



FantaSTine

BR.3, SPECIJAL BR.1, PROSINAC 2019.

Kraj godine...

... i početak nove. Gužve završetka starih poslova (i saga ;)). Dani druženja i odmora. Vrijeme sanjarenja o novim avanturama. Mi našu avanturu nastavljamo, nečim novim; prvim izvanrednim brojem - specijalom. Nas ste već upoznali i znamo da nas nestrpljivo očekujete, bilo u redovnim rubrikama ili pak kroz neko iznenađenje. A evo i novog - mi bismo rado objavili i koji vaš rad. Pišite nam na kontakt adresu*, pročitat ćemo, a ono što nam se najviše svidi i objaviti. Samo da nije vogonska poezija. ;)

ugodne blagdane želi
Marko Mlinar

Autori

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

Autor u gostima

Hrvoje Vrcan

Naslovница

Mihaela Erceg

Lektura

Ivana Roguljić

Grafički osmisnila i oblikovala broj

Marija Miletic

U ime Udruge F&ST gura i odgovara

Marko Mlinar

* Kontakt adresa

fantastine@udrugafst.hr

Grafičke priloge slati We Transferom.



E-magazin FantaSTine izlazi jednom mjesечно 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 udruge 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 3, specijal br. 1, Split, prosinac 2019.



SADRŽAJ

4

THANATOPSIS, 1. POGLAVLJE - NASTAVAK

Fantasy priča u nastavcima
autorica: Mihaela Erceg

8

PREKO TRNJA DO ZVIJEZDA

Recenzija animea *Kanata no Astra*
autorica: Antea Benzon

12

CASTLE ROCK - NEMA VEZE S LANNISTERIMA, ALI IMA S DRUGIM „KRALJEM“

Recenzija serije *Castle Rock*
autorica: Antea Benzon

14

THE FORCE IS NOT STRONG WITH THIS ONE

Recenzija filma *The Rise of Skywalker*
autorica: Lea Smiljanic

16

KAKO JE BABY YODA UKRAO INTERNET, A OBERYN MARTELL KONAČNO NAUČIO DA KACIGA GLAVU ČUVA

Recenzija serije *The Mandalorian* (uz brojne digresije i lutanja od teme)
autorica: Ivana Roguljić

24

“TOSS A COIN!”

Recenzija prve sezone serije *The Witcher*
autor: Luka Palac

26

MEĐU JUDE, ZVIRI I BEŠTIMJE

Recenzija serijala knjiga
i igara *The Witcher*
autor: Hrvoje Vrcan

34

POVRATAK JEDI ISKUSTVA

Recenzija videoigre
Jedi: Fallen Order
autor: Lea Smiljanic

36

ACTION MOVIE GAME

Recenzija videoigre
Call of Duty: Modern Warfare
autor: Luka Palac

38

KING OF HORROR

Biografija Stephena E. Kinga
autorica: Antea Benzon

40

ZNANOST, FANTASTIKA I ZNANSTVENA FANTASTIKA

Intervju s Ivicom Puljkom
autorica: Ivana Roguljić

THANATOPSIS

FANTASY PRIČA U NASTAVCIMA

POGLAVLJE PRVO – NASTAVAK

Bila je već ponoć kada je dovršio zakapanje svog učitelja. Njegov bijes se smirio, a zamijenila ga je neka čudna vrsta tuge. Gledao je u zemlju koja je prekrivala jednog od najvećih umova svog doba. „Nije ovo zasluzio“, pomislio je Bento. Trebao je imati veliki sprovod u Mancitti, biti pokopan sa svim počastima i medaljama Magistrata, s velikim grimiznim satom i zlatnim lancem, a ne malim pješčanim privjeskom. Ali ne. On se htio vratiti u nekakvo selo, bijedno malo selo, i umrijeti tu, među drvenim straćarama i fekalijama. Ovo čak nije ni bilo rodno selo njegovog učitelja. Zašto bi netko umro u takvom bezvznom gradu, gdje nitko ne zna tko je on?!

„Izvinjavam se... Bento, Bento Peskar?“ začuo je glas iza sebe i okrenuo se.

Bio je to osušeni čovjek crne kose i tankih cvikera, glave poput jednog otužnog i obješenog pravokutnika. Bore su mu izbrazdale čelo, a vjeđe visjeli do pola očiju. Očito je bilo da je visok – ali ta se centimetraža izgubila u njegovom pogrljenom držanju. Crna odora visjela je s njega, a u ruci je stiskao široku debelu aktovku.

„Ja sam odvjetnik njegove pokojne duše, Salve Vekija, vašeg učitelja“, predstavio se ostariji štrkljavac monotonim glasom. „Vrijeme se u krug vrti, i svi joj se vraćamo.“ Napravio je znak kruga u smjeru kazaljke na satu pred svojim licem i dotaknuo si čelo.

„Vrijeme se u krug vrti“, odvratio je Bento i učinio istu gestu, s uzdahom.

„Drago mi je da sam vas zatekao ovdje. Nisam bio siguran hoćete li doći“, približio se odvjetnik mlađom čarobnjaku i izvukao paket

iz svog džepa. „U oporuci piše da vam predam ovo. Vama, i samo vama u ruke“, zijechnuo je i svojim koščatim prstima gurnuo paket obložen smeđim papirom prema Bentou koji je pustio motiku da padne na tlo.



„Što je to?“ namrštilo se.

„Moram znati hoćete li ga prihvati ili ne“, smireno je rekao odvjetnik. „Molim vas, potpišite ovdje.“ Izvukao je dokument iz džepa. Smeđi papir rastro se u njegovoj ruci.

„Zar ga ne mogu prvo otvoriti i vidjeti što je unutra?“ sumnjičavo ga je pogledao Bento.

„Nažalost, ne mogu to dozvoliti. Posebna želja preminulog“, slegnuo je ramenima mršavi čovječuljak zalizane kose. „Molim vas, vaš potpis“, protresao je papir.

Bento je uzdahnuo preko volje, izvukao crveno pero iz svoje halje i potpisao se na dokument te preuzeo smeđi paket od odvjetnika. Protresao ga je, žmireći, kao da želi progledati kroz omotani papir. Sve je izgledalo sumnjivo. Njegov je učitelj znao da neće preuzeti paket ako ga prvo ne vidi... ali da nije potpisao, da nije prihvatio posmrtnu igru svog majstora, znatiželja bi ga izjedala do kraja života.

Napokon se odvažio i otrgnuo papir.

„Ne. Ne pada mi napamet uzeti je. Neka crkne!“ vrisnuo je Bento, glasa ispunjenim gorčinom.

U rukama je držao mali kavez; a u kavezu – Je bila kornjača.

„Salve je rekao da ste vi jedini koji može uzeti kornjaču.“

„Nikako. Ostavit će je da umre u pustinji. Dajte je nekome drugome.“

„Zar ćete odbiti želju mrtvoga čovjeka?“

Bento se tada namrštilo.

Mrzio ga je.

Alhar. To je bilo njegovo ime.

Alhar je bio vatrena kornjača – kornjača koja bi užarila svoj oklop kada bi se naljutila, koja bi se zavukla u njega i poput bacača plamena samo frčala vatru i iskre u pet smjerova. Bez obzira na svoju iznimnu rijetkost, to je, po Bentovom mišljenju, bila i preučestala vrsta. A pogotovo kada je riječ bila o Alharu. Alharu koji ga je mrzio. I jedan jedini primjerak tog zla veličine dlana bio je previše.

Kornjača je izgledala kao većina drugih svoje vrste. Narančasto-crveni oklop sa žutim krugom u sredini, zelenkasto-siva koža koja bi katkad provirila ispod tvrde leđne zaštite... osim jednog detalja. Oko Alharova vrata bio je crno-bijeli kameni prsten.

„Kako ću drugačije raspozнатi svoju kornjaču ako nema ogrlicu?“ sasvim ozbiljno je pitao Bentov učitelj kada je Bento primjetio novi dodatak na Alharovom vratu.

„Valjda možete raspozнатi svoju glupu kornjaču od drugih!“

„Da... ona koja počne režati kada tebe vidi je moja“, slegnuo je ramenima Salve i podragao svog ljubimca.

Već nekoliko puta Bento je bio žrtvom Alharova gnjeva i bijesa, ugriza i opeklina, i nadao se da će ga jednog dana oteti svome učitelju i dati ga u toplice. Vlasnici toplica držali su hrpetine tih glupih kornjača u zatočeništvu, okovane lancima, i koristili ih kako bi zagrijali vodu za svoje mušterije. „Neka ih i muče“, pomislio je gorko Bento, bez trunke empatije. Pogotovo ovoga malog vraga.

„Gledajte, ja vam ga moram predati“, uzdahnuo je odvjetnik. „Što ćete vi s njim, nije moja briga. Ali, savjetujem vas – u ime bogova – da poslušate zadnji uzdah preminulog. Ne bi vam ostavio svoju kornjaču bez razloga.“

„Možda je razlog da skuham dobru juhu od nje...“ ravukao je Bento usta u gorki osmijeh i protresao kavez. Kornjača je izvukla glavu, iskesila zube, riknula i, poput bacača plamena, huknula mlaz vatre iz svojih usta.

„Ti!“ vrisnuo je Bento i brzo odmaknuo kavez od sebe, jedva izbjegavši opeklinu. „Ne mogu vjerovati! Prodat ću te prvo koji nađe... Božice mi, hoću!“ ljutito je sijevnuo.

„Alhar... Alhar! Glupa kornjača!“ prenuo se Bento iznad tanjura juhe. Vratio se u sadašnjost; plavičasti odsjaj drvenog namještaja isticao se pred smeđim zidom malene pješčane kućice. Hranjavi stol pod njegovim rukama davao je siguran oslonac, a stolica pod njim bila je sigurna; ne kao pjesak u kojem se onesvijestio.

„Kornjača! Kada ste me našli na putu, jeste li našli vatrenu kornjaču?“ panično je upitao starog pustinjaka koji ga je primio u kuću i nahranio mišjom juhom.

„Crvenog oklopa?“ nasmiješio se starac, gledajući u Bentoa.

„Da nije bilo te kornjače, ne bi bilo ni tebe. Otvorio je kavez s tvog pasa, otopivši metal, izvukao se i pronašao me dok sam gonio svoje pustinjske ovce. Dovukao me preko dine, potežući me Zubima za halju... Eno ga tamo. Dao sam mu mišje repove da ih jede.“ Pokazao je prstom preko ramena.

Alhar je mirno sjedio na kamenom sudoperu i trgao jedan žilavi rep.

Bento je odahnuo.

„Želite li ga kupiti?“ pitao je starca.

„Molim? Ne, hvala. Ne treba mi vatrenu kornjaču. One su samo problem; čak i ako te tvoja spasila“, nezainteresirano je odgovorio čovječuljak i nastavio srkati svoju juhu. „A i mislim da se ne bi htio odvojiti od tebe.“

„Ionako je on kriv što sam završio na podu“, smrknuto je odvratio Bento i posvetio se svom obroku. „Čuješ li to, smeće jedno! Tvoj gospodar me i preko groba zeznuo!“ viknuo je na Alhara

koji je nastavio žvakati, kao da ga se to ne tiče. „Ugriza-“ započeo je Bento, ali se prekinuo usred rečenice. Bilo je previše sramotno priznati da se onesvijestio jer ga je Alhar ugrizao – a samo nekoliko kapljica krvi u Bentu je izazivalo panični napadaj koji je rezultirao brzom nesvjesticom. Stresao se pri pomisli i pogledao si prst. Rana je zarasla, vraćena u stanje prije ugriza pod Bentovom magijom.

„Eh. Tko zna zašto je to napravio“, slegnuo je ramenima starac. „Ali dobro da je. Ovo je jedini grad u okrugu od 250 kilometara. Da ste se onesvijestili prije ili kasnije, u pijesku biste i ostali, vjerujte mi. Ali, zaboga, mladiću dragi! Što vam je bilo da idete hodati preko pustinje?“ sada je već zaintrigirano pogledao u mladog čarobnjaka preko puta sebe.

„Luka Ramal je tek tridesetak kilometara od sela u kojem sam bio“, uzdahnuo je Bento. „Krenuo sam na jug, prema njoj, ali... kao da se svijet okrenuo za sto osamdeset stupnjeva, i završio sam na jugu. Shvatio sam to tek kada ni nakon četrdeset kilometara hoda nisam ugledao more na horizontu. Samo još dinâ, i dinâ, i dinâ...“

„Ah. Nije ni čudo. Upravo se nalazite u sredini Pomičnog kruga“, pomireno je rekao starac. „Pomični krug?“

„Dio pustinje Rahasie koji se vrti u krug. Nikome nije jasno zašto – oh da, da, mnogo arheologa se izgubilo tamo pokušavajući otkriti tajnu kruga! Ali ne vraćaju se često iz njega. Niste ni prvi ni zadnji koji je završio ovdje. Vjetrovi često razmještaju dine, to je istina. Ali Pomični krug se vrti. Krenete na jug, završite na sjeveru!“

„I kako bih onda trebao doći do luke?“ kiselo je promrmljao Bento. Nije mu se sviđalo to što čuje.

„Ništa. Do Ramala vam se ne isplati. Ali dobra vijest je da ste sada van Kruga. Sve što trebate je ići prema sjeveru, sve preko pustinje, do Obale palmi, i od tamo možete na brod za Cenetrale“, pokazao je starac u neodređenom smjeru.

„Zvuči kao dug put.“

„Oko dvadesetak dana.“

„Hoda?“

„Ne. Ako planirate hodati, sretno vam bilo! Nahranit ćete kojote, što je uvijek lijepo i pobožno, ali preporučam vam da ne skončate tako“, nasmijao se čovjek. „Postoji čovjek u selu koji iznajmljuje paunovske nojeve za prijevoz preko pustinje. Ako imate novca za jednoga, do grada Halqe trebat će vam tri dana. Tamo ga možete napojiti i ostaviti njegovom bratu, te dobiti polovicu novca natrag. Dobar sustav, zar ne? Tako se osiguravaju da ljudi ne otrče bilo gdje s nojevima! A opet dobro zarađuju!“

„Vau, zbilja fascinantno. Koje nevjerljivne poslovne taktike“, sarkastično je odvratio Bento. Ali sada ga je nešto drugo zabrinulo. Ispustio je žlicu koja je udarila o keramički rub tanjura i opipao svoju odoru. Novac. To je bilo odlično pitanje. Ima li uopće novca kod sebe? Jesu li ga pokrali? Dio je morao platiti odvjetniku, jer mu je njegov učitelj osim glupe kornjače ostavio i dug za svoj pogreb, ali sigurno je morao imati još nešto kod sebe. Dovoljno za kartu za brod, u to je bio potpuno siguran – ali... valjalo je platiti i noja, i brod, i hranu, i možda smještaj ako bude morao...“

Izvukao je vrećicu s kovanicama iz džepa i namršteno ih prebrojao.

Nije bio siguran da će to biti dovoljno.

autorica priče i ilustracija: Mihaela Erceg



autorica: Mihaela Erceg



Preko TRNJA do ZVIJEZDA

**RECENZIJA ANIMEA
KANATA NO ASTRA**

„Per aspera ad astra“ natpis je na plaketi napuštenog svemirskog broda na kojem nesretnim slučajem završe Kanata Hoshijima i njegovih osam školskih kolega. Nalaze se usred neistraženog svemira, 5000 svjetlosnih godina daleko od doma i s jako malo resursa. Ako žele preživjeti, moraju kooperirati kako bi pronašli način da se vrate kući.



Kanata no Astra (ili kako su ga na engleski jezik preveli, *Astra: Lost in Space*, no u doslovnom prijevodu bi značilo „dalje od Astre“), anime je adaptacija istoimene mange Kenta Shinohara i vjerojatno jedan od najpodbijenijih animea 2019.

Na prvi pogled čini se poprilično *cliche* znanstveno-fantastični anime sa stereotipnim likovima koji više naginje tomu da se razvije u tinejdžersku dramu u svemiru s loše razrađenom tehnologijom nego da ispriča zanimljivu priču, za što se možda može okriviti prvu epizodu, no izjaviti to nakon više pogledanih epizoda uvreda je onome u što se ovaj anime razvije. Ovo je jedna od serija koja se može pogledati dvaput redom, prvi put naslijepo, pa zatim drugi put sa svim saznanjima s kraja, ali iz druge perspektive.

Radnja se događa 2063. godine. Skupina od 9 srednjoškolaca (pod grupnim nazivom B-5) spremi se za školsko kampiranje na planetu McPa. Ipak, ondje nešto pođe po krivu i oni završe izbačeni usred svemirskog vakuma. S obzirom na to da još uvijek nisu bili skinuli svoja odijela, uspješno su se ukrcali na neobjasnivo napušteni brod pokraj kojeg su se našli, samo da bi saznali da se nalaze tisućama svjetlosnih godina daleko od doma i da bi im trebali mjeseci da se vrate natrag. Da stvar bude još gora, komunikacije na brodu su prekinute i nisu u mogućnosti kontaktirati ikoga u potrazi za pomoći.

Likovi, od kojih se većina prije nije međusobno poznavala, prisiljeni su se organizirati kako bi se uspjeli vratiti natrag, a to im uspijeva najviše zahvaljujući glavnom liku Kanati (da, naslov animea igra je riječima), koji ima vrlo snažnu i ambicioznu osobnost te se odmah postavlja kao kompetentni i altruistički vođa. Iako su likovi u početku naizgled jednodimenzionalni, to se brzo mijenja sa svakom epizodom; kako se postupno otkrivaju njihove pozadine i motivacije, tako se i razvijaju likovi i njihovi međusobni odnosi. Na kraju se vrlo lako povezati s njima, kao i sa cijelom dinamikom njihovog tima, čak u tolikoj mjeri da uspiju izazvati osjećaj nostalгиje u vezi događaja od samo nekoliko epizoda ranije.

Druga stvar koja je poprilično jaka u ovom animeu sami su planeti koje likovi posjećuju tijekom radnje. Većina njih vrlo je kreativno osmišljena i vidljivo je da je autor proveo dosta vremena istražujući zemaljske i smisljavajući različite vanzemaljske ekosisteme. Drago mi je primjetiti da skoro nijedan od planeta ne pati od sindroma „Zemlja, ali s čudovišnim životnjama“ te da je zapravo zanimljivo gledati kako likovi istražuju svaki od planeta. Zanimljiva činjenica je da, ako obratite pažnju, možete uočiti da su imena planeta anagrami za druge riječi (npr. planet Vilavurs - Survival).

Priča je, osim likovima, nošena i glavnom misterijom koja se vrlo polako raspliće u prvih 8 epizoda, nakon čega se sve na poprilično neočekivan način u potpunosti izokreće. Neću se previše doticati ovog dijela jer mislim da ga je najbolje osobno doživjeti, no osim toga da se u odnosu na ostatak radnje može smatrati teškim, pa čak i primjerom *info-dumpinga*, vjerojatno je najintrigantniji dio serije i jedan od glavnih razloga zašto je se isplati pogledati.



Sveukupno gledajući, *Kanata no Astra* nije posebno inovativna priča i u određenim trenucima može biti naivna, ali usprkos tomu ruši očekivanja. Ako volite pustolovne priče i priče o istraživanju svemira onda definitivno pogledajte ovaj anime – nećete požaliti.

autorica: Antea Benzon



autorica: Mihaela Erceg

Castle Rock - nema veze s Lannisterima,

RECENZIJA SERIJE CASTLE ROCK

Što se dogodi kad se nakon samoubojstva upravitelja zatvora u napuštenom podrumu istog tog zatvora pronađe mladić u kavezu kojeg je ondje naizgled držao 27 godina, a pritom nije ostario ni dana te samo izgovara ime odvjetnika koji se davno odselio iz grada u bijegu od svoje prošlosti? To je radnja prve sezone serije *Castle Rock*, a stvari se nadalje samo sve više mrse.

Castle Rock antologijska je psihološka horor serija bazirana na djelima i likovima Stephena Kinga. Kao što joj ime nalaže, radnja je smještena u Kingovom izmišljenom gradu Castle Rocku u Maineu, a za vrijeme pisanja ovog članka broji dvije sezone od po deset epizoda. Seriju su stvorili Sam Shaw i Dustin Thomason, a u glumačkoj postavi pronašlo se dosta poznatih glumaca od kojih su neki već imali uloge u filmskim adaptacijama Kingovih djela: Sissy Spacek (Carrie iz Carrie iz 1986.), Bill Skarsgård (Pennywise iz It filmova) i Tim Robbins (Andy Dufresne iz Shawshank Redemptiona).

S obzirom na to da je riječ o antologiji, dvije sezone ne dijele iste glavne likove, no njihova radnja usko je povezana. Prva sezona prati Hernya Deavera (Andre Holland), odvjetnika koji se vraća u grad u kojem je odrastao, Castle Rock, nakon što je u podrumu zatvora Shawshank pronađen misteriozni mladić koji zna njegovo ime. O mladiću se ne zna ništa, a Henry je odlučan u namjeri ga oslobodi iz zatvora. Naravno, ništa nije onakvo kakvim se čini i sa svakom epizodom misterij se sve više mrsi, uplićući ne samo neobičnog mladića koji izgledno posjeduje nadnaravne moći, već i Henryjevu prošlost i obitelj, kao i povijest samog grada. Sve kulminira u zadnje dvije epizode, koje možda čak postavljaju više pitanja nego što daju odgovora.

Druga sezona prati Annie Wilkes (Lizzie Caplan), inače antagonisticu Kingovog poznatog romana *Misery* i još poznatije istoimene filmske adaptacije, medicinsku sestruru s mentalnim problemima koja sa svojom kćeri Joy bježi po cijelom SAD-u. Odmah na početku očito je da se iza njenog lika krije nešto mnogo dublje i mračnije, a situacija se samo pogorša kada ona i njena kći budu prisiljene ostati nekoliko dana u mjestu Jerusalem's Lot, odmah pokraj Castle Rocka. Mnogi elementi iz prve sezone tu se ponovno javljaju, kao i odgovori na neka od

neodgovorenih pitanja, a mnogobrojni pogledi u prošlost iz epizode u epizodu polako otkrivaju veću radnju koja stoji iza svega toga.

Dvije sezone *Castle Rocka* se, iako dijele iste slične narativne elemente i žanr, bitno razlikuju, i to najviše po samom tonu i brzini odvijanja radnje. Prva sezona mogla bi se opisati kao takozvani "Slow burn"; radnja se odvija polako i gledatelja ostavlja s osjećajem nečeg lošeg što će se dogoditi na kraju te se jako oslanja na mračnu atmosferu i gledateljevu nestrpljivost da sazna kamo sve to vodi. Većina horor elemenata suptilna je i neizravna, iako ima i direktnih trenutaka. S druge strane, druga sezona odmah na početku postavlja svoje teme i radnja je više fokusirana na rješavanje misterija, nego na njihovo postavljanje. Fokusirana je i na direktan sukob između likova i njegovo razrješavanje, kao i postepeno otkrivanje odgovora na pitanja.

ALI IMA S DRUGIM „KRALJEM”

Usprkos tonalnom jazu, sezone međusobno funkcioniраju, štoviše, balansiraju se i nadopunjaju, ali isto tako teško je ne odvajati ih kada se raspravlja o pojedinim kvalitetama serije. No, ono što se za obje definitivno može reći jest da vrlo dobro obrađuju svoje likove, glavne i sporedne, u tolikoj mjeri da su oni i utjecaj koji radnja ima na njih često važniji i od same radnje.

Seriju bih definitivno preporučila svim obožavateljima djela Stephenia Kinga, kao i fanovima psihološkog horora i trilera. Ipak, nije za one koji očekuju mnogo direktnе horor akcije. S druge strane, zahvaljujući antologijskoj prirodi serije, može se početi i s drugom sezonom i svejedno dobiti dobro iskustvo.

autorica: Antea Benzon



THE FORCE IS NOT STRONG WITH THIS ONE

RECENZIJA FILMA *THE RISE OF SKYWALKER*

„The dead speak!“

Od prvih žutih slova tradicionalnog uvodnog teksta posljednja epizoda najnovije *Star Wars* trilogije započinje s osjetnim očajničkim pokusajem hvatanja pozornosti gledatelja kao da su došli spremni bježati iz kina. Tako dugoočekivana *Episode IX: The Rise of Skywalker* u svom uvodu vraća jednog od najpoznatijih zlikovaca ne samo franšize nego i popularne filmske kulture – Dartha Sidiousa.

Već se tu jasno vidi očekivani nesklad i nedostatak komunikacije između redateljâ trilogije, posebno nakon napetih i podijeljenih reakcija na Johnsonov *The Last Jedi*, koji je negirao i doveo kraju sva pitanja postavljena prvim filmom.

Osim karakternog uništenja najvoljenijih fikcijskih likova, stagnacijâ novih heroja, absolutne besmislice od glavne radnje i tužno izvedenog pokušaja političkog komentara na rat, ksenofobiju i okrutnost prema životinjama, drugi film trilogije također ubija najmoćnijeg negativca, Vrhovnog vođu Snookea, što J. J. Abrams objećke prihvata i iskoristava ni manje ni više nego kao priliku za – vraćanje starog.

Tako je Palpatine ne samo prezivio svoju sigurnu smrt na drugoj Zvijezdi smrti nego je i dalje povlačio sve konce skriven u tami, te nakon izrade ogromne vojske koja je uspjela neprimjetno niknuti i koju vidimo po prvi put, šalje signal da je živ i započinje kaotičnu utrku glavnih heroja do posljednje bitke za ravnotežu u Sili. Radnja i atmosfera filma takvog su i osjećaja – bolna utrka s previše događaja u svrhu guranja priče naprijed i preokreta koji su toliko brzo riješeni da se posljedice postupaka uopće ne stignu osjetiti. Između popunjavanja rupa

prethodnog filma i uvođenja novih podradnji koje su postale samo nabranjanje događaja, nestalo je mesta i vremena za karakterizaciju ili stvaranje trenutaka emocionalne povezanosti s pričom. *The Rise of Skywalker* pokušava biti dva filma u jednom, zbog čega je pun nerazrađenih detalja, nedovršenih interakcija i ispresijecanog uređivanja.

Glavnu trojku napokon vidimo zajedno na ekranu, no i to funkcionira bolje ako se pravimo da im je odnos detaljnije razrađen *off-screen*, a kroz film su i oni dekonstruirani; Poe, najbolji pilot u galaksiji, pretvoren je u lošiju verziju Hana Soloa zamjenom njegove dobre volje i duge odanosti Otporu za prgavost i povijest krijumčarenja. Bivši *stormtrooper* Finn ostaje i dalje bolno neiskorišteni lik sveden na komediju kao glavni doprinos. A Rey ne samo da nastavlja biti nepogrešivi protagonist, nego je sad uz to i Skywalker.

O Kylu Renu, odnosno Benu Solou, mogao bi se ili napisati doktorat ili mu ne posvetiti ni slovca. Radi se o liku kontroverznijem od Dartha Vadera samo zbog toga što gledatelji ne znaju bi li ga shvatili ozbiljno ili karakter poput njegovog ignorirali jer naprosto ne može postojati (makar jednom davno u dalekoj galaksiji). Emocionalna nestabilnost i munjevitno skakanje iz krajnosti u krajnost toliko su pretjerani i neuvjerljivi da ga je jako teško „prožvakati“. No

uspije li se (*kudos* Adamu Driveru), može ga se skroz kvalitetno voljeti i(lj) mrziti. No, budimo realni, Vadera nitko ne mrzi.

Nedovoljno objašnjenje političke situacije (koja bi trebala biti temelj *Star Warsa*) kroz trilogiju u zadnjem filmu postaje nezanemarivo s obzirom na lakoću mijenjanja uloga i pojavljivanja ogromnih brojeva neprijatelja i pozitivaca. Stoga će se gledatelj, umjesto da se uživi u priču, često pitati „Kako i zašto?“ i biti primoran sam popunjavati rupe.

Zaključkom zadnje trilogije očito je da ni najpoznatija filmska franšiza nije izuzetak u modernom trendu vizualno savršenog i potpuno nepromišljenog. Kopiranje originalne priče neće učiniti trenutke filma koji su trebali biti velikog značenja više zasluženim, kao što ni oslanjanje na nostalгиju neće izbrisati razočaranost koji su mnogi osjetili gledajući kako Disney masakrira omiljeni im, nekoć epski svemir. Uspon Skywakera – sraz *Star Warsa*. I felt a great disturbance in the Force.

„Nakon četrdeset godina? To je to?“

– Anthony Daniels, voljeni C-3PO, reagira na završetak sage

autorica: Lea Smiljanic





Kako je Baby Yoda ukrao Internet,

a Oberyn Martell konačno naučio da kacigu glavu čuva

RECENZIJA SERIJE *THE MANDALORIAN*
(UZ BROJNE DIGRESIJE I LUTANJA OD TEME)



Lovac na ucjene Boba Fett, unatoč tek sporednoj, a ne pretjerano ni pozitivnoj ulozi u originalnoj *Star Wars* trilogiji, oduvijek je imao stanovitu, meni osobno ne pretjerano shvatljivu bazu obožavatelja. Gledatelji su htjeli znati više o kontroverznom *bounty hunteru*, pa im je u *prequel* trilogiji bačena kost u obliku njegovog podrijetla i gubitka oca Janga čiju kacigu, koju će ubuduće i sam nositi, drži u rukama u zadnjoj sceni u kojoj ga vidimo glavom i bradom (što se tiče Jangove glave, nisam sigurna je li i ona bila u kacigi – morala bih opet pogledati tu scenu, no sjećam se da je potez Winduovog legendarnog ljubičastog *lightsabera* bio poprilično... *odsječan*. (See what I did there?)

Uglavnom, serija *The Mandalorian* nema nikakve veze s Fettovima, kao što su neki u prvi mah pomislili. Ali svakako ima veze s glavama. (Nikako se otarasiti tih glava.) Naime, Mandaloriani su ceh lovaca na ucjene (ne nužno i glave – ovisi o zadatku) veoma posvećen svome poslu koji je za njih zapravo stil života. Žive po određenom kodu i ni za živu *glavu* (he-he) ne bi ga prekršili. Sve dok... (Nećemo *spojlati*.)



Glavni lik ovog serijala, inače prvog igračnog u *Star Wars* franšizi, stanoviti je Mandalorian kojeg, u nedostatku imena, svi zovu jednostavno – Mando. E, taj ne skida kacigu s glave. (Sve dok...) Unatoč mantri „This is the Way” koju ponavlja kad god ga netko dovoljno hrabar upita zašto je tomu tako, ja imam drugačiju predodžbu. Naime, Manda glumi Pedro Pascal. Iako je ostvario stanovitu ulogu u seriji *Narcos*, mislim da će zauvijek ostati zapamćen kao karizmatični i naizgled nepobjedivi Oberyn Martell iz serije *Game of thrones*. Ili bar njene treće sezone, jer, kao i velika većina likova, nije bio dugog vijeka. (Ovdje ću si *spojlere* dopustiti jer tu seriju nisu pogledale samo moje dvije bake i možda još koja (ne)sretna duša, a nekako sam mišljena da ih ni ovaj članak neće pretjerano zanimati, pa je sve pošteno.) Uglavnom, iako je Oberyn samom svojom pojавom stekao simpatije, pa čak i status jednog od omiljenijih likova te franšize, njegovu slavu vežemo uz jedan nesretni i mnogima jedan od traumatičnijih događaja u životu. (Pogotovo onima koji nisu čitali knjige i nisu znali što ih čeka, jer čak ni nama koji jesmo nije bilo svejedno.) Osobno sam (bar mi je tako rečeno – nema šanse da bih tu epizodu gledala sama) izgledala kao Ellaria Sand kada se na Oberyna srušila stanovita Planina i doslovno mu, nakon što mu je jednim udarcem izbila sve zube, zarila palčeve u očne duplje i skršila lubanju. Malo ću se pohvaliti i reći da sam kao statistkinja sudjelovala na snimanju te scene u ruševinama dubrovačkog Belvederea i uživo gledala snimanje te scene nanovo i nanovo i nanovo, no to se svodilo uglavnom na to da bi Bjornsson Pascala zaliо umjetnom krvlju (nanovo i nanovo i nanovo) i to bi bilo to. Nikakvo letenje Zubiju, kopanje očiju ni eksplodiranje lubanja. Patetično. Tako da je moja reakcija na odgledanu scenu vjerojatno zapravo bila upravo onakva kakvu se od mene

očekivalo da odglumim tijekom statiranja, no to naprosto nije išlo. Niti sam, očigledno, dobra glumica, niti je bilo ugodno satima stajati na otprilike +35 °C u kostimu koji je zaudarao ispod, zanimljivo, samo jednog pazuha. (Neću navoditi imena, ali kostim sam vidjela u prvoj epizodi prve sezone na stanovitom srednjem djetetu stanovitog incestuznog para pri njihovom dolasku u Winterfell, pardon, *Oštrozimlje*. Možda sam



preoštra (he-he), jer kostim je vjerojatno nosilo xy statista prije mene, a možda sam se samo htjela pohvaliti da sam nosila Myrcellin kostim. Ups, ipak sam rekla ime.) U seriji se pojavljuje još jedna Pascalova kolegica iz *Game of Thronesa*, Natalia Tena, koja utjelovljuje Twi'lekitu Xi'an, koja po pojavi i gestama odaje dojam kao da je jedan od metamorfomagičnih eksperimentiranih njezine najpoznatije uloge, Nymphadore Tonks iz *Harry Potter* franšize, pošao po zlu i pretvorio je u plavu Harley Quinn. I ne kažem to nužno kao nešto negativno, iako za Harley nisam pretjerano *luda*. Uz nju, cijela paleta zanimljivih (uglavnom opasnih) likova ukrštava putove s Mandom na njegovom putovanju.

Malo sam se previše udaljila od teme, ali to vam uglavnom tako biva kad počnem pričati o sebi (*zamahuje kosom*). Poanta je bila – Pedro Pascal naučio je da kacigu glavu čuva i nema te sile ni Sile koja bi ga natjerala da je skine dok vani vrebaju drugi lovci na ucjene, umirovljeni *assassini*, rogati stvorovi odlučni u namjeri da vas ubiju, pa čak i maleni Jawe koji, kad se udruže, mogu predstavljati poprilično irritantan trn u oku kada ih se želite otarasiti. A primjetila sam i da se drži uglavnom pustinjskih planeta – nema nikakvih planina uokolo. Usprkos tome, ili upravo zbog toga, što se radnja zbiva nakon pada strašnog Carstva i smrti (*coughing* – oprostite, nešto mi je zapelo u grlu) strašnog Cara i njegovog još strašnijeg sluge, Darthu Vadera, svi su na oprezu. Možda zato što zapravo ne vlada mir, nego anarhija (First Order još se nije pojavio, a Kylo Ren bio je, ako sam



dobro izračunala, tek beba kojoj je u tom trenu glavna briga bila tek „dovršiti ono što je njegov djed započeo“). Dobro je Anakin Skywalker jednom davno izjavio u vezi diktature: „Well, if it works...“ Naizgled je samo zezao Padmé pokušavajući je „zbariti“ na rascvjetanom proplanku ispod savršenog plavetnila Nabooovog neba, no mislim da smo do sada svi svjesni činjenice da se zapravo nije šalio. (Imajte na umu, Anakin je, istina, bio izmanipuliran, no bio je daleko od glupog čovjeka. Samo nešto za razmotriti.)

Uglavnom. Glava. Kaciga. Koja je možda i skinuta, a možda i ne. (Znam, nedokučiva sam. Inače, u pokeru briljiram.) A sada ono glavno,

koje nema toliko veze s glavama, ali može se i na taj način gledati – The Child. Baby Yoda. Stvorene tako slatko da je očito da je mješavina najsladje lutke na svijetu i najnaprednijih CGI efekata, a u isto vrijeme tako realistično i ne toliko očito da nije stvarno. (Zaboravite li na tren da ne postoje, barem koliko nam je do sada poznato, mali zeleni. A postoje li, nadam se da izgledaju ovako.) O ovom misterioznom stvorenju ne znamo puno toga osim da je sladak, da očito pripada istoj vrsti kao jedan od najjačih Jedi Mastera, Yoda (zbog čega ga se i zove Baby Yoda – ime vrste zapravo nam nije poznato), da je jako tražen, izrazito *Force sensitive* i da će, unatoč infantilnoj dobi, zaštititi one za



koje osjeća da štite njega. Zapravo sam malo ljuta na određene sposobnosti koje ima, a koje su isto tako neobjasnjivo prikazane i u *The Rise of Skywalker*, a koje bacaju u vjetar glavnu premisu na kojoj su građeni *prequelii*. No, za svu nekonzistentnost okrivit ćemo Riana Johnsona i Jar Jar Abramsa (predlažem da ih postavimo kao krnje na nadolazećim maškarama) i reći Mandu „*You shall pass*“. Vratit ćemo se Baby Yodi i spomenutim njegovu najjaču sposobnost, a ta je da uspijeva zarobiti i najtvrdja srca. Ne mislim samo na naša, nego i na Mandovo, koji ga je, naizgled cijepljeno od bilo kakvih emocija (realno, čovjek stalno nosi kacigu, drugačije i ne bi trebao izgledati, no unatoč tome, zahvaljujući Paschalovoj glumi, kada emocija treba biti – vidljive su), nakon prvotnog odbijanja ipak uzeo pod svoje. I otada ga brani životom, pokušavajući u međuvremenu otkriti što je uopće toliko posebno u tom djetetu i zašto ga svi pokušavaju pronaći.

Isto vrijedi i za nas. Od teorija da se radi o reinkarniranom Yodi, preko one da je njegov potomak, do one da s Yodom dijeli samo pripadnost vrsti. Vrsta je jako rijetka i jako specifična, no ne znamo je li to razlog zbog kojeg ga se svi žele dočepati ili ipak ima nešto posebniye u tom specifičnom primjerku. Isto tako, ne znamo jesu li svi pripadnici te vrste jaki u Sili. Toliko pitanja, toliko malo odgovora, toliko puno *memeova*. Internet je, naime, eksplodirao. Za svaku situaciju za koju se *meme* može napraviti – napravljen je uz sliku Baby Yode. Najpoznatiji je onaj u kojem nonšalantno drži šalicu juhe dok se ispred njega odvija borba na život ili smrt. *Captione* možete i sami zamisliti. WhatsApp razgovori pretrpani su *gifovima* s njim u glavnoj ulozi, a šalju ih čak i ljudi koji nisu obožavatelji *Star Warsa* i *The Mandalorianu*. Daj ljudima nešto slatko i pojest će to – baš kao što je Baby

Yoda nemilosrdno pojeo žabu, koju je jedva uhvatio i za koju smo mislili da se s njom želi samo igrati, u jednoj od smiješnijih scena sezone. Nisam sigurna, no možda je Lucasu dosadilo da Yodu zovu žabom pa je ovaj detalj upravo iz tog razloga ubačen.

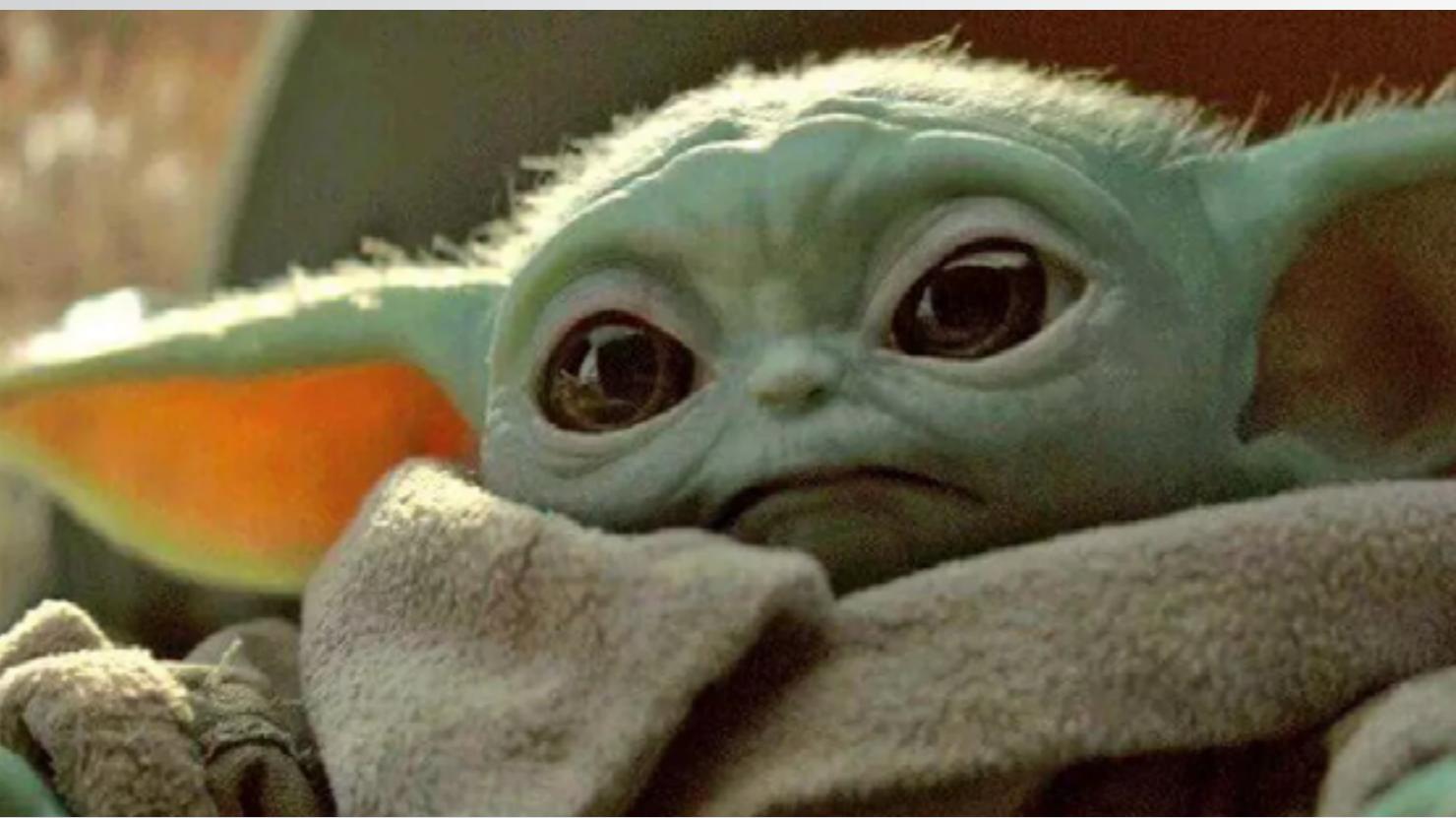
Što se tiče samog Lucasa, mislim da on ne sudjeluje previše u ovom projektu. *Star Wars* je, kao što svi znamo, kupio Disney i – izmaksrirao ga. Iako zadnja trilogija nije vrijedna spomena, *The Last Jedi* nužno je komentirati jer onakvo ruglo od filma nisam vidjela još od *The Rooma*, a imam osjećaj da ovaj neće postati sasvim neplanirani klasik. *The Rise of Skywalker* za nijansu je bolji, ali još uvijek je tako bolno disneyjevski, što ne čudi s obzirom na nedavnija ostvarenja J. J. Abramsa. Ponekad se uhvatim kako ozbiljno razmišljam o onoj teoriji da je Jar Jar Binks zapravo Sith Lord i *mastermind* koji stoji iza svega. Nапослјетку, od njegove pojave sve je i krenulo nadolje. Palpatine je možda Abramsov *puppet*, no Abrams je Binksov. No, na *The Mandalorianu* se sve to čak toliko i ne osjeti. Njegov

tvorac je Jon Favreau, mlađoj publici poznatiji kao Happy Hogan iz MCU-a (također, *oh happy*, otkupljenog od strane Disneya), a onoj malo manje mlađoj iz serije *Friends*, gdje glumi Peeta Beckera, Monicinog dečka multimilijunaša, uspješnog biznismena i softverskog genija čija je nagla transformacija u kontinuiranu „vreću za udaranje“ pri opsesivnim nastojanjima da osvoji naslov UFC prvaka razorila njihovu vezu. Ono što je zanimljivo za istaknuti je da je Favreau zaslužan i za stvaranje nekih od MCU filmove, kao i za, primjerice, *Cowboys and Aliens*, *Jungle Book* ili pak *The Lion King*. U animiranoj SW seriji *Clone Wars* čak je posudio glas jednom liku. Stoga se ideja koja je proizašla iz glave tako svestranog i uspješnog čovjeka, a prije svega istinskog obožavatelja i geeka, objeručke prihvatile. I on je itekako opravdao očekivanja (i, naravno, iskoristio priliku i za jedan *cameo*).

Iako je Disneyjev logo na početku svake epizode bolna šaka u oko, nakon *recapa* pretvodne epizode pojavljuje se logo Lucas Filma i najavljuje veoma jednostavnu i osvježavajuću



„špicu”. Umjesto žutih slova, na ekranu se velikom brzinom izmjenjuju – opet kacige. I to redom ovih vlasnika: Darth Vader, BB-8, C-3PO, Kylo Ren, R2-D2, Rebel Alliance member, Scout Trooper, First Order Stormtrooper i, na kraju, Mandalorian. Kacige pozitivaca popraćene su plavim svjetлом, a negativaca crvenim (First Order Stormtrooper u tom je slučaju očito Finn). Na kraju toga svega vidimo „Star Wars” u klasičnom fontu žute boje. Dakle, serija daje *homage* franšizi, no tu prestaje svaka povezanost s njom. Skywalker nema ni za kap, i po tome se vidi da *The Mandalorian* ne pripada doista „Keeping up with the Skywalkers” showu. Radi se o originalnoj, zasebnoj i jednostavnoj seriji, koja ne pršti od pretjeranih *plot twistova* i koju ne mogu nazvati genijalnom, ali u usporedbi s



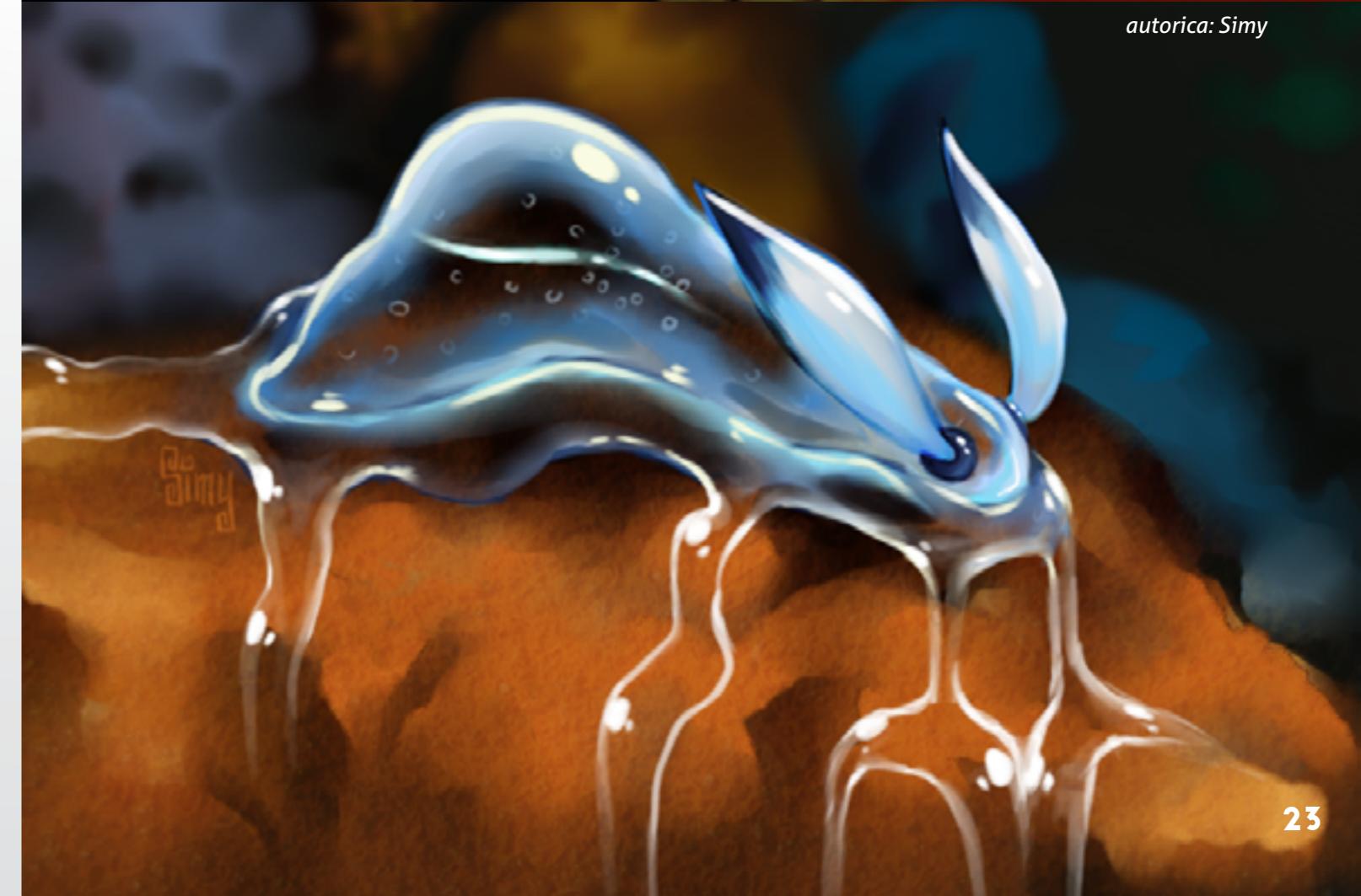
novom trilogijom i više je nego zadovoljavajuća te dolazi kao melem na ranu. Kao što je prvi film postao *A New Hope* za galaksiju, možda je *The Mandalorian* nakon TROS-a poslan kao *nova i jedina nadba za povratak* Lucasovog *imperija*. Po atmosferi bih je usporedila s jednim neprežaljenim, također svemirskim *western* klasikom – serijom *Firefly*. Ako vâs koji niste pogledali seriju do sada nisam „kupila”, vjerujem da ovim jesam. Ako nisam... pogledajte *Firefly* jer očito ne znate o čemu pričam. Da znate, već biste palili torr... ovaj, neku sasvim legalnu stranicu za gledanje serija.

Roga has spoken.

autorica: Ivana Roguljić



autorica: Simy





"TOSS A COIN!"

RECENZIJA PRVE SEZONE SERIJE *THE WITCHER*

Netflixova adaptacija *The Witcher* sage na raspolaganje je dobila više nego obilje materijala za korištenje u svom prikazu priče, ali s tim automatski i puno očekivanja za ispuniti i vjernih obožavatelja za zadovoljiti. Casting je odrđen vrhunski, počevši od Henryja Cavilla, kao samog obožavatelja franšize i poznanika mutiranih heroja (a i, budimo iskreni, neloše pojave), u glavnoj ulozi Geralta od Rivije. Uloga moćne čarobnice Yennefer pripala je Anyi Chalotri, dok mlada Freya Allan portretira Ciri, čuvaricu ključa spasenja. *The Witcher* sadrži obilje radnji, glavnih i sporednih, vremenski isprekidanih i izmiješanih, a sve one prikazane su kroz oči ovih triju najvažnijih likova.

Emmyju za najbolju dramsku seriju). (Za one koji su zaboravili, Targaryeni bi trebali imati ljubičaste oči, a to je samo jedan u nizu trnova u očima obožavateljâ koje redateljima nikako ne mogu oprostiti.) No hoće li *The Witcher* doista naslijediti GoT u kategoriji najpopularnije serije „mača i magije”, kao što su mu još prije samog završetka snimanja tepali, još ćemo vidjeti. Prva sezona ipak nije toliko dobra kao kod prethodnika. Srećom, materijala ima i, ono što je najbitnije – dovršen je!

Sve one koji su s ovom sagom upoznati preko nekog drugog medija, ni ovaj neće razočarati, a u slučaju da vam je ovo prvi susret s njom, bit ćete oduševljeni. Brzo se pridružite ovoj osmosatnoj avanturi koja je samo početak serijala koji će zasigurno održati i saznajte što se to krije iza zaraznih stihova pjesme “Toss a coin to your Witcher”, najnovijeg trenda obrada s YouTube-a koju u posljednje vrijeme mnogi potiho ili pak malo manje taho pjevuše.

autor: Luka Palac

Priča prati preživljavanje jednog witchera, mutiranog lovca na čudovišta i našeg glavnog junaka, koji rješava probleme oko kuće, u kući, u polju, ma gdje god hoćete. Ako vam treba konačno rješenje za čudovišta – zovite Geralta od Rivije. Uspon Yennefer od “pigleta” do ljepotice i moćne čarobnice, kao i cijela njena priča, upoznat će vas s magijom i načinom na koji funkcioniра u ovom svijetu. Zadnje, ali ne i manje bitno, Cirin je bijeg od vojske carstva Nilfgaard. Serija na odličan način prikazuje likove poput domišljatih čarobnjaka, korumpiranih vladara i raspjevanih bardova, te uspješno rekreira opaka čudovišta kakva smo vidjali u videoigri, no, kao što je i očekivano, samo uz prvu sezonu ne dostiže, niti može dostići dubinu kakvu su dosegnule knjige i videoigra.

Što se tiče produkcije, na visokom je nivou. CGI je besrijekoran i nepretjeran, čudovišta su odlično napravljena, a Geraltove žute, Yenneferine ljubičaste, pa čak i Cirine neprirodno izražene zelene oči još su jedna pljuska tvorcima serije *Game of thrones* nakon debakla koji se naziva zadnjom sezonom (unatoč osvojenom



Među jude, zviri i beštimje

RECENZIJA SERIJALA
KNJIGA I IGARA THE WITCHER

Među obožavateljima fantasy žanra teško je naići na one koji ne znaju za Witchera. Priču o mutiranom lovcu na čudovišta „veoma širokog“ vokabulara zadnjih je nekoliko mjeseci kolosalno proslavila Netflixova istoimena serija. No udaljimo se na trenutak od epizodnih adaptacija i pogledajmo u prošlost – u svijet Kontinenta predano i detaljno izgrađen kroz knjige te zatim majstorski preslikan u igre istih naslova. Obožavatelji jednih i drugih možda će pomisliti kako je (pomalo) nepošteno da serija najednom, u kratkom vremenskom roku i tolikoj mjeri, prigrabi svu slavu. No današnji svijet funkcioniра na principu reklama (nismo ni svjesni koliko), stoga bi bilo kakav drugi ishod bio iznenadujuć. Pogotovo uzme li se u obzir da je glavnog lika utjelovio ni manje ni više nego Henry Cavill, glumac takve vanjštine koja je garantirala da će Witcheru naglo porasti postotak obožavatelja ženskog spola (ili generalno bilo koga tko ima oči i barem malo cijeni estetiku). Doduše, nema potrebe pretvarati se da svima nam voljeno štivo i gejm nisu bili već dovoljno poznati. Doista, književni serijal poljskog književnika Andrzeja Sapkowskog i gejmerska realizacija studija CD Projekt Red, također iz Poljske, dosegnuli su rekordne uspjehe u respektivnim domenama i često su izdvajani kao ogledni primjeri fantasy knjiga i igara. Ovim osvrtom udijelit ćemo malo ljubavi i njima, kao i franšizi i svijetu od kojih smo u Netflixovom ostvarenju vidjeli tek djeliće.

Geralta iz Rivije prvi put susrećemo u knjizi *The Last Wish*. Ovaj naslov, kao i idući u nizu, *Sword of Destiny*, objavljen je kao zbirka pripovijetki koje oblikuju priču o čuvenom *witcheru* i svijetu u kojem živi. Popraćen petodijelnom sagom te naslovom *Season of Storms*, čija radnja je smještena između dviju priča prve knjige, knjižki serijal Sapkowskog broji ukupno osam dijelova. Jedinstveno okruženje u koje je priča smještena svojevrsni je prikaz srednjovjekovnog društva slavenskih korijena. Geralt, Bijeli Vuk ili *Gwynbleidd* – mutirani nečovjek, proizvod čarobnjaštva i alkemije, živi kao plaćeni ubojica čudovištâ koji za istrebljenje bilo kakvih nametnika koji prijete životima kako kraljeva, tako i kmetova, vješto koristi dva mača – jednog od srebra i drugog od meteorskog čelika. Međutim, Geralt, kao i svaki pripadnik ceha *witchera*, prezren je i odbačen baš kao i štetočine za čiji ga se izlov unajmljuje. Društvo koje autor oslikava smješteno je u surov svijet koji je sam po sebi konstantna prijetnja po život pa ne pokazuje ni najmanje znakove prihvaćanja „nakaza“ u bilo kakvom dodiru s „poganom“ magijom i u takve rado ubraja vilenjake, patuljke i



ostale neljudske rase. A magija je itekako prisutna, kako kroz nebrojene vrste čudovišta, tako i preko čarobnica i čarobnjaka. Potonji su prikazani kao mješavina institucijskih magova (kao u, primjerice, serijalu *His dark materials*), druida i mistika (poput onih u Tolkienovom svemiru), te vračeva i vještica karakterističnih za slavenski folklor. Praznovjerje i mitologija također su prisutni te je već kroz prvih nekoliko priča vidljiv utjecaj koji su na Sapkowskog imali razni ovozemaljski izvori. Tako možemo primijetiti mračne satire bajki poput one o Zlatokosoj, legende kao o kralju Arthuru, države i pokrajine inspirirane srednjovjekovnom Francuskom, Njemačkom i drugim europskim državama, kao i razna stvorena i običaje iz slavenskih i nordijskih mitologija. Ovo jedinstveno okruženje detaljno je oslikano u prvim dvjema knjigama koje, kroz oči individualaca i društva, prikazuju raznolike svjetonazole, filozofiju i metaforičke aspekte svakodnevnog života. Općenito, zbirke pripovijetki poprilično su alegorijski konstruirane i anegdotalne.

Što se tiče sage o *witcheru*, u ovom antološkom serijalu do izražaja dolazi prozaični stil Sapkowskijevog pripovijedanja. U autorovom pristupu jasno je vidljiv Tolkienov utjecaj – priča je ispričana kao kompendij povijesnih događaja i mitova koji ih okružuju. Koristeći sjećanja i doživljaje različitih likova, pisac događaje rijetko opisuje direktno, a češće fragmentirano, nelinearno i iz različitih perspektiva. Ovaj pristup čitatelje konstantno drži na iglama – svaki prekid u poglavljiju je *cliffhanger*, a informacije nam se daju na kapaljku taman u tolikoj mjeri da samo žudimo saznati što se sljedeće dogodilo. Malo je reći da se na knjige lako navući. Od *Blood of Elves* pa sve do *Lady of the Lake*, saga prati Geralta, Yennefer i Ciri kroz šume i gore, otoke i dvorce, portale i pustinje. Gotovo je nemoguće opisati sav lanac događaja koje prolaze i čitavi arhipelag likova i raznobojnih osobnosti na koje nailaze, a da pritom napišem išta što bi bilo kraće od neke od pripovijetki iz prvi dviju knjiga. Međutim, od početka do samog kraja, životi *witchera*, čarobnice i njihove posvojene kćeri upleteni su u vrtlog proročanstva, sudbine, kaosa i magije, kao

i individualaca, organizacija i misterioznih sila koje neprestano izmiču razotkrivanju, a vuku konce životâ svih stanovnika Kontinenta, bili oni toga svjesni ili ne (a najčešće je ovo drugo slučaj). Jako se često doima kao da su protagonisti u svemu ovome nemoćni i rezignirani te da se, kao ribe na suhom, koprcaju u borbi s neizbjježnim. A možda su doista zamijenili zvijezde za odraze

CD Projekt Red dao nam je tri naslova i malo je reći da je svaki od njih ostvario značajan uspjeh u svijetu videoigara. Radnja u igrama odvija se nakon radnje u knjigama (osim u nekoliko dodatnih *levela* izvan glavne priče), ali u potpunosti je izgrađena na svemiru koji je Sapkowski tako temeljito opisao. Predani detaljima, tvorci igara nastojali su ostati što vjerniji izvornom materijalu i na svojevrsni umjetnički način kroz oči, ili, bolje rečeno, iznad ramena svima nam najdražeg *witchera*, dočarati društvo i atmosferu opisane u knjigama. Prva igra započinje pronalaskom Geralta, ranjenog i izgubljenog pamćenja, što je sasvim prikladno za nešto što se oslanja na tako dugo i široko izgrađen *fantasy* svijet, ali također na jednostavan način uvodi igrače u mehaniku, likove



noćnog neba u ribnjaku? Što je istina? Okršak leda... Svakako, ovom dojmu pogotovo pridonoši subjektivni i nelinearni stil pripovijedanja, svojevrsno emocionalno rušenje tzv. četvrtog zida, čime Sapkowski uspješno i uvelike postiže saživljavanje s likovima. Saga poseban naglasak stavlja na Ciri, iliti Cirillu Fionu Elen Riannon, bivšu princezu Cintre i Geraltovo „dvostruku dijete iznenadenja“. Od bijega iz ruševina svog doma do *spojler spojler spojler*, princeza doživljava drastične promjene i razvoj osobnosti, dok joj teret navodne sudbine i više svrhe konstantno visi iza leđa i diše za vratom. Ciri je, recimo to tako, *višedimenzionalni* karakter, ali na čitateljima je da to otkriju sami.

Nakon knjiga i poprilično neuspješne ekranizacije u obliku miniserije naslova *The Hexer*, konačno dolazimo do igara. Poljski studio





i sve komponente *gameplay-a*. Prije nego što se uopće snađemo i pojmimo što bi to točno trebao biti *witcher*, koji vrag je *Aard*, kako izvoditi pируete, što će nam taj *albedo*, prije nego se uspijemo zapitati: „I dobro, što sad?“ kad smo konačno pohvatali prethodno navedene stvari, ubačeni smo u svijet uz minimalne pomoćne kotače. A svijet nam prvo oduzima život prijatelja (kojeg se, ustvari, ni ne sjećamo), zatim nam zabranjuje ulaz u grad jer su *witcheri* „nakaze“, cijelo nas vrijeme prati podmuklim pogledima i psovkašima ispod glasa, dok istovremeno ovisi baš o tom čuvenom lovcu na čudovišta kao spasitelju. Ovakvo veoma naturalističko okruženje igračima pruža jedinstven doživljaj kako je to točno biti Geralt iz Rivije, što se slaže s knjigama i taj dojam slikovito, zvukovno i u potpunoj imerziji proširuje. Geraltov cijeli život je, jednostavno rečeno, *vrijeme prezira* i mi kao igrači prisiljeni smo to prihvati. Već od prve igre jedna fiksna ideja neprestano se ponavlja – svatko ima kapacitet da bude gad. Zaboravite uzvišene vilenjake i marljive patuljke; od kraljeva i lordova, preko vojnika i gerila pa sve do potlačenih seljaka – svatko gleda prvenstveno svoje interese, a rijetke igle u plastu sijena su ustvari sposobne učiniti nešto za druge. Kao, primjerice, Geralt. No prateći ovaj način razmišljanja, suočeni s konstantnim konfliktima i posljedicama svojih radnji, igrači vrlo skoro dolaze do zaključka da ne postoji pravilan izbor. I dok nam je u igrama omo- gućeno da odaberemo bilo kakav pristup, u spektru od viteza na bijelom konju (tj. na kestenjastoj mlađoj kobili) do podmuklog kriminalca, neizbjježno je da će neki patiti zbog naših odluka, što u odličnom slaganju sa Sapkowskijevim stilom govori o moralnom sivilu i smislu odnosno besmislu pridržavanja kodeksa. Ok, možda nam prekipi konstantno nošenje s ljudima i njihovim problemima te se baš poput Geralta u knjigama vratimo jednostavnijem životu, samotno lutajući močvarom i mlateći *drownere*. Kako smo mogli znati da će to dovesti eksplozije u populaciji vukova, koji će onda izložiti sve jelene? Ništa, vraćamo se u Novigrad, gdje su najgora čudovišta ustvari ljudi. Ako niste igrali igre, upravo je ovo doživljaj koji vas prati kroz svaki trenutak.

Konkretnije, prvijenac *The Witcher* uveo je fanove RPG žanra u svijet Kontinenta, na sveopće oduševljenje publike željne svježeg i imerzivnog, čemu su temelje udarili tadašnji naslovni kao što su *Elder Scrolls*, *Mass Effect* i *BioShock*. Skupa s drugim naslovom, *Assassins of Kings*, stvorena je priča jako nabijena političkim tenzijama i spletkama vladara i čarobnjakâ, što neodoljivo podsjeća

na *Game of Thrones*, a ustvari je tipični Sapkowskijevski stil. Kroz nebrojenu hrpu *questova* susrećemo se s raznim lokacijama, situacijama i likovima iz knjiga, uz vjernu pratiteljicu Triss Merigold te komični duo, barda Dandeliona i patuljka Zoltana. Usto, osim što nam igre pružaju više nego dovoljno prilika da pretjeramo u konzumaciji alkohola, omogućeno nam je da provedemo Geralta i kroz druge karnalne aktivnosti, u kojima su čuvenom *witcheru* ciljana publika mahom čarobnice, drijade, vampirice i slične dame. Nečovjek ima ukusa, što se može. Treća igra, naslovljena *Wild Hunt*, definitivno je ostvarila najveći uspjeh s engineom, grafikom, pričom i mehanikom, savršeno uklopljenim u jednu cjelinu daleko ispred svog vremena. Ovaj *Magnum opus* CDPR-a, uz dvije ekspanzije, postavio je gotovo nedostižan standard uspešnog izvođenja svih komponenti igre, što je potvrđeno višestrukim nagradama za igru godine. Igra se često stavlja uz bok s legendarnim *Skyrimom*, a mnogi strastveni *gameri* smatraju *Wild Hunt* boljim i uspešnijim ostvarenjem. Radnja *Witchera 3* debelo se oslanja na prijašnje dvije igre, uz mogućnosti uključivanja dotadašnjih odluka igrača i unošenja njihovih posljedica u svijet. Međutim, u srži je ovo jedna majstorski odigrana priča o pripadnosti, obitelji i ljudima koji

nalaze jedni druge te baš kao i književna saga, veći naglasak stavlja na Ciri (iako je protagonist Geralt, makar ne uvijek). Radnja nas uvodi u posljedice još jedne invazije Nilfgaarda protiv sjevernih kraljevstava. Geralt, kojem se skoro u potpunosti vratilo izgubljeno pamćenje, prati miris jorgovana i ogrozda kroz ratom razorenou Temeriju. Poput *madeleine* kolačića, tragovi ga vode do voljene čarobnice Yennefer od Vengerberga, nakon čega oboje love mrvice glasina u potrazi za posvojenom kćeri Ciri. Priča ima nekoliko mogućih završetaka, ovisno o raznim izborima s kojima je Geralt suočen, čije posljedice oblikuju svijet i doživljaj igre. Tako se može dogoditi „najgori završetak“, koji bez sumnje nije ostavio ravnodušnima ni igrače sa srcima od kamena (*pun intended*). No dobro, uvijek možemo *loadati* stari *save*, ignorirati glavni *questline* i vrijeme provoditi produktivnije, igrajući *Gwent* ili tragajući za odgovorom na vječno pitanje: Yen ili Triss? Bilo kako bilo, upravo ovo svjedoči tome koliko igra ustvari ima moć uvući nas u svoj svijet i koliko se moguće emocionalno vezati za likove i saživjeti s pričom, baš kao što je slučaj u knjigama. (Ovo, a i to koliko puta mi je palo na pamet da probleme u životu jednostavno pokušam riješiti koristeći *Aard*, *Igni*, *Yrden*, *Quen* i pogotovo *Axii*.)



Andrzej Sapkowski i CD Projekt Red pružili su nam, bez sumnje, nezaboravna iskušta u *fantasy* svijetu. Iako je taj uspjeh izgrađen na istoj franšizi, pisac i studio nisu bili baš kao prst i nokat. Naime, Sapkowski nije vjerovao u sposobnost igre da prenese priču o *witcheru*, smatrajući je inferiornim formatom koji nikada neće biti na razini književnosti. Zbog toga im je *copyright* prodao za simboličnu cifru, nešto manju od 10000\$. CDPR i obožavatelji su ga, naravno, razuvjerili. Nakon toga, *gravy train* je ipak bio premaston da bi ga se propustilo pa je Sapkowski odlučio tužiti studio. Nakon što su nesuglasice podmirili ciframa o kojima se obični smrtnici ne usuđuju niti razmišljati, pisac je ovaj put odlučio ipak ne propustiti priliku da omasti brk te je postao savjetnik Netflixove ekranizacije. CD Projekt Red usmjerio se na novi projekt, jednako ambiciozan i obećavajuć, *Cyberpunk 2077*. Od studija koji je uvijek bio poznat po poštrenom odnosu prema obožavateljima i predanosti kvaliteti imamo velika očekivanja, pogotovo u ova teška vremena kada smo suočeni s neprestanim razočaranjima koja nam serviraju Blizzard, Bethesda, EA i druge *gaming* kompanije uz koje smo odrasli. No, do dolaska novih naslova i novih sezona, ne šteti još jednom prošetati poljima Ard Skelliga, popiti koju čašu Koljača iz Blavikena (budimo realni, svi smo vino nazvali tako) ili krenuti na psihodelični *trip* koji je zadnja pripovijetka iz knjige *Sword of Destiny*. Kao dugogodišnji obožavatelj igara, knjiga, a sada i serije, mogu još samo reći da željno iščekujem reakcije fanova serije kada se konačno otkrije tko je ustvari gospodin *Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd*, za što pretpostavljam da će biti jednakih razmjera kao i reakcije na povratak stanovitog lika slično dugog imena u ekspanziji *Blood and Wine*. Bez daljnjih spojlera, pozivam vas da uzmete *bookmarkove* i tipkovnice i unesete se u fantastični svijet Kontinenta kako god znate i umijete, dok se ja kontroliram da ne prevedem cijeli ovaj osvrt na *Elder speech*.

Va fail, luned.

autor: Hrvoje Vrcan



autorica: Simy

POVRATAK JEDI ISKUSTVA

RECENZIJA VIDEOIGRE
JEDI: FALLEN ORDER

Nakon dugog iščekivanja, Respawn Entertainment kraj 2019. godine obilježava novom videoigrom unutar *Star Wars* franšize – *Jedi: Fallen Order*. Radi se o *single-player* akcijskoj avanturi čija se radnja odvija pet godina nakon filma *Revenge of the Sith*, dakle u vrijeme moćnog Imperatora i njegove desne ruke Darth Vadera. Galaksijom vladaju strah i trepet, skoro svi su Jedi istrijebljeni, a šaćica pokreta otpora tek se formira. Igra prati priču mladog Padawana Cala Kestisa, čiji trening brutalno prekida Zapovijed 66 i osuđuje ga na život skrivanja na planetu



Bracca gdje se bavi spašavanjem ostataka brodova iz Ratova Klonova. No potiskivati Silu dugo gotovo je nemoguće, te se pri spašavanju najboljeg prijatelja Cal „odaje“. Tada počinje njegov bijeg od Imperija, točnije od Inkvizitora poslanih da ga ubiju – Second i Ninth Sisters. U bijegu za goli život nailazi na nove prijatelje i postaje dio posade na *Stinger Mantisu*, putujući na razne planete, otkrivajući tajne Jedi reda i pomažući u beskrajnoj bitci protiv Imperija i drugih na mračnoj strani Sile. Uza sve to uz njega je njegov odani droid BD-1 koji služi ne samo za otvaranje kutija, svladavanje tehničkih prepreka i liječenje, nego i za moralnu podršku i pomoći pri rješavanju zagonetki.

Nailazeći na zanimljive krajolike i bića iz različitih krajeva galaksije, kroz Calovu pustolovinu postupno ćete otkrivati dijelove njegove povijesti i sjećanja na Jedi trening koja će otključavati nove vještine baratanja svjetlosnim mačem te poboljšanu kontrolu Sile. Jedna od stvari koja Cala čini posebnim mogućnost je da dodirom pomoći Sile osjeti slijed događaja učinjenih nad određenim predmetima, tzv. Sense Echo, što služi kao odličan način za istraživanje tajni u mjestima i hramovima na kojima se nađete.

Osim odličnog borilačkog *gameplaya* i brojnih zahtjevnih zagonetki, ono što *Jedi: Fallen Order* kao *single-player* igru čini izuzetno zabavnom način je odvijanja same priče u čijoj srži je tema savladavanja traume, i to sve uz tradicionalni *Star Wars* duh i teme dobra i zla.

Upoznajte nove likove, zahtjevne Inkvizitore i korisnike magije, a susretnite se i s nekim koje malo bolje poznajete. Igra je puna zabave i iznenadenja te popraćena vrhunskom glazbom i vizualnim efektima. Nije zanemarena ni pri dodjeli nagrada – osvojila je Titanium Award za igru godine i Steam ocjenu 9/10 s 32.986 recenzija.

autorica: Lea Smiljanic



Action movie game

RECENZIJA VIDEOIGRE *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE*

Call of Duty, igra koju je velika većina nas igrala, a gotovo svima je barem poznata, donosi nam novi val iznenađenja. Activision, tvrtka koja stoji iza cijelog serijala, ove si je godine dala truda što se tiče izrade kvalitetnog iskustva igranja, što se do sada nije baš osjećalo. Ogledni je primjer *CoD: Black Ops 4*, čiji su nedostatak kampanje obožavatelji doživjeli kao veliku manu.

Naime, zaposlena je nekolicina SEAL-ova s namjerom da im pomogne u što realističnjim pokretima tijekom igre, da im iz prve ruke pokaže kako to uistinu izgleda. „Oh boy, that was a good move!“ - igra *Call of Duty: Modern Warfare* izgleda predivno! Pokreti i zvučni efekti omogućuju vrhunsku uživanjenost u ulogu specijalnog vojnika uz bok kapetanu Priceu. Kampanja izgleda predivno, diže uzbudjenje od samog početka, a nepogrešiv način na koji su noćne misije prikazane oduzima dah. Pohvale prête sa svih strana, a SEAL-ovci su Activision zadužili do groba. Ovaj način igranja, uz, naravno, uzbudljivu i detaljnu priču, točno je ono što su igrači htjeli - CoD kampanja, pouzdane stare mehanike i odlično napravljene nove. Jedina primjedba je to što se kampanja zaokružuje na manjem broju sati nego što je slučaj bio s prijašnjima.

Ne smijemo zanemariti ni *multiplayer* verziju, koja je više-manje ista kao i inače, uz

dodatak potpuno novih, ali prekrasno uravnoteženih mapa. Neke su čak temeljene na stvarnim lokacijama, primjerice ulici Piccadilly u Londonu, što dodatno poboljšava realističan prikaz bitki koji postaje sve popularniji. Osim bržeg i dinamičnijeg kretanja, još jedno poboljšanje je prilagodba oružja koje je najnaprednije do sada. Tu je i opcija *crossplaya* koja je otvorena od prvog dana i omogućuje igranje s prijateljima na platformama PlayStation 4 i Xbox One ili pak na računalu.

Dodatak *multiplayeru* ove godine je *Ground War* mapa s opcijom od 40+ igrača i bogatim „voznim parkom“ koji se sastoji od tenkova, helikoptera i drugih intrigantnih prometala. Tako da, ako ste bili fan *Battlefielda*, sada više nemate izgovor da se ne okušate i u *Call of Duty*. A i vi ostali, što čekate?

„Lock and load, we are going out!“

autor: Luka Palac



autorica: Simy



ŠTO AKO KEYSASHAM NA
TEXT-TO-SPEECH APLIKACIJE?
DAL' ĆE IKO REAGIRATI?

AH, ČEKAJ!

OVO SMEĆE
NIČEMU NE SLUŽI.

©simy.on/Simy

KING OF HORROR

BIOGRAFIJA STEPHENA E. KINGA

Stephen Edwin King (27.9.1947.) američki je pisac horora i fantastike čija su djela adaptirana u nebrojene filmove, serije i stripove te koja su postala neizostavni dio današnje pop kulture. S više od 350 000 000 prodanih knjiga jedan je od najuspješnijih i najpoznatijih autora današnjice, a često ga se naziva „Kraljem horora” (što zvuči štosnije na engleskom - „King of horror”).

Još kao dijete inspirirale su ga priče H. P. Lovecrafta, kao i stripovi *Tales from the Crypt*, a pisanjem kao hobijem počeo se baviti još u osnovnoj školi. Prva objavljena priča bila mu je *I Was a Teenage Grave Robber* koju je objavio u fanzinu 1965., a dvije godine kasnije časopisu *Startling Mystery Stories* prodao je svoju prvu profesionalnu priču *The Glass Floor*.

Nakon što je 1970. diplomirao engleski jezik., radio je kao učitelj u srednjoj školi, usput objavljajući kratke priče u časopisima za muškarce od kojih je većina prikupljena u kolekciji *Night Shift*. Njegov prvi objavljeni (ali četvrti napisani) roman *Carrie* iz 1974. o



djevojci s telekinetičkim moćima polučio je ogroman uspjeh i zapravo započeo njegovu karijeru, a zanimljivo je da je nastao od odbačene ideje za kratku priču. Naime, nakon što je napisao tri stranice, bacio ih je u smeće iz kojeg ih je izvukla njegova žena i potaknula ga da nastavi pisati, nakon čega je ne samo napisao priču, nego je i produžio u roman. Dvije godine kasnije knjiga je adaptirana u istoimeni horor film koji je također bio vrlo uspješan.

Nakon uspjeha *Carrie*, King je bio u mogućnosti dati otakz i posvetiti se pisanju. Već 1975. izlazi njegov sljedeći roman *Salem's Lot* koji je adaptiran u mini-seriju, a dvije godine kasnije slavni *The Shining* po kojem je 1980. godine snimljen istoimeni film koji se smatra jednim od najboljih horor filmova ikada.

Otprilike u isto vrijeme King je postajao sve fasciniraniji idejom kombiniranja elemenata Tolkienovog Međuzemlja i „špageti-vesterna”, te je tako nastao prvi dio serijala *The Dark Tower*, o revolverašu u alternativnoj dimenziji koji hvata “čovjeka u crnom”. Serijal je izlazio u nastavcima u časopisu *The Magazine of Fantasy & Science Fiction* od 1977. do 1980., a broji sveukupno osam nastavaka, od kojih je posljednji objavljen 2012. godine. Dobio je i filmsku formu 2017. godine, no taj film nije dobio baš sjajne ocjene kritičara ni publike. U tijeku su planovi za snimanje *reboot* serije, a pilot epizoda snimala se u Splitu te bi trebala izići naredne godine.

Zanimljivo je da je u kasnim 70-ima King počeo objavljivati i knjige pod pseudonimom Richard Bachman. Bio je to eksperiment kojim je htio uvidjeti je

li njegov uspjeh slučajan ili ga je u stanju replicirati, ali na kraju ga je odao radnik knjižare koji je primijetio veliku sličnost među djelima i video da je izdavačka kuća imenovala Kinga kao autora jednog od Bachmanovih romana. Neke od knjiga koje je izdao pod ovim pseudonimom su *Rage* iz 1977. i *The Running Man* iz 1982.

1986. izdan je *It*, najprodavaniji roman u SAD-u te godine kojeg je još više popularizirala mini-serija iz 1990., kao i filmovi iz 2017. i 2019. godine koji su mu zacementirali mjesto u suvremenoj pop kulturi. Neki od ostalih Kingovih uspješnih romana su *Bag of Bones* iz 1998., *The Green Mile* iz 1996., *Misery* iz 1987., *Pet Semetary* iz 1983., *Rita Hayworth and the Shawshank Redemption* iz 1982., *Cujo* iz 1981., *The Mist* i *The Firestarter* iz 1980. i *The Stand* iz 1978. Svaki od njih pretočen je barem u jedan film ili seriju, a mnogi su doživjeli čak veći uspjeh od književnog predloška. *The Shawshank Redemption* i *The Green Mile* poznjeli su enormnu svjetsku slavu i smatraju se jednima od najcijenjenijih primjera sedme umjetnosti uopće.

Za vrijeme pisanja ovog članka King je izdao šezdeset i jedan roman i šest nefikcijskih knjiga, kao i oko dvjesto kratkih priča. Zanimljiv je slučaj kod njegovih romana i priča to što ih se većina odvija u istom takozvanom *multiverseu*, te se u radnjama često poziva na mesta, događaje i likove iz drugih djela. Uz mnoge osvojene nagrade, poput one Bram Stoker ili pak World Fantasy, kao i National Medal of Arts SAD-a za doprinos literaturi te velik broj adaptacija njegovih djela, Kingovo ime zacementirano je među legendama horor žanra, a njegova djela neizostavni su dio žanrovske literature.

autorica: Antea Benzon



Intervju s IVICOM PULJKOM

Znanost, fantastika i znanstvena fantastika

INTERVJU S IVICOM PULJKOM, SVEUČILIŠNIM PROFESOROM I SUOTKRIVATELJEM HIGGSOVOG BOZONA

Profesore Puljak, za početak nam se malo predstavite. Tko je, s Vašeg stajališta, Ivica Puljak? Ovo je jako teško pitanje. Evo mog pokušaja odgovora. Ivica Puljak je nakupina od oko 7 milijardi milijardi atoma, sastavljenih slučajno i s fantastično malom vjerojatnošću 1969. godine od atoma iz hrane i zraka koje je moja mama udisala i jela dok je bila trudna, zatim iz atoma hrane i zraka koje sam konzumirao dok sam rastao te od atoma koje je moje tijelo neprestano izmjenjivalo s okolinom do današnjeg dana. Ivica je, naravno, mnogo više od puke nakupine atoma; ti su atomi proizveli vrlo složen fizikalno-kemijsko-biočki sustav, sličan u mnogim dijelovima biljkama i životinjama, a nadogradnjom razuma i svijesti te odgovornosti da ih koristimo na dobrobit nas samih, ekosistema u kojem živimo, cijele prirode i cijelog svemira kojeg dijelimo

sa svim živim bićima. Svi ti atomi od kojeg je Ivica građen jednog dana će se vratiti prirodi i završiti u raznim oblicima, a on se nada da će iza njih ostati sjećanje na taj čudesni, premda kratkotrajni događaj kada su ti atomi tvorili jedno ljudsko biće, sa svim osjećajima, strahovima, nadama, željama i snovima, događaj u kojem su ti atomi bili s jedne strane svjesni kratkoće takve vrste postojanja, a s druge strane sretni što su dobili takvu jedinstvenu i nevjerljivu priliku, kakva se više nikada neće ponoviti u tom obliku. To je Ivica Puljak – sretan što uopće postoji, optimističan i otvoren prema budućnosti, vođen kroz život željom da bude dobar čovjek, da stvara i širi ideje o važnosti humanizma i znanosti te s nadom da će život u ovom dijelu svemira opstati još dugo, a ljudski rod biti sve bolji i odgovorniji.

Kako se razvijala Vaša ljubav prema fizici i kako ste uspjeli dogurati tako daleko u znanstvenim vodama?

Moja ljubav prema fizici i znanosti općenito počela je jako rano. Puno me toga zanimalo praktički otkad znam za sebe. U školi su mi svi predmeti bili zanimljivi i bio sam u većini dodatnih grupa iz raznih predmeta, čak i iz raznih sportova. Bio sam dobar učenik, možda i najbolji u školi. Ali nikad nisam

mislio da će biti znanstvenik. Jednostavno sam mislio da za to nisam dovoljno niti pametan niti sposoban, jer sam znanstvenike doživljavao kao *supermene*. Pri kraju fakultetskog obrazovanja, profesor Denegri, porijeklom iz Splita, a jedan od pokretača ogromnog eksperimenta u CERN-u, predložio mi je da dođem u CERN i tamo napravim diplomski. To sam i učinio i nakon toga se upustio u znanstvene vode. Zatim sam naporno i strpljivo radio, često i po 80 sati tjedno, a ponekad mjesecima ne bih spavao, u prosjeku, jedan dan u tjednu. Nakon jedno 20-ak godina takvog rada počeli su i uspjesi, preko noći. Danas mi je drago što sam toliko puno radio i trudio se, jer je to postao dio mog karaktera i sada mi praktički ništa nije teško i uživam u radu, otkrivanju tajni prirode, stjecanju novih znanja, upoznavanju novih ljudi, širenju ideja i svemu ostalom što karakterizira znanstvenike današnjice.

Što biste istaknuli kao svoj najveći životni uspjeh, a što kao najveći znanstveni? Ili se pak radi o jednoj te istoj stvari?

Moj najveći životni uspjeh moja je obitelj. Supruга i ja trudimo se odgojiti našu djecu kao dobre ljude, građane svijeta, otvorene za nove spoznaje i izazove, sretne i optimistične ljude koji pomažu drugima i ne boje se budućnosti. Nadamo se da ćemo u tome i uspjeti.

Moj najveći znanstveni uspjeh je sudjelovanje u otkriću Higgsovog bozona 2012. godine, nakon 18 godina strpljivog i predanog rada, te mjerjenje njegovih svojstava nakon otkrića, što i dalje radimo.

Često organizirate predavanja na kojima široj publici približavate pojmove kao što su Higgsov bozon i, recimo, crne rupe. Možete li nam malo opisati o kakvim se predavanjima radi i koje teme najviše pokrivate?

Radi se o predavanjima svim dobnim skupinama: od predškolaca u vrtićima, preko svih razreda osnovnih i srednjih škola, studenata raznih fakulteta, stručnjaka na konferencijama, pa sve do javnosti u gradskim knjižnicama i drugim prostorima. Teme predavanja su različite: o početku, razvoju i kraju svemira, zviježdama, galaksijama, crnim rupama, kvarkovima, leptonima, atomima, antimateriji, silama u prirodi,

otkriću i mjerenu Higgsovog bozona, LHC-u, CMS detektoru, CERN-u, teleskopima na Kanarskim otocima kojima gledamo najekstremnije događaje u svemiru, tamnoj energiji i tamnoj materiji, fizici i medicini, stanju svijeta danas i sve boljom budućnosti svijeta, o tome što smo, odakle dolazimo i kamo idemo, o važnosti koju znanost ima u životima svih nas, posebno djece, o tome što znamo, a što ne znamo i o još mnogo drugih tema. U proteklih 10-ak godina održao sam više od 500 ovakvih predavanja po cijeloj Hrvatskoj, a nekoliko i u Bosni i Hercegovini te u Sloveniji.

Jeste li zadovoljni odazivom publike? Mislite li da su Splitski/Hrvati ipak željni znanja?

Jako sam zadovoljan odazivom i reakcijama publike. Nakon predavanja obično ima jako puno pitanja i diskusije. Najdraže mi je kad na neko pitanje moram iskreno odgovoriti da ne znam, upravo zato jer postoji mnoštvo pitanja na koje odgovore još zaista ne znamo. Također mi je drago kad se netko iz publike javi s komentarom: „Profesore, predavanje je bilo odlično, ali ja se ništa se slažem s vama!“. Nakon toga slijedi izvrsna diskusija. Nakon svih ovih predavanja moj zaključak je da svi ljudi, bez obzira na dob, obrazovanje, porijeklo ili bilo koju drugu karakteristiku, jako vole znanost – kad im se približi na odgovarajući način. Također moram reći da nikad, baš nikad, nisam doživio nešto niti blizu neugodno na ovakvim predavanjima.

Organizirate i radionice prilagođene djeci. Tko Vam je najdraža publika? Jesu li to ipak Vaši studenti, koji dijele Vaše interese i strasti?

Sva moja predavanja i radionice su prilagođeni publici kojoj se obraćam, pa tako i najmanjoj djeci. Teško mi je reći koja mi je publika najdraža. To je isto kao da me pitate koje mi je najdraže dijete. Ja svo troje naše djece predstavljam s „Ovo je moje najdraže dijete!“, jer mi svo troje i jest najdraže. Tako je i s publikom. Svaka publika mi je najdraža.

Mislite li da su ljudi skloniji prirodoslovju i računarstvu veći zaljubljenici u fantastiku, igre i znanstvenu fantastiku od ostalih? Postoji li po vama geek kultura, odnosno kako je poimate? Mislim da su ljudi skloniji prirodoslovju i računar-

stvu u projektu veći zaljubljenici u fantastiku, iako zaljubljenika ima jako mnogo u svim dijelovima društva. Geek kultura postoji i na nju gledam jako pozitivno. Ja se osobno na konvencijama kao što je FantaSTikon osjećam jako dobro, jer mi je drago biti u društvu ljudi koji na svijet gledaju skroz drugim očima i koji su u projektu optimističniji od ljudi koje susrećete svakodnevno. Doduše, i sam sam geek, pa se vjerojatno osjećam kao da sam među svojima.

Koji su Vaši hobiji? Uvijek Vas se može vidjeti na konvenciji FantaSTikon, ako ne kao predavača, onda barem kao posjetitelja. Volite li fantastiku, videoigre, igre na ploči, filmove? Nagadam da Vam je znanstvena fantastika ipak najbliža srcu... Moji hobiji su košarka, u zadnje vrijeme i trčanje, zatim čitanje knjiga, slušanje znanstvenih *podcastova*, gledanje serija i filmova, praćenje novosti iz svijeta znanosti, a ponekad zasviram i gitaru s prijateljima. Najčešće je sve to povezano sa znanosću – na primjer, dok trčim slušam knjige ili *podcastove*. Volim fantastiku i filmove, ali ne igran videoigre, a nažalost nemam puno vremena za igre na ploči. Najviše od svega volim znanost i pokušavam pratiti modernu znanost što je moguće više, jer često kažem da je moderna znanost fantastičnija od znanstvene fantastike. Znanstvenu fantastiku sam najviše upoznao preko svoga prijatelja doktora Zdeslava Benzona, koji je najveći zaljubljenik u znanstvenu fantastiku kojeg poznajem.

Čije Vam je predavanje na FantaSTikonu (osim vlastitih, naravno) ostalo u najboljem sjećanju? O čemu se radilo?

Najviše su me se dojmili predavanje i susret s kozmonautom Sergejom Zaljotinom, jer mi se kroz njih učinilo kao da sam i sam u svemiru.

Što mislite o filmovima kao što su *Interstellar*, *Gravity*, *The Martian* i slično? Mislite li da na dobar način populariziraju znanost? Naravno da nijedan od njih nije stopostotno vjerodostojan, no ipak zaintrigiraju ljudе za takve teme. S druge strane, neki pogledaju nekolicinu filmova i serija takve tematike pa se smatraju stručnjacima za astrofiziku i svemirska putovanja. Mislite li da se ipak radi o dvosjeklom maču?

Mislim da su ti filmovi izvrsni i da su jako dobri za popularizaciju znanosti i širenje znanstvenih ideja. Naravno, teško je očekivati da budu absolutno znanstveno korektni, ali mislim da se zadnjih godina situacija znatno popravlja te da redatelji sve više koriste znanstvenike kao savjetnike. Što je najvažnije, sve više ih i slušaju. U pravu ste kada kažete da se opasnost krije u tome da ljudi potom olako pomisle da su stručnjaci u nekim područjima, ali mislim da je puno više pozitivnih stvari te da s ovim malim negativnostima možemo živjeti.

Koje filmove i serije biste nam preporučili? Što volite gledati u slobodno vrijeme?

U zadnje vrijeme gledao sam serije *Years and Years*, *The Boys*, *The Man in the High Castle* i *Star Trek: Picard* i sve su bile izvrsne. Na listi za gledanje su *The Witcher*, *The Expanse* i druge. Jedini problem je nedostatak vremena. Njega nema dovoljno. Morat ćemo smisliti neki način kako tomu doskočiti ☺.

Što biste nam preporučili od literature? Radi-lo se o stručnoj literaturi, bestselerima ili pak publicistici.

Lista bi bila poduža, a na mojoj osobnoj stranici postoji cijeli popis knjiga koje preporučujem, a čak i posuđujem. Jedini uvjet za posudbu je da mi, nakon što pročitate knjigu, istu vratite i platite kavu te da je zajedno prodiskutiramo. Na taj sam način upoznao mnogo ljudi sličnih interesa. Neke od zadnjih knjiga koje sam pročitao su *The Big Picture* Seana Carrola, *Enlightenment Now* Stevena Pinkera i *Factfulness* Hansa Roslinga, koje su sve izvanredne i toplo ih preporučujem.

Kad smo već kod literature, nedavno ste objavili nešto slično, a opet toliko različito od znanstvenih radova koje inače pišete. Riječ je o dječjoj slikovnici *Ja sam zvijezda*. Možete li nam malo pobliže objasniti o čemu je riječ? Kako ste došli na tu ideju? Tko je sve sudjelovao u izradi i koliko je cijeli proces otprilike trajao?

Jednostavno, predavanje o svemiru i zvjezdama koje držim maloj djeci pretvorili smo u slikovnicu. Ideja je došla od gospođe Irene Orlović, vlasnice izdavačke kuće Harfa. Slikovnicu je ilustrirala gospođa Nataša Knežević iz Vukovara, a cijeli proces trajao je oko godinu dana.



Jeste li odradili koju turneu predstavljanja slikovnice ili nam to tek slijedi?

Imali smo prezentacije u Splitu i Zagrebu, a u planu je obići i cijelu Hrvatsku tijekom ove godine.

Kakvi su Vam planovi za budućnost? Planirate li postati hrvatska J. K. Rowling ili nam slijede neka nova šokantna znanstvena otkrića?

Planovi su uvjek veći od vremena koje imam na raspolaganju. Nastaviti ću s predavanjima, pisanjem slikovnica, a nadam se i knjiga za djecu, mlade, ali i one starije. Planiram i raditi *podcastove* i videa, pisati

članke itd. Prioritet je ipak znanost kojom se bavim, a svemu ostalome posvetiti ću se koliko stignem.

Tko su Vaši idoli (bilo znanstvenici, književnici, glazbenici...)? Nemam baš idolâ, ali imam uzorâ. To su, na primjer, profesor Denegri, kojeg zovem svojim znanstvenim ocem, zatim mnogi znanstvenici koje sam tijekom života susretao i sada ih zovem prijateljima. Najdraži pjesnik mi je Tin Ujević, a kako volim slušati i gledati Timu Minchina.

S kojim biste od današnjih znanstvenika voljeli suradivati? Što mislite o, recimo, Elonu Musku i njegovim pothvatima?

Na svoju sreću, surađujem s mnogim izvrsnim znanstvenicima iz cijelog svijeta i to me jako ispunjava. O Elonu Musku imam pozitivno mišljenje. Radi se o vizionaru i osobi s izuzetnom radnom etikom te mislim da na svijet djeluje pozitivno. Nadam se da će se tako i nastaviti.

A sad jedno iz neba pa u rebra – mislite li da ima drugog inteligentnog života u svemiru? Ako ima, hoćemo li uspostaviti kontakt s njima i kada?

Kao znanstvenik moram dati prostora objema ekstremnim hipotezama – da je život u svemiru uobičajena pojava i pitanje je vremena kad ćemo ga otkriti van Zemlje ili da smo mi pak prvi život u vidljivom svemiru i da smo sami. S obzirom na to da to nije moje područje istraživanja, moje mišljenje i nije baš relevantno, bio to moj osjećaj ili vjerovanje – a, iskreno govoreći, nemam neki duboki osjećaj niti neko duboko vjerovanje u vezi toga. No jako volim o tome razmišljati, čitati i slušati, jer to smatram jednim od intelektualno najizazovnijih pitanja svih vremena.

I za kraj ono najvažnije – Star Wars ili Star Trek? Odgovor je isti kao i na ranije navedeno pitanje oko najdražeg djeteta ili najdraže publike. I jedno i drugo mi je najdraže. Jedan čovjek istovremeno može voljeti više stvari.

autorica: Ivana Roguljić



autorica: Sara Dorčić