

SPUŽIVA

br. 16



Tema broja:

Generacija Z



**SPUŽVA - Školski list
GIMNAZIJE VLADIMIRA
NAZORA ZADAR**

Odgovorna osoba
Rade Šimičević

Uredništvo
Karla Birkić (4e), Elena
Barić (4e), Ante Prtenjača
(odgovorni urednik)

Izdavač
Gimnazija Vladimira
Nazora Zadar

Za izdavača
Rade Šimičević, ravnatelj

Adresa uredništva
Perivoj Vladimira Nazora 3
23 000 Zadar

Novinari
Ivana Vuksan Čusa,
Magdalena Kršlović, Ivana
Begonja, Lea Babin (4e),
Jakov Šulentić, Luka
Pavlović, Adrijana Dujic
(3d), Andrej Zec, Lara
Batur, Marta Lara Lender
(3b), Ana Špac (2e)

Crteži i ilustracije
Anđela Jurić, Paula
Rambrot (3b), Ivana
Tošković (3c), Ivana
Vuksan Čusa (4e), Olivia
Jurković (3c), Duje Lučić
(1a)

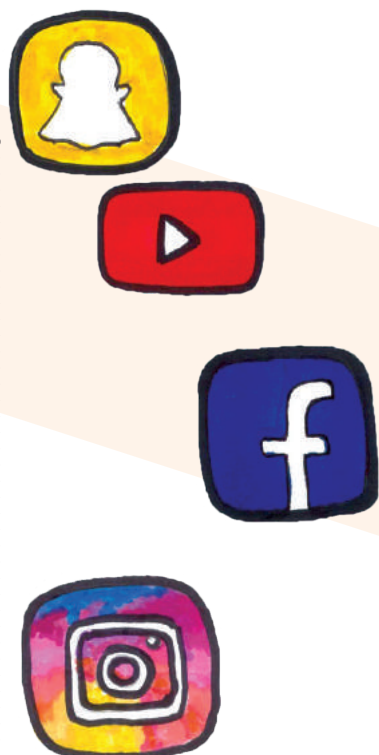
Naslovnica
Jelena Škunca (2b)

Fotografije
Internet i drugi izvori

Lektura
Senka Brkulj
Ivana Brković
Božena Vulić
Ana Šarić

Grafičko oblikovanje i tisak
FG grafika d.o.o., Zadar

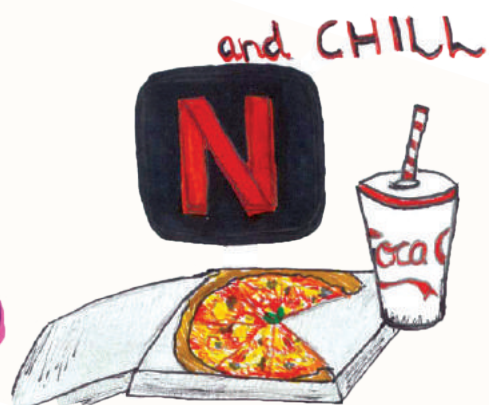
Naklada



SADRŽAJ:

ERASMUS +	4
VOLONTERI	5
VIJESTI, SPORT I VRIJEME	6
BRZOPOTEZNA ANKETA: PROFESORI	
Senka vs. Stipe	10
TEMA BROJA: Generacija Z	
Tko smo, što smo, zašto smo?	11
Filmovi i serije generacije	14
Glazba generacije	26
U početku bijaše Ae	28
Old souls	29
PERKS OF BEING A GAMER	30
SVEMIR UNUTAR NAS	35
GLAZBENA ANKETA	36
POEZIJA	39
RETRO SPUŽVA	40
CAMERA EYE FGI	41
INTERVJU: DAMIR URBAN	44

WEIRD
FLEX
BUT
OK



GENERACIJA Z

... I ... tako smo mi sjeli za ovalni stol u našoj knjižnici / „redakciji“ krajem prošle školske godine i započeli raspravu o glavnoj temi idućeg broja „Spužve“. Kad je za temu predložena naša generacija, znali smo da je to - to. Baby boomerse smo obradili u prvom broju kad smo pisali o šezdesetima, zatim smo obradili naš voljeni Zadar kroz mnoge generacije, pa je došlo vrijeme da se posvetimo i samima sebi. Odmah smo krenuli s idejama, znali smo da možemo biti kreativni - pred nama je bilo beskrajno more stvari koje nas zanimaju, ali ne samo nas novinare „Spužve“, već i kolege učenike i profesore. Nastojali smo im približiti teme koje su im već poznate i bliske te ih na tako privući „Spužvi“. Tako će se u novom broju pronaći ponešto za svakoga - od neizostavnih događaja u školi, poput projekata i natjecanja do intervjua s profesorima, anketiranja učenika i približavanja naše kulture profesorima, kako bismo se bolje razumjeli. „Spužva“ koja se nalazi u vašim rukama bogata je različitim sadržajem, neki bi pomislili i nespojivim - ali to zapravo i čini našu cijelu generaciju. Ukratko... skaćemo s jedne teme na drugu, obuhvaćamo krajnosti, bavimo se svime i ničime, to je nova „Spužva“ kao odraz Nas - Generacije Z. Nadamo se da će čitatelji uživati čitajući i prelistavajući stranice nove „Spužve“ jednako kao što smo mi uživali kreirajući je!

Karla Birkić, urednica



POSVETA SPUŽVA BOBU I NJEGOVU TVORCU - STEPHENU HILLENBURGU

Spužva Bob jedan je od crtića koji je obilježio naše djetinjstvo. Smijali smo se s njim i Patrikom, živcirali se s Kalamarkom i hejtali gospona Kliještića. Spužva Bob pravi je optimist koji bi uveseljavao naša jutra, uvijek gleda svijetle strane i ne gubi nadu, što god pošlo po zlu, zato ga i volimo. No, jeste li znali da je njegov tvorac zapravo morski biolog te da su prve skice za Spužva Boba nastale još 1987. godine. Stephen Hillenburg je taj koji je dao život Spužva Bobu. Kad se počeo baviti animiranjem za Nickelodeon njegovo zanimanje morskog biologa inspiriralo ga je za seriju o morskim životinjama. Tko bi pomislio da će postati tako popularan?! Stephen je nedavno preminuo, a mi mu kao neizmjernom talentu čiji glavni lik dijeli ime s našim školskim listom, posvećujemo ovu naslovnicu i time mu se zahvaljujemo što nas je tako vješto odgojio putem malih ekrana.

Karla



LEGIT

POSJETILI SMO.... MALLORCU

Tko sudjeluje?

Škola ima priliku surađivati s tri druge škole iz Njemačke (Bruhl), Švicarske (Lucern) i Španjolske (Binissalem). Svi mi sudjelujemo u Erasmus projektu koji traje 2 godine (2017-2019) pod nazivom "The image of the EU in the Post-Truth Era", a glavni nam je zadatak istražiti naše nacionalne ali i svjetske medije i kako se u njima prikazuju mi kao država, te sama Europska Unija. Izraz "mediji" obuhvaća novine, časopisi, internet portali, televizija i radio, a vrlo je važno kakvu oni sliku postavljaju o određenim temama i prema kojim kriterijima bismo mi trebali odlučiti hoćemo li im vjerovati ili ne.

Također vrlo važna tema su i "fake news". Za one koji nisu upoznati s terminom, to znači lažne vijesti kojima je glavni cilj širiti svojevrsne obmane putem novina i društvenih mreža kako bi se izazvala panika u široj javnosti.

Prvi dio projekta održao se u Njemačkoj, u gradu Bruhlu gdje su naši učenici proveli tjedan dana na radionicama na kojima su uspoređivali razne novinske članke te slušali predavanja, a posjetili su i Europski parlament u Bruxellesu.

Drugi dio projekta održao se na Mallorci, u gradu Binissalemu gdje su glavna tema bile "fake news" i kako politička orijentacija nekog medija može utjecati na sliku samog događaja koji se dogodio.

Iz naše škole sudjelovalo je 19 učenika i 3 profesorice, te smo svaki dan bili podijeljeni po grupama kako bismo se naučili socijalizaciji i suradnji s učenicima drugih škola. Svatko od nas dobio je svoj "host family" ili obitelj koja je ugostila jednu do tri osobe kod sebe dok projekt traje. Svaki dan nalazili bismo se u školi u 8 sati ujutro te započinjali radionice koje bi trajale do 14 sati, a nakon toga imali smo slobodno vrijeme koje bismo provodili sa svojim obiteljima i novostečenim prijateljima.

Naša škola aktivan je sudionik programa Erasmus +. Za one koji se nikad nisu susreli s Erasmus programom, pojednostavljeno rečeno, to je razmjena studenata ili učenika koji aktivno sudjeluju u projektima i pritom upoznaju nove ljude i kulture, te se informiraju o, kako problemima, tako i nekim drugim važnim stvarima vezano za EU, ali i za svijet u kojem živimo.

Naše radionice izgledale su ovako:

Ponedjeljak: izlaganje prezentacija svake države na kojima su radile od posljednjeg sastanka u Njemačkoj te obilazak Binissalem i upoznavanje s kulturom Mallorce.

Utorak: odlazak u gradić Incu na institut gdje su nam predavanje držali Mossos d'Esquadra (katalonska policija) o važnosti društvenih mreža za njih, o važnosti istine na društvenim mrežama i o tome što učiniti kad se dogodi teroristički napad.

Srijeda: odlazak u Palma de Mallorcu i razgledavanje.

Četvrtak: predavanje u Inci o "fake news" jednog od profesora škole u Binissalemu i predavanje psihologinje Ajo Manzo.

Petak: prikupljanje podataka o stvarima koje smo čuli proteklih dana i izrada prezentacija i kratkog filma o našem tjednu na Mallorci.

Zašto su važni mediji i ovakvi i slični projekti?

Važni su prvenstveno radi međunarodnog povezivanja. Upoznali smo preko 50 novih ljudi iz različitih država, s potpuno različitim životima i razmišljanjima, ali svi smo povezani medijima i važno je znati razlučiti pouzdano od nepouzdanog, važno je znati biti objektivni i sagledati priču s više strana.

Politika i mediji definitivno nisu teme koje zanimaju svakoga, ali vrlo su važne za svijet danas jer preko njih se sve odvija. Važno je ne biti apolitičan, što ne mora nužno značiti da se jasno izjašnjavate kao lijevičar ili desničar ili pripadnik neke stranke... nipošto ne. To znači imati svoje mišljenje o važnim stvarima vezanima za svijet u kojem živimo, pratiti događaje, ne gledati druge i tuđa mišljenja nego jasno, razborito i racionalno donositi odluke. Također je vrlo važno, kad saznamo neke vijesti, ne širiti ih okolo dok nismo provjerili sve izvore. Ovakvim postupcima možda ne mijenjamo svijet, ali mijenjamo naše stajalište o zbivanjima oko nas, a to svakako može utjecati na našu okolinu.

Mali osvrt na ljude, hranu, atmosferu i Mallorcu u malo subjektivnijem i općenitijem pogledu:

Ja osobno, ali i dosta mojih kolega imamo jako lijepih uspomena s ovog puta. Naime, poanta ovoga je također da se susretnete s novim stvarima i pozdravite ih. Dolazite na tjedan dana (nekad i više) u zemlju o kojoj nemate pojma, blago rečeno, i trebate živjeti kod ljudi koji trebaju biti vaša obitelj na tjedan dana. Razumljivo, ovo može biti pomalo strašno, ali važno je probati nove stvari. Ljudi su vrlo ljubazni i velikodušni i činili su za nas i više nego što je bilo potrebno. Naša slobodna popodneva provodili smo u "diru" po Mallorci, upoznajući jedni druge i "zafrkavajući se". Ugostili su nas i ljudi koji ne sudjeluju u Erasmus projektu i svi smo se dobro složili. Ekipa je bila zanimljiva i zabavna, svi su različiti i nemamo svi zajedničke



interese, ali važna je bila socijalizacija i komunikacija.

Sama Mallorca je predivna. Način života sličan je našem, kao i hrana (mada mi imamo bolji pršut). Palma de Mallorca jedan je od ljepših gradova koje sam vidjela i svakako je preporučam kao destinaciju za nekakvo putovanje.

Bilo je to jedno vrlo zanimljivo iskustvo, kako s formalne, tako i s neformalne strane. Većina nas veseli se njihovom dolasku i boravku kod nas u travnju 2019. godine, a čitateljima našeg lista preporučam: tko ima volje i želje, neka se svakako priključi ovakvim projektima.

Napisala: Karla Birkić 4.e

Nazor velikog srca

Svake godine pridružimo se humanitarnim akcijama, a neke i sami potaknemo, stoga smo odlučili posvetiti jednu stranicu „Spužve“ našim vrijednim volonterima. Možemo se pohvaliti da kod nas volontera ne nedostaje. Ideje za dobro djelo dolaze i od učenika i od profesora, bilo da se radi o darivanju proizvoda i odjeće, prikupljanju novca i narukvica ili našeg najdražeg - kolača!

Tijekom zadnjih par godina imali smo popriličan broj većih i manjih akcija te smo ih odlučili predstaviti široj javnosti putem našeg lista jer se ponosimo učinjenim.

Kolači

Svake godine imamo priliku napraviti humanitarnu akciju s kolačima i pokazalo se da to naši učenici stvarno vole. Postavimo nekoliko stolova u školskom holu i ponudimo razne vrste kolača koje prodajemo. Prošle dvije godine imali smo akcije povodom Svjetskog dana jabuke, a sav prihod doniran je Ligi protiv raka Zadar, a dio kolača povodom te prigode podijelili smo šticienicima Doma za odrasle osobe Sv.Frane. Kolače smo pekli i u humanitarnoj akciji za obitelj Dragaš iz Briševa i djevojčicu Petru Zrilić, kojoj je bilo potrebno liječenje u inozemstvu. Pomoću prodaje kolača prikupljali smo novac i za ninski vrtić "Morska vila" koji je oštećen u velikoj poplavi koja je zadesila zadarsku županiju.

"Nestvarnost istine"

Povodom međunarodnog Dana sjećanja na holokaust i sprječavanja zločina protiv čovječnosti škola je na inicijativu bivše učenice Dine Uglešić ugostila izložbu "Nestvarnost istine", autorice Sare Horvatić. Izložba je bila posvećena žrtvama

Naši Erasmusovci na trgu u Palmi



Naši volonteri kod Pučke kuhinje

Auschwitz, kojeg je autorica fotografirala na maturalnom putovanju. U izložbu smo ukomponirali i humanitarnu akciju u kojoj su posjetitelji prilikom posjete mogli donirati novac, koji smo onda donirali oboljeloj Anđeli Tičić iz Bibinja.

Dječji vrtić „Latica“

Naši učenici pridružili su se i volonterskoj akciji čišćenja okoliša i farbanja Dječjeg vrtića Latica, a za „Laticu“ smo od prodaje našeg školskog lista kupili 80 primjeraka slikovnice „Ja“ Philipa Waechtera, koju smo prilikom posjeta vrtiću poklonili djeci s kojima smo imali prekrasno druženje tog dana.

U sklopu akcije Crvenog križa „Solidarnost na djelu“ učenici i profesori su donirali svoje zimske jakne i tako pridonijeli akciji pod geslom „Ne dvoji - za drugog izdvoji“, a također svake godine se učenicima podijele prigodne narukvice ili naljepnice pomoću kojih prikupljamo novac i pomažemo Crvenom križu. Naši učenici uputili su se i u Pučku kuhinju u sklopu suradnje s Caritasom zadarske nadbiskupije, te su dijelili poklon paketiće korisnicima Pučke kuhinje. Školski zbor otpjevao je nekoliko pjesama, a onda su se učenici bacili na posao... Očistili su kuhinju, postavili stolove i iskrkali dva puna šlepera za socijalnu samoposlugu. Međutim, najvažnije od svega - razgovarali su i izmjenjivali želje s ljudima kojima je to potrebno.

„Wings for life“ i „Eko Kupa“

Profesori i učenici sudjelovali su na utrki „Wings for life“, ali ne samo kao volonteri, već su i trčali. Otkako se ova utrka održava u Zadru naša škola uvijek okuplja učenike kako bi pomogli u organiziranju, a prošle godine sudjelovali smo i na „Bike Tour Croatia.“

Sudjelujemo i u eko akcijama npr. „Zelena čistka“ u kojoj su naši učenici čistili okoliš oko škole, a u akciji „Eko Kupa“ posjetili smo Brod na Kupu i sudjelovali u čišćenju okoliša uz rijeku Kupu, uživajući u prekrasnom krajoliku.

U blagdansko vrijeme sudjelujemo i u akciji „Vukovaru ZaDar“ u kojoj prikupljamo potrepštine za potrebite u Vukovaru, a na međunarodni dan invalida u Arsenalu smo pod geslom „Zajedno smo jači“ invalidima dijelili prigodne poklone. Posjetili smo i Dom umirovljenika i razveselili ih pjesmom našeg zbora.

„Boje razuma“ i „Stablo sjećanja“

Škola svake godine obilježava Dan sjećanja na Vukovar i Škabrnju na način da učenici izrade prigodan video, te priredi program u Kazalištu lutaka ili HNK-u. Prošle godine imali smo projekt pod nazivom „Boje razuma“ u kojem smo postavili instalaciju na Kapetanovu kulu, a ove godine imali smo instalaciju „Stablo sjećanja“ postavljenu na Narodni trg. Navedeni projekti i akcije uvijek su potaknuti idejama učenika i profesora, a svojim trudom oni pokazuju koliko im je stalo. Ovo su samo mali primjeri naših volonterskih akcija koje će, nadamo se, biti prepoznate. Ovim putem htjeli bi se zahvaliti i našim profesorima bez kojih sve ovo ne bi bilo moguće, a osobito prof. Fabac, prof. Magaš, prof. Mustać Klarić, psihologinji Vidović i knjižničaru Prtenjači.

Napisala: Karla Birkić 4.e

OTPIŠI LJUTNJU

Učenici 2.b razreda u sklopu projekta Zadar čita 2018. sudjelovali su na radionici „Otpiši ljutnju“

„Otpiši ljutnju“ naziv je radionice tijekom koje su studentice psihologije pokazale učenicima naše škole kako se nositi s ljutnjom i kako ju izraziti asertivno, a u središtu ra-

dionice bilo je „pismo“ kao tema ovogodišnjeg „Zadar čita“. Naučili smo da se pismom ne izražava samo ljubav, nego da pismo dobro služi i kao tehnika oslobađanja od ljutnje. Radionica je održana u Ogranku zadarske Gradske knjižnice „Aleksandar Stipčević“ - Arbanasi.



MJESEC FRANKOFONIJE

Naši „francuzi“ na čelu s profesoricom Svjetlanom Perom povodom mjeseca Frankofonije sudjelovali su u brojnim aktivnostima pa su tako u petak, 16.3.2018. u Gimnaziji Jurja Barakovića izveli zanimljiv gastronomski performans gdje su se kušali francuski specijaliteti u kojima su uživali brojni uzvanici.

U subotu, 17.3. održana je radionica frankofonskog stripa (video), a radovi su bili izloženi u Gradskoj knjižnici Zadar.

NAŠI RUKOMETAŠI ŽUPANIJSKI PRVACI

Ekipa: Tonči Merhar, Frane Bartulović, Ivan Turić, Luka Lovre Klarica, Vito Perinović, Vito Peričić, Luka Lisica, Luka Sunko, Enzo Roko Peričić, Toni Rogić, Mihovil Magaš, Michael Skroče i Lucian Peleško.
Voditelj: Ante Knežević



POSJET LATICI



U petak 16.3. naši učenici u pratnji knjižničara Ante Prtenjače posjetili su Dječji Vrtić Latica.

Razlog posjeta bila je humanitarna akcija kojom se i ove godine prikupljao novac prodajom školskog lista Spužva. Prikupljeni novac ove godine usmjeren je na kupnju slikovnice „Ja“ Philipa Waechtera. Prikupljeno je 3 500 kuna i kupljeno 80 primjeraka ove predivne, afirmativne i optimistične slikovnice koju su u petak naši učenici poklonili djeci Latice. Osim samog poklona u vidu slikovnice učenici su se i družili s djecom iz Latice, a na kraju samog druženja i prilikom fotografiranja zajedničke fotografije ravnateljica Dječ-

jeg vrtića Latica Vesna Penjalov našem je knjižničaru uručila poklon za našu školu - slikovnicu koju su izradila djeca Latice, sastavljenu od njihovih crteža s posvetom našoj gimnaziji.

Učenici koji su posjetili Laticu:

-u jutarnjoj smjeni: Nikolina Đorđić, Ivana Perković, Antonela Žužić, Hana Crnošija, Anđela Šegić, Bruna Bašč, Damjan Dušević, Antonela Zebić, Dora Stipčević, Petra Vedrić, Lara Batur, Marta Lara Lender.

-u popodnevoj smjeni: Martin Jurliina, Nola Zelenika, Dora Burin, Lucija Vukić, Barbara Gulan, Marija Stevanja, Desire Bačić, Karla Gregov, Josipa Medić.

ODLIČAN USPJEH NAŠE MARINE

U Poreču je od 12. do 14. travnja održano 59. Državno natjecanje iz matematike. Škola domaćin bila je osnovna škola J. Šurana iz Višnjana. Među 257 učenika osnovnih i srednjih škola bila je i naša Marina Matešić, učenica 2.a razreda, u pratnji mentorice Amalije Colić. Marina se plasirala na visoko 5.mjesto.

EKO KUPA

U subotu 14. travnja 2018. učenici ekološke grupe naše škole s profesoricom biologije Sanjom Fabac sudjelovali su u Eko akciji „Eko Kupa“ u Brodu na Kupu. Bio je to prekrasno proveden sunčani dan u prirodi i druženje s učenicima Gimnazije Franje Petrića i drugih škola iz Hrvatske i Slovenije.



Nagrađeni učenici na natječaju "EIN SPAZIERGANG ENTLANG VON DEN MAUERN VON ZADAR"

Austrijska knjižnica „Dr.Alois Mock“ u suradnji s Odjelom za germanistiku Sveučilišta u Zadru raspisala je Književni natječaj za poeziju i prozu za učenike njemačkog jezika osnovnih i srednjih škola Zadra i Zadarske županije. Tema natječaja bila je „Ein Spaziergang entlang von den Mauern von Zadar - Šetnja uzduž Zidina grada Zadra“. Na natječaju je sa svojim radovima sudjelovalo i šest učenika drugih i četvrtih razreda naše škole uz mentorstvo prof. Ane Bjeliš. U kategoriji prvih i drugih razreda srednjih škola prvo mjesto osvojila je učenica 2.f razreda Dina Lukić. Treće mjesto pripalo je Ramoni Topalović, također učenici 2.f razreda. U kategoriji četvrtih razreda srednjih škola prvo mjesto osvojila je Laura Bugarija učenica 4.a razreda, a treće mjesto Natali Smirčić također učenica 4.a razreda. Dodjela nagrada kao i predstavljanje radova sudionika održano je u ponedjeljak, 23. travnja 2018. povodom Svjetskog dana knjige. Čestitke nagrađenim učenicima.

NOĆ KNJIGE U NAŠOJ ŠKOLI

U petak 20. travnja je u školskoj knjižnici održana Noć knjige u organizaciji prof. hrvatskog jezika Ivane Brković Pichler i knjižničara Ante Prtenjače. Na ovom zanimljivom događanju sudjelovali su učenici 2.b i 2.d razreda.

Noć knjige organizirana je kako bi se, bez zatvaranja očiju pred često neljepom svakodnevicom, barem na jedan dan više govorilo o čaroliji stvaranja i radosti čitanja knjiga, a u tu čaroliju uveo nas je glas knjige (video u prilogu) i interpretativno kazivanje čarobnih riječi od strane nekolicine učenika. Upriličen je i kviz poznavanja pravilnih izraza u kojem su učenici pokazali zavidno znanje.

Sat vremena prošao je za tren u opuštenoj i ugodnoj večernjoj atmosferi uz svjetlost svijeća i čarobne riječi glasa knjige.



USPJEH NAŠIH UČENIKA NA DRŽAVNIM NATJECANJIMA

Na Državnim natjecanjima iz povijesti i biologije naši učenici osvojili zapažene uspjehe.



U Makarskoj je od 25. do 27. travnja održano Državno natjecanje iz povijesti gdje su učenici Andela Serdarević i Petar Jelić osvojili 2. mjesto u kategoriji istraživačkog rada. Naziv njihovog rada je "Dandolova zadarska misija", a mentor im je Igor Artić.

U Crikvenici je od 25. do 28. travnja održano Državno natjecanje iz biologije gdje je učenik Filip Stevanja osvojio treće mjesto u kategoriji znanja (mentorica Sanja Fabac), a učenici Olivia Ivanka Jurković i Krševan Medić osvojili su također treće mjesto i to u kategoriji istraživačkog rada. Naziv njihovog rada je "Bentoske biocenoze u podmorju otočića Galevca u zadarskom arhipelagu", a mentorica im je Marija Nižić.

DEBATA U KNJIŽNICI

Članovi Debatnog kluba naše škole pod mentorstvom prof. Tihane Magaš sudjelovali na debati u Ogranku Gradske knjižnice Zadar Bili brig na temu: "Lektira - sprava za mučenje ili guštanje?". Afirmacijski tim predstavljali su Maria Janković, Morena Longin i Jakov Jurlina, a negaciju Tara Čuča, Jan Mišković i Sara Mijolović. Debatni suci, Bernarda Kamber, Antonijela Nekić i Eva Domijan imali su težak zadatak jer su se obje grupe dobro pripremile i vrlo uvjerljivo branile svoje teze. Presudile su nijanse u korist negacijske grupe.



DRŽAVNO NATJECANJE IZ HRVATSKOG JEZIKA

Učenica 3.b razreda Marija Vrkić, pod mentorstvom Senke Weber, osvojila je odlično 9. mjesto na Državnom natjecanju iz hrvatskog jezika koje je održano u Zadru od 5. do 9. svibnja 2018.



NAGRAĐENA LUCIJA ČULINA

Povodom proslave Dana Europe, u srijedu 9. svibnja 2018. godine u Europskom domu u Zagrebu upriličena je završna svečanost natjecanja „Europa u školi“. Europski dom Zagreb i Europski pokret Hrvatska 24 put su organizirali međunarodno i nacionalno natjecanje za učenike i mladež „Europa u školi“ na razini Republike Hrvatske, a okvirna tema ovogodišnjeg natjecanja je bila 2018. Europska godina kulturne baštine - Razmisli što čini Europu? Natjecanje je provedeno u literarnom, likovnom i glazbenom izričaju. Podtema likovnog izričaja za učenike srednjih škola je bila Zidine europskih dvoraca pričaju priče iz prošlosti, u kojem je naša učenica 3.d razreda Lucija Čulina osvojila 1. mjesto pod mentorstvom profesorice likovne umjetnosti Ivanke Radulić.



ODRŽAN DAN OTVORENIH VRATA NAŠE ŠKOLE

U ponedjeljak, 4. lipnja 2018. održan je Dan otvorenih vrata gdje su učenici osmih a mogli saznati sve o upisu i školovanju u našoj školi. Brojni osmaši iz naše županije prošetali su školskim prostorom gdje su ih srdačno dočekali ravnatelj, pedagoška služba i profesori koji su ih upoznali s nastavnim i izvannastavnim aktivnostima i ostalim oblicima učeničkog života u našoj školi, a sve s ciljem profesionalne orijentacije.



MATURALNA ZABAVA 2018.



ŽUPANIJSKE PRVAKINJE U STOLNOM TENISU

Na županijskom natjecanju u stolnom tenisu naše učenice Lucija Kolak, Elena Dobrović, Ana Karamarko i Dijana Lukačić osvojile su 1. mjesto i izborile odlazak na državno natjecanje. Voditeljica: Jadranka Duvančić.



MATURALNO PUTOVANJE 2018.

Učenici četvrtih razreda u pratnji profesorica Janje Pedić, Suzane Matković, Katarinice Milković, Monike Škara, Darije Mrdalj, Maje Mišković Brčić i Matee Kolanović bili su na maturlnom putovanju u Mađarskoj, Češkoj, Njemačkoj i Austriji. Na putovanju koje je trajalo od 25. kolovoza do 1. rujna 2018. godine učenici su posjetili Budimpeštu, Prag, Dresden, Telč i Beč.

SVJETSKI DAN JABUKE

U petak, 19. listopada 2018. godine u našoj školi je vladao duh aktivnosti, a sve u čast kraljice voća - jabuke. Povodom svjetskog Dana jabuke koji se obilježava 20. listopada, u hodniku školske zgrade prodavali smo kolače od jabuka koje su ispekli sami učenici. S obzirom da je listopad mjesec borbe protiv raka dojke, sav prihod od prodaje (oko 3000 kn) donirat ćemo Ligi protiv raka Zadar. Dio kolača učenici su odnijeli štitičenicima Doma za odrasle osobe Sv. Frane u Zadru koji su ih oduševljeno i radosno primili.

DAN SJEĆANJA 2018.

U prigodi blagdana Svih svetih, naši učenici i profesori tradicionalno pohode gradsko groblje, najprije središnji križ, a onda i grobove naših preminulih profesora. Tako nastojimo da naši učenici ne zaborave brojne zaslužne profesore ove škole, ali ni kako je stvorena hrvatska država i tko su ljudi koji su dali najvrjednije, svoje živote za slobodnu i neovisnu nam državu Hrvatsku.



GLAZBENI U PERIVOJU

U sklopu projekta "Ruksak pun kulture", jedinstvenog kulturno-edukativnog programa na državnoj razini kojeg su zajedno pokrenuli Ministarstvo kulture Republike Hrvatske i Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta, za učenike naše škole održano je predavanje i radionica zagrebačkog glazbenika Valenta Samardžije. U prekrasnom ambijentu Perivoja Vladimira Nazora ispred naše škole učenici su zajedno muzicirali na različitim udaraljkama prateći zadane ritamske obrasce. Sudjelovali su učenici trećih razreda, profesorica glazbene umjetnosti Iva Mustać Klarić i knjižničar Ante Prtenjača.

STABLO SJEĆANJA ZA VUKOVAR I ŠKABRNJU

Povodom Dana sjećanja na Vukovar i Škabrnju učenici naše škole po ideji učenika i prof. Tihane Magaš odlučili su napraviti instalaciju "Stablo sjećanja" na Narodnom trgu s prigodnim porukama mira i sjećanjima na buktinju rata 90-ih u našoj domovini. Paljenju svijeća na gradskom trgu pridružili su se ravnatelj i učenici ostalih škola iz zgrade u našem Perivoju. Da se ne zaboravi.



SPOJ LIKOVNE I GLAZBENE UMJETNOSTI



U utorak, 13. studenoga 2018. nekolicina učenika naše škole su u pratnji profesorica Ive Mustać Klarić, Ivanke Radulić i pedagoginje Mare Štrajn proveli dan u Zagrebu u spoju glazbene i likovne umjetnosti. U koncertnoj dvorani Vatroslava Lisinskog uz zvuke Simfonijskog orkestra HRT-a pod ravnanjem Alana Bjelinskog odslušali su jedno od najizvođenijih djela klasične glazbe Slike s izložbe poznatog ruskoga skladatelja Modesta Petroviča Musorgskog koji je nadahnuće za svoje glazbeno djelo našao u slikama svog prijatelja Viktora Hartmanna. Također su posjetili i Umjetnički paviljon koji ove godine obilježava 120 godina postojanja, a svoju obljetnicu proslavlja izložbom Vlaho Bukovac i Alexandre Cabanel - povijesni susret učenika i učitelja. Uz stručno vodstvo učenici su se tako imali priliku upoznati s više od 140 slika koje obuhvaćaju sve faze Bukovčevog stvaralaštva.

Senka Vs. Stipe

Ušetate li u našu školu kao stranac, uvidjet ćete koliko smo šarolika skupina, od profesora i učenika do ostalih djelatnika naše škole. Iako imamo više profesora za pojedine predmete, svi ćemo se složiti da nisu svi isti... bilo da je u pitanju način predavanja, odnos prema radu i učeniku ili samo generalna pojava, naša škola dom je različitih figura i stavova. U ovo smo se uvjerali kad smo odlučili napraviti jedan nekonvencionalan intervju s dvoje profesora hrvatskog jezika. Naime ovo dvoje profesora, već dugi niz godina vjerni su našem Nazoru, iako na prvi pogled ne izgleda da se dva profesora istog predme-

ta mogu razlikovati. (op.a. Svi su oni nama dosadni i naporni i daju hrpu domaćeg...) dokazali su nam upravo suprotno. Naime, hrvatski jezik je zapravo jedna od rijetkih stvari koje ovo dvoje povezuje. Ljubav i strast prema tom predmetu izražavaju svakodnevno, ali kad ih pitamo o nekim drugim stvarima, pa čak i onim vezanim za njihov predmet, dobit ćete različite odgovore koji se tu i tamo podudaraju. Znete li o kome je riječ? Upoznajte naše profesore hrvatskog: prof. Senku Weber i prof. Stipicu Radoša:

prof. **SENKA**prof. **STIPICA**

Prvi posao ikad mi je bio..

U osnovnoj školi, nekoć davno.

Kao student sam radio kao konobar, a nakon toga sam bio odgajatelj u đučkom domu i kasnije profesor.

Od prvog džeparca kupio/la sam..

Jao, 'ko se sjeća (smijeh).

Kupio sam u Trstu starke i Lacoste majicu.

Kao tinejdžeri voljeli/mrzili ste?

Voljela sam Beatlese, volim ih i danas, a mrzila gluposti i zlo.

Volio rock, nogomet i cure, a mrzio poljoprivredu.

Najgori predmet u školi bio mi je..

Matematika, a najbolji hrvatski, umjetnost, psihologija - sve humanističko.

Fizika! Najbolji hrvatski i povijest.

Djelo koje svatko obavezno mora pročitati je..

Životinjska farma - George Orwell.

Stepski vuk - Herman Hesse.

Poezija ili proza?

Proza.

Poezija.

Dostojevski ili Tolstoj?

Tolstoj.

Dostojevski.

Matoš ili Ujević?

Matoš.

Ujević.

Povratak Filipa Latinovicza ili Gospoda Glembajevi?

Filip Latinovicz.

Glembajevi.

S popisa lektire izbacio/la bih..

Kiklopa - djelo je odlično, ali preteško.

Krik i bijes od Faulknera... još je nisam uspio pročitati.

prof. **SENKA**prof. **STIPICA**

Film ili knjiga?

Knjiga.

Film.

Najdraži film mi je...

Cabaret.

Bilo jednom u Americi.

Od glazbe slušam...

Beatlese - uvijek su mi bili i ostali najdraži.

Najdraži su mi Pink Floyd i njihov „Zid“ (The Wall)

Imate li neku poštalicu?

Mislim da ne, trebalo bi pitati moje učenike (smijeh).

„Mozak mi je zablokirao“ (učenici su potvrdili).

Moja životna filozofija je...

Ja sam pobornik egzistencijalističke filozofije, smatram da čovjek snosi odgovornost za svoj život i da se treba truditi i napredovati tijekom života.

Donkihотовska filozofija - treba se boriti protiv vjetrenjača

Uzor u životu mi je..

Pokojni profesor Supek.

Majka.

Vjerujem u...

Ljude...još uvijek.

Iskrenost.

U horoskopu sam..

Rak

Vaga

Dan volim započeti s...

Vježbom

Kavom

Prvo što uočim na ženi/muškarcu

Stas.

Oči.

Strano mjesto koje bih volio/voljela posjetiti je...

Machu Picchu

Irska.

Crno ili bijelo vino?

Crno.

Bijelo.

prof. **SENKA**prof. **STIPICA**

Najdraže jelo?

Ima toliko finih jela, ne mogu se odlučiti!

Janjetina!

Kod učenika me najviše živcira...

Nerad, izvlačenje, mentalna lijenost.

Ponekad ne mogu shvatiti njihovu nezainteresiranost.

Tableti u školi - da ili ne?

Definitivno ne!

Ne!

Stara „Juga“ ili danas?

Pa ja bih neku kombinaciju napravila od onog što je dobro bilo onda i onog što je dobro sada, ali ima gluposti i strahota i prije i sada.

Tako je, slažemo se.

prof. **SENKA**prof. **STIPICA**

Kolinda, da ili ne?

E, otprilike tako, bar ima lijep osmijeh i zna se izražavati.

Da - „teško mi je s tobom, a bez tebe i gore“

Da osvojim na lotu...

Gdje bi mi bio kraj?! Proputovala bih cijeli svijet.

Putovanje i neko dobro, dobro auto (smijeh).

Razgovarala: Karla Birkić 4.e

Generacija Z

Tko smo, što smo, zašto smo?



Termin generacije nemoguće je sasvim jasno odrediti, a nastao je iz marketinških razloga. Glavnina podataka o generacijskim trendovima stoga dolazi upravo od marketinških stručnjaka koji se bave proučavanjem najboljega načina da određeni proizvod predoče namijenjenoj publici. Obzirom da je SAD glavna kapitalistička velesila svijeta, ne čudi što je upravo u toj državi i osmišljena podjela generacija. U duhu kapitalistički orijentiranog globalizma ostatak je svijeta sve podatke, nazive i raspodjele preuzeo bez mnogo promišljanja o mogućim nesrazmjerima. Pri stvaranju podjele zaključeno je kako su različite generacije uvjetovane i oblikovane različitim povijesno važnim događajima i promjenama, prvenstveno u njihovome neposrednome okruženju, stilovima roditeljstva kojima su bili izloženi te, naravno, uvriježenim potrošačkim navikama. Na probleme se može naići već pri prvoj smjernici - značajnim povijesnim događajima. U svakoj svjetskoj regiji, pa možda čak i svakoj državi, ta će se događanja bitno razlikovati, iz čega proizlazi kako će također imati i potpuno različite posljedice za pojedince koji su ih u određenoj životnoj dobi doživjeli. Upitnost valjanosti univerzalne generacijske podjele posebice naglašava porazna dominacija isključivo američkih istraživanja. No, u nekome generaliziranome pogledu, taj pojam može omogućiti i temelj proučavanju socioloških promjena kroz vremenska razdoblja te pružiti osjećaj zajedništva uzrokovanog neizbježnom pripadnošću određenoj grupaciji. Kako bih prenijela što točniju sliku svoje generacije, usprkos poteškoćama u nalaženju podataka, pri pisanju ovoga članka najviše sam se koristila vlastitim opažanjima te istraživanjem europske stručnjakinje za ponašanja potrošača, Alexandre Broennimann.

Najnevažnija generacija

Nazivi generacija su: The Silent Generation (rođeni okvirno između 1928. i 1945.), Baby Boomers (između 1946. i 1964.), Generacija X (1965.-1980.), Generacija Y ili Millennials (1981.-1994.) te napokon Generacija Z (od 1995. do 2010. ili čak dalje).

Mi, tj. moji vršnjaci, pripadamo dakle, posljednjoj navedenoj, odnosno Generaciji Z, no mnogi nas nazivaju i iGeneracijom ili net-Generacijom. Činjenica je kako smo ponajviše oblikovani životom u digitalnome svijetu kao prva generacija koja je imala priliku odrastati uz rapidno razvijajuću tehnologiju još od rođenja. Ona je ostavila ozbiljne i značajne posljedice na razvoj naših mladih mozgova te nas učinila dosad vjerojatno najnevažnijom generacijom za one koji joj nisu članovi. Pojedini znanstvenici u govoru o nama ne prezaju čak ni pred etiketama mutanata ili sljedećega koraka u evoluciji čovjeka. No, kako zapravo tehnologija utječe na naš život i koje nas druge karakteristike definiraju te čine toliko različitim od prijašnjih nam generacijama?

Za početnu godinu rođenja pripadnika Generacije Z uzima se najčešće 1995. ili 1996., a dok neki crtu kraja povlače pri 2010. godini, drugi se zasad suzdržavaju od njezina imenovanja. Glavnim faktorima koji su našu generaciju oblikovali uglavnom se smatraju okruženje, stil roditeljstva, motivacija i tehnologija.

Hrvatska Generacija Z odrastala je za vrijeme svjetske ekonomske krize, a povrhu toga je i dalje primorana suočavati se s posljedicama koje je Domovinski rat ostavio na njihove roditelje i ostatak obitelji kao i na općenitu društvenu klimu u državi. Nezadovoljstvo vlašću, masovno iseljavanje u inozemstvo, nedostatak radnih mjesta, medijska propaganda, globalno zatopljenje, hibridno ratovanje i svi ostali s time povezani globalni i lokalni procesi, imali

su presudan utjecaj na oblikovanje naše generacije. Za razliku od zloglasno samovoljnih Milenijalaca, Generacija Z odlikuje se hladnom racionalnošću, pogledom na svijet bez ikakvih iluzija. Većina je na primjeru svojih roditelja naučila kako im nitko neće dodjeljivati povlastice i kako se kruh mora zaraditi vlastitim radom. Zato donose promišljene odluke, spremni su više puta promijeniti zaposlenje i ne očekuju brzo ostvariti svoje snove, bilo profesionalne ili osobne. Za našu generaciju pojam novca označava stabilnost i uspjeh koji pak uvjetuju sreću. Rezultati jednoga švicarskoga istraživanja pokazali su kako bi 80% ispitanika preferiralo savršen posao umjesto savršene veze. Većina nas također demonstrira zabrinut stav prema vlastitoj, kao i budućnosti naše države, pa i svijeta. Ipak, trend političke angažiranosti koji se javlja među mladima karakterističan je za SAD. Među Amerikancima je mnogo uvriježenija volja da se djeluje za dobrobit zajednice, da se volontira, hvata u koštac sa socijalnim problemima i jednoga dana osniva vlastita tvrtka. Generaciji Z fokus se premjestio sa spašavanja svijeta na uzrokovanje pozitivnih promjena u vlastitome okruženju. Današnji američki mladići i djevojke žele i namjeravaju biti važne javne ličnosti kada odrastu, zagovornici demokracije, nositelji promjena: izumitelji, biznismeni, influenceri. No, iz vlastitoga iskustva zaključujem kako se slična razmišljanja i vjera u vlastitu važnost ili buduću uspješnost, ne pojavljuju ni upola toliko u hrvatske mladeži.

Budućnost Generacije Z

Pogledamo li globalnu sliku, više od polovice Generacije Z vjeruje kako će u budućnosti biti sposobni sami pokriti svoje troškove, nešto manji broj misli kako će biti u mogućnosti pokrenuti vlastiti posao, a prevladavajuća većina dana namjerava proputovati svijet. Našoj generaciji nisu potrebni stalni komplimenti da nam potiču motivaciju, mi očekujemo i tražimo konstruktivne kritike. Također, uvijek spremno prihvaćamo nadogradnje i poboljšanja, posebice ukoliko smo imali utjecaja na njihov nastanak. A očekujemo i poštovanje, usprkos svojoj mladosti. Na radnome mjestu ne želimo da nas se tretira imalo drugačije od naših starijih i iskusnijih kolega kojima se pristupa obzirno i kooperativno. Zanimljivo je kako se i odnos prema roditeljima kod naše generacije promijenio. Velik broj mladih danas pored ljubavi, koja nije izvor srama ili uzrok poruge, prema svojim roditeljima osjeća i snažno poštovanje te ih čak smatra uzorima. Kultivira se prisan odnos s roditeljima. Usto je zastario pogrdan naziv "stari", današnji tinejdžeri svoje roditelje spuštaju na svoju razinu oslovljavajući ih imenom ili čak nadimkom.

Utjecaj tehnologije

Presudan utjecaj na mozak Generacije Z svakako ima tehnologija obzirom da se upravo mozak razvija popraćen eksponencijalnim rastom u količini informacija i stimulanasa društvenih mreža kojima nas ta tehnologija neprestano bombardira. Kaže se da je digitalna transformacija najagresivniji proces utjecanja na ljudski mozak u čitavoj povijesti čovječanstva. Za razliku od jednostaničnih vodenih organizama iz kojih je potekao raznolik život na Zemlji, naš se neokorteks, predio mozga koji upravlja verbalnom komunikacijom i procesuiranjem informacija, nije imao priliku prilagoditi novim uvjetima življenja te doživljava prezasićenje svime što nam konstantni razvoj tehnologije nudi u sve većoj mjeri. Stoga je naš limbički mozak, koji je zaslužan za preživljavanje, aktivniji

nego kod starijih generacija. Kako bi zaštitio neokorteks, on uključuje modus operandi koji automatski blokira sve naizgled nevažne i nepotrebne informacije čime značajno smanjuje teret koji one predstavljaju. Stoga Generacija Z razmišlja i procesuirala podatke na fundamentalno različit način od svojih prethodnika. Iz ove naizgledne naviknutosti na tehnologiju proizlazi i uvjerenje dobroga dijela pripadnika naše generacije kako je jedna od naših karakteristika majstorstvo u multitaskingu. Ipak, taj je način razmišljanja pogrešan. Generacija Z nije produktivnija kada obavlja više stvari odjedanput, već na taj način od svoga rada samo dobiva veću emocionalnu satisfakciju.

Život na društvenim mrežama

Većina nas smatra kako se može bolje izraziti komunikacijom licem u lice te preferira socijalizaciju uživo nego online, no u stvarnosti, iz praktičnosti više komuniciramo uz pomoć tehnologije, a natpolovična većina društvenoga života odvija nam se na društvenim mrežama. Nakon razgovora uživo, volimo se dopisivati, a malen broj će nas pored ovih dviju opcija odabrati razgovor telefonom. Mnogi od nas noću ne spavaju mnogo, ili barem ne onoliko koliko je optimalno. Liježemo nakon ponoći, a ujutro ustajemo između 5:30 i 8:30 čime postizemo 4 do 8 sati sna dnevno. Vrijeme koje provodimo budni, noću trošimo uglavnom učeći, dopisujući se s prijateljima i šaljući im snapove, gledajući serije na online streaming servisima ili videe na Youtubeu. Više od polovice pripadnika naše generacije koristi se Youtubeom svakodnevno, a gotovo svi barem povremeno. Televizija, s druge strane, odumire - biva zamijenjena već spomenutim Youtubeom i online streaming servisima među kojima prednjači Netflix. Današnji su idoli, jednako tako, u manjoj mjeri nedohvatljivi celebrityji već uglavnom Youtuberi - mahom obični mladi ljudi u mnogo čemu poput nas samih. Vođeni njihovim primjerom, mnogi od nas također sanjaju o internetskoj slavi, ali su istovremeno svjesni opasnosti koje vrebaju online. Gotovo svi pripadnici ove generacije pažljivo razmišljaju što će objaviti na društvenim mrežama.

Digitalni domoroci

Generacija Z smatra se generacijom digitalnih domorodaca. Njezini se pripadnici koriste jezikom tehnologije kao svojim materinskim. Brzi su i tečni u njemu, ali nitko ih nikada nije naučio pravilima gramatike i strukture toga novoga jezika. Mnogi zapravo pokazuju poražavajuću informatičku nepismenost, a sposobni su samo za one jednostavne radnje vezane uz tehnologiju kojima se svakodnevno služe poput dopisivanja i igranja mobilnih igara. Oni malobrojni koji posjeduju izvanprosječno znanje u polju informatike samouki su, dok većina, koja potpada u središnju sferu između nepismenosti i stručnosti, često ima velike rupe u fundamentalnome znanju i nedostaju joj osnove. Zato je pogrešno tvrditi kako je Generacija Z spretna u ophođenju s tehnologijom, mnogo je bliže istini, reći da je ova generacija ovisna o tehnologiji. Današnja mladež ne može preživjeti bez mobitela. Tek nešto više od četvrtine njih vjeruje da bi bez mobitela bili jednako produktivni i sretni, premda gotovo svi smatraju da njihovi vršnjaci za njima provode previše vremena. Zbog ovisnosti o ekranima i društvenim mrežama, ali vjerojatno i zbog drugih vanjskih čimbenika i društvene klime, kod pripadnika Generacije Z često se razvijaju psihički poremećaji veće ili manje ozbiljnosti - od umora, nedostat-

ka motivacije, nemogućnosti da osjete zadovoljstvo, preko nesanice, promjena raspoloženja i zaboravljivosti, pa sve do ozbiljnih psihičkih problema poput depresije, anksioznosti i samoranjavanja. Ipak, vjerojatno je da su njihova ovisnost i svi problemi koje ona sa sobom povlači samo loša shema prilagodbe na nov, digitalni okoliš i prirodna reakcija na nedostatak zbližavanja u stvarnome životu.

Tko smo, što smo, zašto smo?

Zbog svih tih novih fenomena s kojima se naša generacija direktno suočava, koje stvara, oblikuje i uzrokuje potrebno nam je vodstvo, usmjeravanje, pomoć kakvu nam nitko ne zna pružiti. Konstantan napredak tehnologije prisiljava nas da vječno žongliramo privatnim i virtualnim životom, koji se mjestimično preklapaju dok se mjestimično drže zasebno. Uređaji hiperstimuliranja našega mozga postaju ključni dijelovi našega organizma, a naš mozak više ne poznaje nikakav drugačiji način djelovanja. Naša je konkurencija na globalnoj razini što ju čini snažnijom i brojnijom nego ikada. Naši su životi ispunjeni dosada nezabilježenima, opasno visokim razinama stresa za našu dob, koje su ipak njihovi fundamentalni dijelovi i koje čak niti ne percipiramo kao takve. Živimo kroz neprestanu promjenu, inovaciju i neograničene mogućnosti na dohvatu ruke te patimo od paradoksa izbora - što nam je više mogućnosti ponuđeno, to manje osjećamo zadovoljstvo pri donošenju odluke. Generacija Z sasvim je jedinstvena, nenalik onima koje su joj prethodile - ona ostvaruje suživot s tehnologijom kakvome se njezini prethodnicima ne mogu niti nadati. Šteta je samo što se uz to još uvijek ne zna nositi s takvim odnosom, umjesto što mu dopušta da ju potpuno proždire.

Napisala: Elena Barić 4e





Naša generacija ima jako puno toga za reći. Iako je Marvel nastao puno prije nas i inspirirao mnoge druge generacije, zaživio je u potpunosti i konačnom smislu (onom filmskom) upravo za vrijeme naše generacije i timenamađao priliku da se izrazimo i dokažemo što nam zapravo znače superjunaci. 'Ajmo se malo vratiti u prošlost... Marvel Comics (onomad znan kao Timely Comics) nastaje 1939., a osnivač mu nije kako svi misle Stan Lee, već Martin Goodman. Jedan od najznačajnijih pisaca bio je Stan

Lee, skupa sa Jackom Kirbyjem i Steveom Ditkom. Stanova nedavna smrt žalostila je širu javnost, no ideje i priče ovog vrlo kreativnog uma će se, ne sumnjamo, pamtili još stoljećima. Kako bi odali počast preminulom Stanu, ali i educirali vas koji niste upoznati s njegovim radom (i podsjetili one koji jesu), odlučili smo prošetati se kroz franšizu Marvelovog svemira. Upoznajte njezove glavne junake:

Napisala: Karla Birkić 4e

STEVE ROGERS

/ KAPETAN AMERIKA
- prvi Osvetnik
- moći dobio: pomoću eksperimentalnog seruma
- sposobnosti: nadljudska snaga, brzina i neuništivi štiti
- dobar strateg

TONY STARK / IRON MAN

- kompanija Stark Industries
- povod: otmica zbog koje gradi oklopno odijelo da može pobjeći
- odijelo koristi da zaštiti svijet
- Priznaje javno da je Iron Man
- sposobnosti: iznimna inteligencija, oklopno odijelo, projektili

BRUCE BANNER / HULK

- moć dobio: izložen udaru gama atomske bombe koju je izmislio
- pretvara se u Hulka kad se naljuti ili mu je život u opasnosti
- sposobnosti: regeneracija, otpornost na kontrolu uma, nadljudska snaga

THOR ODINSON

- bog munje
- Asgard
- otac ga poslao na Zemlju i lišio moći da se nauči poštovanju i poniznosti
- sposobnosti: transport između dimenzija, manipulacija elektricitetom i vremenom

LOKI

(ODINSON / LAUFEYSON)
- Thorov posvojeni brat
- bog spletki
- konstantno izdaje brata
- pokušao preuzeti tron
- sposobnosti: manipulacija, mijenjanje oblika, telepatija

NATASHA ROMANOFF

/ CRNA UDOVICA
- ruska špijunka
- kao dijete trenirana za borbu i špijunažu
- kasnije počinje raditi za S.H.I.E.L.D.
- sposobnosti: usporeno starenje, dobar strateg, vrsna s različitim oružjem

CLINT BARTON / HAWKEYE

- radi kao agent S.H.I.E.L.D.-a
- najbolji prijatelj s Natashom
- u filmovima mu daju premalo zasluga
- sposobnosti: vrstan strijelac, (hand-to-hand borba?)

VIZIJA

- stvorio ga Ultron
- svojevrsan android koji se napaja na „mind stone“
- ima romantičnu vezu s Wandom Maximoff
- sposobnosti: let, manipulacija, telepatija, nadljudski intelekt

WANDA MAXIMOFF

/ SCARLET WITCH
- mutant/genetičko eksperimentiranje
- brat Quicksilver
- pridružuje se Osvetnicima nakon bratove smrti
- sposobnosti: manipulacija stvarnošću, vremenom, energijom

STEPHEN STRANGE

/ DOKTOR STRANGE
- egoističan doktor
- nesreća u kojoj ozljeđuje svoje ruke
- traga svijetom u potrazi za izlječenjem
- prati učenja „The Ancient One“ - vrstan učenik
- sposobnosti: magija

T'CHALLA

/ CRNA PANTERA
- kralj Wakande
- mala, vrlo napredna zemlja
- glavni izvor - vibranium
- sposobnosti: posebno odijelo koje mu daje mogućnost znanja, snage i iskustva svakog prošlog Crnog pantere

PETER PARKER

/ SPIDERMAN
- moći: ugrizao ga radioaktivni pauk
- različita paukova osjetila
- sposobnosti: web shooteri na ruci, izumitelj, brzina

ČUVARI GALAKSIJE

- Starlord (Peter Quill), Gamora, Drax, Rocket, Groot
- prvotno kriminalci
- bore se protiv Thanosa
- sposobnosti: intelekt, vrsnost u oružju i „hand-to-hand“ combat

THANOS

- Titan; -uništavač svjetova
- želi Kamenje beskonačnosti
- dvije kćeri: Gamora i Nebula koje ga izdaju
- sposobnosti: gospodar Kamenja beskonačnosti, nadljudska snaga, manipulacija

SERIJE I FILMOVI KOJI SU NAS **OBLIKOVALI**

Izdvojili smo svojevrsan TOP 10 filmova i serija koji su utjecali i obilježili našu generaciju. Uz naravno, dodatan popis Honorable Mentiona, jer nemoguće je odabrati samo 10.

„Generaciju Z“ tijekom godina obilježili su mnogi dobri filmovi i serije. Razdoblje od '95-e do danas prepuno je „klasika (novoga doba)“ koji su zauzeli svoje mjesto pod suncem ove generacije. Javlja se rebootovi/remakeovi starih stvari, različite franšize uživaju ulogu kulturnih heroja, a umjesto uz TV vrijeme provodimo uz Netflix govoreći: „Ma samo još jednu epizodu...“

Serije i filmovi dio su nas, onoga što mi jesmo kao individualci,

grupa i kao jedna cijela generacija. Oni oblikuju naše mišljenje, potiču nas na istraživanje i interakciju s drugima. Stoga smo odlučile malo istražiti i sastaviti listu serija i filmova za koje mislimo da su nas najviše oblikovali.

Čitatelje molimo da se ne uvrijede ako smo nešto izostavile, nama samima bilo je teško oblikovati ovu listu, pa je zato nismo niti numerirale od „najbolje“ do „najgore“. Naša generacija ima puno zanimljivih i novih serija/filmova, a evo kako smo ih mi poslagale i što mislimo o njima.

**PRIJATELJI (F.R.I.E.N.D.S)**

(How you doin'?)

Mislimo da se svi možemo složiti kad kažemo da je ova serija apsolutni klasik. Koju god epizodu uzeli, ova serija nikad ne umara. Joey i Phoebe će vas nasmijati svojom „glupavošću“, Monica „iznervirati“ svojom potrebom za kontrolom, isto kao i konstantne svade Rachel i Rossa, a Chandlerov sarkazam jednostavno nitko ne može nadmašiti.

DOCTOR WHO

(prije čitanja ovog članka obavezno stavite crvenu leptir mašnu)

Nakon veoma duge „pauze“ ponovno pokrenuta 2005. i čak dugo prikazivana na HRT-u, mislimo da ova Sci-Fi serija o putovanjima kroz vrijeme i prostor bez sumnje zaslužuje mjesto na našoj listi. Baš kao što će nam neke epizode ostati posebno drage uspomene, poput sjećanja na stare prijatelje, neki će nam se vanzemaljski zlikovci neizbježno pojavljivati u noćnim morama. Mnogi će ući u duboke rasprave o tome tko im je najbolji Doctor, no mi u to nećemo zalaziti. Ipak, sa sigurnošću možemo reći kako nas je Doctor svojim herojskim pothvatima i dobročinstvom na neki način odgojio. Ako pak za ovu seriju ne znate, toplo preporučujemo da je pogledate (čak i ako niste ljubitelj SF-a)! Doctor (bilo koji od njih) će vas zasigurno osvojiti svojom spontanošću.

PRINC IZ BEL AIRA (FRESH PRINCE OF BEL AIR)

(*Carltonov ples*)

I dan danas Will Smith kaže da mu je ovo najdraža uloga, pjesmu „Yo Home To Bel Air“ znamo svi, a Carltonov ples jedna je od ikoničnih stvari televizijske povijesti. Ova humoristična

serija prati obitelj Banks koja nije samo razbila svijetu rasiističke predrasude, već nas naučila što zapravo znači obitelj i koliko je važno biti povezan.

DOKTOR HOUSE (HOUSE M.D.)

(Ugh..)



Tanka je linija između genija i luđaka, a Gregory House to savršeno dokazuje. Serija prati tim doktora na čelu sa svo-jeglavim Houseom koji svakodnevno pokušava riješiti različite slučajeve ljudi koji im dolaze u bolnicu, a pritom se bore i s Houseovim epizodama omalovažavanja, ismijavanja, manije i depresije. Svakako zanimljiva serija, dok House ne pretjera...

NA PUTU PREMA DOLJE (BREAKING BAD)

(Mislim da su nakon ove serije svi shvatili svrhu kemije u školi...)

Kulturna serija zbog kojeg je Bryana Cranstona (poznatiji kao tata iz serije Malcolm u sredini) DEA naučila kako raditi meth/metamfetamin, postala je kritičarski najbolje ocijenjena serija svih vremena. Seriju vam ne želimo spojiti ako niste gledali, no ono što možemo reći je - ako se ikad zateknete u Albuquerqueu (Novi Meksiko) dobro pripazite podvaljuje li vam tko kakve plave bombone u piće...

U UREDU (THE OFFICE)

(vrlo kvalitetan britanski humor... ali ni Amerikanci ne zaostaju)

Ova serija slovi kao najuspješnija BBC-jeva serija ikada snimljena. Prati događaje u maloj tvrtki za prodaju papira čiji je šef (kojega glumi Ricky Gervais) vrlo fascinantna i pomalo neugodna osoba. S obzirom na uspjeh serije, mnoge države su napravile svoje verzije pa tako naravno i Amerika. U glavnoj

ulozi je uvijek zanimljivi Steve Carell koji je postao glavnim predmetom mnogih memeova, a evo i zašto je na našoj listi najutjecajnijih:

Walking into school after summer break:



SLATKE MALE LAŽLJIVICE (PRETTY LITTLE LIARS) (ovu seriju ili volite ili mrzite)

Iako je prema našem mišljenju ova serija malo predugo trajala, ne možemo osporiti njenu veličinu i važnost za našu generaciju. Serija je na početku puna potencijala, no pri kraju pomalo pada u vodu od silne drame koja ponekada i nema smisla. Ipak, ne možemo poreći da se bar jednom nismo zapitali tko je "A" i kako bi to bilo živjeti u Rosewoodu. Za one koji nisu gledali, ipak preporučujemo da joj pružite priliku... serija je pomalo i zabavna.

VAMPIRSKI DNEVNICI (THE VAMPIRE DIARIES) (Sumrak 2.0??)

Velika obitelj, mnoštvo drame i spletkarenja pa dodajte k tomu i vampire, gdje ćemo naći sve ovo nego u razdoblju oko 2010. godine. Zbivanja u Mystic Fallsu sve su što vam je trebalo u predahu od domaćih zadaća. Teško je osporiti činjenicu da smo proveli (nemojte si lagati) sate gledajući ovu seriju i da nam je tada bila STVARNO dobra... a sada...? (*cringe alert*)

IGRA PRIJESTOLJA (GAME OF THRONES) („Winter is coming!”)

Osmišljena prema serijalu romana Ples leda i vatre, svojom je nenadmašivom popularnošću Igra prijestolja neupitno ostvarila počasnju titulu kulturnog klasika. Gledajući je, neizbježno smo zatočeni u konstantnome stanju nevjerice, strepnje i opčinjenosti. U svijetu Westerosa čak ni sudbine glavnih likova nisu sigurno zapečaćene. Od nevidene okrutnosti likova gotovo nam se okreće stomak, dok nam se na prizore raznolikih patnji naših favorita suze nakupljaju u očima (a na pljuske koje Tyrion dodjeljuje Joffreyju ne možemo se suzdržati od smijeha). Suvršeno je uopće spominjati kako nitko tko ju je ikada gledao vjerojatno do kraja života neće zaboraviti ikoničnu „Red Wedding” epizodu. Sve u svemu, radi se o neponovljivome, jedinstvenome i zasluženo obožavanome primjeru epske fantastike koji je dostigao vrhunac za koje se nije vjerovalo da su mogući.

STRANGER THINGS (80-e u malom)



Ova serija, jednako primamljiva za sve uzraste, odiše nostalgijom za razdobljem 70/80-ih. Svoje izvore također nesumnjivo vuče iz tadašnjih klasika, no trenutke sličnosti koristi namjerno i kvalitetno, a priča joj je više nego dovoljno originalna i zanimljiva da zasluži svu hvalu koju dobiva. Satkana iz vješto isprepletenih elemenata horora, fantastike i drame Stranger Things pruža neodoljivu avanturu ispunjenu uzbuđenjem, misterijem, kompleksnim međuljudskim odnosima, dirljivim prikazom prijateljstva i djetinjstva, iznenađujuće kvalitetnom glumom. Atmosfera je vrhunska: napeta i intrigantna, no istovremeno i topla poput šalice vruće čokolade za srce i um. Likovi su nezaboravno jedinstveni i ništa nije lakše nego ih prigrliti srcu već nakon prvih nekoliko scena. A svima onima kojima je dosad iz nekoga razloga promakla topla je preporučujemo.

Honorable Mention... ili neke od serija koje nisu stale na listu, ali njihova važnost za našu generaciju nije ništa manja:

Kako sam upoznao vašu majku (How I Met Your Mother) · **Teorija velikog praska** (The Big Bang Theory) · **Sherlock** · **Živi mrtvaci** (The Walking Dead) · **Američka horor priča** (American Horror Story) · **Narcos** · **Uvod u anatomiju** (Gray's Anatomy) · **Malcolm u sredini** (Malcolm in the Middle) · **Glee** · **TračERICA** (Gossip Girl) · **Moderna obitelj** (Modern Family)

A evo i liste animiranih serija koje smatramo da su važne:

· **Simpsoni** (The Simpsons) · **Teletubbies** · **Spužva Bob Skockani** (SpongeBob SquarePants) · **Ninja kornjače** (Teenage Mutant Ninja Turtles) · **Pokémoni** · **Yu Gi Oh** · **South Park** · **Dora istražuje** (Dora the Explorer) · **Avatar: Posljednji gospodar vjetrova** (Avatar the Last Airbender) · **Ben 10** · **Winx**

Analizirajući malo našu generaciju, shvatili smo koliko su zapravo franšize filmova važne. Naša generacija ima naviku jako se emocionalno vezati za likove i radnju te zahtijeva konstantan priljev novih sadržaja vezanih uz njih, a to nam najbolje prikazuju mnogobrojni nastavci različitih filmova. Smatramo da je važno njegovati „kulturu osobnosti likova”, razvijati je i što više znati o njoj te velik broj današnjih filmova ima bar dva nastavka... U duhu toga odlučili smo složiti listu najutjecajnijih franšiza:

SAM U KUĆI (HOME ALONE) (Koliko puta ste ga gledali na TV-u??)

Nekada je teško sjetiti se da je i ovo zapravo franšiza. Tijekom božićnih praznika RTL doslovno samo prva dva filma gura u TV program toliko da vam pozli. Probat ćemo ne zamjeriti RTL-u (iako to već godinama radi) i fokusirati se na briljantnost mladoga Kevina koja rezultira toliko neodoljivo urnebesnim situacijama. Ovo je svakako film koji je u potpunosti obilježio naše djetinjstvo, a i mnoge druge generacije.

PIRATI S KARIBA (PIRATES OF THE CARIBBEAN) (Dosadi li Johnny Depp ikada?!)

Mislim da nam je ovaj film svima nekako pri srcu... ili je to samo od ruma? Bilo kako bilo, Jacka Sparrowa uvijek je zanimljivo gledati. Johnny Depp apsolutan je kralj prerušavanja i ovo je svakako uloga po kojoj ga najviše pamte... ili je to možda do hodajućih mrtvaca?

FUN FACT: Depp je za lik Jacka Sparrowa inspiraciju pronašao u rockeru Keithu Richardsu iz Rolling Stonesa.

OSVETNICI (THE AVENGERS) (Vidi zaseban članak.)

IGRE GLADI (THE HUNGER GAMES) (Peeta ili Gale?)

Iako se baš i ne bi htjeli zateći u pravom Panemu, užitek ga je gledati s malih ekrana. Jennifer Lawrence svakako je učinila ovu ulogu nezaboravljivom, pa čak i jednim od temelja naše generacije. U samim Igrama željeli bismo sudjelovati, no budimo realni... koliko bi nas ondje izdržalo 2 sata?

SUMRAK SAGA (TWILIGHT) (Cringam kad se sjetim...)

Najteže bi bilo priznati... gotovo svi smo voljeli Sumrak. Sada kada se sjetimo, možda to nije bio highlight našega postojanja, ali... Edward ili Jacob... biti ili ne biti... Ako postoje i oni koji su uživali u Bellinoj histeričnosti, onda svaka im čast, no mi smo se ipak bazirali na vampire i vukodlake. Bilo je uzbudljivo... tada...

BATMAN („I'M BATMAN!”)

Ako se bojite šišmiša onda je ovo pravi film za vas. DC je poznat po tome da se baš i ne proslavi radnjama svojih filmova, no ovaj će zauvijek biti klasik glumio ga Michael Keaton, Christian Bale (vjerojatno nam najdraži) ili Ben Affleck. Vjerujemo da će ovaj lik i za mnoge generacije nakon nas biti superjunak.

HARRY POTTER / FANTASTIČNE ZVIJERI I GDJE IH NAĆI (FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM)

Vidi zasebni članak o Harryju.

Što se Fantastičnih zvijeri tiče - bilo tko tko imalo voli Harryja, obožavat će i Newta. Iako imamo zamjerku što većinu stvari rade u CGI-u, ne možemo ne voljeti ove filmove. Eddie Redmayne je toliko sladak u ovim filmovima, a tzv. „zvijer” - „the niffler” pravi je hit među fanovima. Ipak, tijekom filmova uočene su neke stvari koje se ne poklapaju s originalnima i moramo priznati da nam to podosta smeta (no spoilers... sami pogledajte i zaključite).

ZVJEZDANI RATOVI vs. ZVJEZDANE STAZE (STAR WARS vs. STAR TREK) (Da, svjesni smo koliko prijevodi na hrvatski glupo zvuče...)

Mnogi su od nas odrastali oponašajući Yodin neobičan govor i boreći se (zamišljenim) lightsaberima. No, nisu svi fanovi Sci-Fi-ja pa iako ovi filmovi obilježavaju generacije, većinu ljudi koji ih vole nazvat ćemo „nerdovima”. Mnogi će ući u debatu o tome što je bolje, no mi volimo i jedno i drugo. Naravno, zanemarimo li najnovije Star Wars filmove. Zapravo, fer je reći kako su ove dvije franšize toliko bitne i dugovječne da su imale velik utjecaj i na generacije koje su nam prethodile.

GOSPODAR PRSTENOVA / HOBIT (LORD OF THE RINGS/HOBBIT) (Vidi zaseban članak.)

PARANORMALNO (PARANORMAL ACTIVITY) (ko fol stvarno)

Nažalost, pravi ljubitelji horora složiti će se kako je malo koji film ovoga žanra zapravo strašan. Pa ipak, postoje neki koji se svojim uspjehom itekako uzdignu nad drugima. Neki čak uspiju postati generacijski klasici! Takva je i kvazi-dokumentarna franšiza Paranormalno. Kad si mlad i lakovjeran, a svijet te još nije iskvario, veoma je lako povjerovati u autentičnost snimaka iz ovoga serijala. Dakako da takvo uvjerenje svojom stravičnošću dijete obilježi do kraja života.

Honorable Mention filmova koji nisu ušli na listu, no svakako su sudjelovali u odgoju naše generacije:

Opasne djevojke (Mean Girls) · **Brzi i žestoki** (Fast and Furious) · **High School Musical** · **Ted Mamurluk** (The Hangover) · **Transformeri** (Transformers) · **Klub boraca** (Fight Club) · **Početak** (Inception) · **Vuk s Wall Streeta** (The Wolf of Wall Street) · **Greška u našim zvijezdama** (The Fault in Our Stars) · **La La Land** · **Bilježnica** (The Notebook) · **Charliev svijet** (The Perks of Being a Wallflower) · **Titanic** · **Vrag nosi Pradu** (The Devil Wears Prada)

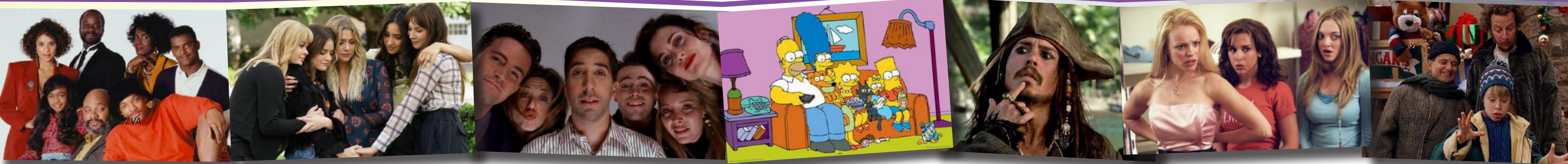
Te za kraj dajemo uvid i u najutjecajnije animirane filmove:

Wall-E · **U potrazi za Nemom** (Finding Nemo) · **Priča o igračkama** (Toy Story) · **Kung Fu panda** · **Shrek** · **Čudovišta iz ormara** (Monsters Inc.) · **Ledeno doba** (Ice Age) · **Madagaskar** · **Snježno kraljevstvo** (Frozen) · **Malci** (Despicable Me)

(Slažete li se ili ne s ovom listom i zašto? Svakako nam se možete javiti za jednu „podužu” raspravu u našoj knjižnici).

Priredile: Karla Birkić i Elena Barić 4e

Redom: Princ iz Bel Aira, Slatke male lažljivice, Prijatelji, Simpsoni, Pirati s Kariba, Opasne djevojke, Sam u kući





HARRY POTTER

Tko je čarobnjak koji nas je prikovao uz knjige i kino platna, a nedavno i uz TV ekrane?

Knjige i filmovi o Harryju Potteru smatraju se znanstveno-fantastičnim klasicima našeg doba. Serijal Harry Potter nudi raznolikost tema, od fantastičnih motiva do priče o prekrasnom prijateljstvu koje prevladava sve prepreke te prikazuje tragičnu sudbinu glavnog lika koji je u ranoj dobi ostao bez roditelja i mora se sam snaći u svijetu za koji je tek saznao da postoji. Prva knjiga u serijalu, Harry Potter i Kamen mudraca, objavljena je 1997. godine, no prije objavljivanja spisateljicu J.K. Rowling odbilo je 12 izdavačkih kuća. Knjige o Harryju Potteru postigle su izvanredan uspjeh te su izdane u više od 200 zemalja, prevedene su na više od 60 jezika i prodane u više od 500 milijuna primjeraka. Talijanski psiholozi su u jednoj studiji dokazali da čitanje Harryja Pottera povećava dozu empatije te smanjuje predrasude prema manjinskim skupinama. Rowling je prva književnica koja je postala milijarderka samo pisanjem, pretpostavlja se da je bogatija i od kraljice Elizabete II.

Inspirativna životna priča J.K. Rowling

Serijalom Harry Potter ne samo da je stekla slavu već je i uspjela pobjeći od nesretnog i siromašnog života. Dok je Rowling sa svojom kćeri u Edinburghu živjela od socijalne pomoći i jedva spajala kraj s krajem, utjehu i bijeg od stvarnosti pronalazila je u pisanju o školi čarobnjaštva Hogwarts i njezinim učenicima. Zbog mnogih životnih problema i stresova dijagnosticirana joj je klinička depresija koju je iskoristila kao inspiraciju za stvaranje lika Dementora, bića tame koje se hrani sretnim osjećajima i svoje žrtve prisjeća na njihove najgore uspomene. Rowling je inspiraciju za svoja djela pronalazila svuda oko sebe pa tako i u znamenitostima i ulicama grada Edinburgha. Inspiraciju za imena Tom Riddle (Voldemort) i Minerva McGonagall je pronašla na nadgrobnim spomenicima gdje fanovi još i danas ostavljaju cvijeće u čast spisateljici i njenim knjigama. Zbog odlične reakcije publike priča o Harryju Potteru privukla je pozornost mnogih filmskih redatelja te je 2001. godine prva knjiga iz serijala dobila i ekraniziranu verziju. Filmski serijal, kao i knjige, osvojio je srca diljem svijeta.

ZANIMLJIVOSTI

- Svakih 30 sekundi netko počne čitati Harryja Pottera
- Daniel Radcliffe (Harry Potter) je tijekom snimanja slomio 80 štapića i 160 pari naočala
- J.K. Rowling i Harry Potter su rođeni na isti datum, 31. srpnja
- Ruski predsjednik Vladimir Putin je bio uviđen likom Dobbyja jer je smatrao da je Dobbyjev izgled inspiriran njime
- Kada je umro, Dumbledore je imao 150 godina
- Harry i Voldemort su daleki rođaci
- Voldemort na francuski znači odletjeti od smrti
- Postoji mogućnost da je Harry direktni potomak Godrica Gryffindora
- Fred i George Weasley su rođeni 1. travnja
- Voldemort nije sposoban voljeti jer je začet pod utjecajem ljubavnog napitka



GAME OF THRONES

(Igra prijestolja)



Suvremeni prikaz karte Westerosa i Essosa

Najpoznatije obiteljske kuće Westerosa. S lijeva na desno: Stark, Arryn, Tully, Greyjoy, Lannister, Baratheon, Tyrell, Martell, Targaryen.

U iščekivanju osme i zadnje sezone donosimo vam kratak pregled serije koja je zaludila jednu generaciju.

Igra prijestolja američka je televizijska serija snimljena po uzoru na serijal romana Pjesma leda i vatre autora Georgea R. R. Martina. Prva epizoda emitirana je 17. travnja 2011. godine, sa snimljenih sedam sezona i osmom u procesu. Igra prijestolja najgledanija je televizijska serijal 2018. godini. Trenutno jedini razlog vriedan iščekivanja 2019. godine je osma sezona koja sama po sebi čini 2019. boljom od 2018. prije no što je i počela. Tri glavna tzv. pravca u priči su borbe vodećih obitelji za Željezno prijestolje, dok se druge obitelji pokušavaju osamostaliti od krune. Opasnosti koje dolaze sa sjevera i istoka su drugi i treći pravac priče. Sa sjevera dolaze drevna stvorenja noći White Walkersi za koje se mislilo da su zauvijek poraženi, a na istoku se jedini preostali članovi svrgnute obitelji pokušavaju vratiti na prijestolje.

Prije radnje serije

Serija je smještena u izmišljenom svijetu Sedam kraljevstva, kontinenta specifičnog naziva Westeros, „zapada“ i u istočnom kontinentu Essos. Radnja se odvija 298. godine AC, gdje AC označava Aegon's conquest tj. događaj kojim Aegon I. Targaryen sa svoje dvije sestre i tri zmaja (niste krivo pročitali da, s tri zmajal) dolazi s istoka i osvaja i ujedinjuje svih Sedam kraljevstva Westerosa i time postaje prvim kraljem Željeznog prijestolja. Nakon skoro tri stoljeća vladavine obitelji Targaryen, događa se Robertov ustanak tj. Robert's rebellion, nakon čega prvi kralj iz druge obitelji, Robert Baratheon sjeda na Željezno prijestolje. Robert, odlučan u namjeri da iskorijeni obitelj Targaryen, ubija sve članove te obitelji. U vremenu kada je dvorac Targaryenovih pod napadom, kraljica Rhaella umire rađajući princezu Daenerys, koju vjerni sluga obitelji odvodi na istok, u nepoznate zemlje Essosa zajedno s njezinim starijim bratom Viserysom.

Početak serije

Serija počinje dolaskom kralja Roberta Baratheona u posjet obitelji Stark, vodećoj obitelji na sjeveru, čija je glava kuće Ned Stark sudjelovao u ustanku protiv Targaryenovih skupa s Robertom. Kralj dolazi sa suprugom kraljicom Cersei iz obitelji Lannister, s djecom te s kraljičinom braćom, patuljkom Tyrionom i kraljičinim blizancem Jaimeom. U prvom se epizodi odmah doznaje da su Cersei i Jaime u incestnom odnosu i da kraljeva djeca zapravo nisu njegova već su djeca kraljičinog brata. Tijekom njihova posjeta Winterfellu, Nedov sin Brandon, penjući se po visokim kulama, s prozora je zatekao Cersei i Jamiea u preljubu. Jaime tada gurne Brandona s prozora u nadi da će poginuti i da će tajna blizanaca ostati skrivena, međutim Brandon preživljava, ali od tada na dalje ostaje invalidom.

Razlog zašto je kralj Robert zapravo došao u Winterfell je kako bi zamolio Neda da postane kraljev savjetnik. U početku Ned odbija jer ne želi napustiti svoju obitelj, ali ga žena Catelyn savjetuje da primi zamolbu jer ipak je to kraljeva zapovijed koja se ne smije kršiti. Zatim Ned odlazi u prijestolnicu, King's Landing, zajedno s dvije kćeri, starijom i ženstvenom Sansom, te mladom i borbenom Aryom. Fanovi ove serije ili obožavaju jednu od sestara, a drugu ne podnose, ili... zapravo to je to, nema između. Svatko ima favorita između dvije sestre koje dijele love-hate odnos.

Prije Nedova odlaska, njegov izvanbračni sin Jon Snow, znajući da nikada neće moći biti na jednakoj razini kao i Nedova prava djeca, odlazi u vojsku na samoj sjevernoj granici, gdje s ostalim vojnicima u Noćnoj straži čuva sjeverni veliki zid od prodora mističnih bića noći. Međutim, nitko im ne vjeruje da ta bića ponovno napadaju. Ipak, White Walkersi u prvi plan dolaze tek u zadnjim sezonama.

Na istočnom kontinentu Viserys Targaryen pokušava ojačati i stvoriti vojsku kako bi mogao krenuti u pohod na Westeros i zasjesti na željezni tron koji s pravom smatra svojim. On stvara vojsku tako da udaje sestru Daenerys za Khal Drogo, vođu snažnog i divljeg naroda Dothrakija. S vremenom Viserys umire, - neću vam reći kako jer je scena njegove smrti prebrutalna i to morate sami pogledati - a Daenerys postaje zadnji član obitelji Targaryen, te uz potporu Khala Drogoa stvara moćnu vojsku koja će postati velika prijetnja kralju Robertu Baratheonu. Ne pretjerano inteligentni kralj nije Daenerys shvatio ozbiljno, priče o tome da ima tri zmaja je zanemario, na kraju kad je shvatio kolika je ona prijetnja bilo je prekasno i Daenerys je postala toliko snažna da je bilo glupo i uzaludno poslati špijuna da je ubije. Plot twist, špijun se na kraju zaljubio u nju.

Dalje vam ne otkrivam, ako ste pročitali sve do ovdje svaka čast, pretrpjeli ste blebetanje o mojoj najdražoj seriji, a s time je ono najgore prošlo. Samo još jedna stvar; ako vam se ne sviđa prva epizoda, svedjedno nastavite s gledanjem jer se nije svidjela ni meni, a vidite gdje sam sada završila. Smrti su iznenadne, neočekivane i iznenađujuće. U ovom sam vam tekstu spomenula već nekoliko poginulih, ali ta brojka nije ni blizu konačnoj. Likovi se razvijaju, one koje ste na početku mrzili, na kraju volite i obrnuto. Postoje likovi koje ćete uvijek mrziti, ali kada umru svedjedno vam je žao jer čine priču zanimljivom. Nije prisutna crno-bijela karakterizacija kao u klišeiziranim filmovima kada je zlikovac samo zao i nema dobrih osobina pa kada on na kraju umre svi su sretni. Gledajući ovu seriju zapravo će vam biti žao kada „zao“ lik umre, a kada onaj „dobri“ bude ubijen, pomislit ćete: „Hvala Bogu, bio je predosan!“.



Gospodar prstenova

Priča iz Međuzemlja koja je zarobila naša srca

Trilogija „Gospodara prstenova“ jedan je od temelja moderne zapadne kulture. J. R. R. Tolkien još je početkom 20. stoljeća stvorio svijet toliko bogat detaljima, smislen, opširan i nadasve fascinantan da mu se do današnjega dana ne može pronaći rivala dostojnoga da mu liže čizme. Zaista, teško si je uopće predočiti opseg mašte, a kamoli količinu truda i vremena koje je autor morao uložiti u toliko ambiciozan projekt. Tolkien ne samo da je osmislio geografsku kartu čitavoga jednoga svijeta, mitologiju i narodnu predaju različitih rasa koje u njemu obitavaju, njihove političke i svakodnevne odnose već i čitave jezike kojima se sporazumijevaju! No, trilogija „Gospodara prstenova“ napisana je veoma opširno, kompleksno, pomalo enciklopedijski zbog čega može biti, usprkos svojoj velebnosti, teško čitljivo štivo čak i ljubiteljima čitanja. No, bila bi neprocjenjiva šteta da se toliko slavljeno, i zaista veličanstveno djelo, nikada nije pokušalo predstaviti i približiti široj publici. Idealan medij za to bio je, dakako, film. Ipak, većina je dočekala odluku o ekranizaciji ovih svevremenskih literaturnih bisera čistom skepsom. Činilo se kako je zadatak prikaza toliko kompleksnoga, bogatoga i predivnoga svijeta te toliko fantastične, epske, dramatične i slojevite priče u svojoj njihovoj veličanstvenosti u drugome mediju prezahtjevan za bilo koga.

Trilogija zarobila pažnju i srca

Ali jesu li nevjernici uopće mogli biti više u krivu?! Već prve scene „Prstenove družine“ brzo su razuvjerile nepovjerljive gledatelje diljem svijeta i nepovratno zarobile njihovu pažnju i srca svojom magijom. Od prvoga do posljednjega filma, ova je trilogija podjednako oborila s nogu mase i kritičare te požnjela nevjerojatno mnoštvo nagrada. „Povratak kralja“ osvojio je svih svojih jedanaest nominacija za Oscara, čime je uz „Ben-Hura“ i „Titanik“ postao najnagrađivaniji film svih vremena. Osim toga je bio prvi fantastični film koji je ikada dobio Oscara za najbolji film. Pored financijskog i kritičkog uspjeha trilogije, najfascinatnija je ipak svestrana podrška i oduševljenje koje već skoro dva desetljeća kasnije ostaje gotovo jednako snažno. Naravno, toliko uspjeh serijala nije slučajna, ni to je on bezgrešan. Postoje mnogi raznovrsni elementi koji ga uzdižu nad većinom drugih filmova (a posebice filmskih serijala), mnoge razlike naspram originalnoga materijala te mnoge neuspješne scene.

Skrivena simbolika i teme kojima se serijal bavi

Radnju „Gospodara prstenova“ suvišno je prepričavati - ukoliko se još nađe netko tko nije gledao filmove ni čitao knjige, ionako bi mu bilo pametnije da se što prije baci na barem jednu od tih aktivnosti. Ono što bi ipak vrijedilo spomenuti je skrivena simbolika i teme kojima se serijal bavi. Glavna tema ove epske avanture je borba dobra protiv zla, no sam je autor odlučno odbacio mogućnost o sveukupnome alegoričnome značenju čitave priče. Inkorporiranje kršćanskih simbola, ug-

lavnom nerelevantnih za samu radnju, ipak nije poricao. Kao i mnogi pobožni kršćanski umjetnici, Tolkien je bio veoma inspiriran Svetom knjigom i kroz svoja je djela sasvim svjesno raštrkao mnogobrojne biblijske motive. Tako se u „Gospodaru prstenova“, po nekim tumačenjima, primjerice, pojavljuju tri kristovske figure - Gandalf, Aragorn i Sam. Paralelu između dobroćudnoga čarobnjaka Gandalfa sivoga koji se, nakon što se žrtvuje kako bi spasio svoje prijatelje, vraća iz mrtvih kao Gandalf bijeli nije teško uočiti. Aragorn, s druge strane, simbolizira Krista kao ratnika, osloboditelja i nadolazećega kralja, a kroz Sama je prikazana Isusova neprolazna, požrtvovna i neupitna ljubav. Simbol Krista može se uočiti i u liku Froda koji nosi Prsten/križ na Kletu goru/Kalvariju, a Sam bi u ovome slučaju bio nalik na Šimuna iz Cirene koji mu pomaže nositi križ. Čitavu prstenovu družinu može se čak promatrati kao Gandalfove apostole. No, svi navedeni raščlanjeni elementi, kao i mnogi drugi koje su kritičari i publika kroz duga desetljeća uočili, nemaju krucijalan utjecaj na samu radnju ni na poruku djela. Ta je poruka, u prvome redu, značaj običnoga, malenoga čovjeka. To je razlog zašto je upravo Frodo - maleni, beznačajni hobit iz zabitoga Shirea - heroj kolosalnoga, finalnoga rata koji razara čitav svijet. U više je navrata sam Frodo pokušao ponuditi Prsten drugima, mnogo značajnijima i moćnijima od njega, ali oni su ga odlučno odbili znajući kako je njihova snaga zapravo njihova slabost, njihova naizgledna „veličina“ činila ih je podložnijima korupciji, njihova su lakomost i ponos bili preblizu površini da bi se mogli oduprijeti kužnim moćima Prstena. Tolkien je kroz svoju epsku avanturu dokazao koliko su oni naizgled najvještiji i najviše pozicionirani bespomoćni u usporedbi s istinskom snagom i sposobnošću sasvim obične, naizgled beznačajne osobe. Velika moć dolazi s velikom odgovornošću i velikim iskušenjima. Oni s najvećom moći najlakše posrću, gube svoj put, ideje dobrote u njihovim se umovima lako pretvaraju u nezadrživu želju za vlastitim probitkom. Na samome je kraju čak i Frodo popustio pod zlobnim nagovoranjima Prstena, usprkos neizmjerne snazi volje zahvaljujući kojoj je s njime prevalio toliko dug put.

Frodo i Sam

Sam je bio jedini koji se bez suviše oklijevanja uspio oduprijeti njegovu zovu, zato što je Sam hijerarhijski najobičniji, najjednostavniji, ali i najsvjesniji vlastite prirode, vlastitih mogućnosti i položaja. Prstenova lažna obećanja nisu utjecala na Sama jer nije htio ništa grandiozno poput vladavine, njegove su želje bile jednostavne i realne. Usprkos snažnoj prijateljskoj ljubavi koju je dijelio s Frodom njihov je odnos uvijek bio baziran na neravnopravnosti koja je izvirala iz razlike u njihovu socijalnome statusu. Čak i kroz filmove, Sam do samoga kraja oslovljava svoga prijatelja titulom „gospodina Froda“. Frodo je svojevrstan plemić, dok je Sam samo njegov vrtlar, te čak i uz njihovo blisko prijateljstvo, ta se razlika nikada ne zaboravlja. Premda njihova međusobna privrženost s vremenom raste, isto se događa i s njihovom različitosti što je posebno vidljivo u njihovome razgovoru nakon uništenja Prstena. Razgovarajući, oni se prisjećaju svoga dalekoga, davno

napuštenoga doma Shirea, no, dok je za Froda to mjesto tada već samo daleka i neuhvatljiva uspomena, izbljedjeli komadić prijašnjega života, Sam gleda unaprijed na budućnost koja ga ondje čeka. Ta scena vrlo efikasno demonstrira neprolaznu štetu koju je nošenje Prstena nanijelo Frodu, od koje se nikada neće moći oporaviti i koja će ga zauvijek progoniti. Njegova najveća bol bit će shvaćanje vlastitoga grijeha, vlastite slabosti u ključnome trenutku koja ga je na neki način zaista koštala života. Upravo u kraju se pojavljuje najveća razlika između filmova i knjiga. U knjigama, naime, pri povratku u Shire hobiti ne pronalaze nepromijenjen i miran, već kraj razoren i uništen od strane nezaustavljenih poklonika poraženoga zla predvođenih Sarumanom i njegovim slugom. Premda obje verzije završetka dokazuju kako se osoba nikada ne može u potpunosti oporaviti od nečega toliko značajnoga i zastrašujućega, od tolike blizine utjecaja zla, knjiga taj zaključak dodatno naglašava i razrađuje. Tolkien je htio pokazati kako se čitav svijet zauvijek mijenja pod takvim okolnostima, kako čak ni dom ne ostaje sigurno i zaštićeno mjesto kamo se osoba može sakriti ili mirno vratiti te kako zlo uvijek postoji i nije ga moguće sasvim poraziti. Završetak književne trilogije odraz je autorovih vlastitih proživljavanja i zaključaka nakon povratka iz Drugoga svjetskoga rata, koji je uostalom bio velika inspiracija za čitavu trilogiju.

Prijateljstvo

Prijateljstvo je također veoma prominentna tema serijala. Ono između Froda i Sama je, dakako, najsnažnije i najbližije, no nije ni približno jedino. Njihova je veza jedinstvena te seže i u zajedničku prošlost, jednako kao i odnos gotovo čitave družine s Gandalfom, no na početku njihova zadatka većina ostalih likova su međusobno strančci koji, zahvaljujući određenim predrasudama, ne gaje simpatije jedni prema drugima. Fascinantno je i atipično kako ta odabrana skupina nesložnih stranaca postaje nerazdvojno bliska družina povezana čvrstim sponama međusobne ljubavi i poštovanja. Recept za to čini ponajprije kombinacija zajedničkoga cilja i zajedničkih iskustava koje sakupljaju tokom svoga putovanja. Nakon razloga za zajedništvo i odanost, nužno slijedi sumnja u njih - najprije Gandalfova smrt, a zatim Boromirova kriza - no vjera u družinu usprkos poteškoćama ne nestaje, već se vraća s dvostrukom snagom i nastavlja bujati razarajući sve prepreke. Ključan trenutak za formiranje Prstenove družine je odluka o neodustajanju koju donose nakon Boromirove izdaje i borbe s Urukhaima - Sam ne dopušta Frodu da otputuje u Mordor sam, Boromir se pokajnički žrtvuje u pokušaju šticeanja Merryja i Pippina, a Aragorn, Legolas i Gimli zajedno odlaze u potragu za oteetim hobitima iako to nisu dužni učiniti.

Neusklađenost s knjigama

Još je nekoliko većih neusklađenosti s knjigama koje bi bilo šteta ne spomenuti. U knjizi Frodo nikada nije okrenuo leđa Samu na nagovor Goluma, premda je ova neočekivana promjena od većega dijela publike dočekana s odobravanjem pošto služi kao dobar prikaz stupnja Frodove posrnulosti, ali i netrpeljivosti između Sama i Goluma. Osim toga, Gimlijeva osob-

nost iz temelja je izmijenjena - dok je sa svojom nepresušnom zalihom dosjetaka i nezgodnih situacija u kojima se nađe u filmu on svačiji najdraži patuljak, u knjizi je opisan kao ozbiljna i pomalo mrzovoljna osoba koja se rijetko smiješi. Faramir je također bolno izdeformiran lik koji je u filmu neuspješnija verzija svoga starijega brata Boromira (čija je smrt u filmu bila časnija i dramatičnija) premda je u knjizi on njegova suprotnost. Nadalje, bitku kod Helmova klisure djelomično se pamti po neočekivanoj i dobro tempiranoj pomoći vilenjaka iz Lothloriena, koja je ipak inovacija scenarista. U knjizi je ovaj događaj prikazan kao značajno veći trijumf čovječanstva usprkos nevjerojatno malim šansama uspjeha, ali i kao svojevrsan simbol razjedinjenosti Međuzemlja. Naposljetku, najveće razočaranje fanova knjiga jest izostavljanje lika Toma Bombadila. Tom Bombadil neizmjenljivo je neobična i zagonetna, no dobroćudna pojava koja spašava četvoricu hobita na samome početku njihova putovanja. On je magično biće neodoljivo veseloga, no istodobno i pronicljivoga karaktera. Premda je odluka da ga se izostavi iz filma sasvim razumljiva, Tom Bombadil jedna je od najupečatljivijih Tolkienovih kreacija te bi svakako bilo veoma zanimljivo vidjeti njegovu filmsku adaptaciju.

Remek djelo moderne kinematografije

Nakon ovolikoga uspoređivanja s knjigama mogli biste se zapitati što je u ovoj filmskoj trilogiji uopće toliko jedinstveno što ju čini jednim od najvećih remek djela moderne kinematografije? Mnogo je odgovora na to pitanje: glazba, napetost, vizualni prikaz, kvalitetne animacije, vrhunska gluma, izvrstan scenarij... Navedeni faktori ključni su u stvaranju filмова, a „Gospodar prstenova“ iznimno vješto izlazi na kraj sa svima njima. Ne postoji dovoljno riječi hvale koje bi se mogle izgovoriti u slavu glazbenoga genija Howarda Shorea koji je stvorio nezaboravne melodije inkorporirane u film na gotovo neprimjetan, savršeno prikladan način, kao ni za neizrecivu veličanstvenost izgleda Međuzemlja koja ostavlja bez daha - od oslanjanja na poznate ilustracije za knjige i palete boja, preko CGI animacija čudovišta i kostima, do prostranih novozelandskih pejzaža te rada kamera. Premda nisam kvalificirana da samostalno ocjenjujem filmove kao cjelinu, u razgovoru o njima uvijek ističem tri meni najbitnije i u ovome slučaju iznimno uspješne komponente od kojih je na prvome mjestu - scenarij. Odstupanja od originalne priče ovdje nisu suviše učestala niti mnogobrojna, a često su nužna i kvalitetno provedena rješenja problema preopširnosti. Za razliku od Tolkienovoga pisanja koje zamara svojom šturom posvećenošću detaljima, filmovi ni u jednome

trenutku ne oslabljuju svoj čelični stisak kojime gledatelj drže prikovana za ekran. Tajna uspješnosti toga pothvata leži u majstorskome balansu između napetih akcijskih i polaganih razgovornih ili zabavnih humorističnih i smrtno ozbiljnih scena što malo kojemu drugomu filmu uspijeva, a u čemu mu značajno pomaže ranije spomenuta izvrsno tempirana i temperirana glazba. Odnosi između likova i njihovi razgovori gotovo bez iznimke vješto postižu svoj cilj. Čime dolazimo do druge najbitnije točke, a to su sami likovi. Na ovome polju imam više zamjeraka, kao što su Faramir i Denethor koji su pojedinačno povremeno bili apsurdni s njihovim nelogičnim postupcima, no njihov međusobni odnos bio je razmjerno zanimljiv, ili Legolasova pretjerana borbena „vještina“ u kontrastu s Gimlijevom pretjeranom šašavošću koja mjestimično graniči s nesposobnošću; ali pored tih iznimki većina je likova zapravo bila dostatno kompleksna i uvjerljiva te više nego dovoljno privlačna da bi nam rekordnom brzinom prirasli srcu. A posljednja od mojih triju pohvala ponovno je koherencija između svih triju dijelova. Filmske trilogije, poput serija, često imaju ozbiljnih problema s održavanjem standarda kroz čitav serijal te što dalje odmiču postaju sve gori. „Gospodar prstenova“ je iznimka, jer su sva tri filma samodostatna, ali ujedno i savršeno povezana cjelina. Usto, premda nedostatak dodatnih scena ne oduzima od opće kohezije filmova, nadogradnje u obliku produženih verzija naprosto su neodoljive. Trilogija „Gospodara prstenova“ daleko je od savršenstva, no svejedno toliko blizu da je gotovo smiješno uopće ju uspoređivati s većinom ostalih filmova. Svi mnogobrojni nedostaci nadaleko su zasjenjeni dobrim stranama. Ne postoji argument koji bi zanjekao ovoj trilogiji pravo na pripadnost ne samo listi kulturnih klasika, već i kulturnih dostignuća moderne civilizacije.

Napisala: Elena Barić 4e



TEMA BROJA: FILMOVI I SERIJE GENERACIJE



Star Wars, kulturna filmska franšiza, svjetlo je dana prvi puta ugledala u svibnju 1977. godine kada izvorna glumačka postava, pod redateljskom palicom Georgea Lucasa, u život donosi sada već gotovo svima poznate likove poput robota RD-D2-a i Darth Vadera, za koje rijetko tko u današnje vrijeme nije čuo.

Kulturna franšiza koja je utjecala na mnoge apskete ljudskog života

Nakon astronomskog uspjeha prvog filma, on na radost brojnih obožavatelja dobiva još dva željno iščekivana nastavka čiji utjecaj na pop kulturu u pojedinim aspektima zasigurno nadmašuje utjecaj prethodnog. Mnogi su tada smatrali da je došao kraj ovoj epskoj svemirskoj operi, no na sreću (ili možda nesreću) mnogih, izvorna trilogija dobiva prednastavke. Naime, u razdoblju od 1999. do 2005. snimljena su još tri filma, a nešto kasnije, tijekom 2008. godine Lucasfilm Ltd., američka filmska produkcijska tvrtka, objavljuje animiranu seriju pod nazivom „Star Wars: The Clone Wars“ čija posljednja epizoda označava kraj druge etape života Star Wars-a. Nedugo zatim, u prosincu 2012., Disney odlučuje kupiti Lucasfilm Ltd. i započinje s realizacijom svojeg viđenja serijala. Pitanje je, je li Star Wars, svojevrsni svemirski western koji je prema mišljenju mnogih promijenio tijek povijesti svojim koliko direktnim toliko i suptilnim

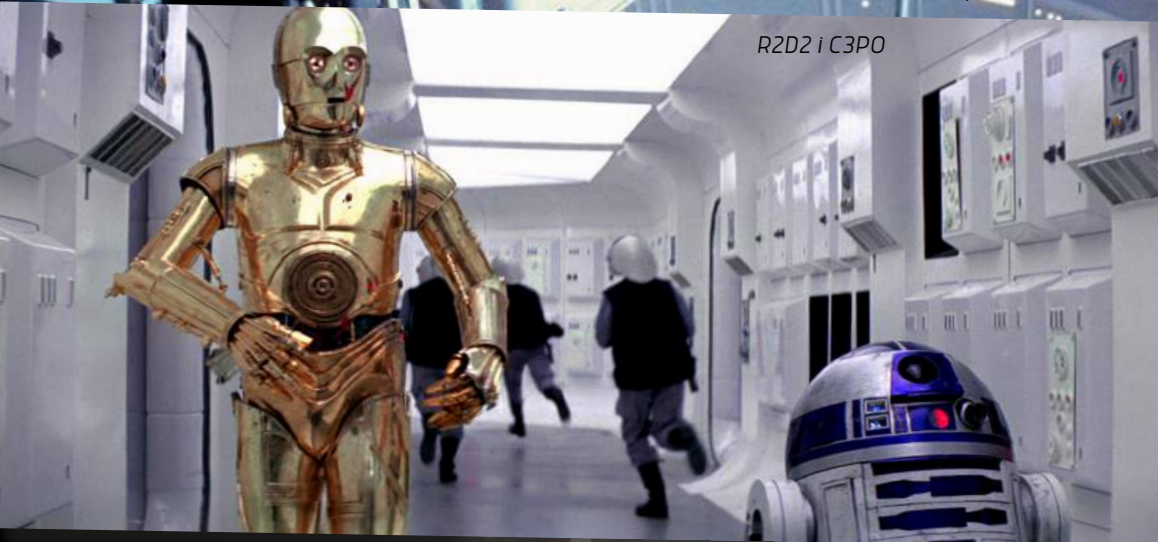
utjecajem na mnoge aspekte ljudskog života, zaista gotov u onom obliku u kojem ga se svi rado sjećaju? I ako je, u kojem je točno trenutku završio?

„Ljepota je u očima promatrača“?

Brojni će na prethodno postavljeno pitanje odgovoriti pozitivno. Za mnoge, nezaboravna epska saga iz sedamdesetih godina završava zadnjim nastavkom originalne trilogije. Iako serijal ima sveukupno devet filmskih nastavaka i dva animirana serijala, za istinske se ljubitelje bitno razlikuje u načinu prenošenja fabule i još važnije - konačne poruke vjernom gledatelju. Stoga, takav stav i nije previše neočekivan ili šokantan. Svakako, bitno je razmisliti o tome je li takva kritika u tolikoj mjeri opravdana. Kako bismo mogli što objektivnije sagledati intelektualno-kulturnu vrijednost sage filmova, u obzir treba uzeti vrijeme njihova nastajanja, socio-ekonomski okvir te političko okruženje, također dostupnost tehnologije i, što je najvažnije, mentalni sklop ciljane skupine kojoj su filmovi namijenjeni. Prije same analize neminovno je napomenuti kako je ljepota isključivo u očima promatrača, ali ta se drevna mudrost jednako tako ne smije zloupotrijebiti kako bi se prikrili očiti nedostaci unutar fabule, okruženja i načina kojima filmovi pokušavaju približiti avanturu gledatelju i štoviše, uvesti ga u fiktionalni svijet koji opisuju.



Empire strikes back



R2D2 i C3PO



StarWars original



Your Father Darth Vader

Originalna trilogija

Kao što je već ranije spomenuto, Star Wars svoje početeke pronalazi krajem sedamdesetih godina prošlog stoljeća kada izlazi prvi film, koji je kasnije preimenovan u „Star Wars: Episode IV - A New Hope“. George Lucas, američki filmski redatelj, u prvom filmu ovog serijala uspješno portretira arhetipe heroja i zlikovaca, izvanredno predstavlja sukobe između dobra i zla pritom stavljajući naglasak na avanturu kojoj se podvrgava glavni protagonist radnje, Luke Skywalker. Dapače, iza sebe stavlja neizbrisiv trag vješto ubacujući i ispreplećući verbalnu, situacijsku i dramatičnu ironiju koje zajedno ozbiljnosti situacije pridodaju humorističan ton i razbijaju monotoniju. Jedna od mnogobrojnih čari originalne trilogije je i sposobnost komponiranja simbola čudesnog kroz „Silu“, životnu energiju ovog znanstveno-fantastičnog filmskog serijala, koja je opće prisutna i iskoristiva u svakom trenutku. Shodno tome, hrabri Luke Skywalker je koristi kako bi uspio uništiti Zvijezdu Smrti - goleme borbene vojne postaje, ujedno i najjačeg super oružja Imperijalne sile. Nadalje, prilikom bližeg razmatranja karakterizacije, kontrast između dobrih i loših likova nije vidljiv samo iz njihovih namjera i djela, već i iz njihovog izgleda. Antagonisti su prožeti crninom koja simbolizira smrt i zlobu, dok su s druge strane protagonisti obogaćeni svijetlim bojama. Zli likovi koriste svjetlosne mačeve crvene boje, a heroji plave. Usprkos tome, uopće nije prisutna potpuna



crno-bijela karakterizacija likova, već je svaki lik prikazan kao zasebna jedinka čija je osobnost dinamična i u svakom trenutku može preuzeti novi oblik. Tako na samom kraju prve trilogije Darth Vader, jedna od centralnih figura zla, završava svoju unutarnju bitku i odlučuje se za ultimativno dobro.

Prequels

I dok neki možda smatraju da su prednastavci nešto najgore što se moglo dogoditi serijalu, zapravo nije uopće zahvalno tvrditi i podržavati takvu tvrdnju. Naime, očito je da je zamisao koja stoji iza prednastavaka bila jedna od onih koja se urezala u noviju povijest filmografije. Poblížom analizom vidljivo je da su ti likovi imali dubinu i širinu naracije, a gledatelje su suočavali s pitanjima važne istine iza visoko pozicioniranih likova i iznad svega, poučne unutarnje borbe oko toga što je dobro, a što nije. Svakako je važna tema suprotstavljanja autoritetu, manipulacije i vječne subjektivnosti individue, te želje za ostvarenjem boljeg života za sebe i sebi bližnje što u konačnici dovodi do pomutnje uma pohleptom. U konačnici, prednastavci govore o propasti pojedinca koji biva odbačen od ljudi koji ga vole, no ne zato što oni ne žele imati nikavke veze s istim, već zato što se on, nemoćan pod pritiskom manipulatora, pokoleba i postaje rob bez lica, bez vlastitog glasa, okovan u kavez koji je plod njegovog truda. Iako su ove ideje nažalost bačene u drugi plan zbog relativno loše realizacije, publika bi trebala dati sve od sebe i pokušati potisnuti lošu glumu te pretjerano korištenje računalno generiranih slika. Jer ukoliko date sve od sebe i pokušate pronaći značajnu poruku koja je, iako pomalo skrivena, svakako prisutna i pokušate se udubiti u značenje koje je George Lucas filmom pokušao prenijeti na sve generacije čovječanstva, ne samo da nećete požaliti, već ćete je možda uspjati iskoristiti u svakodnevnom životu.

Sequels

Prodajom Lucasfilm-a Disneyu Star Wars doživljava još jedno od uskrsnuća u nizu koje, po svemu sudeći, nije bilo najuspješnije, barem što se tiče gledatelja koji su činili srce fan kulture. Uvode se novi likovi koji nažalost ne nailaze na simpatije publike koja nezadovoljna viđenim ne doživljava zabavu i avanturu niti pronalazi istinsku poruku.

Legenda o kojoj će se pričati stoljećima kasnije

Na kraju, svaka je osoba samo sebi svojstvena individua, svi smo mi unikatna stvorenja svojih svjetonazora i vlastitog načina razmišljanja. Naše su preferencije i smisao za lijepo ili pak ružno dio isključivo subjektivnog karaktera. Uzevši to u obzir, nije nimalo moralno ni odgovorno procjenjivati kakav je tko samo na osnovi filma koji im se više ili manje sviđa, ali isto tako nije ni baš pametno potpuno zažmiriti i ignorirati to saznanje. Jer iako se o ukusima ne raspravlja, oni su jedan od mnogih fragmenata naše specifične osobnosti. To je jedan od razloga zbog kojeg si baš ti kao takav poseban, a ja netko drugi, jedinstven na neki drugi način. Iz svega možemo izvući korisne zaključke pa tako i iz ovoga. I dok je danas sve više zastupljeno plitko zadovoljavanje osnovnih potreba za estetski privlačnim, a ideje nad kojima je potrebna određena doza introspekcije, ekstrospekcije i retrospekcije nažalost se zatiru pod otirač, ova znanstveno-fantastična saga ostavlja nadu u bolje sutra. Kako su hrabri likovi i svemir pomoću nenađmašnog Star Warsa uspjeli zblížiti preko četiri generacije ljudi, usprkos svim mogućim razlikama koje ih dijele, u zajednički cilj, zauvijek će ostati legenda o kojoj će se pričati stoljećima kasnije.

Napisao: Jakov Šulentić 3d

Naslovnice svih nastavaka





HRVATSKA HIP-HOP SCENA 90-IH

Glazbena anketa koju smo proveli bila je okidač za našeg Luku Pavlovića da napiše tekst o svom omiljenom glazbenom žanru odnosno hip-hop i rap sceni koja je 90-ih nastala u Hrvatskoj.

Edo Maajka počinje repati u Zagrebu kao izbjeglica iz BiH gdje je kao mladić proživio strahote rata. Upravo zato, rat je tematika brojnih njegovih pjesama. Grubo govori o mentalitetu ljudi na području bivše države. Također, govori o svim problemima nastalima nakon rata poput gubitka članova obitelji, mržnji prema ljudima druge nacionalnosti, a danas sve više progovara o ljubavi, međuljudskim odnosima i uglavnom dubljim sferama života. Snimio je šest albuma: No sikiriki, Slušaj mater, Stigo čumur, Balkansko, a naše, Štrajk mozga i Put u plus.

Bahatteejev rap-rock

Posebnim rapom ističe se El Bahattee (Stiv Kahlina). Predstavlja vrhunac onoga što bi hip-hop trebao biti. Umjetničkim i nekomercijalnim tekstovima proziva vladajuće, mentalitet ovdašnjih ljudi. Ljude koji zloupotrebljavaju svoje položaje i sve to kroz pjesme prožete izvrsnim instrumentalima električne i akustične gitare te limenih instrumenata. Možemo to nazvati rap - rockom upotpunjen njegovim vokalom u kojem se osjeti sva frustracija izazvana cjelokupnom lošom slikom društva i stanja u državi. Snimio je dva albuma i oba su osvojili nagradu Porin Svaki Pas Ima Svoj Dan i Amen. El Bahattee se 2003. godine povlači sa scene riječima: „Rekao sam sve što imam, sad odlazim.“ Danas se bavi ručno rađenim čokoladama.

„Neću spomenut imena, nadimke, praviti razlike jer svi hodamo na dvije noge uz različite navike“

Hrvatski hip-hop iz 90-ih i početaka 00-ih bio je zaista kvalitetan, no i danas ima kvalitetnih repera, iako u daleko manjoj mjeri nego tad. Glazbena industrija odavno je uzela maha i do izražaja dolaze samo oni koji mogu donijeti zaradu, dok kvalitetniji ponekad ostaju neprimijećeni. Sve vrste glazbe se komercijaliziraju, a tako i hip-hop pa se zbog toga gubi onaj emocionalni element i originalnost koju bi hip-hop trebao nositi u sebi. Zanimljivo je da su kopije hip-hopa danas mnogo popularnije od onog izvornog hip-hopa, koji je bio iskren, tečan, bez autotunea, samo reper sa svojim talentom pisanja, zarazan flow, njegov glas i dobar instrumental. Možda razlog ubrzane popularizacije tzv. turbofolk-rapa leži u njegovoj jednostavnosti, neoriginalnosti i tekstovima koji zasigurno neće potaknuti na razmišljanje. Kažu da se o ukusima ne raspravlja, ali se zato sa punom slobodom da raspravljati o kvaliteti svega pa tako i glazbe. Udaljiti ću se od neukusnih diskusija tko je dobar reper, a tko nije jer ipak je pojedinačno viđenje glazbe individualno i završiti članak Bahatteejevim stihovima: „Neću spomenut imena, nadimke, praviti razlike jer svi hodamo na dvije noge uz različite navike“.



Prvorborci i zaslužnici

Hip-hop, kao nova vrsta glazbe iz Amerike, u Hrvatskoj se javlja 90-ih godina. Unatoč mnogim predrasudama zbog „tvrdoće“ jezika, hip-hop ipak brzo pronalazi svoju publiku u Hrvatskoj. Vrhunac hrvatskog hip-hopa kao i njegov razvoj obilježavaju imena poput Tram 11-a, Nereda i Stoke, Bolesne braće, El Bahatteeja, Ede Maajke, TBF-a i drugih. Oni su svojim trudom, radom i stvaranjem kvalitetnih pjesama popularizirali takvu vrstu glazbe. Među začetnicima hip-hopa u Hrvatskoj su General Woo (Srdan Čuk) i Target (Nenad Šimun), odnosno Tram11. Taj dvojac počeo je stvarati hip-hop u poslijeratnom vremenu kojegsu obilježili neimaština, bezakonje, nezaposlenost i nedostatak pozitivne perspektive. Svoje su probleme, kao i probleme cijele Hrvatske, pretočili u tekstove koji su i danas aktualni svojom tematikom. U svojoj su karijeri snimili tri albuma: Čovječe, ne ljuti se, Vrućina Gradskog Asfalta i Tajna crne kutije. Razišli su se 2003. godine zbog liječenja Targetove šizofrenije, a danas rade na svom novom albumu.

Kad je čuo Targeta kako repa, počeo je pisati tekstove. Već s petnaest godina počinje repati, a s osamnaest postaje popularan. Marin Ivanović poznatiji kao Stoka pojam je i čudo hip-hopa. Neizmjeran talent sa svojim prijateljem Markom Lasićem-Neredom pokazuje na svom prvom albumu Spretni za rat. Nakon prvog albuma kreće u solo karijeru i postaje jedan od najboljih i najpopularnijih repera u Hrvatskoj. Flow iz Brooklyna izvrsno prenosi u hrvatski jezik. Uz prije spomenuti snimio je još pet albuma: Stole, Kravlje ludilo, Pogodi ko se beko, ZG Gangsta, Stara škola krek - iz tame u svjetlo. Govori uglavnom o životu na zagrebačkim ulicama, a u zadnje vrijeme sve više pokušava osvjestiti ljude o opasnosti droga s kojima je imao velikih problema.

Početak nultih godina slavu stječu Bolesna braća odnosno Baby Dooks (David Vurdelja) i Bizzo (Pero Radojčić). Tad su bili mladi dečki iz Zagreba koje je mučilo siromaštvo i neimaština, a pronašli su se u hip-hopu koji ih je iz tog siromaštva i izvukao. Iako siromašni, sve njihove pjesme prožete su humorom kojim ismijavaju sve što se ismijati da. U karijeri su snimili tri albuma: Lovci na Šubare, Radio Fanfara, Veliki umovi 21. stoljeća. Danas se, nažalost, više ne bave hip-hopom.

LANA DEL REY

POP IKONA NAŠE GENERACIJE



Indie pop zvijezda današnjice

Lana Del Rey može se odrediti kao jednu od najvećih indie pop zvijezda današnjice, jednu od onih koja je svojom pojavom i glazbom obilježila našu generaciju. Zbog svog specifičnog svevremenskog zvuka poznata je među mladima, ali ju cijene i starije generacije. U njezinoj glazbi možemo prepoznati i njezine glazbene uzore: Elvisa Presleyja, Axla Rosea, Loua Reeda, Kurta Cobaina, Eminema, Jeffa Buckleyja i druge. Najfascinantniji dio njenog stvaralaštva, osim tog američkog tona 50-ih i 60-ih godina 20. stoljeća, upravo je njen vokalni raspon koji varira od dubokih, melankoličnih tonova do izrazito visokih, i to sve u jednoj pjesmi. Kritičari za nju često znaju reći da je gangsta verzija Nancy Sinatre ili pak Lolita izgubljena u hoodu. Rođena je pod imenom Elizabeth Woolridge Grant, prve korake karijere učinila je pod imenom Lizzy Grant dok je još nastupala kao tinejdžerica po noćnim klubovima Long Islanda i radila kao konobarica u slobodno vrijeme. 2008. izdaje EP *Kill Kill* koji ju nije uspio proslaviti. Svoj uspjeh postiže tek 2011., nakon što njene pjesme *Blue Jeans* i *Video Games* postaju viralno poznate na Youtubeu. Tad je već prepoznajemo pod imenom Lana Del Rey, koje uzima jer je htjela imati scensko ime kojim će također, na jedan način, formirati svoju glazbu. Ime je kombinacija imena glumice Lane Turner i modela Fordovog auta Del Rey.

Debi album *Born to Die* i problemi s alkoholom

Lana kasnije priznaje da se većina tekstova napisanih za njen prvi album *Born to Die* temelji na njenim mladim godinama kada je imala problema s alkoholom. Na to kaže da bi pila

sama, svaki dan, jer je smatrala da je takav način odavanja sebi oduška i bijega od stvarnosti, nešto što je cool, pa vjerojatno upravo stoga i kaže da je alkohol bio njena prva ljubav. Shvatila je da joj je to postao problem kada je uvidjela da više voli piti nego raditi išta drugo. Roditelji su joj bili jako zabrinuti te su ju odlučili poslati u školu u Kent s 15 godina da riješi problem s alkoholom.

Nakon iznimnog uspjeha prvog albuma kojim je osvojila mnoge nagrade i dostigla vrh glazbenih ljestvica diljem svijeta, izdaje EP *Paradise*, čija je pjesma *Young and Beautiful* završila u filmu *The Great Gatsby*. Uz *Paradise* je izdala kratki film *Tropico* u koji su ukomponirane njene pjesme *Body Electric*, *Gods & Monsters* i *Bel Air*. Film se temelji na biblijskoj priči o grijehu i iskupljenju, dok ona prikazuje lik Eve, a poznati albino model Shaun Ross, Adama. Religija igra veliku ulogu u Laninom životu, s obzirom na to da je pohađala katoličku školu te da je završila Filozofski fakultet s naglaskom na metafiziku jer je to po njenom mišljenju most između znanosti i Boga. Tako je u prvom dijelu filma priču satkala spojivši Elvisa, Marilyn Monroe i Isusa kao svoja tri idola, a riječi njene pjesme *Body Electric* u tom dijelu pjesme, glase: „*Elvis is my daddy, Marilyn's my mother, Jesus is my bestest friend.*“ Pritom u istom tom dijelu interpretira scenu Istočnog grijeha. U drugom dijelu pjesme prikazuju se moderni Adam i Eva u LA-u gdje je Adam gangster, a Eva radi kao strip-tizeta. Konačno, prikazano je krštenje Adama i Eve.

2019. godina kad izlazi *Norman Fucking Rockwell*

Idući album Lane del Rey nešto je mračniji - *Ultraviolence*, naslov inspiriran filmom *A Clockwork Orange*. Na turneji, iste godine, nastupa više puta s Courtney Love, pjevačicom iz grunge grupe Hole, ženom pokojnog Kurt Cobaina. Nakon *Honeymoona* izdaje *Lust for Life*, podosta drugačiji od ostalih albuma po pitanju ugođaja. Za razliku od ostalih albuma, tekst u pjesmama sada ima optimističniju notu i sadržava više kolaboracija s poznatim reperima, stvarajući na taj način zanimljivu mješavinu žanrova. U 2019. godini očekujemo njen novi album - *Norman Fucking Rockwell*. Iza naziva albuma priča je o umjetniku Normanu Rockwellu, koji je prema Laninom mišljenju genijalan, ali *misli da je bezveze i ne prestaje pričati o tome*. Album najavljuju dva singla: *Venice Bitch* i *Mariners Apartment Complex* i sudeći prema pjesmama, Lana nam je pripremila još jedan album koji će se preslušavati i *repeatati*.



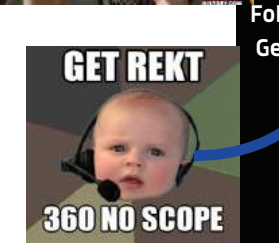
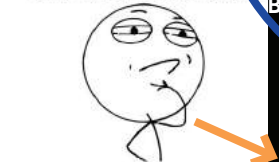
Ae U početku bijaše

Nije Klaić, ali Jesu Barić - Birkić - Čusa - Begonja i Kršlović. Predstavljamo vam urbani rječnik Generacije Z.

AE KA

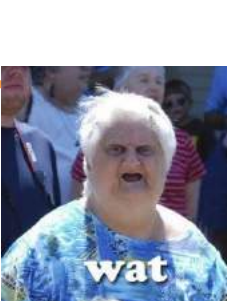
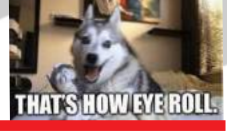


CHALLENGE CONSIDERED



- Ae** - reko štae
- Aesthetic** - mnogo lepo
- AF** - superlativ
- A nec** - a ne ono
- Awkward** - „neugodnjak“
- Basic** - običnjača, bezveznjak
- Big deal** - kad dobiješ 1 iz likovnog u bilješku
- Binge** - ono kad kažeš samo još 1 epizoda
- Brate** - brate brate gospođo
- Brze cvike** - brzina je mama
- Btw** - pokraj puta
- Cancer** - čik, izgoretina
- Challenge** - proći tjedan u Nazoru bez jedinice
- Creep** - tihi promatrač iza kantuna
- Cringe** - susramlje
- Da fuq** - kad ne viruješ svojim očima
- Damn** - kad se svi pojave na matematički
- Dank** - mrak
- Drama queen** - pažnjoželjka
- Easy money** - laki šoldi
- Edgy** - krajno, rubno
- Elita** - više od 200 lajkova
- Emoji** - osjećajnik
- EZ** - laganica
- (Epic) fail** - kad izmoliš očenaša, al te svejedno otvori
- Failati** - „Prošla je prva pomoć, al ja nisam“
- Fake** - bile starke, siva tuta, diletin od kože
- Feelati** - kad cili razred dobije 1
- FML** - biologija 7. sat
- Followati/requestati** - formalno stalkati
- Get rekt/ Roast** - namjerno skuriti nekoga
- GG** - dobra tekma
- Goals** - toplja janjetina
- Gold digger** - Kim Kardashian
- Hešteg** - uarkadismo
- I can't even** - previše swaga
- In a nutshell** - u orahovoj ljusci
- Izgoriti** - učiti biologiju cili vikend pa dobit 1
- Kjut/ UWU** - preslatko!
- Kloš** - dok moš
- KMS/KYS** - svakodneve izjave
- Legit** - doslovno, bukvalno
- LOL/ LMAO** - ka smišno nešto
- Low key** - niski ključ
- Mainstream** - glavna struja

- Matching** - klonovi, duplići
- Me** - odgovor na svaki meme ikad
- Meme** - smiješne slike
- Mental breakdown** - KAD CILA JEZIČNA I DALJE PIŠE „NE ZNAM“ SKUPA; raspad sistema
- Mindblown** - fakapiran, kad ti izleti mozak
- Mood** - Umoran sam, prijatelju, umoran...
- Noob (suprotno od pro)** - početnik, amater
- On point** - kad se opereš nakon misec dana
- OP** - masa od čovika
- Photo bomb** - pozitivni višak na slici
- Pozer** - lažna elita
- Propan bez n** - skuži sam
- Pun** - osvježi dan
- Random** - iz-nenada
- Same** - riletjabl
- Savage** - rasut lik
- Screen** - najmoćnije oružje destrukcije
- Seenati** - najveći trigger, ignore
- Shook** - šok i neverjica
- Slay (kween)** - kad neko fakat rastura
- Slide into DMs** - „ribolov“
- Sorry not sorry** - „I da iman ne bi ti da“
- Spam/Spammer** - onaj koji ne zna da u poruku stane više od 1 riči
- Spill the tea** - proliti čaj
- Spoiler** - kvarilica
- Squad** - ekipica, društvanje; sastoji se od: Bro, M8, Frenđ, Stari, Buraz, Prika
- Stalkati** - Pratim te... (Toše Proeski)
- Struggle is real** - kad ti baka iz Indexa dira pečivo rukama
- Šerati** - podiliti na društvenim mrežama
- Šou** - program
- Taggati** - označiti na društvenim mrežama
- Thicc** - *emoji breskvice*
- Throwback** - salto unazad s mosta, Muče me sjećanja...
- Throwing shades** - bacati sjenu, Eminem-mode
- Trigger** - kad ti fali bod za 2
- Trol** - živi ispod mosta
- Umrijeti/Daviti se** - kad je nešto mnogo smešno
- Utripati** - iz terminologije riječi tripice
- Wat** - mjerna jedinica za struju
- We gucci** - kad ti frenđ da zadnju žvaku
- What are those** - babine cokule
- Yes** - „da“ na njemačkom
- Lame** - ova lista



Old souls

Robovi tehnologije, čest je i nažalost vjerojatno istinit naziv za novonastalu Generaciju Z. Tehnološka revolucija omogućila im je drugačiji razvoj stvarajući barijeru između prijašnjih i ove generacije. Ipak, postoje neki pripadnici Z-ovaca koji ne dopuštaju da 21. stoljeće ostavi svoj utisak na njima. Njih nazivamo *old soulsima*. Važno je naglasiti da nije svaki zaljubljenik u retro glazbu, vintage stil itd. *old soul*. Njih više od same kulture tog doba privlači način života i odnosi među ljudima koji stvaraju određen ugođaj koji potom dopire do njihovih srca. Nakon razgovora s jednom od "starih duša" došla sam do zanimljivih zaključaka.

P: Ako govorimo o glazbi, što najviše slušaš?

O: Najviše glazbu 80-tih i ranih 90-tih. Grupe kao što su Guns 'n Roses, AC/DC, Queen, Pink Floyd, Nirvana, RHCP, ili izvođače kao Bon Jovi, David Bowie, Bob Dylan itd. Također slušam i mnoge hrvatske rock grupe poput Parnog Valjka, Priljavog Kazališta, Hladnog Piva, Crvene Jabuke i dr. Glazbu više volim slušati na pločama nego na modernim uređajima.

P: U kojem bi se specifičnom vremenskom razdoblju pronašao, zašto?

O: 80-te i početak 90-tih. Sviđa mi se stil i način života tog doba. Ljudi su bili slobodniji. Bilo je više komunikacije i kontakta uživo, čega danas ima puno manje.

P: Što još možeš reći o društvu tog doba?

O: Odgovor na ovo je dosta kompleksan. Ako govorimo o Hrvatskoj tad je bilo socijalističko uređenje - ljudi su bili jednaki u očima države - danas je potrošačko društvo i dolazi do većeg raslojavanja. Tada je država ljudima nametnula skup *pisanih* pravila, danas su ljudi sami sebi nametnuli skup *ne-pisanih* pravila - boje se izaći iz okvira i razbiti stereotipe. Danas život natjera ljude da postanu samostalni, ali se ne mogu izboriti za sebe. Prije su svi bili buntovnjiji...

P: Danas ljudi u teoriji žive bolje, ali zapravo nije tako? Što misliš da je utjecalo na našu generaciju da se razvije na ovakav način?

O: Upravo tako. Danas svaki čovjek živi na vlastitom "usamljenom otoku" rješavajući sam svoje probleme tako da zajednica gubi svoj smisao. Veliki je utjecaj definitivno imao razvoj tehnologije i novog načina života koji samo pomaže ljudima da ne žive u stvarnom svijetu. Pogotovo mladima rođenima u današnje doba.

P: Postoji li još nešto kulturološko (osim glazbe) u tom periodu što te zanima?

O: Estetika odijevanja, ugođaj zajedništva koje mogu simbolizira-

ti male stvari poput razvijene slike u ruci, starog radija ili televizije, također jača ljubav i zanimanje za umjetnost i kulturu.

P: Kako bi usporedio umjetnost 21. st. i vintage umjetnost?

O: Na današnje se pjevače zaboravi brzo, a tadašnji pjevači su ikonični; slušali su se tad, slušaju se sada i slušat će se za 20 god. Glazba je izgubila svoju definiciju. Sva se stara glazba temelji na klasičnoj glazbi, a današnja ne. Koriste li se u današnjoj glazbi uopće instrumenti? Sve je kompjutorski izmijenjeno. Činjenica je, također, da su tadašnje velike glazbene kuće *riskirale* s novim izvođačima jer nisu mogli biti sigurni hoće li se publici svidjeti - svaki je novi izvođač izlazio iz okvira i donosio nešto inovativno. Danas znaju što se javnosti sviđa te igraju na sigurno. Svaki novi izvođač ponavlja tu istu stvar čineći današnju glazbu dosadnom kopijom. Jedino za što možemo reći da se danas ipak razvilo u pozitivnijem smislu su filmovi. Mislim da su zbog naprednije tehnologije filmovi danas ipak bolji.

Na kraju je potrebno odgovoriti na važno pitanje; zašto dolazi do pojave ovakvog razmišljanja kod pojedinih pripadnika Generacije Z? Odgovor je ustvari vrlo jednostavan. Sigurno je da naša generacija radi veliki "skok" po načinu života u usporedbi s ostalim generacijama. Ostale se generacije međusobno razlikuju većinom zbog kvalitete življenja (netko tko je rođen 80-tih imao je bolje uvjete za život od nekog tko je rođen 60-tih). Naša generacija živi u nekom sasvim drugom svijetu koji se pojavio brzo i uvelike se razlikuje od prijašnjih vremena. Poznata je činjenica da su *kod susjeda uvijek jabuke bolje* tj. da ljudi uvijek žele nešto što nemaju. Tako da mi koji smo rođeni tijekom velikog napretka možemo vidjeti i sve mane tog napretka i ponekad nam se čini da je ono prije bilo bolje iako to nikad nismo doživjeli. Istina je vjerojatno negdje između.

Pripremila: Ana Špac 2e

PERKS OF BEING A GAMER

Ovaj članak temelji se većinom na PC igricama. Posvećen je svim sadašnjim gamerima ili wanna be gamerima koji su vidjeli Fortnite videa i odlučili biti još veći canceri. Igrice imaju mnogo dobrih i loših strana, mišljenja će uvijek biti podijeljena jer jedni smatraju da su one spas od stvarnosti dok kod drugih prevladava stav da su igrice ovisnost. Više o tome čitajte u Eleninom članku. Izbor igrica je veći nego ikad. Njihova industrija svakim danom bilježi sve veći porast, pogotovo zbog pojave Youtubera. Tko god je gledao Pewdiepie-a ili nekog drugog Youtubera, htio se okušati u raznoraznim igrama nadajući se da će jednog dana biti kao oni. Većina nas je u djetinjstvu prošla fazu igranja GTA, pa i Simsa, uz koje su naravno išli i papiri sa šiframa za varanje. Igrice, osim onog aspekta ovisnosti o kojem se tako puno raspravlja, također mnogima predstavljaju mjesto u kojem se mogu malo odmaknuti od svakodnevnice i biti ono što jesu. Pozitivne strane u vidu motoričkih sposobnosti, učenja brzog razmišljanja i održavanja koncentracije također treba spomenuti, a dublje u tu tematiku ulazi Elena u svom dijelu članka.

Također, za potrebe ovog članka kontaktirali smo ljude iz škole, ali i neke prijatelje koji idu u druge škole. Htjeli smo prikupiti osobna mišljenja i prijedloge gamera koji će nam svima skupa poslužiti da dobijemo uvid što zapravo igrice predstavljaju mladima (Generaciji Z) i kako utječu na njih.

NICKI: Igrao sam LoL, Watch Dogs, COD (Modern Warfare 3, World at War, Black Ops 3), Assasins Creed 3, 4, Counter Strike, The Last of Us, Overwatch, Minecraft, Fortnite, GTA, Red Dead Redemption, Destiny... Najviše sam igrao LoL, oko 160 dana. Preporučio bih njega, sve GTA, Red Dead Redemption, The Last of Us, COD, CS-GO, Witcher 3...

FILIP BAJČIĆ: Općenito volim igrati Assasins Creed, serijal od oko 10 nastavaka. Na tome izgaran. Preporučio bi svakome. U zadnje vrijeme izgaran na Spidermanu i God of War. Imaju najbolju grafiku ikad. Definitivno najbolje igrice u 2018.

GANI: Igram otkad znam za sebe. Najviše sam igrala Lara Croft/Tomb Raider, The Last of Us, Uncharted...

BOŠNJAK: Igrao sam najviše u osnovnoj školi. Najviše CS-GO i Call of Duty. Sad odigram tu i tamo PES ili FIFU. Preporučio bih GTA jer ako te netko nazivcira, uzmes tenk i razbijes sve na sto naidjes.

YOUSSEF SALAH BAYM: Im a gamer since I was 8. I started to play when my father bought me PS2. There are many cool games but for me the best one is FIFA. Some good adventure games are Red Dead 2, Spiderman and Assasins Creed. They are very addictive. You cant ask women why they put on makeup just like you cant ask men why they play video games.

SKATER BOI: Igram od prvog razreda OŠ. Do petog bi igrao otprilike 45 min na dan, kasnije po par sati. Sad igram 3-4 sata dnevno. Igrao bih i više da imam svoj kompjuter. Najviše igram LoL, a prije COD. Igrice su mi dosta pomogle u učenju engleskog.

LOVRE ŠARE: Nisam igrao igrice zadnja tri mjeseca. Najviše sam igrao Fortnite, Minecraft, Rocket League, LoL, Paladins, Brawhalla.. Počeo sam igrati u šestom razreda i upoznao sam dosta ljudi preko prijatelja s kojima sam igrao. Sve njih sam upoznao i uživo te smo ostali prijatelji. Sada više nitko nema toliko vremena za

igrati. U kvartu nije bilo baš puno djece pa bi se tako družio s frendovima. Omogućilo mi je da bolje naučim engleski jako je YouTube tu imao veću ulogu. Naučio sam koristiti kompjuter i kako funkcionira. Poslije su me igrice činile manje produktivnim, pogotovo kad sam se počeo baviti fotografijom i snimanjem.

MATE MIŠO: Igram od 2009., ali nisam neki gamer. Igrala sam na onom starom Nintendo Super Mario, Duck Hunt i taj dir. Imala sam PS1 i igrala neku random troll igru i Crash. Prije sam igrala iz dosade, a sad jer me podsjećaju na djetinjstvo.

ANTONIO JELICA: Igram jer sam postao ovisan, gore je od droge. Mrzim LoL jer ga toliko igram. Igram i Fortnite vec godinu dana neprestano (hella addictive game). Igrao sam COD4 Modern Warfare (oko 9000 sati), i naravno Minecraft. Old school game, never forgotten. Onak, imam 18 godina, završavam skolu, planiram faks, položen vozački, dodjem doma i s ekipom igram Minecraft.

MATE SKOKO: Igram otkad znam za sebe, pomoglo mi je naći prijatelje i ličit dosadu. Radio sam Fanart, poboljšavaju koordinaciju očiju i ruku te potiču kreativne načine rješavanja problema, ali ljudi koji ne igraju vide to samo kao klanje nekih figurica.

MIC MIC: Igram igrice od prvog osnovne. Počeo sam na PS s nekom uličnom košarkom, a kasnije sam prešao na Call of Duty. Sad uglavnom igram COD i LoL. Volim igre jer te zabavljaju i tjeraju na razmišljanje. Npr. za LoL ti treba veliko poznavanje champova i njihovih sposobnosti. Preporučio bi COD Black Ops 3 i 4, ali ako nemate novca uvijek postoje LoL i Fortnite.

LAURA MARTINOVIĆ: Igram igrice od djetinjstva, ali najdraža mi je bila LoL. Pocela sam igrati u 8. razredu i uvijek bi je igrala s prijateljima. Voljela sam na njoj provoditi vrijeme i stekla samo mnogo prijatelja. Uz nju sam jos igrala Battlerite neko vrijeme, ali LoL je LoL.

KOLO OD TRAKTORA: Najviše sam igrao Ratchet & Clank, oko 3 godine. Po meni jedna od najboljih igrica za PS2. Nakon toga sam igrao LoL oko godinu dana, odlična igrica, zahtijeva mnogo znanja, logike, taktike i strategije. Uz ove dvije preporučujem i Assasins Creed i Infamous (oba dijela).

AMIDA: U ovoj godini sam igrao Fortnite ba PS-u i prestao na kraju lita jer mi je dosadila. Na lito sam igra 2-3 sata dnevno. Nisam bas kupovao neke igrice ove godine.

DOKTOR LAKE ŠETNJE: Igram Fortnite, NBA2k, FIFA, Spiderman...na PS4. Igram kad uhvatim vremena, to je ono kad smo petkom ujutro u školi, pa to popodne i vikendom (rijede navečer zbog izlazaka). Navedene bi preporučia, ali ne bi nikako LoL, PUBG, NBALive, Clash of Clans (tako 2010).

ANANAS ANTE: Igram COD, LoL, Counter Strike Global Offensive, Warframe, The Last of Us, GTA5, Until Dawn. Igram 8-16 sati dnevno, ovisi o vremenu. Preporučujem the Last of Us zbog jako dobre price, Until Dawn i Assasins Creed. Ne preporučujem Counter Strike i LoL zbog communitya jer je nikakav, Fortnite jer je igrica za dicu i glupa je po meni jer se ne zasniva na tvome skillu pucanja nego gradnje. Glupost cista jer je igrica u kojoj se triba pucat, a ne gradit.

PONCI: S igricama sam počeo rano, otkad mi je tata kupio PS1. Počeo sam igrati da ubijem vrijeme i istražujem nove stvari jer tad nije bilo interneta i sve si sam pronalazio, bilo je posebnije. Ali i internet ima svoju ljepotu, sad mozes igrati s drugim ljudima. Najpopularnije su MOBA (multiplayer online battle arena) poput Dote 2 (Defence of the Ancient), LoL-a, Heroes of the Storm, a u zadnje vrijeme su i battle royal igrice dosta popularne. Najdraže su mi Dota2, CS-GO, obe preporučujem jer se može upoznati nove ljude i unijeti se u igricu na dublji nacin, a ne da samo moram pobijedit.

Priredila: Ivana Vuksan Čusa 4e

KOMPJUTORSKE IGRE

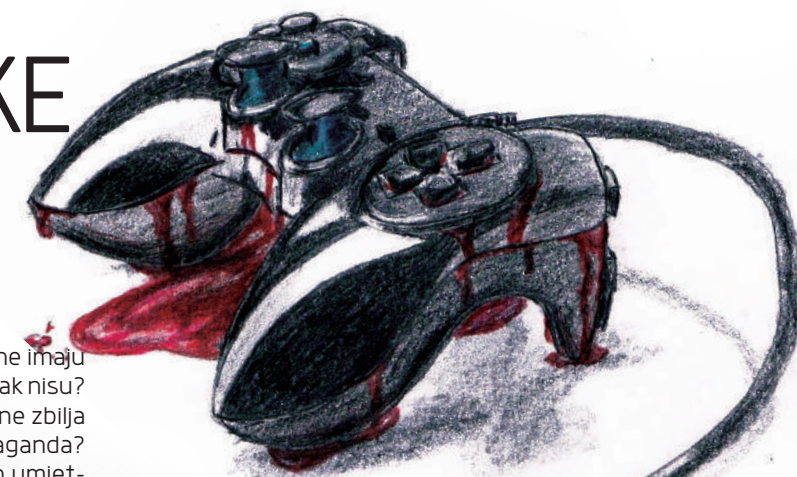
Svi znaju što su to kompjuterske igre. Svi znaju koliko one imaju loš utjecaj na mladež. To su općepoznate činjenice... Ili ipak nisu? Koliko zaista znate o kompjuterskim igrama? Potiču li one zbilja nasilje i uzrokuju li ovisnost ili je to samo medijska propaganda? Jesu li igre samo razbibriga ili bi se čak moglo govoriti o umjetnosti? U ovome članku proispitivat će se naizgled očite kritike kompjuterskih igara, a čitatelju će se osim toga nastojati proširiti vidici putem pobližeg upoznavanja s tim fenomenom.



Za početak, da razjasnim pojam kompjuterskih igara. U ovome ću članku koristiti taj izraz kako bih obuhvatila igre igrane na PC-ju, ali i konzolne, video i arkadne igre. Osvrnimo se zatim na analizu društvenoga odnosa prema kompjuterskim igrama. U današnjem svijetu društveni odnos prema svemu uvelike oblikovan popularnim medijima koji vole pretjerano kritizirati kompjuterske igre. Premda val moralne panike vezan za igre u posljednje vrijeme slabi (što je vjerojatno povezano s činjenicom da je danas prosječna dob gamera između 30 i 35 godina, odnosno s time što igre više nisu toliko nova pojava), i dalje je itekako prisutan te nerijetkorezultira potpuno apsurdnim tvrdnjama i mnogobrojnim predrasudama. Međutim, jedino što se time dokazuje su strašljivost pred svime novime i povodljivost ljudske naravi, a moglo bi se spomenuti i da su jednaku razinu kritike svojedobno doživljavali televizija, romani, rock and roll i slične danas, ne samo općeprihvaćene, već štoviše poželjne i s nostalgijom promatrane pojave. U medijima se kompjuterske igre najčešće okrivljuju za uzrokovanje ovisnosti i nasilja. No, koliko je zapravo istine u tome?

Kompjuterske igre, ovisnost i nasilje

Rezultati različitih istraživanja pokazuju kako ovisnost o kompjuterskim igrama pogađa između 0.3% i 6% svih igrača iz čega proizlazi kako nije svatko tko ih dugo igra ujedno o njima ovisan. Štoviše, mišljenje je mnogih psihologa kako se ova ovisnost pojavljuje u ljudi koji pate od depresivnih poremećaja te nije direktno vezana uz same igre, već uz eskapizam čije bi se zadovoljenje moglo pronaći i u nekim drugim aktivnostima. Usprkos tome WHO je upravo ove godine pri jedanaestoj reviziji ICD-a (International Classification of Diseases) svrstao ovisnost o kompjuterskim igrama ("gaming disorder") među psihičke poremećaje kako bi potaknuli svijest o tom problemu među profesionalcima, kao i razvoj metoda prevencije i liječenja. U ICD-11 ova je ovisnost definirana kao uzorak gaming ponašanja



karakteriziran smanjenom kontrolom nad gamingom, povećanim prioritetom posvećenome gamingu na uštrb drugih aktivnosti do razine na kojoj gaming prednjači nad ostalim interesima i dnevnim aktivnostima, te nastavkom ili eskalacijom gaminga usprkos pojavi negativnih posljedica. Također je navedeno da biza dijagnozu bihevioralni uzorak morao biti dovoljno ozbiljan kako bi rezultirao pogoršanjem u osobnome, obiteljskome, socijalnome, obrazovnome, profesionalnome ili drugim bitnim područjima života te bi trebao biti uočljiv tokom perioda od barem 12 mjeseci. No, mnogi stručnjaci protive se ovoj odluci jer smatraju kako se temelji više na moralnoj zabrinutosti nego na znanosti. Svoje pritužbe argumentiraju izjavama o nedovoljno jasno i kvalitetno definiranim simptomima i nedostatku propisanoga liječenja za konkretnu dijagnozu. Neki od psihičkih simptoma nespomenutih u ICD-11 koji se vežu uz ovisnost o kompjuterskim igrama su: osjećaj nemira kada ovisnik nije u mogućnosti igrati igre, preokupiranost mislima o prijašnjim ili budućim igračim seansama, laganje o količini vremena provedenoga igrajući te društvena izolacija. Osim toga, iz definicije su izostavljeni fizički simptomi poput umora, nesanice, migrena, boli u očima, zanemarivanja osobne higijene i sindroma karpalnoga kanala.

Jedan od glavnih medijskih argumenata za postojanje ovisnosti o kompjuterskim igrama jest sličnost njihovoga utjecaja na ljudski mozak s utjecajem droge, odnosno aktivacija određenih moždanih puteva gdje dopamin služi kao neurotransmiter pri igranju kompjuterskih igara. No, besmislenost te usporedbe leži u činjenici da se isti ti putevi aktiviraju pri bilo kojoj radnji koja nam pruža zadovoljstvo. Druga vrsta ovisnosti s kojom se uspoređuje ovisnost o kompjuterskim igrama je ovisnost o kockanju, premda je i ta povezanost diskutabilna te je neki stručnjaci odbacuju. Objašnjenje leži u sličnosti sustava nagrada gdje se uspjeh uvijek čini na dohvatu ruke. Međutim, kockarske igre su igre na sreću, dok kompjuterske igre zahtijevaju stvaran razvoj vještina, inteligenciju, učenje i upornost zbog čega nagrade nisu nasumične već zaslužene. S druge strane, mnogi developeri namjerno



koriste prije spomenuti sustav kako bi potaknuli igrače da se uvijek iznova vraćaju njihovoj igri. Iz ovoga razloga vjerojatnost razvoja ovisnosti mnogo je veća kod igranja određenih

vrsta online multiplayer igara zbog određenih njihovih obilježja kao što su: socijalizacija, nedostatak definiranoga kraja, sustav levela, nagradivanje isključivo redovitoga i dugotrajnoga igranja, neprestani razvoj virtualnoga svijeta čak i kada je igrač offline, redovito objavljivanje ekspanzija i nadogradnji te mogućnost stvaranja vlastitoga lika.

Ovisnosti o kompjutorskim igrama pristupa se s veoma različitim stajališta te zbog nje znanstvenici međusobno lome koplja. Kao posljedica takva stanja u akademskim krugovima, do daljnega još uvijek ne postoji univerzalna definicija ni parametri ovoga fenomena što postavlja pitanje kako se prema njemu odnositi, kako ga prepoznati i, što je najvažnije, kako ga liječiti.

U sličnome je položaju odnos kompjutorskih igara i nasilja. Pored svih mnogobrojnih i raznolikih istraživanja provedenih na tu temu, još uvijek nije postignut konsenzus među znanstvenim krugovima. Nekoliko radova dokazalo je da igranje nasilnih igara rezultira neposrednim promjenama u ponašanju. Ispitanici koji su igrali nasilne kompjutorske igre u većem su broju kažnjavali suparnike te su pokazali veću fiziološku desenzibilizaciju. Slično je istraživanje provedeno na tinejdžerima podijeljenima u 2 grupe od kojih je jedna igrala nenasilne, a druga nasilne igre. Kod potonje grupe kasnije je izmjerena manja razina aktivacije u frontalnome režnju koji je odgovoran za koncentraciju, samokontrolu i emocionalne odgovore. Međutim, nije zabilježena nikakva razlika u samome ponašanju između grupa. Druga su istraživanja pak uzela u obzir longitudinalne efekte igranja nasilnih kompjutorskih igara. Izmjerena veličina tih efekata proteže se od male do umjerene, no prilično je konzistentna. Izveden je zaključak kako, premda igranje nasilnih igara može predvidjeti kratkoročno i dugoročno agresivno ponašanje, drugi faktori kao što su pripadnost muškome rodu i siromaštvo pritom imaju veći utjecaj. Također je dokazano kako nasilne igre različito djeluju ovisno o osobi - veći su utjecaj kratkoročno imale na mlade muškarce nego na žene, te na djecu koja imaju veću razinu neuroticizma, a manju razinu ugodnosti i savjesnosti. Samo pitanje postoji li veza između igranja nasilnih igara i nasilnih zločina u stvarnome životu ostaje neodgovoreno. Štoviše, porast popularnosti i zastupljenosti kompjutorskih igara pratio je pad zastupljenosti nasilnoga zločina među mladima. Povrh toga, realizam igara, odnosno njihov u današnje doba učestaliji realističan prikaz smrti i nasilja, također nema dokazanoga negativnoga utjecaja što pobija tvrdnju kako takve igre uzrokuju veću sklonost nasilnome ponašanju.

Kompjutorske igre i njihov utjecaj na mozak



Igranjem kompjutorskih igara, između ostaloga, razvijaju se percepcija i kognicija te se pospješuje pažnja i koncentracija. Također je posebno korisno za djecu i mlade svojstvo interaktivnosti igara da stimulira učenje. Neke se igre čak mogu koristiti u edukacijske svrhe. Pored onih osmišljenih isključivo kao pomoć pri učenju, postoje i one koje kombiniraju ugodno s korisnim. Underground, primjerice, služi kao sredstvo za uvježbavanje kirurga za laparoskopiju, a Assassin's Creed: Origins sadrži poseban DLC (downloadable content: dodatan sadržaj za već izdanu kompjutorsku igru) koji je eksperimentalno korišten u nastavi

povijesti. Posebice se velik potencijal krije u korištenju igara u terapijske svrhe, npr. u fizioterapiji. Dokazano je i kako je djeca koja igraju kompjutorske igre nakon kemoterapije potrebno manje sredstava protiv bolova, a starije osobe sporije gube ili imaju mogućnost djelomičnoga vraćanja izgubljenih motoričkih sposobnosti ukoliko redovito igraju određene vrste kompjutorskih igara. Općenito najvažniji utjecaj igre vjerojatno imaju na koordinaciju ruke i oka s obzirom da većina njihovih žanrova zahtijeva uzastopne brze reakcije. Povrh toga, one blagotvorno djeluju i na razvoj vizualnoprostornih vještina zahvaljujući potrebitosti dobrih sposobnosti snalaženja u virtualnome prostoru za što uspješnije izvršavanje zadataka. Vjerojatno je najkorisniji način na koji kompjutorske igre djeluju na mozak njihovih igrača ipak mogućnost "transfera" što znači da se vještine naučene ili poboljšane igrajući mogu prenijeti na drugačije zadatke u stvarnome životu.

Da li ćemo proširiti vidike ili imati predrasude?

Da rezimiram, kompjutorske igre su područje koje je jednako daleko od crnoga kao i od bijeloga - svojevrsno sivo područje s mnogobrojnim lošim, ali i pozitivnim stranama. S jedne strane stoje ovisnost, utjecaj na agresivno ponašanje i loš odnos prema radnicima, dok su s druge mnogobrojni pozitivni utjecaji na mozak igrača, potencijalna društvena i ekonomska korist i neutemeljenost većine optužbi. Moglo bi se čak reći kako su, imajući na umu samo ono što trenutno sa sigurnošću o njima znamo i ne praveći nikakve pretpostavke, kompjutorske igre više pozitivan nego negativan dio svakidašnjice. Otkud onda tolika mržnja prema njima i ponižavanje? Barem u ovome slučaju vezanome za tematiku kompjutorskih igara, stručnjaci se slažu: većina negativnih emocija u društvu usmjerena protiv kompjutorskih igara svoje korijene nalazi u predrasudama. A odakle drugo potječu same predrasude ako ne iz neznanja? S time na umu podsjetila bih na jedan od ciljeva članka navedenih u uvodu: proširivanje vidika putem bližeg upoznavanja sa spomenutim fenomenom. Proširivanje vidika u ovome slučaju može poslužiti i kao sinonim za suzbijanje predrasuda.

Svijet kompjutorskih igara

Svijet kompjutorskih igara danas je iznimno bogat i kompleksan, toliko da bi se među njegovom nemjerljivoj ponudom zasigurno moglo pronaći ponešto za svaki ukus. Kako se tehnologija neprestano razvija, tako se razvijaju i ideje te developeri konstantno traže inovacije i nove, dosad nezamislive načine kombiniranja poznatih elemenata čime se žanrovi neprestano proširuju, a oni koji ih nastoje razdvojiti i strogo definirati, čupaju se za kosu od neizmjerne frustracije. Zbog generalnoga nedostatka dogovorenih žanrova ili kriterija za njihovu definiciju, njihova klasifikacija nije uvijek konzistentna ni sistematična te je ponekad potpuno proizvoljna i čak kontradiktorna među različitim izvorima. Često se neka igra uopće ne da svrstati u jednu određenu kategoriju. Danas najpopularnije igre većinom barem sadrže online, odnosno multiplayer komponentu. Najčešće se baziraju na natjecanju između igrača ili skupina igrača čime omogućuju sklapanje i održavanje prijateljstava, odnosno čine određenu društvenu aktivnost. Osim na socijalizaciju, ove igre potiču svoje igrače i na vlastito usavršavanje kako bi postigli što bolje rezultate i pobijedili poznanike. To ih obilježje, uz način igranja koji zahtijeva brze reflekse, svrstava u žanr akcijskih igara. Po popularnosti vjerojatno druga po redu grupacija igara naziva se RPG - role playing games. Ove igre vješto spajaju mnoge različite elemente u nerazdvojnu koherentnu cjelinu: brojne karakteristike društvenih role-playing igara, glazbu, animaciju, grafički dizajn, glumu, opširne i bogate scenarije itd. Osnovno svojstvo koje razlikuje RPG-ove od drugih kompjutorskih igara i po kojemu nose ime upravo je mogućnost razvoja vlastitoga lika - igraču je pružena velika sloboda izbora po pitanju oformljavanja identiteta svoga alter ega u digitalnome svijetu. Najpoznatiji primjeri ovoga žanra su ikonični Elder Scrolls V: Skyrim i revolucionarni

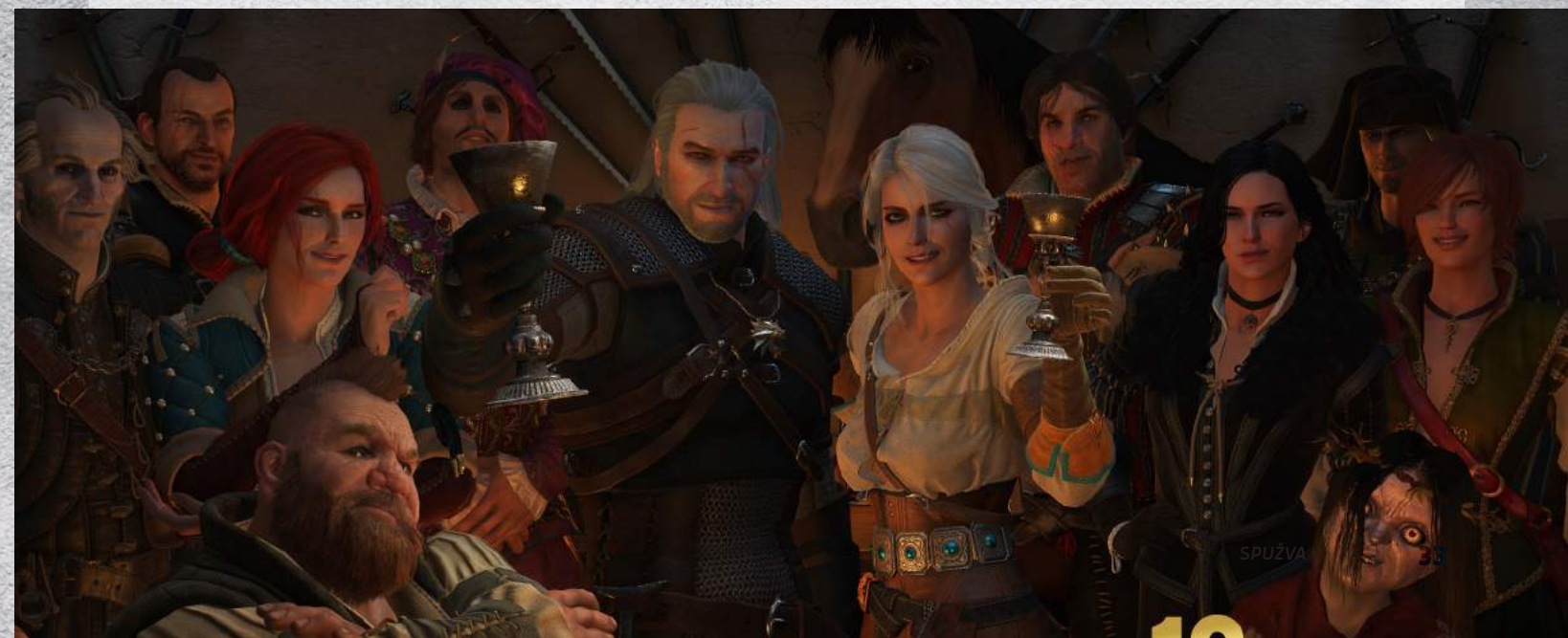
The Witcher 3. Ono po čemu se ova dva naslova ističu i zbog čega upravo oni postavljaju parametre žanra je nevjerojatna fuzija jedinstvene atmosfere s interaktivnošću. Obje igre izgrađene su na iznimno plodnoj podlozi i smještene u detaljno razrađenim originalnim fantasy svjetovima. No, svaka uzima drugačiji pristup prema samome glavnome liku. Dok Witcher veću važnost pridaje raznolikosti i kompleksnosti svojih likova koji zauzvrat nose radnju, Skyrim se više posvećuje bogatstvu samoga svijeta kao takvoga i njegove pozadinske priče. Zanimljivost unikatne atmosfere, koju uspješno povezuju sa zabavnim i izazovnim gameplayom (način na koji se igra igra), obje igre zasnivaju na ranije spomenutim temeljima koje nadograđuju jedinstvenim vizualnim prikazom, kvalitetnom glasovnom glumom i pamtljivom glazbom. Osim RPG-ova, pričom se ponajviše bave avanture koje s njome najčešće spajaju rješavanje raznolikih zagonetki koje potiču kreativno razmišljanje. Na dovitljivost i logičko razmišljanje igrača pozitivno utječu i strateške igre. Moglo bi se zaključiti kako je upravo svojstvo interaktivnosti, čije granice kompjutorske igre s vremenom sve intenzivnije pomiču, ono koje ih čini jedinstvenim medijem i pruža nevidene sinestetičke i potencijale povezivanja i oblikovanja poznatih umjetnosti (književnosti, filma, glazbe, likovne umjetnosti...) na nove i dosada nepoznate načine.



Kompjutorske igre: umjetnost ili ne?

Tko god je s uzbuđenim nestrpljenjem iščekivao izlazak dugo obećavane igre omiljenoga Izdavača ili nastavak obožavane franšize; tko god je plakao nad nesretnim sudbinama likova priraslih srcu ili se smijao njihovim nepodopštinama i šalama; tko god je proveo neprospavane noći bdjući nad kompjutorskim ekranom u mraku; tko god je gubio živce nad nemogućim moralnim odlukama svoga lika ili teško odolijevao razbijanju tipkavnice nakon tko zna kojega umiranja u borbi protiv glavnoga protivnika; tko god je uložio nebrojene sate u istraživanje puno divljenja lutajući pomno izgrađenim svijetom; tko god se još uvijek uz smiješak i zamah nostalgije prisjeća vremena provedenoga uz određene igre, na ovo će pitanje zasigurno odgovoriti "da". No, čije se god iskustvo ograničuje na jednostavne mobilne

ili flash igre (igre koje se igraju na web browseru), pa možda čak i Pac Mana ili Tetris, ako ga uopće ima; tko god o igrama zna isključivo onoliko koliko čuje od drugih, taj će najvjerojatnije odgovoriti "ne". Kome onda vjerovati? Postoji li uopće konačan odgovor na to pitanje? U korijenu ove rasprave leži upravo nedostatak univerzalne definicije za umjetnost. Svatko odabire onu koja mu najviše odgovara. No, bez dogovorene definicije umjetnosti ne može se ni odrediti što je umjetničko djelo, a što nije. Većina protivnika svrstavanja kompjutorskih igara među umjetnička djela tvrdi kako problem leži u njihovoj interaktivnosti. Po njima, umjetničko je djelo reakcija kreativne individue na život. Igrač ne može nametnuti svoj pogled na život igri, dok mu njezin tvorac prepušta i izbjegava tu odgovornost. No, nije li i glazbeni album ili katedrala produkt kolaboracije, djelo više ljudi? Svi se zasigurno slažemo kako su oboje umjetnička djela. I zar je očito iz jedne pjesme ili romana kakav je pogled na život njihova autora, ili je možda ipak potrebno osobno tumačenje čitatelja koje može biti i potpuno oprečno originalnoj zamisli? Nije li to jedna od čari umjetnosti, upravo ta neuhvatljivost i prilagodljivost smisla? Umjetničko djelo svojim nastajanjem postaje veće od svoga tvorca, ono više nije samo njegov odraz, već živi vlastitim, neovisnim životom te poprma raznolika značenja. Moglo bi se reći kako su sva umjetnička djela na određen način zapravo indirektna interakcija između umjetnika i onoga tko umjetničko djelo konzumira. Umjetničko djelo uvijek djeluje iznutra prema van, umjetnik poseže prema vanjskome svijetu u nastojanju da dotakne i utječe na um i/ili osjeća uživatelja njegove umjetnosti iznoseći stanje vlastite svijesti. Richard Lemarchand, veteran u svijetu stvaranja kompjutorskih igara, jednom je zgodom rekao: "Kao nekoga tko je profesionalno dizajnirao kompjutorske igre tokom čitavoga svoga odrasloga života, uvijek me iznenađuje kada čujem ljude koji tvrde kako iza njih ne stoji prisutnost organizirajućega uma. Igre su sastavljene od niza pravila i ciljeva koji stvaraju dinamičan sustav. Ta pravila netko stvara - dizajner kompjutorskih igara - i ona zaokružuju prostor mogućnosti i značenja koji igrač može istražiti. Ponekada su ta pravila stroga i kruto ograničavajuća, ponekada su labava i zahtijevaju interpretaciju - ništa manje ili više nego Mozartova skladba, ili skup konceptualnih instrukcija Johna Cagea, Yoko Ono ili Sola LeWita." Matt Adams, suosnivač interaktivne umjetničke grupe Blast Theory, rekao je: "Da bi se igre mogle kvalificirati kao umjetničko djelo trebamo postaviti pitanje: mogu li nositi intelektualnu i emocionalnu sofisticiranost? Mogu li te dotaknuti? Mogu li izraziti kompleksne ideje? Odgovor je da, da i da." Zaista, pogledamo li samo igru poput What Remains of Edith Finch koja istražuje teme života, smrti, mašte i obiteljskih odnosa, poput dirljivih dječjih priča koje skrivaju duboke i nježne poruke i koje nas prate kroz čitavo djetinjstvo, usput neprimjetno prožimajući interaktivnost s naracijom; ili This Dragon, Cancer, autobiografsko svjedočanstvo koje igrača provodi kroz devastirajuće emocionalno putovanje i pokušaje nošenja s boli roditelja djeteta prem-



inuloga od raka. Ili možda Brothers: A Tale of Two Sons, igru zabavnu s točke gledišta gameplaya, zapanjujuće lijepu u smislu vizualnoga prikaza, kaptivirajuće atmosfere te s izrazito dirljivom, srcegradateljnom i toplom pričom o bratskoj ljubavi i djetinjstvu; ili pak Hellblade: Senua's Sacrifice, inovativan prikaz i svojevrsan komentar na



teškoće nošenja s psihotičnim mentalnim poremećajima vješto isprepleten s fantasy pričom bazirano na nordijskoj mitologiji - teško je poreći kreativnost, nadahnuće i talent predočimanja ideja i prenošenja osjećaja njihovih tvoraca. Pa ipak, neki i ovdje nalaze zamjerku. Argument Rogera Eberta, filmskoga kritičara, jest da igra, za razliku od umjetnosti ima pravila, bodove, ciljeve i rezultat, u igri se može pobijediti. Pri spomenu igara kao što su ranije navedene, imerzivnih igara koje nemaju bodove ni mogućnost pobjede, on im poriče pripadnost kompjutorskim igrama i tvrdi kako su one reprezentacija ili imitacija onoga što se može isključivo doživjeti, npr. priče, plesa ili filma. Ova je izjava naprosto apsurdna pošto reprezentacija određenih oblika umjetnosti uopće ne isključuje pripadnost nekoj drugoj umjetnosti. Lorca je u svoje pjesme nastojao prenijeti doživljaje slikarstva i glazbe. Slijedimo li istu logiku, to bi značilo kako on uopće nije pjesnik niti je pisao pjesme. Nadalje, Ebert tvrdi kako "nitko unutar ili izvan polja nikada dosada nije uspio navesti kompjutorsku igru dostojnu usporedbe s velikim pjesnicima, tvorcima filmova i romanopiscima." S ovime se svi slažu, no kako bi obranili suprotno stajalište od Ebertova, neki uspoređuju kompjutorske igre sa špijskim crtežima, ističu ih kao prvi, odvažni korak u nepoznato iz čega će se tek u budućnosti razviti umjetnost vrijedna spomena. No, možda problem zapravo leži u našem upornome uspoređivanju igara s odavno postojećim i etabliranim umjetnostima. Nove je pojave potrebno promatrati izvan okvira, proučavati ono što jesu, a ne ono što nisu. Nitko neće ustvrditi kako je književnost kvalitetnija umjetnost od likovne jer je posve jasno da su takve usporedbe isključivo stvar ukusa i ne mogu se provoditi na imalo objektivnoj razini. Zašto bi onda bilo normalno uspoređivati kompjutorske igre s književnošću, likovnom ili glazbenom umjetnošću? Dakako, one se međusobno prožimaju, kvaliteta igre potpuno je ovisna o kvaliteti svoje glazbe, pozadinske priče i vizualnoga prikaza te njihova međusobnoga sklada, ali ona je svejedno potpuno drugačija forma kojoj se nameću drugačiji standardi. Slažem se s tvrdnjom kako su kompjutorske igre tek na početku svoga razvoja i veoma daleko od ispunjavanja svoga potencijala. Budućnost im je neizvjesna, no obećavajuća. Premda mainstream prijati stagnacijom i zadovoljenjem tek onih najprizemnijih i najjednos-

tavnijih ljudskih potreba kao što su uzbuđenje, kratkotrajna zabava i površna socijalizacija, ne postoji strah od potpunoga gubitka one komponente za koju bi se moglo ustvrditi kako je umjetnička. Manje je kvalitetna književnost uvijek bila popularnija, no to ipak nije spriječilo nastajanje remek-djela niti je iskorijenilo one koji cijene istinsku umjetnost i misaonu kompleksnost. Ipak, nitko ne može tvrditi kako su sve kompjuterske igre oblik umjetnosti, postoje očite iznimke. Po mome mišljenju, samo su neke od njih zaista umjetnost. Bitno je jedino zapamtiti da su one tek na početku svoga razvoja, tek se počinju otkrivati njihovi potencijali, mogućnosti i ograničenja. Igre su zaseban oblik umjetnosti koji ne treba devalvirati mrzovoljnim uspoređivanjem s onime što već odavno i dobro poznajemo. Povrh svega, valja istaknuti kako je ovo u srži nerazrješivo pitanje koje će uvijek biti uzrok gorljivih rasprava iz jednostavnoga razloga što apsolutno nitko ne može točno definirati umjetnost i ustvrditi kako je njegovo tumačenje jedino ispravno i točnije od tuđih. Naposlijetku, značenje je umjetnosti u onome što ona predstavlja nama kao pojedincu, dakle u potpuno subjektivnoj predodžbi u koju će se za neke uklopiti i određene kompjuterske igre. Ono što me ipak najviše boli, jest samouvjerenost i sigurnost s kojom određeni pojedinci poput pokojnoga Eberta umanjuju zasluge, kompleksnost i kreativno bogatstvo kompjutorskih igara i njihovih tvoraca, premda nikada nisu imali iskustva s njima niti su se kvalitetno informirali o toj temi, već su na temelju vlastitih predrasuda odbili uopće im pružiti šansu uvjereni u vlastitu nepogrešivost. Kao što je Dan Pinchbeck, predavač kompjutorskih igara i kreativne tehnologije na sveučilištu u Portsmouthu i dizajner igre Dear Esther, parafrazirano rekao: "Zanimljivije je pitanje zašto je nekim ljudima toliko važno da kompjutorske igre NISU umjetnost? Zašto se osjećaju toliko ugroženi mogućnošću da su one umjetnost?" Ja bih dodala, nadovezujući se na prijašnje dijelove teksta, da je tipično od ljudi da kultiviraju predrasude, da reaguju sa strahom i gnušanjem, nekom neobjašnjivom prirodnom odbijenošću prema svemu što je novo, a pogotovo prema onome što ne razumiju te da donose vlastite zaključke, ili barem zaključke za koje misle da su njihovi vlastiti, i formiraju mišljenja, ili jednostavno preuzimaju tuđa, na temelju polovičnih informacija koje su negdje načuli ili onoga što im se čini kao stav većine. Svima je ipak jasno da je javno iznošenje i zastupanje stavova baziranih gotovo isključivo na vlastitim osjećajima iracionalno i potpuno nedostojno visokoga društvenoga položaja i obrazovanja mnogih ljudi koji prakticiraju ovakve metode. Zato ne sudite knjigu po koricama i ne donosite zaključke naprečac. Pomno razmislite prije nego napadnete nečije tuđe stajalište i uvijek podržite vlastito smislenim argumentima. I uvijek, uvijek preispitujte ono što čujete. Čak ni ovaj članak nemojte uzeti zdravo za gotovo, proučite sami dane podatke, odigrajte koju kompjutorsku igru, donesite sami svoje zaključke i formirajte nezavisno svoje stavove. Ne oslanjajte se na mene ili ikoga drugoga da vam ih pruži, već sami pronadite vlastite odgovore na pitanja: koliko su kompjutorske igre štetne, a koliko su korisne? Jesu li one samo razbibriga ili mogu biti i umjetnost?

Prizor iz poznatog crtića **Bilo jednom... ljudsko tijelo** (starijoj generaciji najpoznatiji po pjesmi iz uvodne špice **La vie la vie**)

SVEMIR UNUTAR

NAS

JESU LI CRIJEVA NAŠ DRUGI MOZAK?

Davne 1826. godine Jean Antheleme Brillat-Savarin, gastronomski pisac, u svojoj je knjizi pod nazivom „Fiziologija okusa“ zapisao: „Reci mi što jedeš i ja ću ti reći tko si.“ Tijekom vremena ova se slavna rečenica mijenjala poprimivši danas svima najpoznatiji oblik upravo 1920. kada je engleski nutricionist Victor Lindlahr jednostavno izjavio: „Ono si što jedeš.“ Naime, povijesnim je velikanima, kad je u pitanju hrana, u glavi uvijek bila ista misao -psihičko, emocionalno i fizičko zdravlje čovjeka svakako može biti određeno onime što jede. Štoviše, smatrano je da prehrana otkriva naš karakter i ponašanje. Stoga nisu nimalo začuđujuće različite varijante jedne te iste misli koja je čovječanstvu danas jednako zanimljiva i misteriozna kao i desetljećima ranije. No, jeste li se ikada zapitali zašto? Što se to točno u našem organizmu promijeni s obzirom na ono što unesemo u njega? I od kolike je važnosti takva promjena koja u konačnici utječe na naše funkcioniranje, zdravlje, raspoloženje, izgled i još mnogo toga?

Gdje se skrivaju bakterije?

Mnogima bi se činilo apsurdnim sada spominjati najbrojniju skupinu organizama - bakterije. Jer kada čujete tu riječ od koje se cijeli naježite, vjerojatno vam prvo na pamet padne zaraza. Možda grozne i bolne upale grla ili oni milijuni sićušnih bakterija za koje znate da ih je više na mobitelu ili tipkovnici računala nego na školjci javnog WC-a. Činjenica je da su prisutne u svakom trenutku i nalaze se posvuda. Zamislite samo koliko ih je trenutno u vašoj okolini i promatra upravo vas dok spokojno čitate „Spuzvu“. Srećom, možete odahnuti jer patogenih je bakterija, uzročnika bolesti, manje

od jedan posto. Ne samo da nisu sve toliko štetne, već su brojne domaćini našeg organizma. Ako ste gadljivi, pravite se da niste pročitali sljedeću informaciju. Možda ni ne slutite da se na istim tim rukama kojima mirno prelistavate stranice ovog časopisa nalazi prosječno 3200 jedinki iz različitih 150 vrsta bakterija. I da, većina će ih ostati tamo nakon što operete ruke. Čak i ako tijekom pranja otpjevate „Sretan rođendan“ deset puta. (Inače, zanimljivost kaže da biste prilikom pranja ruku ovu pjesmicu trebali pjevati dva puta kako bi ono bilo pravilno i efektivno.) Ostat će tamo jer jedini dio našeg životnog vijeka koji smo proveli kao sterilne jedinke bio je tijekom boravka u majčinoj utrobi. Tijekom poroda i prolaskom kroz porođajni kanal milijarde bakterija prekriju svaki djelić našeg tijela, a majčino ih mlijeko posebnom vrstom šećera hrani pritom služeći kao mamac za brojne druge mikroorganizme. Zajedno s virusima i gljivicama čine bogati ekosistem zadužen za niz funkcija - mikrobiom. Naši su prijateljski gosti kojima se posebice sviđa boravak u probavnom sustavu. Mi njima dajemo utočište i hranu, a oni zauzvrat rade za nas. Između ostalog, razgrađuju neprobavljenu hranu, stvaraju hranjive tvari i stimuliraju crijevne stanice da se brže regeneriraju, a s obzirom na to da ih naš imunološki sustav čuva, zasigurno su dobrodošli.

Je li vam ikada bilo mučno prije ispita ili održavanja prezentacije? Ili vas je možda zabolio želudac u stresnom tjednu prepunom ispita? Jeste li ikada osjetili leptirice u trbuhu? Ako je vaš odgovor da, znajte da niste to umislili i nije sve „samo u glavi“. Osjećaji poput ljutnje, anksioznosti, tuge, ushićenja i mnogih drugih mogu utjecati na naša crijeva. U posljednjih nekoliko godina pojavili su se zapanjujući dokazi da utjecaj crijevnog mikrobioma seže mnogo dalje od samog probavnog sustava. Točnije, on može direktno komunicirati s našim mozgom imajući pritom ogroman utjecaj na nas i naše ponašanje! Veliko je i nadasve zanimljivo otkriće da se 90 posto serotonina, važnog neurotransmitera koji služi za prijenos poruka živčanim stanicama, proizvodi upravo u crijevima. Naziva ga se još i hormonom sreće jer ukoliko je u ravnoteži, rezultira osjećajem zadovoljstva i mentalne opuštenosti. Suprotno tome, promjene njegove koncentracije uzrok su različitih poremećaja poput anksioznosti, depresije, agresije i poremećaja spavanja. Nedavnim je istraživanjem dokazano da su štakori hranjeni mikroorganizmima iz crijeva osoba oboljelih od depresije počeli pokazivati anksiozan tip ponašanja i simptome koji nalikuju depresiji. Neki znanstvenici smatraju da ga mikrobiom proizvodi kako bi komunicirao s vagusom, živcem lutilicom koji polazi iz moždanog debla, a seže sve do trbušne šupljine šaljući pritom signale u oba smjera. Zanimljivog je naziva upravo zbog svog dugog puta i brojnih tjelesnih funkcija koje uključuju rad srca, disanje i slanje povratnih informacija o organima koje inervira. U zadnje vrijeme sve se više pažnje posvećuje njegovoj funkciji posrednika informacija između mozga i probavnog sustava. Kao takav, posebno se opisuju enterički živčani sustav (ENS) sačinjen od mreže vlakana koja uz krvne žile ulazi u stijenku probavne cijevi. Mnogi ga smatraju „drugim mozgom“ našeg organizma što dodatno potvrđuje činjenica da ENS nastavlja normalno funkcionirati ukoliko dode do ozljede vagusa. Još je mnogo nedavno otkrivenih zanimljivosti u kojima mikrobiom ima ključnu ulogu. Nedovoljno su istražene, ali se na tome pomno radi. 2017. je godine povezan s inteligencijom i to na način da su određene vrste bakterija prisutne u novorođenčadi bile u pozitivnoj korelaciji s kasnije ispitivanim boljim motoričkim i jezičnim vještinama. Također ga se povezuje i s drugim

ozbiljnim bolestima poput autizma, shizofrenije i raka. Primjerice, jedan od najranijih simptoma Parkinsonove bolesti za koju je specifičan nedostatak dopamina, kemijske tvari koja omogućuje ljudima normalno i precizno kretanje, zapravo su probavni problemi.

Mikrobiom u ulozi gurmana

Već je spomenuto da začetak našeg mikrobioma polazi od majke, ali način na koji se on mijenja i razvija, određen je brojnim okolišnim čimbenicima pa tako i onime što jedemo. Zanimljivo je da i mikroorganizmi u našim crijevima imaju različite ukuse. Neki vole lisnato povrće i vlakna, drugi traže šećere i škrob, a trećima su pak najomiljeniji masni krumpir i maslac. Pitanje je što od ovoga jesti kako bismo osigurali maksimalnu količinu energije našim crijevnim pomagačima i samima sebi. Koja točno hrana djeluje kao najbolje stanično gorivo? Što će nas održati snažnima i učiniti izdržljivima? Odgovore na takva pitanja nastoje dati brojna zanimljiva istraživanja koja su sve aktualnija u biološkom svijetu. Naša crijeva su poput vrta u kojem mi stalno odlučujemo što će rasti i cvjetati. Naime, jedemo li zdravo, uzgajamo bakterije koje vole zdravu hranu. Suprotno tome, ako odlučite posjetiti McDonald's, tome će se najviše veseliti one bakterije koje obožavaju brzu hranu. I u redu je ako to učinite s vremena na vrijeme. No, ukoliko ovo postane vaša svakodnevnica, ova se vrsta bakterija razmnožava sve više i više pritom oduzimajući prostor bakterijama koje vole biljnu hranu. Imajući na umu prethodno spomenutu povezanost mikrobioma i mozga, još je gore što one bakterije koje naveliko hranimo šalju signale mozgu da nastavi to što radi. Mi želimo još više brze hrane i nesvjesno ulazimo u začarani krug. I dok populacija jednih raste, druge se izgladnjuju i u konačnici izumiru što dovodi do narušavanja raznovrsnosti, a ključna je činjenica da raznovrsnost mikroorganizama znači zdraviji organizam. Samim time, takva bi trebala biti i naša prehrana. Nipošto ne bismo trebali ići iz krajnosti u krajnost. Trebamo pronaći nešto između svakodnevnih prejedanja pizzom i nimalo poželjne ortoreksije. Unutrašnjost naših crijeva i mikrobiom koji ih čini teško je u potpunosti shvatiti. Zasigurno je otvoreno novo područje znanosti, a mi smo tek na granici razumijevanja kako kompleksni sustavi unutar našeg očišćenog organizma prepunog intriga i misterije, međusobno djeluju. Brzinom svjetlosti sve se više zanimljivih činjenica kojima nastojimo poboljšati kvalitetu života otkriva iz dana u dan, ali potrebno je mnogo više istraživanja kako bismo u potpunosti razumjeli na koji nas način naši mikroorganizmi čine zdravima ili bolesnima. U svakom slučaju, ono najvažnije potvrđeno je u više navrata - htjeli mi to ili ne, jednostavno trebamo svu tu divljinu sićušnih organizama jednako onoliko koliko i oni trebaju nas. I dok se, gledajući u vedro zvezdano nebo, pitamo jesmo li sami u svemiru i tražeći sjajna zvijezda iznova čudimo stranom osjećaju koji nas prožme dok razmišljamo o egzistenciji, trebamo biti svjesni da naša tijela nikada neće biti samo naša. Svatkod nas čini jedinstven svemir prekriven velom tajni, prepun još nedovoljno istraženih milijuna na galaksija u kojima se skrivaju naši snažni saveznici - mikrobiomi. Ta je misterija cjelokupnog ljudskog organizma ona koja pobuđuje ljubav prema znanosti i potiče nas na daljnja istraživanja i otkrivanja čarobnih činjenica uvodeći pritom potpuno novu dimenziju zanosa te još snažniju opčinjenost životom koji vrvi u nama i svuda oko nas.

Glazbena anketa

Što sluša naša generacija?

U današnje vrijeme često možemo čuti kako tinejdžeri imaju zabrinjavajuć glazbeni ukus. Stoga smo se odlučili na glazbenu anketu kojom bismo provjerili takvu hipotezu. Ispitanicima (našim školskim kolegama od 1. - 4. razreda) smo dali priliku da navedu svoje najdraže izvođače, a usto smo po našem izboru naveli osam generacijskih mainstream hitova koje su ispitanici u anketi trebali prokomentirati (komentare možete vidjeti u nastavku ankete u obliku YouTube komentara). Anketu smo proveli na otprilike 150 učenika naše škole. Radeći analizu uvidjeli smo da naše kolege, očekivano, imaju šarolik glazbeni ukus, što je ustvari pohvalno jer bi bilo dosadno da svi slušaju jedno te isto. Isto tako nemoguće je za očekivati da svi slušaju „kvalitetnu“ glazbu, pa ipak pozitivno smo šokirani s 9% slušivosti jazz glazbe (op.a. Wow). Također smo uvidjeli, ovaj put neočekivano, da 98% učenika „ne znam“ piše SPO-JENO. Preostalih 2% koristi kraticu „nezz“.

Rezultati slušivosti glazbe izgledaju otprilike ovako:

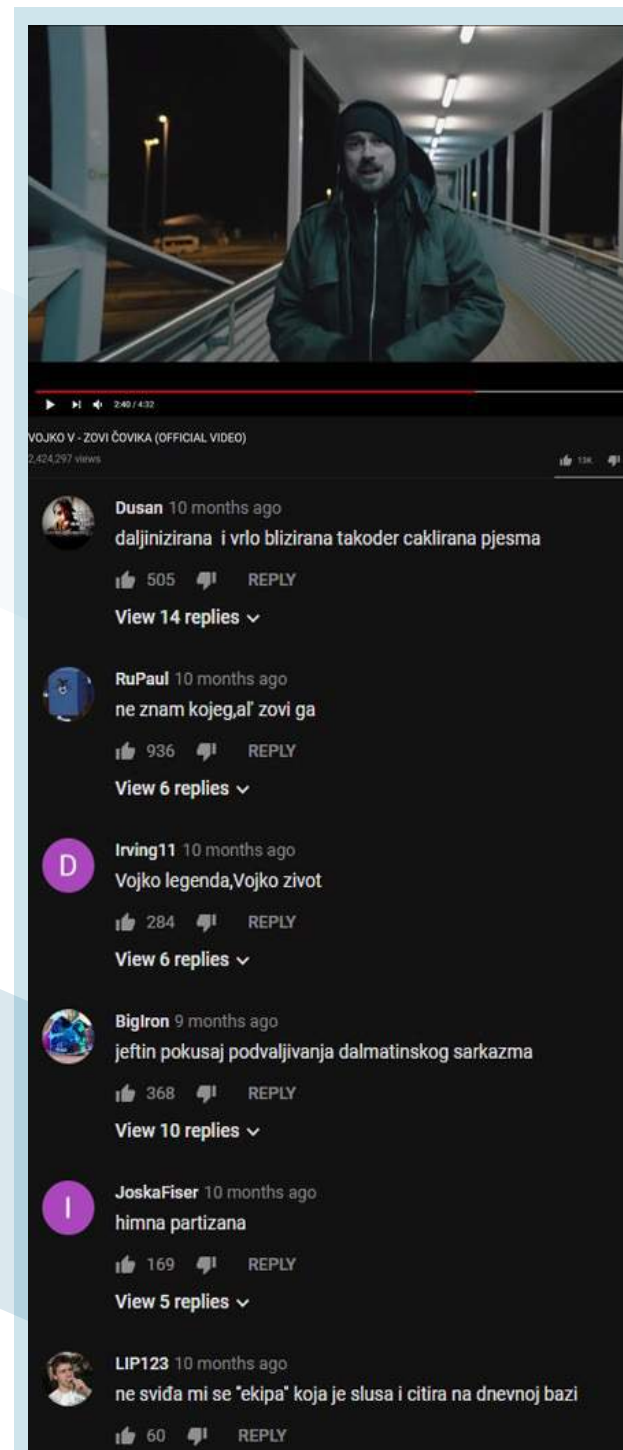
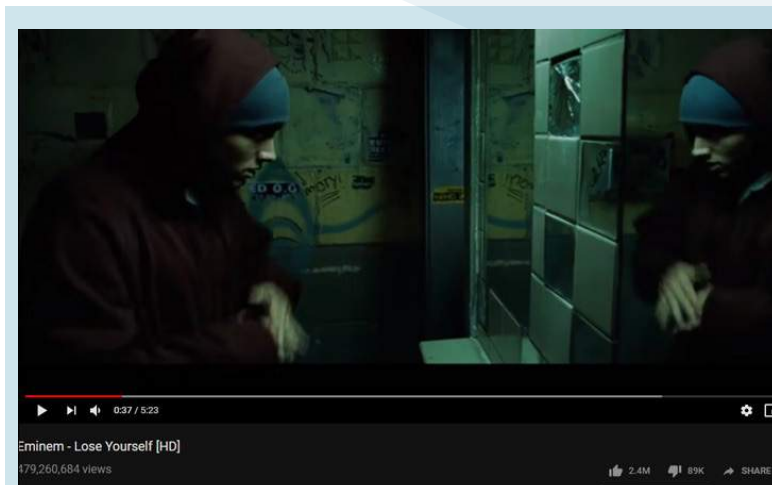
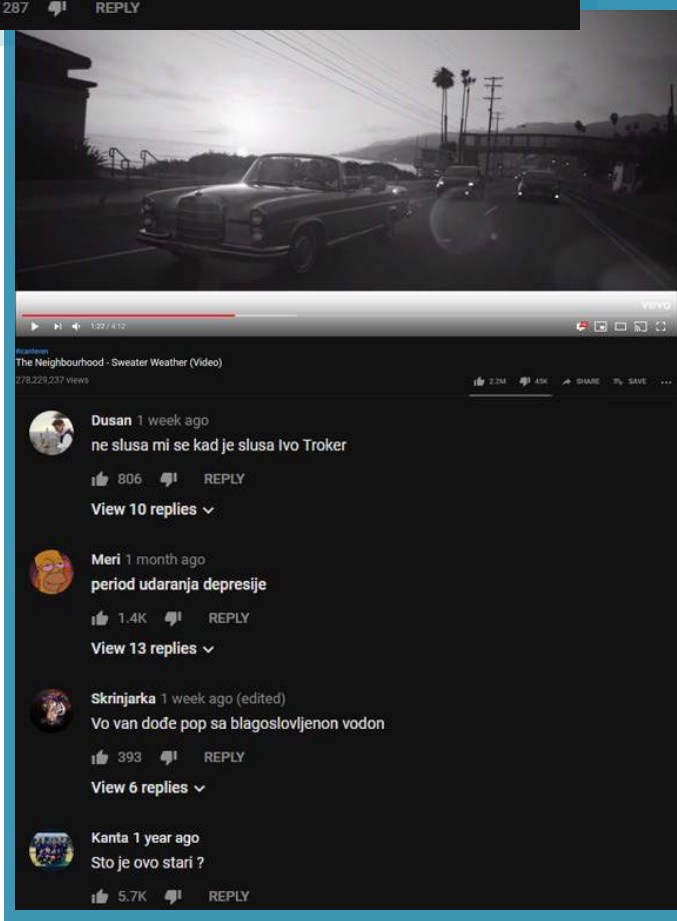
- 50% - pop rock
- 25% - hip-hop / rap
- 12% - turbofolk
- 9% - jazz
- 4% - ostalo

Najslušaniji izvođači su: RHCP, Queen, Arctic Monkeys, Dalmatino, AC/DC, Guns and Roses, Shawn Mendes, Ariana Grande, Migos, Mladen Grdović, Mate Mišo Kovač...

Specijalno za naše drage čitatelje, izdajemo komentare naših školskih kolega na generacijske mainstream hitove iz ankete:

Shakira - **Hips dont lie**
 Eminem - **Lose Yourself**
 RHCP - **Californication**
 BTS - **Fake Love**
 MC Stojan - **La Miami**
 The Neighbourhood - **Sweater Weather**
 Luis Fonsi - **Despacito**
 Vojko V - **Zovi čovika**

Priledile: **Ivana Vuksan Čusa**
 i **Magdalena Kršlović** 3e
 Fotografije komentara obradio: **Robert Delija**





Čečkanje

Gledam granu dok pleše na vjetru.
 Haljine nema,
 Ni odijela.
 Gola,
 Suha,
 Mrtva.
 A pleše.

Filip Vidović 4.6



- * **Nada Babić:** Iva, reci što se smiješ da se i mi smijemo.
učenica: Profesorice, nisam se smijala.
profesor: Ali si imala namjeru!
- * **profesor:** Što vidimo na ovoj slici?
učenik: Tu vidimo kako srna sisa lane.
- * **profesor:** Što je to solo instrument?
učenik: To je instrument koji sam svira.
- * **profesor:** Rec mi nešto o sukobu grada i sela.
učenik: Sukob dolazi između građana grada i građana sela.
- * **profesor:** Rec mi doseg pojma profesor.
učenik: A...Božo Kera!
- * **profesor:** Rec mi nešto o Egiptu.
učenik: Hm...a...hm...Za Egipat su karakteristične deve.
- * **profesor:** Kad daješ policajcu legitimaciju, što te on...?
učenica: LegiMltira!
- * **profesor:** Što su "Rolling Stones" još živi..?
učenici: Aha.
profesor: Ma, to mora da su neki novi; oni stari su živjeli u doba "Beatlesa". (J. Sviličić):
- * **učenik:** "Podgorske pripovijetke"...to je... ovaj ... zbirka pjesama!
- * **učenik:** I onda ti mišići djeluju na alkohol. (na satu psihologije)
- * **učenik (nabraja Handlove oratorije):** Mesija, izlet u Egipat...
- * **učenica (nakon što su ispisali tri lista bilježnice):** Profesorice, ja ništa ne razumijem.
profesorica: A što ne razumiš?
učenica: Ništa. prof.
profesorica: A ne razumin ni ja pa isto govorin. (A. Župan)
- * **profesorica (Vesna Grzunov):** Koju ćeš temu uzeti za radnju?
učenica: Pa je bih uzela razvoj djeteta od prvog do devetog mjeseca trudnoće
profesorica: Jaooo, embrionalni razvoj je tako opširna tema. Ni stručnjaci je nisu baš dobro obradili...
učenica (sa strane): Pa onda neka uzme od prvog do trećeg mjeseca!

- * To je bilo prije 30 godina, zar se ne sjećate? (Nikola Štokić)
- * To ti je kao da si sa ženskom 2 sata, a čini ti se 2 minute, ili kad ti stave golu guzicu na peč 2 minute, a čini ti se 2 sata! (Stevan Hajdukov, objašnjavajući relativnost)
- * Podjelom carstva na pola nastaju dvije polovice carstva. (B. Stipić)
- * Pazi, momče! (Marko Prgin, govori učenicima)
- * Ne pitam da li je nacrtana, već da li je vidite. (V. Jamičić)
- * Dico, muški koji predaju povijest, zemljopis, književnost su kukavice. Ajte, molin vas, oni ne liču ni na muško ni na žensko! (Anka Župan)
- * Rečen ja Žmiki kad se ofarbala, znala san da si luda, al tolkooo... (A.Župan)
- * Marija Terezija je bila mala kad se rodila, ne znam kad se rodila, ali bila je mala. (Jelena Kolumbić)
- * Baudelaire nije bio veliki drogeraš nego travar. (Mate Sušac)
- * Onaj koji neće raditi na satu, nema što raditi na satu. (M.Zuanović)
- * Vi mislite da sam ja senilan, ali nisam. (Marko Bilušić)
- * Znaite, ja sam intelektualac. (Jasenska Topčić)
- * Priberi se ili ću te pogoditi postolon. (Živka Radas)
- * Nabandrljajte to kako znate! (A.Župan)
- * Profesorici Jagić-Popović želimo da na svijet donese mlado dijete. (Branko Stipić)
- * Tako mo'š ispeč' dvaj's prasaca, zakopat ih i za pedes' godina imaš naftu! (A.Župan)
- * Ovo će vam biti okosnica kako i najtežu kobasicu najlakše riješiti. (M.Prgin)
- * Upali svjetlo, možda će nam biti svjetlije! (Ž.Radas)
- * Djeco, ja da sam žensko... (Rajka Orlović)
- * Da bude bar jedna klupa na stolu. (Vesna Grzunov)
- * Je li izišao "Kerempuh"? (S.Hajdukov, misli na "Spuzvu")

CEFGI - CAMERA EYE FGI

„Zagrebački Ekvinocij“

dugometražni film o zagrebačkom noćnom životu

Što zapravo znate o filmu kao umjetnosti? Kakvu ulogu u vašem životu imaju filmovi? Znaite li išta o hrvatskom filmu i zanima li vas uopće hrvatski film?

Upoznajte CEFGI! Nazvat ćemo ih neformalnim kolektivom mladih ljudi koje povezuje jedna stvar - film.

Ova ekipa već neko vrijeme sprema film, za koji kažu da će biti generacijski. Da se razumijemo, oni nisu profesionalci, to su ljudi stariji od vas možda godinu, dvije, tri koji su odlučili svoju priču, točnije tri, podijeliti s vama.

Snimanje je trajalo oko 3 mjeseca, a sudjelovala su i poznatija imena poput Ksenije Marinković, Ozrena Grabarića, Dade Čosića, Gorana Grgića, benda High 5, a grupa Krankšvester im je čak dala prava na svoju glazbu.

Neke od lokacija na kojima je film sniman su: Tvornica Kulture, Močvara, Džamija, Opatovina, Konzum u Importane Centru.

Kako je Spuzva došla do njih?

Već neko vrijeme šuška se po medijima o novom, nadolazećem filmu ove ekipe, no bez informacija koje bi nam nam pomnije približile tko su i što točno rade. Međutim, imamo sreću i dobre izvore. Jedan od članova CEFGI ekipe je i naša bivša učenica koja je preko svojih društvenih mreža predstavila čime se bavi kad nema obveze na faksu. Počeli smo malo pomnije pratiti događanja i zaključili da je ovo priča vrijedna istraživanja pa smo stupili u kontakt s ekipom i napravili intervju u kojem su nam ispričali što točno rade, kakav je život na setu i mnoge anegdote sa snimanja nadolazećeg filma.

Ime filma je **Zagrebački Ekvinocij**, a evo što neki od članova ekipe koji su sudjelovali u stvaranju imaju za reći.

Predstavite se za naše čitatelje i objasnite svoju ulogu u snimanju filma?

Lena: Ja sam Lena Medar i glumila sam u filmu.

Tin: Ja sam Tin Blagojević i također sam glumac.

Elena: Ja sam Elena Mikac. Producentica sam na filmu, a moja uloga je medijsko reklamiranje našeg projekta kako bi ljudi što više saznali o ovom filmu. Također, na setu radim sve što treba i što drugi ne stižu.

Dina: Ja sam Dina Uglešić. Na filmu sam se bavila svačim, ja sam

kao „leteći suradnik“, a ponajviše sam pristala sudjelovati u ovomuradi iskustva i dobre ekipe.

Svebor: Ja sam Svebor Mihael Jelić. Imao sam nekoliko uloga - osnovao sam ovaj projekt, tražio nadobudne ljude i pokušavao im prodati ideju kao "bit će zabavno i super, ajmo to radit' besplatno." Također sam scenarist i režiser, što znači da sam donosio kreativne odluke i upravljao smjerom u kojem sam mislio da film treba ići, a uz to sam i producent.

Tko je osnovao CEFGI i kada?

Tin: Svebor i Jan Težak, a ja sam se kasnije priključio. To je taj filmski kolektiv koji sad postaje sve ozbiljniji, a osnovan je 2017. godine.

Svebore, kako si došao na ideju za stvaranje filma? Baviš li se time?

Svebor: U trećem srednje zaključio sam da je režija za mene i onda sam počeo radit' sve što mi je došlo pod ruku. Imao sam scenarij napisan za jedan kratkometražni film i dobio sam *feedback* da se ljudima taj scenarij sviđa i odlučio sam snimiti taj *short film*. On je bio zapravo jedna od tri priče ovog sad filma. Zaključio sam da bih mogao odmah snimati nešto veće i naprosto napisati tri priče koje se nekako spajaju u nešto što će biti dugometražni film. Većina dijelova filma su zapravo ili moja osobna iskustva, ili stvari koje su se dogodile drugim ljudima, ili stvari koje sam zamišljao da bi bile *cool* da se dogode. To je definitivno iz moje perspektive poludokumentarni film, iako je igrani. Zaključio sam da je tema zagrebačkog noćnog života nedovoljno istražena i da ja tu imam puno za reći i zašto onda ne bi iš'o radit' dugometražni film o istom.

Glumci, imate li iskustva od prije i možete li mi reći nešto o priči iz perspektive vaših likova?

Lena: Ja imam dugogodišnje iskustvo. Nekih deset godina se bavim glumom i ove godine sam upisala dramsku akademiju. Radnja prati tri priče i šest najboljih prijatelja. Znaite ono kad si isplanirate izlazak i mislite si bit će to super, a onda se sve u nekom trenutku promijeni. Nekad na bolje, ali nekad i na gore. To zapravo prikazuju naše tri priče.

Koliko je scenarij bio zahtjevan? Je li vam bilo teško zapamtiti vaše dijelove i koliko je redatelj bio zahtjevan u vezi scenarija?

Lena: Koliko je teško pamtit' ? Sjedneš i naučiš, kao i sve što



inače radiš. Bilo je čudnih stvari koje je Svebor tražio od nas, ovaj film ima jako puno glupog u sebi, ali to je odraz stvarnosti. **Tin:** Imao sam jedan monolog o kojem sam mislio kao: „Svebore, al to neće završit' u filmu...“, a on meni kao: „Sam' ti to naučil“ Po prvi put u životu, proveo sam tolike sate na nečemu, na tom monologu, da nešto napravim od toga. Kad je došlo do postprodukcije, Svebor kaže da ćemo to ipak izbaciti. No, osim toga, učenje nije bilo teško jer imaš puno mjesta za improvizaciju i vrlo lagano ti ulazi u glavu jer su situacije svakodnevne i sve ti dolazi vrlo prirodno.

Upoznajte nas sa svojim likovima.

Lena: Moj lik je Lena. Ona je dosta šefovski nastrojena, kao „mama“ grupe. Pokušava držati sve pod kontrolom, dakle šestero i više ljudi, što je nemoguće.

Tin: Moj lik se zove Blagi i on je „skuren“ lik koji puši travu valjda svaki dan s obzirom na to kak' izgleda.

Svebor [o Blagom]: Ja ne mislim da je Blagi samo lik koji puši travu, mislim da je on neshvaćeni lik ove skupine od šestero prijatelja. Ispod svega toga je karikatura samog sebe, pokušava dokazati Leni, do koje mu je stalo, da se može pouzdati u njega.

Kakav je život na setu?

Dina: Neki su učili na setu.

Svebor: Ja sam spavao na setu.

Razdvojio bih to zapravo na tri različita načina života jer smo pristupili snimanju kao tri različite priče i sve je išlo jedno po jedno - potpuno odvojena iskustva. Prvo snimanje je bilo u stanu, to je ujedno i prva priča, i to mi je jedno od najvjerojatnijih iskustava ikad jer nas je bilo tridesetak koji smo konstantno bili tamo, ono, osam dana četrnaest sati dnevno. Bili smo jako entuzijastični, ponoseni i i stvorio se jedan kolektiv, jedna obitelj. Mi smo tamo živjeli, snimali svaki dan, bilo je prekrasno, nadam se da će se takvo nešto ponoviti.

Dina: Definitivno najzanimljivije snimanje. Ja i Elena bile smo faks-stan, stan- faks i tako doslovno svaki dan. Radilo se dosta sati i u početku su svi bili jako motivirani, ali naravno dolaze tu i druge obveze, faks i život.

Svebor: Oni koji su radili na ovom filmu nemaju život.

Dina: Bila je jedna zanimljiva situacija kad je motivacija na setu bila vrlo niska. Svi su bili jako umorni i to se vidjelo na onome što radimo. Netko je onda odlučio da svi krenemo pjevati i plesati i to je bilo jako slatko. Zapravo je puno pomoglo, svi su živnuli i mogli smo nastaviti dalje raditi.

Je li bilo puno trenutaka kad je motivacija bila niska?

Elena: Nalazili bi načina, imali bi zajednički razgovor.

Svebor: Osjećao sam neku odgovornost da svatko ima pravo na to da ima loš dan i manjak energije. Držalo me to da ako ja izgubim motivaciju onda ne mogu očekivati od drugih da je oni imaju, onda nema smisla. Iz toga sam vukao energiju.

Lena: Meni je to bilo jako čudno na početku. U kazalištu imaš probu od četiri sata, ubiješ se i nakon toga si gotov, ideš doma. Ovo je bio jedan drugi život. Mene je to prvih dana izluđivalo jer nisam znala što da radim. Ali onda kad drugi dan skužiš da zapravo cijeli dan možeš sjedit' i pit' kavu, pričat' s ljudima onda ti bude lakše. Stvarno smo postali mala obitelj.

Kakva je bila druga priča?

Svebor: Druga priča je definitivno najstresniji period mog života. Posebna je po tome što smo sve snimali vani, po noći i trebala nam je, ono, masa ljudi jer sam ja to tako zamislio, što više ne bih... Budući da je bilo razlomljeno kroz petnaestak dana, a snimali smo po noći, snimanja su bila kraća, ali i napornija jer ljudi nakon dva ujutro gube energiju. Previše stresa i puno kompromisa.

Otprilike svaki dan je izgledao ovako: počeli bi, onda bi sve otišlo u pogrešnom smjeru, apsolutno svaka stvar. Zatim bi izgubili nadu, ali zadnja tri sata bi se stvari popravile. Tako da bi onda imali samo tri sata da snimimo nešto za što smo

prvotno imali deset sati. Na kraju bi to završilo kao: „uh, uspjeli smo“, da bi drugi dan opet izgledao isto.

Tin: Najveći problem koji sam ja imao je bila zamjena dana za noć. Dolaziš na snimanje za zalaska sunca, odlaziš u svitanje. Snimaš cijelu noć, spavaš tokom dana i probudiš se... opet noć. Uvijek je bilo zafrkancije da se podigne raspoloženje. Kad se sve snimilo, bilo je veliko olakšanje. Zadovoljan sam. Bilo je loših trenutaka, bilo je dobrih, ali ono, što je život bez toga?

Elena: Dakle, nama je trebalo za Tvornicu sto ljudi. Kako ćeš ti nabavit' sto ljudi? Ideš probati FB event, prijavi se pedeset ljudi, a dođe dvadeset, ali to ti nije dosta. No, netko je proširio po Klasičnoj gimnaziji da se zbiva snimanje/statiranje i da se mogu dobiti ispričnice. Mi jesmo pisali ispričnice, ali nismo očekivali da će sto srednjoškolaca, i to ne samo Klasične doći. Došlo je do problema. Obratio nam se ravnatelj škole jer je nastao kaos u školi, svi su otišli. Imali su sjednicu zbog Ekvinocija jer tri razreda nisu došla u školu. U tom trenutku mene je bilo strah, ali umjetnost je pobijedila.

Svebor: Ta Tvornica... ja pokušavam nešto isfurat sa dvadeset ljudi i odjednom u pola sata tih dvadeset postaje sto ljudi. Šok. Mislim da se djeci u srednjoj školi daje premalo slobode. Djeca rade premalo stvari izvan srednje škole i ako mogu potaknut' neku osobu da ode radit nešto drugo za sebe, to ću i napraviti'. Ne zato što ja mislim da ne treba ići u školu, već zato što se smatra da škola treba biti na prvom mjestu, a ne daje nam se prostora da bude na prvom mjestu. Ili se treba promijeniti to da škola bude na prvom mjestu ili da se rade druge stvari.

Koliko teško je snimati u takvoj masi?

Svebor: Iznimno teško. Trebaš svakoj osobi pojedinačno objasniti.

Dina: Dosta velik problem jer se puno statista ponavljalo. Prva ja!

Lena: Ja sam bila u prvoj priči, al' sam se pojavila i u drugoj, i u trećoj - okrenuta leđima.

A što je s trećom pričom?

Svebor: Najzahtjevnija produkcijski jer je zahtijevala snimanje u tramvaju, Močvari i Konzumu koje tad još nismo imali. To snimanje mi je totalno preokrenulo ritam: buđenje u pet popodne, doručak do sedam, u gradu sam u osam, snimanje od devet do šest, u šest kava, doma sam u osam i idem spavat' kad se drugi ljudi bude.

Dina: Treća priča isto vani, moraš imati transport za ljude, za opremu. Netko treba sve iskordinirati, zvati, moliti, često pogriješiš. Snimanje u tramvaju je bilo zanimljivo, super je što nam je ZET izišao u susret, vozači su bili genijalni.

Koliko je važna organizacija, što ona znači na filmskom setu?

Elena: Nećemo lagat'. Mi smo pokušavali imat' dobru organizaciju, ali ne ide sve po planu kako ti očekuješ. Hrana je bila veliki problem, imali smo budžet od Indiegogo kampanje, ali za vrijeme treće priče bilo je najmanje novaca tako da smo tu najviše patili.

Svebor: Mi smo skupili oko deset tisuća kuna, a snimiti film sa deset tisuća kuna nije moguće. Imali smo stav prema svemu: „mi ćemo to besplatno“, a onda one stvari koje nismo mogli baš nikako: „e to ćemo platiti“, tako da s tim sistemom se ipak može. Apsolutno se može.

Koliko je teško bilo nabaviti opremu?

Svebor: E sad si pogodila bolnu točku.

Elena: Oprema je došla iz Blanka (Blank Filmski Inkubator), hvala puno Blanku, stvarno su nam pomogli, genijalni su. Vuks - firma za svijetla, također.

Svebor: Nije bio toliko problem nabaviti ju, koliko paziti na nju. Npr. snimanje završi u četiri ujutro, osjećam se loše, mislim si zašto ja ovo radim? Nosim reflektore na peti kat zgrade, a znam da za tri sata opet moram biti tu i skidati tu opremu sa petog kata. Pola nismo koristili, a uvijek moraš imati sa sobom jer ne znaš kad će ti zatrebati.

Kako izgleda proces montaže? Koliko ste dnevno provodili

montirajući?

Svebor: Montaža se odvijala ovo ljeto na Cresu u dva navrata. Imamo tri montažera, svaki montažer ima jednu priču, a ja to sve nadgledam i radim s njima. Tamo smo provodili petnaest sati svaki dan, u sobi, montirajući. Događalo se da pred našim očima, iz dana u dan, film postaje sve bolji. Meni je montaža najljepši proces u stvaranju filma zato što se događa onaj trenutak kad možemo bit' kreativni s kadrovima i odmah vidjeti kako to izgleda.

Kao „mlade nade“ hrvatskog filma, što mislite o njemu? Ima li budućnosti?

Elena: Ja volim hrvatski film, pogledala sam puno filmova od 50-ih do sada i vidim taj neki razvoj što mi se *ful* sviđa. Također hvala Ozrenu Grabariću i Goranu Grgiću što su pristali raditi s nama, i to besplatno. Oni su veliki hrvatski glumci, potrošili su svoje vrijeme i dali nam savjete. Stvarno divni ljudi.

Tin: Ja sam imao prilike raditi s Dadom Ćosićem, sama njegova pojava i način na koji on to odraduje - impresivno. Ti ljudi stvarno posvećuju puno vremena da pomognu mladim ljudima koji pokušavaju ući u te sfere. To je ono što jako cijenim.

Svebor: Mislim da ne znam dovoljno o hrvatskom filmu, ne gledam ga dovoljno, ali mislim da postoji problem, a to je što filma nema. Koliko znam rade se svake godine - gdje su? Tu i tamo bude u kinima, ali generalno ljudi ne znaju za hrvatske filmove i to je prvi i najveći problem. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Činjenica da ljudi ne znaju za njih i da se o njima ne priča je ogroman problem jer mislim da je **film umjetnost koja živi od publike i s njom**. Ne na hollywoodski način, nego ako netko radi filmove, a ljudi ne znaju za njih, koja je poanta tih filmova? Ti filmovi trebaju biti dostupniji publici, a nisu možda ni baš privlačni istoj. Čin

INTERVJU DAMIR URBAN

Jutro nakon koncerta Urbana i njegove četvorke u zadarskom Arsenalu porazgovarali smo s Damir u jednom zadarskom kafiću. Bilo je to super ugodno druženje iz kojeg smo izišli bogatiji za jedno novo iskustvo, a koliko je Damir bio razgovorljiv dovoljno govori da smo intervju morali skratiti s desetak na pet stranica (smijeh).

O Zadru i Rijeci

• Kakvi su dojmovi nakon jučerašnjeg koncerta u Zadru?

Otkad se bavim glazbom, zadnjih 30 godina, u Zadru smo svirali vjerojatno 50 puta. Tijekom tog vremena, od rata pa do danas, prošli smo kroz mnogo toga, svirajući u različitim prostorima. Tako sam Zadar upoznao iz svih kutova, a u međuvremenu su neki klubovi, tri, pa i četiri puta promijenili ime i vlasnika. Zadarska publika koja je dolazila prije 20 godina na koncerte, nije ista publika. I Zadar, nažalost, ima problem koji imaju svi hrvatski gradovi, a to je navala potrebe brze zarade, a time i neukusa, zbog čega se, od jednog grada koji je



S intervjuja

Andrej: Možemo li fotošopirati ove patike u "marte" (hahahah) koje su me noć prije na koncertu našuljale? Kviri vajb slike (hahaha)

Zadar se pretvara u art hostel namijenjen turistima, dok su Zadranici, koji žele konzumirati vlastiti grad i kulturu, zakinuti za isto.

imao snažan identitet. Zadar pretvara u art hostel namijenjen turistima, dok su Zadranici, koji žele konzumirati vlastiti grad i kulturu, zakinuti za isto. Smatram da u Zadru postoji dovoljan broj ljudi koji žele čuti kvalitetnu glazbu, kojima je ona svojevrsna mentalna higijena, što je meni drago. Naravno, nije mi drago konstatirati da je opće stanje loše. Uslijed toga, bend i ja imamo potrebu svirati što više kako bismo na neki način ljude odobrovoljili i sačuvali ih od lakih nota.

• Kako biste situaciju u Zadru povezali s vašom rodnom Rijekom, nekadašnjim rock središtem? Kako je Rijeka utjecala na vaš glazbeni izričaj i kakva je Rijeka danas?

Već u samom pitanju si točno konstatirao - Rijeka kao „nekadašnje rock središte“. Jasno je da ovo sada nije ona Rijeka od nekada, kao što nije ni Zadar. Koliko je god riječka scena nekoć bila kvalitetna i zadivljujuća, osjećali smo se getoizirano od ostatka scene jer nismo bili podržani na razini regije i države, tako da nijedan riječki bend nije ostvario neki veći uspjeh, osim što su svi ostali zapamćeni kao kulturni i genijalni. U jednom trenutku, ja sam sigurno uzeo najbolje od te scene, ali u drugom trenutku ipak mi se činilo da i svoj rodni grad, kao i vlastitu obitelj, čovjek mora nadići, nadržati, otići iz svog doma i započeti svoj život. Tako sam ja na ramenima riječke scene krenuo, učio, naučio nešto, ali u jednom trenutku, pozdravio majku i oca, i otišao u svijet. Na neki način jedan dio scene smatra da sam ih izdao, ali to mi se činilo jedino prirodno i normalno. Ja sam i u ovom trenutku ponosni Riječanin i volim svoj grad, ali isto tako sam građanin svijeta i gotovo da mi je ponekad svejedno gdje sam. Ako sam okružen dobrim ljudima, koje volim i poštujem, svojom obitelji i bendom, iskreno prijatelju, mogu biti bilo gdje.

Glazba mi je danas sve

• Poznato je da ste svestrani umjetnik u više različitih područja, između ostalog, u slikarstvu i crtanju stripova. U kojem je trenutku glazba prevladala?

Možda sam svestran, ali to ne znači da sam umjetnik u svim tim područjima, jer bih za to trebao biti puno bolji u određenim elementima svakog područja. Od malih nogu zanimalo sam se za snimanje filmova, ali kako nisam imao kameru, a izrazio me uz priču zanimalo i to kako ona izgleda vizualno, prepoznao sam stripkao idealnu kombinaciju crteža, tj. vizualnog, ali i priče koju slijediš, i zato sam vjerojatno počeo crtati stripove, a kasnije me zainteresiralo samo crtanje. Neki moji radovi ušli su među tri najbolja na natječajima u bivšoj Jugoslaviji, od kojih je jedan objavljen, što mi je dalo krila, a onda i posao u popularnom omladinskom časopisu „Val“ koji je svaki tjedan objavljivao moje alternativne umjetničke

stripove inspirirane zadanom pjesmom. Naravno da mi je u jednom trenutku izgledalo da sam to definitivno ja. Glazba je u mojoj mladosti bila tek fora, moj način da se dokažem i iskočim. Ne mogu reći koji je trenutak prevagnuo ka glazbi. Tijekom desetak godina, malo po malo, glazba je prevladala i ja sam imao sve manje vremena za druge aktivnosti. Glazba mi je danas sve.

• Koja vas umjetnička ostvarenjadanas ispunjavaju?

Radim svašta, od malog kazališta za svoju djecu, pisanja dječjih priča, izrađivanja predmeta od kamena i drveta sa starijim sinom, šivanja lutkica i ruksaka za svoj bend, pa do proizvodnje parfema u laboratoriju. Ne znam što kreativno postoji, a da mene nije u životu zainteresiralo, barem da samo malo vidim kako istofunkcionira. Volim „prčkati“ i jednostavno ne mogu biti na miru. Taj razigrani duh djeteta pomaže mi kad radim s djecom određene projekte.

• Prošle su četiri godine od Vašeg posljednjeg albuma „Mamut“. Kada možemo očekivati novi album? Koji su motivi novog albuma i po čemu će se razlikovati od prethodnog?

Album je mogao izaći još prije dvije godine, međutim, nakon mjesec dana slušanja snimljenog, nisam bio zadovoljan kako smo to napravili. Pjesme su podložne promjenama sve do trenutka dok se ne odluči da ih objavimo. Svaki dan, kao i vi, učim nešto novo, upoznajem ljude, proživljavam novo, u konačnici, drugačiji sam. Budući da je izlazak novog albuma odgođen za početak godine, sada snimamo i neke druge pjesme koje su nastale u međuvremenu i koje su mi i draže od onih starih. Nema tu nikakve kalkulacije niti pametovanja, volim svirati i volim raditi. Ne opterećujem se time po čemu će album biti drugačiji od drugih ili hoće li zvučati moderno i u trendu. Jedina je razlika što je pjesma za nas u ovom času daleko važnija, nego što je to nekad bio tehnički dio svirke. Zadatak našeg benda je da iznesemo što bolje priču i bit određene pjesme.

• Kakav je vaš kreativni proces? Kako izgleda snimanje u studiju?

Zbog svoje razapetosti između obiteljskih obaveza i stalnih odlazaka na koncerte s bendom, zbog čega često prekidamo snimanja, sve je dosta konfuzno i kaotično. Nemam inače rituale prilikom snimanja, ali trenutno mi je važno atmosferu svoje sobe ili prostorije u kojoj band stvara, što vjernije prenijeti u prostor u kojem snimamo pa često u studio donosim stolicu iz svog doma. Prirodnost i intimnost sada su mi važni elementi kreativnog procesa. Iako mi se smiju što je stolica klimava i škripi, i što nosim uvijek isti mikrofon sa sobom, ja ne želim ništa više i bolje.

• Koja je uloga obitelji u Vašem stvaralaštvu?

Velika je uloga obitelji u životu svakog pojedinca. Svatko od nas treba imati neki „safe place“, neku sigurnu luku pored svega što se događa u izvanjskom svijetu pored nas samih. Određenje obitelji je često isključivo. Ne mislim da obitelj nužno moraju činiti muž, žena i dijete, jer obitelj mogu predstavljati žena i njeno dvoje djece ili dvije žene bez djece, obitelj mogu činiti i tri prijatelja....sve dok članovi obitelji jedni drugima predstavljaju sigurnu luku u kojoj svi mogu biti ono što jesu, riječ je o obitelji. Supruga Milica radi na fakultetu, završila je filozofiju i pedagogiju i upravo radi na svom doktoratu. Na nekim stvarima zajedno surađujemo, na nekima ne, jer ja to ne želim, a imamo vrlo otodnos i naše pravilo je da sve što osjećamo i mislimo, treba reći naglas, bez obzira što bi me isto moglo povrijediti i za- boljeti, jer



je to jedini način da popravimo stvari i napredujemo. I kad pričamo o kreativnim procesima, često mi kaže neke stvari koje ja zapravo ne želim čuti, ali dobro je što sam ih čuo, jer me to na održava mentalno zdravim i znam da ni u kojem trenutku neću izgubiti kompas. Smatram da sam poprilično savjestan i prizemljen, što je upravo zasluga ljudi s kojima živim. U naš dom, nikad nismo dozvolili ulazak nov-

„ Kad pričamo o kreativnim procesima, supruga mi često kaže neke stvari koje ja zapravo ne želim čuti, ali dobro je što sam ih čuo, jer me to na održava mentalno zdravim i znam da ni u kojem trenutku neću izgubiti kompas. „

za učenje, mogli smo si dozvoliti i greške. Danas vi kao da ne možete sebi dozvoliti greške. Ja sam deset godina učio svirati i radio isprva grozne pjesme, ali to je ostalo negdje u tom vremenu, bez zapisa. Danas se, na račun nečijeg dječjeg, početničkog rada objavljenog na internetu, može dogoditi da te ismijavaju vršnjaci i cijela škola, što dalje nosiš kroz cijeli život. Meni su moje greške oproštene, ne zato što ih nit-



inara. Moraš imati nekakav kontakt s ljudima na mrežama, ali tu postoji jedna granica. Određene filmove života snimim svojimoćima i nema potrebe da ih svatko gleda.

• Poznato nam je da imate sina tinejđera. Kako gledate na njegovu generaciju - mane, vrline i budućnost te generacije?

Budućnost određene generacije ne zna nitko. Započeli ste nešto novo i ušli u jedan novi krug koji ja nisam doživio, da bih mogao reći kamo sve to vodi. Većina ljudi moje generacije osuđuje trendove i govore kako smo imali puno bolje i zanimljiviju mladost i život od vas. I ja sam iste fraze slušao od svojih roditelja: da ovo kako ja živim ne vodi nikamo i da su samo oni imali super mladost, a to su vjerovatno i oni čuli od svojih roditelja. Onda si ne dozvolim da upadnem u takav krug, jer to što ja neke stvari ne razumijem i što su one drugačije nego što bih ja volio da jesu, ne znači da su nužno loše. Mobitel nije loš, mreže nisu loše, ništa nije loše ako imaš mjeru. Mobitel je genijalna stvar koja ti može pomoći u sto područja u životu, međutim, ako se uhvatiš da 23 od 24 sata buljiš u ekran, znaš da to čini štetu. Ne postoji ništa isključivo loše i isključivo dobro. Postoji samo mjera kako ćeš i na koji način nešto koristiti. I u vašoj generaciji će oni koju budu imali mjeru, također biti sretni, zadovoljni, uspješni i neuspješni kao i prije 100 godina. Oni koji nemaju mjere, nažalost, bit će zombiji.

• Smatrate li da je bilo lakše započinjati glazbeni put u vrijeme vaših početaka, nego što je to mladima danas? Ima jedna velika razlika. Mi smo sebi mogli dati vremena

ko nije vidio ni čuo. Imali smo vrijeme koje nas donekle štiti i omogućuje nam da budemo loši, i da, tek onda kad postanemo dobri, izađemo iz svoje ljuske jajeta. Nažalost, ovo vrijeme traži od vas da budete odmah gotovi proizvodi, što je nemoguće i nije fer.

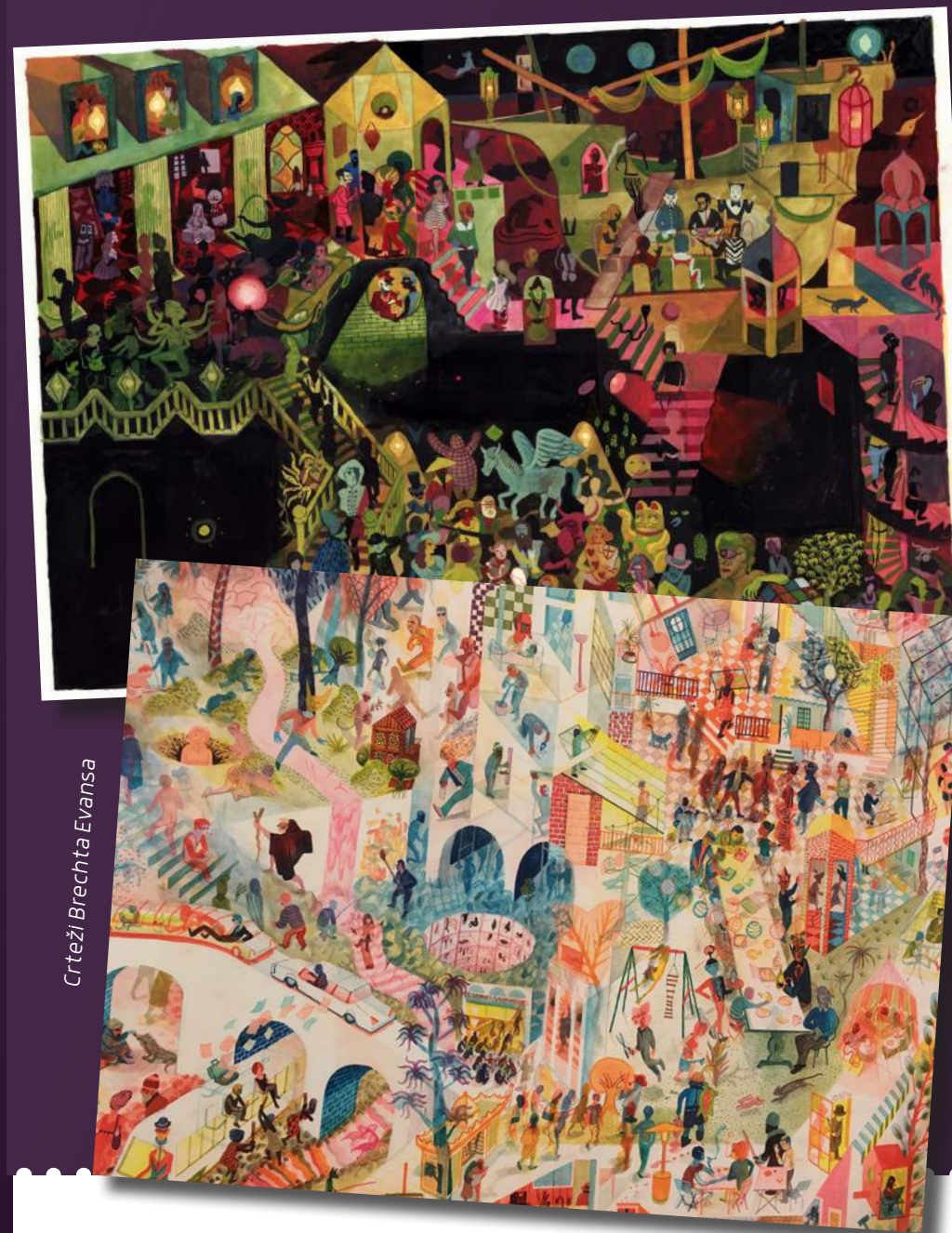
Bend koji svira za nekoliko ljudi kao da ih je pet tisuća u publici

„ Danijel Dragojević nije zlato, ni srebro, ni bronca, on je - dijamant. „

• Iza vas je 30 godina uspješne glazbene karijere. Koji biste trenutak izdvojili kao vaš najveći glazbeni uspjeh?

Moje najgore iskustvo i moje vjerovatno najbolje iskustvo predstavlja isti trenutak. To je bilo jedno od naših prvih gostovanja van Rijeke, na velikom koncertu u jednom klubu u Ljubljani. Pri našem dolasku u klub, prišao nam je vlasnik kako bi nam rekao da koncert ne moramo održati jer nema publike. Rekao sam bendu da, kad smo već došli, odradimo barem probu, zbog sebe, iako je bilo najviše troje ljudi u publici. U tom trenutku su se članovi benda Leibach vraćali Ljubljani s turneje po Rusiji, te su se umorni k'o psi spustili u taj klub jer su čuli da u njemu nema nikoga. Jedva da sam ih primijetio s pozornice, a kamoli da sam znao tko su ti ljudi koji su na šanku cugali i slušali nas. Poslije koncerta smo se upoznali i kroz priču sam shvatio da su oni zapravo oduševljeni činjenicom da su slučajno nabasali na bend koji svira za nekoliko ljudi kao da ih je pet tisuća u publici. Nisu dugo vidjeli bend koji svira s takvim guštom, za sebe, koji uživa u tome što radi, i iako su našu glazbu smatrali

Pripremio: Andrej Zec 3b



Crteži Brechta Evansa

Vizual, zvuk i knjiga. Drugo ne dam!

• Imate li neku preporuku filma/knjige/glazbe za naš časopis?

Ako niste čitali, svakako pročitajte trilogiju Velika Bilježnica. Dokaz i Treća laž, mađarske spisateljice Agote Kristof. Obratite pažnju na snimke Chrisa Watsona, jednog od najnagrađivanijih snimatelja koji inače snima zvuk za dokumentarce, ali izdaje i albume svojih snimaka, kakav je i konceptualni album „El tren fantasma“. On je zapravo zvukom izrežirao priču o jednom starom vlakom i ljudima koji tim vlakom putuju. Dakle, Agota Kristof kao preporuka za čitanje, Chris Watson kao preporuka za slušanje, a od vizualnog, pronađite grafičke novele Brechta Evansa, koji vodenim bojama i akvarelom radi stripove, genijalne vizualne priče (Panther, The Wrong Place...), od kojih, koju god da izaberete, nećete pogriješiti. I to je to: vizual, zvuk i knjiga. Drugo ne dam!

DRUŠTVENE MREŽE by Karla



FACEBOOK - mjesto gdje ti baba ima više lajkova od tebe (virtualni penzionerski dom)

TWITTER - Trumpova oglašivačka platforma ili "to samo Amerikanci koriste"

WHATSAPP - mjesto puno grupa s ljudima s kojima se više ne družiš, ali ne želiš izići iz grupe jer će ispasti „da te briga“

INFLUENSERI - ljudi koji zarađuju novce reklamirajući stvari poput čajeva za dijete (pioniri photoshopa)

INSTAGRAM - mjesto gdje ili "stalkaš" "kul" ljude ili hraniš svoj ego

YOUTUBE - mjesto gdje u roku 3 sekunde dodeš s Mate Miše Kovača na Arianu Grande



ŠO MAI?
KAD ĆE
SPUŽVA?

