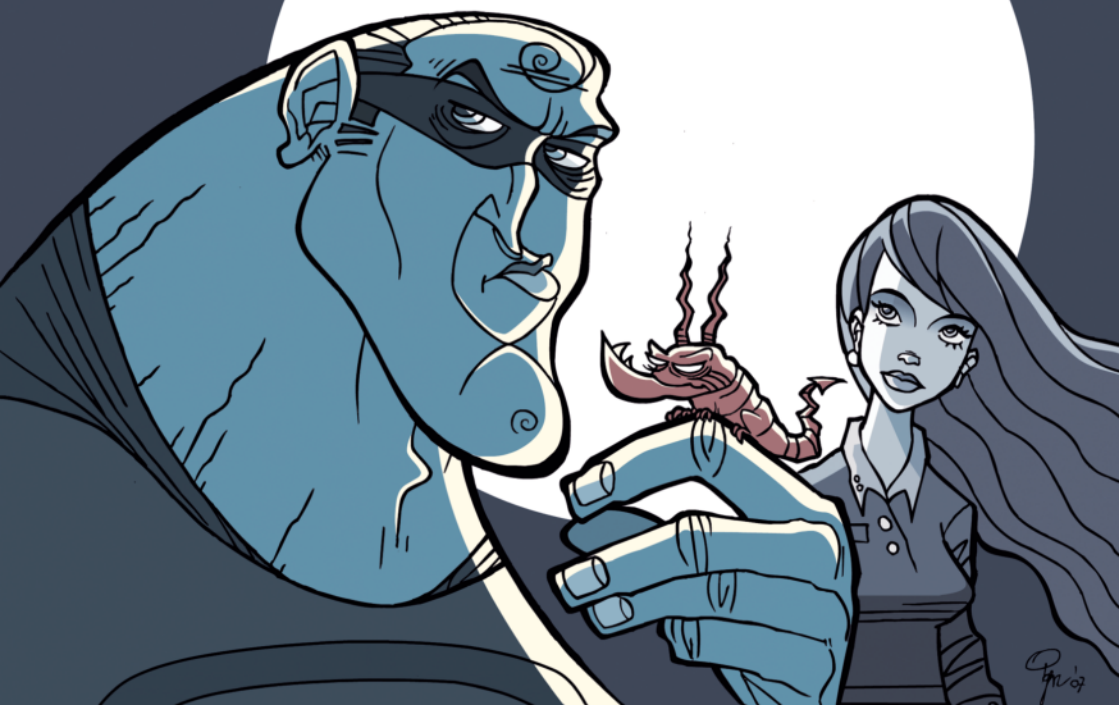


NEskONČNOST

ISSN 1854-5262

št. 6 / junij 2007

GLASILO
DRUŠTVA LJUBITELJEV
ZNAKSTVENE FANTASTIKE IN FANTAZIJE
PRIZMA!



Novičke

V počastitev 30. obletnice Vojne zvezd

uredništvo Neskončnosti razpisuje

LITERARNI NATEČAJ

za ljubiteljsko zgodbo, postavljeno v okolje Vojne zvezd

(Star Wars fan fiction)

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

Najboljša ali najbolj izvima zgodba po oceni komisije, ki jo bodo sestavljali člani društva Prizma, bo objavljena v decembrski številki Neskončnosti. Zmagovalni avtor bo nagrajen tudi s *Star Wars* romanom. **Zgodba mora biti v slovenskem jeziku, ne sme biti daljša od 2000 besed (pribl. 12 000 znakov) in se mora povezovati z Vojno zvezd.** En avtor lahko sodeluje z neomejenim številom zgodb.

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

DNEVI ZNANSTVENE FANTASTIKE

30. julij – 3. avgust 2007

Kulturni Inkubator, Koroška c. 18, Maribor

V Dnevih ZF in sorodnih žanrov bodo člani Prizme vsak dan od 19. ure naprej pripravili tematske večere s predavanji in projekcijami. Predstavljeni bodo znanstvena fantastika, *fantasy* in *horror*, v različnih izraznih in pojavnih oblikah: v literaturi, stripih, filmih, ilustracijah, namiznih igrah... Vsak večer bo tudi dovolj časa za neformalno klepetanje o "fantastičnem".

Vrhunec prireditve bo v petek, **3. avgusta ob 20. uri**, ko bo pripravljena **Počastitev 30. obletnice Vojne zvezd** – o njenem nastanku, fenomenu, zasidranosti v popkulturi ter o Georgeu Lucasu, filmskem mogotcu našega časa.

Za podrobnosti obiščite Prizmin forum, vljudno vabljeni!



Kazalo

Novičke	2
Uvodnik	3
Članki	4
Konvencije 2007	10
Recenzije	16
Intervju	26
Zgodbe	28

Kolofon

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

številka 6, junij 2007
brezplačni (promotivni) izvod
izhaja četrtletno
naklada: 300 izvodov

glavni in odgovorni urednik:

Tanja Cvitko,

lektor besedil: *Dag Kleva*

grafično oblikovanje,

prelom, stripi: *Peter Dobaj,*

ilustracije: *Peter Dobaj,*

Matevž Jerman, Tanja Semion

naslovnica:

Igor Šinkovec

Neskončnost – email kontakt:

neskoncnost@prizma.si

Prizma na spletu – forum:

<http://forum.prizma.si>

Avtorske pravice vseh prispevkov pripadajo avtorjem samim.

Uvodniško besedičenje

Spoštovana bralka, dragi bralec!

Upam, da te bo šesta številka Neskončnosti kratkočasila v prihajajočih poletnih počitnicah in boš v njej našla / našel sproščujoče, pa tudi resno branje. Z naslovnice te pozdravlja neznani superheroj izpod umetniških prstov Igorja Šinkovca, v notranjosti te med ostalim čaka primerjalni članek o japonskih in ameriških superherojih.

Prizma se še vedno trudi po najboljših močeh popularizirati znanstveno fantastiko, *fantasy* in sorodne žanre na Slovenskem. V prejšnjem četrtletju smo tako prvič pripravili tematski večer na Koroškem, v Ravnah in upamo, da bomo še kdaj dobrodošli. V Ljubljani smo v sodelovanju z Mladinsko knjigo izvedli multimedijski projekt ob izidu Igre prestolov Georgea R. R. Martina (recenzija na 24. strani), ki ga je popestril prevajalec Boštjan Gorenc (intervju na 26. strani), v velikem številu smo sodelovali na Konfuziji, prvi slovenski konvenciji (reportaža na 11. strani), manjše delegacije so se odpravile tudi na hrvaški konvenciji (reportaži na 10. in 14. strani). Kmalu bomo organizirali ZF teden v Mariboru, vrhunec dogajanja bo počastitev 30. obletnice Vojne zvezd – 3. avgusta ob 20. uri v Kulturnem Inkubatorju. Pridi! Če si ljubiteljica / ljubitelj Vojne zvezd in pišeš zgodbice, sodeluj v našem literarnem natečaju za najboljši *Star Wars fan fiction*, veseli bomo tvoje zgodbe!

Srečni zmagovalec v nagradni igri, opisani v prejšnji številki glasila, je Matevž Jerman, zato prejme knjižico *The Raven and Other Poems*. Čestitamo!

Naj ti bodo počitnice čim daljše in izpolnjene z znanstveno fantastiko, *fantasyjem* in *horrorjem*!

Se vidimo.

Tanja Cvitko
Maribor, 10. junij 2007





SUPERHEROJI IZ DEŽELE VZHAJAJOČEGA SONCA

Ultraman Vs. Superman

piše MATEVŽ JERMAN "moolty"

Verjetno lahko mime duše trdim, da nas je večina vsaj približno seznanjenih z največjimi legendami iz sveta superherojev. Kerlci tipa Superman, Batman in Spiderman so tisti nadmočni možje, katerih imena morajo biti poznana vsakemu, ki zadnjih sedemdeset let ni ravno prebil v meditiranju pod naključno skalo v vršcih Himalaje. No, temu navkljub je kratka lekcija iz zgodovine za začetek zmeraj na mestu.

Skok nazaj v čas nas katapultira naravnost v New York leta 1938, kjer je izpod rok scenarista Jerryja Siegela in risarja Joe Shusterja pod okriljem založbe *DC Comics* na svet privrhal zadnji sin Kriptona. Superman je tako postal prvi pravi superheroj in temeljni kamen globalne popkulturne mitologije. Slabo leto kasneje mu na pomoč priskoči Batman aka *Dark Knight* in skupaj z njima vzleti tudi nova zvrst zabavnega čtiva – stripovski zvezki. Zlitje popularnih časopisnih stripovskih pasic in šund literature je v stripih stereotipne žanrske ekstreme pregnalo čez sam rob domišljije. Tako se je širom sveta sprožil neustavljivi val zamaskiranih fiktivnih junakov moderne dobe, ki v boju proti zlu in krivicam naokrog letajo v oprijetih pisanih pajkicah.

Nobeno presenečenje ni, da ZDA v svetovnem merilu predstavljajo največjo valilnico super-

herojev, morda nekoliko manj znano pa je dejstvo, da jim po številu slednjih tesno sledi japonska produkcija. In ker nas eksotika od zmeraj privlači, si bomo tokrat поблиže pogledali kako se kaj držijo Supermanovi orientalski kolegi iz stroke.

Za sodobno japonsko popularno kulturo je pravzaprav že značilno, da od zahoda navdušeno prevzema številne zvrsti ter medijske vzorce, katere v procesu oblikovanja spremeni do skorajšnje neprepoznavnosti in tudi, kot se je zgodilo že večkrat, ponese na višji nivo. Vse skupaj sicer dobi nekoliko ironičen podton, ko se začno ti, sedaj japonski produkti, vračati spet na zahod in so, predvsem med mladino, sprejeti kot nekaj novega ter eksotičnega. Prav to se dandanes na primer odraža v globalni popularnosti japonskih mang in animejev, katerih izvore je moč najti v francoskem in britanskem stripu ter Disneyevih risankah. Podobna zgodba se suče okrog nastanka največjega japonskega superheroja vseh časov – Ultramana, junaka igrane akcijske serije za otroke, ki ohranja svojo popularnost že vse od leta 1966 in po katerem so bili osnovani mnogi drugi japonski superheroji. Ključna inspiracija pri kreiranju Ultramana je bil namreč nihče drug kot dobri stari Superman.

A kljub podobnostim je med Ultra in Supermožem tudi malo morje razlik. Več kot očitno je, da imata različno kulturno ozadje ter posledično s svojo podobo in dejanji gledalcem privzgjajata drugačne norme in vrednote. Superman je tako že v svojem izvoru utelešenje ameriških sanj, je imigrant, ki je kot otrok pristal sredi ameriškega podeželja, ko odraste pa postane pravi *all-american* moški, mišičnjak, ki si pot skozi težave uspešno utira sam, svojo moč pa po krščanski tradiciji najde v sebi. Po drugi strani je Ultraman pavliha povsem druge sorte, konec koncev sploh ni človek, prihaja namreč s planeta Ultra, tehta nekaj tisoč ton, v višino meri toliko kot Tokijski stolp in praktično nikoli ne spregovori besede ali izkazuje čustev. Vsakič, ko Japonski grozi nevarnost, ga s pomočjo posebne naprave priključijo člani specialnega policijskega oddelka. Medtem ko Superman preprečuje, da bi vlaki odbrzeli v prepad, preusmerja smrtonosne žarke, rešuje svet in se na splošno bori za "resnico, pravico in ameriški način", je vse kar Ultraman počne to, da se *mano-a-mano* ravsa z ogromnimi pošastmi.

Ultraman je torej veliko bolj pomirjujoč lik; pride na poklic, nasprotnike premaga sam, v primeru bolj zahtevnega nasprotnika pa na pomoč pokliče še svoje številne Ultra-brate. Delo pride opraviti od zunaj, kot nekakšna dezinfekcijska služba. Ljudi razbremeni občutka, da se morajo sami postaviti zase. Ta lastnost bi ga morda lahko postavila ob bok nekaterim šintoističnim bogovom, katerim se ljudje priporočajo ob težkih trenutkih in od katerih pričakujejo, da se bodo čudežno prikazali od nikoder ter rešili Japonsko kot božji veter, kamikaze. Taki razlagi v prid govori tudi dejstvo, da je bila najvišja Ultramanova

popularnost izmerjena ravno v času opaznih družbenih in ekonomskih problemov.

In kot so bili ameriški superheroji najmočnejše psihološko orožje ZDA v drugi svetovni vojni (Captain America na eni izmed stripovskih naslovnih dejansko mahne Hitlerja na gobec), imajo tudi japonski junaki svoje posredne funkcije. Tako ena izmed teorij pravi, da naj bi Ultraman zadovoljil želje po nasilju in pomagal razrešiti ali vsaj ublažiti še zelo svež občutek impotentnih frustracij, ki so zajele japonski narod po porazu v Pacifiški vojni, ko se je morala država s konstitucijo avtorizirano s strani ZDA odpovedati agresivni uporabi orožja in ohranjanju vojske.

KONCEPT JAPONSKEGA SUPERHEROJA

Klasične japonske TV-superheroje bi lahko grobo razdelili na dve skupini. V prvo spadajo kalibri tipa Ultraman in njegovi nasledniki visokotehnološke dobe, kot je denimo Grindman, ki pa ne prihaja iz vesolja temveč iz virtualne dimenzije. Drugo kategorijo tvorijo protagonisti serij iz žanra, poimenovanega "skupine petih", kjer se proti sovragu v obliki bizarnih pošasti bori pet v barvite kombinezone odetih prijateljev. Tovrstne serije so med najbolj priljubljenimi otroškimi serijami in so redno na sporedu že trideset let. Poleg tega je bil koncept izvožen čez lužo in prišel tudi k nam v obliki popularne serije *Mighty Morphin' Power Rangers*.



Kot nadomestilo za maske, značilnost ameriških junakov, so prvi japonski superheroji nosili čez obraz poveznjene rute ali šale, katere je prav kmalu zamenjal značilen dizajn, se pravi čelada z vizir-

jem ter posebne zaščitne obleke z različnimi motivi in ščitniki. Taki kostumi so v modo prišli pri znamenitih japonskih junakih kot je Ultraman, Kamen Rider, Super Sentai (skupina petih), Metal Heroes in Kikaider. Zanimivo pa je, da imajo slednji v primerjavi z ameriški superheroji zelo kratko življenjsko dobo – medtem ko se ameriška industrija zabave trudi svoje borce za pravico redno posodabljati in držati desetletja pri življenju z aktualiziranjem tem in posodabljanjem samih junakov, japonske produkcijske hiše svoje heroje pošiljajo v pokoj neprimerno hitreje, saj je v navadi, da se serije in njih protagonisti menjujejo letno, kar je tudi posledica tesne naveze in odvisnosti med TV-serijo in trženjem licenčnih izdelkov.

Povezanost s trženjem licence je pri ustvarjanju japonskih serij o superherojih veliko bolj opazna kot kjerkoli drugje, in morebiti je celo George Lucas poleg ideje za Vojno zvezd od Japoncev dobil tudi lekcijo o popolnem izkoristku licence. Tako je na policah moč dobiti praktično vse z motivom vaših najljubših likov, od figuric, nalepk, posterjev, iger, oblačil, do vzglavnikov, nogavic in spodnjih hlač. Že dejstvo, da so značilnost tovrstnih serij velike skupine barvitih likov (junakovih pomočnikov, prijateljev in nasprotnikov), v svojem bistvu tudi subtilne marketinške poteze, govori samo zase.

Franšize superheroev so na Japonskem veliko bolj povezane s splošnim znanstveno fantastičnim in fantazijskim žanrom in posledično vsebujejo bolj kompleksne zaplete, visoko tehnološke, skoraj strokovne poglede in mistične ideje. Primer sta dva redno ponavljajoča se motiva – transformacija in inkorporacija. Verjetno vam je vsem poznan prizor, ko se junaki s svojimi ultra tehnološkimi bojnimi vozili v obliki totemskih živali združijo v velikega super-robot, ki se pomeri s pošastjo. Poleg tega same zgodbe bolj pogosto zaznamuje smrtnost junakov, ki na zahodu ni ravno v navadi.

Za konec velja omeniti še dejstvo, da je veliko tovrstnih manga in anime serij z ogromno naklado in priljubljenostjo namenjenih prav dekletom, medtem ko zahodna produkcija cilja predvsem na moški del populacije. Glede na to, da se zadnja leta stvari premikajo na bolje tudi pri nas, lahko izrazim upanje, da bomo v bodoče morda deležni kaj več junaštev z daljnega vzhoda, bodisi v papirni ali TV-obliki. Do prihodnjic.



INNER SPACE — PRIHODNOST DRUGAČE

piše IGOR CETINA

Kot veliko stvari v šestdesetih, se je tudi ta pričela v Veliki Britaniji. Leta 1964 je pisatelj Michael Moorcock postal urednik ZF revije *New Worlds* in pričel objavljati zgodbe, ki so ustrezale njegovemu novemu pogledu na ZF, s čimer je kmalu privabil mlade britanske in ameriške avtorje. Revija je hitro prevzela vodilno mesto na obeh straneh Atlantika.

Glavno vodilo je bila želja pripeljati ZF iz omrtvičenosti in predvidljivosti, v katero se je ujela z recikliranjem pulpovske vizije tematike in pripovednega načina. Osnovno geslo gibanja, ki se označuje kot britanski *New Wave*, je bilo *inner space* – kot nasprotje Gernsbackovega in Campbellovega *outer space* – ki naj bi v ospredje postavilo subjektivno veselje človeka oz. kot je te nove teme povzel Christopher Price:

“Tradicionalni ZF idiom umuje o tehnologiji, o človekovih aspiracijah, prihodnosti, domiselnosti in tako naprej. A ni mogoče podobno spekulirati, v pisani obliki, o drugih vidikih človeške izkušnje? Zakaj ne bi mogla znanstvena fantastika raziskovati notranjih svetov čustev, nevroz, poželenj, dolgčasa? Mar ne more opisati minljivih izkušenj kot so zadetost [*drug-trips*] ali cenjenje glasbe ali iztrebljanje ali celo samega pisanja?”

V ZDA je novi val privzel drugačno podobo. Večina ameriških avtorjev, ki so povezani s tem

obdobjem, je pričela pisati že prej, nekateri že v petdesetih, in so v šestdesetih prešli v književno literaturo. Ti avtorji se niso odrekli pulpovski tradiciji, temveč so se odločili, da jo nadgradijo in pridobijo svobodnejšo izbiro in obdelavo vsebin v, za to obdobje značilnem, razširjenem doemanju sveta. Kljub temu, da nekatera dela, ki izidejo iz kroga okoli *New Worlds*, dobijo priznanje, pa prične britanska ‘izumetničenost’, predvsem stilizem na račun zgodbe, odbijati veliko število bralcev in še več piscev ter privabi napade pravovemerjših kolegov, oznaka *New Wave* pa pridobi negativen prizvok.

Celotna vihra se konča z naslednjim desetletjem, ko poleg Moorcockove revije brez pomembnejših posledic odmrje tudi njegov program. Ameriški novi val, ki ni imel nikakršnega skupnega programa, ampak je bil bolj posledica zadostne koncentracije nadarjenih piscev v zanimivem obdobju, jo je odnesel bolje. Nove zamisli in novi vzori pripeljejo do velike razširjenosti, tako med avtorji kot med bralci. To širitev pa bi bilo nepošteno pripisovati le novemu valu. Spremembe v ZF so tudi posledica časa, v katerem se dogajajo. V času ideološke negotovosti so alternativne rešitve in kritike, ki jih je ponujala ZF, pritegnile velik krog predvsem mladih bralcev, prav tako si je ZF pridobila uglednejše mesto v populami kulturi, npr. skozi besedila pesmi in resnejši pristop filmske industrije (Odiseja 2001 [1968]). To desetletje prinese tudi zanimanje

akademijskih krogov. Do osemdesetih je okrog tisoč ameriških višješolskih ustanov ponujalo študij ZF in *fantasyja*, kar ponuja eno od razlag za močno zastopanost ZF na policah knjigarn po kampusih, ki predstavljajo okrog dvajset odstotkov celotnega knjižnega trga v ZDA. Ne smemo pa tudi pozabiti, da je to čas velikih uspehov ameriškega vesoljskega programa, ko se je za trenutek zdelo, da so zvezde nedaleč ...

~ * ~

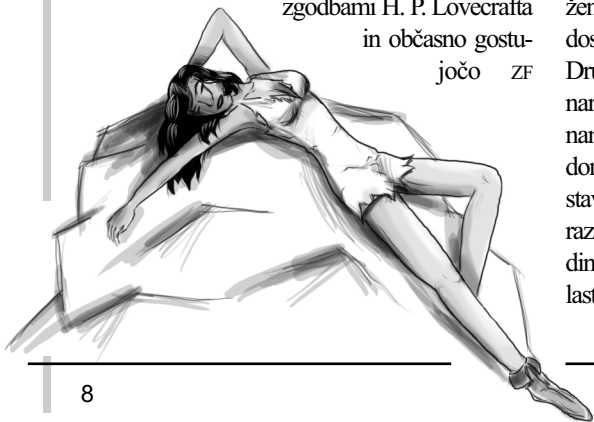
Sedemdeseta so najverjetneje marsikateremu veteranu prinesla občutek, da gre ZF v franže. Novovalovska usmeritev je utrdila svoj položaj, ZF je pričela izgubljati na račun *fantasyja* in vedno večje število bralcev in piscev je bilo žensk.

Prevlada novega vala pa ni pomenila konca starejše tradicije, ampak je prinesla nastanek prve izmed podvrsti, s katerimi je prežeta sodobna ZF. Glavno oporišče tradicionalne oziroma "trde" ZF postane *Analog*, kjer zgodbe še vedno prispevajo tudi znanstveniki in strokovnjaki naravoslovnih smeri in so formule še vedno dovoljen del zgodb. Porast sodobnega *fantasyja* je, tako kot novi val, otrok šestdesetih. Njegove korenine podobno kot pri ZF segajo v pulpovsko tradicijo začetka dvajsetega stoletja, kjer so strani polnili barbari z velikimi meči in mišično maso, čarovniki, zmaji in druga primerna bitja, pogosto pospremljena z zgodbami H. P. Lovecrafta in občasno gostujočo ZF

zgodbo. ZF revije so obisk vljudno vmile (in ga še vedno vračajo). Knjižni del tradicije pa je povezan z dandanes vsem znanim J. R. R. Tolkienom (*The Hobbit* [1937] in *The Lord of the Rings* [1954-55]). Pulpovske zgodbe in Tolkien ostaneta znana le ožjemu krogu ljubiteljev do leta 1965, ko dve založniški hiši v ZDA istočasno izdala Gospodarja prstanov. Publika ga je razgrabila in v dobrih dveh letih so prodali prek tri milijone izvodov. Tako povpraševanje je najprej prineslo ponatis "klasičnih" tekstov, nato pa vedno večje število novih naslovov.

Tako prepleten nastop lahko razloži zakaj večji del bralcev ZF vsaj občasno seže tudi po *fantasyju* in da se je veliko ZF avtorjev vsaj spogledalo s pisci *fantasyja*, če jih ni celo presešlo (Ursula K. LeGuin – *Earthsea*, Roger Zelazny – *Amber*, George R. R. Martin – *A Song of Ice and Fire* ...). Vpliv *fantasyja* je vodil tudi do nastanka del oziroma serij, ki so v svoji osnovi ZF, vendar imajo močan pridih *fantasyja*, npr. *Darkover* Marion Zimmer Bradley (začne že 1958) ali *Pem* Anne McCaffrey (začne 1967) in svojo največjo popularnost dosežejo prav v sedemdesetih.

Fantasy in njemu podobna ZF je z usmerjenostjo k posamezniku in moralnim dilemam ter svojimi lažje dojemljivimi normativi, podobnimi pravljicam, privabila številne bralce, predvsem pa ženske, ki so jim bili normativi "trde" ZF težje dostopni (ali mogoče natančneje, manj privlačni). Drug pomemben element, ki je prispeval k naraščajočem številu žensk, pa je bila televizijska nanizanka *Star Trek*. Kljub, na prvi pogled, dominantno moškemu svetu, osrčje serije predstavlja stik med različnimi rasami in posledično raznolikost medosebnih odnosov in socialne dinamike, ki so vplivali na žensko dojemanje lastnega položaja.

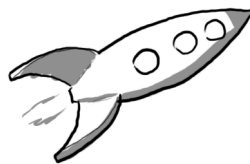


Seveda so ženske pisale in brale ZF že pred tem, vendar so predstavljale skoraj neopazno manjšino, ki se je v krogu fantov in njihovih 'tehnoloških fantazij' navadno skrivala za psevdonimi. Sedemdeseta pa so prinesla ne le odkrit nastop avtoric, temveč tudi dela z odkrito feministično vsebino. Precejšen del teh tekstov zavzemajo (pa čeprav nekateri niso bili mišljeni kot ZF) le ženski svetovi (utopije, antiutopije in nekaj vmes), dela, v katerih se ženska odkrito poenoti z Drugim, ter raziskovanja različnih odnosov med spoloma. Glavno orodje, ki ga je ZF dala feminističnim piscem, pa je možnost, da ženske prikažejo kot absolutnega Drugega – tako, da jih postavijo v popolnoma nečloveško okolje, v katerem se lahko otresejo stereotipov in si same izberejo vlogo.

~ * ~

Osemdeseta leta je politično in ekonomsko zaznamovala pragmatična in brezobzima Reaganova administracija. Kljub precejšnji recesiji, ki jo je povzročila oblast, pa je knjižni trg *paperbackov* nadaljeval s svojim besnim ritmom in *fantasy* je po številu prodanih izvodov prehitel ZF. Mogoče sarkastično, a zato nič manj pravilno, pa bi bilo trditi, da je pravo ogledalo časa *horror*, katerega prodaja prične v tem času strm vzpon. Negativno vzdušje in nelagodje se izkažeta tudi v ZF. John Brunner je duh časa opisal takole:

“Znanstvena fantastika je bila, izvzemši zanosno propagando, najbolj optimistična oblika književnosti. Tudi to je izginilo. Ne verjamem več v našo veličastno prihodnost med zvezdami. Tu na Zemlji se nas preveč preneumno vede, da bi bila ta izrabljena vizija še verjetna. Posledično dandanes ne pišem več veliko znanstvene fantastike. Odkrivam, da pišem *horror*.”



Mnogo avtorjev se z bližnjo prihodnostjo ni hotelo soočiti in so se zato umaknili v za nekaj desetletij, stoletij ali kar tisočletij odmaknjeno prihodnost, drugi pa so nad rešitvami preprosto obupali in pisali o katastrofah, pa četudi le naključnih. Ko je 28. januarja 1986 razneslo *Challenger*, je to pomenilo mejno točko v ameriškem vesoljskem programu ter zabilo enega debelejših žebeljev v krsto optimizma ZF.

Napeto in neperspektivno vzdušje osemdesetih in morebitna prihodnost, ki bi izšla iz njega, je svoj izraz našla v najbolj znani podzvrsti ZF: *cyberpunku*. Njegov temeljni tekst, *Neuromancer* Williama Gibsona (1984), sicer mnogo dolguje distopijam Philipa K. Dicka in Johna Brunnerja in seveda vizualni predstavi v filmu *Blade Runner* Ridleya Scotta (1982), vendar pa je s svojim vzdušjem urbane bede, ki ji vladajo multinacionalne korporacije, tržne znamke, bande ter visoke tehnologije, ki skriva lasten, vzporeden svet podatkov in povezav, odlično prikazal strahove nepriviligirane večine, je, kljub svoji pronicljivosti, naletel na največji odziv izven ZF skupnosti. Kljub temu, da so nekateri želeli *cyberpunk* prikazati kot novo gibanje znotraj ZF, se je kmalu izkazalo, da je bila s stališča ZF najbolj kontroverzna ideja, da mogoče v svetu prihodnosti prapora ne bodo držale ZDA. To zamisel še danes le stežka pogoltno večji del avtorjev in še večji odstotek (ameriških) bralcev.

SPOMLADANSKE KONVENCIJE 2007

Istrakon 2007

(epsko potovanje ene device v iskanju svojeg
Pogled enega človeka)

piše Matej Frece

Živeč v majceni Sloveniji sem reportaže s tujih, večinoma ameriških ZF konvencij, vedno jemal nekako ambivalentno. Po eni strani se mi je milo storilo, da se kaj podobnega ne dogaja v naših krajih, hkrati pa mi je kar odleglo, ko sem dobil tisti klišejski občutek, da na tovrstne zadeve hodi jo le mozoljasti najstniki, ki nimajo drugega življenja. Pa tudi odrasli in že malce stari *nerdi* in *geeki*, ki so ostali v tistem svojem življenjskem obdobju, ko so kot 13-letniki požirali klasike svetovne ZF. Jaz pa že nočem biti takšen, o ne, kje pa! Dejstvo, da sem tale članek napisal in ga objavil v Neskočnosti, je kronski dokaz, da je največja moč na svetu nič drugega kot moč zanikanja.

S takšnimi zadržki in hkrati veseljem sem se torej pred nekaj tedni udeležil Istrakona, tradicionalne in po vrsti že osme ZF konvencije, ki se dogaja v Pazinu, v središču Istre. Ob prihodu na mesto zločina ob dogovorjeni uri, ko bi moral steči ambiciozno zastavljen program, se ni dogajalo prav nič. Prizorišče je bilo sicer polno stojnic s knjigami ustreznega žanra in vseh možnih podžanrov (ne, med njimi ni bilo knjig o gojenju hortenzij) ter razstavnih stojnic različnih hrvaških ZF, F in H društev. Nekaj modelov se je, po pričakovanju, našemilo v svoje priljubljene like. Vse skupaj je kazalo na to, da me čakajo trije

dnevi dolgčasa, v katerem se bo uresničilo vse tisto, česar sem se glede ZF konvencij najbolj bal.

Na srečo se je dobri dve uri kasneje uradni program le začel – in bilo je videti, kot bi nekdo obrnil ploščo: v znamenju Cestnega bojnika se je pripeljal Mad Max v sfrizirani razbitini od avta in razblinil skupino ljudi, ki so bežali z ukradenim sodom, za katerega mi ni bilo jasno, ali vsebuje jedrske odpadke ali tako dragoceno gorivo.

V naslednjih treh dneh se je izkazalo, da so se organizatorji maksimalno potrudili ne samo pri izvedbi programa, temveč tudi pri njegovem snovanju. Kvize, v katerem so svoje bistvo našli velikanski poznavalci Vojne zvezd, Tolkiena, Zvezdnih stez itd. so naredili po kopitu popularnih kvizov, kot so Kviskoteka (oz. Trekoteka) ali *Jeopardy!* (*Star Wars Jeopardy!*) in še bi lahko naštevali. Šli so celo tako daleč, da so programirali uporabniške vmesnike, ki so bili na moč podobni tistim iz teh popularnih oddaj. Veličastno. Celo iz takšnih relativno vsakdanjih zadev, kot je igra na srečo loto, so naredili pravo pravcato hudomušno remek-delo, še posebej, ko so jo ovili v koncept izmuzljive Schroedingerjeve mačke ter seveda vse skupaj podkrepili s prvovrstnim nastopom.

S ponosom je treba poudariti, da je svojo stojnico imela tudi Prizma. Njihove Prizmulje – gre za zvitke barvnega papirja okrašenih z mašnico, na katerih so zapisane hudomušne misli znanih in neznanih ZF, F in H piscev – so slovenščini in začetnemu nezaupanju navkljub hitro postale dovolj populame, da so se obiskovalci pričeli vračati ponje in zanje brez težav odšteli pol kune.

Predavanj je bilo mnogo, od srednjeveških mučilnih naprav do mit-skih in resničnih morskih pošasti. Dodajmo še angleško pisateljico Juliet E. McKenna, ki se je, kot večina velikih piscev, v resnični resničnosti izkazala za popolnoma normalno, prijazno in toplo osebo, ter toliko različnih dogajanj na različnih prizoriščih, da sem bil nemalokrat v dilemi, čemu se odreči, saj se je dosti zanimivih zadev dogajalo istočasno. Seveda brez industrijske špijonaže ni šlo. Delegacija iz Slovenije, kateri je v mislih že dlje časa brbotala ideja o organiziranju slovenske ZF konvencije, je imela vklopljene vse radarje, za potrebe pridobivanja informacij pa so jim zrastle dodatne oči na zadnji strani glave. Ker gliha vkup štriha, se je kmalu izkazalo, da nismo edini vohuni, kajti med obiskovalce so se pritlehno infiltrirali tajni agenti SFeraKona, takisto hrvaške ZF konvencije (izdale so jih antene na glavi), ki se je jela zgoditi le nekaj tednov kasneje. Stanovski vohunski kolegi smo seveda takoj razvili naklonjenost drug do drugega in nemudoma ustanovili ustrezen ceh, v katerem smo v miru lahko izmenjali pridobljene tajne podatke.

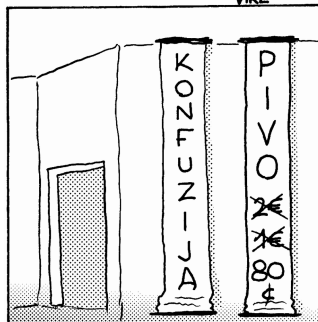
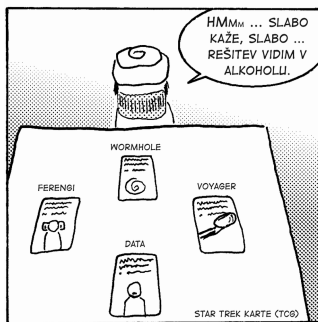
Glede Istrakona bi lahko našteval in opisoval neskončno dolgo (in potem še malo), seveda vse v superlativih, ki so – kdo ve? – morda le posledica dejstva, da je to bila moja prva ZF konvencija in me kot takega res ni bilo težko začarati. A to sploh ni važno. Zaradi vsega zgoraj naštetega lahko mime duše zaključim, da je na Istrakonu lahko bilo dolgčas le dolgočasnim osebam (no, to sicer velja tudi nasplošno).

Konfuzija 2007

piše Matevž Jerman "m00lty"

V SEČOVLIJAH SO SE MED 27. IN 29. APRILOM PRVIČ PRI NAS ODVILI NADVSE KONFUZNI DNEVI ZNANSTVENE FANTASTIKE IN FANTAZIJE.

“Prišlo je do vseslovenske mobilizacije geekov!” je bila prva stvar na katero sem pomislil, ko smo se na sobotno popoldne sredi kolone po polžje vlekli Sečovljam naproti. Moja domnevanja so bila sicer le delno pravilna, razlog za zastoje na obalnih cestah je bilo prej najti v sončnem, čisto poletnem vremenu, ki je ljudi spravilo na vikendaški izlet k morju. Med vsemi turisti pa se je na slovensko obalo prav zares pripeljal nekaj zanesenjakov, ki so prišli v Sečovlje iz čisto drugih razlogov. Slednje so



zadnji vikend v aprilu postale obljudljena dežela vseh polnopravnih ljubiteljev znanstvene fantastike, *fantasyja* in drugih sorodnih žanrov. No, če ne celotne Sečovelje, pa vsaj tamkajšnja osnovna šola. Doletela jo je prva prava slovenska znanstveno fantastična konvencija, Konfuzija namreč!

To, da zadeva obeta, je bilo več kot očitno že po navdušujočem napovedniku, ki je nekaj tednov pred dogodkom obkrožil slovenske forume, oglaševal pa je kopico predavanj, tematskih kvizov, namiznih iger, projekcij in predvsem obilo zabavnega druženja. Da gre zares, smo pa videli šele ob prihodu na sam kraj dogajanja. Pred sečoveljsko šolo je visel ogromen transparent Konfuzija 2007, na dvorišču pa sta ob pivu in družbi martinčkala dva izmed organizatorjev, premeteno zakrinkana v prvo žensko astronautko Valentino Tereškovo ter nekoga, ki se je izdajal za mogočnega maga Kebapa in obenem sumljivo spominjal na kralja Arturja s kartonastim viteškim oklepom. A barvitega *cosplaya* tu še zdaleč ni bilo konec, po prizorišču so se sprehajale mične *dark-elfinje*, orki, vitezi, *trekkiji*, bedanci in v kopalni plašč odeti štoparji po galaksiji z brisačko na rami. Kot ste lahko uganili je bila atmosfera, kot se za tovrstna srečanja spodobi, nadvse bizarna; z zidov so viseli praporji s simboli iz Srednjega sveta, nekje v daljavi se je nekdo drl v klingonščini in naokrog so hodili ljudje z vesoljskimi kapami iz alufolije, skratka, počutili smo se domače kot že dolgo ne.

Dogajanja na prizorišču pa je bilo toliko, da se vseh organiziranih aktivnosti v nobenem primeru nisi mogel udeležiti, saj se je ves čas nekaj dogajalo v vsaj dveh dvoranah. Tako smo bili v konstantni dilemi ali odigrati partijo *warhammerja*, odpeti še eno pesem na *singstar* karaokah, si ogledati katero izmed anime projekcij, nemara ob debati spiti še eno pivo ali pa obiskati kakšno od

mnogih predavanj, katerih tematike so med drugim varirale od opisov Borgov, zgodovinskih vampirjev, zmajev, irske mitologije, srednjeveških borilnih veščin ter vse do analize literatov a la George R. R. Martin, Douglas Adams in Edgar Allan Poe. Pohvaliti gre tudi ažurirani časnik Konfuznik, ki je v uredništvu organizatorjev izhajal sproti na kraju dogajanja in nam stregel z najnovejšim dogajanjem ter prigodami in nezgodami prisotnih konfuznikov.

Seveda nobena prava konvencija ne more brez svojih posebnih gostov, uveljavljenih osebnosti, ki ustvarjajo ali predstavljajo to, kar večina obiskovalcev obožuje. No, tudi na Konfuziji nam ni bilo prizanešeno. Z obiskom nas je namreč počastil največji slovenski pisec znanstveno fantastičnega romana, Miha Remec, ki je v vodenem pogovoru razkril svoje stališče do modernega pojmovanja znanstvene fantastike in njenega pomena v slovenskem prostoru. Poleg njega se je Konfuzije udeležil tudi prevajalec, urednik, reper in igralec Boštjan Gorenc – poznan tudi kot Pižama / StricBedanc, ki nam je zaupal zagate, ki so ga pestile ob prevajanju pri nas nedavno izdanega fantazijskega romana Georgea R. Martina, Igra prestolov. Kratko predavanje nam je pripravil še Davor Šišović, odlični poznavalec legende o Juretu Grandi, prvem zgodovinskem vampirju, doma iz istrske vasice Kringa blizu Pazina, le slabo uro vožnje od Sečovelj.

Konfuzija je bila tudi prizorišče srečanja različnih tematskih društev, saj so jo obiskali in na njej družno sodelovali člani društva Prizma, Gil-Galadovci in člani neuradnega društva Anime Seirei. Da je dogodek dobil mednarodne razsežnosti, pa je poskrbelo zares veliko število obiskovalcev s Hrvaške, kjer je tradicija tovrstnih konvencij že dodobra ukoreninjena. V ta namen je k nam prištopal tudi en Čeh, v okolici sta se

potikala celo dva Kitajca, ki pa sta le plaho od daleč opazovala. Po izčrpnih pohvalah na internetnih forumih sodeč, so bili tudi sosedi navdušeni nad prvo slovensko konvencijo te vrste. Na njihovo udeležbo lahko računamo tudi v prihodnje, morda pa se srečamo še kaj prej na kateri od njihovih konvencij.

Za piko na i so poskrbele nadvse privlačne igre, napeti kvizi in zabavna tekmovanja, ki se jim na noben način ni bilo mogoče upreti. V učilnici s slikovitim imenom "Prodajalna svetov" so v režiji Črne luknje potekali večumi boji v različnih namiznih igrah, tu so dolgolase poveljnice v *warhammerju* suvereno premagovale nič hudega sluteče nasprotnike, tam je skupina zagrizencev več ur neumoma igrala partijo *munchkinov*, vse to pa je iz škatle pod eno izmed miz opazovala komaj shojena čma mucka, ki je med vsemi gosti požela daleč največ pozornosti. Omeniti velja tudi *dungeons and dragons* tekmovanje v režiji hrvaškega društva *3. Zmaj*, ki je neprekinjeno potekalo od petih popoldne pa vse do treh zjutraj. Prva tri mesta in nagrade so pripadle trem vztrajnim Koprčanom, ki so bili od vseh udeležencev očitno najbolj vživeti v svoje like in so verjetno zarolali največ dvajsetic. Poleg tega je bilo tekom celotnega vikenda izvedenih tudi pet različnih kvizov, kjer smo se najbolj zanesenjaški obiskovalci udarili v poznavanju različnih popkulturnih področij. Tudi sam se nisem mogel upreti skušnjavi, zato sem se udeležil filmskega ter anime kviza (obakrat pristal na, opa, drugem mestu), ostale na temo hororja, mang in stripov ter Stoparskega vodnika sem zamudil, baje pa se je do najvišjih mest pri skoraj vseh kvizih prebil nadebudni Prizmovec, ki si je pri filmskem kvizu prvo mesto delil s slovitim Mladinim novinarjem.

Dogajanje je v svojo najbolj obskurno fazo prešlo v soboto zvečer, ko je bilo na sporedu tekmovanje v impersoniranju Williama Shatnerja. Tekmova-

nje je odprl Viking Vike s svojo interpretacijo Shatnerjeve interpretacije Elton Johnovega *Rocket Mana*, s katero je neizpodbitno dokazal svojo karizmo in igralski talent, za kar mu gresta vsa slava in čast. Premeteno izbran pozen termin in posledično bolj sproščeno vzdušje sta botrovala solidnemu odzivu občinstva, tako se nas je kar nekaj eksibicionistov pomerilo v ogorčenem dretju "Khan!!!" in oponašanju nekaterih drugih znamenitih scen s poveljnikom Kirkom. Vročica sobotne noči se je nadaljevala v naslednji preizkušnji in sicer v tekmovanju iz Vogonske poezije, ki velja za najslabšo v vesolju. Po začetni sramežljivosti tudi tukaj ni manjkalo prostovoljcev, ki s(m)o se trudili s karseda slabim pesnjenjem. Po nekaj eksistencialističnih baladah in nihilističnih haikujih je zmagala klasična ljubezenska pesem o luknji v glavi.

Grenak priokus je morda celovito gledano ostal le zaradi nekolikanj skromne udeležbe, ki bi si glede na izvrstno izvedbo in vloženi trud zaslužila biti višja. Zanimivo pa je dejstvo, da je bila vsaj četrtina obiskovalcev pravzaprav fletnih obiskovalk, kar gre najverjetneje pripisati vse večji priljubljenosti predvsem fantazijske literature pri pripadnicah nežnejšega spola. Kakorkoli že, s Konfuzijo je Slovenija končno dobila svojo pravo konvencijo ljubiteljev vseh izraznih žanrov ZFja, *fantasyja* in *horrorja*. Organizatorji so držali besedo in po videnem ter na forumih prebranem sodeč, se da večino mnenj obiskovalcev Konfuzije družno stniti približno na: "Wooohoo, super je blo!" in "Konfuzija je zakon!" Domov se nas je večina konfuznikov vmila nadvse zadovoljnih, nekateri tečneži pa smo že *nahypano* težili organizatorjem, da se mora zgodba drugo leto obvezno ponoviti. Ali bo temu tako pa se bo baje še videlo. Mi vsekakor upamo, da bomo doživeli Konfuzijo 2008 in da se nam boste pridružili tudi vsi tisti, ki letos niste utegnili.

SFeraKon 2007

piše Matej Frece

Nekaj tednov po IstraKonu se krdele akcijskih vohunov, James Bondov iz Prizme, neopazno infiltrira na SFeraKon s pomočjo na moč domiselnega maskiranja v neškodljivo izgledajočo predsednico Prizme in njenih (intimnih) minijonov. Tudi tokrat smo z vsako poro naših teles vsrkavali dogajanje na zagrebški ZF konvenciji, le da so se tokrat kolegi vohuni z IstraKona znašli onstraj meje prijateljstva in so tako postali objekt našega ostrega opazovanja. Kot se za prave plagiatorje spodobi, smo tudi tokrat slabše zadeve zavrgli, dobre pa pokradli, jih nekaj tednov kasneje na Konfuziji nadgradili do nerazpoznavnosti ter prodali kot plod naših idej. Kot je rekel že Einstein, genialnost je le sposobnost zakrivanja svojih virov.

Ups, a smo tole zapisali na glas?

Na tej točki v prostoru in času se bralca naproša, da glasno razmišljanje visokih krogov Prizme v trenutku pozabi, sicer bomo prisiljeni uporabiti mentalne ultra-gama-delta-ciramidne-betahidroksi-infrapobruhanozelene žarke, s katerimi bomo njihove možgane zreducirali na manjši kup sirotke, ki bo žalostno ždel na žici, razpeti sredi glave med obema uhljema.

Čprav je Hrvaška za kakšen kvadratni milimeter ali milijardo večja od Slovenije, premore le končno število društev, ki se ukvarjajo z znanstveno fantastiko, fantazijo in *horrorjem*. Tako smo na SFeraKonu bili priča skoraj identični postavitvi društvenih stojnic, kot smo jih

videli na IstraKonu, z dodatkom nekaj novih, ponavadi tistih, ki se jim iz tega ali onega razloga ni dalo voziti v Istro. S solzo v očeh smo ugotavljali, kakšno čudovito uslugo dela hrvaška vlada svojemu življu, ker na knjige ni uvedla DDV-ja. Resda to ni edini razlog za ogromno prevedenih naslovov (ki jih pri nas ne bomo ugledali nikoli), je pa k hrvaški znanstveno fantastični bralni Indiji Koromandiji brez dvoma ogromno pripomogel.

Da se nam v prihodnosti obeta matriarhat je očitno neizogibno, saj so letošnji SFeraKon organizirale same seksi bejbe: Petra, Irena, Mihaela et co. so moške podizvajalce zreducirale na vratarje, ki so preverjali vstopnice, prodajali slednje ali pa so lahko pomagali za šankom. Urednik festivalskega biltena (z na moč originalnim imenom Bilten), je verjetno prilezel še najvišje v tej ženski hierarhiji. Slovenci smo kmalu postali hvaležen material za novičke v Biltenu, tudi zahvaljujoč našemu nenehnemu teženju, da se tam moramo pojaviti, pa če urednik ima o nas kaj napisati ali ne. Svoj PR smo obvladali tako dobro, da je uredniku že samo ob pogledu na nas levo oko pričelo nekontrolirano trzati. Verjetno od same silne ljubezni. Vemo, vemo, tako smo ljubki, da se res ni težko zaljubiti v nas. Takole, na hitro pogledano, nam je bila neusmiljena ostrina, inteligentna lucidnost, radikalni sarkazem in izdatno popoprana pikrost Biltena izjemno všeč, zato je postal še ena ideja, ki smo jo ukradli za Konfuzijo ("Fak, spet na glas razmišljaš! Pripravite infraxylitol-antioksidantske žarke za pomivanje možganov!" – predsednica Prizme).

Programa bilo je mnogo, pravzaprav tako mnogo, da se je istočasno dogajal na najmanj treh lokacijah, ob točkah zasičenja pa tudi na šestih prizoriščih hkrati, tako da je bilo pogosto težko izbrati, kaj si ogledati in čemu se odpovedati. Glede na to, da se

je le nekaj dni pred SFeraKonom Kurt Vonnegut odločil oditi domov, gre organizatorkam SFeraKona velika pohvala, da so v njegovo čast in počastitev v program na hitro stlačile nenapovedano, a zelo zanimivo predavanje o tem izjemnem ameriškem piscu, katerega je predavatelj brez vnaprejšnjih priprav in zapiskov dobesedno stresel iz rokava. *Kudos!*

V dveh kinodvoranah so potekale filmske projekcije vse tja pozno v noč. V sobotni noči, pravzaprav ob zelo zgodnjih urah nedelje, je ena izmed seksi organizatork pričela hoditi okoli obiskovalcev in pri tem z očmi oponašala pokvarjen utripajoč semafor ter z glavo tresla v neko težko določljivo smer. Ker je pisec tehle vrstic dokajšen umski maloposestnik, njenega kriptičnega početja seveda ni uspel razvozlati, zato se je, ko jo je dlje časa zabodeno gledal kot retardirano drevo, nagnila do njega in mu z našobljenimi ustnicami potihno zarotniško zašepetala v uho: "X ... X ... X ... tamo." Ko sem s pogledom sledil njenemu prstu, se mi je končno prikazala Marija, kajti v kinodvorani so (izven uradnega programa) vrteli trdi pomič, ki pa ni bil samo navaden fuk-špric pomič, temveč je bil – v duhu festivala pač – fantazijski pomič, se pravi tiste sorte, kjer se niso dol dajali ljudje, temveč orki, škrti, ogri in podobne rase, avtorji pa so ga domiselno poimenovali *World of Whorecraft*. In res, estetskega užitka, ki si ga deležen ob pogledu na visokorasli pšeničnolasi vilinki, ki sredi sončne gozdne jase odvržeta orožje in obleko ter nežno poskrbita druga za drugo, ni mogoče preliti v besede.

Ah da, skoraj bi pozabili: glavni gost je bil Bruce Sterling, ki je skupaj z Williamom Gibsonom pred dobrega četrto stoletja oral ledino pri ustvarjanju novega ZF podžanra, *cyberpunka*. Človek se je izkazal za zelo gostobesedno osebo, kar je

vso zadevo na moč olajšalo, saj trenutkov, ko moderator po vsega 15 minutah ne bi več vedel kaj gosta vprašati in bi po obveznem vprašanju "Ali ima kdo iz občinstva kakšno vprašanje?" sledila mučna tišina, enostavno ni bilo. Nasprotno, ko so iz Bruca pričeli bruhati Niagarini slapovi besed, se je njegova odmerjena ura nemalokrat zavlekla na poldruho uro, pa še takrat ga je bilo treba na kar se da prijazen način ustaviti. Na srečo je bilo to izvedeno dovolj diplomatsko, da ni prišlo do mednarodnega incidenta, čeprav je po drugi strani škoda, saj je Bruce govoril dovolj zanimivo, da bi ga lahko poslušal tudi dve uri. Je pa izrazil nezadovoljstvo, saj v zagrebški tehniški fakulteti (FER), kjer se je SFeraKon odvijal, ni mogel dostopati do interneta.

Predavanja so bila dovolj raznolika, da so na svoj račun prišli prav vsi, neformalno druženje ob in po koncu programa pa je utrdilo in poglobilo slovensko-hrvaške odnose, predvsem seksi igra s kockami, *Liar's Dice* imenovana, katere državno prvenstvo bo Prizma verjetno kmalu organizirala. V tako prijetnem druženju so trije dnevi seveda minili hitreje kot keks, zato se je nam špijonom po licu utrnila solza, ko smo se v nedeljo popoldan proti domu odpravili dovolj zgodaj, da smo zamudili zaključno zabavo. Šmrk, šmrk.

Zagotovo se naslednje leto zopet instanciramo v Zagrebu.





Bogata animejska pomlad

piše Branka Resnik

Tale naša pomlad nam ni prinesla samo cvetočih dreves, zaljubljenosti in spomladanskega dežja, ampak je poskrbela tudi za ljubitelje animejev in to ne samo v kvantiteti, kajti najde se nekaj zelo solidnih serij. Pestrost je zagotovljena, vse od gigantskih *mecha* robotov, malih, prijetnih dekllic z velikimi očmi, divjaških deklin z meči, morilskih dečkov, morskih dekllic, *westernov* pa vse do vesoljskih popotovanj. Pa pogledjmo, če se bo našlo tudi za vas kaj:

MOONLIGHT MILE: Prvotno manga, sedaj prenese na tudi na zaslon. Na Luni so odkrili nov vir energije – Helium 3. NASA se tako odloči, da bo začela z novim projektom Nexus, ki bo oskrboval Zemljo z dotično energijo. Saruwatari Gorou in “Lostman” Jack F. Woodbridge sta prijatelja, ki sta preplezala vse največje vrhove sveta. Ko priplezata na vrh Everesta se odločita, da hočeta v vesolje. Skozi serijo spremljamo njuno pot k uresničitvi teh sanj, ko se pridružita programu Nexus.

REIDEEN: Junki Saiga živi normalno študentsko življenje s sestro in materjo. Oče je že nekaj časa pogrešan. Živi mimo življenje, razen nerazumljivih sanj. Po telefonskem klicu, da so mogoče odkrili očeta, se družina odpravi na pot. Znajdejo se pred veliko goro in Junki najde nenavadno zapestnico. Na Zemljo hkrati pade ogromen meteor, za katerega se izkaže, da je gigantski robot. Junkija pa nenavadna sila potegne v zlatega robota, ki je bil skrit v gori. Stvari, ki jih je do sedaj glavni junak spremljal samo v mangah, se uresničijo. Boj z robotom se prične.

SEIREI NO MORIBITO: Balsa je izkušena tridesetletna bojovnica, zaradi grehov v preteklosti je postala osebni stražar. Po naključju se znajde pred cesarico, ki jo obupano prosi, naj varuje njenega sina Chaguma, ki ga hoče cesar ubiti. Balsa komaj pobegne s fantom, ampak to je šele začetek težav, kajti deček nosi v sebi posebno jajce, ki lahko uniči vse.

CLAYMORE: Svet je prepreden s pošastmi, ki si za zajtrk rade privoščijo naše notranje organe, pa za kosilo, za večerjo tudi in ne pozabimo na malico. Potem ko so lepo nahanjene, si otrebijo zobe in se v človeški obliki sprehajajo naokrog. Ampak tako ne gre več, ljudje se razhudijo in na pomoč pokličejo dečve s srebrnimi očmi, ki na lepem teleščku nosijo lep oklep, na hrbtu pa imajo privezan dolg, težek meč Claymore. Poleg lepega videza pa so dekleta še ultra močne in hitre, seveda, pač tako je, če križáš vaško dekle z ultra močnimi pošastmi. Dobijo vso njegovo moč, lepota pa ostane lepo zemeljska. V seriji se zgodba vrti okoli Claire, deklinke, ki z mezinčkom dvigne ogromen meč in preseka pošast na več kosov.

TENGEN TOPPA GURREN-LAGANN: Ljudje živijo v podzemnih vaseh brez stika s površjem. Nekega dne fant Simon najde majhen, svetleč sveder, za katerega kmalu ugotovi, da je v bistvu ključ, ki aktivira robota poimenovanega Lagann. Prva asociacija je bil *Dead Leaves*, kajti animacija ter humor sta nekaj posebnega.

DARKER THAN BLACK: Tokio je zajel nenavaden val dogodkov, krivec za to naj bi bil teritorij, ki so ga poimenovali *Hell's Gate*. Ljudje so začeli pridobivati nenavadne moči in posebnosti, kar jih je stalo človeških čustev. Nekateri so postali “Plačanci”, posedovali so nadnaravne moči, vendar so za to moč morali plačati. Poleg njih so se pojavile tudi “Lutke”, ki so bili nekakšni mediji brez vseh čustev. Slednje so si veselo polastile različne oblasti in

agencije in jih zlorabljal v svoje namene.

EL CAZADOR DE LA BRUJA: Nadie je lovec na glave, pod pozitivno, nagajivo naravo skriva svoje težko otroštvo. Ko spozna Ellis, se z njo odpravi na jug. Ellis je osumljena umora svojega profesorja in je nanjo razpisana velika nagrada. Je drobno, nežno dekle, vendar v sebi skriva nadnaravno moč, ki jo uporabi v težkih situacijah.

KAZE NO STIGMA: Ko je bil Kazumi mlajši, ga je v boju premagala sestrična Ayano, zaradi tega je bil izgnan iz svojega klana. Sedaj se je vmlil in pokazal svojo pravo moč, moč nadzora nad vetrom. S tem je še dodatno prizadel očeta, kajti njegov klan ima moč nad ognjem.

MURDER PRINCESS: Kraljestvo Forland je napadeno. Princesa komaj pobegne iz gradu, ko sreča dekle, ki lovi demone, vendar je srečanje kratko, obe padeta čez pečine. Ko pride princesa k zavesti, opazi, da ni več v svojem telesu, razbojnika pa se znajde v ozkem stezniku in lepi obleki. Zamenjali sta si dušo. Tako na videz nežna princesa postane bojevnica, ki obvlada svojo katano, prava princesa pa stoji v ozadju kot služabnica. *Murder Princess* je rojena.

SETO NO HAYANOME: Nagasumi je mlad fantič, ki je obiskal svojo babico na morju. Ko se odpravi plavat, ga zagradi krč. Nenadoma do njega priplava morska deklica in ga reši. Ko se zave, se znajde na obali in nihče ne verjame njegovi zgodbi. Vse do večera, ko ga dotična gospodična obišče in ga zaprosi, če bi se z njo poročil. Fantič bolj težko zavrne ponudbo, kajti izve, da je dekle hči mafijskega botra, ki bi ga najraje obglavil. Tako Nagasumi spoznava nova čustva, svoje tekmece, ki bi ga radi imeli za suši, poleg tega pa mora pred vsemi skrivati, da je njegova mlada nevesta morska deklica.

SKULL MAN: Tatsuo Kagura je bil v preteklosti izpostavljen eksperimentiranju, ki mu je dalo neverjetno moč, tako postane *Skull Man*, kajti išče osebe, ki so krive za smrt njegovih staršev.

TOWARD THE TERRA: Prvotno je bil animiran film iz osemdesetih, sedaj so ga prenesli v serijo. Animacija ostaja podobna, deluje malce starinsko. V zgodbi spremljamo mladega Jomyja, ki naj bi pri štirinajstih postal odrasel. Toda test, ki naj bi ga popeljal v odraslost, ne gre najbolje. Ugotovijo namreč, da je fantič drugačen in se ga hočejo odkrižati. Takrat ga rešijo posebni ljudje, imenovani Mu, in mu razkrijejo resnico o navidez popolni družbi, v kateri je živel.

DENNOU COIL: Zgodba se dogaja v skrivnostnem mestu Daikoku. Yasako se je pravkar s svojo sestrico in materjo preselila k babici. Okolje in internet sta se nekako zllila drug v drugega, kar je kibernetičnega dela, se da videti s posebnimi očali. Yasako sreča dekle, ki lovi pobegle kibernetične domače živali in tako se pustolovščina začne.

Predstavlja sem samo peščico animejev, ki so prišli na plano v prejšnjih mesecih in se trenutno vrtijo, toda to je le vrh leden gore, najdejo se še *Sisters of Wellber* – princesa zabode zaročenca in pobegne s tatico ter z govorečim tankom. *Kiss Dum: Engage Planet* – zgodba je postavljena v prihodnost, svet napadejo nenavadna bitja. *Kishin Taisen Gigantic Formula* – velika katastrofa je uničila svet, države se med seboj bojujejo z velikanskimi roboti. *Heroic Age* – v preteklosti so obstajale rase, ki so znale napovedovati prihodnost. Čakajo vas pa še animeji kot so: *Shining Tears X Wind*, *Romeo x Juliet*, *Koutetsu Sangokushi*, *Touka Gettan*, *Bokurano* in še in še... Zagotovo ne boste mogli uporabiti izgovora, da nimate časa pogledati. Uživate. Ne pozabimo pa na jesen, ki bo zopet pogostila z obilno letino.

Chris Roberts in Wing Commander

piše Miha Pleskovič

Za trenutek si zamislimo fanta, pubertetnika, starega tam okoli 13 let, ki ima v lasti osebni računalnik in je temu primerno tudi mahnjena na vse, kar ima super grafično podobo. Kako bi mu razložili lepoto in revolucionarnost nečesa, kar se mu zdi staro, neprivačno in totalno za časom? Najbolje bi bilo, če bi mu kar pred nos porinili to revolucijo in pustili, naj jo preigra. Nato lahko samo upamo, da bo dojel bistvo, da brez te prastare igre ne bi bilo temeljev, na katere se naslanjajo mnoge današnje igre, tako slabe kot dobre. In katera bi bila ta prastara igra? Govorimo seveda o *Wing Commanderju* in njegovemu avtorju, Chrisu Robertsu.

Chris Roberts je odrasčal v Veliki Britaniji, natančneje v Manchestru. Zelo rad je gledal razne filme ter bral stripe in knjige. Z elektronsko zabavo se je srečal v tamkajšnjih velikih igralnicah, kjer je preživel dober del svojega otroštva. Nad igralnimi avtomati je bil navdušen in to mu je dalo ustvarjalne žilice, da ustvari svojo igro. Programirati se je naučil na *Sinclairu ZX-81* in je že kot najstnik uspel narediti svojo prvo igro, ki se je imenovala *Wizadore*. Podjetje *Imagine*, ki je bila podružnica *Oceana*, je opazilo njegov talent in se s Chrisom dogovorila za izdajo. Chris je tako naredil pametno potezo, saj je bil njegov *Wizadore 8* tednov na prvem mestu angleške lestvice. To mu je dalo zagona in je nadaljeval z ustvarjanjem. Pri tem je bil zelo nadarjen, saj so njegovi sadovi dela, kot so *Stryker's Run*, *Match Day*, *Times of Lore*, *Bad Blood* in *Pacific Strike*, vsi po vrsti doživeli nesluten uspeh in več kot uspešno prodajo. Mimogrede je Chris še končal

srednjo šolo, opustil misel na faks, se z očetom preselil v ZDA in navezal pomembne stike z *Origin* (Richard Garriot aka. Lord British, ga poznate?).

Chris Roberts je odrastel z raznimi znanstveno fantastičnimi knjigami in stripi, medtem ko je v tistem času v kina ravno prišla serija *Vojna zvezd*, ki je sprožila vsesplošno navdušenost med publiko. Tudi Chris je bil velik navdušenelec nad Lucasovo mojstrovino, kar je v njegovem poznejšem obdobju vplivalo na idejo o stvaritvi lastnega vesoljskega epa. Izmisli si je obdobje 27. stoletja, ko je vesolje v vojni med *Terran Confederation*, ljudmi, in *Kilrathi Empire*, imperijem ogromnih mačk na dveh nogah. Nato je noter vtaknil še konfederacijsko križarko *Tiger's Claw* in glavnega junaka, Christopherja Blaira, ki je s svojim vesoljskim lovцем, ki je vzletel z dotične križarke, opravljal razne naloge. Pri tem ni bil sam, saj so mu ob boku stali (in tudi umirali, če nisi bil pazljiv) sotrpini Angel, Maniac, Paladin in admiral Tolwyn.

Chris je hotel za svoj prvi del *Wing Commanderja* le najboljšo, zato je za svojo igro izbral vzhajajočo zvezdo po imenu *Personal Computer* (PC ali, po domače, osebni računalnik). Vedel je, da se bo PC razširil po celem svetu, saj je imel veliko bolj razgibano arhitekturo kot ostale konzole (lahko si ga nadgrajeval s posameznimi komponentami, medtem ko so preostale konzole zastarele). Chris je tudi z veseljem blagoslovil CD-ROM, toda pozornost se mu je preusmerila na popolnoma nov izdelek singapurskega podjetja *Creative Labs*, ki se je imenoval *Soundblaster*. Dotični je v vseh pogledih pometel z ostalimi piskajočimi zvočnimi karticami in se zasidral kot najboljša zvočna ropotulja tistega časa. Toda potrebovala je prakso in vsesplošno razširjenost, kar je Chris seveda takoj izkoristil v svoji novi

igri. Tako se je v začetku devetdesetega leta rodil prvi *Wing Commander*. Ljudstvo je bilo šokirano. *Wing Commander* je za tisti čas vseboval vrhunsko grafično podobo in vrhunski zvok, kakršnega do tedaj še niso slišali. Predstavljajte si, da ste celo življenje poslušali samo polifonično melodijo na mobitelu, nakar zaslišite živo orkestralno interpretacijo Beethovnovе devete simfonije v Cankarjevem domu.

Wing Commander je podrl vse rekorde. Pripomogel je k razširitvi *Soundblasterja* in prodaji osebnih računalnikov. Število fanov se je vedno bolj večalo in vedno bolj zahtevalo nadaljevanja, zato je Chris sprejel še eno odločitev, ki jo uporabljajo skoraj vse dandanašnje igre: uvedel je razširitev (*expansion pack*). Za prvi *Wing Commander* je naredil dve, *Secret Missions 1* in *Secret Missions 2*. Nato je leta 1991 znova udarilo. Na police pride *Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi*. Chris ni veliko spreminjal zmagovalnega recepta. Izboljšal je grafično podobo in si izmislil nadaljevanje zgodbe, kjer zakriti Kilrathijevi lovci razbijejo *Tiger's Claw*. Christopher je edini, ki jih vidi in zato tudi pravočasno pobegne, toda obtožijo ga strahopetnosti, kar popravi z rešitvijo križarke *Concordie*. Glave se zopet staknejo skupaj in Christopher pristane nazaj v akciji. Tudi za ta del Chris naredi dva dodatka, *Special Operations 1* in *2*, vendar sta med oboževalci znana kot najšibkejša člena, saj liki v zgodbi niso več umirali kot ponavadi in sama igra ni bila toliko razvejana, kot so pričakovali.

Drugi del je bil toplo sprejet med množico in tudi prodajal se je za med, zato se Chris odloči, da bo naredil kratek premor med serijami. Načrte za tretji del *Wing Commanderja* preloži za nedoločen čas in začne delati na *Strike Commanderju*. Naj vas ime ne zavede, saj je bila zgodba

postavljena v leto 2011, kjer si igral člana najemniških pilotov. Chris je tudi s *Strike Commanderjem* uvedel veliko novosti, ki se jih še vedno držijo današnji špili. Najbolj opazni sta bili vpeljava služenja denarja, ki si ga nato porabil za boljši oklep, orožje ali kaj petega in uveljavitev poligonov, prekritih s teksturami namesto takratnega standardnega pikslastega videza za grafično podobo. Toda *Strike Commander* je bil narejen z namenom, da pretipa ljudstvo, kaj si mislijo o novih spremembah. Nato Chris nenadoma oživi sago *Wing Commanderja*, jo temeljito prenove in konec leta 1994 med ljudi pride nova igra, *Wing Commander 3: The Heart of the Tiger*.

Novi del *Wing Commanderja* je doživel izboljšano in bolj **u r a v n o t e ž e n o** težavnostno krivuljo, še bolj vrhunske in raznolike naloge in ostale dobrodošle novosti. Toda Chris je šel še korak dlje in kot prvi v računalniški industriji uvedel *Full Motion Video* (FMV). Namesto računalniško ustvarjene vmesne animacije je uporabil žive igralce. Seveda je moral za to zaposliti za veliko več denarja (samo FMV v *Wing Commanderju 3* je stal okroglih 4 milijone dolarjev), kar je imel *Origin* takrat ravno ogromno na zalogi, saj jih je istega leta kupil *Electronic Arts*. Chris ni skoparil z denarjem. Najel je najboljše in najbolj znane igralce. Pri tem je bil še sam navdušen, saj je vlogo Christopherja Blaira dobil njegov največji idol, Mark "Skywalker" Hamill. Tudi drugi igralci niso bili nič manj znani. Vlogo Paladina je dobil John-Rhys Davies, ki ga mnogi tolkienovci poznate po skratu iz Gospodarja prstanov, mnogi ljubitelji pustolovskih filmov pa iz prvega



in tretjega dela Indiane Jonesa. Seznam dopolnjujejo še Malcom Macdowell (Peklenska pomaranča), ki je igral admirala Tolwyna, Thomas F. Wilson (Nazaj v prihodnost), ki je igral Maniaca. Seznam zaključijo Ginger Lynn Allen, porno zvezda, ki igra mehaničarko Rachel Coriolis. Naj omenim, da v tem FMV zaradi profesionalnih igralcev ni bilo prisotnega nobenega občutka amaterizma, kot ga lahko občutimo v polni meri v igri *Act of War*. Če kdo torej uživa ob vmesnih sekvencah serije *Command & Conquer*, bo ob *Wing Commanderju* doživel zvrhan koš navdušenja. Kot bi gledal film, v katerem dejansko sodeluješ.

Tretji del je bil neverjetna uspešnica. Pridobili so preko 30 milijonov dobička. EA je zavohal bogato priložnost in *Originu* zapovedal nadaljevanje zgodbe. Chrisu ni imel nič proti (razen tega, da ga je moral narediti v najkrajšem času) in v začetku leta 1996 pride *Wing Commander 4: The Price of Freedom*. V glavnem ni bil taka revolucija kot ostali deli serije, saj je bil samo podaljšek predhodnika, toda Chris je veliko dela vložil v FMV in ustvaril za več kot 4 ure posnetega materiala. Nakar je vse skupaj stlačil na 6 (!) cedejev. Ljubitelji so četrti del prav tako dobro sprejeli kot ostale dele in okoli 11 milijon dolarjev, ki so jih vložili v igro in jo napravili za eno od najdražjih, se jim je še kako povmilo.

Chris je razmišljal tudi o petem delu. Toda še preden jo je lahko uresničil, je odšel iz *Origina* in z bratom Erinom odprl svoj studio, *Digital Anvil*. Začela sta optimistično, saj sta napovedala *Conquest*, *Loose Cannon*, *Starlancer* in *Freelancer*. Toda finančno sta se jima izplačala samo *Starlancer* in *Freelancer*, zato je *Microsoft* leta 2002 pohopsal *Digital Anvi*, medtem ko je Chris Roberts odšel v Hollywood med producente. Sodeloval je že pri mnogih filmskih projektih,

omenim naj samo filma *Lucky Number Slevin* in *The Punisher*. In še vedno ne misli odnehati. Zaželimo mu srečo.

Kaj se je pa zgodilo s serijo *Wing Commander*? Počasi se je zapisala v zgodovino kot eden izmed najbolj prelomnih špilov, kar so jih kdaj izdelali. Ker je licenco imela v rokah EA, jo je večkrat poskušala obuditi. Rezultati niso bili ravno vrhunski in so počasi romali v koš. Zadnji poskus obuditve franšize je bil MMORPG *Earth & Beyond*. Toda celo ta ni bil sprejet, saj je vseboval razne pomanjkljivosti in hroščev kot Sibirija snega. Vendar kljub temu duh *Wing Commanderja* še vedno leti nad nami. Po svetu se še vedno prirejajo konvencije fanov, kjer v svojih modrih uniformah strašijo vse živo v bližini, in po internetu še vedno krožijo razni modi na temo *Wing Commanderja*. Tudi jaz ga imam v lepem spominu. Če pomislim, da kar nisem hotel odnehati igrati, čeprav me je že dvajsetič razneslo že takoj v prvi misiji v prvem delu *Wing Commanderja*. Mogoče je bilo krivo to, da sem bil še premlad, da bi doumel, kaj bi moral početi. Ali so bili refleksi krivi? Ah, spomini.

Neil Gaiman & Dave McKean

Black Orchid

piše Peter Dobaj

Osemdeseta leta so bila za ameriške stripe pomembno desetletje. Poleg ponovnega vzpona alternativnega stripa z *Love & Rockets* bratov Hernandez so se v tem desetletju lotili superherojev. Superheroji so se v stripih pojavili leta 1938, ter do osemdesetih bolj ali manj uspešno opravljali svoje delo. Medtem ko jih je Stan Lee v šestdesetih prikazal v bolj človeški luči – kot ljudi z

vsakdanjimi težavami – pa pisci, kot so Frank Miller in Alan Moore niso bili tako prijazni. V osemdestih so superheroji nenadoma postali sociopati, psihopati, morilci in še kaj. Dekonstrukcija superherojev je prinesla psihološko kompleksnejše predstavitve likov in zgodbe, ki se danes smatrajo za mojstrovine žanra.

Black Orchid je na ameriško stripovsko tržišče lansiral Neila Gaimana in Davea McKeana. Zgodba obudi davno pozabljeno superjunakinjo *Black Orchid*, ki jo Gaiman interpretira povsem po svoje ter skozi njo tudi sam superherojski strip. Gaiman že takoj na začetku stripa pojasni bralcu, da pozna vsa 'pravila' žanra. In se jih ne bo držal. Glavni negativec pove junakinji, da ji ne bo razlagal svojega zapletenega načrta in ji ne bo postavil nekakšne pasti, iz katere se bo uspela rešiti. Ampak jo bo ustrelil. Tako pisec ubije naslovno junakinjo že na šesti strani. Seveda to še ni konec stripa, je šele začetek. Gaiman in McKean v zgodbi obiščeta mnoge znane obraze in kraje (*Batman*, *Poison Ivy*, ter Mooreov *Swamp Thing*), končni razplet pa namesto krvavega maščevanja postreže z miroljubnim sporočilom, ki je svojčas zmedel marsikaterega ljubitelja brezkompromisnih superjunakov.

Tudi McKeanov stil risanja je povsem drugačen od vsega, kar človek pričakuje v superherojskem stripu. Ni anatomskega opevanja mišičastih moških teles, temveč nekakšna barvita fotografiska zasanjanost, ki se odlično sklada z Gaimanovo senzibilnostjo. McKean se v kasnejšem stripu *Arkham Asylum* še vrne v istoimensko umobolnico, katero je zarisal tukaj, takrat z Batmanom v glavni vlogi, kjer bolj mračno notranje življenje junaka ustvari dosti bolj klavstrofobičen in temačen prostor. McKeanov kolažni stil se skozi leta leta ni veliko spremenil, kvečjemu ga je prenesel na več medijev (npr. film *MirrorMask*).

Strip je bil objavljen leta 1988, leto preden je začela redna publikacija Gaimanovega najobsežnejšega dela sploh, stripa *The Sandman*. *Black Orchid* je zaključena celota, ki je bila objavljena v treh delih, obsega pa dobrih 150 strani. Kot se je kasneje večkrat zgodilo, je Gaiman ustvaril (proti pričakovanjem) dovolj dobro delo, ki so ga kasneje predali drugim ustvarjalcem, da nadaljujejo, kjer je sam postavil zaključek. Prav zato se je pri Sandmanu boril za dovoljenje, da drugi avtorji ne nadaljujejo njegovega serijala.

Čeprav se *Black Orchid* ne kuje toliko v zvezde kot Mooreovi *Watchmeni* ali Millerjev *Dark Knight Returns*, in je tudi sam Gaiman rekel, da se mu je lik zdel preveč tog, vseeno predstavlja eno pomembnejših del iz časa dekonstrukcije superherojev. Skupaj z bogato risbo je še danes eden najboljših predstavnikov superherojskega žanra stripov, ki mu današnje mesečne štance komaj sežejo do kolen.

~ * ~

Neil Gaiman & Charles Vess **Stardust**

piše Branka Resnik

Se še spominjate kako ste prebiralı slikanice, ki so bile polne vilinskih bitij, velikanov, junakov in lepih, krepostnih, po možnosti spečih princes? Zopet je čas za pravljice. Ampak pozor. Ta junak je čisto navaden fantič, ki je dal obljubo svojemu dekletu in speča princesa ni ravno speča in krepostna, ampak je polna pikrih, kot tm zbadajočih besed. Pred vami je pravljica, ki je namenjena vsem odraslim, ki še verjamejo v deželo, ki naj bi se skrivala pod tanko tančico nevidnosti, dežela,

ki je polna čudežev. O čem je govora, sprašujete? O prelepi fantazijski pravljici, katere avtor je Neil Gaiman, govori se, da naj bi mu jo zaupala njegova mačka Princess. Prelepe podobe pa je na papir prenesel Charles Vess.

Devet let je zopet mimo. Vsi nestrpno pričakujejo poseben sejem, ko se zopet združita realnost in magija. V vasico Wall prihajajo nenavadni ljudje s celega sveta in s seboj so prinesli polne vreče čudežev in čudes. Vsi ljudje so pohiteli na sejem. Mlad, naiven Tristan se je zaustavil pri stojnici z nenavadnimi steklenimi rožami, ki jih je prodajala še bolj nevsakdanja oseba. Dekle z dolgimi, črnimi, skodranimi lasmi, temno vijoličnimi očmi in koničastimi, rahlo kosmatimi ušesi. Ponudi mu rožo, za plačilo pa noče ničesar razen poljuba. In tako je ta poseben poljub krivec za rojstvo Tristrana. Ko Tristan dopolni 17 let ga obljuba dekletu, da ji bo prinesel zvezdni utrinek, ponese v svet. Svet, ki je mnogo večji od njegove vasice, svet poln magije in nenavadnosti, pot za padlo zvezdo ga ponese v *Faerie*. Toda izkaže se, da je utrnjena zvezda, ki naj bi bila le hladen, temen kamen, še kako živa in sicer v podobi mladega, rahlo tečnobnega dekleta z imenom Yvaine. Ker pa je Tristan človek, ki se drži obljub, hoče odpeljati Yvaine k svoji izvoljenki. Precej preprosto zveni, kajne? Ampak samo na prvi pogled. Dekle je polna cinizma, sarkazma in nejevolje. Nanjo pa prežijo še mnogi drugi. Nekoč mogočne, sedaj zelo zgubane čarovnice, bi se rade polastile njenega srca, v dobesednem pomenu besede, kajti srce bi ji rade iztrgale iz telesa, da bi zopet dobile nazaj izgubljeno mladost. Potomci mogočnega vladarja iz *Stormholda* pa iščejo poseben obesek, ki jim zagotavlja prestol in naj bi bil v lasti padle zvezde.

Tako čaka Tristrana mnogo več, kot si je zamislil, nedolžna obljuba ga bo postavila pred veliko

preizkušnjo, spoznal bo, kje vse se najdejo prijatelji in navsezadnje tudi, kdo so sovražniki. Yvaine, padla zvezda, pa bo spoznala, da nebo ni edini dom, da zna biti Zemlja kljub svoji krutosti tudi prijazno zavetje. Mi pa bomo znova spoznali, kje leži pravljíčna dežela, zanj ne potrebujete kompasa, le z domišljije je treba omesti prah in v sekundi se znajdemo sredi *Faerie* dežele. Pa lepo popotovanje vam želim.



Risana nanizanka **Samuraj Jack** piše Tanja Cvitko

V postapokaliptični fantazijski risanki, ki se je na tv postaji *Cartoon Network* predvajala od 2001 do 2004 ter bila deležna številnih ponovitev, spremljamo usodo naslovnega junaka, samuraja Jacka, ki skozi 52 epizod išče časovni portal do svoje dimenzije. Zgodba se odvija v mračni, antiutopični daljni prihodnosti, kjer je vladar celotnega sveta zlobni demon Aku, ki je Jacka s prekletstvom obsodil na iskanje poti nazaj v svoj čas in prostor.

Svet, v katerem se znajde samuraj, ki od lokalnih potepuhov dobi generično ime Jack, je po eni strani tehnološko napreden do bizarnih meja, po drugi pa je moč najti tudi neoknjene naravne lepote, do katerih (še!) ni stopila Akujeva grozljivi-

va črna prisotnost. Leteči avtomobili, vesoljci, kreature, pošasti, roboti, demoni, insekti, kibernetna bitja, do neba segajoči nebotičniki, govoreči psi – v Akujevem svetu vse to dela družbo “običajnim” ljudem, kot jih Jack (in gledalci) pozna iz svojega časa. Kljub temu pogumni borec za pravico nima večjih težav v nenavadnem okolju (če pa jih ima, so komične), saj se je v mladosti uril pri učenjakih in bojevnikih celega sveta: na Kitajskem, v Egiptu, Mongoliji, Rusiji; poučevali so ga vikingi, šaolinski menihi, grški olimpijci in celo Robin Hood. Jack je v boju spreten s pestmi, palico, kopjem, lokom in puščicami, najbolj pa s svojo magično katano, ki mu jo je zaupala mati za boj proti Akuju. Njegov meč preseka vse – od kamna do kovine – je tudi edino orožje, ki Akuju pride do živega. Zanimivo je, pa tudi povsem razumljivo, saj so večinski gledalci *Cartoon Networka* otroci, da Jackovi nasprotniki ob “spoznavanju” njegove katane nikoli ne krvavijo kri, ampak vsakrše druge “življenjske” tekočine (npr. črna olje, zdrizasto zeleno zmes).

Glavni krivec za nastanek samurajske futuristične risanke je ruski animator Genndy Tartakovsky, ki ga gledalci *Cartoon Networka* poznajo tudi iz uvodnih špic drugih risank: *Dexter's Laboratory*, *2 Stupid Dogs*, *Powerpuff Girls*, *Clone Wars*. Če skozi njihovo prizmo pogledamo na Samuraja Jacka, lahko vidimo bolj ali manj očitne podobnosti (odvisno, kako zvesti konzumenti *Cartoon Networka* smo): Jack je neizmerno podoben profesorju treh deklet z nadnaravnimi sposobnostmi, Dexter v svojem laboratoriju izumlja bizarne tehnološke reči, dva neumna psa sta s svojim specifičnim *where's-the-food* humorjem izjemno stupidna, vendar je Tartakovski kljub temu tovrsten humor in minimalistično animacijo delno prenesel v Samuraja Jacka. V intervjujih je razlagal, kako je v Jacku želel poustvariti vzdušje, ki ga je kot otroka pre-

vzemalo ob ogledu samurajskih in kung-fu filmov, Conana Barbara, Karate Kida, animejev ... Vse te elemente zlahka prepoznamo, zvesti ljubitelji bodo opazili tudi dobesedne poklone posameznim filmom, serijam ali animejem. Med referencami naj omenimo samo krajši dialog med Jackom in dvoglavim črvom v epizodi *Jack Tales*, ki je poklon filmu *Monty Python and the Holy Grail* – slavni dialog na Mostu smrti (*Bridge of Death*), v katerem se Jack prav tako kot Sir Galahad odloča med dvema najljubšima barvama.

Glasba in zvočni efekti kot element za ustvarjanje vzdušja so izjemno pomembni v vseh risankah Genndyja Tartakovskega, v Samuraju Jacku ob minimalistični animaciji njihova vloga toliko bolj pride do izraza. Pogosti so zvoki iz narave: ptičke, šušljanje listov, veter, odmev Jackovih sandalov po tlakovcih zapuščenega mesta, po drugi strani japonska tradicionalna glasba, po tretji strani energične melodije, ki svojo podlago črpajo iz rava, tranca, rapa, hip-hopa ... Efekt Jackove introspekcije in minimalizma pa najbolj poudari dramatična tišina in popolna odsotnost dialogov v posameznih epizodah. Z mešanjem glasbenih stilov celo bolj kot s samo vsebino risanke Tartakovsky dosega svoj namen – povezovanje tradicionalnega s sodobnim, ki ga nadgradi do bizarnega in absurdnega.

Ravno takšen je humor, ki preveva risanko. Jack je bojevnik, zvest samurajskemu kodeksu (*bushido*), je časten, pogumen, dobrohoten, pošten, sočuten, vendar so njegove vrline v Akujevem mračnem svetu pravzaprav njegova slaba stran, saj je tako “dober” da je že komičen. S svojo iskrenostjo, častiljivim obnašanjem in dobrimi dejanji pogosto izpade neumen ter je kot tradicionalna figura v nasprotju s futurističnim okoljem. Animatorji se delajo norca iz njegove

obrazne mimike, govorce, klobuka, sandal in jih zaradi humornega efekta včasih popeljejo do grotesknosti.

Specifičnost risanke je poleg zgodbe, glasbe in humorja tudi animacija. Preproste geometrijske oblike, posplošenost in stiliziranost se povezujejo z izjemnimi, do potankosti dodelanimi akcijskimi scenami ali bitkami, ki lahko trajajo celo epizodo. Tartakovskemu ni bilo odveč napisati 99 strani scenarija za neko epizodo, kjer je opisana zgolj koreografija šviganja puščic. Nasplošno rečeno se risanka odvija na dveh lokacijah – v urbanem okolju in v naravi. Slednja je vedno predstavljena preprosto, neomadeževano in nežno, če se je niso dotaknili Akujevi čmi prsti: deroči slapovi, gozdovi s prijaznimi bitji, šiše planjave, zasnežene planote, jase s smicami na paši ... medtem ko so metropolska mesta črna, neonska, kockasta, smrdljiva, polna kriminalcev in Akujevih pristašev.

Zaradi svoje bizarne, nadrealne in absurdne estetike ter mnogih referenc na dela popkulture bi upali trditi, da je Samuraj Jack risanka za odrasle in manj za otroke. Vsaka epizoda je zaradi specifičnega kadriranja, efektov in minimalizma bolj film kot risanka, nekdo ga je posrečeno poimenoval "Sergio Leone na opiju". Nek drugi spletni anonimnež pa je Samuraja Jacka primerjal z zen vitom – nekateri bodo v njem videli sproščujočo umetnost, drugi pa naključno nametane kamne.

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

George R. R. Martin

Igra prestolov

piše Aleš Cimprič

No, pa smo ga dobili. Slovenski prevod, namreč. *A Game of Thrones*, kakor se Igra prestolov imenuje v izvirniku, je ob izidu leta 1996 dodobra pretresla žanr fantastijske literature in postala merilo za ocenjevanje drugih del. In ne le to, v zelo kratkem času je naslov pridobil status klasika in med mnogimi velja za kulturno branje. Kar je velik uspeh, saj gre za dobro desetletje star naslov, knjiga je le prvi del serije *Pesmi ledu in ognja* (*A Song of Ice and Fire*), ki niti še ni končana. Serija bo obsegala sedem knjig, v izvirniku so do sedaj izšli štirje naslovi, za peti naslov ljubitelji serije vneto pričakujejo, da bo Martin končal pisanje v kratkem. Najbolj optimistični pa upajo, da bo prodajne police ugledal še letos. A za nas je bolj aktualen prihod knjige, ki je aprila impresivno zasedla police slovenskih knjigam. Igra prestolov je namreč velika knjiga tudi v fizičnem pomenu, preko 800 stransko knjigo v trdi vezavi je prav zares težko spregledati. To boste morda še najbolj začutili, ko jo boste prejeli v roke, in med branjem zamenjali vrsto bralnih poz, ko boste iskali tisto, kjer vas teža knjige ne bo utrudila. A nič ne de, ko jo boste prebrali, boste kanček bolj mišičasti, toda verjetno se boste spraševali, kako hitro vam je med prebiranjem minil čas. Igra prestolov se bere odlično in prevajalcu Boštjanu Gorenjcu je uspelo obdržati čar izvirnika. Tudi v domačem jeziku nam podobe Westerosa, izmišljene dežele, kjer se pripoved dogaja, zaživijo v vsej svoji veličini, in ne le to, zgodba močno temelji na likih. Verjamem, da boste že po nekaj prebranih poglavjih vneto navijali za svoje priljubljene protagoniste in sovražili tiste, ki vam ne bodo po godu.

V ospredje sta postavljeni dve družini, na severu družina Stark, starodavna rodbina, ki vlada trdi in hladni pokrajini, a jo politične intrige potegnejo na jug, v vroči center kraljestva, kjer je družina Lannister vpletena v vrsto dvornih spletk. V oddaljenih deželah spoznamo še brata in sestro, zadnja iz mogočne hiše Targaryen, ki je dolga leta vladala Westerosu, vendar izgnana po padcu zadnjega targaryenskega kralja, ki je zaradi krutosti doživel upor, in na železni prestol je sedel Robert Baratheon. Ta se je poročil z Lannisterko, a prijateljstvo ga veže z Starki. Kraljestvu preti politična kriza, daleč na severu se zgrinjajo neznane sile, po zelo dolgem poletju (na Westerosu letni časi lahko trajajo leta dolgo) prihaja zima in očitno je, da se časi spreminjajo.

Vrtinčasti splet dogodkov spoznamo skozi vrsto glavnih junakov. Knjiga ima zanimivo strukturo poglavij. Martin si je namreč zamislil več osrednjih likov, ki so nosilci poglavij in nato izmenično gledamo na svet skozi njihove oči. Protagonisti so si sila različni, tako po značaju, mišljenju, pripadnosti kot starosti, in kar je najpomembnejše, Martin jih je predstavil verjetno, z vsemi dobrimi in slabimi lastnostmi in dodobra razvil njihove motive in razloge za njihove akcije.

Igra prestolov ni tipična fantazija. Fantazijskih elementov je malo, svet je, recimo, bolj podoben srednjeveški Angliji kot pa Tolkienovemu Srednjemu svetu. Na oder stopajo posamezniki, ki so na različne načine pahnjeni v smrtonosno igro prestolov. Nič fantazijskih *questov*, kmetičev, ki najdejo magični meč, mogočnih čarovnikov ali fantazijskih nečloveških ras. Le neizprosni boj za preživetje, denar, moč, čast ali družino. Ali pa le za zabavo. Toda kdorkoli že bodo igralci, igra prestolov ne dopušča napak. Tako bodo morda prav vaš priljubljeni lik odnesli z odra z nogami naprej, saj si Martin upa pokončati like, v razvoj katerih je vložil veliko truda.

Knjigo imate v slovenščini in res nimate izgovora, da ne bi preverili, čemu se je Igra prestolov zavihтела na vrh lestvice najboljših fantazijskih del, tisti, ki ste naslov brali v izvirniku, pa ste dobili razlog, da se še enkrat podate na Westeros. Morda boste tako kot jaz odkrili vrsto novih podrobnosti, ki jih je Martin mojstrsko vpel med vrstice.



POGOVOR Z BOŠTJANOM GORENCEM

spraševal je ALEŠ CIMPRČ

Ob izidu Igre prestolov smo zastavili nekaj vprašanj prevajalcu Boštjanu Gorencu:

Igra prestolov je velika knjiga. Kako je prišlo do prevoda, saj gre za žanr (epška fantazija za odrasle), ki ga do sedaj v slovenskem jeziku sploh ni bilo moč brati? Je na odločitev kaj vplivala popularnost fantazije, ki so jo sprožile filmske priredbe Harryja Potterja in Gospodarja prstanov?

Kako je prišlo do odločitve za prevod, ne vem, najbrž je imela prste vmes priljubljenost žanra v otroškem in mladinskem rajonu, a obenem gre pri Martinu za kakovosten roman, ki je primeren za vse, ne samo trdosredične ljubitelje fantazije.

Kako ste se znašli na prevajalskem stolčku? Je prevod zahteval veliko dodatnega raziskovanja in izobraževanja, da ste dobora spoznali srednjeveški svet in izrazoslovje za tedanje predmete, predvsem različne vrste mečev in oklepov?

K prevajanju me je povabila urednica Ana Ugrinovič, ki je vedela, da sem dovolj čuknjen, da bi se lotil tako gromozanskega zalogaja. Dodatnega branja je bilo kar nekaj in preden sem se lotil samega prevajanja, sem se najprej prebil skozi prve tri knjige serije (Vranje gostije tedaj še ni bilo in še zdaj mi ždi na polici, ker ne najdem časa zanjo. Pa sem jo že nekajkrat dal na prednostno listo.) ter nekaj knjig o srednjeveškem življenju in ilustriranih enciklopedij, ki so mi pomagale pri prevajanju predvsem orožarskih težavic. V veliko pomoč mi je bil tudi kastelanski slovar, ki sem ga našel na

internetu ter kolegi na mojstrovem prevajalskem poštnem seznamu (mogoče nas poznate po 27. nasvetih za boljšo Slovenščino) in jasno dobri ljudje na Prizminem forumu (Kotalčnica FTW), od katerih bi še posebej izpostavil Igorja aka Sljepca.

Kako pa je bilo s slovenjenjem izmišljenih, tipično fantazijskih elementov. Ste iskali po dediščini slovenskega jezika, ali ste si morali izmisliti popolnoma nove besede?

Nekaj poimenovanj je potegnjeno iz Pleteršnikovega slovensko-nemškega slovarja iz konca 19. stoletja (npr. Zimišče, kar pomeni prezimovališče), večino pa sem moral prevesti sam in jih jasno tvoriti po slovenskih besedotvornih načelih, pri imenih krajev pa sem uporabljal končnice, ki jih imajo slovenska krajevna imena. Na podoben način, po analogiji s slovenskimi imeni, sem tvoril tudi imena drevesnih vrst, kot so vršak, železen in stražen.

Prevajanje fantazije je verjetno zahrbtno delo. Verjetno ni žanra, ki bi imel več fanatičnih oboževalcev, ki menijo, da vse vedo. A kot prevajalec ste morali sprejeti odločitve, ki morda ne bodo vsem pogodu? Ste dobili že kakšne odzive?

Odzivov na prevod je bilo kar nekaj. Večinoma so pozitivni, sem se pa že med samim delom sprijaznil s tem, da vse rešitve ne bodo vseč vsem. Konec koncev sem tudi sam ljubitelj tovrstne literature in vem, s kakšnim očesom sem bral prevode Pratchetta. A vseeno stojim za vsemi rešitvami in jih znam utemeljiti.

Mislite, da je knjiga primerna tudi za bralca izven žanra fantazije? In katero so po vašem tisti elementi, ki jo uvrščajo med literaturo za odrasle? Se mi zdi, da je v Sloveniji to treba večkrat poudarjati, saj na žalost večina ob izrazu fantazija pomisli na zgodbe za otroke.

Igra prestolov je definitivno primerna za nežanrske bralce, saj gradi zgodbo na osebah in njihovem razvoju, ne pa na mogočnih urokih in mladih neranljivih junakih. To ni zgodba o zmajih, copmikih in mišičastih možakarjih, ki bi z lahkoto nastopali v videospotih benda Manowar, temveč zgodba o ljudeh, vrženih v vrtince spletk, oblastželjnosti, časti in dostokrat tudi nemoči pred tokom dejanj.

Kljub temu, da je polovica pripovedovalcev v zgodbi otrok/najstnikov, je med otroško literaturo ne uvrščamo zaradi kompleksnosti, tematike, obsega in mestoma tudi podrobnih prikazov nasilja in spolnosti. Jasno je, da se je bodo lotili srednješolci, najbrž tudi kaki učenci zadnje triade, a vseeno je ta knjiga prvenstveno odrasla. Se pa strinjam s teboj, da večina slovenskih založnikov vso fantazijo preprosto zmeče na otroške police, češ tukaj so neke čarovnije in znaji, to bodo brali otroci.

Kakšno se vam zdi stanje tovrstne literature na Slovenskem?

Prevodno imam občutek, da kar držimo korak, vsaj na področju mladinske fantazije, medtem ko na področju odrasle fantazije zeva velika luknja in je Martinova serija edina pomembnejša fantazijska knjiga za odrasle, ki je bila prevedena. Kar se tiče izvime literature, pa (kolikor sem seznanjen) nekega zares kvalitetnega dolgometražca nimamo, obstajajo pa poskusi, ki, ali zamrejo pred dokončanjem ali pa niso na dovolj visoki kakovostni ravni. Če mislite, da je stanje dru-

gačno, mi prosim pošljite svoje izdelke v branje. Rad bi namreč videl, da se motim. Težava pri teh romanih je, da ljudje večinoma začnejo pisati roman kar takoj in se ne kalijo s krajšimi pisarijami. No in smo že pri kratkih zgodbah. Teh obstaja kar nekaj, ki so me navdušile, spoznal pa sem jih večinoma s pomočjo Neskončnosti in Jokerja. Pri resnejših temah mi je najljubši Vuga (Zapornik), pri bolj zajebantskih pa definitivno Quattro s svojo serijo zgodb o nekompetentnih d in d junakih.

Kako je s prevodi nadaljevanj?

Prevodi nadaljevanj so v načrtu oz. zdajle, ko to berete, najbrž tudi že v delu. Sam žal ne bom več za krmilom, saj sem v začetku tega leta začel delati na Mladinski knjigi kot urednik za mladinsko leposlovje in mi prevod tako obsežnega dela časovno ne bi znesel. Če bi se sam lotil prevajanja, bi, ali čakali na prevod kaki dve leti ali več ali pa bi zaradi časovne zasedenosti brzel prek knjige in s tem tvegala slabšo kakovost prevoda. Bom pa prevod romanov iz serije Pesmi ledu in ognja vzel pod svoje uredniško oko in tako poskrbel za doslednost. Se pa zna pripetiti, da bom prevedel kak manjši zalogaj iz njegovega opusa [namig]zmajk[i]/[namig].

Sicer berete fantazijo? Kdo so vaši najljubši avtorji?

Fantazije ne berem prav ogromno, a vseeno zaseda dobršen del v mojem bralnem spektru. Iz tega štofa mi je najljubši Terry Pratchett, ki je poleg Roberta Rankina edini avtor, čigar bukve kupujem trdo vezane takoj po izidu. Njegovo izostreno oko za človečnost in človeško skupaj s tistim britanskim humorjem, ki tako rad zleze pod kožo, sta glavna razloga, da je moj najljubši pisec. Zanimiva sta mi recimo tudi Artemis in saga o

Otorijih (če gledamo bolj mladinsko usmerjeno fantazijo), medtem ko me Harry Potter na mestih navduši, nekje pa pusti dokaj hladnega. Tako isto je s Tolkienom, ki je opravil res veliko delo, a se na pisateljskem nivoju nisva ujela. Za moj (čisto osebni) okus mu manjka kanček pisateljske obrtniške večine, a je vseeno svetlobna leta pred mnogimi oponašalci, ki obvladajo obrt, a k mizi ne prinesejo nič novega. Recimo Goodkind s svojim serialom o meču resnice. Tako uspešno sem ga potlačil v podzavest, da se ne spomnim, ali sem prebral dve ali tri knjige.

Še kaj za konec?

Najprej pohvala Prizmi za vse, kar počne za promocijo znanstvene fantastike, fantazije in sorodnih žanrov v Sloveniji. Poleg vsega ste mi omogočili, da sem spoznal prevajalca Štoparskega vodnika, ne da bi se moral vpisati na FMF.

Še na mnogo uspešno izvedenih dogodkov, jaz pa vam zagotovem, da bom na svojem novem delovnem mestu poskusil predstaviti še kak biser svetovne fantazije v slovenščino.

Najlepša hvala!

Preludij Smrti Avtorica: Ines Čepin

V temo odeta ob tvojem grobu stojim ...
Krik teme in nežen ples dežnih kapljic.
Molčim, čeprav vem da moja duša vpije na ves glas.
Le Luna še vztraja ob nama, Ljubezen moja.
Le Luna in Dež.
In On.

Obrnem se in ga zagledam ...
Ima tvoj obraz, tvoje lase, tvoje sinje oči.
Ima tvoj glas, tvoj dotik in... tvojo moč, ki me prevzame.
Ima tvoje srce.

Razreže tišino z besedami: "Ne boj se."
Ko padam v njegov objem čutim kako me zapušča vitalnost ...
Kako Smrt naseljuje mojo kri ... Slišim kako mrliči se smejejo.
Krohota odmeva z vseh strani!
Grobovi se odpirajo... Njihova trohneča trupla zdaj kažejo name.
Njihova trohneča trupla sodijo mi.

"Poglej te duše bedne! Zaslužili so si smrt!"
"Ne vsi," nemo odgovorim ... "Ne vsi!" zakričim ...
Pogleda me s svojimi črnimi očmi ...
Ničevost. Ne zvezd, ne Lune, ne dežja.
Jaz in on. Iz oči v oči ... Jaz in moj rabelj ...
Mrko vame zre in prodira v moje misli ... Tiho ...
"Naj odpre se žrelo Pekla in padem naj vanj s silo tisočerih Sonc!
Ne Bog ne Satan nista kos mojemu besu,
Ne Eros ne Tanatos nista močnejša od mojih želja!
Jaz hodila bom to pot, ki moral bi jo on;
Jaz bom ihtela v večni temi... Prosim te..."

... Ker jaz sem ga ubila ..."



Kolibri

Avtor: Tomaž Madžarevič

Odet v svečana oblačila se je vrhovni svečenik Bonampak v spremstvu služabnikov približal žrtvenemu kamnu, na katerem je mimo ležalo golo čmolaso dekle. Ob vzklikih gledalcev je svečenik izvlekel ostri obsidianov nož, pristopil, ji z enim zamahom razparal prsi in ji še živi izrgal srce. Tega je nato utripajočega dvignil v zrak, pokazal Soncu in zbranim ljudem. S tem je bilo sveto tekmovanje *tlachtli* odprto.

Preletevši s pogledom nabito polne razgledne prostore in pomežikujoč proti soncu je Martezuwa, Aztek, zamišljeno pljunil nekaj semen *maguewa*, ki ga je bil žvečil, na tla igrišča, ki so bila tlakovana z umetelnim raznobarnim mozaikom.

Sonce se je bližalo poldnevu in dan je bil nadvse pripraven za sveto igro *tlachtlija*, kar je oznanjal in kazal tudi veliki kamniti krog na glavnem trgu Tenochtitlana. Čas Osmega sonca ali, kakor so šteli čas prebivalci na drugi strani Velikega morja, leto 1874. Nekaj dostojanstvenikov tistih dežel je bilo tudi prisotnih med mnogoštevilnimi gledalci. Tu so bili tisti, ki so prišli iz Romanske republike, odposlanci Egipta in tudi tisti, ki so predstavljali šogunatske države na vzhodu.

Veter je prav narahlo pihljal in čistil zrak, mu dajal prijeten duh pomladi. Vedno prisotnega smradu pogonskih turbin velikih zračnih tovornikov ni bilo čutiti, dasiravno je v daljavi na nebu v urejenih vrstah nemoteno potekal zračni promet. Različna osebna plovila, gospodarski tovorniki in javni prevažalniki so tvorili vsakodnevne strnjene kolone. Ustaljeno, običajno.

Na tem prostoru pa se je imelo dogajati nekaj prav posebnega, svečanega. Igro *tlachtlija* so prirejali le na določene dneve v ciklih. Naloga te posvečene igre je bilo zagotoviti dovolj človeških žrtev za daritev. Tokratna igra ni bila namenjena čaščenju Tlaloca, boga dežja, niti Huitzilopochtlija, velikega sončnega boga. Ne, tokratne žrtve so bile namenjene največjemu božanstvu njih vseh, Quetzalcoatl, permati kači.

Stara modrost starešin je govorila, da mora biti človek kakor kolibri. Ta mali ptič tako hitro maha s krili, da na prvi pogled izgleda, kakor da lebdi. Za izgled popolne mimosti je potrebno veliko gibanja. Da bo človek pripravljen na hitre odločitve in dejanja, mora biti v sebi popolnoma miren. To je v teh trenutkih pred tekmo Martezuwa vzel na znanje. V mislih se je sprostil, umiril. Vse mišice svojega telesa je pripravil na skorajšnje tekmovanje.

Igra *tlachtli* se je bistveno razlikovala od tistih, ki so jih prirejali v zabavo prebivalcev drugih dežel. Tamkajšnji živelj se je naslajal ob krvavih bojih gladiatorjev ter mučenjih in usmrtitvah obsojencev. Vse to le v zabavo in zagotovitev miru v republiki. Kako sprevrženo! V azteški državi pa je bilo sodelovanje v svetih igrah žrtvovanja čast - tako za sodelujočega kot tudi za njegove sorodnike. Sodelovanje pa je bilo povsem svobodno, neizsiljeno, ljudje so se sami ponujali, da bi tako pri božanstvih izprosili dobre letine, uspeha in blagostanja. Tudi dekle, ki se je žrtvovalo na začetku, je to storilo

prostovoljno. Zanj, pripadnika zelo znanega in spoštovanega reda bojevnikov jaguarjev, je bila velika čast že sodelovati. Ni ga skrbelo, ali bo na koncu na strani poražencev ali zmagovalcev.

Martezuwa je med gledalci s pogledom poiskal svojo mlado ženo Sošimilko. Končno jo je našel; z njunim še ne triletnim sinom v naročju je sedela v dvanajsti vrsti. Zagledala ga je in mu pomahala.

Na svečnikov znak je na igrišče priletela žoga, ki jim je služila za igro. Množice na tribunah so začele bučno vzklikati in spodbujati igralce, medtem ko je svečenik glasno komentiral dogajanje na igrišču.

Odbojna žoga je bila dobro vodljiva in zadana naloga ne bi bila ravno težka, vredna božanstev, zato jo je bilo dovoljeno odbijati le s komolci, koleni in boki. Seveda so bili tekmovalci večji tudi tega; ni bil kar vsak državljani sprejet v igro.

Martezuwa je skočil visoko v zrak in prestregel podajo nasprotnikov do temnopoltega igralca zavidljive velikosti in moči. Ta je bil eden potomcev ujetnikov, ki so jih Azteki pripeljali kot ujetnike in sužnje z bojnih pohodov v Oddaljeni celini, kakor so bili imenovali dežele Egipta. Nekajkrat je žogo s kolenom odbil v zrak, da je dobil popoln občutek, nato pa jo z močnim udarcem komolca poslal na drugo stran igrišča, kjer jo je sprejel soigralec.

Borba je bila seveda ostra, nihče ni popuščal. Gledalci so divje spodbujali svoje izbrance. Mnogo jih je namreč v blagu, denarju in sužnjih med seboj stavilo o izidu in uspehu posameznih igralcev.

Zapirajoč pot nasprotnici je Martezuwa nastavil komolec in jo surovo zbil po tlakovanih tleh. Še preden se je dekleta uspelo pobrati, ji je z nogo poslal par brc v mehke predele, da se je zvila od bolečin. Krvava in objokana je obležala na tleh; zanj je bilo igre konec. Nanjo je, kot tudi vse ostale, čakal žrtvenik. Martezuwa to ni ganilo, v tej igri je zmagal močnejši in spretnejši. Sam se je popolnoma osredotočil na igro, bil je umirjen, njegovi gibi so bili močni, a preudami. V njem je bil kolibri.

Po daljšem odbijanju žoge sem in tja po igrišču, je Martezuwini ekipi uspelo poslati žogo skozi nasprotnikov obroč.

“Zora; svetla smrt umrljive noči,” je v mislih zrecital Martezuwa.

S tem igre seveda še ni bilo konec, število doseženih točk, to je prihodov sonca v zenit, je bilo določeno s pomembnostjo praznika. In današnji je imel še prav posebno težo. Igra se je nadaljevala z nezmanjšano vnemo.

Ko so ga zgrabile močne roke služabnikov velikega svečenika, se ni niti malo upiral. Ulegel se je na kamniti žrtvenik, od katerega je še curljala kri predhodnikov in mimo pogledal v nebo. Ni bilo oblakov. Zgolj svetla modra barva. Kolibrija.

Vitezi & Čarovniki: Prevrat na predvečer padca

Avtor: Bojan Ekselenski

MLADI CESAR

Upravniku Abramcu Holgarju je cesarjeva navzočnost že preklemsko presedala. Želel je idiota na prestolu, a kar je preveč, je pa preveč. Mladoletni tepec je želel neprestano dajati vtis resničnega vladarja. Žal je s svojimi nepredvidljivimi potezami povzročal precej zmede. Vodenje vojne zahteva celega človeka in preveč energije izgublja s temi zmedami.

“Gospodar, njegovo veličanstvo Timeus Simadal hoče biti vojskovodja. Od generala Algarja je zahteval poveljstvo nad Šestim zborom. General zdaj želi vaše mnenje o tem, saj močno dvomi v taktične sposobnosti njegovega visočanstva,” ga iz razmišljanja prekine Nimor Zavair, vodja upravnikovih pisam in komornik Dvora. Upravnik besno udari po mizi z reliefnim zemljevidom in zastavice besno poskočijo. Bolj zase zarenči:

“Teга tečpa bom moral odstraniti. Zlepa ali zgrda. Zadnjo luno mi je resnično zagrenil življenje in delo. Ofenziva ravno zdaj lepo napreduje. Šesti in Deveti zbor sta stisnila najmanj deset hord v uničujoče klešče. Pa ti pride ta idiot in se hoče iti velikega vojskovodjo. In to tik pred preobratom vojne. Nemudoma napiši patent o prenosu poveljstva nad zbori s cesarja na upravnikove pisarne. Ustanovi pisarno za vojsko. Tako naredi.”

Majhen možič sklene roke na hrbtu, se nagne rahlo naprej in previdno vpraša:

“Kaj če Timeus ne podpiše patenta? Vsak patent mora podpisati cesar. Čeprav mladoleten, mora to storiti na predlog regentskega sveta. Ta regentski svet pa sestavljajo njegova strica in vi, moj gospodar. Slutim, da je izza idiotove trmoglavosti regent Harid. Malce prismuknjeni Geor najbrž nima volje do spletkarjenja. Raje zabava in vedno podpiše, kar mu prinesete pred nos.”

“Harid . . . žal se ga ne morem znebiti. Ne še. Spretno prikriva svoje nasprotovanje in za njim je precej obširna in globoka mreža. Povrh vsega pa je popularen med meščani. Njegova odstranitev bi prinesla preveč težav in še kakšen upor. Teга pa v tem kritičnem trenutku res ne rabimo. Harid je izza vseh Timeusovih izpadov. Spreten je,” vzdihne upravnik in si popravi svojo bogato okrašeno tuniko. Rad nosi bogata oblačila. Nekdanja enostavna majordomova toga je postala bleščeča oprava, vredna vladarja bleščečega cesarstva. A Cesarstvo že nekaj časa ni več bleščeče. Premočen sovražnik je popolnoma opustošil Aldeško in Nisiarsko vojvodstvo. Poteptal je Grofijo Medalar in vse južne province. Vilini pa idiotsko čakajo, da pridejo na vrsto. *Kot da sem jaz kriv za idiotizem in omahljivost cesarja in kraljice? Sem kriv, ker nisem hotel Cesarstva zlahka predati v umazane tace Temnega carja? Kar naj čakajo. Pa Škratni in ostali Zahodnjaki! Kar naj čepijo izza svojih okopov. Ko bomo mi izkrvaveli, so na vrsti.* Nimor prekine tok misli: “Gospodar, prej ali slej bo treba počistiti gnezdo. Mogoče bi kakšno večje zmagoslavje naše kampanje omogočilo nebolečo odstranitev motečih elementov.”

Upravnik dvigne glavo in se nasmehne.

Ta trenutek bo kmalu nastopil in moj val zmagoslavja mi bo pomagal urediti zadeve.

~ * ~

Timeus položi izpraznjeno čašo na mizo. Oči besno poplesavajo iz enega v drug položaj. Ni mu všeč, če mora za dolgočasno mizo opravljati dolgočasna opravila. Stric Harid sedi pred njim. Njegova prisotnost pomeni napor.

“Tim, odloči se že enkrat! Kmalu boš polnoleten in na glavo ti bodo položili krono. To ni posteljna trofeja sumljivega roda, temveč čisto prava krona in čisto prava oblast.”

“Stric, sem te kdaj razočaral?” nedolžno vpraša in v roki težka kratko bodalo. Harid vzdihne:

“Ne gre za razočaranje. Pomanjkanje potrpljenja te ni samo enkrat spravilo v neprijeten položaj. Zakaj si moral težiti za poveljniško funkcijo? Zakaj ravno zdaj?” proseče dvigne pogled. Timeus samo skomigne z rameni in se

ležerno nasloni na umetelno oblikovan naslonjač:

“Čas je za mojo slavo. Kakšen vladar zmagovitega cesarstva bom brez vojaške zmage? Stric Geor mi je med partijo tidiasu predlagal, naj svoje želje po zmagah pretopim v poveljstvo nad vojsko, ki mi pripada.”

“Joj, ravno pravega poslušaj. Moj mlajši brat je samo moj brat in tvoj stric. Regent je postal predvsem zaradi naključja krvnega porekla in ne zaradi sposobnosti, katere so žal precej omejene.”

“A kljub temu te vedno premaga v tidiasu. Kako to?”

“Dragi Tim, igra je igra, a ta vojna ni igra. Orki niso igra. Vesoljni Car, kot se temni vladar imenuje, tudi ni igra. Moj pokojni brat je mislil, da se lahko pogaja z vladarjem padlih ljudstev. On je mrtev, jaz sem živ.”

“Nočem se pogovarjati o resnih stvareh. Tega je preveč. Povej tistemu hinavcu, ki se ima za varuha Trona, da ne podpišem ničesar več, dokler ne bom dobil poveljstva. Jaz bom cesar čez slabo leto in pred tem želim postati zmagovalec te vojne!” vzklikne, se napne kot struna in se hip zatem ležerno sesede v fotelji. Hirod samo nemo spremlja nečakovo evforijo. Mladi fant pada iz ene v drugo navdušenost. *Sami prismuknjenci me obkrožajo. Zaostala brat in nečak. Res prava družinska dediščina.*

~ * ~

Komomik se neprijetno počuti. Pred cesarja mora postaviti patente, katere mu je naložil gospodar dvora. Hirod je sicer dvomil v smiselnost takšnih patentov, a je kljub temu na vsakega dal svoj podpis. Geor se je ob branju patentov krohotal in delal različne grimase in jih podpisal s komentarjem “zanimivo”. Mladi bedak je sicer vedno podpisal, kar je podpisal Hirod, a zaradi nepredvidljive trme je vse možno.

“Kaj je palček?” ga zaničljivo premeri za glavo višji mladenič svetle polti.

“Vaše veličanstvo, v podpis prinašam tri patente, katere je regentski zbor že potrdil. Vaš podpis,” a ga cesar grobo prekine:

“Ne mi govoriti, kaj mi storiti. Manj plemeniti bi se morali naučiti osnovnih manir, preden stopijo pred plemenitejšo družbo. Za kaj gre?”

“Izvolite prebrati,” pogoltno cmok in resno odvrne ter se plitvo prikloni. *Te igre ne bom več dolgo prenašal.*

“Zakaj bi bral? Saj imam tebe, ki si ravno prav pismen. Za kaj gre?” odrezavo vpraša in zapiči bodalo v mizo.

Komomik pogoltno slino, se znova prikloni in začne:

“Prvi patent se nanaša na ustanovitev nove dvorne pisarne, zadolžene za vojsko.”

“Komu bi služila ta pisarna? Vojska ne potrebuje pisarne, temveč zmagovitega generala. In to sem jaz!” vzklikne. Komomik znova pogoltno slino in komaj zadrži naval prihajajočega besa spričo mladeničevega obnašanja. Tiho odvrne:

“Vaše veličanstvo, saj v patentu ni govora o zmagovitem generalu. Nihče nima namena zmanjševati vaših vojaških sposobnosti in zaslug. Gre za podrobnosti, nevedne vaše božanske pozornosti, a so kljub temu potrebne, da se lahko vaša božanskost bolje izrazi.”

Cesar se nasmehne in boljše volje sprašuje naprej:

“Kaj pa drugi?”

“Tudi ta je v zvezi z vojsko. Razbremenjuje vas ukvarjanja z nepomembnimi vprašanji glede imenovanj. Sredi žara bitke gotovo ne želite svoje pozornosti posvetiti imenovanju vsakega generala. Saj veste, generali pridejo in gredo, a vaša božanskost ostaja.”

“Že preveč časa si mi vzel. Daj sem te papirje!” strogo reče in iztegne roko. Komomik ponižno pristopi s sklonjeno glavo in mu jih izroči. Timeus jih hitro podpiše in vrne:

“Odnese mi to izpred oči.”

“Hvala vaše veličanstvo,” odvrne in se ponovno prikloni. Umo ritensko zapusti prostor.

Holgar se zadovoljno nasmehne, ko dobi v roke podpisane patente:

“Končno sem enkrat za vselej pokopal bedakove sanje o vojaškem zmagoslavju. Hirod bi ne glede na kritičnost

položaja zlahka ves zbor obrnil proti meni, se pogodil s temnim carjem in pokopal edino naše upanje na zmago. V tej godlji smo ostali sami in po zmagi bo prišel čas za poravnavo računov. O ja, z mnogimi izdajalci bom poravnal račune. Z mnogimi,” vzdihne.

~ * ~

“Kaj?” besno vzklikne Timeus ob novici, da ne bo poveljnik Šestega zbora.

“Ja, dragi sorodnik, nategnili so te in to na suho!” se krohota Geor in premakne leseno figuro.

“Zakaj me nisi opozoril?” zarenči mladenič.

“Potem ne bi bilo tako zanimivo. Zdaj pa je. Vsakdo mora biti nategnjen, da ve, kako je izgleda svet iz perspektive nategnjene,” in med krohotanjem ponovno prestavi figuro.

“To ni niti zanimivo, še manj pa zabavno. Odrezali so me od vsega. Ko bom postal pravi cesar, se mi bodo za hrbtom smejali. Tako bo,” obupano kriči in z gibom roke zmeče figure na tla. Sunkovito vstane in s trdim korakom stopi proti velikemu oknu.

“Saj ni tako črno, kot je videti. Poglej stvar z zabavnejše strani.”

“Kaj je tukaj zabavnega?” besno vpraša.

“Mogoče bo tem pisarjem stvar propadla. Saj veš. Če želiš nekaj zajebrati, za to ustvari pisamo in daj stvar v roke pisarjem. Lepo se zlekni v fotelj. Privošči si kakšno zabavo in udobno čakaj na razplet. Saj se bodo zapletli. Kakšno je prvo pravilo tidiasa? Navidezno nasedi, vnosi zmedo in v pravem trenutku snemaj glave z vratov. Še ti naredi tako,” se nasmehe Beor in svoj živahni pogled nameri v igralno ploščo.

“Stric, to ni več igra, to je jeba božanstva. To pa ne sme miniti brez kazni. Saj vem, do svoje polnoletnosti ne morem spremeniti patentov, lahko pa ničvrednežem povem, kaj si mislim o njih in njihovih prevarah.”

“Bojim se, dragi nečak, da ti moram to odsvetovati,” previdno reče Beor in odrine igralno ploščo na rob mize.

“Zakaj?” besno odvrne in z očmi vročično bega sem ter tja.

“Ne jeziti strica Hiroda. Z majordomečkom bova že opravila, ko bo čas, a Hirod je ta, ki te onemogoča. Njega ne moreš kar skrajšati za glavo. Vsaj ne na hitro. Majordom je samo Hirodova igrača, katera zanj opravlja umazana izdajalska dela. Naj še naprej misli, da si naiven tepec. Že večkrat mi je očital, da nate slabo vplivam. Moj sloves po njegovem škodi ugledu cesarske rodbine.”

“Prej ali slej bom počistil! Prej ali slej,” vzdihne.

~ * ~

Hirod se ni oziral na običajne vljudnosti. Besno odrine vrata in se ne zmeni za zgrožena gardista. Trdno koraka proti baru, kjer poležava Timeus. Slednji skoči na noge, ko zasliši topot korakov:

“Kaj je to stric?” besno dvigne pogled in išče stričeve sive stroge oči.

“Bedak zmešani! Bedak! Ti je bilo treba tega? Si moral spraviti v slabo voljo vse, ki se trudijo za tvoj blagor?” besno zarenči in strogo obstane nekaj metrov od nečaka.

“Kaj ti je stric? Te kaj moti, če ne maram nategovanja? Mi želiš nasprotovati?” cinično vpraša in umakne pogled s stričevih mimih oči ter se posveti kozarcu močne pijače.

“Ti se samo nacejaj in delaj zgago po palači, jaz pa moram potem čistiti za tabo. Holgar, vsi komomiki in podkomomiki so zagrozili z odstopom, če ne nehaš s svojimi neproduktivnimi izpadi. Ko boš cesar, delaj, kar ti je volja, a za zdaj se moraš pokoriti regentskemu svetu. In kot najstarejši v tem svetu imam dolžnost, da cesarstvo, dvor in tebe obvarujem pred tvojo mladostniško objestnostjo. Komaj sem zgladil tvoje neumnosti in ne igraj užaljenosti. Georju je vse to zanimivo, zabavno ali smešno, vendar gre za resne stvari. Svoje nočije imejta zase in sebi enake, a resne zadeve pustita znalcem! Jasno?” strogo dvigne glas, ki je mladega fanta pretresel do kosti. Le nemo prkima in se znova posveti pijači. Zdaj je bil res potreben požirka veselega okrepcila. Res potreben. Samo odsotno zamahne z roko.

Hirod besno zapusti sobo.

BEG

Upravnikovo posestvo je tri dni ježe od prestolnice. Kar daleč in tudi priročno. V osrednji dvorani je zbral vse dosegljive zemljiške gospodarje. Za nekaj dni je sem poklical tudi vse pomembne generale. Sovražnik pred prestolnico je v defenzivi. Cesarska vojska je prodrla pet dni ježe globoko v sovražnikov razpored in uničila precej v bojih izkušenih hord. Zdaj je pravi trenutek za akcijo! Zdaj ali nikoli mora potegniti nujne poteze, ki ga ločijo od prave oblasti. Zdaj!

~ * ~

Timeus zasliši hrup in razbijanje. Skoči na noge in ravno naredi nekaj korakov proti vratom. Vrata se sunkovito odprejo in v sobo plane stric Geor. Vidno razburjen zakliče:

“Tim, takoj morava stran! Dvorni udar!”

“Udar? Kdo?”

“Ni časa za klepet. Vse skupaj ni več tako zanimivo zabavno, saj v palači mrgoli hudobnežev z meči za krajsanje glav. Brž navleči nase kaj uporabnega in mi sledi. Ne vem, koliko časa bomo lahko zadrževali legionarje. Zasedli so že pol palače.”

“Čigavi legionarji?” Sprašuje mladi cesar.

“Ta izdajalska kača je nad nas poslal nekaj tarakov. Žal jih je preveč. Naši Elešiji jih ne zmore zadržati. Pohiti!” zakliče in steče na hodnik. Zaslišal se je žvenket jekla. Hip zatem se vrne v sobo:

“Ni časa! Ni časa!” živčno prestopa in potegne kratek meč. S svojo zavaljeno postavo je prav smešen z mečem v roki. Najbrž si z njim samo vliiva pogum, saj najbrž ni posebno več v resničnem boju.

“Že grem,” tiho reče Timeus, nase navleče preprosto tuniko in vzame v roko zakrivljeno dolgo bodalo hereb ter sledi stricu, ki je kljub svoji obilnosti pokazal precejšnjo okretnost. Zven udarcev kovine ob kovino je vse bližje. Tečeta po praznem hodniku.

“Skozi moje prostore je pot na vamo.”

“Tvoje?” zmeden vpraša, saj je vedel samo za ena sama vrata v stričeve prostore.

“Kaj misliš, da sem na svoje nočne pohode odhajal skozi glavna vrata in tvegaj, da mi je kdo za petami?” se nasmehe in odrine vrata. Znotraj čaka skupina elešejev.

“Tukaj sva. Gremo. So konji naredi?” vpraša navhega, ki strumno prikima. Geor in Timeus se spogledata.

“Za mano,” reče stric in Timeus mu sledi do velike police s svitki. Žvenket se nezadržno približuje. Elešiji so fanatično branili prostore cesarske družine.

“Gospodar, kmalu bodo tukaj. Pohitite,” živčno prestopa navheg. Geor prikima:

“Samo še nekaj trenutkov,” se nasmehe in potegne komaj viden vzvod izza police. Stena se odpre in pojavi se stopnišče v globino. Vzame baklo s stojala in namigne:

“Gremo! Vsi za mano!”

“Mi ostanemo,” odvme navheg. Geor odkima:

“Nihče ne bo ostal. Le vsi hitro v to luknjo. Samo jaz vem, kako blokirati ta prehod. Ko bodo ugotovili, kaj se je zgodilo, bomo že dovolj daleč. Gremo, gremo,” podkrepi besede s kretnjo. Timeusu preda baklo in vsi izginejo. Geor na koncu še blokira prehod, vzame še drugo baklo in polica se vrne na svoje mesto.

Znajdejo se na ozki poti ob široki reki. Vrtoglave pečine se dvigujejo iznad njih. Geor jih zanesljivo vodi do skromne ute.

“Preobleči se moramo, saj bomo takšni takoj padli v roke izdajalcem. Zdaj so že mogoče ugotovili, da nismo več v palači!”

“Kje smo?” vpraša Timeus.

“Poleg mojega skrivnega brloga. Redki vedo zanj in za molk sem odštel precej zlatnikov. Znotraj se bomo preoblekli in zapustili mesto.”

“Kam bomo šli?”

“Nekam na varno,” se nasmehne in izginejo v z mahom poraščeni uti.

Umo se preoblečejo. Geor se ob pogledu na skromna oblačila nasmehne:

“Šele zdaj bo zanimivo. Konje za beg bomo kar pustili. S tem bomo zmedli zasledovalce. Imam prijatelja, pri katerem bomo kupili sveže konje. Za nekaj zlatnikov bom vse uredil. Še bo zanimivo,” se gromko zasmeji.

“Kaj pa stric Hirod?”

“Hirod verjetno stoji izza tega. Zaželel si je cesarski prestol in dokler te ne morejo razglasiti za mrtvega, lahko o njem samo sanja. Za to potrebuje tvoje hladno trupelce. Nekaj časa smo pridobili.”

Timeus prikima. Spomni se zadnjih pogovorov s stricem. Nепrestano ga je držal nazaj.

~ * ~

Hirod se sesede pod točo zastrupljenih puščic. Kljub čarovniškim veččinam je na koncu podlegel premočnemu sovražniku.

Holgar stopi v njegove prostore in pregleduje trupla:

“Ste že našli mladega bedaka?”

Legijski navheg med brisanjem okrvavljenega meča ležerno odvrne:

“Gospoda, plemeniti Hirod Simidal je umrl sam, skupaj z nekaj cesarjevimi stražarji. Žal je mladi Simadal še na begu. Tudi prismuknjeni Geor je izginil.”

Holgar stopi do razmetane mize in s pestjo udari po njej:

“Geor! Ta prismuknjenc nas je vlekel za nos. Hiroda smo se prehitro odkrivali. Njegove usluge bi mogoče še potrebovali. Preiščite palačo. Nekje mora biti kakšen tajni prehod. Stisnite osebje! Ne pokažite nobene milosti, dokler ne dobimo vseh odgovorov,” in se sreča s srepim pogledom poveljnika akcije. Slednji prikima in hiti izdati nove ukaze.

Upravnik v spremstvu stražarjev stopi na hodnik in se napoti proti svojim prostorom. Še enkrat vrže pogled na mrtvega plemiča. Okoli ovalne mize ga pričaka komornik v družbi nekaj generalov.

“Gospodar, je kaj novic o Timeusu?”

“Ne! Tisti bebasti debeluh nas je dobro vlekel za nos. Mogoče niso več v palači. Takoj pošljite kurirje. Gotovo še niso zapustili mesta. Nekje se bodo morali prikazati,” hitro ukrepa in vsi prikimajo.

Še isti dan pride do njega novica o veliki protiofenzivi temne vojske. Kot povodenj na več mestih stisne njegovo vojsko in uspešna ofenziva hipoma zastane.

“Od kod sovražniku naenkrat toliko vojske?”

“Ne vem,” odvrne kurir.

Kurir tudi ni mogel vedeti vse o obsežni povodnji temnih vojsk, ki bo kmalu odplaknila staro Cesarstvo.

~ * ~

Majhna skupinica zapusti mestno obzidje. Timeus se ozre nazaj.

“Tim, ti si zdaj edina prihodnost cesarstva. Vse, kar je od te veličine ostalo, imamo v popotnih torbah. Čimprej moramo priti do morja in od tam nekam na varno, kjer nas Hirodova roka ne najde. Dokler si živ, on ne more mimo vladati.”

“Stric, njegova vladavina najbrž ne bo dolga. Sovražnik bo prej ali slej okreplil svoj napad. Temni vojski ne bo zmanjkalo vojakov, a mi smo postrgali še zadnje rezerve.”

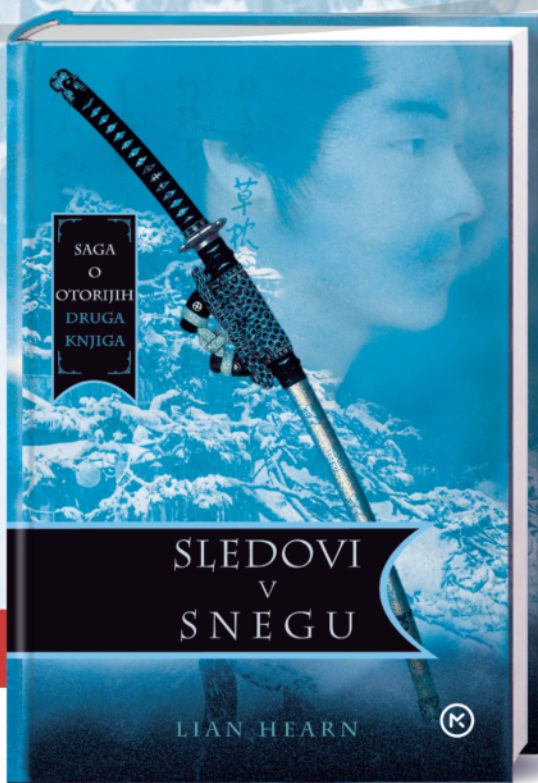
“Potem je še toliko zanimivejše, da se ti rešiš. Plašč teme bo zagrmil naše dežele. Ti boš tefea za zatirane in premagane. In to se mi zdi res zanimivo.”

Veličastna silhueta prestolnice je vse manjša. V razkroju starega Cesarstva se je porodilo novo seme, nova luč ...

Nekega dne bo naslednik Timeusa Simadala krenil proti prestolnici.

NOVO

USPEŠNICA
PO VSEM
SVETU



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

IZŠEL JE DRUGI DEL SAGE O OTORIJIH!

Napeta trilogija **SAGA O OTORIJIH** je največja senzacija v svetu fantastične literature zadnjih let. V drugem delu je na preizkušnji ljubezen med glavnim junakom in njegovo izvoljenko. Ali bo Takeu s svojimi nadčloveškimi sposobnostmi uspelo rešiti Kaede in preprečiti vojno?





Cena knjige:
22,95 EUR (5.500 SIT).


Naročite lahko tudi prvi del **MEČ V TIŠINI** (že izšlo) in tretji del **SIJAJ MESEČINE** (izide junija).

Soudeležba pri poštnini je 3,25 EUR (779 SIT).

Za izračun cen v SIT je uporabljen tečaj zamenjave 239,640 SIT = 1 EUR.

Najhitrejše naročanje:  080 12 05

 www.emka.si

 Mladinska knjiga
Hika dobrih zgodb