

# GEEKON



Echipa:

Editor: Alexandru-Codruț Ivașcu

Redactor: Alexandru Ene

Copertă: Mandra Florescu

DTP: Alexandru-Codruț Ivașcu

Echipa:

Editor: Alexandru-Codruț Ivașcu

Redactor: Alexandru Ene

Copertă: Mândra Florescu

DTP: Alexandru-Codruț Ivașcu

## Cuprins

Notă asupra ediției	4
Avatar: The Last Airbender și „The Five Man Band” Ioan Dragu	7
Vacanța de la cuvinte prin toate poveștile: The Gull Yettin, de Joe Kessler, NYRC, 2023 Răzvan Cosmin Țupa	14
Trilogia RPG Assassin’s Creed și cum mi-a oferit o atmosferă diferită Cosmin Vasile	19
Shōjo manga & câteva spinoff-uri ale culturii din jurul ei Ana-Cristina Popescu	28
Interviu cu Marian Coman	35
Azor Ahai și „Aducătoarea Luminii”: Întoarcerea eroului sau neîmplinirea profetiilor? Alexandru Ene	46
Shiro, Aka, Kuro. Mitologia japoneză în manga și anime Bianca Iancu/ Ana-Maria Iancu	60
O călătorie în universul Dungeons & Dragons Andrada Dumitru	70
Choujin X (1-6): O revizuire a noului proiect Ishida Alexandru-Codruț Ivașcu	78

## Notă asupra ediției

Conceptul acestei reviste a plecat de la dorința de a scrie despre anumite lucruri: după fiecare manga citită, anime văzut, joc terminat, carte citită, eram frământat de acest impuls de a le povesti și celorlalți despre ele. Evident, România e o țară cu o piață mica, dar asta nu înseamnă că nu există reviste sau alte spații culturale, însă niciunul dintre acestea nu mi s-a părut potrivit pentru textele pe care-mi doream să le scriu.

Era primăvară când mi-a venit ideea de a construi o revistă, dar la fel de repede cum a apărut, a și dispărut. Mi-a revenit ideea în vară și am anunțat pe Facebook că încerc să creez acest spațiu *geek*. Apoi au urmat mai mulți pași, dintre care cel mai simplu (spre surprinderea mea) a fost găsirea oamenilor care să scrie în revistă. Mi-am dat seama atunci că nu eram singurul care avea nevoie de acest spațiu.

O să mulțumesc acum tuturor celor care au contribuit la nebunia mea, iar apoi voi discuta puțin, pe scurt, despre acest număr pilot și, implicit, despre ce urmează. Primele mulțumiri se îndreaptă spre Alexandru Ene, care a fost bucuros să redacteze textele din acest număr, dar și să apară cu unul propriu; fără mâna lui probabil că acest număr ar fi întârziat considerabil. Îi mulțumesc Măndrei Florescu pentru că a dat identitatea vizuală a acestui prim număr prin munca ei de ilustrator.

Mulțumesc, în ordine aleatorie sau tuturor deodată, lui: Răzvan Cosmin Țupa, Anei Maria și Biancăi Iancu, lui Cosmin Vasile, lui Ioan Dragu, Anei Cristina Popescu și Andradei Dumitru, pentru textele minunate pe care le-au scris și entuziasmul pe care l-au avut atunci când le-am prezentat proiectul.

Mulțumirile mele pleacă și către Marian Coman, care a acceptat bucuros să ofere un interviu în acest prim număr; de altfel, într-o oarecare măsură este și responsabil pentru apariția acestei reviste. Mi-aduc aminte că pe la începutul verii i-am prezentat ideea de revistă pe care o aveam atunci, iar el mi-a sugerat publicarea ei în mediul online.

Vreau să închei seria de mulțumiri adresându-le pe ultimele către voi, cei care ați intrat să frunzăriți/ citiți/ priviți acest prim număr, și către voi, cei care m-ați întrebat (fie online, fie când ne-am mai întâlnit) despre această revistă, despre când o să iasă, despre ce o să fie. Interesul vostru față de acest proiect m-a copleșit și sper să vă văd pe cât mai mulți dintre voi între paginile digitale ale numerelor viitoare.

Am spus de la primul anunț și de la prima discuție despre această revistă că nu vreau a fi ceva academic. Am creat-o de la început ca spațiu în care să poată scrie oricine despre orice este pasionat; asta nu înseamnă, însă, că textele nu sunt de calitate, ori că am șomtat de la munca de editor. Am citit cu atenție toate textele primite și am intervenit cu sugestii acolo unde am considerat.

Nu am dat o temă acestui prim număr, nu știu dacă va exista vreo temă în celelalte, evident, în afara numerelor speciale (4 mai, spre exemplu), însă desigur că există, totuși, o temă, generoasă chiar: tema *geek*. Am vrut ca acest număr să fie cât mai divers: astfel, veți trece prin manga/ bd, jocuri video, carte și animație. Nu o să mai vorbesc prea mult; cuvintele astea înainte de conținut mereu m-au încurcat, și oricum jumătate nici nu le citesc. Vă las în continuare să descoperiți revista și vreau să aud cât mai multe despre ea de la voi.

*May the Geekforce be with you!*

Alexandru-Codruț Ivașcu

*Avatar: The Last Airbender* și „The Five Man Band”

Ioan Dragu





„Apă, Pământ, Foc, Aer”. Această scurtă propoziție avea să constituie introducerea unuia dintre cele mai influente seriale de animație, intitulat *Avatar: The Last Airbender*. Serialul a fost difuzat între 2005 și 2008 și a devenit, în scurt timp, un pilon al animației vestice. Totodată, *Avatar* a lăsat în urmă un impact cultural resimțit la mai bine de cincisprezece ani după încheierea difuzării sale. În 2013, compania TV Guide a inclus *Avatar* în lista celor mai influente desene animate din toate timpurile. În 2018, revista americană *Vanity Fair* a clasat serialul pe locul 11 în lista celor mai bune seriale animate. Totodată, universul *Avatar* a continuat să fie extins printr-o continuare a poveștii originale, anume *Legenda Korrei*, și printr-o adaptare *live-action*, produsă de Netflix în 2024.

Însă ce a determinat o generație întreagă de copii și adolescenți să îndrăgească acest serial? Care au fost momentele definitorii ale poveștii, amintite până în ziua de azi de către fanii serialului? Aceste întrebări pot avea mai multe răspunsuri valide, dar eu sunt de părere că simplitatea premisei serialului a facilitat explorarea personajelor, construite în jurul *trope*-ului „The Five Man Band”. Înainte de a defini și explica această noțiune, doresc să detaliez povestea serialului, pentru a înțelege mai bine rolul narativ și motivațiile fiecărui personaj implicat în punctul culminant al serialului.

În universul *Avatar*, oamenii au deprins arta controlării și manipulării celor patru elemente ale naturii: apa, pământul, focul și aerul. În timp, comunitățile de oameni s-au extins, formându-se patru mari națiuni, fiecare controlând unul dintre cele patru elemente. În centrul acestui echilibru se află Avatarul, singura persoană din lume care poate controla toate cele patru elemente și al cărui rol este să mențină ordinea și pacea între națiuni. Totodată, spiritul Avatarului este nemuritor, fiind reîncarnat de fiecare dată într-o persoană din cele patru țări și asigurând legătura dintre lumea oamenilor și cea a spiritelor.



Cu 100 de ani înainte de începutul poveștii, liderul Națiunii de Foc, Sozin, a încercat să își convingă prietenul din copilărie, Avatarul Roku, să cucerească lumea împreună. Jignit de refuzul acestuia, Sozin și-a omorât prietenul și, pentru a preveni ciclul reîncarnării, a exterminat nomazii de aer. Genocidul a declanșat „Războiul de 100 de ani” între Națiunea de Foc și celelalte țări, iar spiritul Avatarului s-a reîncarnat în singurul supraviețuitor al nomazilor, Aang. Acesta a fugit de responsabilitățile sale și, fiind prins într-o furtună de zăpadă la Polul Sud, a rămas într-un cub de gheață timp de un secol. Serialul începe când Aang este descoperit de cei doi copii ai căpeteniei Polului de Sud, Katara și Sokka.

Dar în afară de o premisă intrigantă, un serial trebuie să aibă și un ansamblu de personaje cu care audiența să se identifice și pe care să le îndrăgească. „The Five Man Band” unește personajele într-un colectiv, oferindu-le o identitate și un scop comun. Totodată, fiecare personaj are un rol unic în echipă, acoperind lipsurile celorlalți membri, acest lucru fiind un reper ușor de identificat pentru public.

„The Five Man Band” este un *trope* maleabil, având multe forme diferite. Cu toate că cel mai des întâlnită iterare este o echipă compusă din cinci oameni, „The Five Man Band” poate să fie condensat și în trei sau patru personaje care îndeplinesc mai multe roluri. Pe de altă parte, echipa poate fi extinsă la șase, șapte sau chiar opt personaje. Nu în ultimul rând, ideea nu este legată de moralitatea personajelor, întrucât și răufăcătorii pot forma grupuri. *Trope*-ul doar atribuie roluri narrative personajelor, fiecare dintre ele îndeplinindu-și responsabilitățile față de grup și acoperind lacunele celorlalți coechipieri. În versiunea cea mai comună, „The Five Man Band” are cinci roluri: Eroul, Lăncierul, Inima, Creierul și Mușchiul.



nickelodeon™

降世神通

# AVATAR

THE LAST AIRBENDER™



THE SEARCH



Prima funcție este cea a Eroului. În cele mai multe scenarii, Eroul este protagonistul poveștii și liderul echipei. Aang avea doar doisprezece ani în momentul în care a fugit de responsabilitățile sale, iar decizia sa a avut consecințe care continuă să îl afecteze pe toată durata poveștii. Aang are o personalitate jovială, optimistă și non-combativă, însă durerea pierderii poporului său și greutatea responsabilității de Avatar îl forțează să își confrunte adversarul: Națiunea de Foc. La finalul primului sezon, Aang își acceptă rolul și apără Polul Nord de armatele Națiunii de Foc. Totodată, în călătoria sa de a învăța și controla toate elementele, pentru a îl învinge pe Lordul de Foc, Ozai, Aang se împrietenește cu câte o persoană din fiecare țară, simbolizând o vindecare lentă a fracturilor dintre state.

Al doilea rol este Lăncierul. El este deuteragonistul poveștii și un contrast pentru Erou, diferențele dintre aceștia producând multe conflicte. Totodată, Lăncierul este lider în absența Eroului și oferă o perspectivă diferită, în așa fel încât Eroul să nu aibă o putere de decizie nelimitată. În *Avatar*, Lăncierul este Zuko, prințul renegat al Națiunii de Foc. Zuko este primul născut al lui Ozai, însă a fost mereu umbrat de sora lui, care a arătat potențial în controlarea flăcărilor încă de la o vârstă fragedă. Ozai își obligă propriul fiu să lupte împotriva sa și, în momentul în care Zuko refuză, îi arde partea stângă a feței. Ozai îl dezmoștenește și îl alungă pe Zuko, trimițându-l în căutarea Avatarului dispărut timp de un secol. Pe parcursul serialului, Zuko începe să își reabiliteze onoarea și, în cele din urmă, se răzvrățește împotriva familiei sale abuzive. Spre deosebire de Aang, Zuko este serios, irascibil și impulsiv. La început cei doi sunt dușmani, apoi devin rivali și, într-un final, prieteni. Contrastul dintre cei doi este evidențiat în multe instanțe, precum relatarea izgonirii lui Zuko și a fugii lui Aang în același episod. Relația complementară dintre Aang și Zuko este, indubitabil, cea mai importantă interacțiune din tot serialul.

Al treilea rol este Inima. Aceasta este, de cele mai multe ori, o femeie, și mediază conflictul dintre Erou și Lăncier. Pe de altă parte,



Inima este centrul emoțional și lipiciul care îi ține împreună pe toți membrii echipei. În absența sa, colectivul se dezintegrează, fiind copleșit de acte impulsive și certuri imature. În *Avatar*, Inima grupului este Katara, fiica căpeteniei Polului de Sud. Aceasta avea doar opt ani în momentul în care un soldat din Națiunea de Foc i-a omorât mama, incident care i-a cauzat o traumă puternică. Lipsită de mama ei și cu tatăl ei plecat pe front, Katara a fost obligată să se maturizeze mult prea devreme, iar protejarea fratelui ei a devenit prioritatea vieții sale. Katara a fost nevoită să ocupe rolul mamei ei, fapt care i-a accentuat trauma suferită în copilărie. În urma descoperii lui Aang și a formării echipei lor, Katara asumă rolul figuri materne, oferindu-le tuturor suport emoțional necondiționat și vindecându-i fizic sau psihic. Un astfel de exemplu avem când Aang descoperă masacrul poporului său iar Katara este singura persoană care poate să îi domolească suferința. Un alt exemplu ar fi momentul în care Aang este în pragul morții și Katara îi salvează viața, folosind un flacon cu apă vindecătoare, primit la Polul Nord.

Al patrulea rol este Creierul. Acesta este cel mai inteligent membru, oferind multă cunoaștere și înțelepciune. Totodată, Creierul poate fi vocea rațiunii sau un tactician iscusit, realizând planul de luptă al echipei. De asemenea, în multe povești, creierul este persoana cea mai obișnuită. Sokka, fratele Katarei, este singurul membru al echipei care nu poate manipula niciun element, însă își folosește intelectul și perseverența pentru a-și ajuta prietenii. Sokka a trăit mereu în umbra tatălui său, pe care dorește să îl urmeze în rolul de lider. Totodată, a fost complexat de abilitățile prietenilor săi, simțindu-se inferior față de aceștia. Pentru a-și ascunde anxietățile, Sokka recurge la umor, jucând adesea rolului bufonului grupului. În cele din urmă, Sokka se va antrena cu un maestru în arta săbiilor și va realiza planul de invadare a Națiunii de Foc, asumând rolul de lider al forțelor aliate.

Ultima funcție este Mușchiul. Acesta este cel mai puternic membru al echipei, fizic sau psihic. Mușchiul posedă forță fizică și anduranță, ceea



ce îl face ideal în rolul de scut. Mușchiul este principalul protector al echipei și le asigură tuturor spatele în momentele în care sunt nevoiți să se retragă. Mușchiul din *Avatar* este o subversiune, deoarece Toph este doar o fată oarbă de doisprezece ani. Toph s-a născut într-o familie bogată din Regatul de Pământ, Beifong. Din cauza condiției sale, părinții ei au fost exagerat de protectori cu ea, împiedicându-i dezvoltarea firească și îngrădindu-i libertatea. Cu toate că viața ei era una singuratică, Toph s-a împrietenit cu niște cârțițe care trăiau într-o peșteră apropiată. Acestea au învățat-o cum să manipuleze pământul. Astfel a devenit o maestră în manipularea pământului, iar până la finalul poveștii a descoperit cum să manipuleze și metalele. În multe momente, Toph și-a demonstrat forța copleșitoare și creativitatea, cum ar fi în oprirea unei librării care se scufunda în nisip sau crearea unei armuri de metal.

Cu toate că „The Five Man Band” oferă o fundație solidă pentru serie, nu poate să definească în întregime personajele. Legăturile dintre Aang, Zuko, Katara, Sokka și Toph, evidențiate în familia pe care o formează, îi umanizează și le oferă popularitatea de care se bucură chiar și la cincisprezece ani de la încheierea serialului, continuând să trăiască în memoria colectivă a celor care au crescut cu *Avatar*. Dar seria nu este doar pentru cei care au crescut cu astfel de lucruri. Orice copil, adolescent sau adult poate să găsească aspecte interesante în această poveste, ale cărei simplitate în esență și complexitate în detalii oferă o experiență cu adevărat deosebită. Nu în ultimul rând, universul *Avatar* nu este limitat doar la povestea originală, existând o continuare și o reiterare recentă în *live-action* pentru oricine vrea să descopere un univers fictiv sau să rămână încă puțin în acesta.

Vacanța de la cuvinte prin toate poveștile:  
*The Gull Yettin*, de Joe Kessler, NYRC, 2023

Răzan Cosmin Țupa



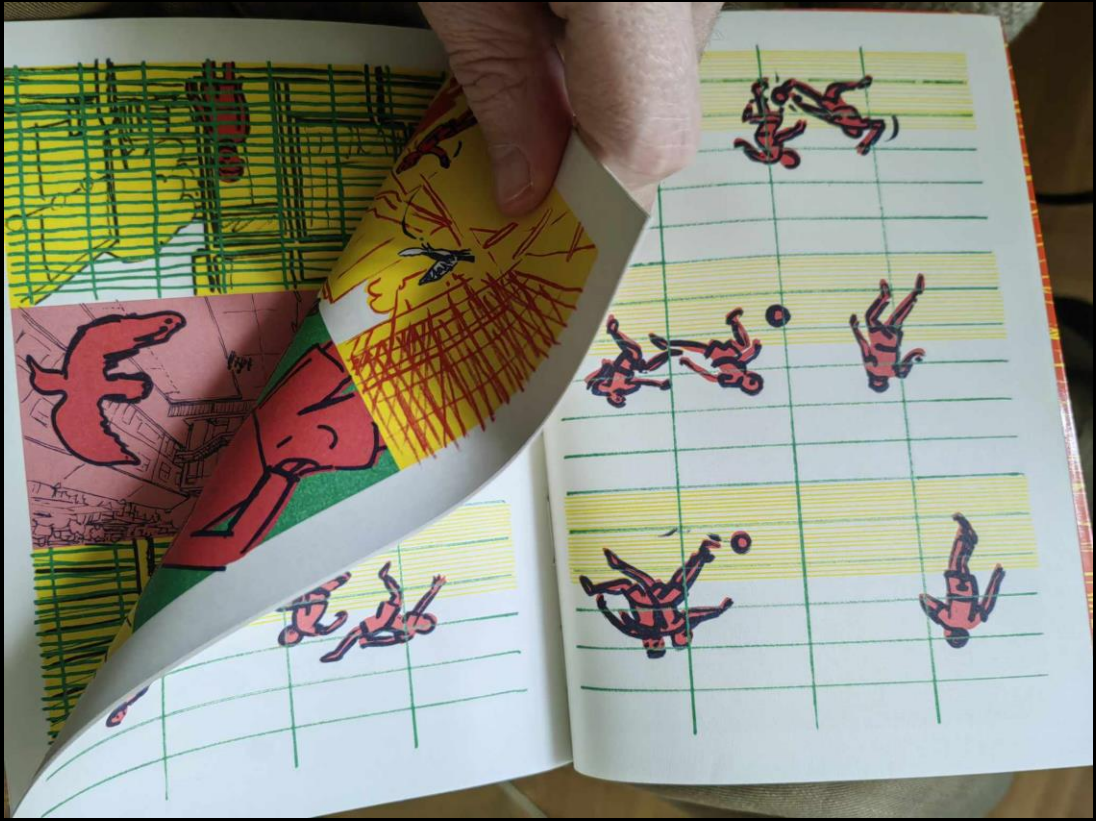


## CUM E

Știu că știi toate alea. De fapt nu găsești prea des pe cineva care să reușească să nu-ți explice cum stau lucrurile. Și uite în ce situație suntem... Așa am ajuns să prefer instanțele care nu vin neapărat cu instrucțiuni de folosire. Și o carte care spune o poveste fără cuvinte e aproape mereu ceva ce îmi trebuie. Mai ales dacă mă face să o reiau fără să am vreodată impresia că o să se termine. În cartea asta, e adevărat, paginile nici nu sunt numerotate. Dar sunt 216.

## CU CE E

Primul instinct pe care îl am este să văd prezentările care însoțesc volumul. Foarte rar se întâmplă să găsești toate informațiile de care ai nevoie pe copertele cărții pe care o răsfoiești. Și totuși, asta se petrece când deschizi *The Gull Yettin*. Afli că Joe Kessler e în primele rânduri când e vorba de benzi desenate europene. Și că e al doilea roman grafic pe care îl pune pe piață. Și ai și povestea pe care doar desenele schițate în linii colorate, înconjurată de pete de culori expresive, ți-o vor arăta: un băiat se trezește târziu într-o noapte și își găsește casa în flăcări. Băiatul e salvat de o creatură costelivă care poate să își schimbe forma. Rămas orfan după incendiu, plutind în derivă într-o barcă, tânărul privește spre un viitor nesigur, unul în care va fi deopotrivă ajutat, dar și derutat de noul său tovarăș. Am transcris, adaptând un pic, prezentarea care m-a făcut să nu mai las cartea din mână.





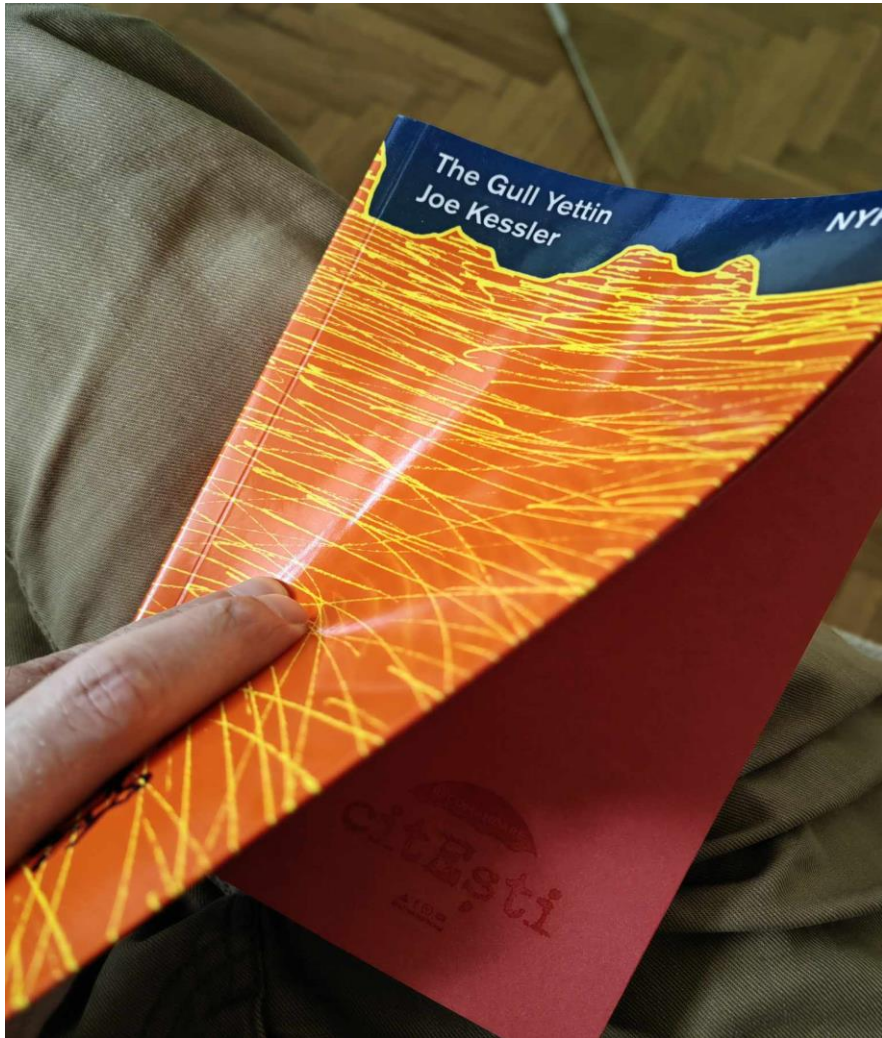
## CÂTE

Dar poți să începi de oriunde. Lumea ciudată conturată de Kessler în fiecare pagină îți e incredibil de familiară. Detalii cu un nasture în palmă și perspective răsturnate din fundul bărcii, spre un cer în degradeuri roșiatice, o pasăre abia schițată care nu se mai desprinde de un personaj până nu îl orbește cu cruzime, șiruri de mașini înțepenite pe malul pe lângă care plutește o barcă... N-ai cum să deschizi cartea și să nu vezi, oriunde, o poveste: uneori dinamică, alteori misterioasă, ca atunci când pătrunzi într-un vagon de metrou în care nu găsești decât o persoană. Și toate sunt parte din povestea completă. Dacă vrei, *The Gull Yettin* nu se termină niciodată. Doar se mărginește, ca perspectivă, cu liniile de pe primele pagini ale cărții, mai întâi mâzgălite, apoi ordonate obsesiv, pentru a trece într-un grilaj de 18x4 până îți schimbi perspectiva și descoperi că e doar un gard prin care urmăreai niște copii care joacă fotbal. Iar în extrema cealaltă, ultimele pagini rămân vegheate de copacul înflăcărat, profilat pe o lume de umbră, și de ziua continuă a lumii terestre, lângă noaptea cu forme vii a zonei acvatice. Între ele, însă, povestea se reia la infinit.

## CE ÎȚI E

Poate te-ai gândit că mai înveți să desenezi și după aia o să pui pe pagină marele roman grafic. Fiecare planșă din cartea lui Kessler o să-ți arate ce te ține, de fapt. Reflexul meu când îmi place o carte e să văd unde pot să pun ștampila de recomandare „citEștiioficial”. Mi s-a întâmplat pentru prima dată aici. Mi-a luat câteva luni până când am găsit că singura posibilitate logică e să folosesc una dintre primele trei pagini ale cărți.





Ștampila roșie, pe paginile roșii. Și așa s-ar putea să fie și cuvintele pe care nu le găsești în romanul grafic pe care îl tot răsfoiesc aici. Trebuie să recunosc și o limită a mea. După *The Gull Yettin*, mă uit altfel când dau peste o icoană naivă decât cum mă uitam până acum. Nu îmi mai vine în minte concesia „a lucrat cum a putut”. Mai degrabă te face să înțelegi că există o realitate pentru expresia „măiestria naivității”.

Trilogia RPG *Assassin's Creed* și cum mi-a oferit  
o atmosferă diferită

Cosmin Vasile





Nu pot spune că sunt un mare fan al Jocurilor Olimpice, dar abia după ce s-au terminat am aflat că, în timpul deschiderilor, torța a fost plimbată pe acoperișurile pariziene de către un personaj mascat. Grație YouTube am văzut toate momentele acestui personaj și primul gând m-a dus instantaneu la *Assassin's Creed Unity* (pe care, spre rușinea mea, nu am reușit să-l termin). Dacă o serie de jocuri ajunge să fie folosită drept inspirație pentru deschiderea Jocurilor Olimpice, pot spune că sunt destul de impresionat de cum evoluează această industrie.

Acum că am reușit să fac o legătură cu un eveniment recent (mulțumesc internului, care a venit cu ideea de a face referință la *Unity!*), pot să continui cu subiectul pe care vreau să-l abordez, anume lumea cu care interacționează jucătorul în *Assassin's Creed*. Ca un gamer și *history enthusiast* de mic, care a crescut cu *Age of Empires II*, când a apărut primul *AC* a fost dragoste la prima vedere! Să te plimbi prin Roma în 1500, să navighezi prin Caraibe în timpul epocii de aur a pirateriei, sau să vizitezi pub-uri în Londra victoriană? *COUNT ME IN!*

Totuși, niciun *AC* nu a atins acel punct cum a făcut-o trilogia RPG (unde spun unii că Ubisoft a decăzut) *Origins*, *Odyssey* și *Valhalla*. Fiecare joc a atins acel punct sensibil al meu, cu perioada și locațiile care, după mine, se îmbină perfect cu povestea și cu personajul principal al fiecărui joc. Voi lua evenimentele din jocuri în ordinea lor cronologică, nu în ordinea lansării jocurilor, și voi discuta cum întreaga atmosferă îi oferă jucătorului (adică mie) o experiență specifică poveștii.

***Assassin's Creed Odyssey* (o aventură mai mult sau mai puțin homerică). Ore jucate: 143**

Acțiunea din *Odyssey* te aruncă fix în perioada Războiului Peloponesiac, ceea ce îl face să fie AC-ul cu cea mai veche poveste. Am ales să joc cu Alexios, neștiind că alegerea canonică este Cassandra, dar pot spune că, pentru mine, a fost alegerea perfectă. Pentru un mercenar care se îmbarcă (la propriu) în căutarea familiei sale pierdute, pot spune că Alexios este potrivit dacă vrei să vezi cum este îmbinat amuzamentul cu seriozitatea și cu un strop de naivitate. Printre cele mai memorabile interacțiuni pe care le-am avut au fost cele cu Alcibiade și modul amuzant în care mă convinge să fac o misiune pentru el, cu Socrate, care îmi pune la îndoială fiecare decizie prin întrebările sale și cu începutul Jocurilor Olimpice din 428 î. Hr. (*looking right at you, Testikles*).

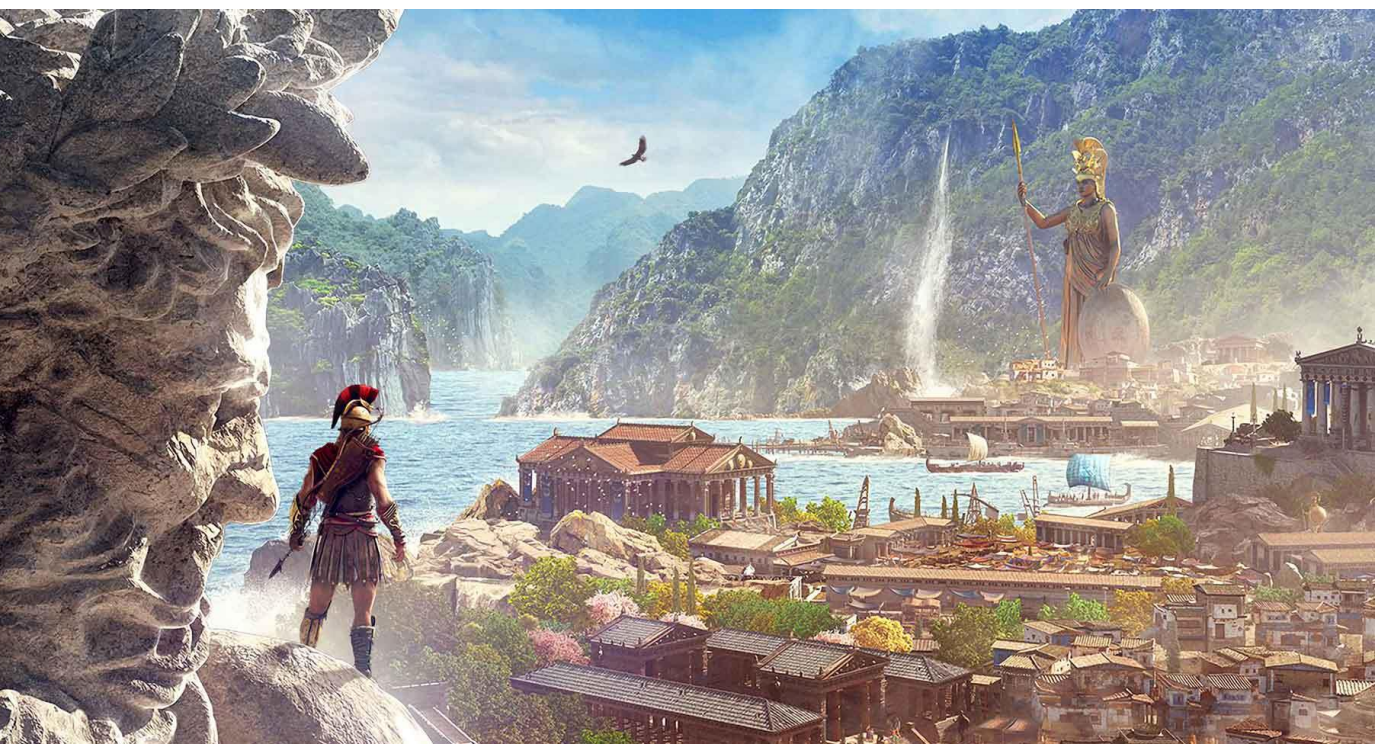
Pe lângă nota asta mai lejeră și puțin comică în unele momente, *Odyssey* etalează și o poveste clasică a fraților separați la naștere, care ajung la extremități diferite ale dualității bun-rău. Dorind cât mai mult să o conving pe Cassandra să se întoarcă, am reușit să am finalul în care întreaga familie se reîntregește, deci un final fericit, dar care nu pare a fi, însă, cel canonic.

Totuși, unde excelează cel mai bine *Odyssey* este la partea de atmosferă și la lumea pe care o portretizează. Grecia Antică este atât de colorată și de dinamic reprezentată, fiecare insulă, sat, dar și orașele mari, având un nivel mai mic sau mai mare de detaliu. După câteva căutări, am aflat că cei de la Ubisoft și-au făcut destul de bine temele din punct de vedere istoric și arheologic (mai sunt câteva statui care nu sunt pictate, iar mormintele miceniene sunt repetitive, dar pot să trec cu vederea), oferind și o opțiune (Discovery Tour) care scoate partea de *combat* și te lasă să te plimbi prin temple sau case, unde afli informații în plus despre ceea ce vezi.

Să ne întoarcem, acum, la atmosferă. Pe lângă culorile deschise și vibrante ale Greciei, coloana sonoră este numai bună (ascult recurent *Legend of the Eagle Bearer*, pe care o consider printre cele mai bune piese



din întreaga serie) pentru a naviga pe Marea Egee sau pentru a te cățăra pe templele de pe Acropola Atenei. În tot parcursul meu ca jucător de *Odyssey*, mereu simțeam acea poftă de aventură și de a explora fiecare colțișor al hărții, lucru care cred că a fost și intenționat de către cei de la Ubisoft. *Assassin's Creed Odyssey* m-a determinat, pur și simplu, să plec în propria odisee (*got the right word*), de la misterioasele ruine din Knossos, până în pădurile din nordul Greciei.



## ***Assassin's Creed Origins* (Pe nisipurile fierbinți din Bulg... Egiptul Ptolemeic). Ore jucate: 62**

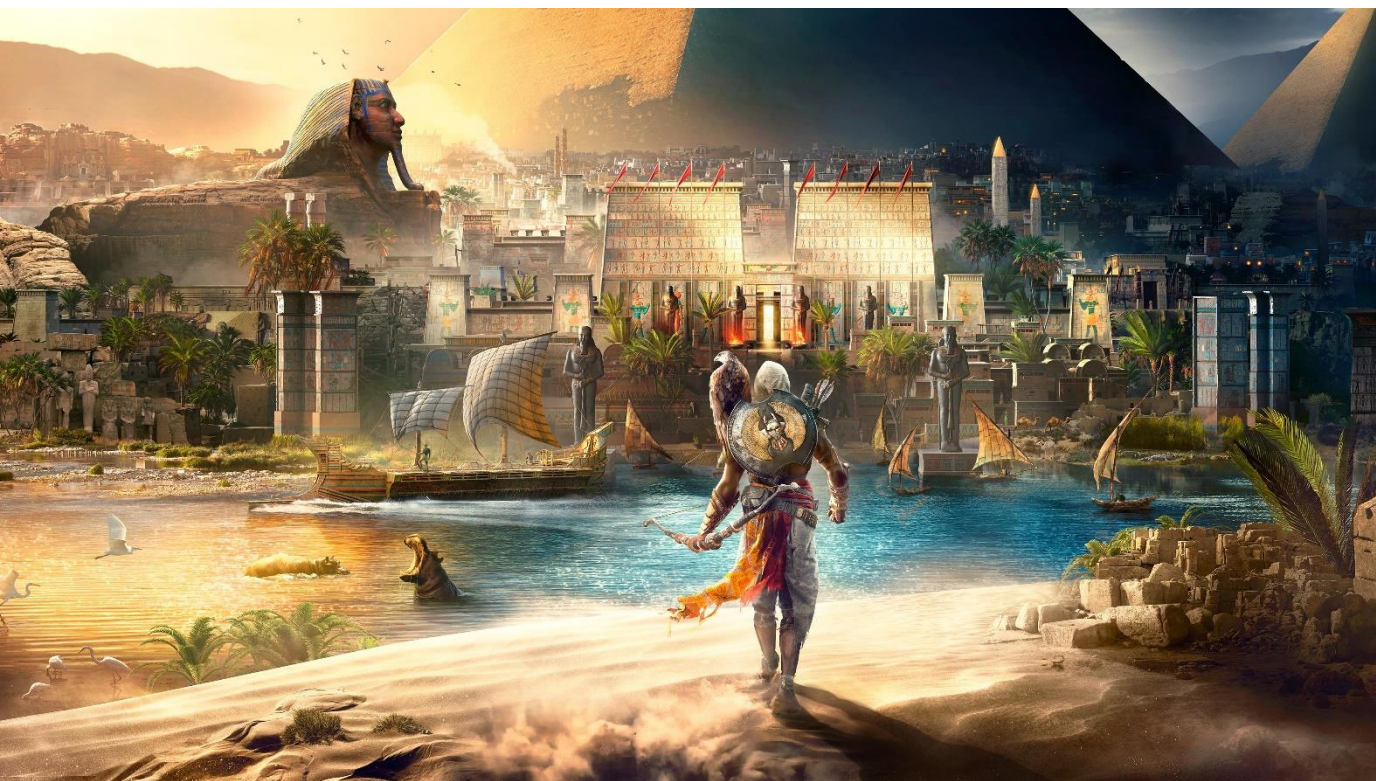
Avansând în timp, ajungem în Egiptul secolului I î. Hr. Comparativ cu *Odyssey*, *Origins* este puțin mai serios, optând pentru o poveste de răzbunare care stă la baza formării organizației asasinilor. Bayek, personajul principal, este un *medjay*, un fel de om al legii, care își părăsește zona de proveniență pentru a se răzbuna pe „Ordinul celor Antici”, un fel de premergători ai templierilor din jocurile viitoare, care au rolul de antagoniști. Nu pot spune că liderul ordinului m-a impresionat. Speram mai mult să fie Caesar.

Dacă *Odyssey* este unchiul acela de la masa în familie, cu toate glumele și nebuniile posibile, *Origins* este primul copil din familie care a terminat facultatea cu note mari și e angajat. Fiind și povestea de așa natură, Bayek abordează fiecare interacțiune foarte serios, încercând să mențină vie tradiția de protector al Egiptului. Seriozitatea se simte și în atmosfera pe care jocul o creează prin coloana sonoră (piesa *Return of the Medjay* m-a transpus în sandalele lui Bayek) și portretizarea diferențelor dintre egipteni și greci (și romani). Cât am jucat *Origins*, am putut împărți Egiptul în două:

1. Alexandria și zonele cu influență elenistică mare, unde se vede prototipul orașelor grecești folosite ulterior pentru *Odyssey*.
2. Zonele de periferie și cele din sudul hărții, unde egiptenii, majoritari, sunt afectați mai mult sau mai puțin de noul mod de viață al grecilor, la care trebuie să se adapteze și ei.

În afară de orașele mari (Alexandria și Cirene), unde paleta de culori este asemănătoare cu cea din *Odyssey*, restul zonelor se axează foarte mult pe culorile maro, galben și derivatele lor. Acest lucru nu m-a deranjat, ci dimpotrivă, a contribuit la starea mai serioasă, pe care am abordat-o în timp ce jucam.

Pe lângă seriozitatea pe care mi-a indus-o *Origins*, senzația de mister când explorezi a fost acel ceva care m-a ținut mereu în suspans. Fie că mergi printr-un templu dedicat lui Sobek din Krokodilopolis, unde (surprinzător sau nu) trebuie să te lupți cu mai mulți crocodili, prin ruinele din deșert care îți pot da diverse halucinații (un detaliu foarte mișto), sau chiar prin piramidele din Giza, mereu am simțit un vâl de mister, pe care încercam să-l investighez.





## ***Assassin's Creed Valhalla* (Trăind visul viking). Ore jucate: 86**

Mentținând gluma cu masa în familie, aș putea spune că *Valhalla* este copilul mijlociu care a fost lăsat să facă, în mare parte, tot ce vrea. Am început aventura când încă primea recenzii negative de la jucători (nu că acum ar primi cele mai bune recenzii), dar pot spune că este al doilea în topul meu. Tot este readus în discuție argumentul că nu are un bun sistem de *stealth*, sau că povestea din joc nu are legătură cu povestea întregii serii. După cât am jucat *Valhalla*, pot să spun că are un sistem de *stealth* bine pus la punct (mai ales mecanica de a avea o mantie pe care să o porți când vrei să te strecorei printre gârzi), iar povestea este una bună, oferindu-i, personajului contemporan cu noi (Layla), un final cel puțin interesant.

Ultimul joc din trilogia RPG m-a trimis în Anglia, în timpul expansiunilor vikinge din secolul al IX-lea, lucru care m-a prins instant, fiind îndrăgostit de seria de cărți *The Last Kingdom*. Eivor, personajul principal în cadrul poveștii, pare puțin cam rigidă, pentru ca apoi, în interacțiunea din misiunile secundare, să îmi placă mai mult spiritul ei (da, acum am făcut alegerea canonică) aventuros și cu o personalitate vulcanică (ca să nu zic „din topor”). Plecată din fiordurile Norvegiei alături de Sigurd și clanul lui, ea ajunge în Anglia, unde își fac cu toții (mai mult o cuceresc) o nouă așezare (Ravensthorpe, care este chiar un sat real din Anglia). Din punctul de vedere al poveștii principale, Eivor mai mult reacționează decât acționează, mai ales în secțiunea când trebuie să îl salveze pe Sigurd, pentru ca apoi, spre final, să se poată desprinde (asta dacă dorește și jucătorul) de Sigurd.





Cei de la Ubisoft au lansat, acum ceva timp, niște *fun facts* despre drumul pe care l-a parcurs *Valhalla* până la lansare, iar unul mi-a rămas în minte până acum, anume că Anglia reprezentată în *Valhalla* a fost intenționată ca o lume romană post-apocaliptică. Pot spune că au nimerit perfect acea atmosferă! De la ruinele vilelor romane din sudul Angliei și până la zidul lui Hadrian, am explorat diverse rămășițe ale Imperiului Roman, lucru care m-a fascinat. După un anumit moment al poveștii, am mers din punctul cel mai vestic al zidului lui Hadrian până în cel mai estic, aprinzând fiecare rug de semnalizare pe care îl întâlneam. Doar senzația pe care ar fi avut-o un viking care merge pe acest simbol al Romei m-a făcut să îmi placă la maximum acest joc! Mai poți colecționa artefacte romane pentru a debloca un scut la final. Totuși, îmi pare rău că artefactele nu au fost individualizate și sunt doar niște măști; ar fi fost interesant să găsești obiecte precum o fibulă, niște monede romane sau chiar un coif.

Revenind la atmosferă, pare că *Valhalla* a mers pe urmele predecesorului (*Odyssey*) și a reintrodus dorința asta de aventură și de explorare. În același timp, Eivor este viking, deci trebuie să mai atace și câteva așezări pentru a putea aduce resurse înapoi la Ravensthorpe, cu scopul de a-l dezvolta.

Lăsând la o parte acele mici abateri de la acuratețea istorică, coloana sonoră, mai ales când navighezi pe râurile din Anglia, este minunată (aici nu m-am putut hotărî asupra unei piese anume; toate piesele cântate de Einar Selvik sunt perfecte), făcându-mă să îmi petrec ore întregi doar explorând pe râuri. Mai sunt și poveștile spuse în timp ce navighezi, ceea ce aduce un strop de atașament față de echipajul lui Eivor.

## Gânduri de final

Pentru mine, trilogia RPG a readus la suprafață copilul care a fost atras de Ezio în această serie. Are și minusuri, dar atmosfera pe care fiecare joc o creează se potrivește perfect cu povestea și cu personajele. De la misterul deșertului Egiptean, până la aventura (chiar comică, uneori) pe insulele însorite ale Greciei Antice, și chiar la explorarea Angliei și construirea unei noi case, pot spune că aceste trei jocuri trebuie încercate, mai ales dacă ești pasionat de una din aceste trei perioade istorice sau dacă vrei să încerci un *open world* imens!

Shōjo manga & câteva spinoff-uri ale culturii din  
jurul ei

Ana-Cristina Popescu





*Shōjo manga*, nume compus din ideogramele 少女漫画, sunt, literalmente, „benzi desenate pentru fete/ale fetelor”. Asta știm majoritatea dintre cei care sunt pasionați de manga sau anime; însă mult mai puțină lume cunoaște, cu adevărat, povestea lor. *Shōjo* manga a plecat de la literatura „pentru fete”, prin traducerea în japoneză a unor opere renumite, din vest, precum *Heidi* și *Little Women*. Acestea au fost introduse în perioada Meiji (1868-1912), una de tranziție pentru Japonia, care tocmai încheia capitolul epocii feudale și se afla în curs de modernizare.

Primele manga de tip *shōjo* au fost publicate în revistele pentru tineri de la începutul anilor 1900, timp în care autorii și artiștii de gen masculin dominau piața. Apariția publicațiilor pentru fete, care s-a amplificat în anii 1910, odată cu creșterea numărului de școli de fete, a marcat începutul erei *shōjo* propriu-zise. Revista pentru fete *Shōjo sekai* (少女世界) – *Lumea fetelor*, a fost lansată în același an cu traducerea *Little Women*. Având ca principiu formativ „soție bună, mamă înțeleaptă”, această revistă își propunea să le transforme pe micile școlărițe în viitoare femei casnice. Ghidurile pentru bunele maniere, fotografia, ilustrațiile de modă, rubricile de scrisori și întrebări din partea cititoarelor – toate aceste elemente au dus la crearea unui spațiu pentru tinere. Estetica acestor reviste ale anilor 1920 a avut o influență considerabilă asupra *shōjo* manga.

*Little Women* a fost în foarte mare vogă pe scena literară americană, demonstrând publicului că o femeie poate avea succes în lumea industriei editoriale în ciuda faptului că aceasta era dominată de bărbați, precum majoritatea carierelor. Tradusă în japoneză cu titlul *Shōfujin* (小婦人) –

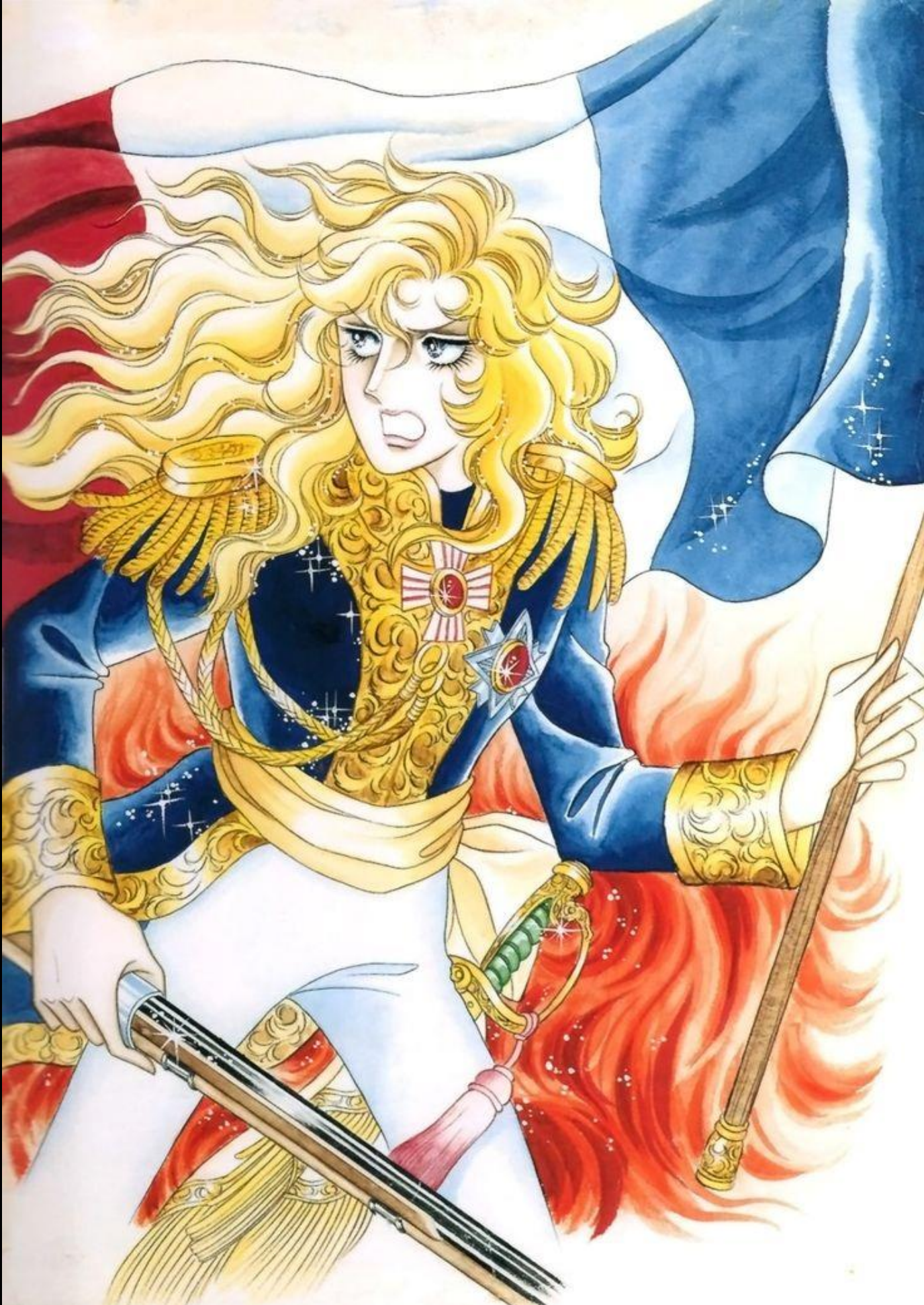


*Micuțele Domnițe*, în anul 1906, a fost considerată o carte educativă, portretizând elemente ale ideologiei *ryōsai kenbo* (良妻賢母), în traducere „soție bună, mamă înțeleaptă”, o politică națională formată prin combinarea ideilor confucianiste asupra rolurilor femeilor cu idealurile feminității adoptate din occident. Acest concept al femeii drept conducător domestic a fost o noutate pentru japonezi, având o importanță mai mare în sistemul japonez *ie* (家) ca spațiu temporal al tuturor membrilor familiei, din trecut sau viitor.

Protagonista, Jo, neconvențională și ambițioasă, este și băiețoasă – un *tomboy*, acceptată ca fiind un nou model de eroină, de proveniență Americană. Acest termen de „tomboy” este tradus ca *otenba* (お転婆), care avea, înainte de Războiul Ruso-Japonez (1904-1905), o conotație foarte negativă. Femeile puteau fi masculine atâta timp cât țineau minte că nu pot scăpa de îndatoririle lor ca femei. Modelul *tomboy* a devenit mai acceptabil din punct de vedere social în America, dar și în Japonia, în urma războiului, fetele fiind încurajate să facă sport și să mențină o stare sănătoasă (pentru propria lor sănătate? Ha ha, nu! Pentru a putea fi *mame* sănătoase). În ciuda faptului că Jo și Takayo (numele lui Jo în traducerea japoneză) aveau lucruri în comun, acestea prezintă și diferențe. Jo este descrisă ca având calități de bărbat, însă portretizarea lui Takayo (sau Takashi, cum preferă să fie numită – un nume masculin) este mult mai axată pe masculinitate și pe respingerea feminității. În *Little Women*, Jo spune că „Nu pot să trec peste dezamăgirea mea de a nu fi băiat”. Takashi, în *Shofujin*, declară mult mai clar ceea ce simte: „Aș vrea să fiu bărbat”. Takashi se îndepărtează complet de frumusețea tradițională feminină. În ciuda acestui fapt, sacrificiul pe care îl face pentru părinți, loialitatea ei, dar și exprimarea dorinței de a merge la război dacă ar fi bărbat

(patriotismul), sunt motivele pentru care lui Takashi, un personaj în totală antiteză cu imaginea convențională a femeii, i se permite să existe în sfera culturii japoneze din acea vreme. Imaginea personajului *transmasc* sau *nonbinary* este un element des întâlnit în *shōjo*, dar acesta e un subiect foarte vast, pe care îl lăsăm pentru altă dată (*see* teatrul *Takarazuka Revue*, în care toate personajele, inclusiv cele masculine, sunt jucate de femei, care a inspirat personaje precum Haruka din *Sailor Moon* și Oscar din *Versailles no Bara*, *for starters*).

Când ne gândim la o protagonistă *shōjo*, probabil ne vin în minte imagini cu o fată de liceu – în zilele noastre pare ceva banal. Însă curentul *shōjo* constituie nu doar un gen de manga sau anime, ci o mișcare a culturii feminine în Japonia, un *safe space*, de-a lungul istoriei, al fetelor și femeilor. Imaginea școlăriței japoneze, pe care o recunoaștem cu toții din perspective mai mult sau mai puțin pozitive, a fost modelată după școlărițele erei Taishō (1912-1926). În timp ce modelul școlăriței prezenta un simbol al inocenței și purității (cu alte cuvinte, era inofensivă, chiar maleabilă), aceasta avea, de fapt, să devină un simbol al progresului și al rezistenței feminine. În urma Războiului Ruso-Japonez, guvernul era cel care stabilea și controla rolul femeii, având monopol asupra oricăror noi mișcări sociale, prin reglementarea educației și restrângerea sau chiar interzicerea drepturilor sociale și politice. Școlărița prezenta o perspectivă pozitivă asupra schimbărilor din societatea japoneză, odată cu educația femeilor, și promova o nouă convingere – aceea că femeile au capacitatea de a-și controla singure viața.





Educația obligatorie a fost instaurată în anul 1872. În 1888, 28,3% dintre fete aveau acces la o formă de educație. Până în 1907, acest procent a crescut exponențial, ajungând la 96,1%. Purtarea uniformelor a fost impusă în anul 1899, standardizând *hakama*, care va deveni reprezentativă pentru elevele erei Taishō.

În timp ce perspectiva feminină atribuia elevelor simbolul libertății, perspectiva masculină i-a atribuit o încărcătură sexuală implicită. Imaginea școlărițelor era peste tot: în reviste, în literatură, în jurnalism – liceele de fete s-au extins –, grupurile de fete care au fost îngrădite mai demult, în mici cercuri sociale private, puteau fi acum văzute de către public, de un grup din ce în ce mai mare de oameni. Această expunere a dus la exotizarea simbolului elevelor într-un obiect dezirabil, asupra căruia a fost proiectat un sens bizar ar erotismului.

În anul 1912 a fost introdus „Hana Densha” (花電車) – Trenul Florilor<sup>1</sup>, primul tren din Japonia care permitea accesul exclusiv femeilor, cu scopul de a proteja elevele împotriva hărțuirii sexuale prin observarea sau atingerea acestora de către ceilalți pasageri. Mesajul acestui mijloc de transport era înscris foarte clar, pe exteriorul trenului: „Doar pentru uzul femeilor”. Numele său făcea trimitere la frumusețea tinerelor pasagere. Trenul circula în timpul orelor de vârf, pentru eleve și studente, și făcea opriri în apropierea școlilor pentru fete. „Potrivit unui articol publicat în ziarul *Tokyo Asahi*, din 28 ianuarie 1912, trenul de flori a fost înființat pentru a împiedica elevii de gen masculin și alți pasageri care se comportau greșit «să observe» și «să se bucure» de «siluetele frumoase» ale elevelor. Femeile au fost portretizate în postura victimelor pasive ale

---

<sup>1</sup> Această denumire poate fi tradusă și ca *Trenul Floare*, *Trenul cu Flori*, *Trenul pentru sau destinat Florilor*.



atenției bărbaților, incapabile de a se proteja sau de a lansa atacuri”<sup>2</sup>. Trenul Florilor a rămas în funcțiune până la sfârșitul celui de-al Doilea Război Mondial. La cerere, a fost reintrodus în circulație de câteva ori, urmat de limitarea la un singur vagon, pe o linie privată, pentru ultimul tren de noapte, după care au fost alocate mai multe vagoane și apoi, din nou, linii de sine stătătoare, păstrând același scop al Hana Densha. Acest tip de trenuri destinate exclusiv femeilor există și astăzi, în mai multe prefecturi, unele circulând doar la orele de vârf, în timp ce altele rămân în circulație pe tot parcursul zilei.

Curentul *shōjo* a fost deopotrivă apreciat și criticat – panglicile *hira hira* (care flutură în vânt), florile și sclipiciul, ofereau fetelor o modalitate de *escapism* – dar, evident, nu putem rezuma experiența feminină doar la fundițe și flori. Cuprinzând aspectele mai frumoase ale tinereții – *puppy love* și viața de zi cu zi la școală –, atât *shōjo* manga, cât și cultura care a dus la înființarea și evoluția genului, ascund adevăruri mult mai complexe, înrădăcinate în realitatea cu care femeile din Japonia s-au confruntat de-a lungul istoriei. Ar mai fi multe de zis; poate într-un număr viitor. Până atunci, vă recomand *Inuyasha*, printre primele manga care au estompat granița dintre *shōjo* și *shōnen* (psst: tot autoarele *shōjo* au inovat și asta).

---

<sup>2</sup> *Shōjo Across Media: Exploring „Girl” Practices in Contemporary Japan*, 2019.

„Am multe visuri. Și teama mea este că nu o să am  
vreme să mi le îndeplinesc pe toate”

Interviu cu Marian Coman



Marian Coman este redactor și coordonator al imprinturilor Armada și Orion (aparent) ale editurii Nemira. Și-acum că am trecut peste prezentarea tehnică, în spiritul lui Silviu Mânăstire, să vă spun eu cine este Marian Coman.

Marian este Geek, fost scenarist (și viitor, sper eu) de bandă desenată, pasionat de desen, scriitor de literatură fantastică, cititor, performer, și probabil și alte lucruri pe care le ține secret sau care îmi scapă. Nu cred m-am putut gândi la o persoană mai potrivită de intervievat decât Marian Coman, pentru acest prim număr special al revistei. Mă rog, ar fi fost alții, dar nu aș ajunge la ei niciodată.

George R. R. Martin, spre exemplu, ar fi fost o opțiune validă, dar spre norocul meu, pe această pagină, înainte de interviul cu Marian, Martin apare în revistă fie că vrea fie că nu.

ACI: Ai debutat cu o ilustrație, dacă îmi aduc bine aminte. Ai schimbat apoi registrul și ai trecut la scris. Ai făcut schimbarea asta de tânăr, deși am observat că te-ai întors și la ilustrații. Muți spun că există o diferență, în procesul creativ, între desen și literatură. Cum știi că ceva e menit să fie text sau ilustrație?

MC: Adevărul este că nu știu. Adică, în mintea mea, de cele mai multe ori, totul pleacă de la o imagine. Dar nu este vorba despre o imagine statică, ci mai curând despre ceva fluid sau despre imagini diferite care construiesc aceeași stare, același loc sau același personaj. O vreme, am încercat să îmi scot imaginile astea din minte cu ajutorul desenului. Fără studii în domeniu, a venit un moment când am realizat că tușul și creionul nu-mi mai sunt de ajuns. Am încercat, apoi, să desenez folosind cuvinte, și așa s-au născut primele mele povestiri. Procesul creativ, execuția



propriu-zisă, diferă, e adevărat, între text și ilustrație, dar, în ceea ce mă privește, cred că lucrurile pleacă din același punct.

ACI: Ai lucrat în presă mult timp, apoi, printr-o întâmplare fericită, ai cunoscut câțiva oameni cu un proiect care va fi ajuns să fie cea mai de succes bandă desenată din România. Ai petrecut apoi o perioadă ca scriitor cu normă întreagă, fiind scenarist pentru revistele *Harap-Alb Continuă!* și *Tinerete fără Bătrânețe*. Cum a fost să îți vezi un vis împlinit și care a fost momentul când ai realizat că poate tu trăiești acum ceea ce îți imaginai când scriai primele povestiri?

MC: Cred că tot ce am, tot ce am făcut și tot ceea ce fac, tot ce sunt și tot ce simt se datorează literaturii și încrederii ăsteia, uneori încărcată de multă naivitate și, în ciuda faptului că sunt agnostic, de o formă de misticism, că scrisul îmi conduce viața. Am lucrat în presă fiindcă mi-am dorit să fiu aproape de cuvinte, să trăiesc din scris. Am început scriind reportaje, specia jurnalistică cea mai apropiată de literatură, și am încercat mereu să strecur literatura în ziarele pentru care am scris, fie în propriile



texte, fie în pagini dedicate ori în suplimente. Colaborarea mea cu *HAC!* s-a născut dintr-o întâmplare, dintr-un mesaj pe Facebook, și nu m-am gândit nicio clipă că un schimb de amabilități va deveni un punct de cotitură atât de important pentru parcursul meu. Uneori viața te pune în fața unor alegeri complicate. Și să știi că nu mi-a fost ușor, atunci, să renunț la jobul de la ziar, la o carieră de vreo cincisprezece ani în presa locală, la o poziție confortabilă și respectată într-o comunitate formată din două orașe mari din România. Nu sunt sigur că a fost vorba despre curaj sau despre naivitate, dar cu siguranță a fost vorba despre încrederea în ideea care m-a urmărit din adolescență, ideea despre care îți vorbeam, că scrisul îmi conduce viața. Și m-am lăsat condus de scris și de povești. Am realizat, din momentul în care am renunțat la contractul de muncă pe care îl aveam cu ziarul la care lucram, că îmi trăiam visul. Și m-am bucurat de el: am scris, cred, vreo 800 de pagini de scenarii de bandă desenată și două romane în perioada aia. A fost o etapă foarte creativă și productivă, o etapă în care am lucrat cu mulți oameni extraordinari, o etapă în care am învățat mult și în care am descoperit, inclusiv în mine, lucruri despre care nu aveam habar că există.

ACI: Ai fost prezent la multe ediții ComicCon cu standul *HAC!*. Membrii *fandom*-ului au această bucurie de a fi deosebit de entuziasmați când vorbesc despre lucrurile care le plac. Văzând imagini și auzind povești, este clar că atmosfera asta nu lipsea de la întâlnirile cu voi. Sunt persoane care acum vorbesc despre ce ați creat voi cu același entuziasm cu care vorbești tu despre *Dune*. Cum a fost să primești energia aia? Mai exact, cum erau întâlnirile cu *fandom*-ul?

MC: Una dintre imaginile care îmi vin în minte din perioada aia este de la lansarea primului număr din *TFB*. Se întâmpla la ComicCon și îmi amintesc sala arhiplină. Erau sute de oameni acolo, la un eveniment de lansare a unei reviste românești, iar întrebările nu conteneau. Oamenii stăteau la coadă la microfon ca să ne întrebe lucruri despre povestea noastră. Nu o să uit nici întâlnirile de la sediul *HAC!*, micile noastre petreceri cu cititorii, care se întindeau până târziu, cum nu o să uit nici primul *cosplayer* care a venit la standul nostru de la ComicCon, costumat

în unul dintre personajele despre care scrisesem cu câteva zile înainte. Am avut, pentru o clipă, senzația că îmi pierd mințile și că am halucinații. 😊 Ceea ce este cu adevărat extraordinar e că o mare parte dintre cititorii de atunci sunt în continuare alături de mine. Pe unii îi știu de când erau adolescenți și îi revăd acum la evenimentele la care particip, așa cum a fost, de pildă, lansarea romanului *Ultima carte*, din Cărturești Carusel, unde au venit într-un număr copleșitor. Cu unii am ajuns să colaborez în diverse proiecte, iar alții continuă să îmi scrie, deși au părăsit România. Legăturile acestea pe care le am cu cititorii nu seamănă cu nimic altceva, ele au o profunzime aparte. Îi zăresc pe unii dintre oamenii care mi-au citit poveștile la târgurile de carte sau la alte evenimente și ne înțelegem, cumva, din priviri, deși nu am schimbat prea multe cuvinte. Și sunt recunoscător că mi se întâmplă asta, cum sunt recunoscător pentru toate recenziile de pe Goodreads, pentru toate mesajele de pe Facebook ori Instagram, pentru scrisorile pe care le primesc din când în când, la câte un eveniment. Însă cel mai recunoscător le sunt acestor cititori pentru faptul că mi-au lăsat personajele și cuvintele să se cuibărească, pentru o vreme, în mințile lor.





ACI: Deși proiectul *HAC!* s-a încheiat, încă poți fi în continuare vizitat la ComicCon, doar că ai schimbat standul. Ești, în prezent, coordonatorul imprinturilor Armada și Nezumi de la Editura Nemira. Armada este, alături de Paladin (imprint al Editurii ART), principalul furnizor de literatură SF și Fantasy din România, iar Nezumi este singurul furnizor de manga în limba română. N-am să te întreb ce planuri ai pentru anul viitor; în schimb, există o curiozitate pe care oamenii o au, mai ales publicul tânăr. Dat fiind că există, cu siguranță, cărți care ți-au plăcut, dar pe care nu le-ai publicat, cum alegi ce carte să publici și cât de mult intervine fanul Marian Coman în decizie?

MC: Uite că de când mi-ai trimis întrebările și până am apucat să îți răspund s-au întâmplat lucruri. Din acest final de septembrie, proiectul Nezumi este coordonat de colega mea Andreea Roșeț, care a fost până acum redactorul coordonator al imprintului. Andreea a fost încă de la început la Nezumi, este un profesionist desăvârșit și e, la rândul ei, pasionată de manga, așa că lucrurile curg firesc. Pentru o perioadă, pe lângă Armada, eu o să coordonez și imprintul Orion, dedicat volumelor de nonficțiune străină de la Nemira. Acum, revenind la întrebare, o să îți spun că selecția e un proces care are mai multe componente și toate sunt foarte importante. Să zicem că la început e fanul. El adușmeacă, el îmi bagă sub nas lucruri, el pescuiește, dintr-o mare întreagă de manuscrise, de cărți extraordinare, din cataloage, oferte, rapoarte, recomandări, informații și zvonuri. După aceea intervin toți ceilalți factori. Mult mai obiectivi, mult mai pragmatici. Unii țin de oportunitatea publicării, de costuri, de numărul de pagini, de profilul autorului, de cât de încărcat e planul editorial. Fiecare proiect pe care îl propun trece, apoi, prin filtrul unui *board* editorial din care fac parte colegii mei editori, dar și colegi din management, marketing și alte departamente. Când propun un proiect, e important să am suficiente argumente cât să îi conving pe toți. Chestiunea e simplă, la urma urmei: dacă nu aș fi în stare să îi conving colegii să investească energie și bani într-o carte, de ce ar investi cititorii?

ACI: Există un zvon pe care îl mai confirmi și tu din când în când. Mă refer la faptul că îți dorești să fii mangaka. Am văzut ilustrațiile din noua ediție a volumului *Omulețul din perete*, am văzut și ilustrațiile pe care le-ai postat în online ca parte a campaniei de promovare a noului tău roman, *Ultima carte*. Desenezi și scrii povești, și ținând cont de faptul că ai obiceiul de a-ți îndeplini visurile, există vreo șansă să vedem, peste câțiva ani, o manga făcută de Marian Coman în imprintul Nezumi?

MC: Am multe visuri. Și teama mea este că nu o să am vreme să mi le îndeplinesc pe toate. Da, îmi doresc să desenez. Înainte de asta, îmi doresc să învăț să desenez mai bine. Și una, și cealaltă înseamnă că am nevoie de timp. În plus, îmi doresc să scriu. Îmi doresc să scriu mai mult. Iar peste toate astea, trebuie să lucrez, adică să citesc, să locuiesc în lumile altor scriitori. Locuind în ele, îmi este dificil să construiesc propriile lumi. E marele conflict pe care mă străduiesc să-l gestionez. De cealaltă parte, nu, nu o să fie publicată o manga de Marian Coman în imprintul Nezumi. Mai întâi pentru că Nezumi nu publică autori români și nu cred că o să o facă foarte curând. Apoi, pentru că respect mult ideea de manga și cred că ea este specifică unei anumite culturi. Dacă o să desenez vreodată o poveste, ea va fi o bandă desenată care va fi impregnată de specificul teritoriului în care trăiesc, de cultura europeană, în general, și de cea română în particular, dar mai ales de proprii demoni, așa cum este și proza mea.



ACI: Am observat că editurile devin din ce în ce mai precaute cu titlurile pe care le publică; există o sumedenie de factori care intervin în procesul de publicare. Să spunem că editura ți-ar da undă verde pentru trei titluri/serii, câte unul/ una pentru fiecare imprint, și că nu îi interesează *outcome*-ul. Ce ai alege să publici în Armada, ce ai alege să publici în Armada Comics, și ce ai alege să publici în Nezumi?

MC: Asta e o întrebare la care o să răspund doar parțial. În primul rând fiindcă, așa cum ai spus, am obiceiul să îmi împlinesc visurile și, așa stând lucrurile, ar fi o eroare strategică să îmi dezvălui dorințele ascunse. 😊 O să spun doar două nume de autori pentru Armada, fiindcă sunt destul de aproape să îmi împlinesc aceste dorințe: Philip K. Dick și Arthur C. Clarke, alți doi dintre zeii literari ai adolescenței mele.



ACI: Aminteam mai sus de entuziasmul cu care vorbești atunci când apare *Dune* în discuție. Cu siguranță nu este singurul lucru care trezește brusc acest discurs pasional. Fiecare *geek* are ceva despre care poate vorbi la nesfârșit, despre care știe amănunte, *fun/ stupid facts*, istoria personajelor, *timeline* etc. Așa că am o ultimă curiozitate: ce te face să intri în *full geek mode*?

MC: Nu aș vrea să te dezamăgesc, dar să știi că nu am fost tipul acesta de cititor decât în adolescență. Adică, da, sunt cărți pe care le iubesc și de care m-am îndrăgostit la vârste diferite – *Dune* este una dintre ele, e adevărat, apoi câteva romane de King, seria *Cântec de Gheață și Foc* a lui Martin, trilogia *Corăbiile însuflețite* de Robin Hobb, ca să mă rezum numai la universul SF&F –, dar pasiunea mea pentru ele nu a atins niciodată punctul acela care să mă facă să caut dincolo de poveste, să încerc să deslușesc enigme neexplicate de autori, să desenez arbori genealogici și să rețin tot soiul de lucruri mai mult sau mai puțin legate de cărți, deși, într-un fel, i-am invidiat pe cititorii care fac asta și am fost mereu un bun ascultător atunci când i-am întâlnit.

Azor Ahai și „Aducătoarea Luminii”: Întoarcerea  
eroului sau neîmplinirea profetiilor?

Alexandru Ene



## Contextualizare

Azor Ahai este un erou legendar care apare menționat în seria de romane *A Song of Ice and Fire (Cântec de Gheață și Foc)* a scriitorului american George R. R. Martin, cuprinzând, până în prezent, cinci volume: *A Game of Thrones (Urzeala Tronurilor)*, *A Clash of Kings (Înceștarea Regilor)*, *A Storm of Swords (Iureșul Săbiilor)*, *A Feast for Crows (Festinel Ciorilor)* și *A Dance with Dragons (Dansul Dragonilor)*; ultimele două volume ale seriei, *The Winds of Winter* și *A Dream of Spring* (inițial ar fi trebuit să se numească *A Time for Wolves*) sunt în curs de apariție. Pe lângă aceste volume a mai apărut, în 2014, la inițiativa altor doi autori, Elio Miguel García Jr. și Linda Maria Antonsson, volumul intitulat *The World of Ice & Fire (Lumea de Gheață și Foc)*, Editura Nemira, București, 2015), scris în colaborare cu Martin, care prezintă istoria lumii create de el și legendele ei nespuse (sau legende menționate deja de autor în cărțile sale, fiind acum explicate și contextualizate).

Despre George R. R. Martin trebuie să știm s-a născut în anul 1948 în New Jersey și a absolvit facultatea de Jurnalism la Northwestern University, Illinois. Scenarist și producător de seriale TV (în anii '80), dar mai ales scriitor, George R. R. Martin este cel mai bine cunoscut pentru seria de cărți *A Song of Ice and Fire*, tradusă până în prezent în peste 30 de limbi, la scrierea căreia a început să lucreze încă din anii '90 (primul volum al seriei, *A Game of Thrones*, apărând în anul 1996). Alte lucrări celebre, scrise de același autor, ar fi *The Ice Dragon*, *Fevre Dream*, *The Armageddon Rag* sau *The Hedge Knight*. Pentru scrierile sale a fost de mai multe ori finalist sau câștigător al premiilor Locus, Hugo, Nebula și World Fantasy, dedicate nuvelor și romanelor Science Fiction, Fantasy și Horror<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> George R. R. Martin, *Înceștarea Regilor. Saga Cântec de Gheață și Foc*, Cartea 2, Vol. I. Traducere din limba engleză Laura Bocancios. Ediția a IV-a, revizuită. Coll. „Nautilus”. București: Editura Nemira, 2017, p. 2.

## Epoca Răsăritului

Acțiunea seriei *A Song of Ice and Fire* se petrece într-o lume imaginată de autor, deci, implicit, pe o planetă imaginară (al cărei nume nu ne este dat, dar pe care internații din întreaga lume o numesc, în mod convențional, dar neatestat de către autor, „Planetos”). Cele două continente unde au loc întâmplările sunt Essos și Westeros, denumiri care derivă din emisferele în care sunt situate aceste continente: Essos, pentru că se află la est de Westeros („Essos” vine de la „east”), iar Westeros pentru că se află la vest de Essos („Westeros” provine de la cuvântul „west”). Nimeni nu știe exact când sau cum a început lumea; cu privire la această problemă, maesterii („învățații” din *A Song of Ice and Fire*, experți în multe domenii, precum medicină, istorie, geografie, politică, astronomie, literatură etc.) se rezumă numai la supoziții<sup>4</sup>.

Legende spun că în Westeros, în ceea ce numim „The Dawn Age” (Epoca Răsăritului), trăiau doar două popoare primitive: „the children of the forest” (copiii pădurilor) și „the giants” (uriașii). În timp ce uriașii ar fi avut, după cum se spune, în jur de patru metri înălțime, fiind acoperiți pe tot trupul cu păr ca o blană, dar simpli la minte și fără știința de a confecționa unelte sau de a lucra pământul, copiii pădurilor erau ființe foarte mici, frumoase la înfățișare, care știau să prelucreze sticla vulcanică (obsidianul), pe care o transformau în arme; de asemenea, știau să folosească arcul cu săgeți pentru a vâna. Se spune că muzica lor ar fi fost de o frumusețe nemaiîntâlnită, iar limbajul lor, care se inspira din sunetele naturii, ar fi sunat precum apa de izvor care curge peste pietre, sau precum vântul printre frunze, ori precum ploaia picurând în apă<sup>5</sup>. Copiii pădurilor venerau fenomenele naturale și elementele din natură, în special copacii weirwood, în a căror scoarță sculptaseră fețe. Această sculptare a fețelor în copaci a stârnit multe controverse, unii maesteri susținând că această practică avea scopuri religioase, copiii pădurilor

---

<sup>4</sup> George R. R. Martin, Elio M. García Jr., Linda Antonsson, *The World of Ice and Fire. The Untold History of Westeros and The Game of Thrones*. First edition. New York: Bantam Books Publishing, 2014, p. 5.

<sup>5</sup> *Ibidem*.



dorind să le dea zeilor lor un chip; există, însă, și legende conform cărora „the greenseers”, înțelepții copiilor, ar fi putut folosi acești copaci pentru a vedea ce se întâmplă în alte locuri îndepărtate în care erau sculptate, în weirwood, astfel de fețe<sup>6</sup>.

Se pare că cele două populații tribale se luptau între ele, drept dovadă a acestui fapt stând o descoperire făcută de un maestru pe nume Kennet, care a găsit capete de săgeți din obsidian printre coastele scheletului unui uriaș dintr-un mormânt străvechi<sup>7</sup>.

Undeva în urmă cu aproximativ 12000, până la 8000 de ani față de momentul prezent al acțiunii, o populație care avea să fie cunoscută ca „the first men” (primii oameni) a traversat „The Narrow Sea” (Marea Îngustă), de la răsărit către apus, trecând prin Brațul Dorne, care pe atunci nu se sfărâmasese încă, și care lega cele două continente, Essos și Westeros, în extremitatea sudică. Odată cu trecerea timpului, primii oameni au întreprins expansiuni către nordul continentului. Curând, au izbucnit războaie între primii oameni și copiii pădurilor, din cauza faptului că oamenii începuseră a tăia copacii weirwood; unii cercetători sunt de părere că oamenii erau conștienți de faptul că copiii pădurilor îi puteau supraveghea privindu-i prin copacii weirwood<sup>8</sup>, dar se pare că adevărata cauză a tăierii copacilor ar fi fost aceea că primii oameni cunoșteau cultivarea pământului, iar pădurile din Westeros ar fi împiedicat, în mod evident, această activitate. Vânătorii copiilor pădurilor au devenit, acum, războinici, dar oamenii erau mai mari și mai puternici, foloseau caii în luptă și cunoșteau prelucrarea metalelor, mânduind arme de bronz, astfel că s-au dovedit a fi un adversar inegal<sup>9</sup>. După mulți ani, sătule de lupte, ambele rase au făcut, până la urmă, un pact, pecetluit de către înțelepții lor lângă lacul numit, de atunci înainte, „The Gods Eye” (Ochiul Zeilor); pactul prevedea ca copiii să se retragă în nordul continentului, în zonele împădurite, iar oamenii să se oprească din a mai tăia copacii weirwood. Pentru a pecetlui pactul, au fost sculptate fețe în copacii din preajma

---

<sup>6</sup> *Ibidem*, p. 6.

<sup>7</sup> *Ibidem*, p. 7.

<sup>8</sup> *Ibidem*, p. 6.

<sup>9</sup> *Ibidem*, p. 8.

lacului, pentru ca zeii să fie martori ai respectării pactului (de aici numele de „Gods Eye”), iar un ordin de oameni, numit „The Green Men” (oamenii verzi), a fost format pentru a se îngriji de acei copaci (din moment ce copiii pădurilor aveau să se retragă către nord)<sup>10</sup>. Odată cu aceste evenimente ia sfârșit Epoca Răsăritului, lăsând loc Epocii Eroilor<sup>11</sup>.



---

<sup>10</sup> *Ibidem*, pp. 8-9.

<sup>11</sup> *Ibidem*, p. 9.

## Legenda lui Azor Ahai

Cu 8000 de ani (sau 6000 de ani, conform unor surse) înainte de evenimentele din *A Song of Ice and Fire*, deci la începutul Epocii Eroilor, se spune că a existat o iarnă atât de lungă încât a durat cât o întreagă generație; lorzii înghețau în castele și păstorii în colibe, oamenii plâneau și își simțeau lacrimile înghețându-le pe obraji, mamele preferau să-și omoare copiii decât să-i vadă murind de foame, iar cei care se nășteau, trăiau o viață întreagă și mureau în aceeași beznă, fără să vadă lumina zilei. Conform legendelor, atunci au apărut pentru prima dată „the others” (ceilalți), ființe glaciale, moarte, care urau căldura, fierul, focul și atingerea soarelui; omorau în calea lor tot ce era viu, călăreau păianjeni mari de gheață sau cai morți, pe care aveau puterea să-i învieze, tot așa cum înviau și trupurile celor morți, care deveneau strigoi în armata lor și pe care-i hrăneau cu carnea copiilor uciși<sup>12</sup>. Legende nordice menționează un anume erou care a călătorit în nordul foarte îndepărtat pentru a-i găsi pe copiii pădurilor și a afla de la ei cum îi poate învinge pe „ceilalți”; pe parcursul călătoriei, însoțitorii săi fie l-au abandonat, fie au murit, câinele și calul său au murit, iar sabia lui s-a sfărâmat din cauza gerului, el fiind singurul care, după mulți ani, a reușit să-i găsească pe copii<sup>13</sup>. Cu ajutorul acestora, oamenii s-au putut uni, reușind să-i învingă pe „ceilalți” într-o bătălie care avea să fie numită „The Battle for the Dawn” (bătălia pentru răsărit) și izgonindu-i în nordul îndepărtat. Ca urmare a acestei bătălii, a fost ridicat „Zidul” (The Wall) și a fost înființat „Rondul de Noapte” (The Night’s Watch), ordin a cărui datorie este apărarea Zidului<sup>14</sup>.

Deși aceste evenimente (se pare că) ar fi avut loc doar în Westeros, legende despre „The Long Night” (Noaptea cea Lungă) au apărut chiar și în colțul celălalt al lumii, până în îndepărtatul Yi Ti: conform unei legende

---

<sup>12</sup> George R. R. Martin, *Urzeala tronurilor. Saga Cântec de Gheață și Foc*, Cartea 1. Traducere din limba engleză Silviu Genescu. Ediția a IV-a, revizuită. Coll. „Nautilus”. București: Editura Nemira, 2017, p. 244.

<sup>13</sup> George R. R. Martin, *Urzeala tronurilor*, ed. cit., pp. 244-245.

<sup>14</sup> George R. R. Martin, Elio M. García Jr., Linda Antonsson, *op. cit.*, p. 12.

din Yi Ti, soarele „s-a ascuns” timp de o viață de om, „rușinându-se” de anumite fapte ale oamenilor, această noapte luând sfârșit doar prin acțiunile unei femei cu coadă de maimuță. Tot din estul îndepărtat, din îndepărtatul Asshai, provine o legendă care a fost răspândită de preoții roșii, adepții ai cultului lui R'hllor; legenda respectivă vorbește despre un erou pe nume Azor Ahai, care mânua o sabie fierbinte și strălucitoare numită „Lightbringer” (Aducătoarea Luminii)<sup>15</sup>. În *Iureșul Săbiilor*, autoproclamatul rege Stannis Baratheon spune că nici măcar Azor Ahai n-a reușit să învingă întunericul de unul singur, fapt care consună cu legenda eroului nordic care i-a găsit pe copiii pădurii cu ajutorul tovarășilor săi de drum și a reușit să-i învingă pe „ceilalți” cu ajutorul „copiilor”<sup>16</sup>.

În cea de-a doua carte din serie, *Înceștarea Regilor*, piratul Salladhor Saan îi istorisește prietenului său, Ser Davos Seaworth, povestea sabiei legendare a lui Azor Ahai, Lightbringer: se spune că în timpul nopții lungi, Azor Ahai a dorit să înlăture întunericul din lume, iar pentru aceasta avea nevoie de o sabie demnă de un erou. A trudit treizeci de zile și treizeci de nopți în templu, făurindu-și o sabie, dar când a încercat s-o călească, aceasta s-a sfărâmat în bucăți. A lucrat apoi cincizeci de zile și cincizeci de nopți, prinzând și un leu, în al cărui sânge a dorit să-și călească sabia, dar când a împlântat sabia fierbinte în inima animalului, aceasta s-a sfărâmat din nou. Realizând care este singura cale pentru a-și făuri sabia legendară, plin de durere, Azor Ahai a trudit o sută de zile și o sută de nopți la noua armă, iar când a fost momentul s-o călească, și-a chemat iubita, pe Nissa Nissa, spunându-i: „Dezgolește-ți pieptul și află că te iubesc mai mult decât orice pe lume!” Când iubita lui făcu așa, Azor Ahai îi împlântă sabia fierbinte în inimă, iar strigătul ei de durere a lăsat o cicatrice pe fața lunii. Astfel, sufletul, puterea și curajul

---

<sup>15</sup> *Ibidem*, p. 11.

<sup>16</sup> George R. R. Martin, *Iureșul Săbiilor. Saga Cântec de Gheață și Foc*, Cartea 3, Vol. II. Traducere din limba engleză Laura Bocancios. Ediția a IV-a, revizuită. Coll. „Nautilus”. București: Editura Nemira, 2017, p. 448.

lui Nissa Nissa au pătruns în sabie, care a devenit, de atunci înainte, veșnic caldă și veșnic luminoasă<sup>17</sup>.

Preoții roșii ai lui R'hllor, „The Lord of Light” (Stăpânul Luminii), au prorocit încă de atunci întoarcerea lui Azor Ahai, când noaptea cea lungă va veni din nou, pentru a scăpa încă o dată lumea de întuneric și a aduce lumina, mânuind din nou Aducătoarea Luminii.



---

<sup>17</sup> George R. R. Martin, *Înceștarea Regilor*, ed. cit., p. 163.

## Întoarcerea eroului sau neîmplinirea profețiilor?

Dintre toți preoții roșii ai Stăpânului Luminii, R'hllor, care sunt menționați în *A Song of Ice and Fire*, cea care apare de cele mai multe ori este Lady Melisandre; ea este tot timpul în preajma Lordului Stannis Baratheon, fratele mai mic al răposatului rege Robert și autoproclamat rege al celor Șapte Regate (The Seven Kingdoms). Așa cum menționează de multe ori pe parcursul cărților, Lady Melisandre este convinsă de faptul că Stannis Baratheon este Azor Ahai reîntors în lume pentru a o mântui de noaptea cea lungă care are să vină. În *Înceștarea Regilor*, la ceremonia oficială prin care lordul Stannis acceptă noua credință în Stăpânul Luminii, arzând statuile vechilor zei, Melisandre rostește următoarele cuvinte:

În cărțile vechi ale Asshailor stă scris că va veni o zi, după vara lungă, când stelele vor sângea și răsuflarea rece a întunericului va cădea greu asupra lumii. În acest ceas de teroare, un războinic va scoate din foc o sabie arzând. Acea sabie va fi Aducătoarea luminii, Sabia Roșie a Eroilor, iar cel care o va lua va fi Azor Ahai reîntors și întunericul va pieri din fața lui<sup>18</sup>.

În continuarea acestor cuvinte, Stannis scoate o sabie arzând din una dintre statuile vechilor zei, care se mistuiau, și o înfinge în pământ<sup>19</sup>.

În *Iureșul Săbiilor*, Lady Melisandre spune că l-a văzut în foc pe Stannis Baratheon (preoții roșii susțin că pot vedea viitorul sau, în unele cazuri, adevărul în foc) luptând în fruntea unei armate într-o bătălie împotriva întunericului, fapt care consună cu vechile profeții, conform cărora, atunci „când steaua roșie sângează și întunericul se strânge, Azor Ahai va renaște în mijlocul fumului și al sării, pentru a deștepta din piatră dragonii”<sup>20</sup>; ea se referă aici la cometa roșie menționată în carte și la dragonii sculptați în piatră de la Dragonstone (Piatra Dragonului),

---

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 156.

<sup>19</sup> *Ibidem*, pp. 156-157.

<sup>20</sup> George R. R. Martin, *Iureșul Săbiilor. Saga Cântece de Gheață și Foc*, Cartea 3, Vol. I. Traducere din limba engleză Laura Bocancios. Ediția a IV-a, revizuită. Coll. „Nautilus”. București: Editura Nemira, 2017, p. 356.

cetatea de reședință a Lordului Stannis, aflată pe malul mării, pe locul unui fost vulcan, deci locul fumului și al sării. Lordul Stannis susține, de asemenea, că Lady Melisandre jură că l-a văzut în flăcări cum înfruntă întunericul cu Aducătoarea Luminii în mână<sup>21</sup>. Într-un alt moment, Melisandre spune că Stannis este prințul promis (în profeții) și că, dacă el nu va putea alunga întunericul, lumea întreagă se va prăbuși odată cu el<sup>22</sup>.

Ajunsă la Zid, Melisandre propovăduiește credința în Stăpânul Luminii și sălbaticilor („the wildlings”), sau „oamenilor liberi”, cum se numesc ei înșiși, care nu auziseră niciodată de R'hllor; îl numește și în fața lor, pe Stannis, ca fiind Azor Ahai renăscut<sup>23</sup>. Atunci când Stannis scoate din teacă, la îndemnul Melisandrei, sabia pe care o numea Aducătoarea Luminii, aceasta răspândește o lumină puternică, aproape ireală:

Sabia aruncă sclipiri roșii, galbene și portocalii, încărcată de lumină. [...] Aducătoarea Luminii era soarele însuși, făurit din oțel. Când Stannis o înălță deasupra capului, oamenii fură nevoiți să-și întoarcă privirea sau să-și acopere ochii. Caii tresăriră, iar unul își azvârli călărețul din șa. Strălucirea focului părea să pălească în fața acestei dezlănțuirii de lumină, așa cum un câine mic se retrage în fața unui mai mare. Zidul însuși deveni roșu, roz și portocaliu, sub valurile de culoare ce dănuiau pe gheață. [...] Vârî Aducătoarea Luminii în teacă și lumea se întunecă din nou, de parcă soarele s-ar fi ascuns după un nor<sup>24</sup>.

Lady Melisandre reia același motiv al faptului că Stannis Baratheon este Azor Ahai renăscut, care va trezi dragonii din piatră, și în fața lui Jon Snow, tânărul Lord Comandant al Rondului de Noapte<sup>25</sup>.

---

<sup>21</sup> *Ibidem*, p. 135.

<sup>22</sup> *Ibidem*, p. 265.

<sup>23</sup> George R. R. Martin, *Dansul Dragonilor. Saga Cântec de Gheață și Foc*, Cartea 5, Vol. I. Traducere din limba engleză Laura Bocancios, Ana-Veronica Mircea, Silviu Genescu, Mihai-Dan Pavelescu. Ediția a IV-a, revizuită. Coll. „Nautilus”. București: Editura Nemira, 2017, p. 163.

<sup>24</sup> *Ibidem*, p. 166.

<sup>25</sup> George R. R. Martin, *Dansul Dragonilor. Saga Cântec de Gheață și Foc*, Cartea 5, Vol. II. Traducere din limba engleză Laura Bocancios, Ana-Veronica Mircea, Silviu Genescu, Mihai-Dan Pavelescu. Ediția a IV-a, revizuită. Coll. „Nautilus”. București: Editura Nemira, 2017, p. 155.

Deși Lady Melisandre este atât de sigură că Lordul Stannis Baratheon este Azor Ahai renăscut, împlinirea profețiilor, sunt mulți în Westeros (și nu numai) care nu-i împărtășesc părerea. Piratul Salladhor Saan, care cunoaște legenda lui Azor Ahai și mai ales a sabiei sale legendare, îi spune lui Ser Davos Seaworth: „Sabia aceea nu a fost Aducătoarea Luminii, prietene. [...] Bucură-te că aceea este doar o sabie arsă, pe care Înălțimea Sa a smuls-o din foc. Prea multă lumină poate să-ți strice ochii, prietene, iar focul arde”<sup>26</sup>. Maesterul Aemon, bătrânul bărbat orb al Rondului de Noapte, se îndoiește de faptul că Stannis Baratheon este Azor Ahai renăscut, așa cum îi spune Melisandre<sup>27</sup>, de asemenea pornind de la sabie: cerând să atingă sabia, Maester Aemon nu simte în aceasta nicio căldură, așa cum, conform legendelor, ar fi trebuit să emane Aducătoarea Luminii<sup>28</sup>. Mai târziu, Aemon declară că, după a sa părere, nu este vorba despre un prinț promis, ci despre o prințesă, în persoana lui Daenerys Targaryen:

Nimeni n-a căutat vreodată o fată, spuse el. Un prinț fusese promis, nu o prințesă. Rhaegar, am crezut... Fumul reprezenta focul ce mistuia Castelul Verii în ziua nașterii sale, sarea însemna lacrimile vărsate pentru cei care au murit. În tinerețe, mi-a împărtășit părerea, dar mai târziu a fost convins că propriul său fiu era cel care împlinise profeția, căci, în noaptea când a fost zămislit Aegon, deasupra Debarcaderului Regelui fusese văzută o cometă, iar Rhaegar era sigur că steaua sângerândă reprezenta o cometă. Ce proști am fost, noi, care ne credeam atât de înțelepți! Eroarea s-a strecurat în traducere. Barth și-a dat seama: dragonii nu sunt nici bărbați, nici femei, ci când una, când alta, schimbători ca flacăra. Limba ne-a îndus pe toți în eroare, timp de o mie de ani. Daenerys este aceea, născută în mijlocul sării și al fumului. Dragonii au dovedit-o”<sup>29</sup>.

---

<sup>26</sup> George R. R. Martin, *Înceștarea Regilor*, ed. cit., pp. 162-163.

<sup>27</sup> George R. R. Martin, *Iureșul Săbiilor. Saga Cântec de Gheață și Foc*, Cartea 3, Vol. II, ed. cit., p. 467.

<sup>28</sup> *Ibidem*, p. 169.

<sup>29</sup> George R. R. Martin, *Festinel Ciorilor*. Traducere din limba engleză Laura Bocancios, Silviu Genescu. Ediția a IV-a, revizuită. Coll. „Nautilus”. București: Editura Nemira, 2017, pp. 590-591.



Aceeași părere, că Daenerys Targaryen ar fi, de fapt, împlinirea profețiilor legate de renașterea lui Azor Ahai, este împărtășită și de Benerro, un preot roșu din Volantis (unul dintre cele nouă orașe libere din Essos)<sup>30</sup>. Tot din pricina sabiei mânuite de Lordul Stannis, care nu corespunde descrierilor din legendă, se îndoiește și Jon Snow de faptul că acesta ar fi noul Azor Ahai:

M-am uitat peste cartea aceea pe care mi-a lăsat-o Maester Aemon. *Compendiul de Jad*. Am citit paginile care vorbeau despre Azor Ahai. Aducătoarea luminii a fost sabia lui. Călită cu sângele soției sale, dacă Votar poate fi crezut. După aceea, Aducătoarea Luminii nu a fost niciodată rece la atingere, ci caldă, așa cum fusese mereu Nissa Nissa. În bătălie, lama ardea, incandescentă. O dată, Azor Ahai s-a luptat cu un monstru. Când a vârât sabia în burta fiarei, sângele a început să fiarbă. Din gură i-au ieșit fum și aburi, ochii i s-au topit și i s-au prelins pe obraji, iar trupul a izbucnit în flăcări”<sup>31</sup>.

Nici chiar Stannis Baratheon nu poate crede că el ar fi Azor Ahai renăscut; într-un dialog cu Ser Davos Seaworth, sfetnicul lui de încredere, acesta mărturisește cu dispreț despre sabia pe care o mânuiește: „Strălucește frumos, te asigur, dar la Apa Neagră această sabie fermecată nu m-a slujit mai bine ca orice oțel de rând”<sup>32</sup>. Tot el este, însă, cel care spune că nu poate ignora profețiile Melisandrei: „Întunericul îi va devora pe toți, zice ea. Noaptea fără sfârșit. Vorbește despre profeții... un erou renăscut din mare, dragoni vii născuți din piatră seacă... vorbește despre semne și jurăminte care arată spre mine. N-am cerut niciodată asta, așa cum n-am cerut să fiu rege. Dar pot să îndrăznesc, oare, să n-o iau în seamă?”<sup>33</sup>.

Oricât de greu ar părea de crezut, există și momente în care Lady Melisandre însăși începe să se îndoiască de faptul că Azor Ahai renăscut

---

<sup>30</sup> George R. R. Martin, *Dansul Dragonilor. Saga Cântec de Gheață și Foc*, Cartea 5, Vol. I, ed. cit., p. 336.

<sup>31</sup> *Ibidem*, p. 176.

<sup>32</sup> George R. R. Martin, *Iureșul Săbiilor. Saga Cântec de Gheață și Foc*, Cartea 3, Vol. II, ed. cit., p. 135.

<sup>33</sup> *Ibidem*.

ar fi, de fapt, Stannis Baratheon; în *Dansul Dragonilor* vedem acest cuget al ei, care ar putea să indice către un nou posibil „candidat” pentru Azor Ahai: „Eu mă rog să-l zăresc măcar o clipă pe Azor Ahai și R'hllor mi-l arată doar pe Snow”<sup>34</sup>.

## Concluzii

În cele prezentate până acum am văzut care este legenda lui Azor Ahai și cum se profetește faptul că acest erou legendar se va întoarce, la un moment-dat, pentru a salva încă o dată lumea de o nouă noapte fără sfârșit. Ca orice profecie, și cea referitoare la Azor Ahai prezintă multe ambiguități, pe multe planuri: lingvistic, tehnic, geografic etc. Unele dintre personaje sunt convinse de faptul că Lordul Stannis Baratheon ar fi împlinitorul profeției, altele o văd mai degrabă pe Daenerys Targaryen în postura de „prinț promis”, iar alte personaje consideră că niciunul dintre aceștia, ci altcineva, neaflat încă, este cel despre care s-a profetit, sau chiar că nimeni nu va împlini profeția vreodată. Din moment ce ultimele două volume ale seriei sunt încă în curs de scriere, nu vom putea avea un răspuns cert decât în momentul în care acestea vor fi publicate; totuși, având în vedere lucrarea de dărâmare a clișeelelor întreprinsă de George R. R. Martin în scrierile sale, este foarte probabil ca acele personaje care consideră că nimeni nu va împlini vreodată profeția despre Azor Ahai să fie cele care oferă răspunsul corect la această problemă.

---

<sup>34</sup> George R. R. Martin, *Dansul Dragonilor. Saga Cântec de Gheață și Foc*, Cartea 5, Vol. I, ed. cit., p. 474.



Shiro, Aka, Kuro. Mitologia japoneză în manga și  
anime

Bianca Iancu  
Ana-Maria Iancu



Cultura japoneză și, implicit, manga, au avut o creștere accelerată în ultimul deceniu. Acum reprezintă un procent important din piața de carte și, în fiecare an, marile edituri publică un număr dublu în comparație cu anul precedent. Nu contează dacă vorbim despre manga *shonen*, *shojo*, *josei* sau *seinen*, mitologia tinde să inspire artiștii în procesul de creație. Probabil cele mai cunoscute serii pe care le vom aborda sunt *Naruto*, *Demon Slayer*, *Bleach*, *Jujutsu Kaisen* și *Death Note*. Titlul articolului pornește de la cel mai des întâlnite culori în mitologie, cultură și anime.

## Limbajul culorilor

*Shiroi* (alb), *aka* (roșu) și *kuro* (negru) sunt culori pe care le puteți vedea pe kimono-uri frumos împodobite, în decorațiunile templelor și chiar în numele japonezilor. Precum limbajul florilor, așa există și un limbaj al culorilor și o simbolistică străveche. În trecut, albul era culoarea folosită pentru dolii și ceremonia înmormântării. Odată cu influența vestică, albul este abandonat și este ales, în schimb, negrul. Paradoxal, deși o culoare a morții, albul mai este asociat cu puritatea și cu sacralul. Culoare roșie reprezintă autoritate și abundență. În anumite ocazii speciale, când cineva primește bani, de cele mai multe ori este folosit un plic roșu, pentru a încuraja abundența. În ceremonia căsătoriei, miresele îmbrăcau kimono-uri roșii, pentru o viață îndelungată și fără lipsuri. Tinerele preotese, numite și *miko*, au o uniformă compusă din pantaloni *hakama*, de culoare roșie, și *kusode* de culoare albă. Negrul este o culoare a morții, a demnității și a eleganței. Mai poate însemna și apropierea unui eveniment nefast, trecerea de la viață la moarte și misterul lumii spiritelor.

Pentru un începător, mitologia japoneză poate părea complicată și întortocheată. Numai mitul lui Izanami și Izanagi îți poate da o durere de cap, pentru ca apoi să spui „Hai, lasă, mai bine mă uit la toate episoadele din *Attack on Titan*”. Propunerea noastră este să începeți cu miturile despre fantome, monștri și animale fantastice. Puteți găsi o mulțime de cărți despre *yurei*, *oni*, *kitsune*, *shinigami* și dragoni imperiali. Sau, dacă

sunteți pasionați de istorie, puteți citi miturile fondatoare ale casei imperiale (familia imperială susține că sunt descendenții zeiței Amaterasu) sau legendele samurailor și ale creaturilor care bântuie câmpurile de luptă. Îl dăm exemplu pe Gashadokuro, un schelet gigantic, de zece metri, format din oasele războinicilor morți, care atacă și consumă oameni. Un alt *yokai* care trăiește în zonele de conflict este copacul Jubokko, care apare pe fostele câmpuri de luptă, unde solul a fost saturat cu sângele războinicilor. Sau, dacă vreți să începeți cu ceva lite, recomandăm cu drag filmele de Studio Ghibli, care deschid orizontul spectatorului în mitologie, prin spirite prietenoase și locuri fantastice, conturate prin superba animație împletită cu sentimentul de nostalgie al copilăriei.

### ***Naruto și kitsune***

*Naruto* a fost, pentru noi, primul contact cu lumea anime și manga. Kishimoto a încorporat o serie de elemente mitologice. Pornind de la Kurama, vulpea cu nouă cozi, până la variantele *sharingan*-ului și Susanoo. Vulpile sunt portretizate, de cele mai multe ori, ca mesageri ai zeilor sau farsori și apar în apropierea pădurilor sau templelor, inducând oamenii în eroare. Prima atestare apare în secolul al VIII-lea d. Hr., în *Nihon shoki*, unul dintre cele mai vechi documente cu privire la istoria Japoniei. Kurama trece printr-o transformare evidentă de la începutul seriei până la final, de la un demon distrugător la un mesager al lui Rikudo Sennin și protector al lui Naruto.

Revenim la mitologia japoneză și religia Shinto. Foarte posibil ca această metamorfoză a vulpii să fie definită după zeul Inari și vulpile sale. Inari Okami este zeul vulpilor, agriculturii și unul dintre zeii principali ai religiei Shinto, iar vulpile albe ale lui Inari sunt văzute ca mesageri divini și păzitori ai culturilor de ceai și orez. Clanul Uchiha își are baza tot în religia și mitologia japoneză. Susanoo și Amaterasu sunt unii dintre cei

mai importanți zei din religia Shinto, Susanoo fiind cunoscut pentru lupta sa cu Yamata no Orochi (*wink, wink, Orochimaru*).

Tot în *Naruto* avem o împărțire tripartită a lumii, și anume: *The Pure Lands*, lumea spiritelor și lumea pământeană. Interacțiunile sunt permise în limita legilor care guvernează Universul. Spre exemplu, Gamabunta poate călători între lumi fără a fi nevoie de o convocare. În schimb, *shinobi* nu pot traversa în lumea spiritelor fără a fi însoțiți. Pot trece pragul, dar trebuie să respecte cu precizie un anumit ritual pentru a trece dintr-o lume în alta.

## Gojo Satoru vs. Buddha

*Jujutsu Kaisen* a reușit să primească titlul de cel mai vizionat anime din 2024. Ascensiunea serialului nu a fost una surprinzătoare, dobândind popularitate într-un timp foarte scurt. Primul episod a fost atât de *catchy* încât am cumpărat instantaneu primele volume disponibile. Gege Akutami a înzestrat fiecare personaj cu un caracter diferit, personalități distincte, dar și puteri unice, fapt care a adus la o paletă diversificată de calități și ideologii personale. *Jujutsu Sorcerers* sunt, într-o oarecare măsură, inspirați de vechii practicanți de *onmyodo*. *Onmyoji* erau vrăjitori și maeștri ai echilibrului între yin și yang, având puterea de a manipula spiritele și de a se apăra de *yokai* și de blesteme. Aceștia erau chemați pentru exorcizări și alte practici mistice, iar rolul lor este, parțial, reflectat în anime, unde se folosesc tehnici speciale pentru a exorciza blestemele și a păstra echilibrul în lumea umană. Așadar, este creată o ierarhie a abilităților lor, avându-l în vârf pe Gojo Satoru, cu abilități precum *six eyes tehniqe* și *limitless*, ajungând să fie descris ca cel mai bun *sorcerer* din zilele noastre.

În lumea *JJK* mai există o ierarhie, una a spiritelor și a blestemelor, aceasta fiind sub controlul lui Ryomen Sukuna, „King of Curses”, cel mai de temut *sorcerer* din istorie. Sukuna este reprezentarea morții și a distrugerii, având motive malefice, pentru amuzamentul propriu. Este un

demon bazat pe o figură istorică, descris ca având două fețe și patru brațe. În mitologie, Sukuna era o entitate înfricoșătoare, iar în *JJK* este portretizat ca un spirit blestemat. Un alt exemplu este Megumi Fushiguro, care are în posesie mai multe spirite servitoare, numite „Shikigami” sau „Shiki-no-kami”, folosite în diverse scopuri, de la protecție la atacuri. *Shikigami*-urile lui Megumi iau forma unor animale, cum ar fi lupi (*Divine Dogs*) sau șarpe (*Orochi*), și sunt loiale invocatorului lor. În tradiția *onmyoji*, *Shikigami* erau considerate ființe extrem de puternice, însă dificil de controlat, reflectând, astfel, riscurile și puterea lor imensă.

Gege Akutami introduce și elemente din religia budistă pentru personajul său Gojo Satoru, trasând clar o linie între Gojo și restul personajelor. Cea mai cunoscută replică a lui Gojo cu privire la puterile sale este surprinsă în lupta cu Toji Fushiguro: „Throughout Heaven and Earth, I alone am the Honored One”, și provine chiar din *Lotus Sutra*, un proeminent text budist, unde Buddha își proclamă statutul divin. Foarte probabil, Akutami a vrut să facă din Gojo Satoru un *bodhisattva*, adică o persoană care a început o călătorie către iluminarea spirituală. Pentru cei care nu sunt la zi cu manga, vă putem spune că Satoru Gojo nu a reușit să atingă iluminarea spirituală (*sad face*). A avut Sukuna grijă de asta.



# JUJUTSU KAISEN



4

STORY AND ART BY  
GEGE AKUTAMI

## **Ichigo Kurosaki *wannabe samurai and whatever Ryuk tries to be***

Cele două manga care abordează spiritele morții sunt *Bleach* și *Death Note*. Deși au la bază spiritele *Shinigami* și contactul cu lumea oamenilor, sunt total diferite în portretizarea lor. Cuvântul „Shinigami” apare abia în perioada *Edo* și este folosit pentru a descrie spirite malițioase care posedă sau împing oamenii spre moarte. Sunt atrase de trupurile proaspăt decedate și de locurile unde a avut loc un suicid sau o crimă. Există o serie de superstiții care au rolul de a te proteja de *Shinigami*. În prefectura Kumamoto, dacă ai rămas la un privesghi până târziu în noapte, există șanse foarte mari ca un mesager al morții să te urmărească până acasă. Pentru a scăpa de spirit trebuie să bei un ceai sau să mănânci puțin orez și apoi să adormi imediat. Mai târziu, probabil sub influența vestică, acestea capătă imaginea de zei ai morții sau a unor călăuze care îndrumă sufletele către lumea spiritelor. Devin echivalentul îngerilor morții în cultura vestică. În mitologia japoneză avem doi zei supremi ai morții: Yama și Izanami.

În *Bleach*, *Shinigami* au rolul de călăuze și nu sunt entități malefice. Dimpotrivă, personajele lui Tite Kubo sunt, mai degrabă, o imitație a samurailor medievali, cu o alură de supranatural. Sunt organizați în treisprezece divizii, fiecare divizie având un rol esențial. Nu oricine putea să intre în rândurile acestor soldați. După moarte, un suflet trebuia să prezinte un nivel mare de putere spirituală pentru a fi admis în Academie (da, exista o academie pentru a deveni *Shinigami*). Apoi trebuia să parcurgă o serie de teste pentru a fi ales într-o divizie. Uniforma este una simplă, formată din *hakama* și kimono de culoare neagră (ce surpriză). Căpitanii celor treisprezece divizii poartă un al doilea kimono, de culoare albă, pentru a semnaliza rangul lor superior. Astfel, avem cele două culori specifice morții. Personajul principal, Ichigo Kurosaki, este un caz special. Kubo ne oferă, din primul capitol, un indiciu legat de Ichigo și de destinul său. Kuro (înseamnă „negru”) face aluzie la tranziția adolescentului către rolul său de *Shinigami*, chiar dacă este o ființă umană. Rolul lui Ichigo este de a patrula orașul natal și a oferi *Konsō* (*soul*

burial) sufletelor, pentru ca acestea să-și înceapă călătoria în lumea sufletelor. O altă diferență vizibilă la personajele lui Kubo este utilizarea unui tip de katana numit „zanpakuto”. Sabia este un instrument esențial în riturile morții și în arsenalul unui *Shinigami*.

*Death Note*, în schimb, a folosit imaginea tradițională. În acest univers, *Shinigami* au un chip antropomorf și reușesc să supraviețuiască prin uciderea oamenilor. Ryuk este principalul *Shinigami* care apare în manga. Plictisit de tărâmul său, pleacă pentru a produce haos în lumea oamenilor. Fiecare *Shinigami* deține un caiet pe care notează numele oamenilor pe care urmează să-i ucidă cu scopul de a-și prelungi viața. De asemenea, fiecare are abilitatea de a vedea oamenii care urmează să moară sau numărul de ani al fiecărui om până la momentul morții. Sunt preocupați doar de tărâmul lor și de posibilitatea de a trăi pentru eternitate. Nu există o organizare clară a lor, dar este menționat un rege *Shinigami*. Takeshi Obata a creat lumea lui Ryuk ca o oglindă a infernului. Un loc pustiu, cu formațiuni stâncoase și rețele de peșteri, potrivit pentru aceste creaturi.

## **Roșu, negru și Michael Jackson**



Trecem acum la *Demon Slayer* sau *Kimetsu no Yaiba*, una dintre cele mai îndrăgite manga în momentul actual. Seria a fost publicată în 2016 și, la scurt timp, a intrat în producție și anime-ul. *Demon Slayer the Movie - Mugen Train* a apărut în octombrie 2020 și a avut cea mai mare încasare pentru filmele anime din Japonia. Acțiunea seriei are loc la începutul secolului al XX-lea și îl urmărește pe Tanjiro Kamado, care încearcă să își vindece sora după ce a fost atacată de un demon (sau *Oni*) numit Kibutsuji Muzan.

Așa numiții *Oni* sunt spirite malefice, cunoscute pentru forța lor supraomenească, aspectul terifiant și rolul de aducători de ghinion sau distrugere, de obicei descriși ca niște creaturi gigantice, cu o înfățișare hidoasă: piele de culoare roșie, albastră sau verde, colți ascuțiți, coarne proeminente și păr sălbatic. De multe ori poartă haine din piei de animale și sunt înarmați cu arme grele, precum o măciucă numită „kanabō”. Originea lor provine din religia Budistă și Shinto, dar și din folclorul popular japonez, unde au fost înfățișați ca ființe care pedepsesc păcătoșii. În Budism, ei sunt paznici ai iadului, însărcinați cu torturarea sufletelor damnate. În religia Shinto, *Oni* pot apărea ca spirite răzbunătoare, provocând haos și distrugere, fiind adesea asociați cu boli, dezastre naturale și nenorociri. În anime, aceste spirite răufăcătoare sunt suflete chinuite care nu-și doresc moartea, majoritatea având parte de experiențe traumatice înainte de tranziție; în acest univers, demonii sunt creați prin consumarea sângelui de demoni, fiind renăscuți ca ființe complet noi.

Tanjiro face parte din „Demon Slayer Corps”, o unitate de elită care urmărește eradicarea tuturor demonilor. Ce îi face speciali pe acești luptători sunt katanele realizate dintr-un metal special. Tipul acesta de sabie se numește „Nichirin”, care se traduce prin „Sabia Soarelui”. Fiecare lamă deține o culoare deosebită. Revenind la discuția de mai sus, japonezii sunt cunoscuți pentru limbajul culorilor, așa că nu este de mirare că Koyoharu Gotouge folosește o paletă de culori pentru a construi personalitatea și aptitudinile unui membru. Sabia neagră a lui Tanjiro te face să îți pui niște semne de întrebare. În universul *Kimetsu no Yaiba*, o sabie neagră este una de rău augur. Fiecare membru care a deținut o astfel

de sabie a murit tânăr. În rândul ofițerilor de elită, *Hashira*, nu este documentată nicio sabie cu lama neagră. Și atunci de ce Tanjiro, care pare un viitor *Hashira*, deține o sabie cu lama neagră, aceasta fiind o culoare a morții și a dezastrului? *SPOILER ALERT!* Având în vedere parcursul lui Tanjiro, nu este de mirare. A se verifica volumul 23 din manga.

În încheiere, dorim să precizăm câteva titluri de filme care merită să fie vizionate: *Noragami*, *Spirited Away*, *Princess Mononoke*, *Inuyasha*, *Totoro*, *Natsume's Book of Friends*, *Into the Forest of Fireflies Light*, *The Tale of Princess Kaguya*. Pentru a înțelege o parte din cultura japoneză este nevoie să arunci o privire în istorie, folclor și mentalitatea japonezilor. Felul în care privesc viața și moartea, riturile religioase, cutumele sociale și poveștile ancestrale. Poate când o să mai aveți un volum de manga în mână sau o să vă mai uitați la un anime cu referințe mitologice, veți avea curiozitatea să deschideți și o carte de mitologie, istorie sau povestiri japoneze.

# O călătorie în universul Dungeons & Dragons

Andrada Dumitru



Când spun *Dungeons & Dragons* ce imagine vă apare în minte? Un grup de țânci adunați în jurul unei mese, jucându-se de-a magicienii ca în *Stranger Things*? Sau poate niște *geeks* prea în vârstă ca să-și piardă timpul cu un joc pentru copii? Ori poate vă gândiți la nebunia din anii '80, când în media, dar în principal la televizor, prezentatorii alertau părinții de pericolele care se ascund în spatele jocului. „Copiii lor sunt învățați de manualul *D&D* cum să îl invoce pe Satana însuși și sufletele lor sunt pierdute pe vecie”. Baliverne...

Când spun *Dungeons & Dragons* mă gândesc la totul, dar în același timp la nimic. „Aoleu, adică?” Hai să vă spun un secret pe care Wizards of the Coast (compania din spatele acestui fenomen) nu vrea, cu niciun chip, să îl aflați. Nu ai nevoie de mai nimic ca să te joci. Asta-i frumusețea lui. O foaie de hârtie, un creion și imaginația ta sunt de ajuns. „Stai puțin”, îmi spuneți voi, „păi și care-i faza cu zarurile, figurinele și tonele de cărți?” Ce, nu ai auzit de zar digital? *Playstore*-ul e plin de aplicații cu zaruri. Figurinele? Poți folosi și o gumă de șters dacă vrei, poate te ajută să vizualizezi poziția personajului tău, dar tot mai bine îl vezi în mintea ta. Și cărțile? REGULILE? Aici, da, pot spune că am o slăbiciune. Sunt absolut superbe și m-au ajutat să învăț cum se desfășoară jocul, dar poți găsi aceste informații online, chiar pe site-uri oficiale *D&D*.

Sper că nu v-am pierdut! „Dacă nu am nimic în fața mea pe masă, atunci cum mai e un joc?” Este, pentru că îți pune mintea la contribuție, te forțează să îți folosești imaginația, pentru că posibilitățile sunt nenumărate. Poți fi ce și cine vrei. Poți avea ce poveste dorești și poți acționa cum vrei în poveste. Mai presus decât orice joc, *D&D* este un joc al creativității, un povestitor.

Nu o să intru în detaliile istoriei sale, dar, pe scurt, totul a început exact așa cum te poți juca: cu o foaie, un creion și creativitatea unor băieți. Prima carte conținea reguli simple și desene mediocre cu tot felul de creaturi, dar esența era deja acolo: o nouă lume s-a născut, unde poți fi oricine. Jocul a ajuns deja la a cincea ediție, iar lumea denumită „Faerûn” are deja o istorie bogată, zeci de rase pe care le poți juca, eroi consacrați și sute de monștri cu care te poți duela.

Acum că v-ați făcut încălzirea, hai să intrăm „în pâine”. De ce scriu despre *Dungeons & Dragons*? Pentru că încă există o stigmă în jurul acestui joc și pentru că mulți se sperie când vor să intre în acest univers. Când ai atât de multe resurse și brizbizuri în același timp, pare prea mult și te retragi, deci încerc să simplific treburile și să vă încurajez să vă apropiați, deoarece altfel ratați un joc unic!

Pentru început, cel mai important lucru e să îți creezi personajul. Rasa și clasa vin primele. Ce înseamnă asta? Rasa este felul cum arată personajul tău. Ești elf? Atunci vei fi, cel mai probabil, înalt, cu urechi ascuțite și al naibii de bătrân (poți trăi până la 700 de ani, conform regulamentului). Ești tabaxi? Înseamnă că ești o pisică bipedă cu inteligență umană, dar cu dexteritatea unei feline. Clasa reprezintă ce poate face personajul tău. De exemplu, un druid va folosi conexiunea sa cu natura pentru a folosi magia; se poate transforma chiar în animale. Un warlock, în schimb, își va prelua puterile magice din contractul său cu un diavol, și va trebui să respecte dorințele maestrului său dacă dorește să rămână în putere. Iar un bard este, practic, un muzician ambulant care, de cele mai multe ori, e bufonul grupului. Sunt atâtea combinații posibile, că deja mă ia entuziasmul.

Știind cum arăți și ce poți face, urmează istoria personajului tău. De unde ești? Ce copilărie ai avut? (nu îți face nimeni profilul psihologic, promit!). Ce te motivează, ce scop ai în joc? Vrei să explorezi, să înveți, să îți răzbuni familia etc.? Din nou, imaginația contează și vă va îmbunătăți experiența. Vă încurajez să adăugați cât mai multe detalii în această etapă, pentru că atunci vă va fi mai ușor și să intrați în pielea eroului. Dacă pare prea complicat, vă puteți pune propria poveste, propriile idealuri și motivații. Jucați-vă pe voi, dar cu extra puteri. Vă garantez că și așa o să descoperiți noi aspecte ale personalității voastre.



The logo for Dungeons & Dragons, featuring the letters 'D' and 'D' in a stylized, red, blocky font with a dragon's head integrated into the second 'D'.

D&D

# MONSTER MANUAL<sup>®</sup>

---

The Dungeons & Dragons logo, featuring the words 'DUNGEONS & DRAGONS' in a white, serif font on a red, jagged banner.

DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

A menagerie of deadly monsters  
for the world's greatest roleplaying game

Mai departe, când ne completăm foaia cu personajul nostru, vom întâmpina mai multe căsuțe: *Wisdom*, *Charisma*, *Strength*, *Dexterity*, *Constitution*, *Intelligence*. În funcție de clasa și rasa pe care ai selectat-o, fiecare căsuța va conține cifre diferite, fie cu plus, fie cu minus. Ele reprezintă bonusurile care se vor adăuga zarului în diferite situații (mai multe detalii poți găsi pe site-ul „dndbeyond” și există și site-uri care îți generează automat un personaj). Să zicem că vrei să spargi o ușă încuiată la care nu ai cheie. Îți va trebui destul de multă putere: tu dai cu zarul d20 (20 de fețe) și îți pică 15, iar tu ești un orc, deci cel mai probabil forța rasei tale îți va oferi un bonus de încă 3 puncte. Dungeon Master-ul (povestitorul care te ghidează în aventura ta) îți va spune că ai spulberat ușa de au rămas numai așchii din ea. În schimb, dacă dădeai la zar 10 și tu ești un mic gnom, probabil ai un minus 1 la *Strength* și rezultatul poveștii e că ai încercat să dai un picior ușii dar mai mult te-ai rănit pe tine și, din păcate, ușa rămâne neclintită.

De asemenea, mai ai niște abilități pe lângă cele șase principale. Aici chiar contează particularitățile personajului tău. Vă dau alt exemplu. Ești un bard renumit din rasa half-elf (jumătate om, jumătate elf). Rasa și clasa ta îți vor oferi un bonus mare la *Charisma* și abilitățile de persuasiune sau decepție. Te afli într-o tavernă și observi o domniță stând singură la masă, bătând ușor ritmul muzicii cu degetul. Cu eleganța unui elf și faima ta, îți spui că îți va fi ușor să o cucerești și să o scoți la dans, dar DM-ul te oprește: am nevoie de un „Persuasion Check”. Fără griji, gândindu-te la bonusurile tale mari, dai cu d20-ul, când, ce să vezi? Dezastru! Ai dat 1!!! *Critical failure!* degeaba bonusuri! DM-ul, printre râsete, îți relatează cum picioarele tale grațioase s-au împleticit când ai dat să te ridici de la masa ta și ai căzut cu tot cu băutură. Deloc atractiv... În plus, când ai ajuns la domniță, erai atât de rușinat încât nu ai putut decât să îngâni un „Dansezi?” Ea nu a fost impresionată de prestația ta și te refuză. Și starurile mai dau greș din când în când...

Iar astea sunt numai câteva momente măsluite de mine. Niciodată nu vei ști unde te va duce povestea.

Pentru cei mai aventuroși, am să vă mai dau o sugestie. Puneți un mic handicap personajului vostru, ceva care să vă forțeze să gândiți altfel interacțiunile voastre. Vreau să vi-l prezint pe personajul meu drag, Rune Rustle. El este un cleric (un fel de preot cu puteri provenite din legătura sa cu una dintre multele zeități din Faerûn; în acest caz, Rune îl venerază pe Oghma, zeul cunoașterii) din rasa kenku. Arată ca un corb nu mai mare decât un copil, îmbrăcat într-o pelerină neagră și o armură simplă, fără prea multe podoabe. Rune e o creatură modestă care se mulțumește cu puțin. Ca personalitate, e foarte retras, preferă să își petreacă timpul singur, fiind mulțumit să își venereze zeitatea, citind cărți, dezvoltându-și cunoștințele și citind în rune, metoda lui de a comunica cu zeii și cu spiritele. Ca orice kenku, Rune știe o singură limbă, cea a semenilor săi, însă are o abilitate incredibilă de a imita sunetele pe care le aude. De aceea, când mi-am început campania cu el, puteam numai să croncăn, spre surprinderea echipei mele. „Ce pana mea caută cioara asta aici?” mă întrebau ei, la care Rune, imediat: „CE PANA MEA CAUTĂ CIOARA ASTA AICI?” Lângă foaia cu detaliile lui Rune, aveam un caiet în care încercam să notez cât mai multe cuvinte și fraze pe care le auzeam de la coechipieri ca să pot comunica cu ei și cu alte personaje pe parcursul aventurii. Rune m-a ajutat să regândesc ce înseamnă comunicarea. El poate imita, dar nu are inteligența necesară pentru a lega mai multe fraze împreună, nu înțelege mereu gramatica, dar încearcă. Rezultatul este un joc hilar, în care mă chinui să am convorbiri coerente. De cele mai multe ori, printre croncănituri ies și fraze amuzante, dar Rune nu se dă niciodată bătut. Îi iubesc determinarea, curiozitatea, dar și temperamentul său mai introvertit și răbdător.

Universul *D&D*, din fericire, nu se oprește la jocul propriu-zis. Pe lângă multitudinea de cărți despre cum să te joci, ce creaturi poți întâlni, poveștile nenumăratelor personaje etc., *D&D* s-a extins în mai multe forme artistice. Apogeul a fost atins de către studioul Larian cu ultimul lor joc video, *Baldur's Gate 3*, care se poate lăuda cu nenumărate premii:

jocul anului 2023, *best performance* al actorului Neil Newborn, cea mai bună coloană sonoră, *best role playing game*, și lista poate continua. Dar degeaba vă zic de premii. Cel mai mult contează experiența fiecărui jucător în parte și nu am cuvinte să vă descriu ce a însemnat acest joc pentru mine. Înainte să-l joc, credeam că *The Witcher 3*, *God of War Ragnarök* sau *The Elder Scrolls V: Skyrim* vor fi mereu pe primul loc pentru mine. Ei, *Baldur's Gate 3* m-a lovit ca un tsunami și mi-a furat sufletul pe vecie. Nici nu știu ce să împărtășesc cu voi prima oară: mecanicile împrumutate de la *D&D*, povestea, personajele cu actori talentați, muzica cutremurătoare sau dedicarea studioului pentru a face un joc fără *paywall*-uri (odată cumpărat, e al tău, nu mai trebuie să cumperi *add-on*-uri, să investești în a-l ține funcțional, să plătești un abonament la Larian, lucru pe care rar îl mai întâlnești în industria jocurilor video. Jos pălăria, Larian!).

O să vă spun ce m-a impresionat cel mai mult: cât de bine sunt conturate personajele principale cu care interacționezi, ce povești impresionante au și nenumăratele feluri în care poți interacționa cu lumea.

În spiritul *D&D*, *Baldur's Gate 3* îți oferă ocazia de a îți crea un personaj unic, exact ca în jocul de masă. Tot ce v-am spus mai sus despre clase și rase se aplică și aici. Din păcate, nu au putut adăuga chiar toate rasele, dar tot ai diversitate. După ce ești mulțumit de cum arată Tav (numele generic pe care ți-l dă jocul) ești aruncat direct în acțiune în Faerûn. Tu și alte personaje sunteți infectate de un virus aparținând unei specii avansate, numite „Mind Flayers”. Dacă nu reușiți să scoateți virusul, o să vă transformați în aceste creaturi care gândesc colectiv, asemănător furnicilor. Orice pic de individualitate sau personalitate dispare, veți face parte din grupul „illithid”.

Dintre toți companionii pe care îi poți avea alături, Lae'zel mi-a furat inima. Face parte din rasa githyanki și clasa *fighter*. Ea este prima pe care o întâlnești în joc și la suprafață pare enervantă și *bossy*, dar ceva mă atrăgea la ea. Ce bine că i-am oferit timp și răbdare. Rasa ei nu se trage din Faerûn, și tot ce își dorește este să se întoarcă acasă la clanul ei. Mi-am dat seama că nervii și lipsa ei de răbdare nu vin din răutate

neapărat, ci din frică. Fără să vă dau prea multe spoilere, orice githyanki este crescut în spiritul războinicului. Ești o armă pentru regina ta, Vlaakith. Orice mișcare, gând, faptă, le faci în numele rasei tale, pentru măreția ei. Ești învățat că githyanki sunt cele mai inteligente făpturi din univers, înțelepciunea voastră colectivă fiind neegalată. Restul sunt niște râme care se chinuie să se târască și să ajungă la nivelul vostru. Când ești crescut în acest spirit de mic, nu te mai miră comportamentul lui Lae'zel. Însă, încet încet, explorându-i povestea mai mult, Lae'zel învață despre alte rase că sunt inteligente și demne de respect, chiar de dragoste. Cel mai dureros moment a fost când a descoperit că rasa ei nu deține adevărul suprem, că Vlaakith își folosește copiii pe post de arme și nu îi are la suflet. Întreaga ei lume dispare, se simte singură, dar, cu toate acestea, se deschide către Tav și rămâne hotărâtă și puternică. Dacă la început era rasistă, tiefling și nepoliticoasă cu Tav, am reușit să dezvolt o relație cu ea în joc. Surprinzător, mi-a arătat că e capabilă de tandrețe. Ea este prima care îți va arăta că este interesată sexual de Tav, dar consideră sexul o nevoie naturală, ca foamea și somnul. Însă, mai târziu, am observat că este geloasă dacă altcineva se arăta interesat de personajul meu și devenea ușor teritorială. Pe scurt, mi-a furat inima și aș face orice pentru ea. Când suntem în bătălie și este rănită, personajul meu țipă îndurerată „No, not Lae'zel!” Mi se rupe sufletul, sincer!

Iar asta este doar o mică părticică din joc. Fiecare personaj are o istorie complicată, motivații clar definite și personalități complicate și distincte. Este o plăcere să le explorezi și dezvolti!

Sper că v-am convins cât de mult merită atenția voastră acest joc, acest univers nemărginit, sau că v-am făcut măcar curioși! Vă invit la joc, să vă pierdeți în lumea magică și să fiți cine vreți voi! Curaj, nu o să regretați!

*Choujin X (1-6): O revizuire a noului proiect Ishida*

Alexandru-Codruț Ivașcu



# CHOUJIN X

5

S T O R Y   A N D   A R T   B Y   S U I   I S H I D A

După *Tokyo Ghoul* am avut rețineri când am văzut, pe raftul librăriei, o nouă manga semnată Sui Ishida. Nu spun asta ca și cum *Tokyo Ghoul* a fost un eșec lamentabil; din contră, chiar a fost un succes răsunător, doar că protagonistul, Ken Kaneki, este, probabil, cel mai prost personaj principal construit vreodată. Evident, înțeleg conceptul din spatele lui, însă Ishida nu este un *mangaka* care să exceleze într-ale poveștii, în sensul că, de cele mai multe, ori este livrată destul de slab.

Există, totuși, ceva în care Ishida excelează: stilul artistic inconfundabil. Deși nu este foarte des adus în discuție, fiind, de cele mai multe ori, eclipsat de coloși precum *Junji Ito* sau *Kazuo Umezu*. Când vorbim despre Sui Ishida vorbim despre un stil horror aparte, iar *Choujin X* are în componență cele mai bune *panel*-uri pe care acest *mangaka* le-a creat și, totodată, cea mai bună desfășurare de *panel*-uri. Dar am vorbit destul despre creator; este timpul să disecăm creația.

Să începem cu numele: *Choujin X*. Nu vreau să vă dau spoilere, să vă spun de unde vine acest *X*, dar o să vă spun ce este acela un *Choujin*. În câteva cuvinte, ideea de „*Choujin*” este asemănătoare cu ideea de mutant existentă în *X-Men*: un om cu abilități supraomenești. Culmea, nu e singura asemănare dintre cele două benzi desenate; găsim destul de multe asemănări, atât de multe că ai putea crede că *Choujin X* este, de fapt, un *ripoff X-Men*. Revenind, protagonistul seriei este Tokio (am considerat numele ca fiind o trimitere inteligentă la seria precedentă), un băiat care nu se pricepe la nimic și care trăiește în umbra prietenului său priceput la toate.

*Phasing*-ul este rapid, nu aflăm prea multe despre Tokio, nu apucăm să ne obișnuim cu el; ba chiar există șanse să nu îți dai seama că el este protagonistul și imediat devine *Choujin*. Nu îmi displace ritmul alert: există acțiune constant, mereu se întâmplă ceva, iar povestea ni se descoperă treptat; dar, ca în cazul celeilalte manga, povestea duce puțin lipsă de consistență. Mă aștept la detalii în volumele viitoare, detalii care să lege amănunte din volumele 1-6.

Există *Choujini* buni și *Choujini* răi, evident – această dualitate nu va lipsi niciodată dintr-un *shonen* –, dar vreau să insist puțin asupra acelor

*Choujini* buni, pentru că avem din nou o asemănare cu *X-Men* și e suficient de izbitoare pentru a o discuta. Există un spațiu sigur pentru ei, o societate, o școală unde se antrenează să își dezvolte puterile și, bineînțeles, să și le țină în frâu. Da, un fel de școala lui Xavier, ba chiar un fel deosebit de asemănător, ținând cont că unul dintre antrenorii de acolo, *Choujin* cu rang înalt, este un *psychic Choujin*, care – și aici asemănarea deja e mult prea *in your face* ca să o treci cu vederea –, după un incident, ajunge într-un scaun cu roțile.

Cele mai multe *panel*-uri sunt *fight scene*-uri. Ishida optează, de cele mai multe ori, pentru 3-5 paneluri pe pagină, reușind, astfel, să portretizeze excelent emoția personajelor – sunt momente în care se observă foarte rapid frustrarea, frica, uimirea pe chipul personajelor. Astfel, datorită acestei tehnici de desen, Ishida nu mai are nevoie să îți spună de ce un personaj a acționat în felul în care a făcut-o, pentru că te prinzi din modul în care e desenată scena.

În ceea ce privește horrorul lui Ishida, părțile grotești de *body horror* sunt valorificate la maximum, în așa fel încât să rămâi cu ele în minte. Cum reușește această imprimare a imaginilor în cititor? Este o tehnică; sau nu cred că este chiar o tehnică, ci, să spunem, un mod de a distribui *panel*-urile astfel încât să creezi suspans, iar în punctul culminant să arăți acea imagine importantă. Modul ăsta de paginare îl întâlnești la majoritatea lucrărilor horror (*Junji Ito*, spre exemplu); îl folosește cam în toate povestirile sale și este, de asemenea, și unul dintre motivele pentru care PTSD Radio este atât de bună pe cât e.

Ishida se folosește de un *full page panel* ca să-ți arate aceste momente cu un foarte mare impact, însă le așează în așa fel încât cititorul este nevoit să dea pagina ca să vadă, iar această tehnică de a crea suspans printr-o succesiune de *panel*-uri, pentru ca pe pagina următoare să găsești un *full page horror panel*, are efectul acesta de șoc, asemănător cu un *jump scare* din filmele horror americane. O să găsiți lucrul acesta destul de des în volumele 1-6: este folosit în primul volum pentru a arăta tehnica *full beastification* a unui *Choujin*, și este folosit și în volumul 4 pentru a arăta cine a fost în spatele masacrului familiei Kagomura. În volumul 6,



pe parcursul luptei cu Holly Mother, *aceste full page panel-uri* sunt folosite din abundență, și tot în volumul 6 mai este folosită această tehnică pentru a ne arăta fața lui Batista Hoshi, pe care până atunci l-am văzut doar cu mască.

Povestea ușor minimalistă, combinată cu stilul de desen intens, funcționează foarte bine împreună. Singura remarcă pe care aș avea-o ar fi că este foarte puțin probabil să te atașezi de vreunul dintre personaje. Spunea Toriyama, la un moment dat, că el nu era interesant de eroismul lui Goku, ci de *fight scene-uri*, iar Goku nu se lupta pentru a salva universul, ci pur și simplu pentru a fi cel mai bun. Am spus asta pentru că, în raportul *fight scene/ poveste*, Ishida se apropie de Toriyama. Totuși, în *Dragon Ball*, avem destule personaje de care suntem atașați, dar se poate să fie doar o iluzie a nostalgiei.

Un alt amănunt interesant la *Choujin X*, și care ar putea fi amănuntul decisiv prin care cititorii tineri se pot identifica cu Tokio, este că acesta nu știe, de fapt, ce vrea să facă, nu are un țel anume și este deosebit de confuz. Lucrul ăsta se întâmplă destul de rar; de fapt, nu îmi aduc aminte dacă mai știu vreo manga în care protagonistul să nu aibă un obiectiv.

*Choujin X* este o manga care merită încercată, mai ales dacă ai citit *Tokyo Ghoul* (indiferent dacă ți-a plăcut sau nu). Dacă ești fan horror, atunci e musai: are unele dintre cele mai expresive *panel-uri* și un *body horror* delicat. Seamănă cu *X-Men*? Da, în multe ipostaze, dar asta nu deranjează cu nimic. Deși are anumite elemente asemănătoare, cu siguranță nu este *X-Men*. *Choujin X* este *Choujin X* la fel cum Sui Ishida este Sui Ishida: un *mangaka* excepțional, care ne-a livrat din nou o serie de referință despre care o să auzim destule în viitor.

