

NEskONČNOST

ISSN 1854-5262

št. 7 / september 2007

Glasilo
društva
ljubiteljev
znanstvene
fantastike
in fantazije
Prizma



Novičke

V počastitev 30. obletnice Vojne zvezd
uredništvo Neskončnosti razpisuje

LITERARNI NATEČAJ

za ljubiteljsko zgodbo, postavljeno v okolje Vojne zvezd

(*Star Wars fan fiction*)

Vaše zgodbe sprejemamo do **20. novembra 2007**, na e-naslov
neskoncnost@prizma.si

Najbolj izvirna zgodba po oceni komisije, v kateri bo poleg članov Prizme tudi nagrajevani slovenski pisatelj **Nejc Gazvoda**, bo objavljena v decembrski številki Neskončnosti. Zmagovalni avtor bo nagrajen s *Star Wars* romanom. Zgodba mora biti v **slovenskem jeziku**, ne sme biti daljša od **2000 besed (približno 12 000 znakov)** in se mora povezovati z Vojno zvezd. En avtor lahko sodeluje z neomejenim številom zgodb.

Za podrobnejše informacije se obrnite na e-naslov uredništva Neskončnosti ali povprašajte na Prizminem forumu: <http://forum.prizma.si> v podforumu Neskončnost.

Nagradno žrebanje v sodelovanju z založbo Tuma

Bralci Neskončnosti, ki do **1. decembra 2007** na e-naslov uredništva neskoncnost@prizma.si pošljejo svoje ime in priimek ter poštni naslov, bodo sodelovali v nagradnem žrebanju za dve knjigi, ki ju podarja založba Tuma: **Onstran zaznave** Eda Rodoška in **Hevimetal** Lenarta Zajca. Svoje podatke lahko pošljete tudi po pošti (v pismu, na dopisnici, razglednici) na naslov: Tanja Cvitko, Arnolda Tovornika 9, 2000 Maribor

Zahvaljujemo se založbi Tuma, bralcem pa želimo veliko sreče!



Kazalo

Novičke	2
Uvodnik	3
Članki	4
Recenzije	13
Zgodbe	24

Kolofon

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

številka 7, september 2007
brezplačni (promotivni) izvod
izhaja četrtletno
naklada: 300 izvodov

glavni in odgovorni urednik:

Tanja Cvitko,

lektor besedil: *Dag Kleva*

grafično oblikovanje,

prelom, stripi: *Peter Dobaj,*

ilustracije: *Peter Dobaj,*

Matevž Jerman, Tanja

Semion, Boštjan Bradan

naslovnica:

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

Lepo pozdravljeni v jesenski Neskončnosti!

Z ogromnim veseljem vam v šesti številki nudimo vpogled v prihajajoča domača žanrska romana, saj so slednji precejšnja redkost na slovenskem trgu. Zahvaljujemo se založbi Goga, ki nam je dovolila objavo še enega odlomka romana "Anor Kath: Pota magov" Sama Petančiča (str. 26) ter založbi Spirea d.d., ki nam je omogočila objavo odlomka romana "Ostrostrelka" Mihe Remca (str. 29). Obe deli naj bi izšli kmalu, ko tole berete, sta mogoče že na prodajnih policah.

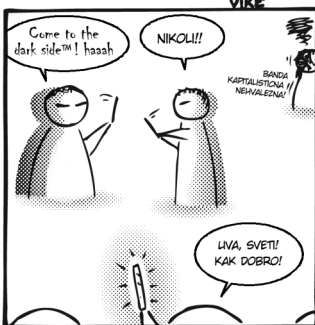
Prizmino poletje je bilo po eni strani potepuško in počitniško, po drugi pa nič manj delovno. Sredi julija se je manjša delegacija prvič odpravila na tradicionalno, že 9. po vrsti Veliko letno srečanje Slovenskega Tolkienovega društva Gil-Galad. Imeli smo se čudovito, se naučili lokostrelstva in izdelovanja usnjenih mošnjičkov. Hvala prijateljem za povabilo! Konec julija in začetek avgusta smo v mariborskem Kulturnem Inkubatorju organizirali Teden (znanstvene) fantastike, ki je bil medijsko precej odmeven in je privabil lepo število obiskovalcev. Sredi avgusta pa je Prizma gostovala na Festivalu fantastične književnosti v Pazinu (Hrvaška), in sicer z našo vampirsko predstavo, ki je na veliko razočaranje udeležencev festivala odpadla zaradi slabega vremena. Utrinke Prizminega kreativnega poletja lahko doživite v hudomušnih stripkih.

Ne pozabite na natečaj za najboljši *Star Wars fanfiction*, sodelujte v nagradnem žrebanju za knjige založbe Tuma, pridite na forum, pišite nam!

Jesenski pozdrav,

Tanja Cvitko

V Mariboru, 10. september 2007





ZMAJI

piše ŠPELA ŠALAMON "Nekhet"

Vsi jih poznamo, mnogo nas o njih ve več, kot o večini drugih živali. Pa vendar vsi vemo, da so popolna izmišljotina. Zmaji. Skrivnostni leteči plazilci, ki nam v spomin priključijo zgodbe iz otroštva. Ljudje pa vse preradi svoje sanje pustimo za seboj, ko prestopimo prag odraslosti – in zelo uspešni smo pri dopovedovanju samim sebi, kaj vse je pomembnejše od njih. Vendar zmaji niso samo pravljica za otroke – so arhetipsko dejstvo, zasidrano v človeškem umu na vseh koncih sveta.

Večina si nas pod besedo zmaj predstavlja orjaškega plazilca z debelimi luskami, dvemi krili in ognjenim dahom. V naši zahodni miselnosti je običajno, da zmaja povezujemo tudi z zlom. Kdo še ni slišal, da je nekdo "kot en zmaj"? Vendar pa je potrebno pogledati malo širše, da bi resnično razumeli, kaj zmaj pomeni človeku nasploh.



V srednjeveški Evropi je bil zmaj eden izmed največjih strahov, s katerimi so se ljudje soočali. Predstavljal je neznano, ki ga je bilo v tistih časih na pretek. Poleg tega so v zmaju videli hudiča; greh in zlobo, sloves, ki se je v krščanskem svetu držal plazilcev vse od Evine kače naprej. Mornarji so se bolj kot naravnih katastrof, požarov in padca z roba sveta, bali velikanskih morskih pošasti, vodnih zmajev, ki naj bi požirali ladje s posadkami vred. Celo v Bibliji najdemo pošast z imenom *Leviathan* ali *Lotan*, še prej v babilonski mitologiji pa zasledimo *Tiamat*, ki je *Leviathanu* sumljivo podobna. Plemeniti vitezi in grabežljivi pustolovci so stoletja in stoletja iskali slavo v pobijanju zmajev, uboj te nevarne pošasti je prinesel slavo tudi mnogim svetnikom, med katerimi je najbolj znan Sveti Jurij, vendar je bilo takšnih junakov med svetniki vsaj pol ducata (Jurij, Julian la Mans, Merkurij, Krescentij, Margareta, Leonard ...).

V tem času pa so daleč na vzhodu, kamor krščanska misel ni segla, govorili o isti živali, vendar iz popolnoma drugega zornega kota. Zmaj se je v kitajski umetnosti pojavil že v neolitikumu. Vzhodni zmaj je vodno bitje, ki vlada vremenu, predvsem dežju, dobremu zdravju, rodovitnosti zemlje in silam narave nasploh. Treba je pomisliti na pomen tega v državi, ki je osnovana skoraj izključno na kmetijstvu. Zmaj je bil eden najsvetejših simbolov; nihče razen cesarja si ni smel privoščiti, da bi ga uporabljal kot svoj znak, saj je bila za tak prestopok zagrožena smrtna kazen. Pet prstov in krempljev na

šapi rumenega zmaja (*Huang Long*), kitajskega cesarskega simbola, predstavlja pet elementov, ki gradijo kozmos, pa tudi menjavo letnih časov, avtoriteto cesarja in moč kitajskega ljudstva. Kitajci se radi kličejo za "potomce zmaja" in so na svoje zmaje izjemno ponosni, z dobro znanim festivalom pomladi pa preganjajo zimo, našemljeni v pisanega zmaja. Čeprav sta evropski in vzhodni, kitajski zmaj, najbolj znana, pa še zdaleč nista edina. Poglejmo si še nekaj primerov, ki dokazujejo, da je zmaj prisoten v človeški misli iz prav vsakega kotička sveta.

V Vietnamu niti malo ne zaostajajo za Kitajci s svojo navdušenostjo nad zmaji. Njihov zmaj *Rong* je prav tako ustanovitelj vietnamskega naroda, saj naj bi njegovih sto najstarejših sinov osnovalo prvo dinastijo njihovih cesarjev. V Indiji poznamo *Nago*, obliko božanstva, ki jo prevzema marsikateri hindujski bog in je običajno upodobljena s plazilskimi in človeškimi lastnostmi. Perzijski zmaj *Azhi Dahaka* je eden izmed najmogočnejših demonov v Avesti, najsvetejšem besedilu zoroastrstva, čeprav perzijska mitologija pozna še mnoge druge zmajske like. Vsi poznamo *Hidro* iz grške mitologije, ki sta jo ugnala Heraklej in njegov nečak. *Smok Wawelski*, slavni zmaj iz Krakova, je najverjetneje predstavljal navdih za Tolkienovega *Smauga*, v slovanskem svetu pa poznamo še marsikaterega drugega zmaja kot sta *Tugarin Zmejevič* in *Zmej Gorinjič*. Kelti so poznali zmaja s posrečenim imenom *Master Stoor-worm*, ki prevedeno v slovenščino pomeni Mojster Drznočrvji, čigar deli trupla so ustvarili britansko otočje. Seveda potem, ko ga je ugonobil nek lokalni poba, revnen in "švohtnen", toda brihten – kot se rado dogaja v pravljicah. *Y Ddraig Goch*, po naše rdeči zmaj, kraljuje na zastavi Walesa, ki nosi tudi njegovo ime. Kljub temu, da se je *Y Ddraig Goch* zelo trudil ubra-



niti Wales pred okupatorjem, belim zmajem, pa je ob tem seveda povzročil veliko kolateralne škode. Bajе ga je kralj Walesa, Lludd po imenu, ugnal po nasvetu svojega brata Llefelysa, ki je bil izjemno moder mož. Ta modrijan mu je svetoval, naj sredi Britanije skoplje veliko luknjo, nato naj jo napolni z medico in pokrije z veliko krpo. Morda se komu to ne zdi najbolj pameten nasvet, vendar je starodavni modrec vedel, o čem govori, saj sta oba zmaja padla v past, se napila in zaspala. Tako ju je vrli kralj zavil v omenjeno servieto, s čimer ju je onesposobil za vekomaj. Ahem. Medtem *Nidhogg*, zmaj iz nordijske mitologije, grizlja korenine drevesa življenja *Yggdrasil* in nas bo bržkone ob prihodu *Ragnaroka* vse scvrl s svojim ognjem. *Orochi* iz japonske mitologije je ljubljenec mang in animejev ter ena od tistih mnogih pošasti, ki jim je v veliko veselje vsake toliko časa razdejeti Tokio. K sreči je pogumni Japonec Susanoo uspešno ugonobil to osemglavo zverino, čeprav so ga poprej precej nesramno vrgli iz nebes. Medtem ko so se Japonci smelo bojevali z osem hribov in dolin dolgimi pošastmi, pa so ameriški Indijanci zmaje čistili kot zelo pozitivna božanstva; najbolj znan je vodja azteških bogov *Quetzalcoatl*, vendar so zmaji tako med južnoameriškimi kot med severnoameriškimi Indijanci predstavljali božanstva in duhove prvobitnih elementarnih sil. Tudi med domorod-



ci Avstralije in Oceanije najdemo na desetine zgodb o zmajih, tako dobrih kakor zlobnih, da ne govorimo o večini afriških mitov o stvarjenju sveta, od katerih skoraj vsi najpomembnejši vključujejo takšnega ali drugačnega zmaja. Morda velja omeniti mavričnega zmaja z imenom *Aido Hwedo*, ki je po mnenju ljudstev iz Dahomeja ustvaril svet in ga sedaj podpira na svojem hrbtu. Ker pa je ubogemu zmaju ta svet le malce težak, so bogovi ustvarili oceane, da si lahko marljivi plazilec pomaga s silo vzgona. Bistro.

Videti je, da na svetu skorajda ne obstaja kultura, ki bi v svoji misli pogrešala zmaja. Vendar pa je vsakomur lahko jasno, da so si vsi ti zmaji med seboj zelo različni. Kako torej lahko vse razne kačje, kuščarske, ptičje in jeguljaste stvore označimo za zmaje? Obstaja nekaj pomembnih značilnosti, ki si jih vsa ta bitja delijo, pa vendar bomo težko našli takega, ki ima vse. Prva stvar je, da so zmaji precej očitno plazilskega izvora. Večina se jih je nekako znašla, da letijo, čeprav vsi nimajo kril. Skoraj vsi zmaji prav tako posedujejo take ali drugačne čarobne moči, najbolj značilno je orožje, ki prihaja iz njihovega diha – ogenj, led, voda, nekakšna zločesta sluz, ali magična esenca. Večina zmajev tudi velja za dolgožive, premetene in modre, ne glede na to, ali so dobri ali zli. Ponavadi so povezani z vodo – morji, rekami, jezeri ali dežjem. Pa vendar se zdi, da zmaj v svoji družini ni edinec, saj obstaja še marsikatero zmaju sorodno bitje, ki ga ne gre označevati za pravega zmaja. Sploh v evropskih srednjeveških bestiarijih žverc tega kalibra kar mrgoli. Pol petelinji kuščar *bazilisk* s svojim smrtonosnim pogledom, lasten rep grizeča kača *ouroboros*, ki v mnogih kulturah simbolizira večnost in brezkončnost kroga življenja. *Wyvern*, *drake*, *wurm*, in še mnogi drugi stvori naj bi po mnenju srednjeveških učenjakov poseljevali neraziskane dežele, pa tudi prežali na popotnike v temnih gozdovih, šimih planjavah, globokih morjih in mrtvih puščavah. Morda je zanimivo dejstvo, da so podobe raznih zmajev in zmajčkov izjemno radi risali na neraziskana področja na zgodnjih zemljevidih, pa vendar se slavni stavek *Hic sunt dracones – Here there be dragons* oziroma “Tukaj so zmaji”, ki je sinonim za neznano področje, v zgodovinskih virih pojavi le enkrat. To je na Lenoxovem globusu, ki je drugi najstarejši ohranjeni globus sploh, ki naj bi nastal med letoma 1503 in 1507. Je tudi prvi zemljevid, ki ima vrisan novi svet. Slavni stavek je na njem napisan čez področje vzhodne Azije. In če bi kdorkoli

vprašal tedaj živeče vzhodne Azijce, so imeli evropski kartografi prav, saj jim zmajev res ni manjkalo.

Simbolika zmaja je, milo rečeno, zapletena in se močno razlikuje od kulture do kulture. Ker bi takšna razprava lahko napolnila knjigo, se je treba omejiti na primerjavo na globalnem nivoju – primerjavo med Vzhodom in Zahodom. Vsi vemo, da se odnos vzhodnjaka in zahodnjaka do tega, kar zmaj simbolizira, se pravi prvinskih sil narave, človeških nagonov, prvinskosti, moči in razuma v človeku, kozmičnih elementov in materialnega nasploh, razlikuje. Pretežno monoteistične religije in filozofije zahoda večinoma obravnavajo fizično in prvinsko kot grešno, človekovo moč in razum pa kot predrznost in samovšečnost, saj ga postavljata ob bok z njegovim bogom. Vzhodna filozofija pa taiste pojme obravnava kot božanske in vredne čaščenja, v prvinskosti ne vidi greha in v premetenosti ne hudiča, temveč blagoslov. Zato je zmaj na zahodu obveljal za velikega grešnika in zlobneža, obliko samega hudiča, kačo, ki je človeka izvabila iz raja. Toda, ali nas že samo ime Lucifer, ki pomeni nosilec luči, in zmajev ognjeni dah, hipoma ne spomnita na Prometeja, dobrotnika iz grške mitologije, ki je ljudem prinesel ogenj in luč razuma? Ali to nima povezave s “spoznanjem dobrega in zla”, zaradi katerega sta Adam in Eva morala zapustiti rajski vrt, v katerem sta živela v izobilju, toda nevednosti?

Ne glede na to, ali zmaje vidimo kot dobrotnike, zaščitnike in osvoboditelje ali kot nosilce greha, uničenja in pogube, ne moremo zanikati dejstva, da so prisotni v človeški domišljiji širom sveta, v malodane vsaki kulturi, na vsaki celini, v vsaki mitologiji in vsaki kozmologiji ... Od kod torej mit o zmaju sploh izvira? Na to vprašanje je po vsej verjetnosti nemogoče odgovoriti. Zmaj v

srednjeveških bestiarijih popolnoma samozavestno, kot resnična zver polni strani poleg medveda in risa; v kitajskih spisih in risbah brez zadrege stoji poleg tigrja. Prenekatera zgodba iz davnih dni obravnava zmaja kot naravno dejstvo, kot žival, ki si z nami deli ta svet kot vsaka druga. Toda po drugi strani še nihče ni našel najmanjšega dokaza, da bi te beštije kdaj resnično vladale našemu nebu. Odkod neverjetna podobnost med opisi te veličastne živali, prihajajočimi iz popolnoma ločenih kultur, ki se nikdar niso srečale ali sporazumevale? Ostaneta nam samo dve razlagi. Ali je misel o letelih plazilcih z ognjenim dahom, ki vladajo naravnim silam, premorejo veliko modrost in človeka neizmerno navdihujejo, zapisana v naših genih ... Ali pa imajo vse te mitološke, ljudske in verske zgodbe izvor v resnici. V živali, ki je nekoč res živela, in je kot mnoge druge vrste, še posebej nevarna zveri, podlegla širjenju človeka, njegovemu častihlepuju in tiranstvu nad vsem živim. Karkoli že mislimo ali verjamemo, če ne po travnikih, poljih in gozdovih naših dežel, bo senca letčega zmaja, tega veličastnega kralja naše domišljije, vedno polzela skozi naše misli in sanje. In kdo ve, morda bo nekega dne prav tebi zakrila sonce.



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

KOREJSKI ZF FILMI

ali površen pogled na znanstvenofantastično in grozljivo
v korejskih filmih zadnjega desetletja

piše DAG KLEVA

Republika Koreja (*Daehan Min-guk*, Velika ljudska država Han – s tem, da Han pomeni izključno ozemlje obeh Korej, Severne in Južne) ima okoli 50 milijonov prebivalcev, od tega jih skoraj 20 milijonov živi v glavnem mestu, Seoulu. Preko 60 % gospodinjstev ima širokopasovni dostop do interneta, več kot 90 % prebivalcev pa je oboroženih z mobilnimi telefoni, ki jih menjujejo v povprečju vsakih 21 mesecev. Skoraj polovica je ateistov, ki so močno vezani na kult prednikov; ostali so budisti (petina prebivalstva), protestanti, katoliki, jeungsandoisti ali *won* budisti. Obožujejo karaoke bare, prav posebej pa so nori na kino.

Čprav so v bratomorni vojni med severom in jugom Američani na vse kriplje pomagali jugu, je zdaleč zgrešeno mišljenje, da jih imajo zato radi. Prej nasprotno. V strahu pred amerikanizacijo je vlada kinematografskim podjetjem naložila nič kaj prijetno omejitev: delež tujih (beri: ameriških) filmov ne sme nikoli presežati polovice programa. Korejska kinematografija, katere korenine segajo v čas japonske okupacije na začetku 20. stoletja, je pridno izkoristila to darilo vlade in, skoraj masovno, proizvajala boljše in slabše filme. Leta 1999 je *Swiri*, film o severnokorejskih teroristih v Seoulu, po številu prodanih vstopnic prehitel *Titanic*, *Matrix* in *Star Wars – Phantom Menace*, leta 2001 pa je *Yeopgijeogin geunyeo* (romantična komedija Moja zmešana punca)

pustila za sabo Gospodarja prstanov in Harryja Potterja. Če v Koreji ni bil zanemarljiv delež japonskih in ameriških predelav, se razmerje počasi uravnotežuje: Hollywood je začel masovno odkupovati pravice za snemanje priredb; za *Janghwa, Hongryeon* (noir triler Zgodba o dveh sestrah) je *Dreamworks* odštel 2 milijona dolarčkov. Trenutno na lestvici najbolj gledanih filmov (tako tujih kot domačih) kraljuje *Gwoemul* (Stvor, predvajan kot Gostitelj tudi na LIFFe 2006 v Ljubljani), z več kot 13 milijoni prodanih vstopnic. Za primerjavo: kdaj si bo v Sloveniji domač film, pa še ZF povrh, ogledala četrtnina prebivalcev?

Tako, pa smo končno prišli do znanstvene fantastike. In zdaj se lahko vprašamo: kateri film pa je znanstvenofantastičen? Če Vivian Sobchack razlikuje med empirično metodo spekulativne znanosti v nekem socialnem kontekstu in transcendentalnostjo magije in religije v taistem kontekstu, s čimer postavi meje med znanstveno fantastiko in fantastiko, se lahko takoj vprašamo: Kam spadajo Vojne zvezd? Ta meja je velikokrat tako zabrisana, da lahko iz tega iztržimo duhamorno razglabljanje teoretikov o predalčkanju – ali pa zamahnemo z roko. Sam tej zvrsti najraje rečem, da gre za stvari, o katerih so nas v šoli učili, da niso resnične. Vesoljčki NE obstajajo, duhovi NE obstajajo, potovanja skozi čas NE obstajajo ... Seznam je zelo dolg.

ZNANSTVENO (RECIMO) V FANTASTIČNEM

Kot najstarejši korejski ZF film (verjetno pa ni, žal nimam dovolj podatkov) sem zasledil *Taekoesu Yonggary* (Yonggary, pošast globin) iz leta 1967 v režiji Ki-duk Kima (to ni Ki-duk Kim, ki je v zadnjih letih zaslovel na številnih festivalih s svojimi mojstrovčinami kot sta *Bom yeoreum gaedul gyeoul geurigo bom* (Pomlad, poletje, jesen, zima ... in pomlad, 2003) ali *Seom* (Otok, 2000)). Leta 1966 je začel val korejskih animiranih robotov s serijo *Robot Taekwon V*, *Yonggary* pa je samo Godzilla preveč podobna pošast, ki je doživela nekaj nadaljevanj, vendar za razliko od animejev, doma ni nikoli dosegla popularnosti. Zadnji *Yonggaryjev* krč agonije je spet navdihnila Godzilla, tista komercialno dokaj uspešna iz 1998; *2001 Yonggary* (1999, režija Hyung-rae Shim) doživi enak polom kot vsi njegovi predhodniki, popolnoma zasluženo. Četudi zgodba sama ne bi bila za lase privlečena (pri temu pa je še kako brcala in kričala, da noče nič imeti s tem filmom), so za polomijo poskrbeli igralci, ki jim v mehiških nadaljevankah ne bi dovolili čistiti sanitarij.

Znanstvenofantastični zaplet sta si privoščili dve romanci, obe v letu 2000. *Siwora* (Morje, Lee Hyun-seung) in *Donggam* (Že povedano, Kim Yeong-kwon) uporabita kot simbol odtujitve komunikacijo skozi čas. V *Siwora* je to čudežni poštni nabiralnik (na zahodu prirejen kot *The Lake House*, 2006), v *Donggam* pa radioamaterska postaja (kot v *Frequency*, 2000, ki začuda ni priredba). Prav tako ne morem spregledati še tako drobnega znanstvenofantastičnega elementa v komediji *Yeopgijeogin geunyeo* (Moja zmešana punca, 2001, režija Kwak Jae-young), ki je letos doživela predelavo kot *My Sassy Girl*. Samo res pozorni bodo proti koncu filma na nebu opazili neznani leteči predmet, ki pa je v resnici časovni stroj.

Cyberpunk metafizika je tema izžvižganega najdražjega korejskega filma, *Sungnyangpali sonyeoui jaerim* (Vrnitev deklice z vžigalicami, 2002, režija Jang Sun-woo). Popularna video igra, kjer je cilj deklici preprečiti prodajo vžigalnikov na ulicah in jo tako čim hitreje popeljati v ledeno smrt, dobi čisto nov zagon, ko se vžigaličarka upre matrici (ni tako poimenovana, ampak se preprosto ne da iti mimo primerjave) in se oboroži z avtomatsko puško. S tem se zagotovo upre tudi patriarhalni tradiciji, trdno zakoreninjeno v korejskem vsakdanu, kjer se od ženske pričakuje, da mimo trpi vse "dobrote" patriarhata. Ne poskušajte ugibati, katera resničnost je resnična in katera virtualna, dokler zase niste prepričani, v kateri živite. Film, zaradi katerega je bankrotirala producentka hiša *Tube Entertainment*, je, če odmislimo preočiten vpliv Matrice, izviren film, ki kljub obilici akcijskih prizorov in posebnih efektov vztraja pri režiserjevi dolgoletni usmerjenosti v artistske filme.

Mago je Velika Boginja, okoli katere se vrtila azijska ginocentrična teološko kulturna osnova, in istoimeni film (2002, režija Kang Hyeon-il), ki se ukvarja s stvarjenjem in propadom človeštva. Teološka fantazija, *cyberpunk* alienacija, vegetarijanski manifest in obilica golih deklet – pred uporabo dobro premešajte in dobili boste metafizični koktejl, ki useka kot pangalaktični grlorez in zaradi katerega se ne boste skregali le s svojim partnerjem – skregali se boste še sami s sabo.

V pretresljivi zgodbi *Jigureul jikeora!* (Rešite zeleni planet!, 2003, režija Jang Joon-hwan) v kulminaciji groteske spremljamo reševanje naše planeta pred vesoljsko invazijo, v bistvu pa gledamo socialni spopad korejske družbe.



V vodah *cyberpunk* filmografije plava tudi *Natural City* (Naravno mesto, 2003, režija Min Byung-chun), *noir* znanstvenofantastična pripoved o ljubezni med policajem in androidko kratkega življenja (pardon, s kratkim rokom uporabe) ... Zveni znano? Zgodba *Natural City* je znana in neznana hkrati. Sama zasnova je gladko kopirana iz kultnega *Blade Runner* (kot upor vžigalčarke), tu se pa vsa podobnost konča. Za razliko od Deckarda je R pravi antijunak, čustveno popolnoma nezrel, ki iz minute v minuto postaja bolj zopm, Ria pa je – v nasprotju z Rachel – čustveno prazna lutka. Vendar kljub temu film ni namenjen zgolj čudakom, ki so se zaljubili v lutko, kupljeno v *sex shopu*. Kot večino korejskih filmov, znanstvenofantastičnih ali ne, *Natural City* rešuje izjemna estetika prizorov, bodisi sanjskih scen ali pa koreografsko dovršenih borilnih vložkov.

Do vrhunca izpiljeno estetiko kamere in fotografije zasledimo tudi v *2009: Lost Memories* (2009: Izgubljeni spomini, 2002, režija Lee Si-myung). Filmu lahko očitamo melodramatičnost, napihnjeno nacionalnost, niponofobijo, stereotipnost, preveč in premalo akcije, nekoherentnost ... in še vedno lahko gledamo dober film.

Gwoemul (Stvor, 2006, režija Bong Joon-ho) se začne z opisom resničnega dogodka, ko so v ameriški bazi v Yongsanu leta 2000 v reko Han izpraznili 480 steklenic formaldehida; odgovorni McFarland je še vedno zaposlen na istem mestu (Italijani poznajo smrtonosnejšo inačico, ko so ameriški piloti med razkazovanjem svoje potence sklatili smučarsko gondolo – 20 žrtev). V fikciji ta formaldehid privede do mutacije rečne favne in z *gwoemulom* se učinkovito spopade le obupana družina, medtem ko se korejske oblasti v navezi z Američani trudijo zakriti resnico. Izjemno poli-

tičen film, na katerega so se ameriški kritiki ostro odzvali, saj naj bi bil nesmiseln: formaldehid lahko povzroči rakasta obolenja, ne pa mutacij. Američani so se očitno že toliko pobebavili, da so popolnoma zamešali *fiction* in *fact*. Z enim ali z drugim hočejo rešiti svet, pa naj se svet s tem strinja ali ne. *Gwoemula* pa itak ugonobijo obupanci, marginalci, diskfunkcionalneži.

Korejci bojda nimajo svoje ZF književnosti in tudi tuja je dokaj slabo zastopana po knjigamah. Za knjigoljube je to vsekakor slabo, za film pa prej nasprotno – režiserji in producenti pač niso obremenjeni, kako literarni uspeh prelit v gibljive slike in raje iščejo izvime zgodbe (no, ne ravno vedno).

GROZLJIVO ALI NE?

Ko se spomnimo vampirjev, volkodlakov ali mumij iz filmov šestdesetih let prejšnjega stoletja, nam ponavadi privabijo nasmeh in prav ponosni smo na razvoj filmske tehnologije, da nas lahko straši (pre)obilica posebnih učinkov in ropot *dolby surrounda*. Ostaja pa precej negotovo, koliko bi takratni publikli delovali grozljivo sodobni filmi tega žanra. Pošasti (brez pošasti ni grozljivke) so namreč proizvod prepletanja družbenih, kulturnih in literarno zgodovinskih odnosov – kar je “grozno” takrat in tam, zagotovo ni zdaj in tukaj.

Več kot očitno to zelo velja za azijske (na splošno) in korejske grozljivke (ki so predmet tega zapisa), ki se na zahodu “primejo” le v omejenih ljubiteljskih krogih, za splošno razširjenost pa poskrbijo predelave (med najbolj znanimi sta japonska *Ju-On* in *Ringu*). Arhetipski strah pred vmitvijo mrtvih (tudi) v korejskih filmih imperonira *onryo*, maščevalni duh. Svojo tipično zunanost *onryo* ohranja še iz tradicije *kabuki* gledališča: bel pogrebni kimono, dolgi črni lasje

in bel ali indigo *aiguma make-up*. Za razliko od zahodnjaških maščevalnih duhov, se *onryo* maščuje vseprek in ne izbira žrtev; dejanski krivci za njeno nesrečo (so ženske res tako maščevalne ali se očitno ravno njim zgodi največ krivic?) jo neredko odnesejo brez posledic.

Z *Yeogo goedam* (Šepetajoči hodniki, 1998) je režiser Park Ki-hyeong v Koreji začel zvrst "srednješolskih grozljivk"; *onryo* umrle dijakinje se redno vrača v šolske klopi in išče, kar je iskala še v življenju: prijateljstvo. Na tak ali drugačen način se zgodba – z drugimi liki – razvija še v *Yeogo goedam 2* (Šepetajoči hodniki 2, 1999), *Yeogo goedam: Yeowoo gyedan* (Šepetajoči hodniki: Stopnišče želja, 2003) in *Yeogo goedam 4: Moksoori* (Šepetajoči hodniki 4: Glasovi, 2005). Za publiko, nasičeno s *shockerji*, so ti filmi dolgočasni, dolgovezni in nezanimivi. Premalo je krvi, akcije ni niti za vzorec, niti enkrat ne bomo poskočili na stolu ali zavpili od presenečenja ... Zato pa bomo dolgo, predolgo zadrževali dah – in, verjemite, na praznem šolskem hodniku si ne želim srečati učenke z



dolgimi črnimi lasmi ... niti sredi belega dne. Pa čeprav se *onryo* iz Šepetajočih hodnikov ne maščuje naključnim mimoidočim in se lahko celo pravičniško strinjamo z njeno izbiro žrtev. Šepetajoči hodniki nam, več kot o duhovih, povedo o korejskemu šolskemu sistemu, ki učence vzpodbuja k absurdni kompetitivnosti (Vsak sošolec je nasprotnik. Vsak nasprotnik je sovražnik.), socialni stigmatizaciji (Kdo so tvoji starši?) in marginalizaciji (Nihče se ne sme družiti z njo/njim!) pod vodstvom sadistično avtoritarnih in/ali perverzних učiteljev.

R – Point (Točka R, 2005, režija Kong Su-chang) je zmedena pripoved o vojaški operaciji; zgodbe v bistvu skorajda ni, saj je bil režiserjev cilj posneti protivojni film. Vojaki morajo biti kaznovani za svoje grehe kot okupatorska vojska (v Vietnamu) in v seriji halucinatornih spopadov drug za drugim izgubijo življenje. Film odlikuje nekaj fascinantno grozljivih prizorov, v katerih se ne zgodi popolnoma nič.

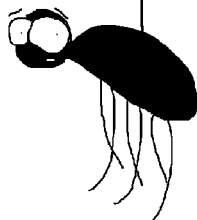
Bunhongsin (Rdeči čevlji, 2005, režija Yong-gyun Kim), fetišistična poslastica, ki od simboličnega poka po šivih, se brezkompromisno spopade z materializmom sodobnega potrošništva, mime duše obračuna s prešuštnim patriarhom in nastavi zrcalo opevani tradicionalni družinski sliki. Rdeči čevlji, ki samevajo na postaji podzemne. Le katera bi se jim lahko uprla, pa čeprav je za to treba komu odrezati noge, za obdržati jih pa še kako glavo ... Čevlji, v katerih postaneš to, kar si želela ... Čevlji, ki ... khm, zadenejo ... Da ne bo pomote: nikakor ne gre za seksistični izpad; biti ženska v rdečih čevljih, ta mračni predmet poželenja (pa kosilo mora prej skuhat in sploh bit tiho) – to ni vloga, ki bi jo ženske želele, to vlogo jim hoče vsiliti družba. Hudič pa je, ker visoke petke niso uporabne samo za to, da se zlomijo v neprimernih trenutkih ...

Arang (Arang, 2006, režija Ahn Sang-hoon) je Kyu Hyun Kim, profesor japonske in korejske kulturne zgodovine na University of California, pod psevdonomimom Yuhn Myikuk, na spletu kratko in jedmato raztrgal na koščke, v uvodu pa bralcem obljubil, da ne bo zastranjeval s Slavojem Žižkom (*sic!*). Klasična zgodba, *onryo* se s pomočjo elektronske pošte maščuje posiljevalcem. Kot vsevedni gledalci smo nemalo presenečeni, ko detektivskemu paru uspe dokazati, da pri maščevanju ni bilo nič nadnaravnega, le neke psihotropne substance so pripomogle, da so žrtve (in mi) videvale grozljivo maščevalno dolgolaso deklino ... ki pa se tik pred koncem izkaže za še kako "resnično". In kaj je šlo Yuhnu najbolj v nos? To, da nas Sang-hoon za slednjega vleče čez cel film.

Na splošno lahko rečemo, da korejske (in seveda ostale azijske) grozljivke potrebujejo zahtevnejšega gledalca kot njihove zahodne protiteži, ravno zato pa tudi niso take prodajne uspešnice. In ravno zato nujno potrebujejo predelavo; kot pravi Shirley Hsu: "Vzhodnjaške grozljivke so ponovno rojene kot ameriški trilerji še preden lahko rečeš reinkarnacija."

Vem, da me nihče ni vprašal za nasvet, pa vseeno: za pokušino predlagam *Yeogo goedam* serijo, za tiste, ki znajo v filmu ceniti tudi fotografijo, pa *R-Point*.

Zdaj si pa za trenutek predstavljajte: na dolgem, popolnoma praznem hodniku, zagledate deklco, zelo blede, dolgi ravni črni lasje ji zakrivajo obraz ... nobenega grozljivega zvoka ni nikjer, nobena vrata ne zaloputnejo, le tista deklica ... ki nenadoma izgine. Se boste obrnili in pogledali, če stoji za vami?



Viri:

STANLEY CAVELL: *The Claim of Reason*, New York, Oxford University Press, 1979

JEFFREY COHEN: *Monster Culture (Seven Theses) in Monster Theory: Reading Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996

HYE SOOK HWANG: *Women's Spiritual Practices*, Conference of Pacific and Southwest Women's Studies on April 17, 2004, in Scripps College, Claremont CA

ADAM HARTZELL: *A Review of Hyangjin Lee's Contemporary Korean Cinema: Identity, Culture, Politics*, Koreanfilm.org, 2001

SHIRLEY HSU: *There's Something About Asian Horror ... Maybe It's the Schoolgirl Zombies*, Asia Pacific Arts, UCLA Asia Institute, 2003

DARCY PAQUET: *Genrebending in Contemporary Korean Cinema*, in New Directions in Asian Cinema, catalogue of the first Sydney Asia Pacific Film Festival (SAPFF), March, 2000

STEVEN SCHNEIDER: *Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror*, Other Voices, v.1, n.3, January 1999

VIVIAN CAROL SOBCHACK: *Screening Space: The American Science Fiction Film*, New Brunswick, N.J., Rutgers University Press, 1997

MARCEL ŠTEFANČIČ, JR.: *Copywood*, Mladina št. 43, 2005

Film

Save the Green Planet!

piše Daniel Lang

Kaj bi rekli, če bi vam nekdo povedal, da med nami živijo vesoljci z Andromede in da pripravljajo invazijo, ki naj bi se zgodila ob naslednjem luninem mrku?

Zveni noro, vendar je glavni junak filma *Jigureul jikeora!*, v angleščini *Save the Green Planet!* (Južna Koreja, 2003) sveto prepričan v to. Nič čudnega torej, da z vsemi svojimi močmi poskuša razkriti zaroto vesoljcev in rešiti Zemljo, kljub temu, da mu nihče ne verjame. Kar se začne kot lahкотen film o prismuknjenem, a simpatično delujočem samooklicanem rešitelju Zemlje in njegovem malce počasnem dekletu, ki mu pomaga pri njegovi misiji, se precej hitro zresni in postane krut boj med dvema protagonistoma, v katerem simpatija gledalca neprestano preskakuje med ugrabiteljem in njegovo žrtvijo. Temu gre, poleg scenarija, zasluga tudi glavnima igralcema Shin Ha-kyunu (*Sympathy For Mr. Vengeance*, *Joint Security Area*) in Baek Yunshiku (*The President's Last Bang*, *Tazza: The High Rollers*), ki izmenoma razkrivata sloj za slojem svojega lika in tako tekmujeta za naklonjenost gledalca. Film pa ni le nesmiselno puščanje krvi, temveč kljub občasnim nasilnim prizorom ohranja svojo igrivost s celim kupom kreativnih zamisli režiserja in gledalca preseneča na vsakem koraku.

Prvenec južnokorejskega režiserja Jang Junhwana je divja mešanica žanrov, ki se na vsakem koraku poigrava s klišejskimi pričakovanji gledalca in poleg tega še blesti z obrtniško

kakovostno izvedbo. Film vsebuje elemente psihološke srhljivke, znanstvene fantastike, melodrame, kriminalke in še česa, ob vsem tem pa se ne jemlje preresno in vsebuje dobršnjo mero črnega humorja. Zamisel za film je Jang dobil, ko je naletel na članek o spletni strani, ki je bila posvečena sovražniku Leonarda Di Caprija. Na strani je bila objavljena teorija, da je Di Caprio v resnici vesoljec, poslan na Zemljo, da bi zapeljal naše ženske in na ta način osvojil naš planet. Poleg tega naj bi njegov značilen pramen las čez obraz dejansko bil antena, s pomočjo katere komunicira z drugimi vesoljci.

Poleg filma kot takega je posebna poslastica za poznavalce žanrskih klasik prav gotovo cela vrsta filmskih citatov, ki so včasih bolj, včasih manj očitni, nikoli pa ne delujejo plakativno ali sami sebi v namen, ampak se čisto naravno podajajo v odbiti stil filma. Vrhunec filma v tem pogledu, pa tudi nasploh, predstavlja scena iz zaključka filma, ki na skrajno posrečen način združuje poklone trem žanrskim veličinam, ob tem pa deluje kot iz enega kova in nosi sporočilo filma. Zame eno najboljših zaporedij slik in glasbe sploh.

Save The Green Planet! je ob izidu v kino dvoranah na žalost popolnoma potonil. To dejstvo gre po vsej verjetnosti pripisati neprimernemu trženju (oglašalo se ga je namreč kot lahкотno komedijo, kar kljub številnim komičnim vložkom ni), a se je z rotacijo po manjših mednarodnih festivalih postopoma pribil do kulturnega statusa, ki ga čisto upravičeno uživa.

Ko v družbi pade beseda o tem filmu, pogosto pravim, da je to edini film, za katerega bi si dal zbrisati spomin, samo da bi ga lahko še enkrat prvič gledal. Ja, tako dober je.

Film Hellraiser

piše Ines Čepin

“Demon to some. Angel to others.”

Originalna zgodba Hellraiserja je bila kot literarno delo, napisano pod peresom Clivea Barkerja, objavljena leta 1986, leto kasneje pa je zanj spisal tudi scenarij in rodil se je kulturni *horror* Hellraiser. V naslednjih letih je doživel še 7 nadaljevanj, za prihajajoče leto pa nam studiji obljublja *remake* – vendar bodimo poštene, odprtja Pekla, prihoda demonov in (verjetno) najbolj odmevnega stavka vodilnega Cenobita Pinheada *“The box. You opened it. We came.”* se enostavno ne da ponoviti. Vsaj ne v enaki luči.

“Pain is pleasure” oziroma *“Bolečina je naslada”*, je preprosta računica, na kateri temelji zgodba, sicer zelo trivialnim začetkom: Larry se z drugo ženo Julio vseli v hišo brata Franka, ki je pogrešan. Ko se Larry nekega dne rani, njegova kri kane na podstrešna tla, od koder se kot gnusno bitje, ki se počasi sestavlja skupaj, najprej kot okostnjak, počasi pa pridobi tudi nekaj mišic, izrodi Frank. Odkrije ga Julia, ki je z njim nekoč imela razmerje in zaprosi jo za pomoč: potrebuje človeška trupla oziroma njihovo kri, da pridobi nazaj svojo obliko. Julia mu ustreže. Ko Franka odkrije Larryjeva hči Kirsty, se zgodba zaplete; ukrade mu majhno škatlico, za katero se Frank neznansko boji – kako naj se ne bi, saj se z odprtjem dotične škatlice odpre portal v pekel in pojavijo se Cenobiti, sužnji vladarja pekla. Ko že ravno hočejo zaslužniti Kirtsyjino dušo, jim ta pove, da jim je Frank pobegnil in da jih bo vodila do njega, če jo izpustijo. Po sekvenci več krvavih scen Cenobiti zaslužnijo Franka, podajo

pa se tudi nad Kirsty, vendar ji z muko uspe zapreti škatlico in poslati Cenobite nazaj v njihov svet.

Prepoznavnost Cenobitov temelji na bolj ali manj grobo iznakaženem zunanjem izgledu. Njihov glavni vodja je Pinhead, ki se je vsidral v ljudska srca kot podoba hladnega demona humanoidne oblike z žebliji v glavi in s svojim famoznim, hladnim glasom ter obskurnimi stavki, s katerim nam da jasno in glasno vedeti, da z njim ni dobro češenj zobati. Že sam lik glavnega Cenobita je vizualno in karakterni dovolj prepričljiv, da te Hellraiser enostavno zasvoji, cenobitske metode – verige in klini, ki se pojavijo od nikoder in prično z maličenjem – pa so itak poslastica sama po sebi. Film dodatno prepriča še z (zastarelimi) vizualnimi in glasbenimi efekti, njegov absolutni adut pa je vtis. Vtis, ki ga pušči, ko so efekti pozabljeni, ko glasba zbledi – ostane samo strah ... Strah pred majhnimi škatlicami ... Strah pred neznanim in nadnaravnim.

Hedonizem je gonilo, s katerim je kača kot simbol demonskih sil zapeljala Adama in Evo in po ničkoliko letih od nastanka tega mita je neskončno uživaštvo še vedno najljubša vrsta zabavljaštva v peklu. Da je Barker črpal ideje za zgodbo iz krščanstva je tako očitno jasno, na kar indicira tudi šef cenobitske mafije, biblijska pošast Leviathan, čeprav ga sam film eksplicitno ne omenja. Da se posledično vse sprevrže iz uživaštva v čisti sadomazohizem, pa so krivi *S&M* klubi, za katere Barker sam navaja, da so mu bili drugi poglobitvi vir navdiha. Delovni naslov nastajajočega filma se je namreč glasil *Sadomasochist From Hell*, sadomazo izgled pa furajo tudi v lateks oblečeni Cenobiti.

Ne morem ne omeniti še preostalih 7 filmov, ki ne temeljijo več na osnovni zgodbi, *“kradejo”*

edinole Cenobite. *Hellbound* (II) je uspešen naslednik *Hellraiserja*, v katerem spoznamo Pinheadovo zgodbo; *The Cenobite Family* v prvotni zasedbi nam postreže z odličnim nadaljevanjem, vendar se žal tu zgodba konča in v naslednjih filmih dobimo serviranih šest zelo ohlapno, proti koncu celo otročje predstavljenih zgodb. Velik minus gre dejstvu, da se izgubi osnovna ideja zgodbe in da žrtvam škatlica sama prekriža pot in ne oni njej. *Hell On Earth* (III) se še malo trudi s prikazovanjem Pinheadove človečnosti, *Bloodline* (IV) je dopadljiv z vidika retrospektive – popelje nas namreč v 16. stoletje in nam razkrije kako in zakaj je nastala slavna škatlica, t.i. *The Lament Configuration*. *Inferno* (V), *Hellseeker* (VI) in *Deader* (VII) neizvimo koketirajo z modernimi trilerji, pri čemer prednjači srednji – zahvala za to gre le zadnjim petnajstim minutam filma in ponovno obujeni Kirtsy, ki se ne more rešiti Pinheada. *Hellworld* (VIII) žal ni nič drugega kot obupno patetičen kvazi-triler/grozljivka/najstniški film, v katerem se je Pinhead zmoderniziral, ne potrebuje več verig in enostavno seka glave. Odkrito povedano, rahlo zamerim Dougu Bradleyu (glavni Cenobit v civilu), da je v osmem delu sploh nastopil.

Hellraiser je eden in edini in četudi se po vizualnih efektih in računalniških animacijah prvi (ter drugi z vključno četrtem) originalni film ne more primerjati s svojimi nasledniki, je vseeno sam po sebi alfa in omega. Zgodba, simbolizem, verige, požiranje duš preko izkoževanja in ... Pinhead. Ter vsidran strah pred malimi škatlicami.



Film

Transformerji

piše Matej Frece

Vsebine filma ne bomo podali iz dveh razlogov. Prvič, ker je ni, in drugič, ker jo vsi poznate. Povejmo le, da film temelji na več kot 20 let stari akcijski risanki za tiste hiperaktivne šestletnike, ki jih izmозgani in utrujeni starši s krvavimi očmi in podočnjaki do tal ob sobotah dopoldan najraje zašraufajo pred TV, da imajo vsaj pol ure miru čez vikend. Že pred premiero se je po filmu pljuvalo, češ da bo šlo za še eno (pre)drago neumnost, malodane debilizem, ki ne bo zadovoljil nikogar. Kritiki so že pripravili vedra gnilih paradiznikov in zelja, da ga zmečejo v veliko platno, a zgodil se je čudež: skoraj vsi so umolknili in napisali pozitivne kritike. Gnili paradizniki in zelje so ostali pozabljeni in osamljeni v vedrih.

Kljub veliki želji in titanskim naporom, da bi bil zgoraj podpisani malenkosti film všečen, se to na žalost ni uresničilo. Potrebno je pogledati resnici v oči: film je vrhunska neumnost. Besedico “vrhunska” v tem primeru ne mislim kot “odlična, zanimiva, zabavna” temveč gre za običajen superlativ, ki hoče povedati, da je film popolnoma zanič.

Michael Bay je sicer res nadodličen mojster razčefuka, kar neprenehoma dokazuje od svojega prvega filma naprej in tile *Transformerji* so v tem pogledu njegov tehnično najboljši film, kar pa ni nujno, da je to za gledalca dobra novica. Vsi njegovi običajni prijemi in triki – (pre)velika povečava, videospotovska MTV montaža in akcijski prizori, ki so tako dolgi, da gledalca bodisi

popolnoma otopijo ali mu povzročijo epileptični napad – so tukaj prignani do skrajnega roba. Michaelov problem še naprej ostaja isti: že v uvodnih prizorih postreže z najboljšim, kar bo imel film pokazati, nato pa to do konca ponovi še dvajsetkrat, brez neke počasne linearne vizualne nadgradnje in stopnjevanja pričakovanja, ki bi gledalca na koncu popeljala v orgazem (kar je skrivnost vsake dobre akcijade).

Tako bi lahko vsebino filma podali takole: roboti tepejo ljudi in drug drugega, nato se še malo tepejo, potem se tepejo, potem sledi pretep, nakar se še malo tepejo, pa potem tepejo, kasneje se tepejo, malo pozneje se stepejo, na koncu pa se neprekinjeno tepejo 20 minut, da smo gledalci že čisto apatični. Kako lahko ameriški kritiki skoraj vsi po vrsti napišejo, da gre za inteligenten oz. pameten film, ni jasno. Samo zato, ker se film zaveda svoje neumne premise, še ni dober, če tega zavedanja ne izkoristi in se še naprej obnaša, kot da je stvar smrtno resna. Filmov s tako retardirano premiso se seveda ne branimo, nasprotno, v njih se da prav lepo uživati, če jo avtorji le znajo obdelati z nekakšnim čarom, s katerim jo presežejo. Transformerji jo pač ne, zato film ni nič drugega kot navadna filmska smet, v kateri bodo uživali le predšolski otroci. Če ste se kdaj vprašali za kakšno publiko in kakšne filme so gradili multiplekse, imate s tem filmom odgovor na dlani. Verjetno bi bil film o pozabljenih gnilih paradižnikih in zelju bolj zanimiv, a na žalost nas čez nekaj let čakajo Transformerji 2.

Hvala, Hollywood, ampak takšnih filmov ne potrebujemo.



Igra

Risus: The Anything RPG

piše Gregor Vuga

Risus, latinsko smeh, je eden od trenutno najuspešnejših zastojnih in prostih sklopov pravil za namizno igranje vlog, kar je pravzaprav presenetljivo, saj je igra na voljo že od leta 1993. Avtor John Ross je pravilnik tudi ilustriral s kracastimi figurami in jo oklical za *joke game*, kar kaže na lahkotno naravnost igre, ki se sicer zgleduje pri resnejših bratih kot sta GURPS in FUDGE. *Risus* je namenjen predvsem hitremu in neobveznemu igranju vlog, ki se ga lahko lotimo kjerkoli – dovolj je nekaj papirja, pisalo in navadna kocka (še bolje, če jih imamo več). Za razliko od drugih sistemov, kjer se igralci prepogosto izgublajo med številnimi statistikami, pravili in podpravili, *Risus* nima nobenih trdno začrtanih smernic, po katerih bi se bilo potrebno ravnati – samo preprosto mehaniko za resolucijo dejanj in stvaritev svojega lika, ki zavzameta kvečjemu dobro stran. Sam pravilnik se sicer razteza čez dobrih sedemdeset strani, saj vključuje še precej primerov, risbic in dodatnih pravil, s katerimi lahko po želji popestrimo igro.

Čar *Risusa* je predvsem v tem, da se je z njim možno začeti igrati dobesedno takoj in je uporaben za vse vrste okolja, od fantastijskih avantur prek šundovskih superherojev do temačne vesoljske prihodnosti. Uporaben je tudi za predstavljanje igranja vlog začetnikom in nepoznavalcem ali za tečne zgodnje jutranje ure, ko zmanjka idej. Vsakdo, ki pa si želi nekoliko resnejšega igranja bo moral pobrskati za kakim drugim sistemom, čeprav takšni običajno niso zastojni.

Mehanika je preprosta, vsak od igralcev na list napiše ime svojega lika in kratek opis (dovolj je stavek ali dva), nato mu je dodeljenih deset točk. Z le-temi igralec določi klišeje svojega lika, vsakemu klišeju pripiše določeno število točk, najmanj eno, ob stvaritvi pa največ štiri (torej konča s tremi do desetimi lastnostmi). Klišeji so lahko karkoli, na primer: viking, ženskar, arheolog, superznanstvenik, čarodej, mulc, žepar in tako naprej, natančnejše omejitve glede izbire lahko postavi mojster igre, sicer pa naj kliše ne bi bil preširoko zastavljen.

Število ob lastnosti pove, koliko šeststranih kock naj igralec vrže, kadar je potrebno, torej ob spopadih ali ob dejanjih, za katera mojster razsodi, da niso samoumevno uspešna. Uporabiti je potrebno kliše, ki je situaciji primeren (recimo barbar v fizičnem boju ali glasbenik v dvoboju soliranja kitar). Rezultate kock se sešteje in primerja bodisi z nasprotnikovim metom bodisi s težavnostno stopnjo, ki je določena z lestvico od 5 (rutinska dejanja za profesionalce) do 30 (nečloveško težak podvig). V primeru spopada tisti, ki izgubi met, izgubi tudi eno kocko, tako boj napreduje, dokler eden od igralcev ne ostane brez kock. Sistem nato dopolnjuje še nekaj specifikacij in dodatnih pravil, na primer kako uporabljati klišeje v situacijah, ki niso primere (recimo kako uporabiti kliše latino frizer v boju z vitezom).

Risus je mogoče zastonj dobiti na <http://www222.pair.com/sjohn/risus.htm>.



Terry Goodkind **Sword of Truth**

piše Tomaž Madžarevič

Za preprostega gozdnika Richarda Cypherja je bilo življenje v zaprtem Westlandu večinoma mimo. Sicer so mu vedno vsi govorili, da je zavoljo svoje priljudne osebnosti nekaj posebnega, a on je vedno ostajal prijazen, umirjen mladenič, ki je le uslužno pomagal. Kot otrok se je sicer moral na pamet naučiti neko knjigo, bojda čarobno, za kar pa ni posebej maral, saj čarovniji ni zaupal, probleme pa je reševal z uporabo logične razlage in zdrave kmečke pameti. Miru je hitro konec, ko sreča dekle v belem, ki potrebuje pomoč *obi-wana*, akhm, starega čarovnika, ki naj bi ji pomagal v boju proti zavojevalcu iz sosednje dežele, ki bi s svojimi dejanji lahko povzročil propad vsega sveta. Richard kakopak po spletu dogodkov hitro dobi naziv Iskalca resnice, pripadajoči meč Resnice in podpomo četico prijateljev ter se odpravi reševat svet, pri tem pa izve še nekaj stvari glede družinskih vezi, sreča zmaja, čarovnico, pa še brat 'pride iz omare'.

Serijska *Sword of Truth* sestoji iz desetih knjig, z napovedano zadnjo, *Confessor*, pa naj bi se zgodba zaključila. Navkljub nekaterim avtorjevim izjavam, da se nima za pisca fantazije, marveč pisatelja, saj naj bi se v svojih delih ukvarjal s širšimi stvarmi, kot 'le' čarovnijo in epskimi bitkami, ga vseeno postavljamo ob bok Jordanu, Eddingsu in Brooksu. Po prodaji so se skoraj vse knjige v seriji dobro odrezale, napovedana pa je tudi mini TV-serija.

V knjigah je v ospredju klasični boj med dobrim in zlim, razmerje med prerokbami in svobodno

odločitvijo posameznika, predstavljene so razne oblike čarovni-
je in čarovniška pravila, ki povzemajo bistvo posamezne knjige.

Kolikor je Goodkindovih oboževalcev, toliko je tudi kritikov njegovih del. Medtem ko sta prvi dve knjigi razmeroma zgledno branje, polni čarovnije, pošasti in zapomnljivih dogodkov, čar že v tretji knjigi razvodeni, stranski liki so zreducirani na klišejske dobre in slabe, pri čemer je večina ljudstva vedno neumno preprosta in potrebna Richardovega vodstva, zlobci pa sadistični enoumneži. Medtem ko je bila BDSM praksa *mord-sithk* v prvem delu zgodbe, so kasneje le-te zreducirane na komične stranske like, nasilje in spolnost pa prekomerna in le sama sebi namembna elementa. Richard se obenem prelevi v voditelja zatiranega ljudstva, tako da skoraj ne mine poglavje brez njegovih dooolgih govorov, kar v navezi z njegovimi magičnimi močmi da klasični Mary Sue lik, ki skozi serijo propagira objektivistično filozofijo Ayn Rand, pri kateri se Goodkind odkrito napaja, vendar zapade le v preočitno kritiziranje komunizma.

Četudi je zaradi nenehnega pridobivanja znanja in čarovniških moči jasno, da je njegov *power level* "over 9 thousand!", skoraj v sleherni knjigi njegove moči zaradi vsakokratnega dežurnega zlobneža in/ali banalnega spleta naključij in magičnih pravil ne pridejo do izraza, saj sicer ne bi bilo zanimivo. No, tudi tako ni kaj posebno napeto, saj gre večina knjig po enakem receptu; zaradi nekega dejanja iz prejšnje knjige nastane nova nevarnost za Richarda, lokalno prebivalstvo, ali še bolje ves svet (če bi bila to znanstvena fantastika bi zagotovo bila na propad obsojena najmanj celotna galaksija), kar pa se ne izkaže za problem, saj kot *deus ex machina* Richard s svojo *über* punco na koncu le pogrunta rešitev. Kar po možnosti spet sproži nove probleme za naslednje knjige.

Prvi dve knjigi, *Wizards First Rule* in *Stone of Tears* sta zabavno in zanimivo branje, naslednje prekomerno razvlečene pa ju ne dosejajo, čeprav zadnji knjigi nekoliko popravita vtis in pripravita prostor za zaključek serije, ki bi lahko prišel nekaj knjig prej in tako morda serija ne bi imela slabega priokusa izmolzene franšize.



Nejc Gazvoda
**Sanjajo tisti,
 ki preveč spijo**

piše Igor Cetina

V neimenovano ustanovo v neimenovani vasi prispe neimenovani junak. Vsaj dvakratni morilec, po besedah njegove matere kronični lažnivec in, mogoče najpomembneje, telepat. To je kraj, kjer končajo njemu podobni: Viktor, Tihi Jimmy, Komanč, Obični, Ata, Poet, Hišnik, Klipan, Denis. Ne ustanova, ne bolnišnica, ne sanatorij. Nekakšen limb, iz katerega skušajo vsi oditi. Človek s ključi je doktor Jonatan. V prostem času na klavirju razglašeno uničuje Toma Waitsa, po službeni dolžnosti pa skuša razstaviti svoje varovance. Tu dobita besedi “duševno nasilje” popolnoma drugačen pomen. Glavno razvedrilo je jetnikom “polaganje krivulj”. Disciplina, katere cilj je izkopati nasprotniku čim globlje zakopan spomin in ga tako prisiliti h kapitulaciji. Kratkotrajen pobeg je uradno dovoljeni odhod v gostilno, tu buljiti v TV in se ga naliti kot krava, ali pa neuradno v Poetove zgodbe. Te pa postajajo vedno bolj grozljive in vse kaže, da lahko tudi zgodbe gledajo opazovalce. Nekega dne neimenovani pobege iz ustanove. Ne daleč. V hribe za ustanovo, saj iz doline ni drugega izhoda razen zastražene ceste. Tu najde dekle. Ime ji je Sara.

Berljivo napisana zgodba zlahka pritegne in avtor nas brez kakih velikih težav pripelje do epiloga. Skozi pripovedovanje neimenovanega junaka in Antona - njegovega najboljšega prijatelja, njegove zadnje žrtve in drugega jaza - spoznamo zgodbe različnih akterjev in dogodke. Poglavlja so razdeljena na vrsto ločenih izsekov, vsako je zaokroženo dejanje, ki jih med seboj povezuje

zgodba. Z zaokroženimi takti, ki se godijo zdaj v sedanosti zdaj v preteklosti, nas avtor popelje med spomine, motive in zaplete, s katerimi da svojim likom globino.

Nejc Gazvoda je že dvakrat nagrajeni avtor – obe nagradi, Zlato ptico in Fabulo, je prejel za zbirko kratkih zgodb Vevericam nič ne uide – letos pa je bil tudi med nominiranci za Delovega Kresnika 2006 s prvim romanom *Camera obscura*. Začetek poletja je pri založbi Beletrina izšel njegov drugi roman *Sanjajo tisti, ki preveč spijo*. S tremi cenjenimi izdelki pod kapo, še preden si je naložil tretji križ, velja za enega najbolj cenjenih avtorjev t.i. mlajše generacije. S *Sanjajo tisti ...* mu je uspelo napisati odličен fantastični izdelek z ravno pravšnjo dozo realnosti, da bo lahko ostal zanimivo in aktualno čtivo. Bralca, ki si želi poseči po znanstvenofantastičnem ali *fantasy* čtivu, pa bo mogoče razočaral, saj kljub nekaterim elementom ne gre žanrski izdelek, vseeno pa vam priporočam, da se ne pustite prestrašiti nagradam in visokoletečim besedam ter si mnenje ustvarite sami.

Lian Hearn
Saga o Otorijih

piše Aleš Cimprič

Če se s prisotnostjo odrasle fantastične literature na slovenskem trgu ne moremo pohvaliti, mladinske uspešnice vztrajno kapljajo k nam. Eden takih novejših naslovov je trilogija imenovana *Saga o Otorijih* (Meč v tišini, Sledovi v snegu, Sijaj mesečine), katere zadnji del je pri Mladinski knjigi izšel ravno letos poleti.

Lian Hearn je avstralska pisateljica angleškega rodu, ki jo še posebej zanima japonska kultura in zgodovina. Zato bržda ni presenetljivo, da je svojo pripoved umestila v izmišljeni svet, Tri dežele imenovan, s katerim bi lahko potegnili vrsto smernic s fevdalno Japonsko. To se pokaže za odlično rešitev, saj večina fantazijske literature vse prepogosto ideje črpa iz zahodnjaških tradicij, nam daljna Japonska pa že sama po sebi nudi dodatno eksotičnost. Ni odveč poudarjati, da Saga o Otorijih zato deluje sveže in med kopico ostalih žanrskih naslovov kar vabi, da jo vzameš v roke (in tudi dobesedno, saj imajo knjige res lepe naslovnice).

Vendar netipična postavitev ni edini razlog za hvalo. Trilogija je napeto in privlačno branje že samo po sebi. Najbolj pa preseneti dejstvo da, čeprav cilja na mladostnike, so teme, s katerimi se ubada, na moč odrasle, nasilja in spolnosti pa je v knjigi več kot v marsikaterem naslovu za odrasle, ki se še ni otesel tolkienovskega čistunskega vpliva. A nič se bati, te teme so potreben in pomemben element zgodbe ter eno glavnih vodil pri predstavitvi sveta in načinu življenja prebivalcev.

V knjigah sledimo zgodbam dveh glavnih junakov, njune usode se kasneje prepletejo in za seboj potegnejo vrsto posledic. Otori Takeo je petnajstletni fantič, ki prebiva v odročnem delu dežele, kateri grozi vojna pod vodstvom Ide Sadamuja, ki si hoče prilastiti popolno oblast. Njegovo življenje med miroljubnim ljudstvom Skritih je brezskrbno, dokler čete Sadamuja med prebivalstvom ne naredijo pokola, kot edinega preživelega pa ga reši in pod svoje okrilje vzame gospod Šigeru iz pomembne in vplivne rodbine Otori. Šigeru nasprotuje Sadamujevi brutalni oblasti, a skupaj s Takeom pade v vrtinec smrtonosnih intrig in prevar. Da se stvar še dodat-

no zaplete, se izkaže, da je Takeo potomec Plemena, skrivnostne organizacije morilcev in vohunov, ki so obdarjeni z nadnaravnimi talenti. Takeo spozna, da je njegov sluh neverjetno dober, kasneje pa se priuči še večšine lastne pripadnikom Plemena, kot so na primer kratka nevidnost, biti na dveh mestih hkrati in podobno. Te njegove sposobnosti mu bodo prišle še kako prav, če bo hotel preživeti in postati tudi aktivni igralec teh nevarnih iger boja za oblast.

V drugi zgodbi spoznamo Širakavo Kaede, ki je že od otroštva gostja na gradu tuje družine, kamor jo je oče poslal kot jamčenje za šibko zaveznitvo. A kljub njenemu statusu plemenite družine je le politični ujetnik brez kontrole nad svojim življenjem, kar še močneje pride do izraza, saj je to izključno moški svet. Z njo se je avtorica lotila predvsem manjvrednosti žensk in krutosti take družbe, ki jo morajo prenašati. Kaede je tako le figura na šahovnici, kjer ji usodo in življenje krojijo drugi.

Knjige nudijo odličen vpogled v politične in vojaške igre fevdalne Japonske, kot tudi načine življenja prebivalcev najrazličnejših slojev. V družbi, kjer je čast prvotnega pomena, se bosta morala glavna junaka spopasti z vrsto vprašanj in se odločati po rigidnem kodeksu družbenih pravil ali poslušati svoje srce in zato nositi velike posledice. Ne, njuno življenje ne bo lahko, še posebej ne v svetu, kjer ima dano življenje tako nizko vrednost. Pobijanje in krvavi obračuni so vsakdan in del življenja, častni samomori pa nekaj samoumevnega.

Zgodba je hitro napredujoča, polna preobratov (červno mnogokrat precej predvidljivih), avtorici je uspelo ustvariti kompleksno zgodbo, ki se loteva najrazličnejših družbenih vprašanj, od religije do časti, popestri pa z dobršno mero spol-

nih podvigov glavnih junakov. Vsled vsega knjige delujejo na moč zrelo in jih lahko brez problema v roke vzame tudi odrasli bralec, čeravno bo le-ta malo pogršel poglobljena raziskovanja v svet in motive junakov.

Sagi so pripisali naziv orientalski Harry Potter, s čimer se ne morem ravno strinjati, saj gre za zelo različni seriji. Sem pa prepričan, da bodo bralci ene popolnoma uživali tudi v drugi. V angleščini sta poleg triloge na voljo še knjiga, ki opisuje dogodke desetletje in nekaj po koncu triloge (*The Harsh Cry of the Heron*) in prednadaljevanje, ki sledi Šigeriju Otoriju (*Heaven's Net is Wide*). Kljub temu je opisana trojica knjig zaključena celota in je več kot vredna tega, da se visoko uvrsti na lestvici vaših prihajajočih branj.

China Miéville **Iron Council** piše Gregor Vuga

Ko se je Miéville leta 2000 s svojim drugim romanom *Perdido Street Station* (prvi je bil *King Rat*, 1998) utrdil na fantazijski sceni in zanj prejel nagrado Arthurja C. Clarka, se je zadelo, kot da je nekdo pustil na stežaj odprta vrata. Fantazijska literatura, za katero se je zdelo, da že dolgo stagnira v ponavljanju istih vzorcev reševanja sveta ter predvsem anglosaksonske, tolkienovske tematike, je dobila nov zagon in nova obzorja. Miévillovo pisanje, predvsem pa svet Bas-Lag se zgleduje predvsem po Moorcockovi temačnejši fantaziji in zavrača tradicionalno tematiko kot reakcionarno ter preveč sanjavo. Škrate, orke, zmaje in vilince zamenja s humanoidnimi kaktusi, surrealističimi polbožanskimi pajki in pami-

mi stroji. Njegovo pisanje je pravzaprav eden redkih primerov pamipanka (*steampunka*) v literaturi, saj se ta običajno pojavlja v drugih medijih.

Iron Council je tretja knjiga, ki se dogaja v svetu Bas-Lag (poleg nje še omenjeni *Perdido Street Station* in *The Scar* ter kratka zgodba *Jack*). Ne gre za trilogijo, tako da je knjige možno brati vsako zase, se pa navezujejo. Tudi za *Iron Council* je Miéville dobil nagrado ACC, obenem je bila deležna tudi največjih kritik. V primerjavi z njegovimi prejšnjimi deli se namreč zdi, da so liki precej manj dodelani in življenjski, pa tudi struktura knjige je neelegantno razbita na več nelinearno povezanih delov. Konec vse niti sicer lepo zveže, toda zdi se, da je nekaj podzgodb odveč, bralec pa potrebuje kar nekaj časa, da se sploh vklopi v dogajanje. Precej kritik je doživela tudi tematika, saj so se v tem romanu izrecno pokazala nekatera Miévillova socialistična in marksistična prepričanja, ki jih sicer pušča v ozadju. Resnici na ljubo je treba reči, da nam pisatelj ničesar ne vsiljuje ali idealistično prikaže svojih idej, tudi liki sami še zdaleč niso brez napak, toda nekatere tematike zelo jasno kažejo na družbene konflikte, ki so nam znani danes – razslojenost, ksenofobija, imperializem in podobno.

New Crozubon, največje mesto Bas-Laga in osrednje prizorišče dogajanja, je kaotična zmes različnih ras, politik, gibanj in vplivov. China v svojem svetu zavirže tradicionalno precej ostro delitev znanstvene fantastike in fantazije, ki se običajno dogaja samo v srednjeveškem okolju. New Crozubon je veliko bližje našemu poznemu 19. in zgodnjemu 20. stoletju kot srednjemu veku. Naokrog se vozijo vlaki, soldateska nosi pištole, po ulicah se pojavljajo neonski napisi in podobno - sploh vlak je eden osrednjih motivov romana. Celokupno je *Iron Council* branje, ki

razsvetljuje ljubitelju fantazije nepričakovana in nova obzorja, toda s čisto bralskega stališča se raje obrnite k predhodnima *Perdido Street Station* in *The Scar*.

Projekt Izvršitelji nauma Gospodnjeg

piše Črtomir Lorenčič

Izvršitelji nauma Gospodnjeg je zanimiv multimedijski projekt Zorana Krušvarja, mladega, a zelo priznanega hrvaškega pisatelja. Med drugim je objavljajl zgodbe znanstvenofantastične, fantazijske in grozljive narave v hrvaškem ZF mesečniku Futura in je dobitnik dveh nagrad Sfera, ki se vsako leto dodeljujejo v Zagrebu za dosežke v teh žanrih. Osnova multimedijskega projekta je roman *Izvršitelji nauma Gospodnjeg*, ki sicer nima uradnega prevoda, toda naslov bi lahko prevedli kot Izvršitelji volje Gospodove.

Zgodba se začne v Starem Rimu, kjer nam nekdanji vojaški kuhar pove, kako je služil histrskemu kralju Epulonu, ki je v upanju, da bi rešil svoje ljudstvo, sklenil temen pakt z višjimi silami, čemur sledi nekaj poglavij v temačnem srednjem veku. V prvi tretjini knjige se z vsakim poglavjem menjajo osebe, kraj in čas dogajanja. Zaradi tega se lahko bralcu na začetku zdi, da bere zbirko kratkih zgodb in ne roman. Kar tudi drži, kajti Krušvar je v prvi tretjini knjige uporabil zgodbe, ki jih je že prej objavil kot samostojne. Drugi dve tretjini se dogajata v sedanosti, kjer med ostalim vlada konflikt med Hrvaško in Slovenijo, v katerega so vmešane ZDA, ki name ravajo napasti Hrvaško zaradi njenih zalog pitne vode.

V romanu večino časa sledimo Izvršiteljem, ki so sveti bojevnikl Vatikana v skrivnem boju proti vampirjem, slednji pa poskušajo ustvariti svoje kraljestvo. Seveda se Izvršitelji ne borijo samo z vero, njihovo orožje je bojna sekira, ki jo v sodobnih časih zamenja puška s prirezano cevjo, katere namen je, da nasprotniku z enim strelom loči glavo od telesa. Izvršitelji so zelo zanimivi liki, kajti vsekakor niso nekakšni svetniki ali angeli na zemlji, pravzaprav so vse prej kot popolni. Vsi imajo slabosti in svoje grehe, za katere menijo, da jim bodo odpuščeni, ker v svojem delu služijo bogu - eden med njimi ne more zdržati pet minut brez cigarete, drugi poskuša stopiti v stik z bogom s pomočjo molitve, bičanja, posta in velike količine kokaina ipd. V Božjem imenu so pripravljeni storiti marsikaj. Tako v eni izmed zgodb na začetku romana Izvršitelj ni sposoben "izvršiti" svoje dolžnosti ter zakolje prebivalce cele vasi, ker ne želi pustiti prič o svojem neuspehu.

Zaradi avtorjevega provokativnega igranja z vprašanji morale in etike, se lahko marsikomu porodijo vprašanja kot: ali so Izvršitelji sploh dobri liki; so torej vampirji dobri liki; ali v tej zgodbi sploh obstaja dobra stran? To bo moral presoditi vsak bralec zase. Knjiga je zanimivo in tekoče branje, ki nam daje veliko misliti o veri in morali ter jo priporočam, čeprav mi morda njen konec ni najbolj všeč.

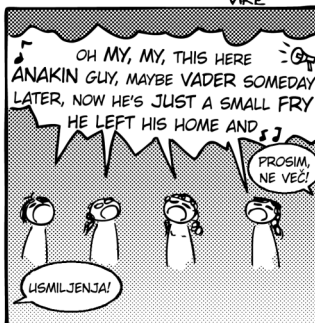
Ob romanu je del projekta CD na katerem se nahaja *soundtrack* in videospoti. *Soundtrack* sestavlja 13 pesmi, ki jih je pripravilo 10 različnih avtorjev. To so: *Abraksas*, *Anal Mandica*, *Angelika and Demons*, *Catwalkaerobics*, *Darkshow*, *Greenfly*, *Infinity*, *Po' metra crijeva*, *Soundbringer* in *Tri autora*. Vsi avtorji so hrvaški z izjemo ruske skupine *Angelika and Demons*. Videospote imajo pesmi: *Apologija za Amparo*

(*Darkshow*), *Iisus Christos (Angelika and Demons)*, *Intro (Soundbringer)*, *Mrtav grad (Greenfly)*, *Pax Romana (Tri auto-
ra)*, *Shades of Night (Infinity)* in *Vrisak (Soundbringer)*. Vsi videospoti so amaterske izdelave in nekateri so precej izvirmi. Vsekakor priporočam za ogled *Vrisak*, ki je bil posnet z ročnimi lutkami in *Shades of Night*, ki ga je Krušvar sam animiral ter je tako cenen, da je že dober.

K projektu spada tudi spletna stran <http://izvršitelji.com>, na kateri se med drugim nahajajo tudi razni nagradni natečaji. Del projekta so tudi ljubiteljske zgodbe (*fanfiction*) in razstava fotografij lokacij v Reki in njeni okolici, ki se pojavljajo v romanu. Prav tako naj bi bila v načrtu računalniška igra.

K izvršiteljskemu projektu s(m)o se pridružili tudi člani Prizme s svojo predstavo, ki je bila pripravljena za popestritev predstavitve romana in njegovega avtorja v Kulturnem Inkubatorju v Mariboru (2. junija letos), na kateri je bila tudi predstavljena že omenjena razstava fotografij. Krušvar je bil navdušen nad tem, kako predstava črpa zgodbo iz dveh dogodkov iz romana, ki ju nato z nekaj prilagajanja združuje v eno zgodbo. Le-ta s pomočjo ostudnosti kot je nekrofilija, prikazovanje strahu pred nadnaravnim in narave Izvršiteljev ter njihovega dela, pričara mračno vzdušje romana, toda kljub temu vsebuje tudi humoristične elemente. Zaradi avtorjevega navdušenja nad predstavo s(m)o bili člani Prizme povabljeni na Festival fantastične književnosti v Pazinu (11. in 12. avgust), kjer naj bi ponovno zaigrali predstavo. Za to priložnost je bila predstava podaljšana, večina teksta pa prevedena v hrvaščino. V Pazinu je bilo ogromno dela posvečenega prilagajanju predstave na nov prostor, toda na žalost je bila predstava zaradi zelo slabega vremena v zadnjem trenutku odpovedana. V načrtu je tudi film, izpeljan iz predstave, vendar je zaenkrat samo ideja.

Izvršitelji nauma Gospodnjeg je vsekakor zelo izviren in dobro zamišljen projekt ter eden najboljših načinov promocije romana in ostalih delov projekta. Zato, četudi roman ni preveden v slovenščino, upam, da se bo še več (slovenskih kot tudi drugih) ustvarjalcev z različnih področij pridružilo projektu.



Odhod

Avtor: Primož Lapuh

1

Skočil sem lahko, breztežno, preko mimoidočega. Začutil ni ničesar oprijemajočega, mogoče ga je lahen vetrc mojega kratkega lebdenja pobožal po dolgih laseh. Bil je star, nedorasel otrok, hipi, dobesedno izgubljen v prostoru in času, kjer je iskal svojo izgubljeno doraslost prihodnosti. Pohitel sem, malo nad tlemi, in se odrinil z vso notranjo silo misli ravno materializiranega regratovega cveta. Odfčral sem daleč do nebojlijenega telesa, hromega, sedečega na vozičku svojih premikajočih se sanj. Stopil sem se z njegovimi mislimi in našel košček duševne doraslosti, ki si jo je podajal.

Mislec ne ve, kaj je to govoriti, oziroma, kako je to, ko se ti misli uglasijo. Tako mu uspeva doseči svojo globino neizrečenega. Nesmisel. Izgublja se v svojem smislu nesmisla, išče tok zlate sredine in voziček sanj mu s svojim namenom omogoča to, kar je, to, kar smo, iskalci zlate sredine.

Premostim se do naslednjega koticčka, prostora med prostori. Premostim se do naslednje osebe, stojče ob robu črnega oceana. Črna se je dotika po kremplastih nohtih dolgih nog. Skušam se približati njenim mislim. Njenim sanjavim mislim, ki zrejo skozi obzorje črne oceanske luže. Najdem praznino, tišino, globlino vrtoglave spiralaste luknje, ki se ji mota med možganskimi nevrotasmitorji. Zazdeva se mi, da me je opazila, kako se ji vrtim okoli misli, kot kača okoli svojih izleženih jajc. Ne vem, če bi jo ustrašil in spodil, naj se ne vrača ali bi se ji razkril, kot se je razkrila mati zapuščenemu otroku.

Odločim se, da se ji predstavim, ženski, lastnici svojih sanj, razkrinkan. "Kdo si?" me nežno vpraša, ko se ji približam ob njenem desnem boku.

TO SEDAJ NI VAŽNO. VAŽNEJE JE, ALI BI ZAPLAVALA V NESKONČNI ČRNINI GOSTEGA MORJA?

"Vem, da moram, le tako se bom rešila svoje praznine, ki me spodkopava in plosko zapira."

POSKUSIVA.

Primem jo za roko in skupaj narediva sled pene in valove, ki se širijo skozi širjavo črne daljave.

2

Nisem vedel, da je moj oče že toliko ustvaril. Kot sin mislim, da ga lahko dohitim in premagujem napake, ki si jih je ustvaril. Vsi ti spomini, ki mi jih je podaril, so rahlo skrhani, lahko bi jim rekel, da delujejo nepremišljeno. Ampak na njih se nadaljujejo moji spomini in, po istem nedokončanem vzorcu, spomini vseh tukaj živečih. Že dolgo blodim po njih in jih ustvarjam, dopolnjujem, preiskujem in tudi večkrat zaplavam z njo pod gladino, kjer se spopadava z njenimi strahovi. Ko sem prvič pristopil in jo spodbudil naj zaplava, me je bila vesela in me je sprejemala, kot reševalca, rešitelja, mesijo. Sedaj jo vedno manj zanimam, zanima jo svet, ki ga je v tistih zakrnelih časih zapuščala.

3

Izstopil sem iz vlaka, prisedel na klopec in jo poljubil. Pričakala me je, kot je to počela v prvih letih skupnega igrivega, razdraženega obdobja. V tišini sva sedela, se prepletala v objemu, dokler: "Namislil sem si te,

kloniral sem te. Nisi ravno ti, ne more te nadomestiti.” Radovednost se ji je poigravala v pogledu. “Ne vem kaj bom storil, ko se bo zgodilo.”

4

Med poukom sem vstal in zaprosil, če lahko grem na stranišče. Med uriniranjem se je po zvočniku razlegla okrožnica, da nujno potrebujejo Miha P. ter naj se zglesi v tajništvu. Nasmehnil sem se. Še par minut odsotnosti od dolgočasnega pouka, razlage neprespane profesorice.

Hodnik je bil dolg in okrašen s slikami dijakov in dijakinj šole. Abstraktne sanje brhke mladosti, kot se je imeovala razstava, me je vedno spravila na rob počutja, kot da hodim po mislih vseh teh glav, ki so to zrisale. Počutil sem se kot tihotapec sanj. Tako, kot to sam počnem z lastnimi, le da tokrat počnem veliko bolj neimaginejno, bolj stvarno.

Potkral sem in vstopil.

preskok

“Kam odpotuješ?”

RAD BI SE SREČAL SAM S SABO.

“Odpotuješ torej kar k sebi?” Tišina. “Glej, saj si mi pomagal, naj še jaz tebi.”

NE RAZUMEŠ.

NIKOLI JE NE NAJDEM. NI JE, MRTVA JE.

TISTA POLOVICA, OB KATERI JE ŽIVELA, TAM ŽELIM ODITI.

5

Dežuje, ampak to me ne zanima. Niti da je vse podrti in da so rože odcvetele skupaj s soncem in dnevom. Zgradbe se rušijo, sesedajo in padajo na bližnja drevesa, ki so posušena in izvotljena od črvov, ki zdaj kraljujejo kraju. Le še dež daje svežino in poje svojo zgodbo dolgega ostrega padca. Težko se premikam skozi vse te prepreke, blatne globine poti me mažejo in vlečejo naj se jim pridružim v globinah sluzastega ljubljenja.

Ampak to me ne zanima. Vidim, sprejemam, objokujem, padam. Hočem se srečati s preteklostjo, kjer je bila še živa tudi tukaj, v meni.

Preteklost ni izven dosega. V meni z mojim spominom, skupaj smo, vsi trije. Našel bom to točko in jo živel. Kar me čaka zunaj ni realnost.

6

“V šoku je.”

Vsi so ga gledali, kako zre predse skozi globino sivo zelenih oči. Zunaj je deževalo in pripravljalo se je k zimi. Liste dreves je odnašal mokri veter in jih lepil na dežnike mimooidočih. Stari hipi ni potreboval dežnika, vsakemu letnemu času je kljuboval in se mu predajal. Ustavil se je, ter se zazrl skozi okno. Nasmeh, ki se mu je sprva izrisal na razpokani koži, je zamrl.

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

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

Roman izide septembra pri novomeški založbi Goga.

ODLOMEK (24. POGLAVJE)

Sedakho. To je bil njegov sen. Sanjal je, a se sanj zdaj ni spomnil. Vedel je, da bo napomo, ves svoj *spomin* bo moral uporabiti, da ga bo lahko podredil. Ko bi imel obraz, ko bi imel usta, bi se cinično nasmehnil. Poznal ga je, nasprotnika iz davnih časov, poznal njih, sovražnike/sužnje Anor Katha.

Veliko spretnosti, veliko obvladovanja bo potrebnega. Globoko v teminah svoje duše je čutil jezo, mnogo jeze. Tiha jeza, ki se je hranila iz že skoraj pozabljenega dogodka, iz vreznine v njegovem srebrikastem tkivu, kamor se je nekoč zasadilo Sovražničino rezilo. Iz tako davnega dogodka, da je že skoraj zbledel v potezah njegovih run, a je bil spomin še vedno tam, če bi le hotel, bi ga lahko obudil ... Tega pa nocoj ni hotel.

Novi Gospodar, Staktio mu je bil všeč. Bil je mož mnogih darov, res, a okoren in nespreten, neizučen, divji bes, ki ga ni bilo težko znova in znova v sebi poraziti ter oblikovati po svoji volji ... Mnogo ga bo še moral naučiti, a zdaj je pred njim ležala drugačna naloga. Lotiti bi se je moral že prej, poleg tega pa med brnenjem urokov v sobani to tudi ni bilo ravno preprosto, zato je zdaj hitel. Še dobro, da je bila bližnja Soba stebrov zgrajena tako, da urokov in bitij znotraj nje tu ni bilo čutiti – v prisotnosti slednjih česa takega sploh ne bi mogel izvesti, gotovo pa ne neopaženo, saj so bile tam zaprte stare sile zelo močne. Celo zanj, Sedakha, orodje Anor Katha.

Zbral je misli ter se besno lotil urokov v sobi, a z dovolj obvladovanja, da jih ni uničil. Lahko bi jih, lahko bi jih raztrgal in pustil mračnim stvarjem, da vdro v to ... zatočišče. A to ni bil njegov cilj. Nocoj ne.

Za določen čas bo zapustil Gospodarjev um. Gospodar bo prestrašen in sam, a on se bo vmil še pred

jutrom in preprosti mož bo menil, da so bile vse skupaj le slabe sanje, saj vseh zmožnosti oklepa še zdaleč ni poznal. Sedakho mu je obljubil moč, ne pa modrosti.

Njegov um je bliskovito drsel skozi kamen, izvotljene prostore in dolge hodnike, skozi lesene pod-pornike in rjaste zatiče. Ni ga dolgo iskal. Zanimivo, da ga je našel prav tu, da ga je zaznaval ves čas, ko jim je Lokat prikrito sledil. Morda je njegova podrejenost predmetu v ranarjevi lasti kazala na to, da so bili ti magi res Izbranci. Vseeno.

Pošast bikastega vratu in orjaških rok je čepela na zadnjih tacah v trdi temi in napol dremala. Povsem spala ta bitja niso nikoli.

“Zbudi se.” Zdrnila se je, nekaj časa poslušala glas v glavi, a premaknila se ni. To je Staktia vznejevoljilo. Na *podrejenem* je zaznal oviro, urok. Lokatova zavest je bila vpeta v igračo, ki so jo ustvarile roke Onil Quantil, njihovo delo je jasno prepoznal v značilnem prepletu magičnih vezi.

To ga je ujezilo in njegov bes je bil vroč, oster. Mrzlično je premetaval kose uroka kot zapleteno ključavnico, ki jo odklene le prava kombinacija. Znotraj umetelno sestavljene magične stvaritve je napol spala prava Lokatova zavest, le prek te bi ga lahko vodil.

Uspelo mu je.

Dušeeče spona so se sprostile nenadoma, eksplozivno in brez opozorila. Lokat je pobesnel, se pričel v trdi temi zaletavati v stene, praskati po njih, hlepel je po krvi in smrti, hotel je najti tistega, ki ga je vkle-nil, pa tudi tistega, ki ga je osvobodil, saj je v sinjih okovih ležala blažena pozaba. Njegov bes je bil neizmeren.

Prisotnost *ukaza* se je pod vplivom Sedakhovega mrkega uma podeseterila in hkrati zbudila poslušnost, vsajeno tako globoko v kosti pošasti. Kot puščica je zdrvel po ozkih hodnikih, po tistih, starih, na katere so pozabili celo Škratje. Vratom se je na svoji poti izogibal, tekkel je po stranskih rovih.

Veliki so bili darovi *podrejenih* in najti pravo pot v trdi temi ali neznani deželi je bil le eden izmed njih.

Luni nad srebrnkastimi gorami tam zunaj še nista zašli, ko je gibki izvidnik zdrsel med sence v ustju rova, nedaleč od ognja prve Škratje straže pred podzemnim mestom begunov. Kmalu so namesto zas-panih stražarjev ob ognju ležala le Škratja trupla, Lokat pa je že drvel dalje.

“Zdi se, da so Harinovi potomci pozabili marsikateri nauk svojega modrega in nadvse trdoživega praočeta. Menda sem jih precenjeval,” je prešinilo Sedakha. Ponosen nase je podrejenega pognal naprej. Ta je brez šuma zdrsil skozi odprta vrata ter se kot gibek pajek vzel po kamnitem vodu nad prebivališča, speče mesto pregnanih. Redke bakle so osvetljevale vijugajoče uličice tam spodaj.

Ovohaval je zrak. Eban bi utegnil biti bolj zadovoljen z določenim ... darom, kot pa s katerim koli, zato je bilo potrebno pazljivo izbrati. Pred tem pa bo še nekaj časa za zabavo ... Še trije Škratje so obležali z zlomljenimi vratovi, ko je s stropa padla mednje črna senca dolgih, neverjetno močnih rok. Neslišno je drsel po razbrzdanem stropu ter vohal. Podrejeni so znali z vohom ločiti krvne vezi, znali so razločiti starše od otrok in te med sabo. Mladič navadnih ljudi ni bil darilo, kot bi ga lahko predstavljali Onil Quentil prejšnje zime, a bo vseeno zadostoval. Tretjerojenec bi bil zelo primeren, tretjerojenci so bili močni, Eban pa je potreboval močno snov, ki jo bo lahko oblikoval po mili volji. Mišičasta zver se je zavihтела z oprimka na oprimek ter ravno nameravala skočiti dalje, ko je občutljivi nos ujel iskani vonj. Čekanasti nasmeh se mu je razlezel na krutem obrazu in gibko je skočil dvanajst korakov niže, pred kolibo v kateri je spala tretjerojenka.

“Dobro, poigray se še malo ...” mu je vmislil Sedakho. Vedel je, da je treba njegovi uničevalni sli dati vsaj malo svobode. Ko je bilo šest od sedmih prebivalcev kolibe – oče, mati, bratje in sestra – v tih grozi podavljjenih, se je širokopleči orjak ozkega trupa pojavil na vhodu s svojo žrtvijo. Držal jo je trdno, a prevedno – da je ne bi zadušil.

Ukaz, naj sedaj žrtev odnese, mu ni bil tako všeč kot prejšnji, a je Lokat upal, da na poti nazaj najde še kakega neprevidneža. Redke bakle med ubornimi kolibami so komaj dajale kaj svetlobe in zlahka je hitro in neslišno drsel med sencami. Z eno samo prosto roko bi težko zanesljivo plezal, pa še pasti bi utegnil v kako prebivališče. Vik in krik pa mu zdaj, ko se je vračal otovorjen, ne bi prav nič koristila. Zadovoljen je bil tudi, ker po taborišču ni bilo živali. Psi bi ga utegnili izdati, a so jih obupanci na srečo pospravili že tedne prej, prav tako kot ves ostali bolj ali manj okusni živelj. Redkim beračem, ki so smrčali po kotih, pa je bil povsem neviden. Otroče, ki ga je ugrabil, je bilo kar zajetno, a je v njegovi orjaški desnici nemočno viselo kot lutka iz cunj. Ko ga je iz globokega spanca pograbila čista črna groza in ga odnesla iz hiše, sploh ni kričalo. Če pa bi, bi ga že znal utišati.

Počasi je prilezel do vrat in opazil tam trojico Škratov, ki je bila očitno na obhodu. Deklice sploh ni spustil iz rok, ko je zdiviljal za trojico in prvemu, ki se je ob šumu obmil, zabil spodnjo čeljust v glavo, da so mu popokali zobje in se je kašljajoč zrušil, drugemu je iz rok spretno izpulis sekiro in mu jo ročno zadržal skozi lahko čelado. Užitek morilskega gibanja ga je povsem opijanal, premikal se je bliskovito, očesi pa sta žareli v sli združितve divjanja in nasilne smrti. Tretji Škrat se je še utegnil obmiti za beg, ko je Lokat že izdrl sekiro iz glave drugemu ter silovito usekal po hrbtu bežečega. Ta je od udarca treščil po tleh, a je verižna srajca udarec zdržala. Lokat je deklico izpustil, mu zlomil tilnik, pograbil svojo žrtev in stekel v temo široko odprtih vrat. Sedaj se mu je že mudilo. Obtolčenega človeškega mladiča je po divji gonji prinesel v rove ob Sobi stebrov. Sedaj je moral hitro poiskati vhod, saj je Sedakho že čutil, da bo Staktio kmalu buden in se bo moral vmiti k gospodarju. Vedel je, da je večina razpok in vhodov zazidana, gotovo pa je moral obstajati vhod, vrata, ki jih niso temeljito zaprli. Iskal je, skakal in lezel po napol podrtih rovih in ob samem robu sobane naletel na hudo zarjavelo rešetko. Ta je zapirala krožni rov, očitno del stare gradnje, ki so ga nekoč skušali Škratje trajno zapreti. Ihtavo jo je izruval. Z otrokom vred se je pognal v temino okroglega, stmega rova. Zadnja misel je bil stavek v Visokem jeziku Anor Katha, ki bi ga moral obvarovati pred prebivalci Sobe stebrov in privabiti Ebana, nato pa se je moral Sedakho spet hitro združiti z gospodarjevo zavestjo, ta se je že budila ...

Nevihta

Avtor: Miha Remec

ODLOMEK IZ ROMANA OSTROSTRELKA

Skoraj mesec dni sva že na begu in še vedno je skrajno previden. Hodiva samo ponoči, čez dan se skrivava v zaklonih in izmenično spiva: eden straži, drugi spi. Vse sledove, ki bi ostali za nama, zakopljeva. Celo lastno blato. Prepričan je, da naju Planpol lovi. Izogibava se redkim naseljenim krajem in Rok se oglašča samo v ciganskih taborih, kjer dobi najnujnejše potrebščine.

Prejšnji teden sva se skozi podzemski rov, ki so ga izkopali Cigani, pretihotapila pod zastraženo mejo iz Panonskega mesojškega rezervata v Vlaški vegenski kondomij. Zato me skrbi, kako se je danes znašel na popolnoma sovražnem ozemlju. Lahko bi ga kdo prepoznal kot Mesojca, čeprav je prepričan, da v ciganskem taboru nikomur ni mar, kateri človeški ločini kdo pripada. Poskušal bo dobiti čoln, s katerim bi lahko plula po Duni do izliva v Črno morje, in mi nabaviti tablete vivusina. Pohajajo mi, nisem jih vzela dovolj, brez tega dodatka vegenski prehrani pa bi težko shajala, še posebej ker je potovanje napomo.

V krošnji bližnjega drevesa se je hreščeče razkričala sraka. Zdrznem se, morda prihaja Rok ... saj bi že bil čas ... ali pa je kdo drug. Še bolj se potuhnem v skrivališču in čakam. Nikogar ni.

Neverjetno strpen je, skrbi, da imam dovolj rastlinske hrane, skupaj nabirava gozdne sadeže, sadje in poljščine, iz obzivosti nikoli ne je pred mano mesa, nobene živali ni pokončal pred mojimi očmi. Ne vem, morda uživa meso, kadar gre v tabor ... Izogibava se pogovora o stvareh, v katerih se razhajava, on ne vrta vame o moji preteklosti, jaz ne o njegovi. Drži objubo, da se me ne bo dotaknil, čeravno je to težko, ko sva vseskozi skupaj. Še sreča, da spiva v izmenjavji. Vidim, da težko zadržuje svojo moško naravo. Včasih mu stoji, čeprav se trudim, da bi ga čimmanj vznemirjala in mučila ...

Temni se, veter je zapihal, listje šelesti v krošnjah, nekje zamolklo pogrmeva. Večerna nevihta se bliža.

Le kje se zadržuje toliko časa? Zdavnaj bi se že lahko vmil, saj tabor ni tako daleč. Se mu je kaj zgodilo? Nenadoma me od glave do peta spreleti nemir: vidim ga zvezanega, v rokah vegenskih pandurjev, ki ga grozovito mučijo, da bi izdal, kje se skrivam ... Lahko so ga Cigani kljub rodovni zavezi izdali, sam mi je povedal, da je bil zaradi njih že nekajkrat v kaši ... Kaj če umira v mukah?

Strelna razsvetli gozdno temoto, trešči zelo blizu, zdrznem se in strah se še bolj zagriže vame. Naročil mi je, kaj naj naredim, če pride nazaj v spremstvu, nič pa, kaj mi je storiti, če ga sploh ne bo. Karte z začrtano potjo je sicer pustil, ampak ne morem si predstavljati, kako bi brez njega sama nadaljevala beg v neznanu ...

Prve težke deževne kaplje završijo v listju, še bolj se stemni in med nenehnim bliskanjem in grmenjem začne nalivati kot iz škafa. V trenutku sem mokra do kože, mrazi me, a ne zaradi dežja, ki odplakuje zatohlo soparo, ampak nove skrbi: kako bo v tem nalivu našel pot? Grizem si ustnice, v

prsih me stiska. Mu naj grem naproti ... Ne oddaljuj se, mi je zabičal ... Naj streljam, da bo slišal in našel pravo smer ... ga kličem ...

Strel odjekne nedaleč stran in preglasi grom in vršenje dežja.

V trenutku se mi prikaže v mislih Rok, kako pada zadet od vegenskih zasledovalcev, ki bodo vsak čas prišli tudi sem. S tresočimi se prsti odprem strelno varovalko na puški ... Nemara pa je ustrelil on sam, ker je zašel, in pričakuje, da mu bom odgovorila?

V neznosni stiski se mi zdi, da se bom zadušila, da hromim in se kri v mojih žilah spreminja v svinčeno težko tekočino. Hlastam za zrakom, ničesar ne morem storiti, kazalec na sprožilcu je hrom, dež mi zaliva oči in vse skupaj spreminja v mračno kopreno, ki jo občasno razsvetljujejo strele ...

Močnejši blisk ... Vidim nekoga, ki teče med drevesi k šotoru ... Krč obupa in strahu popušča ... Morda je on, počakati moram na nov blisk ...

On je!

V hipu pade vso breme z mene, odvržem puško, stečem mu naproti.

“Rok! Rok!” kričim v nevihto in ihtim od sreče, da je prišel, da je spet ob meni ... nenadoma se zavem, da mi je vse na svetu.

Oklenem se ga z vso močjo in se razjočem na njegovem ramenu. Stisne me k sebi in prestrašeno vprašuje:

“Kaj se ti je zgodilo, Alita?”

“Nič ... samo, da si prišel ...” še kar jočem ... izjokati moram grozo, ki sem jo prestajala. V njegovem objemu se počutim neskončno vama in srečna. “Rok, moj Rok,” mu šepčem v uho in poljubljam uhelj, drsim z ustnicami po gosti bradi do njegovih ustnic, ki so v presenečenju tesno stisnjene ... začnem jih razpirati z jezikom in ko se odprejo, izbruhne vulkan poljubovanja: grizeva se, sesava jezika, izmenjujeva slino, hlastava po sapi drug drugega ... nič več me ne moti njegov moški vonj, neokus po mesu, ki ga je najbrž v taboru jedel ... Ne slišim več gmenja, ne občutim dežja, čutim le njegovo otrdelo moškost, ki mi jo pritiska k trebuhu, čutim vsa leta po splavu okamnelo mišičevje v maternici, kako se sprošča, blaženo mrščenje mi preplavlja telo. Široko odprtih ust mu dopuščam, da prodira z jezikom globoko vanje, obenem sem vsa odprta tudi spodaj ... iz mene tečejo odmrznjeni sokovi in toplo mezijo po stegnih ... zvijam se, dušim v poljubu, nerazumljivo grgram, da naj me zadavi, če hoče, naj nekaj naredi, naj se ne obotavlja več ...

Še vedno je presenečen, ne upa se, skopmela bom v njegovem objemu ... poskušam se znebiti mokrega kombinezona, poiščem njegovo roko in jo pripeljem za robom hlačk do mednožja. Nekam previdni dotiki me spravijo v tako napetost, da vsa drhtim, hlastam po njegovih ustnicah in bi ga najraje ugriznila ... hočem ga, hočem, najbrž sem ga že ves čas hotela ...

“Daj, daj ...” mu prigovarjam in se odpiram vedno bolj pogumnim prstom, nenadoma globoko vzdihne in mišice se mu sprostijo, začne trgati z mene majico, hlačke, zavaliva se v klobčiču na mehak

moker mah, pustim se mu, da me razkreči, ne morem več čakati ... pustim se nataktniti, objamem ga čez zadnjico in povlečem nase, da prodre ud kar najgloblje vame, da se dotika matemičnega ustja, ki se krči in razpira kot trepetavka iz katere se širi naslada po vsem telesu ... Ne pustim mu, da bi se premaknil, želim, da bi to trajalo, trajalo, vendar je čutna napetost prehuda. Spustim ga, da se začne premikati in hipoma sva oba v valovanju ... Ne vem ali valujeva midva ali se zemlja pod nama ziblje, ne zaznavam več, kje je kaj, dež lije od zgoraj in od spodaj, vse naokrog je mah, kakor da sva zavita v mehak zapredek, v nevzdržni nasladi si kričiva nerazumne besede, stokava, se smejeva, jokava, grizem ga v ustnice ... v glavi mi zašumi, slast mi kot vulkan izbruhne v maternici in se razlije po vseh udih ...

Oster prasket strele.

Drevo nad mano se zaiskri v tisočerih elektroluminiscentnih nitih, naokrog se naredi beli dan, oglušujoči grom zaziblje zrak in strese zemljo ... odmeva skozi gozd in nekje daleč odgrmeva, potem ne slišim in ne vidim ničesar več. Vse je onemelo.

Naju je zadelo in sva umrla?

Krčevito stisnjena v objemu še vedno trepetava. Živim, živiva, čutim kako se Rok dokončno izliva vame in me med globokim stokom napolnjuje s toplem semenovino ...

Ne dežuje več, vonja po mahu, po strelji ...

“O, Bhaga ...” vzdihne, “kako globoko sem v tebi ...”

“Ostani v meni ...” zmedeno prosim. “Nikoli ne odidi ...”

“Nikoli te ne bom zapustil, Alita, prišla bova v Tibetijo ...” reče.

Zmrši me po temenu, tako me je ganilo, vsevprek ga poljubljam in se končno priseseam na njegove ustnice: rada bi mu izsesala dušo, tako kot mu je moja maternica izsesala sok življenja, noro ... pojedla bi ga najraje, znova se mi vzburi že polegla kri v žilah, spet si ga želim, neverjetno, kako je še močan in trd v meni, nikoli še nisem doživela česa podobnega z moškim.

Ostaja v meni in se prepušča mojemu poljubu, dokler ne obnemorem in zdaj začnejo njegove ustnice v povračilo potovati po mojem licu: poljublja mi ušesne mešičke, očesne veke, obližuje nosnice, njegova brada me prijetno ščegeta, ko zdrсне mimo ustnic po vratu k vršičkom dojk, razvne me, da zaniham z boki ... Počasi se tudi on premakne v meni, odgovarjam mu in spet se začenja najin ljubezenski ples na mahu, vse hitrejši, vse bolj vroč, zadihana sem zdaj zgoraj jaz, zdaj on, vrhunška slast še kar traja in traja in se kopiči v meni, nakar se zgodi nekaj, kar me prestraši: začne mi prihajati kar zapored, z vsakim krikom in trzajem doživljam vrhunce ... se bo to sploh nehalo ali bom umrla od naslade ... potem omahnem v blaženo nezavest ...

Ne vem, kako dolgo je vse to trajalo. Ozaveščam se v Rokovem naročju, treplja me po licih in poskuša obuditi, skozi vejevje sije polna luna in nekje daleč v dunskih močvarah kreketajo žabe.

