

# THE ELDER SCROLLS III MORROWIND: DWEMERI I ANTITEIZAM

Autor: Borna Kuri<sup>1</sup>



ATEIZAM, ANTITEIZAM, AGNOSTICIZAM

**Sažetak:** Analizom određenih aspekata The Elder Scrolls fiktivnoga svijeta ovaj rad istražuje tematiku antiteizma te se dotiče problematike vjere i spasenja. Usprkos činjenici da se radi o serijalu igara, o teologiji dotičnoga svijeta moguće je napisati vrlo mnogo. Ovaj se rad stoga svojim fokusom ograničuje na kulturu i vjerovanja dwemer civilizacije te odluka koje su dovele do njezinoga konačnoga nestanka sa svjetske pozornice unutar zadanoga okvira svijeta videoigre.

**Ključne riječi:** *The Elder Scrolls, Morrowind, videoigre, ateizam, antiteizam, religija, nadčovjek*

## 1. UVOD

Počevši 1994. godine, The Elder Scrolls serijal igara s vremenom je postao jedna od najuspješnijih franšiza RPG žanra.<sup>2</sup> Kako se dotične

<sup>1</sup> mag. inf., Siget, 22 d, Zagreb, bornakuri@gmail.com

<sup>2</sup> „The Elder Scrolls: A Promise Unfulfilled | Complete Elder Scrolls Documentary, History and Analysis“, Indigo Gaming, 2018., <https://www.youtube.com/watch?v=46gaz6veVNQ>, pristupljeno 23. veljače 2019).

igre često odvijaju na raznim dijelovima fiktivnoga kontinenta Tamriel, kroz godine su se iskristalizirali mnogi detalji toga svijeta, iscrtavajući sve složeniju i zanimljiviju sliku. Jezgra tima zaduženoga za igre uključivala je tijekom godina širok spektar ljudi, od profesora engleskoga jezika<sup>3</sup> do studenata komparativne religije.<sup>4</sup> Oni su pomalo transformirali *The Elder Scrolls* iz još jednoga nezanimljivoga svijeta fantazije u svijet poznat po specifičnoj mješavini hinduističkih<sup>5</sup>, kršćanskih<sup>6</sup> i poganskih ideja<sup>7</sup> sa snažnim fokusom na eshatologiju<sup>8</sup>.

To duboko vrelo ideja i znanja unesenih u *The Elder Scrolls* svijet razne igre u serijalu koriste više ili manje ovisno o fokusu specifične igre, no uvijek iz njega crpe nadahnuće. Od igara, tematski je za ovaj rad najvažnija igra *The Elder Scrolls III: Morrowind*, te na dalekom drugom i trećem mjestu slijede njezini nastavci *Oblivion* i *Skyrim*. I dok se tri spomenute igre razlikuju u mnogim pogledima, dijele i određene sličnosti.

Sve tri igre dopuštaju igraču veliku razinu slobode. Igrač se može na vlastitu inicijativu odšetati u bilo kojem smjeru unutar svijeta igre, pridružiti se jednom od više cehova, kupiti (ili izgraditi) kuću itd. Time se igraču daje mogućnost stvoriti život kakav on zamišlja svojem liku. Kako bi igrač dublje uronio u svijet igre, za *The Elder Scrolls* serijal napisane su stotine tekstova koji se mogu pronaći u obliku knjige kao objekti u igrama. Mogu se naći na policama po kućama, za prodaju u knjižarama unutar igre ili negdje drugdje.<sup>9</sup> Te „knjige“ mogu biti kratke,

<sup>3</sup> „Interview With Ted Peterson“, The Imperial Library, <https://www.imperial-library.info/content/interviews-ted-peterson>, pristupljeno 23. ožujka 2019.).

<sup>4</sup> Michael Kirkbride, „I am Michael Kirkbride. Ask Me Anything“, Reddit [https://www.reddit.com/r/teslore/comments/1ptr0o/i\\_am\\_michael\\_kirkbride\\_ask\\_me\\_anything/cd5yrh5/](https://www.reddit.com/r/teslore/comments/1ptr0o/i_am_michael_kirkbride_ask_me_anything/cd5yrh5/), pristupljeno 23. ožujka 2019.

<sup>5</sup> Michael Kirkbride, „I am Michael Kirkbride. Ask Me Anything“, Reddit [https://www.reddit.com/r/teslore/comments/1ptr0o/i\\_am\\_michael\\_kirkbride\\_ask\\_me\\_anything/cd5y4b2/](https://www.reddit.com/r/teslore/comments/1ptr0o/i_am_michael_kirkbride_ask_me_anything/cd5y4b2/), pristupljeno 23. ožujka 2019.

<sup>6</sup> Vjera Skaal ljudi sadržava borbu između monoteističkoga božanstva i vraga koji kuša ljude: tekst „The Story of Aevan Stone-Singer“, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

<sup>7</sup> Sovngarde je očito inspiriran Valhalom: tekst „Sovngarde, a Reexamination“, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

<sup>8</sup> Jacob Torbeck, „Death and the Life: Eschatology in *The Elder Scrolls V: Skyrim*“, u: *Past the Sky's Rim – The Elder Scrolls and Theology*, ur. Joshua Wise, Gray Matter Books, (2014), 64–85.

<sup>9</sup> Potpuna lista tekstova prisutnih u *The Elder Scrolls* serijalu se može naći na: „The books from all Elder Scrolls games“, The Imperial Library, <https://www.imperial-library.info/books/all/by-author>,

duge tek stranica, no mogu dosegnuti i punih šezdeset stranica.<sup>10</sup> Što se tiče žanra, one se rastežu od priča i poezije do fiktivnih povijesnih dokumenata i teoloških rasprava.<sup>11</sup>

Tu se otkriva jedna od mnogih posebnosti koje The Elder Scrolls svijet čine jedinstvenim – naime, izvori koji nam govore o svijetu unutar igara često proturječe jedni drugima. Igre nerijetko koriste tehniku nepouzdanoga pripovjedača<sup>12</sup> kako bi obojile mišljenja i činjenice koje nam likovi i pisci knjiga u igrama daju. Tako se unutar igre mogu naći mnogi međusobno kontradiktorni podatci koji istinu katkad ostavljaju nejasnom.<sup>13</sup> Takvim je pristupom serijal uspio stvoriti snažnu skupinu ljubitelja koji provode godine debatirajući o raznim aspektima svijeta te je do danas izdano više stvarnih knjiga vezanih uz serijal, uključujući i skupinu teoloških eseja.<sup>14</sup>

Ovaj rad opisuje kontekst u kojem se igrač upoznaje s davno iščezlom civilizacijom<sup>15</sup> dwemer i navodi izvore iz kojih dolazimo do podataka o njima. Slijedi slaganje općega mozaika njihove povijesti i kulture, koristeći izvore prisutne u igrama. Zatim se navode najvažnija neriješena pitanja vezana uz dwemere koja se potom analiziraju uz pomoć intervjua i izjava raznih članova tima koji je razvijao igre te se izvlače određeni zaključci.

---

pristupljeno 23. veljače 2019.).

<sup>10</sup> Primjer dugačkoga teksta je King Edward. Internetska je verzija prisutna na sljedećoj adresi: „King Edward“, The Imperial Library, <https://www.imperial-library.info/content/king-edward>, pristupljeno 23. veljače 2019.).

<sup>11</sup> Tekstovi The Elder Scrolls serijala razvrstani po kategorijama mogu se pronaći na: „The books from Morrowind – By category“, The Imperial Library, <https://www.imperial-library.info/books/morrowind/by-category>, pristupljeno 23. veljače 2019.).

<sup>12</sup> Nepouzdan pripovjedač (ili narator) tehnika je kojom pripovjedač (u slučaju videoigre lik ili tekst unutar igre) zbog svoje pristranosti ili neznanja daje netočne ili nepotpune informacije.

<sup>13</sup> Intervju za The Imperial Library (<https://www.imperial-library.info>) u kojem Goodall objašnjava pristup Morrowind tima prema nepouzdanom pripovjedaču uklonjen je s internetske stranice, no kopija intervjua postoji: „The Douglas Goodall interview“, RPG Codex, <https://rpgcodex.net/forums/index.php?threads/why-morrowind-sucked-the-douglas-goodall-interview.10408/>, pristupljeno 23. veljače 2019.

<sup>14</sup> Joshua Wise, *Past the Sky's Rim*, 11.

<sup>15</sup> Tekst „Dwemer Inquiries 2“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

## 2. SIVA TMINA: IZVORI O DWEMERIMA

Putujući kroz svijet Morrowinda, igrači tijekom svoje avanture mogu naići na enigmatične ruševine koje svojom pojavom iskaču iz ruralnoga pejzaža. Svijet *The Elder Scrolls* igara općenito se može opisati kao srednjovjekovna fantazija, zbog čega se visoki metalni tornjevi čiji se interijeri spuštaju duboko u zemlju ne uklapaju. Cijelim putem obasjani električnim svjetlima nalik na fluorescentne cijevi i nekoć očito korišteni za život, ovi su podzemni kompleksi lišeni živih bića, no puni funkcionalnih strojeva i robotskih naprava koje ih još štite od neželjenih gostiju.

Ta očita estetska i tematska nekompatibilnost nije slučajna te ako pronalazak dotičnih ruševina u igrača stvori daljnje zanimanje, igra nudi izvore iz kojih igrač može više naučiti o drevnoj civilizaciji dwemera koja je te ruševine ostavila. Kroz razne knjige, zadatke, misije i razgovore igra tematski uklapa posljedice koje je dotična civilizacija ostavila za sobom u mnoge aspekte igre.

Što se tiče književnih izvora, kroz *The Elder Scrolls III: Morrowind* igrač može pronaći više od dvadeset tekstova napisanih o civilizaciji dwemera te istoimene etničke skupine koja je činila njezino kulturno i političko središte.<sup>16</sup> Problem koji nas koči u razumijevanju dwemera jest razlučivanje istine od fikcije. Naime, više tekstova napisanih o tematici koji se predstavljaju kao izvorne dwemerske legende i folklor zapravo su falsifikati unutar narativa same igre<sup>17</sup>, napisani dvije tisuće godina nakon pada njihove civilizacije. Također nas koči činjenica da su postojeći primarni izvori o dwemerima većim dijelom nečitljivi zbog gubitka znanja dwemerskoga jezika i pisma.<sup>18</sup> Ipak, većina ostalih tekstova međusobno se slaže te u kombinaciji s knjigama iz drugih *The Elder Scrolls* igara ocrtava jasnu sliku.

Igra sadržava i više likova koji se razumiju u pitanja vezana uz

<sup>16</sup> Tekstovi u pitanju su: „Antecedants of Dwemer Law“, „Kagrenac’s Tools“, „Nchunak’s Fire and Faith“, „Nerevar at Red Mountain“, „Plan to Defeat Dagoth Ur“, „Progress of Truth“, „Ruins of Kemel Ze“, „Senilius’ Report“, „The Battle of Red Mountain“, „The Lost Prophecy“, „The War of the First Council“ te bibliografija Maobar Sula i 36 Lessons of Vivec.

<sup>17</sup> Većina tekstova u *The Elder Scrolls* igrama koji nose ime Maobar Sula nisu vjerodostojni. Dvije su iznimke tekstovi Chimarvamidium (koji sadržava istinite elemente) i Azura and the Box (koji je većim dijelom vjerodostojan).

<sup>18</sup> Nečitljivi dwemerski tekstovi pisani njihovim jezikom u Morrowindu su „Divine Metaphysics“,

civilizaciju dwemera te u svrhu istraživanja dwemera vrijedi istaknuti tri lika. To su učenjak Baladas Demnevanni<sup>19</sup>, samoprozvani „pjesnik i ratnik“ Vivec<sup>20</sup> te Yagrurn Bagarn – zadnji živući dwemer<sup>21</sup>. Yagrurn Bagarn najvjerojatnije zna najviše među njima, no nerijetko odbija dati punije odgovore, tvrdeći da određene istine trebaju biti zaboravljene.<sup>22</sup>

Što se tiče daljnjih nastavaka u serijalu, igra The Elder Scrolls IV: Oblivion zbog svog smještaja na drugom dijelu kontinenta nije imala direktne veze sa dwemerima. Ipak, igra je sadržavala tri nova teksta koji su relevantni za ovaj rad.<sup>23</sup> Također je važna igra The Elder Scrolls V: Skyrim koja je dodala devet novih relevantnih tekstova<sup>24</sup> (sekundarni izvori, kao i u slučaju Obliviona) te je sadržavala jedan zadatak za igrača vezan uz dwemere.<sup>25</sup>

Zbog dosad očite fragmentacije znanja o dwemerima kroz više igara te upitnosti određenih izvora predstavljenih u njima, radi potpunosti ćemo također referencirati intervjue, internetske poruke i projekte koje su u službenom i neslužbenom kapacitetu za sobom ostavili članovi tima koji su dizajnirali dotične igre. Nadalje, zbog složenosti The Elder Scrolls svijeta pozvat ćemo se i na druge izvore unutar igara kako bismo bolje objasnili kontekst u kojem su se dwemeri nalazili.

---

„Hanging Gardens“ i „The Egg of Time“.

<sup>19</sup> Nalazi se u gradu „Gnisis“. The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>20</sup> Nalazi se u istoimenom gradu „Vivec“. The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>21</sup> Nalazi se u kompleksu „Corpusarium“. The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>22</sup> Dijalog u pitanju: „Kagrenac je mrtav te vjerujem da njegove teorije moraju umrijeti s njim“. Prevedeno s engleskoga jezika za potrebe ovoga rada.

<sup>23</sup> Tekstovi iz Obliviona u pitanju su „Before the Ages of Man“, „Dwemer History and Culture“ i „The Doors of Oblivion“.

<sup>24</sup> Skyrim tekstovi u pitanju su „Dwarves“ i „Dwemer Inquiries“ serijali, te „Aicantar’s Lab Journal“, „Five Songs of King Wulfharth“, „The Aetherium Wars“, „The Falmer: A Study“, „The Nirnoot Mis-sive“, „The Red Year“ i „The Tale of Dro’Zira“.

<sup>25</sup> Zadatak „Arniel’s Endeavor“. The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

### 3. ŠUMA ZNANJA: POVIJEST I KULTURA DWEMERSKOGA DRUŠTVA

Pojavljajući se na povijesnoj karti svijeta još u vrijeme takozvane meretične ere<sup>26</sup>, dwemeri su od samoga početka bili jedinstveni naspram svih drugih civilizacija. Živjeli su gotovo potpuno odvojeno od drugih društava, gradeći svoje gradove - države pod zemljom.<sup>27</sup> Nisu štovali bogove<sup>28</sup> te su razvijali i koristili tehnologije kakvima se niti jedno drugo društvo na Tamrielu nije tehnološki približilo u sljedećih 3700 godina nakon njihova nestanka<sup>29</sup>. Već je i samo njihovo ime kontroverzno. Dwemeri, nerijetko zvani i patuljcima, zapravo su bili klan vilenjaka nimalo niži od drugih tipova vilenjaka u univerzumu igre. Sama riječ „dwemer“ znači „duboki ljudi“ ili „ljudi dubine“, ovisno o interpretaciji.<sup>30</sup> Kolokvijalni naslov patuljci koji se za njih nerijetko koristi u ljudskim je krugovima došao do ljudi (koji nisu imali mnogo izravnoga kontakta s dwemerima) preko divova<sup>31</sup> kojima su se dwemeri činili niskima.

Meretička era u kojoj se dwemeri prvo spominju je dugo, ali kronološko slabo zabilježeno razdoblje, zbog čega je teško reći kada su se točno dwemeri odvojili od drugih populacija vilenjaka i odselili iz zemalja koje su tradicionalno nastanjivali.<sup>32</sup> Iako se u svijetu često nazivaju zasebnom rasom, određene priče impliciraju kako su dwemeri možda bili pleme chimer vilenjaka koje se politički, a kasnije i kulturalno odvojilo od svojega (prijašnjega) naroda.<sup>33</sup> Tu su hipotezu na internetskim forumima samostalno potvrdili Gary Noonan<sup>34</sup> i Michael Kirkbride<sup>35</sup>, članovi tima koji je dizajnirao Morrowind. Razvivši vlastiti politički sus-

<sup>26</sup> Meretična je era razdoblje koje je prethodilo ljudskom usvajanju pisma. Izvor je tekst prisutan u tekstu „Before the Ages of Man“. The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda game studios.

<sup>27</sup> „Dwemer Inquiries“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

<sup>28</sup> „The Battle of Red Mountain“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>29</sup> „Dwarves“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

<sup>30</sup> „Dwarves“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

<sup>31</sup> Stranica The Imperial Library arhivira objave vezane uz serijal koje članovi The Elder Scrolls tima objave na internetu. „GT Noonan's Posts“, The Imperial Library, <https://www.imperial-library.info/content/forum-archive-gt-noonan>, pristupljeno 23. veljače 2019.

<sup>32</sup> „Before the Ages of Man“, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda game studios.

<sup>33</sup> „The War of the First Council“ i „The Lost Prophecy“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>34</sup> „GT Noonan's Posts“, The Imperial Library, <https://www.imperial-library.info/content/forum-archive-gt-noonan>, pristupljeno 23. veljače 2019.

<sup>35</sup> „Redguard Forum Madness“, The Imperial Library, <https://www.imperial-library.info/content/red-guard-forum-madness>, pristupljeno 23. veljače 2019.

tav kroz meretičku eru, dwemeri su dočekali prvu eru kao zasebna civilizacija te su opstali do sudbonosnoga Rata prvoga vijeća sedamstote godine prve ere, kako se kronološki navodi u igri.<sup>36</sup>

Dwemersko je društvo bilo ustrojeno prema principu zasebnih podzemnih gradova-država kojima su nerijetko vladali kraljevi<sup>37</sup> te visoko cijenjeni znanstvenici koji su se smatrali elitom (titula „oblikovatelj zemlje<sup>38</sup>“). Ti su gradovi imali prisne veze jedni s drugima, s obzirom na to da su dwemeri posjedovali način komunikacije na velike udaljenosti. Neki izvori u The Elder Scrolls igrama nagađaju da se radilo o rasnoj moći telepatije, no iz istih se izvora s našim znanjem izvan igre može zaključiti da je u pitanju najvjerojatnije neka vrsta telefona.<sup>39</sup> Dwemeri raznih gradova nerijetko su surađivali. Radeći zajedno na velikim znanstvenim projektima, za sobom su ostavili razne polemike.<sup>40</sup> Tako, primjerice, možemo naći rasprave o projektima Kagrenaca – jednoga od najvećih dwemerskih znanstvenika.<sup>41</sup> Ipak, dwemerski su gradovi nerijetko ratovali. Gradnja gradova pod zemljom nije bila slučajna odabir, već proračunati potez koji im je osim izolacije od drugih društava i političkih poredaka davao pristup rijetkim metalima i ostalim blagima podzemlja oko čijega su se vlasništva sukobljavali.<sup>42</sup>

Dwemeri su bili vrsni kovači metala, no umjetnički ograničeni jer su dopuštena arhitektonska rješenja i ornamenti u njihovom društvu bili strogo propisani zakonom.<sup>43</sup> Ako u dwemera tražimo znakove umjetnosti, ostatke umjetnosti radi same sebe ne ćemo naći.<sup>44</sup> Ipak, lako je steći dojam da su dizajniranje strojeva i nova matematička rješenja smatrali najvišim oblikom osobne ekspresije. Kada bi se netko iskazao u tim područjima, za to bi bio nagrađen raznim priznanjima i potencijalnim višim društvenim statusom.<sup>45</sup>

<sup>36</sup> „Dwemer Inquiries“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios

<sup>37</sup> „Nerevar at Red Mountain“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>38</sup> „Dwemer Inquiries“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

<sup>39</sup> „The Doors of Oblivion“, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda game studios i „Chimaravidium“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>40</sup> „The Egg of Time“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>41</sup> Yagram Bagran (zadnji živući dwemer) opisuje igraču nečitljivu dwemer knjigu. The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>42</sup> „The Aetherium Wars“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

<sup>43</sup> „Dwarves 1“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

<sup>44</sup> „Dwarves 2“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

<sup>45</sup> „Dwemer Inquiries 2“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

The Elder Scrolls svijet je, ovisno o definiciji boga (što je u kontekstu ovoga svijeta vrlo složena tema), pun raznih božanstava.<sup>45,57</sup> Dwemersko društvo, iako je priznavalo postojanje mnogih bogova, nije štivalo niti jednog od bogova The Elder Scrolls svijeta. Kako u *Morrowindu* piše Vivec<sup>46</sup>: „...dwemeri su prezirali [naša božanstva] te radije štivali svoje bogove razuma i logike.“<sup>47</sup> Usporedba religijskoga i znanstvenoga u dotičnoj izjavi nije slučajna s obzirom na to da su znanstvenici u dwemerskom društvu zaista dobivali posebne društvene uloge. Iako je točna društvena struktura dwemerskoga društva nejasna, postoji implikacija kako su znanstvenici bili aristokracija.<sup>48</sup> Riječ „meritokracija“ u The Elder Scrolls serijalu nikad nije upotrijebljena, no možemo zaključiti kako bi se taj termin mogao iskoristiti da barem donekle opiše dwemersko društvo.

Nakon što su nestali s povijesne pozornice, velik je broj dwemerskih gradova i strojeva (pogotovo autonomnih robota) ostao očuvan. Suprotno svim očekivanjima, u mnogim se slučajevima ne vide nikakvi znakovi propadanja ni nakon tri tisuće godina. Zbog toga je ljudsko Carstvo<sup>49</sup> u svojim granicama proglasilo sve dwemerske predmete državnim vlasništvom te uspostavilo strogu kontrolu nad istraživanjem i izvlačenjem dwemerskih predmeta iz njihovih nekadašnjih gradova.<sup>50</sup> Dwemer roboti ipak se ne mogu naširoko koristiti jer se isključivo nakon što se udalje iz svojega „doma“.<sup>51</sup>

#### 4. SRCE SVIJETA: USPON I PAD DWEMERA

U The Elder Scrolls svijetu mogu se naći konkretne indikacije o postojanju jednoga Boga, no on se (još) nije izravno objavio smrtnicima.<sup>52</sup>

<sup>45</sup> „The Monomyth“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>46</sup> „The Battle of Red Mountain“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>47</sup> Neslužbeni prijevod s engleskoga jezika za potrebe ovoga rada.

<sup>48</sup> „Ruins of Kemel Ze“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>49</sup> U razdoblju u kojem se igre odvijaju, područja koja su nekoć nastanjivali dwemeri pod upravom su Carstva kojim vlada ljudski monarh.

<sup>50</sup> Zadatak u igri „Free New-Shoes Bragor“. The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>51</sup> „Senilius' Report“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>52</sup> „Black Book: Waking Dreams“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.



Zbog toga The Elder Scrolls svijet možemo opisati kao svijet u kojem mudraci još tragaju za višim istinama i konačnim spasenjem na razini višoj od iluzija koje im mnogobrojna manja božanstva nude: „[biti bog i heroj] nije niti približno dovoljno... [moj projekt] služi plemenitom cilju. Iskupljenju cijeloga svijeta.“<sup>53</sup> dok neki spasenje traže u znanosti, a drugi u magiji i mistici<sup>54</sup>, postoje duboke implikacije kako je pravi (zasad neotkriveni) put čista ljubav i žrtva.<sup>55 - 56</sup>

Iako se kroz serijal igara proteže metapriča o finalnom otkrivenju i iskupljenju, za dwemere je najvažnija činjenica da bogovi koji se mogu prizvati i čiji se utjecaj na svijet može fizički osjetiti nisu svemoguć. Jedan od najboljih primjera je autentična dwemerska legenda „Azura and the Box“ u kojoj star i mudar dwemer Nychibal u intelektualnoj igri prevari božicu Azuru, dokazujući da ona nije sveznajuća. U priči ga razjarena Azura ubije te prokune njegovo pleme, no pobijedivši on umire sretan, a njegovo se djelo naširoko slavi. Od svega u dotičnoj priči možda o dwemerima najviše otkriva detalj gdje u svojim posljednjim trenucima prije smrti Nychibal naziva ono čime je uspio nadmudriti božicu „vještina koja me napokon naučila finalnu istinu“.<sup>57</sup> Umirući, Nychibal je okarakteriziran kao „portret mira koji izvire iz zadovoljene žeđi za znanjem“.<sup>58</sup> Kao što je vidljivo iz priče, no i iz drugih već navedenih izvora, dwemersko je društvo bilo usredotočeno na učenje i inovativnost u svrhu nadilaženja raznih aspekata svijeta. Smatrali su kako je trijumf nad (ne)rješivim problemima pobjeda nad iluzijom prirodno-ga prava (hijerarhije).

Razgovarajući s učenjakom Baladasom Demnevannijem, u Morrowindu dobivamo ne samo potvrdu da su dwemeri mrzili ograničenost života i smrt, već i hijerarhiju božanstava. Dwemeri su vjerovali da su svijet i njegov poredak samo iluzija. Nijekajući fenomen (stvari kako nam se čine) kao varku, zaključili su kako je i noumen (stvar sama

<sup>53</sup> Iako je igru The Elder Scrolls: Online napravio drugi proizvođač te je Todd Howard iz glavnoga The Elder Scrolls tima kanonsko stanje dotične igre doveo u pitanje, taj razgovor s likom Sothe Sila služi kao vrlo dobar izravan primjer.

<sup>54</sup> „Progress of Truth“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>55</sup> „Spirit of Nirn, God of Mortals“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>56</sup> „36 Lessons of Vivec, Sermon 35“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>57</sup> Neslužbeni prijevod s engleskoga jezika za potrebe ovoga rada.

<sup>58</sup> Neslužbeni prijevod s engleskoga jezika za potrebe ovoga rada.

po sebi) također iluzija, samo pametnija. Do određene su mjere bili u pravu jer su mnogi zakoni fizike u *The Elder Scrolls* svijetu uvjetovani bogovima koji su žrtvovali svoje moći<sup>59</sup> kako bi uspostavili red u univerzumu<sup>60</sup>. Tražeći nešto najstvarnije što mogu naći, dwemeri su se usredotočili na logiku i znanost kao oruđa kroz koja se mogu uzvisiti i pobjeći od realnosti bitka.

San dwemera o uzvišenju ostao bi samo to – san – da nisu kopajući duboko pod zemljom pronašli najnevjerojatniji mogući predmet – Srce svijeta.<sup>61</sup> Smrtni, tj. ljudski svijet je u *The Elder Scrolls* serijalu stvoren kroz ritualnu žrtvu jednoga od bogova. Ta je žrtva u svojoj svetosti rezonirala s neotkrivenim jednim Bogom, dajući joj snagu stvaranja i čineći srce žrtvovanoga boga jednom od fokalnih točaka postojanja.<sup>62</sup> Dwemeri su pronašavši srce svijeta duboko u vulkanskim spiljama ispod Crvene planine te razotkrili nova polja istraživanja. Manipulirajući srce raznim oruđem, takozvani su „tonalni arhitekti“ izazivanjem određenih vibracija na srcu naučili kako mijenjati svojstva ciljanih predmeta.<sup>63</sup>

U posljednjim godinama prije nestanka civilizacije dwemera uzdigao se cijenjeni tonalni arhitekt Kagrenac kao pionir polja mitopoetičnih sila pri radu sa srcem. Tražeći načine kako bi dwemeri postali besmrtni, Kagrenac je istraživao prirodu božanstva bogova. U *Morrowindu* igrač može naići na nekoliko knjiga napisanih na nečitljivom dwemerskom jeziku. Šturi opisi tih knjiga koje zadnji živući dwemer pristaje dati iscrtavaju zanimljivu sliku. Posljednjih godina prije njihovoga nestanka, dwemeri su međusobno debatirali treba li slijediti Kagrenacove opasne planove.<sup>64</sup> Na kraju je Kagrenacova frakcija pobijedila te su dwemeri krenuli u jedan od najambicioznijih projekata. Odlučili su stvoriti tristo

<sup>59</sup> „The Annotated Anuad“, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

<sup>60</sup> Moguća anticipacija logosa.

<sup>61</sup> „Kagrenac’s Tools“, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

<sup>62</sup> Fanovi serijala zamijetili su kako su u *The Elder Scrolls* mitologiji bogovi više puta stvarali nove aspekte svijeta (tj. razine postojanja) uz određenu žrtvu iz ljubavi. Taj bi žrtveni ritual zazivao svetost s najviše razine postojanja, tj. jednoga Boga. U ovom specifičnom slučaju, dajući svoj život za stvaranje svijeta smrtnika, specifična žrtva boga Lorkhana rezonirala je s najvišom razinom postojanja (jedan Bog). Time je njegovo srce posvećeno i postalo jednom od točaka kroz koje se vječno stvara svijet smrtnika.

<sup>63</sup> „Kagrenac’s Tools“, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

<sup>64</sup> „Divine Metaphysics“ i „The Egg of Time“, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

metara visokoga golema napajanog iz samoga srca svijeta. Taj će golem, mislili su, postati novi bog.<sup>65</sup> Nazvan Numidium te također poznat kao Prvi geštalt i Mjedeni toranj, dwemeri su Numidium smatrali medijem kroz koji će njihov narod dostići apoteozu u nadčovjeka.<sup>66</sup>

Dwemeri i chimeri tijekom povijesti su redovito ratovali. Živeći na istom području, jedni iznad, a drugi ispod zemlje, često su nastajali sukobi zbog ideoloških razlika. Trajni mir uspostavljen je u petom stoljeću prve ere, no nakon što su chimeri otkrili Kagrenacove planove za gradnju Numidiuma, taj mir više nije bio moguć. Došlo je do ideološko-religijskoga sukoba između izrazito antiteistički nastrojenih dwemera i duboko religioznih chimera.<sup>67</sup> Chimeri nikako nisu mogli dopustiti stvaranje novoga profanoga boga. Situacija je eskalirala u intenzivni dvogodišnji rat u kojem su se sile ljudi, chimera i drugih obrušile protiv dwemera.<sup>68</sup> Rat je kulminirao opsadom Crvene planine pod kojom je u sve stresnijim uvjetima Kagrenac radio. Tijekom finalne borbe sedamstote godine prve ere, u jednom su trenutku svi dwemeri jednostavno nestali. I dok neki izvori i povjesničari u *The Elder Scrolls* svijetu tvrde da je to samo puka legenda te da su dwemeri postupno nestajali kroz stoljeća, imamo više vjerodostojnih izvora u *Morrowindu* i izvan igara koji potvrđuju nestanak dwemera u jednom trenutku.<sup>69</sup>

Nestankom dwemera, smatrajući ih hereticima i bojeći se odmazde bogova koje su dwemeri naljutili, svi se klone njihovih ruševina. Crvena planina i okolica bivaju zatvoreni za širu javnost.<sup>70</sup> Numidium ostaje nedovršen sljedeća tri tisućljeća, sve dok ljudsko Carstvo uspješno ne pokorava *Morrowind* te uzima Numidium kao ratni plijen.<sup>71</sup> Numidium biva završen i uključen kako bi opustošio neprijatelje ljudskoga Carstva.<sup>72</sup>

<sup>65</sup> Dijalog posljednjega živućega dwemera Yagrama Bagrama. *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

<sup>66</sup> Iz službenoga intervjua koji je Bethesda tim napravio s fanom serijala: „Skeleton Man’s Interview with Denizens of Tamriel“, *The Imperial Library*, <https://www.imperial-library.info/content/interviews-skeleton-man>, pristupljeno 23. veljače 2019.

<sup>67</sup> „Nerevar at Red Mountain“, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

<sup>68</sup> „The Tale of Dro’Zira“, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda game studios.

<sup>69</sup> Dijalog s Yagramom Bagramom u igri te tekstovi „Kagrenac’s Tools“, „Plan to Defeat Dagoth Ur“ i „The Battle of Red Mountain“. *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

<sup>70</sup> „A Short History of Morrowind“, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

<sup>71</sup> „On Morrowind“, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

<sup>72</sup> „The Arcturian Heresy“, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios.

## 5. NOVI MEDIJ: PROKLETO POSTOJANJE

Nestankom dwemera postavlja se pitanje što im se zaista dogodilo. Kako bismo na to odgovorili, trebamo prvo riješiti pitanje Numidiuma. Za to je ključno razumijevanje snage Numidiuma. Nakon što biva završen i uključen, Numidium samim svojim postojanjem lomi linearno vrijeme na sljedećih tisuću i osam godina. Dotičan događaj dovodi do međusobno isključivih povijesti koje se istodobno zbivaju na raznim dijelovima kontinenta prije nego što se vrijeme opet stabilizira, te kronološke kontradikcije nestaju ostavljajući za sobom nebrojene kontradiktorne činjenice.<sup>73</sup>

U igri Skyrim, jedna kriptična knjiga spominje Numidium kao jedan od „osam tornjeva svijeta“.<sup>74-75</sup> Samo po sebi to ne znači mnogo, no ako se uvažavaju određeni neslužbeni radovi bivšega pisca za serijal, Michaela Kirkbridea, stvari postaju jasnije. On je u više svojih radova objavljenih na internetu pisao o takozvanim tornjevima koji, pojednostavljeno, služe kao točke koje nadilaze smrtni svijet ljudi.<sup>76</sup> Stoga možemo zaključiti po definicijama The Elder Scrolls svijeta kako Numidium uspješno nadilazi zakone smrtnoga svijeta.<sup>77</sup>

Razgovarajući s Yagrumom, zadnjim živućim dwemerom, možemo čuti kriptičan dijalog: „Mislim da je Kagrenac možda uspio našem narodu dati vječni život, ali s neočekivanim posljedicama“.<sup>78</sup> To se može povezati s Baladasovim riječima: „Smatram da su tonalni arhitekti našli način da stvore sveto iz profanoga“.<sup>79</sup> Te dvije izjave možemo povezati s činjenicom da svi dwemer roboti u sebi sadržavaju kristal u kojem se nalazi duša zarobljene osobe koja te robote animira. Stoga možemo postaviti hipotezu kako je u trenutku gubitka rata Kagrenac na brzinu povezo, tj. učinio duše svojega naroda dijelom Numidiuma, nadajući

<sup>73</sup> „Where Were You when the Dragon Broke?“, The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda game studios.

<sup>74</sup> „The Book of the Dragonborn“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

<sup>75</sup> Neslužbeni prijevod s engleskoga jezika za potrebe ovoga rada.

<sup>76</sup> Michael Kirkbride, „Nu-Mantia Intercept, Letter #5“, The Imperial Library, <https://www.imperial-library.info/content/nu-mantia-intercept>, pristupljeno 23. veljače 2019.

<sup>77</sup> „Mythic Dawn Commentaries 3“, The Elder Scrolls V: Oblivion, Bethesda game studios.

<sup>78</sup> Neslužbeni prijevod s engleskoga jezika za potrebe ovoga rada.

<sup>79</sup> Neslužbeni prijevod s engleskoga jezika za potrebe ovoga rada.

se da će ih to spasiti od istrebljenja te jednoga dana uzdići na višu razinu postojanja. Ovu teoriju podupire intervju koji je Bethesda dala nakon izdavanja igre.<sup>80</sup> Daljnja potvrda dolazi od posla koji igrač može odraditi za istraživača dwemera u igri Skyrim. Naime, ako mu igrač pomogne u eksperimentu kojim istražuje nestanak dwemera, dotični gospodin jednostavno nestane tijekom eksperimenta te igrač ubuduće može prizvati njegov duh. Time možemo zaključiti kako dwemeri nisu nestali, već su postali duhovni dio mjedenoga boga Numidiuma.

S obzirom na to da mjed nije posebno snažni metal, postavlja se pitanje kako Numidium može ići u borbu protiv cijelih vojski te kakvo to oružje može rascjepkati linearno vrijeme. Iako službenoga odgovora nema, možemo pretpostaviti kako Numidium ne posjeduje konvencionalno oružje, već koristi tonalnu arhitekturu kako bi poništio bilo kakve sile s kojima dolazi u kontakt.<sup>81</sup> Kirkbride, već ranije spomenuti član Morrowind tima, na internetu je potvrdio da je to točno te tvrdi da je Numidium trenutačno izvan linearnoga vremena i prostora i da će se jednom vratiti s apokaliptičnim posljedicama.<sup>82</sup>

## 6. IMPERIJSKA KNJIŽNICA: ZADNJE BILJEŠKE

Svedemo li povijest dwemerske civilizacije na najosnovniju razinu, radi se o priči ideološki nabijenoga društva koje razotkriva moći nenamijenjene smrtnicima te koristeći ih samo sebe osuđuje na propast. Ova se priča može nazvati tragedijom ili farsom ovisno o sentimentima koje gajimo prema dwemerima. Nakon igranja Morrowinda možemo zaključiti da igra igraču daje mjesta za interpretaciju situacije do određene mjere. Ipak, kao i u svakoj priči koja završi neuspjehom, treba pronaći krivca.

Aluzije prema stvaranju nadčovjeka posvuda su. Dwemeri su konzistentno prikazani kao skeptici najvišega reda. U dwemera se sve moglo preispitivati te ništa nije bilo sveto (osim same dwemerske civ-

<sup>80</sup> Iz službenoga intervjua koji je Bethesda tim održao s obožavateljem serijala: „Skeleton Man’s Interview with Denizens of Tamriel“, The Imperial Library, <https://www.imperial-library.info/content/interviews-skeleton-man>, pristupljeno 23. veljače 2019.

<sup>81</sup> „Michael Kirkbride’s Posts“, The Imperial Library, <https://www.imperial-library.info/content/forum-archives-michael-kirkbride>, pristupljeno 23. veljače 2019.

<sup>82</sup> Michael Kirkbride, „c0da“, <https://www.c0da.es/t/c0da>, pristupljeno 23. veljače 2019.

ilizacije koja je bila strogo segregirana i uređena). Ne vjerujući da ih tradicija može išemu naučiti, doslovno su se izolirali od svijeta i zatvorili u svoje podzemne gradove. Kako bi stvorili jačega, novoga čovjeka, tražili su kroz tehnologiju i znanje načine da dominiraju prirodom. Među ostalim, eksperimentirali su i na drugim etničkim skupinama. Tu treba navesti primjer falmera, robova koje su dwemeri oslijepili najvjerojatnije u pokušaju otkrivanja veze između „iluzije stvarnosti“ i vida.<sup>83</sup> Ipak, najveća aluzija prema nadčovjeku je mjedeni bog Numidium.

Numidium je bio stvoren kako bi odbio, tj. neutralizirao sve istine ovoga svijeta. Time je trebao osloboditi dwemere od ograničenja ovoga života te učiniti njihove duše besmrtnima. Mislili su da će tako moći stvoriti novi, bolji bitak. Dwemeri su svojim znanstvenim umijećem uspjeli stvoriti oružje kojim su stvarnost srušili na koljena, no do apoteoze nad samu stvarnost i stvaranja novoga svijeta nije došlo. Pokrenut tuđom žrtvom (čije je srce postalo srcem svijeta) bez razumijevanja ljubavi potrebne za čin žrtve, Numidium nije znao stvarati.

Tu se skriva jedna važna kritika ideje nadčovjeka; snaga nije dovoljna sama po sebi, a fantazija o nadčovjeku dolazi iz odbijanja svijeta te završava u rušilačkoj mržnji. Ponašanje dwemera možemo na kraju krajeva nazvati djetinjastim putem vječnoga buntovnika koji odbija odrasti. I dok se o najboljem načinu djelovanja u svijetu može debatirati, početna točka mora biti prihvaćanje svijeta s ljubavlju i nastavljanje s proaktivnim stavom, a ne pakosno zatvaranje u samoga sebe jer će nam ta pećina, kao i Numidium dwemerima, postati vječni vlastoručno sagrađeni pakao.

## 7. ZAKLJUČAK

U ovom smo radu povezali raštrkane činjenice i filtrirali varljive izvore kako bismo stvorili sliku o dwemerima. Mozaik koji smo dobili jedan je o civilizaciji antiteista u svijetu u kojem bogovi postoje. Potpunim odbijanjem svijeta i objektivne stvarnosti dwemeri su htjeli kroz vlastitu kreaciju uzdići sami sebe i stvoriti novi savršeni svijet. Ipak, nakon što su se povezali s Numidiumom, jedino što je taj nezaustavivi mjedeni bog mogao bilo je uništavati. Za koga ili za što – nije bilo važ-

<sup>83</sup> „The Falmer: A Study“, The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda game studios.

no. Usko povezujući antiteizam i žudnju za stvaranjem nadčovjeka, *The Elder Scrolls* serijal duboko kritizira oboje. Dok se igrač šeće kroz napuštene hodnike dwemerskih gradova, sudbina dwemera služi kao znak upozorenja kuda vodi njihov put. Misleći da su sami sebi dostatni, sirovom su moći jedino postigli svoje uništenje.

### **The Elder Scrolls III Morrowind: The Dwemer and antitheism**

**Abstract:** Through the prism of *The Elder Scrolls* fictional universe, this work explores the theme of antitheism. Even though *The Elder Scrolls* is a series of video games, the complexity of the world presented therein is daunting. Thus, this work chooses to focus on the culture and the belief system of the dwemer civilization and the situation which lead to their downfall from the world stage within the context of the video game world.

**Keywords:** *The Elder Scrolls, Morrowind, video games, atheism, antitheism, religion, overman*

### **Bibliografija**

Joshua Wise, „Past the Sky’s Rim – *The Elder Scrolls* and Theology“, Gray Matter Books (2014)

*The Elder Scrolls: A Promise Unfulfilled – Complete Elder Scrolls Documentary, History and Analysis*, Indigo Gaming, 2018.

*The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda game studios

*The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda game studios

*The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda game studios

*The Elder Scrolls Online*, Zenimax online studios