



# FantaSTine

BR. 2, PROSINAC 2019.

476

Šarenje...

Jedan od ciljeva FantaSTinea poticanje je na stvaralaštvo. Od prošlog broja do danas naš tim narastao je na 8 mlađih autora. Stoga su se u ovom broju, uz one slične onima u prvom, pronašli i neki novi sadržaji. Nadamo se da vas ovakve vijesti vesele. Pišite nam, rado bismo znali što vam se u FantaSTineu sviđa, a što još i više. ;)

zovu me urednikom  
Marko Mlinar

### Autori

Antea Benzon  
Sara Dorčić  
Mihaela Erceg  
Luka Palac  
sinam00n/Simy  
Lea Smiljanić  
Ivana Roguljić

### Autorica u gostima

Maja Lušić

### Naslovnica

Antea Benzon

### Lektura

Ivana Roguljić

### Grafički osmisnila i oblikovala broj

Marija Miletić

### U ime Udruge F&ST gura i odgovara

Marko Mlinar



E-magazin FantaSTine izlazi jednom mjesečno i još ponekad. Siječnjom odmaramo. 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 zatražiti 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 2, Split, prosinac 2019.



4

## PROFESOR X I WOLVERINEOVA KĆI U LOVU NA ZVJEZDANU PRAŠINU

Recenzija prve sezone serije  
*His dark materials*  
autorica: Ivana Roguljić

21

## WE CAN BE HEROES... JUST FOR ONE DAY

Pet osnovnih alata za prvi cosplay  
autorica: Sara Dorčić

8

## KAOS SVEMIRSKIH RAZMJERA

Recenzija stripa *Saga*  
autorica: Lea Smiljanić

10

## PUT U NEPOZNATO

Recenzija animiranog filma *Frozen 2*  
autorica: Antea Benzon

26

## „JEDINI NAČIN ZA OTKRITI GRANICE MOGUĆEG JE OTIĆI IZA NJIH U NEMOGUĆE.“

Biografija Arthura C. Clarkea  
autorica: Antea Benzon

12

## STAR WARS DUNGEON CRAWL

Društvena igra Imperial Assault (2-5 igrača)  
autor: Luka Palac

30

## FUNFICTION

autorica: Lea Smiljanić

32

## THANATOPSIS, 1. DIO

Fantasy priča u nastavcima  
autorica: Mihaela Erceg

14

## SUROVO PREŽIVLJAVANJE U TOPLINI VLASTITOG DOMA

Recenzija videoigre *Escape from Tarkov*  
autor: Luka Palac

16

## GAMERI U HRVATSKOJ - MIT ILI STVARNOST?

Istraživanje o igranju i  
igraćima videoigara  
autorica: Maja Lušić

38

## KAMENOKLESARICA POVIJESNE FANTASTIKE

Intervju s Tanjom Radman  
autorica: Ivana Roguljić

# Profesor X i Wolverineova kći u lovnu na zvjezdalu prašinu

# zvjezdalu prašinu

RECENZIJA PRVE SEZONE SERIJE  
*HIS DARK MATERIALS*

*His Dark Materials*, *Njegove tamne tvari*, *Njegova mračna građa*, kako god prevedeno, a uvijek na opće zgražanje “onih drugih”, književna je trilogija engleskog autora Philipa Pullmana čiji je prvi dio, *Polarno svjetlo*, objavljen davne 1995. godine. *Tanki bodež* uslijedio je dvije godine poslije, dok je *Jantarni dalekozor* priču lijepo zaokružio 2000. godine. S obzirom na popularnost serijala ne samo među mlađom, nego i onom malo manje mlađom publikom, ne čudi činjenica da ga se pokušalo prenijeti i na filmsko platno. Međutim, *Zlatni kompas* iz 2007. godine, unatoč impresivnoj postavi koju su činili Nicole Kidman, Daniel Craig, Eva Green, pa čak i, iako samo glasom, Ian McKellen, nije požneo očekivani uspjeh. (Kako uspiješ angažirati Gandalfa/Magneta za fantasy projekt i neslavno propasti?)



Otprilike desetljeće kasnije knjigu su odlučili uobličiti u seriju i umjesto Magneta pozvati Profesora X-a. U prijevodu, u studenom 2019. u cipele Daniela Craiga u ulozi lorda Asriela uskočio je obožavani James McAvoy. Glavna uloga Lyre dodijeljena je Dafne Keen, još jednoj poznatoj “mutantici” kojoj je filmski tata ni manje ni više nego Wolverine. Ali glumica koja je sezonom pojela za doručak definitivno je Ruth Wilson (*The Affair*, *Luther*) u ulozi Marise Coulter. Odlična gluma, dobro adaptiran scenarij, prekrasni, ali ne pretjerani CGI prikazi krajolika, *steampunk* atmosfere alternativne realnosti i oklopjenih polarnih medvjeda, kao i hipnotizirajući *soundtrack* osvojili su i najsumnjičavije obožavatelje književnog predloška. Doduše, prva sezona obuhvaća samo radnju prve knjige, no ako je suditi po materijalu koji slijedi, nema razloga da naredne ne budu barem jednake kvalitete.

Iako priča o paralelnim svjetovima, čudesnoj zvjezdanoj prašini, vješticama, medvjedima koji

govore i kompasima koji pokazuju istinu, a i uz sve to glavni lik je djevojčica, Pullmanova trilogija ima golemu vojsku odraslih obožavatelja. I to ne samo nostalgičara koji su ju čitali kao djeca. Jer *His Dark Materials* puno je više od navedenoga. Dapače, posljednji dio trilogije osvojio je glavnu nagradu *Whitbread* za suvremenu prozu za odrasle. Stoga nije čudo što Pullmana stavljaju uz bok J.K.Rowling, pa čak i samog Tolkiena. Ono što Pullmana razlikuje od Tolkiena i približava ga više, primjerice, Martinu (unatoč gotovo pa nemogućem povlačenju bilo kakve druge paralele), sivilo je likova. Ispravak, sivilo odraslih likova. Svaki je uvjeren da čini dobro, a svak je i krvnik onoga drugoga. Djeca su – djeca. Ona su tek mogućnosti, što pokazuju i njihovi promjenjivi *daemoni*, vizualni prikazi njihovih duša u oblicima životinja. Nešto kao *familijari* u, recimo, McDonaldovoj *Luni*, među ostalima. Ili pak kao njihove preteče, koje su zapravo ni manje ni više nego – naši vlastiti profili na društvenim mrežama. Samo što su za razliku od njih *daemoni* i *familijari* nefiltrirani,

nekorumpirani. *Daemoni* su plastični, čekaju da ih njihov vlasnik ili, nažalost često, utjecaj drugih, mahom krivih pojedinaca, oblikuju. Jednom kad *daemon* zadrži stalni oblik, smatra se da je proces odrastanja završen. Uz moćnog lorda tako uvijek šeće snježni leopard, slobodne duše odmetnika zrcala se u krilima ptica, a misterioznom nemilosrdniku opaka izgleda taj dojam još više pojačava prijeteće siktanje zmije koja mu gmiže iz rukava. Međutim, unatoč doslovnom, vizualnom prikazu vrlo raširenog, kako u Pullmanovoj trilogiji tako i u našoj stvarnosti (koja, kada se malo zamislite, i nije toliko drugačija od ove), mišljenja da se ljudi nikad ne mijenjaju, to je upravo ono od čega nas autor pokušava odučiti. Većina negativaca barem iz jedne perspektive nisu negativci, već upravo suprotno. Međutim, za 10-godišnju Lyru sve je veoma jednostavno – uvijek čini dobro. I odmah tu uviđamo njenu jedinstvenost, svojstveniju onoj manje plastičnoj vrsti likova kao što su možda Frodo Baggins ili pak Luke Skywalker. (Istina, radi se tu i o nekom proročanstvu, ali ne radi li se uvijek?) Iako se njen *daemon* Pantalaimon još uvijek mijenja, Lyra je poprilično ustrajna u svojim životnim uvjerenjima. Hoće li joj ih životne situacije i razočaranja poljuljati, to će možda tek vidjeti. No činjenica je da ju je njezin desetogodišnji život sve samo ne mazio, a dražesni Pan još se nije pretvorio u neku vrstu dementora. Serija nam, kao što sam već i spomenula, pokazuje da i najbolji mogu pokleknuti, pa nam ostaje tek vidjeti koji će životni put naša mlada protagonistica odabrat. Nije sve kako se čini i kako je rečeno da jest. Nije sve urezano u kamenu, očito niti crno-bijelo. Sve je sivo, osim *aurore borealis* koja krije potencijalno opasne tajne... Tajne koje svemoćni i dogmatski nastrojeni Magisterium svim silama pokušava zanijekati te držati svoje poslušnike tamo gdje ih mogu vidjeti i propisno kazniti pokušaju li se zapitati „*What does this button do?*“ Sve to, naravno, u naizgled slobodnom i savršeno funkcionalnom svijetu. Zvuči poznato?

Tu dolazimo do onog elementa svojstvenog sagama kao što su primjerice *V for Vendetta*, *The Hunger Games*, *The Handmaid's Tale*, *Money Heist*, *Mr. Robot* ili pak romanima Dana Browna. Znam, nekim od ovih usporedbi potencijalno sam ugrozila namjeru da vas privučem dotičnoj seriji/knjigama, no poanta se krije u jednoj stvari koju sve ove priče, svaka na sebi svojstven način i barem jednim svojim segmentom, pokušavaju dočarati. A to je ono čime se zapravo svaki dan susrećemo i utjehu,



donekle, pronalazimo u poistovjećivanju s reprezentativnim imaginarnim likovima. Radi se, naravno, o nepravdi i razočaranju u sustav. Razlika je samo u tome što će naši protagonisti taj sustav srušiti, a mi ćemo za njih navijati, no istovremeno i nastaviti sjediti u naslonjaču, eventualno s maskom Guya Fawkesa, na Instagramu citirajući onu otrcanu rečenicu o 5. studenoga i ubacujući obvezni *fsociety* hashtag, misleći da smo popili svu pamet svijeta jer smo uistinu, suštinski razumijeli jednu tako kompleksnu seriju kao što je *Mr. Robot*. Kao i milijuni drugih. Ne mora čak biti ni Fawkesova maska. Može biti i Dalijeva, jer ipak smo svi mi pogledali *Money Heist*, svi mi mrzimo sustav i svi navijamo za moderne „Robine Hoodove“. Netflix (u ovom slučaju HBO GO): „Are you still here?“ Mi (*continue watching*).

Možda sam ipak malo previše zaglibila u mračno. Unatoč mraku u samom imenu, *His Dark Materials* može se gledati sasvim opušteno, jednodimenzionalno (doduše ne doslovno jer radnja je praktički zasnovana na priči o više dimenzija, ali razumijemo se), uživajući u priči, atmosferi, magiji i nadasve osebujnim i zanimljivim likovima. Ako se pak dobro zagledate, možda čak primjetite i Dudleya Dursleya. Ionako sam uvijek htjela spinoff o najmržim nam bezjacima. S, naravno, Dudleyjevim punašnjim potomcima koji počinju primati tajnovita pisma. HBO GO, što čekate?

*autorica: Ivana Roguljić*

# KAOS svemirskih razmjera

## RECENZIJA STRIPA SAGA

Iza jednostavnog naslova krije se epska tema ratovanja u svemiru, prikazana kroz neobičan spoj fantastike i znanstvene fantastike, spojena pametnim i vulgarnim humorom, a u čijoj srži se zapravo nalazi priča o ljubavi, obitelji i preživljavanju.

*Saga*, strip prvi put objavljen 2012. godine, najpoznatiji je rad pisca Briana K. Vaughana, a u recenzijama je često opisivan kao spoj *Star Warsa* i *Game of thronesa*, ali s Romeom i Julijom kao glavnim likovima. U prvih nekoliko stranica na brz i jednostavan način dočarava se politička situacija galaksije u kojoj se odvija radnja i upoznaju se glavni likovi Marko i Alana, a sve to kroz naraciju njihove kćeri, čije rođenje vidimo baš na prvoj slici. Landfall, najveći planet u galaksiji, tehnološki je vodič i dom Alane i krilatog naroda, a u ratu je s Wreathom, Landfallovim satelitom i domom Marka i rogatog naroda, korisnikâ magije. No rat se zbog nedostatka resursa ne događa na spomenutim lokacijama, nego se proširio kroz galaksiju, u kojoj su svi primorani birati stranu. Marko i Alana u kaosu rata se zaljubljuju i u interesu zaštite novorođene kćeri Hazel bježe za svoje živote.

Kroz priču glavnog herojskog para na suprotnim stranama rata upoznajemo i druge neobične likove ovog svemira; Princa Robota IV i njegovu unutarnju borbu s prihvaćanjem odgovornosti vladanja, duh mrtve djevojčice Izabel koji se poput dadilje brine o Hazel, plaćenika The Willa i njegovu mačku koja služi kao detektor laži te Markove roditelje i mnoge druge vrste svemiraca i magičnih bića. Sve to, uz veliku paletu planeta, brodova i životinja, gledamo kroz prekrasne ilustracije Fione Staples.

Ova epska priča, iako prepuna različitih događaja, s godinama ne gubi čar, a ni humor koji je stvoren suvremenim dijalogom za mjesto radnje od kojeg bi se očekivao uzvišen govor nikad ne prestaje biti zabavan. Sve to, uz političke komentare na sadašnjicu, brutalni prikaz života s pozitivnim tonom i nezaboravne likove, čini *Sagu* posebnom. Strip u 2020. godini neće dobiti nova poglavљa, što je odlična prilika za sustizanje priče prije nego što se nastavi dalje. Ne propustite jedinstvenu zabavu u svemiru koja je toliko životna da nećete ni primjetiti da se radi o izmišljenim vrstama ili robotima, nego ćete imati doživljaj stvarnih likova i njihovih avantura.

autorica: Lea Smiljanić



# Put u nepoznato

*Frozen 2 (Snežno kraljevstvo 2 u hrvatskom prijevodu)* dugo je iščekivani nastavak Disneyjevog megapopularnog hita *Frozen* iz 2013. Iako nije uspio postići uspjeh ravan svome prethodniku, ne mora nužno značiti da je po kvaliteti daleko od prvog filma.

Radnja se događa 3 godine nakon završetka prvog filma i ponovno nas uvodi u živote glavnih likova. Nakon što Elsu počne zazivati misteriozni glas, ona, skupa sa sestrom Annom, te Kristoffom, Olafom i Svenom, kreće na putovanje kroz nepoznato u začaranu šumu ne bi li otkrila izvor glasa, a s njim i izvor svojih ledenih moći. Za razliku od prvog dijela, ovaj film svjesno uvodi ponešto mračnije elemente, pozivajući se na to da su svi obožavatelji prvog dijela sada stariji, što se indirektno i naglasi u samome filmu, a dotiče se i tema kolonijalizma, smrti i promjene. No, cjelokupna fabula daje dojam izgubljenosti i prenatrpanosti, za razliku od poprilično jednostavne radnje prvog dijela. Film uvodi jako mnogo novih elemenata i likova, a pokušava razriješiti i nekoliko sekundarnih

## RECENZIJA ANIMIRANOG FILMA FROZEN 2

radnji, tako da se na kraju izgubi u njima. Skoro svi novi likovi (a i poneki stari) ostaju potpuno zanemareni s jedva nekoliko minuta prisutnosti u cijelom filmu, dok novouvedeni elementi ne bivaju potpuno razjašnjeni, a u nekim aspektima su čak i besmisleni. Ipak, nije sve toliko loše. Put Elsinog lika, kao i njen odnos s Annom, snažni su sami od sebe i daju kakav-takov kostur cijeloj priči. Što se tiče likova, osim Else, nitko od njene pratnje ne ostavlja dojam. Anna zna biti pomalo naporna, kao i Olaf, dok je Kristoff uglavnom zanemaren.

*Frozen 2* je zato mnogo jači u vizualnom aspektu, s predivnim krajolicima i velikom pažnjom posvećenom detaljima, što se može vidjeti i na odjeći likova na kojoj se vide i najmanji detalji tkanine i šavovi. Animacija je izvrsna, pogotovo u ekspresijama licâ, što i nije čudno s obzirom na to da je u pitanju Disneyjev film.

Ipak, ono što definira jedan Disney film o princezama je njegova glazba, a nje itekako ima. Ovaj film nema vlastiti *Let it go*, ali ima čak dva pristojna pokušaja, a to su *Into the Unknown* i *Show Yourself*, obje monumentalne Elsine pjesme. Iako

Disney „gura“ *Into the Unknown* kao glavnu pjesmu, *Show Yourself* je po mom mišljenju jača, pogotovo u kontekstu same priče. Njih slijede i suptilno mračna uspavanka *All is found*, kao i tužna *Next Right thing*, obje poprilično efektivne u filmu. Ne smije se ni zaboraviti Kristoffova dramatična balada *Lost in the Woods* koja je vjerojatno najbolja i potpuno neočekivana pojava u filmu. Ostale dvije pjesme, *Some Things Never Change* i *When I'm Older* nisu loše, ali su zaboravljive. Sveukupno gledajući, soundtrack ovog filma je poprilično solidan i po mišljenju mnogih čak i bolji od prvog dijela.

Sve u svemu, iako se ne može usporediti s prvim dijelom, što je bilo i očekivano, *Frozen 2* nije loš film. Za nastavak koji bi potencijalno mogao nadmašiti prvi film trebat će pričekati nekoliko godina kada će nesumnjivo izaći *Frozen 3*. Ipak, ako ste voljeli prvi dio, ili ste jednostavno obožavatelj lijepе animacije, ovaj film se isplati pogledati.

autorica: Antea Benzon



# STAR WARS Dungeon Crawl

## DRUŠVENA IGRA IMPERIAL ASSAULT (2-5 IGRAČA)

Želite zaigrati stolnu društvenu igru s uzbudljivom kampanjom ili ste pak u potrazi za kratkom borbom Pobunjeničke alijanse i zlog Imperija? Ako ste obožavatelj Descenta ili D&D-a i/ili volite *Star Wars* sagu, ovo je igra za vas. Uživite se u igru uz prekrasne i detaljno izrađene minijature likova iz „jedne daleke, daleke galaksije”, odaberite jednoga i počnite!

Igru vodi jedan igrač lojalan Imperiju koji može birati između nekoliko vrsta vođenja i odrediti koji će mu biti glavni fokus u bitci protiv grupe Pobunjenika, na čijoj strani pak može biti jedan ili više igrača. Junaci se moraju suočiti s raznim problemima u različitim scenarijima, ali se isto tako mogu i zabaviti na sporednim misijama na kojima je moguće osvojiti izdašne nagrade.

Igrač koji igra za Imperij kontrolira čete *troopera*, *Probe droide* i zapovjednike, a kasnije i Bobu Fetta ili čak Dartha Vadera. Po završetku svake misije, ovisno o zadatku, svi igrači osvajaju *experience* bodove i sredstva za kupovanje nadogradnji, vještina



ili oružja, čime obje strane malo-pomalo postaju jače, a ulozi i rizik veći. Također možete odlučiti ići na misije spašavanja suboraca kao što su, recimo, Lando Calrissian ili Luke Skywalker. Sve minijature napravljene su od dobre plastike pogodne za bojanje, tako da je igra kao stvorena za kreativce sklone njihovom „dotjerivanju”. Hoćete li ih obojiti „vjerno” ili pak dati mašti na volju, ovisi isključivo o vama. Svakako bi bilo zabavno vidjeti alternativnu „daleku, daleku galaksiju”. Samo pripazite na to da figurica Landa bude odgovarajuće boje. Ne želite biti optuženi za *whitewashing*.

Glavna kampanja prati događaje nakon uništenja druge Zvijezde smrti i služi kao odličan dodatak priči za sve *hardcore* obožavatelje sage. Radnje i misije su različite i držat će vam pozornost, posebno nakon što uspijete otključati nove likove.

Doživite napetost društva u borbi za ravnotežu u Sili, zaigrano dogovaranje sljedećeg pokreta s prijateljima i ne propustite taj osjećaj kada se sa svojom grupom pobunjenika nađete ispred samoga Dartha Vadera. Ali isto tako ne zaboravite tko se zapravo krije iza te maske.

Ako vam sve ovo zvuči primamljivo, igru možete probati već ove subote od 20:00 h na još jednoj Večeri modernih društvenih igara u Klubu Zona u organizaciji Udruge za fantastiku, igre i znanstvenu fantastiku. Ulaz je besplatan, a voditelj ili netko od posjetitelja će vam rado objasniti pravila Imperial Assalta ili neke druge igre.

„Hurry, The Fate of the Galaxy Hangs in the Balance...”

autor: Luka Palac



# SUROVO PREŽIVLJAVANJE

*u toplini vlastitog doma*

## RECENZIJA VIDEOIGRE *ESCAPE FROM TARKOV*

Hardcore ste igrač željan adrenalina? *Escape from Tarkov* je igra za vas. Ako volite igre poput *Dayz*, *Arma* ili *PUBG*, *Tarkov* (kao igra koja se još nalazi u beta verziji) će vas odvesti na novu razinu uživljennosti s najrealnijim prikazom bitke do sada. Pucanje, pljačkanje, lov na blago. Battlestate Games pazi na najmanje detalje, od matematike do opreme, kako bi se igrač osjećao poput pravog vojnika.

Mjesto radnje je fiktivna regija sjeverozapadne Rusije, a igrač bira između nekoliko mapa koje istražuje kao privatni vojnik ili ekipno, te nastoji, uz natjecanje protiv drugih igrača, doći do točke izlaska. Zvuči jednostavno? Nije. A tu dolazi prava zabava. U glavnom izborniku igrač ima svoju zalihu i sklonište koje može unaprjeđivati. Ako umre, sve što ponese sa sobom u borbu ostaje na bojištu i bilo koji drugi igrač može to pokupiti, što povećava uloge, ali i nagrade kada dođe do *loota*. No nije sve do vojske i skupljanja dobre opreme, tu su i Scavovi i PMC, vrste likova koje odabirete na glavnom izborniku prije racije.

Odabirom PMC-a dobivate vašeg glavnog lika kojeg opremate; punite metke, dodajete priloge, birate vrstu opreme. Priprema za bitku sastoji se od vaganja – koliko ćete uložiti u sebe i koliko ste spremni izgubiti kako umrete.

Scavovi su civili koji su nakon rata primorani na obranu svoga grada – Tarkova. Rade zajedno na izguravanju američke i ruske vojske, a uvijek imaju lošiju opremu jer ipak nisu vojska. Ako odaberete Scava kao lik kojim igrate, bit će vam dodijelen s nasumičnom opremom, ali pri pljačkanju sve što nađete ide u vašu zalihu, odakle možete opremiti svog PMC-a, s kojim ćete svakako morati igrati zbog čekanja između Scav rundi.

*Tarkov* obiluje zadatcima i istragama pomoću kojih vaš lik napreduje u razini i vještini. Igra također ima i sustav trgovanja gdje igrači međusobno razmjenjuju opremu iz zalihe koja može sadržavati predmete od majoneze do DVD pržilica. Tako povećavate obrtničku korist zajedno sa skrovištem. Možete se naći u situaciji da mijenjate dva izbjeljivača za kacigu jer u ratu nedostaje svega za kućanstvo. Što se tiče modificiranja, puške se mogu prilagoditi od kundaka i cijevi sve do zadnjeg čavla.

Da bi se doživio puni potencijal iskustva koju igra nudi, potrebna je priprema u vidu učenja korištenja određenih stavki, no definitivno toga vrijedi. Ako ste spremni za izazov – ovo je pravi izbor za vas. Skupite ekipu i zaronite u surovo realnu igru preživljavanja!

autor: Luka Palac



# Gameri u Hrvatskoj - mit ili stvarnost?

## ISTRAŽIVANJE O IGRANJU I IGRAČIMA VIDEOIGARA

U cijelokupnoj Europskoj uniji gaming industrija donosi više prihoda od filmske i glazbene industrije zajedno, oko 20 bilijuna eura. Stoga nimalo ne čudi nagla pomama raznih struka za tom industrijom, kao i za karakteristikama njenih korisnika. Što je to toliko privlačno u računalnim igrama i nemilice mami mlade igrače? Doduše, pogrešno je reći da gaming industrija privlači isključivo mlade. Naprotiv, prosječna dob igrača u SAD-u je oko 35 godina, a raspon je od 21. do 36. godine života. Iako su videoigre u svojim počecima bile namijenjene tinejdžerima, generacije tinejdžera koje su odrasle igrajući ih i dalje ustraju u tome kao jednom od najdražih načina provođenja slobodnog vremena. S razvojem tehnologije i dizajna te stvaranjem novih žanrova (kao što su primjerice *online multiplayer* igre), sve se više širi publika kojoj su te igre namijenjene. Videoigre ne konzumiraju samo tinejdžeri, već široki raspon ljudi, od onih mlađih od 18 do onih starijih od 40 godina, kako muškaraca, tako i žena. U Velikoj Britaniji ustanovljeno je da 52% populacije *gamer* čine žene, ali u Hrvatskoj je omjer muškaraca i žena još uvek disproporcionalan. U istraživanju provedenom 2015. postotak ispitanih *gamerica* u Hrvatskoj iznosio je svega 7%.

U istom istraživanju utvrđeno je kako je viši intenzitet igranja vezan uz mlađu dob, odnosno da u Hrvatskoj *gameri* u dobi od 18 ili manje godina na videoigre na dnevnoj bazi

potoše više vremena u odnosu na sudionike od 35 i više godina. Kako dob igrača raste, tako se smanjuje i intenzitet igranja, što bi se moglo objasniti preuzimanjem drugačijih radnih ili obiteljskih uloga u nevirtualnom svijetu.

Što se tiče frekvencije igranja, utvrđeno je da najveći broj *gamer* videoigre igra gotovo svakodnevno, a najmanje ih igra samo jednom tjedno. Iako određeni broj igrača izjavljuje da igra isključivo vikendom, većina ih ipak igra nekoliko dana u tjednu. Što se tiče broja sati u danu, većina igrajući u prosjeku proveđe između sat i dva, neki između četiri i pet, a vrlo malo ih u igri proveđe više od 6 sati dnevno. Ili bar tako uvjeravaju druge i same sebe.

Istraživači su odredili i osnovnu tipologiju *gamer* i *gamerica* koja se čini određenom žanrovskim preferencijama jer su fanovi žanrova kao što su *FPS*, *MOBA* i *MMORPG* izjavljivali da vole igrati isključivo videoigre odabranog žanra. S druge strane, *gameri* i *gamerice* koji preferiraju žanrove kao što su *RTS*, simulacije, sportske igre i klasične avanture nisu bili toliko isključivi pa su ih istraživači svrstali u kategoriju koju su nazvali *light gameri*. Za igrače *MOBA* i *MMORPG* žanra utvrdili su da igraju najintenzivnije u usporedbi sa svim ostalim tipovima, dok su *light gameri* najnižeg intenziteta igranja. Potonji su također bili manje skloni samoidentificirati se kao *gameri* od ostalih.



Iz svega navedenog istraživači su zaključili da je *gamerska kultura* raznovrsna i šarolika kao i većina drugih *mainstream* kultura, s pojmom klasičnih supkulturnih fenomena, ali je isto tako svojim neprestanim razvojem i fluidna, što dovodi do drugačijih intenziteta samoidentifikacije.

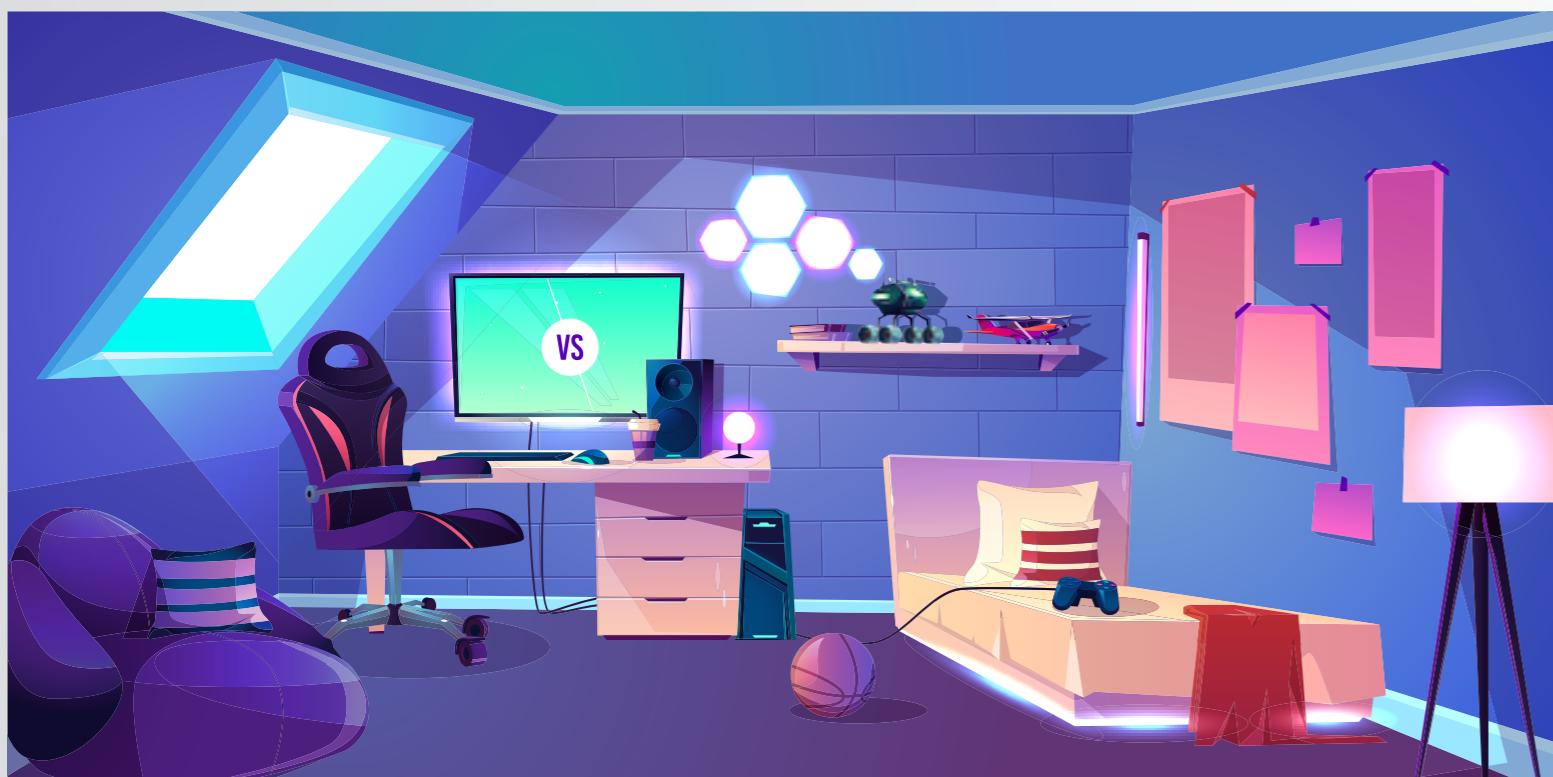
Nakon svega nameće se pitanje: što to potiče pojedince da ulažu toliko vremena u igranje videoigara i da budu toliko involvirani u *gamersku* kulturu? Jedna od teorija koja se pokazala uspješnom je teorija samodeterminacije. Ova teorija pretpostavlja da je motivacija dinamična sila koja može biti intrinzično ili ekstrinzično potaknuta s obzirom na izvor motiva. Dodatno, ova teorija pretpostavlja da je za pojavu intrinzične motivacije nužno zadovoljenje triju osnovnih psiholoških potreba - za autonomijom, kompetencijom i povezanošću. Istraživači potrebu za autonomijom opisuju kao želju za slobodom u donošenju vlastitih odluka i ostvarivanju vlastitih želja, važnih za osobnu dobrobit. Potreba za kompetencijom odnosi se na težnju ka uspješnom izvršavanju postavljenih zadataka. Treća osnovna psihološka potreba jest ona za povezanošću. Zadovoljavajuju ostvarivanje i održavanje pozitivnih odnosa s drugim ljudima koje karakteriziraju toplina i socijalna podrška. Istraživači vjeruju kako video igre omogućuju zadovoljenje osnovnih psiholoških potreba za autonomijom, kompetencijom i povezanošću, što doprinosi intrinzičnoj motivaciji za igranje, uronjenosti u virtualnu okolinu i kratkotrajnoj promjeni subjektivne dobrobiti igrača. Isti autori predviđaju da je i vještina upravljanja igrom također jedan od neizostavnih faktora. Vještina svladavanja kontrole važna je prvenstveno za zadovoljenje potrebe za kompetencijom, a djelomice i za autonomijom i povezanošću tijekom igranja. Pretpostavlja se postojanje još jedne potrebe u kontekstu igranja videoigara - one za prisutnošću. Ta potreba odnosi se na osjećaj bivanja dijelom igre, potpune uključenosti i gubitka osjećaja granice između stvarnosti i virtualnog.

Primjerice, utvrđeno je da su igrači MMORPG žanra znatno motiviraniji za uranjanje u igru i izvještavaju o većem osjećaju gubitka *selfa* unutar igre u odnosu na igrače drugih žanrova. S obzirom na karakteristike MMORPG igara (otvoreni svijet, mnoštvo sadržaja, poticanje autonomnog djelovanja, mogućnosti personalizacije lika), ne iznenađuje da igrači koji igraju taj tip igara pokazuju i veću motivaciju za uronjenost. Same karakteristike igre potiču igrača na zanemarivanje granice zbilje i virtualnog. Mogućnost uređivanja lika pokazala se važnim dijelom uronjenosti za MMORPG igrače. Igrači MMORPG igara znatno su zadovoljenijih potreba za autonomijom i povezanošću unutar igre u odnosu na igrače drugih žanrova. MMORPG igre objedinjuju mnoštvo sadržaja, kako onog koje uključuje interakcije s drugim igračima i ne-igračkim likovima, tako i one koje omogućuju donošenje vlastitih izbora kroz igranje. Drugim riječima, ovaj žanr video igara daje igraču najviše slobode prilikom igranja, a zbog toga što uključuje velik broj igrača i NPC-ova (eng. *non playable characters*), omogućuje socijalizaciju svakog igrača u onoj mjeri u kojoj mu to odgovara. Na taj način igrač ima autonomiju čak i u načinu zadovoljenja potrebe za povezanošću.

Što se tiče društvenosti *gamer* i zadovoljenja njihove potrebe za povezanošću, utvrđeno je da najčešće igraju s osobama koje poznaju iz „pravog života“. Većina ih održava kontakte s ostatim igračima s kojima igraju, što znači da igranje videoigara ne izolira igrače iz njihove okoline, već se njihova socijalna mreža sastoji se od vršnjaka (najčešće) s kojima dijele zajednički hobi.

Za kraj, važno je napomenuti da bez obzira na specifičnosti kojima se odlikuju *gameri* i *gamerice*, ne postoji dispozicijska crta ličnosti koja bi odredila sklonost prema igranju videoigara. Svatko može postati *gamerom*, a osobine ličnosti i crte temperamenta odredit će njegovu interakciju s igrom. Odredit će žanr igre koji će preferirati, način na koji će oblikovati svoje *avatare* i socijalizirati se unutar igre. Primjerice, visoko ekstrovertirani ljudi su društveni, otvoreni i puni energije pa ne iznenađuje da su takvi skloniji igrati ležerne, tzv. *party* igre koje uključuju više igrača. Sportske igre i simulacije većim su dijelom orijentirane na zadatak i postizanje određenog cilja pa stoga ljudi koji postižu više rezultate na crti savjesnosti preferiraju videoigre unutar tog žanra.

*autorica: Maja Lušić*





We can be heroes... just for one day

## 5 osnovnih alata za prvi cosplay

Svaki *cosplayer* negdje je započeo. Možda ga je pri-vukao lijepi kostim na bespućima Interneta ili pak ima burnu povijest s kostimima za maškare. Srećom, *cosplay* je za svakoga. Smatrao se ti antitelen-tom ili nekreativnom osobom, a zaintrigiran si gled-e ovog hobija – već je to dovoljno za početak. Iduće stvari koje su ti potrebne nalaze se na ovoj listi:

### 1. Silikonski pištolj ili slavni *Hot glue gun*

U mom slučaju – ovo je radilo sve. Spajanje spu-žve, šivanje, *last minute* popravljanja... Odličan je alat za početnike. Ponuda i raspon cijena su veliki – od najjeftinjih pištolja za 50 kn pa nadalje. Naravno, preporučujem što skuplji s obzirom na to da će duže trajati. Patronе ljepila kupuju se odvojeno, a cijene se kreću od 2 kn do 4 kn po komadu. Mogu se nabaviti u Bauhausu, trgovinama Boje i lakovi i sl. Budite oprezni pri rukovanju ovim alatom!

### 2. Kvalitetne škarice

Postoje svakakve vrste škarica. Škarice za papir, škare za konce, krojačke škare, škarice za šišanje noktiju... Obavezno je ih znati raspozнатi, jer savršen način za uništiti krojačke škare je koristiti ih za, primjerice, rezanje papira. Ako ste dovoljno hrabri da odmah počnete šivati, obavezno nabavite metalne krojačke škare. Možete ih nabaviti u bilo kojoj lokalnoj pozamanteriji, a cijene se kreću od 70 kn do 150 kn.

### 3. Spužva, foam prostirka, prostirka za plažu... Što želite!

Znate ono kada vidite onaj vrhunski oklop ili oružje na drugim *cosplayerima*? U velikoj većini slučajeva radi se o spužvi! Naravno, i o godinama iskustva, ali spužva je odličan materijal i za početnike! Raspon spužvi koje se mogu koristiti je širok – od klasične EVA spužve koju se može nabaviti preko Interneta, do meni omiljene prostirke za plažu, koja je savljiva i lagana, što jamči da nećete biti mrtvi umorni

autorica: Sara Dorčić



nakon 2 sata nošenja kostima. Možete je nabaviti u JYSK-u, Bauhausu i sličnim dućanima, a preko ljeta i u malo većem Konzumu.

### 4. Spužvice ili još bolje - kvalitetni kistovi

Ovaj dio je jako važan! Primjetila sam da dosta ljudi ovaj pribor zanemaruje i nije mi baš najjasnije zašto. Moja topla preporuka vam je da obratite pažnju i na njih. Ista je situacija kao i sa silikonom – ako uložite u kvalitetnije, mnogo duže će vam trajati i neće ostavljati otiske ne tako ugodne oku i tzv. *brush strokes* na oklopu ili bilo kojem dijelu kostima na kojem se koristi spužva.

### 5. Skalpel ili Exacto oštrica

Ova dva predmeta najbolji su vam prijatelji ako želite rezati čiste linije na spužvi. Škarice većinu vremena ostavljaju nečiste i neugodne rubove. Predlažem da prije rezanja pravog komada probate izrezati neke manje dijelove kako bi se ruka uvježbala. Koristite i ravnalo za urednost.

### BONUS TIPS:

#### 6. Ne ulijećite nepomišljeno glavom u trgovinu tkaninama!

Uvijek prvo pregledajte svoj ormar, pitajte za stare krpice svoje obitelji i dobro pogledajte po *second hand* dućanima, jer uvijek se može pronaći nešto što vam baš treba! Tek potom otidite po tkaninu i izadite s malo manjim računom.

#### 7. Najvažnije od svega – have fun!

Nikada se nemojte osjećati loše zbog svog kostima. Neke stvari neće uspjeti ili će se pak razbiti/raspasti, ali i to je iskustvo koje će vaš sljedeći kostim učiniti boljim. Nemojte imati nerealne ciljeve – nemoguće je postići tako uzak struk, tako savršene obrve ili tako velike oči kao kod nekih likova. Budite svoj/svoja u svom *cosplayu* (koliko god paradoksalno zvučalo) i zabavite se!

# Lovci na (nat)prirodno

KRIPTOZOOLOGIJA I KRIPTIDI

Sigurno ste čuli za Bigfoota ili pak čudovište iz Loch Nessa. No jeste li znali da oni pripadaju posebnoj grani pseudoznanosti zvanoj kriptozoologija? U ovom ćemo članku dati uvod o njenim fascinantnim istraživanjima, kao i male crtice o spektakularnim kriptidima diljem svijeta.

## ŠTO JE KRIPTOZOOLOGIJA?

Kriptozoologija (grč. *kryptos*, što znači „skriven“ i zoologija (*zoon* + *logia*) neslužbena je znanost specijalizirana za proučavanje i istraživanje neotkrivenih životinja, često u obliku snimki te teorija i pitanja koje one potaknu. Ono što je posebno u ovome je to što kriptozoologija balansira između znanosti i folklora. Utemeljio ju je Bernard Heuvelmans 1950. godine, a bića koja proučava zovu se kriptidi.

U kriptozoologiji glavni je cilj dokazati postojanje životinja koje se smatraju znanstvenim anomalijama, kao i onih koje se smatraju davno izumrlima (tzv. živi fosili, poput indijske lađice), no dokazi nisu uvijek provjereni i obično su dani bez procjene profesionalaca. Stoga ne čudi to što se cijelu priču od strane ciničnih ljudi i znanstvenika doživljava kao praznovjerje i neozbiljnost.

Ono što je nekome kriptid, možda je lokalna životinja domorocima, kao u slučaju otkrića čudnovatog kljunaša u Australiji kada su mnogi zapadnjaci mislili da je izmišljeno biće. U nekim narodima, poput Wendiga iz Algonquian plemena Sjeverne Amerike, sakralni lik njihove religije za njih nije kriptid, unatoč tome što je većini ostalih jasno da jest. Uz kriptide se vežu folklori i urbane legende diljem svijeta, dajući ton mistike i paranormalnosti ovim istraživanjima. Kriptozoologija je tako često povezana s paranormalnim i ufologijom.

U kasnijim vremenima, kriptozoologija je postala popularna s rastućim društвima za entuzijaste u tom području; radilo se tu o pronalaženju dokaza, istraživanju čudnih lijesova ili inspiraciji u područjima umjetnosti kao što su romani, likovna umjetnost, filmovi itd.



## BIGFOOT

Bigfoot, također zvan Sasquatch, misteriozni je kriptid oblika velikog primata iz područja Sjeverne Amerike. Iako su lokalci tvrdili da su ga vidjeli ili pronalazili njegove tragove, konkretni dokazi ipak nisu pronađeni. Spominje se da je Bigfoot visok dva i pol metara i da ima debelu dlaku u smeđoj, crnoj i riđoj boji.



(snimka neidentificiranog bića iz 2007., tvrdi se da se radi o mladom Sasquatchu)

Mnogi ga smatraju zastrašujućim čudoviшtem zbog mitova i folklora s kojima je povezan, ali kriptoziolozi koji ga istražuju slažu se u tome da se radi o veoma inteligentnom i nježnom biću. Slični kriptidi navodno se može naći i na dalekoj Himalaji. Radi se o Yetiju, a on za razliku od Bigfoota ima bijelo krvno.

## ČUDOVIŠTE IZ LOCH NESSA

Čudovište iz Loch Nessa, također zvano Nessie, životinja je koja navodno živi u najvećem škotskom jezeru Loch Ness. Mnogi vjeruju da ne postoji i da su mnogobrojne snimke lažne, ali postoji teorija da je Nessie zapravo plesiosaur, izumrli morski dinosaur iz doba mezozoika.



(Fotografija čudovišta iz Loch Nessa koju je navodno fotografirao Robert Kenneth Wilson, 1934.)

Prva i najpoznatija slika i priča o susretu s Nessie dolazi od doktora Wilsona, koji tvrdi da je gledao u jezero kad je ugledao čudovište, pa je zgradio kameru i uhvatio dvije snimke. Jedna je bila mutna i nečitljiva, a druga je objavljena i danas je svi mogu vidjeti. No na kraju se ispostavilo da je slika lažna. Unatoč tome, entuzijasti i dalje tragaju za ovakvom životinjom u području Loch Nessa.

Slični kriptidi u obliku živih plivajućih dinosaуra diljem svijeta su Ogopogo iz Kanade, Mokele-mbembe iz Konga, Selma iz Norveške i mnogi drugi.

**MOTHMAN**

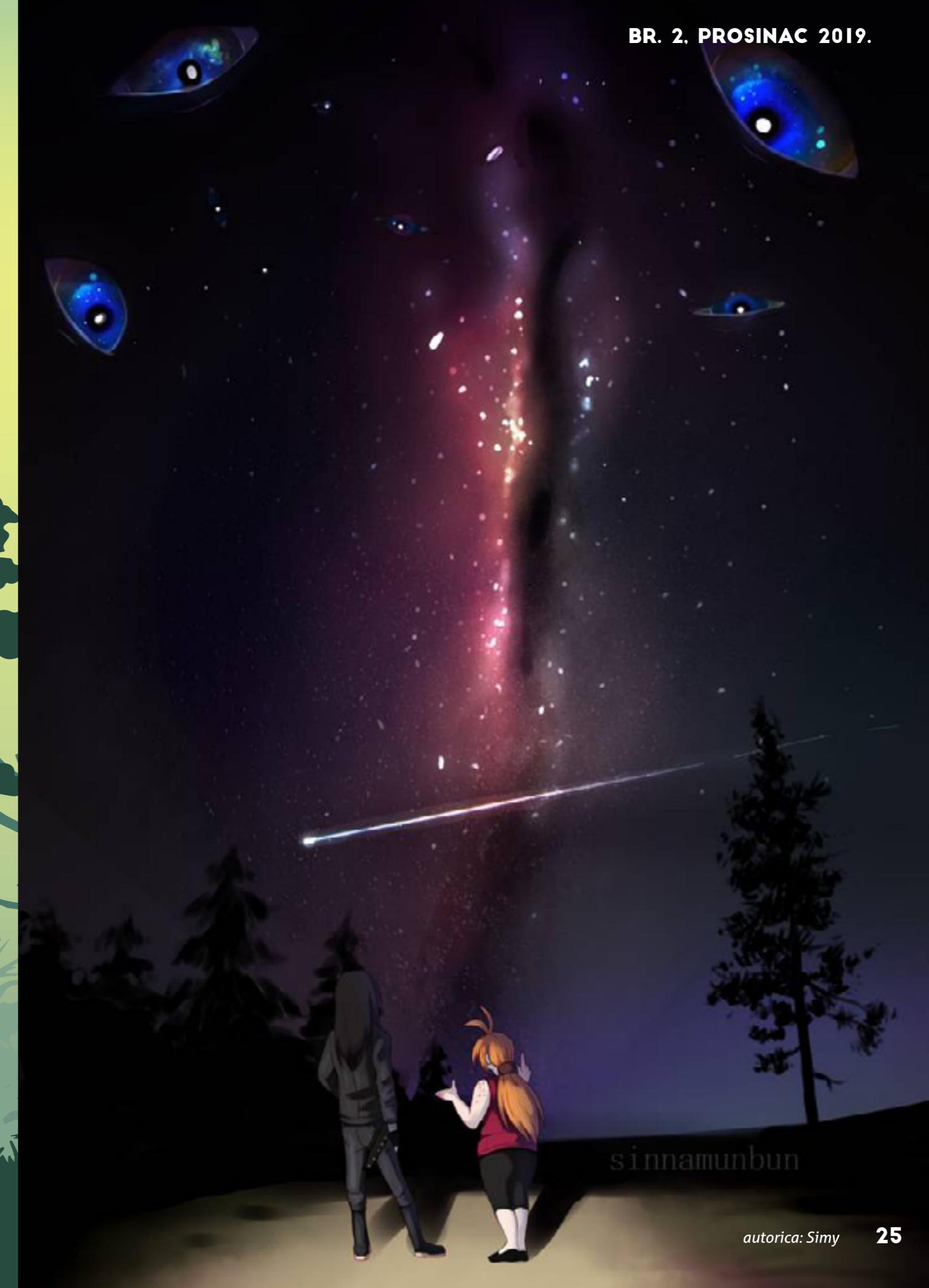
Kriptid iz Point Pleasanta u Zapadnoj Virginiji prvo je bio poznat u lokalnom folkloru, a očevici su se počeli javljati od 1966. godine, kada je grupa grobara koja je kopala novi grob na groblju vidjela nešto ogromno što im je proletjelo iznad glava i između dviju krošnji stabala.



(snimka nepoznatog autora iz 2016. godine)

Uprkos riječi *moth* (moljac) u imenu, Mothmana opisuju kao veliku krilatu neman, polu-pticu polu-čovjeka, pokrivenu crnim perjem, sablasnih crvenih očiju i raspona krilâ od dva metra. Po jednoj je teoriji Mothman ždral (*Antigone canadensis*), dok je po drugima izvanzemaljac ili paranormalna manifestacija. Svake godine trećeg vikenda u rujnu održava se tjedni festival posvećen Mothmanu.

autorica: Simy



sinnamunbun

autorica: Simy



„Jedini način za otkriti granice mogućeg je otići iza njih u nemoguće.”

---

## BIOGRAFIJA ARTHURA C. CLARKEA

Sir Arthur Charles Clarke (16. 12. 1917. – 19. 3. 2008.) bio je britanski pisac znanstvene fantastike i jedan od „Velike trojice” pisaca tog žanra (uz Isaaca Asimova i Roberta Heinleina). Osim što je bio legendaran pisac koji je osvojio skoro svaku najveću svjetsku žanrovsку nagradu te državna i svjetska priznanja, ujedno je bio i futurist i izumitelj. Napisao je mnogo nefikcijskih i znanstvenih djela o mogućnostima tehnologije u budućnosti, a njegov utjecaj na svijet se može osjetiti još i danas.

Još od malih nogu Clarke je bio zainteresiran za znanost, a glavna inspiracija bile su mu priče iz američkih znanstveno-fantastičnih *pulp* časopisa. Kao mladić snažno se zalagao za istraživanje svemira, te se 1934. godine učlanio u *British Interplanetary Society*, skupinu koja je poticala razvijanje raketa i svemirska istraživanja. U to vrijeme također je objavljivao priče u fanzinima, a isto tako pisao je i ozbiljne članke o svemirskim letjelicama i svemirskim putovanjima. Za vrijeme Drugog svjetskog rata bio je član Kraljevskih zračnih snaga na mjestu radarskog tehničara i 1945. napisao je članak *Extra-Terrestrial Relays* u kojem je zamislio sustav komunikacije satelitima putem radio signala, nešto što se, zahvaljujući njemu, dvadeset godina kasnije i ostvarilo.

Njegova prva službena prodaja priče bila je 1946. za časopis *Astounding Science Fiction*, a u pitanju je bila priča *Loophole*, o susretu ljudi i Marsovaca. Kad je nakon rata 1948. diplomirao fiziku i mate-

matiku na sveučilištu King's College London, počeo se više baviti pisanjem. Iste je godine objavio svoje prvo veće djelo, novelu *Against the Fall of Night*, čija se radnja događa milijardama godina u budućnosti u posljednjem gradu na Zemlji Diasparu, te koja je sadržavala koncepte koji su se u ono vrijeme smatrali revolucionarnima. Tu će novelu nekoliko godina kasnije proširiti u roman *The City and the Stars*, jedan od nepropustivih klasika žanrovske literature koji svakome toplo preporučujem da procita. Ono što kod njega osobito zapanjuje je činjenica da čitajući uopće nećete dobiti dojam da je napisan prije 70 godina; bez problema bi se mogao provući kao suvremenii roman.

Njegova prva objavljena samostalna knjiga, 1950. godine, bila je znanstveno utemeljena i nefikcijska *Interplanetary Flight*, u kojoj se objašnjava svemirsko putovanje i koja je samo prva u seriji knjiga te tematike. Clarke je tim knjigama znatno pomogao u populariziranju koncepta istraživanja svemira. U takvim se djelima, kao i esejima (1962. okupljenima u zbirku pod nazivom *Profiles of the Future*) često doticao predviđanja tehnologije budućnosti, tako da ne samo da je predvidio satelitsku komunikaciju, već i mobitele, GPS i Internet. Optimistični stav o razvoju znanosti i tehnologije prisutan je u svim njegovim djelima, a znanstveno-fantastični romani prepuni su njegovih vizija budućnosti.

Njegova znanstvena fantastika smatrala se jako znanstvenom, a to se može vidjeti iz primjera njegovog prvog znanstveno-fantastičnog romana *Prelude to Space* iz 1951. godine, čija radnja detaljno opisuje slijetanje na Mjesec mnogo prije no što je Apollo program to zapravo i ostvario. Iste je godine objavio i *The Sands of Mars*, roman o kolonizaciji Marsa, a sljedeće godine *Islands in the Sky*, o životu na svemirskoj postaji. Ti se romani smatraju dijelom njegove prve faze.

1953. Clarke je napisao *Childhood's End*, koji se smatra jednim od njegovih najboljih djela i početkom druge faze, a radi se o mirnoj invaziji mnogo naprednijih vanzemaljaca i ljudskoj evoluciji pod njihovim utjecajem. Iste je godine upoznao



legendarnog Isaaca Asimova s kojim se dogovorio da će, kada ih netko pita tko je bolji pisac, reći da je Clarke bolji pisac znanstvene fantastike, a Asimov znanosti.

To nas dovodi i do onoga po čemu je Clarke najviše poznat, a to je *2001: A Space Odyssey*. 1964. Clarke se sastao sa Stanleyem Kubrickom zbog mogućnosti stvaranja zajedničkog projekta. Odlučili su ga bazirati na Clarkeovoj kratkoj priči *The Sentinel* koju je 1948. napisao za BBC-jev natječaj, ali je bila odbijena. Kako je projekt napredovao, podijelio se na pisanje romana i filmskog scenarija u isto vrijeme, s tim da je Clarke samostalno pisao roman dok su obojica radila na scenariju. Kako je film bio odgađan zbog sporijeg pisanja knjige, na kraju je izašao 1968. umjesto planirane 1966., a knjiga je izdana nakon filma, što je Clarkeu smetalo jer je davalo dojam da je njegov roman samo novelizacija filma, a ne dio cijelokupnog projekta. Nekoliko razlika je nastalo između romana i filma, najviše u tome što se u filmu mnogo toga događa bez objašnjenja, dok se Clarke u svom romanu trudio sve što više objasniti.

Nakon velikog uspjeha tog filma, 1982. Clarke je napisao nastavak *2010: Odyssey Two*, po kojem je 1984. snimljen film *2010* Petera Hyamsa. Clarke je napisao još dva nastavka u ovom serijalu, a to su *2061: Odyssey Three* 1987. godine i "3001: The Final Odyssey" 1997. godine.

Zanimljivo je da je osim svemiru također bio općijen ronjenjem, te da se preselio u Šri Lanku kako bi se bavio istraživanjem mora, a 1956. je čak i otkrio potopljene ostatke hrama Koneswaram u Trincomaleeu.

Clarke je tijekom života dobio brojna priznanja i nagrade za svoj rad, od brojnih Nebula i Hugoa, do UNESCO-ve Kalinga nagrade za populariziranje znanosti, kao i proglašenja vitezom 1998. i primanja najveće šrilanskanske civilne vlasti 2005. godine. Bio je komentator CBS-ovog prijenosa slijetanja Apolla 11 na Mjesec, a čak nekoliko različitih nagrada nosi njegovo ime, kao i jedan asteroid i niz svemirskih objekata. Nemoguće je poreći Clarkeov ogroman utjecaj na društvo 20. stoljeća koji se još i danas osjeća kroz njegova djela. Stoga preporučujem da definitivno pročitate barem jednu njegovu knjigu.

*autorica: Antea Benzon*

# FUNfiction

U ovom dobu eskapizma jedna metoda o kojoj se ne priča dovoljno je *fanfiction*, priče od fanova za fanove koje se igraju konceptima i likovima originalnog medija: filma, serije, knjige, igre ili bilo čega drugog. Nezadovoljnost zapletima ili raspletima, nedostatak razrade odnosa među likovima ili pak samo želja da se ti likovi vide u absolutno novim uvjetima okoline neki su od raznih motiva autorâ *fanfictiona*. Očekivanja obožavatelja koja se ne ispune u kanonu u *fanfictionu* se često ostvaruju i dvostruko. Pravi užitak kod čitanja ovih tekstova je to što se događaju u svijetu kojeg ste već ljubitelj, a oni u kontroli su upravo drugi ljubitelji koji barem donekle dijele vašu viziju ili u najmanju ruku percepciju najdražeg lika.

No u tom moru zabave bez granica nekad nije jednostavno naći nešto što tražite dok ne naučite neke od brojnih termina za navigaciju ili skraćenice za podvrste kategorija, no iako je ponekad zbumnjuće ili zastrašujuće, vrijedi dati priliku, posebno ako već preferirate tekstualni medij. Za sve što vam može pasti na pamet tu

postoji barem jedan *fanfic*, te se brzo i jednostavno možete naći kako čekate da vaš najdraži autor objavi sljedeće poglavje priče veličine tri romana koja se apsolutno slaže s vašim doživljajem originalnog svijeta, ali u dovoljno različitom okruženju da vas drži zainteresiranim.

Mnogim proslavljenim piscima današnjice početci su bili u *fanfictionu* jer vježbanje na nadogradnji već postojećih likova služi kao odlična odskočna daska za kasnije stvaranje i uvođenje svojih, a uz to je i laka mogućnost stvaranja vlastite publike. No prvenstveno je riječ o čistoj zabavi i zadovoljavanju kreativne ideje koja vas ne ostavlja na miru. *Fanfiction* je tu bio od početka, iako nekad skriven i teško dostupan bez obzira na besplatnost, ali danas možete naći bilo što na neprofitnom arhivu *Archive of Our Own* s detaljnim filtrima i pretraživanjem. Zaboravite stereotipe, dajte šansu obećavajućim autorima i uljepšajte nekome dan ostavljajući komentar nakon čitanja njegovog djela.

autorica: Lea Smiljanic



autorica: Antea Benzon

# THANOPSIS

## FANTASY PRIČA U NASTAVCIMA

### POGLAVLJE PRVO

„Hej. Hej, probudi se. Jesi li budan?“

Bento je zatreptao. Mrlje pred njegovim očima bile su vlažne, miješajući se, boje se pretpajajući, sve dok se nisu izoštrole. Nad njim je stajala crna sjenka – tamna, a iza nje je sjalo sunce, poput bjelila. Sve se stapalo... Malo po malo, sjena je počela poprimati detalje. Kroz maglenu prenu na Bentovim očima počele su se ukazivati mršave ruke i oronulo lice starca bijelih brkova koji je zabrinuto mahao.

„Ljudi, budan je!“ starac je doviknuo nekome iza svojih leđa.

Bento je pokrenuo svoje tijelo uz zvukove stenjanja i pokušao sjesti. Vruć pjesak pržio mu je leđa. Sve oko njega je ustvari pržilo. Osjećao se kao zagrijano staklo koje se rastapa u radionici vaza, kao da ga radnici rastežu, razmaču i razvlače... Glava ga je boljela, vrtjelo mu se, a grlo mu je bilo suho. Pokušao je pomaknuti jezik, ali on se samo zalijepio za nepca. Bento je zagundao i pokušao odlijepiti okusne bradavice koje su više nalikovale reptilskim ljuskama nego li nježnim senzibilnim organima. *Musculus genioglossus* i *Musculus hyoglossus* i svi ostali jezični mišići dehidrirano su prosvjedovali.

Osjetio je nečiju ruku na svom ramenu, a onda je nekoliko ljudi kleknulo oko njega.

„Vode, dajte vode!“ viknuo je netko. „Brzo, mokru krpnu!“ dodao je drugi glas. „Dovedite svećenicu!“ zaplakala je jedna žena. „Glupačo, nije mrtav!“ odgovorila je druga i, sudeći po tupom zvuku, udarila prijateljicu po glavi.

„Uostalom, tko zna pod kojim bogom bismo ga trebali pokopati?“ zapitao je netko.

„K'o da je to bitno! Ionako ga nećemo pokopati!“ odvratio je iznervirani glas.



„Ima pješčani sat na prsima! Ne brinite se, sprovod nije upitan.“

„Ah! Pa onda je naš! Brat po božici Tempori!“

„Svi smo mi braća po njenom nahođenju...“ mudro je zaključio jedan od prisutnih. „Jer svi se radamo i umiremo s vremenom...“

„Dobro, al' ne valj' da umre prije nego što treba! Dajte vode!“

„Vode! Donesite vode!“

Bento se uhvatio za zapešće jednog od ljudi koji su ga pridržavali da ne padne natrag na leđa. Muškarci oko njega pogurali su ga na noge, ali one su ga izdale nakon prvog pokušaja oslanjanja na njih. Netko mu je pritisnuo hladnu mokru krpu na čelo i prinio mu vrč ustima. Nije mogao otvoriti usta, ali keramički rub se progurao među njegove usnice i uspio se probiti. Prvi gutljaj se samo razlio po Bentovim prsima, ali drugi je našao svoj put do njegovog jezika i odlijepio ga.

Bentove zjenice su se raširile. Idući gutljaj je posrkao, a onda je počeo požudno piti. Gotovo kao opsjednut nagnuo se nad vrč i zgrabio ga, po-

vlačeći ga prema sebi, kao da nikada više neće okusiti vodu, trseći se da ga silovito istrgne iz ženinih ruku koja ga je tako samaritanski potpomogla.

„Nema više, stani! Da donesem još!“ ljutito je vrisnula i pokušala otregnuti bokal od njega, no on je zagrizao rub poput kakvog bijesnog psa i nije ga puštao.

Muškarci iza njega povukli su ga unatrag, a on se istrgnuo i pokušao uhvatiti krčag rukama. Žena je uzmaknula, a Bento se, povučen snažnim rukama, strovalio natrag na leđa.

„Voda, voda, voda...“ prošaptao je.

„On je lud!“ rekao je jedan od promatrača užasnuto, prekrivajući usta rukom. Svi su zurili u mladića koji je luđački gledao oko sebe, dahćući poput životinje, a njegove zjenice zvrdlajući vamo-tamo u potrazi za kapi vode.

„Možda da ipak odem do svećenica i upitam za mjesto na groblju?“

„Smiri se.“ Starac koji se prvi ukazao pred Bentovim očima stavio je ruku na njegova prsa koja su se panično dizala i spuštala. Bento je drhtao, trzajući se. Bilo mu je vruće, bio je žedan, magla mu je zamutila misli. Ljudi su zabrinuto gledali u pomahnitalog stranca.

„Vode, vode!“ iz njega se proložio vrisak – a potom je zgrabio svoju odjeću i počeo je derati s prsa. Trenutak kasnije zamuknuo je i pao na pjesak. Jer ga je netko udario motikom.

\*\*\*

„Gdje- gdje sam?“

Bento je zatreptao. Mrak ispred njegovih očiju počeo se raščišćavati. Potrebno mu je bilo nekoliko trenutaka da oblici počnu tvoriti nekakvu razumljivu sliku; da se smeđa boja zida odvoji od plavičastih odsjaja drvenih polica ispunjenih šalicama, od crvenog sata koji je visio i tik-tok polako vrtio kazaljke. Protrljao je oči. Prsti su mu napipali ogromnu čvorugu nasred čela.

„A-a!“ jauknuo je Bento, odjednom osjetivši snažnu bol, i zarinuo glavu među koljena. Dah mu je nestao iz pluća; zagrcnuo se, a bol je prosvirala kroz njegovo tjeme. Osjećao se kao da mu bat udara, udara po čelu.

„Smiri se, imaći čvoku veličine Sjeverno-meteorske planine“, rekao je smirenji muški glas po-praćen zveketom tanjura. Bento je podignuo glavu, škiljeći kroz oči.

To lice izgledalo je poznato. Smirenji, izbrzdano, s velikim brkovima... i blago. Da – slika mu se vraćala – bjelina sunca iza njega, tamna silueta – i starac koji više! Jesi se probudio? Jesi se probudio? Donesite vode...

Slike su navirale, stvarajući pritisak između Bentovih obrva. Polako se počeo prisjećati svega – užarenog pjeska, nesvjestice, zapomaganja... i kidanja svoje košulje. Ljudi koji su vikali i povlačili ga unatrag, da se smiri... Nekoga tko pita ima li mjesta na groblju. Stresao se.

„Dao sam ti škorpionsku tinktuру. Neki ljudi dosta loše reagiraju na nju, znaš, to ti je mješavina škorpionskog otrova i kozje krvi, ali valjda će ti biti bolje od nje, a ne gore. Tko zna“, nasmiješio se starac, zveckajući tanjurima. Spustio je jedan tanjur pred njega, a keramika je zvecnula o ostarijeli, masivni drveni stol.

„Ne. Nemojte mi govoriti“, Bento je prekrio usta rukom. Odjednom mu je došlo užasno slabo.

„To je anestetik. Proradit će za koju minutu. Fino sjedni, kako to sjediš? Samo će ti biti još gore.“ Bento se s teškom mukom ispravio u stolici i naslonio na kuhinjski stol.

„Gdje sam?“ ponovno je upitao, ovaj put smirenije. Da – nije on bilo tko. Mora se potruditi i povratiti svoju svijest. Ovo mu ne priliči! On je bolji od ovoga. Od vrištanja i moljakanja vode, od izgubljenosti i nesvjestice! Mora shvatiti u kakvoj je situaciji i riješiti problem koji se nalazi pred njim. A taj problem je bio to što ne zna gdje je, ne zna tko je taj čovjek, i općenito nema pojma što se upravo dogodilo.

Sada se, nešto uspravniji i koncentriraniji, pozornije ogledao po prostoriji u kojoj se nalazio. Bila je to malena kamena kućica, smještena ispod pustinjskog pijeska koji ju je štitio od vrućine. Kamenja su bila utisnuta u crvenkasto-narančastu zemlju, držeći čitavu strukturu od urušavanja. Uređena tek jednostavno, siromaški, bila je savršene veličine za brkatog starčića koji je zvezketao tanjurima. Jednosobna kućica imala je sve što je trebala – nekoliko drvenih polica od zelenoplavog drveta povezanih konopima, masivni drveni stol s dvije stolice, kameni sudoper; gladak sa strana, neu-redno izbrušen iznutra, prekriven udubinama i ožiljcima od dugogodišnjeg kuhanja i lapanja noževima po njemu. Uzduž kamena prostrala se udubina s ugljenom, prekrivena tamnom rešetkom, oblizanom vatrom i čađom koja se penjala uzduž crnog lonca. Dim i miris su ispunjavali čitavu prostoriju, odišući hranjivom krepkošću – nečim što mu je sada bilo potrebnije nego ikada prije.

„Onesvijestio si se. Na sreću, moje zmije vodilje su te pronašle, inače bi se osušio tamo... puf! Ukusan obrok za mramorne kojote!“ starac se nasmijao i natočio juhu u jedan od tanjura.

„Mramorne kojote?“ promrmljao je Bento.

„Mramorne kojote. Znaš, poznati smo po njima? Nalaze se ovdje u pustinjama Rahasie. Imaju crno-bijelo krvno s ogoljenim prsnim košem? Kako nikada nisi čuo za njih?“ Starac ga je začuđeno pogledao, mašući okolo dubokom žlicom, prskajući stol juhom. „Idu po pustinji i uvlače mrtve životinje kroz svoja otvorena rebra, probavljaju njihovo meso, a kosture odnose sa sobom. Mogli su i tebe tako! Uvuku te, puf, pojedu, i što onda?! Eto te kod božice! Vrijeme se u krug vrti.“ Starac je brzo učinio kružni pokret rukom u smjeru kazaljke na satu. „Ali ne valj’ da se ujediniš s njom prerano.“

„Vrijeme se u krug vrti“, progundao je Bento i odgovorio istom gestom, iako slabašno i bezvoljno. Svaki pokret ga je bolio.

„Ali, zaboga... Kako to da nikada nisi čuo za kojote? U ovim predjelima uglavnom dobivamo krivolovce. Oni su svete životinje – ne bacaju kosture bilo gdje. Odnose ih u hramove božice Tempore“, slegnuo je ramenima starac, dolijevajući juhu i sebi. Potom je sjeo i s užitkom počeo jesti. „Ako nisi tu radi kojota, zašto si onda tu?“

Stvarno, zamislio se Bento, prihvaćajući žlicu. Zašto je tu?

Pogledao je svoje ruke. Bile su nježne maslinaste boje kože, prekrivene opeklinama od sunca. Njegova plava odora je bila prašnjava, izblijedjela od teškog puta - žrtva paklene vrućine koja je isušivala mekane nabore i činila ih krutima i oporima. Plavi pigment izgubio je svoj snažni sjaj. Duga halja prekrivala je Bentove noge utaknute u mekane i lagane čizme od pamuka; nekoć duga i sjajna, a sada dva centimetra kraća od izbrušenosti pijeskom. Košulja koja je prekrivala njegova prsa bila je razderana u njegovom napadu ludila na pijesku. Bento je prešao rukom po poderanoj tkanini i pognuo glavu u sramu.

Udahnuo je, duboko, duboko, sklopio oči, isprepleo prste i ispraznio svoje misli.

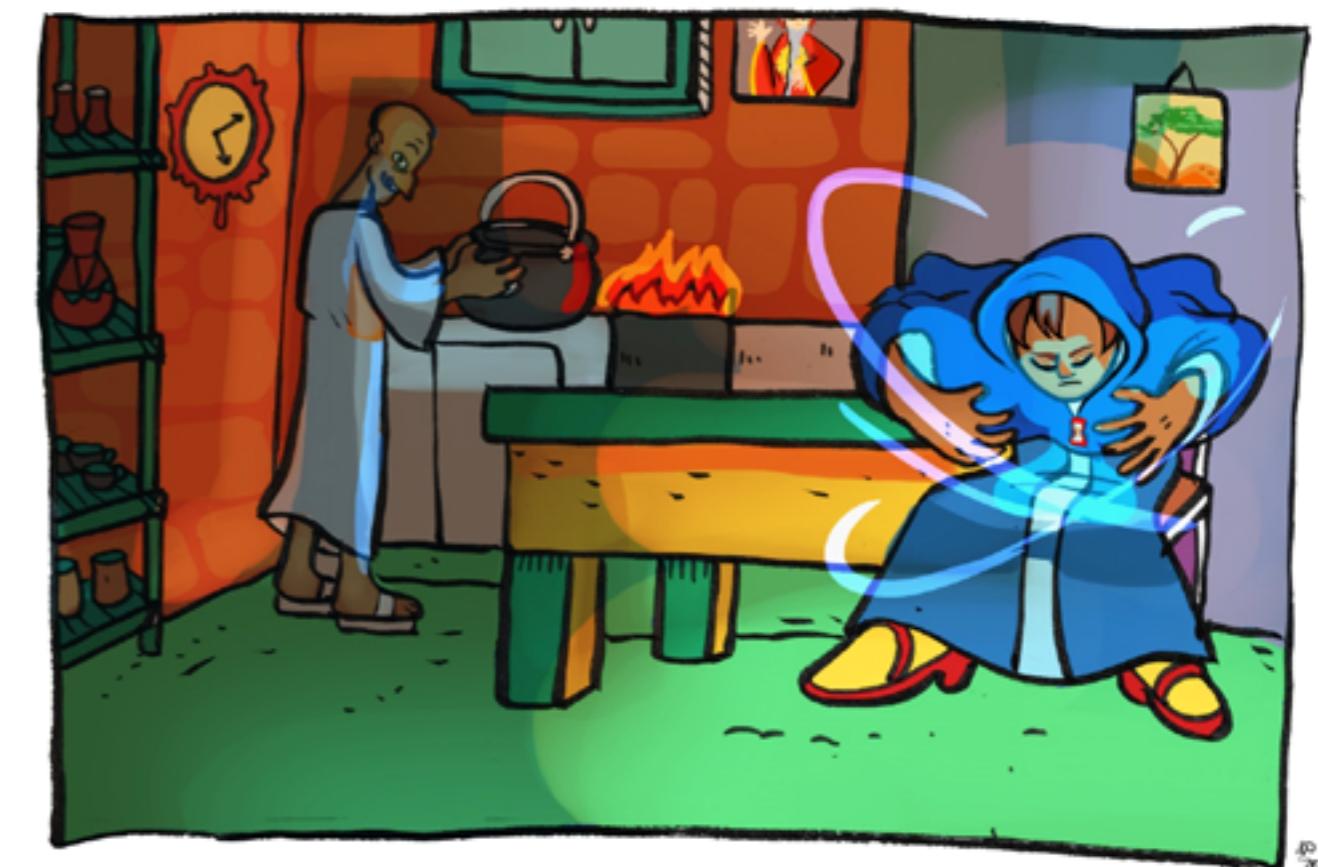
Plavičasto svjetlo je bljesnulo i ispunilo malenu prostoriju.

Trenutak kasnije, Bento je otvorio oči i prešao prstima rukave svoje odore. Opet su bili čisti – nježni, mekani, kao da su upravo oprani i osušeni. Zadovoljno se nasmiješio, diveći se svojoj čaroliji. Sad je već izgledao pristojnije, zaključio je. Ne kao razbojnik kojeg je božica kaznila izbacivši ga pod pješčane dine. Odmah se osjetio i fizički bolje – dijelom zahvaljujući ugodnosti tkanine na njegovoj koži, dijelom zahvaljujući onoj odvratnoj škorpionskoj tinkturi.

„Došao sam na sprovod“, odgovorio je na starčovo pitanje, otresajući sa sebe sad nepostojeću prašinu.

„Ah. Pa vi ste čarobnjak!“ nasmiješio se starac, zastajući s žlicom pred ustima. „Čudno da onda niste čuli za kojote. Možda vas je sunce previše udarilo pa ste zaboravili. Nadam se da vam nije umro nitko blizak.“

Bento je napokon uzeo žlicu i srknuo juhu. Nije bila loša – iskreno, sve što pojedete nakon što ste bili dva sata u nesvijesti na suncu nakon tri dana hodanja je fantastično, čak i ako se radilo o vreloj tekućini čudnog okusa. Blaga, slatkasta, ali vodenasta aroma grijala je Bentova usta.



„Moj učitelj“, rekao je bez ikakvih emocija u glasu. „On je umro.“

„Oh. To vam je sigurno teško palo“, starac ga je blago pogledao.

„Ma... ne. Možda i bolje da ga nema“, slegnuo je Bento i nastavio srkati juhu. U žlici mu se pojavilo nešto žilavo i dugačko što je izgledalo kao mišji rep. Sumnjičavio je podigao tekućinu i odmjerio čudni neidentificirani komad... nečega u njoj.

„To je delikatesa od crvenih miševa ove pustinje, sušenih na vjetru dvadeset i jedan dan, mariniranih u kamenoj soli i obloženih krilima zlatnih muha“, ponosno je objasnio starac iako Bento ništa nije pitao i ništa nije želio znati. „Nemojte tako govoriti. Kada nas božica uzme sebi, to je častan, ali težak trenutak. Njegujte uspomenu na svog učitelja. Vrijeme se u krug vrti.“

Bento se namrštilo.

Sprovod je bio skroman.

„I pijesak si bio, i pijesak će postati, a zapadni vjetrovi će te raznositi svijetom, i bit će sve u tebi, i ti u svemu. U naručju božice Vremena se rađamo i u njeno naručje se vraćamo, i vrijeme se u krug vrti“, opor, monoton svećenički glas hrapavo je govorio. U pijesku se nalazila jedna četvrтasta udubina; siromašna, tužna, iskopana bez ikakve ljubavi. Netko koga nije bilo briga za dostojanstvo mrtvih samo je iskopao raku i ubacio tijelo umotano u bijelu plahtu u nju. Jedini dokaz da se nekoć radilo o svjesnom, živom biću bio je mali crveni pješčani sat kraj tijela, obložen zlatnim uresima – i šestar.

Bento je bio jedina osoba na sprovodu i tmurno je stajao nad grobom dok je svećenik bacao pijesak u rupu, prosipajući ga po bijeloj plahti.

Toliko je htio da ovo završi što prije. Doputovao je ovamo samo radi toga. Da, potrošio je petnaest dana na moru, izmučen mučninom i galebovima da bi se pojavio na sprovodu nezahvalnog propalice, egomanijaka, bezobraznog starca koji je lupao jezikom i izrugivao se svakome koga je ocijenio glupim.

Bio je to Bentov učitelj.

„I što, samo ćete propustiti ponudu Magistrata?“ Bentova bijesna vika obilježila je zadnji put kad je video tog čovjeka.

„Pa, da. Otići ću u pustinju Rahasiu, i provesti ostatak svog života tražeći knjižnice, ruševine, i moleći se božici Vremena...“ pobožno je sklopio ruke starac. Oko njega bile su boce alkohola, a njegova guzica virila je ispod plahte koju je nemarno prebacio preko sebe. Čitava soba bila je u kaosu. Prašnjava, prljava, zagušljiva. Stolice su bile prevrnute po drvenom podu, vidno prljave i ofucane. Bento je htio povratiti.

„To su gluposti!“ viknuo je ljutito Bento na svog učitelja i udario nogom jednu zelenu bocu apsinta. Otkotrljala se i udarila o globus u kutu sobe. Pet kontinenata – pet velesila jedva se vidjelo na izbljedjeloj površini kugle. Zapustna. Normantagna. Estisola. Juotok. I centar svijeta, gdje su obitavali svjetska vlada, Magistrat, vijeće, najveće škole i najveći metropolisi – Cenetrale. Svaki od kontinenata poseban, odvojen, ali ipak u nekakvom kompromisnom skladu. Svaki otok imao je svoja pravila, ali i dalje su bili ujedinjeni u Cenetraleu – gdje su se svi izaslanici sastajali i dogovarali kako bi svijet ostao u miru i ravnoteži. Luke, rudnici, pustinje, šume, planine... svijet je bio previše različit da bi opstao bez diplomacije. Svijet je bio previše različit da bi opstao bez vodstva Magistrata – vijeća čarobnjaka koje je svoj ured imalo u najvišoj zgradici Mancitte, glavnog grada Glavnog kontinenta.

„Propuštate priliku života!“ nastavio je Bento, a frustracija u glasu mu se pojačavala. „Vi! Najtalentiraniji čarobnjak modernog doba! Toliko toga možete učiniti za sve nacije, ali ne, vi birate ostati u ovoj - rupi.“ Namrštilo se i onjušio zrak koji je mirisao na ishlapljeni alkohol. „Gadite mi se.“

„Eh, Bento, Bento“, spokojno se nasmiješio starac, ignorirajući uvrede svog učenika. „Da se pridružim Magistratu? Ogranku vlade, pod čizmom zakona, korupcije, tajnih dogovora i rukovanja? Ne, hvala.“ Time se uljuljao u jastuke na raspadanom kauču.

„Zaboga!“ vrisnuo je Bento. „Možete učiniti takve promjene! Promjene svijeta vrijedne! A ne... ne ovo!“ pokazao je rukom na boce koje su ležale po prostoriji. „Odlazim.“ Zagruuo se plastirom i još jednom pogledao svog učitelja s mržnjom.

„Zatvori vrata za sobom.“

To je bilo zadnje što su prozborili.

Svejedno, osjetio se nužnim otići na sprovod. Možda je stari bio neukusni magarac, ali ipak – Bento je s njim proživio čitavo jedno desetljeće. Nije mogao poreći da je to bio čovjek izuzetnog talenta – najveći čarobnjak koji je ikada živio pod božicom Vremena, koji je Benta učinio priznatim i prepoznatim mladim talentom u čitavom Cenetraleu. Čovjek koji je okretao vrijeme kao zamahom ruke, s blagim smiješkom i otrovnim jezikom kojim je podbadao svog učenika. Njemu je sve bio teatar, rezancija – a Bento nije mogao prihvati takvo... takvo nepoštovanje velike moći i znanja koje je bilo udijeljeno čovječanstvu da raspolaže njime pod božjim vodstvima.

Užareni pijesak pod nogama vratio ga je u tužnu stvarnost bijednog sprovida.

„I, to je gotovo!“ namrštilo se iznad rupe u kojoj je ležalo tijelo njegovog učitelja.

„Pa, to je to“, umorno je završio svećenik. Vidjelo se da ga nije pretjerano briga za tijelo pod njim. „Eto. Možete ga zakopati.“

„Ja?“ zbunjeno je upitao Bento. „Pa gdje je grobar?“

„Ah, znate, mi smo malo selo“, slegnuo je svećenik ramenima i popravio crvenu kapicu na svom debelom, grimiznom čelu. „Grobar je nedavno slomio nogu... Bojim se da ćete morati to sami. Ali vi ste ionako mlađi, zar ne? Koliko vam je godina?“

„Dvadeset i jedna“, namrštilo se Bento. „Ali to ne znači da mogu kopati! Ja sam učenjak, ne lučki radnik!“

„Ha, eto. Onda ga ostavite tako. Gledajte, ionako će ga iskopati mramorni kojoti“, slegnuo je opet rame-nima svećenik, okrenuo se na peti, i otišao, gegajući se, noseći svoju veliku, debelu masu od stotinjak kilograma.

Bento je neko vrijeme gledao u iskopani grob, a potom je uzdahnuo, prihvatio motiku i počeo ga zakopavati.

\*\*\*

autorica priče i ilustracija: Mihaela Erceg



autorica: Sara Dorčić 37

**TANJA RADMAN**

– Kamenoklesarica  
povijesne fantastike

**1. Počnimo s osnovnim – tko je Tanja Radman?**

Tanja je 29-ogodišnjakinja iz Popovače koja je skoro čitavo desetljeće građanin grada Dubrovnika. Nema akademsko obrazovanje, ali ima dvije objavljene knjige i licencu turističkog vodiča.

**2. Smatrate li se književnicom? Što je potrebno čovjeku da prijeđe tu granicu – objavljena knjiga ili pak nešto drugo, osobnije prirode?**

Iako na pitanje „Čime se baviš?“ uvijek odgovaram da sam turistički vodič, smatram se književnicom, da. Rekla bih da se to „zvanje“ zasluzi i objavljenim djelima i, kao što ste naveli, nečim osobnije prirode. Ako se netko želi baviti pisanjem, on pisanje mora živjeti, što podrazumijeva beskrajno mnogo čitanja, vježbanja, rada na sebi, na svom stilu i na svojim greškama (jer svi mi želimo popraviti nešto u svojim knjigama, bez obzira koliko davno su objavljene), a mislim da je onda samo pravedno da ga se ukrasi tako prekrasnom titulom kao što je „književnik“.

**3. Kada ste počeli pisati i što je, po Vama, najviše utjecalo na to? Jesu li Vam puno čitali kao djetetu i jeste li sami „gutali“ knjige kada ste naučili čitati?**

Moj me otac vrlo rano upoznao s knjigama te njegovo moju dječju ljubav prema njima našim zabavnim nadmetanjem i natjecanjem tko će prije što pročitati, ali i diskusijama koje bismo imali nakon što bismo pročitali istu knjigu. Sjećam se da sam tijekom cijelog djetinjstva „gutala“ po tri ili četiri knjige tjedno i da mi je odlazak u knjižnicu bio na samom vrhu liste prioriteta. Također, u kućanstvu smo imali mjesecne pretplate na razne časopise i kupovali smo ukoričene knjige, od medicinskih enciklopedija do hrvatskih klasika. Mislim da se zato nitko nije iznenadio kada sam, negdje u 5. ili 6. razredu osnovne škole, počela pisati. Mogla bih slobodno reći da su zadaćnice i domaći zadatci iz hrvatskog jezika bili moji početci. Nije trebalo dugo da moji učitelji, a s njima i ja, primijetimo da mi takvi zadatci izuzetno lako padaju i da mi uvijek nedostaje papira i vremena da se izrazim.



**Intervju s  
TANJOM RADMAN**  
**KAMENOKLESARICA POVIJESNE FANTASTIKE**



**4. Koje su Vam knjige bile najdraže kao djetetu, a koje biste izdvojili i preporučili sada?**

**Imate li omiljeni žanr?**

Znam da ovo neće biti iznenadenje, ali naprosto moram izdvojiti *Harry Potter* franšizu. Njena pojava na tržištu bila je monumentalna prekretnica u životima svih knjiških moljaca i sigurna sam da nas je nebrojeno mnogo diljem cijelog svijeta koga su te knjige inspirirale da stvaramo vlastiti univerzum, bilo da je u pitanju pisanje, slikanje ili skladanje. Prema tome, *fantasy* je moj omiljeni žanr jer ne samo da nudi beskrajne mogućnosti po pitanju raspirivanja vlastite mašte, već označava moje početke, i kao čitatelja, kada sam prepoznala promjenu koju je nosio, i kao pisca, koji se nuda činiti isto.

**5. Imate li neobjavljenih/nedovršenih djela? Jeste li ih možda pokušavali objaviti ili ćete u budućnosti? O čemu se u njima radi, kojeg su žanra?**

Nemam neobjavljenih ili nedovršenih djela jer sam vrlo rano naučila da ču, ako nisam posve uronjena u nešto što radim, vrlo brzo izgubiti interes. Međutim, imam najmanje pet knjiga na umu sa spremnim naslovima i idejama za naslovne korice, ali nisam ih krenula pisati. Dakle, tek kada završim *Lex Legis* serijal, bacam se na njihovo stvaranje s potpunom, nepodijeljenom pažnjom.

**6. Pišete li poeziju?**

Da, poezija je moja prva ljubav. Još uvijek čuvam bilježnicu staru sedamnaest godina sa svojim prvim pjesmama iz osnovne škole! Imam želju objaviti ilustriranu knjigu poezije s kojom ču se oprostiti od svojih dvadesetih i svega što su one nosile.

**7. Vaš prvi objavljeni roman, *Republika kameна*, ugledao je svjetlo dana 2016. godine. Kako ste se osjećali u tome trenutku? Je li se nešto u Vama promjenilo?**

To je neopisiv osjećaj, čak i meni koja bih trebala biti vješta s riječima. Postoji nešto veličanstveno u trenutku u kojem držiš korice na kojima piše tvoje ime i u kojima je ovjekovjećeno par stotina stranica tvog maštanja i sanjanja. Ipak, ništa se naročito nije promjenilo u meni, osim što mi je samopouzdanje naraslo i ohrabrilno me da ponovim taj proces opet, opet i opet.

**8. *Republika kameна* tek je prvi od romana u serijalu *Lex Legis*. Nastavak, *Republika smrtnika*, objavljen je 2018. godine. Što možemo očekivati u budućnosti? Hoće li *Lex Legis* biti trilogija? Jeste li već naslovili sljedeći roman?**

Sljedeći roman u serijalu *Lex Legis* nosi radni naslov *Republika tame* i trebao bi izaći ove godine. *Lex Legis* je isprva zamišljen kao serija od tri knjige, međutim, potencijala ima za daleko veći opus tako da mi se već neko vrijeme sviđa ideja da ih sadrži pet, ali tko zna što budućnost nosi. Trenutno mi je cilj objaviti treću knjigu i potom probati stvarati neki novi svijet, mimo njega. Kasnije mu se uvijek mogu vratiti i dodatno ga širiti.

**9. Ukratko, a da nam ne spojlate previše radnju, opišite nam svoj serijal. Mjesto radnje je očito Dubrovnik, no što je s vremenom u kojem se odvija? Alternativno je?**

Vrijeme radnje je, ugrubo, 16. stoljeće, i ona je smještena u Dubrovniku, odnosno u Ragusi. Ona je tiranija u kojoj vlada stanoviti Knez protiv kojeg se, nakon nekoliko desetljeća, napokon diže otpor. Na njegovom čelu nalazi se šaćica mladih čarobnjaka koji su tek otkrili svoju pravu prirodu i prošlost svojih obitelji koja je vlastitom krvljju obojala sadašnjost. Kroz tri knjige serijala *Lex Legis* ulazimo u bitke što osobne prirode, što one koja uništava i oduzima život pučanima, čarobnjacima i mitskim bićima.

**10. Vaš serijal spada pod žanrove fantastike i povijesti. Koliko Vam je teško bilo uskladiti radnju s poznatim povijesnim činjenicama? Stoe li iza toga sati istraživanja? Tko Vam je u tome pomogao?**

S obzirom na to da se radilo o iznenadjuće glatkom procesu stapanja *fantasy* žanra s povijesnim činjenicama, nije bilo potrebe da mi itko pomaže u ovome projektu. Primjerice, jedan od glavnih aktera priče je Marin Getaldić, koji je u mojoj zamišljenoj Republici vrstan čarobnjak i vođa otpora protiv samog Kneza. Povijesno gledajući, znamo tko je bio kao znanstvenik i matematičar, ali nemamo toliko dubok uvid u njegov karakter, u njega kao muškarca, supruga i oca, i upravo tu sam si dopustila slobodu – dajući mu magijsku crtu i osobnost skromnog, ali odlučnog vođe. Dakle, u mojim se knjigama mogu naći povijesne ličnosti poput njega ili Držića u magijskoj formi, ulice poput samog Straduna i prominentne zgrade poput Nahodišta. Želja mi je bila u čitateljima zaiskrati ljubav prema dubrovačkoj povijesti. Mislim da je njen stapanje s *fantasy* žanrom bila dobitna kombinacija upravo zato što te dvije, naizgled nespojive stvari, toliko komplimentiraju jedna drugoj.

**11. Je li put do uspjeha zaista posut trnjem? Koliko je dugo trajao proces pisanja, a potom objavljanja knjiga? Jeste li bili obvezni odradivati turneje predstavljanja i koliko je to zahtjevno? Tko Vam je u svemu tome najviše pomogao?**

Teško je biti piscem u Hrvatskoj, posebno ako ste neafirmirani autor jer vam tako izdavači bez pogo-

vora zatvaraju svoja vrata. Međutim, ja sam imala dvije prilike surađivati s njima i u obje prilike sam se opekla i teško razočarala, tako da sam odlučila uzeti stvar u svoje ruke te već tri godine objavljujem u vlastitoj nakladi. Na taj način imam sve pod kontrolom i nitko me ne može oštetiti na bilo koji način. Tako sam si u početku sama organizirala posjete knjižnicama, knjižarama, školama ili konvencijama, dok me sada već sami zovu. Teško je, ali nije nemoguće – sve ovisi samo o tome koliko vam je srce u tome i koga imate kraj sebe, a ja imam nevjerojatnu sreću da uživam podršku i pomoći svog partnera. Naravno, princip vlastite naklade ne mora funkcionirati svima, ali meni je samoizdavaštvo, u ovom periodu života, najbolja odluka koju sam ikada donijela.

**12. Muče li Vas rokovi? Stvarate li lakše kada imate određeni rok ili kada ste potpuno odriješenih ruku? Ima li pritiska od strane obožavatelja što se tiče nastavka?**

Rokovi me ne muče, dapače! Po prirodi sam silno, neopisivo lijena :) i na veliku većinu stvari koju obavljam moram se siliti, pa tako i na pisanje kada nemam inspiracije. Rokovi mi u tim slučajevima služe kao kompas i moram priznati da mi pomažu da se organiziram i prestanem odugovlačiti. Obožavatelji serijala mi ni najmanje ne vrše pritisak. Zapravo mi je prilično drago i simpatično dobivati poruke ili komentare da pozurim s pisanjem, jer to znači da uživaju u onome što stvaram.

**13. Što se tiče obožavatelja, imate li kontakta s njima? Obraćaju Vam li se osobno ili pak preko nekih platformi? Je li teško podnijeti kritiku i koliko su Vam pohvale „vjetar u leđa“?**

Sve je rješivo, izvedivo i lako u ovo digitalno doba, pa tako i međusobna komunikacija. Ako nemam priliku uživo, s obožavateljima serijala komuniciram putem Facebooka i Instagrama, iako mi je daleko draže upoznati ih na kakvom predstavljanju, panelu ili konvenciji jer ipak nikakva društvena platforma ne može zamijeniti srdačan razgovor i zagrljaj. Njihove mi pohvale doista puno znače jer mi ukazuju da sam na dobrome putu i da ono što radim ima nekakvog smisla, dok me kritike ne dodiruju, osim ako su konstruktivne – onda ću im obratiti daleko više pozornosti nego pohvalama jer se opet vraća-



mo na zadovoljstvo mojih čitatelja koje mi je, pored vlastitog, izuzetno bitno.

**14. Tko su Vaši najvjerniji čitatelji i jeste li primijetili da ste omiljeniji među određenim dobnim ili rodnim skupinama?**

Predugo bi trajalo kada bih imenom navodila sve one koji me prate već četiri godine otkako je *Lex Legis* krenuo, ali, nevjerojatno, postoji čitava hrpa ljudi s kojima se ili nikad nisam vidjela, ili jesam tek jednom ili dvaput, a revno prate moje društvene mreže, ohrabruju me, kupuju moje knjige, dolaze na susrete ili promocije i maksimalno me guraju naprijed. To su mahom mladi ljudi, ali često su toliko šarolikih godina da je doista teško uprijeti prstom u samo jednu dobnu skupinu. Svakako me jednak i neopisivo raduje upoznati djevojčicu iz sedmog razreda osnovne škole koliko i umirovljenicu u sedamdesetima (a koje su, u jednakoj mjeri, također vjerne pratiteljice mog rada, nevjerojatno!).

**15. Kome biste pak Vi preporučili svoje romane? Imaju li donju dobnu granicu? Ima li scena nasilja i seksa?**

Svoje knjige preporučila bih apsolutno svima. Ljepota *Harryja Pottera*, među ostalim stvarima, leži u činjenici da smo sve njegove knjige istovremeno čitali i ja, i moj dvadeset godina stariji otac. Iako prvotno namijenjen djeci, pogodan je za sve dobne skupine, i to je jedan od aspekata na koji sam se i sama koncentrirala, tako da sam strogo pazila na njegovu konotaciju. U mojim knjigama stoga ima nasilja, ali ne i seksa, te se zbog prvog ne preporuča djeci ispod 13 godina. Rekla bih da su moje knjige savršen balans za one koje vole povijest i one koji je ne vole, kao i za one koji vole ili ne vole *fantasy* žanr. Naravno, u serijalu se mogu naći i svi oni elementi koji nas drže prikovanima za stranice knjiga neovisno o njihovom žanru, poput izdaje, opasnosti, ljubavi, boli, akcije i drame, tako da je *Lex Legis* pogodan za apsolutno sve knjigoljupce.

**17. Ne mogu, a da ne pitam – je li možda snimanje serije *Game of thrones* u Dubrovniku imalo ikakvog utjecaja na razvoj ideje? Ipak ste na svoje oči doživjeli kako Grad pretvaraju u nešto sasvim drugo - izmišljeni svijet smješten u nešto nalik srednjem vijeku, ali s dozom magije. Kada sam 2012. godine doselila u Dubrovnik, *Game of Thrones* još nije bio planetarno popularan, tako da si dajem za pravo tvrditi da sam prva primijetila magiju među starogradskim zidinama.) Šalu na stranu, GoT doista nije globalno eksplodirao do prije koju godinu, tako da nije imao nikakav utjecaj na mene niti na moje knjige. Kako sam pogledala cijelu seriju od početka do kraja, mogu vam obećati da moj svijet nema nikakve poveznice s time i da nosi posve drugačije priče s daleko više magije, kao i činjenicu da Dubrovnik igra puno veću ulogu.**



**18. Koliko je teško osmisliti lik i držati se njegove karakterizacije? Jesu li neki od Vaših likova stvarne povijesne ličnosti? Jesu li oni bili zahtjevniji zalogaj od likova koje ste sami stvorili? Bazira li se netko u knjizi na stvarnoj osobi iz Vašeg života ili pak na nekom drugom literarnom/filmskom liku?**

Osobno, nemam problema sa smišljanjem i oživljavanjem likova. Štoviše, često imam osjećaj da oni *meni* govore tko žele biti i što žele raditi, i veliku većinu vremena kroz pisanje me vode prema razvoju događaja koji me i samu iznenadi! Naravno, s obzirom na to da je serijal inspiriran dubrovačkom poviješću, u njemu je šaka stvarnih ličnosti poput ranije spomenutog Marina Getaldića, ali i Držića, Gundulića i Kaboge, svih kao čarobnjakâ koji ostavljaju duboke tragove u mom serijalu kao što su ostavili i u stvarnom životu. Moglo bi se reći da im time na malo neuobičajen način odajem počast, jer su zaslužili da se njihova imena ponavljaju za vjekove – pa zašto ne i uz natruhe magije? Mimo potpuno izmišljenih likova i onih koji se baziraju na povijesnim ličnostima, nemam naviku stvarati likove inspirirane osobama iz mog života ili svijeta filma iako, sigurna sam, i oni nađu put do mojih redaka na meni nesvjestan način.

**19. Mislite li da je neki autor imao utjecaj na Vaš stil pisanja? Imate li neke književne idole?**

Iskreno, ne bih rekla da je itko imao utjecaj na moj stil pisanja, ali vjerujem da bi o tome više mogli znati čitatelji ili kritičari, pa će odgovor ostaviti njima. Što se književnih idola tiče, mogla bih istaknuti velikane poput, recimo, Tolkiena, Rowling i Asimova koji su promijenili književni tok čovječanstva svojim nevjerojatnim talentima, i činim to, ali primjerice, Kate Quinn me neviđeno inspirirala i potaknula da uronim u pisanje romana s elementima povijesti, a Joan D. Vinge mi je i dalje najnevjerljatnije i najdraže nedavno otkriće u svijetu *fantasya*.

**20. Biste li voljeli vidjeti svoje djelo pretočeno u kazališnu predstavu, film ili seriju? Koji Vam je medij najprimamljiviji i biste li voljeli sudjelovati u stvaranju te adaptacije? Kada biste mogli zamisliti neke od najpoznatijih svjetskih ili domaćih glumaca u ulogama Vaših glavnih likova, tko bi glumio koga?**

Moram biti iskrena i reći da ne vidim *Lex Legis* na kazališnim daskama, ali vidim ga na velikim ekranima jasno koliko i treću knjigu koju upravo pišem. Prepostavljam da bi taj film ili seriju interpretirali strani glumci, a koji bi to bili i koju bih ulogu mogla imati iza kamere, nadam se da ćemo vidjeti!

**21. Kada bi se snimao film o Vašem životu, tko bi bio idealan za zadatok da Vas savršeno utjelovi? Ja se, primjerice, još mislim između Angeline Jolie i Scarlett Johansson. [smije se] Koja prekrasna kombinacija! :) Ja ipak ne bih išla u prekoceansku potragu; moj bi izbor bila Emma Watson. Naravno, činjenica da je glumila u *Harryju Potteru* nije razlog tome, samo ogroman plus, već njena ličnost – djeluje mi čvrsto i snažno, a opet vrlo ranjivo i nježno, a tom bi kombinacijom savršeno opisala moje putovanje.**

**22. Već ste suradivali s Udrugom za fantastiku, igre i znanstvenu fantastiku iz Splita. Kada i na koji način? Kako je došlo do kontakta? Jeste li i dalje otvoreni za suradnju?**

Mislim da je sve počelo 2016. godine kada sam goštovala na SFeraKonu u Zagrebu i kada su mi, nakon predstavljanja *Republike kamea*, prišli Romana Jadijević Lozančić i njen (sada) suprug Toni Lozančić. Vidno uzbudeni, rekli su mi da spremaju splitsku SF & fantasy konvenciju i pitali me bih li došla, što me potpuno iznenadilo jer sam tek zaplovila u te vode i, naravno – oduševilo! Od tada sam dva puta bila na FantaSTikonu i oba puta me splitska ekipa dočekala toplo i s veseljem. Na FantaSTikonu se uvijek osjećam dobrodošlo i jedva čekam sljedeću priliku!

**23. Što Vam se najviše svidjelo na FantaSTikonu? Volite li cosplayere, videoigre, igre na ploči itd? Je li Vas se nečije predavanje osobito dojproto?**

Na FantaSTikonu mi se sviđa predanost organizatora i volontera te njihova maksimalna involviranost u svaki aspekt konvencije, opuštena atmosfera, uvijek zanimljive i poučne radionice i predavanja, maštoviti cosplayeri (prvu godinu *cosplayala sam* lik iz svoje knjige – ili barem pokušala) i najviše od svega – cijela jedna velika prostorija za neometanoigranje društvenih igara! (Tu sam se upoznala sa *Splendorom* i rasparmetila se!)

**24. Imate li kakav savjet za amaterske pisce? Da ja, primjerice, namjeravam napisati fantasy roman o Splitu u doba cara Dioklecijana (govorimo, naravno, čisto hipotetski), što bi bilo prvo što biste mi savjetovali?**

Za amaterske pisce – čitajte, pišite i ne odustajte, jer sve što trebate dočekat će vas putem.

Za vas, Ivana, hipotetski :) – čitajte i proučavajte Dioklecijana, ali pustite i osjećajima da vas vode na tom putu. Vjerujem da o magiji možete pisati samo ako vas ona sama vodi, i to u obliku neočekivanih naleta inspiracija. Znat ćete točno što i kako činiti s pričom jer će vam nadolaziti dok čitate stručnu literaturu ili gledate dokumentarce o caru. Uzmite koliko god Vam je vremena potrebno i ne dopuštajte grižnji savjesti da dopre do vas, čak i ako pišete svaka tri mjeseca – dobrim stvarima treba vremena. Ne obazirite se na komentare ili mišljenja koji ne podupiru vašu (*sjajnu!*) ideju, i naravno, uživajte u svakom koraku (govorili mi o Dioklecijanu ili o drugoj temi). :)

**25. I za kraj – koji su planovi za budućnost Tanje Radman? Vrte li se neke nove ideje po Vašoj glavi? Bez pritiska, naravno!**

Nadam se nastaviti poslovno razvijati i širiti svoj posao turističkog vođenja te se više posvetiti knjigama tako da ih objavljujem češće od svake dvije godine. Planiram početi putovati po svijetu i skupljati bogata iskustva što kao uspomene, što kao nadahnuća za nova pisana djela – jer znam da će ih biti mnogo.  
autorica: Ivana Roguljić