

NEskONČNOST

ISSN 1854-5262

št. 8 / december 2007

GLASILO DRUŠTVA LJUBITELJEV
ZNANSTVENE FANTASTIKE IN FANTAZIJE
PRIZMA

NEW SINGLE!

HAN SOLO
BORN TO RUN/FREEBIRD

Novičke

Rezultati natečaja za najboljši *Star Wars fanfiction*

Uredništvo je prejelo tri zgodbe, komisijo je s svojim Angel-skim glasom najbolj očaral Tomaž Madžarevič. Nejc Gazvoda, član komisije, je takole pokomentiral vse zgodbe:

„Zanimivo je, da barviti svet Star Wars na domišljijo pisateljev najbolj vpliva ravno s tiste "temne strani sile", saj se vse tri zgodbe ukvarjajo z njo, vsaj posredno. Kažejo na to, da je vojnovezdni svet vse kaj drugega kot peskovnik praznoglave vesoljske akcije, ampak da spodbuja nekatera bistvena vprašanja, ki se jih da vplesti v umetnost, če le malo razširiš okvir.“

Tudi drugi dve zgodbi bosta ob priliki objavljeni v Neskončnosti.

Zahvaljujemo se avtorjem in komisiji za sodelovanje, Tomažu pa iskreno čestitamo!

Bližajoče se konvencije

ISTRAKON

<http://www.istrakon.hr>

28. do 30. marec 2008

Pazin, Hrvaška

SFERAKON

<http://www.sferakon.hr>

25. do 27. april 2008

Zagreb, Hrvaška

KONFUZIJA

<http://deaho.org/konfuzija>

2. do 4. maj 2008

Piran, Slovenija



Kazalo

Novičke	2
Uvodnik	3
Članki	4
Recenzije	13
Zgodbe	26

Kolofon

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

številka 8, december 2007
brezplačni (promotivni) izvod
izhaja četrtletno
naklada: 300 izvodov

glavni in odgovorni urednik:
Tanja Cvitko,
lektor besedil: *Dag Kleva*
grafično oblikovanje,
prelom, stripi, naslovnica:
Peter Dobaj,
ilustracije:
Peter Dobaj, Tanja Semion,
Primož Lapuh

Neskončnost – email kontakt:
neskoncnost@prizma.si
Prizma na spletu – forum:
<http://forum.prizma.si>

Avtorske pravice vseh
prispevkov pripadajo
avtorjem samim.

Uvodniško besedičenje

Pozdravljeni!

V osmi Neskončnosti vam poleg zmagovalne zgodbe natečaja za najboljši *Star Wars fanfiction* in dveh drugih zgodb ponujamo obširen članek o fantazijskih stereotipih – verjetno jih boste brez težav prepoznali v ostalih člankih in recenzijah.

V Neskončnosti si želimo videti in brati še več ustvarjalcev (zelo dobrodošli so članki, recenzije, zgodbe in ilustracije), zato nas pogumno kontaktirajte preko e-pošte ali foruma, vaših izdelkov bomo zelo veseli!

Oktobra je Prizma bila povabljen na konvencijo Rikon v Reki (reportaža na 15. strani), pripravili smo Večer strahov z grozljivimi predstavitvami in ustvarjalno delavnico *Pin the Pinhead*, novembra pa smo na prijazno povabilo trgovine Črna luknja ponovili počastitev 30. obletnice Vojne zvezd (prva počastitev je bila poleti v okviru Dnevo ZF v Mariboru). V veselem decembru nestrpnno pričakujemo okroglo mizo o antiutopiji, ki jo bo v Slovenski kinoteki vodila naša članica Branka Resnik ter Prizmino rojstnodnevno novoletno zabavo (pred kratkim smo namreč praznovali 2. rojstni dan) v Kulturnem Inkubatorju v Mariboru.

V letu 2008 načrtujemo literarne večere s slovenskimi avtorji, ki so na žalost večinoma premalo cenjeni in neutemeljeno zaničevani med ljubitelji ZF / fantazijske literature.

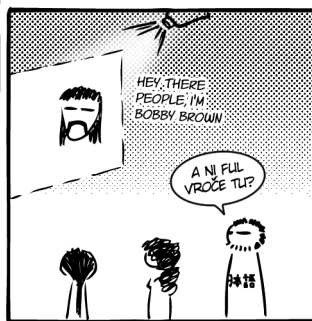
Bližajo se tudi spomladanske konvencije, ki so enkratna priložnost za spoznavanje sorodnih duš in znanih pisateljev, obiščite kakšno!

Za konec naj še omenim, da Prizma ima tedenska srečanja vsak četrtek od 19. ure naprej v Kulturnem Inkubatorju v Mariboru. Pridite.

Srečno!

Pozdrav do marca,
Tanja Cvitko

Maribor, 16. december 2007



FANTAZIJSKI STEREOTIPI

piše MATIC SMOLEJ “Vegos”

Čprav so fantazijski svetovi, ustvarjeni za našo zabavo, tako različni, da je vsak po svoje unikatni, so si po drugi strani zelo podobni. Skupni imenovalec fantazijskih iger je seveda očiten – človek pusti za sabo svoje povprečno življenje povprečnega smrtnika in se poda v epsko avanturo, na kateri usoda sveta visi na nitki, prav igralec pa je tisti jeziček na tehtnici, ki prekine *status quo*. A to ni edina podobnost. Na svojem pohodu srečuje tudi druge like, ki tako ali drugače vplivajo na potek pohoda, in imajo seveda vsi svoje osebnosti, enkratne, edinstvene, nepovnljive. Na prvi pogled. Če človek pogleda globlje, mimo fasade, pa spozna, da je isti lik pravzaprav prisoten več ali manj povsod. Zatorej sem se namenil zapisati nekaj vrstic o tem, kakšna bitja so nujno potrebna za epsko štorijo in zakaj je temu tako.

HEROJ



Očitno, brez heroja ni nobene herojske štorije. V večini primerov je heroj zgodbe kar igralčev lik, pa naj bo to izobčeni *jedi*, ki se v vrača iz izgnanstva ali pa najstnica, ki se je čisto slučajno znašla v središču zgodbe o ravnovesju med dvema svetovoma. Bolj poredko pa igralčev lik stopa po poti antiheroja, ki mu bom posvetil nekaj pozornosti kasneje. Heroji imajo v veliki večini neponovljiv talent, da se ob izbruhu krize, ki zamaje same temelje stvarstva, nahajajo v najbolj zakotni vasi, da ravno končujejo svoje usposabljanje/vajeništvo pri komerkoli že, ali pa da so pozabili na lastno identiteto; skratka nimajo

pojma, za kaj pri vsem skupaj gre. Pomnite, veliko bolj verjetno je, da bo svet rešil smrkavec iz majhne vasi, ki nikdar ni poznal svojega očeta, kot pa odlikovani vojni veteran, ki je poveljeval v odločilni bitki zadnje velike vojne in se mu klanja cel narod. Taki veterani lahko prilezejo največ do statusa zvestega pomočnika glavnega junaka – pa še tam bolj patetično izpadejo.

GLAVNI ZLIKOVEC



Tudi to bitje je nujno potrebno za obstoj herojske štorije. Kakšna zgodba pa bi to bila, če bi bilo največje dejanje našega heroja reševanje sosedovega mačka z drevesa ali pomoč starki čez cesto (da smo si na jasnem, občasno tudi veliki heroji počnejo natanko to – le da so to postranske dolžnosti)? Ne, potrebujemo močan nasprotni pol za heroja, močnega negativca. Nekateri so nadnaravni demoni, ki (oh, kako izvimo) želijo zavladati svetu (galaksiji, vesolju ...), drugi so navadni smrtniki, ki želijo prav to (in jih nato spretno izkoristijo prej omenjeni demoni), nekateri so posebjena “negativnost”, katere namen je uničenje vsega, kar obstaja. Potem so tu še kaki posamezniki, ki jim sicer zgoraj omenjeni zlovešči cilji niso na dnevnem redu, vendar pa v svojem prizadevanju za nesmrtnost, neskončno modrost, moč ali kak podoben velikopotezen osebnostni cilj, povzročijo splošno nevarnost, kar je seveda tudi v fantazijskih svetovih kaznivo dejanje, zatorej jih je prav tako potrebno nevtralizirati. Seveda mi ni treba posebej povedati, da so ponavadi ti nebodigatreba v zasnovi precej

bolj raznoliki od herojev, predvsem zato, ker morajo ustvarjalci vsakemu vdihniti osebnost, medtem ko pri heroju kot generičnemu liku to seveda stori igralec in roko na srce, večina nedeljskih igralcev najraje igra *lawful stupid* ali *chaotic stupid* like, oziroma se z razvojem lastnega lika niti ne ukvarja.

Tako, sedaj imamo osnovno ogrodje, konflikt, okrog katerega bo nastala zgodba epskih razsežnosti in padla odločitev o tem, ali bo človeštvu za kakih 46 let uspelo odvrniti grožnjo s strani temnih sil zla, takih ali drugačnih. Zdaj se začne prava zabava, še malo bolj podrobno predalčkanje, pri čemer kar sami presodite, kateri je bolj herojski in kateri bolj negativen in pa seveda, koliko so naslednje kategorije povezane med seboj – naj povem le to, da se ti predalčki med sabo ne izključujejo.

MODRI MENTOR



Malokateri junak je samouk, večina se je svojih veščin učila od modrih in izkušenih mojstrov. Junak ima sicer potencial, da postane močnejši in mogočnejši od svojega mentorja in često se to tudi zgodi. Pogosto se takrat mojster in vajenec najdeta na nasprotnih bregovih in se odvijeta klasična “mladi povzpetic porazi starega mačka” scena, bolj poredko pa se zgodi dogodek tipa “mlademu povzpeticu stari maček izpraši rit”, ki mu seveda sledi ali pohleven priklon vajenca in priznanje “Okej, morda se moram res še veliko naučiti” ali pa ognjevit napoved maščevanja. Večina mojstrov stoji na strani dobrega, oziroma se sploh ne ukvarja s tem, da se tam zunaj nekaj dogaja, važno da imajo svoj notranji mir in da živijo svoje življenje po častnem kodeksu. Nekateri mentorji pa so čisto druge sorte. Tak mentor svojega vajenca ne poučuje kar tako iz altruizma, temveč zato, ker

ima zanj skrivno poslanstvo, za katerega pogosto niti sam vajenec ne ve. Take spletke pridejo na dan na kakšni obskurni lokaciji tipa Malachor V, v samem velikem finalu dogajanja.

STARI GODRNJAVS



Ti so izredno samokritični (samo kritizirajo) in v vsakem trenutku zmagoslavja znajo opozoriti na vse pomanjkljivosti, ki so jih kljub zmagi opazili v ravnanju svojih junakov in kako junaki še vedno nimajo pojma o tem, kako se stvari streže. Če so junaki ravnokar pogoreli na celi črti, toliko slabše za njihova ušesa. Nekateri godrnjavi so zgolj perfekcionisti, druge poganja pristna fovšija, spet tretji to počnejo samo zato, ker radi grenijo življenje drugim in izpadejo najpametnejši. Najdejo pa se tudi godrnjavi bolj dobrodušne sorte, ki so tečni zgolj zato, ker so iz takih ali drugačnih razlogov malo izgubili stik z ljudmi in jim socialne spretnosti ne tečejo več tako dobro. Godrnjavs te sorte, ki je preživel doberšen del svojega življenja kot puščavnik, ti bo lepo rekel “Veš kaj je dandanes problem z mladino? To, da so mladi!” Njihovih kritik si ne jemljite preveč k srcu – tudi take potrebujemo.

KOMEDIJANT



Jasno, ni heroja brez spremljevalca, ki ves čas dogajanja zbija takšne ali drugačne norčije. Pa naj bo to krvoločni robot-atentator z uglaženim izražanjem ali lebdeča lobanja, ki ob poskusu igralca, da jo opremi s sabljo, izjavi “Oh, seveda, tole bom pa kar z rokami vihtel!” Velikokrat so taki komedijanti osebki sumljivega porekla in stanu, pogosto govorijo s čudnim naglasom ali pa kar direktno v latovščini, ki jo je skoraj nemogoče dešifrirati. Pogosto so zraven samo zato, ker so v igri slava, denar in prsata dekleta. Komedi-janti imajo še eno zanimivo lastnost – kljub temu,

da skozi celotno zgodbo več ali manj zganjajo burke in so prej v napoto kot v korist, znajo biti ob najbolj kritičnem trenutku na pravem mestu in junaka rešiti iz zelo kočljive situacije.

ZAFRUSTRIRANA ZGUBA



Če zabavljača ni na voljo, potem se mora junak zadovoljiti s tem likom. Ta preživlja hude travme in je nasploh najbolj ubogo bitje, kar jih stvarstvo premore. Mama ga ni imela rada, šef ga je ves čas nadiral, sodelavci so ga šikanirali, edino v našem junaku vidi žarek upanja, pa še to ne zagotovo ... Pogosto vzporedno z glavno štorijo teče še zgodba o njem, kako premaguje samega sebe in nato tik pred velikim finalom spozna kako je življenje še vedno lepo in gre z novim optimizmom naprej. Če pred koncem ne izvleče denarnice in ne začne ostalim kazati slik svojih otrok, obstajajo celo velike možnosti, da bo bližnje srečanje z zlom tudi preživel. Za razliko od komedijanta, ni zraven zaradi slave in denarja, temveč zaradi notranjega čuta dolžnosti ali pa preprosto zato, ker ne vidi druge možnosti zase.

PADLI HEROJ



Zelo zanimiv lik in tudi zelo pogost. Gre za heroja, ki je bil nekoč plemenit in dober, potem se je zgodilo nekaj pretresljivega, kar je vse skupaj obrnilo na glavo. Pravi razlog pa je pogosto nekje globlje (da ga odkrijemo, potrebujemo samo en kavč in zvrhano mero časa). Večina je takih, ki so za časa svojega junaštva tako naivni in preponosni, da si domišljajo, da morajo vsako borbo zmagati zgolj zato, ker so na strani dobrega (*lawful stupid*, kaj moremo), potem, ko se malo zatakne, se jim podre cel svet in obrnejo ploščo. Njihove zadnje besede pred prestopom na temno stran so ponavadi "Ne! Nikdar se vam ne bom pridružil/a! Nikoli ne bom na strani zlobnežev!

Nikoli in nikdar!", nakar se jim še malo podkuri, pa si že premislijo. Drugi se spopadajo z notranjimi travmami čustvene narave (recimo: njen šef je dal obesiti njenega ljubčka, ki je, naiven kot je bil, nevede naredil veliko uslugo negativcem), ki potem povzročijo, da se jim malo "scufa" in prav tako obrnejo ploščo – še posebej če jim je kot pripadnikom svojega stanu vsakršno čustvovanje prepovedano, ker bi sicer motilo njihovo učinkovito delovanje na funkciji, ki jo zasedajo. Najdejo pa se tudi heroji, ki niso padli zgolj zaradi svojih pomanjkljivosti in napak, temveč zaradi zlovesče magije, ki si je podredila njihov um, in ko je enkrat udarila na plan, se junak nenadoma prelevi v negativca. Res malo pa je takih, ki v resnici sploh ne padejo, temveč je to le njihova plemenita žrtev, da bi odvmili še večje zlo, vsaj spočetka – potem ko začnejo povzročati resne težave, bi se o tem dalo debatirati.

ANTIHEROJ



Lik, ki se od padlega heroja v očeh nepozornega opazovalca na prvi pogled pravzaprav niti ne razlikuje. Čeprav je res, da sta ta dva arhetipska lika verjetno izmed vseh povezana najtesneje in je prehod iz enega v drugega najmanj očiten, se pomembno razlikujeta. Antiheroj namreč praviloma ni na strani zlobnežev, temveč je na strani dobrega, ali pa nevtralni samotni jezdec. Večina statistov takega lika noče imeti za soseda. Včasih se proti negativni zalegi bori po principu "klin se s klinom zbija", torej v svojem boju proti npr. zlobnim copmijam uporablja natanko te zlobne copmije ali pa kakšno podobno nepriljubljeno taktiko. Druga veja antiherojev so skesani zlikovci, ki se želijo spreobrniti, in tudi ti med ljudstvom na splošno niso dobro sprejeti. Še najzanimivejši se mi je vedno zdel (tega moram naravnost omeniti) brezimni nesmrtnik v *Planescape: Torment*, katerega misija ni rešiti svet ali premagati zlo,

temveč intimno iskanje odgovorov na vprašanja "Kdo sem?" in "Zakaj ne morem umreti?" Pot antiheroja je zaradi socialne izolacije seveda naporna in na njej se je zelo lahko izgubiti. Marsikateri potencialni rešitelj sveta na ta račun zablodi in pade na drugo stran. Ali prvič ali ponovno.

DEKLINA V TEŽAVAH



Bujno "blontno" bitje, ki je doživelo gumidefekt ali kaj podobno tečnega (praviloma NE gre za življenje in smrt), in ker je sama preveč fina ali preveč prestrašena, da bi uredila zadevo, s svojimi velikimi modrimi očmi proseče gleda v svet, saj bo kmalu prišel mimo kak korenjak in jo rešil iz zagate. *Enough said*, kajti o osebnosti teh bitij ne bi izgubljal besed.

SPLETKARSKI PODREPNIK



Tako kot junak, ki ob sebi nima dežurnega zabavljača, sploh ni junak, tudi zlikovec, ki ob sebi nima podrepnika, ki spletkari proti njemu, sploh ni zlikovec. Ti podrepniki so v marsičem podobni glavnim zlikovcem, oziroma si mislijo, da so. Medtem ko šef negativcev lahko konkretno stresse iz hlač preoptimističnega bojavnika, pa so kapacitete njegovega podrepnika omejene na sledečo proceduro: teatralno vskoči na prizorišče dogajanja, se dela grozno močnega in mogočnega, zatrdi, da bi junaka lahko sprazil z nohtom mezinca leve roke, ampak "ti pač nisi vreden tega, da bi ti pokazal svojo moč", nato nad junaka pošlje bando svojih podrepnikov, ki jih junak seveda sprazi z nohtom mezinca leve roke, nakar sledi užaljen in odrezav bevsk tipa "Še se bomo srečali!" in teatralen odhod. Take podrepnike konec vzame na dva načina: ali jih, ko junak pride malo preblizu njihovemu šefu, taisti šef pošlje v ogenj, da dokažejo svojo moč in zvestobo, njihova povprečna življenjska doba od tiste-

ga trenutka dalje pa se giblje nekje okrog 2,7 minut (če vštejemo še ponovitev polovice zgorajne procedure, torej, teatralni vskok in širokoustenje); ali pa postanejo preveč ambiciozni in sprožijo peklenski načrt proti svojemu šefu, da bi ga odstranili in zamenjali, ampak so se ušтели pri oceni nevednosti svojega šefa. Pa naj še kdo reče, da namerno prikrivanje lastne prodornosti in inteligence škoduje. Zares zvesti podrepniki, ki proti svojemu gospodarju ne spletkarijo, so seveda le izjeme, ki potrjujejo pravilo.

Tako, to je pogled skozi oči ljubitelja, ki ga ne zanimajo umetnostne analize in na silo iskanje snovi za srednješolske eseje. Prav gotovo sem kakšno stvar tudi zgrešil, morda komu naredil kako malo krivico, pa upam da mi ne boste zamerili.



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



PRI GRAYSKULLU !!!

By the Power of Grayskull !!!

piše KLEMEN PAVRIČ "SHANG TSUNG"

He-Manu tudi naziv najmočnejšega človeka v vesolju ni pomagal, da bi postal bolj priljubljen in číslan med ljubitelji superherojev. Letos mineva 25 let odkar se je prvič pojavil na trgu akcijskih figur. Sprožil je svetovno evforijo, kateri smo bili (z manjšo zamudo) priča tudi v Sloveniji in državah bivše Jugoslavije. Zavoljo mnogih inkarnacij (risane serije, knjige, stripi, filmi) si je sicer prislužil kultni status, a nikoli ni stopil na stopničke razpoznavnosti, kjer se šopirijo težkokategomiki kot Spider-Man, Batman in Superman.

Gospodarje vesolja (*Masters of the Universe*) odlikuje zanimiva zgodba ter okolje, ki se uspešno napaja v potoku fantazije ter znanstvene fantastike, hkrati pa vsebuje nabor raznolikih likov, ki so zaradi svoje prepoznavnosti in karizmatičnosti že zdavnaj izstopili iz okvirja lastne franšize ter postali del pop kulture.

V tem članku bom poskušal kar najbolj podrobno predstaviti to sicer izredno donosno franšizo, večinoma skozi opise vseh risanih serij, ki so še najbolj zaznamovali ter najuspešnejše predstavili okolje Gospodarjev. Zavrtimo torej kolo neskončnosti ter se odpravimo v začetek osemdesetih, ko so se je koncept franšize, ki je Mattelu prísušila milijone, šele počasi oblikoval ...

AKCIJSKE FIGURE IN KULTNA TV SERIJA (1983–1985)
Mattel, eno največjih podjetij na svetu, kar se tiče proizvodnje igrač, je v začetku osemdesetih začel

z izdelavo nove superherojske linije imenovane *Masters of the Universe*, ki je tekom osemdesetih naredila pravo revolucijo na trgu akcijskih figur.

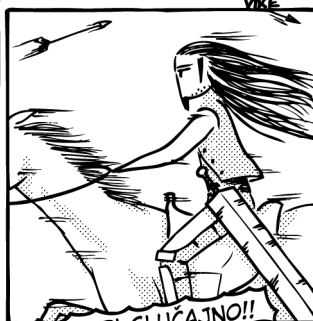
Več o samem proizvodnem procesu je moč prebrati v knjigi Rogerja Sweeta *Mastering the Universe: He-Man and the Rise and Fall of Billion Dollar Idea*. V njej stvaritelj He-Mana opiše zakaj tako uspešna serija ni dosegla še več od doseženega. Knjige še nisem bral, zato o njej ne morem podati svojega mnenja, a v MOTU skupnosti je naletela na mlačen odziv, mnenja o popolni kredibilnosti teksta pa so deljena.

Kakorkoli že – figure so trg napadle leta 1981 in prodaja je bila zelo zadovoljiva. Da bi se le-ta še povečala je Mattel izbral novo taktiko, ki se je kasneje izkazala za odločilno za splošno prepoznavnost franšize. Pristopili so k ameriškemu studiu Filmation ter financirali 65 delov animirane serije z delovnim imenom *He-Man and the Masters of the Universe* (isto podjetje je že prej animiralo kratke reklame za linijo figur). V načrtu so imeli preprosto serijo, ki bi skozi zgodbe predstavljala like ter okolje Gospodarjev, hkrati pa bi delovala kot prikrita reklama za akcijske figure. Nič več kot to – šlo je izrecno za komercialne namene. Vendar so se v tem času znotraj Filmationa nahajali izredno ambiciozni ustvarjalci. Paul Dini, Tom Sito, Tataranowitz Tom, Larry DiTillio, če naštejemo samo nekatere, so pod budnim očesom Louja Schimmerja s svojo neverjetno željo, zagnanostjo ter vizijo ustvarili

eno najboljših, v osemdesetih pa zagotovo najpopularnejšo superherojsko animirano serijo.

Princu Adamu, sinu kralja Randorja ter kraljice Marlene, ki vlada visoko razviti metropoli Etemosu, je bila pri osemnajstih letih na pleča dana velika odgovornost. Pridobil je meč moči s pomočjo katerega se v primeru nevarnosti lahko spremeni v He-Mana – junaka nečloveških moči ter zaščitnika gradu Grayskull, ki je središče nepredstavljenih sil. Le-teh se na vsak način želi polastiti Skeleter, mogočen demon ter čarovnik, ki želi zavladati planetu Eterniji. Njegovo skrivnost pozna samo Maginja, eterijski mojster Man at Arms ter smešna čarovniška kreature imenovana Orko.

Zgodba je v samem smislu preprosta, saj gre za klasičen dvoboj med dobrim in zlim. Lahko bi tudi ostala na tem nivoju, če ne bi pisci po začetnih epizodah začeli podrobneje raziskovati osebnosti likov in v serijo vpletati moralne teme (ne samo, da so bile le-te vključene v samo zgodbo, na koncu vsake epizode je eden od junakov s kratkim govorom pojasnil pomen epizode ter kaj se je bilo moč iz nje naučiti). Princ Adam se tako kmalu začne spraševati, ali je vreden tako velike odgovornosti, hkrati pa se poskuša dokazati pred očetom, za katerega misli, da bolj spoštuje He-Mana kot njega samega. Orko, dežurni smeško, ki s svojimi neposrečenimi triki skrbi za zabavo na dvoru, se začne spraševati o svoji (ne)pomembnosti. Teela, poveljnica kraljeve straže, začne raziskovati svojo preteklost ter iskati sled o svoji materi, ki je nikoli ni poznala. Liki so prav zaradi teh elementov postajali bolj zanimivi, globlji ter človeški, zgodba pa je ohranjala svežino ter si prislužila nesmrtno mesto v dvorani slavnih TV serij. Le kdo se ne spominja znamenitega klica ob spremembi princa Adama, ko dvigne meč visoko nad sabo in zavpije: *“BY THE POWER OF GRAYSKULL!!! I HAVE THE POOOOOWER!!!”* Zanimivo je bilo tudi okolje, v katerem se odvijajo zgodbe: šlo je za temačen svet, kjer je prostor tako za čarobne artefakte, mogočne gradove, čarovnike, barbare, robote, čudna kopenska ter zračna vozila, zmaje in ostale mogočne kreature, hkrati pa ob vsej različnosti in pestrosti vsebuje dovolj nam domačih in poznanih elementov. Le kdo se ne bi uspel poistovetiti s tako raznolikim in pestrim ozadjem.



Za zanimivost naj omenim, da v zgodnjih stripih, ki so bili priloženi akcijskim figura, ideja o dvojni identiteti He-Mana še ni bila dodelana. V njih je bil predstavljen kot najmočnejši borec barbarskega ljudstva, ki je živel v pragozdovih Eternije in se soočalo s posledicami Velike vojne, ki je praktično izbrisala civilizacijo, a za sabo pustila izredne tehnološke izume ter orožje.

Verjetno ni treba posebej omenjati, da je prodaja akcijskih figur dobesedno eksplodirala, hkrati pa so se začela postavljati vprašanja, kako etično je vrteti risano serijo, ki ni v svojem bistvu nič več kot izredno dobro prikrita marketinška poteza, ki bolj kot karkoli drugega vpliva na prodajo artiklov blagovne znamke. Tudi taka in podobna vprašanja – tudi če so dobila epilog – niso preprečila seriji, da ne bi nadaljevala svojega osvajalnega pohoda. Tudi zaradi take in drugačne kontroverznosti je Mattelu prislужila milijone.

Čeprav se je serija v osemdesetih popolnoma razlikovala od svojih sorodnic in je delovala sveže, se čuti, da jo je ogledal zob časa, saj dandanes na prvi pogled deluje dokaj zastarelo. Razlog je omejena animacija, ki danes še kako bode v oči. To je razlog, da akcija deluje okomo, čeprav so liki animirani zelo življenjsko.

Prvim 65 delom jih je sledilo še enkrat toliko. Le-ti so tvorili drugo sezono, skupno pa je serija štela 130 epizod. Z zadnjim, ne preveč posrečenim delom *Cold Zone*, se je zaključila. Novi deli niso bili več v izdelavi (Fimation je bil ta čas zaposlen z drugim projektom, ki je pravzaprav bil v tesni povezavi z Gospodarji),

vendar ji popularnost ni padla, saj je doživljala mnoge ponovitve. V Sloveniji smo si jo v sijajni sinhronizaciji lahko prvič ogledali konec osemdesetih, ko je He-Man manija šele dobro osvajala naše kraje.

Uspešne serije slej ko prej dobijo *spin-off*e in Gospodarji vesolja niso bili izjema. Nastala je She-Ra, princesa moči, kateri so življenje ponovno vdahnili pri Fimationu, ki se je poln izkušenj pogumno lotil novega projekta.

IZ ETERNIJE NA ETHERIO (1985–1986)

Mattel se je strogo držal preizkušenega recepta. Za promocijo nove linije figur, tokrat bolj namenjene dekliški populaciji, je ponovno financiral 65 delov dolgo sezono animirane serije naslovljeno *She-Ra : Princess of Power*.

Vloga protagonistke tokrat pripada Adori, dolgo časa pogrešani hčerki kralja Randorja ter kraljice Marlene in dvojčici princa Adama, ki sta jo v zgodnji mladosti ugrabila Skeletor ter njegov učitelj Hordak. Ko se neke noči, slabih dvajset let pozneje, v gradu Grayskull pojavi meč skoraj popolnoma enak Adamovemu in odpre vrata, ki vodijo v drugo dimenzijo, je princu dana naloga, da poišče osebo, ki ji meč pripada. Tako se odpravi na Etherio, planet dokaj podoben Eterniji, kjer se spoprijateljijo s člani Upornikov, ki se borijo proti Hordaku, ki poskuša zaslužniti deželo.

Adam po mnogih zapletih najde osebo, ki ji meč pripada, vendar na njegovo presenečenje ugotovi, da le-ta dela za Hordaka. Na koncu se vendarle izkaže, da je dotična oseba Adora, Adamova sestra, bila vsa ta leta pod urokom tem-



nih sil in je v prepričanju, da dela dobro, izvajala zločine v imenu Hordakove vojske. S pomočjo meča moči se osvobodi spon in postane She-Ra – voditeljica upornikov, katerim se pridruži v večni borbi s temnimi silami.

Prvih pet delov serije tvori 90 minut dolg animirani film *Secret of the Sword*, ki velja za nekaj najboljšega, kar so pri Filmationu kadarkoli ustvarili in je pravi raj za ljubitelje klasičnih Gospodarjev, kakor tudi nove junakinje.

Nasploh si je She-Ra, kljub temu, da ni nikoli postala tako popularna kot He-Man, priborila velik krog oboževalcev. Vizualno je celotna zadeva podobna Gospodarjem, vendar se lahko pohvali z boljšo animacijo ter odlično režijo. Tim, zadolžen za projekt, je močno črpal iz jezera izkušenj, ki si ga je pridobil ob ustvarjanju He-Mana in prav zato serija velja za višek Filmationovih kreacij. V celoti je bilo proizvedenih 93 epizod, 2 animirana filma (že prej omenjeni *Secret of the Sword* ter *Christmas Special*) in zadnji del, *Swiftly's Baby*, je dokončno zaključil Filmationovo izredno uspešno ter kulturno poglavje, kar se tiče He-Mana ter She-Re. Vrata na Eternijo ter Etherio so se za vedno zaprla.

BOJ V PRIHODNOSTI (1990–1991)

Ni pa konec Filmation ere pomenilo, da je konec tudi s franšizo. Že leta 1989 jo je Mattel poskušal oživet s prenovljenim in moderniziranim konceptom, ki pa se je izkazal za ne preveč uspešnega in temu primerno tudi ne dolgo trajajočega.

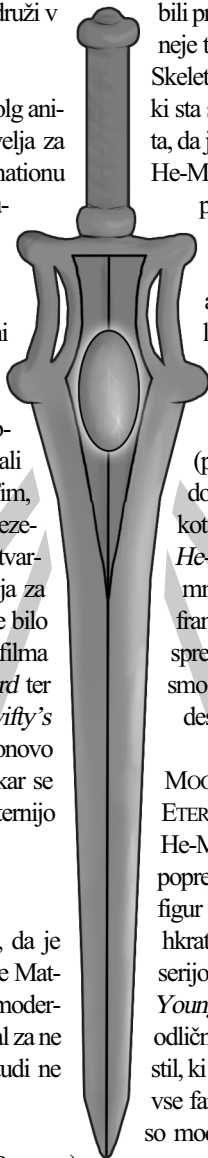
Figure so sicer izhajale kar 4 leta (1988–1992) in risana serija je štela 65 epizod (ustvarili so jo

pri Jetlag Productions in njen namen je bil, da bi se zgodba nadaljevala tam, kjer se je Filmationova končala), vendar ljubitelji nad novo vizijo niso bili pretirano navdušeni. Prvi razlog najverjetneje tiči v tem, da sta bila Adam/He-Man ter Skeletor praktično edina izmed starih znancev, ki sta se pojavila v novi seriji. Drugi razlog je ta, da je bil dodobra spremenjen dizajn likov – He-Man je deloval preveč moderno in nepre-

poznavno, saj je bil oblečen v dolge modre hlače in ni več spominjal na vse-mogočnega barbara, ampak bolj na anoreksičnega povprečneža, ostali novi liki pa tudi niso bili tako zapomnljivi kot stari znanci Man at Arms, Orko, Tri Klops ter Beastman. Poleg tega je dogajanje postavljeno v drugo okolje (planet Primus), ki zaradi pomanjkanja domišljije ni bil tako privlačen in domačen kot Eternija ali Etheria. *New Adventures of He-Man*, kot se je serija imenovala, je po mnenju večine oboževalcev temna stran franšize, ki je z željo po uspehu zmajčila ter spremenila njeno podobo. Za pravi povratek smo oboževalci morali čakati še naslednjih deset let. Vendar se je splačalo ...

MOGOČNA VRNITEV NA MODERNIZIRANO ETERNIJO (2002–2003)

He-Man se je veličastno vrnil leta 2002. Leto prej so pri Mattelu napovedali novo serijo figur ob dvajseti obletnici originalne linije, hkrati pa so potrdili tudi novo TV animirano serijo. Zanj so bili zadolženi pri *Mike Young Productions*, kjer so svoje delo opravili odlično. Novodobni Gospodarji so nadgradili stil, ki ga je zakoreninil Filmation – ohranili so vse fantazijske in ZF elemente, videz junakov so modernizirali, a jih hkrati ohranili prepoznavne, velik poudarek pa so namenili sami zgodbi ter razvoju tako likov kot sveta samega.



K temu sta veliko pripomogla Paul Dini ter Larry DiTillio, ki sta pustila velik pečat že pri ustvarjanju originalne serije ter She-Re in sta sodelovala tudi pri ustvarjanju nove serije. Zgodbe iz Eternije še nikoli niso bile tako zanimive ter dobro podane. Pravilna odločitev je bila zagotovo ta, da so serijo zastavili kot nadaljevanko in ne kot nanizanko, tako da se je zgodba iz dela v del povezovala, nadgrajevala ter sproti odkrivala skrivnosti in hkrati ljubiteljem z raznimi presenečenji ter prikritimi pokloni originalni seriji, risala velike nasmeške na obraz. Na žalost se je serija iztekla že po dveh (nepopolnih) sezonah. Prva je štela 26 delov, druga le 13 (od načrtovanih 26), do tretje pa nikoli ni prišlo, čeprav so avtorji pojasnili kakšne namene so imeli z nadaljevanjem. Razlogov za (pre)zgodnji zaključek je kar nekaj, podobno kot v osemdesetih pa je v veliki meri kriv kar Mattel sam, ker ni dovolj dobro poskrbel za promocijo in reklamo, menda pa seriji niso šli na roko niti ratingi.

HE-MAN SE (UPAJMO) VRAČA LETA 2009

Vsaj tako pravi scenarist Justin Marks, ki je pred kratkim v intervjuju za *Toy Fare* najavil podrobnosti o novem *Masters of the Universe* filmu. Ker živimo v dobi vseh mogočih stripovskih interpretacij in ker se zadnje čase produkti iz osemdesetih odlično prodajajo ter je ponovno nastalo zanimanje zanje, to niti ni presenetljivo. Je pa bil film prvotno najavljen že leta 2001, od takrat je šel skozi roke mnogih režiserjev in producentov (nekaj časa je bil pri projektu prisoten tudi John Woo). Glede na najavljeno bo Marks črpal izključno iz MOTU mitologije (iz vseh risanih serij ter stripov) in si ne bo privoščil prevelikih svobodnih pobegov izven meja franšize, kot je to v navadi pri premnogih filmskih interpretacijah.

Če se samo spomnimo Canonovega *Masters of the Universe* filma iz leta 1987, kjer je vlogo

mišičastega blondinca prevzel Dolph Lundgren, in kjer zgodba v veliki meri sploh ni črpala iz že dane mitologije ter sploh ni spominjala na klasične Gospodarje (večina filma se je dogajala na Zemlji, izumljeni so bili novi liki ...). Film je pred popolnim polomom rešila le izjemna igra Franka Langelle v vlogi Skeletorja, ki je svoje delo opravil fantastično. Tu naj dodam, da je bilo v izdelavi celo nadaljevanje, a je bil scenarij kasneje spremenjen, glavna vloga pa je bila oddana J.C. Van Dammu. Nastal je film *Cyborg*, ki je marsikje še vedno promoviran kot *Masters of the Universe 2*.

Gospodarji Vesolja so franšiza, ki je izredno hvaležen material za oblikovanje, a treba je doumeti njen resnični potencial. Fantazijsko-akcijski filmi so postali zelo popularni in tu lahko Gospodarji iščejo svojo priložnost – če bodo le zastavljeni pravilno. Glede na to, da po prvih napovedih kaže dobro in da je v načrtu celo trilogija, sem optimističen.

Resnično si želim, da bi bil nov povratak na Eternijo, pa kadarkoli že do njega pride, epski kot še nikoli!



Filmi

**Philip K. Dick
na velikih platnih**

piše Aleksander Mermal
“pankrac”

Paranoik/vizionar Philip Dick je umrl drugega marca 1982, nekaj mesecev preden je v kinodvorane prišel Iztrebljevalec, prvi film, posnet po njegovi literarni predlogi. Imel je pač nesrečo – potrditev njegovega talenta je prišla prepozno, da bi lahko videl lastno vizijo na velikem platnu. Avtor, ki je pričel kot pisun *pulp* znanstvene fantastike, in ki je bolj kot karkoli drugega želel doživeti priznanje kot resen pisatelj, je umrl nekaj mesecev prezgodaj.

Po Iztrebljevalcu je v kinodvorane prišlo še kar nekaj filmov, posnetih po njegovih literarnih predlogah. Oziroma filmov, ki so to vsaj trdili. V resnici je filmov, ki bi ostali vsaj do neke mere zvesti Dicku, bolj malo. Na primer: *Total Recall*, Schwarzeneggerjeva marsovska pustolovščina, ima res osnovno izhodišče isto kot Dickova kratka zgodba *We Can Remember It For You Wholesale*, vendar se precej hitro znajde na točki, ko začne dodajati svoje domislice, recimo transformacijo Marsa. Podobno pot ubere *Minority Report* s Tomom Cruisom, ki osnovni istoimenski kratki zgodbi doda marsikaj svojega. Prav posebno omembo si tukaj zasluži letošnji, popolnoma po pravici prezrti *Next* z Nicolasom Cagem v glavni vlogi. Ta gre celo tako daleč, da od Dickove kratke zgodbe, po kateri naj bi bil posnet (*The Golden Man*) odnese samo ime glavnega junaka in njegovo sposobnost napovedovanja prihodnosti. Razlike med zgodbo in fil-

mom so kriminalne – v zgodbi nastopa nemi mutant Cris, katerega posebnosti so zlata barva kože, videnje v prihodnost in neustavljiva seksualna privlačnost. Kombinacija libida in zmožnost izmikanja pastem se seštejeta v nevarnost, da bo človeško raso prevzel genski zapis Zlatega moža, ki je mentalno na nivoju živali. V filmu nastopa Cris, ki nima zlate kože, ki ima libido Nicolasa Cagea, ki vidi dve minuti v prihodnost in to uporablja za goljufanje na ruleti, kasneje pa celo prepreči napad francoskih (!) teroristov na Ameriko. Zeh.

Nekateri drugi filmi ostanejo bolj zvesti osnovni zgodbi, a jo za potreba filma dogradijo – takšni so recimo veliki flop leta 2002 *Impostor* (po istoimenski kratki zgodbi), *Paycheck* (po istoimenski zgodbi) in *Screamers* (po zgodbi *Second Variety*). Ti filmi pa po drugi strani radi malo priredijo konce in omilijo Dickov socialni pesimizem – *Impostor* in *Screamers* priredita konec v srečnejšega, *Screamers* recimo dodatno omili stvari tako, da morilske avtonomne robote odloži na nekem nepomembnem rudarskem planetu, enem izmed mnogih planetov človeštva, medtem ko ti v originalni zgodbi uničujejo človeštvo kar na Zemlji, edinem človeškem planetu. V obeh primerih roboti zmagajo, vendar je stvar v originalni zgodbi le malce bolj ... dokončna in brezupna. V to skupino filmov bi mogoče lahko štel tudi *A Scanner Darkly*, ki se zgodbe istoimenskega romana drži zelo natančno, spremeni pa nekaj pomembnih drobnarij – ne dovolj, da bi lahko govorili o pomembnem spreminjanju zgodbe, bolj o spremembah, ki podajajo scenaristovo razumevanje romana.

Poleg naštetih je bil posnet še francoski *Confessions d'un Barjo* (po romanu *Confessions of a Crap Artist*), ki se baje prav tako precej drži izvirnika, v delu pa je še *Radio Free Albermuth*

(po istoimenskem romanu) z že malo pozabljeno Alanis Morissette v glavni vlogi.

Hiter pregled zgoraj naštetih filmov pripelje do logičnega zaključka, da so filmi v prvi skupini, se pravi tisti, ki si od Dicka sposodijo kakšen koncept in potem z njegovo pomočjo povejo svojo zgodbo, večinoma posneti po kratkih zgodbah, filmi iz druge skupine, se pravi tisti, ki se Dickove zgodbe bolj natančno držijo, pa so večinoma posneti po romanih. Lepo in precej logično pravilo, ki pa ima svojo izjemo – prvi in verjetno najboljši film posnet po Dicku: *Iztrebljevalec*. Temu je bila literarna osnova roman *Ali androidi sanjajo o električnih ovcah?*, vendar film od romana precej odstopa. Uporabi nekaj konceptov romana (Deckard, lovec na androide; pribegli androidi tipa Nexus 6; morbidna Zemlja z obljubo boljšega življenja v vesoljskih kolonijah, itd.), jih nekaj zanemari (ljudska religija mercerizem; aparati za izboljševanje počutja; žive živali kot statusni simbol itd.), in pove dokaj podobno zgodbo kot roman, ki se vendarle v veliko točkah tudi pomembno razlikuje. Pa vendar je Scottu z *Iztrebljevalcem* uspelo ustvariti odličen *dickovski* film. Kakšna je torej razlika med *Iztrebljevalcem* in, recimo, *Popolnim spominom*? Razlika je v tem, da prvi med koncepti, ki si jih izposodi od izvirmika, prevzame tudi atmosfero knjige in seveda tista osnovna Dickova vprašanja: “Kaj je človek?”, “Kaj je resničnost?”, “Kako vemo, da ne živimo v iluziji?”, nekaj, kar ostali filmi preveč radi pozabijo. Schwarzeneggerjev lik se tega, za razliko od Fordovega, pač ne sprašuje. Da o Nicolasu Cageu sploh ne izgubljamo besed.



Philip K. Dick

Ali androidi sanjajo o električnih ovcah?

piše Branka Resnik

Philip K. Dick in njegove električne ovce

Ko govorimo o znanstvenofantastični literaturi, nikakor ne moremo in ne smemo mimo tega pisatelja. Vsak, ki je, četudi naključno, zajadral v svet ZF-ja, se je srečal z njim, najverjetneje je bila to knjiga *Ali androidi sanjajo o električnih ovcah?* ali pa je slišal, da vsem poznani film *Blade Runner* izhaja iz dotične knjige in jo je poprijel v roke. Slovenija je bore malo pokrita s prevodi znanstvenofantastičnih del, če pa že so, se marsikdaj bojimo, kaj so naredili iz originala, ali je delo še vedno ostalo vsaj približno kakovostno ali pa so ga razcefrali, najbrž mišljeno dobronamerno, toda dostikrat se je zgodilo, da je delo oz. prevod zašel v čudne oz. prevajalčeve nenavadne vode in nastalo je delo, za katerega bi bilo bolje, da bi ostalo v prevajalčevi glavi. Ampak brez strahu, pri Mladinski knjigi je izšel prevod, ki je opral roke prevajalcev in samega avtorja. Poleg tega knjiga nima debelih, trdih platnic, ki bi znale marsikoga poškodovati, če bi bila vržena v jezi, ampak je izšla v bolj mehki obliki, kot *Žepnica*, seveda to ne pomeni, da jo boste tlačili v žep in delali z njo kot svinja z mehcom, pomeni le, da je cena bolj primerna za vsak žep. Ne smemo pa mimo izredno prijetne vizualne podobe, zeleno srebrn android na naslovnici kar kliče, da ga poprimete v roke.

Zdajle se prav sprašujem, če je še kdo, ki knjige ni prebral. Če je še kdo, ki ni videl filma ali pa vsaj slišal za eno ali drugo. Postavila se bom v

kožo nekoga, ki knjigo prvič vidi na polici in mu vzbudi zanimanje. Meni je že, četudi sem že prej prebrala original in prvi prevod. Ali androidi sanjajo o električnih ovcah?

“Vesel, droben sunek elektrike, ki ga je sprožil alarm razpoloženskih orgel ob postelji, je prebudil Ricka Deckarda ...” Knjiga nas ponese v družbo prihodnosti. Zemlja je opustošena, vsak, ki ima vsaj malo pameti ali dovolj denarja, je že zdavnaj zapustil to gnijočo kepo smradu, ostali so le še reveži, duševno zaostali in ljudje, ki se še niso znašli. Živali so na robu izumrtja, njihova cena dosega astronomske višave. Svet je pokrit z radioaktivno plastjo prahu, ki še dodatno razkrajja človeško telo in um. Ljudje so se zaprli v svoj kalup, svoj čas prepuščajo živalim, ki so dobile statusni simbol, drugi del življenja je prepuščen razmišljanju, kateri gumb danes prižgati na razpoloženskih orglah, ostane le še vsakodnevna, avtomatizirana rutina v službi. Toda tako zgleda samo površinsko. Ko spremljamo zgodbo Deckarda, lovca na pobege androide, vidimo, da je knjiga polna vprašanj o čustvih, ljubezni, samoti in izražanju le-teh. Ko Deckardu določijo naslednji primer, se začne zgodba zapletati, kajti pet androidov ne misli kar tako umreti, četudi vedo, da je njihova življenjska doba ocenjena na štiri leta. Rick se s svojo napravo, ki ugotavlja, kdo je android, poda na lov za njimi, hkrati pa se poda na lov za svojimi čustvi, kaj si želi, kaj je sploh življenje oz. njegova vrednost in kako se vidi on sam v njem. Četudi je poročen, ga začne mikati Rachel, za katero se izkaže, da je android, četudi se tega ni zavedala. Postane razpet med njo, svojo službo in svojimi željami. Na drugi strani pa imamo osamljenega mravlječlavca Isidorja, ki popravlja mehanične živali, živi v opuščnem nebotičniku, kjer spozna Pris, eno od pobeglih androidov. Njegova želja po pripadnosti, koristnosti, njegova pre-

prostost in iskrenost so le tarča posmeha in izkoriščanja.

Dick nas popelje v čisto verjetno prihodnost. S temačno zgodbo nam hoče povedati, kaj nas mogoče čaka, česa se moramo paziti, da se tudi sami ne ujamemo v zanko lagodnosti, sprenevedanja in tlačjenja čustev. S pomočjo knjige nam sproži kemično reakcijo v možganih, da začnemo razmišljati in se zavedati morebitne prihodnosti in naše vloge v njej, da ljudje nismo kot androidi, skupek kemije, sintetike in plastike, nismo hladna bitja, ki hladnokrvno reže pajkom noge. Sporoča nam, da je empatija potrebna, da nas le čustva lahko rešijo izpod radioaktivnega pepela. Knjiga, ki bo ostala večna, ali kot primer, kaj bi se lahko zgodilo s človeštvom, ali kot dokaz, da smo ljudje res pozabili na bistvo. Prihodnost bo pokazala iz česa smo v resnici ustvarjeni.

Konvencija

Rikon 2007

piše Matej Frece

Ko se je redna slovenska delegacija strogih kritikov hrvaških konov v začetku oktobra spasilara v svoj zarjaveli a sila ljubljene cestni *starship* Enterprise, je ob vsakem ovinku in večji luknji hrup odpadajočih vijakov in rjastih delov preglasil dež vprašanj: kakšnemu konu bomo pristvovali tokrat? Bo izkušnja zopet neponovljiva, originalna, sveža? Se bo po ogromnem številu organiziranih konov začela pojavljati kreativna utrujenost pri naših cenjenih hrvaških kolegih? Nas lahko po nešteto obiskanih konih sploh lahko še kaj preseneti? Smo zaradi inflacije obiskanih konov že povsem otopeli? Smo izgu-

bili mladostniško navdušenje in sposobnost hitre fascinacije nad ponujenim? In najpomembneje: a nam bo uspelo dobiti vstopnice zastonj?

Takšna in podobna mračna vprašanja o izgubljeni nedolžnosti so deževala z neba kot voda iz oblaka in ropotala po naših glavah glasneje kot orgija stotih okostnjakov na pločevinasti strehi. Na srečo so se vsi strahovi razblinili takoj ob prihodu na Filozofsko fakulteto v Reki, ki smo jo našli relativno hitro, že v 245. poskusu. Prizorišče dogajanja sta bili dve nadstropji tega častitljivega hrama modrosti, ki nas je nostalgичno spominjal na neke druge čase ter nas s svojo majhnostjo in priljudnostjo takoj objel z občutkom topline, pristnih odnosov in malodane osebne intimite. Da, kdor je prišel na Rikon, ni bil le obiskovalec, temveč organski del večjega kolektiva, ki je tri dni živel in dihal kot eno bitje – razlike med organizatorji in obiskovalci skoraj ni bilo. Vsi smo bili kolegi, prijatelji, ljubimci in ljubimke - nedvomno se nas je veliko našlo v oporokah drugih obiskovalcev in organizatorjev, tako kot so se oni našli v naših. Že na vhodu so kakršnekoli zadržke razblinile hladne a privlačno lepe modre oči organizatorke Lade ter srček istočasno ogrele prijazne inu tople rjave oči sme Mihaele. Da, da, to bo še en uspel kon, smo si rekli in se ne zmotili.

Pogrešali smo bilten, ki bi vsake nekaj ur obiskovalce obveščal o dogajanju na Rikonu, zato pa nam je bila toliko bolj simpatična ideja postavljanja cen za pijačo. Lahko ste sicer plačali fiksno ceno za strup po vaši izbiri, lahko pa ste se tudi prepustili slučaju: vrgli ste dve d6 ali d8 kocki ter potem plačali toliko kun, kolikor je znašal seštevek točk. S tem bi teoretično lahko prišli do precej poceni pijače, a kot v kakšnem lasvegaškem casinoju, kjer ni nič prepuščeno naključju, so tudi na Rikonu kocke vztrajno

padale tako, da je vaš kronist vedno plačal več kot je bila fiksna cena. Grrrr. Zagotovo so bile kocke obtežene. Ja, to bo. Obtežene so bile. A ne da?

Jedro programa so tvorili razni kvizi, od ugibanja rok v filmih do posterjev iz video iger. Variranje razpona nagrad je bilo velikosti Mlečne ceste: pri nekaterih kvizih je nagrado ubral tudi četrto uvrščeni, pri drugih, recimo pri tistem, na katerem se je vaš kronist zavihтел tik pod vrh, pa niti drugouvrščeni ni dobil nič. *Nada. Zero. Zilch.* Niti moledovanje za kakšen beden kupončič za zastonj pijačo ni rodilo kakšnih tekočih in omamnih sadov. Mehke in prijazne kot so Mihaeline oči, so tudi tmaste in pripravljene na prav nič kompromisov. Nema ništa. Prav, pa nema ništa. Seveda ne smemo pozabiti na obvezne filmske projekcije, predavanja o sociološkem pomenu žanrov fantazije in znanstvene fantastike, za gurmane pa se je našel tudi turnir v lokostrelstvu.

Kot največji kviz Rikona je vsekakor obveljal Najšibkejši člen, ki je seveda bil na temo ZF, F in H. Največjo dvorano je napolnil do zadnjega kotička in je bilo potrebno odpreti par oken, da je lahko nekaj ljudi kot zrele hruške padlo skozi nje. Namesto denarja se je tekmovalo za centilitre piva, namesto krika "Banka!" pa je bilo treba zakričati "Šank!" Slovenske barve je zastopal vaš kronist, ki pa so ga v četrtem krogu kot najmanj pomembnega ostali igralci žrtvovali in zabrisali iz igre brez nekega vidnega razloga. Nismo zmagali, smo pa zato veličastno in epsko izgubili, kar pa tudi nekaj šteje, a ne? Zmagovalec se je na koncu zagotovo na smrt opil z neverjetno količino priborjenega piva: deci in pol. Nedvomno je kot kak umazan veper končal mrtvo pijan v bližnjem blatnem jarku, odkoder so ga odkopali šele naslednje jutro. Prav mu je, kaj pa je zmagal, ha.

Lokalni, a po celi državi znan pisatelj Zoran, je v

notranjost uspel pretihotapiti liter in pol ognjene vode s katero smo se potem – da bi organizatorje kaznovali zaradi neobstoječih nagrad za drugo mesto – nacejali dva dni, a brez skrbi, draga oba bralca (zdravo ata! zdravo mama!), nacejali smo se odraslo, odgovorno in modro. Pravzaprav še v življenju nismo bili bolj trezni kot tiste sobotne noči na Rikonu, ko smo polizali še zadnje kapljice Zoranovega odličnega zvarka. Če prej ne, nam je to postalo jasno takrat, ko so nam, na videz opitim, organizatorji sredi noči pod nos pomolili mikrofona, češ, zapojte karaoke. A ne, ne, mi smo vendar Slovenci, mi ne pojemo. So pa zato hoteli peti hrvaški policaji, ki so nas prišli grobo motiti sredi noči, a neomajni graniti od organizatorjev jih niso pustili do mikrofona. Kar je bilo itak dobro, saj se je zdelo, da so ostali obiskovalci tako zelo preveč peli, da so do popolne obdellosti obrabili besedila pesmi za karaoke, zato jih je ob neki pesmi neka dušica pisala kar sproti med petjem. Seveda se ji je kmalu pričelo lomiti in packe, ki so ob tem nastajale na steni pred projektorjem, so bile bolj kot besedilu pesmi podobne Rorschachovim madežem. S tem se je rodila nova kategorija: Karaoke tipkanje! Evo, pa je cilj odprave dosežen: bratom Hrvatom smo ukradli še eno idejo, jo ponašili, razvili v svojo smer in jo bomo ob prvi priliki prodali kot svojo originalno domislico (skupaj z *Guess the Ass* kvizom).

Mission accomplished.

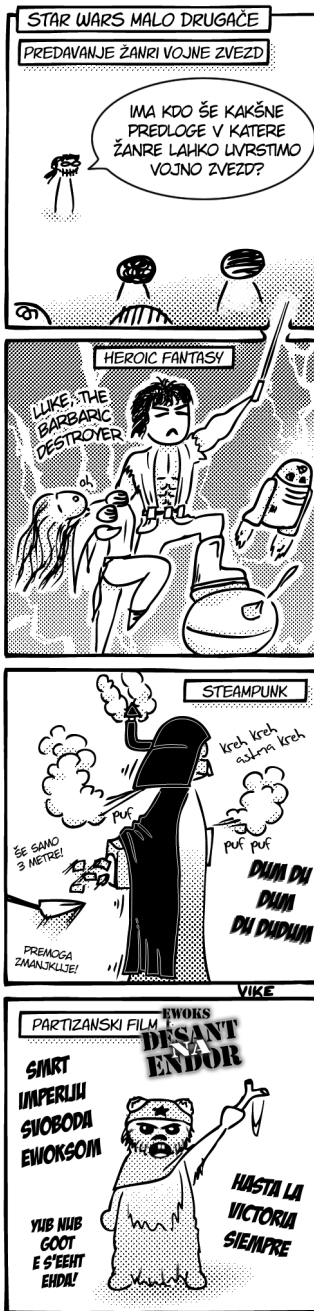
Strip

Stephen King's Dark Tower: Gunslinger born

piše Klemen Pavrič – "Shang Tsung"

The man in black fled across the desert, and the gunslinger followed...

S tem stavkom je Stephen King neke v zgodnjih sedemdesetih začel pisati epsko zgodbo, ki je skozi leta prestopila bregove lastnih meja in postala ne samo življenjsko delo pisatelja, temveč tudi ena najboljših ter pestrih kadarkoli napisanih serij. Z njo je



Stephen King prekosal še samega sebe na področju uporabe domišljije, koncepta ter razvoja likov. Ustvaril je *magnum opus* in izredno kompleksno delo, ki vzbuja domišljijo, močno vzbuja čustva ter sili k razmišljanju. Mojstrovina v vsakem pogledu in na vseh področjih.

Za vse, ki se s serijo še niste srečali naj povem, da je *Dark Tower* serija sedmih knjig, ki so postopoma izhajale med leti 1982 ter 2003, in ne pripada nobenemu literarnemu žanru. Delno je to (herojska) fantazija, *western*, *horror*, romanca, na trenutke pravljica ... skratka, gre za izredno kompleksno delo, ki dokazuje, kako nadarjen je Stephen pri podajanju zgodbe ter gradnji (ne)verjetnega navideznega sveta. Stvar je tako vizualna, da se počutiš, kot bi gledal film, ne pa da bereš knjigo.

Najverjetneje bomo o seriji v Neskončnosti v prihodnosti brali bolj podrobno, zato bi se sedaj bolj posvetil najnovejši upodobitvi zgodbe. Če je celotna zadeva za kako filmsko adaptacijo preveč kompleksna (Frank Darabont je v nekem intervjuju dejal, da bi v primeru, če bi do nje prišlo, *Lord of the Rings* nasproti *Dark Towerju* izgledal kot krajši uvod dolge zgodbe), je stripovski medij več kot primeren. In tu nastopi Marvel.

Stephen King je kot velik ljubitelj stripa že v preteklosti razmišljal, da bi se preizkusil tudi na tem področju. Ko se je ponudila priložnost, jo je zagrabil z obema rokama. Katera izmed njegovih neštetihih zgodb bi bila bolj primerna za stripovsko adaptacijo, če ne prav *Dark Tower*? Verjetno nobena. *Dark Tower* kot strip namreč izgleda fenomenalno. Čudovito. Izredno vestno zaobjema duh Kingovega entuziastičnega pisanja. Najlepše pri vsem

skupaj pa je, da gre komaj za prvo serijo od vsaj šestih napovedanih.

Razlogov za tako čudovito, uspešno in kakovostno adaptacijo je kar nekaj. Prvi in eden najpomembnejših je zagotovo ta, da je nad celotnim projektom bedel Stephen King osebno, nadzoroval je namreč potek dela in pomagal z nasveti.

Drugi, nič manj pomembnejši, je sodelovanje z Robin Furth – avtorico *Dark Tower: Concordance*, ki je nekakšna biblija serije, kjer lahko izvedemo prav vse, kar nas v povezavi z njo zanima. Če kdo na tem svetu pozna Kingov *magnum opus* podrobneje kot avtor sam, je to zagotovo Robin, ki je s svojim poznavanjem sveta ter likov ogromno doprinesla h končni kakovosti izdelka. Za pisanje zgodbe je bil zadolžen Peter David, ki je znan po ustvarjanju Hulka v osemdesetih in devetdesetih letih prejšnjega stoletja. Za risbe in izgled nasplošno sta bila zadolžena ilustrator Jae Lee, eden bolj nadarjenih ustvarjalcev znotraj Marvela ter Richard Isanove. Kot so ustvarjalci sami povedali v intervjujih, je prav sočnost serije veliko doprinesla k splošni kakovosti izdelka, saj je bil pravi užitek delati na projektu, ki iz dneva v dan prinaša nove izzive in ohranja tisto potrebno energijo znotraj moštva, da se trudi na določenih nivojih preseči samega sebe. Marvelu je to uspelo.

V prvi seriji, naslovljeni *Gunslinger Born*, je izšlo 7 števil, ki so izhajale med februarjem in oktobrom 2007. Skozi njih se prvič soočimo z mladim Rolandom Deschainom, (anti)junakom serije, ki skupaj s svojimi prijatelji delno predstavi svet, v katerega je dogajanje vpeto. Skozi izredne risbe in kakovosten tekst pronica energija Kingovega dela, ki bo navdušila ljubitelje in poznavalce serije, hkrati pa ne bo pustila



ravnodušnega nikogar, ki se bo prvič srečal z zgodbo. Treba se je sicer zavedati, da je zgodba v prvih sedmih delih le majhen, majhen del v mogočnem mozaiku, ki se več ali manj opira na četrti del iz serije (*The Dark Tower IV: Wizard & Glass*), ki se v večini posveča Rolandovi mladosti in krene nekoliko izven poti, ki jo tlakujejo ostale knjige iz serije (*Gunslinger, Drawing of the Three, Waste Lands, Wolves of the Calla, Song of Susannah* ter *Dark Tower*). *Gunslinger Born* je nekakšna *origin story* epizodica, ki pa je še kako potrebna za razumevanje nadaljnje zgodbe, saj lahko le skozi njo razumemo Rolandovo željo in razloge za sprejemanje težkih odločitev, ki jih po poti sprejema, da bi dosegel svoj oddaljen in na videz nedosegljiv cilj: Dark Tower. Kaj je le-ta? Kaj žene Rolanda naprej? Kaj je pravzaprav njegov cilj? Kaj je njegova želja? Kaj je višji razlog za njegovo več kot epsko popotovanje? Na ta vprašanja prvi del stripovske serije ne odgovori. Saj tudi ne more. Prvih sedem številčk je namenjenih spoznavanju bralca z okoljem in naravnostjo serije. Glavni liki, ki tvorijo jedro in gradijo zgodbo, tu še niso predstavljeni. Prav tako še ni odkrita tančica, ki prekriva grozno zanimiv svet, ki ga bo Roland v nadaljnjih letih prehodil. Teh nekaj več kot 200 slikovitih strani, iz katerih se cedi izvirnost, otožnost, grotesknost ter splošna fantastičnost serije, je le nekakšen vpogled v Rolandove spomine na mladost - kjer se je usoda njegove življenjske poti počasi začela oblikovati. In to iz vsakega na videz še tako nepomembnega dogodka ...

Predstavljajte si: če že ti sivi in ne preveč veseli spomini na papirju izpadejo tako živi in barviti, tako mogočni in epski – kaj bo šele v nadaljevanju, ko se bo začela glavna zgodba dodobra odvijati. Drugi del serije, poimenovan *Long Road Home*, ki naj bi prav tako štel sedem številčk, začne izhajati drugo leto. Ja, dolga pot bo to ... dolga in

posejana z mnogimi nevarnostmi, a hkrati tudi s srečnimi trenutki ... Tako kot je v življenju.

Roland je večni življenjski popotnik. In ne – ne poznate ga še. Tudi ko boste prebrali strip, bo ostal za vas popoln tujec. Pravzaprav ga ne poznam ne jaz ne milijoni *Dark Tower* oboževalcev po svetu. Zagotovo niti King sam ne. Verjetno ne pozna niti sam sebe – in prav to je morda njegovo največje prekletstvo.

Za zaključek samo še to – Marvel, prvi del je fenomenalen ... zato – PROSIM – *don't forget your father's face!!!*

Strip Spawn, Darkness, Witchblade

piše Tomaž Madžarevič

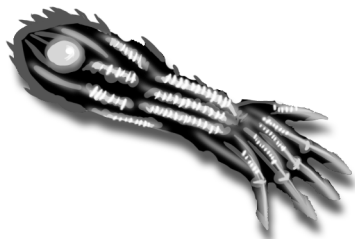
Ker je pravičniški Superman preveč idiličen, *emo* Spider-Man prepoln najstniškega *angsta* in franšiza X-Men stagnira na zgodbi mutanti-rasizem, si bomo za osvežitev od klasičnih Marvelovih in DC-jevih nad-mož in žena pogledali nekaj stripovskih super bitij, ki jih ponuja njihova konkurenca iz Image-a, založniške hiše, ki je nastala leta 1992 z odhodom sedmih Marvelovih avtorjev zaradi nestrinjanja z izgubo avtorskih pravic nad svojimi izdelki, in se ob Dark Horseu bori za tretje mesto na tem področju. Med njihove bolj znane serije spadajo WildC.A.T.S., Gen13, CyberForce in Savage Dragon. Slednji je poleg Spawna tudi edini, ki še vedno izhaja nepretrgoma od samega začetka, medtem ko sta The Darkness in Witchblade nekaj let mlajša.

Peklenska zalega izpod rok Todda McFarlanea, kar postane umorjeni CIA agent Al Simmons po dogovoru z demonom Maleboglio, kateremu mora služiti v zameno, da še enkrat vidi ženo, je Imageov najprepoznavnejši lik. V paketu je seveda *fancy* antiherojski nekroplazemski kostum z ogrinjalom, verigami in magičnimi močmi, pa še demonski klovni, da Spawn ne bi ušel nadzoru in si skušal povrniti izgubljene človeškosti. Kar se seveda tekom napredovanja zgodbe zgodi in Spawn se sčasoma otrese vražje nadvlade, ubrani pred angleskimi četami, rešuje lokalne probleme z mafijci in demoni, pridobi izgubljene spomine, vmes nekajkrat spremeni imidž in nabilda svoje sposobnosti do božjih razsežnosti, kar mu omogoči, da preživi Armagedon in poustvari Zemljo. Bog in Satan, le dva problematična otroka Matere, pa se lahko izolirano pričkata po svoje. In vladarica Greenworlda, Mati? Ona je na dopustu.

Nekolikanj nižji *power level* ima Darkness, avtorja Marca Silvestrija in sodelavcev, arhaični artefakt, ki se podobno kot Spawnova oprava v obliki simbionta prenaša z očeta na sina, in nosilcu daje na razpolago razne magične sposobnosti, z bonusom temačnih pribočnikov, ki jih lahko priklīče. Malus je v tem, da Tema ne deluje v svetlih prostorih in ob zaploditvi potomca zapusti ter ubije bivšega lastnika. Vzdržnost je zatorej na mestu, s čimer se mora ubadati Jackie Estacado, mafijski velmož in *playboy*, ki Temo uporablja za plezanje po mafijski hierarhiji in sorodne dejavnosti, nemalokrat pa se sreča tudi z Witchblade in njeno nositeljico, detektivko Saro Pezzini, ki je spet le ena v vrsti uporabnic tega simbiotičnega artefakta, ki naj bi bil 'otrok' Teme in Angelus, ki naj bi bila predstavnica svetlih sil in miru, v kontrastu z Darkness, ki 'skrbi' za kaos in temo. No, tudi Angelus je dokaj destruktivna sila in v stripih nemalokrat sovražna tudi do Witchblade.

Slednja je v obliki zapestnice domena ženskih nosilk, ki uporabnici ob aktivaciji nudi raznolike magične moči – opazite vzorec? – oblikuje razmeram potrebna orožja in oklep, in ker smo na stripovskem *mainstream* področju, je to skoraj vedno razkrivajoča oprava za reklamiranje ženske anatomije. Ker za boj proti kriminalu, demonom in superzlobcem potrebujete le oklepljene bikinje.

Vsi trije stripi so doživeli sorazmeren uspeh, še posebej ob njihovem izidu v 90-ih letih, ko je zaradi špekulativnega kupovanja zbirateljev produkcija novih stripov šla v višave. Spawn je vrhunec doživel v istoimenskem filmu, po Witchblade je bila posneta TV-serija, Darkness pa je pred kratkim dobil svojo računalniško igro. Slednji je še najmanj zanimiv in preveč podoben simbiotom iz Spider-Mana, neobvezno a očesu prijetno branje je vsekakor Witchblade, medtem ko je Spawn branja vreden težkokategomik, ki je bolj *horror* in manj *fantasy* žanr, poleg tega pa ima določene momente, ki bi se dušebrižnikom zataknilo hitreje kot kakšen Potter. Witchblade pa ima tudi stranski lik 'vatikanske ninje' Magdalene, ki naj bi izviral iz Marije Magdalene. Četudi je nekaj neobveznih *spin-off*ov in *crossoverjev* z ostalimi liki, je osnovne serije vseh treh likov relativno lahko spremljati, za razliko od Marvela/DC-a ni nekih mega kriz, z *artworkom* v negativnem smislu ne eksperimentirajo, dočim zgodba ohranja bralčev interes.



Film **Beowulf**

piše Matej Frece

Vsebina: danski kralj Hrothgar je v velikih težavah, saj mu krasne, žlahtno rumene jesenske dni kvari greh iz preteklosti: njegov sin Grendel je spaka, ki ima to grdo navado, da nepovabljen uleti na zabave in si postreže z obiskovalci. Na pomoč mu priskoči legendarni Beowulf, ki tovrstne pošati poje za zajtrk. Grendelova glava sicer kmalu poleti pod nebo, srečno ločena od telesa, toda Beowulf je tako vase zagledan narcis, da ob Hrothgarjevi ponudbi, da mu da svojo mlado in seksi kraljico, če ubije še Grendelovo mati, takoj švigne do nje, toda tako kot Hrothgar pred njim tudi on kloni pred Angelino Jolie in jo zabode na malce drugačen način kot je sprva nameraval. Krog krivde preveč pohotnih očetov se tako podaljša še za en cikel in zato se prava žurka začne nekaj desetletij kasneje, ko pankrski Beowulfov sine odraste in je, kot vsak zapuščen otrok, zelo jezen na svojega očeta, ki ga v mladosti ni držal za rokico in peljal na sladoled. Zabava je toliko bolj divja, ker je sine pravzaprav zmaj z na videz neomejeno količino ognja. Vuuffff!

Sago Beowulf danes prodajajo kot klasiko svetovne književnosti, genialen izdelek neznanega avtorja, ki je s tem nadbožanskim delom v 8. stoletju uspešno premostil prehod iz poganskih ver v krščansko. V resnici je ta saga do začetka 20. stoletja veljala za tipičen primer slabe zgodbe: liki so enodimenzionalni, črno-beli, zgodba je banalna do jajc, razplet pa en navaden puding. Šele Tolkien, ki je Beowulfa nekje v 30-ih s kirurško natančnostjo seciral, ga je razglasil za najboljše

delo pod soncem. Njegov argument? Lepota Beowulfa ni v vsebini, temveč v obliki. V formi. Etimološko in slovnično zgradbo tega epa je potem dobesedno skopiral v svojega Gospodarja prstanov, kjer gre za isti štos: ni važno kaj, temveč kako. Kot pomiči, a ne.

Film Beowulf ima s sago skupnega bolj ali manj le naslov, nekaj imen osrednjih likov ter le osnovne točke zapleta. Ker so razvodeneli še tisto malo zgodbe, je jasno, da so se avtorji pametno odločili, da se tudi tokrat bolj posvetijo vprašanju "kako" kot pa "kaj." Zaradi tega se Beowulf na navadnem 2D platnu zaradi dolgčasa razpade kot snop slame. Če se ga že odločite ogledati, ga je zelo priporočljivo videti v 3D, če le imate to možnost (pri nas samo v Ljubljani in Mariboru, žal). Tu Beowulf nenadoma zasije kot mala nuklearka: predmeti, kopja, glave, kamni, ognjene krogle, trupla, sekire, puščice, itd. švigajo in padajo in letijo mimo nas kot dež. V tej obliki je ogled filma neverjeten užitek, še posebej končni boj z zmajem.

Žal ima sama animacija nekaj slabosti in sicer enake kot v Zemeckisovem prejšnjem filmu Polami vlak: barva kože ima precej nezdrav videz, kajti liki so videti kot da so jih najprej ubili, nagačili in balzamirali ter jih potem animirali s pomočjo hidravlike. K temu dodajte še neuspešno animacijo oči, tega najbolj ekspresivnega sredstva animacije, ki rezultira v steklenem in mrtvem pogledu vseh likov. Ne, igralskih presežkov tu ne bomo našli.

Film Beowulf zato preživi le zaradi fasciniranosti nad novo 3D tehniko, ki se bo v nekaj prihodnjih letih nedvomno zelo razmahnila. 3D se morda sliši kot novotarija, ki se na dolgi rok ne bo prijela, a vse kaže, da gre za rešilno bilko, na katero filmarji računajo, da bo privabila ljudi v kino –

povodenj 3D filmov se prične leta 2009, ko na platna udari Avatar. Do takrat imajo avtorji dovolj časa, da bodo poleg tehničnih sapojemajočih efektov ponudili še dobro zgodbo, naši distributerji pa, da rešijo problem napornega branja podnapisov med 3D objekti (in to ne s sinhronizacijo, prosimo lepo!).

Film

Terminator

piše Matevž Jerman
“m00lty”

Leta 1981 je nekega ameriškega režiserja v Rimu, med snemanjem svojega prvenca – B grozljivke o morilskih piranhah, v posteljo položila viroza. Vrhunec bolezni so spremljale ponavljajoče se nočne more, v katerih ga je preganjal mehanski skelet obdan z ognjem. Ta tedaj novopečeni režiser ni bil nihče drug kot danes slovit James Cameron *in persona*, sanje pa so postale osnovni oris zgodbe, ki je pustila neizbrisen pečat v svetu filma. Cameron je motiv iz sanj sčasoma razvijal, dodajal okvire, zaplete in razplete, dokler ni v rokah držal končnega scenarija za svoj drugi film. Prav ste uganili, tako se je v plamenih nočnih mor rodil Terminator.

V zgodbi se znajdemo leta 2029, kjer apokaliptično prihodnost kroji umetna inteligenca; računalnik Skynet je sprožil atomsko vojno in želi iztrebiti človeštvo. Temu zlovesčemu načrtu se pod vodstvom Johna Connorja vse bolj uspešno upira peščica preživelih, ki stroje spravijo na prag poraza. V svojih zadnjih zdihljajih Skynet v leto 1984 pošlje izpopolnjeni stroj za ubijanje, kiboroga T-800 (v podobi Arnolda Schwarzeneggerja),

da pokonča Sarah Connor (Linda Hamilton), mater še nerojenega Johna, brez katerega organiziranega uporništvu sploh ne bi bilo. Za popolno zmedo pa poskrbi uponiška fronta, ki Sarah na pomoč pošlje bojevnika iz svojih vrst, Kyla Reesa (Michael Biehn) in poligon za ultimativni akcijski razčefuk je nared.

Terminator je nastal v času, ko je bila v modi vizija temačne prihodnosti – le kdo ne pozna kultov z začetka osemdesetih, ko so nas s svojimi (post)apokaliptičnimi vizijami vznemirjali John Carpenter s Pobegom iz New Yorka, George Miller z nadaljevanjem Pobesnelega Maxa ter številni režiserji kot Luc Besson, Ridley Scott, Lars von Trier ... Prav tako ni naključje, da je bil Cameron poznavalec moderne znanstvene fantastike v literaturi ter filmu. Inspiracijo je našel v delih Philipa K. Dicka, Harlana Ellisona in številnih TV serijah, kot na primer *Outer Limits* in *Star Trek*. Glavno temo Terminatorja, pripoved o prihodnosti, ki želi nadzorovati preteklost, da bi lahko nadzorovala samo sebe in s tem posledično tvori lastne temelje, je namreč moč najti pri vseh naštetih. To je botrovalo tudi temu, da se je Ellison pritožil zaradi kršenja avtorskih pravic, zadevo pa sta kasneje s Cameronom poravnala brez pravnih razprtij. Prav tako je podobna tematika zaživela v drugem žanru že leto kasneje, v nepozabni Vmitvi v prihodnost.

Terminator se dobro zaveda svojih *pulp* korenin in niti za sekundo ne podvomi vase, posledično nas skozi zgodbo popelje tako suvereno, da se ji v celoti prepustimo tudi sami, občasni okornosti ter luknjam v scenariju navkljub. V filmu prevlada stil nad zgodbo, v njej pa iznajdljivost in zdrava pamet nad inteligenco. Če pobljže pogledamo, vidimo tudi, da pod krinko znanstvene fantastike pravzaprav leži svojevrsten *slasher* z mehanskim morilcem in klasično punco ki-preživi-ko-se-

nauči-postaviti-zase-in-upreti-zlu. Uspeha Terminatorja, tako kot ostalih velikih žanrskih klasikov, ne gre pripisati originalnosti, prav nasprotno, čar je v tem, kako režiser združi številne znane elemente v svojevrsten okvir in jim s tem vdahne novo svežino. Temu pristopu je Cameron ostal zvest tudi v prihodnje, z uspešnicami kot so Osmi potnik 2, Resnične laži in Titanik.

Terminator, ki je bil pred svojim izidom kandidat za zgolj še enega izmed kičastih *flopov*, je presenetljivo postal eden izmed najuspešnejših filmov leta 1984, v naslednjih dveh desetletjih pa se je zasedel v srca generacijam gledalcev. Finančni uspeh filma, ki je bil posnet z razmeroma nizkim proračunom (vloženih je bilo šestih in pol, navrgel pa je več kot osemdeset milijonov dolarjev) je Cameronu na široko odprl vrata za naslednje projekte, med katere sodi tudi Terminator 2 – Sodni dan, ki je v vseh pogledih nadgradil predhodnika in za kratek čas prevzel primat najdražjega filma svojega časa. Dvojka je eksplodirala z dih jemajočimi posebnimi učinki, ki jih do tedaj svet ni videl in lik je bil prvič v celoti ustvarjen z računalniško animacijo. In ko Schwarzenegger dahne “*I’ll be back*,” to prekleto resno tudi misli, pred leti smo namreč doživeli še tretji del filma. Danes se Terminator vrača na male ekrane s serijo *The Sarah Connor Chronicles*, leta 2009 pa nas čaka četrti film.

Hasta la vista baby.



Film

Halloween

piše Ines Čepin

Zombie proti Carpenterju.

Priredb sem se že od nekdaj rahlo bojim. Recimo temu, da trpim za redko obliko priredbofobije. Zakaj za vraga je največ priredb deležen prav žanr grozljivke, mi ostaja skrivnost. Verjetno je eden od razlogov, da je grozljivka kot žanr doživela svoj razcvet v sedemdesetih in osemdesetih prejšnjega stoletja, ko računalniki še niso tako grobo posegali v posebne učinke. Ravno zato ostajajo klasične grozljivke klasične, ker so se morali filmski ustvarjalci presneto potruditi, da so z danimi rekviziti in glasbo ustvarili pravo vzdušje, da ne omenjamo niti tega, kolikšno težo so takrat nosili igralci.

Spomnimo se raznih polomij *a la Texas Chainsaw Massacre*. Obstaja jih še mnogo več, a tale konkretno spada v mojo besedičenje, ker gre za enega klasičnih primerkov tako imenovanih *slasher* filmov. Za tiste nekoliko manj domače v žanru grozljivke – *slasher* film je izraz, ki opisuje podzvrst grozljivke, v kateri rdečo nit vleče antagonist, ki je, po domače povedano – čisti psihič.

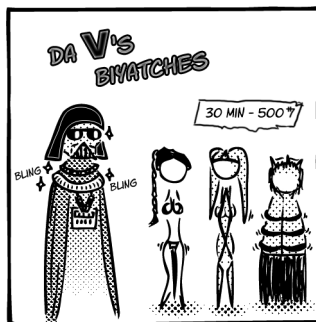
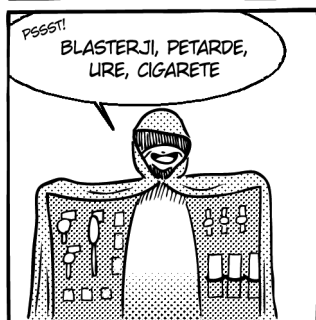
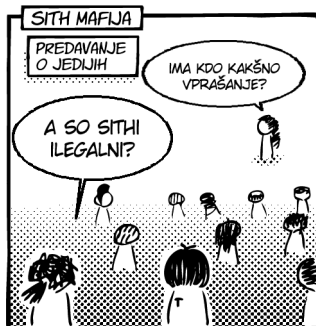
Halloween (v slovenščino lepo preveden kot Noč čarovnic) je zagotovo film (oziroma serija filmov, če smo natančni, saj celoten opus obsega 8 delov), ki pred ali med vsemi *slasherji* šprinta z nadsvetlobno hitrostjo. John Carpenter in Debra Hill sta leta 1978 ustvarila kulturno grozljivko in v zgodbo postavila nadsuper psihiča, ki sliši (a se ne odziva pretirano) na ime Michael Myers.

Naj osvežimo kratko zgodbo: za Noč čarovnic 1963 takrat šestletni Michael brutalno umori svojo starejšo sestro in njenega fanta. Živi pusti le mlajšo sestrico Laurie in mater. Mali Michael nato pristane v psihiatrični bolnišnici, kjer njegovo stanje ves čas budno spremlja doktor Loomis. Po petnajstih letih Michael uide in začne novi pokol. Zakrinkan z masko se poda nad preživelo sestro Laurie, v vlogi katere je enkratno kričala takrat še zelo mlada Jaime Lee Curtis.

Michaelovo stanje dr. Loomis opisuje kot "čisto zlo." Dejstvo, da Michael kot odrasel nikoli ne spregovori, hodi lepo z roko v roki *slasher* psihičem (spomnimo se samo na primer gospoda Voorheesa, za prijatelje Jasona z motorko, iz serij filma Petek 13), da pa preživi rafal krogel (Loomis namreč vztrajno ponavlja, da ga je ustrelil kar šestkrat! Šestkrat!), požig, vsa možna trčenja s tovornjaki, čakala sem samo še, da se nad njega poda tank ali vojna podmornica na suhem, je že stvar nadnaravnega. Da celotna stvar izpade zelo krvavo, Michael okoli postopa z ogromno mačeto, ki se kar sama lepi na naključne žrtve in jim reže goltance. Orgazmično.

No, nazaj k fami priredb. Celotno zadevo se je spravl predelovati Rob Zombie. Tisti Rob Zombie, ki je za ničkoliki film spisal tono glasbe, da mu tuje niti ni režiranje, je dokazal štiri leta nazaj s solidnim slasherjem *House of 1000 Corpses* in nadaljeval s še bolj solidnim *Devil's Rejects*. Pri "Halloweenčku" mu je uspelo le delno. Zgodbo Michaelovega odraščanja in mutiranja v hladnokrvnega morilca je izpeljal domala brezhibno, dodal zgodbi še kanček morbidnosti in brutalnosti in čeprav mulec udari takoj na začetku, s tem ne izgubi predvidevanja gledalcev, ampak ga celo poveča. Klasičnemu delu je dodal nekaj fenomenalnih scen, ki gledalcu nazorno nakažejo, da se v Michaelovi glavi dogaja nekaj, kar v mišljenje in obnašanje šestletnika ne spada. Pravzaprav, ne spada v obnašanje nobenega kolikor toliko normalnega osebk. Vse lepo in prav, Michael za klovnovsko masko (če je lahko še bolj strašno, se niti ne upam vprašati) skače okoli z nožem, krvi je dovolj, žrtve padajo ena za drugo. Ostajam srečna ...

V odnosu z Loomisom, ki postane eden od Michaelovih največjih sovražnikov, še vedno vse lepo štima. Žal pa je g. Zombie dal ves poudarek na Myersov razvoj in tako spacal skupaj natričetr psiho



triler, ko pa naj bi se vse skupaj sprevrglo v super-mega-krvavo-vpijočo-o-glej-jetra-od-nekoga-sona-tleh-pazi-da-jih-ne-pohodiš-medtem-ko-bežiš grozljivko, stvar zvodeni. *Sorry honey*, to da je Michael Myers visok in širok kot Chewbacca, ni močan adut. Veliki (dobesedno in metaforično) Michael ne seže do kolen malemu hudičku, nova Laurie pa kriči vse drugače – predvsem slabše – kot naša stara znanca. Tudi Dr. Loomis je precej mimejši, kot je bil pred skorajda tridesetimi leti (ne, ne ustrelil šestkrat, niti enkrat; najverjetneje je pištolo pozabil doma ali v pisani). Filmu v drugem delu drastično manjka Zombijeva osebna nota; manjka mu temperament in karakter, za

katerega sem pričakovala, da ga bo Zombie z lahkoto vnesel v staro zgodbo. Giga-Michael je iz trte zviti, medtem ko je v originalu dajal vtis, da gre za naključneža, ki bi lahko bil vaš sosed, ki ravnokar z ogromnim nožem stoji za vami (... *and you're dead meat!*).

Za konec prošnja za Roba: prosim, ne spravljaj se na Halloween II.

P.S. za vse filmarje: ne delajte priredb *slash*jev. Prosim. Spravite se na romantične drame in me pustite na miru živeti v svoji pravljici, kjer trznem vsakič, ko slišim uvodno špico v Halloween.

Prvi slovenski fantazijski ep je izdan

Zapisal Bojan Ekselenski

VITEZI IN ČAROVNIKI: Indigo otroci je že v mnogih knjižnicah, v knjigarne pa bo bolj množično prišel v naslednjih dneh (morebiti je že, ko to berete). Gre za prvo od predvidenih štirih knjig tetralogije, vsaka je posvečena enemu od elementov biblijskega Tetragramatona IHVH (ogenj, zrak, voda in zemlja). V prvi knjigi ne izdam identitete Temnega vladarja, utelešenja vseh neravnovesij Univerzuma. Pozorni bralci boste mogoče ugotovili, kdo od pisanega nabora igralcev je lahko utelešenje te strašne moči. Delo po zasnovi nekaterih elementov zgodbe precej odstopa od klišejev žanra. Vsekakor pa ima vse značilnosti žanra epske fantazije. To je temeljito razdelan svet Drugotnosti (vil. Mebeab Edanim) z vsem, kar ljubitelji žanra zahtevajo (in še več tega). Z nakupom ali izposojajo knjige (če je ni v vaši knjižnici ali knjigami, pač zatežite) bralci dobite del izkušnje, katero odlično razširite s spletno stranjo, kjer se redno dodajajo različne vsebine. Vaša izkušnja se ne neha z zadnjo stranjo knjige, temveč se vaše potovanje v fantastični svet šele začne. Tako boste bralci lažje dočakali drugo knjigo iz niza, posvečeno elementu zraka (delovni naslov navajam ekskluzivno samo za bralce Neskončnosti), imenovano VITEZI IN ČAROVNIKI: Indigo novi svet.

Predstavitve knjige se je šele dobro začela, saj mislim obiskati vsa večja slovenska mesta. Obljubil sem tudi prijateljem iz Hrvaške, da jih obiščem, saj jih zanima, kaj se dogaja v soseščini na področju nam ljubih literarnih zvrsti.

V medije vest o slovenskem prvencu prodira počasi. Najprej so objavili vest v Celjanu, sledi Dobro Jutro in mogoče še kakšen časopis ali revija. Recenzijski izvod knjige sem poslal v revijo Joker in tudi Prizmino knjižnico bom obogatil z izvodom (saj se spodobi!).

Št. 1497

Avtorica: Branka Resnik

Angleško besedilo: Jani

“Drip, drip, drip,” se je slišalo kapljanje. Luža se je počasi širila, kri se je začela razpredati med režami ploščic.

“Ha, ha, ha,” je rezek zvok presekal zrak. Rdeča tekočina je prekrila tla v kopalnici. V banji je ležalo truplo, prvotno kapljanje iz vratu se je spremenilo v curek, ki je rdeče obarval stene. Kri je še kar naraščala.

Rezek zvok budilke jo je vrgel pokonci, jezno je zamahnila in polomljena budilka je glasno končala na tleh.

“Fak, še ena budilka je šla! Neverjetno!” Tečno se je vrgla pokonci in pobrskala za cigareto. *Mater, kje so spet!* Počasi si jo je prižgala in puhnila dim.

Hey mother, hey father, throw away the seeds of life, you never tried to make it right, for all what is wrong you didn't see, left me in my misery. Hey mother, hey father, you don't deserve to be a messenger of light, just vanish without a fight . . . Se je oglasil mobilni na nočni omarici. Napis Luka se je zasvetil v poltemi. Gledala je svetleč napis in poslušala besedilo pesmi. Kislo se je nasmehnila in pritisnila tipko.

“Halo, že vem.”

“Zopet sanjala zadevo? Si ga tokrat videla?”

“Ne. Kje?”

“Na Viču, zraven kina.”

“Pridem v pol ure. Ne dotikajte se ničesar.” *Preklet glavobol!* Na pol ugaslo cigareto je zatlačila v pepelnik in odkorakala v kopalnico po aspirin. Na hitro se je oblekla, pograbila mobilni, ključe in odšla.

“V kopalnici je.”

“Vem.” *Še preveč vem.*

“Prizor ni lep.”

“Noben tak prizor ni lep, razen če si psihopat, teh pa baje ni več. Baje.” Odkorakala je do kopalnice. V banji je ležalo truplo.

“Glavo najdeš v košu za perilo.” Dvignila je pokrov. Odrtgana glava je nemo strmela v temo. *Lepa glava.*

“Brez jezika?”

“Ja, isto kot vedno. Moški srednjih let, poročen, zmaličen, odrtgana glava, manjkajoč jezik. Si tokrat videla kaj novega?”

“Ne.” *Hektolitr krvi, to je vse, kar vidim.*

“Zgledaš obupno, potrebovala bi malce prostega časa. Ali pa naj te vsaj doktor Ojnik pogleda, če je vse na mestu.”

“Ok sem. Samo glavobol me ubija.” *Super, še tega mi manjka, da nekdo šari po mojih možganih.*

“Če bi jaz imel takšne sanje kot ti, bi že zdavnaj odšel na pregled. Daj, prosim pojdi do Ojnika, naj pogleda čip, mogoče je kaj narobe z njim.”

“Mogoče si bom kar odrgala glavo, pa bo mir.”

“Ne teži s tem. Večina ljudi je čisto zadovoljna z njimi. Kako je vse urejeno. Zadeva funkcionira. Poglej kako mimo živimo.”

“To je zate mirmo? Manjnak naokoli pobija ljudi, jaz te zadeve videvam v svoji utrgani glavi, glavoboli me bodo ubili. A ti zgledam zadovoljna????” *Že dolgo nisem zadovoljna, ne zadovoljena, zahvala gre tebi.*

“Katarina, nehaj. Morilca bomo našli in primerno bo kaznovan, samo izslediti moramo njegov čip. Zagotovo ima v sebi implantante. Daj prosim, pojdi do Ojnika, če že zaradi sebe nočeš, naredi uslugo meni. Prosim. Skrbi me zate.”

“Nič ne obljubim. Grem v pisarno, vse izvide mi čim prej pošlji.” *Zame ga skrbi. Kreten. Luka, moja velika ljubezen, pogumna samo enkrat, toliko, da sem mu priznala svojo ljubezen, on pa je ostal tiho, kljub naklonjenosti, kupovanju rožic, lepim besedam, dotikom, ampak besede ljubim – te so manjkale. Sedaj je poročen, srečno, kot je videti. Jaz pa domnevno ostajam njegova najboljša prijateljica, četudi me njegova žena ne prenaša. In seveda ostajam sama. Tako je še najboljše. Le kdo bi hotel spako, ki z mezinčkom lahko zmečka avto. Baba neumna. Pobrskala je po žepih in si prižgala novo cigareto.*

“Gospodična Katarina, v avtomobilu je prepovedano kaditi.” Se je oglasil kovinski glas.

“Zase se brigaj. Moj cigaretni dim te že ne bo pobral, raje naj te skrbi moja vožnja.”

“V vašem tonu zaznavam kanček sarkazma.”

“Tole ni sarkazem, to je dejstvo!” Pohodila je plin in odpeljala.

Na postaji je bilo kot ponavadi, mirmo in prijetno. Tiha glasba je prevevala zrak, telefoni so le redko zvonili. Čipi so delovali. Razen pri Gospodu Jeziku, kakor so poimenovali množičnega morilca, prvega po desetih letih, odkar so uvedli obvezno čipiranje. Zmasakriral je osem ljudi, do sedaj ni bilo nobene sledi. Vsi so tavalji v temi.

“Katarina, k Ojniku si klicana.” *Še tega kretena se mi manjka!*

“Gospodična Katarina, kako smo kaj. Slišal sem, da vas zopet nekaj tare. Bajne nenavadne sanje in glavoboli. Malce bi vas pregledal, če smem. No, v bistvu vas moram pregledati. Kar na mizo prosim.”

“Pa prosim obdržite roke na možganih. V prsih nimam nobenih implantatov!”

“To pa že ne, gospodična, jaz pa že nisem tak!” *Seveda ne, ampak tvoje suhe, grde roke grede marsikam, ko smo izključeni.*

Klik. Klik.

“Gospodična, lahko se usedete. Videti je vse lepo tipi top. Mogoče malce nizka raven serotonina, ampak uredili smo tudi to. Poleg tega sem vam zamenjal še vzmet v podlahti, to pa je to.” *Tipi top, pravi. Jaz pa mrtevce videvam.*

“Ne, ne, prosim, ne!” Nemočen krik in histeričen smeh.

“Halo, halo. Kje je Luka?!” *Nemogoče, nemogoče, ne sme biti on, ne sme!*

“Katarina, prosim ne kliči ob teh urah. Luka je danes dežuren.” *Luka je mrtev!*

Never showed tears, left me all alone to my fears, blood; not knowing if it is divine or the seed of crime. Je zopet zapel mobilitel.

“Halo?” *Pustite me spati, prosim.*

“Tukaj oddelek za nadzor čipov. Končno smo našli sled za morilcem. Vam posredujem naslov?”

“Ja.” *Brez milosti. Počasi, košček za koščkom, ga bom trgala, samo za Luka, nato pa mu bom pogrnala kroglo v glavo.* Počasi je vstala, si pripasala pištolo in odkorakala. Ustavila se je pred umazano barako in odprnila razpadajoča vrata. S pištolo v roki je počasi vstopila. Zatohel in smrdljiv zrak ji je udaril v nos, toda umetni receptorji so hitro ustavili prenos impulzov v možgane. *Vsaj za nekaj so dobri.* Stopila je v sobo in poiskala stikalo za luč, ki je mukoma zabrnela in se počasi prižgala. Soba je bila skoraj prazna, umazan hladilnik, razmetana miza. Na stenah fotografije umorjenih. *Sedaj te imam.* Stopila je pred hladilnik in ga odprla. V nos ji je butnil gnijoč vonj, niti receptorji niso bili dovolj hitri za ta napad. So pa bili dovolj hitri receptorji v želodcu, ki so takoj zaustavili slabost. *Res sem idealen primerek. Vse deluje tako, kot je treba.* Pred seboj je zagledala kozarce, v njih pa zbirko jezikov. Obmila se je stran. Pred njo se je znašel kasetar. Pritisnila ga je.

“Torej so ti le povedali, kje me najdeš. Me poznaš? Glas ti mora biti zagotovo znan. Torej, kako misliš uresničiti plan, počasno trganje? Krogla v glavo? Jaz sem vseeno za kroglo. Bo hitreje konec. Si vesela, ko končno veš kdo sem? Če se obrneš me boš videla, v ogledalu sem ... Pozdravljena. Ne tako zaprepadeno gledati. Sem res takšna spaka? Z mojega zomega kota se zdim sama sebi všečna. Vsi ti implantati so naredili svoje delo. Luka je bil debil, lahko bi naju imel, pa je raje izbral tisto žabo od ženske. No, saj imava vsaj nekaj od njega, lep jeziček je imel, ter kako lepo je cvilil, kot prašič pred zakolom. Ha, ha, ha. Boš končala delo, kot si obljubila? Tako ja, dvigni roko, pritisni sprožilec. Pritisni! Pritisni! Pritisni!”

Hey mother, hey father, what should I see when the face in mirror is looking back at me ... Never showed tears, left me all alone to my fears, blood; not knowing if it is divine or the seed of crime. Je nekje zvonil telefon.

Medicinsko poročilo:

Test neuspešen. Četudi smo odstranili spomine na posilstvo ter mučenje, se je testiranki vseeno razvila dvojna osebnost, ki je v sebi vzdrževala agresivnost ter le to izražala na svojih žrtvah. Odtrgan jezik simbolno nakazuje na to, da kot žrtev o tem ni smela govoriti. Niti povečane količine serotonina niso pripomogle k izboljšanju stanja.

Sklep: Pacientka št. 1497 je prav tako kot vsi ostali testiranci storila samomor, ko se je zavedla svojih dejanj.

Načrti: Brisanje spominov vsem, ki so jo poznali, spremeniti poročilo za javnost. Osredotočiti se na pacienta št. 1498.

Poslati poročilo na oddelek za nadzor čipov in direktorju Sergeju Ojniku.

Trojica

Avtor: Primož Lapuh

enica

Sestavljam svojo podobo brez pretiranega mišljenja o obsegajočem, delujočem sistemu. Podvržen sem mu in skupaj ustvarjam veliko skupinsko družino. Živim pod nadzorom vsakdana, nadzorom časa in nepreglednega formalnega, neformalnega vpliva prisilne, razčlenjene kategorije, represije. Čas mi preprečuje, da bi živel lahko in svobodomiselnost, saj je z njim povezana cela veriga dejavnosti, opravkov, ki jih moram izpolniti in izpeljati do pičice potanko, prefinjeno, brez večjih kratkih stikov, ki bi vodili do težkih kazni, tudi do odvzema neke vrste liberalizma, ki nam skrito, lažnivo vlada. Državni nadzor se je močno poostiril od tistega časa, ki me je polnil z osebno slepo svobodo, ampak mi je ta svoboda le dajala občutek varnosti, ki je izpuhtel v času potencirane nesvobode.

Policija in vojska nas nadzurujeta, nam postavljata meje, ki nas obkrožajo in jih je prepovedano prestopiti, tako dobimo določen občutek svobode, ampak tudi neizprosni občutek nadzora in stiske, nesproščenosti, ujetosti, ujetosti v tak sistem; naš, mogočen, a z mejami, s predsodki izgrajen antiduhovni, materialni tempelj bivanja.

Lahko si mislim in preiščujem, nič me ne izpelje, odpelje in me ne odklene, tukaj sem rojen in živeti drugače je biti druga oseba, mogoče bi lahko postal drugačna, a druga? Vzgojeni smo tam, kjer smo se rodili in rodili se bomo tam, kjer bomo vzgojeni. Živimo po takšnih vzorcih in nadaljujemo nesmisel obstoja, kjer ga mogoče ne bi smeli, kjer nas vsi zapleti vsakdana odpeljejo v izgubo preteklosti, tam kjer se je le živelo, kjer je življenje pomenilo življenje. Zdaj živimo med zgodovinskimi izgubami in gradimo na kibernetiki. Kibernetiki, ki nam bo in nam daje občutek nadživljenja. Bogovi niso več naši gospodarji, mi smo njihovi, mi smo oni.

dvojica

Skočil sem daleč v globino modrega morja, ki ni več to, kar je bilo, spraznilo se je življenje pod in nad gladino, izgubila se je ljubezen do živega, odneslo nas je v drugačnost bivanja. Živimo brez da bi se poznali, živimo za drugačne občutke, vrednote in ideologije so izrabile svojo notranjo moč. Lahko se le zamislim nad starimi občutki notranjih vzgibov, nič več mi ne pomenijo. Uspelo jim je izbrisati to, kar nas je postavljalo v del narave, prav tako so izpraznili ime samoooklicanega naziva, človeka. Vem, da že zadnje človeško ravnanje in občutenje ni ravno delovalo nekako človeško in naravno, ampak sedaj smo to, kar smo iskali med smetmi in sadovnjaki, različnimi barvami in pokopališči, smo brezbožna, razčlovečena nebitja, ki nam vlada mogočen razum in nam daje možnost obstoja nad in pod gladino, z in brez dihanja. Našli smo nesmisel bivanja. Pravzaprav je ta nesmisel postal pravi smisel, osvobodili smo se duhov preteklosti, če nas še kaj preganja je to čas; prede nam niti obstoja, bitja, prede nam kletke in še vedno tiktaka njegov pozabljeni, zadušeni zvok kazalcev.

trojica

Dosegli smo vrh vsega. Vrh, do katerega smo hodili skozi vsa bremena neskončnih ovir. Živeli smo tako, kot smo morali, drugače nismo smeli, drugače ni bilo mogoče, drugače je obstajalo paralelno. Skozi grozeče, morbidne vojne smo si klali telesa in si jih nastavljali v vročih plamenih pogojne ljubezni in sovraštva. Bili smo bojni angeli, padli na naš planet, iskanci sreče in nesreče. Gledali smo se psihotično, živeli smo vsak s svojimi shizofrenijami, zadrževali smo svoje velike fobije v svojih bolečih mislih, bili smo bojevnik.

Čas se je umaknil, prostor je izgubil, mi lovci, jadranci konice viharja končujemo svojo igro, umikamo se prihajajoči dobi, ki se lahko iskri in ponuja svojo luč, še eni in novi dimenziji. Pričelo se je, zares ponovno, nenehno se ponavljajoče in jaz se bom umaknil med ostalimi, ki si bomo sledili.

izbris

Angelski glas

Avtor: Tomaž Madžarevič

Vesolje je črno in zvezde svetle, na sredini počiva mali zeleni planet.

Obstaja stara legenda o izgubljenem planetu, na katerega lunah prebivajo nenavadna, čudovita bitja. Maloštevilni vesoljski popotniki, ki so jih mogli uzreti v živo, pripovedujejo, da se le-ta ne stara, ne potrebujejo ne hrane ne spanca, in ves čas preživijo v okolici lun, kjer prijazno sprejmejo medzvezdne pustolovce. Njih podoba je bojda božanska, sijajna in vsaki živi vrsti in rasi prijetna. Mnogi so jih zato imenovali za angele z Iega.

Soba je temna in skorajda prazna. Zamolklo brnenje komore je samo sebi namen, saj tvoja čutila zvoka ne zaznavajo več brez pripomočkov. V rutini čakaš, da ti mehanizem pritrdi okomo čelado in poveže dihalno napravo, ki po nekaj trenutkih prevzeme nalogo dihanja. Še enega nekoč samoumevnega opravila, katerega ne zmoreš več sam, navkljub vsej mogočnosti Sile na tvoji strani. Kako ironično, nekoč ti je ob njeni lepoti resnično jemalo sapo. In kako patetično, da si jo ogovoril in imenoval za angela. Morda je bila po lepem izgledu njim podobna in po sočutni duši njim sorodna, morda te je ljubezen zaslepila. In kako primerno, da je na koncu za tebe pomenila padec, uničenje.

Po neki sorodni legendi so ta angelska bitja zablodele popotnike očarala, zmedla, na samem koncu povzročila njihovo strmoglavljenje na površje planeta. Njihova prečudna podoba se je izkazala za pogubno, četudi morda na začetku njihova mirna pojava ni dajala takšnega vtisa. In tako si tudi ti, po kratkotrajnem življenju z njo in uživanju v njeni družbi, strmoglavil na pekoča tla, se ožgal na vulkanskih tleh. Angeli so se izkazali v svoji pravi obliki; bili so pošasti. Enako tudi ona, ki te je na koncu izdala.

A morda je taka preprosta razlaga le del tvojega zblojenega uma, zakrpanega in ujetega v črno lupino, ki je hkrati tvoj oklep in kletka obenem. Morda ni bila ona ne angel ne pošast, ki te je pahnila v tako usodo, le preprosto človeško bitje, ki si ga hotel le zase. Ne, Darth Vader, morda si pošast ti.

Hodniki cesarske palače so dolgi, ozki in zaviti, tvoja pot po njih ustaljena, tvoj cilj temni center oblasti, edini razlog, ki te še ohranja pri tem nadomestku za življenje, edini ideal, ki ti še kaj pomeni. Ki ti je morda vedno edino kaj pomenil. Imeti moč in znanje, sposobnosti, ki bi ti omogočile vladati in hkrati prinesiti mir in red v vesolje. A nemara je to le lepa fasada za tvoj pravi cilj, gorečo željo, ki te je še ohranjala med živimi, medtem ko si počasi gorel na Mustafarju. Maščevanje vsem, ki so krivi za tvojo nesrečno usodo, povračilo vsem, ki so krivi za tvoje zdajšnje stanje. Kar pa lahko dosežeš le s potrpežljivostjo in vztrajnostjo, čakanjem na mojstrovo napako.

A tudi to je morda le primeren in razumljiv izgovor, da še vztrajaš. Mar bi takrat zavmil rekonstrukcijo in popravilo telesa ter se odločil za miren prehod na drugo stran. A Temna stran Sile te je imela v svoji oblasti in si raje izbral to bolečo, ponižujočo pot maščevanja in istočasnega hlepenja po moči.

Sedaj, ko se imaš večino časa v oblasti, tako duševno kot telesno, bi se lahko odločil, s preprostim zamahom roke izklopil ohranjevalnike življenja, zaspal in končal to moro. A te strah, koga bi spet srečal tam, ne pusti. Le kaj bi rekel tvoj angel, ko bi se spet srečala?

Soba je temna in nekoliko manj prazna. Klečiš pred svojim mojstrom, absolutnim vladarjem Imperija in učiteljem Temne strani, edinim, ki te morda razume, razume tvoje vzgibe in želje. Morda celo preveč, in le-te izrabi zoper tebe, v svoje namene. Ne moreš mu zaupati, po drugi strani pa je on edini, ki je ob padcu še skrbel za tebe. Potem, ko te je angel zapustil.

Klečiš pred njegovim prestolom, kakor naučena žival poslušáš navodila, ukaze. Morda včasih izreče tudi kakšno prijazno besedo, a te te ne zavedejo. Kakor drugi podaniki si tudi ti le še eno orodje njegove vlade.

Ne klečiš sam. Prisotna je tudi Mara Jade, dekle z močjo Sile in silo volje, ki skupaj s tabo sprejema ukaze in jih, morda, tudi raje in bolje izvaja. Morda je tudi ona le še eden od mnogih povzpetnikov, ki plezajo po lestvi oblasti, se borijo med seboj za najboljši položaj. Poseduje posebno telepatsko vez s cesarjem, lahko sliši njegov klic kjerkoli v vesolju, podobno, a drugače kakor si ga nekoč ti. Morda te bo nekoč nasledila. Enako, kakor si tudi ti postal cesarjev najljubši projekt.

In spet je tvoje sumničenje le morebitna maska za mnogo bolj osebno skrb, ki jo ona budi v tebi. Njena vera v moč in pravičnost Imperija in brezpogojno izvrševanje nalog te spominja na njo, ki se je z enakim žarom in zanosom borila za spoštovanje pravic in demokracije v Republikli. Njena vera v cesarja in ponosna uporaba Sile te spominja na mlajšega sebe, ko si bil nek drug človek, ne stroj, z nekim drugim imenom. Še vedno se ti včasih v sanjah prikaže ona, te pokliče po imenu.

Le kakšen otrok bi se rodil iz vajine ljubezni, če se ne bi pustil zapeljati cesarju in je v maščevanju ubil? Morda bi bil podoben Mari Jade.

Z mislimi se vmeš v sedanost in poslušáš cesarjeva navodila, podaš svoje pripombe in nato skupaj z njo oditeta, vsak po svojih nalogah. Ne meniš se več za ta glas, niti ne veš točno od kod prihaja. Ostanek tvoje pekoče vesti, cesarjev pomirjujoči glas, kakor včasih, nemara Mara? Ali morda le tvoj angel?

Soba je prazna, tema je odšla s teboj.





1. BORN TO RUN

(ALBUM VERSION)

2. FREEBIRD

(LIVE AT MOS EISLEY, 5 ABY)

3. BORN TO RUN

(LIVE AT MOS EISLEY, 5 ABY)