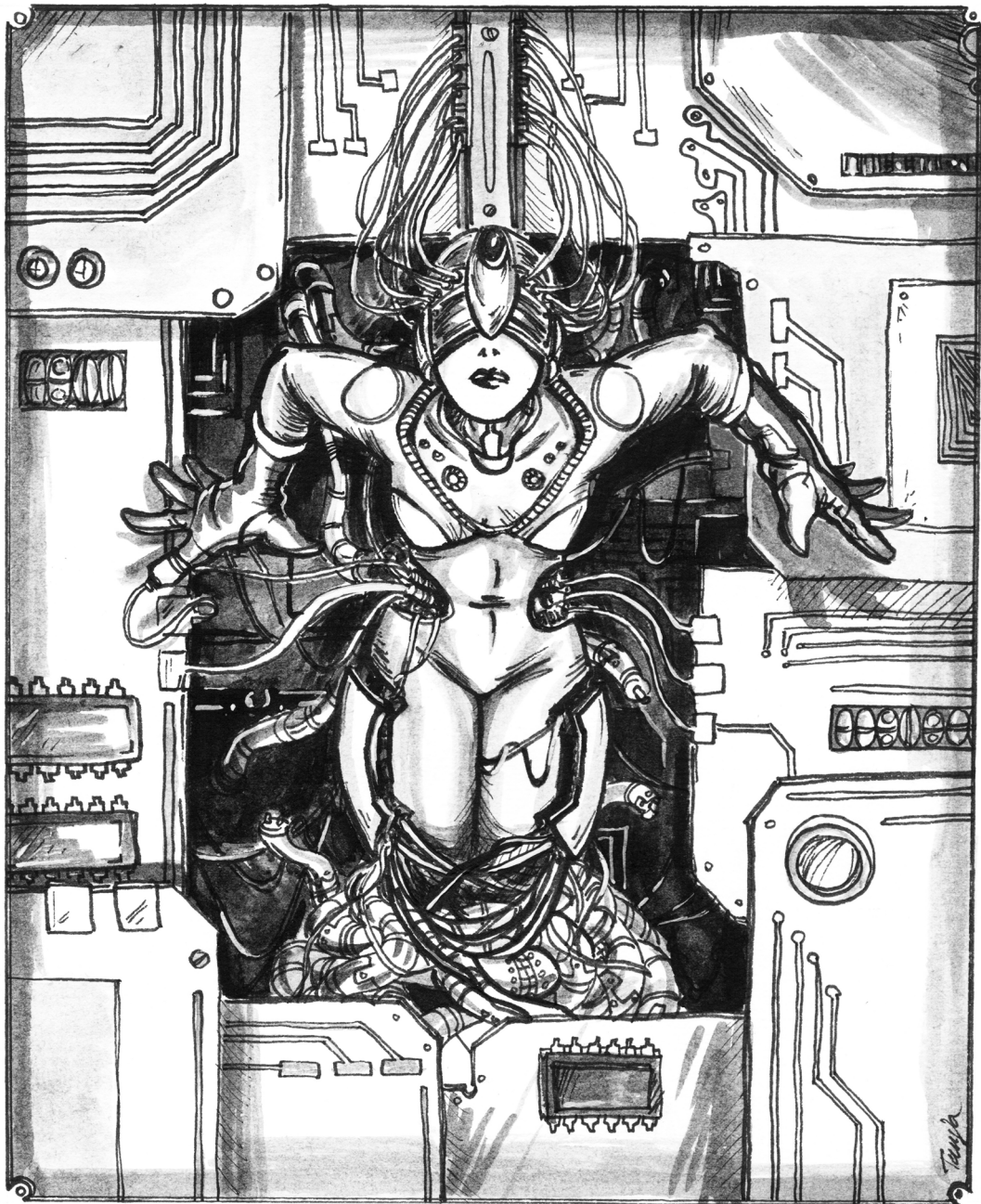


NEKONČNOST

št. 1 / marec 2006



GLASILO DRUŠTVA LJUBITELJEV
ZNANSTVENE FANTASTIKE IN FANTAZIJE

PRIZMA

Novičke

SFeraKon

Od 21. do 23. aprila 2006 se bo v Zagrebu odvila 28. konvencija SFeraKon, ki jo organizira Društvo za znanstveno fantastiko SFera.

Slavnostni gost bo pisatelj Michael Swanwick.

Več informacij na www.sferakon.hr

Spirea

Založba Spirea objavlja natečaj za kratko fantazijsko ali znanstvenofantastično zgodbo. Izbrane zgodbe bodo brezplačno objavljene v zbirki, ki bo izšla predvidoma januarja 2007.

Natečaj traja do 30.9. 2006

Več informacij in pogoji natečaja na www.spirea.si

Iks, ali velika samota Noetove barke

Pri Študentski založbi Litera v kratkem izide novi znanstvenofantastični roman Mihe Remca *Iks, ali velika samota Noetove barke*, ki presenetljivo sklene romana *Iksion, ali beg iz prikazovalnice* (Pomurska založba, 1981) in *Iksia, ali slovo živostrojnega človeka* (Založba Obzorja, 2001). Slovenska znanstvenofantastična literatura tako dobiva z njim prvo trilogijo *Iksion, Iksia, Iks*, v kateri se prepletajo antiutopija, fantastika, katastrofika in seveda erotika, značilna za ves Remčev znanstvenofantastični opus, ki obsega skupaj z najnovejšim delom kar deset romanov.

Čeprav se trije romani slogovno razlikujejo, imajo skupno povezovalno nit: poskus preživetja človeške vrste po kozmični katastrofi.

Iks, katerega odlomek z avtorjevim dovoljenjem ekskluzivno objavljamo na strani 29, obsega zaznamke zapisovalnika misli in sanj opazovalca in znamenjeslovca Noeta Nowaka, izurnjenega in opremljenega za preživetje tečajnega zasuka ob srečanju Zemlje s planetom Iks.



Kazalo

Novičke	2
Uvodnik	3
Članki	4
Recenzije	16
Zgodbe	26

Kolofon

Neskončnost, glasilo Društva ljubiteljev znanstvene fantastike in fantazije Prizma

številka 1, marec 2006
brezplačni (promotivni) izvod
izhaja četletno

glavni in odgovorni urednik:
Gregor Vuga,
grafično oblikovanje,
prelom, stripi:
Peter Dobaj,
risbi na naslovnici in zadnji strani: *Tanja Semion*

tisk: Tiskarna KENTAVER d.o.o.
naklada: 300 izvodov

Neskončnost - kontakt:
neskoncnost@prizma.si
Prizma na spletu - forum:
forum.prizma.si

Avtorske pravice vseh
prispevkov pripadajo
avtorjem samim.

Uvodniško besedičenje

Dragi bralci,

Pred vami je prva uradna številka glasila društva Prizma. Nekateri ste se mogoče srečali z ničto, poskusno številko, ki je nosila naslov Ad Infinitum. Če spremljate Prizmino delovanje, zagotovo veste, da je bilo odločeno preimenovanje glasila; nadeli smo mu morda primernejše slovensko ime, oziroma prosti prevod starega – Neskončnost.

Odziv na glasilo je bil zelo pozitiven, tako med domačim bralstvom kot tudi onkraj meje, na Hrvaškem, od koder smo dobili izjemno vzpodbudne besede in moralno podporo. S člani hrvaških društev smo v dobrih odnosih in v bodočnosti se lahko nadejamo različnih sodelovanj.

Ničta številka se je predvsem posvečala predstavitvi našega dotedanjega delovanja, tokrat pa smo, v skladu s februarским tematskim srečanjem, izbrali tematski sklop kiberpanka. Sprva me je kot urednika skrbelo, da bo tokratno številko težje napolniti, ker ni poročil s srečanj. Toda zgodilo se je ravno nasprotno! Članki, ki so (kakor je tradicija v tem poslu) prihajali še z zamudo, so se nakopčili in nekaterih nismo uspeli vključiti. Vse pa boste zagotovo pričakali v kakšni od prihodnjih številok.

Za pretekla srečanja smo spet brali, in sicer Kingov *The Shining* (katerega obsežno recenzijo lahko najdete na teh straneh) ter Gibsonov *Mona Lisa Overdrive*. Zadnji roman iz klasične kiberpankofske trilogije *Sprawl*, za katerega ni potrebno natančno poznavanje prvih dveh romanov, lepo zaveže konce trilogije. V knjigi spremljamo usodo likov, ki smo jih lahko že spoznali v prejšnjih delih, naprimer Angelo Mitchel iz *Count Zero* in najemnico Molly Millions, ki se spet pojavi z novim imenom – Sally, in igra več iger naenkrat, med drugim pazi na malo Kumiko, ki se nehote znajde v metaforičnem navzkrižnem ognju mogotcev kiberprostora.

Berite...

Gregor Vuga
Ljubljana, 14. 3. 2006



KIBERPANK

piše GREGOR VUGA

Cyberpunk je ena najnovejših smeri znanstvene fantastike, nastala v osemdesetih letih. Čeprav njene korenine segajo dlje nazaj, je njen uradni začetek knjiga *Neuromancer* Williama Gibsona, izdana leta 1984. Tako kot pri vseh umetniških žanrih, tako glasbenih kot vizualnih in literarnih, je umestitev pogosto bolj stvar občutka in intuicije kot dejanskih meril in pravil. Ime samo nam lahko s svojo etimologijo v grobem zariše okvire žanra – kombinacija kiber(netike) in punka.

Kiber-

kibernetika [gr. kybernetes krmar]

Moderna znanstvena panoga, ki preučuje in primerja komunikacijske in nadzorne mehanizme v živčnem sistemu živih bitij in zapletenih elektronskih strojev.

-France Verbinc, Slovar tujk

Kibernetika, veda o komunikaciji, nadzoru in povratnih informacijah implicira “znanstveni” del in usmeritev žanra – torej predvsem tehnološke igrčke v navezi z močjo informacije, komunikacijske sisteme, še natančneje t.i. kiberprostor (*cyberspace*), izraz, ki ga je skoval Gibson. V vsakem primeru praktično ni *cyberpunk* fabule, ki ne bi tako ali drugače vzela za enega od motivov kako tehnološko čudo, ki pa je v tej distopični bližnji prihodnosti zlahka nekaj povsem vsakdanjega. Tako *cyberpunk* pisci v svojih zgodbah popisujejo vse – od hekerjev, kurirjev pomembnih informacij, do zasvojenec z igrami. Moč je pogosto v rokah

tistega, ki ve več, več informacij pa ima tisti, ki si jih lahko več kupi...

-punk

Komponenta “punk” v imenu predstavlja socialne tematike žanra. Opisuje svet, ne kakršnega si je želela punk subkultura, temveč kakršnega je videla in kritizirala. V nasprotju s samim punkom se *cyberpunk* vzdržuje vrednostnih sodb in pusti odločitev bralcu, toda glede na junake je jasno, kakšno držo zavzema. Torej punkersko držo, ki se ukvarja z nepravilnostjo družbe; s prstom kaže na dejstvo, da v praksi niso vsi enaki, da bogatejši in močnejši zatira šibkega. Tako kot glasbeno gibanje ima tudi literatura subverzivne, upomiške podtone.

Po besedah Brucea Sterlinga lahko s človekom počnemo vse tisto, kar lahko počnemo s podganami, in s podganami lahko počnemo praktično karkoli.

Cyberpunk torej v svoji bližnji prihodnosti slika jasen zarez med visoko družbo, futuristično aristokracijo, lastniki in direktorji megakorporacij ter malim človekom, po možnosti marginalcem, ki je večinoma glavni junak, natančneje antijunak. Svet *cyberpunka* je svet, opisan s frazo *high tech, low life*. Glavne osebe so skoraj brez izjeme hekerji, računalničarji, ljudje, ki opravljajo majhna umazana dela, kriminalci, uporniki, sli. Figure, katerih veza z velikimi igralci je bogastvo informacij – eni ga posedujejo, drugi pa kradejo in prenašajo...

neprestano pa iz te temačne atmosfere iščejo eskapado v obliki drog ali jasno, kiberprostora. So kot laboratorijske podgane za preizkušanje drog in spajanja mesa s kibernetiko tehnologijo – tako za tehnokratsko elito kot tudi za pisatelja.

VPLIVI NA NASTANEK KIBERPANKA (ter njegovo nadaljevanje)

Sam izraz *cyberpunk* je bil prvič uporabljen v kratki zgodbi Brucea Bethkeja, napisani leta 1980 in izdani leta 1983, uveljavil pa ga je založnik Gardner Dozois. Tako lahko določimo uradni začetek in nadaljno širitev *cyberpunka*, a že pred tem začetkom so obstajala dela, ki bi lahko vsaj deloma sodila v ta žanr in so gotovo vplivala na njegov razvoj.

Tako je na platna leta 1982 prispela ekranizacija Iztrebljevalca (*Blade Runner*), po romanu Philipa K. Dicka. Če se je literarno delo ukvarjalo s širšim spektrom problemov, od religije do ekologije, je film problematiko zožil, vendar je obdržal distopično vizijo prihodnosti, temačno atmosfero ter odnos med človekom in tehnologijo, zaradi česa ga nekateri umeščajo v *cyberpunk*. Gibson sam je dejal, da je bil med pisanjem Nevromanta zmeden zaradi podobnosti filma z njegovo vizijo knjige. Istega leta kot *Blade Runner* je na platna prišel tudi *Tron* - Disneyev film, ki se je dogajal pretežno v "virtualnem prostoru", grafičnem prikazu računalnikovega *softvera*. Znameniti prizor iz filma, ko se dva svetlobna motocikla podita po koordinatni mreži, nedvomno spominja na besede in metafore s katerimi je bil kasneje opisan kiberprostor: matrika, svetla mreža logike, nočne luči...

~ * ~

Kot že omenjeno, se *cyberpunk* ukvarja z

distopično vizijo bodočnosti. Neprijaznim okoljem, v katerem so oblast prevzele korporacije, kjer policaji delujejo večinoma samo še kot najemniki, kjer vsaka četrt skrbi za svojo varnost, kjer je raznašanje pice poklic vreden treniranega ninje in kjer v morju plava več odpadnega stiropora kot rib. S to definitivno ne optimistično, a do neke mere realistično napovedjo, se je *cyberpunk* postavil kot protiteza utopični znanstveni fantastiki 40-ih in 50-ih let. V skladu s tem so bili junaki ustvarjeni kot odpadniki, marginalci, upomiški mladnostniki, gverilci virtualnega prostora. Modelirani po samotarskih junakih *noir* filmov, vključno z ostalimi lastnostmi *noir* zgodbe, povlečeni v vrtnec dogodkov, večjih od njih samih, bijejo izgubljeni boj, ki se redko konča srečno. Borijo se s preteklostjo, starimi dolgovi in negotovo prihodnostjo ter nihajo med obema stranema zakona. *Noir* obdobje je bilo v filmu tisto, ki se je prvo zoperstavilo cenzuri in nenapisanim moralnim pravilom Holywooda. Ženske niso bile več samo pridne punčke, junaki so postali antijunaki, prijala se je moralna dvoličnost. Dogajanje se je preneslo predvsem na urbane, vsakdanje lokacije, kavarne, nočne ulice in uličice, po katerih je vela megla cinizma.

Na *cyberpunk* je deloma vplivala tudi postmodernistična proza, kot vpliv oziroma celo *proto-cyberpunk* pisatelja se recimo navaja Jamesa Grahama Ballarda, ki ga je Sterling v zbirki *Mirrorshades* razglasil za najpomembnejšega predhodnika gibanja. V podobni vlogi so omenjeni še surrealist oziroma magični realist Harlan Ellison, Samuel Delany in kontroverzni William S. Burroughs. Vseh omenjenih se držijo oznake provokativnih avtorjev, katerih dela pogosto plavajo v amoralnih vodah. Od tod je *cyberpunk* pobral del svojega sloga, občasno mešanje resničnosti in navideznega sveta ter od

starejših žanrov manj zadržano ukvarjanje s tradiciji spornimi elementi.

~ * ~

V zgodnjih devetdesetih letih se je *cyberpunk* predvsem iz literature začel seliti še na druga področja, recimo film, za katerega je bilo prirejenih nekaj zgodb. Nenazadnje se je v tem obdobju razvila prava *cyberpunk* subkultura, saj so začeli ta termin povezovati z različnimi oblačili, nekaterimi glasbenimi smernicami itd.

KIBERPANK V LITERaturi

Čprav je *cyberpunk* verjetno doživel svojo najširšo slavo na filmskem platnu, in se je pojavljal še v raznih drugih oblikah, je svoje rojstvo in razvoj tako kot praktično vsi žanri doživel v literaturi. Kot že omenjeno, se je izraz najprej pojavil pri Bethkeju, vendar je bil William Gibson tisti, ki mu je v svojem *Nevromancerju* dal pravo literarno dimenzijo. Gibson je tudi skoval izraz *cyberspace* in z njim označil abstraktni grafični prikaz informacij v virtualnem prostoru, ki ga sestavljajo računalniki z vsega sveta. Medtem ko je po njegovih besedah kiberprostor nastal kot pripovedno sredstvo in ne znanstvena vizija, je kiberprostor zanimiva napoved prihodnosti. Glede na to, da je nastala v času, ko so bili računalniki še večinoma velike omare po univerzah, le leto po tistem ko so vzpostavili prvo TCP/IP mrežo in dobrih enajst let pred prvim javnim in komercialnim rojstvom interneta, je Gibsonova "iznajdba" gotovo preroška. Njegovo naivno in domišljjsko opisovanje tehnologije in njenih uporabnikov (hekerjev ipd.), že desetletja obenem navdihuje in jezi tiste, ki v resničnem življenju opravljajo delo, ki ga je v svojih knjigah povzdignil v skoraj romantični ideal – kavboja kiberprostora.

Vredno omenbe je še, da je z Bruce Sterlingom spisal *Difference Engine*, roman, ki je eno temeljnih del *cyberpunku* sorodnega žanra – *steampunka*.

Bruce Sterling je svoj levji delež na tem področju opravil z urednikovanjem zbirke kiberpankovskih del *Mirrorshades* iz leta 1986. Uvršča se med temeljne avtorje *cyberpunka*, čeprav je med drugim pisal tudi neznanstveno-fantastične romane in bolj klasično znanstveno fantastiko.

Neal Stephenson je po mnenju nekaterih že avtor, ki spada v post-kiberpunk, vendar so, kot pri vseh drugih žanrih (literarnih ali drugače) meje zabrisane in odvisne bolj od intuicije kot realnih meril. Sploh obstoj nečesa, kar bi lahko imenovali post-kiberpunk je negotov in pravzaprav nepotreben. Stephenson se je v zvrsti proslavil predvsem s knjigama *Cryptonomicon* (naslov si je nenamena izposodil od Lovecraftovega *Necronomicon*) in *Snow Crash*. V prvi se ukvarja predvsem z razbijanjem šifer (v preteklosti in fiktivni sedanosti, kar knjigo postavlja izven klasičnega koncepta), *Snow Crash* pa je zmešal viruse, semiologijo, matematiko in religijo z namenom prikazati človeški um kot biološki analogon računalniškemu sistemu, v katerega je možno vdreti ter ga spreminjati.

~ * ~

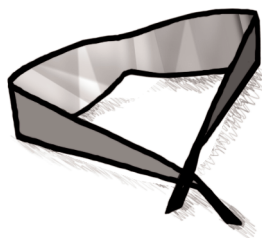
Drugi, manj poznani in vplivni kiberpankovski pisci so še John Shirley, Rudy Rucker, Michael Swanwick, Pat Cadigan, Lewis Shiner, Richard Kadrey in Tom Maddox. Sicer jih štejemo med utemeljitelje cyberpunka, vendar med široko publiko niso nikoli zaživel.

CYBERPUNK SIRIUS

piše TANJA CVITKO

Leto 1976 je bilo prelomno leto v zgodovini hrvaške (in jugoslovanske) znanstvene fantastike. Julija tega leta Vjesnik, eno največjih založniških podjetij v takratni Jugoslaviji, začne objavljati znanstvenofantastični mesečnik Sirius. Kljub resni jugoslovanski ekonomski krizi v 80-ih, ki se je izrazila tudi v inflaciji in kroničnem pomanjkanju papirja, je Sirius večinoma ohranjal redni mesečni ritem izhajanja. Na višku svoje moči je imel naklado 30 000 izvodov ter je bil dvakrat – 1980 in 1984 – izbran za najboljši evropski ZF časopis. Leta 1989 je bila objavljena zadnja številka.

Predstavljamo vam kratke zgodbe iz 142. številke Siriusa (marec 1988), posvečenega *cyberpunku*.



Walter Jon Williams Video zvijezda (*Videostar*)

Protagonost zgodbe je 21-letni Ric, vodja najbolj vplivne tolpe delikventov na tem koncu sveta. Vodje sovražnih tolp ga na sestanku zastropijo z živčnim plinom in uničijo njegovo tolpo. Ric

nekaj tednov preživi v bolnišnici, kjer ga pozdravijo z novoodkritim zdravilom za živčni sistem. Po končanem zdravljenju ga napotijo k Marlene, svetovalki za zaposlitev, ker mu je bivanje v bolnišnici izčrpalo finančne rezerve. Ric se po kratki romanci preseli k njej.

V dneh brezdelja spozna tolpo najstnikov-kriminalcev *Cartoon Messiah*, katere vodilni člani imajo zelo ekstravagantna imena: Super Devica (Super Djevica), Besni Jezus (Bijesni Isus), Kapitan Islam (Kapetan Islam). Prepriča jih v rop bolnišnice, v kateri so ga zdravili, cilj je ukrasti zdravilo za živčni sistem, ker ga lahko preprodajo kot drogo. Najstniki pristanejo na rop, ga uspešno izpeljejo ter Ricu pokažejo video posnetek, ki so ga snemali med akcijo (ena izmed ropark je v verižici okoli vratu imela mini-kamero) in ga bodo distribuirali kot veliki hit – seveda bodo obraze roparjev računalniško zamenjali z drugimi. Rica film ne zanima, edino plen, izpostavi se pa, da njegovi nameni niso bili toliko "pošteni", kot je v to prepričeval tolpo *Cartoon Messiah*.

Zgodbica predstavlja pogled iz Ricove perspektive – čeprav je star le 21 let, je za svet, v katerem živi, že prestar. Tolpe so se spremenile, njihova kriminalna usmerjenost ostaja ista, vendar uporabljajo drugačne metode in svojim sovražnikom lahko uničijo življenje, ne da bi se ga sploh dotaknile.

Avtorjev slog je izjemno živopisen, akcijski, niti

na trenutek dolgočasen ali tipično kiperpankovsko "nerazumljiv". Gre za zgodbo o prekanjenem banditu, ki je sicer pozitivnež z veliko sreče, vendar ga le-ta zapusti na precej nepričakovan in presunljiv način.

Michael Swanwick & William Gibson **Zračni dvoboj (*Dogfight*)**

V zgodbi spremljamo drobnega roparja, ki dopotuje v neko mestece. Napoti se v bar, v katerem je priča nenavadni igri – dvoboju z letali. Gre za hologramske podobe aviončkov, ki jih dva igralca upravljata z voljo misli, pri tem uporabljata posebno napravo, zataknjeno za uho. Nepremagljivi zmagovalec igre je čuden in molčeč možakar v invalidskem vozičku, ki je vedno obkrožen z asistenti, oziroma telesnimi stražarji.

Naš junak je nad igro navdušen in si jo takoj nabavi (beri: ukrade). Odpravi se do bližnjega študentskega doma (češ "študentarija ima vedno kaj za pod zob"). Potrka na naključna vrata in spozna Nance, študentko informatike. Njuno razmerje kmalu postane ljubezensko in mladenič se preseli k njej. Všeč sta si, želita si spolnih stikov in dotikov, vendar jima to onemogoča Nancina psihoobramba – psihološka blokada, ki so jo zanj kupili starši, da pred diplomiranjem ne bi imela spolnih odnosov (ker bi jo zmotili pri učenju!).

Protagonist zgodbe se dneve in dneve uči upravljati letala in njegova življenjska obsesija postane premagati invalida v vozičku. Nance njegovo amatersko upravljanje letal spravlja v krohot, zato mu pomaga. Kot spretna računalničarka malce prilagodi "čipovje" igre, da njen platonični partner lažje in spretnješe pilotira podobe letal, dokler ni pripravljen na dolgo

pričakovani končni dvoboj.

Če na zgodbico pogledamo s psihološke plati in ne toliko akcijske, vidimo, da je v ospredju človek s svojimi slabostmi vred, ki skozi zgodbo prihajajo vse bolj do izraza. Glavni lik se spreminja zaradi želje po zmagi, slavi in denarju. Toliko je prevzet(en), da je pripravljen tvegati ne samo zametke ljubezenskega razmerja, ampak tudi svojo moralo in vest. Srečen konec? Kakor za koga.

Pat Cadigan **Odlazak Ljepotana (*Pretty Boy Crossover*)**

Glavni lik zgodbe je Lepotec (Ljepotana), ki pripada posebni "kasti" ljudi: mladi so, fizično lepi, ženskega ali moškega spola, množice jih občudujejo in obožujejo. Vendar je Lepotec drugačen od ostalih – premišljuje o smislu in namenu svojega obstoja. Spremljamo ga, kako vstopi v popularno diskoteko, poln skrbi. Dobil je klic od skrivnostne skupine ljudi, ki jih imenuje Oni. Nekaj želijo od njega, Lepotec pa je sumničav, nezaupljiv, prestrašen. V kotu diskoteke opazi dva moška in žensko v črnih oblekah, ki stremijo vanj. Obupan je, počuti se ujeto in nenazadnje tudi besno, kajti Oni so odpeljali najboljšega prijatelja Bobbyja (tudi Lepotca). Na velikem zaslonu v diskoteki se nenadoma pojavi Bobby in nagovori našega junaka. Prepričuje ga, naj gre z Njimi, zagotavlja mu, da ga neznansko pogreša. Lepotec je razkulan v notranjem konfliktu – želi zopet videti prijatelja, po drugi strani pa se noče predati Njim. V trenutku obupa se zaleti v zaslon, začne ihteti in klicati Bobbyjevo ime. Oni ga nemočnega in skorajda psihično zlomljenega odpeljejo v zaščiten stransko sobo diskoteke. Lepotec zahteva, naj mu pojasnijo, kaj želijo od njega. Možje v črnem mu hladno razložijo, da mu

lahko ponudijo večno življenje, večno mladost in posledično večni status Lepotca. Lahko ga pretvorijo v živeči podatek, v tridimenzionalno podobo, ki bo lahko prisotna kjerkoli. Njihove besede in prepričevanja potrdi tudi Bobby, ki se zopet pojavi na manjšem zaslonu. Lepotca navdušeno in zapeljujoče vabi k sebi, da se bosta skupaj zabavala kot nekoč, vse do večnosti.

Lepotčeva odločitev ni preveč presenetljiva, skorajda pričakovana, vendar ta introspektivna zgodbica kljub temu nosi izjemno težo, kajti posredno postavlja moralna vprašanja o smislu človekovega obstoja. Ali računalniki lahko nadomestijo živa bitja? Konec koncev se lahko z učenjem samodejno razvijajo, dopolnjujejo, celo razmnožujejo. Je fizično telo naše breme ali blagoslov?

Vladimir Lazović Golo sečivo (Golo rezilo, op.a.)

Hiroši, glavni lik zgodbe, je kiborg-komandos-nindža-samuraj. Četudi vam njegov opis morebiti zveni smešno, je sama atmosfera zgodbe zelo otožna in tragična. Hiroši je hkrati človek in stroj, oziroma morilsko orožje: polovica njegovega obraza je mehanska, namesto oči ima skenerje, po telesu pa čipe in generatorje. Nekoč je bil komandos in je kot plačani morilec sodeloval v vojaških akcijah, zato ga želi rekrutirati neka skrivnostna organizacija, ki pričakuje, da iz konkurenčne ustanove ukrade pomemben čip. Nindža-samuraj sprva odločno zavrača sodelovanje, ker se za noben znesek denarja ne želi vrniti na ubijalska kriminalna pota. Vendar mu delodajalci ponudijo plačilo, za katero se mu zdi vredno še zadnjič opraviti umazani posel. Namreč, ponudijo mu pozabo: z najnovejšo



tehnologijo mu lahko izbrišejo spomin na leta, ko je še bil poročen. Njegova soproga je ob njem neznansko trpela in ga sčasoma zapustila. Ljubil jo je, vendar je svoje dolžnosti kiborg-komandos ljubil še bolj. Ponudbo sprejme zaradi slabe vesti in želje po izbrisu teh groznih let.

Hiroši si za akcijo poišče partnerko, prostitutko Majo, nekdanjo hekerko. Tudi ona sprva ne želi sodelovati, vendar jo premami denarna nagrada, s katero bi lahko pričela drugačno življenje. Hiroši in Maja se med načrtovanjem ropa zbližata, celo zaljubita. Brez napake izpeljeta rop, pridobita čip in se neznansko veselita skupni prihodnosti. Toda to še ni konec zgodbe. Kiborg-komandos-nindža-samuraj mora še enkrat aktivirati svoje čipe in generatorje v akciji, na katero niti približno ni bil pripravljen. Ali pač?

Zgodbo zaznamuje veliko slikovite akcije, ki je podobna hollywoodskim akcijskim filmom. Konec je sicer rahlo klišejski, vendar kljub temu ni toliko patetičen, da bralca ne bi spodbudil k premišljevanju. Edina na trenutke moteča in celo (nenamerno) komična plat zgodbe je nepričljivo mešanje vzhodnjaške religije (zen budizem) z visoko razvito tehnologijo.

Gardner Dozois & Michael Swanwick Prahom do cilja (Snow Job)

Izmed vseh zgodb, objavljenih v *cyberpunk* številki Siriusa, ima ravno ta najbolj nenavadno zasnovo. Pisatelja nas brez uvoda postavitva v akcijsko situacijo. Spremljamo moškega, ki ga lovijo policaji. Zaveda se, da je ujet in ne bo mogel ubežati, toda kljub temu se noče predati. Policaji so mu tik za petami, on pa zavije v

stransko ulico. Izpostavi se, da je slepa in ne more nikamor naprej. Odloči se za presenetljivo potezo – z vso silo se zaleti v steno, ki mu je napoti. V nadaljevanju retrospektivno izvemo dogodke, ki so pripeljali do tovrstne “tragedije”. Glavni lik – Jerry – je narkomanski diler, ki je pred nekaj minutami v mračnem klubu (kjer vrtijo Pink Floydje in Grateful Dead) ogoljufal potencialnega kupca. Najel je igralce, da uprizorijo policijsko racijo, kupec je pobegnil, vendar je pred tem vzel vrečko kokaina, ki jo je tako ali tako nameraval kupiti (in jo je tudi plačal). Vendar so pred vhodom kluba čakali pravi policaji, ki so ujeli kupca, pregledali beli prah v njegovi lasti in ga posmehljivo obvestili, da je bil nasankan. Naš junak Jerry je istočasno stopil iz kluba, zadovoljen s svojo prevaro. Ko je zagledal prave policiste, je doživel pravi šok. Prevarani kupec je besno pokazal nanj in začela se je policijska gonja. V tem trenutku se vrnemo na začetek zgodbe – Jerryjev pregon in tek v steno slepe ulice. Toda zgodba se zasuka v drugo smer, kajti Jerry stopi skozi steno ter se po kratkotrajnih psihičnih blodnjah znajde v nepoznani dnevni sobi, kjer v fotelju sedi kupec, ki ga je ogoljufal – in to za veliko več (kot izvemo ob koncu zgodbe), kakor bi bralec pričakoval.

V ospredju zgodbe je do potankosti opisan kokainski “posel”, ki se izjalovi, vendar nas ob koncu presenetni nepričakovani *twist*. Sicer gre za motiv, ki je v času nastanka zgodbe najbrž bil zelo izviren, z današnjega stališča pa bi se marsikomu lahko zdel izrabljen.

William Gibson Hotel “Nova Ruža” (*New Rose Hotel*)

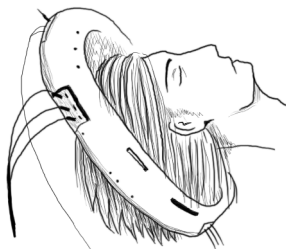
Prvoosebna pripoved je sicer precej nehvaležen način posredovanja zgodbe, ki jo bogati veliko

elementov akcije, vendar Gibson v tej zgodbici dokazuje svoj kulturni pisateljski status.

Protagonist zgodbe leži v eni izmed sob New Rose hotela, pravzaprav gre za krsto, visoko en meter in dolgo tri metre. Igra se z žensko pištolo in ta mu sproži tok misli o dogodkih, ki so se odvijali mesece prej. Naš junak in njegov prijatelj Fox sta od velike korporacije Hosaka dobila nalogo ugrabiti ostarelega znanstvenika Hiroshija iz konkurenčne korporacije Maas ter pridobiti njegov najnovejši izum – sintetizator DNK. Možakarja po naključju spoznata *femme fatale* Sandii in se jima porodi načrt – Sandii bosta prepričala, naj s svojimi ženskimi čari zapelje Hiroshija in mu sčasoma ukrade sintetizator. Lepotica pristane. V kovanju načrtov se naš junak in Sandii zaljubita ter doživita strasno telesno razmerje. Ona sicer opravi svojo nalogo, vendar ne na način, kot sta ga pričakovala delodajalca (in bralec). Namreč, Sandii ju izda in posledično povzroči smrt mnogih vpletenih posameznikov.

Ob koncu zgodbe se naš ogoljufani, razočarani in psihično zlomljeni junak še naprej igra z njeno pištolo...

Gibsonova zgodba bi zaradi prvoosebnega sloga pripovedovanja za hitrega bralca, želnega akcijskih dogodivščin, znala biti naporna, kajti ključno vlogo ima notranje dogajanje, oziroma reminiscenca protagonista.



STEAMPUNK

Kakšna bi bila preteklost, če bi se prihodnost zgodila prej?

piše MATEVŽ JERMAN “m00lty”

Ste morda kdaj v zgodbah, filmih ali risankah zasledili nenavadno okolje, ki je bilo na videz domače, a se vam je vendarle vse skupaj zazdelo nekoliko neumestno? Govorimo o kavbojih, ki jih preganjajo morilski roboti, o vitezhih, ki potujejo na cepelinih, o hologramih v času Sherlocka Holmesa ter podobnih anahronizmi. In ko naslednjič naletite na tako sceno, lahko knjigo, ki jo berete, mime duše uvrstite v žanr imenovan *steampunk*.

V osnovi je “steampunk” *cyberpunk* zgodba, postavljena v preteklost. Že samo ime priča o značilnostih sloga; »steam« umešča dogajanje v dobo razvoja parnih strojev (*steam* – para), glavni protagonist pa je načeloma klasični *cyberpunk* deviantnež. Tukaj se dogajanje, za razliko od zgodbe pri slednjemu, ne odvija v bližnji prihodnosti, temveč v alternativni preteklosti, prežeti z duhom viktorijanske Anglije 19. stoletja. Vzdušje je obogateno s futurističnimi različicami izumov moderne dobe, kot so si jih tistem času predstavljali, tako dobimo robote, ki delujejo na paro, mehanske računalnike in leteče naprave, ki bazirajo na etru, torej sama znanost *steampunka* ne temelji na elektronsko kibernetični, temveč zgolj na mehanski tehnologiji.

Korenine tega žanra segajo vse do pionirjev znanstvene fantastike: Julesa Verne, H. G. Wellsa in celo Marka Twaina. Vsa njihova dela so postavljena v 19. ali zgodnje 20. stoletje in v njih se pojavlja futuristična tehnologija. Vendar

kljub temu, da Vojna svetov, 20.000 milj pod motjem ali Časovni stroj opisu *steampunka* ustrezajo do potankosti, jih ne moremo oklicati za *steampunk*, saj so te zgodbe postavljene v aktualni, sodobni čas avtorjev in jih uvrščamo v žanr zgodnje znanstvene fantastike. Prvo “pravo” *steampunk* delo se tako pojavi šele leta 1959 v obliki knjige *Titus Alone*, zaključnem delu trilogije *Gormenghast* britanskega pisatelja Mervyna Peakea, kjer je skupina otrok, vzgojenih v osamljenem viktorijanskem gradu, obdana s futuristično tehnologijo. Za utemeljitelja žanra pa največkrat obvelja leta 1979 izdana knjiga *Morlock night*, ki jo je napisal ameriški avtor K.W. Jeter in je nekakšno nadaljevanje Wellsovega Časovnega stroja.

Prvotno je bil tudi *steampunk* distopija, začinjena z šundovskim *noir* vzdušjem, vendar so se okviri žanra kaj hitro razširili in slednjega prepustili raznim pridihom znanstvene romance in utopije. Tudi okolje viktorijanske dobe kmalu ni bilo več omejitvev, o tem pričajo nekatera dela, postavljena v bolj fantazijska ali grozljiva okolja. Pogost motiv so tudi razna skrivna združenja, okultizmi in teorije zarote, tuje pa mu niso niti primesi *fantasy* zvrsti ali elementi Lovecraftovih del. Na podlagi teh značilnosti ločujemo *steampunk* na dve veji, zgodovinsko in fantazijsko; zgodovinski *steampunk* se trudi delovati v mejah konvencionalne znanstvene fantastike, zgodbe temeljijo na resničnih zgodovinskih osebah in krajih, dodana jim je le bolj napredna

tehnologija. V domeno zgodovinskega *steampunka* pa spadajo dela kot je strip *The League of Extraordinary Gentlemen*, knjižna in filmska serija Zaporedje nesrečnih dogodkov, filmi *Wild Wild West*, *Vrnitev v prihodnost III*, itd. Po drugi strani pa je fantazijski *steampunk* postavljen v fiktivno okolje, v katerem prebivajo razna čudovita ali legendarna bitja in skupni element je tudi tukaj čas dogajanja – obdobje parnih strojev ter viktorijansko vzdušje. Lep primer tovrstnega žanra je anime serija *Vision of Escaflowne*.

Ker ima močen izvor v *cyberpunku*, se zvrsti najbolj drži ime *steampunk*, toda zaradi vedno bolj širokega spektra tujih elementov in močnega koketiranja z drugimi žanri, se je je oprijel zvrhan koš imen, ki pripomorejo k splošni zmedi. Tako ne bodite preveč presenečeni, če

naslednjič nekje zasledite žanr imenovan *voyages extraordinaires*, *fantasy* plinskih svetilk, znanstvena fantastika dobe industrializacije, ali pa viktorijanska znanstvena romantika in le globoko vdihnite, vzemite knjigo v roke ter se prepustite preteklosti, ki bi lahko bila, če bi se prihodost zgodila malo prej...

~ * ~



KIBERPANK NA JAPONSKEM

piše PETER DOBAJ

Začetki kiberpanka na Zahodu segajo v zgodnja osemdeseta, čeprav se je večina njegovih elementov, v takšni ali drugačni obliki, pojavila že prej. Nov je bil le način na katerega so bili ti elementi združeni v celoto. Enako je bilo v japonskih animiranih filmih in v stripih – nekateri elementi kiberpanka so bili prisotni že od samih začetkov, takoj po drugi svetovni vojni. Vprašanje, na katero bom skušal odgovoriti, se glasi: ali se kdaj ti elementi združijo na način, da izdelek lahko poimenujemo kiberpank?

~ * ~

Zadeva je vsekakor problematična. Kiberpank sodi v kulturno območje Zahoda (Severne Amerike in Evrope), z vso njegovo literarno in filmsko tradicijo vred. Čeprav je Japonska visoko razvita tehnološka država, je neke vrste posebnost – od ostale Azije jo loči njena razvitanost (in nenazadnje neporavnani računi iz druge svetovne vojne), od Zahoda pa njena geografska odmaknjenost, ter njena 'azijskost' (jezik, rasa, tradicija in običaji).

Povrhu je Japonska 'duhovna domovina' kiberpanka. V osemdesetih je bila tehnološka meka in

kiberpank kot smer, osredotočena na bližnjo prihodnost, tega ni mogel ignorirati. Toda vprašanje je, ali so se Japonci tega zavedali. Japonska je v osemdesetih živela kiberpank; če že ne vsa dežela, pa vsaj njena metropola. V članku za revijo *Wired* (september 2001) William Gibson pravi, da Japonska zadnjih 150 let živi v konstantnem *future shocku* in priznava, da je bil Tokio njegova trgovina rekvizitov, vse odkar je začel pisati.

Res pa je, da sta dve izmed plodnejših vej japonske zabavne industrije – animirani filmi in stripi – trkali na vrata kiberpanka (ali vdrli skozi zadnji vhod). Naj torej dela teh dveh medijev pričajo o kiberpanku v deželi vzhajajočega sonca. In še enkrat za neposvečene: za japonske stripe se je uveljavila beseda manga, za animirane filme in serije pa anime.

Akira je prvo delo, za katero lahko rečemo, da je blizu kiberpanku. Strip se je pojavil v japonskih revijah leta 1982 in je očitno nastal neodvisno od prvih velikih hitov kiberpanka: filma *Iztrebljevalec* (1982) in romana *Nevromant* (1984). Prav zaradi tega je njegova uvrstitev v kiberpank težavna. Poudarek tukaj ni na razvoju računalniške tehnologije, kot bi pričakovali, temveč na parapsiholoških pojavih. *Akira* tako vsebinsko ne spada h kiberpanku, zato pa mu je stilsko blizu. Katsuhiro Otomo ima zelo filmski način risanja, poleg tega pa za ozadja rad uporablja futuristične megametropole, z veliko neonskimi lučmi in električnimi kablji ter glavnimi liki iz nižjih družbenih razredov. Strip je hitro postal hit in je pomembno vplival na svoje naslednike. Po več kot 2000 straneh se je končal leta 1990, medtem je bil leta 1988 posnet tudi animiran film.

Nedvomno pa v kiberpank spadajo stripovska

dela Masamune Shirowa. Leta 1982 je začel objavljati svoje stripe, ki vsebujejo pravo mešanico tehnologije in kriminala, postavljeno v bližnjo prihodnost. *Dominion* in *Appleseed* sta dve njegovih zgodnejših del (izšli med leti 1985 in 1989), njegovo najbolj prepoznavno delo pa je *Ghost in the Shell*, ki je bilo (večkrat) pretvorjeno v animirane filme in serije. Shirow se zelo zanima za razvoj tehnologije, zato so njegovi stripi polni opomb in primerjav med futuristično tehnologijo in trenutnim stanjem. Bolj kot njegovi stripi pa slavo pobirajo animacije, posnete na podlagi njegovih del, katere nekateri smatrajo za boljše, nekateri pa za slabše od originalov, praviloma pa izgubijo komične elemente, prisotne v stripih.

Prvi anime, ki se je spustil v vode kiberpanka je bil serijal *Bubblegum Crisis*. Obsega 8-delno video serijo iz let 1987–1991, 3-delno video serijo iz leta 1991 in 26-delno TV serijo iz leta 1998. V zgodbi lahko najdemo veliko, močno korporacijo, razvoj umetne inteligence in kibemetike, vse skupaj postavljeno v temačno, bližnjo prihodnost... Ja, to je še eden redkih izdelkov, ki jih lahko brez zadržkov uvrstimo v kiberpank.

Kmalu za njim se pojavi več ZF animejev, ki pridejo blizu kiberpanku. *Patlabor*, zgodba o posebni policijski enoti, ki v boju proti kriminalu pilotira velike robote, obsega 7-delno video serijo (1988), 47-delno TV serijo (1989) ter tri filme (1989, 1993, 2002). Serija je sicer postavljena v bližnjo prihodnost, vendar manjka element kibemetike, zato jo težko uvrstimo v kiberpank. Enako velja tudi za animirani film *Akira*, ki se pojavi v istem času (1988). Film je dosegel velik uspeh, tako v svoji domovini kot v ZDA in Evropi. Bliže kiberpanku je *Dominion Tank Police* (4-delna video serija iz leta 1988), posneta po mangi Masamune Shirowa.

Prva polovica devetdesetih ne prinese večjih razlik na tem področju. Po kiberpanku posega manga *Battle Angel Alita*, ki je izhajala med leti 1991 in 1995. Vendar je tuda ta problematična. Dogaja se namreč daleč v prihodnosti, kjer so velike metropole uničene in so jih zamenjale ruševine. Po prvih dveh albumih je bil posnet tudi dvodelni video anime leta 1993. Še en anime iz obdobja 'podaljšanih osemdesetih', ki je vreden omembe, je video serija *Armitage III* iz leta 1995 (leta 2002 je bilo posneto tudi nadaljevanje *Armitage III: Dual Matrix*). Kajpada klasificiran kot klasičen kiberpank: kibernetika, korupcija, korporacije. Armitage je bil *homage* Iztrebljevalcu, Nevromantu (Armitage je lik iz tega romana), prav tako najdemo tudi reference na razne druge klasike pop kulture (Peklenska pomaranča). Hkrati je bil zadnji pomemben dosežek tega obdobja, kajti še istega leta je v kina prišel animirani film, posnet po mangi Masamune Shirowa, ki je pomenil novi mejnik v zgodovini japonske animacije.

Anime film *Ghost in the Shell* (1995) je bil tehnično izpopolnjen kot še noben pred njim: vključeval je računalniško animacijo in je napovedal konec klasični metodi animacije (tj. risanje posameznih sličic). Film je za sabo potegnil trend – v mnogih resnejših animejih, ki so se pojavili v zadnjih desetih letih, je moč čutiti odmev vprašanja, ki si ga postavlja ta film: kakšen vpliv bo imel razvoj tehnologije na človeško družbo in človeško telo? Vključil je tudi druge elemente kiberpanka, zvesto po svoji stripovski predlogi: kiberprostor prvič v animejih igra pomembno vlogo, celotno dogajanje je postavljeno v neonsko metropolo Hong Konga, glavna junakinja pa je od svojega organskega telesa obdržala le še svoje možgane. Film je dosegel slavo širom sveta, prikazali so ga celo na slovenski televiziji!

Blue Submarine No. 6 (video, 1998–2000) sledi vzoru filma *Ghost in the Shell*. Slednji raziskuje meje človeka in stroja, medtem pa je v *Blue 6* razvoj šel v smeri genetskega inženiringa in človeštvo mora dokazati, da je bolj humano od inteligentne živali. Vendar bolj kot ne dokazuje nasprotno. *Serial Experiments Lain* (TV, 1998) in *.hack//sign* (TV, 2002) sta dva animeja, ki se posvetita internetu, virtualnem- in kiber-prostoru. Kreativna ekipe serije *Lain* pa je leta 2003 ustvarila še TV serijo *Texhnolyze*.

Vendar se *Ghost in the Shell* ni odrekel svojemu prestolu kralja (pravzaprav kraljice) med kiberpank animeji. V letih 2002 do 2005 sta nastali dve 26-delni televizijski seriji z enakim naslovom, ter leta 2004 še film *Ghost in the Shell 2: Innocence*. Medtem ko je film, tako kot prvi, zelo resen, sta TV seriji prikazali junake tudi v malo drugačni, včasih celo komični luči. Vendar je serija kljub temu ena izmed mojstrovin medija, tako vizualno kot vsebinsko.

Tudi stripi medtem niso životarili. Leta 2001 je po desetih letih nastajanja končno izšel *Ghost in the Shell 2*, med leti 1998 in 2003 pa je tekel serijal *Blame!*. Tudi *Battle Angel Alita* je dobila nadaljevanje, ki se od svoje predhodnice za korak približa kiberpanku. Leta 1998 začne ustvarjati tudi Hiroki Endo, katerega *Eden* se sicer močno naslanja na stil *Akire*, vendar je vsebina bližje 'pravemu' kiberpanku.



Marsikomu bi se znalo zazdeti, da je Japonska pravo leglo kiberpanka. Vendar je teh nekaj

našteti naslovov bore malo za industrijo animiranih filmov, ki letno proizvede preko 200 novih naslovov in industrijo stripov, ki je ponosna na svojih več kot 30% vseh tiskanih publikacij na Japonskem.

Prvo vprašanje, ki se postavlja, je: zakaj je bilo v osemdesetih tako malo kiberpanka? V devetdesetih, ko kiberpank zamre na Zahodu, se na Japonskem komaj prav začne. Eden izmed motivov kiberpanka je izguba moči države na račun velikih korporacij, stanje, ki je deloma ustrezalo resničnosti osemdesetih – ZDA je res izgubljala svojo moč, ampak na račun Japonske, ki je bila takrat na svojem ekonomskem vrhuncu. Mračna bližnja prihodnost s propadom moralnih načel, je bila skoraj nepojmljiva za deželo vzhajajoče ekonomske in tehnološke moči. Zgodbe, ki so prikazovale kakšne bolj fatalne ali disfunkcionalne družbe, pa so bile postaljene ali v daljno (postapokaliptično) prihodnost (*Battle Angel Alita*) ali pa na povsem druge svetove oz. v vesolje (dela Reijija Matsumota). Vendar japonska ekonomija ni vzdržala pritiska, tako leta 1990 pride do borznega zloma. V parkih Tokija zrastejo šotorska naselja brezdomcev in prihodnost ni več tako svetla kot se je zdela v osemdesetih.

Pogost žanr so bile tudi komedije, postavljene v kiberpankovsko okolje (*Dirty Pair*), kasneje pa tudi svetovi, ki so združevali tehnološko razvitanost in elemente *fantasyja* (*Dragon Ball*, *Nausicaa*). Pojavili so se tudi erotični animeji z ZF/kiberpank ozadjem – npr. *Kite* in *Mezzo* – in celo niso pretirano zanič.

Protagonisti Zahodnega kiberpanka so večinoma antijunaki, medtem ko so v japonskih zgodbah povprečneži, nemalokrat so celo člani policije ali vojske – v zgoraj naštetih delih v to

kategorijo ne spadajo le *Akira*, *Alita*, *Lain* in *Texhnolyze*. Toda to vseeno ne pomeni, da so ubogljivi državljani – praviloma postanejo žrtve takšnih ali drugačnih političnih manipulacij in se morajo boriti proti ljudem ali idejam, katerim so verjeli na začetku zgodbe.

Tudi megakorporacije, ki so po kiberpankovskem izročilu doma prav na Japonskem, se v mangah in animejih ne pojavljajo zelo pogosto. Na njihovo mesto stopijo koruptne oblasti, skrivni projekti, militantne stranke ipd. To lahko bolje razumemo, če pogledamo na zgodovinski razvoj Japonske, države, ki je združena pod centralno oblastjo že od konca 16. stoletja. Zadnjih 200 let na Zahodu ljudstvo izbira zastopnike, ki (vsaj načeloma) delujejo v njihovo korist, medtem ko japonskim fevdalnim oblastnikom to ni prišlo na kraj pameti. Povsem normalno je bilo svoje podanike izkoristiti, kolikor se je dalo. Samovolja oblasti ter predvsem vojaške politične igre so bile navsezadnje tiste, ki so pripeljale Japonsko v 2. svetovno vojno.

Kiberprostor je v literaturi pogosto uporabljen trik, ki omogoči pisatelju premostiti marsikatero težavo. Bralcu da vedeti, da je to nekakšen drugačen medij, kjer ne veljajo zakoni našega sveta, kljub temu pa je ponavadi predstavljen zelo skopo in nejasno. V vizualnih medijih, kot so stripi in animiranih filmi, pa je kiberprostor potrebno prikazati, kar zna risarjem povzročiti preglavice. Kiberprostor pride do izraza le v nekaterih delih – v inkarnacijah *Ghost in the Shell* serijala in serije *Lain* je prikazan v smislu, kot si ga zamišlja kiberpank, medtem ko se v *.hack/Sign* ustvarjalci opirajo na internetne in RPG računalniške igre. V drugih delih skorajda ni prisoten.

Za ljubitelje kiberpanka, ki še niso odkrili ani-

mejev in mang, jim ta dva medija topla priporočam. Predvsem *Ghost in the Shell* je mojstrovina, ki z dobrimi zgodbami prikaže mänge in animeje v najboljši luči. Kiberpank je kot žanr/gibanje/literarna smer dosegel svoj vrhunec v ZDA v osemdesetih in čeprav je imel nekaj ekskurzij na vzhod, se tam ni mogel obdržati dosti dlje kot v svoji domovini. Našteta dela so le kaplja celotne produkcije animejev in mang na Japonskem, zato ne moremo reči, da je kiberpank zelo prisoten. Je pa res, da v zadnjih letih na Japonskem dosega večje uspehe – tako komercialne kot kreativne – kot kdajkoli prej.

~ * ~

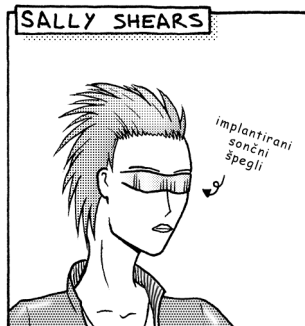
Ghost in the Shell

piše Branka Resnik

V začetku devetdesetih je izpod svinčnika Masamune Shirowa izšla manga z naslovom *Ghost in the Shell* (izvirni naslov *Koukaku Kidoutai*; dobesedni prevod iz japonščine – ‘mobilna oklepna policijska enota za izgrede’). Leta 1995 je na platna prišel film z istim naslovom, ki je doživel velik uspeh in dvignil nemalo prahu. Vrtel se je tudi na naši televiziji in sicer z naslovom Duh v školjki. Temu je leta 2002 sledila prav tako uspešna serija *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*. Leta 2004 je zopet izšel film *Ghost in the Shell 2 – Innocence*, istega leta pa je začela nastajati druga serija *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG*. Bandai Visual je oznanil, da nas čakata še dva filma. Prvi, ki bo adaptacija prve serije in drugi, ki bo povzel drugo serijo.

Naslov *Ghost in the shell* se navezuje na *shell* kot lupino, ogrode oziroma telo, medtem ko *ghost* oziroma duh pomeni dušo, ki je značilna za človeka, po drugi strani pa je robot naj ne bi imel. Četudi ima človek umetno telo, duša ostaja in ga dela individualnega, živega, človeškega. Spodaj opisane stvari se navezujejo samo na seriji in filma.

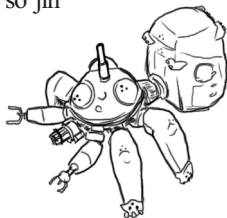
V obeh serijah in filmih sledimo zgodbi majorke Motoko Kusanagi in njenih sodelavcev v Sekciji 9, ki se bori proti med-



narodnemu kriminalu, pokvarjenim politikom, pobeglim robotom in množičnim hekerjem. Vse se dogaja v futurističnem svetu, kjer je večina ljudi že zamenjala svoje organsko tkivo za sintetično. Svetu vladajo megakorporacije, ki vlečejo vse niti, politika je preprejena s korupcijo in nelegalnimi posli.

Prvi film se predvsem ukvarja s primerom Gospodar lutk (*Puppet Master*). Neznana oseba vdira v možgane drugih ljudi, tako postanejo njegove lutke, ki delajo vse, kar on želi. V lovu na zločinca se majorka sprašuje o svoji identiteti, o svojem *duhu*. Izkaže se, da *Puppet Master* ni samo navadni heker, je veliko več, kot želi priznati vlada. Sam film je dokaj avtomatski, veliko akcije, osebe so prikazane dokaj hitro, neosebno.

Naslednja je bila posneta serija, ki je Sekcijo 9 prikazala bolj osebno, se posvetila posameznikom, ki so med raznimi policijskimi akcijami vodili svoja življenja, kakor so najbolj znali. Spoznamo šefa Aramakija, dosledneža, ki sledi zakonu. Bolj pogloblje si pogledamo Batoa in njegovo preteklost. Še več stvari in ozadja izvemo o Togusi. Zasledimo, da je majorka že pri šestih letih prvič dobila umetno telo, vidimo jo celo jokati. Ne smemo pa iti mimo malih modrih robotov v obliki tankov – *tachikom*, ki so dobili celo nekaj minutk na koncu vsake epizode. Sledimo njihovim raznim akcijam in reševanjem zločinov. Osrednja zgodba se vrti okoli osebe Smejoči se mož (*Laughing Man*), ki bi rad javnosti razkril določene stvari, ki so jih zakrivila vlada, politiki in megakorporacije. Ves čas se sprašujemo: kdo je ta mož? Že nekaj časa nazaj se je pojavil v javnosti, potem potonil, sedaj pa zopet deluje. Je res original, ali je samo



lutka z dobro napisanim scenarijem; je edini, jih je več? Sam naslov *Stand Alone Complex* pomeni stanje obstoja kopije brez originala. Ne smemo pa mimo odlične glasbe, zelo znana je uvodna pesem, ki jo je spisala Yoko Kanno, v njej je zmešala ruščino, latinščino in angleščino. Povedati moram še, da kljub temu, da isti liki nastopajo v obeh filmih in serijah, zgodba ne sledi nobenemu zaporedju.

Film *Ghost in the Shell 2 – Innocence* je nekaj čisto drugačnega. Je pravi preizkus, če si ljubitelj *Ghost in the Shell*. Kajti če večino časa pozorno ne spremljaš dogajanja, je stvar zelo težko gledljiva, oziroma razumljiva. V ospredju je predvsem Batou, ki raziskuje ozadje v neki korporaciji. Njihovim izdelkom, androidom v obliki seksi žensk, se je malo zmešalo. Najprej ubijejo svojega lastnika, nato še sebe. Majorka je proglašena kot pogrešana, čeprav jo agenti še vedno iščejo. Režiser Mamoru Oshii je v film vključil cel kup svoje filozofije, po eni strani je to njegov avtobiografski film, vanj je vključil celo svojega psa. Kakor se je sam izrazil, je hotel ustvariti drugačen svet, ne svet prihodnosti. Vsekakor mu je uspelo narediti drugačen film, pri katerem te že skoraj boli glava, ko hočeš razvozlati, kaj se mu je motalo po glavi in kaj je hotel s tem povedati.

In smo zopet pri seriji – *Ghost In The Shell Stand Alone Complex 2nd GIG*. Stara družčina je zopet na kupu. Sekcija 9 je zopet v delovanju.

Spoznamo tudi nekaj novih ljudi, ki jih je Sekcija rekrutirala. Zopet imamo samostojne *Stand alone* epizode, med njimi pa poteka osrednja zgodba. Sedaj je v ospredju teroristična celica *The Individual Eleven*. Malo bolj zapostavljene osebe Sekcije pridejo sedaj bolj v ospredje.

Sama serija še bolj prikaže pretekle dogodke, še posebej vojne, ki so razdelile planet na več polov. Zopet se pojavi skrivnostna oseba, tokrat Gohda, nadzornik Sekcije 9, ki v določenih akcijah vleče niti. Druga serija je prav tako fascinantna kot prva in se še globlje poda v kompleksno socialno politično dogajanje.

Ghost in the Shell ali krajše *GITS* nam poda nov pogled na svet. Je prava pravcata filozofija, ki se sprašuje, kje je meja med samozavedajočim se bitjem in umetno inteligenco. Ali povedano drugače, je filozofija, ki se sprašuje o duši, njenem obstoju in naravi. In ali se morda ne bo nekoč v prihodnosti zgodilo, da se bo človeški vrsti, ki ima dušo, pridružil še nekdo?

BLAME!

piše

Matej "Meraxes" Bandelj

BLAME! je temačna, akcijska, *cyberpunk* manga (japonski strip), ki skupno obsega 10 zvezkov oziroma volumnov. Na Japonskem je izhajala od leta 1998 do 2003.

Zgodba se odvija okoli Killy-a in njegove pusto-lovščine na lovu za *Net Terminal Genom (NTG)*. Svet, v katerem se nahaja, se imenuje *Megastructure* oziroma *BLAME!*, ogromen prostor, kjer so sami zidovi, nikjer ni najmanjšega sledu neba, morja ali sonca... le stene iz železa, betona, kamenja in drugih materialov. Naokoli se potikajo veliki mehanični stroji, imenovani *Builders*, ki na novo preoblikujejo in ustvarjajo pokrajino. Poleg miroljubnih mehaničnih stvorov prebivajo naokoli tudi nevarna bitja, kot

so *Silicon Creatures* (znane kot *Silicon Life*), ki želijo uničiti celotno človeško raso in *Safeguards*, ki so povezani z Megastrukturno ter Netsfero. Killy prihaja iz neznanega spodnjega nadstropja in vztrajno napreduje navzgor, toda redko doseže poseljena območja. Opremljen le s svojo pištolo (*Gravitational Beam Emitter*), ki ima ogromno destruktivno moč. Na svojem pohodu ne srečuje samo nevarnosti, ampak tudi prijatelje, ki mu pomagajo doseči cilj ter počasi začne odkrivati, kdo on sam sploh je.

Mangaka (ustvarjalec mange) Tsutomu Nihei se je najprej šolal za arhitekta, kar se močno kaže v sami strukturi mange. Stil risanja je res nekaj posebnega, kar se še ni videlo v japonskih stripih. Skozi celotno serijo je zelo malo govora, večino časa je posvečeno natančnemu risanju. Megastrukturna, Killy, druga bitja, praktično vse kipi od podrobnosti, celo velikanske eksplozije. Sam stil risanja je unikaten in lahko vam bo všeč ali pa se vam bo zdel preveč grob in podroben. Večkrat mine ogromno časa brez ene same besede, medtem pa samo opazujemo to brezživljensko, ogromno temno pokrajino. Celotno mango se lahko prebere na ekspresen način, toda malo pogovorov žal pomeni, da jo je tudi težje razumeti. Enostavno se je izgubiti v dvobojih, sama dejanja oseb so, še posebej v začetku, sila nejasna, zgodba se sicer počasi odstira, toda za popolno razumevanje je verjetno potrebno dvakratno branje.

Za navdušence nad serijo obstaja tudi 7 kratkih animiranih filmov, ki se nanašajo na izbrane dele iz mange. Poleg tega je mangaka naredil en zvezek predhodnika, imenovanega *NoiSE*. Začel je tudi ustvarjati nadaljevanje *BLAME!*-a, mango z imenom *Net Sphere Engineer*. Poleg omenjenega je prav tako njegov *BioMega*, sicer le en zvezek, ki se odvija v Megastrukturni, oziro-

ma v istem svetu. Tutsomu Nihei se je poskusil tudi v malo drugačnem žanru - narisal je kratek strip *Blame! Academy* (v izvirniku *Blame! Gakuen*). Ta kratka zgodba je nekakšna parodija na sam *BLAME!*, v istem stilu risanja, toda tokrat še v barvah.

Mango *BLAME!* je v angleščini mogoče kupiti tudi v Sloveniji.

~ * ~

Armitage III

piše Branka Resnik

Armitage III je štiridelna anime video serija (OVA), posneta leta 1995. Leto kasneje so jo predelali v film z naslovom *Armitage III: Poly Matrix*. Leta 2002 pa je sledil še en film oziroma nadaljevanje *Armitage III – Dual Matrix*.

Kdo ali kaj je Armitage? Armitage je, kakor se je izrazil njen sodelavec v animeju, "teror z značko v vročih hlačah". Najbrž vam ni nič jasno, razen vročih hlač. Torej, Armitage je mala punkovska policistka, ki ima najraje oblečeno rdeče usnje. Obvezno pa ne smejo manjkati vroče hlačne nogavice s podvezicami. *III* pa pomeni *The Third* oziroma Tretji. Le-ti so vrsta androidov, okoli katerih se vrta vsa zgodba. Najprej je bil človek, sledili so mu androidi, ki so služili človeku. Nato so ustvarili Tretje, izboljšane androids s posebnim, javnosti neznanim poslanstvom, ki ga sedaj hočejo politiki in vlada zatreti. Zgodba se dogaja v bližnji prihodnosti na Marsu. Na obisku je visoka predstavnica Zemlje in planetu planetu se obeta podpis, ki bi ju združil. Temu sledita dva slogana "*En svet, en narod.*" in "*Dva svetova, eno človeštvo.*" Kar pomeni, da za Tretje ni več prostora. Na letališču je pravkar pristalo letalo z Zemlje, v katerem je sedi znana pevka McCanon, ki po pristanku nenadoma izgine. Z letalom prispe tudi Ross Syllabus, policist iz Chicaga. Ko se izkrca, se obenj zadane rumenolasec s kovčkom, ga grdo ošvrkne s pogledom in odkoraka dalje. Naenkrat Ross za seboj zasliši vreščec glas in zagleda Armitage, kako šviga s pištolo in meri v tipa s kovčkom. Bang, kovček pade po tleh, a tip



pobegne. Iz kovčka se zavali okrvavljena, mrtva pevka, za katero se izkaže, da je android in to prav poseben android – Tretja. Ross in Armitage postaneta partnerja, ki raziskujeta ozadje teh pobojev.

Ross je tih, zadržan človek, ki ne zaupa strojem, kiborgom in androidom, kajti kiborg mu je ubil partnerja in zaradi njega je dobil v telo par kovinsko sintetičnih dodatkov. Ko spozna Armitage in življenje na Marsu, počasi začenja spreminjati mnenje in sprašuje se, kdo je pravi sovražnik.

Naomi Armitage je borbena bejba, ki se ne boji ničesar. Ko raziskuje umore, v bistvu raziskuje svoje rojstvo, življenje in zakaj je tu. Ona ni navaden smrtnik. Je nekaj več, nekaj drugačnega, mogoče celo boljšega, tudi ona je Tretja.

Mars je razdeljen na dva pola. Eden požiga androide na grmadah, drugi se bori za njihovo pravico do obstoja in priznanja. Vmes se znajdetta dva človeka s različno preteklostjo, ki ju mogoče čaka skupna prihodnost, seveda, če jima bo uspelo preživeti.

Film *Armitage III: Poly Matrix* je, kot sem že prej omenila, prijokal na svet leto kasneje kot OVA. Narejen je po istem scenariju z malenkostnimi spremembami začetka in konca. Tukaj moram omeniti ameriško sinhronizacijo, kajti glasova glavnima osebama sta posodila Elizabeth Berkley in Kiefer Sutherland. Moram pa reči, da sama sinhronizacija ni perfektna, najdejo se posamezne luknje, glasovi so preveč monotoni in nenatančni. Film ima zmeden začetek in mogoče prehitro odrezan konec.

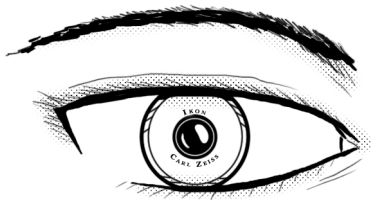
Armitage III pa dobi tudi nadaljevanje. Film *Armitage III - Dual Matrix* je dobro nadaljevanje zgodbe. Čeprav je bil *Poly Matrix*

zaključen, se je še vedno našlo nekaj, kjer bi se zgodba lahko nadaljevala. Ross in Naomi živita mimo življenje na Marsu, sicer s ponarejenimi papirji, toda to ni važno. Naomi je obesila svoje vroče cunje v omaro in začela peči torte, saj se jima je pridružil naraščaj. Ja, Naomi ima hčerko... Android ima otroka? Kako je pa to mogoče? Hja, poglejte video serijo ali prvi film in vam bo vse jasno. No, skoraj vse. Skratka, ko je Naomi sredi peke, dobi sporočilo o pobojih Tretjih na Zemlji. Zopet se obleče v svoje slavne oblekice in se odpravi na Zemljo obračunat z ljudmi, ki so krivi za poboj.

Zemlja in Mars sta sredi politične bitke. Androidi in njihovi zagovorniki hočejo več pravic in enakopravnosti. Armitage se zopet znajde sredi političnih intrig in želja posameznikov, ki hočejo izvedeti, kakšna skrivnost leži za zmožnostjo Tretjih, da lahko zanosijo in rodijo zdravega otroka. Ko ji ugrabijo otroka se angel življenja in smrti zopet aktivira. Ni je čez mater, ki hoče obvarovati svojega otroka.

Mogoče je treba omeniti še, da je v angleški verziji glas Naomi posodila Juliette Lewis.

Armitage III je anime s zanimivo zgodbo. Pokaže nam temnejšo plat človeka, moč človeške manipulacije ter željo po denarju, moči in uspehu. Na drugi strani pa je umetna "masa", ki je bila ustvarjena, da služi človeku, vse dokler se ne začne zavedati sebe in svojih pravic. Hoče le v miru živeti, a s tem ogrozi človeka. Za koga navijati?



George R. R. Martin
A Feast for Crows

piše Aleš Cimprič

Prebral in zadovoljen. Martinu je uspelo še s četrto knjigo ustvariti izvrstno vzdušje. A kljub temu sem mnenja, da bo ta knjiga preizkus, kdo so njegovi pravi navdušenci. *A Feast for Crows* je knjiga za sladokusce ali povedano drugače, knjiga za njegove največje ljubitelje, ki jim *A Song of Ice and Fire* ni pomenil samo knjižno serijo, ampak bralno izkušnjo brez primere; ki jim Westeros ni predstavljal samo še en izmišljen svet in ki mu Tyrion, Arya, Jon, Daenerys in ostali niso bili le še ena skupina izmišljenih junakov, ki so bralcu krajšali čas, ker je pač bral njihove zgodbe. Ne, *A Feast for Crows* je test, kdo je v seriji našel tisto nekaj, kar jo dela med množico sodobne, po tekočem traku izhajajoče, fantazije tako unikatno, in je to znal ceniti. Kjer mu je vsaka nova prebrana stran nudila nadobičajno zadovoljstvo. Nadalje, je test, kdo je z junaki resnično dihal in trepetal, se veselil in bal, ter se razlikuje od množice tistih, ki so zaradi mainstreamovske popularizacije knjigo pač prijeli v roke, ker je pač *in* in kul, in čeprav so v njej morda tudi neizmerno uživali, a ne ujeli tisto "nekaj". Za te bo namreč *A Feast for Crows* predolgočasna. Oziroma prezahtevna, če spreminim vidik gledanja.

Četrta knjiga serije ASOIAF deluje namreč podobno kot knjige, ki v trilogijah zasedejo drugo, sredinsko mesto. Vendar bo verjetno ta knjiga vez med uvodnim in finalnim delom serije. Ubijalski tempo in dogodki iz predhodnic, ki se za vedno vtisnejo v spomin, se umirijo. To ne

pomeni, da ne bomo imeli nič nepozabnih trenutkov, le zgodba se iz običajnih glavnih igralcev preusmeri bolj na (do zdaj) stranske in tudi na povsem nove like. V zgodbi je prisoten odmik od Starkov v politične intrige južne polovice Westerosa in veliko je tudi retrospektive. V zatišju po spopadih je čas za nov začetek in zaradi obširnosti zgodbe in prvotno drugačnemu zastavljeni strukturi serije (po *A Storm of Swords* naj bi do naslednje knjige preteklo več let – sedaj se zgodba nadaljuje nepretrgoma) je bil čas, da Martin v like vcepi nove motive in nam sprogramira njih vodila za zaključni, brez dvoma turbulentni del serije. Vključi tudi geografsko nove lokacije, recimo podamo se v Dorne, do sedaj najmanj predstavljeni del Westerosa.

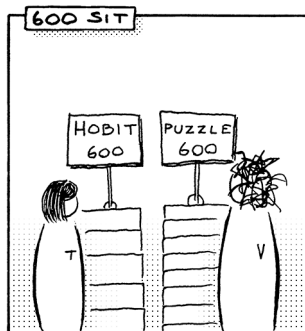
Tako da imamo sedaj veliko število pripovednih niti, kjer površno branje hitro izgubi stik z zgodbo. K zahtevnosti veliko doda tudi množica likov, za katere sem prepričan, da ne boste vedeli, kam bi jih postavili, še posebno če je od vašega branja prejšnjih delov minilo več let. Ampak tudi če v spomin ne boste priklicali ponovno omenjenih postranskih likov, to ne bo imelo večjih posledic na glavno zgodbo in uživanju v glavnih zadevah pri tej knjigi. Ne, le občasno se boste dolgočasili, ker boste morali absorbirati množico le-kdo-pa-je-že-to imen in se prebiti skozi njih. Po drugi strani pa bodo največji poznavalci tod našli svojo mano. Le-ti bodo namreč znali uživati v vseh očitnih in prikritih referencah na prejšnje knjige in noveli v seriji *Dunk and Egg* in tako v polnem razmahu zaobjeli kompleksnost in podrobnost Martinovega sveta, ki jemlje dih. Namreč, zaenkrat mu vso to množico nastopajočih še vedno uspe obdržati pod kontrolo in se ne izgubi, recimo tako kot se je Jordan v kasnejših delih sage *The Wheel of Time*.

Za *A Feast for Crows* bi lahko tudi rekli, da je to

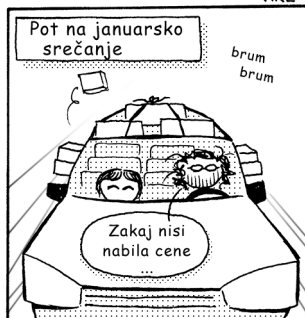
Cerseina knjiga. Ona brez dvoma tu zasede prestol. Meni je to precej ugajalo, saj mi je bila Cersei že poprej izjemno zanimiv lik, da ne omenjam njenega brata dvojčka, ki ji sledi po namenjenemu prostoru. Zelo interesantno je videti Martinov prikaz motivov in vpogledov v njuno mišljenje. Poslastica, pravim. Malce manj sem bil navdušen nad Brienne, ki predolgo hodi naokoli, ne da bi se zgodilo kaj zanimivejšega. Razočaranje je bilo pri meni še zato malo večje, ker sem od njenih potopisov pričakoval kar veliko. So pa zato izjemno zanimiva poglavja, ki se dogajajo na Iron Islands in v Dornu. Prvotno naj bi tvorila en ogromen uvod k knjigi, a jih je Martin razbil in skozi različne POV-e (*point of view* like) raztrosil po knjigi. V tej poglavjih se zgodi marsikaj zanimivega in verjetno še največ, kar bo imelo dolgoročno posledice na sam Westeros, čeprav na prvi pogled še vedno vse skupaj deluje zelo oddaljeno od glavne mineštre. Ostale pripovedne niti tvorijo liki kot so Arya, Samwell in Sansa in njihova poglavja bodo bolj maloštevilna (pri njih je še najbolj opazno, da je to *setting up* knjiga), a to nadomestijo z marsikaterim nepričakovanim zapletom.

Za ostale like bo treba počakati na *A Dance of Dragons*, katere velik del je že napisan. A kljub temu, da mnogi tam pričakovani liki tod ne nastopajo, je njihova prisotnost kljub temu neverjetno otipljiva. Recimo za Dany ne mine poglavje, da ne slišimo novice o zmajevski kraljici tam na drugi strani morja.

Pravo vrednost bo *A Feast for Crows* dobila šele ob naslednji knjigi, saj bosta pravzaprav skupaj tvorili eno veliko knjigo. Zaradi obširnosti jo je bilo treba razbiti na dvoje in šele takrat se bo pokazalo, če je Martin zopet spisal en velik čudež, ali bomo le blazno čakali nadaljevanja in upali na večji premik zgodbe. Jaz mislim, da ga bomo deležni že ob teh dveh vmesnih knjigah. *A Dance of Dragons* ne bo namreč potekala le vzporedno Vranji gostiji, ampak bo zgodbo premaknila naprej, brez dvoma v nove presenetljive zasuke (recimo, poglavja nekaterih tod obravnavanih likov, se bodo nadaljevala tam). Komaj čakam.



VIKÉ



Stephen King
The Shining

piše Klemen Pavrič



Pisalo se je leto 1977. Leto, v katerem so umirali in se rojevali Kralji – takšni in drugačni. V dvainštiridesetem letu starosti nas je sredi vročih avgustovskih dni zapustil nesporen kralj rock ‘n’ rolla, Elvis Presley. Konec leta, 25. decembra, je za vedno zaprl svoje otožne oči kralj komedije Charlie Chaplin. In istega leta je tridesetletni pisatelj Stephen King izdal svoj tretji roman *The Shining*, ki je že ob izidu postal klasika, danes pa ga mnogi štejejo med kulturna dela in ga obravnavajo kot najboljši horror roman dvajsetega stoletja. Čeprav je po mojem skromnem mnenju mnogo več kot to.

Stephen King je stopil na sceno leta 1974, ko je svojo nadvse uspešno pisateljsko pot krstil z romanom *Carrie*, ki so ga ob izidu sicer prodali le v nekaj več kot 10.000 kopijah, a so ga zato leta 1975 v obliki žepnih knjig v več kot milijon izvodih. Nova zvezda je bila rojena.

Leta 1976 je izšel *Salem's Lot*, Kingov brutalen poklon Bramu Stokerju in njegovi *Draculi*, ki se dogaja v izmišljenem majhnem amerškem mestu Jerusalem's Lot, ki postane leglo vampirjev. Klasičen zgodnji King, bi lahko rekli. Pisatelj je bil že po prvih dveh romanih označen kot “horror” pisec in tega naziva se ni znebil vse do danes, čeprav ima v svojem bogatem opusu sijajne primerke fantazijskih zgodb (*The Dark Tower* serija), pravljic (*The Eyes of the Dragon*), psiholoških trilerjev (*Misery*) ter popolnoma klasičnih novel, ki so zbrane v zbirki *Different*

Seasons (najbolj znana med njimi je *Rita Hayworth and Shawshank Redemption*, po kateri je bila posneta izredna zaporniška drama s Tim Robbinsom in Morganom Freemanom v glavnih vlogah) – če omenim samo nekatere.

Kot je napisano v predgovoru k na novo izdanemu romanu *The Shining*, je imel King s to knjigo mnogo večje načrte in jo je označil kot eno najpomembnejših stvaritev v svoji karieri, saj je svoje pisanje prestavil na višji nivo. Prav v tem romanu je prvič resno posvetil mnogo časa (in strani) izgradnji in razvoju glavnega lika. Jack Torrance, protagonist Sijaja, je prvi iz zakladnice Kingovih nepozabnih literarnih junakov, na katere se tako zlahka navežemo predvsem zato, ker se v nobeni stvari ne razlikujejo od nas – imajo tako dobre kot slabe lastnosti, so ranljivi in popolnoma človeški, napake delajo v najbolj kriznih trenutkih... Kot sem prebral v mnogih recenzijah širom spleta – Jack Torrance je Kingova mojstrovina in eden najbolj nepozabnih in tragičnih likov, kar jih je ujetih med platnice njegovih del. S tem se popolnoma strinjam.

Literarni prostor je postavljen visoko v Rocky Mountains v Coloradu. Globoko med temi monumentalnimi gorami stoji Overlook hotel – prestižno poletno letovišče, ki slovi kot eno najboljših in najlepših v Ameriki. Prekrasna panorama, ki ga nudi pogled iz stoterih oken mogočne zgradbe, lepo urejen vrt, prekrasno

otroško igrišče, igrišče za *roque* – da notranjih prostorov niti ne omenjam. Overlook je sen vsakega letoviščarja, ki si želi preživeti dopust, ki spominja na lepe in nepozabne sanje. Ko pa se poletje sprevrže v jesen, se vrata hotela zaprejo za pol leta. Ko nastopijo zimski meseci, Overlook postane samotni stražar sredi mogočnih gora – divje snežne nevihte spletejo ogromno in nepreahodno snežno odejo ter ga popolnoma odrežejo od sveta. Zaradi nestabilnega vremena je pot do hotela v zimskih mesecih nemogoča – tako po kopnem kot po zraku. Samo vprašanje časa je, kdaj odpove tudi telefonska povezava. Zato direktor med zimskimi meseci najame oskrbnika, ki skrbi za ogrevanje hotela ter ureja vse ostale stvari, da je lahko ponovna otvoritev pozno spomladi nemotena in uspešna.

Tukaj nastopi Jack Torrance, suspendiran učitelj ter bivši alkoholik, ki sprejme službo oskrbnika, saj v njej vidi novo (in morda zadnjo) priložnost, da se ponovno vme na tirnice, ki bi ga usmerile nazaj v normalno življenje.

Želi si oditi stran od ljudi in življenja, kakršnega je živel pretekla leta. Hkrati želi izoliranost izkoristiti tudi za to, da razčisti sam s seboj, s svojo odvisnostjo od alkohola, da se končno v celoti posveti svoji soprogi Wendy ter petletnemu sinu Dannyju. Prav tako želi končati pisanje gledališke igre, ki predstavlja veliko in težko breme na njegovih plečih – najti hoče izgubljeno samozavest ter samozaupanje. Overlook hotel izgleda kot kraj, kjer bi lahko za vedno odvrigel svojo preteklost v smrtonosne prepade med gorami in na svež list papirja začel pisati svetlejšo in uspešnejšo prihodnost. Jack prvič začne razmišljati o sebi in o svoji družini. Vsem trem želi najboljše.

Kar nekaj časa stvari tečejo kot namazane in ko

že kaže, da se je družina lepo ugnezdila v mogočnem zimskem bivališču in da bodo brez problema preživeli zimo, začne Jack iz starih časopisnih izrezkov odkrivati temnejšo plat bogate zgodovine hotela. Kaj vse se je dogajalo pod to streho vse od odprtja leta 1910? Ogromno menjav lastnikov, umori, nenadne ter nenavadne smrti... Jacka ti dogodki popolnoma prevzamejo in z nenavadno gorečnostjo ter zagnanostjo začne raziskovati zgodovino hotela. Z vsakim preživetim dnem pa se med štirimi zidovi začne nelagodno počutiti tudi najmlajši član družine, Danny, ki ima nenavadno sposobnost - lahko predvidi stvari in bere misli ljudi, ki ga obkrožajo. Vsega ni sposoben razumeti, saj je premajhen in se komaj uči brati, zato mu je večina simbolov, ki jih ugleda v transu, nejasnih. Vendar pa jasno razbere, da nobeden izmed njih ne pomeni nič dobrega. Daleč od tega. Ko se začno dogajati nenavadne stvari, je družina že ujeta v neusmiljen primež zime. Zveza med njimi in najbližjim krajem je zaradi snežnih zametov prekinjena. Njihov edini spremljevalec skozi temne noči je veter, ki hladno in porogljivo rjove ter se podi okrog vogalov hotela... v katerem, kot kaže, niso sami...

Glavne odlike tega dela so izredno tekoč stil pisanja, vseskozi zanimiva zgodba s polno preobrat, prefinjen smisel za podrobnosti ter do skrajnosti dodelani liki. Stephen King je z roko spretnega umetnika vse osebe izoblikoval v neverjetne tridimenzionalne modele, s katerimi skozi vseh (nekaj manj kot) 500 strani, čutiš, se veseliš, z njimi sočustvuješ, objokuješ njihovo usodo ter jih doživljaš kot žive osebe. Prebrati *The Shining* pomeni neko (posebno izkušnjo). To ni le zgodba o nadnaravnih pojavih, temveč globoka drama, ki se ukvarja s problemi alkoholizma in fizičnih zlorabljanj. To je mojstrovina, ki poskuša razložiti pomen družinskih vezi

ter travm, ki lahko pustijo posledice na otroku, ki se z njimi sooča v zgodnjih letih otroštva. Hkrati pa je to zgodba o požrtvovalnosti in brezpogojni ljubezni. Kljub mračnim silam iz zgodbe vseskozi razbiramo sporočila, koliko je vreden pogum, odločnost, upanje ter vera v življenje. Vse to so lastnosti, ki ta roman naredijo mnogo bolj bogatega in realnega kot običajne zgodbe o duhovih ter zakletih hišah. Sicer pa je King sam zelo lepo zaobjel bistvo knjige, ko je postavil vprašanje: "Kaj niso spomini tisti pravi duhovi naših življenj? Ali nas ne pripeljejo do tega, da delamo neumnosti, ki jih kasneje obžalujemo?" Resnično je tako. In prav ta pestrost, ki naredi zgodbo tako močno, da jo lahko vsakdo interpretira po svoje, je največja odlika tega izvrstnega in brezčasnega romana.

Stanley Kubrick (1928–1999), legendami režiser, ki se je podpisal pod filme kot so *Clockwork Orange* in *Full Metal Jacket*, je leta 1980 udaril s filmsko adaptacijo *The Shining*, v katerem je v vlogi Jacka Torrancea zablestel Jack Nicholson. Film je požel izredno odobravanje s strani kritikov in gledalcev, a vseeno ni prepričal večine ljubiteljev romana ter samega Kinga. Film je sicer priznan kot ena najboljših (psiholoških) grozljivk zadnjih dvajsetih let in kot tak vsekakor ni slab. Pravzaprav je zelo dober, če odmislimo kakršnokoli povezavo z romanom. Vsi liki v filmu delujejo dvodimenzionalno in nikakor ne izžarevajo karizme, kakor jo v knjigi. King je dejal, da mu je sicer zelo všeč Jack Nicholson v glavni vlogi, zgodba sama pa je spremenjena in posneta po Kubrickovi viziji in je celo zahteval, da njegovega imena ne povezujejo s filmsko verzijo. Ogled toplo priporočam, a še enkrat opozarjam, da z romanom nima dosti skupnega. Zato se tudi imenuje *Stanley Kubrick's The Shining*.

Leta 1997 se je King odločil, da bo posnel novo filmsko priredbo romana (v obliki TV serije), ki bo bolj zvesto sledila zgodbi, zato je sam napisal scenarij, režijo pa zaupal Micku Garrisu, ki se je v preteklosti že preizkusil v horror žanru. Sodeloval je pri ustvarjanju TV serije *Freddy's Nightmare* in *Psycho IV: The Beginning*, obenem pa se je v prvi polovici devetdesetih podpisal pod dve Kingovski ekranizaciji (*Sleepwalkers* in *The Stand*).

Serija je bila sprejeta bolj mlačno, tako med oboževalci romana kakor med kritiki, da ljubiteljev Kubrickove verzije niti ne omenjam. Sicer pa nadaljevanke še nisem gledal, zato lastnega mnenja ne morem podati.

V Sloveniji očitno obstaja kar široka baza navdušencev nad Kingovimi deli, ki vedo, kaj pomeni *The Shining* v svoji bogati in pestri bibliografiji. Zato pa vsem tistim, ki se s pisateljem še niste resno spoznali, pa bi se radi, priporočam v branje to izredno delo. Vsakdo ga bo bral drugače, vsak bo na koncu potegnil drugačne zaključke, a prepričan sem, da nihče ne bo razočaran. *The Shining* je delo, ki bo vedno ostalo aktualno in ki bo tudi v nadaljnjih desetletjih navduševalo bralce širom sveta. Naj navduši tudi vas in vam služi kot enosmerna vstopnica v vedno šokanten, a čudovit svet tega izrednega pisatelja iz ameriške države Maine.

Iz temnega brezizraznega neba so začeli naletavati debeli kosmi snega. . . Luna je skrita za oblaki. . . Hladen veter je odpihnil še zadnje spomine na jesen. . . Prihaja noč in grozne nočne more nas bodo prisilile, da se bomo v nemih krikih nemočno premetavali v postelji. . .

Dobrodošli v Overlook hotelu – zimska sezona se je pravkar začela!

Polnoč upanja

Avtor: Peter TT Misic

Tyler je pogledal skozi okno in zavzdihnil. Do predvčerajšnjim je deževalo tri mesece brez prestanka. Včeraj se je celo lahko sprehodil po ulicah Petnajstice brez kapuce svojega dežnega plašča na glavi, uživajoč tistih par žarkov medle sončne svetlobe, ki so uspeli predreti večno prisotne oblake. In danes spet dež. Sivim dežnim kapljam je namenil mrk pogled ter sproti, z vidno prakso, potisnil pištolo nazaj v tok. V spremljavi glasbe dežja se je ozrl po zatemnjeni sobi in dveh truplih, ki sta ležali prestreljeni ob njegovih nogah. No ja, navkljub dežju je danes lahko dobre volje. Opravil je svoje delo in za to bo mastno plačan. Začuda izredno mastno plačan, glede na to, kako lahko delo je opravil. Amaterja, ki sta precej mrtvo ležala na tleh sploh nista bila oborožena. Tyler je zmajal z glavo in si zapel dežni plašč. Še enkrat je preveril, če je majhna škatlica, po katero je prišel, v njegovem žepu ter odprl vrata v premočeno zunanost ulice.

Na cesti je postal le še eden izmed sive množice pešcev, ki so po ulicah Petnajstice hiteli po svojih opravkih. No, le da on ni hitel nikamor. Mimo je stopal po ulicah, na videz kot da nima cilja in opazoval mimoidoče. Počasi je dvignil desno roko k ušesu in si vključil glasbo. Po sekundi ali dveh se je ritmu dežja pridružila počasna melodija Polnočnega Radia, melanholična mešanica jazza in ambientalne glasbe. Ob začetku glasbe so Tylerja obšli rahli mrzleci, kajti mešanica dežja in Polnočnega Radia je bilo tako popolno zlitje temačne Petnajstice z glasbo, da človek Tylerjevega kova nikakor ni zmozel ostati ravnodušen. Kar je zelo v nasprotju z večino prebivalcev Petnajstice. Mrko se je nasmehnil, ko je zagledal na pločniku dokaz le-tega. Tam se je v smrtnih krčih zvijala pomilovanja vredna kreatura. Punca, na videz mlajša od trideset let, si je z obupom v očeh rezala žile na roki ter se zabadala v trebuh v upanju na smrt. In nihče izmed mimoidočih ji ni namenil niti pogleda. Nihče je ni ustavil, nihče ni klical policije in rešilcev. Nihče se ni zmenil za telo, katerega kri je sivi dež spiral s pločnika. Tyler je nemo opazoval truplo z nečem, kar bi lahko v starih časih poimenovali sočutje, a v Petnajstici že dolgo ni več tega pojma. Tako je tam stal, siva skala v sivim morju, in čakal da pridejo Pobiralci. Vedel je, da ne bo trajalo dolgo in imel je prav, kajti v dobrih desetih minutah se je na cesti ustavil LA* najnovejšega modela, v temno vijolični barvi Pobiralcev. Minuta, dve in že jih ni bilo več. Ne Pobiralcev, ne trupla, ne Tylerja.

Star neonski napis ga je vabil naj vstopi in si privoščiti kozarček žgane pijače po lastni izbiri. Nemo je zrl v napis, zatopljen v svoje misli, kot vedno, ko je bil priča poskusu samomora. Der Club of Gore*. Kako primerno ime za lokal v Petnajstici. V svoji zatopljenosti ni opazil ljudi, ki so vstopali in izstopali. Ni opazil zasvojenca, ki mu je neuspešno poskušal ukrasti denarnico, a je pri tem izgubil kazalec na levi roki zaradi varnostnega polja v Tylerjevem žepu. Ni opazil natararice, ki mu je pomahala, naj se ji že enkrat pridruži za šankom. Uboga duša, najbž je morala biti nova, da je poskušala samomor. Nihče izmed starejših, utečenih prebivalcev ne bi poizkusil kaj takega. Še posebej ne na javnem mestu. Če bi Tyler kaj čutil, bi lahko rekli, da je čutil žalost in kanček jeze ob

ravnodušnosti ljudi, ki so hodili mimo nje, kot da je ni. A Tyler ni bil človek, ki bi čutil karkoli do drugih prebivalcev Petnajstice. Povrh vsega, kdo bi jim zameril. Jutri bo tako ali tako nazaj, rehabilitirana in ponovno del Petnajstice. Lahko bi se petnajstkrat zabodla v srce, a ji ne bi pomagalo. Reformatorji bi jo v vsakem primeru spravili nazaj v red ter jo spet porinili v množico. Kako bi lahko kdo zameril mimoidočim, ko pa je vsak izmed njih to doživel vsaj enkrat. Petnajstica ni imela izhodov za sivo množico.

Lokal je bil, kot vedno, ob takih urah večinoma prazen. In kot večinoma je bil ob takih urah Tyler za šankom, s kozarcem viskija v eni ter knjigo v drugi roki. Le da danes ni bilo knjige. Nadomestila jo je majhna kovinska škatlica, ki je vsebovala dve rdeči kapsuli. Sanjalo se mu ni, kako naj bi ti dve kapsuli nekemu omogočili izhod iz Petnajstice. Nihče še nikoli ni odšel, vsaj ne da bi on vedel. A vendar je večkrat moral poiskati in vrniti take škatlice. Kaj pa če res delujejo? No, Tyler se ni preveč obremenjeval s tem. V Petnajstici mu je bilo všeč. Konec koncev je bil agent Petnajstice in všeč mu je bilo njegovo delo. Izvzet je bil iz sive množice navkljub temu, da je bil konstantno pomešan z njo. Bil je nevidna roka sistema. Nekako pa je razumel množico in zakaj si želi oditi. Po vsej verjetnosti po petnajsti reinkamaciji v isto telo nimaš iste začetne starosti in socialnega položaja ter nobene želje več biti v tem mestu. Toda ali je kdo res kdaj odšel?

“Kaj je Tyler, se spet sprašuješ ali je kdo že kdaj odšel?”, ga je povprašal znan glas. Šef je prišel po kapsuli. *“Da, gospod. Sprašujem se če je kdo že kdaj odšel. Če je kateremu izmed Lovcev spodletelo.”*

“Ne, Tyler. Nihče ni še nikoli odšel.” Tyler je brez kakršnegakoli ukaza predal škatlico svojemu nadrejenemu. *“Toda kolikokrat sem že izsledil kapsule in jih vrnil. Obstaja verjetnost, da kakšne nismo izsledili dovolj zgodaj.”*

“Oh seveda. Nemogoče bi jih bilo izslediti vse dovolj zgodaj. Toda to sploh ni pomembno, Tyler. Ker nobena izmed njih ne dela.”

Tyler je začudeno pogledal svojega brezobraznega, breztelesnega šefa. *“Zakaj jih pa potem sploh iščem?”*

“Zato, ker morajo Sivi misliti, da delajo. Da nekje obstaja rešitev. Zato, ker morajo Sivi upati v odrešenje. Ker jih tako lahko rehabilitiramo skoraj v nedogled. Ker upajo.”

Tyler je tisto noč obsedel v lokalu in prebavljal Nadzornikove besede. Ker upajo. Ker upajo, delajo v nedogled in vse v Petnajstici poteka kot mora. Nasmehnil se je in izpil še poslednji požirek viskija pred zaprtjem lokala.

“Efektivno, ni kaj.”

~ * ~

*LA stoji za “lebdeči avtomobil”, najboljši prevod, ki sem ga bil sposoben spaccati ob dveh zjutraj za *hoovercraft*.

**Ob branju priporočam poslušanje skupine Bohren & Der Club of Gore

Opat

Avtor: Matevž Jerman "m00lty"

Nekoč je pod zvezdnim nebom jezdil opat, ki še sam ni vedel, kam ga vodi pot. Jezdil je v mrazu, jezdil je v temi in ni mu bilo mar. Mar mu ni bilo za bel utrinek, ki je zelo počasi prečkal nebo nad njim. Mar mu ni bilo niti za to, da bo verjetno čez nekaj ur kakor jesenski list mrtev padel s konja. Bil je preveč izmučen, da bi se še trudil marati za karkoli. S tem je bil sprjaznjen že celo večnost.

Odkar je pred dnevi govoril z Njim, se ni drznil več vmiti v samostan. Malo sta govorila in veliko molčala, ko je opata iznenada spreletel srh, ki mu je pognal mravljinice po hrbtu. Bila je beseda in kakšna beseda je bila. Beseda zaradi katere je tedaj obsedel kot vkopan in stmel v prazno. Ko se je spet zavedel, njegovega sogovornika ni bilo več. Prav tako kot se je prikazal, tiho in od nikoder, tako je tudi odšel, kakor da bi se bil v zemljo vdrl. Takrat se je opatu življenje zvrtilo pred očmi in spoznal je mnogo resnic, do katerih njegov vid poprej ni segel.

Zmeden je zapustil cerkev, se ozrl, da bi svoj um še enkrat prepričal, da v njej res ni nikogar ter odšel. Niti cerkvenih vrat ni zaklenil, ko je v naglici iskal najbližji izhod. V hlevu je osedlal prvega konja, na katerega mu je padel pogled ter zapustil konvent. Deležen je bil začudenega mrščenja pri vhodnih vratih, vendar nihče od vratarjev ni dvomil v smiselnost opatovih dejanj. Naglo je odjahal je v noč. Ni vedel, zakaj je bil takrat ubral gozdno pot, ki je vodila mimo stare kapelice ob vznožju griča.

Kompleks temačnih zgradb za njegovim hrbtom je v igri večernih senc tvoril groteskno podobo, ki je spominjala na čmo krono iz katere se vijajo temne misli. Čeprav je dobro vedel, da je to zgolj dim, ki se še zmeraj dviga izza zahodnih samostanskih vrat. "Očitno ogenj še ni pogorel." Odrinil je to misel stran. Spet se je pojavila podoba krone na griču, glave, ki moli iz zemlje in tuhta.

Ko je tako otopelo jahal, se ni zavedal poti in časa okoli sebe, vse dokler ga ni zmotil sij, ki je toplo objemal leseno kapelico ob poti. Zgroženo je pogotnil slino in začutil, kako ga obliva mrzel pot. Toda sedaj je bilo prepozno, poti nazaj ni bilo več. Tega se je zavedel, ko je na sebi začutil prijazen nasmešek, ki ga je pretresel v dno srca. Spet ga je zalilo razsvetljenje, toda tokrat je bilo desetkrat močnejše kot prvič. V um se mu je prikradla neskončna množica pogledov ljudi, ki so se radostili, vojskovali, trpeli, se ljubili, prenašali najhujše gorje, se žrtvovali drug za drugega, se rojevali in umirali, se starali in spet pomlajevali, živeli in životarili; med njimi je prepoznal svojega in mnogo njemu znanih obrazov. Obrazi, ki so se en v drugega prelivali in spet ločevali, dokler se niso za drobcen, najmanjši trenutek združili v motno podobo ter se takoj za tem spet razšli kot večje nad plameni. Obrazi, ki so bili, ki so in tisti, ki še bojo...in njih dejanja. Za opata je bilo to videnje silovito, zavest mu je potopilo v valovih spoznanj.

V tistem minulem trenutku, tik preden je izgubil zavest, so se obrazi vsi kot eden zedinili v obris podobe, ki ga je spremljala, vse odkar je odjahal. Grad na griču. Toda to pot so gmade na pobočju pod njim močnejše zagorele in kronani glavi pridodale ognjene zlovešče oči, ki so se mu porogljivo režale. Zadnja stvar, na katero je pomislil, preden je omedlel, je bila, kako sta zvonika podobna rogovom.

Istočasno se je na drugem koncu griča ob robu gozda sesedla temna postava. Iz tunike je potegnila pergament, nekaj na njem prečtala in obkrožila naslednje ime na dolgem spisku. "Michele de Nostradame?... Francija?!... Ah, prekleto!" je bilo slišati, kako si mmra v brk "Tipično. Kot da ne ve, da sovražim letenje..." je godrnjal Metatron medtem, ko je par njegovih veličastnih belih kil z enim zamahom s hrbta odvrгло ogrinjalo ter ga v naslednjem zamahu dvignilo visoko pod zvezdnato nebo.

Iks

ali velika samota Noetove barke (prvi odlomek romana)

Avtor: Miha Remec

PREKLOP

frag 28 RES alfa 2778 mar 06 pon 05:27

...Hotel sem streljati. Pot mi teče po licih, srce mi razbija. Hvala bogu, da sem se pravočasno zbudil, drugače bi mi ostal mučen občutek, da sem morilec, čeprav le v snu... Svetilka osvetljuje modul s Tmuljčico, spanec me je premagal, ko sem ji pripovedoval o svojem življenju, o samoti, ki sem si jo izbral, o dolgih dneh samovanja, o tečajnem zasuku... Gleda me enako kot vedno, s skrivnostnim nasmeškom, v katerem je skrit ponos, da me je očarala svojo razgaljeno gravidnostjo. Zanimivo, da je beseda gravidnost povezana z gravitacijo, težo, bremenitostjo, težnostjo, privlačnostjo zaradi mase... prav to njeno privlačnost čutim kakor resnični vlek, ki me priteguje tako močno, da zadnje čase skoraj ne zapuščam več piramide... ob modulu imam ležalno preprogo, na kateri lahko tudi zaspi. Nič več ne raziskujem, ne iščem rova, ki bi piramido povezoval z drugimi, samo sanja se mi o tem. Gledam ji v oči, včasih se mi zdijo nekoliko posmehljive, gledam njih živodejnost, ko se iz zelenkasto modre šarenice utrinjajo mavrični krogi in pričakujem, da jih bom nekega dne razumel in bova imela dvogovor, ne le samogovor.

Morda si samo past, ji rečem naglas, da odmeva po piramidi, ki ima neverjetno močno zvokovnost... čudno, če so se Atlantidci sporazumevali samo z barvnimi spektrom...

Začarala si me s svojimi očmi, Tmuljčica, ji pripovedujem. Začarala z nasmehom vablјivim, odkritim, a vendar bolj skrivnostnim, kot je nasmešek Leonardove Mone Lise, očarala s finimi prsti, ki podpirajo z mlekom nabrekle grudi, ponujajoč potemnele bradavice, kakor da hočeš podojiti ves svet... kolikokrat si želim, da bi se spremenil v dojenčka in bi me stisnila k svojim nedrom in bi pil mano tvojega telesa. Občudujem tvoj zaobljeni trebuh, saj skriva novo življenje, ki je v tebi prečasilo čas, kot so semena, ki sem jih zasejal v pesek in nekatera po deževju že poganjajo cime. Omrežila si me z mednožjem, prikritim s srebrnimi čipkami... predstavljam si ga kot dozorel cvet, iz katerega se bo kmalu prikazal sadež... Lepa si, Tmuljčica, tako lepa v svoji gravidnosti, da imam občutek, kakor bi se vse vrtelo okrog tebe... veličastna zgradba piramide, celina, ki se je dvignila z dna oceana, vse vesolje pleše okrog tebe in jaz, podoben večči, omamljeni z lučjo sredi temine... Zakaj ne morem razumeti, kaj pripoveduje tvoja mavrična govornica... V samovanju sem se pogovarjal s kondorjem, slišal govoriti goro, mislim, da se mi včasih oglašča celo božja beseda, ti pa si mi uganka...

Ozrem se navzgor pod strop piramide, odkoder so skozi odprte line zdrknili medli prameni mesečine in obsijali hibernetško kapsulo, tako da je Tmuljčica v novi osvetljavi še lepša in njena mlečno bela polt še bolj mamljiva. Nocoj je Sabinin ščip. V polni prelivajoči se svetlobi je očitno prišla

na svoji poti v lego, ko mesečina pada skozi odprtine tako kot sončevina, ko je sonce najvišje na nebu.

Ta čudna nova luna, rečem Tmuljčici. Tudi ona ima kot ti neznano privlačno moč, očitno je težko, gravidno vesoljsko telo, morda je sploh povzročila Zemljin tečajni zasuk ona, ne planet Iks... planeta Iks nisem videl, predvidevali so, da ne bo opazen, ker ne odseva sončne svetlobe... Če me poslušáš... poslušaj, priznati ti moram, odleglo mi bo. Poslan sem bil v Ande kot opazovalec in bi moral opazovati dogajanje pri srečanju planeta Iks z Zemljo, jaz pa sem se skrila v globoko luknjo, palček me ne zmerja zaman s pezdetom... Strahopetec sem, bolešno se bojim pofukati žensko, izživljam se s tabo zato, ker si neprebojno, neprefukljivo zaprta v modul, če bi se pa ta razklenil, kot so se razklenili moduli v mojih sanjah, in bi stopila ven, bi mi uplahnila kurčeva moč in bi pobegnil... Tako, zdaj mi je res lažje, nekemu sem se moral izpovedati. Vse skupaj sem zavozil, nič sem, nisem ne raziskovalec, ne opazovalec, temveč preprosto pezde... Tako, zdaj bom vzel eks, edino omama mi še da pogum, da živetarim v tej osami...

Premolknem. V piramidi je odmevala moja govorica in zdaj je vse tiho. Resnično mi je odleglo. Hudo je, če vse skupaj držiš v sebi in te gloda, gloda iz dneva v dan, iz noči v noč, tudi v sanjah...

Še nekaj ti moram zaupati, nadaljujem z izpovedjo. Ukazano mi je, če preživim, da moram poiskati najbližjo opazovalko... Jaz pa se je najbrž nagonsko bojim in se raje klatim po tej zakleti celini, ki se je vzdignila med tečajnim zasukom iz oceana, in iščem potrditev svojega življenjskega smotra, domneve o obstoju Atlantide. Toda uganka ostaja, stojim pred tabo, ki bi mi jo lahko dokončno razvozlala, a nimava skupne govorice. Vendar, tudi če bi se lahko sporazumela, če bi se vse razjasnilo, kaj bi koristilo, saj ne vem, ali je še kje kdo preživel, da bi mu to povedal...

Soj mesečine ugaša, spet osvetljuje Tmuljčico samo moja svetilka. Dozdeva se mi, da prvič vidim v njenem nasmešku kanec grenkobe. Na ves glas se zasmem samemu sebi.

Vidiš, odnehal sem, ji rečem. Imel sem se za raziskovalca, ki se živ ne bo ustavil, tudi če bi se dokopal do pekla, no, zdaj pa mi postaja vseeno, tudi če je vse naše življenje eno samo ponavljanje, Iksionov krog na gorečem kolesu... mar mi je, če se Atlantida potaplja in ob tečajnih zasukih spet dviguje, ne mika me več odkrivanje, ne zanima me, ali so piramide povezane in so v njih druge Tmuljčice, ostajam pri tebi in te opazujem. Iz raziskovalca sem se prelevil v obsedenega opazovalca. Nisem ti še povedal, da ne morem razčistiti odnosa s tabo, ne vem, ali me je priklenila k tebi ljubezen ali sla po nedoseženem... sla, ki bi se razblinila, če bi nenadoma res stopila iz te kapsule. Ostal bom najbrž tu, ob tebi, hrane mi zmanjkuje, gledal te bom, lepoto stvarstva, počasi ugašal v noč in zadnja svetla točka bodo tvoje mavrične oči... Utrujen sem... Zamišljam se, kako razpadam, ti pa boš še vedno nedotaknjena, vidim se, kako od mene ostanejo samo še kosti, lobanja se bo skotalila na tla... Še nekaj ti nisem povedal, v glavi imam vgrajen zapisovalnik misli, hrošč mu pravim, čeprav je bolj črv, ki mi gloda misli in čedalje bolj se mi dozdeva, da sem igrača tistih, ki so mi to reč vgradili.

Spet me popade obešenjaški smeh, čuden zvok, slišati je, kot bi se mi krohotala vsa piramida.

Veš, kakšno navodilo imam, nadaljujem samogovor s Tmuljčico. Naročajo mi, da v primeru, če najdem na dogovorjeni točki mrtvega opazovalca ali opazovalko, uporabim univerzalni nož in iz

lobanje previdno izrežem, izžagam to napravo, ne vem za koga, ne vem, kdo bo potem predvajal zapise misli... Bojim se, strah me je, da me ima poveljstvo opazovalcev še vedno v krempljih, čeprav sem se skril in osamil. Hudo je živeti z vsemi temi strahovi. Saj ti pravim, da sem pezde...

Za hrbotom se oglasi ploskanje majhnih ročic.

Bravo, to priznanje je pogumno dejanje, pravi palček.

Odkod si se zdaj ti vzela, v sanjah si me pustil na cedilu, mu posmehljivo rečem.

Nikoli te ne pustim na cedilu, Noe, mi zatrjuje. Nikoli. Tudi zdaj sem prišel pote, oditi morava. Takoj.

Nikamor ne mislim oditi, tu bom ostal, se uprem. Utrujen sem... Ne da se mi več raziskovati, nobenega smisla več nima, ne da se mi bloditi po tem pustem svetu brez ljudi. Tu bom ostal, pri Tmuljčici.

Zmanjkujke ti hrane, meša se ti od eksa, takoj morava odtod, se razburi in me povleče za brado. Zbudi se, nimava več časa za obiranje.

Pogledam ga, res je razburjen, očesca se mu bliskajo, krili z rokami in mi žuga s pestmi, klobuček sname in ga pomečka, vrže na tla in pohodi.

Pomiri se, mu spravljivo rečem. Zdaj, ko si tu in če res obvladaš mavrično govorico, vprašaj Tmuljčico, kako naj jo obudim.

Palček se sprehodi okrog modula in obstoji pred mano.

Ne čaka nate, pravi, mi reče. Nekdo drug bo prišel iz daljnega vesolja, pravi.

Presune me, kot bi me sunil z nožem pod srce.

Kako nekdo drug... reci ji, da tega ne verjamem, kriknem in vstanem.

Odidi, tujinec, pravi. Si slišal, pravi ti tujinec. Ti je ne moreš obuditi.

Ne morem verjeti, lažeš mi, palček, se upiram. Sploh ne obvladaš mavrične govorice.

Obvladam, Noe, in dobro poslušaj, kaj ti zdaj pravi, zavrešči. Odidi, pravi, piramida bo vsak hip zaprla vhod in nikoli več ne boš prišel iz te luknje. V luknji pa so miši...

Ne, se zdrznem, mrzel pot me oblije. Palček me krčevito zagradi za hlačnico in začne vleči k izhodu. Ne upiram se več, samo ozreti se hočem in še enkrat pogledati Tmuljčico.

Ne oziraj se, Noe, mi mrzlično šepče mali. Past je. Nastavili so ti jo patrociniji iz Noetove barke.

Tečem. Nenadoma mu verjamem.

Zunaj sva. Za nama se neslišno spuščajo andezitni kvadri. Piramida se je zaprla.

Na novem vzhodu se rahlo svita, Sabinina mesečina se zliva z zarjo in obliva temne obrise kroga piramid in nekaj zloveščega občutim v srcu... S palčkom hitiva k ladji, ki me čaka. Mislim, da imam že dolgo vse pripravljeno in se lahko takoj odtisnem v krožnico. Morda bi bilo kljub vsemu dobro, da si obrijem brado. Pustil sem jo rasti, ko sem se odločil, da se osamim, a zdaj...

SAMOIZKLOP. POLNJENJE

V PRIHODNJI ŠTEVILKI
NEKONČNOSTI (JUNIJ 2006)
PRIČAKUJTE:

- ✦ ČLANEK O
STEPHENU KINGU
- ✦ INTERVJU Z
BRIANOM ALDISSOM
- ✦ REPOTAŽI Z
ISTRAKONA IN
SFERAKONA
- ✦ RECENZIJE
- ✦ ZGODBICE
- ✦ STRIPE

