiteljem anti-utopij.

Druga polovica zbirke se izčpno posveča slovenski znanstveni fantastiki, tako je v eseju Deveta dežela Indija analiziran roman Abaddon Janeza Mencingerja (objavljen 1893), ki ga ima Bajt za "hvaležen predmet preučevanja: položen pod raster znanstvenofantastične književnosti in prelomljen v problemski prizmi utopične in antiutopične proze nam pokaže prav spektakularno idejno, tematsko, vrstno in oblikovno razgrajenost" (str. 131). V naslednjem eseju – Človek iz nove dežele - se avtor posveti slovenski ZF prozi, objavljeni med obema vojnama, kjer med ostalim omenja tudi Damirja Feigla. Slednjega podrobneje obravnava v naslednji študiji, z naslovom Slovenski Jules Verne, kjer argumentira svoje ogorčenje in protest nad literarnimi kritiki, ki Feigla uvrščajo med humoriste, satirike, oziroma med "lahko književno zvrst". Sledi poglavje Na mavričnih krilih, kjer se avtor ukvarja s povojno slovensko ZF prozo, sam naslov poglavja je parafraza na antologijo slovenskih ZF kratkih zgodb, z naslovom Mavrična krila in istoimensko novelo Gregorja Stmšiča, s katero se začneja dotična antologija. Predzadnje poglavje

nosi naslov Čas robotov in obravnava domača ZF dela, ki so v času izida knjige bila še relativno "sveža", torej gre za obdobje od srede 70-ih do leta 1981. Že v tej študiji Bajt nasplošno povzema svoje misli o znanstveni fantastiki kot žanru in literarni zvrsti, še najbolj pa to stori v sklepnem poglavju – Slovenska znanstvena fantastika, s podnaslovom Geneza in tipologija literarne zvrsti, kjer bralcem še enkrat razgme njeno razvojno pot na slovenskih in (v manjši meri) svetovnih tleh.

Eseji o znanstveni fantastiki so obvezno branje za vsakogar, ki ga vsaj malo zanima teoretični in literarnokritični pogled na zvrst, oziroma sam razvoj slovenske ZF. Bajtov jezik je sicer strokoven in esejističen, kot se spodobi za samo vsebino, vendar je po drugi strani obogaten s poetičnimi metaforami, osvežujoč in nič kaj suhoparen, zato je nedvomno primeren za veliko več kot zgolj študijsko raziskovanje.



Masamune Shirow **Orion**

piše Peter Dobaj

Pred kratkim sem se ukvarjal z japonsko mitologijo in sem ponovno vzel v roke strip japonskega avtorja Masamunea Shirowa z naslovom Orion. Masamune Shirow je najbolj znan po svojem stripu *Ghost in the Shell* (*Koukaku Kidoutai*), ki je bil zelo uspešno ekraniziran, ustvaril pa je tudi veliko drugih stripov, po katerih so prav tako nastale animirane

adaptacije (*Appleseed*, *Dominion Tank Police*, *Black Magic*). Orion je nastal leta 1991, takoj za slovitim *Ghost in the Shell*, in je zaenkrat edini njegov strip, ki ni bil tako ali drugače ekraniziran.

Po avtorjevih lastnih besedah se zgodba odvija v času, preden se je pojavil človek. Galaktični imperij Yamata je na vrhuncu svojega razvoja, zato se je nabrala ogromna količina negativne karme. Vodilni znanstveniki so na planetu, ki se bo nekoč imenoval Zemlja, ustvarili mogočen naga-reaktor, ki bo zbral vso negativno karmo imperija in jo pretvoril v pozitivno.

Manga (japonski strip) Orion je nenavadna zmes magije, znanosti in japonske mitologije. Natančneje: Shirow vzame različne magične šole in veje budizma ter jih obravnava kot znanstvene teorije. Zgodba doseže vrhunec v boju med ogromnim osem– (devet?, deset?) –glavim naga-reaktorjem in Susanom, kar je poznavalcem japonske mitologije znano kot boj med znamenjem Oročijem in bogom Susano-omem. Pojavijo se tudi drugi mitološki liki, na primer opičji kralj Songoku, prav tako se strip opira na Lovecraftov mit o Cthulhuju. Shirow sam pove, da je Orion kot drevo, katerega veje navidez vodijo k raznim mitologijam, vendar v resnici ne vodijo nikamor. Drugače povedano: poznavanje določenih mitologij bo vsekakor dobrodošlo, vendar pri branju stripa lahko vso psevdoznanost in kvazimitologijo mimo ignorirate.

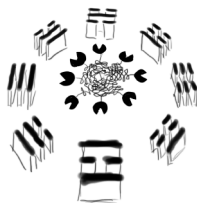
Masamune Shirow je zelo razgledan človek, ki se zanima za znanstvena odkritja, sicer pa tisti, ki so brali kakšno njegovo delo, to zagotovo vedo. Njegovi stripi imajo mestoma poglobljene razlage o delovanju in principih določenih tehnologij, večkrat pa mu tudi v samem stripu zmanjka prostora in piše opombe na dnu strani ali ob koncu bukle. Orion ima pri koncu kar šest

strani zapiskov in shem, kjer razlaga naga-reaktorje, stopnje harmoničnosti, *dharm*a enačbe in podobno. Čeprav ustvari neko izmišljeno znanost, gre pravzaprav za fiziko osnovnih delcev preoblečeno v misticizem.

Precej zapleteno zgodbo in ozadje uravnovesi z značilno akcijo in zabavnimi liki. Seska je tipičen Shirow ženski lik, odločna (in pogosto pomanjkljivo oblečena), je pa tudi ena njegovih najbolj zabavnih vodilnih ženskih vlog. Je megalomanična in ne popusti zlahka od svojih pogosto nepremišljenih idej. Susano je prav takšen, kot je opisan v mitoloških pripovedih. Divji in ponosen, ampak navsezadnje je bog viharjev in morja.

Orion je bil preveden v angleščino leta 2001, še preden je prišlo do sedanjega razcveta animejev in mang na Zahodu. To pa lahko pomeni dve stvari: ali sta prevod in predelava zanič, ali pa sta odlična. Orion je odlično preveden. Legendarni *Studio Proteus* je delo opravil brez napak, založil pa ga je *Dark Horse Comics*. Za prevod sta poskrbela Frederik L. Schodt, ki je davnega leta 1983 spisal prvo teoretično delo o japonskih stripih (*Manga! Manga! The World of Japanese Comics*) ter ustanovitelj *Studia Proteus* Toren Smith.

Zaradi dobrega prevoda bo Orion zanimiv tudi tistim, ki se še niso srečali z japonskimi stripi, vendar bo marsikaterega bralca odvmilo pogosto nerazumljivo razlaganje mističnih tehnologij.



TV nadaljevanke **Lost – Skrivnostni otok**

piše Gregor Vuga

Ta recenzija se namenoma izmika kakršne-mukoli razkrivanju podrobnosti zgodbe.

Po skoraj treh letih obstoja (prva epizoda je bila predvajana oktobra 2004) in, v času pisanja, 58 predvajanih epizodah, je televizijski fenomen *Lost* pri marsikateremu kritiku in gledalcu, bolj izrazito kot kadarkoli prej zapadel v nemilost, kljub temu pa z raznimi vzponi in padci ostaja pri vrhu najbolj gledanih serij, po nekaterih informacijah pa tudi največkrat z interneta prenešana serija ... zakaj in kako?

Okrog nadaljevanke *Lost* se je nabralo toliko zanimivosti, novinarskih rac in namigov o interni mitologiji zgodbe, ki občasnemu gledalcu ne pomenijo nič, obsedeni gledalci pa so zanje pripravljeni vložiti ure raziskovanja različnih virov (med njimi seveda prednjači spletna enciklopedija Wikipedia), da bi bilo nemogoče v kratkem članku prečesati vse. Naj od zanimivosti omenim recimo dejstvo, da je bil sam direktor ABCja odpuščen, ker je potrdil tako riskanten in drag projekt, pilotna, dvodelna epizoda nadaljevanke je bila namreč ena najdražjih epizod kdajkoli posnetih za televizijo, ironično pa je bila tudi ena najbolj uspešnih, saj je ABC dvignila iz vse bolj upadajoče gledanosti in dobička.

Osnovna zgodba je preprosta, spremlja preživele potnike čezoceanskega leta, ki strmoglavi na nez-

nan otok v južnem Pacifiku. Toda producenti in ustvarjalci serije so se takoj po predlogi koncepta zavedeli, da navadna drama o preživelih ne bo mogla dolgo držati gledalcev pred zaslonom, zato sta J. J. Abrams (sicer ustvarjalec serije *Alias*) in Damon Lindelof skovala bolj kompleksno in svojevrstno ozadje za klasično preživetveno premiso ... otok ni bil več navaden otok. Tako je *Lost* gledalce že na samem začetku lopnil po glavi z navidez nelogičnimi dogodki, ki se odvijajo po strmoglavljenju letala in nemalo skrivnostni, ki jih skrivajo tako liki kot rahlo srhljiva lokacija, na kateri so se znašli. Ustvarjalci so uvedli tudi relativno izviren način pripovedovanja zgodbe, vsaka epizoda se namreč skoncentrira na en lik, ter v retrospektivnem spominjanju prikazuje nek dogodek iz njegovega življenja, ki tesno sledi dogodkom, ki se na otoku dogajajo v "realnem času". Ti vpogledi v preteklost so zanimivi, a ne vedno uspešno izpeljan način za razvoj lika in argumentacijo njegovih dejanj. Dogajanje tako ni omejeno le na divjino, pač pa lahko v eni epizodi spremljamo dogajanje v bolnišnici, v drugi komične nezgode nekega lika, v tretji družinsko dramo ... *Lost* je tako dobil prožnost, da se iz tedna v teden spreminja v približek katerekoli konkurenčne serije – predvsem zdravniških in detektivskih, ki sicer preplavljajo televizijske mreže. Recept je bil izjemno uspešen in format je očitno vplival na mnoge novejše, prav tako populame serije, med njimi je naprimer najbolj opazna nadaljevanke *Heroes*. J. J. Abrams je krmilo prepustil Lindelofu, katere-mu se je pridružil še Carlton Cuse in družno sta se poskušala iz starejših in kulturnih nanizank in nadaljevanek naučiti čimveč. *Twin Peaks*, *Dosjeji X*, *Twilight Zone* so jima bili zgled, kje lahko zgodbi zdrsne – prezgodnje razkritje skrivnosti, odstop od začetnega recepta in junakov, zaradi katerih so gledalci sploh začeli gledati, nenavadni dogodki brez razlage, zaradi čudnosti same.

Vendar se zgledovanje ni končalo tu, *Lost* je v vsaki epizodi tesno nabit z inter-, intra- in metatekstualnimi referencami.

Neprestano sklicevanje na popkulturo, klasike literature in filma ter na svoje lastno dogajanje, zgodbo pravzaprav suče v ogromnih spiralah, ki se le polagoma približuje središču, na katerega se tako ali drugače navezuje izjemno število podrobnosti, a vseeno ostaja skrito. Gilliganov otok, Charles Dickens, *Star Wars*, Jurski Park, Gospodar muh, *The Prisoner*, filozofska in religiozna dela, ne manjkajo niti glasbene reference, šale ... podobnosti in vzporednice je moč vleči s čemerkoli. Scenaristi pogosto vložijo precej truda v to, da je znotraj sveta, v katerem se odvija serija, vsaka televizijska reklama, besedilo pesni ali slika na steni vsaj deloma relevantna, vsak detajl je lahko referenca na nek drug detajl. Življenja likov se neprestano križajo, umetnine v njihovih stanovanjih sumljivo spominjajo na lokacije na izgubljenem otoku ... *Lost* poskuša dajati vtis gigantske sestavljanke, katere vsak delček dodatno razjasni del slike, vsak del pa končno celostno podoba. To kompleksno podajanje ne tako kompleksne zgodbe je največji dvorezni meč nadaljevanke – tako kot je lahko odkrivanje preteklih povezav med liki in neprestanga prepletanja skrivnosti otoka z njihovim prejšnjim življenjem izjemno zanimivo, je lahko tudi zelo frustrirajoče. Marsikatera epizoda nikakor ali zelo malo pripomore k napredovanju zgodbenega loka in tempo, s katerim se reči odvijajo, je pogosto sitno počasen, kar v kombinaciji z navidez naključnim nametavanjem skrivnosti, povzroča besnenje

nemalo gledalcev. Če kdaj slišite stavek “scenaristi nimajo pojma kaj počnejo, vse si izmišljujejo sproti”, ste lahko gotovi, da gre beseda o tej seriji. Nekatere skrivnosti otoka so postale skoraj popkulturni simboli za scenaristične zanke, ki gledalcem zbujajo zanimanje, nimajo pa pravega vzroka.

Zdaj, ko se serija preveša v drugo polovico trajanja (predvidenih je okrog sto epizod, natančneje štiri sezone) so se marsikatera od teh govoric izkazale za neresnične, čudaški dogodki, ki gledalce živcirajo že leta, so začeli dobivati svoje odgovore – a *Lost* s tem hodi po ostrem robu. Neodgovarjanje na vprašanja gledalce odganja, odgovori pa lahko ubijejo čar, ki ga ustvarja skrivnostnost. Toda ker ima nadaljevanke planiran zaključek in končni razplet, gre nanjo gledati kot na knjigo, in končno sodbo o tem ali sodi k klasikam kot je *Twin Peaks*, ali se bo sčasoma razgubila v povprečnosti, bo moč podati šele po njenem zaključku, morda leta po njem. Vsekakor pa spremljanje nadaljevanke zahteva veliko pozornosti in potrpljenja, kar je za marsikoga preveč – njen glavni čar pa ostaja pri mozganju, ki ga sproža, kakor pri branju kake kriminalke, kjer nas ves čas mika končno razkritje morilca, zraven pa ga poskušamo odkriti sami še pred junakom knjige. Dejstvo, da je pot do konca pretenciozno zavozlana in dolga, pa nam lahko vzame vso voljo, če stvar vzamemo preveč resno ali se ne poistovetimo dovolj z liki in potrpiamo z njimi tudi njihove bolj duhamorne trenutke. Celokupno pa *Lost* spada med zanimivejše in kvalitetnejše izdelke sodobne televizijske produkcije.



Anor Kath: Pota magov

Avtor: Samo Petančič

POVZETEK

Anor Kath: Pota magov je fantazijska zgodba o trojici magičnih mojstrov, ki na podlagi zapisov iz preteklih Dob vsak na svoj način iščejo stara znanja. Vse tri žene nek globlji, notranji klic. Njihovo iskanje je osnova, ki jih združi in oblikuje v družino, tako da si na poti tudi pomaga.

Iskanje zmuzljivega cilja jih vodi po deželi, pridružijo se jim tudi bolj ali manj ljubi sopotniki in njihovo iskanje jih zanese prek meja Sveta trgujočih ljudstev, od koder izvirajo.

Dežela medtem tone v kaos. Divja bitja se budijo in sejejo smrt ter uničenje, starodavne moči se nenadzorovano sproščajo in naseljujejo v navadne smrtnike. Čas Spremembe se bliža.

Poslanstvo trojice in kasneje peterice prične z vsakim korakom dobivati usodnejše razsežnosti, ki pa se jih glavni junaki v svojem iskanju niti ne zavedajo. V Svetu trgujočih ljudstev in onkraj njegovih meja je mnogo sil, mogočnih "igralcev", ki poslanstvo popotnikov in njega pomen zelo dobro poznajo. V določeni meri ga tudi usmerjajo, a se vanj preveč ne smejo preveč vmešavati saj so to izbranci "usode", figure od katerih si vsi veliko obetajo. Med temi so najvidnejši močni, zahrbtni in pretkani možje, ki se naselijo v mestu Gospodarjev golemov in ga preoblikujejo v oporišče za nadaljnje velike načrte. V zapleteni igri zavezništev in izdaj obujajo stare moči in upajo da bodo dovolj hitri, dovolj spretni. Tu so notranje razcepljene frakcije starodavnih škratov – verjetno najmogočnejše rase vsega sveta – pleme žensk s posebnimi močmi, preživeli iz prejšnjih Dob in služabniki starih sil, vsak s svojim načrtom za spremembo, katere nosilci so Izbranci.

Peterica doseže svoj namen, ta pa le odpre vrata ključnim premikom, ki se imajo odviti v tej dobi.

Roman izide kmalu pri novomeški založbi Goga.

ODLOMEK (12. POGLAVJE)

V mračni kleti je odurno smrdelo po scalini in dreku. Goli mož je kričal. Visoki toni so občasno prešli v hropenje, ko je mučitelj odstavil železno palico, katere oranžastobela konica je poprej skoraj uro ležala zarita v razžarjenem oglju. Kljub ognju je bilo v kleti mraz. Mučitelj je bil okoli ledij odet v debel kožuh, torzo pa je imel razkrit, da so se jasno videle mišice in mnoge brazgotine, ki jih je imel posejane po hrbtu. Trdneje je prijel palico in razžarjeni konec spet zaril v vklenjenega moža, ožgal meso nad medenico in po spodnjem delu trebuha, da je telo, pokrito s tanko plastjo znoja, v krčih trznilo. Kričanje se je odbijalo od sten velikega, mračnega prostora, v katerem so gorele redke bakle.

“Pa se tole zagotovo ne sliši ven?” je vprašal Crumalvertum, ko je mučeni pobesil glavo in globoko dihal, čakajoč naslednji ugriz razžarjenega železa.

“Preverjeno,” je odvrnil Harlonart. “Skozi prva vrata še pride kaj, v zgornje prostore pa nič več. Nad nama je še vinska klet, kašča ter kuhinja, v kateri pa delajo le moji ljudje. Poleg tega moji stražijo vse vhode.” Stala sta pod orjaškim kamenim obokom, v senci, ki je trepetajoča luč bakel ni pregnala.

“Hurlag se je torej dokončno umaknil, medtem ko me ni bilo v mestu?” je vprašal nekromož.

Gospodar golemov je pokimal. “Sedaj sem jaz na čelu. Končno se bom stvari lahko resno lotil.”

“Gotovo. Predvsem pa boš sedaj ti odgovoren za vse spodrsrljaje in neumnosti, tega nikar ne pozabi.”

“Odrešiti se starega je bila nujnost.”

“Res je.”

Nekaj časa sta molčala.

“Se je o tem že razvedelo?” je vprašal nekromož in pomignil po prostorni mučilnici. V polmra-ku in temi je bilo opaziti obrise kovinskih naprav, ostrih konic in verig.

“Se je,” je zadovoljno odvrnil gospodar golemov. “Pravzaprav sem za prve govorice poskrbel kar sam – saj bi vse skupaj slej ko prej samo od sebe pricurljalo med ljudi. Moji fantje so sprožili nekaj govoric v Siveji in v taboriščih, dodaj še vrček medice in človeško domišljijo ... Tele temnice se v vsej severni deželi boje bolj kot famoznega Klavca z zahoda,” je hahljaje dejal Harlonart. Crumalvertum se je namrščil: “Ne bodi nespoštljiv do starih sil.”

Razžarjena kovina se je spet dotaknila kože, scvrla dlake, topila mast in smodila trzajoče meso pod njo. Mučeni je hripaje kričal.

“Sedaj, ko je stari s poti, je tudi v klanu postaja jasno, kdo ima vajeti v rokah, čeprav nisem in ne nameravam nobenega od njih spraviti sem. No, ali pa tudi,” se je nasmehnil gospodar golemov.

“Bodi previden,” je bil preudaren Crumalvertum. “Vse prehitro ti lahko zdrsne. Klana ne smeš podcenjevati. In drugih tudi ne!”

Harlonart je pokimal. “Seveda imam poleg palice tudi korenček. Obeti o veliki gradnji in velikem zaslušku so pritegnili mnoge iz klana. Pa tudi ... ženske čare sem vpregel v svoje načrte. Ne bi verjel kako zna takale kamrica dati poleta raznim trmastim deklicam. No, ali pa njihovim staršem, bratom, sestrām, ki jih prepričajo.”

Nekaj časa sta opazovala moža, ki je globoko dihal in mu je glava izmučeno visela na prsih. Grde ožganine so mu tekle prek trebuha in vse do osramja.

“In tvoji fantje – kako jim kaj gre s temi?” je čez čas vprašal nekromož in pomignil proti vkle-njenemu možu.

“Zgovorni posebej niso, tile” je odvrnil Harlonart. “Zdi se, da imajo vsi trdno prepričanje o nas kot slabih ljudeh ...”

Ujetnikovo telo se je spet zvilo v bolečini, krik je prepiral temo.

“No, pa saj jim ne moreš zamerit,” je z nasmehom dodal gospodar golemov. “Nadvse trdovrat-ni tički so, a na srečo imam ljudi, kot je tale fant,” in pokazal je na hrusta s kovinsko palico v rokah. “Ime mu je Zola. Baje je pobegli suženj iz Serije in ti povem, zato da ga skrivam tu in da vsake toliko dobi v roke čedno deklico, opravlja svoje delo naravnost sijajno.”

Crumalvertum je pokimal. “Lepo in prav. A tudi Bodala bodo morali opraviti svoje delo. Dvanajst Vidcev ni veliko in še če so vsi tako trdoživi in redkobesedni, kot je ta, potem bomo rabili še več takih mož, kot je ta tvoj Zola. Kaj pa si izvedel do sedaj?”

“Malo,” je skrušeno priznal Harlonart. “Skoraj vsak od njih pozna dele Spremembe in tudi ve, da bo prvi Pristni heroj rojen iz vrst Anor Katha, kdo pa to bo, tega ni izdaval še nihče. Sploh je tale cela zadeva s prerokbami zame povsem nova. Saj veš, da je bila moč prerokovanja za nas od nekdaj lažno mojstrstvo.”

“Slišal sem, da sta dva izmed njih podlegla metodam tvojih fantov,” ga je mehko opozoril nekromož. Harlonart je osuplo pogledal, nato pa pokimal. Le kako mu je to prišlo na ušesa? Harlonart je bil prepričan, da ima tu le svoje ljudi.

“Težko je, če te obkrožajo sami nesposobneži,” je dejal. “A se to ne bo več zgodilo.”

“Ne sme se. A dobro, kaj si izvedel o najinih popotnikih?”

“Med Izbranci, ki bodo odprli Kovačnico, bo eden, ki je *naš*. In eden, ki je *njihov*. A imen ali spola niso izdali.”

“Kdaj bodo tu in kje so?”

“Tudi tega ne vem točno. Saj pravim, trmasti primerki so tile.” Iz moževih ust se je ponovno izvil hreščeč krik.

“Dobro,” je rekel nekromož. “Obveščaj me o vsem, kar izveš in ne pozabi, da bo naslednji član Sveta kmalu tu.” Harlonart se je namrdnil.

“Ne mršči se. Čas samovolje in divjih odločitev je mimo. Še preden bo konec zime, bo tu večji mogočnik, kot si lahko predstavljaš. Z njim bo četverica sveta popolna. Še prej pa morava spoznati nekoga prav tako pomembnega. Čas Vrhovnega sveta in kasneje Anor Katha se nezadržno bliža.”

Spomin na prihodnost

Avtorica: Tatjana Jamnik Pocajt

Hiše so se drenjale druga ob drugo. V velikem gosto naseljenem mestu je očitno postajalo pretesno. Število prebivalcev se je povečalo do te mere, da so bile rešitev edinole čebelnjakom podobne stavbe, kamor so lahko na čim manjšem prostoru naselili čim več ljudi.

Zeldino bivališče je bilo glede na razmere prav prostorno in svetlo. Dodala mu je veliko zelenja in živih barv, na stenah pa so dobile domovinsko pravico umetnine njenih najljubših slikarjev. V svojem stanovanju se je prav dobro počutila. Večkrat je skozi okno opazovala potoke ljudi, ki so nemirno hiteli po različnih opravkih. To je rada počela. Bila je neke vrste meditacija. Ob gledanju tega človeškega mravljišča se je povsem odmaknila od številnih vprašanj, ki so ji nenehno zaposlovala misli. Včasih si je izbrala kakšnega posameznika in ga opazovala, kako se giblje, kakšen je njegov izraz na obrazu, spraševala se je, kako živi, razmišljala je, kaj se mu plete po glavi v tistem trenutku. To so bili zanimivi pobegi iz njenega lastnega življenja in vedno znova je bila presenečena, ko je ugotovila, da to niso obrazi zadovoljnih, pomirjenih ljudi, ki z jasno predstavo o svojih ciljih stopajo skozi življenje. Prej so odražali nekakšno nujno, nedoločljiv strah, ki sta jih gnala naprej. Zelda se je spraševala, zakaj ljudje ob že tako prenaseljenem planetu ustvarjajo še dodatne ljudi z umetnim oplojevanjem. V tej človeški zmedbi, ko ljudje nimajo časa drug za drugega, niti za svoje lastne otroke ne, se ji je to početje zdelo neodgovorno, še posebej do teh umetno spočetih otrok, ki so bili dejansko nikogaršnji.

Svojih staršev ali bolje rečeno darovalca semena in darovalke jajčeca Zelda ni poznala. Njen komaj nekaj celic velik zarodek so vsadili ženski, ki je za denar posojala svojo maternico. Dejansko je bila otrok eksperimenta, spočeta brez ljubezni. Njenega prihoda v življenje so se razveselili samo znanstveniki, ki so jo ustvarili. Pa tudi njihovo veselje ni bilo odraz ljubezni do novorojenega bitja, prej ljubezni do svojega dosežka.

Zelda je bila ena izmed mnogih umetno spočetih otrok, ki so jim znanstveniki določili tudi genom. Njeno genetsko sliko so določili na osnovi lastnosti, ki so jih želeli dobiti. Ti ljudje so bili dejansko njeni očetje in njene matere. Nekoč si je želela, da bi spoznala človeka, ki je ustvaril njen zarodek, da bi obstajal nekdo z imenom in priimkom, ki bi ga lahko uvrstila v svoj ožji krog. Toda obrazi ljudi, na katere se je obrnila, so jo gledali prazno, brezčutno, kot da ni bila človek, ampak nekakšna hodeča, govoreča lutka. Z zanimanjem so si jo ogledovali:

“Kako se počutite?”

“In o čem še razmišljate?”

“Ste opazili pri sebi še kakšna druga čustvena stanja?”

“A, vašega kreatorja bi radi spoznali? Zakaj pa vam je to prišlo na misel?”

“Žal, to bo precej težko ugotoviti. Ste eden od osebkov iz serijske številke 235 iz leta 2315. Na tem projektu je delalo veliko znanstvenikov, zato vam točna imena ne moremo povedati.”

Takrat je spoznala, da v bistvu ni del tega človeštva, ampak samo laboratorijski zajček. Uvidela je, da eksperiment sploh še ni končan, da se še vedno nadaljuje in se bo verjetno nadaljeval do konca njenega življenja.

Takrat je tudi opustila iskanje imen in živih oseb, ki bi ji lahko kakorkoli pojasnili njen izvor in poreklo in jo uvrstili v človeško raso. Čeprav živa, dejansko ni obstajala, razen kot poizkus številka ta in ta. Takrat se je tudi morala odločiti ali naj svoje življenje prekine ali naj nadaljuje svojo pot nikogaršnjega otroka iz epruvete.

No, odločitve o tem ji, resnici na ljubo, niso vsiljevali, o svojem življenju je lahko odločala sama. Ponudili so ji celo precej ugodne možnosti od izobraževanja do stanovanja. Kot da bi pravzaprav hoteli, da ostane živa. Vendar je vseskozi slutila, da je pod nadzorom. Ni vedela, na kakšen način, toda čutila je nevidne oči in nevidna ušesa, ki so spremljala vsak njen korak in njene odločitve. Verjetno je bilo to povezano z izbrano genetsko kombinacijo, ki so ji jo določili, in sedaj so preverjali, kako se obnaša.

Nazadnje se je odločila za življenje. Morda je k temu pripomoglo srečanje z Imrujem. Ne, to je bilo skoraj zagotovo. Toda ves čas jo je preganjalo vprašanje, da niso morda tudi njega "pripeljali" v njeno življenje, in njuno srečanje ni bilo tako zelo "usodno", kot radi rečemo velikim naključjem. No, tudi to se je skoraj zagotovo zdelo tako. Kakorkoli so že razmišljali režiserji njenega življenja, srečanje z Imrujem je bila edina svetla točka v njenem dotedanjem in tudi sedanjem življenju.

Zelda je pogledala na uro. Imru bi moral vsak čas priti. Njuna srečanja so bila nekakšen ritual vsakih štiri dni ob isti uri.

*** **

Z Imrujem sta bila že dalj časa ljubimca, ko ji je nekega večera po predanem ljubljenju zaupal strašno skrivnost. Bil je eden od petih klonov, ki si jih je dal vzgojiti zelo bogat in vpliven človek v tem mestu. Vzgojen je bil kot nadomestno srce, ostali, ki so imeli več sreče, so bili samo rezervni deli v primeru manjših okvar. On pa je bil namenjen za enkratno uporabo. Zaradi tega je bil tudi ves čas pod skrbnim nadzorom, saj je moralo biti njegovo telo in predvsem njegovo srce v najboljšem zdravstvenem stanju.

"Vendar," so mu dejali, "lahko do tistega trenutka živi povsem normalno življenje," in so mu tudi ustvarili pogoje za to. Tako je proti svoji volji podpisal pogodbo s hudičem in se odločil, da bo pač izkoristil, kar mu življenje ponuja. Možnosti za pobeg ni imel. Z izsledniki, ki jih je imel vgrajene v telo, so ga lahko odkrili kjerkoli.

In Zelda? Ko je spoznal Zeldo, je začutil, da je poleg njegovega srca, ranjena tudi njegova duša. Kako naj ji vse skupaj pojasni? Ob njunem prvem srečanju se mu je zdela kot dobri angel, ob katerem bi lahko pozabil na resničnost in se morda rodil nekje v nekem drugem srečnejšem svetu. Včasih je upal, da so to vse skupaj le moraste sanje in bo prebujenje prineslo odrešitev. Toda odrešitve ni in ni bilo.

V trenutku, ko se je potopil v Zeldin globok in temen pogled, ni mogel natančno določiti ali je to žalost ali ne. Vendar ga je nekaj zadelo v srce. Takrat je pravzaprav šele začutil, da ga ima. Do tega trenutka se ga sploh ni zavedal in po resnici povedano, mu je bilo tudi vseeno. Zdaj pa mu je ta utripajoča stvar hotela skočiti iz prsi, v glavo je dobil naval vročine in v hipu mu je bilo, da bi se razjokal. Dve duši sta skozi oči zrli druga drugo nezavedajoč se, da se jima je v tistem hipu zgodilo življenje samo, trenutek, o katerem mnogi berejo samo v romanih. Prestopila sta meje časa in se zlila drug v drugega v neki novi resničnosti, ki jo poznajo samo pravi ljubimci.

In tako se je začelo. Z zavestjo, da je resničnost njunega bivanja skrita v teh skupnih trenutkih, sta se drug drugemu predajala z brezmejnostjo, ki jo živijo tisti, ki se jih je dotaknila skrivnost življenja in so spoznali krhkost trenutka, v katerem živijo. To ni bila vsakdanja ljubezen, ko ljubimca vzhičena drug nad drugim padeta v brezno poželenja in nazadnje utone-ta v njem. Ne, to so bili trenutki otožne sreče, v katerih bi se rad utopil, pa se ne moreš, ker te nekaj vedno znova privleče ven. Drhtenje in omama, pozaba in streznitev, mačka, ki sama sebe lovi za rep.

Želela sta si, da bi vsak tak trenutek bil hkrati tudi poslednji, da bi odromala s tega sveta v ekstatičnem vrtincu. To bi bila dobra smrt, prava smrt, lepa smrt. Te misli sta premlevala vsak zase, o tem se nista hotela pogovarjati naglas. Takšni pogovori bi jima samo skrajšali na tanko odmerjeno srečo, ki jima je bila dana. To so bili trenutki, ko sta čutila, da tudi onadva pripadata človeštvu.

*** **

Iz razmišljanja je Zeldo zdramil zvonec. Misli so ji v hipu preskočile v drugo resničnost, ki ji je bilo ime Imru. Kot vselej se je pripravila na njegov prihod s svečanim pogrinjkom ob nežni glasbi in svečah in njeno telo je dišalo po pomladi.

Imru je vstopil skozi vrata in na obrazu mu je tičal zagoneten nasmešek. Brez besed je dvignil Zeldo in jo z dolgim poljubom zanesel na oblazinjeno ležišče. "Nocoj bi se rad samo ljubil s teboj," ji je zašepetal.

Zelda je začutila, da je za temi besedami še nekaj več. "Te ne mika hrana, ki sem ti jo pripravila?"

"Ne, ljubezen moja, nocoj nisem lačen. Izvedel sem, da mi bodo jutri vzeli srce."

Trenutek neskončne tišine je pretrgala Zelda. "Če vzamejo srce tebi, ga bodo vzeli tudi meni. Ampak tega jim ne bova dopustila. Če že mora biti tako, potem narediva to na svoj način."

Griči v daljavi so polagoma začeli temneti. Obzorje se je v pozdrav odhajajočega dne odelo v škrlat.

Igra

Avtor: Zoran Krušvar

Prevod iz hrvaščine: Tanja Cvitko

– Janezek, si v matematični učilnici. Učiteljica je na tablo napisala nalogo: enačbo z dvema neznanka-ma. Otroci sklanjajo glave in upajo, da učiteljica ne bo poklicala ravno njih. Kaj narediš?

– Skočim nanjo in ji zavijem vrat. – *izjavi Janezek.*

– Janezek, pomisli malo. Ti si ODLIČNJAK. Ne bi se smel tako obnašati!

– Hmmm, naj premislim. Že vem! Vzamem matematični pribor ...

– Odlično, Janezek! In potem?

– Vzamem šestilo in staro kuzlo skozi oko zabodem v pofukane možgane!!!

Splošna radost in vzpodbujanje. Samo en glas je nezadovoljen:

– Ufff ... prav. To storiš. Mihec?

– Ja?? – *je vprašal novi glas.*

– Mihec, med poukom se nahajaš v šolskem stranišču. V prostoru si sam. Vzel si joint, ga prižgal in zdaj kadiš. Naenkrat zaslišiš korake. Nekdo se približuje.

– Pokukam. Kdo gre? – *vpraša Mihec.*

– Šolski hišnik. Zdi se, da je opazil dim.

– Prav. Takole: počakam da se približa, izpulim straniščna vrata in mu z njimi razbijem bučo! – *zmago-valno vzklika Mihec.*

– Uff ... Mihec, trinajstleten deček si. Petdeset kil imaš. NE MOREŠ izpuliti vrat in jih vihteti. Jasno?

– Aaaa, tako ... ja, ja ... potem ugasnem joint in čakam, da odpre vrata.

– Prav. On se res približa vratom in jih odpre.

– Izkoristim presenečenje in ga s pestjo udarim v mednožje. Je padel?

– Ni padel, nisi ga dobro zadel. Poskuša te prijeti za vrat...

– Zgrabim ga za roko in mu pričnem lomiti palec. To, to ...! Lomim mu palec! Točno to počnem!

– Ufff ... prav, on te spusti in ti kolne mater.

– Mojo mati?? Z zobmi mu iztrgam goltanec!! Točno tako.

– Eeeehm ... Mihec, z zobmi skušaš doseči njegov goltanec, ampak on te potisne in z glavo udariš ob zid. Dosti večji in močnejši je od tebe.

– A, tako ... ja ... Vem, ali vidim okno?

– Da, vidiš ...

– Skočim skozi okno!

– Mihec, okno je zaprto.

– S čim je zaprto?

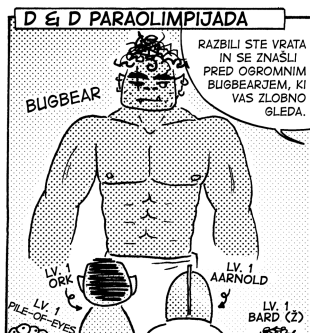
- Kako, s čim je zaprto?
- Pa, no, z desko, kožo, voskanim platnom?
- Ne, Mihec. Zaprto je s stekleno površino.
- Stekl... Aja, vem! Koliko debela je ... ta površina?
- Eee ... nekaj milimetrov ...?
- Aha, odlično! Skočim skozi njo.

Vsi ga hvalijo, kako dobro se je tega spomnil. Ampak en glas je še kar nezadovoljen:

- Grrrr, prav, skočiš ven in zbežiš. Ufff ... Rokec!
- Aha, poslušam, povej ...
- Zvonec označi konec ure. Vsi pospravljajo in odhajajo na dvorišče na glavni odmor. Kaj narediš ti?
- Tudi jaz grem ven.
- Prav, Rokec, prišel si ven. Na dvorišču so vsi otroci. Dečki in deklice ...
- Aha, je kakšna luštna deklica?
- Jaaa ... Evo, pravkar gre mimo ena, ki ti je všeč.
- Aha, vzamem velik kamen in ji ga vržem v glavo.
- Kaj narediš??
- Vržem ji ga v glavo. Hočem pritegniti njeno pozornost in to ...
- Arrgghhh ...! Prav, Micka, velik kamen te je zadel v zatilje!

Vsi prisotni se smejiijo, splošno veselje. Ženski glas spregovori:

- Obrnem se in gledam, kdo me je zadel. Ali vidim koga sumljivega?
- Hja, Rokec gleda vate, vsi ostali presenečeno gledajo vanj.
- Mi je Rokec všeč?
- Tako-tako. Precej dobro izgleda.
- Fino. Približujem se mu.
- Rokec, ona se ti približuje. Kaj narediš?
- Stojim in čakam da pride do mene.
- Micka, prideš do njega. Kaj narediš?
- Začnem si odpenjati gumbje na obleki ...
- PROSIM???
- Saj si rekel, da precej dobro izgleda ...
- Micka, TRINAJST LET SI STARA!!! PRED ŠOLO STA, SREDI BELEGA DNE!! VSI OTROCI VAJU GLEDAJO!!!
- Ja, in?



– KAKO JA, IN? KAKO SE PA OBNAŠATE??? Dovolj vas imam! Prihaja policija, izvedeli so za ubito učiteljico, vse vas ujamejo in odpeljejo na postajo. Konec. Za tole danes ne boste dobili izkušenjskih točk!!

– Ne seri, Tharag, dobro smo igrali glede na to, kako bedno vodiš! – *se je uprl glas, ki se je pred tem odzival na ime Rokec.*

– Kako to misliš, Shump, da bedno vodim???

– Točno tako, Tharag. Tvoja partija je sranje, Shump ima prav. – *se je oglasil Thokk.* – To je totalno nerealno. Zakaj so v prihodnosti samo Ljudje, pa nič drugih ras? In te nekatere tehnološke stvari so neverjetne, Ljudje tega nikoli ne bodo izumili. Preveč neumni so. In zakaj bi morala biti šola obvezna za vse otroke?

– TO NI PRIHODNOST, TO JE IZMIŠLJENA VZPOREDNA DIMENZII!!! IGRA JE ZNANSTVENOFANTASTIČNA, MORA IMETI TEHNOLOŠKE NOVOTARIJE!!! IN NI TREBA, DA JE REALNA!!! – *je besnel Tharag.*

– Pa kakšna imena si nam dal? Moj lik se imenuje Janezek! Kakšno ime je to? – *se je zaslišal še en glas.*

– Kaj bi rad, Ugurth? Janezek je normalno človeško ime!

– Tharag, saj nismo od včeraj! Človeška imena so Aragorn, Gandalf, Boromir, Sturm, Raistlin, Caradon, Elminster ... ne pa Rokec, Mihec in Janezek!

– Ja, in zakaj sem jaz Micka? Hočem biti Galadriela! – *je kričal ženski glas.*

– GALADRIELA JE VILINSKO IME!!! – *so istočasno vzdiknili Shump, Ugurth in Thokk.*

– Ves ta mrčes se meni zdi enak ... – *se je opravičevala Betharra.* – Konec koncev, zakaj ne morem igrati moškega?

– Zato ker si ženska! Ne moreš igrati moškega ... to ni prav. – *je pojasnil Tharag.*

– To je diskriminacija!! Človeški moški so itak večje šleve od naših punčk! – *se je pritoževala Betharra.*

– Sploh me ne zanima! Niti vloge svojega spola ne znaš dobro odigrati, kaj šele nasprotnega! In to ne samo ti, ampak vsi! Sploh se ne znate živeti v vloge! – *se je jezil Tharag.*

– Tharag, ti si tepec in tvoje partije so dolgočasne. Ne boš več vodil. – *je zaključil Thokk.*

– Tako je. Gremo počet kaj bolj zabavnega. – *se je strinjal Ugurth.*

– Hej, gremo v sosednjo vas poklat nekaj ljudi!! – *se je spomnil Shump.*

– Ja, to bi bilo dobro! Bajе imajo na obisku neko skupino pustolovcev, zna biti zabavno. – *je dodal Thokk.*

– Odlično, grem še jaz z vami! – *je rekla Betharra.*

Moški Orki so jo pogledali ne da bi karkoli rekli. Splošno znano dejstvo je, da Orkice nimajo česa iskati v boju. Vstali so in odšli iz votline.

Tharag je ostal sam ob kupu zvirkov s pravili in nekaj grobo stesanih igralnih kock.

Pri izhodu se je Ugurth obrnil in mu zaklical:

– Toliko da veš: igre igranja vlog so sranje!

Začenja se ... Igra prestolov

*Napeta pomlad
krvoločnega branja*

Končno se je našel junak in prevedel tole historično fantazijo najimenitnejšega razreda. Zgodba je veličastna: prav po Gregorčičevo sekajo bridka jekla in prav po Prešernovo poteka mesarsko klanje.

Bitka prestolov je pač najbolj smrtonosna igra vseh iger ...

Bodite prvi, ki jo boste imeli!

George R. R. Martin
PESEM LEDU IN OGNJA
IGRA PRESTOLOV
prevod Boštjan Gorenc

Cena: 32,95 € (7.896 SIT)



Vaša soudeležba pri poštnini znaša 3,40 EUR (815 SIT).

Informacije:  www.emka.si  080 12 05

 **Mladinska knjiga**
Hiša dobrih zgodb

☐ Da, naročam knjigo IGRA PRESTOLOV po ceni 32,95 € (7.896 SIT).

Naročilnico pošljite na naslov: Mladinska knjiga Založba d.d., Prodaja po pošti, 1536 Ljubljana

Ime:

Priimek:

Naslov:

Poštna št., kraj:

Datum rojstva: E-mail:

Datum naročila: Podpis:

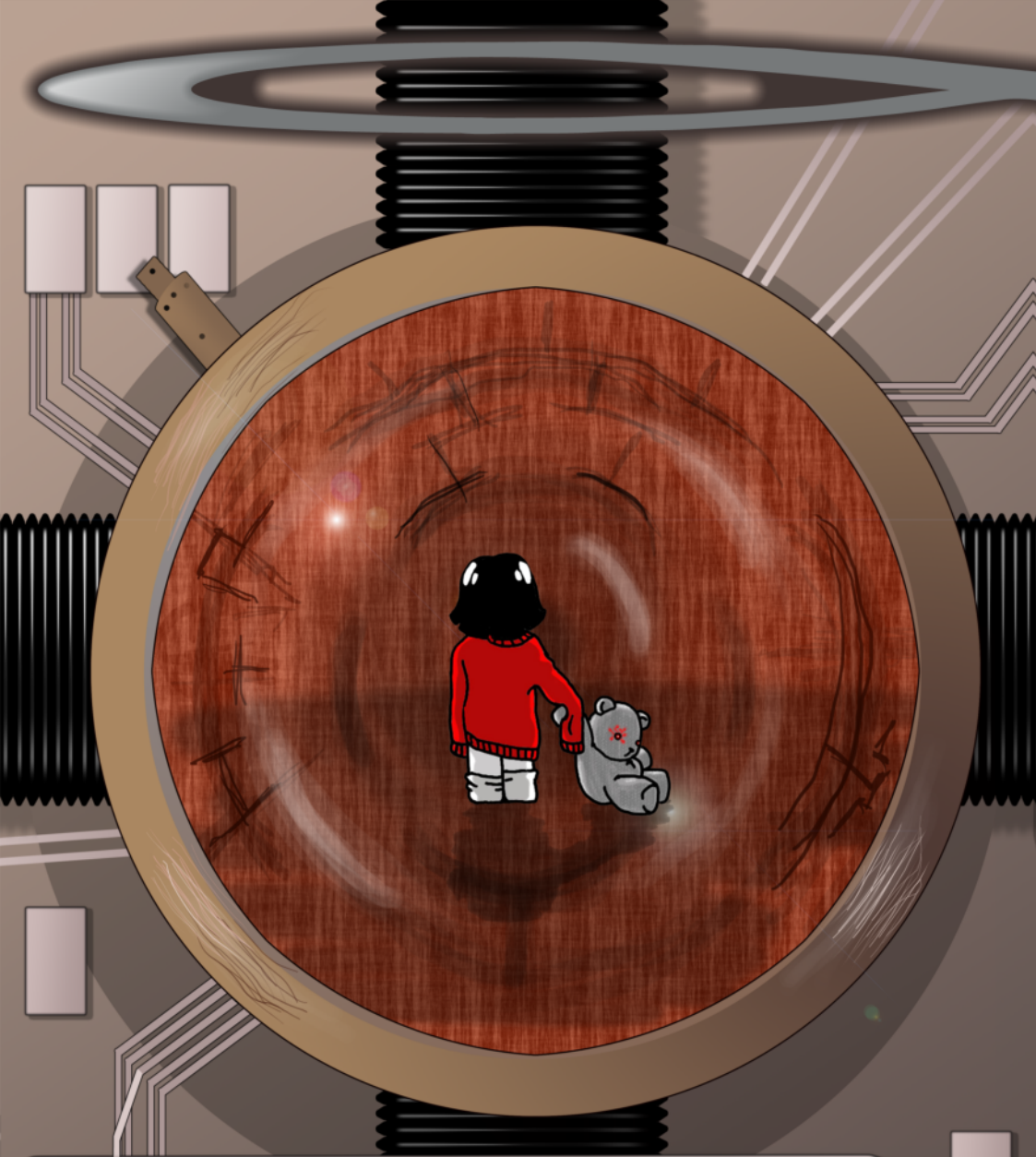
Ponudba velja do razprodaje zalog.

Za izračun cen v tolarjih je uporabljen tečaj zamenjave, ki znaša 1,00 € = 339,640 SIT. S podpisom potrjujete, da ste seznanjeni s prodajno-plačilnimi pogoji in da ste bili ob nakupu nanje opozorjeni. Hkrati s podpisom dovoljujete, da Mladinska knjiga Založba, d.d., in Mladinska knjiga Trgovina, d.d., z namenom izpolnjevanja ali uveljavljanja pravic iz pogodbenega razmerja in neposrednega trženja vzpostavita, vzdržujeta in upravljata z osebnimi podatki za neomejeno časovno obdobje, ter posredujejo te podatke za te namene drugi. Navedeni družbi zagotavljata varstvo osebnih podatkov po Zakonu o varstvu osebnih podatkov (Uradni list RS št. 86/2004). Kadar koli lahko pisno ali po telefonu zahtevate, da v 15 dneh trajno ali začasno prenehamo uporabljati vaše osebne podatke za namen neposrednega trženja, ter vas o tem v nadaljnjih 5 dneh obvestimo na naše stroške. Če vam prejeti izdelki ne ustrezajo in želite odstopiti od pogodbe, sporočite v 15 dneh na naslov Mladinska knjiga Založba, d.d., Slovenska 29, 1000 Ljubljana, nato pa blago vrnite v 15 dneh. Vrnitev prejetega blaga v roku za odstop od pogodbe se šteje za sporočilo o odstupu od pogodbe. Družba je vpisana v register pri Okrožnem sodišču v Ljubljani pod številko 1/02643/00, osnovni kapital znaša 1.232.025.000 SIT. Predsednik nadzornega sveta je Alojz Jamnik.

Predviden izid 28. 3. 2007!

Nes 1

Mladinska knjiga Založba, d.d., Slovenska 29, 1000 Ljubljana



PRIHODNJA STEVILKA NESKONCNOSTI : NR.06 // JUNIJ, 2007
V NJEJ: POROCILA S KONVENCIJ
.KONFUZIJA .ISTRAKOM .SFERAKOM

PRIZMA SPLET : [HTTP://FORUM.PRIZMA.SI](http://forum.prizma.si)

DRUSTVO LJUBITELJEV ZNANSTVENE FANTASTIKE IN FANTAZIJE PRIZMA