

Jašubeg en Jered

novice iz Drugotnosti



VSEBINA

■ Uvodnik

■ Novice spekulativne

- Fabula - prozni mnogoboji
- Nova knjiga Tanje Mencin: Varuhi[4] - Potovanje k cilju
- Prvi večer Drugotnosti
- Novela Martina Vavpotiča Clockworks Warrior na Amazonu
- In še druge

■ Poročamo

- Istrakon 2012, Pazin, Hrvaška
- Eurocon 2012, Zagreb, Hrvaška

■ Filmi, kino, DVD

- John Carter
- Nesmrtni

- Podzemlje: prebujenje
- Bes Titanov
- Jekleno nebo

■ Retromanija

- Flash Gordon

■ Prebrano za vas

- Miha Remec: Mitrejin koder

■ Nostalgija

- Andrej Ivanuša: Zvitorepec in drugi (O Mikiju Mustru)

■ Portreti

- Aleš Oblak - dobitnik nagrade ESFS ENCOURAGEMENT za leto 2012

■ Pogledi

- Andrej Ivanuša: Metropolis in Fritz Lang, ocena mariborske predstave
- Andrej Ivanuša: Dr.Mabuse in M

■ Izobraževanje

- Bojan Ekselenski: Od ideje do fantazijske knjige
- Andrej Ivanuša: Filmske medzvezdnice (2) - Star Trek

■ Dražilnik

- Bojan Ekselenski: Votlina skrivnosti; 12. poglavje - Srečni pesjan

■ Zgodba SF

- Andrej Ivanuša: Danes ni torek (zf)

■ Novopečeni

- Tine Kolenik: Odpirači za konzerve(zf)

■ Pregled letnika 4 / leto 2011

■ Zadnja stran - nagrade Drejček

Jašubeg en Jered

ISSN 1855 - 6434

Fanzin za fantazijo, znanstveno fantastiko in horor ter svet Drugotnosti

Izdajatelj in urednik:

Bojan Ekselenski

Ljubljanska cesta 5A, 3000 Celje

GSM: +386 40 642 356 (Bojan)

Telefon: +386 3 541 25 43

E-pošta: bojan.ekselenski@amis.net

Internet: www.drugotnost.si

Preostalniki:

Amedeja M. Ličen, Mara R. Sirako,

Andrej Ivanuša (oblikovanje)

Ilustracija na naslovnici:

www.drawnwallpapers.com

Copyright © 2012 Bojan Ekselenski

Vse pravice pridržane.

Besedila, slike in oblikovne rešitve
je prepovedano kopirati na kakršenkoli
način brez dovoljenja izdajatelja.

NOVOPEČENI

■ Kje ste novi avtorji?

Verjamem, da je v Sloveniji precej ljubiteljev in ljubiteljic fantazije, znanstvene fantastike in hororja, ki imajo tudi ustvarjalno energijo. Žal nimamo nobenega periodičnega glasila, ki bi redno objavljalo in s svetovanjem pomagalo avtorjem pri njihovih prvih korakih v svet ustvarjalnosti. Prav Jašubeg en Jered torej orje ledino.

■ Kaj lahko avtorji pričakujete?

Vsako delo bo šlo skozi nekaj rok. Prvo sito je pravopisno, torej skladnja in pomenoslovje. Nadalje gre skozi vsebinsko pretesanje. Ne bomo iskali napak, temveč kvaliteto. Objavili bomo dve ali tri najkvalitetnejše zgodbe. Objavili bomo zgoščeno oceno vsakega prispelega dela, pri čemer bomo avtorjem svetovali, kako naprej.

■ Kam poslati svoje umetnine?

Svoje umetnine pošljite na e-naslov:

[bojan.ekselenski\(afna\)gmail.com](mailto:bojan.ekselenski(afna)gmail.com)



PREBERITE V TEJ ŠTEVILKI ...

Drugo četrletje je bilo v podalpski deželi na področju spekulativnih umetnosti kar bogato in zanimivo. A še bolj zanimivo je bilo, tudi za nas, dogajanje v jadranski deželi, kjer smo bili na dveh konvencijah, v Pazinu na ISTRAKON in v Zagrebu na EUROCON.

⇒ *Več na straneh od 8 do 11.*

Pokukajte še v filmski svet. Pripravili smo ocene filmov John Carter, Nesmrtni, Podzemlje: prebujenje, Bes Titanov in Jekleno nebo, V rubriki »retromanija« je zapisano o kulturnem filmu Flash Gordon.

⇒ *Več na straneh od 12 do 19.*

Ocenili smo knjigo Mihe Remca Mitrejin Koder. V »nostalgiji« se spominjamo in predstavljamo našega striparja Mikija Mustra. Predstavljamo nagrajenca letošnje ESFS nagrade, mladega avtorja Aleša Oblaka v rubriki »portreti«.

⇒ *Več na straneh od 20 do 23.*

Rubrika »pogledi« prinaša zapis o filmu Metropolis, nemškega režiserja Fritza Langa. V Mariboru je bil nemi kulturni film prikazan ob živi glasbi simfoničnega orkestra in je s tem predstavljal odličen spekulativni užitek. Ne spreglejte še »izobraževanja«, kjer je govora o nastanku fantazijske zgodbe in predstavljene so medzvezdnice iz serije Star Trek.

⇒ *Več na straneh od 24 do 37.*

Ob koncu je naslednje poglavje iz nove knjige Bojana Ekselenskega z naslovom Vitezi in Čarovniki: Votlina skrivnosti. Sledita ji dve kratki zgodbi Danes ni torek (zf) in Odpirachi za konzerve (zf), ki sta ju prispevala Andrej Ivanuša in Tine Koletnik.

⇒ *Več na straneh od 38 do 45.*

Dodan je pregled vsebine vseh štirih lanskih števil (letnik 4), Prav na zadnji strani pa je poziv za nominacijo za nagrade Dječček, prve slovenske nagrade za ustvarjalce spekulativnih umetnosti. Glasujte in aktivno prispevajte k uspehu naših avtorjev!

⇒ *Več na straneh od 46 do 48.*

OCENJEVALNI STANDARDI

Za ocenjevanje filmov v kinu in na DVD ter knjig uporabljamo naslednja merila:

Film v kinu:

- 2,0 - zgodba (njena izvirnost, izvedba v scenarističnem pomenu, ipd.),
- 1,5 - izvedba (glasba, režiserski prijemi, kamera, posebni učinki),
- 1,0 - igra (verodostojnost igre, vživetost v vlogo, prepričljivost, ipd.),
- 0,5 - tehnična kvaliteta izvedbe (3D, kvaliteta slike, zvoka).

DVD film:

- 2,0 - zgodba (isto, kot pri filmu v kinu),
- 1,0 - igra (isto, kot prej),
- 0,5 - oprema škatle (bonusi, kvaliteta ovitka, dodatne vsebine),
- 0,5 - razmerje cena / kvaliteta (kaj dobiš za zahtevan denar),
- 1,0 - tehnična kvaliteta dobljenega (kvaliteta slike, zvoka).

Knjiga:

- **VSEBINA (max. 5,0)**
- 3,0 - zgodba (njena izvirnost in njeno vodenje od začetka do zadnje strani),
- 1,0 - izvedba ideje (žanrska umeščenost, preseganje ali stapljanje žanrov)
- 1,0 - podajanje zgodbe (jezikovna vsečnost, izvirnost, jezikovna barvitost v skladu z zgodbo, ipd.),
- **OBLIKA (max. 5,0)**
- 2,0 - oblikovanje (kako je knjiga oblikovana, prelom knjige, ipd.),
- 2,0 - spletna podpora in vsebinski dodatni bonbončki,
- 1,0 - dobljeno za denar ali razmerje cena / kvaliteta (kaj dobiš za svoj denar v primerjavi s primerljivo konkurenco).

Najvišja možna ocena v vseh primerih je 5! Tako, zdaj veste kakšna so merila. Pri vsakem opisu bo analiza, kje je izdelek dobil in kje izgubil ter seveda skupna ocena.



Kamen se mi je odvalil s srca ponedeljek pred delavskim praznikom. Zakaj? Iz preprostega razloga. Končala se je ekspedicija Eurocon 2012 v Zagrebu. V naslednjih dneh sem se znova soočil z minornostjo slovenske medijske krajine. Domov smo prinesli eno od najprestižnejših evropskih nagrad za dosežke na področju ZF&F, a o tem pišemo zgolj sami sebi. Kulturne strani (tiskane in digitalne) seveda temu ne posvečajo nobene pozornosti. Ravno zaradi širne Evrope tudi mi začnemo z dvojezično prakso. Kaj nam pa drugega preostane?

Naš fanzin je med kolegi iz evropskih držav požel obilo odobravanja, zato jim lahko ustrezemo z nekaj angleškimi spisi. Svet je velik in širok, zato je le ven iz te slovenčaste zatohlosti in samovšečnosti. Namesto čakanja pred ogledalom in ponavljanja:

»Rad se imam, a sem tako ubog in dogaja se mi krivica, ker so mi ukinili ministrstvo,« se raje posvetimo lepšemu. Po Euroconu nas čaka veliko nalog. Z mislimi smo že na jubilejnim 35. Euroconu, ki bo v daljnem Kijevu (Ukrajina). Zvezdni prah bo seveda prevzel vse potrebno za našo udeležbo. Na novo moramo definirati slovenski fandom. Imamo društvo ljubiteljev FZ&F Prizma, imamo Tolkienovo društvo Gil Galad, zatem društvo ljubiteljev animejev in društvo ljubiteljev stripov. Če uspemo vsa ta društva nekako spraviti za isto mizo, lahko v razumnem času računamo na zametke fandoma, ki je enak razvitim tosornim evropskim združenjem. Drugi Večer Drugotnosti bo v Mariboru. Izkušnja iz prvega takšnega dogodka nas je naučila nekaj stvari.

Celje bo 2. do 4. novembra letos gostilo 1. SI.CON: Celjska vampirska večerja (1st SI.CON: Vampire dinner at Celje). Konvencija bo najmanj dvojezična, ker je žal takšna slovenska realnost na sceni. Čaka nas še misija

nabiranja sredstev za kvalitetno izvedbo. Pokriti bo treba stroške bivanja in žuranja častnih gostov (vsaj po eden tuji in domači), nadalje za nagrade imenovane Drejček (po Drejček in trije Maršovčki) ne moremo podeliti zgolj plaht WC papirja in Si.conska zbirka se mora materializirati v papirnati obliki ter prispeti v vsako knjižnico.

V tej številki objavljamo zgodbo mladega avtorja Tineta Kolenika, ki se pozabava s problemom nadomeščanja ljudi s ceneno robotsko delovno silo. Pozoren bralec lahko v zgodbi najde veliko sublimiranih sporočil. Zgodba bo objavljena tudi v posebne Si.conskem zborniku. Upam, da bomo dobili še kaj užitnega za objavo. Dragi avtorji, ljube avtorice, dobro vem, da vas je nekaj, ki imate v svojih digitalnih špajzah ZF&F zgodbe. Nekaj vas je tudi, ki ustvarjate likovne umetnine. Pošljite nam svoja dela. Naš namen ni, da se samozadovoljujemo s tem, da vas kritikantsko raztrgamo. Želimo dobiti vaša dela, jih kritično preleteti in vam posredovati morebitne opombe. Napredujete lahko samo tako, da vaša dela nekdo prebere in vam da spodbudo. Vsa vaša dela morebiti niso objavljiva. Takšna vrnemo avtorju z opombami, kako naj nadaljuje s svojim pisanjem. Nekatera so objavljiva z nekaterimi popravki, a nekatera potrebujejo samo malce brušenja. Malce izkušenejša digitalna peresa pa servirajo zalogaj, ki je potreben zgolj lektorske roke. Skratka, ne bojte se poslati del. Širni svet bo izvedel samo za lepe stvari, a ostalo ostane med nami. To se mi zdi pošten odnos.

Fanzin, ki je pred vami, je za las zgrešil ESFS Spirit of dedication award, a zaradi tega ni nič slabši. Pravzaprav nam je to spodbuda, da bomo še boljši.

Urednik Bojan Ekselenski

RAZPIS ZA OBJAVO SPEKULATIVNIH ZGODB IN PESMI

Društvo ustvarjalcev spekulativnih umetnosti ZVEZDNI PRAH Maribor, razpisuje netekmovalni natečaj za objavo spekulativnih zgodb in pesmi za prvo zbirko spekulativnih zgodb ZVEZDNI PRAH. Namen natečaja je pridobiti kvalitetna spekulativna dela za objavo.

Zaključek natečaja je 30. september 2012. Predvidoma bomo zgodbe in pesmi objavili v dogovoru z avtorjem v revijalni, knjižni ali digitalni (e-publikacija) obliki objavili do konca leta 2012.

Na natečaj pošljite **vašo zgodbo** ali **pesmi**, ki so s **področij:**

- znanstvena fantastika,
- fantazija,
- horor (grozljivka),
- kriminalka.

Zgodba naj bo dolžine največ **6 avtorskih pol (96 strani ali 172.800 znakov s presledki)**. Pesmi naj



bodo največ tri, poljubne dolžine. Besedilo naj bo v elektronski obliki (DOC, DOCX, ODT, ipd.) in naj ne bo oblikovana, poudarjeni naj bodo le naslovi.

Komisija v sestavi Amedeja M. Ličen, Ruža M. Barič, Bojan Ekselenski in Andrej Ivanuša, ki so vsi člani društva, bo ocenila vse prispele zgodbe ali pesmi in se odločila o uvrstitvi besedila v izbor. Na njihovo odločitev pritožba ni možna.

Avtorjem bomo poslali obvestilo o (ne)uvrstitvi s kratkim sporočilom in pojasnilom o odločitvi. Z izbranimi avtorji bomo sklenili ustrezno avtorsko pogodbo.

Zgodbo pošljite v elektronski obliki na e-naslov

info@zvezdni-prah.si

ali v drugi digitalni obliki (USB ključek, CD) na naslov

Društvo ZVEZDNI PRAH

Stritarjeva 24

2000 Maribor.



LITERATURE SVETA
FABULA
27.2. – 10.3. 2012
www.festival-fabula.org

Letošnji festival Literature sveta - Fabula 2012 je potekal od 27.2. do 10.3.2012 na številnih lokacijah v Ljubljani. Kot uvod v festival so po Sloveniji potekali prozni mnogoboji. Na njih je študentska založba Litera izbirala najboljšo kratko zgodbo. Mnogoboji so bili v:

- četrtek, 2. februarja v Kopru (Dom knjige),
- četrtek, 9. februarja v Ljubljani (Kavarna SEM),
- torek, 14. februarja v Celju (Knjigarna Antika) in
- sredo, 15. februarja v Kranju (Layerjeva hiša).

Veliki finale, na katerem so nastopili finalisti štirih predvečerov, je bil 7. marca 2012 v Kavarni SEM v Ljubljani. Vse večere je povezoval Boštjan Gorenc - Pižama.

Na celjskem večeru je sodeloval tudi sourednik fanzina Jej in član Celjskega literarnega društva ter Društva ustvarjalcev spekulativnih umetnosti **Bojan Ekselenski** z zgodbo **ČASOVNI KREDIT** (objavljena v Jej števil. 21), ki je fantasy zgodba.



Zmagovalka prozih mnogobojev 2012 Tereza Vuk ob sprejemu denarne nagrade z duhovitim komentarjem, ki je presenetil celo šaljivega voditelja Boštjana Gorenc - Pižamo in nasmejaj direktorja Študentske založbe Tomaža Gerdino (Foto: Andrej Ivanuša).

Edina tovrstna na tem večeru v Ljubljani in še z izjemo antiutopične zgodbe **APOKALIPSA JUTRI**, ki jo je prispeval **Aleksander Hropot**. Iz Celja sta se ob njem uvrstila še člana Celjskega literarnega društva **Ljudmila Conradi** in **Blaž Šafarič**.

V finalu se Ekselenski ni uvrstil na zadnje mesto, če sodimo po številu vzdignjenih rok obiskovalcev prireditve. Založba namreč ne razglašja uvrstitve finalistov. S pomoč-

jo glasov prisotnih komisija le določi prve tri. Tretji in drugi prejmeta knjižne nagrade, prvouvrščeni pa še 800€ in njegovo zgodbo objavijo v reviji Literatura. Zmagovalka je bila **Tereza Vuk** z zgodbo **J.O.B.**

Več na straneh Študentske založbe www.studentskazalozba.si. (AI)



VARUHI (4) POTOVANJE K CILJU (16. marec 2012)

Izšla je nova knjiga Tanje Mencin, ki je četrta, zadnja knjiga iz obsežnega fantazijskega niza Varuhi z naslovom Potovanje k cilju. Založba Stella knjigo počasi spravlja v knjižnice. Knjigo lahko naročite na domači strani založbe:

www.stella-sp.si.

KRATKA VSEBINA

Epska fantazijska zgodba se dogaja na planetu Šarhah, ki spominja na Zemljo. Ko morejski kralj, Antarijanec Zendor sproži planetarno uničevalno vojno, se v vojno umešajo danonijski Devini, rasa polbogov, imenovani Varuhi.

V zadnji knjigi Devini vstopijo na Morejska tla. Norhaiah Ezzanu ponudi svobodo v zameno za pomoč pri napadu na kralja Zendorja. Ezzan pristane na kompromis.

V Vornu se Danonijci sestanejo z ostalimi vrhovnimi svečenicami, ki se odpravijo v osrčje visokih Vedantskih gora in navežejo stik z skrivnostnimi Azhimarji. Ti jim razodenejo skrivnost o morejski čarovnici Senthiji in njenemu pomočniku Mortonu, bogu vseh Smrti.

V Morsejskem zalivu Devine pričaka združena zavezniška vojska iz ostalih kraljevin. Skupaj napadejo Morsej. Norhaiah se spopade v čarovnico Senthio in v preiskušnji Mortah-Sai premaga velikega Mortona. Morton Senthii obrne hrbet. Toda

bogovi so jezni in sprožijo močno orožje Sveti lamen.

V veliki kataklizmi, ki doleti Morejo, se morajo preživeli umakniti na varno. Na planet Šarhah se naposled vrne mir. (BE, AI)



Tanja Mencin

Varuhi [4], Potovanje k cilju

Leto izida 2011/2012

Samozaložba in Založba Stella, Šmarj. toplice

Opis knjige: 176 strani; 14,8 x 21 cm (A5)

Cena 28,90 EUR

ISBN 978-961-92977-4-2 (trda vezava)

ISBN 978-961-92977-5-9 (broširana)



Društvo ustvarjalcev spekulativnih umetnosti ZVEZDNI PRAH iz Maribora je pripravilo **5. aprila 2012** prvi **VEČER DRUGOTNOSTI** v MCC - Mladinskem centru Celje. Na večeru je bil **častni gost** starosta slovenske ZF **dr. Vid Pečjak**, avtor legendarne knjige *Drejček in trije Maršovčki*, ki je doslej navdušila mnoge mlade bralce različnih generacij. Društvo Zvezdni prah mu je podelilo plaketo častnega člana in mu izročilo častno člansko izkaznico.

Večera so se udeležili avtorji spekulativnih literarnih del in ustanovi-

telji društva **Mara R. Sirako** (Ruža Barič), **Amedeja M. Ličen**, **Andrej Ivanuša** in **Bojan Ekselenski** ter še trije »novinci« **Tanja Mencin**, **Aleš Oblak** in **Martin Vavpotič**. Kot gostje so bili prisotni člani **Slovenskega Tolkienovega društva Gil-galad**, ki so predstavili svojo dejavnost in nas seznanili z LARP igrami (igranje domišljjskih vlog). Avtorji so se na kratko predstavili in povedali nekaj o svojih knjigah. Agent **ESFS (European SF Society)** Bojan Ekselenski je podal predloge za slovenske nominirance za nagrade ESFS, podeljene na **EUROCON** - evropski SF&F konvenciji v **Zagrebu** konec **aprila 2012**.

To je bila še priložnost za izmenjavo izkušenj in obravnavo problemov, ki nastopajo na domačem knjižnem področju, možnosti založništva in predstavitev avtorjev širšemu

občinstvu. Razmišljali so kako pri nas področje spekulativnih umetnosti povleči iz geta marginalnosti in nepravilne obravnave, da je taka literatura le malo več kakor »šund«. Predstavili so trenutno edini slovenski fanzin za fantazijo, znanstveno fantastiko, horor in svet Drugotnosti **JASUBEG EN JERED** ter povabili sodelujoče, da prispevajo svoja dela, novice in članke zanj. Na večeru so začeli s pripravo slovenske konvencije spekulativnih umetnosti, ki jo bo društvo organiziralo v začetku novembra 2012 prav tako v MCC v Celju. Za sodelovanje so se javili tudi prostovoljci. (AI)



Na kavici pred prireditvijo (od leve proti desni): Mara R. Sirako, Bojan Ekselenski, Amedeja M. Ličen, Tanja Mencin, Aleš Oblak, dr. Vid Pečjak, njegov prijatelj in žena. /Foto: Andrej Ivanuša/

PREGLED AVTORJEV IN NJIHOVIH SPEKULATIVNIH DEL

Dr. Vid Pečjak:

- Drejček in trije Maršovčki (1961, 8. izd.)
- Pobegli robot (1967)
- Adam in Eva na planetu starcev (1972)
- Pobegli robot (radijska igra, 1972)
- Roboti so med nami (1974)
- Kam je izginila Ema Lauš (1980)
- Beg med zvezde (2004)
- Doktor živih in mrtvih (2004)
- Aleks in robot Janez (2007)
- Zadnji odpor: Iskanje lepe Helene (2007)
- Kataklihma: Selenino maščevanje (2010)

Amedeja M. Ličen:

- Jasnovidka (SF TV drama, 2004)
- Od raja do kraja (ZF komedija, 2008)
- Nasvidenje, Veličastni svet (2008)

Mara R. Sirako:

- Dangober (3. deli, 2009)

Bojan Ekselenski:

- Vitezi in čarovniki[1] - Indigo otroci (2007)
- Vitezi in čarovniki[2] - Indigo novi svet (2011)

Tanja Mencin:

- Varuhi[1] - Viharna princesa (2011)
- Varuhi[2] - Enajsterica (2011)
- Varuhi[3] - Kriki usod (2011)
- Varuhi[4] - Potovanje k cilju (2012)

Aleš Oblak:

- Hiša dobrih gospodov (2011)

Martin Vavpotič:

- Čez veliko zahodno morje (2005)

Andrej Ivanuša:

- Čudovita potovanja zajca Rona[1] - na jug (2002)
- Čudovita potovanja zajca Rona[2] - na sever (2002)
- Čudovita potovanja zajca Rona[3] - na zahod (2002)
- Čudovita potovanja zajca Rona[4] - na vzhod (2002)
- Rheia (2008)
- Vilindar (2008)
- Svetodrev (2011)



MIHA REMEC IMA NOVO SPLETNO STRAN

Vsi imamo radi **Miho Remca**, plodnega domačega avtorja znans-tvenofantastičnih del z značilnim slogom. Končno je dobil spletno stran, ki si jo zasluži. Če bi si jo zaželeli ogledati, vtipkajte:

www.miha.remec.si

Predlagamo, da se potrudite še v knjižnico ali v knjigarno (tudi na spletu jo je mogoče dobiti za ugodno ceno) in se naučite najbolj svežega Remca v knjigi Mitrejin koder.

Knjigo smo prebrali in si kasneje na straneh JEJ preberite našo oceno.

Še to: Miha Remec je na portalu MoškiSvet.com 8. 5. 2012 opravil intervju z naslovom **Zmeraj se bo našel kakšen 'čistun', ki ga bo erotika šokirala ...**. V njem odgovarja na vprašanja o svojem ustvarjanju in delih. Vsebina intervjuja pa se ne dotika samo erotike, ampak se dotakne tudi odnosa države do slovenske kulture nasploh. (AI)

MARTIN VAVPOTIČ OBJAVIL SVOJO NOVELO NA AMAZONU

Martin Vavpotič se s pisanjem aktivno ukvarja že od 12. leta starosti. Prvo ZF delo *Dogodivščine Suike tima* (1997) je izdal v osnovni šoli, drugo *Pragozd* (fantazijska novela, 2001) v gimnaziji in tretje *Čez veliko Zahodno morje* (zgodovinska fikcija, 2005) kot študent pri Založniškem ateljeju Blodnjak iz Ljubljane. Vmes je za zbirko Blodnjak znans-tvene fantastike 5 (2003) prispeval še kratko ZF zgodbo *Lovci*.

Zdaj je pred nami njegova naslednja, ki pa je nenavadna v mnogih pogledih. Steampunk novelo *Clockworks Warrior* (naslov ni enostavno prevedljiv, še najbližje je *Vojščak Urarstva*) je namreč napisal kar v angleščini in jo aprila objavil na **smashwords.com** in **amazon.com**. Tam je dosegljiva v različnih e-formatih za zelo sprejemljivo ceno 4,99 dolarjev ali okrog 3,80€. Marti-

na in njegovo pisanje lahko spremljate na njegovem blogu **martinvavpotic.wordpress.com**.

Vsebina

Carrus Vertigelli je mlad aristokrat, ki se vključi v Ustanovo Učenjakov (Scholar Society). To je najveličastnejša akademska institucija v Hegemoniji. Pridruži se Urarstvu (Clockworks), kjer izdelujejo majhne leteče stroje imenovane vo-oči (speyes), ki so izvidniki vojaških legij Hegemonije.

Nekega dne se nenadejano prične vojna, v kateri se pojavi skrivnostni sovražnik, ki brez opozorila opustoši mnoge pokrajine Hegemonije. Carrus se vrže na delo in s svežimi idejami poživi Urarstvo, prenove zastarele modele vo-oči in s tem se vojna začne preobračati v korist Hegemonije. Toda na ta način pritegne pozornost sovražnika, ki se prične zanimati za Urarstvo. Na bojišču se pojavijo nove sovražne naprave, ki preprečujejo delovanje vo-oči. Vojna se spremeni v



saj poskušajo v Urarstvu izdelati proti-proti naprave in oboroževalna spirala se začne. A sovražnik se odloči, da bo proti Urarstvu uporabil bolj neposredno metodo ... (AI)

BOGASTVO NA ASTEROIDIH

Skupina večinoma ameriških tehnoloških gurujev in milijarde-jev je podprla načrte start-up podjetja **Planetary Resources**, ki želi s pomočjo sodobne tehnologije izkoriščati rudna bogastva na asteroidih v bližini Zemlje. Med podporniki so tudi vodilni v tehnološkem velikanu **Google** in kanadski režiser **James Cameron**. Med rudninami, ki naj bi jih bilo na asteroidih v izobilju, sta podjetnika, futurista in

znana vesoljska zanesenjaka, ome-nila platino, železo, nikelj, žveplo ter številne redke kovine, ki se uporabljajo predvsem v tehnološkem sektorju. »Asteroidi so lahko izjemno veliko vredni, če se najde prave,« je pojasnil **Anderson**. »Vesolje je polno rudnih bogastev in želiva jih narediti dostopne človeštvu,« pa je dodal **Diamandis**.

Zdi se, da se znanstvena fantastika znova uresničuje v vsakodnevnem življenju. Slika na desni strani prikazuje majhno rudarsko koloni-



jo na asteroidu v bližini Zemlje. Pričujoča pobuda je prvi korak k oblikovanju česa takega. (AI)



RAZSTAVA: Zvitorepec, Trdonja in Lakotnik se vračajo domov

Med 10. in 23. majem 2012 je bila 2012 ta razstava v Pokrajinski in študijski knjižnici v Murski Soboti. Pripravili so jo Znanstveno raziskovalno združenje za umetnost, kulturno - izobraževalne programe in tehnologijo EPeKa, Strip.art.nica Buch in Pokrajinska in študijska knjižnica Murska Sobota. Tukaj je bil rojen Miki Muster, avtor serije kulturnih stripov, ki so jih nekoč neumorno prebirale stotnije mladih bralcev. V mnogih je segel tudi na področje znanstvene in fantastike ter fantazije. Več o njem in njegovih stripih v rubriki NOSTALGIJA. (AI)



DOUGLAS ADAMS: Rojstnodnevna zabava za navideznih 60

»Pozdravljeni, sem Douglas Adams. Žal mi je, da nisem mogel biti tu, ker sem nekje zunaj.« Tako nekako zveni nagovor na spletni strani douglasadamstheparty.com, ob največji zabavi na planetu. Utemeljitelj intergalaktičnega humora in avtor kulturnega ter ponarodelega vzklika **Samo brez panike!** je v

nedeljo, 11. marca, praznoval 60. rojstni dan. Bil je zagrizen prireditelj norih zabav in ker ga predvsem zaradi srčne kapi ni bilo med nami, so se njegovi družina in prijatelji (v sodelovanju z Adamsovo najljubšo dobrodelno organizacijo Rešite nosoroga) odločili, da bodo to naredili namesto njega. Po oceni udeležencev je bilo zabava resnično nepozabna. Hvala ti, dragi Douglas Adams, kjerkoli že si. (AI)



GOOGLE GLASS Očala na kubik

Projekt Google Glass je ena izmed letošnjih najbolj »norih« idej. Na očala so namestili majhen zaslon za desno oko, ki vanj projicira sliko. Istočasno je to tudi majhna kamera s katero snemamo dogajanje v okolici podobno, kakor gledamo. Če jih združimo še s prepoznavo glasu in prefinjeno umetno inteligenco, bi bila lahko visokotehnološka igračka v znanstveno fantastičnem trilerju. Nekaj npodobnega smo sicer že videli v Star trek: The Next generation na teleskih ubogih Borgov in mogoče v Robocopu. Do konca leta bi naj bila v redni prodaji. Bomo videli... (AI)

KRATE NOVICE Iz filmskega sveta

Alien remake

Govorilo se je, da bi naj bil narejen remake filma Alien, režiserja Ridleyja Scotta. Vendar je očitno, da bodo Michael Costigan, Ridley in Tony Scott raje izdelali nov film, ki bo predhodnik prvega filma.

Blade Runner: The Final Cut

Petindvajset let po originalnem filmu smo dočakali novo verzijo filma, ti režiserjev rez. Kaj je spremenjeno? Ali se je izplačalo čakati?

Načeloma v sami zgodbi ni dodatkov, le nekatere scene so raztegnjene in malce bolj poetične. Ob tem so ustvarjalci uporabili nove tehnologije in popravili »slabe« posebne učinke. Kdor je gledal prejšnjo verzijo, mu nove ni potrebno. Novi gledalci pa bodo lahko v filmu uživali še mnogo bolj kot prejšnji.

Game of Thrones - sezona 3

Sicer novica ni presenetljiva, je pa jasna. HBO se je odločil, da bo posnel tudi tretjo sezono kulturne serije. Upamo lahko le, da producenti in studio ne bodo zavili iz Martinove smeri. Sezona dva (prvo nadaljevanje) je imela 3,9 milijona gledalcev v ZDA in še 6,3 milijona po vsem svetu, kar je skupno za 27% več gledalcev kot prva. Seveda takšen podatek prav »prisili« producente, da izmolzejo še kakšen dolar. Ob tem niso zanemarljive tudi številne nagrade in laskave ocene v časopisih in revijah.

Magazin JeT

Opisi in recenzije

Dogodki na sceni

Napovednik

Pisana beseda

Stik z Drugotnostjo

DRUGOTNOST

Virtualni svet znanstvene fantastike, fantazije in drugih dimenzij

www.drugotnost.si

Kar ni mogoče najti v tej številki, je zagotovo na naši spletni strani.
Tudi stare številke Jašubeg en Jered od prazgodovine
(beri: od prve številke) do danes in to v PDF!



TRIVIA O ISTRAKONU

Pripravil Andrej Ivanuš

Tema letošnje istrske SF&F prireditve je bila »Apokalipsa – konec sveta«. Kar je bilo povezano s tem, da je to trinajsta prireditev po vrsti in s tem, da vsi napovedujejo 21. 12. 2012 konec sveta. Tako so na vse skupaj navezali še zombije in se veselo maskirali v ta neživa bitja. Istrakon prireja **SF&F društvo Albus** iz Pazina v Istri na Hrvaškem.

Gosta sta bila **Carrie Vaughn** iz Kolorada v ZDA in **Semir Sam Osmanagić** iz Houstona v ZDA (rojen v Bosni). Dela Carrie Vaughn (rojena 1973) so *Kitty and the Midnight Hour (2005)*, *Voice of Dragons (2010)*, *Discord's Apple (2010)*, *After Golden Age (2011)*, *Steel (2011)* in 65 kratkih zgodb v seriji *Kitty Norville (Werewolf)*. Bila je nominirana za nagrado Hugo za kratko zgodbo *Amaryllis*.

Semir Sam Osmanagić je najbolj znan po odkritju prazgodovinskega piramidnega kompleksa v Visokem v Bosni. Je avtor 12-delne TV serije »Potraga za izgubljenim civilizacijama« na TV BIH in avtor desetih zgodovinskih knjig o starih civilizacijah.

Na Istrakonu so pripravili 27 različnih predavanj, 8 posvetov in delavnic, 15 igralnic različnih iger in koncert pihalnega orkestra Fužine, ki je igral filmsko glasbo iz devetih SF&F filmov, ter še 12 predstavitev in razstav. Skratka ogromno vsega prikazano v treh dneh.

Več preberite na njihovi strani www.istrakon.hr.



Stojnica društva Zvezdni prah na Istrakonu (foto BE).

ISTRAKON 2012 JE ZA NAMI

Pripravil Bojan Ekselenski

Društvo Zvezdni prah je imelo stojnico na Istrakonu. Bilo je silno zabavno, saj sem bil zraven stare znanke **Dore Vukičević**, ki smo jo že predstavili v JEJ21 in s katero bomo v prihodnosti še sodelovali. Prireditev je bila v Spomen domu v Pazinu. Vse se je začelo v petek, 23. 3. popoldne in končalo v nedeljo, 25. 3. popoldne. Dogajanje je bilo v dvoranah doma, nekatere osrednje predstavitve pa so bile v osrednji hali, kjer je bilo kar konkretno ozvočenje.

Presenetila me je izjemna množica mladih ljudi. Veliko se jih je našemilo v priljubljene kostime ali like. Osrednja tema kona je bila Apokalipsa, konkretnije tista zombijska. Povsod so visela posrečena opozorila, recimo »Pozor, zona prehranjevanja zombijev!« Zvrstilo se je veliko zanimivih predavanj, igrale so se namizne igre, bilo je nekaj turnirjev, imeli smo Zombi olimpijado (obilo smeha), kviz, rock koncert, poceni pivo (ni bilo alkoholnih izgrediv), predstavitev zbirk, častnih gostov, ipd. Za opis vsega bi potreboval kar zajetno površino (digitalnega) papirja.

Naša stojnica je bila na ugodnem mestu sredi dogajanja. Vsakdo, ki je hotel do drugih stojnic, je šel mimo naše, kar se je poznalo na obisku in interesu ljudi. Razpostavil sem knjige, ki sem jih uspel prinesiti. Žal mi je, ker nisem imel knjig Dangober, Rheia, Vilindar, Nasvidenje Veličastni svet ali Sence Niverona. Žal se na hrbtu ne da veliko nositi. Imel pa sem obe knjigi iz serije Vitezi in Čarovniki, pa še Svetodrev in Čudovito popotovanje zajca Rona.

Prodajal sem svoji knjigi in knjigo Svetodrev od Andreja Ivanuše. Žal se je pokazalo, da ljudje najprej kupujemo z očmi in šele potem s pametjo. Zadovoljen sem bil z odzivom na svojo knjigo. Z izjemno konkurenčno ceno je izzvala precej pozornosti in če bi bila v hrvaščini, bi prodal precej izvodov. Vsaj 10 ljudi me je vprašalo, kdaj bo v hrvaščini. Omeniti moram, da so starši otrok starosti okoli 8 do 12 let spraševali glede Zajca Rona. Če bi imel knjige v hrvaščini, bi menjalo lastnika kar nekaj kompletov. Druga pesem pa je Svetodrev, ki žal nima naslovnice kakršno je hotel avtor. Kakor hitro sem ljudem, ki so se ustavili, začel govoriti o vsebini in poudarjal odličnost sveta in zgodbe, sem bil deležen kimanja.

Uredil sem akreditacije za **EUROCON ZAGREB 2012** in se dogovoril za nekatere organizacijske drobnarije. Zanimivo je bilo pri **Zvonku Maštroviću**, direktorju



Osnovna tema letošnje prireditve so bili zombiji. Seveda sem izkoristil priliko in se fotografiral z enim od najmarkatnejših primerkov (foto BE).

Nove stvarnosti. Tudi z njim je tekla debata o sodelovanju. Stojnica Algoritma se je šibila pod težo del nam ljubih žanrov. Malce sem poškilil za cenami in ugotovil, da je njihov uspeh skrit v vsečnem oblikovanju združenim z ugodno ceno. Vsi, ki smo bili tam s knjigami, smo si izmenjali ideje o knjigah, založniških in knjigotrških težavah ter seveda razmišljali o obdobju, ko ne bo meje med Slovenijo in Hrvaško.

Zanimiva je bila tudi stojnica prodajalne stripov, oziroma grafičnih romanov. Vsaka knjiga je bila vrhunsko opremljena in za razumno vsoto so ponujali marsikaj. Veliko ljudi iz Slovenije pri njih kupuje pisane sličice. Prijateljica Dora je imela precej zanimivega nakita. Kar dobro je prodajala, kar je dokaz, da se dobre stvari prodajo. Občudoval sme njene ilustracije in gotovo bo kakšno delo krasilo tudi naše publikacije. Če nimamo doma primerljivih ilustratorjev (kvalitetnih amaterskih umetnikov, ki se posvečajo nam ljubim žanrom), bomo pač posegli po tujih delih.



Stojnica z raznimi namiznimi igrami (foto Jani).

ISKALCI POTI

Pripravil Jani Ivanuša

Prišel je čas, ko smo se znova odpravili proti Pazinu. Stlačili smo se v našega zvestega jeklenega konjička in se odpravili novim avanturam naproti. Pod do konvencijskega centra je minila hitro in kaj kmalu nas je pozdravil vesoljski stroj, ki vsakokrat stoji pred konvencijo. Hitro smo se odpravili proti registracijski mizi in si pridobili akreditacije. Pozdravili smo tudi vse hrvaške prijatelje, ki so prav tako stalni obiskovalci.

Razgledali smo se po stojnicah, ki so bile posejane po avli. Od prejšnjega leta je Istrakon očitno pridobil na slovesu, saj je bila avla polna, tako obiskovalcev kot stojnic. Seveda smo komaj čakali, da začnemo našo avanturo s Pathfinderji (Iskalci poti), vendar je morala Špela najprej opraviti svoje predavanje. Predavala je o igralnem sistemu Fudge, ki bazira na opisovanju in igranju vlog ter manj na bojevanju. Zanj potrebuješ le obilo domišljije, šest-stranske igralne kocke in internet, saj so vsa pravila zastoj na spletu.



Slovenska igričarska in siceršnja delegacija. Od leve proti desni: Miljan, hrvaška prijatelj, ki sta nam odstopila kavč, ter Špela in Timotej. Sebe nisem mogel fotografirati in dodajam mojo malenkost še v »ležečem« položaju (foto Jani).

Po končanem predavanju smo odhiteli do zbirališča imenovanega Pathfinderiva. Tokrat smo se pridružili Organized Play (Organizirani igri). Dobili smo svoje šifre in izkaznice s pomočjo katerih smo se lahko registrirali na spletu. Ko smo ustvarili karakterja, ga je pregledal vodja skupine in ga potrdil. S tem smo pridobili možnost, da ga uradno uporabljamo kjerkoli po svetu kjer se organizira Organized Play.

Na koncu vsake avanture pridobiš potrdilo s svojo številko in z napredovanjem karakterja, ki ga potrdi vodja skupine. Tako se zagotovi, da je igra pravična in da se spoštujejo pravila.

Naša prva avantura je bila edinstvena, saj sem prvič sodeloval v Multiparty (Večskupinski kampaniji). Štiri skupine popotnikov dobijo isto nalogo in jo opravljajo ob istem času, vendar vsak pri svoji mizi. Tako se razvijeta komunikacija in dobrosrčno rivalstvo. Ob odkritju



artefakta, ki bi naj omogočal pogovor z preminulimi, se zbere v areni Absaloma, ki je mesto v Centru Sveta, gigantska množica. Odkritelj artefakta in njegov upravljač naredi napako in odda določen signal. Naenkrat nebo prekrijejo zmaji, ki jih jaha množica Goblinov. Ti napadejo areno in odnesejo artefakt. Sedaj je na igralcih in na naših soborcih, da se prebijemo do Glavne Koče Pathfinderjve in se podamo tja, kjer so zmaji odložili artefakt. Seveda nam to s težavami in s pomočjo skupine 6 Bardov (Magičnih Trubadurjev) tudi uspe.

Naslednji dan nas naša avantura popelje na lov za piratsko ladjo Hydras Fang (Hidrin Zob) in njenim kapitanom. Ladjo ulovimo in zavzamemo kljub medvedjemu kompanjonu našega Druida, ki ga s sidrom vred dvignemo na ladjo.

Avantura zadnjega dne nas je popeljala v podzemno kripto pod hišo izgnanega plemiča. Naša naloga je bila, da informacije o obrambi mesta ne padejo v napačne roke. Tako smo se skozi vrste najetih vojakov in okostnjakov prebili do podzemne knjižnice, kjer je poskušala

hči izgnanega plemiča odnesti knjige o obrambi mesta. Kljub temu, da je priklicala bitja iz devetih stopenj pekla, smo jo premagali. Zaradi vsega prestanega je moj Paladin na koncu vzel pravico v svoje roke in izgubil svoje božje moči, dokler si ne pridobi odpuščanja za svoje dejanje.

Tako smo končali našo avanturo na Hrvaškem in si pridobili knjigo Ultimate Combat. Z veseljem jo bomo uvrstili v našo skupno zbirko. Odpravili smo se nazaj v Slovenijo z zgodbami o časti in slavi, ki smo jo doživeli. Sicer nam je bilo žal, da tako hitro gremo. Vendar se tolažimo, da se ob letu znova vrnemo.



ZAGREB, HRVAŠKA 26. do 29. april 2012

Pripravil Andrej Ivanuš

KONTAKT je ime za EUROCON 2012, združen s konvencijo SFERAKON 2012.



Pričujoče poročilo iz Evropske znanstveno fantastične konvencije je le kratek povzetek vsega dogajanja. Podrobnosti o konvenciji so opisane v posebni številki JEJ - EUROCON 2012 ZAGREB.

Najpomembnejša novica je, da je letošnja nagrado European Science Fiction Society (ESFS/SESF) ENCOURAGEMENT AWARD (nagrado za pogum, ki jo prejme mlad avtor za prvenec) prejel **Aleš Oblak** za knjigo **Hiša dobrih gospodov**. Sicer so bile podeljene naslednje nagrade:

Hall of Fame (za življenjsko delo)

- Najboljši avtor: Ian McDonald (Velika Britanija)
- Najboljši umetnik: Nela Dunato (Hrvaška)
- Najboljši prevajalec: Pavel Weigel (Češka Republika)
- Najboljši promotor: SF Encyclopedia Online Team (Velika Britanija-GB)
- Najboljši založnik: Ailleurs et demain, Robert Laffout (Francija)
- Najboljši časopis: Galaxies (Francija)
- **Spirit of Dedication (za dosežke v preteklem letu)**
- Najboljša dramska predstava – Divadelni spolek Kaspar (Češka Republika)

- Najboljša web-stran: www.concatenation.org (GB)
- Najboljši umetnik: Zdenko Bašić (Hrvatska)
- Najboljši fanzin: Eridan (Hrvatska)
- **Honour Award (častna nagrada)**
- Jean Giraud aka Moebius (Francuska)
- **Grand Master (veliki mojster)**
- Brian Aldiss (Velika Britanija)
- **Encouragement Awards (za pogum in podporo mladim avtorjem in umetnikom)**
- Aleksandra Ruda (Rusija),
- Katarina Brbora (Hrvaška),
- Istvan Marki (Madžarska),
- Illy Tyo (Rusija),
- **Aleš Oblak (Slovenija),**
- Oliviu Craznic (Romunija),
- Rod Rees (Velika Britanija),
- Lucia Droppova (Slovaška),
- Jan "Johnak" Kotouc (Češka Republika)

Na EUROCON 2012 ZAGREB so sodelovali delegati iz 18 evropskih držav in gostje iz Kanade ter Avstralije. Konvencija se je pričela v četrtek popoldan in se zaključila v nedeljo sredi dneva.



Častni gostje: Glukhovski, Powers, Cheryl Morgan z lignjem in Stross. Foto Andrej Ivanuš



Egiptovska princesa na tekmovanju kostumov.
Foto Andrej Ivanuš

Častni gostje so bili:

- **Timothy Thomas "Tim" Powers** (Buffalo, New York, 1952), ki je ameriški pisatelj SF&F. Široki publiki je najbolj znan po pustolovskem fantazijskem romanu **On Strange Tides** (Na nenavadnih plimah), ki je podlaga za zadnji film iz serije Pirati s Karibov.
- **Dmitri Aleksejevič Glukhovski** (Moskva, 1979.), ruski novinar in pisatelj. Svoje zgodbe je pričel objavljati z 19 leti, a pravo popularnost je doživel z objavo romana **Metro 2033**, ki ga je brezplačno objavil na internetu. Ko je bil leta 2005 natisnjen, so ga takoj prevedli v 30 svetovnih jezikov in zanj je v Kopenhagenu na Danskem leta 2007 prejel Encouragement Award ESFS.
- **Darko Macan** (Zagreb, 1966.) je hrvaški pisatelj, urednik in ilustrator. Napisal je sedemdeset SF&F zgodb, dva SF romana in šest knjig za otroke. Je glavni urednik časopisa Q ter devetih zbirk hrvaškega SF.
- **Charles David George "Charlie" Stross** (Leeds, 1964.) je iz nove generacije britanskih pisateljev SF, ki so se specializirali za "trdo" znanstveno fantastiko.
- **Cheryl Morgan** je lastnica založb Wizard's Tower Press in Wizard's Tower Bookstore, urednica spletnega magazina Salon Futura, ustanoviteljica in predsednica Science Fiction & Fantasy Translation Awards ter predsednica San Francisco Science Fiction Conventions, Inc.

V štirih dneh se je zvrstilo več kakor 100 dogodkov, od predavanj, delavnic, tekmovanj do sestankov komiteja ESFS. K sodelovanju so pritegnili otroke iz zagrebških osnovnih šol, ki so sodelovali z risbami in spisi na »vesoljske« teme. Najboljšim so podelili nagrade in priznanja. Zanimivo je bilo tekmovanje kostumiranih obiskovalcev, ki so nosili oblačila iz popularnih SF&F filmov.

Na tekmovanju o poznavanju romanov in filmov G. R. R. Martina Vojna prestolov je zmagal **Martin Vavpotič** iz Komende, član društva Zvezdni prah, in si prislužil dve majici. Organizatorji ocenjujejo, da je bilo več kakor 10.000 obiskovalcev.

Zahvaljujemo se Javni agenciji za knjigo Republike Slovenije, ki je podprla mednarodno delovanje društva Zvezdni prah in omogočila predstavitev slovenskih avtorjev. Tako je bistveno prispevala k uspehu in dobljeni ESFS nagradi.





JOHN CARTER

JOHN CARTER

Za vas gledal Bojan Ekselenski

Podatki o filmu

Walt Disney Pictures

9. marec 2012

Dolžina: 132 minut

PG-13

Režiser:

Andrew Stanton

Scenarista:

Andrew Stanton, Mark Andrews

Igralci:

Taylor Kitsch, Lynn Collins, Willem Dafoe, idr.

Kratek opis

Zemljan poseže v vojno na umirajočem Marsu in osvoji srce marsovske princeze.

John Carter je film narejen po (pra)stari zgodbi Edgarja Rižka Burroughsa iz leta 1917 z naslovom Princeza z Marsa. Torej gre za pravo ZF antiko.

Mimogredno, omenjeni avtor je zakrivil v naših logih bistveno bolj znanega Tarzana. Princeza z Marsa je že bila predelana v film, a verjemite mi, izpljunka studia Asylum gotovo nočete videti. Posamezne elemente zgodbe smo videli v mnogih, tudi novejših izdelkih filmske industrije. Avatar, Vojna Zvezd in podobni so mastno črpali iz bogate Rižkove domišljije iz časov 1. svetovne vojne. Resnično, ko boste v kinu gledali ta film, imejte na umu letnik nastanka zgodbe. Posvetimo se torej lepemu in dobremu.

Film je nastal v Disneyjevi produkciji, torej lahko pričakujemo družinskost na kvadrat. A film je glede tega presenetljivo normalen. Imamo celo nekaj prizorov nasilja, ki dvigujejo obrvi dušebrižnikom. A če lahko naši človeški mladiči gledajo TV Dnevnik in večerno »zabavo« TVS, so gotovo duševno dobro pripravljene na ta filmski izdelek.

Pred odhodom v kino pozabite na znanstvena dejstva o Marsu. Pozabite na nekatere hecnosti, ki smo jim priča, saj je bila zgodba spisana v

času, ko je znanost na Marsu še vide-la kanale, proizvod inteligentnih bitij.

Film govori o umiranju rdečega planeta, kajti del resne znanosti je takrat še verjel v to, da je Mars živ, vendar umirajoči planet. Umiranje planeta naj bi bila naravna pot vsakega sveta, posejanega z inteligentnimi bitji. Na Marsu se fajtata dva mesta. Rezultat je bil izenačen, dokler ne posežejo nekakšna nadbitja, ki uničevalni civilizaciji podelijo ultimativno moč dokončne destrukcije.

Na naši ljubki Zemljici najprej spoznamo Johna Carterja, bivšega konfederacijskega stotnika. Po spletu okoliščin se znajde na Marsu, oziroma Barsoomu, kot domorodci imenujejo svoj planet. Ko mu v roke pade princeza, ki beži pred nezaželenim ženinom, se znajde sredi vojne. S svojim divjim pogumom, po zmagi v areni, postane vodja hecnih štirirokih Tharkov, ki nagnejo tehcnico vojne na stran »pridnih«.

Mnogi bodo filmu očitali mnoge že »videnosti«. Recimo scena v areni je skoraj kopija podobne scene iz Vojne Zvezd. A naj vas opomnim, da so drugi kradli ideje iz Princeze z Marsa in ne obratno. Žorž je za svojo SW molzel iz romana Princeza z Marsa in ne obratno. Tudi zgodba je spoj že videnege na velikem platnu. A znova gre za to, da je bil Edgar Rižek pionir, saj je imel domišljijo, ki je takrat še ni izničilo kravatniško načrtovanje. Tudi to upoštevam pri oceni. Zgodba je torej klasična pustolovščina. V zadnjem delu sicer malce zmanjka začetnega zagona, a konec je zadovoljiv in omogoča nadaljevanje, kar je običajno pri teh stvareh v tem času brutalnega prostituiranja licenc. Saj poznate sodobno zgodovino blockbusterjev - če film prinese dovolj veliko cekinsko povodenj, nas gotovo čaka nadaljevanje in gora bolj ali manj »navdihov«. Ob vsakem sijočem alfa



samcu se jih poskuša sončiti nekaj, ki so nižje na abecedi.

Scenografija filma je veličastna. Panoramske scene umirajočega sveta so lepo narejene. Veliko k odličnosti prispevajo nekateri igralci. Zlasti me je navdušil par, ki se nam je priljubil že iz prve sezone Antični Rim (HBO). Govorim o Ciaran Hindsu in Jamesu Purefoyu. Slednjega smo vzljubili zaradi scene brzinskega seksa z ovčjo pastirko pod legijskim praporjem v prej omenjeni HBO-jevi seriji. Poleg njiju so tu še Taylor Kitsch v vlogi naslovnega junaka, pa mična Lynn Collins, vedno dober Willem Dafoe, Dominic West in seveda Mark Strong. Tu ina tam smo deležni malce statičnosti, a ni panike. Film sem gledal v običajni X-Y osi, saj me je mnogo 3D izkušenj zaradi režiserjevega neobvladovanja Z osi razočaralo. Tudi glasba ni zapomnljiva, kar ni dobro. Zvok je sicer dobro usmerjan, a glasbo pozabite, ko zapustite kino dvorano. To v dobi Vojne Zvezd ali Harry Potterja pomeni manjši hendikep (in izgubo dela ocene za izvedbo).

Konkluzija in ocena

Zgodba	1,7/2
Igra	0,7/1
Izvedba	0,6/1
Tehnična kvaliteta	0,7/1

Skupaj 3,7/5
To je dober film, a do odličnosti mu manjka nekaj drobnarij.



NESMRTNI IMMORTALS

Za vas gledal Bojan Ekselenski

Podatki o filmu

Relativity Media, Virgin Produced,
Mark Canton Productions
10. november 2011
Dolžina: 110 minut
R

Režiser:

Tarsem Singh

Scenarista:

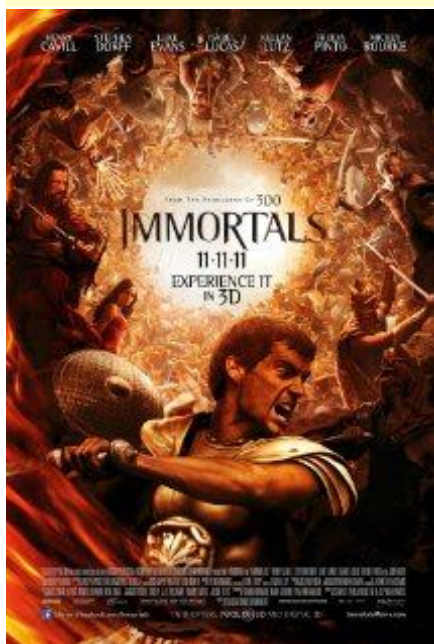
Charley Parlapanides, Vlas Parla-
panides

Igralci:

Henry Cavill, Mickey Rourke and
John Hurt, idr.

Kratek opis

Še ena pretepačina, tokrat v grš-
kem slogu.



Nesmrtne sem si ogledal na DVD -ju. Gre za amerikanizirano Tezejevo štorijo. Vsi imamo radi starogrške legende, saj so polne junaštev, pošasti, seksi deklet in zafrustriranih polspodobnih bogov. Nesmrtni je ena od njih. Žal pa je film daleč od legendarnih sladkic. Pravzaprav plava v smrdljivi žolci amerikaniziranega grškega panteona.

Z zgodbo bom opravil na kratko, saj ne gre za prelomno pripovedništvo. Po svetu dela zgago terorist

(ali kralj, odvisno od strani Atlantika), znan kot Hiperion. Zmaguje in še naprej zmaguje in želi se dokopati do ultimativnega orožja, jedrskega, ups. vsemogočnega loka. A je naletel na mamo napačnega kamnoseka, ki sliši na ime Tezej. Ker je Hiperion lastnoročno Tezejevi mami spustil kri, se tip odloči postaviti za ameriške vrednote. Z jasnovidko Fedro (ki je res na fedrih), se odloči zaustaviti znanega terorista in vrniti zastavo na drog demokracije. In to je to. Zgodba ima težavo, ker je precej razvlečena, tempo je kr'neki in logika je šla na dopust.

Glavni protagonisti ne blestijo. Sicer niso podn, a nihče si ne bo prislužil niti daljnega namiga o nominaciji za Oskarja. Glavne in tudi del stranskih vlog so pobrali kar znani igralci, ki pa tukaj niso pokazali vsega, kar zagotovo znajo. Vzrok temu je scenarij na ravni pripovedništva mladičev iz vrtca. Liki skoraj ne napredujejo, oziroma je njihov napredek sodi v rubriko že viden kliše. Henry Cavil, Mickey Rourke (pravi za vlogo Hiperiona), Freida Pinto, Luke Evans in John Hurt.

Film najprej pretepejo rumenkasti in temačni barvni odtenki, kar se kar sklada s kanalizacijskim bistvom filma. V kinu je bil tudi v 3D in glede na barvne odtenke sem kar srečen, da sem se mu izognil. Glasba je, ker je orkester dobil mezdo in kos bureka za pogum, drugače pa jo boste pozabili v hipu, ko se izteče odjavna špica. Posebni učinki so spodobni, kakršne pač pričakujemo pri filmih tega ranga.

Film sem si ogledal na DVD, ki v paketu ne prinaša ničesar omembe vrednega. Pač klasični nabor dodatkov, da se zapolni plošček.

Film sodi v okvir izdelkov, ki ne prinašajo nobenega presežnika in so izgubljeni v morju povprečnosti. Nakup v danih okoliščinah odsvetujem.

Če ste ljubitelj starogrške mineštre, potem bo nakup upravičen, ko bo cena padla pod 8 €. Prej ne!



Konkluzija in ocena

Zgodba	0,8/2
Igra	0,6/1
Izvedba	0,4/1
Tehnična kvaliteta	0,3/0,5
Cena / kvaliteta	0,2/0,5

**Skupna ocena je
neepskih 2,3/5.**

PODZEMLJE: PREBUJENJE

UNDERWORLD: AWAKENING

Za vas gledal Bojan Ekselenski

Podatki o filmu

Screen Gems, Lakeshore Entertainment, Saturn Films
19. januar 2012
Dolžina: 88 minut
R

Režiserja:

Måns Mårland, Björn Stein

Scenarista:

Len Wiseman, John Hlavin

Igralci:

Kate Beckinsale, Michael Ealy,
India Eisley, idr.

Kratek opis

Selena reši hčerko iz volkodlačjih krempljev in jih pri tem dobro namaha.

Podzemlje je ljubka vampirsko – volkodlaška licenca. Vampirji in volkodlaki niso neki pusiji, polni adolescentnih čustev, temveč so terminatorske zverine, ki si medsebojno puščajo ali pijejo kri. Gre za četrti film v franšizi in tretji v naših kinih. Tretji film, Vzpon volkodlakov ni videl naših kinodvoran. Vzrok? Bog si ga vedi in komu mar!

Film se otvori z odprtjem lovske sezone na vampirje in volkodlake. Znova spremljamo seksi vampirko Seleno v črnem gvantu in matričnimi mamojebnimi veščinami. Kate Beckinsale je tej vlogi dala tisto privlačnost, ki te prepriča za ogled v kinu.

No, ljudje končno obvladajo sceno in nastopi krasni novi svet brez vampirjev in volkodlakov. Selena je zamrznjena in po desetletju ledenega spanca jo obudijo. Tam zgrožena ugotovi, da ima hčerko in takoj krene v boj. Seveda se zgodi velika štala, ki se izteče v razkritje volkodlaške zarote.

Med svojim križarjenjem med na rob izumrtja pregnanimi vampirji spozna UMF likana in seveda skače iz enega mahedranja z okončinami v drugega.



Zgodba sicer ni nek presežnik, je pa dovolj užitna za dobro uro in pol užitka ob sekljanju raznih mesnin.

Poleg Kate Beckinsale v filmu ni nekih zapomljivih likov. Omembe vredna sta Stephen Rea in Theo James. Igra je povprečna, saj scenarij ne ponuja nekih naprednih možnosti.

Gre za izdelek, namenjen molži licence. Film je tudi 3D in Z os ni nič po-sebnega. Glavna pozornost je bila namenjena Seleninim karafekam. Glasbena oprema je podobna ostalim trem filmom, torej povprečna. Posebni učinki in ostale tehnikacije niso presežnik, a na srečo niso podn.

Konkluzija in ocena

Zgodba	0,9/2
Igra	0,6/1
Izvedba	0,5/1
Tehnična kvaliteta	0,6/1

Skupaj 2,6/5

Ne gre za epsko izkušnjo, temveč za gledljivo veselico klanja volkodlakov in ostalih stis-tov. Ko film pride na ploščkih, si ga le izposodite, če ste fan vampirjenja in volkodlačenja.



2,9/5

FILMI, KINO, DVD



BES TITANOV

WRATH OF THE TITANS

Za vas gledal Bojan Ekselenski

Podatki o filmu

Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Cott Productions
19. marec 2012
Dolžina: 99 minut
PG-13

Režiser:

Jonathan Liebesman

Scenarista:

Dan Mazeau, David Johnson

Igralci:

Sam Worthington, Liam Neeson, Rosamund Pike, idr.

Kratek opis

Veliko pretepanja, eksplozij, pošastkov, osnovnošolska ljubezen in posebnih učinkov, ki se jim pravi Titani.



V tej številki imamo čast spoznati dvojno dozo grškega mitologiziranja na ameriški kravatniški način. Grška mitologija je neizčrpen vir zanimivih pripovedi in arhetipskih zgodb. Seveda je ta zanimiv svet potrebno ameriški najstniški publiki približati na zbanaliziran, imbecilno poenostavljen način. Menda! Ker bi drugače zboleli, ali kaj? V ta namen so kravatarji zapregli strokovnjake za posebne učinke, saj z obilico velikih eksplozij skrajšajo čas, namenjen zgodbi.

Zgodba?

Vsi še pomnite ne preveč briljantne zgodbe v filmu **Spopad titanov**. Po letu abstinence so marketingarji ugotovili, da je mladež zrela za novo dozo Titanov. Meduza in Kraken sta terminirana, torej je treba za pranje praznih možganov najti še nekaj večjega.

Perzej je s svojim sinom živel svoje ribiško življenje, stran od slave božanske. A tedaj začne smrdeti po deželi Grški. K Perzeju, možu z velikim srcem, se spusti sam Zevs in ga prosi za pomoč. Seveda Perzej odkloni, ker je pač raje ribič s sinom. Žal pa tako ne

misli Had. Odloči se za oživljanje Kronosa, ki ga je skupaj z Zevsom zapakiral pod goro Tartar. Ares in Zevs se skupaj podata v podzemlje, kjer Ares izda Zevsa, skupaj s Hadom ga pribijeta in z njegovo energijo oživljata Kronosa. Še pomembneje je, da je orožje, ki lahko pokonča Kronosa, vsaj delno v rokah Hada in Aresa.

Smrad medtem v obliki harpij udari na svet in Perzej se mora podati na pot. Najprej naleti na umirajočega Pozejzona in se dokoplje do prvega kosa orožja za depilacijo Kronosa ... Pot do konca je posejana še s številnimi trupli.

Kaj več vam ne povem.

Na srečo se nisem odločil za ogled 3D, kajti pri Spopadu titanov sem bil razočaran.

V igro so vpregli mnoga znana imena, kot so *Liam Neeson, Sam Worthington, Ralph Fiennes, Rosamund Pike, Bill Nighy, Toby Kebbell, Edgar Ramírez, Danny Huston, Lily James, Reg Wayment, George Blagden* in drugi. Glavni frajerji, Perzej, Zeus, in Had, so obdržali svoja izvirna trupla. Tudi pri Andromedi niso izmišljali tople

vode. Dodali so še nekaj bolj ali manj pomembnih ljudekov in pošastkov.

Režiser **Jonathan Liebesman** za sabo nima nekih podvigov, ki ne bi igrali na prvo žogo velikih eksplozij. Poznamo ga kot režiserja **Svetovna invazija: Bitka za L.A.**, ki pa, roko na srce, ni presežnik. O scenaristih ne bi izgubljal besed, saj nam niso dostavili kaj več od srednješolskega spisa.

Posebni učinki so odlični, o tem ni dvoma. A to je tudi vse. Zgodba je generična, mestoma nelogična in celo smešna. Uber-pošastek Kronos se pojavi le za hip, ko odganja komarje. Harpije in ostala zverjad je sicer zanimiva, a nekako izzveni.

A film je uspešnica. Veliko pretepanja, eksplozij, pošastkov, osnovnošolska ljubezen in preprost generični scenarij je dovolj, da trume hitijo po svoj fiks vizualij. Zvok in glasba nista na ravni očesnih detonacij.

Konkluzija in ocena

Zgodba	0,8/2
Igra	0,7/1
Izvedba	1,0/1,5
Tehnična kvaliteta	0,4/0,5

Skupaj 2,9/5,
kar pomeni povprečno izkušnjo. Ni podn, ker izvedba blesti, a ni perla, ker imamo opravka z generično zgodbo, ki ne zadovolji nikogar, starejšega od 18 let.

JEKLENO NEBO

IRON SKY

Za vas gledal Bojan Ekselenski

Podatki o filmu

Blind Spot Pictures Oy, 27 Films Production, New Holland Pictures (finsko-nemška-avstralska koprodukcija)

20. april 2012 (10. maj 2012)

Dolžina: 93 minut

Režiser:

Timo Vuorensola

Scenarista:

Johanna Sinisalo (zgodba), Jarmo Puskala (zasnova filma)

Igralci:

Julia Dietze, Udo Kier, Peta Sergeant, idr.

Glasba:

"Tanz Mit Laibach" Laibach (avtorji in izvajalci)

Kratek opis

Naciji ustanovijo tajno bazo na Luni leta 1945, kjer se skrijejo. Zdaj se piše leto 2018 in v načrtu imajo, da se »v miru« vrnejo nazaj na Zemljo.



Na Jekleno nebo smo ljubitelji čakali nekaj let. Prvi dražilnik na katerega sem naletel, je vzbudil skomine. Potem je prišel magični dan, ko je film prišel tudi v naše kinematografe. Najprej sem zastrigel z ušesi, ker je samo ena predstava dnevno. Drugo zastríženje pa je prišlo ob spoznanju, da film igra v najmanjši dvorani. Kot bi šlo za obskurno pacakarijo, s katero nas zabavajo slovenski filmski ustvarjalci. Potem preberem, da film ni všeč Američanom. Seveda! Če nekaj ni všeč gospodarjem, potem se morajo služabniki širrom sveta pokloniti. Film je zagrešil režiser Timo Vuorensola, zgodbo sta spesnili Johanna Sinisalo in Jarmo Puskala.

Začetek filma je obetajoč, zlasti glasbena spremljava. To so pripravili naši Laibachovci. Že takoj opazim, da so posebni učinki malce plastični. A to ni zamera, saj je imel film 30 – 40x manjši proračun od recimo Bojne ladje. Posvetimo se torej vsebini.

Na Luni pristaneta ameriška astronauta, razobesita predvolilni plakat predsednice ZDA (Stephanie Paul), ki je neverjetno podobna Sarah Paulin (le da ima prikazana

igralka od guvernerke Aljaske neka-ko 2x večji IQ). Potem pa drek prileti v astronautski ventilator. Pred njima se pojavijo čisto pravi naciji s šmajserji. Potem nas zgodba pelje v utrdbo v obliki nacističnega kljukastega križa. In zabava se lahko začne. Na ogled obeh ujetnikov pride aktualni firer Wolfgang Kortzfleisch (Udo Kier, ki je edini znan igralec). Nori znanstvenik doktor Richter (Tilo Prusckner) hoče iz ujetega črnca Jamesa Washingtona (Christopher Kirby) narediti arija in mu celo uspe. Mimogredno taisti znanstvenik pogrunta, kaj je to USB in pametni telefon priklopi na mogočno bojno ladjo – Somrak bogov. A ker crkne baterija, ni nič z zagonom kolosa. Rešitev? Aktualni firer dovoli informacijskemu firerju Klausu Adlerju (Otto Gotz) odhod na Zemljo, da nabavi še več pametnih telefonov. Zraven vzamejo še arijskega črnca, a vtihotapi se še Adlerjeva zaročenka, Renate Richter (Julia Dietze).

Po spletu okoliščin Adler in njegova pomočnica pristaneta pri ameriški predsednici, ki se takoj navduši nad nacistično propagando. Ta obnori ljudstvo. Nacistična ikonografija





postane ameriška. Adler ima svojo računico. Hoče postati nov firer in odstraniti ostarelega aktualnega. In mu uspe. A stvari se zasučejo v čudne in bizarne vode. Priča smo invaziji nacijev. Steampunk mašinerija drobi sodobno tehniko. Retro proti modernemu. A imajo Američana asa v rokavu. Na dan privlečejo raziskovalno ladjo George W. Bush, ki ima slučajno jedrske glave in je do zob oborožena. Tudi nekatere druge države imajo podobne »raziskovalne ladje«. Veselica je na višku. Ameriška predsednica je vsa srečna, da je vojna, kajti vojni predsednik je vedno še enkrat izvoljen. Nadaljevanja vam ne razkrijem, a je mešanica smešnosti, zabavne in cinčne kritike obstoječe svetovne ureditve.

Vse se lepo izteče, vendar ima film nekaj težav. Scenaristi bi morali bolje poskrbeti za tekočo zgodbo. V želji, da nam pričarajo zabavanco za vsako ceno, so dostavili malce kisel priokus manjkajočih delov zgodbovne mozaika. Zlasti logične luknje oklofutajo vsakogar z IQ, ki presega

rednecka bibličnega pasu (niti leta 2018 ali 2019 ne bo ameriških predsedniških volitev, te bodo leta 2020). Zabavancije gor ali dol, pri zabavanju z logiko je treba ohraniti neko mero zdravja. Filmu se vidi, da je bil posnet s partizanskim budžetom, a tega ne jemljem za negativno plat medalje. Večine glasbe, slišane v promociji, sploh ni v filmu. Glasbena spremljava se ponekod preveč umačne v ozadje.

Nekaterih scen, vidnih na promocijskih filmčkih, sploh nisem uzrl. Zaključek je za moj okus malce na hitro sklepan. Skratka, film je dober, ni pa odličen. Ideja filma eliminira vse druge invazije iz veselja. Steampunkovsko okolje je fascinantno. Nacisti govorijo nemško, kajti angleščina bi izpadla silno bedno. Igra glavnih trupel je uživantska, karakterji so živi in parodično poudarjeni. Recimo, notri je arijski črnc, ki postane beli klošar! Pri ocenjevanju pa moram ostati realist.

Konkluzija in ocena

Zgodba	1,4/2
Igra	0,7/1
Izvedba	1,0/1,5
Tehnična kvaliteta	0,4/0,5

SKUPAJ 3,4/5

Film je dobra izkušnja, vredna ogleda. Pokaže, kaj je moč storiti za nizek budžet, če se dela primejo iznajdljivi ljudje. Slovenski ustvarjalci, ste to prebrali? Kljub vsemu pa ne morem odpustiti nepotrebnih logičnih lukenj, ponekod raztrgan scenarij in pretirane parodičnosti. Komedija da, a do neke meje in na pravih mestih.

WE COME IN PEACE!

Laibach, glasbeno-umetniški kolektiv je prispeval glasbo za film Iron sky. Imeli so koncert 20. aprila v Kino Šiška v Ljubljani in 21. aprila v Narodnem domu, potem, ko so premierno prikazali film v Sloveniji. Osnovno izhodišče in temelj filmske glasbe je bil Richard Wagner. A tudi sam kolektiv Laibach je bil navdih za film. A tokratni Wagner je bil samo eden od motivov v tej vojaški invaziji Nacijev s temne strani Lune. Ob tem so se v svoji znani maniri poigrali še z drugimi »tabuji«. Slavko Avsenik, ml. je priredil čudovito skladbo Take Me to Heaven (Odpelji me v nebesa) za izvedbo s citrami, ki jo je izvedel Miha Dovžan, svetovni mojster na citrah.

Koncertni program je predstavil nekatere filmske skladbe, ki so bile izvedene brez orkestra, in nove verzije znanih njihovih skladb Miha Dovžan, svetovni mojster na citrah. Skratka, znova nepozabno!





FLASH GORDON

Za vas gledal Bojan Ekselenski

Podatki o filmu

Starling Films, Dino De Laurentiis Company, itd.

5. december 1980

Dolžina: 111 minut

PG

Režiser:

Mike Hodges

Scenarist:

Lorenzo Semple Jr., scenarij

Michael Allin, priredba

Alex Raymond, oblikovanje likov

Igralci:

Sam J. Jones, Melody Anderson,

Max von Sydow, idr.

Kratek opis

Znanstvenik, alfa samec in seksi punca se podajo na planet Mongo, da sesujejo diktatorskega zlobca Minga, ki hoče trkniti Luno in Zemljo.

Flash Gordon je najprej zaživel v obliki grafične novele. Takoj je pridobil kultni status, saj nimamo opravka s klasičnim super herojem, temveč »zgolj« s herojem, ki se zoperstavi uničevalcem mehiških restavracij. Poleg stripa, ki ga je izdajal takisto kultni Politikin Zabavnik (vsi, ki imamo 4 križe na grbi, kdaj pa kdaj potočimo kakšno solzo nostalgije za nekdanjo obče izobraževalno zabavno čtivo s poreklom iz Beograda).

V samostojni Sloveniji si lahko seveda samo izsanjamo grafično novelo o Flashu Gordonu. Pa ne samo o njem, kajti strip je, skupaj z drugimi žanrskimi umetnostmi, marginaliziran v naši ljubki Sloveniji, deželi samovšečnosti in samozadostnosti.

V 80-tih letih so posneli film o katerem vam pišem v tej 'retromaniji'. Film je v mnogočem zanimiv. Znova sem si ga predvajal, da bi obujal spomine na, po svoje smešna 80-ta leta.

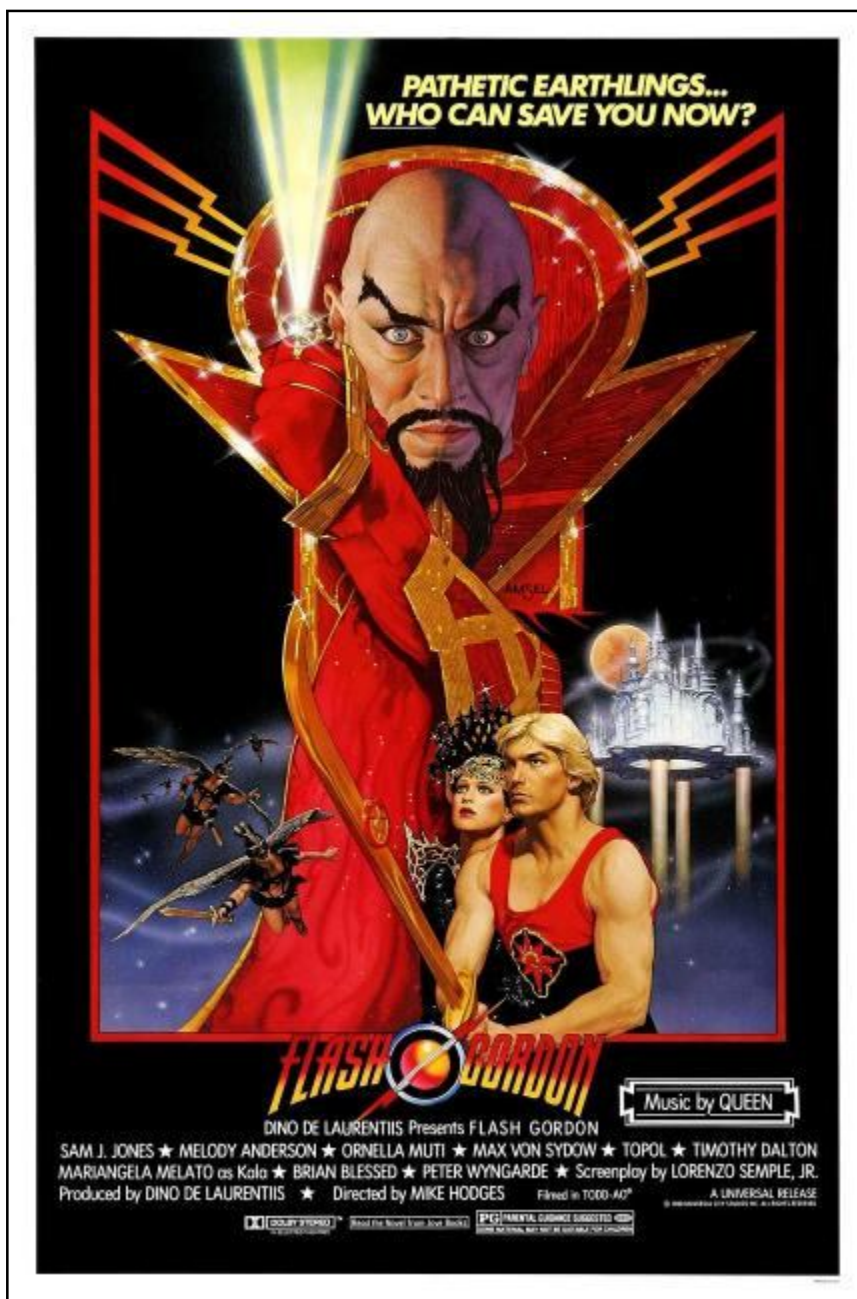
Film se začne kakor z uslišanjem zbora apokalipcionistov letošnjega, menda katastrofičnega leta. V nes-

končnih nebeških širjavah se želi zlobni striček cesar Ming z Monga (Max von Sydow), ki ima težave z očetovsko figuro, malce zabavati.

Uslišal je kravatarje, ki ga kličejo iz letošnjega menda katastrofičnega leta 2012, in v lastno zabavo je pritisnil na raznobarvne gumbe, ki sprožajo potrese, vulkane, ognjeno točo in ostale radosti za uničevanje

zasebnega sektorja. Če bi slučajno kateri od apokalipcionističnih frikov pogruntal, da za uresničitvijo njihovih vizij stoji zlobni striček v nebesih, se ta striček raje prej sam odloči za drastični ukrep.

Kajti prav zares je v samo bistvo nastale zamašitve kanalizacijskega odtoka vpogledal dr. Hans Zarkov (Chaim Topol). Stric Ming se zato





Stran iz stripa FLASH GORDON.

hitro odloči, da je Zemlja zrela za srečanje z Luno. Torej bi reklo »zadela ga je Luna«, dobilo čisto nov, zelo dobeseden smisel. A Ming ne ve, da imajo pronicljivega dr. Zarkova na Zemlji za trčenega norca. Pravzaprav dr. Zarkov JE trčen in to kar konkretno. Razbil je prašička in iz sestavin, kot so umetna gnojila, rabljene vodovodne cevi ipd., izdelal raketo. Postavil jo je sredi rastlinjaka, kjer je glede na raven trčenosti verjetno *moral* gojiti vsaj koko in/ali marihuano.

Skoraj istočasno je tip, ki mu na majici piše Flash (Sam J. Jones) in je zvezdnik ameriške verzije nogometa, čakal na letalo. Mimogrede je oprezal za nogami turistične vodičke Dale Arden (Melody Anderson). Skupaj se vkrcata v letalo. Kmalu se pekel odpre in letalo ostane brez pilotov. Tu imamo tisto znano hecno sceno, ko 'krhko' žensko bitje nujno potrebuje zaščito alfa samca. In tako se srečata Flash in Dale z dr. Zarkovom v njegovem veselem rastlinjaku. Še hipec in že so na poti v veselje. Pristanejo na Mongu in hitro ugotovijo, da so se našli v psihotičnem cirkusu zadetkov vseh kategorij.

Seveda je v filmu kopica logičnih lukenj, a te niso najedajoče. Hej, saj imamo vendar pisane dime, ki se mavrično prelivajo in kažejo svoje veselo poreklo. Gre za prenos duha izvirnega stripa še izpred 2. svetovne vojne na veliko platno in to mu v določeni meri uspeva.

Kaj več vam ne povem. DVD imajo verjetno v lokalni knjižnici, kajti kupiti ga več ne morete.

Liki so enodimenzionalni, a so prav prisrčni v svoji predvidljivosti. Razvoj likov? Dajte to, kaj več od smešno poudarjenih klišejev si ne

obetajte. Ampak ... vse skupaj diha na zelo všečen način. Teatralno pretiravanje ne poseže v kanalizacijo, temveč pušča dober vtis.

Posebni efekti so na ravni takratnih izdelkov. Scenografija je veličastna, mestoma odbita in dejansko dobite občutek, da so ljudje, ki so to pripravljali kadili pri dr. Zarkovu. Glasbo so spisali in odpeli kultni Queen. Ta plat je navdušujoča in nikakor ni zastarela. Gre skupaj z zakajeno scenografijo.

Film nosi sporočila »deli in vladaj«, »v slogi je moč« in podobno. Poln je seveda ameriškega domoljubja in boja proti totalitarizmom in podobno. Pač hladna vojna.

Temu filmu se ne spodobi dajati ocene. Flash Gordon je kulturna stripovska osebnost. Ima dušo in po 25 letih film še vedno deluje.

Moje želje so, da nekdo zbere za burek in posname Flash Gordona s sodobno tehnologijo. Izvirni strip je odlična podlaga za kaj takšnega. Če zberejo šelesteče zelence in posnamejo ne preveč briljantno grško mitologiziranje, naj najdejo še nekaj skritih fondov za film po predlogi iz svoje zakladnice.





MITREJIN KODER (MIHA REMEC)

Za vas prebral Bojan Ekselenski

Mitrejin koder je zadnja knjiga **Mihe Remca**, staroste slovenske ZF. Sem že mislil, da je gospodu, rojenem leta 1928 zmanjkalo idej, a je še kako živahen. Prvi veliki plus je mesto dogajanja. Zgodba se večji del dogaja na Ptuj. Drugi plus so liki. Ti so kvalitetnejše vođeni, kot v njegovi prejšnji knjigi *Ostrostrelka*. Miha je vpeljal mnogo novih besed, saj rad daje imena tehničnim čudesom in tudi običajnostim. Nekatera imena sicer niso najbolj posrečena, a to je nerganje »starega prdca« mojeg kalibra.

Vsekakor je podajanje zgodbe čistokrvni Remec, kakršnega imamo radi. Miha je pisatelj, ki se zna približati zdravi meji erotike (včasih gre tudi preko), saj pri opisovanju čutnosti in medspolnih razmerij ni pretirano čistunski. Njegove knjige pač niso za prem-lado deco. Pravzaprav je precej nazoren in, če je pri Ostrostrelki malce pretiraval, tukaj obdrži zdravo mejo, ki lepo popestri zgodbo. Večkrat bi radi videli, da so ljudje bitja, ki se ne razmnožujejo kot parameciji.

Prvi stik s knjigo je trenutek, ko jo primemo v roke. Naslovnica sicer ni presunljiv dosežek, a je dovolj povezana z nitjo zgodbe med debelimi platnicami. Notranje oblikovanje sledi ostalim knjigam Študentske založbe. Tudi ta del ni presežnik, a je korekten. Cena knjige ni pretirana, a je problem, ker je ni v vseh pomembnejših knjigarnah. Škoda! Ob vseh teh patetičnih vampirjih knjigarne ne najdejo volje za dobro delo dobrega domačega ZF avtorja. Grrr ...

Za ugoden denar dobimo precej zanimive vsebine in predvsem veliko snovi za razmišljanje. Ob branju sem se spomnil na razmišljanja, ki so se me dotaknila med branjem robotske trilogije **Isaaca Asimova**. To je dobro. Tu imamo klone, pri Asimovu pa robote. Vsem pa je skupna inteligenca in igranje z obstojem duše v njihovih narejenih truplih.

Zgodba spremlja **Orfeja** in kloneso (klonirano žensko bitje) **Mitrejo**. Gre za projekt časovne strune v starodavno Petovio, ko je bil tam močan mitreizem. Ljudje želijo nekako priti do časovnega potovanja. Tako imamo Časosolovni inštitut, kjer so glavni Rusi, pa klonišče na Luni, kjer so glavni Kitajci, vmes pa so tudi Slovenci. V tem najdemo kar nekaj skritih podtonov. Da bi **Orf** in hitro se starajoča **Mitreja (Eja)** lahko dokončala projekt časovne strune, mora Orfej na Luno po Mitrejo in jo pripelje na Zemljo. Šele tedaj se žmoht lahko začne.

Ne bom delal obnove zgodbe, da vam ne pokvarim veselja. Saj sem vam omenil, da gre za Remca v njegovi dobri maniri, s čemer sem vse povedal. Pojdimo malce k čudesom. Nekatera od njih so kr'neki, nekatere ideje so malce za lase privlečene, a to sploh nima kvarnega



vpliva. Včasih malce zmoti, ker za neko stvar porabi tri, namesto ene besede. Nekaj likov ni najboljše izkoriščenih, manjka tudi malce več popestritve z odpičenostmi opisovane družbe prihodnosti. Ponudil nam je samo dražilnik, a mi bi radi več. Tudi prelomni dogodek, t.i. Veliko spoznanje in Sonda ne odigrajo vloge, ki bi jo lahko. Dejansko je to, poleg brzinsko izvedenega konca, največje razočaranje zgodbe (po odličnem delu so pričakovanja toliko večja). Od tu izguba ocene pri zgodbi. Kot bi avtorju zmanjkalo idej. In še nekaj ... knjiga nima nobene spletne podpore.

To je danes vredno šeškanja po riti!

A skupaj vzeto, gre za delo, ki v ničemer ne zaostaja za tujo konkurenco. Osebnost bi se odločil za drugačno oblikovanje platnic in dodal bi kakšen slovarček pojmov, a to je, kot sem že omenil nerganje razvjenega nezadovoljneža. O okusih se pač ne razpravlja.

Ocena za vsebino je torej sledeča:

Konkluzija in ocena	
Zgodba	2,0/3
Izvedba ideje	0,8/1
Umeščenost	0,8/1
VSEBINA	3,6/5
ZELO DOBER IZDELEK	

Skupna ocena za to, kar je med platnicami: 3,6/5 – zelo dober izdelek. Elitni razred se je izmuznil zaradi prej omenjenih nedoslednosti – slaba razlaga in izkoriščenost Sonde in malce na hitro izveden konec. Podam še oceno obrtniške izvedbe in podpore:

Konkluzija in ocena	
Oprema, oblikovanje	1,5/2
Spletna podpora	0,0/2
Vrednost za denar	0,8/1
OBLIKA	2,3/5
ZADOVOLJIVO	

Imamo torej 2,3/5, torej zadovoljivo. Ta ocena je nižja zaradi v tem času nedopustne odsotnosti spletne podpore, ki pritiče znanstveno fantastičnem, fantazijskem in tudi horor delu.

Vsem ljubiteljem dobrega ZF priporočam nakup ali odhod v knjižnico. Grešili boste, če se vam knjiga izmuzne in se ob tem imate za FZ fana. Kar čedno število tujih avtorjev, ki zdaj razgrajajo po naših krajih, ponuja slabšo izkušnjo od Mihe Remca.



ZVITOREPEC IN DRUGI (O MIKIJU MUSTRU) Spominja se Andrej Ivanuša

Kdo od Slovencev ne pozna lisjaka **Zvitorepca**, volka **Lakotnika**, želvaka **Trdonje**, medvedka **Neewe**, Ostrostrelca, Stezosledca, Zadnjega Mohikanca in ostalih junakov številnih stripov in slikanic? Pa nagajive zajčke s televizijskega Cikcaka, Reklame za trgovino Mercator, Viki kremo, Čunga Lunga, Jelovico in drugih zgodbic? Avtor je brez dvoma eden od najboljših ustvarjalcev, risarjev slikanic in stripov ter filmskih risank v slovenskem in evropskem merilu, a morda celo avtor svetovnega formata.

To je neponovljivi **Miki Muster**. Rodil se je v Murski Soboti leta 1925. Zgodnje otroštvo je preživel v Krmelju, kjer je njegov oče služboval kot prvi zdravnik v rudarski bolnišnici. Tu je končal prvi razred osnovne šole, ostale razrede pa je obiskoval v Ljubljani. Po končani gimnaziji se je vpisal na Likovno akademijo v Ljubljani, kjer je dokončal študij kiparstva. Od leta 1952 do leta 1973 je bil zaposlen kot novinar Slovenskega poročevalca v časopisnem podjetju TT (Tedenska tribuna), od začetka leta 1974 pa ustvarja kot svobodni umetnik. Od 1973 do 1990 je uspešno ustvarjal v Nemčiji. Štejemo ga med začetnika slovenskega stripa in ustvarjalca na področju stripa ter risanege filma. Danes živi in ustvarja v mirnem predelu Ljubljane, v Rožni dolini.

Miki Muster se je nad risankami in stripi navdušil na podlagi Disneyevih del. Te so bile njegov navdih, vendar je razvil svoj prepoznaven slog. Po letih vajeniške dobe in iskanja svojega sloga, je ustvaril nepozaben lik lisjaka Zvitorepca. Njegove dogodivščine je risal in pisal neprekinjeno polnih petindvajset let.

"Poskušal sem ustvariti slovenski strip. Iskal sem junaka iz naših pravljic. V njih je najbolj pogosta žival lisica zvitorepka, jaz pa sem jo spremenil v lisjaka Zvitorepca, mojega junaka," je dejal v enem od svojih intervjujev. Kasneje sta se mu pridružila še Lakotnik in Trdonja. Lakotnik je bil sprva negativec, a se je bralcem tako priljubil, da mu je spremenil vlogo. Za negativca pa je naredil četrtega, to je žabca **Jožo Gulikožo**. Skupaj ali kako drugače nastopajo v več kot 40 stripih.

Pravzaprav so njegovi stripi s temi junaki vsi fanta-



zijski, a med njimi se najdejo tudi znanstveno fantastični Pot v vesolje (1954), Na Luno (1959), V vesolje, Skok v prihodnost (1971), Obisk iz vesolja (1987) in še kateri, ki sem ga spregledal. Da je lahko svoje junake popeljal skozi čas vse do dinosavrov in nazaj skozi srednji vek, si je izmislil časovni stroj v obliki ure in z veliko ročko za vrtenje številčnice. Odkrije ga najbolj »pameten« med njimi, volk Lakotnik.

Delal je pri Bavaria filmu v Münchnu od leta 1973 do 1990, kjer je animiral serijske filme. Tu je srečal **Guillermo Mordilla** iz zanj ustvaril 400 risanih filmov v skupni dolžini skoraj štiristo minut, ki so bili zelo uspešni in so jih odkupili v 30 državah. Narisal je še serijo enaindvajsetih filmov **Oma bitte kommen**, serijo o **detektivu Nicku Knattertonu** in filme o otroškem varčevanju.

Na koncu še drobna anekdota. Miki Muster je omenjen tudi v francoski enciklopediji seksa(!). To pa zato, ker je prvi stripar, ki je risal ženske »zgoraj brez«. Seveda je vse zelo estetsko narisal in večinoma imajo prsi pokrite z lasmi. Tako otroci niso bili pohujšani in tudi druge bralce to ni motilo.

Avtor ima svojo internetno stran na www.muster.si.

ZVITOREPEC



TRDONJA



LAKOTNIK



JOŽA GULIKOŽA





ALEŠ OBLAK

DOBITNIK ESFS ENCOURAGEMENT NAGRADE ZA LETO 2012

Pripravili: Aleš Oblak, Quattro, Bojan Ekselenski, Andrej Ivanuša

Obetajoči mladi avtor o sebi

Nekega dne bom pisal ...

Ime mi je **Aleš Oblak**, prihajam iz vasi Trebija, ki se nahaja v Poljanski dolini, na Gorenjskem oz. Rovtarskem. Moja prva izkušnja z zgodbami so bile pravljice, ki mi jih je brala moja mami, največ zgodbe našega pisca **Dragotina Ketteja** in **Hansa Christiana Andersena**. Predvsem slednji je imel veliko za opraviti z mojo pisateljsko potjo. Vedno sem hotel postati pisatelj, vse od devetega razreda sem govoril ljudem, da bom nekega dne pisal imenitne zgodbe. Veliko mojih zgodb se dogaja v fantazijski verziji iz mojih domačih krajev, torej gozdovi na strmih hribih, stare hiše, ostanki bunkerjev iz vojn, ...

Hiša dobrih gospodov

Takrat sem se prvič srečal tudi s fantastiko. Seveda spadam v generacijo bralcev **Harryja Potterja**. Ob njih sem odraščal ter se učil zakonitosti fantastike, pobral pa sem tudi marsikateri slogovni element. Ko sem prišel v srednjo šolo pa je moj absolutni idol postal **Neil Gaiman**, predvsem njegova knjiga **Neverwhere**. Moji pisateljski idoli so pa še **Kurt Vonnegut**, **Vladimir Nabokov**, iz vidika filozofskega pisanja pa **Ayn Rand**. V bajnem opisovanju pa se pozna tudi moja srednješolska izobrazba, zaključujem namreč Srednjo šolo za oblikovanje in fotografijo.

Moji pisateljski začetki segajo v moje otroštvo, vendar pa je **Hiša dobrih gospodov** moja prva resna publikacija. Pišem fantastiko, pa tudi realistično fikcijo. Vedno me je fascinirala kratka zgodba, ki jo odlikuje groteska, morda malce grozljivke, ki je bolj telesne, kakor psihotične narave.



Načrti za prihodnost

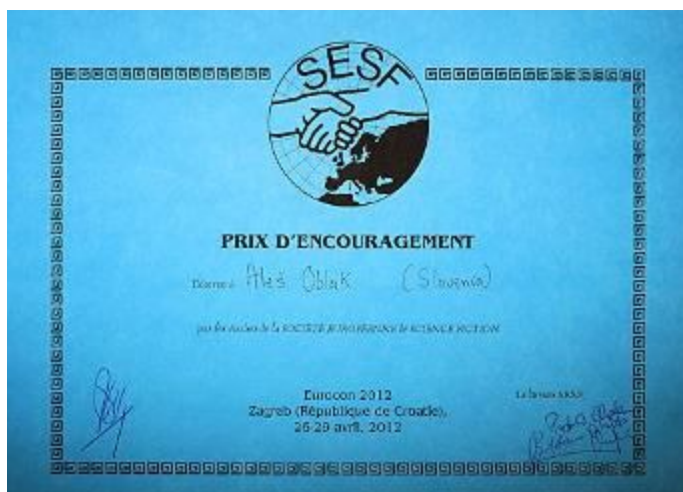
Nebo je meja, pravijo. Trenutno imam napisan krajši roman/ daljšo novelo, za katero upam, da bom dobil založnika. Za prihodnost načrtujem daljši roman, ki se oddaljuje od žanra fantastike; pa tudi fantazijsko trilogijo, prva knjiga iz nje že počasi nastaja. Veliko se posvečam kratki prozi, ki pa ostaja neobjavljena.

Ocena knjige

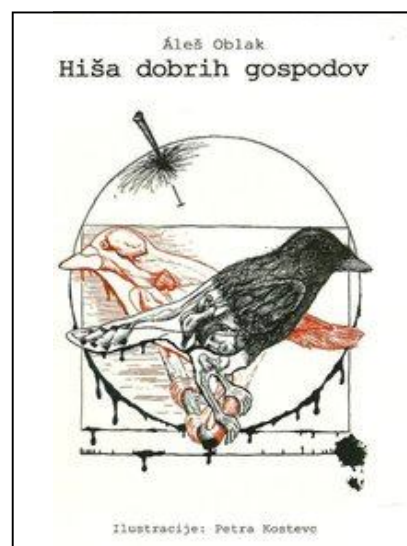
(ocenil Quattro, revija Joker, št. 220)

Včasih ti res zanimivo delo pade dobesedno v roke. Tako se je pri meni znašel roman **Hiša dobrih gospodov** Aleša Oblaka. Gre za njegov prvenec, ki je izšel v butični nakladi, a si brez dvoma zasluži mesto v velikih knjigarnah.

Gre za zbirko sedmih kratkih fantastičnih povesti, ki jih povezuje okvir v podobi Pastirja Hektorja. Ta pod streho sprejme sedmerico popotnikov, saj mu zakoni



Nagradna plaketa ESFS PRIX D'ENCOURAGEMENT za Aleša Oblaka.
Desno: Naslovnice knjige *Hiša dobrih gospodov*.





pastirstva nalagajo, da ne odreče zatočišča nikomur, v zameno pa mu dajejo magično moč nad njegovim ozemljem. A osebe, ki so se zbrale pod njegovo streho, niso običajne. Dva vojaka, tihotapec, čarovnica, mož, ki govori s svojim mačkom, in še ena Pastirica z vajenko – vsi so tam z razlogom ali temno skrivnostjo.

Vsako poglavje izvemo iz zornega kota enega od njih, dočim uvod, zaključek in vmesni prizor pripadajo Hektorju, ki že na začetku stori neodpustljiv zločin. Ko se zgodba počasi razpleta, uvidiš, da je teh sedem neznancev, skupaj z svojimi skrivnostmi, ključnih za Pastirjevo neizbežno usodo. Za kazen, ki je kruta in neobičajna.

Aleš je sestavil zanimivo fabulo, ki v svoji fantastičnosti na trenutke spominja na Mojstra in Margareto. Se ji pa pozna neobrušenost. Slog je bogat z besediščem, a mestoma zatava v pretirano opisovanje podrobnosti, preveč ponavljanja imen, čemur se skuša nerodno ogniti z raznolikim poimenovanjem oseb, ter občasno v besedne zveze, ki so slovenskemu ušesu čudne in dajo občutek, da gre za neposreden prevod iz angleščine. Tu in tam se najdejo še zatipkane napake, a to le kaže na dejstvo, v kako nizkoproročunski režiji je knjiga ugledala luč dneva.

Škoda, kajti pod robato površino se skriva zelo spodobno delo. Romanu je umanjkal pošten literarni urednik, ki bi znal piscu svetovati, kako premagati začetniške napake, in delo pred odhodom v tiskarno pošteno popreglati. Po drugi strani pa lahko ravno izid te knjižice pomaga pritegniti pozornost kake bolj uveljavljene založbe. Vsekakor bi rad izpod Oblakovih prstov videl še kaj, še posebej, ker tozvrstnih del nimamo ravno obilo.

PODATKI O KNJIGI

Aleš Oblak (1993): Hiša dobrih gospodov

Ilustracije Petra Kostevc

Založba Smar-team, 2011

232 strani, format a5 (21 x 14,8 cm)

Cena 19,90€

ISBN 978-961-6830-78-2

COBISS.SI-ID255828224

Kako je bilo na EUROCON-u ob sprejemu nagrade

Konec leta 2011 je Bojan Ekselenski postal agent EUROCON 2012 ZAGREB za Slovenijo. Takoj je »zavihal rokave« in pričel z nominacijami za nagrade v Sloveniji. Prav tako so se začele še druge priprave za udeležbo slovenske delegacije v Zagrebu. Ker nimamo organizirane fanda, so člani Društva ustvarjalcev spekulativnih Umetnosti Zvezdni prah pripravili vse potrebno za nominacije in vzpostavili potrebne stike z ESFS.

Nominacije so bile razpisane na internetu na straneh www.zvezdni-prah.si in www.drugotnost.si ter objavljene na mnogih blogih in forumih. Odziv je bil pod pričakovanji, zato niso predlagali nagrajencev v vseh katego-



Bojan Ekselenski, agent EUROCON za Slovenijo in naš delegat, je ob sprejemu nagrade ESFS v imenu nagrajenca Aleša Oblaka izrazil veliko veselje in zanj požel velik aplavz.

rijah. Zavedajo se, da morda niso predlagali koga, ki bi si nagrado prav tako zaslužil. V **Hall of fame** (za celotno življenjsko obdobje) so predlagali:

- Najboljši magazin: **Joker**, ker propagira in predstavlja dogodke in izdelke, povezane z ZF&F;
- najboljši avtor: **dr. Vid Pečjak** zaradi opusa del in seveda za Drejčka in trije marsovčki;
- najboljši ilustrator: **Nela Dunato** (Hrvaška) zaradi opusa svojega ustvarjanja in
- najboljši prevajalec: **Boštjan Gorenc - Pižama** zaradi prevoda G. R. R. Martina in še nekaterih drugih dobrih prevajalskih izdelkov.

Za nagrade za dosežke med dvema konvencijama, ki se imenujejo **Spirit of dedication award**, so predlagali:

- Najboljši fanzin: **Jašubeg en Jered**, ker je edini, ki spremlja aktualnosti in promovira domače avtorje;
- najboljša spletna stran: **www.drugotnost.si**, ker je splošno informativna, aktualna in se posveča zlasti domačim temam in
- Najboljši ilustrator: **Mark Jordan** za ilustracijo naslovnice Vitezi in Čarovniki - Indigo novi svet in še nekatera druga odlična dela.

Zanimive so še nagrade **Encouragement award**, kjer se nagrajujejo mladi avtorji za svoja prva dela. Tu so podali le en predlog:

- Nagrada za pogum za prvenec: **Aleš Oblak** za knjigo Hiša dobrih gospodov.

Prav ta je na koncu zaslužen prejel nagrado ESFS, prvo slovensko nagrado odkar smo samostojni. Zelo blizu je bil fanzin, ki ga pravkar prebirate. Nagrada nam je ušla le za nekaj glasov.

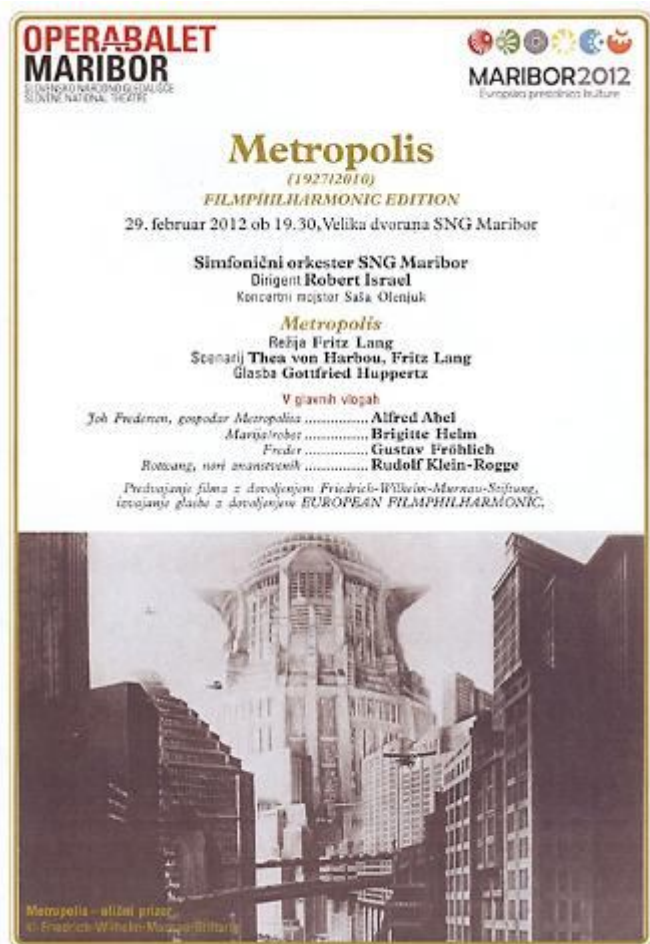
O nagradah sta glasovala po dva delegata iz osemnajstih evropskih držav (skupaj 36 glasov) in na glasovalni seji prijavljeni drugi udeleženci (skupaj 22), kar pomeni, da je o nagradah na koncu s tajnim glasovanjem odločalo 58 prisotnih udeležencev. Pred glasovanjem je vsaka država predstavila svoje predloge in jih utemeljila. Štetje glasovnic so opravili gostje iz Kanade in Avstralije, ki niso imeli pravico glasovanja in je bila s tem zagotovljena nevtralnost.



METROPOLIS IN FRITZ LANG

Za vas gledal, poslušal, prebral in zapisal Andrej Ivanuša

V okviru Evropske prestolnice kulture Maribor 2012 je bil 28. februarja 2012 prikazan film *Metropolis* ob spremljavi simfoničnega orkestra SNG Maribor pod taktirko Roberta Israela. Utopični film *Metropolis*, ki ga je režiral Fritz Lang, je bil prvič prikazan leta 1927, posnet pa že dve leti prej. A je trajalo toliko časa, da je skladatelj Gottfried Huppertz napisal glasbo in so jo uskladili s filmom (cenzura). V Mariboru je bila prikazana originalna, 210 minut dolga različica filma.



Nekaj osnov o filmu

Metropolis je nemški znanstveno-fantastični nemi film iz leta 1927, ki ga je režiral **Fritz Lang**. Scenarij je Lang leta 1924 napisal skupaj s svojo ženo **Theo von Harbou**. Leto pred izidom filma sta ga izdala tudi v knjižni obliki. *Metropolis* je distopični (anti-utopični) film, postavljen v futuristično urbano okolje, ki se ukvarja z razkolom med delavci iz podzemlja in upravitelji mesta v visokih nebotičnikih. To je bil pogost motiv znanstvene fantastike v obdobju vrhunca Weimarske republike (Nemčija pred nastopom Hitlerja), ko je film

nastal. V glavnih vlogah so zaigrali **Alfred Abel** alias Joh Fredersen kot voditelj mesta, **Gustav Fröhlich** kot njegov sin Freder Fredersen, ki skuša posredovati med elito družbe in delavci, **Brigitte Helm** kot delavka čiste srca Maria in njena sprevržena robotska različica ter **Rudolf Klein-Rogge** kot C. A. Rotwang, ki je nori znans-tvenik in stvaritelj androidnega robota. Igrajo še **Fritz Rasp** kot Suhec (izmozgan delavec), **Theodor Loos** kot Josaphat, tajni agent, **Erwin Biswanger** kot delavec 11811-Georgi, **Heinrich George** kot delovodja Grot in **Georg John** kot delavec.

Film je nastal v Studiu Babelsberg v produkciji Universum Film A.G. (UFA). Gre za ekstravaganten film z najdražjo produkcijo svojega obdobja, ki je po ocenah stala 7 milijonov reichsmark, s čemer je prvi visokopro-računski znanstveno-fantastični film. Po premieri so film močno skrajšali in kljub naporom da bi film restav-rirali v celoti so šele leta 2008 odkrili pomanjšan nega-tiv različice, ki je bila premierno prikazana v Nemčiji in je dolga 210 minut. Avtorske pravice v ZDA so potekle leta 1953 in po tistem je izšlo mnogo kopij za domači video.

Metropolis je z leti zaradi prikazovanja vedno aktual-nega razrednega boja in svoje ikonične podobe pridobil kultni status in se smatra za enega od mejnikov znans-tvene fantastike. Rekonstruirana različica filma, ki je bila končana leta 2009 in prikazana na berlinskem film-skem festivalu tistega leta, je bila vpisana v UNESCO register dediščine zgodovinskih dokumentov (Memory of the World Register).

Film je zanimiv še danes zaradi impozantne sceno-grafije mesta, kjer nebotičniki kipijo v nebo in med nji-mi vodijo ceste z različnimi transportnimi sredstvi na različnih nivojih. Med stavbami se spreletavajo dvokril-na letala in cepelini. Po tej podobi so slikali mesta bodo-čnosti vsi kasnejši ZF filmi in tudi George Lucas v svoji Vojni zvezd. Fritz Lang je v enem od intervjujev dejal, da se mu je slika mesta pojavila, ko je prvič zagledal hipnotične nebotičnike New Yorka oktobra 1924. A na končno podobo mesta je močno vplival *art deco*, vodil-na stilna smer tistega obdobja.

To je eklektični in oblikovni stil, ki se je pričel v Pari-zu leta 1920 in dosegel svoj višek dvajset let kasneje. Njegov vpliv je še danes zaznaven v arhitekturi, indus-trijskem oblikovanju, modi in draguljarstvu, pa tudi v slikarstvu, grafični umetnosti in filmu. *Art deco* pred-stavlja eleganco, glamur, funkcionalnost in modernost. Vplival je na druge stile kot so neoklasicizem, konstruk-tivizem, kubizem, modernizem in futurizem. Morda je najbolj tipičen arhitekturni element konica nebotičnika Chrysler Building v New Yorku, zgrajena v času od leta 1928 do 1930.



Robot izumitelja C. A. Rotwanga, ki mu kasneje da človeško obličje glavne junakinje Marie. Izumitelj cilj je ustvariti robota, ki ga ne bo mogoče razlikovati od človeka. Z njegovo pomočjo želi zavladati mestu (svetu).

Kratka vsebina

Nekje in nekoč v bodočnosti obstaja veliko v nebo kipeče mesto Metropolis. V njem vse vrvi in buči. Urejeno je tako, kot je zapovedano. Poganjajo ga stroji, te stroje upravljajo delavci v izmenah po 10 ur. Po opravljenem napornem »sihtu« se sklonjenih glav vračajo k svojim družinam, ki živijo v spodnjem mestu. To je podzemno mesto, kjer ni svetlobe in ne dreves in ljudje so v njem natlačeni kakor sardine. Zagotavljajo energijo, ogrevanje in vse drugo, kar je potrebno, da upravni, inženirski sloj živi v blagostanju in razuzdanem veselju. Zanje so zgrajeni vrtovi, palače zabave, široke avenije in v nebo kipeči nebotičniki.

Maria je prebivalka spodnjega mesta. Skrbi za duhovno blaginjo delav-

cev kot kakšna vestalka v templju, kjer jim prerokuje, da bo nekoč prišel posrednik med glavo in rokami in vse postavil na svoje mesto. Je tudi skrbnica otrok delavcev in jih občasno pripelje v Metropolis kot nekakšna vodička.

Na enem od teh poti jo sreča sin vodje mesta Freder in se nesmrtno zaljubi vajo. Sledi ji v spodnje mesto in med tem spoznava, kakšne težave tarejo delavce. To zaupa svojemu očetu in še, da je zaljubljen v Mario. Oče za njim pošlje vohuna in sklene, da bo s pomočjo izumitelja Rotwanga razdvojil zaljubljena. Rotwang, ki pa je vodji mesta Johu gorak, ker mu je prevzel ljubezen življenja Hel, zasluti priliko, da s pomočjo androidnega robota zavzame mesto vodje mesta. V past ulovi Mario in z »transcendno elektrifikacijo« presadi njeno osebnost in lice v svojega robota. Maria-robot se vrne v mesto delavcev, kjer delavce spodbudi k upor. A ta prera-



Chrysler Building (1928-1930)
Konica nebotičnika je v art deco stilu.

FRITZ LANG

*1890 - †1976

Fritz Lang je avstrijsko-ameriški režiser, ki se je v zgodovino zapisal z ZF filmom Metropolis. Rodil se je na Dunaju, študiral je slikarstvo v Parizu in med leti 1910 do 1914 potoval po Evropi, Aziji in Severni Ameriki.



Po pripovedovanju Grossmanovih, pionirjev slovenskega filma, je nekaj časa prebival tudi pri njih v Ljutomeru. Preselil se je v Berlin, kjer je skupaj z igralko in avtorico **Theo von Harbou** pripravil ZF filme **Dr. Mabuse (1922)**, **Metropolis (1927)** in film **M (1931)**.

Ko mu je leta 1933 nacistični minister za propagando **Josef Goebbels** ponudil vodenje Nemškega filmskega instituta, je to zavrnil in zapustil Nemčijo. Odpotoval je v ZDA, kjer je podpisal pogodbo s hollywoodskim studiom MGM. Za njih je režiral filme **Samo enkrat živiš (1937)**, **Vroče je (1953)**, **Bes (1963)**, itd.



ste vse mere, saj delavci uničijo stroje in tako zaustavijo črpalke, ki črpajo vodo iz podzemlja. Voda prične zalivati delavsko mesto, ki je polno nemočnih delavskih otrok.

Med tem Freder uspe osvoboditi pravo Mario in se z njo poda v delavsko mesto, da bi preprečila upor delavcev. A tam najdeta utaplajoče otroke in jih z velikimi težavami rešita. Nato se vrneta v Metropolis, da bi odvrnila uporne delavce. A je že prepozno, saj je Metropolis že brez energije in vse prometnice so zakrčene z negibnimi prevoznimi sredstvi.

Med tem delavci spoznajo, da so zaradi hujskanja Marie-robota življenja verjetno izgubili njihovi otroci. V besu androidko zažgejo. To pa popolnoma pomrači um znanstveniku, ki ugrabi pravo Mario, ki se pravkar vrne v Metropolis. Freder se z njim spopade na življenje in smrt. Po mnogih obratih v boju nori znanstvenik le omahne z vrha katedrale. Na prizorišče pride tudi vodja mesta, ki trepeta za življenje svojega sina.

Na koncu sin, ki je kot srce - posrednik med glavo in rokami, doseže spravo med obema nasprotnima stranema.

Alegorija Metropolis

Film je razdeljen na tri dele. Pri tem je prvi del precej počasen uvod v film. V njem je prikazano mesto, njegov ustroj in predstavljeni vsi glavni junaki in junakinje. Srednji del predstavlja preobrazba robota v androida ter razloži odnos med izumiteljem in vodjo mesta. Tretji del je živ in napet, kot je rečeno za začetku tega dela, je »furioso«. Tudi spremljajoča glasba je takšna. Vsa dejanja protagonistov se zapletejo v neverjeten voz in prizori si sledijo s tako hitrostjo, da nas pusti kar brez diha in ko je na koncu nori znanstvenik omahnil s strehe katedrale, so se v občinstvu slišali olajšani medklici:

»No, končno!«

Zaključek je hiter in poučen. Je še vedno zanimiv in aktualen. Med glavo in rokami je potreben posrednik, to pa je srce. Tako je družba bolj uravnotežena. A žal Lang s svojim sporočilom ni dosegel srca Nemcev, saj je na oblast kmalu prišel Hitler. Tako je Lang odšel v ZDA in tam nadaljeval svojo kariero. A zagotovo ni

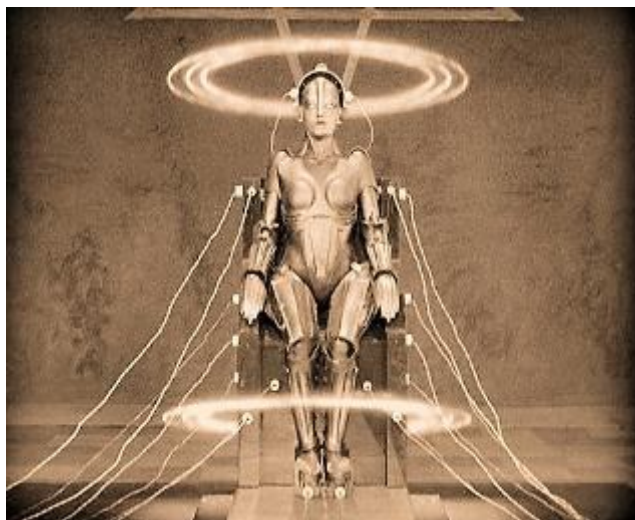
dosegel še mnogih src, še do danes ne.

Bistveni del filma predstavlja programska glasba skladatelja Gottfrieda Huppertza (1887-1937), ki se je rodil v Kölnu. Bil je dober prijatelj Fritza Langa in skupaj z režiserjevo ženo Theo so mnoge večere sedeli skupaj in tuhtali, kako bi film kar najbolje izpeljali. Mnoge scene so v filmu nastale na njegovo pobudo in s tem so tudi ustrezno glasbeno podprte (tuljenje siren ob izmenah, delovanje strojev, itd.).

Igranje simfoničnega orkestra SNG pod vodstvom dirigenta Roberta Israela, ki se ukvarja predvsem s filmskimi spremljevalnimi skladbami k nemim filmom, je bilo dostojno in na nivoju. Mariborska predstava nas je vrnila v čas »nemške utopične« ZF v vsej širini in razkošju.

Današnji »metropolisi« so drugačni od Langovega idealnega super-mesta, tudi tehnologija je popolnoma drugačna (v pisarnah ni računalnikov, temveč množice prepisovalcev in obračunovalcev), a nasprotje med delavci in »glavami« je morda še ostrejšo od tega v filmu. Avtor nas opozarja, da nepravilnosti vedno bodo, vendar bodo manj boleče, če bo vmes srce, ki bo uravnavalo medčloveške odnose.

Zaradi sporočila, filmskih trikov, zgodbe, kadrov, odlične kamere, glasbe in drugega, je to res kulturni ZF film.





DR. MABUSE IN M

Zapisal Andrej Ivanuša

Dr. Mabuse, igralec /nem. *Dr. Mabuse, der Spieler*/ je prvi film iz serije o hipnotizerju s posebnimi močmi, ki ga je **Fritz Lang** upodobil na osnovi romanov **Norberta Jacquesa**.

Film je bil prvič predvajan leta 1922. Je nemi film in posnet s hitrostjo 16 sličic na sekundo. Sledila sta mu filma **Testament dr. Mabuseja** /nem. *Das Testament des Dr. Mabuse*/ (1933) in **Tisoč oči dr. Mabuseja** /nem. *Die 1000 Augen des Dr. Mabuse*/ (1960). To je obenem tudi zadnji film, ki ga je Fritz Lang režiral.

Film je dolg štiri ure in je razdeljen na dva dela. Prvi je **Der große Spieler: Ein Bild der Zeit**, drugi del ima naslov **Inferno: Ein Spiel um Menschen unserer Zeit**. Sam naslov je večpomenski, saj je mogoče nemško besedo *der Spieler* mogoče prevesti kot kockar, igralec ali lutkar.

Dr. Mabuse je kameleon, ki se lahko pretvarja, da je kdorkoli. Igra se s čustvi ljudi, jih vara in zavaja. Je genialni kriminallec, doktor psihologije in mojster preoblačenja, ki obvladuje še hipnozo in obvladuje misli. Je vodja ponarejevalcev iz berlinskega podzemlja in kontrolira protizakonite igre na srečo.

Film **M** /nem. *M - Eine Stadt sucht einen Mörder*/ je bil prvič prikazan leta 1931 in je drama in triler. Scenarij zanj sta naredila Fritz Lang in njegova žena **Thea von Harbou**, režija pa je v celoti delo Fritza Langa. To je njegov prvi zvočni film. Tudi ta film sodi med kultne klasike, Lang sam pa ga je ocenil kot svoj najboljši film, ki ga je v življenju ustvaril.

Prične se s prikazom skupine otrok, ki se igrajo na dvorišču večstanovajske hiše v Berlinu. Ob tem prepevajo pesem o morilcu otrok. V svoji nedolžnosti ne slutijo, kaj se bo kmalu pripetilo. V senci vhodne veže namreč nanje že preži **Hans Beckert** (igra ga **Peter Lorre**), ki je serijski morilec otrok.

Morilec iz filma je verjetno povzet po serijskem morilcu **Petru Kürtenu**, ki so ga imenovali *vampir iz Düsseldorfa* in je bil aktiven v letih 1920-30. Sam Lang je kasneje dejal, da je proučil še druge nemške serijske morilce kot so **Haarmann**, **Grossmann**, **Kürten** in **Denke** (trditev na podlagi intervjuja **Gera Ganderta** iz leta 1963). Serijski morilec v filmu si požvižgava melodijo **V dvorani Gorskega kralja** /norv. *I Dovregubbens hall*/ iz dela skladatelja **Edvarda Griega** z naslovom **Peer Gynt, suita št. 1**. Fritz Lang je bil prvi režiser, ki je v filmu uporabil zvočni lajtmotiv ob vsakokratni pojavi igralca. V nekaterih scenah se melodija sliši, čeprav morilec ni viden. A tako gledalci vedo, da je nekje v bližini in preži na svojo žrtev. To je bila takrat novost, danes pa se v filmih pogosto uporablja. Ker glavni igravec ni znal žvižgati, je to na snemanju »odigral« kar Lang sam.





OD IDEJE DO FANTAZIJSKE KNJIGE

Bojan Ekselenski

Fantazija je postala v zadnjem času silno popularna. Kar nekaj domačih avtoric in avtorjev se preizkuša v tej skupini podžanrov. Pri nas je najpogostejša zvrst klasična srednjeveška fantazija. Imamo tudi sodobno fantazijsko sago, temno fantazijo in še kaj. Na tem mestu ne bomo žanrsko dlakocepili, saj je to naloga literarnih strokovnjakov, ki so za to početje poklicani in plačani. V tem prispevku vam želim samo opisati pot in nekatere pasti od ideje do fantazijske knjige.

Ciljna publika

Verjamem, da je navdih prvi. Vendar morate pri tem računati na svojo ciljno publiko. Komu je vaše prihodnje delo namenjeno? Kako načrtujete pot knjige do svoje ciljne skupine? Kakšne so pri tem vaše ambicije? Ste zadovoljni z burekom ali bi radi zaslužili za mečko? (*Opomba za tiste, ki ne poznajo »trenirkarskega slenga«: mečka = mercedes.*)

Dobro je poznati način, kako bo vaša ciljna publika vzpostavila prvi stik s knjigo. Kaj naj ljudi vodi, da bodo posegli ravno po vaši knjigi? To vprašanje je povezano s prej predstavljenimi vprašanji. Če je vaša ciljna publika med 8 in 12 leti, morate svoje delo prilagoditi tako, da bo knjiga padla v oko tudi staršem in sorodnikom. Če je ciljna publika 12 do 15, je treba stvari zastaviti malce drugače. Mladi ljudje nad 15 pa v veliki meri že sami izbirajo, kaj bodo vzeli v roke.

Še tako odlična zgodba izzveni v prazno, če ni urejene poti do ciljne publike, oziroma je način prikaza tej publikii narobe zastavljen.

A zdaj smo še daleč do končnega izdelka. Najprej se lotimo priprav na pisanje zgodbe.

Osnutek

V glavi imate okostje zgodbe in morebiti že določeno vizijo fantazijskega sveta. Dobro! To si zapišite na papir ali pripravite sinopsis. To okostje naj bo preprosto in naj ne zajema vsake temnice in vsakega goblina, ki ga bo glavni junak namahal po betici.

Če ste odločeni, da ustvarite lasten fantazijski svet, ste pred precej zahtevno domačo nalogo. Ni dovolj, da si svet samo izmislite in potem skupaj spackate kr'neki. Pri tem delu posla bodite natančni in morebiti tudi megalomanski.

Pri zgodbi je težko izumljati kaj novega. Torej vam preostane, da napišete nekaj, kar bo imelo fino, sveže oblačilo. Veliko lahko pomaga obširno poznavanje zgodovine in mitologije, kajti najhvalejnejše zgodbe temeljijo na dejanski zgodovini ali mitologiji. Mislite, da je Gospodar prstanov popolna zgodbovna novost? Je Martinova skladoonica opek čisto iz nule izmišljena zgodba? Daleč od tega. Tolkien je vzel za osnovo stari ep

Nibelunški prstan, a Martin srednjeveško zgodovino Anglije. Čar njunih del ni toliko v viru, temveč v načinu prikaza zgodbe. A do tja je potrebna vaja.

Zaželena znanja

Najprej morate vedeti, da je prava pot do lastne ustvarjalnosti branje, branje in zopet branje. Kaj brati? Poleg žanrskih del tudi druge literarne zvrsti in predvsem poljudnoznanstvena dela. Če boste brali samo angleške fantazijske knjige, bo vaš stil pisanja angleški, kar za slovensko knjigo ni dobro. Boste pisali v angleščini, pa boste zadovoljni že z minimalno angleško naklado 1000 izvodov? Veste, angleško govoreči svet ima veliko založb, a ima še več in preveč lastnih nado-budnežev, ki mislijo, da so drugi Tolkien. Vi ste slovenski deček ali deklič in verjemite mi, če niste v startu boljši, nimate za kašico, kamoli za burek!

Pisanje fantazije ni nekaj, kar lahko vsakdo pismen izpljune iz neder domišljije. Ja, domišljija je dobrodošla, a to je samo enakopravna sestavina celote. Na tej točki je pomembna vaša ciljna skupina. Za otroke med 8 in 12 let starosti je potrebno nekaj drugega, kot za starejše od 15 ali 18 let.

V tem priročniku se bom posvetil zreli fantaziji, namenjeni starejši ciljni skupini. Preden sploh začnete z resnim pisanjem, se morate po potrebi izobraziti. Tu je formalna izobrazba dobrodošla, ni pa nujen pogoj. Za fantazijo (klasično ali sodobno) je ključno sledeče:

- Dobro poznavanje antične in srednjeveške zgodovine in zakonitosti političnih sistemov;
- dobro poznavanje antične in srednjeveške mitologije;
- spodobno znanje antropologije;
- spodobna znanja iz religij;
- osnovna znanja iz psihologije;
- splošna znanja iz klimatologije, botanike, geografije, biologije in paleontologije;
- splošna znanja iz arhitekture in urbanizma, recimo konstrukcije gradov, ipd.;
- po potrebi dovolj dobro znanje fizike in astronomije.

Se vam zdi (pre)dolg seznam? Moje sožalje, a brez tega ni možno ustvariti delujočega in verodostojno živega fantazijskega sveta. Eden velikih problemov nekaterih domačih avtorjev je pomanjkljivo znanje na mnoga od zgoraj naštetih področij. Če ste se odločili napisati obsežno fantazijsko sago, si ta zasluži delujoč in verodostojen svet.

Nikakor se od vas ne zahtevajo doktorati, a si morate dobiti splošno izobrazbo, da so vam znane zakonitosti zgoraj naštetih področij. Brez tega se boste hitro ujeli v polovičarstvo, ki vodi v mašila. Te pa bralci hitro prepoznajo.



Krasni novi svet

Kocka je padla. Odločili ste se, da boste ustvarili svoj fantazijski svet, saj boste spisali trilogijo. Komu mar, če je trilogija eden najbolj razširjenih fantazijskih klišejev. Če je zgodba dobra, se zaradi tega nihče ne vznemirja.

Najprej naj vas opozorim, da po nepotrebnem ne izumljajte tople vode. Naredite si seznam želja glede zverjadi in rastlinja, tudi kakšne posebnosti. Zatem pa mirne vesti pobrskajte po zgodovini naše Zemlje. V tem trenutku vam pridejo prav znanja paleontologije, geologije, biologije in botanike. Če zraven dodate še klimatologijo in podobno, boste zlahka naredili nabor bitij in rastlinja, ki bo logičen, a tudi unikaten. Pomaga vam lahko tudi osnovno znanje astronomije in fizike, da ne boste ustvarjali svetov, ki so neprebavljivi za sodobno astronomijo ali fiziko.

Geografija

Ta del zahteva ročne veščine in poznavanje geologije. Gotovo ste slišali za zemeljsko skorjo in plošče na njej! Torej, ne izumljajte česa novega, na nov svet narišite njegovo skorjo in celinske plošče.

Seveda se boste sedaj popraskali po glavi, kako to narisati? Težja in morebiti na koncu grša možnost je Photoshop ali kakšen program za ilustracije. Dražja opcija je, da vam to nariše profesionalc na osnovi vaših želja. Obstajajo tudi namenska orodja za risanje fantazijskih zemljevidov. Sposobnejša od njih vam omo-

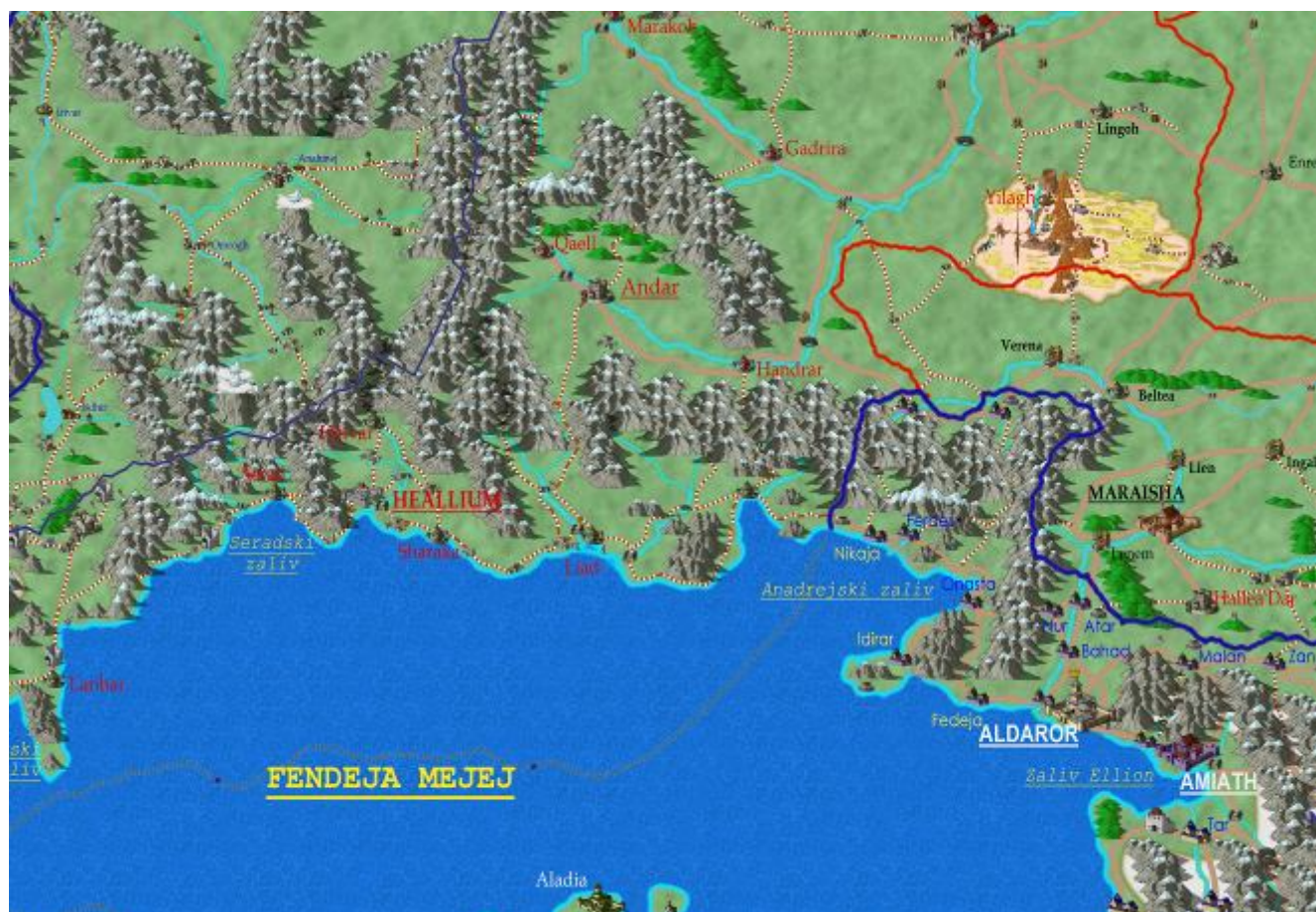
gočajo, da izrišete pokrajine, mesta, morebitne temnice, gradove in dodate različne oznake. Ti programi zahtevajo določeno učno krivuljo in seveda sredstva za nabavo. Preprostejše orodje, ki zadosti večini potreb je recimo NBOS Software Fractal Terrains 8.0. Osnovni program stane cca. 26 €, a priporočljiv dodatni paket simbolov je dobrih 11 €, torej skupaj 37 €.

Če pa želite kvalitetnejšo in bogatejšo rešitev, pa priporočam Campaign Cartographer 3 od Profantasy. To orodje je razširljivo in se kupuje modularno. Kupite pač module, ki jih potrebujete. Imajo nekaj predpripravljenih paketov, ki precej pocenijo končni nakup. Vsekakor je to orodje bolj razširljivo, izdelki so videti kvalitetnejši, a se lahko cena programa in razširitev dvigne do 600 in več evrov. Peče? Bi rekel. A če imate v mislih ambicioznejši projekt, je to upravičen strošek.

Pričakujete zdaj šolo dela s temi programi? Žal mi prostor, ki mi je na voljo, ne dovoljuje zahajanja v podrobnosti. Na spodnji sliki je samo rezultat – del zemljevida Drugotnosti.

Ko imate končano geografijo, vas čaka klimatologija. Kje so območja, ki omogočajo bogato vegetacijo, kje so puščave, kje gorstva, tundre?

Vedeti morate, kako sonce vpliva na svet. Je samo ena celina? Jih je več? Gre za svet z veliko bolj ali manj velikih otoških skupin? Ima ta svet eno, dve ali več lun? Kakšne so? Kako vplivajo na svet? Znova pokličite v spomin ustrezna naravoslovna znanja.





Zverjad

Ta svet morate naseliti. Kaj boste vanj postavili? Če niste prešpricali poglavja o paleontologiji in biologiji (zoologiji), boste zverjad logično razmestili. Kaj potrebuje zmaj, da lahko živi? Kam namestiti sabljezobega tigra velikosti slona? Tu ni druge, kot zdravo pamet v roke.

Človečki in slična bitja

Pri izbiri ljudekov in drugih bitij s kančkom soli v glavi bodite pazljivi. Če si zamislite kakšna pacifistična bitja, ki jedo samo na tla padle sadeže in nimajo nobenih obrambnih moči, ste zapeljali v logično luknjo. Še zlasti v primeru, če jim naproti postavite horde mesojedih vojščakov. Drug primer – na svoj krasni novi svet postavite nesmrtna bitja z ultimativnimi čarovniškimi močmi. Najprej malce prelistajte psihologijo. Kaj nesmrtnost pomeni za duševnost? Kaj je s spomini? Kako in v kakšne namene takšna bitja uporabljajo svojo moč? Jim podarite še vrhunsko etično in moralno držo? Kje ima ta drža svoj vzrok? Potem zraven postavite hordo grdinov! Kaj hitro lahko voz logike zapeljete v protislovja in blato klišejskih neumnosti.

Uravnoteženost je ključna beseda pri naseljevanju sveta za raznimi ljudeki, polljudeki in neljudeki. Nobena od skupin ne sme biti v premoči. Vsaka moč mora biti uravnotežena z nemočjo. Seveda zdaj vprašate:

»Kaj pa Vilini, ki so v Gospodarju prstanov? Oni so večni, večji v orožju in magiji, so vrhunsko etični, dobričine za razjokat, ko jih pokosi krivica.«

Že mogoče, a teh bitij je malo, naveličali so se smrtnikov in niso takšni UMF-ji, da bi bili neranljivi. Dovolj velika količina serijsko štancanih grdavžev jih spravi v objem njihovih božanstev. Pa še, če poznate zgodbo, se

jim po domače fučka za smrtnike. Na koncu trilogije so iz svojih Sivih pristanov zapustili zakajen svet (ali pa so oni pretiravali s pipno zeljo). V Vitezih in Čarovnikih imamo takisto nesmrtno Viline. Kdo poreče:

»Kopija Gospodarja ...!«

Niti ne. Vilini so del mnogih mitologij in nihče nima nad njimi avtorskih pravic. Vilini v Vitezih in Čarovnikih izgubijo nesmrtnost, ko zaplodijo potomce. Nadalje velja še pravilo, da etika ni samoumevna, saj ni del vzgoje, temveč osebnega napora (nauk religije in tudi nekaterih vej okultizma to lepo razloži, tudi na praktičnih zgodovinskih primerih). To velja tudi za Viline Vitezov in Čarovnikov. Bitje, ki je pridobilo velike moči, veliko modrosti, enostavno noče umreti. Če noče umreti, nima potomcev in to ima posledice ... Klasika. Ko nekdo dobi mogočne moči, ga prej ali slej doleti strah pred izgubo te moči.

Za užiten fantazijski golaž potrebujete uravnoteženost mesne vsebine. Ultimativne dobričine nikakor ne doprinesejo k logiki zgodbe. Na drugi strani tudi klišejski zlobec z dermatološkimi težavami in odvečnimi udi z nepostrizanimi nohti ne sodi v naprednejše delo žanra.

Magija

V večini fantazijskih romanov imamo opravka s takšno ali drugačno magijo. Avtorji so si izmislili čuda načinov za vihtenje ognjenih mečev, podtikanje gnilih jabolk in predvsem magijo črno – belo razparcelirali med zlobce in dobričine. Tu se skriva največja beda mnogih sodobnih fantazijskih del. Celotno velikim in drugače odličnim delom izpod parkljev znanih avtorjev rado spodrsne na spolzkem in opolzkem terenu magije. Ena največjih bednosti je, da dobričina dobi ultimativne moči, ker se razjezi zaradi krivic in se nadmočno maš-

FEDAJIN V BOJNI OPRAVI



Goblinski stražar





čuje za razdevičenje svoje device (ali devičnika – danes je vse možno).

Za logično uporabo magije je dobro proučiti mistiko, okultizem in psihologijo. Žorž Lukas je glede tega za svojo kultno Vojno Zvezd odlično opravil nalogo. Vidi se, da je zadeve proučil in jih uravnotežil. Ultimativno flambiranje zverjadi sede v lahkotno branje za na plažo, ne pa v fantazijo z malce resnejšimi ambicijami.

Če magijo povežete s kakšno sveto, božjo ali podobno entiteto, morate zgraditi tudi okostje takšnega sistema. Izdelati morate religijo, moralni in etični sistem, v okviru katerega deluje magijski sistem. Še en ljubek kliše – kdor ima možnost pridobiti velike moči, mora najprej dokazati, da je sposoben velike odgovornosti. A za izgradnjo takšnega sistema morate poznati filozofijo religije, mistike, okultizma in še česa.

Sodobna & klasična fantazija

Zdaj ste svoj svet naselili z zverjadjjo, inteligentnimi bitji, razdelili magične moči, torej je čas za zgodovino, da ta dogajanje pripelje do stanja, ki opravičuje vaše fantazijsko delo.

Sodobna fantazija je glede zgodovinskega ozadja zgodbe precej natančnejša. Klasična fantazija se zadovolji z Lucasovo »Bilo je nekoč v daljni galaksiji«. Ta fantazija ni zaradi tega nič slabša. Gre pač za drug podžanr, za drugačna izhodišča. Na koncu itak šteje samo to, kako dobra je zgodba, postavljena med platnice.

Če ste se odločili zagristi v kislno jabolko sodobne fantazije, morate spesniti zgodovino svojega fantazijskega sveta. Tukaj pa je ključno znanje zgodovine in zgodovinskih značilnosti. Upam, da pri bitjih, ki naseljujejo inteligentnejši del sveta, niste izumljali tople vode, saj boste lahko uveljavili zakonitosti naše zgodovine. V nasprotnem pa morate vplesti še malo logične uporabe psihologije ipd.

Kako najlažje do čisto ta prave zgodovine? Lepo si naredite popis pomembnih dogodkov, udeleženi ljudi in zveri ter posledic njihovega mahedranja. Vmes dajte kakšne kužne bolezni, ujme ipd. Pač to, kar pozna tudi naš svet. Bodite zanimivi, pametno uporabite domišljijo. Nič ne bo narobe, da predelate in pametno premešate posamezna znana zgodovinska obdobja. Naš svet je poln zanimivosti, uporabite jih pametno.

V Vitezih in Čarovnikih je na spletni strani in knjigah popisan znaten del zgodovine Drugotnosti. Z dovolj bogatim in zanimivim prikazom sebi olajšate delo na glavni zgodbi in pritegnete ljubitelje te literature. Od fantazijske sage, zlasti junaških epov, ljubiteljska skupnost pričakuje obširne rodbinske sezname, zgodovinske datume ipd.

Seveda morate v ta zgodovinski tok vplesti tudi religijo, etiko in moralo. Ni pomembno, kaj naredite, pomembno je, da je stvar logična. Ta vaša zgodovina je vir niti, ki jih boste spletili v vašo fantazijsko knjigo. V klasični fantaziji zgodovina ni tako pomembna. Če ste malce ambicioznejši, si naredite skico tega, kar je mogoče pomembno za zgodbo.

Blebetanja in čečkanja

Verodostojni fantazijski svet ima seveda svoje jezike in pisave. Zlasti ambicioznejši, velikopotezni epi vsebujejo vsaj nekaj izmišljenih jezikov, pisav in z njimi povezanih kultur.

Fantazijski kliše so nordijske rune in nordijsko zveneči jeziki. To gre skupaj z nordijsko, oz. keltsko zvenečimi glavnimi protagonisti in variacijo nordijskega ali keltskega kulturnega ozadja. A po svetu obstaja še precej drugih naborov jezikov in pisav. V Vitezih in Čarovnikih je uporabljen biblijski duhovno – mistični in semitski jezikovni korpus. Ta je bližje sredozemskemu okolju, katerega del smo tudi mi. Saj bistvo mistike, ki je izza keltskega izročila ni tako različno od svetopismeskega. Razlike so samo v geografskih in klimatskih razlikah, ki pogojujejo malce drugačno interpretacijo istega.

Za pisavo fantazijskega sveta lahko uporabite tudi hebrejsko, arabsko ali sanskrito pisavo. Potem je tu enohijanska, angelska in še kakšna malce bolj mistična pisava. Opcij je dovolj. Seveda pa je dobro, če upoštevate tudi ozadje uporabljene pisave. Hebrejščina izpade smešno ob keltsko zvenečih ljudeh.

Zgodba

Znaten del fantazije temelji na mantri:

»Dežele so živele v sožitju in razumevanju. Nekega dne se na severu (vzhodu) pojavi zlobni čarovnik ... V vasi je živel droben fantič. Svet čarovnikov je ravno v njem našel potomca davno izginulih Varuhov bureka ... Po 12 letnega fantiča (ali deklino) pride Beli čarovnik, a ga ne prepriča, dokler mu zlobniki ne posilijo očeta in ljubezenski interes vprežejo v suženjski korpus. Potem se razjezi in hlepeč po maščevanju sledi Belemu. Vmes se jim pridružijo zafrustrirana frača, jebivetrni kavboj in še kdo. Tu in tam kdo pade in vstane in znajdejo se pred mračnim gradom. Na koncu seveda razsuje zlobneža in si vzame svojo plodno samico (samca).«

Zgornji scenarij v različnih variacijah je že tolikokrat zlorabljen, da peče. Zgornji scenarij radi zlorabljajo pod pretvezo »mladinska literatura«. Če ima avtor(-ica) ambicije delo prodajati tudi starejšim, pač namesto 12 – letne mulčadi uporabijo kaj starejšega. Zraven dodajo malce žmohta, pa je »resna« fantazija. Če pa to spesni »pravi« avtor, pa dobimo magični realizem, ki je baje »resna« literarna zvrst.

Dragi moji, tace proč od takšnih klišejev, če ste se določili napisati kvalitetnejše žanrsko delo. Saj ni z zgornjim scenarijem nič narobe, če zgodbi in likom vdihnete dovolj zanimivega življenja. Včasih so klišeji predstavljeni tako, da se med branjem imate prav fino. Za na plažo so takšne zgodbe prav dobre, saj ne najedajo in sproščajo. Samo na jasnem si morate biti, da niste ustvarili žanrskega presežnika, temveč nekaj, s čemer si mislite izboljšati rezino kruha. Ker v tem članku pišem o načinu, kako do kvalitetnega predstavnika žanra, pustimo klišejsko pletenje izdajam za 7,99 € za nakup v trafikah.



Zgodba, ki jo pišete, je del širšega konteksta

Sodobna fantazija se od svoje klasične sorodnice loči predvsem zaradi svojega obsega in zgodbovniških izhodišč. Klasična fantazija se začne »nekega dne«. Predzgodba tega »nekega dne« je lahko precej enostavna. V svojem delu lahko ta del odpravite v odstavku ali dveh. Tako se izognete nepotrebnemu zapletanju že na uvodu.

Druga pesem je sodobna fantazija. Nekje sem zapisal, da je treba pri tej zvrsti do dokončne zmage pojesti več bureka, polokati več piva in premlatiti več različnih capinov. Torej mora zgodba imeti več predzgodbe. Včasih cel doktorat iz neke izmišljene zgodovine.

Vstopne niti

Za lažje razumevanje uvajam pojem vstopnih niti. V ambicioznejših fantazijskih sagah je vknjižena zgodba samo del večje celote, ki lahko obsega nekaj knjig s po 1000+ stranmi. Tok zgodbe takšnega epa je gotovo drugače zastavljen, kot recimo Rdeča kapica.

Zaradi začetka zgodbe sem vam pridigal o pisani zgodovini, mitologiji, jeziki in politični ureditvi. Ko ste zapisali zgodovino, ste prišli do točke, ko je treba nadaljevati z vašo knjigo. Kako?

Zgodbo lahko začnete na sledeča načina:

- Začne se z več nepovezanimi nitmi, ki jih spremljamo do bridkega ali veselega konca;
- začne se v več nitmi, katerim se pridružujejo še dodatne niti.

Zgodbovniških niti je v fantaziji za malce zrelejšo populacijo kar nekaj. Zlasti v sodobni fantaziji se te niti prepletajo, množijo, krčijo in prehajajo skozi različne obrate. Nekatere niti se začnejo očitno, druge so samo nakazane. Te niti lahko spremljamo eno za drugo, lahko pa skačemo med njimi in popisujemo samo trenutno stanje.

Najpomembnejše je, da se kot avtor ne izgubite med njimi in da obdržite nadzor nad logiko dogajanja. Ni hujšega, če recimo nekoga ubijete v 2. poglavju, nakar v 10. poglavju opisujete, kako je umiral v 5. Poglavju. Dobra je tudi ta, kako je fino, da je bila smrt iz 6. poglavja maščevana v 3. poglavju. Tok zgodbe je odvisen od vstopnih niti. Če imajo te trdne vezi z vašo zgodovinsko zgodbo, je to dobro.

Sladka franšiza

Če imate logično razdelan svet z bogato opisano zgodovino, fino razdelane vse sfere tamkajšnjega življenja, lahko v primeru spodobnega uspeha pišete predzgodbe, vmesne zgodbe legende, knjige magije ipd. Ker imate osnovo, je to fino in vas ne bo skrbelo, da ste kje kresnili mimo. Ravno končujem predzgodbo Vitezi in Čarovniki: Votlina skrivnosti. To je sprva arheološki triler, ki se sprevrže v magični realizem s primesmi znanstveno fantastičnega trilerja. Napisal sem tudi zgodbi med prvima dvema knjigama. Ker imam spisano časovnico, ni težko.

Trupla

Zgodbo peljejo liki. Pametno je, če si najprej naredite osnovni nabor likov in njihovih sposobnosti, vrlin in slabosti. Saj poznate tisti značjski štrikotnik, razdeljen

na štiri enake kvadrate! Če ciljate na mladino do 14 let, so lahko liki preprostejši, z močnejše izraženimi vlogami in odzivi. Če pa pletete fantazijo za zrelejšo populacijo, pa ljudi ne smete žaliti z enodimenzionalnimi liki, temveč morajo vsi vaši karakterji soditi v območje sivine. V tem okolju so okoliščine tiste, ki like obarvajo svetleje ali temneje. Za vsak lik si naredite neke osnovne smerice. Jaz si delam seznam z osnovnimi lastnostmi.

Pletenje puloverja zgodbe

Najprej naredimo začetek, torej postavimo začetne niti. Fino je, da imate spisan vsaj osnovni sinopsis zgodbe, da vas na sredini ne bo zbolela glava. Ne bom vam pametoval, kaj in kako pišete. Lahko vam samo svetujem nekaj drobnarij:

- Pazite na konsistentnost povedi;
- dialogi naj ne bodo cankarjanske meditacije, temveč živ jezik, začinjen z okoliščinami in morebiti osebno noto lika;
- ne opisujte, temveč pripovedujte zgodbo;
- ne skačite preveč iz ene na drugo nit, ohranjajte tekočo rdečo nit;
- če želite svojo zgodbo narediti v več knjigah, naj bo prva knjiga zaključena celota;
- šele druga knjiga serije je lahko takšna, da zahteva nadaljevanje. A potem morate nadaljevanje napisati v doglednem času. Do 2 leti je maksimalni čas. Če vam zmanjka idej, delo za nekaj časa odložite in počakajte, da se vam vrne tok zgodbe. Ne nadaljujte na silo.

Pisanje

Med pisanjem se ne obremenjujte z oblikovanjem naslovov, ne krancijajte besedil. Word (ali Writer) sta orodja za pisanje in ne za oblikovanje. Zgodba naj bo razporejena v logična poglavja in podpoglavja. Kaj več, kot dveh ravni poglavij ne boste potrebovali, saj večja razdrobljenost v globino slabo vpliva na konsistentnost zgodbe. Že takoj na začetku pišite z dvojnimi razmikom, ki ga imajo radi predvsem lektorji.

Medenje

Velika napaka, zlasti začetnikov, je nestrpnost in neučakanost. Ko ste zgodbo napisali, jo odložite za nekaj časa. Čez čas, po nekaj tednih se vrnite k njej. Začnite od začetka. Ugotovili boste, da morate veliko že napisanega popraviti, dopolniti ali odstraniti. Ravno slednje je nekaj najhujšega. Ugotovili boste, da ste recimo celo stran porabili za opisovanje nekega mesta. Komu mar za opisovanje tehnologije za tlakovanje ulic ali spolne navade podžupana! Ohranite samo to, kar je potrebno za razvoj zgodbe. Na drugi strani lahko preveč klestenja morebitnih opisov, če jih ne morete spremeniti v pripoved, pusti bralca na suhem glede pojasnil dogajanja zgodbe. Tudi to je napaka mnogih avtorjev. Po kakšnem mesecu ali dveh ste končali revizijo. Če še niste čisto prepričani, dajte zgodbo še za kakšen mesec na hladno, da v vas dozori morebitne spremembe. Ko ste prepričani, da je zgodba ono, kar ste hoteli, je čas, da gre delo k lektorju. Mislite, da sami dobro obvladate



jezik? Še vrhunski strokovnjaki za svoja dela vprežejo lektorje, saj drugo oko drugače vidi. A lektor ni nekdo, ki bo ocenjeval zgodbo, temveč strokovnjak, ki bo popravil oblikovne in slovnične napake. On ne bo ugotavljal, da ste smrt iz 5. poglavja maščevali v 3. poglavju.

Poskusni bralci

Lektor naredi svoje, vi zatem s temi popravki uredite svoje delo. Mislite, da je konec? Na domači sceni je včasih celo lektoriranje zreducirano na jezikovni pregled in delo roma v nadaljnjo produkcijo. Napaka! Nujno je, da delo pred ali po prelomu nekdo prebere. Lahko tudi v obeh fazah. Zgodi se, da se med prenosom besedila v program za prelom zgodijo kakšne dodatne napake. Na zahodu je nekaj čisto običajnega, da delo prebere eden ali več poskusnih bralcev. Spodobne založbe imajo posebej najete ljudi, da se prebijajo skozi umotvore njihovih avtorjev.

V čem je fora? Poskusni bralec vidi vaše delo iz drugačne perspektive, kot ga vi sami. On(-a) dobi v roke rokopis in ga prebere. Pri tem seveda pridno beleži morebitne zadržke. Urednik in avtor potem ugotovita, kaj od tega upoštevati. Na ta način se iztrebi večji del nerodnosti in zato so knjige uveljavljenih avtorjev in založb tudi s tega stališča korektni izdelki.

Produkcija - od rokopisa do izdelka na knjižni polici

Zgodi se, da je avtor tudi lektor in urednik. Poleg tega poprime še za oblikovanje. To je zlasti pri samozaložbah. Žal pa tudi mnoge, zlasti manjše založbe na veliko varčujejo pri prenosu rokopisa v knjižni izdelek. Mnogi ne razumejo, da je knjiga tudi tržno blago. Zadovoljiti se s subvencijo tega ali onega akterja in na trg poslati nevšečen, polovičen in predrag izdelek, je skrajno žaljivo do končnih porabnikov. Knjige potem pač obležijo in prekrije jih prah pozabe. A kje varčujejo, čeprav ne bi smeli?

Maličenje jezika

Najprej je na udaru urednik. Tega velik del domačih del nima, oziroma je skrit v osebi šefa(-ice) založbe, ki morebiti ni poznavalec žanra, a še huje je, če urednika sploh ni in se podpiše pač nekdo, ki je pri roki.

Naslednji za odstrel s prizorišča priprave knjige je lektor. Večkrat se zgodi, da se založnik odloči za jezikovni pregled, ki ga opravi nekdo, ki je pač pri roki in ima ustrezno izobrazbo, čeprav mogoče nima nekih lektorskih izkušenj na področju nam ljubih žanrov. In še to, jezikovni pregled ni lektoriranje.

Likovna oprema

Fantazijska literatura ni krimič, niti ni znanstvena fantastika ali drama. Ljudje od knjige pričakujejo naslovnico in ostalo likovno opremo z oblikovanjem, ki jasno definira žanr. Nadalje se spreminja tudi stil oblikovanja in ilustracij. Kar je bilo fino za 70-ta leta, zdaj ni več fino. Na smolo založnikov in avtorjev pa so lahko ilustracije precej draga zadeva. Zlasti ilustracije, ki so res-

nično namenske, zahtevajo vrhunskega ilustratorja, ki mora v delo vložiti ogromno število ur. Zavedajte se, da je ilustracija naslovnice prvi stik bralca (kupca) z vašo knjigo. A vrhunska naslovnica pomeni med 15 in celo do 40 % stroškov tiska (odvisno od debeline knjige in naklade). Fantazijske knjige so opremljene tudi z zemljevidom fantazijske dežele. Tudi ta mora biti izrisan s primernim orodjem ali ga naj za vas izriše profesionallec. Tudi tu je strošek (gl. poglavje o zemljevidu).

Žal pa domači založniku, razen svetlih izjem, varčujejo. Največkrat je naslovnica neka abstraktna slikarija umetnika(-ce), ki pač to delo stori celo brezplačno ali za nekaj 10 €. Še drastičnejši so nekateri založniki, ki na naslovnico prilepijo s Photoshopom obdelano sliko, največkrat sneto s spleta. Če je ta slika še prekomerno povečana, pa dobimo odbijajočo zmes drekastih flekov. Okusi so sicer različni, a pri oblikovanju naslovnice in tudi fantaziji obstajajo neki standardi. Založniki potem varčujejo tudi pri notranji opremi. Ker je čas denar, običajno kar wordov dokument izvozijo v PDF in to je to. Potem pa imamo izdelke, kakršni so ...

Moj napotek

Dragi avtorji, nikakor ne pristanite na kr'neki oblikovanje in prelom! Ljudje pri nas ne spoštujejo domačih avtorjev, kar kaže »partizansko« uredništvo in nestrokovna lektura, generično, neustrezno in površno oblikovanje in nesorazmerno visoka cena za končni izdelek. Posledica tega so izdelki, ki jih ne mara nobena knjigarica, oziroma obležijo na policah, dokler jih knjigarna ne vrne založniku. Za takšno usodo največkrat niste krivi avtorji, temveč stroškovne škarje založnika. Priporočam vam, da za vse faze produkcije, kjer lahko vplivate, tudi to storite.

Je nujno, da za naslovnico odštejete 350 ali več evrov?

Ni nujno. Pobrskajte po spletu, saj se v digitalnem veselju valja na milijone vsehčnih ilustracij. Gotovo boste našli kaj zase. Ko pa to najdete, naj vam ne bo žal odšteti nekaj evrov za sliko v polni ločljivosti.

Čemu služi urednik?

Urednik je prvi stik avtorja z založbo. To so izkušeni ljudje, ki hitro vedo, kdaj neko delo obeta in kdaj (še) ne. On je ta, ki vam nakaže na morebitne luknje v pripovedi, če sploh obetate.

Kaj potem počne poskusni bralec?

Poskusni bralec je običajno oseba, ki ni profesionalno vezana na bodočo knjigo. Ta bralec zgodbo prebere in jo ocenjuje s stališča morebitne stranke. To zadnji filter.

Knjiga je zunaj! Zdaj sem car!

Dragi moji, še daleč ste od carske vladavine! Prvi problem je zakonitost našega trga. Drugi je omejenost virov manjših založb in zatem imamo še težave na knjigotrškem področju. A to so teme za nek drugi članek.



FILMSKE MEDZVEZDNICE (2) - STAR TREK

Andrej Ivanuša

Najbolj znana »vesoljska« TV serija je vsekakor Star Trek (Zvezdne steze) 1966-1969 z nesmrtnim Vulkancom Mr. Spockom (Leonard Nimoy) in z Zemljani kapitanom James T. Kirkom (William Shatner), zdravnikom dr. McCoyem (DeForest Kelley), navigatorko Uhuro (Nichelle Nichols) in inženirjem strojnice Scottom (James Doohan). O tej seriji bo na straneh JEJ zagotovo še govora.

Samo »Star Trek vesolje« je izredno obsežen preplet TV serij, filmov, računalniških iger, knjig in še mnogega drugega. V njem najdemo vesoljske ladje Federacije (Zemlja in več kakor 150 drugih planetnih civilizacij), Borgov, Cardassianov, Jem-Hadarjev, Kazonov, Klingonov, Romulanov, Vulkancev in Xindijev. Tako se bom v članku posvetil le nekaterim najbolj znanim vesoljskim ladjam iz serije.

Podatki zanje so iz The Star Trek Encyclopedia: A Reference Guide to the Future, ki so jo napisali Michael Okuda, Denise Okuda, in Debbie Mirek, ilustriral Doug Drexler (ISBN 0-671-88684-3), doslej so bile tri izdaje 1994, 1997 in 1999.

FEDERACIJSKA U.S.S. ENTERPRISE

Glavna »junakinja« serije je zagotovo U.S.S. Enterprise. V seriji in v filmih nastopa v različnih variacijah in je večkrat »posodobljena«. V sami seriji ni posebej izpostavljena in je »samo tehnično sredstvo« za potovanje po vesolju. V filmih pa igra ključno vlogo v razvoju določenih dogodkov in same zgodbe. Prvi model je bil oborožen s fotonskimi torpedi in fazezji (pa naj bo to karkoli že) ter je imel možnost samouničenja. Njena največja hitrost je bila 10x hitrost svetlobe ali WARP 10. Ob tem je bila edina federacijska medzvezdnica, ki je zmogla potovanje skozi čas. In potem - holodeck, trodimenzionalna prikazovalnica okolice ... To je bila za tisti čas res neverjetna zadeva. A še bolj neverjetna stvar je bil transportni žarek. Saj vsi poznate nesmrtni stavek: »Beam me up, Scotty!« To je še danes super izum, saj ne obstaja prava tehnična ideja, kako bi bilo to mogoče izvesti.

Ob tem so zanimivost še avtomatska vrata, ki se »vuššš« samodejno odprejo, ko se jim približamo in se znova kar sama »vuššš« zaprejo za obiskovalcem. Leta 1966, ko se je serija začela, kaj takega na Zemlji sploh ni



Prva federacijska medzvezdnica U.S.S. Enterprise NCC-1701 (TV serija Star Trek 1966-1969)



U.S.S. Enterprise: NGC-1701, NGC-1701-A, NGC-1701-B in prvotni transportni čolniček iz NGC-1701

obstajalo. Lastnik verige trgovin ValMart iz ZDA je poklical filmarje in jih povprašal, kje so kupili taka vrata. A so mu rekli, da so to »filmska« vrata, ki jih na skrivaj odpirata dva »črnca«. Ni mu dalo miru in je svojim inženirjem naročil, da naj izumijo vrata, ki se sama odpirajo. V roku šestih mesecev so ustvarili prva samodejna vrata na svetu. Tako so filmarji dali pobudo za nov izum.

Nova »vesoljska« ladja je dobila oznako NCC-1701. Veliko ljudi meni, da je ladjo oblikoval Matt Jefferies (1921-2003), a je bil njegov model preveč kompleksen za takratno filmsko tehniko. Za osnovo so zato vzeli predlog avtomobilskega oblikovalca Gena Winfielda (rojen 1927), ki je bil enostavnejši. Matt je nato prispeval celotni interior ladje. To mu je bilo blizu, saj je bil vojaški pilot med drugo svetovno vojno. Matt ji je dal tudi »ime« NCC-1702 na osnovi kodirnega sistema za ameriška vojaška letala 20. stoletja. Kratica pomeni N = letalo registrirano v ZDA, C = civilno plovilo in drugi C je tukaj, ker se mu je tako zdelo lepše in da se razlikuje od uradnih kratic. Nekateri raziskovalci nastanka serije menijo, da je to kratica za "Naval Construction Contract", oz. številka izmišljene konstrukcijske pogodbe za izvedbo vesoljske ladje. Kaj točno pomenijo številke 1701 ni nikjer omenjeno.

Avtor serije Gene Roddenberry je v svojih zgodbah ladjo imenoval United Space Ship, kar ji daje prvo oznako U.S.S. in seveda še Enterprise ali po naše Podjetnost. Oblikovalci so vedeli, da je Genu všeč krožnikasta oblika vesoljskega plovila. Ob tem so se želeli izogniti klasi-

čni »raketni« obliki vesoljskih plovil, ki so bila takrat moderna. Ker so menili, da bi bili motorji premočni in bi preveč žarčili, so jih ločili od plovila. Tako je nastal krožnikasti glavni bivalno-tehnični del, valjasti strojni del in dva motorja na V-nosilcu. Gene je bil z obliko zelo zadovoljen, še posebej mu je bil všeč pogled od zgoraj. Skozi serijo in filme, se je ladja razvijala. V originalni seriji (The Original Series = TOS 1966-1969) obstajajo tri različice.

Prva, NCC-1701 je bila uradno v uporabi v obdobju 2245-2285. Registrirana je bila kot USS Enterprise (NCC-1701), klasa Constitution. Kapitani so ji bili Robert April (James Doohan, Gene Roddenberry), Christopher Pike (Jeffrey Hunter), James T. Kirk (William Shatner), Willard Decker (Stephen Collins) in Mr. Spock (Leonard Nimoy). Kot sem že omenil, videti jo je mogoče v TOS (1966-1969) in v The Animated Series (1973-74). Rahlo spremenjena različica je prikazana Star Trek: The Motion Picture (1979) in v Star Trek II: The Wrath of Khan (1982) ter v Star Trek III: The Search for Spock (1984), kjer je bila uničena.

Druga, NCC-1701-A je plula v obdobju 2286-2293, njen kapitan je bil James T. Kirk (William Shatner). Pojavi se ob zaključku filma Star Trek IV: The Voyage Home (1986). Kasneje je v uporabi v vseh filmih, kjer nastopa njena prvotna posadka.

Tretja, NCC-1701-B, pokriva obdobje 2293-2320. Njena kapitana sta John Harriman (Alan Ruck) and Demora Sulu (Jacqueline Kim). Prvič se pojavi v filmu Star Trek Generations (1994).



V seriji *Star Trek: The Next Generation* se pojavijo različice C, D in E. V računalniški igri imenovani *25th Century* (*Star Trek Online*) obstaja nova različica F. Ob tem so v serijah in filmih prikazane alternativne bodočnosti in znotraj teh se pojavijo tudi alternativne vesoljske ladje *Enterprise*. Vzaključni epizodi serije *Star Trek: The Next Generation* imenovani *All Good Things...* je prikazana alternativna bodočnost, kjer ni spopadov prikazanih v prvi bodočnosti. *Enterprise* postane admiralska ladja pod poveljstvom admirala Williama T. Rikerja (Jonathan Frakes). To je potem NCC-1701-D različica. Ta ima še tretji motor, pritajevalno napravo (cloaking device) in velik dodaten faser na krožnikastem delu. V seriji *Star Trek: Enterprise*, se v epizodi *Azati Prime* pojavi zadnja različica NCC-1701-J, ki pluje v 26-tem stoletju.

Kako velika bi naj bila U.S.S. *Enterprise*? Na začetku se s tem vprašanjem ni nihče ukvarjal. Ko pa so narasle tehnične zahteve in se sprostile nove možnosti za računalniško vizualizacijo, se je odprlo to vprašanje, saj je od tega odvisno, kako natančni so detajli na vesoljski ladji. Ko so proučili sorazmerja, se je pokazalo, da je verjetna velikost prvih različic okrog 289 metrov, v naslednji seriji je narasla na 370 metrov. Nato so postali pozorni še na hangar za transportne čolničke za pristanek na planetu. Tu je postalo jasno, da so podcenili sorazmerja in v začetku so bili ti napram glavni ladji preveliki. Ko so delali različico zadnje serije za diske Blu-ray, je njena dolžina narasla na 725 metrov.

KLINGONSKA BIRD OF PREY

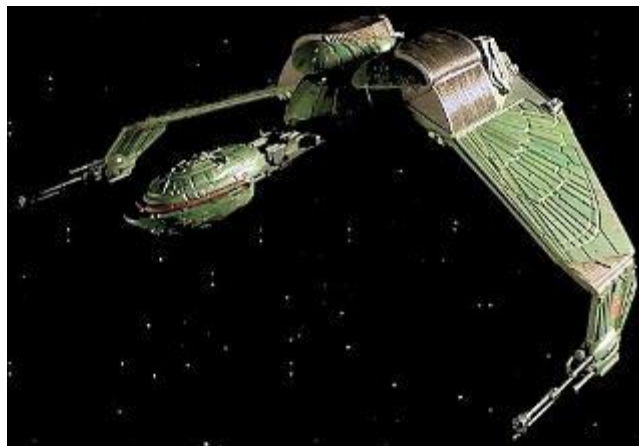
To je ladja, ki zmore več kakor marsikatera ladja Federacije. Ampak najboljša je njena »ubijalska« oblika, ki je najbolj prepoznavna v vsem panteonu vesoljskih ladij v različnih TV serijah in filmih. Edino pri oblikovanju njene notranjosti se niso kaj poseben trudili. Razen, če je to del klingonske kulture. V seriji so Klingoni prikazani kot vojaški narod in včasih me spominjajo na prastare Kelte ali mogoče celo na Špartance. Njihov poriv sta čast in slava ter tako vedno vidimo samo njihove vojaške ladje. To bi naj bil kontrast proti raziskovalni naravnosti Federacije.

A na vrhu liste je bojna križarka razreda D7, ki se pojavi že v TOS in jo je podobno kot *Enterprise* oblikoval Matt Jefferies. Podobna je manti in njena oblika je prepoznavna. Tudi druge, kasneje prikazane klingonske ladje, povzemajo osnovno obliko. Vse ladje poganjajo do-svetlobni stroji in warp stroji za preseganje svetlobne hitrosti. Vedno so dobro oborožene in imajo posebne žarkovne naprave imenove disruptors, fotonske torpede, antimaterijska orožja in prikrievnike (cloaking device). Notranjost, kot sem že omenil, je zelo špartanska in posnema notranjosti naših podmornic. Njihove oznake vedno pričnejo z IKS, kar pomeni "Imperial Klingon Starship".

Za kasnejše oblike klingonskih vesoljskih ladij so poskrbeli pri Industrial Light & Magic's. Pri tem je opazno, da je mnogo podrobnosti Romulanskih. To je bilo

zato, ker so najprej predvideli, da bodo nasprotniki Romulani. A so se kasneje preusmerili na Klingone, vzorec na »krilih« ujede pa je kljub vsemu ostal romulanski. Vesoljska ladja *Bird of Prey D7* se prvič pojavi v filmu *Star Trek: The Search for Spock*. Kasneje pa še v petih filmih.

Zaradi varčevanja s sredstvi so isti model uporabili kar za dve plovili. Razred B'rel je manjši, z dvanajstčlansko posadko in dolžine 160m. Večja ladja je razreda K'Vort, dolga 320m in s 300-člansko posadko. Vsekakor z večjim modelom ni bilo šale. USS *Enterprise* in USS *Enterprise-D* sta bili uničeni v spopadu s tem klingonskim morilskim plovilom.



ROMULANSKA WARBIRD

Romulani se prvič pojavijo v TOS v epizodi *Balance of Terror* (1966). Potem so redni »gostje« v *The Animated Series*, *The Next Generation*, *Deep Space Nine*, *Voyager* in *Enterprise* ter še v dveh filmih *Star Trek Nemesis* (2002) and *Star Trek* (2009). Scenarist Paul Schneider je pač potreboval primerne nasprotnike in Romulani so svojo vlogo vedno odlično opravili. Idejno pa vlečejo niti iz knjig Diane Duane, imenovanih *Rihannsu* serija.

Romulanska Warbird je razreda D'deridex-class in je znana federacijski Zvezdni floti (Star fleet) kot Warbird tipa B. Je standardna bojna križarka in je v uporabi v drugi polovici 24. stoletja. Je tudi mnogo večja od Federacijskih galaktičnih medzvezdnic. Njena warp hitrost je višja od federacijskih in ni znano kolikšno končno hitrost lahko doseže. Ima disruptorske topove in prikrievnike. Po izjavah romulanskih poveljnikov je tudi mnogo močnejša od klingonskih Ujed. Kot večina drugih





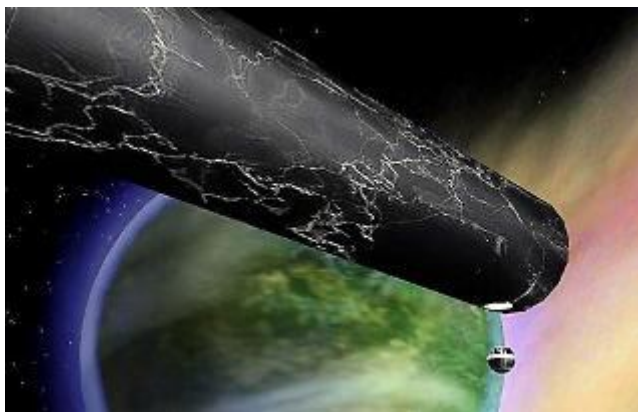
njihovih ladij je oblikovno podobna pticam. Sestavljena je iz spodnjega in zgornjega polovala in s ptičjo glavo v prežečem stanju ter je običajno svetlo zelene barve.

KITOVSKI VALJ

Ta vesoljska ladja se pojavi v filmu Star Trek: The Voyage Home (1986), ki je pravi okoljski protest proti uničevanju narave. Zaradi svoje oblike se nikoli ne pojavi v spisku naj-vesoljskih ladij. Je namreč videti kot gigantski zarjaveli kovinski valj. Kdo je njena posadka lahko samo slutimo. Njena vloga je pravzaprav dolgočasna. Počasi pripluje do Zemlje, odpre okroglo velikan-sko lino. Iz nje prodre moder žarek. Usmerjen je na Pacifik. Ko zadene vodo, se zasliši značilen »kitovski« jeblik. Njegova energija je tako močna, da »trese« atmosfero. Priklicati poskuša kite, ki pa so v filmu že izumrli. Posadka ladje Enterprise odpotuje v preteklost in prepelje kite v bodočnost, da rešijo Zemljo. Ko se kiti oglasi, ladja ugasne žarek, zapre lino in odpluje. Dolgočasno, ne res?

Vendar je zanimiva izjava vodje modelne delavnice Jeffa Manna iz Industrial Light And Magic:

»S to medzvezdnico smo imeli obilne težave. Cilinder ni bil problem, ampak kako mu dati gigantsko velikost! Bil bi naj velik in sijoč in naj bi bljuval bleščeč modri žarek. Poskušali smo vse mogoče, a se je vedno zdel velik le toliko kot federacijske vesoljske ladje. Na koncu smo našli kos cevi za namakalni sistem s premerom

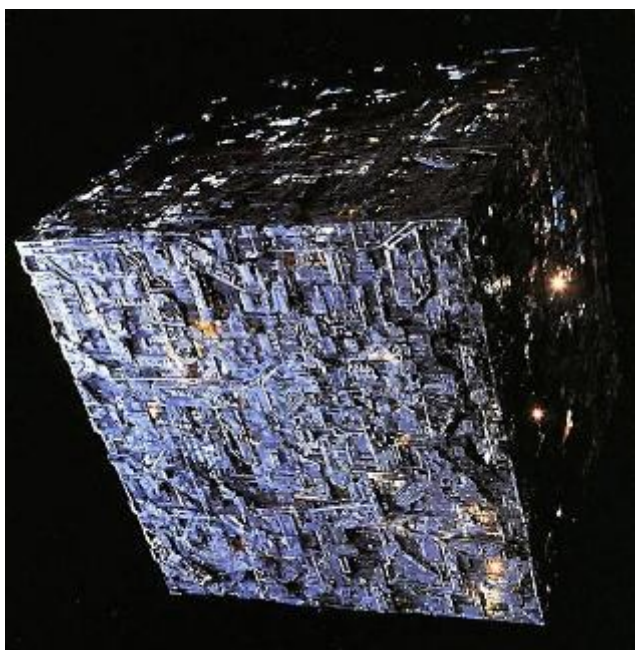


okrog 75cm. Prebarvali smo ga na črno. Skozi luknjo smo spustili modro obarvano vodo, ki smo ji kasneje računalniško dodali bleščeč izgled.«

Najbolj so pri tej medzvezdnici v zadregi prodajalci igrar in modelov. Saj, le kdo bi kupil na črno pobarvan cilindar z okroglo luknjo na eni strani? Le kakšna vesoljska ladja je to?

BORG CUBE

Huh! To pa je medzvezdnica na tretjo potenco. Izgleda prav čudno, kakor nabrazdana črna kocka planetarnih razmer, ki počasi pluje skozi vesolje. Ampak, to je le njena zunanost in občutek na prvi pogled. Ta nas zapele v fatalno pomoto. V njem živijo Borgi! Pomislmo še enkrat ... V njem živi kolektiva Borg. Inteligentno, zlobno in pogoltno mravljišče na poti skozi vesolje. Je preprosta transportna ladja, križarka za popotovanja, industrijska medzvezdnica in bojni stroj – vse v enem. Ko jo zadene neznano orožje, ga prouči, posrka in predela za svoje potrebe. Brezčasen stroj, mravljišče, bivališče. Preprosta in učinkovita. Zaprepaščujoča. Srhlijava. ■



O življenju, vesolju in sploh vsem www.andros.si/vesolje/

- podroben opis Sonca in planetov Osončja,
- nastanek in mehanika galaksij,
- rojstvo, življenje in smrt zvezd,
- bigbang, struktura vesolja in njegov konec,
- o možnostih življenja na različnih planetih,
- potovanja na Mars, izza meja Osončja in še dlje,
- pojmovnik, pojasnilo manj znanih pojmov, formule.





VOTLINA SKRIVNOSTI

(Odlomek iz fantastičnega romana)

Bojan Ekselenski

12. poglavje - Srečni pesjan

Mohamed se je zadovoljno smehljaj. S svojimi domisljicami je vedno znova osupnil sodelavke in sodelavce. Takrat je privabil pozornost Pentagona. Dva resna moža v družbi zjebano resne ženske so ob spremstvu dveh mrkih nižjih častnikov prikorakali v kampus. Vsa komur, ki jih je hotel ustaviti, so pokazali dovolj pomembne kartice.

Končno sedijo v sobi za sestanke. Mohamed, dva generala in ena polkovnica strogih potez so sedeli na dveh koncih velike plastične mize. Mohamed je pritisnil na gumb NE MOTITE. Za vsak primer, čeprav sta pred vrati stala častnika okamnjene fac.

Mohamed premerja uniformirano družčino. General na sredi je bil očitni šef predstave. Počasi položi predse tablico in oživi holo efekt. Mohamed prepozna posnetek

napada na votlino skrivnosti. Hotel je postaviti vprašanje, a je raje molčal. Tem zjebanim tipom in ledeni frači ni hotel z ničimer olajšati zadeve. Za zdaj še ne.

Začel je general strogih potez. Izdajal je stroj za razum, osvobojen vsakršnih čustev. Preskočil je običajno človeško spoznavanje in ostalo, kar loči ljudi od zverí. Niso se predstavili, niti z ničimer ne dajo vedeti, kaj vedo o njem. Samo trd glas nekoga, ki je navajen ukazovati:

»Najbrž vam je poznan ta prizor. Nas ne zanima, kdo je bil terorist in kdo ni bil terorist. Zanimivo je, da sta se v tej zmedí rešili samo dve osebi. Napadalci so bili glede na vrhunsko opremo silno površni. Se vam ne zdi?«

Mohamed je skomignil z rameni:

»Kdo je bil še drugi srečnež?«

General se je spogledal s svojim sodelavcem in sodelavko. Ta je ledeno prikimala:

»Tudi nam se zdi preživeli srečnež silno zanimiv. Poglejte obraz!«

Slika neobritega moža je trepetala v prostoru nad zaslonom. Mohamed je znova ležerno skomignil z rameni:

»Ne zdi se mi znan. Nisem ga videl v družbi šefa ali šefice. Najbrž je bil del zunanjega varovanja. Veste, šef,« a ga je general prekinil:

»Kaj pa tukaj?«

Mohamed je prepoznal notranjost bifeja. Tam se je vedno ustavljal, ko se je vračal v najeto stanovanje. Ni hotel stanovati v kampusu. Malce je bil prestar za študentsko navihanost. S kazalcem je prekril ustnice in zamomljaj:

»To je ta isti tip. Nikoli nisem bil pozoren nanj, on pa ne name. Nikoli nisva spregovorila, nikoli me ni,« a ga je prekinila ženska. Lase je imela spete, gotovo si jih je barvala. Tanke ustnice s komaj zaznano dekoracijo so izdajale brezčustven, karieristični stroj, ki hoče moškimi prascem dokazati ženske sposobnosti. Vsled kronične nedejbanosti je najbrž polna frustracij. S takšnimi s eni dobro pečati, saj te znajo dobro zbrcati in objajčiti.

»Vemo, da nista ravno pivska prijatelja. Ta gospod, Mike Hall, se pojavlja v različnih kontekstih, če lahko tako rečem,« in je namignila poveljujočemu. Mohamed se je nasmehnil. Kuža je prosil gospodarja, da lahko zalaja v polno luno. Te ledene frače se mora bati. Ob misli na polkovnico je podzavestno čutil neki pritajen strah. Nikoli ni zaupal ambicioznim uniformiranim ženskam s tankimi ustnicami. Ženska je monotono nadaljevala na svoj zjeban način:

»Vam je znana ta stavba?« in je s kretnjo priklicala nov posnetek. Mohamed je nejeverno zmajeval z glavo in se srečal s peklensko zmrzaljo njenih mrtvaških oči. Približala je posnetek in izostrila pogled nekam izza



Mark Jordan: Votlina skrivnosti (naslovnica)



Mohamedovega ravnodušnega obraza:

»To je stavba neke okultne družčine. V zvezi s tem kultom se je zadnjih deset let marsikaj dogajalo.«

Mohamed se je s prstom frčnil po krompirjastem nosu:

»Ob Alahu nimam ravno časa za zabavo z okultizmom. To stavbo vidim prvič, a lastniki imajo drag okus.« Polkovnica se je malce nagnila proti njemu:

»Ta človek,« in je izostrila slokega starejšega gospoda poleg moža iz bifeja: »Ime mu je Arthur Gillman, lastnik korporacije Gillman, naj bi bil vodja te okultne družčine, imenovane Marijin red iz Magdale. Po nekaj transakcijah preko vsega sveta je ta fini gospod častil vašega šefa s skoraj milijonom evrov. S pomočjo evropskih, izraelskih in ruskih prijateljev smo rekonstruirali pot denarja in praktično vse donacije doktorju Dicksonu imajo poreklo pri tem gospodu.«

Mohamed se je ležerno zleknil v naslonjalo:

»In kaj imam jaz s temi financami? Gotovo ste preverili tudi moje račune in,« a ga je polkovnica trdo prekinila: »Vaši računi so čistejši od Prerokove duše. Tukaj nismo,« in se je spogledala z obema generaloma in znova vanj zapičila leden pogled: »Zaradi vašega finančnega poslovanja. Nas zanima predvsem doktor Dickson in malce tudi doktor Smithova. Vsaka informacija nam lahko pomaga.«

Mohamed je skomignil z rameni in ravnodušno odvrnil:

»Oprostite, gospa polkovnica, finančno poslovanje svojega šefa zelo slabo poznam. Moje usluge redno plačuje, drugo me ne zanima. Že vnaprej vam povem, da se mi ne sanja, s kom in kako se dobiva. V tem inštitutu sem gost in s tem najbrž nisem prekršil nobenega vašega zakona. Na moji kartici je zabeležena formalna prošnja za gostovanje v tej lepi hiši.«

Vmešal se je general in s kretnjo ugasnil holo efekt:

»Gospod Selimi, tudi ta katedra je v zadnjih petih letih prejela skoraj sedem milijonov dolarjev donacij, ki jim lahko sledimo do ..., da uganili ste, korporacije Gillman. Naključje? Vaš gostitelj, doktor Arlington, je življenjsko odvisen od nenavadne darežljivosti gospoda Gillmana. Pravzaprav sumimo, da ta korporacija načrtno podpira razne, za nacionalno varnost sporne znanstvene projekte.«

»Je greh, če se znanost financira s pomočjo zasebnega sektorja? Tukaj je velik del nacionalne varnosti odvisen od uslug privatnikov,« in je v generala zapičil strog pogled: »Je doktor Arlington prekršil kakšen zakon?«

General je odkimal in suho pribil:

»Za zdaj o tem še nimamo dokazov, a naš odsek za računalniško izvidništvo je že zelo blizu rekonstrukcije finančnih poti donacij Arlingtonovi katedri. Naj navržem še eno zanimivost,« je naredil premor in zajel sapo: »Doktor Arlington je dosegel preoblikovanje revnega inštituta v razkošno opremljeno katedro šele po podpi-





su donatorske pogodbe s podjetjem Neonet.«

»In?«

General je hladno odvrnil:

»Neonet je v verižnem lastništvu Gillmana. Med Gillmanom in Neonetom je preko petdeset podjetij in skladov iz sedemdesetih držav, a vedno gre za popolni lastniški nadzor. Korporacija Gillman je hobotnica, ki ima svoje lovke v dvesto državah.«

Mohamed se je nasmehnil:

»Je zločin, če posluje v več državah kot US Army? Je zločin, ker nima sedež v ZDA in na njenem plačilnem seznamu niso vaši šefi?«

General je potrpežljivo preslišal opazko:

»V državah svobodnega sveta je korporacija na meji zakonitosti in mogoče kje celo preko.«

»Oprostite, a mahinacije zvitega poslovneža me ne zanimajo. Tukaj sem zaradi revolucionarnih odkritij na področju fizike. Svoj politični, vojaški in obveščevalni bikov kakec ...«

General ga je prekinil:

»Tudi na to še pridemo. Odkar ste prišli v goste doktorju Arlingtonu, z zanimanjem spremljamo vaše dosežke in smo,« se je spogledal z generalom in polkovnico: »To moram priznati, zelo fascinirani z vašimi dosežki, do katerih ste se dokopali v tako kratkem času.«

Mohamed je postal pozoren. General je s komaj opazno sledjo nasmeha prvič pokazal sled čustev:

»Vaše delo in odkritja so po mnenju mojih predpostavljanih pomembni za našo nacionalno varnost. Glede na način donacij, ki posredno končajo na vašem računu, smo upravičeno zaskrbljeni.«

Mohamed je zastrigel z ušesi:

»Zakaj bi bili zaskrbljeni? Saj ne izumljam orožja za,« a ga polkovnica znova prekine:

»Vaše delo s snovjo, ki ste jo pretihotapili iz Izraela,

je del večje slike, ki se je mogoče ne zavedate. Naša agencija pa mora vedno imeti pred očmi veliko sliko. Korporacija Gillman glede na svoja področja poslovanja gotovo ne išče rešitve za vremenske težave. Ne moremo si dovoliti, da bi res pomembni rezultati vašega dela pristali v rokah najboljšega ponudnika na trgu. Sploh pa ne zdaj, ko so vatikanski kolegi od britanskih prijateljev želeli nekaj uslug v zvezi z doktorjema Dicksonom in Smithovo. Ste vedeli, da sta omenjena doktorja nekakšna, kako naj rečem?« je zavrtela z očmi po stropu: »Begunca na begu.«

Mohamed je skomignil z rameni:

»Slišal sem za teroristične grožnje in posledično odpoved razstave. Ne vem, ali se v razstavljenih slikah skriva terorizem.«

Polkovnica je odrezavo pribila:

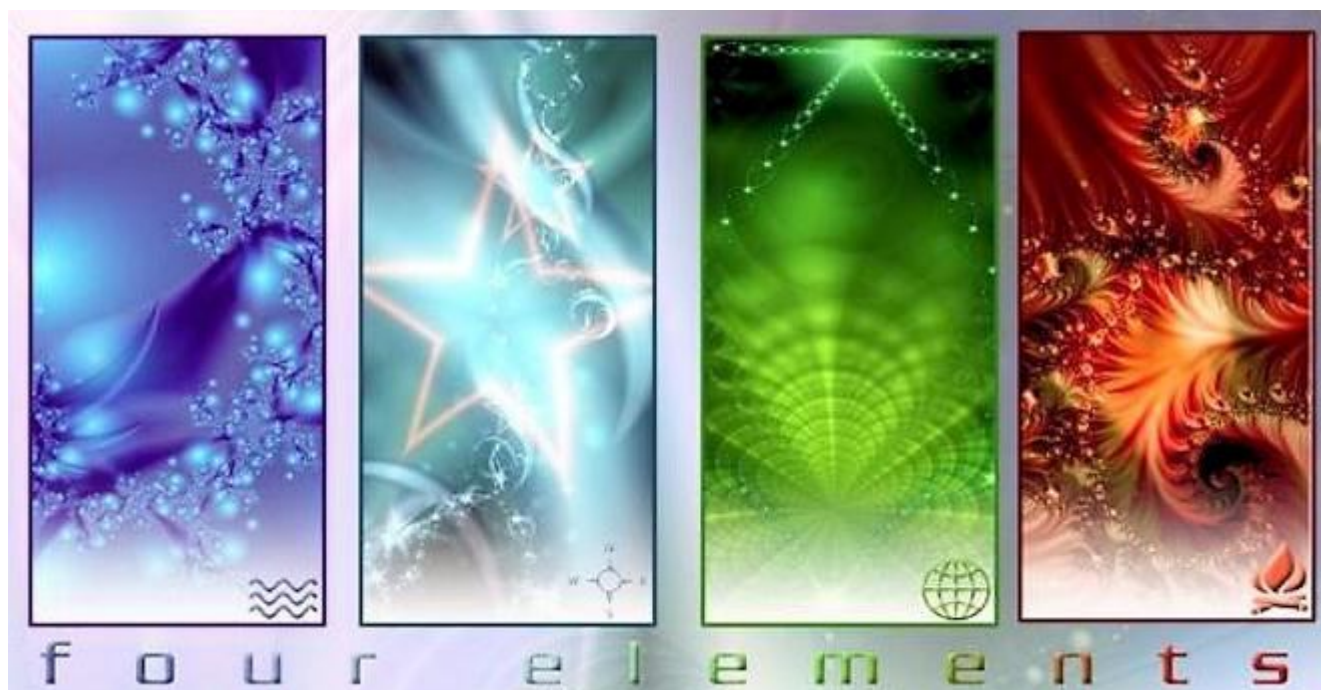
»Terorizem postane, ko so na ulici po srečanju z doktorjema obležali pripadniki neke krščanske sekte. Preživeli oboroženi pripadniki sekte so po srečanju z neoboroženima doktorjema pristali v zaprtem oddelku psihiatrične ustanove. Edina sled srečanja je nekaj sto keramičnih nabojev, ki so obležali tam, kjer je po mnenju prič negibno stala doktor Smithova. Zgodba prisebnih prič je skrajno, kako naj rečem, bizarna. A glede na vaše delo, pravzaprav igranje z neznanim področjem fizike, nam je zgodba precej jasna.«

Mohamed je odkimal:

»Ne vem, kaj berete, a praktična potrditev že dve desetletji stare teorije ne more biti vzrok za teroristične dejavnosti.«

General je s pestjo udaril po mizi:

»Gospod Selimi, ali ste tako naivni, ali tako prebrisan!« in prostor je napolnil neprijeten molk. General je mirno, vendar trdo nadaljeval: »Zaradi nacionalne varnosti vam ne moremo več dovoliti, da svoja dognanja





delite brez nujno potrebnega nadzora. Če bi tako spregledali delo Oppenheimerja, bi atomsko bombo izdelal nekdo drug in mogoče bi danes prisegli Mein Kopfu in ne Bibliji.«

»Saj moje delo nima nobene zveze z,« a ga je general grobo prekinil:

»Gospod Selimi, o tem, s čim ima vaše delo zvezo, je odločila naša agencija. Ustanovili smo jo ravno z namenom, da se odzivamo na takšne dogodke, kot so vaše delo.«

Mohamed je poskušal nekaj reči. General se je spogledal s svojim kolegom, ki se je prvič oglasil:

»Gospod Selimi, jaz sem doktor Elija Kowall, predstojnik Vojnega inštituta za elementarno fiziko. Od zdaj naprej ste član našega osebja. Zavrniti nas ne morete.«

Mohamed je besno odkimal:

»Nikamor ne grem. Ne morete me prisiliti, da zapustim prijateljev inštitut.«

Polkovnica ga je znova prekinila in ledeno pribila:

»Pa še kako vas lahko prisilimo. Vaše delo je agencija ocenila za grožnjo nacionalni varnosti. Potem je tu tiho-tapstvo nevarnih snovi in še kaj bi se našlo. Naši pravniki so strokovnjaki za pripravljane in sestavljanje zoprnih obtožnic. Verjemite mi, zlahka vas po potrebi namočimo, da boste do vratu v prašičjih fekalijah. Tisto dovoljenje na vaši kartici je manj vredno od gnile hruške.«

Mohamed je sklonil glavo. Tokrat ga je Alah res namočil. Polkovnica je imela prav. Ima samo akademsko vabilo, nima pa dovoljenja za bivanje, ki bi ga moral imeti kot državljan Jordanije in Palestine.

Droben košček tuje materije se zlahka uvrsti med nevarne snovi. Torej bo moral trgovati. Dvignil je glavo:

»Kaj lahko pričakujem v zameno za sodelovanje?«

Doktor Kowall je prijazno prikimal:

»Veliko tega. Neuradno največji svetovni leptonski pospeševalnik, bozonski detektor in podobne igračke. Veste, niste edini, ki želi pokukati v širni drugi svet.«

»Prvič slišim za leptonski pospeševalnik.«

Doktor Kowall se je skrivnostno nasmehnil:

»Verjamem. Zaradi narave svojega dela nismo zainteresirani za preveč publicitete in tekmovanje, kdo ima večjega. Mi ne delamo zaradi indeksa citiranosti in podobnih akademskih iger, temveč želimo preprečiti grožnjo, še preden se ta pojavi.«

Mohamed se je zakrohotal spričo logike vojaškega uma:

»Mislite, da vam lahko nekdo iz drugega vesolja vrže na glavo atomsko bombo?«

General je vanj usmeril srep pogled:

»Gospod Selimi, naše raziskave niso namenjene akademskemu zvezdnstvu ali zabavljaštvu. Skupaj z našimi strokovnjaki boste do konca tedna počistili rezultate svojih raziskav in se preselili v Bunker, kot rečemo svojim raziskovalnim instalacijam. Ves čas vas bodo varovali najboljši agenti Agencije.«

Mohamed se je kislo nasmehnil:

»Oziroma mi bodo preprečili pobeg. Raje uporabljajte prave besede in se bomo bolje razumeli.«

General je suho pribil:

»Še nekaj, da ne bo nesporazuma. Vašega kolega Arlington bomo opomnili, da ne sme preveč spraševati ali celo v lastni režiji nadaljevati vaših raziskav. Za to imamo dovolj prepričljivih sredstev. On bo že razumel sporočilo.«

Mohamed je zavrtel z očmi po svetlem stropu:

»Raje mi ne govorite o svojih sredstvih.«

General doktor Kowall se je nasmehnil:

»Gospod Selimi, vi ste po svoje srečen pesjan.«

<>





DANES NI TOREK

Andrej Ivanuša

Erika se je zvečer, preden je šla spat, spraševala, le kdaj bo njen Franci prilomastil domov. Saj se ob koncu tedna ni velikokrat napil. Ampak zdaj, ko je bil v penziju se je vseeno malo bolj bala zanj. Razmišljala je, če se ni kje pijan spotaknil in se potolkel tako, da je obležal v mlaki krvi. Nervozno je pogledovala na hišni telefon in ves čas prisluškovala, če bo zazvonil. Tu in tam je iz žepa trenirk potegnila še prenosnega in preverjala, če je vključen, če je nastavljena prava glasnost, če ni baterija prazna. Predstavljala si je, da jo kličejo s policije ali pa iz bolnice, če je Franci njen mož in da je ... Mikalo jo je, da bi poklicala sina Tineta in ga prosila naj preveri, če ... Odmahnila je z glavo, da je odgnala črne misli.

Saj ji ni bilo prav, da v petek pohajkuje s prijatelji in bivšimi sodelavci. A če mu tega ne bi pustila, bi bil ves teden čemer in godrnjav. Je pa že raje potrpela en dan, kakor da bi ga sitnega prenašala ves teden. Saj, vsako soboto popoldan se je nato za vse skupaj vedno skušal odkupiti.

V spalnici je prižgala radijsko uro - budilko in poslušala glasbo le z enim ušesom. Razpravljala se je in oblačila pižamo in še vedno razmišljala o tem.

>Saj je bilo prejšnji teden isto,< je pomislila. >Do polnoči bo že od nekdaj priklovrtil.<

Tolažila se je, da se še nikoli ni nič zgodilo. Menda se tudi tokrat ne bo! Vsaj nasilen ni bil, ko se je napil. Bolj je bil pijan, hitreje je zaspal in dostikrat ga je zjutraj našla smrčече na kavču v dnevni sobi. Plašč pa je uporabil namesto odeje. Potem ga je ves dopoldan zdravila, pravzaprav predvsem njegovega mačka.

Ko je legla v posteljo, je na vse skupaj mislila vedno manj. Skrbeti jo je začelo, kaj mora vse jutri postoriti. Poslušala je glasbo, ki jo je počasi uspavala. Ker je bila utrujena, je pričela dremati in v polsnu, tik preden je zaspala, je slišala le nekaj besed napovedovalca, ki je govoril:

»... nebo nad Mariborom je razsvetlil nenavaden predmet ... očitvidci pripovedujejo ... bleščeča svetloba ... visok, brenčeč zvok, kakor čebelji roj ...«

Radijska budilka se je avtomatično ugasnila čez nekaj časa, ko je Erika že čvrsto spala.

Zbudil jo je ropot v dnevni sobi in pridušeno preklinjanje. V sobi je bilo že zelo svetlo. Sunkovito se je dvignila in pogledala na uro.

>Sedem!< je presenečeno razprla oči. Odgrnila je odejo, na hitro nataknila copate, pograbila jutranjo haljo. Med hojo se je oblačila, odpirala vrata in presenečeno obstala na pragu. Tam, sredi dnevnice, je stal njen Franci. Na prvi pogled nekako drugačen. Pijan? Ne! Torej ... neroden? Zmeden? Ja, to bo! Bil je videti odsoten.

Dvignil je pogled k njej. Njuna pogleda sta se srečala. Njegov pogled! Bil je na smrt prestrašen!

»Franci! Kaj se ti je zgodilo?« je zašepetala. Dvignil je roko in z njo šel čez plešasto lobanjo in z redkimi lasmi poraščen tilnik. Vzdihsnil je. Zmedel se je in povsili oči. Bolj zase je zamomljaj:

»Ugrabili so me!«

»Kaj?!«

Ni verjela svojim ušesom. Odklašljaj se je in rekel še enkrat, glasneje:

»Ugrabljen sem bil!« Sunkovito je dvignil glavo.

Presenečeno je odprla usta. Saj ni vedela, kaj naj si misli. Menda ... saj ni pijan! Se mu je zmešalo ali kaj? Strmela je vanj in gledala njegov obraz. Potem je presenečeno spoznala, da je njegovo lice poraščno z nekaj dni staro brado.

>Kako ... je to mogoče?< je pomislila, >Saj se je včeraj zjutraj obril!<

A preden je mogla karkoli razmisliti, ji je padel v naročje in se razjokal. Privil se je k njej kakor prestrašen otrok in tudi tako hlipal.

»No, no! Franci, je že dobro!« ga je tolažila. »Zdaj je vse dobro! Saj si doma.«

Sunkovito se je odmaknil, si otrl solze in rekel:

»Nič ni dobro! Ne razumeš, kaj ti pravim? Ugrabili so me!«

»Kdo te je ugrabil? Kdaj?«

Franci se je nekako pograbil in z roko pokazal proti stropu:

»Oni! Oni so me ugrabili!«

Erika se je stresla, ko je spoznala, kaj jo še moti. Njegov vonj! Dišal je ... Smrdel je ... Saj ni vedela, kako bi si razložila. Njegov vonj je bil nekaj posebnega, kar ni okušala še nikoli.

»Kdo te je ugrabil?« je odsotno ponovila vprašanje.

»Ve ... Vesoljci!« je zajecjal.

Zaprepadeno ga je pogledala.

>Zagotovo se mu je zmešalo!< je šinilo skozi njene možgane. Tako hitro je razmišljala, da so bile njene misli kakor deroča reka.

»Pridi!« je rekla, ga objela čez rame in nežno posadila na kavč v dnevni sobi. Sedla je ob njega in ga pridržala za roko. Videla je njegov odsoten pogled in potem je čutila, da drhti. Pobožala ga je po roki.

»Franci ...,« je začela. Nestrpno je izmaknil roko in rekel:

»Ne verjameš mi!«

»Franci ...,« je ponovila. Odmahnil je z roko pred njenim obrazom in potem je privrelo iz njega:

»Takšni, možički ... Saj jih ne znam opisati! Veš! Pred štirimi dnevi so me ugrabili in me peljali ...« Položila mu je prst na usta in presenečeno zrla v njegove oči. Iskala je norost v njih. Ampak, bile so jasne in čiste in še vedno prestrašene. Počasi je rekla:

»Če bi najin Tine govoril kaj takega, bi mu še verjela. Saj veš, da je nor na znanstveno fantastiko in kar naprej bere tiste knjige in gleda vesoljske filme. Ampak ... ti?« Franci je zmignil z rameni. Hotel je nekaj reči, a je obmolnil.

»Pijan si,« je resno ugotovila in pokimala. Sebe je poskušala prepričati, da njen Franci ni nor, ampak le pijan, hudo pijan!

»Nisem pijan!« je ugovarjal. »V petek zvečer sem res bil. Potem ... ko sem šel ... domov. Potem ... so me tisti



možički z izbuljenimi črnimi, ribjimi očmi ugrabili. Štiri dni so me mrcvarili. Štiri dni! Če kaj vem, so me secirali kakor žabo in potem sestavili ... Ja, ja! Sestavili so me kakor lego robota nazaj!»

Molče ga je poslušala in se začela nihati naprej in nazaj.

>Zmešalo se mu je!< je trezno razmišljala, ko je govoril. Le konec jo je presenetil.

»Sestavili so te kot ... lego robota?!« je vprašala.

»Ja!« je pokimal. »Eksperimentirali so z menoj in me obrnili od znotraj navzven, me razstavili in spet sestavili, kakor da sem lego figurica.« Zdaj, ko je govoril, se mu je prisebnost vedno bolj vračala. A tudi spomini, ki jih je tlačil v podzavest.

Erika se je odmaknila od njega. Molče ga je poslušala.

»V petek zvečer so me odpeljali z letečim krožnikom. Pfft - je reklo in nekakšen žarek me je potegnil tja gor, k njim ...«

»Včeraj je bil petek,« je rekla in se znova presedla za širino dlani stran od njega. Podatek ga je zmedel:

»Kaj ni danes torek?«

»Ne, danes je sobota!«

»Sobota?« je zategnil. »Ne more biti!« Sunkovito je segel za pas. Tam je imel torbico z mobilnikom. Vzel ga je iz nje, ga prižgal in se zazrl v ekranček. Zmagoslavno je dvignil pogled in ekranček mobilnika obrnil k njej.

Gledala je in vedno širše odpirala oči. Ekranček je brez dvoma kazal uro in datum: torek, sedem-trideset. Obrnila je pogled k njegovemu obrazu. Z drhtečo roko je pogladila njegovo lice poraščeno s štiri dni staro brado.

>Mogoče ...,< je pomislila in odmaknila roko kakor, da si je opekla prste. Spomnila se je besed radijskega napovedovalca, ki jih je slišala zvečer, preden je zaspala. Vse je bilo preveč zanjo.

»Včeraj je bil petek in danes je sobota,« je ponovila odsotno. »Včeraj si šel ven ...« Nekaj časa jo je gledal in nato spustil pogled na ekranček mobilnika.

»Ne vem, kako je to mogoče!« je tiho rekel. Bolj sebi, kakor njej. »Prekleta! Bil sem tam. Res sem bil ... štiri dni!«

»Franci, če ti tako praviš, je že res!« je pomirljivo rekla. Da se raztrese, je sunkovito vstala.

»Naredila nama bom zajtrk!«

Zrl je k njej in znova ošinil s pogledom ekranček mobilnika. Odsotno je rekel:

»Prav, prosim, res sem lačen. Kot volk!«

Erika je šla v kuhinjo in pričela brkljati.

A vedno bolj se je tresla in na koncu ji je šalica za kavo, ki jo je postavljala na mizo, spolzela iz rok. Padla je na tla in se razletela na nekaj kosov.

»Erika? Je vse v redu?« je zaklical Franci.

Trenutek kasneje je stopil v kuhinjo in na hitro ocenil situacijo. Okretno jo je odrinil in se sklonil kakor mladenič. En-dva-tri in pobral je vse kose ter jih odvrigel v smeti. Ko je končal, je opazil, da strmi vanj.

»Kaj je, Erika?«

»Kaj pa tvoj hrbet?«

»Kaj je z njim?«

»Kako? Te nič več ne boli?«

Zdaj se je tudi Franci zavedel, da se je sklonil brez bolečin v hrbtu in v kolenih. Kar ni storil že od upokojitve sem. Počutil se je prerojenega. Prav zares ga nikjer ni nič bolelo. Tudi vid in sluh ... Očiščena sta bila, izostrena. Preplaval ga je val neizrekljive sreče, ko je dojel, kaj se je zgodilo.

Jedla sta zajtrk. Erika je počasi grizla kruh namazan z margarino in srkala kavo. Franci pa je hitel in se basal z vsem, kar je našla v hladilniku. V celoti ga je izpraznil in bi pojedel še več. Med tem je govoril in govoril. Spomini so se mu pričeli vračati. Povedal je vse do najmanjše potankosti.

Na koncu je povedal toliko, da je bilo zanjo enostavno preveč. Sprejela je vse, karkoli je rekel. Saj je bilo vseeno! Skrbelo jo je le, kaj bodo rekli sosede, ko bo Franci svojo dogodivščino trosil naokrog.

A čez nekaj dni ji je bilo za mnenje sosedov in znancev kaj malo mar. Njen Franci! Z nagajivim nasmeškom jo je poslej vsak večer zapeljal v spalnico. Kljub temu, da je bila mlajša od njega, ga je težko dohajala.

Zdaj si je močno želela, da bi tudi njo ugrabili izvenzemeljski in jo obrnili od znotraj navzven. Razmišljala je, kako bi bilo, če bi tudi njo sestavili kot lego robota in ... obnovili.



ODPIRAČI ZA KONZERVE

Tine Kolenik

Zaloputnem vrata in še zadnjič pogledam vodjo oddelka Yaanesa Nouuvaka. Čisto se mu je zmešalo. Od dvajsetih zaposlenih ljudi na oddelku delamo ... delajo samo še trije. Prekleti odpiraki za konzerve! Ni šans, da lahko nadomestijo človeško roko. Ni šans.

Doma se usedem na fotelj, ki se pod mojo težo ravno prav ugnezde ter me začne masirati. Poskusim se odpotiti od stresnega dne in si prižgem hologramski TV, ki odda zoprno megleno sliko, kar je razumljivo, glede na moj star model. Ravno še ujamem popoldanske novice.

»Delež zaposlenih: ljudje 33 %, robotski humanoidi 67 %,« kriči naslov.

»Pa to je noro!« se slišim izustiti. V ihti začnem menjavati programe.

»Odstotek nezaposlenih med ljudmi največji do sedaj ...,« in pa: »Lani glavna delovna sila ljudi, letos popolna prevlada mehaniziranih delavcev,« ter tipična tračarska gibanja: »Bo Homo Mechanicus v industriji popolnoma izpodrinil Homo Sapiensa Sapiensa?«

Klik. Pobliskavam proti ugasnjenemu TV-ju, kor da je ta kos tehnike kriv za vse večjo brezposelnost v Federaciji. Ali pač?

V sebi začutim toliko negativne energije, da se moram zamotiti, zato vstanem in pokličem Dvigalo, še eno čudo moderne tehnologije. Vstopim, vtipkam ime trgovskega centra in se predam razmišljanju. Morda mi bo ogledovanje stvari, ki si jih ne morem privoščiti, odvrnilo misli o vedno večji uporabi robotov v našem življenju.

»Našem življenju. So še vedno roboti le del našega življenja? Ali smo mi že in samo še del njihovega?« glasno premišlujem.

Dvigalo se ustavi in izstopim. Znajdem se v ogromni kupoli, polni bleščanja reklamnih napisov raznih izdelkov in njihovih proizvajalcev. V glavi se mi začne odvijati oglasni vihar.

»Izboljšajte svoje glasbeno doživetje z Glasbotronom, s katerim si lahko katerikoli zvočni zapis naložite direktno v avditorni del možganov! Edini osnovni deleč v telesu, ki si ga boste kadarkoli res želeli.«

Kot da to ni dovolj:

»Ste naveličani nočnih mor in slabega spanca? Sanjalo Vam omogoča popolni nadzor nad sanjami! Ne le to, če dokupite Učenjalo, lahko v spanju, brez kakršnegakoli navora, preštudirate katerokoli vrsto gradiva! Skupaj z Učenjalom 25% ceneje! Ne le zabavno, tudi poučno - Sanjalo.«

Potrebujem nekaj trenutkov, da se otresem vsiljivih oglasnih sporočil. Odprem oči. Še vedno se mi vse blešči od oglasnega viharja in trudim se zaznati celotno okolico. Zaslišim kovinski glas:

»Gospod, Vam smem ponuditi zastonski vzorec

mazila proti radiaciji? Zaboje stan ...« Besno odkimam, pokrijem si ušesa in pospešim korak.

'Kakšen idiot pa sem, misleč, da se bom sprostil tukaj, med vsem truščem kovine in oglaševanja?! Prišel sem naravnost z dežja pod kap.'

Zaradi toka teh misli ne gledam predse in trčim v mehanskega varnostnika. Hitro se začnem opravičevati, zavedajoč se hitrosti odziva modrih 'mož' postave:

»Oprostite, nisem nalaš...« Se poskušam opravičiti, vendar zaman:

»Napadalec, napadalec!« me prekine kovinski glas. Pa smo tam. Pokvarjen opekač so postavili za varnostnika. V sekundi sem na tleh, na sebi začutim težo treh ljudi, priklenjen sem k mrzlemu kovinskemu podu trgovskega centra. Prekleti odpiraki za konzerve!

Na srečo je bil na vrhu varnostnega oddelka še vedno človek, ki mu celotno situacijo prijazno in pomirjeno razložim. Ta me po parih ogledih posnetka dogodka, vsakič iz drugega zornega kota, le izpusti.

'Kakšen dan,' si mislim v Dvigalu med potjo domov, 'vse samo zaradi samooklicanega viška človeške tehnologije, humanoidnega robota. Še ena takšna situacija, pa bom dobil živčni zlom. Včeraj se je zmešalo stricu Toinaatu, ko so ga v skladišču zamenjali z neko ceneno varianto robota s Češkoslovaške. In kot pravijo, zgodovina se ponavlja.'

Nenadoma se ustavim, luči pa ugasnejo. »Ti hudič!« Začnem udrihati po stenah t.i. prevoznega sredstva prihodnosti. Toliko kreditov, kot jih dam za Dvigalo, pa še vedno prihaja do napak. Nad seboj v stropu zaslišim, glej ga zlomka, popačen robotski glas:

»Gospod, opravičujemo se za nevšečnosti, vendar je v centrali prišlo do napake, ki jo bomo odpravili v najkrajšem možnem času. Hvala za vašo ...,« a nisem več poslušal. Kaj nisem prej govoril o nekem živčnem zloumu? No, recimo, da se mi je nekaj premaknilo.

Znajdem se pred kolosalno zgradbo, kjer sem še pred nekaj urami delal. Odločen sem bil poiskati Nouuvaka in mu povedati svoje. On bo svoje, ljudi namreč, živa bitja, gospodarje narave, osvajalce veselja, menjal za te ... za te delavce, kot na Češkoslovaškem kličejo robote. Pri recepciji se predstavim kot klient Yaanesa in stopim na tekoči trak. Izskočim pred vrati oddelka KZS in vstopim. Skupna sobana je polna piskov in kovinskega šepeta, kar še dodatno podžge moj motiv za obisk svojega nekdanjega nadrejenega.

Vstopim v pisarno Yaanesa Nouuvaka. Zagledam njegovo silhueto, vsi poprejšnji dogodki so še dodaten bencin na mojo ognjevito jezo:

»Gospod, zahtevam svojo službo nazaj!« in hitro sarkastično dodam: »Z vsem spoštovanjem, seveda. Janez



(kar označuje povprečneža, pred stoletji je bilo to namreč najbolj pogosto človeško ime), kot smo ga za hrbtom klicali, presenečen vstane, vendar se mu na ustnicah hitro izriše nasmeh.

»HAHAHAHA!« se začne glasno smejati, jaz pa ga gledam kot nek ... kot nek robot. Prazno in nekoliko brezupno. Toliko o svojem podvigu in o tem, kako mu bom povedal svoje. Reva!

Nouuvak pa nikakor ne more ustaviti svojega gromkega smeha, vse dokler se mu ne zaleti. Počakam še nekaj trenutkov, vse do pomiritve Yaanesovega kašlja:

»Kakšen odziv pa si pričakoval?«

Ostanem tiho, on nadaljuje:

»Pa saj nisi pričakoval, da ti bom kar takole vrnil službo? Da boš privihral v mojo pisarno, ves razjarjen v svoji odločenosti doseči svoje? Naiven pa si. Dandanes je treba varčevati, roboti pa ne potrebujejo ne kreditov, ne kosila, ne počitnic. Roboti ne rojevajo, roboti ne zbolijo. Vsake dva tedna mu zamenjaš tisto vodikovo baterijo, pa je to to. Daj, ne sramoti se, obrni se in odidi domov.« Z zlobnim nasmeškom doda:

»Jutri je nov dan, kaj pa veš, morda se najde kakšen delodajalec, ki še vedno zagovarja človeško delovno silo.«

Tiho stojim in premišlujem o povedanem. Nouuvak je glede tega videti popolnoma miren. Kot da on ni poraba kreditov, hrane in počitniške kabine na Saturnovih prstanih.

Po dolgem molku ga iskreno pogledam v oči in končno spregovorim:

»Koliko časa pa ti misliš, da boš še zdržal? Par dni, morda teden, mesec?«

Nouuvak pa le brezskrbno odvrne:

»Fant, zaposlenih ranga P-7 ne odpuščajo. Roboti še niso na taki ravni, da bi lahko nadomestili človeka mojih sposobnosti. In še vsaj par deset let ne bodo, pravi moj prijatelj, ki sodeluje pri večjih projektih Robotske družbe. In do takrat še nameravam uživati.«

Zbudim se. Končno sem se po nekaj letih dobro naspal. Nič več vstajanja v zgodnjih urah. Samovoljno se nasmehnen. Na to bi se lahko navadil.

Počasi vstanem in stopim v kabino za oblačenje. Odločim se za športni stil in pritisnem gumb. Klik. Nič. 'Ah ja, moderna tehnologija,' sarkastično pomislim. Zaprem oči in začnem noro pritiskati po gumbu. Klik klik klik.

Neka sila mi priklene roke k telesu in po odprtju oči se zavem, da sem v prisilnem jopiču. Izven kabine zaslišim piske in kovinski odmev. 'Saj sanjam,' si mislim. Nenadoma se vrata kabine grobo odprejo in zadnje, kar vidim, so mehanske pojave človeške velikosti v belih

haljah. Oglasni vihar Robotske družbe me zbudi.

'Kaj za vraga, RD?' so moje prve misli.

»So mehanski deli pripravljeni?« zaslišim prvi kovinski šepet. »Da, začnimo z nadgrajevanjem delavcev,« pravi drugi. Nekdo zmagovito izreče:

»Nova generacija Homo Mechanicus.«

Z grozo na obrazu odprem oči. Ne morem premikati trupa od vratu navzdol. Zavem se svoje podlage, ležim na nečem hladnem in kovinskem. Ozrem se okoli sebe in na mizi levo vidim ... strica Toinaata. Ozrem se še na desno. Presenečeno se zdrznem ob pogledu na Yaanesa Nouuvaka, vendar se mi na ustnicah hitro izriše nasmeh.

»HAHAHAHA!«



PREGLED LETNIKA 4 / LETO 2011

Številke od 18 do 21

■ NOVICE SPEKULATIVNE

- Ustanovljeno je društvo zvezdni prah, 18/3
- Prenovljene internetne strani Vitezi in čarovniki, 18/3
- Istrakon 2011, 18/4
- Popotovanje v Pazin, Jani Ivanuša, 18/4-5
- G.R.R.M. v Sloveniji, AI, 19/3
- Dan brisače ali Towel Day, AI, 19/4
- Vitezi in čarovniki, AI, 19/4
- Novosti iz Mladinske knjige, AI, 19/5
- Založniški atelje Blodnjak pripravlja, AI, 19/5
- Fritz Lanf, 35-let od smrti, AI, 20/3
- Futurum nova stran ZF, AI, 20/3
- Atlantis, zadnji polet, AI, 20/4
- Eurocon 2011, AI, 20/4
- 10. festival fantastične književnosti Pazin, Opatija, AI, 20/4
- Renovation, 69. svetovna ZF konvencija, AI, 20/5
- Grossman, 7.festival fantastičnega filma in vina, AI, 20/6-7
- O festivalu Grossmann, AI, 20/8
- Karol Grossmann (1864-1929), AI, 20/9
- Liburnicon SF&F festival, Opatija, Hrvaška, AI, 20/10-11
- Poslovil se je Tone Pavček, AI, 21/3
- Gil-Galad, pregled aktivnosti, AI, 21/4
- Novice razne in kratke, AI, BE, 21/4
- Novo pri ZAB, AI, 21/5
- Novo pri MK, AI, 21/5
- Ne spreglejte! KMŠ-hiša knjig, AI, 21/6
- Ne spreglejte! Študentska založba, AI, 21/6
- Rikon 2011, Reka, AI, 21/7-8
- Sirius-B, vrnitev legende?, AI, 21/9
- Zvezdni prah, prvo poročilo, AI, 21/9

■ FILMI, KINO, DVD

- Obred (The Rite), BE, 18/11
- Od časa pozabljena dežela (The Land That Time Forgot), BE, 18/12
- Izvor (Inception), BE, 18/13
- Duhovnik (Priest), BE, 19/8-9
- Svetovna invazija, bitka za L.A. (World Invasion, Battle for L.A.), BE, 19/9-10
- X-men: prvi razred (X-men: First Class), BE, 19/10-11
- Rdeča kapica (Red Riding Hood), BE, 19/12
- Transformerji: Temna stran meseca (Transformers: Dark of the Moon), BE, 19/13
- Harry Potter in svetinje smrti 2 (Harry Potter And the Deathly Hallows 2), BE, 19/14-15
- Super 8 (Super 8), BE, 20/12-13
- Zblazneli (The Crazies), BE, 20/14
- Kapitan Amerika: prvi maščevalec (Captain America: First Avenger), BE, 20/15

- Vzpon planeta opic (The rise of Planet of the Apes), BE, 20/16-17
- Zelena svetilka (Green Lantern), BE, 20/18-19
- Kavboji in vesoljci (Cowboys & Aliens), BE, 20/20-21
- Jaz sem četrti (I am Number Four), BE, 20/22
- Epski film (Epic Movie), BE, 20/23
- Kužna nevarnost (Contagion), BE, 21/10
- Sila udarca (Force of Impact), BE, 21/11
- Somrak saga: Jutranja zarja, 1.del (The Twilight Saga: breaking Dawn—part 1), BE, 21/12
- Odštevanje: Jeruzalem (Countdown; Jerusalem), BE, 21/13

■ PREBRANO ZA VAS

- Vid Pečjak: Katakлизma ali Selenino maščevanje, BE, 18/14-15
- Manda Scott: Prerokba kristalne lobanje, AML, 18/16
- Cornelia Funke: Srce iz Črnila, AI, 18/17
- Michio Kaku, Physics of the Future, AI, 20/26
- Robotska trilogija Isaaca Asimova, BE, 20/27
- Lev Grossman: Čarovniki, BE, 20/28
- Mateja Blažič alias Marget Belani: Varuhi skrivnosti 2 - otok vračev, BE, 21/33
- Andrej Ivanuša: Svetodrev, BE, 33-35

■ NOVOPEČENI—OCENA

- Dve zgodbi Mihe Pleskoviča iz JEJ 19, BE, 21/35

■ RETROMANIJA

- Tron (Tron), 1982, AI, 20/24
- Temna zvezda (Dark Star), 1974, AI, 20/25
- Potovanje na Luno (Le voyage dans la Lune), 1902, AI, 21/14-15

■ PORRETI

- Dora Vukičević, Rijeka, Hrvatska, pripravil AI, 21/20-21

■ INTERVJUJI

- Nika Maj, pogovor vodil BE, 21/16-19

■ POGLEDI

- Bojan Ekselenski: Nostalgija za ZF, 18/6-8
- Bojan Ekselenski: Pravljičica na sodoben način, 18/9-10
- Bojan Ekselenski: Roboti Isaaca Asimova, 18/6-7
- Andrej Ivanuša, Robot iz R.U.R.
- Andrej Ivanuša: Sir Christopher Frank Caradini Lee, 20/31
- Andrej Ivanuša: Jules Gabriel Verne - pionir znans-tvene fantastike, 21/22-29

Opomba: BE = Bojan Ekselenski * MRS = Mara R. Sirako * AML = Amedeja M. Ličen * AI = Andrej Ivanuša

PREGLED LETNIKA 4 / LETO 2011

Številke od 18 do 21

■ IZOBRAŽEVANJE

- Andrej Ivanuša: Zemljomor ali geocid, 18/18-27
- Mira R. Sirako: Cargo kult 2½, 19/16-17
- Andrej Ivanuša: Slovenska mitologija - kratki zapisi, 19/18-21
- Mara R. Sirako: Cargo kult 3.o, 20/32-35
- Andrej Ivanuša: Steampunk, 21/30-32

■ DRAŽILNIK

- Andrej Ivanuša: Svetodrev - vijolična veterницеja (2.poglavje), 18/28-33
- Mara R. Sirako: Sigma 100 (odlomek iz krimiča9, 19/27-29

■ ZGODBE

- Bojan Ekselenski: Vitezi in Čarovniki - Prevrat, 18/34-39
- Andrej Ivanuša: Naslednjih tisoč let, 19/22-23
- Miha Pleskovič alias Lucas Kane: Ljubljanski semafor, 19/24-25

- Miha Pleskovič alias Lucas Kane: Verzija 3.27, 19/25-26
- Andrej Ivanuša: Poslednja Hubblova fotografija, darilo za moj rojstni dan, 20/36-37
- Andrej Ivanuša: Na konici grajskega stolpa, 20/38-47
- Bojan Ekselenski: Vitezi in Čarovniki - Zadnji boj Zeolije, 20/48-59
- Andrej Ivanuša: Petnajst-zilijonkrat, 21/36-37
- Bojan Ekselenski: Časovni kredit, 21/37-38

■ PESMI

- Andrej Ivanuša: Knjiga prednikov, 18/40
- Andrej Ivanuša: Ko me prinese veter, 19/30
- Andrej Ivanuša: Samo veter, 21/39
- Andrej Ivanuša: Šavs, 21/39
- Andrej Ivanuša: Mesto, 21/39
- Andrej Ivanuša: Antičlovek v Antisvetu, 21/39

■ Vesoljski humor

- JEJ 20/29
- JEJ 20/40



Jašubeg en Jered

novice iz Drugotnosti

ZADNJA STRAN



VITEZI IN ČAROVNIKI
www.vitezicarovniki.com

JAŠUBEG EN JERED
NOVICE IZ DRUGOTNOSTI
www.drugotnost.si

DRUŠTVO ZVEZDNI PRAH
www.zvezdni-prah.si

DRUŠTVO PRIZMA
www.prizma.si

TOLKIENOV DRUŠTVO GIL-GALAD
www.drustvogil-galad.si

FUTURUM
www.futurum.si

VODNIK PO ZF
vodnik-zf.info

MARA R. SIRAKO
www.marasirako.info

MARTIN VAVPOTIČ
martinvavpotic.wordpress.com

BOJAN EKSELENSKI
www.pisatelj.net

ANDREJ IVANUŠA
www.andros.si

MIHA REMEC
www.miha.remec.si

MIHA MAZZINI
mihamazzeni.com

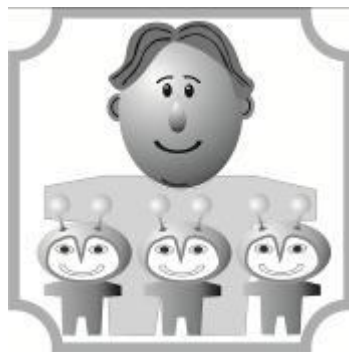
MIKI MUSTER
www.muster.si

IVAN SIVEC
www.ivan.sivec.net

VID LEGRADIČ
www.vtine.org/nr.html



SLOVENSKA WIKIPEDIJA
sl.wikipedia.org/wiki/Slovenska_znanstvena_fantastika



RAZPIS ZA DREJČKOVE NAGRADE

Po mnogih letih brez nagrad v slovenskem prostoru Društvo ustvarjalcev spekulativnih umetnosti ZVEZDNI PRAH iz Maribora razpisuje nagrade na področju spekulativnih umetnosti, imenovane Drejček. To ime temelji na zgodbi Drejček in trije Marsovciki, ki jo je napisal Vid Pečjak.

Za nagrado je lahko nominiran avtor/avtorica ali umetniški izdelek ter predstava. Nagrade se podeljujejo v več kategorijah:

- za življenjsko delo,
- za minulo leto,
- spodbude za mlade avtorje,
- častne nagrade,
- nagrade za podpornike kulture.

Na internetni strani

www.zvezdni-prah.si/razpisi-drustva/nominacije-za-nagrade-drejcek/ je objavljen obrazec za nominacije za avtorje/dela/dogodke, ki so bili javno objavljeni do 31.12.2011 na področju spekulativnih umetnosti. Nominacije se zaključijo **do 15. oktobra 2012**. Tričlanska komisija, ki jo sestavlja dva člana društva ZVEZDNI PRAH in en zunanji član, bo na podlagi nominacij objavila dobitnike nagrad in nagrade bodo podeljene **na konvenciji 1st SI.CON**, ki bo v Celju v času **od 2.11. do 4.11.2012**.

Vaš glas je orientacija za odločitev komisije. Nominacijski postopek je namenjen prepoznavanju in spoznavanju z doslej razbito in neorganizirano domačo sceno. Komisija se lahko odloči, da nagrade v kateri od kategorij sploh ne podeli, ne glede na prispele glasove. Za kratko zgodbo ob letošnji prvi nominaciji velja, da mora biti v celoti objavljena v magazinu ali fanzinu z ISSN številko ali na spletnem mestu, namenjenem tovrstnim objavam in v poštev pridejo tudi zgodbe, ki so bile objavljene do 26. aprila 2012 (Eurocon 2012 Zagreb). Za novelo in roman velja, da morata biti v knjižni obliki objavljeni najkasneje do 31. 12. 2011 ne glede na dejansko leto izdaje (starejše izdaje), a ne več kakor pet let nazaj. Za najboljšega avtorju velja, da je moral v zadnjih 10 letih izdati vsaj tri samostojna knjižna dela.

Točna pravila za nominacije so objavljena na prej omenjeni internetni strani. Vabimo vas, da predlagate svojega favorita.



ZVEZDNI PRAH
Društvo ustvarjalcev spekulativnih umetnosti