

UDRŽENI ĚDEM I PARSEK PREDOČUJU

# VELIKI PRASAK



# PARSEK 62



SRETNIH TI 20, SFERO!

## SADRŽAJ

### Uvodnik:

- Aleksandar Žiljak: 20 godina ..... 3  
 Sferakon '96 Desk Crew: Welcome To The Desk ..... 4

### Priča:

- Zoran Vlahović: Naučiti ih pameti ..... 6

### Esej:

- Aleksandar Žiljak: The Pixels Are Back In Town ..... 14

### Strip:

- Endemičarske stranice ..... 22  
 Darko Macan: Čubi i Ćebe ..... 24

### Zona fandoma:

- Aleksandar Žiljak: A ovogodišnji dobitnik je ..... 25  
 Sfera Hall Of Fame ..... 30

## IMPRESSUM

PARSEK već 20 godina izdaje Društvo za znanstvenu fantastiku SFera, Ivanićgradska 41a, Zagreb  
 Ureduje (tek koji mjesec): ~~A. I.~~ PAZ' DA NE BI!  
 O tehničkim detaljima brine: Igor Mrkoci  
 Pišu i rišu: Tatjana Jambrišak, Darko Macan (uključivo i naslovnicu), Zoran Vlahović, Endemičari, Čubi  
 Cijena: za članove SFere 8kn, za ostale 10kn.  
 Oglase naplaćujemo po dogovoru.  
 Elektronsku poštu ubaciti na adresu: Imrkoci@phy.hr

## 20 godina



Evo nas i na SFeraKONU '96. SFeraKON k'o svaki drugi, reći ćete, još jedan u nizu, što tu ima posebnog?

A ima, prijatelji dragi, ima. Jer, organizator, Društvo za znanstvenu fantastiku SFera, slavi punih 20 godina postojanja. A to nije malo...

Neću sada o

počecima g razloga što me ispalio pridružio debelo povijesno  
 iskustvo, konyčki drži je v rasad, kojoj s nekoliko novim an-  
 tivari koje nas opterećuju. Neke od njih su rezultat našeg slavne, jednostavno, nemogućnosti da se sami nosimo sa svim zahtjevima vodenja jednog društva kakvo je SFera, te svih njenih aktivnosti. Pa ako vam se nešto učini loše napravljeno ili organizirano, ne zaboravite da to počiva na ledima jednog malog broja entuzijasta. Drugi dio problema posljedica je stanja i sredine u kojoj živimo, i u kojoj je prilično teško doprijeti do pravih ušiju na pravom mjestu.



Lijeka za to ima, i zove se brojno i aktivno članstvo. Pedeset ljudi koji stvarno nešto rade lakše će izgurati konvenciju nego pet. Petnaest različitih autora daje deblji PARSEK i antologije nego deset. Društvo od nekoliko stotina članova lakše će se izboriti za svoje mjesto u ovom gradu (i šire) nego li ono od pedesetak.

Svi vi koji se nezadovoljavate da vas zanima SF. Inače vas ne bi bilo na SFerakonu. Imao ste ovaj PARSEK. I što onda čekate? Ako ste, SFera je dovoljno velika za sve, a ni 20h u pokoju da postavite pokazete. Prilika da slijedećih 20 godina ne vam... OSTAVIO JE, NAIJE, OVAJ "PARSEK" NAPOLA ZGOTOVLEN, IZIRITIRAN ŠTO NIKO NE ŽELI RADITI NE JEGOV POSAO!

Što se samog SFerakona tiče, tu, i predavanja, i filmovi, i bude, druženje... Ako vam nešto nije muči, uvijek se možete javiti i vam pomognu i da vas upute.

Ovaj PARSEK je malo manje od dva desetljeća: ekologija i informatika. O ekologiji nešto i o nagradi Sfera, ima i stripa. U prošlom sam broju zamijenio tekstove: *Requiem for Science Fiction* je priča, a ne esej. *Syndicate* je esej, a ne priča. Ispričavam se autorima, Goranu Konvičnom i Sense Frictionu.

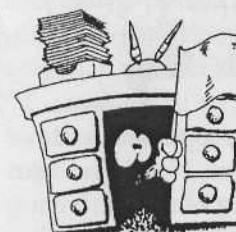
I na kraju, jedna najava. U Zagrebu se od 10. do 14. lipnja održava 12. svjetski festival animiranog filma. Uz projekcije u konkurenciji i retrospektivama, bit će tu i popratnih predavanja i okruglih stolova o SF-u, autorskoj animaciji, kao i izložbe. Festival se održava u Zagrebu.

WAY TO GO, ČUBI!  
NE GINE TI NAGRADA  
ZA FANA GODINE!

Aleksandar Žiljak



## WELCOME TO THE DESK !

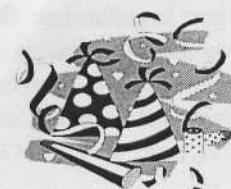


Stigli ste, popunili anketu, platili upad ili pokazali već plaćenu ulaznicu, dobili iskaznicu, koju nosite na vidljivom mjestu da vas ne zaustavljaju redari, preuzeli ste brojne, te bogate materijale ovogodišnjeg SFerakona, oduševljeno prelistali zbirku *Dnevnići entropije*, pregledali program, označili ona mesta na kojima želite sudjelovati, tražili organizatora da se bunite zbog kolizije termina filma i predavanja na kojima svakako želite biti, potpisali se na sve liste za igre, turnire, gophere, kacige i slično, pronašli ste šank s pecivima, sokovima i pivom, a također i mesta gdje se ambalaža odlaže za reciklažu, proučili tlocrt i prošvrljali kroz sve prostorije u kojima se odvija program, pronašli izložbu, burzu, kompjutersku igraonicu i video.

Sad vam još preostaje da na desku provjerite tko je sve već stigao, ostavite im poruku, ubacite papirić s oglasom, tračevima, izvještajima s predavanja, vašim anonimnim mišljenjem o bilo čemu u kutiju kod biltena, slušate predavanja, sudjelujete u tribinama i okruglim stolovima, gledate filmove, igrate igre raznih vrsta, pomognete organizatorima kao gopheri ili redari i pažljivo pregledate izložbu dječjih radova na teme iz informatike i ekologije.

Sve u svemu, zabavljajte se.

SFERAKON '96 DESK CREW



# ZORAN VLADHOVIC

Naučiti ih pameti

Promatrao sam nepomično, preko pasivnih optičkih vodova pouzdanih koliko i starih, kako *njihova* flota prolazi. Nesvjesno sam zadržao dah kada je jedna krstarica prošla pored našeg broda, skrivenog među meteorima i maskiranog "plaštom", dovoljno blizu da izbrojim svjetla na njenoj keramičkoj lјusci ubojitih, ratničkih linija. Toliko prozorčića, kao da se radi o turističkom brodu za razgledanje.

Prolazili su oholi u svome broju i sigurni u svoju snagu, bahato izgarajući tone milenijima stvaranih fosilnih goriva u rasipnim putanjama bojnih brodova... Pravo u zamku.

Nazivali su se ljudima, kao i mi, mada to nisu znali.

Ali, zar je uopće i moguće da dijelovi rase razdvojeni preko trideset tisuća godina ostanu isti? *Oni* nisu promijenili. Toliko smo sa tugom i žaljenjem utvrđili. I dalje su nadirali, množeći se preko svake mjere, šireći se poput metastaže raka po tkivu svemira, otimajući i one stvari koje im nikada nisu trebale niti će im ikada trebati... U ime čega? Progresa?

\*\*\*

Svi mi moramo igrati svoje uloge, do samog gorkog kraja. *Oni* moraju proći, a mi moramo čekati. Jer za tako veliku, svjetlosnim satima rasprostrtu flotu, obavezni su koridori bez gravitacionih bunara kolapsirajućeg Mizara 3. I podalje od asteroidnih pojaseva, naučili smo ih da ih se čuvaju.

Satima kasnije i zadnji su minopolagači prošli, rasipajući svoj ubojni teret u stalno širećem konusu iza flote, ne razmišljajući o mogućim posljedicama od aktiviranih slobodno plutajućih mina u decenijama što dolaze.

Tako tipično za *njihovu* vrstu... Našu vrstu. Ali naučiti će bolje. Morati će.

Lekcije su bile skupe po nas kao i po *njih*, ali nužne.

Tri miliona mrtvih na sedamdeset i dva *njihova* svijeta, naprema sedamdeset tisuća naših ratnika... No makar ih brisali, ubijali tisuće *njihovih* na jednog našeg, gorko bi oplakali svaki naš gubitak kao uzaludan, gubeći zbog same njihove brojnosti.

Naučili su i da moraju čuvati rep. Svejedno, Sedamnaesta flota Ujedinjenih Svijetova umrijet će noćas. Istina, noći u svemiru dugo traju.

Naslonio sam se i čekao narednih deset sati.

Prvi su se bljeskovi pojavili kada su *njihove* prethodnice, presretači i izviđači, naišli na postavljene fiksere koje sonde-čistači nisu mogle aktivirati, jer su bili neaktivni i povezani gustom mrežom monovlakana. Tek kada bi neki objekti, po mogućnosti brodovi flote, zašli dovoljno duboko u minirano područje da bi pokidali dvadeset posto veza, fikseri bi aktivirali aproksimativne detonatore.

Dvanaesta flota bi im mogla ispričati o tome. Da je itko preživio.

U blizini veće mase, koju inteligentni čip ne bi prepoznao kao jedan od naših brodova, fikser, nazvan tako zbog svog relativnog mirovanja u prostornoj rešetci minskog polja, okinuo bi prema cilju usmjereni snop subsvetlosno ubrzanog karteča, koji bi razderao keramičku kožu broda.

To se dogodilo prije dva sata, koliko je svjetlost eksplozija putovala do nas. Za njom su preko pasivnih prijemnika došli krikovi, jecaji i zapomaganja satima mrtvih ratnika, lavež konfuznih naređenja sa prizvucima panike. Počelo je.

- Mehanici! - vrštao je netko inteligentniji među *njima*. - Napadaju mehanicima!

Nitko ga nije slušao. Nitko od *njih*. Naravno da smo koristili mehaničko oružje, kada su zaštitna polja onemogućavala upotrebu energetika, odbijajući i skrećući snopove ubojite energije.

Onaj tko bi preživio rikošetiranje laserske ili plazma-zrake ispaljene u gustu formaciju flote sa uključenim zaštitnim poljima, nikada to ne bi ponovio. Osim *njih*, naravno. Mi smo učili.

Netko od *njihovih* visokih oficira je naredio otvaranje vatre naslijepo, na nevidljivog neprijatelja, i divlja ruža nasumičnih bljeskova obasjala je prostor uništavajući sve objekte bez zaštitnog polja... Ili bez *ispravnih* zaštitnih polja, kao što su shvatili kada su se krici posada sa oštećenih brodova pridružili tihim elektrodetonacijama nasumično pogodenih fiksera i pokojoj detonaciji dovoljno blistavoj da je primijetimo čak i ovako daleko. Pokoja topovnjača ili čak korveta nestala je u bljesku svojih preopterećenih generatora.

Za flotu rasprostrtu preko pola svjetlosnog dana prostora ne postoji simultanost, nema takve stvari kao što je istovremenost događanja. I krici što su dolazili preko veze pripadali su samo duhovima.

Osjetio sam blage vibracije palube kada se u drednot prerađeni asteroid ispod i oko mene počeo buditi, a dvije tisuće članica posade zauzimati svoja mjesta, ostavljajući mene, jednog od rijetkih muškaraca koji su uspijeli doći do Jata, u najzaštićenijem dijelu. Kao što treba i mora biti, kao što su i moji suborci bili držani na svojim brodovima. Ženski gubici su se prema nužnosti mogli tolerirati. Muški ne.

Odbacujući komade maskirne kamene pjene, koji su razbijali formu i prikrivali pogonske i oružne otvore, puštajući ih da se pomiješaju sa ostalim kamenjem asteroidnih pojaseva, budeći sisteme pogašene da smanjimo energetski trag, zagrijavajući fuzione motore, brod je ispitujući rastezao svoje mišice, pripremajući svoja oružja i doktorske tankove.

Isključio sam energetski maskirni "plašt" u istom trenu kada je glas aveti preko glavne frekvencije flote naredio obustavu vatre. Mogao sam zamisliti izraz *njihovih* lica kada su preostali monitori za opasnost zasvijetlili ukazujući na cijelu kuglu prostora oko *njih*. Ne zbog nas, naš je ETA prema *njima* još bio prevelik da bi nas bili svjesni. Simultanost preko tolikog prostora *moeže* postojati, ali samo ako je unaprijed programirana... Kao u tajmerima tisuća "spavajućih" samonavodećih torpeda koja smo posijali po rubovima Mizarovog sistema, jer *oni* su morali ovdje proći.

Paleći motore u kratkim, neekonomičnim i divljačkim izgaranjima naglog ubrzavanja, sva torpeda u dvadesetominutnom

doletu obrušila su se na *njih...* sa svih strana. Uzdah poput jecaja ili prenaglo uzetog zraka za djelić sekunde je pretekao novi val bljeskova što su ostavljali avetenjske odraze u mojim očima.

Na obuci sam video vrlo usporene snimke pogodaka torpeda, kako oblo, crno, gotovo životinjsko tijelo uranja u mekši bok žrtve, ostavljajući savršeno okruglu rupu oštih ivica iz koje poput prevrele pare šiklja atmosfera, dok se val podrhtavanja širi od rupe u koncentričnim krugovima preko metar debele kože pogodenoga broda, poput valova oko kamena bačenog u mirnu vodu. Pa bljesak, mlaz nepodnošljivog sjaja koji izbija iz rupe, nagrizajući joj ivice do dvostrukog promjera prije no što bi oplata naotekla i puknula poput plika ogoljujući pocrnjele iskrivljene kosti i poharanu utrobu.

Stresao sam se od nelagode. Jedan torpedo mogao bi ozbiljno osakatiti i drednot poput mojega.

Drednot se izvlačio iz oblaka kamenja i prašine među kojima smo se sakrivali, padajući sve brže prema dalekim bljeskovima, praćen sa svih strana svojom braćom, moćnim ali teškim oklopničama, brzim razaračima, nabijenim korvetama i elegantnim karavelama, ubojitim krstaricama, teško naoružanim topovnjačama i nezaustavljivim marauderima.

Do sada su naše sestre, žene i majke, divne i strašne poput Matica, napale u svojim ubojitim, malim i u crno obojenim Osama, naoružanim mehaničkim automatskim oružjem sa eksplozivnim zrнима, suviše male mase da aktiviraju preostale fiksere. Oružje zastarjelo prije troznamenkastog broja stoljeća i još uvijek jednako ubojito kao i prvog dana... U kabinama, iza svojih rubinskih stakala, svjesno izložene da smanje izdajnički energetski odraz zaštićenijih senzora virtuala, prvo će se pobrinuti za statističkih dvadeset posto lovaca koji su teoretski preživjeli fiksere. Veći su brodovi već bili osuđeni.

Pretromi za Ose i međusobno preblizu, pokušaju li ih gađati, rikošet od vlastitih preostalih polja masakrirati će oštećene brodove, a ako isključe zaštitna polja, direktni pogotci teških energetika devastirat će sve velike brodove u dometu. Uradili, ne uradili, bili su prokleti. Mi smo se približavali da zadamo zadnji, ubilački udarac.

Brutalno, optužili bi nas oni koji ne znaju za samilost.

Tri stotine i sedamnaest tisuća ljudskih bića umrlo je noćas. Sutra ćemo ih oplakati, odati poštu njihovim sjenama i žaliti za njima, no danas nam oči moraju biti suhe i ruke mirne. Da budemo precizniji, humaniji.

Jer zarobljenike ne vrijedi držati. Znamo, pokušali smo.

Koloniste sa Ma's-Hira i Hoigta kao i ondašnju Treću flotu zarobili smo uz skupu cijenu po nas, a gotovo bez *njihovih* gubitaka. Stalno su se bunili, stvarali nered i štetu, napadali čuvare i zlostavliali jedni druge. Nisu slušali razum ni objašnjenja. Nisu vjerovali do desetkovanja.

Još se sjećam vrištanja i otimanja svakog izdvojenog desetog i šoka na njihovim licima kada su *ostali* postreljani.

Jednako kao što nisu mogli shvatiti kada je odlučna mala Vira prilikom ispitivanja na licu mjesta ustrijelila admirala koji je, gledajući je s visoka, izjavio kako nam ništa neće reći.

Tek kasnije smo shvatili da *oni* ne shvaćaju. Mi smo osobe od riječi. Da je itko od naših tako nešto izjavio, on bi to i mislio. On *ne bi* ništa rekao ni pod mučenjem ni pod drogama. Zar bi bilo humanije mrcvariti časnu osobu i još je na kraju, ako ipak progovori, poniziti? Nitko od *naših* ne bi mogao živjeti sa takvom ljagom.

Ne, brza, čista smrt je bolja. Mi moramo živjeti sa onime šta činimo. Samoubojstva, praktično nepostojeća prije Sukoba, sada su drugi po veličini uzrok smrtnosti na našem jedinom svijetu... Odmah nakon smrti u akciji.

A i nas ostale održava samo misao da to činimo i za *njih* koliko i za sebe. Ljudi nisu sami u svemiru, nikada nisu ni bili...

\*\*\*

Puno je vrsta među zvijezdama i sve moraju živjeti zajedno, vječito balansirajući u krhkoj ravnoteži.

Širenje jedne vrste uvijek potiskuje drugu, što je prihvatljivo u međusobnom dogовору. Nemaju svi iste potrebe i svatko želi uliti dio sebe u besmrtnost u vidu potomaka. Ali ljudi sa svojim mitom o "rastu ili umiranju" šire se nekontrolirano, poput zečeva ili *Kuge*.

Tek što pronađu novi, čisti svijet, već se žure da ga napuče i zagade, poput onih sa kojih su pobegli stvarajući, jedan za drugim, sve brojnije naraštaje gladne za novim prostorom.

Djeće greške se oprštaju, čak i kada su velike, jer djeca *ne znaju bolje*. Svaka je vrsta prošla takav period, dok se ostale nisu miješale, jer svatko ima pravo da sam napravi svoje greške... A i zato da susret sa superiornijom kulturom ne bude poguban po inferiorniju.

Ali djeca moraju odrasti i preuzeti odgovornost za svoja djela. Osim maloumnika, manijaka i ludaka... Jer to i jesu definicije za neodgovorne odrasle osobe.

U svijetu životinja, od pretjeranog razmnažanja pojedine vrste ugrađene su prirodne zaštite u vidu grabežljivaca. Samo se bacili šire bezumno i nekontrolirano do uništenja vlastitog domaćina.

Kuga koja je prije tri stotine stoljeća pobila devet desetina čovječanstva prekidajući veze među udaljenim kolonijama nije bila slučajnost.

Mada se nikada nisu javili ljudima, *Drugi* su bili tamo gore... U ostalom, zar bi se vi javili divljaku u susjedstvu koji zubima kolje svoju večeru ili pali kuću da bi ogrijao ruke? Ne, *Drugi* su čekali i čekali da ljudska rasa preraste dječji stadij, ali ljudi su odbijali odrasti, šireći se i dalje nekontrolirano... Do kritične mase.

Kada je brzina njihovog množenja nadišla brzinu kojom su mogli pronalaziti nove svjetove, naši su preci učinili *nezamislivo*.

Kao da nije bilo dosta što zauzimaju svaki iole upotrebljivi svijet, ljudi su počeli *terafomirati* druge.

Ako isušiš močvaru, pobit ćeš sve komarce, žabe, čaplje i ribe. Možda ne odmah. Neke će se odseliti, neke možda prilagoditi. Ali dugoročno gledano, uništo si njihovo stanište i osudio ih na izumiranje. Isto će se dogoditi sa vjevericama, srnama, vukovima i medvjedima ako posiječeš šumu da napraviš oranice ili bolji put. Čak i navodnjavanjem pustinje uništiti ćeš više no što možeš stvoriti.

Nekada su to ljudi znali, naučili... još dok je Zemlja bila Jedina. Ali su to jedva dočekali zaboraviti žureći da zgaze sve na svome putu.

*Drugi* su različiti od nas.

Oni žive u suhoj vrelini pustinja, u močvarama i morima od tekućina koje ljudi ne mogu pitи, na svjetovima suviše vrelim, suviše hladnim ili suviše teškim za ljudе, plivaju u atmosferama gušćim od ulja ili se sunčaju na golinu, zračenju izloženim stijenama.

Svaki stvor ima svoje mjesto i svoju viziju raja.

I svakome odgovara tek mali broj od svih postojećih svjetova.

Pantropiranje, genetička manipulacija kako bi se organizam prilagodio drugim uvjetima smatra se ogavnom, neukusnom perverzijom, ali to je nešto što jedna rasa radi samoj sebi i, mada se gleda prijekim okom, nije izričito zabranjeno. Ali *terafomiranje*...

Čak se i dijete kazni ako pretjera.

Kuga je bila tek packa, opomena čovječanstvu da odraste i pružanje još jedne šanse.

*Naši* su preci tada bili nasukani daleko od ostatka rase.

Prije trideset tisuća godina, približno deceniju prije izbjivanja Kuge, ljudskim je svemirom vladala sve veća netrpeljivost i ratna klima. Predviđajući skorji rat općih razmjera što ga je u stvarnosti samo Kuga spriječila, naši su Očevi pobegli. Prijavivši lažno odredište, sa "lancem" brodova vezanim na prerađeni asteroid Dedalus kao neophodnu gravitacionu kotvu za ondašnji primitivni tip skoka, uklonili su se od poznatih svjetova, nestajući iz znanja ljudi.

Zato *nas* Kuga nije ni dotakla.

Ali bez kontakta sa ostalima, Očevi su, ne znajući za pošast, živjeli u stalnom strahu od pronalaženja. Svoj smo jedini dom koristili racionalno, ne šireći se nepotrebno i ne zagađujući svoju kuću. Njena pozicija je naša najdublje sakrivena tajna. Nikada je nismo odali *Drugima*.

Zbog našeg, iz straha pritajenog, energetskog nivoa, starije su rase zaključile kako smo *mi* razumni i javile nam se. Prije dvadeset tisuća godina.

A sada su se *oni*, sa svojim gloženjem i obijesnim malim ratovima, svojim rasizmom i množenjem ponovno proširili do kritične mase. I nisu se nimalo promijenili.

Hissi i \*hr'aa su već iselili prvi dodirni perimetar svojih svjetova, a i L-hhi razmatraju isto. Ali to ih ne čini sretnima... Kao ni Grihove ili Kaytene.

Opominjući znaci su sve očitiji. Novog upozorenja neće biti... Niti treće šanse.

Djeci ne daješ da se igraju sa oružjem, niti naoružanog luđaka puštaš da se kreće neometan ulicama tvoga grada. Ne možeš si priuštiti rizik da on povrijedi tvoju djecu. Prije ćeš ga ubiti, ukloniti prijetnju, izrezati bolesno tkivo prije no što pokvari i ostalo.

A \*hr'aa su nas opomenuli da smo mi, kao "odrasli", odgovorni za svoju "djecu".

*Drugi* nisu humani. To bi značilo ljudski, a to nije pozitivna osobina. Oni su blagi, pažljivi i strpljivi (jer tko bi od nas čekao sto tisuća godina da derište odraste?) ali su i stariji i moćniji preko mjere ljudi. I odlučniji.

*Njima* to nismo mogli objasniti, mada Jedini Bog zna da smo pokušali. I na Ma's-Hiru i na Hoightu. Pričali smo im, govorili i objašnjivali, ali *oni* naprosto nisu htjeli slušati, nazivajući nas ludacima, lopovima i lažljivcima koji samo žele ograničiti *njihov* rast kako bi sami prigrabili više prostora. Naši su emisari bili ismijavani, hapšeni, prebijani, mučeni, linčovani i lobotomizirani. Sve su bile dobrovoljke ali njihove nas rane još peku.

I tako smo na kraju *znali*. Još i prije no što su blagi, stari \*hr'aa javili svoju poruku.

Kao što su odrasli odgovorni za svoju djecu, tako smo mi *odgovorni za njih*.

MI ih moramo naučiti pameti.

Ili će to učiniti *Drugi*. Kao što već jednom jesu, kada im naši suviše humani, suviše ljudski Očevi nisu vjerovali, pa su protiv njih podigli Flotu, stotinu puta veću od Sedamnaeste, građenu deset stoljeća za otpor čovječanstvu koje nas nikada nije našlo. Samo da bi u toku jedne noći bila zbrisana sa devedeset i pet posto svih naših muškaraca... Bilo je to prije no što su Matice postale ratnici, prije no što su Majke preuzele vlast i potpisale Sporazum.

A ako se to ponovi, ljudske rase više neće biti.



*Nije baš Kina vrte - Čubi recenzira (jednostavno zato jer Kina ne vrte), ali spaja svježe prikazivan film sa jednom od sferakonskih tema...*

## The Pixels Are Back In Town

Konačno smo i to dočekali. Najavljaljivo se to već dugo vremena, znalo se da je moguće, bilo je samo pitanje trenutka kada će se netko odvažiti, ili da kažemo poštjenje, skupiti lov. Tako da me *Toy Story* i nije previše iznenadio kad se pojавio u kinima.

Jer, dame i gospodo, *Toy Story* je vjerojatno prvi cijelovečernji film u potpunosti generiran kompjuterima. Disney i Pixar su udružili snage, znanje, tehniku i pare, i rezultat nije mogao izostati...

Međutim, ovaj se članak neće previše baviti *Igračkama*. Zašto? Ne zato što bi film bio loš, baš nasuprot, dobar je i zabavan. Tehnički bez greške. Ali, žanrovske je jedva na rubu, i rasprava o njemu u nečemu što je ipak SF fanzin, još k tome pripremljen za SF konvenciju, mislim da ne bi bila na mjestu. Ali je zato *Toy Story* izvrstan povod za nešto drugo, za malo promišljanje o kompjuteru u filmu. Kakva je bila prošlost, kakva je sadašnjost i što nosi budućnost?

Pri tome me ne zanima (iako bi i to bila dobra tema) kompjuter kao "lik" u filmu. Toga je bilo dosta, Kubrickova *Odiseja 2001 u svemiru* je samo najpoznatiji primjer, ima još (*Demonsko sjeme* Donalda Cammella iz '77 ili Ridley Scottov *Alien*). Pokušat ću se pozabaviti, bez pretenzije na potpunost i nepogrešivost, probojem kompjuterske grafike u film, prije svega u generiranju pojedinih

sekvenci, objekata ili likova na ekranu. A odatle će nužno proizaći i neki, ne baš ugodni, zaključci...

\* \* \*

Životna je činjenica da je kompjuterska grafika vrlo zahtjevno područje. Tko god se makar površinski pozabavio ovim problemom, zna da je za kompjuterski prikaz trodimenzionalnog objekta u prostoru potrebno podosta proračuna. Što je objekt komplikiraniji, i što ga je potrebno vjernije prikazati, količina računanja raste. Situacija se pogoršava na filmu, gdje treba generirati određeni broj slika, u kojima se objekt mijenja (ako ništa drugo, zato jer se pomiče u prostoru, ili se točka gledanja pomiče u odnosu na njega). Dakle, treba nam brzo računalo, sa jakim računskim mogućnostima, sa relativno brzom memorijom i sposobnošću prikaza slike u velikoj rezoluciji, idealno u realnom vremenu.

E sad, oni za koje povijest kompjuterske tehnologije ne počinje sa zadnjim brojem *BUGa*, znaju na što su kompovi ličili do prije, recimo, petnaestak godina. Prvi PC se javlja upravo negdje u to vrijeme. I nemojte misliti da se na njemu moglo bog-zna-što raditi. Kome je tada trebalo nešto jače, poput, recimo, svemirske bitke na širokom ekranu, morao je ozbiljno posezati u svoju lisnicu u svom džepu. I bolje da mu je bila podebela... Govorim o tadašnjim superračunalima, poput onih koje je radio Cray (firma je nedavno vrissnula), čija se cijena mjerila megadolarima. Dobro, ako niste imali para da ga kupite, mogli ste unajmiti kompjutersko vrijeme (drugim riječima nekome platiti da na svom računalu obavi neki posao za vas), ali ni to nije bilo baš jeftino.

Pa ste onda imali situaciju da npr. Lucas u *Star Wars* ('77) koristi kompjutere za kontrolu kamere dok snima minijaturnu maketu Zvijezde smrti, iznad koje će kasnije zujati ukomponirani X-vinzi i Drž-daj fajteri. I u čemu je tu problem? Ni u čemu, osim što se mi, razmaženi procesorčinama na bog te pita koliko megaherca i sa stotinama megabajta RAM-a i gigabajtima harda, pitamo što to nije sve lijepo izgenerirao na par dobrih radnih stanica, umjesto što su se zezali sa maketicama i eksplozivom i optičkim kopirkama.

Nije mogao, društvo drago. Ni tada, ni kasnije u *Imperiji i Povratku Džedaja*. Nije bilo tehnike. Ili je bila preskupa. Na kraju

krajeva Lucas je tek trebao postati Lucas. To ne znači da nije koristio kompjutere za generiranje nekih stvari. Naime, kompjuter je relativno brzo postao sastavni dio SF scenografije. A gdje imate ekrane, moraju preko njih ići i nekakve slike i tekstovi. Pametni režiseri su to brzo iskoristili za dramatske efekte. Sjetite se Ellen Ripley dok razgovara s Majkom u *Alienu* ('79). A prisjetite se i atmosfere koja se u istom filmu postiže umetnutom kompjuterskom grafikom koja prikazuje teren planete na koju se spuštaju junaci da bi ispitali nepoznati signal... Slično je postupio i Lucas. Sjećate se završne scene u kojoj naši junaci bljuju krv, e ne bi li ga Zvijezdi smrti spustili na mala vrata? A negdje u cijeloj toj montaži su i kompjuterski generirane scene gdje vidimo kako mjesec na kome su se sklonili pobunjenici izlazi iz zaslona koji mu je pružao plinoviti div, pravo na nišan ubojitih topova (pardon, lasera ili čega već) gore spomenute Zvijezde.

Bilo je toga sigurno još, ovo su dva dobra primjera koji su mi pali na pamet. Ako vam se to čini malo, imajte na umu da su to ipak sedamdesete.

Međutim, tehnika ne bi bila tehnika, kad ne bi napredovala. I premda je to bio period kad se s manjim kompovima nije dalo raditi, ne znači da se nije eksperimentiralo. Jer, sjetimo se, postojali su superkompjutri. Od kojih bi neki završio i na sveučilištima. A onda se tu radilo. I sjećam se nekih kraćih filmova iz osamdesetih. I bilo je savršeno jasno da filmska industrija neće ostati po strani. Tako je Disney 1982. pustio *Tron* Stevena Lisbergera. Junak iz našeg svijeta biva prebačen u kompjuterski, gdje su sve scenografije i objekti izvedeni kompjuterskom grafikom. Likovi su snimani odvojeno, a kostimi, koje je inače dizajnirao Moebius, dorađeni su kompjuterima. Inače, nisam viđao film, ali koliko sam shvatio i nije ne-znam-što. Drugi primjer je dvije godine mladi *Posljednji zvjezdani borac* Nick Castlea. I premda je film (o klincu koji ima prilike svoju umješnost na video-igri isprobati u praksi) snimljen na nivou klinaca, sa stanovišta naše teme ovo je možda jedno od presudnih djela: sve scene svemirskih borbi u potpunosti su generirane na CRAY-u. S druge strane, pogledajte film malo pažljivije i vidjet ćete da su objekti još uvijek sastavljeni od prilično velikih poligona, relativno lakih za renderiranje. To je možda

jedan od razloga da se odustalo od namjeravanog generiranja vanzemaljaca pomoći kompjutera. Ipak su stare dobre maske još davale bolje rezultate...

Ali, sada smo već dosta blizu. Osamdesete su, naime, godine eksplozivnog napretka kompjuterske tehnologije. Visokokvalitetna grafika još je uvijek skupa, ali se više ne mjeri milionima. Porast tržišta prati i razvoj programske podrške, kao i stjecanje iskustva. U filmskoj industriji se naveliko šuška o kompjuterskim efektima, pozadinama, animaciji, čak i oživljavanju mrtvaca tipa Marylin Monroe i ostalih. I premda se zna da je to moguće, još uvijek nije moguće. Što ne znači da se ne napreduje. Kako se osamdesete bliže kraju, sve je više i više kompjuterske animacije. Luđački Zemeckisov *Who Framed Roger Rabbit*, samo je korak od *Toy Story*. Kompjuterska animacija sigurno prodire i na TV: sjećamo se serije *Max Headroom*, u kojoj lik, TV novinar, gine, a njegova svijest ulazi u kompjuter, pomoću kojeg postaje slavni voditelj. Noviji je primjer *Babylon 5*, u kome su svemirski brodovi izvedeni isključivo kompjuterima. Video spotovi, najavne špice i reklame su prebrojni da bi ih se i počelo nabrajati.

S druge strane, izbijaju i prvi skandali. Američke TV mreže odlučuju prikazivati stare filmove, koje, radi veće privlačnosti za zasićenu i, po definiciji, ne baš previše pametnu publiku, treba kompjuterski kolorirati. Vade se stari Caprini, Laurel-Hardyevi, Hustonovi, pa čak i Woody Allenovi filmovi, i nesmiljeno prevode u kolor. Američki režiseri dižu popriličnu galamu, ali su manje-više bespomoćni da sprječe nesumnjivu vandalizaciju umjetničkih djela. Po prilici, kao da Picassoove crteže reducirate na nivo bojanke za djecu.

Konačno, prijelaz u devedesete pokazuje lik stvari koje dolaze: James Cameronov *Bezdan*, sa izvanrednim efektima vode kojom manipuliraju vanzemaljci... Ili odlični *Terminator 2*, istog autora, sa besprijeckornom animacijom zlog istrebljivača od tekućeg metala, dramatski iskorištenom do maksimuma. A svi pušači neka se slobodno prisjetе Carpenterovih *Uspomena nevidljivog čovjeka*...

A tehnika ide dalje. Stvara se takva situacija gdje se kompjutri koriste za sve i svašta, kako u žanru, tako i izvan njega. Npr. pozadine. Svjetlosni efekti. Zavrtanje vratova i bušenje želuca sačmaricom (*Smrt*

*joj dobro pristaje*, očajan Zemeckisov film). Kombiniranje novosnimljenog i dokumentarnog materijala (Zemeckisov *Forrest Gump* kao najbolji primjer). Animacija likova: čak ni Disney nije mogao ostati po strani. U *Ljepotici i zvijeri*, ples u raskošnoj dvorani generiran je kompjuterom. U *Aladinu* imamo leteći tepih, koji se izvija poput ljudskog tijela. Uzorak na njemu izведен je kompjuterom. U *Kralju lavova*, stampedo u kojem gine Simbin otac, izведен je kompjuterom. O *Pocahontas* da i ne govorimo. *Toy Story* samo je korak naprijed po stazi kojom se krenulo znatno ranije.

Međutim, kad je u pitanju animacija likova koji bi trebali izgledati realistično (čak i kada to nisu), stvari idu malo sporije. Klasična tehnika stop-animacije je poznata, s varijacijama, još od tridesetih godina. Napravite lutku King-Konga, i zatim je pažljivo namještate u željeni položaj, učvršćujete i snimate sličicu. I tako, sličicu po sličicu, dobije se pokret. Pedesetih i šezdesetih to je do vrhunca dotjerao Ray Harryhausen, za potrebe holivudskih adaptacija Sinbadovih putovanja. Kasnije, u *Imperiji*, Lucasovi maheri su malo zamutili svaki snimak, da bi postigli realističniji pokret. Radi se o tome, da brzi pokret ne smije biti snimljen potpuno oštro. Uprkos svemu, i uz najveće majstorstvo, tako animirana stvorenja kreću se trzavo, i kao da su pomalo nestabilna na nogama. Prisjetite se Luka Skywalkerera kako jaše kroz snježnu pustinju, i mislim da ćete se složiti da to baš ne liči na živi pokret životinje s jahačem.

Ako to pokušate s kompjuterom, rezultati mogu biti znatno bolji. Kao prvo, polazite od izrađenog modela stvorenja koje hoćete animirati. Model služi da se, obilazeći ga sa digitalizatorom, u memoriju unesu karakteristične točke objekta, koje se spajaju linijama. Što se to bolje obavi, to su poligoni koje linije zatvaraju manji, i to se bolje aproksimira izgled objekta. Tako unešeni lik onda se animira.

Ovaj princip animacije na osnovu digitalizacije izrađenog modela (ponekad i snimke) koristio se za svašta. Tako su, na primjer, izvedeni likovi u *Čovjeku-kosilici* Bretta Leonarda. Tako se može izvesti životinje koje govore i imaju svoju mimiku. Sjećam se onog filma (*Hocus-pocus*, a ne znam kako je preveden, ni tko ga je radio.) sa klincima i tri vještice, bila je tamo neka crna mačka koja je govorila.

*Prašćić Babe* je sasvim svježi primjer. A ako vam ni to nije dosta, i hoćete nešto stvarno veliko, i prezivate se Spielberg, i imate reda veličine sedamdeset miliona budžeta, onda ćete raditi dinosaure. Pa ćete malo kombinirati sa hidrauličkim modelima u prirodnoj veličini. Pa ćete se udaviti u produkciji do te mjere, da će vam *Jurassic Park* biti izvrsno snimljen, ali fabulativno osrednji, sa nedorečenim likovima i podosta gluposti, ukratko uprskana dobra polazna ideja. A možda vam je dovoljno samo krdo slonova i nosoroga koji rasturaju grad, kao u Joe Johnstonovom *Jumanji*.

S druge strane, uvijek se možete vratiti karikaturi, dotjerati je čak do šašave groteske (*Maska*) ili je upotrijebiti za ispričati toplu (ne samo) dječju priču (*Casper* Brada Silberlinga). Možete nas i strašiti, kao u John Flynnovom *Brainscan*, ili osrednjem *Duh iz kompjutera* Rachel Talalay. Ili možda samo treba prikazati Internet budućnosti, kao u *Johnny Mnemonic* Roberta Longoa? Ili treba u tren oka otici u daleku galaksiju, kao u *Zvjezdanim vratima* Rolanda Emmericha? Više nije ni važno, konačno tehnika i njene mogućnosti (odnosno nemogućnosti) prestaju biti ograničavajući faktor u stvaranju maštovitog žanrovskog ostvarenja. Stižemo tamo gdje bi i trebali biti, u situaciju kada je jedina prepreka količina ideja u glavi i autorska snaga da se te ideje istjeraju do kraja.

Ako ste dobri, stvorit ćete *Masku*, ili *Bezdan* ili *T2*. Ako ne pazite, obogatiti ćete se s *Jurassic Parkom*. Ako ste idi-mi-dodi-mi, možda vam se posreći *Vrsta* (r. Roger Donaldson). Ako ste kreten, još uvijek možete napraviti *Mortal Kombat* (r. Paul Anderson). Ako ne uspijete otaljati ništa bolje od *Mighty Morphing Power Rangers: The Movie* (Bryan Spicer), onda vam stvarno nema pomoći. Srećom, još uvijek ima dovoljno glupih da i to gledaju...

\*\*\*

I što dalje? Gledali smo natrag, potom smo se osvrnuli oko sebe, red je da pogledamo u budućnost.

I što vidimo? Iskreno rečeno, nisam optimist. Čini se da je ukupna količina pameti ipak konstanta, preostaje samo da je se izmjeri. I to što prije, dok još ima netko dovoljno pametan da to učini. Stupidnih filmova je bilo uvijek, ima ih koliko hoćete, i bit će ih dok bude filma

kao medija i umjetnosti. Tu nema pomoći. Ali ima stvari koje zabrinjavaju, koje naizgled i nisu vezane uz našu temu, ali svakako iz nje proizlaze.

Uskoro će *stvarno* doći vrijeme kada će se ljudski lik moći animirati kompjuterom, na takav način da će biti nemoguće razaznati tako snimljeni materijal od onog snimljenog s pravim glumcima. A ja ipak nisam nekofil. I uistinu me ne zanima digitalizirano uskrnsnuće MM, ili Grace Kelly ili Audrey Hepburn. Ili John Waynea, Gary Coopera, James Deana, *you name it*. Pogotovo kad se ima u vidu da bi tehnika mogla do te mjere pojeftiniti da će se time baviti svatko. Zamislimo si stereotip debelog, musavog, pohotljivog producenta porno-filmova, koji upravo završava zadnji hit u kojem mačka mrtva trideset godina puši frajeru mrtvom pedeset.

Ili još gore, u kojem mačka (nije bitno kakva, može i živa) puši frajeru koji se nekome politički zamjerio i koga treba diskreditirati pred javnošću...

Zamislite situaciju u kojoj tu istu javnost treba uvjeriti kako od nje poslana vojska ostvaruje briljantne pobjede u nekoj zemlji koju pola nacije ne zna ni smjestiti na karti. Da ne govorimo da od pobjede nema ni p. Ili da je taj i taj izjavio (pred skrivenom kamerom uvijek budne službe sigurnosti) kako treba ubiti toga i toga, uništiti toga i toga i srušiti to i to. Može se jadnik poslije prati koliko hoće, dokazi su tu. Ili, zamislite da neki drugi jadnik postane *non-person*, pa ga treba izbrisati iz javnog sjećanja brisanjem sa svih raspoloživih snimljenih materijala. Zamislite situaciju u kojoj se američki predsjednik Forrest Gump rukuje s izvjesnim J. F. Kennedyjem. Povijest je kurva, dame i gospodo. I to loša, guzi je kako tko hoće, a nitko joj ne plaća.

Orwell je to opisao '48. Staljin je to prakticirao godinama prije (istini za volju, morao se zadovoljiti retuširanjem fotografija). Staljin je mrtav, reći ćete. Varate se. Staljin je u svakom od nas, i samo čeka pravi čas... 1984. nije prošla, ona traje, mi živimo u njoj, a diktatura je diktatura, bez obzira provodila se u baršunastim ili čeličnim rukavicama.

Prije smo mogli vjerovati fotografiji. Vjerovali smo filmu, televiziji. Snimljeni materijal imao je značaj neizbrisivog povijesnog



dokumenta. A uskoro? Čemu ćemo moći vjerovati? Koja će snimka biti prava, istinita, a koja laž, potpuno ili djelomično generirana kompjuterom i podvaljena javnosti, s tko zna kakvim ciljem? Tko će moći odgovoriti na ono najjednostavnije, a najvažnije pitanje: što je istina? Ili još gore, što je stvarnost?

Sustavi za prividnu stvarnost su tu. Oni su skupi, spori, glomazni, relativno niske rezolucije i uskog vidnog polja. A za deset ili petnaest godina? Sjetite se kako je prije petnaest godina izgledao IBM PC. Ili kakvo je čudo bio Sinclair ZX 81, sa čitavim 16 kb memorije!

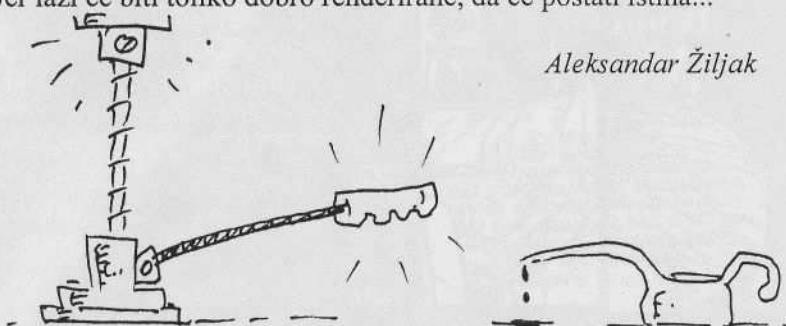
Vrlo će brzo postati jasno da se prividna stvarnost može koristiti da se u njoj ispriča priča. Kao da gledate Hamleta, ali više niste u gledalištu, već hodate s njime po zidinama, i prevrćete po rukama bodež, izgovarajući ono fatalno "Biti ili ne". Ili kao da hodate kroz bujnu prašumu na malenom otoku ispred kostarikanske obale, i osvrćete se u strahu, jer vas iza svakog stabla može zaskočiti čudovišni tiranosaur. Ili ulazite u diskretno osvijetljenu sobu, a na krevetu širine nogometnog igrališta, na plahtama od najfinijeg satena, mačkasto se proteže najljepša djevojka na svijetu, njene vas oči gledaju i govore više od riječi.

Ili, privode vas u sobu 101. Znate, to je ona soba u kojoj je najgora stvar na svijetu...

I bit će ih mnogo, koji više neće znati razliku između prave i prividne stvarnosti. Kao što ih danas ima mnogo koji ne mogu i ne znaju procijeniti između istine i laži kad je vide na TV. I koji će i dalje vjerovati lažima, a tko im može zamjeriti?

Jer laži će biti toliko dobro renderirane, da će postati istina...

Aleksandar Žiljak



CRTKARIJE KOJE VAM OVOGA PUTA PREDSTAVLJAM NISU  
NAJNOVIJEG DATUMA, NO MISLIM DA NA NJIH TREBA  
SKRENUTI PAŽNU, TE VAM ISTU ZATO I SKREĆEM.

# STRIP

## THE LEGEND OF MOTHER SARAH

U NEDOGLED, C/B  
OTOMO/NAGAYASUA  
U NEDOGLED TRAKAVICA  
GORE SPOMENUTE  
GOSPODE ZA KOJU JA  
OSOBNO NEMAM ŽIVCE.  
EKOLOŠKA KATASTROFA,  
ŽEMSKA TABADŽUA,  
POTRAGA ZA DJECOM,  
VOJNA HUNTA, POBU-  
NUJENICI, TAJNI TREZOR SA  
ZLATOM, BLA-BLA-BLA...  
PROBLEM JE S TIM JAPA-  
NCIMA ŠTO PRIČU NE  
ZNAJU ISPRIČATI KRATKO I  
JASNO VEĆ GA, BRATE,  
RAZVLAČE NA PAR STOTINA  
STRANICA A PONEKAD I NA  
PAR Tisuća. STANDARNO  
DOBRO NACRTANA  
MANGA. PA TKO IMA  
STRPLJENJA,...

## ALIENS

MONDO HEAT 24 STR. BOJA  
GILROY/DEL CARMEN

SIMPATIČNO-PRAZNOGLAVO-IZVRSNO  
NACRTANO-ZGOOODNI KOMADI-MAČO  
UDRI, DRŽ', NEDAJ-ALIJENI-SVEMIRSKI-ŠALIVO



## STAR WARS

HEIR TO THE EMPIRE 6X22, BOJA  
BARON/VATINE/BLANCHARD

NOVA ( STARA ) PRIČA O JUNACIMA IZ GALAKTIKE NAM DALEKE ADAPTACIJA JE  
BESTSELERA GOSPODINA TIMOTHY ZAHNA. KAO I VEĆINA ADAPTACIJA PATI OD  
REDUCIRANJA NA OSNOVNE DOGAĐAJE PA DAJE OSJEĆAJ GLEDANJA SVAKE  
DRUGE EPIZODE SERIJE SA HRT. NO DOBAR CRTEŽ I COLOR UVJETUJU DALINU  
KUPOVINU OVOG SERIJALA IZ OMILENE MI SAGE. MAY THE FORCE BE WITH ME!

## GRENDEL TALES

DEVIL'S CHOICES 4X24, BOJA  
MACAN/BIUKOVIĆ

OVAJ STRIP ULAZI U MOJ OMILENI ŽANR  
TZV. KRV I SUZE, TE GA STAVLJAM NA  
JEDNO OD 10 PRVIH MIJESTA OSOBNE TOP  
LISTE. PREKRASNO NAPISANA I ISTO TAKO  
NARISANA ŠTORIJA O RATU IZMEĐU  
KLANOVA GRENDEL RATNIKA. RADNJA JE  
SMJEŠTENA TU PRI NAMI. GLAVNI LIKOVI  
ZOVU SE GORAN, MARICA, IGOR, MISLAV,  
IVANA I BORNA. A TI KOJI VOLIŠ STRIP A NISI  
OVO PROČITAO, SRAM TE BILO! NO, ZA TE'  
IMA NADE. DARK HORSE COMICS ĆE PRED  
KRAJ OVE GODINE IZDATI TRADE PAPERBACK  
ILITI SVE U KOMADU, UKLJUČUJUĆI  
PRETHODNI "DEVILS & DEATHS".

DIDA





## A ovogodišnji dobitnik je...

Nagradu *Sfera* dodjeljuje istoimeno zagrebačko društvo, i to već od 1981., uvijek za prethodnu godinu. Jasno, nagrada je startala kao opće jugoslavenska. Pa je plaketa (Nagrađeni dobiva plaketu u obliku pješčanog sata, što je i amblem *SFere*) dva puta otišla u Sloveniju, a nekoliko puta, bogme, i u Srbiju. Pa se onda dogodilo što se već dogodilo, inozemstvo se proširilo, a produkcija je na par godina vršnula. (Iako je počelo škripati već krajem '89, s gašenjem *SIRIUsa*...) A zajedno s njom, ugasila se i nagrada, zadnji put je dijeljena u svibnju '91.

Tek krajem '92. kreće *Futura*, a prvi domaći materijali izlaze '93. I brzo postaje jasno da se nagrada mora obnoviti. I tako mi u *SFeri* (mislim na Društvo!) grabimo stari pravilnik, križamo jugoslavenska i pišemo hrvatska, izbacujemo još par odredbi iz bivšeg sistema, i u proljeće '94. po prvi put se sastaje obnovljena Komisija za dodjelu nagrade *Sfera*. I bogami, za svibanjski *Sferakon* mi već imamo prve laureate. Tako je bilo i '95, tako će biti i ove godine, istini za volju s nešto promijenjenim pravilnikom. A nadajmo se, i ubuduce...

I što vas ja tu sada gnjavim, pitate?

Pa zato, jer se oko te nagrade čuju neka pitanja, koja svakako zahtijevaju određena objašnjenja. A kako sam ja već treću godinu za redom predsjednik Komisije (a bio sam i '91), nije da nisam pozvan. Uz neizbjježnu opasnost od subjektivnosti...

\* \* \*

Kao prvo, što je cilj nagrade *SFera*? Ona nije novčana (i bolje da nije!), u našim izdavačkim uvjetima ne znači ono što slične nagrade znače npr. Amerima, nije reklamni poen, izvan fanovskih krugova pitanje je koliko se za nju uopće i zna. Čemu onda?

Kratko rečeno, cilj nagrade je podizanje nivoa kvalitete, popularizacija i stimulacija (makar moralna) domaćeg SF stvaralaštva. Ona predstavlja priznanje pojedinom stvaraocu da je njezino/njegovo ostvarenje, u pojedinoj kategoriji, u godini za koju se nagrada daje, najbolje (po nekim kriterijima) od onoga što je kod nas objavljeno ili izvedeno. Takvo priznanje bi trebalo djelovati i prema ostalim

stvaraocima, ali i prema javnosti (SF i široj). Koliko se u tome uspijeva, pogotovo što se tiče šire popularizacije, to je već druga stvar, i mislim da je više pitanje odnosa prema domaćem stvaralaštvu općenito...

Za što se, u stvari, dodjeljuje nagrada *Sfera*?

Nagradu dobivaju najbolja ostvarenja iz SF-a (u interpretaciji Pravilnika zbirni naziv za znanstvenu fantastiku, fantasy i horror) prvi puta objavljena i/ili prikazana u Hrvatskoj na hrvatskom jeziku u toku prethodne kalendarske godine. Ovo sa Hrvatskom i jezikom je bitno, jer predstavlja jedno ograničenje. Kao kandidati za nagradu su, naime, isključeni svi slučajevi tipa "naš u inozemstvu". Koliko je to dobro ili loše, ni sam nisam potpuno na čistu, ima argumenata i za i protiv...

Nagrada je od samog početka bila prvenstveno književna. To se lako vidi i iz popisa nagrađenih. U principu, dijelila se za priču i roman. Sve ostale forme stvaralaštva potpadale su pod kategoriju tzv. izvanrednog ostvarenja. I premda je takva podjela kategorija možda bila primjerena stanju iz ranih osamdesetih, širenje domaćeg SF stvaralaštva po svim medijima dovelo je do potrebe za preciznijim definiranjem kategorija.

Po novom pravilniku, nagrada se dodjeljuje u sljedećim literarnim kategorijama: minijatura (do 3 kartice), kratka priča (4-15), priča (16-50), novela (51-100), roman (preko 100 kartica), drama i poezija. Od likovnih kategorija zastupljene su kolor ilustracija, crnobijela ilustracija i strip. Ostali mediji (npr. skulptura, film, video, glazba) za sada su grupirani kao posebna ostvarenja. Ponadajmo se da će nas produkcija natjerati da i ovdje izvršimo precizniju podjelu. Konačno, tu je i nagrada za životno djelo. Kao novitet, uvodi se i posebna nagrada za djelo novog autora, kojom bi se u praksi trebali nagradjavati mladi autori, čija su ostvarenja dobra, ali se još ne mogu mjeriti sa ostalima.

Ovo se može činiti kao poplava nagrada, čime se ruši njen nivo. Da li je to, međutim, tako?

Kao prvo, praksa iz ranijih godina, a i iz drugih žiriranja i ocjenjivanja, pokazuje da se ne mogu istim metrom mjeriti kratke i duge forme. To je činjenica. Izvrsna minijatura od tri kartice nema nikakve šanse stavljena u isti koš sa dobrom pričom od trideset. To su različite

književne forme, u kojima važe različita pravila, i to treba razdvojiti. S obzirom da su kod nas, u *Futuri*, *Plimi*, *Parseku* itd. česte kratke forme, bilo je potrebno uvesti te kategorije. Drama je uvedena još '94. zaslugom *Plime*, u kojoj se nerijetko pojavljuju drame sa žanrovskim elementima. Za likovne kategorije vrijede slična obrazloženja... "Posebna ostvarenja" pokrivaju ona područja u kojima je za sada produkcija malena ili nepostojeća, i tek ostaje da se vidi kakva će im biti budućnost.

Uz sve ovo, treba priznati da produkcija u pojedinim kategorijama ne zadovoljava minimum kvalitete potreban za dodjelu nagrade (Npr. minijatura je iz godine u godinu vrlo slaba.). Ništa za to, tada se nagrada u dатој kategoriji ne dodjeljuje. To barem nije problem...

\* \* \*

Padali su, nadalje, prigovori oko sastava Komisije, čime se zapravo ciljalo na njenu objektivnost. Komisiju sačinjavaju sami članovi *SFere*. I kako je primjetio još Zoran Živković, u svojoj *Enciklopediji naučne fantastike*, nagrada je laička (svezak 2, str. 654). Što će reći, da bi ona bila stručna, Komisiju bi morali činiti stručnjaci. Kakvi, u to nije ulazio ni Zoran Živković, a ako ne moram, ne bih ni ja. Međutim...

Sastav Komisije je, između ostalog, uvjetovan time da su se neki ljudi, koji su još krajem '80-tih bili u *SFeri*, a bili su npr. urednici *SIRIUSA*, pisci, vatreni fanovi itd, polako povukli iz klupskog rada. To je činjenica iz koje jasno slijedi da je nagrada ostala na ledima mlađih. A kako biti član Komisije povlači određene obaveze (Npr. pročitati cjelokupnu prošlogodišnju produkciju, što, vjerujte, nije uvijek zadovoljstvo i užitak...), jasno je da se to mnogima baš i ne da.

Dakle, očito je da se Komisija, hoćeš-nećeš, regutira među mlađim članovima *zainteresiranim za domaće stvaralaštvo*. Stoga ne treba čuditi da u praksi jezgru Komisije (koja je ove godine brojila petnaestak ljudi) redovito čine oni koji su istovremeno aktivni kao pisci, ilustratori, i urednici, makar *SFerinih* izdanja. Tu spadam i ja.

Prednost takvog stanja je da nas to čini barem donekle stručnjima da procijenimo tudi rad. Ali, postoji i nedostatak...

Naime, glasanje za svaku kategoriju provodi se u nekoliko eliminacijskih krugova, na osnovu rang-liste koju sačinjava svaki član Komisije ponaosob. Pri tome, ako je slučajno i vaše djelo (a član ste Komisije) na spisku za glasanje, smatra se pristojnim da ga zaobiđete. A vjerujte, da to pokušate prekršiti, brzo bi vas se stavilo u red...

Ali... (Uvijek taj nesretni "ali"...)

Može se dogoditi da *ostatak* Komisije glasa za vas. I jasno, tada ostvarenje člana Komisije uđe u užu konkurenciju. To se rješava jednostavno: eliminacijom člana iz dalnjeg rada Komisije. Ovo nije ništa novo, predviđeno je u svim dosadašnjim pravilnicima o dodjeli nagrada, i takvi se slučajevi smatraju sasvim normalnom pojavom...

Nažalost, manje upućeni prigovarali su da Komisija dodjeljuje nagrade sama sebi...

\* \* \*

Slijedeće je pitanje kriterija. Treba znati da konačni pobjednik nije rezultat mehaničkog zbrajanja bodova. Bodovi su samo za preliminarnu eliminaciju. Ono što uđe u završno razmatranje definitivno je najbolje u prošloj godini za danu kategoriju. Koliko je to dobro (po nekakvim općim stvaralačkim kriterijima), to je već druga priča. Imamo to što imamo, i iz te se kože ne može van... Bitno je, da se o kandidatima raspravlja vrlo temeljito, pri čemu se pokušava odrediti njihov pozitivni utjecaj po domaći SF. Znači, kao nekakav kriterij postavlja se zahtjev a) da nagradeno ostvarenje bude kvalitetno i b) da predstavlja korak naprijed kako u produkciji samoj, tako i u popularizaciji domaćeg SF stvaralaštva. Jasno je da je ponekad odluka teška, rasprava o njoj neugodna, a kao rezultat, nagradu ponekad dobije ostvarenje koje se nikome previše ne sviđa, ali za koje svi smatraju da će najviše pogurati stvari naprijed. A ako se dogodi da je ono najbolje u nekoj kategoriji još uvijek nedovoljno dobro, postoji i već spomenuta mogućnost da se nagrada ne dodijeli...

Još jedna primjedba gore navedenom: Situacije u kojima se do odluke teško dolazi su u stvari dobre, jer znače da se u jednoj kategoriji pojavio izvjestan broj kvalitetnih djela. A to je ono što želimo, zar ne?

\* \* \*

Posljednje, i žalosno, a zapravo jedan od povoda ovom tekstu. U postupku žiriranja postoji tzv. nominacija, gdje svaki građanin Hrvatske ima pravo napisati što mu se u prošloj godini od domaćih priča, romana, ilustracija itd. najviše dopalo. Svaka nominacija je nosila jedan bod. I time se teoretski osiguravalo učešće najšire publike u glasanju. A praksa?

Komisija uredno objavi oglas u *Futuri*, sa adresom predsjednika Komisije, i napeto očekuje hrpu pisama, kojima revno navijate za svoje miljenike. I već treću godinu za redom stignu nam (brojkom, slovima i prstima) *tri* važeće nominacije. Imajući u vidu da ih obično potpiše više ljudi, ispada da od barem 2000 čitalaca *Future* maksimalno 20-tak svake godine nađe malo vremena da se prisjeti što su u prethodnoj godini pročitali od domaćih priča, da odaberu njima najbolje, da to napišu, kovertiraju, zalijepe marku i bace u sandučić.

Naravno, dodijalo nam. Pa je novim pravilnikom nominacija degradirana na informaciju da je to i to, tog i tog, izašlo tu i tu. Učešće sa jednim bodom je ukinuto...

Jer, poštovani kritičari nagrade *Sfera*, ako hoćete demokratičnost, onda se ne može biti nezainteresiran. Demokracija podrazumijeva aktivnost, donošenje odluka i odgovornost za te odluke. Neodaziv na nominacije (a to je bio problem još i dok je *Sfera* bila jugoslavenska) pokazuje tri stvari. Ili ne čitate domaće radove, ili ne čitate obavijesti u *Futuri*, ili ste lijeni odvojiti pola sata da za svoju najdražu priču negdje podignite svoj glas...

Ni jedno vam ne služi na čast...

Aleksandar Žiljak

*Just for the record, za znatiželjne i sve one koji me svako malo povlače za rukav, evo spiska svih dobitnika. Tko sve zna, neka ide dalje, koga zanima neka pročita, koga zasmetaju krvna zrnca pojedinih dobitnika, nek' se ždere. Ukratko,*

## Sfera Hall Of Fame

**1981.**

Priča: Goran Hudec, *Prsten*;

Roman: Miha Remec, *Prepoznavanje*

**1982.**

Priča: Radovan Devlić, *Hajka*;

Životno djelo: Zvonimir Furtlinger

**1983.**

Priča: Biljana Matejan, *Vrijeme je, maestro*

**1984.**

Priča: Slobodan Čurčić, *Šume, kiše, grad i zvezde*;

Roman: Branko Belan, *Utov dnevnik*

**1985.**

Priča: Hrvoje Prčić, *Ana s omu stranu zrcala*;

Strip: Željko Pahek

**1986.**

Priča: Slobodan Petrovski, *Most*;

Roman: Predrag Raos, *Mnogo vike nizašto*

**1987.**

Priča: Miha Remec, *Spomenik Euridiki*;

Strip: Igor Kordej

**1988.**

Priča: Vladimir Lazović, *Sokolar*

**1989.**

Priča: Predrag Raos, *Škorpion na jeziku*;

Životno djelo: Gavrilo Vučković



**1990.**

Priča: Radovan Devlić, *Zatvor*;

Roman: Radivoje Lola Đukić, *Ovca na Bulevaru Oktobarske revolucije*

**1991.**

Priča: Vera Ivosić-Santo, *Evici s ljubavlju*;

Roman: Predrag Raos, *Null efort*;



**Posebno ostvarenje:** Zoran Živković, *Enciklopedija naučne fantastike*

**1992. i 1993.** nagrada nije dodjeljivana.

**1994.**

Priča: Darko Macan, *Mihovil Škotska Snježnica*;

Ilustracija: Aleksandar Žiljak

**1995.**

Kratka priča: Darko Macan, *Pročitaj i daj dalje*;

Priča: Jasmina Blažić, *Kuća na broju 15*;

Novela: Jasmina Gluhak i Nataša Pavlović, *One shot*;

Ilustracija: Igor Kordej

**1996.**

**Top secret!** (Barem do svečane dodjele...)

Osim nagrade *Sfera*, dodjeljivana je i povelja *SFere*, kao i diplome i zahvalnice. Navodim još dobitnike Povelja:

Emisija *Eppur si muove* Radio Zagreba ('81), Dušan Vukotić ('82), *Sirius* ('83), IRO "Politika" i Brane Dimitrović ('84), Galerija Studentskog centra, Boban Knežević i Talijanski kulturni centar ('85), Centar za kulturu Peščenica, Tehnički muzej i Borivoj Jurković ('86), Žiga Leskovšek i IRO "Prosveta" ('87), Dobrosav Bob Živković ('88).

Napomena: Ovaj spisak sastavljen je pomoću Živkovićeve *Enciklopedije*. Sve dopune i ispravke javiti uredništvu Parseka.

