



SINNAMON

FANTASTINE

BR. 4. JESEN 2020.

Nakon što smo javno pred kon najavili da smo od nje jači, korona nam je okrenula život naopako. Nismo održali klasičnu konvenciju. Opustjeli ASI-ji na skoro godinu dana. DDI-ju ni traga. No, onda smo smogli snage iskoristiti prednosti moderne komunikacije i održali 6. FantaSTikon online s gostima i publikom iz čak 6 država!!!!!! Treći broj FantaSTinea nominiran je uz bok najboljim europskim fanzinima (hvala hrvatskom fandomu i Rikonu/Futuriconu). Poput heroja u po' klasičnog scenarija; taman kad misliš da je gotov i da više nikad neće iz Fortress of Solitude vanka – reboot initiated. Reassembling and gathering allies – novi autori i lektorica welcome. Readjusting weapons... novi format. Putting on Billy Corgan, frontman Smashing Pumpkinsa (*another resurrection*)... *The end is the beginning is the end* – i – gledamo te u oči, pandemijo. *You reaaaaally don't stand a chance!*

Marko Mlinar

Autori

Antea Benzon
Ema Botica
Sara Dorčić
Mihaela Erceg
Bruna Ercegovac
Luka Palac
Ivana Roguljić
sinamoon/Simy
Lea Smiljanic

Naslovnica

sinamoon/Simy

Lektura

Ema Botica
Ivana Roguljić

Grafički osmisnila i oblikovala broj

Marija Miletic

Tekkies:

Ivana Boko
Tonči Validžić

U ime Udruge F&ST gura i odgovara

Marko Mlinar

* Kontakt adresa

fantastine@udrugafst.hr
Grafičke priloge slati We Transferom.

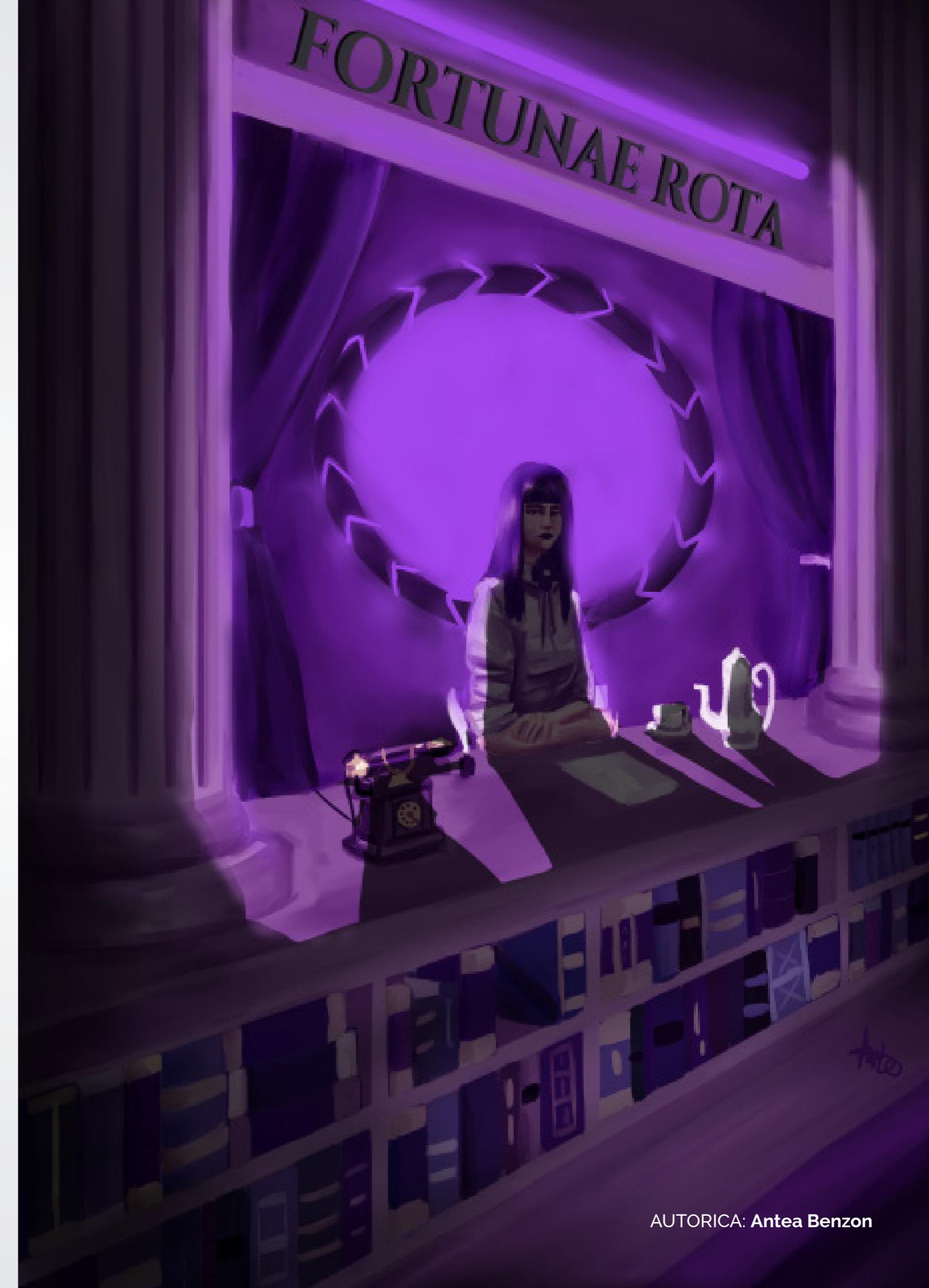
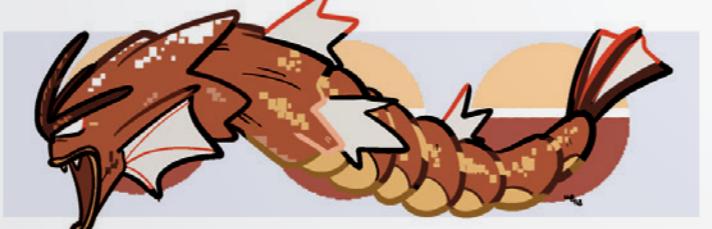
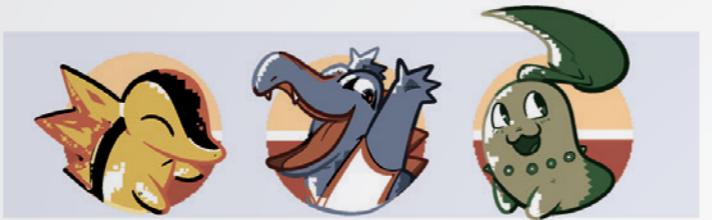


E-magazin FantaSTine izlazi četiri puta godišnje (po uzoru na Stephena Kinga, Antonija Vivaldija i prosječnog stereotipičnog geeka). Sadržaj objavljenih materijala predstavlja stanovište i umjetnički izričaj autora. Cenzuru materijala i diskriminaciju ne dopuštamo, što znači da zadržavamo pravo ne objaviti autorsko djelo.

Za djelomično ili cijelovito korištenje pojedinih objavljenih sadržaja potrebno je za tražiti i dobiti suglasnost autora i Udruge F&ST. Besplatna distribucija i korištenje cijelovitog broja e-magazina FantaSTine poželjna i dopuštena. Ovaj broj e-magazina FantaSTine sufinanciran je kroz Natječaj za prijavu projekata udruga mladih i udruga za mlade Grada Splita.

FantaSTine, e-magazin mladih autora za mlade sa sadržajima u području fantastike, igre i znanstvene fantastike, objavljuje Udruga za fantastiku, igre i znanstvenu fantastiku F&ST, Ulica Marina Držića 21, Split, udrugafst@gmail.com.
FantaSTine Broj 4. jesen 2020.

FORTUNAE ROTA



AUTORICA: Antea Benzon

SADRŽAJ

ZOV HORORA

7

„NAJSTARIJA I NAJJAČA LJUDSKA EMOCIJA JE STRAH, A NAJSTARJI I NAJJAČI STRAH JE STRAH OD NEPOZNATOG.“

Biografija H. P. Lovecrafta
AUTORICA: Antea Benzon

12

LOVE(CRAFT) – O PRINCEZAMA I „DREVNIMA“

Recenzija društvenih igara *Love letter* i *Lovecraft letter*
AUTORICA: Ivana Roguljić

16

LJUBAV U DOBA KORONE I KUGE

Recenzija knjige *Pestilence* Laure Thalasse
AUTORICA: Ema Botica

APOKALIPSA DANAS

JOŠ POSTAPOKALIPTIČNOG PREŽIVLJAVANJA

Recenzija videoigara *Fallout 4* i *Metro Exodus*
AUTORI: Lea Smiljanić, Luka Palac

NAJBOLJA FPS IGRA?

Recenzija igre *Doom Eternal*
AUTOR: Luka Palac

BLIZZARD IS NOT SO ENTERTAINING ANYMORE

Recenzija videoigre *Warcraft III: Reforged*
AUTOR: Luka Palac

KRALJEVSKA NADA HRVATSKE PISANE RIJEĆI

Intervju s Ericom Johanssonom
AUTORICA: Ema Botica

ONO KAD JE ZDRAVIJE IGRATI IGRICE NEGO STVARNI ŽIVOT

Recenzije stolne društvene igre *Pandemic* i videoigrice *Plague Inc.*
AUTOR: Luka Palac

NEKE DRUGE MASKE

KAKO SE PRAVILNO ZAŠTITITI OD VIRUSA

Upute za izradu maske liječnika kuge
AUTORICA: Sara Dorčić

37

HALJINA KOJA VRIŠTI „DRACARYS!“

Upute za izradu qartskog kostima Daenerys Targaryen
AUTORICA: Sara Dorčić

40

BECOMING POPPY, KEEPER OF THE HAMMER

Upute za izradu cosplay kostima
AUTORICA: Ant_cosplay

44

PREKO TRNJA, PERJA I PREPARIRANIH ZMIJA – DO ZVIJEZDA

Reportaža o modnoj dizajnerici Ashley Rose Couture
AUTORICA: Sara Dorčić

48

AŽDAJA, ALI KRASNA

Intervju s Tajanom Štasni
AUTORICA: Ivana Roguljić

52

LOVECRAFTIJANSKI KARNEVAL RAZLIČITOSTI

Recenzija prve sezone serije *Carnival Row*
AUTORICA: Ivana Roguljić

60

19

ANTIJUNACI SU NOVI ANTISEPTICI

22

NOVE GOTTHAMSKE GRABLJIVICE

Recenzija filma *Birds of Prey*
AUTORICA: Lea Smiljanić

24

NEKI NOVI MUTIRANI KLINCI

Recenzija filma *The New Mutants*
AUTORICA: Ema Botica

28

NEVER MEET YOUR HEROES

Recenzija serije *The Boys*
AUTOR: Luka Palac

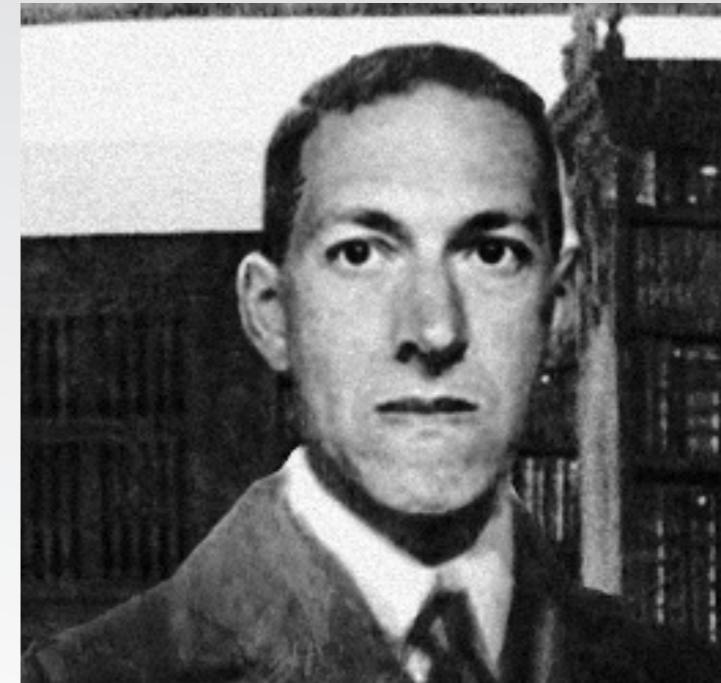
34

NOŠENJE MASKE SPAŠAVA ŽIVOTE, A CRNA JE - NOVA PLAĆA

Recenzija prve sezone serije *Watchmen*
AUTORICA: Ivana Roguljić

72

AUTORICA: Simy



BIOGRAFIJA H. P. LOVECRAFTA

Utjecaj rijetko kojeg pisca na današnju kulturu i društvo može se usporediti s Lovecraftovim; ako ste imalo upoznati s bilo kojim aspektom popularne kulture sigurno ste do sada već čuli za pojmove poput kozmičkog užasa, lovecraftijanskog horora i, naravno, Cthulhua. Ako ništa drugo, mogli ste ga uočiti kao jednog od glavnih uzora Stephena Kinga, o čijoj smo biografiji pisali u prethodnom broju. Teško je zamisliti današnju horor scenu bez njegovih motiva i likova, no odakle je sve počelo i što je točno navelo jednog čovjeka da se upusti u istraživanje najdubljih ljudskih strahova?

Howard Phillips Lovecraft (20.8.1890. – 15.3.1937.) bio je američki pisac horora, fantastike i znanstvene fantastike te tvorac cijelog jednog svemira zvanog Cthulhu Mythos. Danas se smatra velikim žanrovskim majstorom, 2013. je u rodnom gradu dobio vlastiti trg, 2016. je uključen u Dvoranu slavnih znanstvene fantastike i fantastike Muzeja popularne kulture u

„Najstarija i najjača ljudska emocija je strah, a najstariji i najjači strah je strah od nepoznatog.”

AUTORICA: Antea Benzon

FOTO: Wikipedia, Focus Home Interactive

Seattleu, no vlastitoj slavi sâm nije svjedočio. Naime, za vrijeme života djela su mu objavljeni isključivo u pulp časopisima, nedovoljno su ga priznavali, a od pisanja nije mogao zaraditi dovoljno za život. Umro je u siromaštvu u 46. godini života govoreći: „Nemam iluzija o nesigurnom statusu svojih priča i ne očekujem da ću postati ozbiljan konkurent svojim omiljenim čudnim autorima.” Ironično, nakon smrti postigao je uspjeh tolikih razmjera da je ne samo konkurirao svojim uzorima, nego ih je i debelo nadmašio. Njegov posthumni uspjeh vjerojatno je jedan od najzanimljivijih uopće.

Još od malih nogu Lovecrafta je djed poticao na čitanje klasikâ i često mu pripovijedao priče gotičkog horora. To ga je navelo na intenzivno čitanje (već od treće godine života znao je čitati i i pisati), učenje kemije i proučavanje astronomije, a kasnije i na pisanje fikcije, poezije i eseja inspiriranih kako vlastitim noćnim morama, tako i osebujnim piscima poput

Edgara Allana Poea. Naime, kao osoba bio je dosta povučen i traumatiziran ranom smrću oca i gubitkom obiteljskog doma. Sudeći prema glasinama koje su kolale o bolesti i smrti njegovog oca, a godinama kasnije čak i majke, za koju je navodno bio patološki vezan, nije isključeno da je Lovecraft imao i genetsku predispoziciju sklonosti mentalnim poremećajima. Naravno, možda se radi o pukim glasinama, a možda su ljudi i u pravu kada kažu da „ovo ne može biti djelo zdravog um“ (No, s druge strane, što je uopće zdravi um?) S druge strane, tijekom života doista je patio od tikova, histerije i depresije. Stoga mračne teme njegovih djela i nisu toliko iznenadenje. Pogodila ga je i bakina smrt, a crne haljine njegove majke i tetki toliko su ga plašile da su se pretvorile u bića iz njegovih noćnih mora koja je uobličio u nekim djelima čak trideset godina kasnije. Bilo što nepoznato duboko ga je prestravlivalo, što se i odražava u njegovom pisanju. Jednu od priča koje je napisao u tom periodu, Dagon, objavljuje u časopisu Weird Tales 1923. godine i to postaje njegova prva službeno objavljena priča. Ona, iako ne spada u Cthulhu Mythos, među prvima je od njegovih priča koja sadrži elemente po kojima će Mythos kasnije postati poznat (radnja se vrti oko sumerskog božanstva Dagona). Poznata je činjenica da je Lovecraft otprilike tada počeo stvarati veliku mrežu poznanika, drugih pisaca s kojima se često dopisivao i koji su nesumnjivo imali utjecaj na njegov daljnji rad. Među njima su bili Robert Bloch (autor Psycha) i Robert E. Howard (autor serijala o Conanu barbarinu), a grupno su se nazivali „Lovecraftovim krugom“. Često su dijelili ideje, pa čak i likove, tako da se prve reference na Lovecraftove likove mogu pronaći u njegovoj suvremenoj književnosti. Pisma su jako važan segment njegove biografije – smatra se da je napisao oko 100 000 primjeraka. 1924., nedugo nakon majčine smrti, Lovecraft se ženi Sonjom Haft Greene koju je upoznao na konvenciji amaterskih novinara. Ona je vodila vlastiti biznis i takoder se bavila pisanjem. S obzirom na neodobravanje njihovog braka od strane njego-



vih tetki, sele se u New York, no ubrzo nakon toga njezin posao propada, a on se ne uspijeva zaposliti. S vremenom se ona zapošljava u Clevelandu, a on se, zgrožen New Yorkom, vraća u rodni Providence gdje ostaje do kraja života.

U posljednjem desetljeću života Lovecraft stvara svoja najbolja i najvažnija djela, gotovo sva objavljena u časopisu koji mu je prvi pružio šansu – Weird Tales. To uključuje priče poput The Call of Cthulhu, The Dunwich Horror,

“ U posljednjem desetljeću života Lovecraft stvara svoja najbolja i najvažnija djela, gotovo sva objavljena u časopisu koji mu je prvi pružio šansu - Weird Tales. ”

The Whisperer in Darkness i Shadow Over Innsmouth, kao i kratke romane The Case of Charles Dexter Ward i At the Mountains of Madness. Unatoč relativnom spisateljskom uspjehu, nije se uspijevao uzdržavati te je postajao sve siromašniji. 1936. dijagnosticiran mu je rak crijeva od kojeg godinu poslije i umire. Iako je pokopan kraj svoje obitelji, njegovi obožavatelji okupili



su se 1977. godine i kupili mu zaseban spomenik na groblju gdje su uklesali njegovo ime i frazu "I AM PROVIDENCE" („Ja sam Providnost“), iz jednog od njegovih mnogih pisama.

Što to čini Lovecraftova djela toliko upečatljivima? Za početak, Lovecraft je znao da direktni prikaz strašnog koncepta više nije bio dovoljan, pogotovo ne nakon užasâ Prvoga svjetskog rata, te se oslanjao upravo na ono što nije bilo opisano i tako pustio čitateljevoj mašti i strahu od nepoznatog da učine svoje. Isto tako, njegove priče prožete su znanstvenim aspektima i tada novim otkrićima poput subatomskih čestica i Plutona, što je davalo dodatan kredibilitet čitateljevoj sumnji u potencijalnu mogućnost svega napisanog. Često predstavljaju nebitnost ljudskog roda koja dolazi na vidjelo u usporedbi s golemlim starim božanstvima koja nastanjuju svemir i nad kojima on nema nikakvu kontrolu – ukratko, pričaju o izvanzemaljskom, eonima starom drevnom zlu. Najpoznatiji od tih entiteta svakako je Cthulhu, mrtvi svećenik drevnih bogova koji bi u bilo kojem trenutku mogao uskrsnuti. Jedan od razloga koji ga čine najpo-



CALL OF CTHULHU

The Official Video Game

pularnijim vmeđu Drevnima možda leži u tome što mu je, za razliku od ostalih, dan fizički oblik, i to ni manje ni više nego enormnog hibrida hobotnice i zmaja. Ove priče često se vrte oko istraživačâ ili znanstvenikâ koji na neki način dolaze u doticaj s nečim od toga - što najčešće završava pogubno po njihov razum. Sam termin Cthulhu Mythos nije Lovecraftov - skovao je August Derleth nakon njegove smrti objedinivši sve te pripovijetke o Drevnima u jedno. Neke je čak i sâm dovršio služeći se Lovecraftovim zapisima. 1939. s Donaldom Wandreijem osnovao je izdavačku kuću Arkham House - prema izmišljenom gradu iz Lovecraftovih priča koji je ime dobio po postojećem selu - Oakhamu.

Važan koncept koji se veže uz Lovecrafta svakako je i *Necronomicon*.

knjizi koju prvi put spominje u kratkoj priči *The Hound*. Opisana je kao tajanstveni grimorij Ludog Arapina Abdula Alhazreda iz 8. stoljeća. Neki od pisaca iz Lovecraftovog kruga citirali su je u svojim djelima što je doprinijelo zastrašujućem dojmu da ona doista i postoji. Ova nepostojeća knjiga tako je prerasla u mit te je i dan-danas važan dio popularne kulture. Naravno, nakon Lovecraftove smrti izdavači su tiskali mnoga izdanja naslovljena upravo *Necronomicon*, a mnogim nedovoljno upućenima nije baš jasno o čemu se tu točno radi.

“ Važan koncept koji se veže uz Lovecrafta svakako je i *Necronomicon*.

Lovecraftova djela su, osim drugih pisaca, inspirirala nebrojene aspekte današnje kulture; od glazbe (*H. P. Lovecraft, Metallica, Black Sabbath*), filmova (*Re-Animator* iz 1985., *Call of Cthulhu* iz 2005., prošlogodišnji *Colour Out of Space*), serija (prošlogodišnja *Carnival Row*, ovogodišnja *Lovecraft Country*, kao i zadnja sezona serije *Chilling Adventures of Sabrina* koja izlazi točno na Staru godinu), igara (vjerojatno najpopularnija je igra na ploči *Call of Cthulhu RPG*, kao i njena video inačica, a ništa manje zanimljive su i *Arkham Horror*, *AuZtralia* te *Lovecraft Letter*, inačica igre s kartama *Love Letter*), stripova, podcastâ, festivalâ i konvencija (od kojih jedna nosi štosno ime NecronomiCon), pa čak i parodije mjuzikala, a njegovi likovi mogu se pronaći na skoro svakom zamislivom predmetu - od majice do božićnog ukrasa. Primjerice,

prikaz Chtulhua koji izlazi iz splitskog mora i nemilosrdno grabi zvonik sv. Duje krasio je službeni plakat 3. FantaSTikona, a s tim i pratne materijale poput bedževa, reklamnih postera i sl. Mnogo nagrada i natjecanja nosi Lovecraftovo ime, a World Fantasy Award neko je vrijeme čak nosila i njegovo lice. Unatoč svemu tome, o njemu se ne može govoriti, a da se ne spomenu kontroverze oko očitih rasističkih pogleda koji se ogledaju u dijelu njegovih rada, o čemu se još i danas raspravlja. Isto tako, očite su i ksenofobija te mizoginija (u njegovim pričama skoro pa i nema ženskih likova). Navodno je s godinama postajao popustljiviji u nekim od tih stavova. No može se reći da su njegova djela nadišla njegove stavove - Mythos je danas općeprihvачen u svijetu. Raširenost i popularnost Mythosa velikim se dijelom mogu pripisati njegovoj svojstvenoj otvorenosti koja ostavlja mnogo opcija čitateljima da sami smjesti priče unutar njega ili pak napišu (nacrtaju ili u bilo kojem drugom smislu stvore) djelo inspirirano njime. Nije na odmet spomenuti i „posudbu“ i prilagodbu Lovecraftovog grada Arkham u stripovima i filmovima o Batmanu. Zapravo, riječ Arkham većina će ljudi povezati s istoimenom ludnicom i DC-jevim antijunacima Jokerom i Harley Quinn, danas popularnijima nego ikada prije. Veliki broj njihovih obožavatelja nije ni svjestan *homagea* Lovecraftu.

Lovecraft i njegov Cthulhu Mythos i dalje su sve popularniji i popularniji, a razni novi koncepti, proizvodi i priče koji iz njih crpe inspiraciju objavljaju se gotovo svakodnevno. Neke od njegovih priča, uključujući *The Call of Cthulhu*, *At the Mountains of Madness* i *The Colour out of Space* nedavno su u izdanju Hangara 7 prevedene na hrvatski jezik (*Zov Cthulhu, Planine ludila i Boja iz svemira*), tako da sada više doista nemate razloga ne pročitati ih i na svojoj koži osjetiti tu iskonsku stravu i genijalno pripovijedanje zbog kojih se o Cthulhu ne prestaje pričati već gotovo stotinu godina. Genij ili luđak – vječno pitanje koje se odnosi samo na – najvećih.

LOVE(CRAFT) LETTER

- o princezama i „drevnima”



RECENZIJA DRUŠVENIH IGARA LOVE LETTER I LOVECRAFT LETTER

AUTORICA: Ivana Roguljić
FOTO: Z-MAN Games

Kao što ste imali priliku pročitati u članku o H. P. Lovecraftu, nema medija u koji njegova djela, ili bar neki njihovi motivi, nisu pretočeni. Ta sudbina nije preskočila ni igre na ploči. Vjerojatno najpopularnija je Call of Cthulhu RPG, što vrijedi i za njenu video inačicu. Arkham Horror i nešto mlađa Eldritch Horror kooperativne su igre na ploči za koje se može reći da se više druže sa stolom nego s kutijama u kojima „žive”. Normalnim rječnikom rečeno – tko god ih posjeduje, često ih igra, uključujući i nebrojene ekspanzije. Jednako je popularna igra s kartama Arkham Horror, kao i Elder Sign, kooperativna igra s kockicama. Jedna od zanimljivijih svakako je AuZtralia iz 2018.

koju bih opisala kao „Sharknado igara”, ali ne po kvaliteti (naprotiv, odlična je) nego po konceptu. Kao što nam Sharknado donosi tornado i morske pse, tako nam i AuZtralia donosi mirnu stratešku igru gradnje prometnica i farmi „narušenu” povremenim iskakanjem kako klokanâ, tako i drevnih čudovišta iz Lovecraftovog pera, a cijelo to vrijeme nad igrače se nadvija sjena Cthulhua koji se polako budi i sprema pokoriti svijet. Uvrnuto, no upravo zbog toga i sjajan hommage Lovecraftu. Postoje još brojne društvene igre s njegovim motivima, no ona na koju se osvrćemo je Lovecraft Letter iz 2017. godine, kao i ona na kojoj je bazirana, Love Letter iz 2012.

Love Letter igra je s kartama dizajnera Seiji Kanaia u kojoj igrači (2-4, s ekspanzijom 3-8) pokušavaju poslati pisma princezi Annetti s namjerom da joj se uvuku u... odaje. To pokušavaju uz pomoć čuvârâ, svećenikâ, barunâ, sluškinja, prinčeva, kralja i kontese, a ponekad čak i izravno princezi. Princeza navodno ne želi primati pisma i ponekad ih baca u vatru, no u suštini je željna pozornosti poput današnjih „influenserica”. („A lot of you have asked about my skin care routine...“ Ne, nitko nije pitao.) No, za razliku od njih, za princezu su mnogi zaista zainteresirani. Uspijete li princezi dostaviti pismo, jedan ste korak bliže njenoj naklonosti, no uhvate li vas pri tome, ona će ga baciti u vatru čuvajući svoj status nedodirljive. Žene...

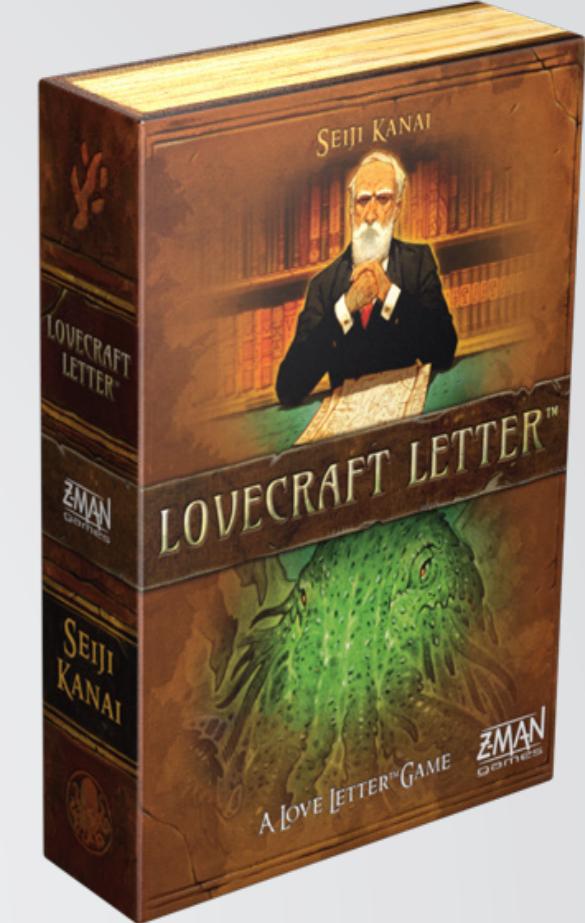
Kakve veze princeze, udvaranje i ljubav imaju s Lovecraftom? Unatoč njegovom prezimenu, nikakve. No, upravo su kombinacija njegovog prezimena i popularnost njegovih pisama bile temelj za izradu verzije igre veoma efektnog imena. U njoj preuzimate ulogu istraživača koji je došao u Egipat „dati rukê“ rođaku, no pri dolasku otkriva da je ovaj netragom nestao. Tijekom potrage pratite i prikupljate tragove, od kojih neki mogu biti puno opasniji nego što slutite. Neki vas, kao i u originalnoj inačici, mogu eliminirati iz igre, no zagazite li preduboko u „zabranjeno znanje“ o drevnima, možete i – poludjeti. Baš kao u pravoj lovecraftijanskoj „bajci“. Upravo se u tome krije i nova dimenzija igre. Naime, neke karte imaju „insanity“ efekt, a cijela se igra bazira na tome hoćete li skupiti više „insanity“ ili „sanity“ žetona. Prednost ove verzije je i u tome što je može igrati do 6 igrača, no treba spomenuti i cjelokupni dizajn. Cijela igra nalazi se u prekrasnoj drvenoj kutiji koja izgleda poput jedne od Lovecraftovih knjiga pa je možete podmuklo skriti među njima na polici i praviti se da niste upravo kupili još jednu igru. (Ako vas partner/ica, roditelji ili baka koja možda ima 90 godina, ali usprkos tome sve vidi, osuđuju i zbog opsesivnog hoardanja knjiga, tu vam već

“Kakve veze princeze, udvaranje i ljubav imaju s Lovecraftom?

ne mogu pomoći.) Još ljepše od kutije su same karte. Osim što se nalaze u zaštitnim sleevovima i time automatski zarađuju dodatni plus kod okorjelih gamera

koji se ne srame svog opsesivno-kompulzivnog poremećaja kad je riječ o sigurnosti njihovih (a nerijetko i tudihih) karata, ilustracije na njima zaista su prekrasne. (Ako je to prikidan pridjev za prikaze drevnih demona iz noćnih mora.) Osim Cthulhu u ulozi princeze, tu se nalaze i „Deep Ones“, „Hound of Tindalos“ i ostatak ekipe. Savršeno, zar ne?

Treba spomenuti da je *Love Letter* tijekom godina dobio mnogo izdanaka. U *Star Wars* verziji ulogu princeze ima, pa, princeza Leia, samo što ovaj put nije ona ta koja pokušava prenijeti poruku. Udvarači do nje pokušavaju doprijeti na razne načine, od kojih su najgluplji definitivno oni koji uključuju njenog oca ili pak ljubav njenog života. Srećom, igra je izšla prije najnovije filmske trilogije pa za pomoć ne moramo moliti njenog sina, kralja svih



emova. U Marvelovoju inaćici, *Infinity Gauntlet*, uz pomoć Thora, Iron Mana, Spider-Mana i Scarlet Witch pokušavate prikupiti 6 famoznih kamenih princeza Thanosa i (li) ga uništiti. *Hobbit* verzija donosi nam Arkenstone u ulozi princeze, Bilba, Thorina, Kilija i Filija, Gandalfa, Legolasa ili Tauriel, Barda, Smauga i, naravno, Prsten (Jedan da zavlada svima) koji tijekom igre nema efekta, ali vas na kraju može koštati svega. (*Offtopic*, ali upravo sam se sjetila da je jedan moj prijatelj dosta dugo mislio da Orlando Bloom glumi i Legolasa i Barda. Istina, Bard više liči na Orlanda Bloomu nego što Legolas liči na Orlanda Bloomu... ma, zapravo, Bard više liči na Orlanda Bloomu nego što Orlando Bloom liči na Orlanda Bloomu, ali svejedno. Nema smisla. Kao ni, doduše, pojava Legolasa u filmu. Kao ni cijela trilogija. E, moj Jacksone...)

Posebno bih izdvojila *Batman* verziju *Love Lettera* kako bih još jednom (naime, o tome smo pisali i u članku o Lovecraftu) istaknula da podrijetlo imena Arkham, koje nosi Gothamova poznata ludnica, dolazi iz Lovecraftovih djela o gradu Arkhamu. U ovoj igri „princeza“ je upravo nestabilni „vladar“ Arkhama, Joker, a odmah iza njega nalazi se njegova još nestabilnija bolja polovica Harley Quinn. U igri su još i Two-Face, Poison Ivy, Robin, Bane, Catwo-

“Posebno bih izdvojila *Batman* verziju *Love Lettera* kako bih još jednom istaknula da podrijetlo imena Arkham, koje nosi Gothamova poznata ludnica, dolazi iz Lovecraftovih djela o gradu Arkhamu.

man i, naravno, Bruce „jačamušaka od norisačaka“ Wayne. (Jedva čekam vidjeti kako će ga stanoviti „vampir“ odglumiti. Jer, još filmova o Batmanu je upravo ono što nam u ovom trenutku treba.)

Znate ono kad ljudi ocjenjuju nešto iako to nisu probali? (Opet se vraćam na stanovitog vampira. Zapravo, ne, to zvuči krivo... Mislim, naravno, na književnu sagu čiji je protagonist i ljudi koji je nisu pročitali, a najglasniji su u kritikama jer su pročitali nekolicinu komentara ljudi koji je jesu, a možda i nisu pročitali.) Poput onih koji su pogledali nekolicinu *reviewa* o određenoj epizodi *Game of Thronesa* i odjednom su vrhunski vojni strategi. Ili onih opasnijih, koji ispod „članaka“ hrvatskih internetskih portala prosipaju svoje „znanje“ o čipovima u zaštitnim maskama. Ili pak onih najopasnijih, određenih književnih blogera koje prati velik broj ljudi, a oni ih uvjeravaju u skidanje maski (nažalost, ne u metaforičkom smislu) i obranu od koronavirusa pozitivnim vibracijama.



Malo sam odlutala od teme, ali ipak osjećam odgovornost prema hordi svojih obožavatelja pa želim pisati smislene stvari. Skupusane, da, ali smislene. Kao Voldemort. („*After all, He-Who-Must-Not-Be-Named did great things – terrible, yes, but great.*“ Ako je netko povezao bez ovog citata, svaka čast.) Uglavnom, ja nisam odigrala sve nabrojene igre, ali *Lovecraft Letter* definitivno je najbolja među njima.

LJUBAV

u doba korone i Kuge



RECENZIJA KNJIGE PESTILENCE LAURE THALASSE

Imajući na umu jednu od tema ovog broja fanzina, učinilo mi se zgodnim napisati osvrt na knjigu koja je za svoj okvir uzela apokalipsu. Kao što već svi znamo, Apokalipsa je naziv posljednje knjige Biblije, na hrvatskom jeziku poznatije kao Otkrivenje. Riječ apokalipsa i dolazi od grčke riječi koja znači „otkriti skriveno“. Važni likovi Otkrivenja koji su postali izvorom velike inspiracije u kulturnom stvaralaštvu četiri su jahača apokalipse.

AUTORICA: Ema Botica
FOTO: CreateSpace Independent Publishing Platform

Upravo ta četiri jahača Laura Thalassa iskoristila je kao glavne junake svoje tetralogije čiji četvrti dio još nije objavljen, a nije dan nije preveden na hrvatski jezik. Pitanje je hoće li se ikada i prevesti, no imajući na umu da izdavačke kuće prijevode naručuju vodeći se zainteresiranošću svojih čitatelja i potražnjom knjige, ako vas knjiga zanima, a ne znate dovoljno engleski jezik ili jednostavno ne volite čitati knjige na stranom jeziku - obratite im se.

Vjerujte, ponekad je izravni pristup upravo ono što je potrebno.

Prva od četiri knjige ove tetralogije je *Pestilence* (*Kuga*). Iako se riječ *pestilence* može prevesti na različite načine, izvor je Biblija, a prvi od četiri jahača kod nas je poznat kao Kuga, što ne čudi s obzirom na velike kulturne utjecaje koje je ova bolest ostavila harajući Europom. I dalje se zna čuti uzvik „Kuga i kolera!“ Roman započinje odlukom glavne junakinje Sare Burns, koja u svijetu straha i izvjesne smrti želi pokušati učiniti nemoguće, a to je ni više ni manje nego - ubiti Kugu, jednog od glasnika apokalipse i donositelja zaraže u SAD. Ono što malo „komplicira“ stvar činjenica je da je Kuga besmrtno biće koje slijedi svoj cilj, a to je donijeti bolest gdje god se pojavi. Sara ga uspijeva srušiti s konja, ali, iako Kuga može osjećati bol, njegovo tijelo neprestano se regenerira i on nastavlja sa svojim pohodom. Sigurno ste već uočili jedan problem - kuga je u hrvatskom jeziku imenica ženskog roda, pa je teško doživljavati utjelovljenje ove pojave u muškom liku. No, ni u engleskom izdanju slučaj nije ništa bolji jer se glavni lik zove Pestilence, odnosno nosi dugo ime koje ne trpi skraćivanje. Problem leži u tome što će se ovaj junak pretvoriti u ljubavni interes glavne junakinje, a obraćanje s „Kugo“, „Zarazo“ ili „Pošasti“ - ne stvara baš romantičnu atmosferu.

Mnogi čitatelji odlučili su na *Goodreadsu* istaknuti loše stvari ove ljubavne priče, ali svi oni zanemaruju glavnu stvar; ova ljubavna priča je izmišljena i nemoguća te upravo igra na tu nerealnost, čudnovatost, pa čak i toksičnost (doslovno toksičnost - Kuga donosi zarazu koja ne odgovara nekoj točno određenoj bolesti i širi se njegovim prisustvom, a ne fizičkim kontaktom zaraženih samih po sebi). Kao i u mnogim ljubavnim romanima, glavni junak se mijenja zbog otkrivene ljubavi prema glavnoj junakinji, a ona mu pak u jednom trenutku postavlja ultimatum - ako želi biti s

njom, mora prestati donositi smrt ljudima. Iako se to čitatelju može činiti jako jednostavnim i logičnim, taj zahtjev kosi se sa samom biti toga lika. Kuga je kuga, njegov cilj nepostojećim mističnim zlatnim slovima doslovno je urezan u njegovu kožu.

Naravno, roman se u svojoj interpretaciji potpuno odmiče od izvora i inspiracije te počinje miješati elemente različitih religija i svjetonazora, što nije toliko čudno s obzirom na to da *New Age* postaje sve šira pojava, o čemu govore i razni psihanalitičari u svojim kulturnim analizama. Roman tako poprima očekiva-

“Iako se riječ *pestilence* može prevesti na različite načine, izvor je Biblija.”

ne postmodernističke karakteristike, igra se s tradicijskim tekstovima i na neki ih način i parodira. Puno će vam toga biti jasnije ako vam kažem da se drugi dio odvija na Bliskom istoku, gdje vlada druga monoteistička religija i gdje nova glavna junakinja upoznaje novog glavnog junaka – Rat. Ovaj roman pripada *new adult* žanru koji se nastavlja na tradiciju *young adulta*, a glavni junaci imaju od 18 do 30 godina. Namijenjen je osobama starijim od osamnaest godina i ulazi u sferu odraslih odnosno mladih odraslih, čime se mogu zanemariti primjedbe o neprimjerenim elementima jer bi čitatelji u tim godinama trebali biti u stanju jasno razlikovati fikciju od zbilje.

Roman se umnogome nastavlja na tradiciju *young adult* žanra, kao i na onu ljubavnih romana. Njegova kvaliteta nikako se ne nalazi u velikoj dubini priče i vrlo ga se vjerojatno nikada neće spominjati kao klasik svjetske književnosti. Unatoč tome, u svojoj trivijalnosti uspijeva zabaviti čitatelja i potaknuti ga da se pomakne iz granica svoga svijeta i načina procjenjivanja te uredi u neki sasvim drugačiji, nemogući svijet. U vremenu koje nas je snašlo - to i ne zvuči veoma odbojno.

APOKALIPSA DANAS



Još postapokaliptičnog
PREŽIVLJAVANJA

**RECENZIJA VIDEOIGARA
FALLOUT 4 I METRO EXODUS**

AUTORI: Lea Smiljanić, Luka Palac
FOTO: Bethesda Softworks, Deep Silver

Fallout, franšiza s najprepoznatljivijom postapokaliptičnom atmosferom proširuje svoj svijet s još jednim nastavkom – *Fallout 4*. Pojačana grafika obnavlja autentičnost apokaliptične retro-budućnosti po kojoj su *Fallout* igre zapamćene. Zanimljive lokacije, mutirana čudovišta i zastrašujuće velik svijet za istraživanje slažu sliku o posljedicama alternativne povijesti i kreaciji budućnosti 210 godina nakon nuklearne apokalipse.

Nakon detaljne kreacije avatara, igrač je ubačen u priču koja započinje ubojstvom partnera glavnoga lika i otmicom njegova sina. Nakon buđenja iz umjetnog sna rađa se motivacija za osvetom, a glavni je cilj pronađazak sina. Tenzjom za ispunjenjem cilja počinje istraživanje *Fallout* svijeta. Jednostavna se potraga vrlo brzo pretvara u sukobe i partnerstva među grupacijama s različitim filozofijama o postnuklearnom

načinu života. Među njima se nalaze Brotherhood of Steel, Institute, Minutemen i Railroad. Svaka je pustolovina isprepletena konfliktom i različitim moralima i ciljevima koje igrač može odabrati. Osim detaljno razrađenih moralnih opcija, materijalni svijet jednak je zanimljiv jer su omogućene interakcije sa svakim predmetom i stvorenjem. Sve što igrač vidi može i iskoristiti, bilo za unapređenje oružja, mijenjanje izgleda ili za do sada neviđen dodatak - izgradnju naselja.

FPS (*First-player shooter*) aspekt zanimljiv je zbog automatskog ciljanja koje uz usporavanje vremena prikazuje različite opcije za napad na neprijatelja i stvara zabavnu napetost, dok



“Fallout 4 primjer je vrhunske uživljenosti u retro-nuklearni ostatak svijeta koji vrijedi osjetiti unatoč sada već tradicionalnim Bethesda bugovima.”

melee napad ostaje klasičan i jednostavan. Obavljanjem misija unapređuju se i vještine ili karakter lika pripisivanjem *skill pointsa* čija je važnost velika, pa je jako važno što će igrač odabrati. Bilo da vas zanimaju beskrajne sporedne misije, novi *build mode* za naselja ili stvaranje najbolje postapokaliptične mode za koju možemo zahvatiti novom izgledu, *Fallout 4* primjer je vrhunske



uživljenosti u retro-nuklearni ostatak svijeta koji vrijedi osjetiti unatoč sada već tradicionalnim Bethesda bugovima.

Za razliku od *Fallouta*, serijal igara *Metro* odvija se u malo bližoj budućnosti i s realnijom slikom svijeta. Prva *Metro* instalacija postavljena je u podzemnoj željeznici u Moskvi

2033. godine, dvadeset godina nakon nuklearnog rata, i s Artyomom kao

glavnim likom. Suočen s novom mutacijom čudovišta, the Dark Ones mora biti na oprezu i zbog preživjelih komunista i nacista koji i dalje ratuju u istoj željeznici.

Bez puno *spoilera* preći ćemo na najnoviji nastavak, *Metro Exodus*, koji i nije toliko povezan s prethodnim pričama. U ovom dijelu, radnjom još uvijek smještenom u željeznici, skupina ljudi, uključujući Artyoma, preuzima kontrolu nad

jednim od vlakova i pokušava pronaći mjesto gdje mogu živjeti bez straha od štetnih utjecaja radijacije. Što se tiče atmosfere, glavna je razlika od *Fallouta*, osim tamnijih boja, *Metro* hororčni prikaz postnuklearnog života i naglasak na teškoj i mračnoj ratnoj situaciji. Uživljenost u lik postignuta je naizgled malim, ali zapravo

bitnim sitnicama poput brisanja zamućenog vizira, paljenja paučine upaljačem, postupnog slabljenja svjetla pri trošenju baterije i slično.

“Za razliku od *Fallouta*, serijal igara *Metro* odvija se u malo bližoj budućnosti i s realnijom slikom svijeta.”

Na najtežim postavkama oduzet je i *UI*, što igrača primorava na pažljivije odluke tijekom bitke umjesto nepomišljenog rafala na the Dark Ones, jer niti jedan magazin nije beskonačan. Što se tiče oružja, sve je prilagodljivo i svaki dodatak pojačava jedan aspekt dok umanjuje drugi, pa ih igrač slaže prema vlastitom ukusu. Zbog truda i usredotočenosti na svaki detalj u svrhu autentičnog iskustva igranja, *Metro Exodus* može se pohvaliti *IGN* ocjenom 8.5/10.

NAJBOLJA FPS IGRA?

**RECENZIJA IGRE
DOOM ETERNAL**

Doom Eternal sve je ono što smo tražili od Bethesda za poboljšanje i nastavak voljene *first-person shooter* franšize. Maksimalno prihvaćanje želja i poznavanje vlastite publike isplatilo se. *Doom Eternal* dolazi s novom mehanikom, zadržujućom animacijom i oduševljavajuće zabavnim misijama koje nadopunjuju pozadinsku priču, povezuju je i spajaju sve otvorene krajeve. Napredak borbi očituje se u dodavanju slabe točke čudovištima teške kategorije (*heavy monsterima*) i onim jačim, čime se nagrađuje preciznost igrača, a ne samo *spray and pray* mehanika. Što idete dalje u radnji, igra postaje znatno teža i pomaže shvaćate da je prvi *boss* koji vam je zadavao probleme sada samo sljedbenik u vojski demona koja tek priprema svoj veliki napad. Bitke zahijevaju prilagodbu igrača promjenjivim situacijama te brzinu i spretnost u shvaćanju logike igre. Na oklop je dodan novi bacač plamena pomoću kojeg skupljate dodatni *armor* da vas spasi od silnih hordi kroz koje morate proći. Dobra stara motorna pila tu je da vam omogući skupljanje streljiva kada vam počne nedostajati metaka. Supersačmarica također je poboljšana dodatkom kuke (*meat hook*) koja vas privuče do neprijatelja tako da nanosite što više štete i time stvarate mobilnost u borbi. Osim uzbudljivog



oružja tu je i prekrasna grafika pomoću koje točno vidite koji dio demona nedostaje kada ga pogodite. Uvedena je i nova *dash* mehanika, koja znatno olakšava kretanje po mapi, traženje tajnih prolaza, ali i pomaže u samim bitkama.

Novi *Doom* razrađuje priču i svijet kroz svoj *codex* s puno više detalja nego prethodnici, a dotiče se čak i početnog *Dooma* iz 1993. godine. Između misija, igra vas vraća u *Fortress of Doom*, koji je zapravo Slayerov mancave u

AUTOR: Luka Palac
FOTO: Bethesda Softworks



kojem možete kupovati dodatke oklopu i uživati u kolekcijama glazbe, igrački, oružja, *cheat codova* i drugim tajnama na koje ste naišli tijekom igranja. To je puno bolje jer vam pomaže da se uživite u ulogu, umjesto da samo unapređujete stvari u izborniku. Uza sve to postoji i soba za treniranje u kojoj kroz simulaciju možete vježbati ubijanje hordi demona.

Bethesda oduševljava i novim *2v1 multiplayer* načinom u kojem, ako odaberete Slayera,

morate pobijediti dva demona u kratkom vremenskom razdoblju, odnosno prije nego što se drugi *respawna*. Ako odaberete biti u paru s drugim igračem demonom, borite se protiv

Slayera. Igra se više rundi na različitim mapama kampanje gdje i igrači demoni i Slayer mogu kupovati unapređenja oružja, prizivati dodatne demone i slično. Naravno, dva su demona preveliko za jednog Slayera zbog čega se stvaraju *botovi* malih demona uz koje i vi kao demon možete prizivati jače pomoćnike iz pakla, ali koji vraćaju nešto HP-a Slayeru kada bivaju ubijeni. Svaki je demon različit, ali njegove mogućnosti ne razlikuju se previše od mogućnosti glavnih

neprijatelja u *singleplayer* kampanji, što daje dodatnu zabavu igračima kojima dosadi biti junak. Na primjer, demon Reverent može letjeti, ispaljivati rakete i baražu raketa, dok Marauder ima supersačmaricu za borbu prsa o prsa, a za borbu na daljinu ima sjekiru i *dash* sposobnost kao i Slayer. Na vama je da odlučite koji način preferirate i za koju stranu navijate, hoćete li biti moćni Slayer ili jedan od mnogih demona koji mu zadaju muke ili ćete pak igrati u kombinaciji s dodatnim igračem demonom. Sve su mogućnosti odlično izbalansirane i jednakog zabavne.

“Novi *Doom* razrađuje priču i svijet kroz svoj *codex* s puno više detalja nego prethodnici.”

Odlično iskustvo koje donosi *Doom Eternal* održava se u visokim ocjenama *Gamespewa*, *The Sixth Axisa*, *Game Revolution* i mnogih drugih, a usto je igra prozvana najboljim *FPS*-om ikad. Razlog ovakvog uspjeha zasigurno nije samo ljubav programera (*developer*) prema franšizi, nego i uzimanje u obzir onoga što glavna publika traži u igrama. Uronite u obnovljeni svijet *Dooma*, koji još nikoga nije razočarao.



Blizzard is NOT SO ENTERTAINING anymore

RECENZIJA VIDEOIGRE
WARCRAFT III: REFORGED

Nakon maksimalno razočaravajućih najava s BlizzCona 2018., uključujući i onu za *Diablo Immortal – RPG*, kojim je Blizzard Entertainment svoj klasični serijal sveo na repetitivnu mobilnu aplikaciju, poznati izdavač planirao se vratiti na noge objavom teasera za *Warcraft III: Reforged*. Remaster obožavane instalacije Warcraft svijeta iz 2002., s novim *cutscenama* i videima prikazanima kroz najpoznatiju misiju

AUTOR: Luka Palac
FOTO: Blizzard Entertainment

u cijeloj kampanji – *The Culling*, bilo je moguće „okusiti“ u *beta testu*. Usto su obećani i 4k rezolucija, bolje korisničko sučelje, kao i *world editor* za kreiranje vlastitih mapa i modaliteta. No, što smo zapravo dobili i kako je došlo do toga da ime Warcraft danas ostvaruje mjesto najslabije ocijenjene videoigre na Metacriticu s ocjenom 0.5 od strane korisnikâ?

Na sam dan izlaska igre *Warcraft III: Reforged* igrači su shvatili da se i dalje radi o starim *cutscenama* i kampanji, bez ikakvog novog doprinosu osim bolje grafike i izmijenjenog sučelja. Reakcija koju je među igračima izazvao jedan od najvećih proizvođača videoigara bila je doista poražavajuća.

Obožavatelji su platili za ono što im je obećano – novi i obnovljeni sadržaj, a ono što su dobili bilo je, malo je reći, uvredljivo i razočaravajuće. Jedina *cutscena* koja je doživjela preradu bitka je Illidana i Lich Kinga, ako bi se to i moglo zvati preradom jer rezultat izgledom nije ništa bolji od jeftine kopije mobilne igrice. Jedino u čemu je tvorac najuspješnijih *cinematics* za videoigre ovaj put uspio je iznevjeriti pratitelje Warcraft franžize. Blizzardov odgovor na manjak izmjena bilo je jadno objašnjenje o želji da se „izbjegne gubitak istinskog ugodaja i iskustva igre“. *Really, Blizzard? Really?*

Ono što *Reforgedu* također nedostaje su *custom* kampanja, mogućnosti stvaranja igračevog profila, sustav rangiranja igrača, turnirski modalitet, *ultra wide screen*, sustav podrške za klanove i tako dalje i dalje i dalje. Obećanje ludom

radovanje! Ali, ono čega ima u izobilju su *bugovi* i neprestano *crashanje* klijenta i povezanosti sa serverima. Usto, Blizzard je uveo i mjeru preventije novog „*DotA incidenta*“ i to skrivenu na mjesto u koje su mislili da nikad nećemo zaviriti – *terms and conditions*. Preventiva je taka da se pri prihvaćanju uvjetâ igrači (što je, usput rečeno, riječ koja u ovim trenutku nema ni smisla – bolje je reći „*kupci*“) obvezuju ne samo priznati Blizzardu vlasništvo svega što stvore u igri, već je i uvedena zabrana na sve sadržaje koji bi hipotetski narušili neki drugi *copyright*. Dakle, svaka nula i jedinica svake mape i kampanje koju bi igrači mukotrпno stvarali postala bi intelektualno vlasništvo Blizzarda, a svima drage *custom* mape, poput, primjerice, mnogih Dragon Ball tematike, nisu doživjele davno zaslужeni *remaster*, već automatsku zabranu. Jasno je zašto su ove mjere implementirane – *Warcraft III*, igra stara 18 godina, omogućila je milijunskoj publici ostvarivanje *gamerskih* ideja, što je eskaliralo do tolike mjere da su nastali cijeli novi žanrovi igara pa iz Blizzarda nisu željeli propustiti priliku da ovaj put omaste brk. *Really, Blizzard? Really?* Mislili ste da nećemo primjetiti? Ovakav primjer izbacivanja nedovršene videoigre, posebno iz serije Warcraft, nešto je što bi prije par godina bilo nezamislivo od

strane ove velike i priznate tvrtke. Čemu izdavanje obnovljene igre koja ima manje sadržaja od originala? Kapitalizam i nezasitnost uspjeli su uništiti još jednu franšizu, kao i povjerenje između ciljane publike i kreatorâ.





Prvi pokušaj ispravljanja greške Blizzard je napravio povratom novca kupcima koji su proveli određeni broj sati igrajući, no nakon ponovne pobune povrat se ipak omogućio svima. Iako, kompanija (jer Blizzard je to u srži - sve upućuje na to da su veze koje su nekada imali s *gaming* svijetom stvar daleke prošlosti) je tijekom prvih par tjedana šakom i kapom dijelila *banove* korisnicima koji su pomagali drugima ostvariti povrat novca, tako da ovaj istup velikodušnosti nije ništa drugo nego *finta*. Hvala na ničemu. I tako, korak po korak, posrnuli izdavač polako je, ali sigurno ubio duh i zabavu igranja u svijetu Warcrafta, pritom

onemogućivši i originalno iskustvo (upravo ono koje su „pokušali održati”) izmjenama i na originalu, do kojeg je sada moguće doći jedino u obliku *single-player* piratiziranja.

Warcraft III: Reforged obećava još nadogradnji, ali potvrđeno je da se neće raditi nove *cutscene* i filmovi. Čini se da izdavački div Blizzard Entertainment svakim pokretom gubi kredibilitet, a očekivana kvaliteta doseže sve nižu (pa čak i najnižu) razinu. Kao vjernim obožavateljima, ono što nam uvjek preostaje nade je da će mojednog dana ipak doživjeti *remaster* kakav smo zaslužili.





KRALJEVSKA NADA

hrvatske pisane riječi

INTERVJU S ERICOM JOHANSSONOM

AUTORICA: Ema Botica
FOTO: Hangar 7, Književna udruga Krug knjiga, Eric Johansson

Autor Eric Johansson, pravog imena Leontin Čapo Milenić, osječki je autor koji piše u žanrovima horora i fantastike, a nerijetko mu se ta dva žanra preljevaju unutar istog romana. Prije otprilike godinu dana izdao je roman *Kraljevstvo nade* u izdanju Hangara 7.

Eriče, kad si počeo pisati i što te privuklo pisanju?

Otkad znam za sebe ljubitelj sam dobre knjige, filma i stripa s motivima fantastike i horora, pa su oni bili najveća inspiracija i poticaj da i sam započnem pisati u tom žanru. S druge strane, i otac i majka su mi pisci, pa je ljubav prema pisanju i književnosti dijelom i genetska.

Počeo sam pisati jako rano; sa šest godina napisao sam prvu pjesmu, a nakon nje slijedio je veliki broj haiku pjesama od kojih su neke objavljene u lokalnim školskim časopisima te dječjim časopisima *Smib*, *Radost* i *Modra lasta*. Nakon pjesama slijedile su kratke priče, da bih krajem srednje škole počeo pisati prvi roman.

Citajući tvoj roman, *Kraljevstvo nade*, primjetila sam izražene elemente horora. Možeš li nam reći nešto više o tome?

Iako je *Kraljevstvo nade* prvenstveno roman episke fantastike, u njemu su, kao i u svim mojim romanima, veoma naglašeni elementi horora. U *Kraljevstvu* imamo grafički veoma detaljno izražene akcijske scene koje obiluju nasilnim prizorima, kao i brojnim čudovištima tipičnim za filmove i romane u žanru horora, pa su određeni čitatelji knjigu žanrovske odredili i kao *dark fantasy*, dakle roman fantastike s mračnim elementima horora.

Čini mi se da većina čitatelja nije primjetila snažnu parodičnu crtlu u *Kraljevstvu nade* koja se, među ostalim, ostvaruje i karikiranim prikazom likova. Možeš li istaknuti još neke nijanse svog pisanja koje možemo pronaći u ovom romanu?

Osim parodije, ironije i satire, koje su prisutne u svim mojim djelima, čitatelji će, vjerujem, prepoznati utjecaje nordijske i grčke mitologije, ali

i stripa te filmova mača i magije B-kvalitete iz 80-ih godina 20. stoljeća. Cijeli je roman zapravo (humoristična) pohvala podžanra mača i magije, prisutnog u romanima, stripovima i filmovima, pa su neki čitatelji i kritičari *Kraljevstvo nade* okarakterizirali i kao epski *fanfiction*, djelo napisano s velikom ljubavi jednog velikog obožavatelja epske fantastike.

Kakve su reakcije čitatelja na tvoje romane, javljaju li ti se s dojmovima i kakvog su profila?

S obzirom na to da često pišem pod utjecajem B-filmova i metal glazbe, svojstvenim stilom u kojem horor i fantastiku miješam s parodijom, svjestan sam toga da ovaj veoma specifičan stil pisanja, u kojem često ima brutalno satiričnih referenci na svijet i osobe oko nas, ne paše svim čitateljima, pa tako ni kritičarima, pogotovo onima koji čitaju i cijene isključivo „ozbiljnu“ književnost, pa sam već navikao i na dobre i na loše kritike.

Kako uvijek volim naglasiti, u prvom redu pišem za sebe, onako kako ja volim i ono što mislim da bi meni bilo zanimljivo za pročitati. slim da bi meni bilo zanimljivo za pročitati, a nikad pod nametnutim ili preporučenim utjecajima drugih pisaca ili trenutnih trendova. Naravno, uvijek mi je neizmjerno draga ako se priča koju sam napisao svidi i mojim čitateljima koji pripadaju svim generacijama, neovisno o narodnosti, godinama, poslu ili spolu. Za sva tri dosad napisana romana od brojnih sam čitatelja dobio većinom pozitivne dojmove, a čini mi se da im se najviše svidjelo *Kraljevstvo nade*.

Možeš li nam reći nešto više o svojim prvim djelima?
Prije *Kraljevstva nade* objavio sam dva romana – *Kordinu šaku*, a nekoliko godina kasnije *Izlet smrti*. *Kordinu šaku* jedan je od prvih hrvatskih romana u potpunosti inspiriran zabavnim znanstveno-fantastičnim filmovima i hororima B-produkcije, a sam roman u sebi kombinira hrpu žanrova – od akcije, krimića, trilera, fantastike, ZF-a, horora, parodije, satire i travestije, basne i bajke pa sve do povijesnog i *kung fu* romana. *Izlet smrti* objavio sam 2019. i njega bih žanrovski okarakterizirao kao crnoumorni/satirični horor roman, ali određenim dijelom i triler.

“Kako uvijek volim naglasiti, u prvom redu pišem za sebe, onako kako ja volim i ono što mislim da bi meni bilo zanimljivo za pročitati.



Koji su ti novi projekti? Misliš li da ćeš uvjek pisati u ovim žanrovima ili postoji mogućnost da se okušaš i u nekim drugim?

Nakon izlaska hrvatskog izdanja *Kraljevstva nade* koje je objavio Hangar 7, renomirani žanrovski izdavač iz Zagreba, nedavno je na Amazonu izšao i *Kingdom of Hope*, odnosno *Kraljevstvo nade* na engleskom jeziku u maestralnom prijevodu hrvatske autorice fantastike Barbare Mišković. Naslovicu za to izdanje izradio je Dušan Marković, ilustrator fantastike svjetskog glasa. On je također izradio i *cover* za glazbeno izdanje napravljeno po romanu. Naime, u suradnji s američkim *power metal* bendom Preludium Fury iz Washingtona, kojeg predvodi multitalentirani glazbenik Jason Hall, snimio sam konceptualni metal album inspiriran radnjom i likovima iz *Kraljevstva nade*. Na albumu sudjelujem kao jedan od vokalista i tekstopisaca, tako da sam se na ovaj način okušao i u potpuno drugom žanru, ovog puta glazbenom. Album se može kupiti preko *webshopa* Inverzija u obliku CD-a, na Amazonu u digitalnom izdanju ili se pak može poslušati na YouTubeu, Spotifyu ili Deezeru. Što se tiče drugog književnog žanra, osim horora i fantastike – nikad ne reci nikad. Možda jednog dana.

Osim toga, plan je da iduće godine izađu nove pustolovine Korde Glavosjekača, glavnog lika *Kordine šake*, a nakon toga planiram napisati nastavak *Kraljevstva nade*.

Molim te da oslikaš malo poziciju autora fantastike u Hrvatskoj i dodaš potencijalne ideje o tome što bi se možda moglo poboljšati.

Iako Hrvatska danas ima mnogo veoma kvalitetnih autora fantastike, kao što su Mislav Pasić, Barbara Mišković i Ema Botica, mislim da su romani domaćih autora fantastike nedovoljno promovirani i podupirani u našim književnim krugovima, za razliku od npr. knjiga domaćih autora drugih žanrova. Dakle, po meni bi država, kao i Ministarstvo kulture, trebali novčano više

poticati i općenito davati potporu toj vrsti književnosti i piscima koji objavljaju knjige tog žanra.

Kakav je odnos čitatelja prema fantastici i hororu danas? Jesu li to žanrovi koji rastu ili pak gube na popularnosti?

Nekako mi se čini da su se u zadnje vrijeme, pogotovo nakon velikog uspjeha televizijske serije *Game of thrones* (*Igra prijestolja*), ekranizacije književnog serijala *A Song of Ice and Fire* (*Pjesma leda i vatre*) Georgea R. R. Martina, uvelike povećali interes i zanimanje čitatelja za fantastiku, pogotovo epsku, kako kod nas, tako i u čitavom svijetu. Također vrijedi i za žanr znanstvene fantastike, dok je s hororom druga stvar. Ako ne računamo legendarnog Stephena Kinga (koji, usput rečeno, zapravo i ne piše samo horore) i pojedine horor romane za mladu populaciju, malo je romana tog žan-

ra koji i danas uživaju globalnu popularnost i milijunske naklade.

Kako izgleda tvoj proces stvaranja romana? Kako dolaziš do ideje, a kako realiziraš romane?

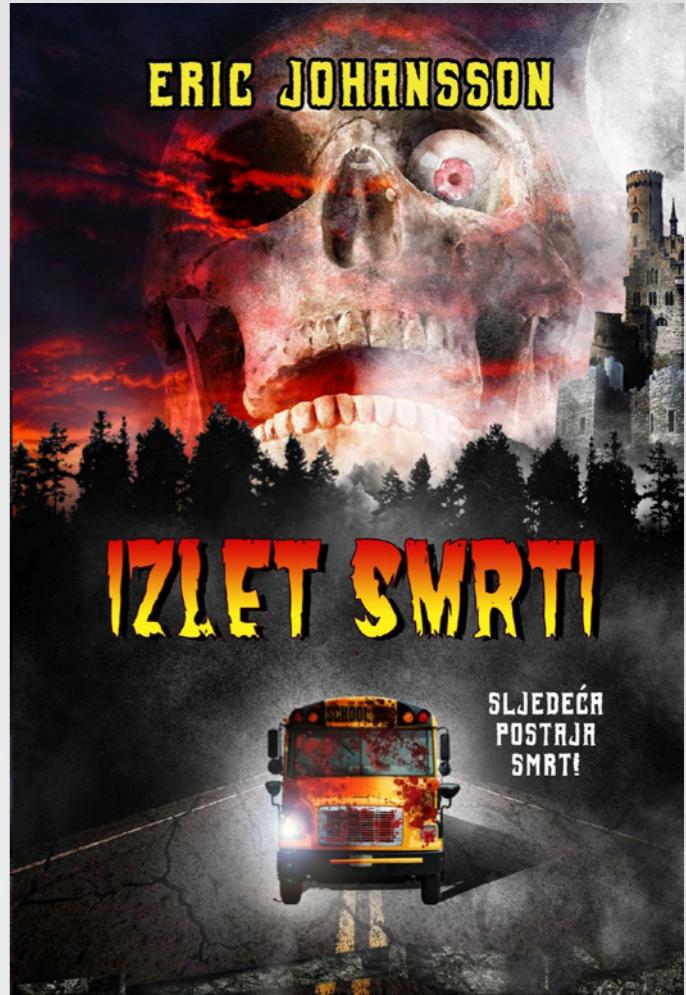
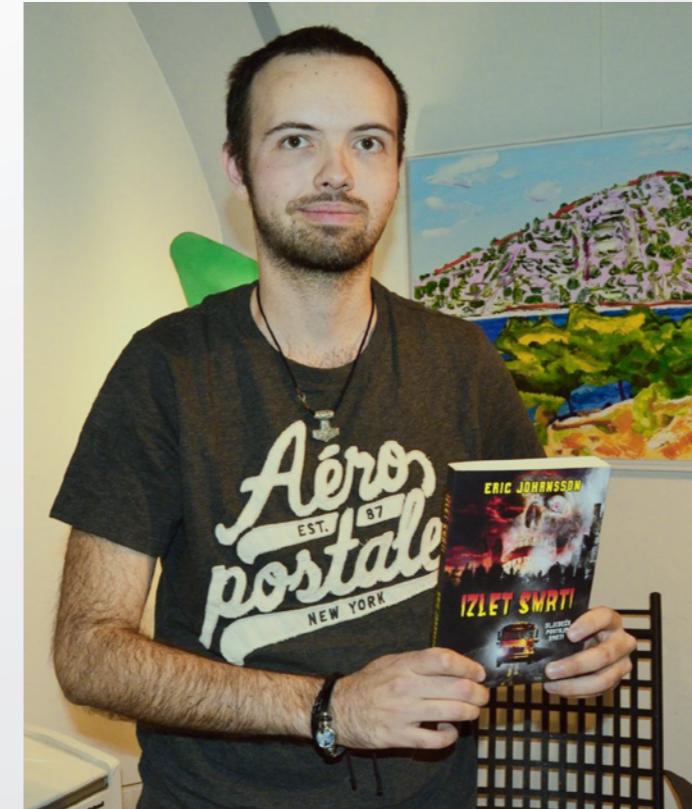
Nema nekih određenih pravila. Mogu pisati u bilo koje doba dana, iako rijetko pišem rano ujutro. Što se tiče vremenskog perioda pisanja, prvi roman, *Kordinu šaku*, pisao sam tri godine, *Kraljevstvo nade* nastajalo je s pauzama čitavih sedam godina, dok je *Izlet smrti* napisan za samo dva mjeseca. Što se tiće maštne, inspiracije i ideja, njih imam uvijek i nikad dosad nisam imao stvaralačku krizu. Ideje dobivam pod utjecajem knjiga i stripova koje čitam, filmova koje gledam, glazbe koju slušam, ali također i nekih medijskih ili povijesnih događaja, slavnih ljudi ili pak običnih ljudi koje sam upoznao tijekom

svog života, ali i nekih događaja i anegdota koje su mi se dogodile pa sam ih odlučio prebaciti na papir. Sve ostalo dolazi samo po sebi, dovoljan je samo laptop i zabava može početi!

Koji su ti najdraži autori? Postoji li neki autor koji je posebno utjecao na tebe?

Moji najdraži autori su Robert E. Howard, Roger Zelazny, H. P. Lovecraft, Edgar Allan Poe, J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Edgar Rice Burroughs i Ira Levin, a od svih njih na mene je svojim pisanjem najviše utjecao Robert E. Howard, otac podžanra mača i magije, širom čitateljstvu najpoznatiji kao književni stvoritelj lika Conana barbarina. Da nije bilo Conana s njim sam se knjigama i stripovima upoznao na samom početku osnovne škole, možda ne bih bio toliko veliki ljubitelj epske fantastike kao što sam sada.

“ Nikada ne odustajte od svojih snova, čvrsto vjerujte u njih i oni će se kad-tad ostvariti!



Kako ti tvoja struka pomaže u pisanju?
Struka profesora hrvatskog jezika i književnosti dosta mi pomaže što se tiče pismenosti koja je veoma bitna za pisanje, a također i pri lekturi vlastitog teksta. Poznavanje književnog opusa naše i svjetske književnosti svakako mi puno znači za inspiraciju pri pisanju. No, s druge strane, smatram da su za svakog dobrog pisca veoma važne načitanost i dobra informiranost iz brojnih materijala i izvora (bile one iz knjiga, filmova, stripova, pa i glazbe...), dakle poznavanje onoga o čemu piše, neovisno o tome kojim poslom se bavi.

Molim te da izneseš bilo što bi mogda htio poručiti našim čitateljima.

Nikad ne odustajte od svojih snova, čvrsto vjerujte u njih i oni će se kad-tad ostvariti! Ne slušajte druge, nego uvijek slijedite svoj put. Ako pokucate na jedna vrata i ona vam se zatvore, krenite dalje i kucajte na ostala, sve dok vam se jedna od njih širom ne otvore!



Ono kad je zdravije

IGRATI IGRICE nego STVARNI ŽIVOT



RECENZIJE STOLNE DRUŠTVENE IGRE PANDEMIC I VIDEOIGRICE PLAGUE INC.

Mislim da se ovaj put ne mogu složiti s izjavom Albusa Dumbledorea (što je presedan) da nije dobro boraviti u snovima i zaboraviti živjeti. U trenutačnoj situaciji radije biram igrice nego stvaran život. Samoizolacija je ionako poželjna. No odabir igara još uvijek je u našim rukama. Zašto onda barem unutar njih ne preuzeti kontrolu nad onim što je preuzeo kontrolu nad nama? Dvije od zapravo velikog broja igara u kojima je to moguće su stolna društvena igra Pandemic i videoigra Plague Inc (koja, doduše, ima i stolnu verziju).

Pandemic uživa status jednog od klasika među stolnim društvenim igrama. Dobitnik je mnogih nagrada i jedan od prvih uspješnih primjera kooperativne strategije. Udario je temelje brojnim drugim poznatim igrama, od kojih su možda najpopularnije Eldritch Horror i Forbidden Island.

Kao skupini specijalista, igračima Pandemic zadak je pronaći lijek za četiri različite zarazne bolesti koje prijete uništenju života na Zemlji. Bilo da ste znanstvenik, istraživač, li-

AUTOR: Luka Palac
FOTO: Z-Man Games, Ndemic Creations, Miniclip

ječnik, ekspeditor ili specijalist za karantenu, skupa s drugim igračima radite na stvaranju najuspješnije strategije protiv širenja bolesti u zadanoj situaciji.

Igra je podijeljena na tri koraka od kojih je prvi akcija svakog od igračâ koja može biti: kretanje po Zemlji, izgradnja novih medicinskih centara, liječenje bolesnih ili istraživanje lijeka. Drugi je korak izvlačenje kartice iz snopa medicinskih kartica koje pomažu tijekom igre, ali među kojima se kriju i kartice epidemije koje povećavaju broj zaraženih i time svima ugrožavaju živote. Zadnji je korak u igri zaraza – sve četiri bolesti imaju šansu širiti se dok igrači ne uspiju pronaći lijek. U ovom koraku velika je i šansa izbjivanja epidemije u gradovima susjednim mjestima visoke zaravnosti, zbog čega je tretiranje oboljelih prije pronalaska samog lijeka ključno. Igra se nastavlja ponavljanjem ovih triju koraka sve dok: igrači ne pronađu lijek za svaku od četiri bolesti; ne nestanu sve medicinske kartice; se izbjivanje epidemije ne dogodi osam puta; igrači nisu više u mogućnosti postaviti token bolesti na mapu. Pandemic tijekom svog postojanja, koje traje od 2008. godine, zabavu održava svježom velikim brojem ekspanzija i različitim načinima na koje se može igrati (*Pandemic Legacy*).

U slučaju Plague Inc., videoigrice s ciljem upravo suprotnim onome Pandemica, preuzimate ulogu jedne od bolesti i pokušavate – ubiti sve ljude na planeti. Ovu solo igru koja je san svakog sadista možete igrati na mobilnom uređaju ili isprobati novu verziju Plague Inc. Evolve na Steamu, s naprednjom grafikom i novom kampanjom. 2017. godine napravljena je i stolna verzija ove igre. Ukoliko nabavite i ekspanziju, čak do 5 igračâ (sadista) može se natjecati u što bržem i efikasnijem globalnom genocidu. (Kad malo bolje razmislite, ovo je ustvari lijepo. Nema odabiranja strana. Rasa, spol, nacionalnost i vjera nebitni su. Cilj je ubiti svakoga.)

Na početku igre odabirete jednog uzročnika zaraze (bakteriju, virus, parazit, sporu ili



nešto drugo). (Igra je, ako ništa, barem poučna.) Kampanja se sastoji od uništenja života na svijetu pomoću svih bolesti, s gradacijom od lakših prema težima. Ono što ovu igru čini zanimljivom broj je načina na koje se bolest može unaprijediti – od širenja putem zraka, kompleksnosti otkrivanja lijeka, imuniteta bolesti na te lijekove, nevidljivosti simptomâ, pa sve do različitih načina smrti. *Plague Inc.* veoma je jednostavnog dizajna koji donosi lakoću navigacije i vizualnog snalaženja, ali sami *gameplay* i nije toliko jednostavan zbog načinâ otpora ljudi protiv zaraze, poput zatvaranja zračnih i morskih luka te izolacijâ. Igra je također žrtva i repetitivnosti, unatoč raznolikosti opcija i bolesti.

Ukoliko pametno isplanirate svoja unaprijeđenja, možete postići i to da ljudska ludost dovede do međusobnog bombardiranja. Takav kaos jedna je od čari i zabavâ *Plague Inc.* (Ako vam je Joker, ali obavezno onaj Heath Ledger, životni uzor.) Ova igra simulacija je rapidnog širenja zaraze s čim smo, nažalost, trenutno suočeni i u stvarnom životu. Jesmo li mi u simulaciji gdje je netko počeo igrati *Plague Inc.* s virusom zvanim COVID-19? Ne, jer korona nije „puštena“ da bi Trump izgubio ili dobio izbore niti da bi Bill Gates znao sve o nama. Bill Gates već zna sve o nama. No, sljedeće pitanje je nažalost primjenjivo. Tko će pobijediti, mi ili „igrica“? Odgovor ćemo doznati u stvarnom životu. Kaos više nije tako zabavan, zar ne?

AUTORICA: Antea Benzon

NEKE DRUGE MASKE



Kako se **PRAVILNO** **ZAŠTITITI** od virusa

UPUTE ZA IZRADU MASKE LIJEČNIKA KUGE

Bojite se otici do dućana? Strah vas je susresti se sa svojim priateljima? Premišljate se koliko trebate biti udaljeni od one tamu osobe i je li ova kirurška maska uistinu dovoljna zaštita? Sva ta pitanja i brige mogu nestati ako samo nabavite silikonski pištolj i jednu prostirku za jogu (može i onu koju ste kupili u vječno nepokolebljivoj nadi da ćete vježbati ove godine). Zašto? Zato što izrađujemo masku liječnika kuge. Odličan izbor ako uza sve ovo još uvijek želite održati gotičku *personu* (*lat. maska, osoba*) u sebi i pri-tom imati praktičnu zaštitu

Prije nego što počnete izradjivati svoju *custom-made* masku, važno je nabaviti prikladne materijale. To uključuje spužvu (može biti EVA spužva ili, kao kod mene, prostirka za jogu), silikonski pištolj, škare, akrilnu boju po izboru, drvo-fiks i stare sunčane naočale koje više ne koristite.

1. Baza

Ovo je početak izrade, a u jednu ruku i njen najteži dio. Uz malo *guglanja* možemo vidjeti da je ova maska preuzimala svakake oblike, no uvijek su bili na istu „šablonu“. Odaberite jedan kroj za koji smatrate da će se najbolje slagati s *outfitom* koji planirate nositi. Najsigurnije je pretražiti *Plague doctor mask template* i isprinta-

AUTORICA: Sara Dorčić
FOTO: Sara Dorčić



ti ga u odgovarajućoj veličini. Ima svakakvih, divnih opcija. Kako biste slijedili moj način, potrebno je samostalno izraditi kroj uzimanjem odgovarajuće mjere svoga lica i uzeti u obzir željenu dužinu kljuna. Zapamtite, maska se sastoji od dva glavna dijela, a to su dio koji pokriva čelo i oči te dio za kljun. Oba su jako

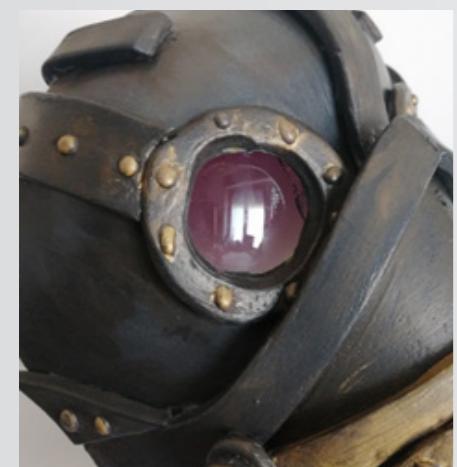
lagana za izradu i zahtijevaju samo malo rezova i savijanja spužve.

2. Dekor

Ovaj dio zahtijeva vrijeme, no daje prostor i slobodu za izražavanje vlastite osobnosti. Možda preferirate romantičarski *look*, pa ćete zalijepiti malo čipke i stvoriti secesijski, odnosno *Art Nouveau* reljef. Možda njegujete jednostavnost, pa ćete upotrijebiti minimalne ukrase. *Keep it classy* ili ne, u potpunosti je na vama. Osobno sam zalutala u jednu *steampunk* priču jer je ova maska često korišten motiv u toj supkulturi. Pažljivo sam rezala komade spužve i postavljala ih na mesta na kojima su vidljivi šavovi ljepila. Izrezala sam dva obavezna kruga za oči i još detalja uključujući slojevite dodatke za vrh kljuna, ukrasni dezen



2. MASKA SA SVIM DETALJIMA
I PRVIM SLOJEM BOJE I DRVOFIKSA



1. IZRADA RELJEFA

ptičjeg kaveza za sredinu i dva mala komadića koja podsjećaju na mehaničke vijke. Usto sam na određena mesta dodala male količine silikona kako bi podsjećali na manje vijke.

3. Get messy!

Kao i tijekom većine ovog procesa, i u ovoj fazi ste relativno slobodni. Tipične *plague* maske su crne ili tamnosmeđe boje, no to ne znači da takva mora biti i vaša. Iz mog iskustva, prije svega je potrebno nanijeti debeli sloj drvofiksa kako bi očvrsnuo masku i pomogao joj zadržati oblik. Nakon što se osušio, masku sam obojala crnom akrilnom bojom kako bi mi ostala jednoljubica površina. Zatim sam s jako suhim kistom i malom količinom smeđe boje napravila *wathering* tehniku, odnosno, lakše rečeno, maski

</div

HALJINA

koja vrišti „*Dracarys!*”

UPUTE ZA IZRADU QARTSKOG KOSTIMA DAENERYS TARGARYEN

U otvaranju druge sezone megapopularne serije *Game of thrones*, Daenerys Stormborn of House Targaryen, the First of Her Name itd. ulazi u grad Qarth, „*the Greatest City that Ever Was or Ever Will Be*”. Tamo je dočekana s predivnom svjetloplavom haljinom s detaljima zlatnih otklina, nadopunjena dvjema zlatnim fibulama i usklađenim pojasmom niz koji vise dva duga reda perli i dragog kamenja.

Tko kaže da i vi ne možete imati haljinu dostoju Majke zmajeva? I to u samo 5 koraka.

1. Biranje tkanine

Na ovu situaciju može se gledati kao na prostor za kreativnu slobodu ili pak kao na stresnu situaciju s obzirom na to da je pod određenim svjetlima haljina drugačijih nijansi plave boje.

U svakom slučaju, tražimo nešto prozirno, ali svejedno dovoljno čvrsto da bi povlačilo haljinu prema dnu i sprječavalo njen lepršanje na vjetru.

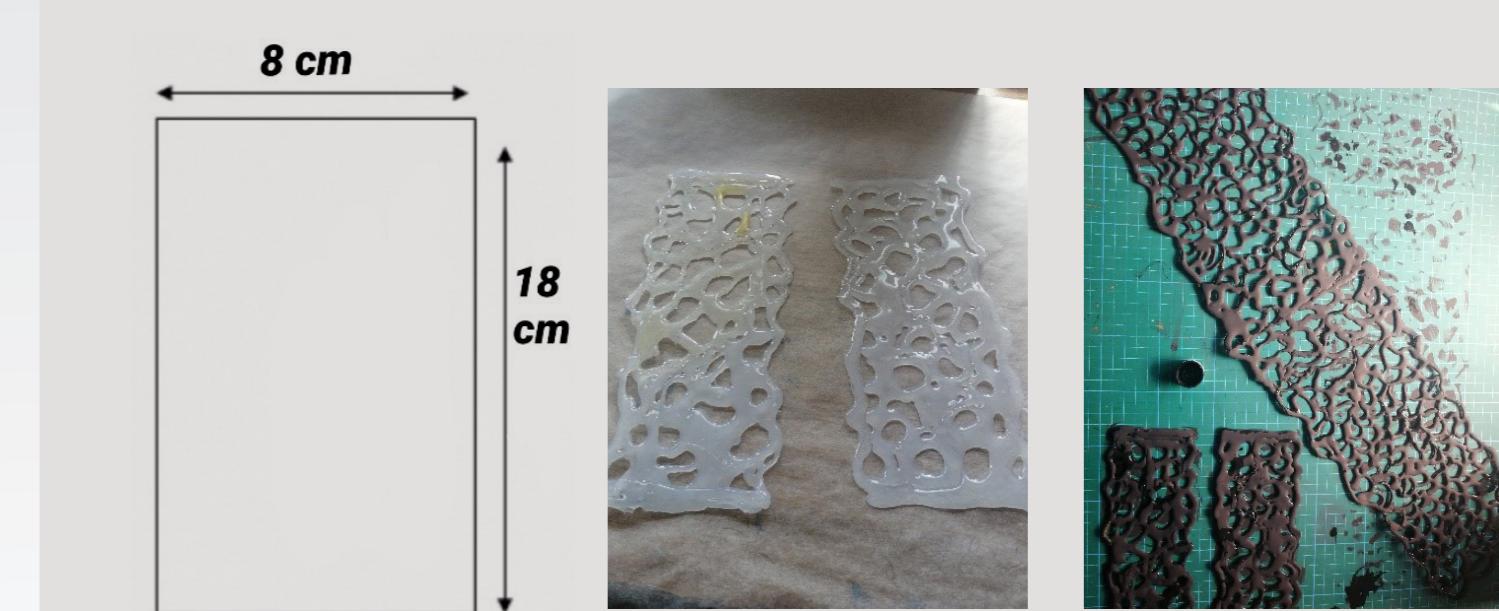
2. Izrada fibula i remena

Iako izgledaju zahtjevno, ovo dvije stvari po prilično je jednostavno izraditi. Započinjemo mjerama fibula, to jest određivanjem veličine koja bi odgovarala ramenima. Moje su isle 8 cm u širinu i 18 cm u dužinu. Nakon toga uzimamo



papir za pečenje i konstruiramo kvadrat prema osobnim mjerama. Potom uzimamo silikonski pištoli i, gledajući slike modela, silikonom stvaramo željeni dezen. Istu stvar radimo i s remenom, mjereći opseg struka i spajajući dva papira za pečenje zajedno.

AUTORICA: Sara Dorčić
FOTO: Warner Bros. Television Distribution, Sara Dorčić



1. KROJ ZA FIBULE

2. IZRADA FIBULA OD SILIKONA

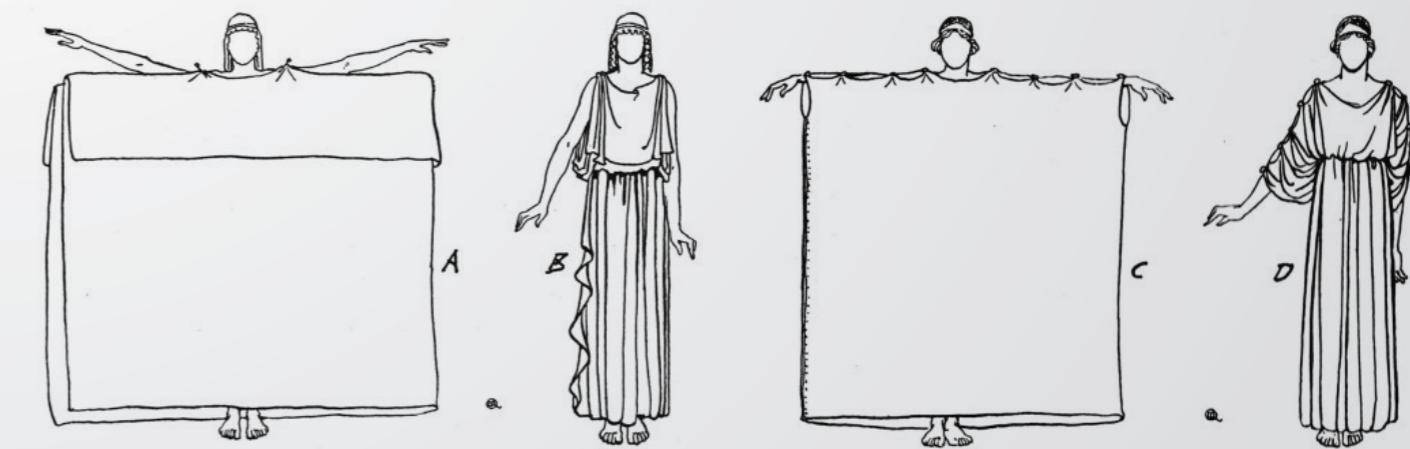
3. BOJANJE FIBULA I REMENA

Kada se silikon osuši, dezen, koji sada predstavlja fibule i pojasm, odljepljujemo. Bojamo ih crnom bojom, a tek nakon toga zlatnom.

3. Izrada haljine

Ovu haljinu mnogo je lakše izraditi nego što bi se na prvi pogled dalo naslutiti. Stvarajući je, kostimografkinja Michele Clapton vrlo je očito bila snažno inspirirana rimskim i grčkim togama. Osim izbora boja koje odgovaraju, koliko nam je poznato, modi starog Rima, način izrade također je jako sličan. Rimljani su bili prvi koji su odbacili krojeve i rezanje odjeće, te se počeli oslanjati na jednostavnost.

Izrada naše haljine većinski je objašnjena ovim dvjema slikama



The Dorian Chiton.

The Ionic Chiton.

Počinjemo s dva komada tkanine koja moraju biti približno dužine visine osobe, a tri puta šira od opsega struka.

U kutu svakoga kraja tkanine treba izraditi odgovarajuću količinu faldi. Moja haljina imala je 8 faldi na 2 komada, a svaka od njih bila je od 1 cm, taman da se slaže uz fibulu.

Nakon toga porubila sam dva komada tkanine te spojila dva prednja dijela s dvama stražnjima, s prednje strane ostavljajući „V“ izrez.

4. Spajanje svega u cjelinu

Za potpuno učvršćivanje tkanine i sprječavanje njezinog padanja, kao i u seriji, od tankih trakica kože na leđima se tvori oblik „X“. S obzirom na to da je ovaj dio haljine rijetko prikazan, poznato je samo to da bi trakice trebale biti bež ili svijetlosmeđe boje.

Ovo se izvodi jako jednostavno. Dvije jednake trake spajaju se na krajeve faldi, preklapaju na mjestu leđa i prišivaju za stražnji dio haljine.



1. STVARANJE „X“ OBLIKA UZ PO-
MOĆ KOŽNIH TRAKICA



IZGLED FALDI S „KRIVE“ STRANE HALJINE. NEMA
POTREBE ZA SAVRŠENSTVOM.

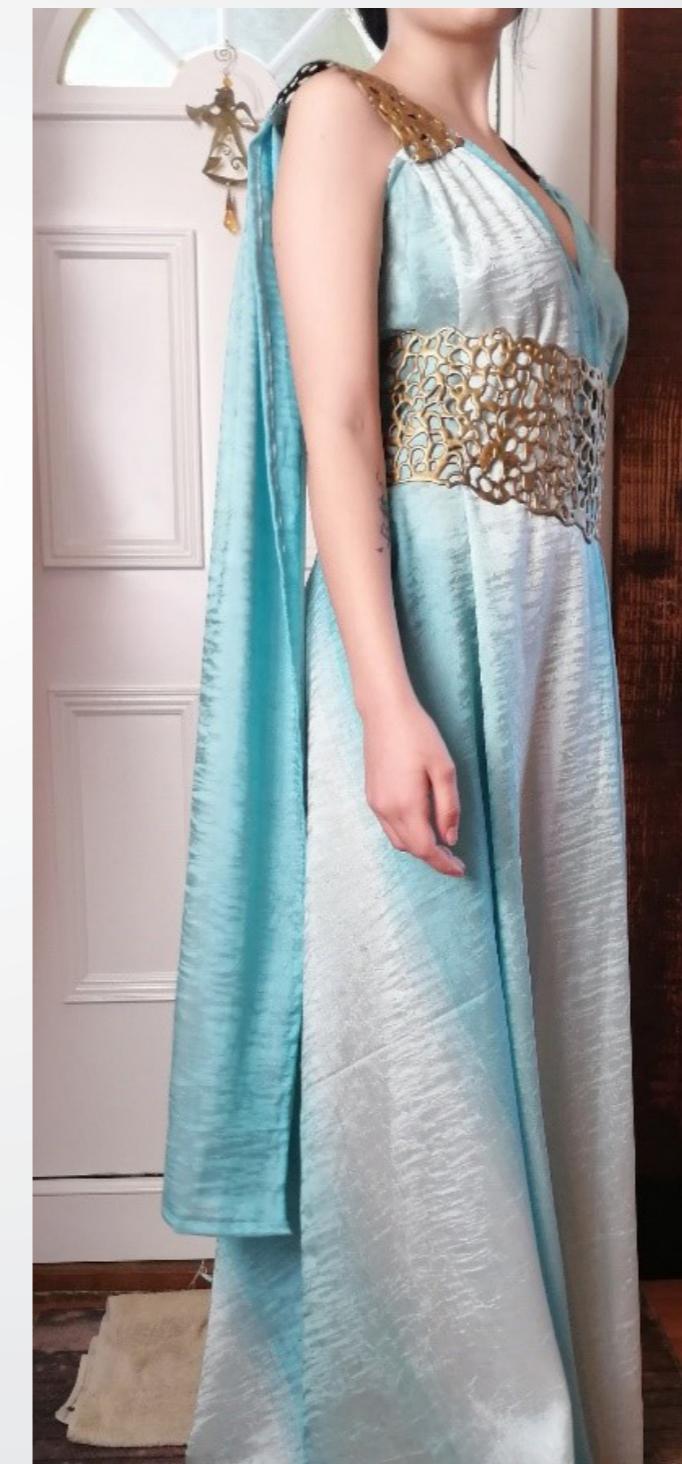


2. FALDE RUČNO PRIŠIVENE NA FIBULU

5. Finishing touches

Pri samome kraju na izradu čekaju još samo dva plašta koja bi trebala visiti sa stražnje strane fibula.

Njih sam napravila od tkanine koja je ostala kao višak. Porubila sam svaku stranicu tkanine i ponovno izradila 8 faldi (1 cm) kakve se nalaze i s prednje strane haljine. Fibule sam ručno prišila na prednje falde i tek onda s druge strane prišila plašteve.



Gotovi ste sa svojom Dany haljinom. Obucite je. Izgledate kao vreća krumpira? Ne zaboravite na remen kojeg možete vezati istom kožom koju ste koristili za naramenice. Ako želite ići full-out, od raznih privjesaka i perli izradite više dekoracije poput onih na originalu – ili si pak dajte mašti na volju. Haljina, ako tako želite, može izgledati potpuno identično kao u seriji, a može i samo biti podloga vašoj kreativnosti. Kada je konačno obučete, ispletite dothrakijevske pletenice uspjeha koje ste itekako zasluzili, oslobođite svoje zmajeve te vatrom i krvlju vratiće ono što vam pripada!

BECOMING POPPY

Keeper of the Hammer



UPUTE ZA IZRADU COSPLAY KOSTIMA

Ovaj *cosplay* za mene je definitivno bio izazov s obzirom na to da ništa što sam do sada izrađivala nije bilo ni približno toliko veliko ni zahtjevno. Upravo zbog toga osjećaj koji je nastupio kad sam ga uspješno privela kraju bio je neusporediv s dotadašnjima. Tijekom procesa izrade mnogo sam toga naučila i, iako bih sada neke stvari drugačije napravila, svejedno sam ponosna na svoj uspjeh. Odabrala sam Poppy jer je *mainam* u videoigrici *League of Legends*, a i zbog toga što mi je osobno među najsimpatičnijim likovima unutar nje.

AUTORICA: ant_cosplay
FOTO: Riot Games, ant_cosplay

Započela sam izradom oklopa za ramena, leđa, prsa, struk i koljena. Koristila sam EVA spužvu od 5 mm. Prvo sam napravila *pattern* na papiru, a zatim sve izrezala, zalijepila i izbrusila. Potom sam cijeli oklop prekrila *primerom* i obojila u zlatnu/brončanu boju, osim remena i drugih dijelova za struk koje sam obložila lažnom kožom. Nakon oklopa izradila sam uši od tanke spužve koju sam obložila svijetlim lažnim krznom te ih spojila na obruč. Zatim sam se bacila na najteži dio kostima na kojem sam,

KORIŠTENI MATERIJALI:

- EVA spužva(5mm i 2mm)stirodur
- tri različite tkanine
- lažno krzno
- dvije plastične cijevi metar dužine
- plastična kutija
- plava boja za lice
- zlatna i siva boja



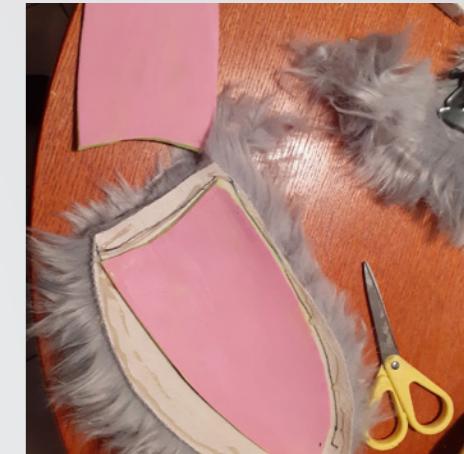
GOTOV ČEKIĆ U CIJELOSTI, VISOK
GOTOVO 2.10 METARA



KORIŠTENE TKANINE
(LAŽNA KOŽA, ŠUŠKAVAC
ZA JAKNE, POLIESTER)



PLASTIČNA KUTIJA PRIJE
OBLAGANJA SPUŽVOM
KOJA ĆE BITI BAZA ČEKIĆA



UŠI U IZRADI, NAČINJENE OD
2 MM EVA SPUŽVE I LAŽNOG
KRZNA

neću lagati, izgubila mnogo živaca. Nakon što sam nabavila dvije cijevi dužine jednog metra, spojila sam ih u dršku za čekić, a potom od spužve i stirodura izradila detalje na njoj. Za bazu čekića, kako ne bi bio krhak, iskoristila sam veću plastičnu kutiju. Oblijepila sam je komadima od spužve i tako oblikovala cjelokupni čekić. To je bio zahtjevan pothvat i vjerojatno bih ga napravila bolje da ga ponovno krenem raditi, no mislim da nije loše za prvi pokušaj. Na greškama se uči, a do savršenstva se dolazi – vježbom. Čekić se može rastaviti na 3 dijela što ga čini relativno (naglašavam – relativno) prijenosnim (putovanje autobusom vjerojatno ne dolazi u obzir). Nakon toga sašila sam hlače i majicu od filca za jakne s krojevima koje sam izvukla od svoje odjeće, sašila rukavice od iste lažne kože kojom sam obložila dijelove oklopa te izradila šal. Na kraju svega ošišala sam periku tako da sliči Poppynoj frizuri i nabavila plavu boju za lice (Mehron Paradise Light Blue).

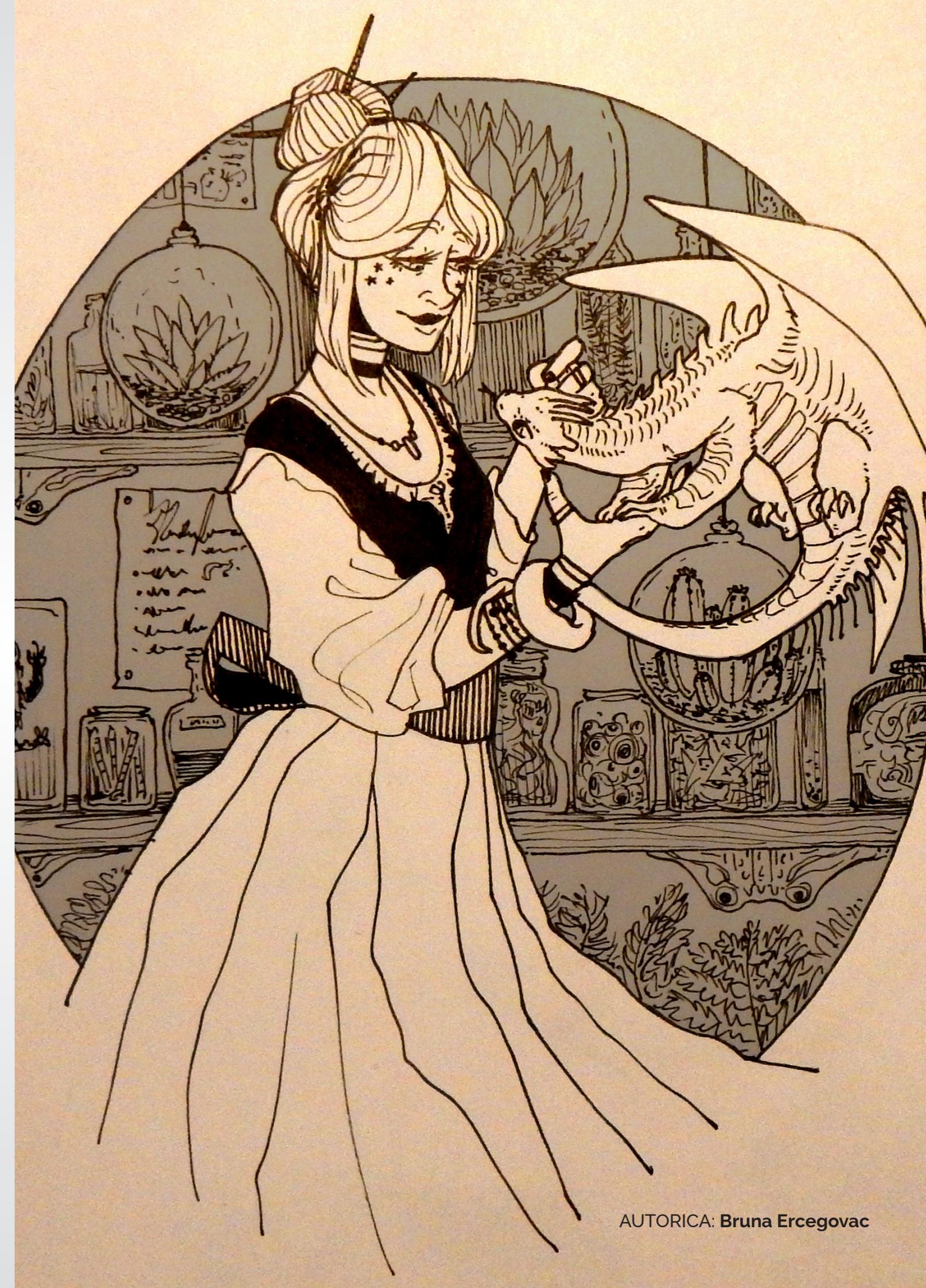




NA POZORNICI INFO GAMERA 2019

Sve u svemu, na ovaj projekt utrošila sam sveukupno oko dva mjeseca i, kako to već biva, završila ga u zadnji čas prije konvencije. Nepisan pravilo u izradi kostima za *cosplay* je da ćeš ga, bez obzira na to koliko rano počeo, uвijek dovršavati dan prije odnosno na sam dan *cosplayanja*. No, trud se isplatio. Kada sam ga prvi

put obukla na InfoGameru 2019., osjećaj je bio fantastičan. Povezala se s drugim *cosplayerima* i fanovima lika odnosno videoigrice. Iskustvo je bilo zaista zabavno i nadam se da ću imati priliku pokazati ovaj kostim na još nekim konvencijama u budućnosti.



AUTORICA: Bruna Ercegovac

Preko TRNJA, PERJA I PREPARIRANIH ZMIJA

— do zvijezda

REPORTAŽA O MODNOJ DIZAJNERICI ASHLEY ROSE COUTURE

Ashley Rose Mersky američka je modna dizajnerica koja je na scenu stupila 2012. i tijekom godina se usavršila u tehnikama dizajniranja odjeće i dodataka, kao i u avangardnoj vizualnoj umjetnosti. Za Ashley, iako je samostalna umjetnica, brzo se pročulo i do 2019. iza sebe je imala već 6 vlastoručno izrađenih i smišljenih revija. Njeno zadnje izlaganje, dio manifestacije NYFW Fall 2019, zvano *This is human*, daje savršen uvid u originalnost i veliku kreativnu slobodu kojom stvara.

Ashley surađuje s Ryanom Matthewom Cohnom koji joj posluje svoje predivne radove izradene od prepariranih životinja. U reviji *This is human* sudjelovalo je 10 modela, ali one nisu hodale, nego pozirale i elegantnim pokretima premještale ruke, što je u kombinaciji s velikim stolom s mnogo nepoznatih dobara i predivnim baroknim interijerom stvaralo sliku sličnu *Posljednjoj večeri*. Svaka od modela nosila je predivnu originalnu haljinu, a sve su ih povezivali slični detaljčići. Među velikom količinom cvijeća, perja, tila i ručno vezanih perla, na stru-

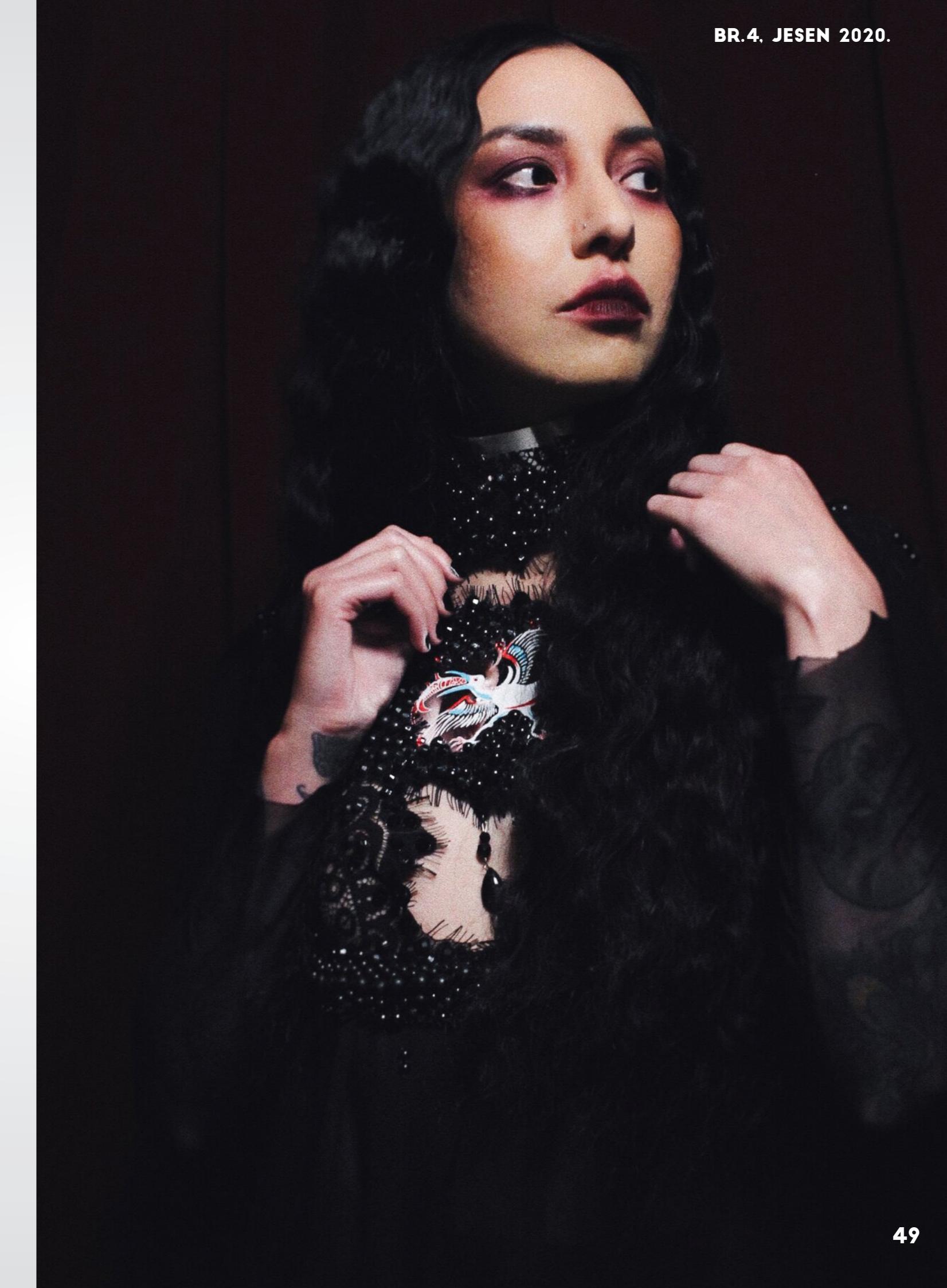
AUTORICA: Sara Dorčić
FOTO: @ashleyrosecouture
(instagram)

ku svake od njih mogla se primijetiti po jedna staklena kugla. Unutar svake od njih nalazile su se preparirane zmije, gušteri i ostatci kostiju. Uza sve predivne čipke i til koje koristi u svojim radovima, dizajnerica većinu materijala nabavlja iz prirode, te se tako zna dogoditi da provede sate kopajući po šumama u potrazi za svježom korom drveta ili mahovinom.

Ashleyini radovi upali su u oči nekim slavnim ličnostima i toliko im se svidjeli da su zatražili *custom-made* odjeću. Jedna od njih je i osebujna kantautorica Zola Jesus kojoj je dizajnerica napravila korzet od prave kore stabla koji se mota oko vrata. Još

jedna je Chelsea Wolfe, također kantautorica, koja i danas surađuje s Ashley i promiće njene radove noseći ih na svojim svjetskim turnejama. Osim odjeće, Ashley je za Chelseu dizajnirala i umjetne nokte te ogrlicu od prave ljudske kose!

Ashley svim svojim revijama poručuje da su, osim mističnih i lovecraftijanskih tematika, njena najveća inspiracija žene. Dizajnerica





je sama posvjedočila da je kroz karijeru, kada je tek stvarala sitne stvari, prolazila kroz svakakva poniženja. Mnogo puta su je odbili ili joj odbijenicu uopće ne bi ni poslali. Gledajući i druge djevojke svojih

“ Dizajnerica je sama posvjedočila da je kroz karijeru, kada je tek stvarala sitne stvari, prolazila kroz svakakva poniženja. Mnogo puta su je odbili ili joj odbijenicu uopće ne bi ni poslali.

godina kako pate na slične načine, posvetila je svoje radove prikazivanju žena na jedan pomalo zastrašujući, ali estetski predivan način.

Iako priznaje da nije bilo lako doći do ovoga gdje se sada nalazi, u intervjuu s New York Postom Ashley potiče ljude da ne odustaju od svojih snova. Kao što ona nije dopustila neodgovorenim *mailovima* da je poljuljaju, nego je upravo na prkosu prema njima izgradila svoju predivnu i brutalnu priču, svima poručuje da naprave isto. Za nju je modni dizajn nešto što ne ograničava ni u kojem smislu i prema tome je stvoren za svakoga.



AŽDAJA, ali KLASNA

INTERVJU S TAJANOM ŠTASNI

Tajana, za početak pitanje koje pitamo svaku osobu koju intervjuiramo – tko ste i čime se bavite? Poznati ste po svojim cosplay kostimima. Je li Vam to glavna zanimacija ili pak samo jedna u nizu?

Ja sam Tajana Štasni, umjetnica, a već više od 20 godina i cosplayerica. Pohađala sam Školu primjenjene umjetnosti i dizajna. Cosplay je jednom davno bio jedan u nizu mojih hobija, no postepeno se pretvorio u karijeru. Bavim se i kostimografijom te izradom vjenčanica, modnih dodataka, nakita i dekoracija. Što se tiče potonjih, moram spomenuti one u obliku moljaca, koji su poseban dio mog umjetničkog izričaja i



AUTORICE: Ivana Roguljić, Sara Dorčić

FOTO: Marina Špoljarić,
Šarena Vrana, Azdaja Cosplay

kojih sam izradila zaista mnogo. Sudjelovala sam na raznim conovima i umjetničkim izložbama, a dio sam i tima koji organizira Perunfest – festival zaboravljenih priča i legendi. U zadnje vrijeme imam pune ruke posla oko izrade kreativnih zaštitnih maski za lice u suradnji s kolegicom koja se krije pod pseudonimom Šarena Vrana. Izrađujemo ih punom parom – što za nezbrinutu djecu i beskućnike, što za slobodnu prodaju.

Imate li umjetničko ime i(lj) internetske stranice i profile na kojima možemo pratiti Vaš rad?

Od davnina sam poznata kao Aždaja. Moje rade možete pratiti na Facebooku – <https://www.facebook.com/AzdajaCosplay> ili na Instagramu – @azdajacreations.

Kako biste u nekoliko riječi laiku objasnili što je to cosplay? Što ga razlikuje od običnih maškara?

Po meni je to, ukratko – uživljavanje u omiljenog liku. Maškare u svojim temeljima imaju ismijavanje nekoga ili nečega, iako to danas, doduše, nije norma. Kod cosplaia se uglavnom prerađavamo u likove koji su nas se na neki način dojmili.





Kada ste se prvi put susreli s ovom vrstom umjetnosti i što Vas je inspiriralo da se u njoj i sami okušate?

Sve je krenulo od kostimografije. Oduvijek sam zaljubljena u filmske kostime i odmalena sam htjela nešto slično izrađivati. Kad me baka naučila koristiti šivaću mašinu, u tome sam se i okušala.

Što je bio Vaš prvi cosplay i jeste li istim zadovoljni i danas?

“Sve je krenulo od kostimografije. Oduvijek sam zaljubljena u filmske kostime i odmalena sam htjela nešto slično izrađivati.

Moj prvi pravi cosplay bila je Padmé Amidala, odnosno jedan od njenih izgleda iz filma Star Wars: The Phantom Menace (Zvjezdani ratovi: Fantomska prijetnja). Još uvjek sam dosta zadovoljna postignutim.

Preferirate li izradu oklopâ i rad sa spužvom ili šivanje i igru s tekstilima?

Preferiram sve. Kako bih uspješno izradila kostim, trebam imati iskustva sa svim tehnikama.

Ipak, najjača sam u šivanju.

U uređivanju kojih dijelova kostimâ najviše uživate? Odjeći, cipelama, perikama?

U svemu! Svaki dio je bitan za kostim, tako da zaista uživam u izradi svega.

Koji Vam je dosad bio najzahtjevniji kostim i zašto? Koliko je trajala cje-lokupna izrada?

Najzahtjevniji je bio kostim *Aliena*. Izrada je trajala skoro mjesec dana. Izrađivali smo ga od kupaonskog silikona i bilo je tu izrade kalupâ koji su bili najkomplikiraniji komadi na kojima sam do sada radila.

Koji Vam je najdraži kostim (ili više njih) koji ste izradili?

Jao, zaista ne znam izabrati. To je kao da pitate majku koje joj je dijete najdraže.



Postoji li neka osoba na cosplay sceni koju smatrate uzorom? Surađujete li s drugim cosplayerima i na koje načine?

Ima jako puno cosplayera na vanjskoj sceni kojima se stvarno divim. Što se tiče domaćih, ostvarila sam suradnje s dosta njih. Među njima su, recimo, CleoNia Cosplay i Sonja the Hobbit.

Kako odabirete likove u čije ćete „cipele uskočiti”? Primjerice, na FantaSTikonu 2019. bili ste stravično uvjerljivi u prikazu Dolores Umbridge. Nekako sumnjam da Vam je ona omiljeni lik iz Harry Potter franšize... Isto tako, moram primjetiti da se vidi da cosplay ne koristite kao izliku za golotinju. Velika većina mladih cosplayerica najčešće se odlučuje za, primjerice, Harley Quinn ili pak oskudno odjevene likove iz video igrica. Smatrate li da to nisu ozbiljne cosplayerice? Želite li Vi poslati neku poruku svojim odabirima kostimâ? S druge strane, možda i te cure to rade, samo na drugi način...

Jako volim kritizirati društvo kroz svoju umjetnost i u tom svom mračnom pogledu na njega pokušavam ukazati da ispod naizgled ružnih stvari ima ljepote i obrnuto. *Cosplayom Umbridgeice* željela sam istaknuti kako vanjština koji pršti rozom bojom nikako nije olice onoga što se krije iznutra. Sve je to plastika koja se nakon nekog vremena topi. Protiv golotinje u *cosplayu* nemam ništa jer se svatko kroz taj medij izražava na svoj način. Druga je stvar kako se to koristi za privlačenje pažnje na društvenim mrežama. *Sex sells.*

A tko Vam jesu omiljeni likovi iz knjiga, filmova, serija ili igrica?

A joj. I to je teško odgovoriti jer ih iz svakog od tih medija imam po nekoliko.

Mora li cosplay uvijek predstavljati nekog konkretnog lika ili se može raditi o, recimo, vještici, vilenjaku ili čovjeku-jogurtu? Ako može, imate li takvih primjera u vlastitom „portfoliju”?

Po meni cosplay mora prikazivati određenog lika jer se pokušava emulirati i njegova osobnost. Da se razumijemo, nemam ništa protiv kostimiranja u nekog generalnog lika. Kroz to je i dalje moguće kreativno se izraziti u izradi kostima i propova. Ali da bismo nešto nazvali baš *cosplayom*, treba se odnositi na konkretni lik iz fandoma.





Jeste li uvijek zadovoljni krajnjim ishodom ili često mislite da ste mogli bolje? Je li ikad bilo frustracija ili trenutaka kada ste htjeli odustati? Postoji li kostim za koji Vas vežu loša sjećanja ili neki koji biste izdvojili kao neuspješno izveden? Je li bilo situacija poput paranja tkanine ili pak odvajanja dijelova u nezgodnim trenucima?

Uvijek mislim da moram i da mogu bolje. Kroz svaku se izradu želim izvješiti i napredovati, naučiti još neku tehniku. U svemu tome mora postojati malo izazova. To je ono najslađe. Bilo je svega, događali su se raznorazni kvarovi, no, sva sreća, ne u nezgodnim trenucima. Uvijek su tu *hot glue gun* ili igla i konac da poprave stvar. Trenutno ne mogu izdvojiti neki kostim koji mi je ostao u lošem sjećanju. Ako u startu mislim da ga ne mogu izraditi ili da postoji šansa da nešto pođe po zlu, ne riskiram izradu. Ipak u sve to treba uložiti puno vremena i novca pa se ne isplati kockati.

Što Vas danas najviše motivira da ustražete u ovom hobiju? Jesu li razlozi isključivo intrinzični? Djeluju li na Vas pohvale i kritike i na koje načine?

I dalje ima dosta likova koje bih htjela odraditi. Kad najdem na neku ideju, kad–tad je realizram. Glavni razlozi su zabava i stjecanje novih iskustava. Svaka pohvala je dobrodošla, a još bolja je dobra konstruktivna kritika.

Što Vas više veseli, izrada ili nošenje kostima? Izrađujete li kostime i drugima?

Izrada kostima me posebno veseli. Nošenje već može biti naporno, pa kostim koji put samo objesim na lutku. Izrađujem ih i drugima i veseli me kada se ljudi osjećaju posebno u njima.

Koje ste sve konvencije posjetili? Jeste li na svakoj nosili kostim i sudjelovali na cosplay natjecanjima? Jeste li možda

sudjelovali u organizaciji nekih ili pak bili gostujući predavač? Je li Vam neka konvencija ostala u posebnom sjećanju i zašto? Je li Vas nečiji kostim izrazito oduševio? Jeste li upoznali neke ljudе sličnih afiniteta i ostali u kontaktu s nekim? Posjetila sam dosta konvencija u Lijepoj našoj, a neke od njih na popisu su redovnih godišnjih posjeta. Bila sam i predavač i sudac na *cosplay* natjecanjima, a rijetko kad natjecatelj. Ima dosta kostima koji su me oduševili, ali najviše pamtim same nastupe tijekom kojih se natjecatelji posebno jako užive u likove. Nezaboravan mi je bio bračni par Mihoković i njihova izvedba scene iz serije *Westworld*. Nikad nisam sudjelovala u cje-lokupnoj organizaciji konvencije, ali pomagala sam kod nekih sekcija. Prva konvencija ikad, Sferakon 1999., ostala mi je u posebnom sjećanju. Naravno, nezaboravni su i Liburniconi i Istrakoni jer je svake godine super zabavno, posebno zbog društva. Nadam se da ćemo uskoro ponovo biti u prilici organizirati takve manifestacije.

Volite li knjige, filmove, serije, stripove, stolne ili video igre? Biste li nam mogli preporučiti neke? Koji Vam je omiljeni žanr? Fantastika, znanstvena fantastika?

“ Bilo je svega, događali su se raznorazni kvarovi, no, sva sreća, ne u nezgodnim trenucima. Uvijek su tu *hot glue gun* ili igla i konac da poprave stvar.

Volim sve! Veliki sam filmofil, a volim pogledati i dobru seriju ili crtic. Fantastika i znanstvena fantastika su prve, a slijede horori i trileri. Jako volim franšize *Alien* i *Star Wars*. Posebno mjesto u srcu imaju (znanstveno)fantastični filmovi 80-ih.

Smatrate li da su *cosplay* i općenito geek kultura dovoljno zastupljeni u Hrvatskoj? Mislite li da bi ih se moglo još više popularizirati? Radimo li dovoljno po tom pitanju?

Moglo bi ih se još više popularizirati, naravno, samo treba više volje i truda oko predstavljanja i reklamiranja. Tu ulogu imaju sami organizatori raznih događanja koji možda još ne vide dovoljan potencijal u tome.



Služite li se nekim elementima *cosplaya* u svakodnevnom životu ili poslu? Pokušavate li ih što češće ukomponirati u njih? Osjeti li se Vaša ljubav prema hobiju u Vašem modnom izričaju?

Elementima *cosplaya* služim se uvijek i svugdje. Dio su i odgoja mog djeteta. Jako se osjete i kod mog modnog izričaja. Moglo bi se reći da - živim *cosplay*.

Izrađujete li kostime čim Vam ideje padnu na pamet? Čekate li određene prigode ili ih sami stvarate, primjerice neke projekte i sl?

Izrađujem kostim čim su mi spremni svi faktori. Tkanine i materijali, ali i vrijeme i financije su tu najbitniji. Ako se to sve poklopi - kostim je gotov!

Mislite li da ste tijekom svih godina bavljenja ovim hobijem napredovali u vještinama koje zahtjeva? Ako da, u čemu najviše i što je iziskivalo najviše truda?

Svakom izradom kostima napredujem u nekoj vještini. Generalno, najviše sam napredovala u krojenju. Krojeve sam oduvijek htjela raditi od nule.

Koliko je bitno uživjeti se u ulogu lika čiju vanjštinu prikazujete? Kako to postići? Treba li poznavati cijelu njegovu pozadinu da bi ga se vjerno iznijelo? Je li to potrebno samo za natjecanja ili je to ono što odvaja profesionalce od amatera? Biste li rekli da ste i u toj vještini napredovali tijekom godina?

Bitno je uživjeti se u liku kojeg želite *cosplayati*. To je dio sveukupnog dojma. Potrebno je biti dobro upoznat s onim što lika čini prepoznatljivim. Dobar dio izvedbe čine i talent za glumu i improvizaciju. Ima nas jako puno koji smo sramežljivi, ali uživljavanjem u određenog lika dobivate novu dimenziju i izražajnost te vam to daje sampouzdanje da radite stvari koje inače ne biste mogli.



Smatraje li da je *cosplay* za svakoga ili ipak treba imati trunčicu talenta, koliko u likovnom izražavanju i spretnosti s rukama, toliko i u osnovama dramske umjetnosti? Može li sramežljiva osoba koja nije sklona javnim nastupima uspješno iznijeti svoj kostim?

Mislim da se svatko, ako ga imalo zanima, treba okušati u ovome. Nikad ne znate gdje vam mogu ležati skriveni talenti.

Vezano za prethodno pitanje, tko je po Vašem iskustvu skloniji ovom hobiju – ekstroverti ili introverti? Ono što želim pitati je – hoće li se za *cosplay* prije odlučiti osobe koje vole biti u središtu pozornosti ili pak one koje se vole kruti iza maske? Je li moguće da jedni doživljavaju na jedan način, a drugi na drugi i da podjednako uživaju u njemu?

Po meni – podjednako. Ekstrovert će se možda lakše snaći u nastupu, ali introvert, s druge strane, može provesti mjesec u svojoj radionici i samozatajno izrađivati čuda.

Što biste savjetovali mlađim nadama *cosplay* umjetnosti?

Budite uporni! Ne treba sve biti napravljeno od najmodernijih i najskupljih materijala. Dio zabave leži upravo u tome kako iz ničega napraviti nešto i da to još k tome izgleda odlično! Najbitnije je krenuti u projekt. Ne dajte da sve ostane samo na planovima.

I za kraj, također jedno na našim stranicama već uvriježeno pitanje – kakvi su Vam planovi za budućnost? Naziru li se neki novi uzbudljivi kostimi ili projekti? Koga biste još sve voljeli uprizoriti?

Nedavno smo Sonja the Hobbit i ja uspjele u naumu *cosplayanja* Fione iz *Shreka*. U planu su još neki projekti poput *Froda* i *Sama*, a ima tu i još nekoliko *Disneyjevih* princeza.



Lovecraftijanski

KARNEVAL RAZLIČITOSTI

RECENZIJA PRVE SEZONE
SERIJE CARNIVAL ROW

AUTORICA: Ivana Roguljić
FOTO: Amazon Prime

U ovom broju fanzina usredotočili smo se, među ostalim, na Lovecrafta i karneval/cosplay pa sam se žrtvovala i odgledala prvu i zasad jedinu sezonu Amazonove serije iz 2019. godine koja se dotiče obiju tema – *Carnival Row*. Šalim se, za poveznicu s Lovecraftom nisam znala do početka gledanja – vidjela sam da glumi Orlando Bloom i to je bilo to. Doduše, angažman Care Delevigne na trenutak me poljuljao u odluci,

ali definitivno više volim Orlanda nego što ne volim Caru pa dilema i nije bila dugog vijeka. Realno, gledala bih i nastavak filma *The Room* da se on pojavljuje. Zapravo, nisam odustala od ni od gledanja *Hobbit* trilogije do samog kraja – mislim da to sve govori. Uglavnom, da se odmaknem od Orlanda... iako, *fun fact*, slavimo rođendan na isti datum, a 15 godina i nije tolika razlika, zar ne? Zar ne?

Carnival Row smješten je u imaginarni prostor i vrijeme, no grad u kojem se većina radnje odvija, prijestolnicu The Burgue, bez ustezanja možemo nazvati viktorijanskim. Ne znam za Viktoriju, ali dvodomni parlament je tu, korzeti i krinoline također, kočije, barut, čaj, rasna i spolna nejednakost, nepravda, prevladavajuća vjera u specifičnog mučenika, vjerski fanatici, blud, incest, rat, prostitucija, siromaštvo, bogatstvo, šverc, igra prijestolja i moći, licemjerje i sve ostalo što možemo naći u njeno i današnje doba. (Osim možda krinolina, ali opet – Lady Gaga, Japanci, oskarovske revije i ona jedna cura sa svačije maturalne večeri...) Dodatni pečat atmosferi monarhije i previranja moći unose Jared Harris, koji u seriji *The Crown* glumi Georgea VI, u ulozi kancelara i Indira Varma iz serije *Game of Thrones*, koja kao kancelarova žena ima puno veći utjecaj od ljubavnice brata princa jednog od sedam (pardon, šest) kraljevstava.

Ono što The Burgue razlikuje od stvarnosti neljudska su bića su koja ga nastanjuju – vile, faunovi, kentauri, genetski modificirani vukodlaci, „neki drveni bog iz dubina“... Iako je čudovište „sklepano“ na frankensteinovom principu, već u ovom citatu naslućujemo Lovecrafta, a kada konačno ugledamo te krakove, bjelodano je jasno da ova serija o inkluziji i progresivnosti progovara s *higher grounda* od skoro svake serije danas. Jadni Lovecraft, koji je bio poznat po rasizmu, ksenofobiji i mizoginiji, sigurno se okreće u grobu (pod uvjetom da ima pristup televizijskom programu tamo) jer *Carnival Row* jedna je oštra i nepogrešiva kritika predrasuda i osuda osuđivanja različitosti. Iako se današnje serije doista trude pa je, recimo, veza troje ljudi od kojih je barem jedna sirena ili vanzemaljac (ovo stvarno nisam izmisnila, ali ne želim *spojlati*) potpuno uobičajena i općeprihvaćena stvar (ako ne i norma), mislim da rijetko koja može nadmašiti korištenje motivâ *Cthulhu Mythosa* u svrhu razbijanja predrasuda.

Osim raznolikosti vrsta, još nešto što ovu seriju svrstava u žanr fantastike svakako je magi-

ja. Iako vile mogu letjeti, ne mogu bacati kugle svjetlosti u stilu Sookie Stackhouse i Gokua. Magija je svojstvena pojedincima, neovisno o vrsti. Neke su vještine prirodni dar, a neke je moguće naučiti čak i ako nemate magiju u sebi.

The Burgue je sve samo ne *melting pot*. The Brugue je „karnevalska gužva“, uzavreli lonac netrpeljivosti koji prijeti erupcijom u naj-gorem mogućem trenutku. Ljudski stanovnici, starosjedioci koji „do prekjučer“ nisu ni znali za postojanje drugih rasa, na imigrante gledaju s visoka, a ni doseljenici nisu baš skloni asimilaciji. Jedna strana parlamenta blagonaklona im je, a drugoj kao da je duhovni vođa najnoviji bivši američki predsjednik. Ukratko – sustav je pri raspadu, individualci ga potiču snjući vlastiti poredak, cijeli grad-država je u rasulu, a svemu tome ne pridonose brutalna serijska ubojstva koja šire paniku među pripadnicima svih rasa. Naime, sadržaj rasporenenih trbušnih šupljina odaže da i nisu toliko različiti međusobno. Nažalost, rijetki su oni koji su doživjeli to prosvjetljenje. Glavna misao vodilja mase je uništiti onoga koji je različit, ma koliko god nelogično to bilo i koliko god se radilo o nevinom pojedincu koji nikome nije naudio. Poznato?



ANTIJUNACI SU NOVI ANTISEPTICI





Nove Gothamske

GRABLJIVICE

RECENZIJA FILMA *BIRDS OF PREY*

DC Extended Universe širi se i dalje – novim *blockbusterom* i pokušajem uvođenja novog tima herojâ i antiherojâ, ovog puta s isključivo ženskim likovima ujedinjenim pod imenom *Birds of Prey*. U vremenu gdje vlada isforsiranost iskrivljenog feminizma zbog kojeg se svi groze ženskih likova u filmovima, pogotovo

junakinjâ, napokon nam dolazi slastica u kojoj bi ljubitelji superherojskog žanra mogli uživati i to bez osjećaja obveze sustizanja prethodnih nastavaka. *Birds of Prey* predstavlja osvježenje ne samo zbog izvrsnog prikaza čiste, opake, stri-povske zabave, nego donosi i akcijsku napetost te uživljenošću vidljivu i od strane samih glumaca.

AUTORICA: Lea Smiljanic
FOTO: Warner Bros. Pictures

Sada u rukama redateljice Cathy Yan i spisateljice Christine Hodson, omiljena anti-junakinja Harley Quinn oživjava na velikom ekranu ni prvi ni zadnji, ali napokon na pravi način i to kao lik koji stoji na nogama čvrsto i samostalno. Riječ je o prikazu Harleyne prilagodbe životu neovisnom o

Jokeru, koji se na svu sreću i veliko olakšanje gledatelja ne pojavljuje u filmu i ne podsjeća ih (bolno) na Letovu verziju najpoznatijeg DC-jevog zlikovca, pa se možemo mirne duše praviti da se nije ni dogodila. Radnja prati preživljavanje antijunakinje u gradu punom ljudi kojima je, tijekom ljubavne zaluđenosti i uživanja vrhunca Jokerove moći i zaštite, učinila štošta nažao. Iako tu zaštitnu ogradu sada u potpunosti gubi, što

bi je trebalo činiti ranjivom i lakom metom, ona svoj prekid obznanjuje cijelome Gothamu u jedinstvenom Harley Quinn stilu, impulzivnom eksplozijom, i tako daje do znanja da je sada jača nego ikada prije.

“Margot Robbie vrhunski reprizira ulogu nepredvidive Harley, a kao nepouzdan pri povjedač njena nestabilna percepcija odražena je i u vremenskoj ispresijecanosti priče.”

Margot Robbie vrhunski reprizira ulogu nepredvidive Harley, a kao nepouzdan prijevedač njena nestabilna percepcija odražena je i u vremenskoj ispresijecanosti priče. Tempo humora, agresivne boje i nekoliko neočekivanih prizora na maštovit su način isprepleteni s emocionalnim vrhuncima filma te kreiraju kaotičnu simfoniju koja dočarava samu dušu glavne (anti)junakinje. Za razliku od sada popularnog trenda snimanja filmova u kojima protagonistice nisu sposobne napraviti pogreš-



ku, Harley pratimo tijekom bezbrojnih fizičkih i mentalnih neuspjeha zbog čega trenutci pobjede potiču na navijanje za novonastalu samostalnu ženu u okrutnom Gothamu. Vidljiv je unutrašnji sukob prihvaćanja vlastite zlobne naravi i činjenja ispravne stvari, pogotovo u situaciji gdje mora izabrati hoće li biti timski igrač ili ne.

Ewan McGregor uspješno predstavlja, odnosno spašava lik prilično dvodimenzionalnog antagonista Romana Sionisa zvanog Black Mask, koji Harley šalje na zadatak na kojem sreće ostale „ptice grabljivice“: neustrašivu Black Canary koja je zanimljiva suprotnost Harley, ogorčenu detektivku Renee Montoyu, (ne još) Batgirl Cassandru Cain, i intrigantnu Huntress koja, unatoč ograničenom vremenu na ekranu, uspijeva biti miljenica među publikom.

Također ne razočarava ni kostimografija. Brojni *cosplayeri* famozne Harley zasigurno će biti više nego inspirirani interesantnim krojevima uzbudljivih boja koji dominiraju i u ovom nastavku. *Birds of Prey* i *emancipacija famozne Harley Quinn* film je nesavršene radnje, ali pun *R-rated* zabave koja uz odličnu glumu i akcijske spektakle daje poprilično zadovoljavajuće kino iskustvo.



Neki novi

MUTIRANI KLINCI

**RECENZIJA FILMA
*THE NEW MUTANTS***

AUTORICA: Ema Botica

FOTO: 20th Century Fox/Disney

Film *The New Mutants* (*Novi mutanti*), ekranizacija *spin-off* stripova X-Men franšize bio je jedan od najiščekivanijih filmova 2020. godine. Zašto? Prvenstveno zato što je njegov foršpan izašao odavno, film je više puta odgađan i *reshootan*, a zbog globalne pandemije i nedostatka lijeka u borbi protiv nje, ni filmova o superjunacima ove godine nije bilo „ni za lijek“. Svi čekaju neka bolja vremena, kada će cijepljena i junakâ gladna publika pohrliti u kinodvorane. *Novi*

mutanti odlučili su iskoristiti situaciju velike suše i okrenuti vodu na svoj mlin. Bila je to dobra odluka, jer bi u normalnim okolnostima film na kinoblagajnama vjerojatno propao.

Novi mutanti 13. su dio serijala X-Men i posljednji objavljeni uradak Stana Leeja kao izvršnog producenta (*cameo*, nažalost, ili možda nasreću, nije snimio), ali nemaju nikakve veze s originalnom pričom osim što su glavni likovi

mutanti i što su *X-men* spomenuti za vrijeme jedne scene. Priča je to o pet tinejdžera mutantata koji su završili u bolnici koja bi im trebala pomoći, a zapravo ih drži u zatočeništvu. Upravo tu leže još dva kriterija koja ih odvajaju od originalnih filmova. Film je očito namijenjen isključivo tinejdžerskoj publici, a, iako se radi o superherojskom filmu, pripada (ili bar pokušava pripadati) žanru horora.

Likovi su klišej do klišeja; glavna junakinja koja djeluje obično, a zapravo je najjača, pa čak i opasnost za poredak (*Jean Grey vibes?*), draga djevojka koja svima želi dobro, bezobrazna djevojka izrazito jakih moći i tamne prošlosti koja bi te čini trebala objasniti, mladić koji glumi facu makar za to nema nikakvog pokrića i izgubljeni siromašni mladić isparanih hlača koji se bori sa

samim sobom i ozljeđuje se. Moram priznati da me čudi što među glumcima nije bilo više rasne raznolikosti s obzirom na trenutačne holivudske sklonosti. Vjerojatno su zaključili da je dovoljno imati glavnog lika koji predstavlja Indijance. A možda su jednostavno pokušali igrati na sigurno i „kupiti nas“ glumačkom postavom, od kojih možemo izdvojiti Anyu Taylor-Joy, koja briljira u naslovnoj ulozi serije *Queen's Gambit* (*Damin*

gambit), Charlieja Heatona, koji skoro pa reprezira ulogu iz serije *Stranger Things* koja ga je i proslavila, te, naravno, Maisie Williams, koja se proslavila ulogom Arye Stark u popularnoj seriji *Game of Thrones* (*Igra prijestolja*). Moglo bi se reći da i ona na neki način reprizira svoju najpoznatiju ulogu.

Priča započinje dolaskom Danielle Moonstar u bolnicu nakon razaranja rezervata u kojem je živjela. Što se tiče njene pripadnosti indijanskoj kulturi, nema baš puno *homagea* kulturni samoj osim obrambenog stava kad je Magik nazove Pocahontas i spominjanja najgeneričnije priče o dva medvjeda. Većini nas vjerojatno je poznata priča o dva vuka koja su u svakom čovjeku i prevaga

onoga kojeg čovjek sam hrani. U ovoj verziji odbaran je medvjed, vjerojatno da bi se

izbjegla pomutnja s obzirom na to da se druga mutantica, Wolfsbane, pretvara u vuka, ili bolje rečeno vukodlaka. Još jedan mogući razlog za odabir medvjeda njegova je poznata razorna snaga u mnogim mitologijama.

Unatoč svim ovim odrednicama i slaganjima u kategorije, likovi su prazni. Oni postoje na svojim klišejima i zato ne postoje kao



likovi. Ostaju prazni i nemoguće je povezati se s njima. Jedini način povezivanja s likovima upisivanje je vlastitih fantazija i unutarnjih borbi. Mentalne poteškoće koje svi likovi tako očito nose uopće nisu došle do svog vrhunca, a kamoli raspleta. Jedina koja se uspjela izboriti je Danielle koja se napokon suočila sa svojim strahom od medvjeda i pritom, naravno, spasila sve oko sebe.

Toliko se toga moglo napraviti s pet mlađih ljudi koji otkrivaju svoje sposobnosti i toliko se duboko moglo proučavati psihe potencijalno jako kompleksnih likova, ali film nije iskoristio nijednu priliku. Uz gotovo pa obaveznu priču o opasnoj odrasloj osobi i zloj korporaciji, sve skupa je tako slabo izvedeno i prikazano da bi se ovaj film prije mogao svrstati u film za djecu nego i jedan drugi uzrast. Dječji film određuje se upravo prema borbi djece sa sustavom, dječi koja su puno pametnija od odraslih i koja spašavaju sebe, svoj projekt, školu, a nekada i cijeli svijet. Film ipak ima previše karakteristika horora da bi se mogao zvati dječjim filmom, pa

ćemo se ipak morati zadovoljiti odrednicom o tinejdžerskom filmu.

Prisutan je ovdje popriličan broj stvari karakterističnih za tinejdžerske filmove: ljubavne priče, ponižavanje drugih likova jer su djevci, provajljivanje u zabranjene prostorije, tulumi u odsutnosti odraslih (u ovom slučaju zbog droganja doktorice), igra „istine i izazova“ i sl., a sve te stvari služile su samo ispunjavanju vremena, jer ni uz njih nisu uspjeli doseći uobičajenu minutažu modernih filmova od dva sata.

Po mom mišljenju, *Novi mutanti* izrazito je nekvalitetan film, plitak kao nijedan *X-men* film do sada (doduše, *Dark Phoenix* ne zaostaje puno), generičan, klišejiziran i neinovativan. Da nije pripadnosti franšizi, vjerojatno ga nitko ne bi ni primijetio. I ovako je, što je vidljivo po reakciji kritike i publike, bio potpuni promašaj, a da se postavio kao samostalni film, vjerojatno ne bi uspio ni vratiti svoj budžet. Omiljeni nam mutanti u zadnje vrijeme nikako da dobiju film kakav zasluzuju.



NEVER MEET your heroes

RECENZIJA SERIJE *THE BOYS*

Prošle godine svjedočili smo još jednom dodatku brojnim adaptacijama stripovskih junaka na malim ekranima, ali ovaj put na ne baš uobičajen način. Amazon Studios donosi nam osmosatni prikaz stripa *The Boys* ilustratora Dicka Robertsona i pisca Gartha Ennisa čiji je prezir prema superjunacima pomogao stvoriti alternativnu i uvjerljivu verziju svijeta u kojem su heroji s

AUTOR: Luka Palac
FOTO: Amazon Prime

moćima i odijelima na vrhuncu lanca poznatih ličnosti. No tu se nameće i glavno pitanje – je li njima zaštita ostatka ljudi, običnih ljudi, doista na prvom mjestu? Strip je atmosferom i humorom sličan, ali kvalitetom ipak razinu iznad Ennisovih prethodnih radova poput *Preachera* ili *Punishera*, a serija svoju kameru stavљa iza kulisa gdje se superjunaci otkrivaju kao – superšupci.

Radnja se odvija kroz perspektivu mlađeg Hugh-a Campella čiji je život savršeno normalan i sasvim prosječno sretan dok mu se superjunak ne umiješa u curu (nešto što ćete shvatiti u prvoj epizodi). Susretom s Billyjem Butcherom koji ima slične ciljeve, dobiva priliku za osvetu i razotkrivanje istine o junacima nedostiznog tima The Seven. Butcher, bivši operativac CIA-e čija se povijest i motivacija postupno otkrivaju kroz epizode, sastavlja ne uvijek spretnu, ali definitivno srčanu ekipu pravih heroja priče među kojima su Frenchie, plaćenik s osjećajima, i MM koji se jednostavno ne može odvojiti od akcije koliko god govorio o tome da mu je to namjera. Uz odličnu glumu Karla Urbana, Tomera Capona i Laza Alonso, publika se brzo i lako zaljubi u *The Boys*.

Paralelno pratimo priču mlade junakinje Starlight, nove članice katastrofnog tima The Seven, koja ubrzo shvaća da u njihovoj agendi

nema mjesta za njenu nevinost i čiste namjere korištenja moći za pomoć bespomoćnim. Tu upoznajemo ostalih šest Supača koji su ili žrtve ili pomoćnici kompanije Vought. To su, redom: Homelander, vođa čija je mirna manjakalnost

zastrašujuće zabavna, The Deep koji predstavlja primjer nebitnog jadnika, ali čiji je idiotizam glavni

izvor komedije, misteriozni Black Noir, perverzni Translucent, sebični A-Train i najsamljovnija među njima – Queen Maeve. Svatko od njih parodira nekog od poznatih DC junaka: Supergirl, Supermana, Aquamana, Batmana, The Flasha i Wonder Woman.

Serija uspješno i na dovitljiv način dočarava manipulaciju javnosti putem poznatih ličnosti i religije, ali uz zabavni dodatak supermoći popraćen mračnim humorom i dovoljno trenutaka koji će šokirati publiku na najbolji način. Ugodno se smjestite i otkrijte sve laži superherojske industrije uz – *The Boys*.





Nošenje maske spašava živote,

A CRNA JE - NOVA PLAĆA

RECENZIJA PRVE SEZONE
SERIJE WATCHMEN

AUTORICA: Ivana Roguljić
FOTO: HBO

Protekla godina bila je sve samo ne zabavna. „Zahvaljujući“ lockdownu, mnoge smo sate proveli zatvoreni u vlastitim domovima, a mi s juga Hrvatske imali smo i taj luksuz da ne strahuјemo od toga da će nam se krov svakog trena srušiti na glavu. Stoga smo utočište od monotonije (da slučajno ne bismo učili ili brisali prašinu) potražili na streaming platformama (da slučajno ne bismo uzeli knjigu ili, u najmanju ruku, strip). Mnogima od nas za oko je zapela serija *Watchmen* (Čuvari) koja je s emitiranjem bila gotova u prosincu 2019. Bilo da smo obožavatelji stripa i (li)

filma na koje se nadovezuje i nestrpljivo smo je iščekivali, bilo da smo čuli da je serija briljirala na dodjeli nagrade Emmy i to usprkos žanru kojem pripada, bilo da smo samo naletjeli na naslov koji zvuči nekako spasonosno i vrvi vrlim superjunacima koji nose maske pravilno, preko nosa, i koji bi, da su stvarni, obrisali pod Covidom... ne, ovo nije dobra ideja... ne znam, ubacili virus u potres i neutralizirali oboje? Tako nešto. U svakom slučaju, pogledali smo seriju i oduševili se. Barem ja jesam. (*Before it was cool* odnosno prije nego što je osvojila 11 Emmyja, naravno.)

Watchmen (Čuvari) izvorno je serija stripova DC Comicsa (neka vas ovo ne odbije, jer ovo je jedina poveznica s užasima kao što su *Justice League* i *WW84* i, najvažnije od svega, ničija se majka ne zove Martha) koji su izlazili tijekom 1986. i 1987., da bi 1987. bili objedinjeni u obliku grafičke novele. Autor priče je ekstravagantni engleski književnik Alan Moore, a umjetnici koji stoje iza karakterističnog dizajna su Dave Gibbons i John Higgins. Ako niste ranije čuli za *Watchmen*, vjerojatno ste čuli za Mooreovo poznatije (da ne kažem razvikanje) djelo, *V for Vendetta*, koje je stvorio u suradnji s ilustratorom Davidom Lloydom. Ako ste bili loše sreće, čuli ste i hrvatski prijevod – *O za osvetu*. (Nema baš puno smisla ako se glavni lik zove V, zar ne?) Čak i ako niste znali za grafičku novelu, sigurno ste pogledali ili barem čuli za njenu filmsku adaptaciju braće (sada sestara) Wachowskij (čelavom) Natalie Portman i Hugom Weavingom u glavnim ulogama. Možda ste i među onima koji svakog petog studenog citiraju „Remember, remember the Fifth of November“ iako

ne razumijete baš o čemu se tu zapravo radi. Ako vam je glavni simbol borbe protiv režima maska grupe fsociety iz serije *Mr Robot* ili, nedajbože, Dalijeva maska iz serije *Money Heist*, obavezno pogledajte (ili, još bolje, pročitajte) *V for Vendetta*. Ali vratimo se Čuvarima, koji su meni osobno draži, no pritom imam na umu cijelu franšizu, a ne samo novelu. A možda mi je jednostavno dosadilo slušati „Remember, remember...“ od wannabe geekova svakog petog studenog. Da je geek biti lako, geek bi bio svatko, a petog studenog je ionako rođen moj tata, a to je važniji događaj od neuspjele eksplozije u engleskom parlamentu. (*Sorry, Guy.*)

U franšizi *Watchmen* maske su također u prvom planu. Dok u *Vendetti* samo V nosi masku, ovdje je nosi cijela ekipa. Dok *Vendetta*

počiva na britanskoj alternativnoj povijesti, *Watchmen* je smješten u američku. SAD je pobijedio u Vijetnamskom ratu, afera Watergate nikad se nije razotkrila, a maskirani osvetnici na čelu s grupom Minutemen, a potom *Watchmen*, provode pravdu. Manhattan je, osim projekta, plavo nadbiće neograničenih sposobnosti greškom nastalo u laboratoriju, a najpametniji čovjek na svijetu sprječava 3. svjetski rat bacanjem divovske lignje na New York. Znate već, uobičajene stvari. Film Zacka Sydera (lagala sam, ipak ima još jedna poveznica s ostalim DC-jevim filmovima, no ovdje je riječ o Zacku prije nego što je počeo surađivati s Benom Affleckom i konzumirati što god je već potrebno konzumirati da bi se proizveo *Batman v Superman*) iz 2009. godine jako vjerno adaptira predložak, osim samog kra-

ja koji je po nekim čak i spretnije izveden nego u noveli (mada su mnogi bili razočarani izuzećem divovske lignje).

„Serija *Watchmen* nastavlja se na radnju novele, što znači da je famozna divovska lignja devastirala Manhattan, pobila 3 milijuna ljudi, tisuće ostavila u doživotnom strahu i borbi s PTSP-om, a jedanaesti veljače učinila „jedanaestim rujna“ alternativne stvarnosti.“

Serija *Watchmen* nastavlja se na radnju novele, što znači da je famozna divovska lignja devastirala Manhattan, pobila 3 milijuna ljudi,

tisuće ostavila u doživotnom strahu i borbi s PTSP-om, a jedanaesti veljače učinila „jedanaestim rujna“ alternativne stvarnosti (imajmo na umu da je novela nastala prije 2001. godine). 34 godine nakon, nacija je još uvijek rastrojena, a





povremeni pljuskovi lignji nisu ništa neobično. Dr. Manhattan okrenio je leđa čovječanstvu i otišao meditirati na Jupiter. Njegova bivša ljbavnica Silk Spectre sada je FBI-eva agentica koja se bori protiv maskiranih osvetnika koji su od 1977. zakonom zabranjeni. Ono što je dozvoljeno, barem u Tulsi, maskirani su policajci. Odgovor je to na organizirani napad rasističke grupe Seventh Kavalry, čiji je uzor iz ne baš jasnih razloga zloglasni pokojni Čuvar Rorschach-

ch, na pripadnike policijskih snaga u njihovim domovima tijekom noći kasnije poznatoj pod imenom „Bijela noć“. Angela Abar, u izvedbi izvrsne Regine King, detektivka je (i Afroamerikanka) koja je preživjela taj napad i koja pod maskom i imenom Sister Night pokušava pronaći ubojicu svog dugogodišnjeg prijatelja i šefa policije, kojem u ormaru visi odora Ku Klux Klana... I da slučajno ne bi bilo nedovoljno komplikirano, negdje, ne znamo gdje, stanoviti

čovjek u 70-ima, kojeg tumači Jeremy Irons, uzgaja klonove iz vode i lansira ih u svemir...

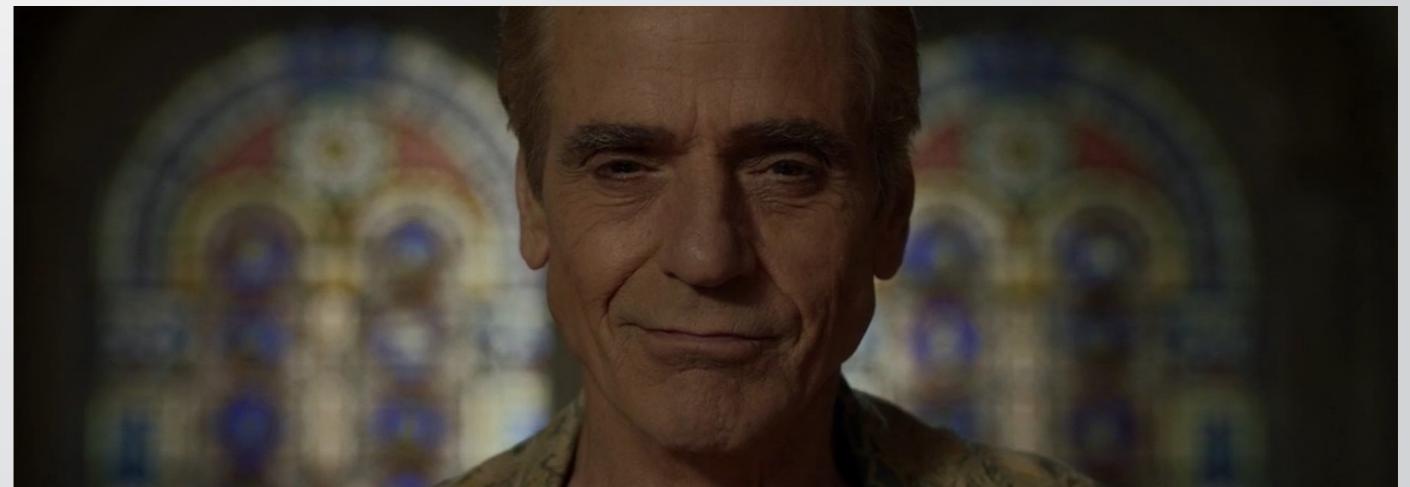
Ono što seriju razlikuje od predložaka izražena je borba za rasnu ravnopravnost. Iako se danas skoro svaka serija, više ili manje, bavi tim pitanjem, ova to radi tako dobro (kao druge dobre nove primjere istaknula bih još i *Carnival Row*, koju također recenziram u ovom broju, te *Penny Dreadful: City of Angels*, koja je nažalost otkazana, ali na koju svejedno namjeravam napisati osvrт). Suptilnim gestama, simbolikom, *easter eggovima* i direktnim pristupom. To je upravo ono što *Watchmen* čini drugačijim od ostalih. Iako se skoro sve superjunačke serije oslanjaju na borbu za ravnopravnost, pogotovo kada se radi o mutantima i njihovim pravima, samo tvorcima *Watchmena* može poći za rukom s jedne strane imati *trash* elemente poput divoske lignje iz svemira, a s druge poslati potpuno ozbiljnu poruku *Black lives matter* bez da itko zakoluta očima. Posebnu težinu nosi prikaz rasističkog masakra u Tulsi koji se zaista dogodio 1921. godine. Serija je na taj način odala *homage* žrtvama tog pokolja koji se dugo stavljaо pod tepih, te nastavila razvijati priču stavljajući jednog od pripadnika originalne postave *Watchmena* ravno u srce tog događaja. Taj će se lik pokazati kao pokretač svega, a, kao što sebi oči maže doslovno, tako ih maže i nama, figurativno. (Profesorica književnosti u meni suzdržava

se da ne pukne od siline simbolizma. A da ne spominjem da je Dr. Manhattan plave boje...)

“Boja i maske glavne su okosnice ove serije, a citat „Bijelci s maskama su junaci, ali crnci s maskama... su zastrašujući“ sažima to zorno i bolno.

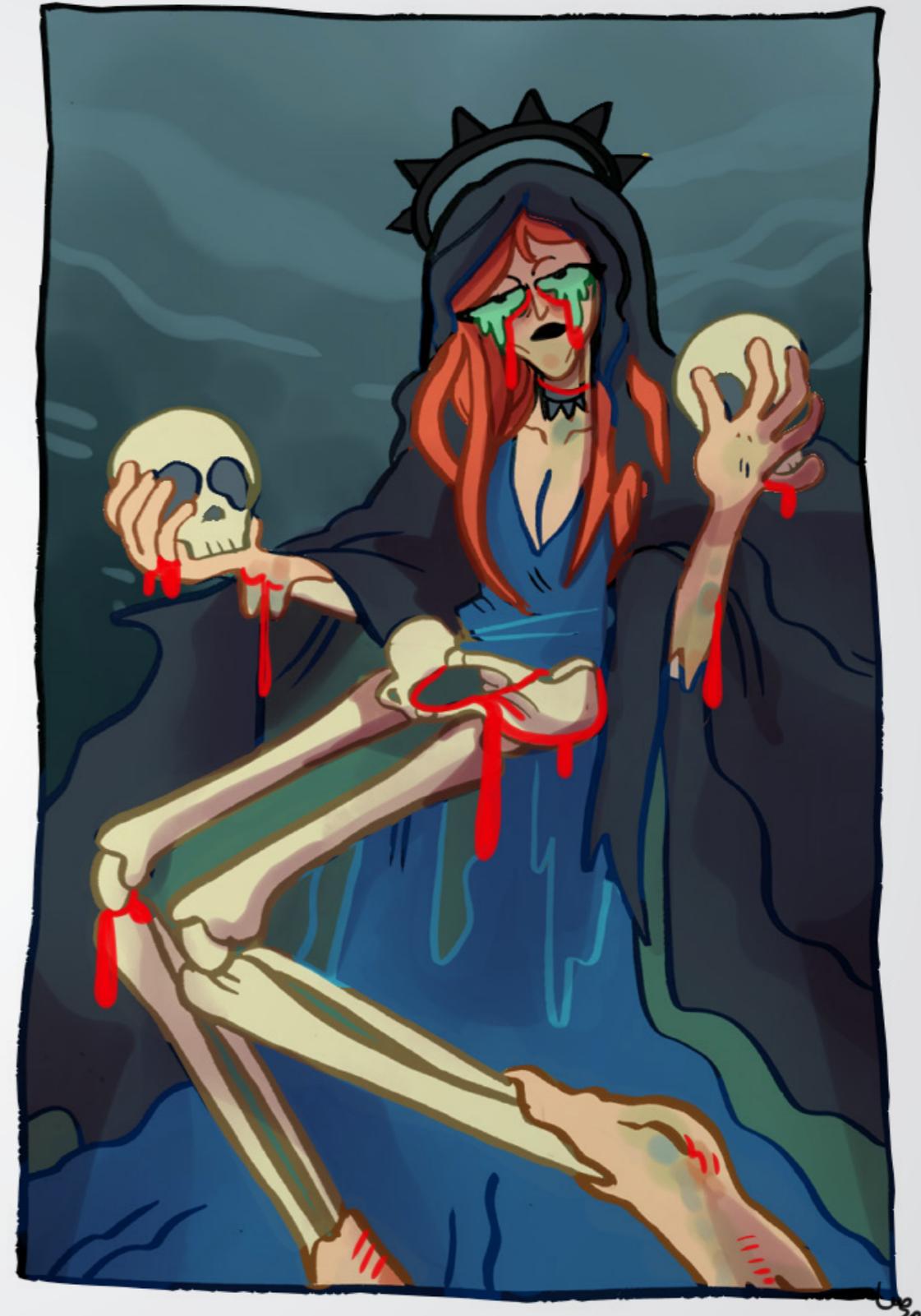
Boja i maske glavne su okosnice ove serije, a citat „Bijelci s maskama su junaci, ali crnci s maskama... su zastrašujući“ sažima to zorno i bolno. Slobodna interpretacija uvijek bude bolja od onoga što dobijemo mužnjom zlatne koke. (Ne znam jesam li krivo zapamtila ovu metaforu s obzirom na to da se kokoši ne muzu, ali unutrašnja profesorica odobrava i usput dodaje da voli i metafore i Gitak TV te da metafore dobro zvuče, ali nije istina da ništa ne znaće).

2020. možda nije bila zabavna u stvarnom životu, ali unutar ekrana jest. Koliko je to dobra stvar, diskutabilno je. Jesu li čuvari naših razuma u ovim vremenima ili pak upravo suprotno? Možda virus ipak nije stvoren da bi svrgnuo Trumpa i oduzeo nam slobodu kretanja i pravo na izbor širenja zaraze. Bill Gates slovi za jako pametnog čovjeka. Sigurno je prepoznao potencijal *streaming* platformi, kupio ih sve i potom oslobođio virus da bi nas zadržao kraj ekrana, a zatim i cjepivom čipirao kako bi doznao koje serije da nam reklamira. U tom nas slučaju samo jedan junak može spasiti, a to je – Keanu Reeves.

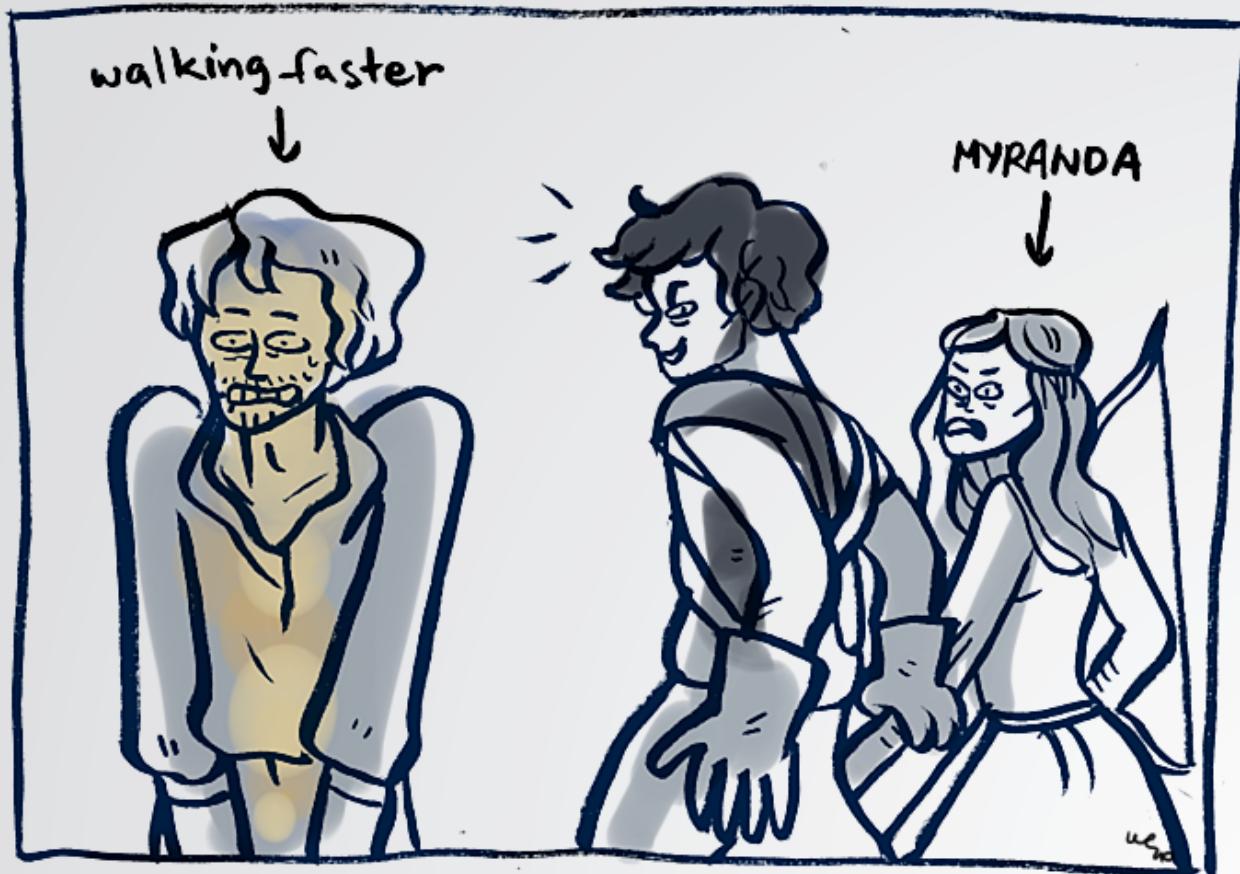




AUTORICA: Bruna Ercegovac



AUTORICA: Mihaela Erceg



AUTORICA: Mihaela Erceg