

ISSN 1505-8476

# informator



nr 185  
październik 2004

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

## IMAXOWY HALLOWEEN 3D

Będąc niedawno w stolicy – po raz kolejny połączyłem się na wizytę w IMAX-ie. Nie miałem początkowo takich planów, ale skusiła mnie najnowsza oferta tego eksperymentalnego kina: krótkometrażowy trójwymiarowy horror *Tajemnice nawiedzonego zamku*.

Była to typowa oferta na Halloween. Czysto techniczna ciekawostka, ale sprowokowała mnie ona do kilku refleksji...

Rzecz dzieje się w nawiedzonym domu: cmentarz, księżyc, bezlistne konary, neogotyckie gmaszysko, maskarony, podziemia, szkielety, diabły etc. I zero strachu.

Z dwóch, chyba, powodów.

Film był typową zabawą 3D, obliczoną głównie na trójwymiarowe efekty specjalne. Chwilami przypominał wręcz jazdę kolejką grozy w wesołym miasteczku! Tu zresztą zaobserwowałem ciekawe zjawisko fizjologiczne: złudzenie ruchu odczuwane było tylko przy wolniejszych jazdach kamery – w scenach pędu błędnie nie dawał się oszukać (brak było pewnie pędu powietrza etc.)

Notabene ponoć już kiedyś nakręcono trójwymiarową wersję *Frankensteina*, gdzie główne atrakcje polegały na ujęciach typu: szalonemu naukowcowi przewraca się wózek z kawałkami ciała – i masa owych podrobów leci na widza.

Ale też – owe „starohorrorowe” akcesoria (ponure domostwo, nietoperze, księżycowa poświata) chyba się już na tyle skonwencjonalizowały, że dziś pojawiają się jedynie w parodiach.

Jednak – jeśli jeszcze kiedyś skuszę się na wizytę w IMAX-ie – to raczej wybiorę program w rodzaju prezentacji podwodnego świata rafy koralowej czy ośnieżonych szczytów górskich...

Jeszcze a’ propos nawiedzonych domostw. Już po powrocie do domu zaliczyłem wreszcie horror, który umknął mi w kinie. *Inni* – bardzo stylowa i pełna klimatu opowieść o domu, w którym straszy. Hiszpańskiemu reżyserowi udało się tu sztuka, zdawałoby się, już niemożliwa: te wnętrza naprawdę przytłaczają, wcale nam nie jest do śmiechu!

Jednak zadziałały tu dwie rzeczy: w scenografii nie było przeładowania (kadry przywodziły raczej na myśl obrazy holenderskich mistrzów), a sama opowieść poprowadzona była z autentycznym nerwem (choć, po *Szóstym zmyśle*, domyślałem się pointy – tak zaskoczyć widza można tylko raz!). Kolejny przykład owocnego mariażu: hollywoodzka perfekcja – europejska stylistyka.

Ucieszyła mnie zatem wiadomość, że jakiś najnowszy film Alejandro Amenabara został wystawiony do nieanglojęzycznego Oscara (odtrąconym kontrkandydatem był najnowszy Almodóvar!).

Co zaś do samego Halloween... Gdy za licealnych czasów kupowałem w jakiejś słupskiej księgarni zbiór opowiadań Bradbury’ego *K jak Kosmos* (nie wiedząc nawet zresztą, jak wielkiego pisarza właśnie odkrywam!) – zwróciłem uwagę na, wymienioną w jednym z opowiadań, wigilię Wszystkich Świętych (takiego określenia użył tłumacz!); z niczym zresztą (tzn. z żadnymi zwyczajami) mi się owo święto absolutnie nie kojarzyło.

Dziś Halloween zaczyna na dobre gościć w naszych realiach. Nie mam nic przeciwko temu świętu w kolorystyce USA, ale do klimatu RP niezbyt mi ono jednak pasuje (aczkolwiek wolę je od uroczystego fetowania kolejnych rocznic bolszewickiego puczu przeciw krótkiemu epizodowi rosyjskiej demokracji...).

I to tyle w tym horrorowym wstępniaku – życzę interesującej lektury „Informatora” oraz (tym, co się wybierają) udanego Nordconu!

Jan Plata-Przechlewski

W numerze:

- **ZAHCON 2004** (dubeltowa relacja)
- **SZMATA W EKRAN** (nowa rubryka)
- **5 BRZYTEW KRUEGERA**

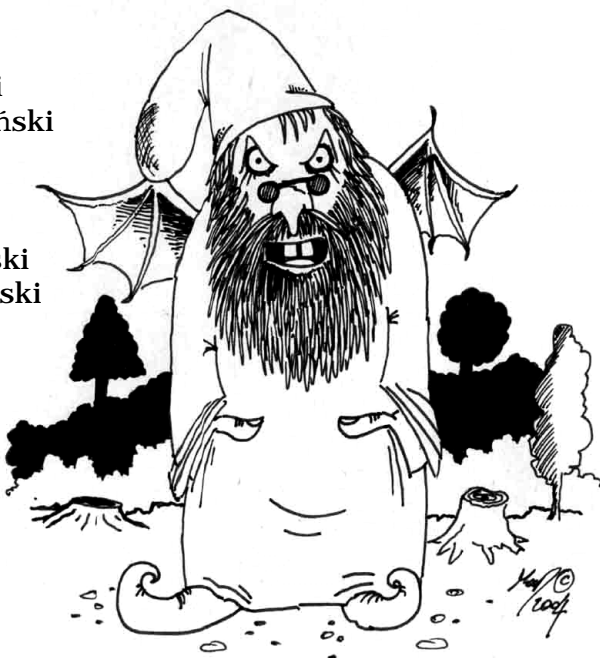
# URODZINY

**DRODZY GRUDNIOWCY!**

**Urodziliście się w miesiącu  
Nordconu i Świętego Mikołaja  
– tyle szczęścia chyba  
wystarczy...**

Redakcja "Informatora"

- 2 Bernhard Mischka
- 4 Lance Oszko
- 8 Mariusz Czach
- 9 Tomasz Świdorski
- 12 Krzysztof Leszczyński
- 13 Piotr Terszel
- 14 Ewa Białolecka
- 24 Elżbieta Kotlarek
- 25 Adam Lewandowski
- 30 Bartosz Michałowski
- Agata Słomińska



## PAŹDZIERNIKOWE POSIEDZENIE ZARZĄDU GKF

Odbyło się w dniu 17.10.2004 r. Ważniejsze z poruszanych spraw:

### I. SPRAWY ORGANIZACYJNE

1. Zarząd w wyniku głosowania zatwierdził regulaminy: klubowej strony www i list dyskusyjnych GKF.
2. Koordynator Nordconu 2004 przedstawił sprawozdanie ze stanu przygotowań do imprezy.

### II. SPRAWY PERSONALNE

#### 1. Zmiany funkcyjne

Przedstawiono nowy Zarząd EKFT „First Generation: prezes Elżbieta Kotarek, wiceprezes Janusz Piszczek, skarbnik Mariusz Czach, kwatermistrz Andrzej Lisowski. Jarosław Pawłowski zrezygnował z pełnienia funkcji skarbnika KL Angmar; tymczasowym skarbnikiem został Adam Cetnerowski.

#### 2. Rozpoczęcie stażu kandydackiego

ANGMAR Grzegorz Dębski, Katarzyna Grabowska, Aleksander Deptuła  
BRETHREN Bartosz Pietrzak

#### 3. Zakończenie stażu kandydackiego

ANGMAR Patryk Wierzbowski

#### 4. Skreślenie z listy członków GKF osób zalegających ze składkami za II kwartał br.

ANGMAR Jakub Janc, Klaudiusz Zdziebłowski, Łukasz Walijewski  
BRETHREN Marcin Makołowski, Beata Makołowska, Maciej Bulanda  
FIRST GENERATION Wojciech Segiet  
ORDO Lech Uglicz  
SNOT Błażej Rajkowski, Andrzej Łuczyński, Łukasz Żrodowski.

### III. SPRAWY FINANSOWE

Skarbnik GKF przedstawił informację o stanie finansów Klubu i stany subkont KL.

### IV. PRACA KOMISJI REWIZYJNEJ

Planowane do końca listopada kontrole:

- Dział Gier Fabularnych
- Dział Gier Karcianych
- Dział Kolportażu

### V. IMPREZY

Plan imprez na najbliższy okres:

- 06.11.2004 r. (sobota) ANGMAR PARTY – impreza dla członków GKF (Maciuś I)
- 07.11.2004 r. (niedziela) turniej Warhammer Fantasy Battle (Maciuś I)
- 14.11.2004 r. (niedziela) turniej Lord of the Rings (Maciuś I)
- 21.11.2004 r. (niedziela) turniej Warhammer 40000 (Maciuś I)
- Turniej Gier Strategicznych CATBAT – połowa listopada (III LO Gdynia)

# Zahcon 2004

## Forty, kozy i niespodzianki

Tegoroczna, okrągła i piąta już edycja Zahconu odbyła się w dniach 1-3 października tam, gdzie zwykle – w Fortcie Żółkiewski IV w Toruniu. Atrakcji nie brakowało, chociaż Zahcon należy do konwentów, na które trzeba chcieć i móc przyjechać – innymi słowy, raczej nie wchodzi się tam z ulicy, co jest bardziej możliwe w przypadku gdańskiego Teleportu czy krakowskiego ConQuestu.

Bardziej właściwe było by być może sformułowanie „pod Toruniem” – fort zlokalizowany jest w dość znacznej odległości od centrum miasta, czemu nie trudno się dziwić, skoro stanowił część pierścienia obronnego miasta. Niezmotoryzowanym konwentowiczom pozostało jedynie zamówienie taksówki lub skorzystanie z autobusu. Pierwsza możliwość jest godna polecenia, zwłaszcza, że opłaty za kurs okazały się niewysokie, natomiast przed autobusami należy ostrzec – mają niebezpieczną tendencję do bardzo gwałtownych zrywów i hamowań, co dla pasażerów, szczególnie podróżujących z dużym bagażem, jest zwyczajnie irytujące.

Te drobne niedogodności nie okazały się jednak wystarczającym środkiem odstrasżającym dla ponad trzech setek miłośników fantastyki, którzy stawili się na konwencie. Rejestracja przebiegała bardzo sprawnie i szybko, zaś miejsce w sali sztabowej – czyli sypialnej – było wykorzystane całkowicie. Pomimo pewnej niewygodności związanej z nocowaniem, należy zapisać coś na plus – ostrzeżenia o przejmującym zimnie panującym w fortcie okazały się w tym roku szczęśliwie przesadzone.

Regułą jednak jest, że konwent fantastyczny nie pozostawia dużo czasu na sen. Tak było też i tym razem – przygotowane zostały niezliczone wręcz prelekcje, w tym poświęcone nowym polskim RPG „Crystallium” i „Wolsung”, jak też takim klasykom, jak prowadzenie gry w systemie „Cyberpunk 2020”. Niestety, poza pewnymi wyjątkami, prelekcje nie były zbyt oblegane – częściowo zapewne dlatego, że było ich zbyt dużo w przeliczeniu na liczbę odwiedzających, a częściowo dlatego, że starzy wyjadacze konwentowi najlepiej bawią się we własnym gronie, nie zaś na jakiś nudnych prelekcjach.

Nie samymi prelekcjami człowiek żyje. Niemal nieprzerwanie działał pokój, w którym każdy miał okazję spróbować swoich sił w „Mare Nostrum” czy „Grze o Tron”. Prawdę mówiąc, niektórych ciężko było stamtąd oderwać do bardziej odpowiedzialnych zadań, tym niemniej nie ulega wątpliwości – na Zahconie się też grało. Odbyły się też zaplanowane konkursy, zarówno gier karcianych lub planszowych, jak też konkurs wędrowczy, czy też... jajeczny. I dzięki niemu wiem już, po co rzuca się jajkiem nad chałupą. No i kalambury.



Nie zapominajmy o kalamburach (zarówno tych wpisanych w program, jak i nieoficjalnych, nocnych.)

Piątkowa noc minęła spokojnie, jeżeli nie liczyć dobiegających z głębi prochowni dziwnych odgłosów. Być może były to duchy pruskich żołnierzy, ale zachodzi też podejrzenie, że fort został nawiedzony przez poltergeista.



Nie ustalono też, czy kozy, poprzedniego dnia witające przybywających radosnym meczeniem z fosy przy bramie, spłoszone zostały tymi odgłosami, czy raczej niewybrednymi żartami pewnego krasnoluda.

W sobotnie południe podest w centrum fortu rozbrzmiał odgłosami sporów i politycznej agitacji. Nie była to jednak debata prezydencka (ta odbyła się we właściwym miejscu, czyli za oceanem), lecz polityczny LARP, który zgromadził zresztą zarówno licznych uczestników, jak i rozbawioną publiczność. Za to kilka godzin później w tym

samym miejscu można było obserwować potulnie ustawionych w sznurek ludzi, w którym z rzadka tylko następowało poruszenie, np. gdy ktoś usiłował odzyskać należne mu miejsce w kolejce lub gdy przechodził Andrzej Pilipiuk z szablą i rogiem (niestety, nie skorzystał z propozycji wzięcia udziału w toczącym się PRL-owskim LARPie „Kolejka”, nawet po zaproponowaniu roli komisarza partii). Nad porządkiem i spokojem czuwał specjalny, jednoosobowy oddział ZOMO.

Program LARP był zresztą najbardziej zauważalną częścią programu Zahconu, m.in. dzięki pojawieniu się silnego składu miłośników AirSoft Gun, którzy przybyli do fortu ze stosownym wyposażeniem: mundurami, kamizelkami i ASG-owymi replikami broni. Pozwoliło im to szturmem zawojować wszystkie militarnie zorientowane punkty imprezy, dla przykładu LARP Aliens vsrsus Predator, czeczeński czy też niespodziankowy LARP w środku postnuklearnej zimy. Trzeba przyznać, że widok obwieszanej giwerami grupy idącej głównym korytarzem fortu robił wrażenie. Zaś ten, kto widział Rhotaxa przebranego za królową Obcych, czy Gerarda Heime robiącego pas szachidzki, nigdy nie zwątpi w inwencję graczy RPG.



Wymienienie wszystkich atrakcji, jakie spotykają przybyłego (lub przybyłą) na Zahcon przekracza możliwości tego reportażu. Każdy fantasta znajdzie coś dla siebie, nie mówiąc o tym, że jest to wspaniała okazja na osobiste poznanie ludzi, z którymi do tej pory jedynie wymieniało się poglądy czy pomysły.

Zapraszam na Zahcon 2005!

*Sebastian M. Lenartowicz*



## Larpiasta relacja z Zahconu 2004

Na Zahcon pojechałem dla LARPów. Wraz z zespołem osób, który okazał się równie niebezpieczny i uzbrojony, co żeński, postanowiliśmy w końcu pograć sobie za wszystkie czasy i zobaczyć, jak inni "to" robią. Dlatego nie widzieliśmy żadnej prelekcji, konkursu czy klasycznych sesji. W Toruniu zebrali się przedstawiciele BoB, PB, KPPB, KPS i RAI. Celowo nie podaję kryptonimów – ze względu na bezpieczeństwo operatorów.

Zanim przejdę do naszych doświadczeń, kilka drobiazgów. Konwent podobno był utrzymany w jakimś klimacie, ale klimatu Fortu IV nic nie było w stanie zagłuszyć. Pierwszy raz byłem w tym miejscu i naprawdę jestem pod wrażeniem. Lokalizacja konwentu naprawdę "robi" – grube mury i bunkry w zielonych wzgórkach płaczą się pod ziemią, zapewniając masę miejsca i niesamowity klimat.

Mniejsze wrażenie robi regulamin, sensowność niektórych jego punktów i wcielenie ich w życie. Domyślam się, że tzw. "rzeczywistość konwentowa" to milczące przyzwolenie wszystkich na zakaz wnoszenia i używania alkoholu pod warunkiem, że specjalnie nikt nie będzie się czepiał. Ale regulamin, napisany "z jajem", mimo wszystko pozostaje dla mnie rozporządzeniem. Pewnie wyszedłem na frajera – choć i tak dobrze się bawiłem.

Podobny absurd zaskoczył mnie po wejściu na korytarze konwentu – przerażające repliki broni na kulki 6 mm doczekały się niemal własnego punktu regulaminu zakazującego ich używania, a jednocześnie chłopcy chodzący z obnażonymi mieczami pod pachą (jeden prawie zadłgał nam w ten sposób operatorkę), lub z obnażonymi nożami czy sztyletami, stanowili widok całkowicie normalny. Ciekawe też, że żaden z nowo poznanych posiadaczy repliki typu airsoft nie zabrał ze sobą gogli, za wyjątkiem kilku znajomych "z branży" spotkanych w piątkowy wieczór.

Dlaczego zaczynam tak niemilo? Ano dlatego tylko, że uczestnicząc w 4 LARPach na tym konwencie, przynajmniej na dwóch z nich można było bez większych problemów wpasować mechanikę gry do użycia tych replik. Pozostaje mieć nadzieję, że następnym razem większa część mistrzów gry będzie otwarta na ten typ zasad, odciążając samych siebie w robocie mistrzowania i zajmując się samą fabułą i udzielaniem informacji.

Zgodnie z programem, LARPów było 16. Ile się odbyło naprawdę, nie wiem – w piątek wzięłem udział w jednym ("Bunkier 2") a w sobotę – w trzech, z których jeden nie był ujęty w planie. LARP piątkowy zaintrygował nas brakiem uprzednio podanych zasad i brakiem postaci, które mieliśmy sobie wymyślić – uczyniliśmy to, jednak najwidoczniej nasze postacie nie pasowały do ogólnej koncepcji. Nieco nieprzyjemnym akcentem okazało się także wyjaśnienie, że ta gra jest jedynie castingiem dla jakiegoś innego, bodajże wilkołaczego LARPa, który miał się odbyć później. Biorąc pod uwagę fakt, że korespondowaliśmy z twórcami już ponad tydzień wcześniej, rezerwując sobie miejsca, że przyjechaliliśmy z Trójmiasta do Torunia różnymi środkami komunikacji, byle tylko wylądować w piątek wieczór na grze – jest to „nieco” lekceważące. Tym bardziej że nie było o tym wzmianki w informatorze ani na stronie konwentu.

Sobotni – pierwszy w kolejce – LARP autorstwa an\_ge, którego tytułu nie pomnę, wywarł na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Zrobiony na starych zasadach, z ciekawą fabułą i niewielką, lecz "wkręconą" ilością graczy, zrobił też wrażenie na operatorkach KPPB i KPS (dotąd grających czyste terenówki), a mnie przypomniał, że siła fantazji i wyobraźni pozwala na naprawdę wiele, jeśli ma się dobrego Mistrza Gry. an\_ge jest talentem w zakresie pisania i prowadzenia takich gier – pomna nauczki, jaką dał nam LARP piątkowy, przygotowała się, opracowała postacie, teren i zasady. Po wszystkim zrobiła też krótkie "wyprowadzenie" i omówienie całej gry – naprawdę zastużyła na brawa.

Jednocześnie rozgrzała nas na programowy LARP "10 stopni w skali Richtera", który zainteresował nas głównie ze względu na nietypowy świat – współczesna Rosja, a właściwie Czeczenia, i intryga kryminalno-polityczna. Przygotowany przez Gosię i Remiego Tkacza oraz Marka Szymańskiego scenariusz wywarł zdecydowanie pozytywne wrażenie. Gracze odpowiednio "sfilimowani" (cytuując koleżankę), bliska tematyka (te rosyjskie dialogi) i klimat miejsca sprawiły, że choć dostaliśmy marginalne role, z przyjemnością (no, powiedzmy: z satysfakcją) staliśmy na perymetrach w czasie, gdy najciekawsze działo się w samym bunkrze – przesłuchania, intrygi i próba wyciągnięcia informacji. Przyjemności z gry nie zepsuło nawet symulowane starcie końcowe – podczas którego obowiązywał zakaz użycia replik, a gracze nie mieli gogli. Odgrywanie Specnazu, tak bliskie operatorom i sympatykom PolitBiura, było nagrodą za wszelkie niewygody. Świetne postacie innych graczy, zagrane z pomysłem i dużą dawką rozsądnej improwizacji, wprowadziły taki klimat, że jeszcze długo przeżywalimy to potem w knajpie. Ze smaczków wspomnieć warto choćby pomysł odgrywanego Kapitana gracza, który zaczął molestować żeńską część załogi Specnazu i trzeba było go uspokoić, zanim zrobiłaby się afera albo wprowadzenie postaci byłego specnazowca – najemnika "Wołka", który "prawdziwym sk...synem był..." – aż biedny Mistrz Gry upewniał się, czy do gry nie przystąpił po stronie czeczeńskiej jakiś psychol. Jednocześnie atmosfera wśród samych graczy była ciepła i życzliwa – do tego stopnia, że kiedy na molestującego dowódcę naskoczyła operatorka KPPB w iście wojskowym stylu drąc się: "Czy ja jestem twoją własnością? Gdzie z łapami?" (wersja delikatnie ocenzurowana, ale tylko trochę), chwilę później usłyszałem naprawdę miły tekst:

Dowódca: "Spokojnie, ja tylko gram"

Op. KPPB: "Spokojnie, ja też..."

Mistrz Gry wyraźnie był obecny na polu, i mam tylko nadzieję, że odpoczął później po tym stresie – bo naprawdę przejmował się robotą i drobiazgami, które słusznie doceniał jako najistotniejsze. Współpraca z nim i "iście mu na rękę" było prawdziwą przyjemnością. Dobrze, że zrobił też – podobnie jak an\_ge – odprawę po całej grze, co pozwoliło zorientować się wszystkim w akcji.

Bezspornie była to jedna z najlepszych gier, w jaką grałem w tym roku – jeśli nie znacznie dłużej. To, że nie mogliśmy użyć broni, było tylko drobną niedogodnością, a fakt, że zginąłem, odbieram jako naturalną kolej rzeczy. Mam nadzieję, że będę mógł jeszcze kiedyś zagrać u Tkaczów i Szymańskiego w po-dobnych klimatach i że wezmą pod uwagę tę drobną prelekcję, jaką pozwoliliśmy sobie po LARPie zapodać w ramach wymiany doświadczeń w zakresie mechaniki. Toruńskie środowisko LARPowców zdecydowanie przypadło nam do gustu.

Gra Alien vs Predator, która odbyła się jako ostatnia tego dnia, skończyła się dla mnie szybko. Przynam, że poszedłem z ciekawości, ale idea walki turowej nie sprawdziła się do końca dla tak dużej liczby graczy. Nie znaliśmy za dobre zasady, Mistrz Gry był jeden, i choć pomysł i zaangażowanie graczy było ciekawe, to jednak wpuszczenie do jednego labiryntu Obcych, Predatorów i dwóch konkurencyjnych grup żołnierzy nie zwiastowało niczego innego, jak jatki. Jak skomentował to anonimowy operator RAIu, żyjemy w epoce telefonów komórkowych i tradycyjne metody stołowe w takich przedsięwzięciach (na taką liczbę osób) są nieco zbyt pracochłonne dla jednego tylko koordynatora gry. Dla samego jednak zobaczenia Rhotaxa jako Obcego warto było pójść na tę grę. Trzeba też uczciwie przyznać, że sposób prowadzenia Chrisa na pewno robiłby wrażenie podczas LARPa na mniejszą liczbę osób zebranych w jednym miejscu (jak LARP an\_ge) lub podczas klasycznego stołowego RPG. Po prostu – założenia gry, liczba graczy i miejsce aż prosiły się o wejście z zasadami w erę telefonów komórkowych.

Nie byłem na LARPach L5K, nie byłem na LARPach WoDowskich i kilku innych, ciekawie brzmiących i zapowiadających się na przynajmniej ciekawe doświadczenia. Powodów było kilka, wszystkie prozaiczne – przyjechałem z zespołem ludzi, którzy po raz pierwszy brali udział w konwencie fantastyki lub w prawdziwym, klasycznym LARPie; chodziłem spać około 05.00 rano\*; korzystałem z faktu spotkania starych znajomych i po prostu wypoczywałem, przez co na przykład nie zrealizowałem

w końcu żadnego własnego LARPa. Myślę jednak, że to, co wybraliśmy i na co się natknęliśmy się w trakcie konwentu, świadczy, że Zahcon 2004 od strony gier Live Action Role Playing naprawdę zasługuje na polecenie. Pozytywnie zakręcenii ludzie, miła atmosfera, fakt, że po wejściu na teren konwentu szukaliśmy, nie zaglądając do informatora, jakiegoś LARPa jedynie kilkanaście minut – wszystko to naprawdę zaskakiwało. Korytarze wydawały się nieco pustawe, a sporo uczestników było dosyć młodych, ale nie przeszkadzało to w dobrej zabawie i znalezieniu odpowiedniej gry.

Nikt z zespołu nie uważał weekendu za stracony, odpoczęliśmy psychicznie. A biorąc pod uwagę fakt, że każde z nas wydało na wzięcie w nim udziału łącznie od 100 do 200 złotych (paliwo lub bilety i wjazd na konwent) – już to tylko jest dostateczną rekomendacją na przyszły rok. My tam w każdym razie będziemy.

Kret (www.gildia.com)

\* Trzeźwy, żeby nie było wątpliwości. Prowadziłem samochód. Generalnie nikt z zespołu RAI-PB-KPPB-KPS nie pojawił się na konwencie pod wpływem alkoholu, co naprawdę nie jest takie oczywiste w świetle tzw. "rzeczywistości konwentowej" i faktu, że nie jesteśmy bynajmniej abstynentami.

## Fantastyczne rozczarowanie

Witając, zgodnie z zapowiedzią, gościnną ziemię lubelską już po raz drugi w tym roku (po wrześniowej sesji na UMCS, poświęconej związkom obiegu kultury i literatury wysokiej i popularnej, o czym informowałem uprzednio), przebywałem w dniach 11–13. 10. 2004 r. w Kazimierzu Dolnym nad Wisłą. Tym razem byłem tam na zaproszenie Katedry Literatury Oświecenia i Romantyzmu KUL-u – organizatora sesji *Literatura współczesna wobec romantyzmu*. Z niejakim smutkiem muszę jednak przyznać, iż spotkanie to miłośników fantastyki raczej rozczarowało niż ucieszyło. Owszem, poruszano wiele tematów z kręgu recepcji motywów romantycznych we współczesnej literaturze, jednak poza referatem piszącego te słowa (*O recepcji romantycznych motywów wampirycznych we współczesnej literaturze i sztuce*) nieomal nikt nie pokusił się o przywołanie romantycznej fantastyki. A byłoby wszak w czym wybierać, biorąc pod uwagę choćby groteskowo-makabryczne humoreski Ludwika Sztyrnera, których refleksy można odnaleźć w miniaturach Grzegorza Janusza, bądź przywoływaną w dylogii Andrzeja Pilipiuka (*Kuzynki* i *Księżniczka*) legendę o Sędziwoju. Z niejakim zaskoczeniem należy również odnotować fakt pominięcia zjawiska „czarnego romantyzmu” i jego wpływu na współczesną literaturę, podobnie jak brak refleksji nad rozważaniami Pani prof. Marii Janion, której zasługi w postrzeganiu naszego romantyzmu w perspektywie europejskiej i jego ciągłości we współczesnej literaturze są nie do podważenia.

Jedynym wyjątkiem był referat Marty Cywińskiej-Dziekońskiej (Uniwersytet w Bydgoszczy) *Między romantyzmem a surrealizmem. Rojenia i sny w prozie Stefana Grabińskiego*, „zahaczający” o fascynacje naszego „polskiego Poego” „odmiennymi stanami świadomości”. I w tym przypadku jednak nie czułby się usatysfakcjonowany ktoś, kto chciałby dowiedzieć się czegoś więcej o demonach techniki, jakże często obecnych w nowelistyce Grabińskiego. Miejmy nadzieję, iż kolejna sesja, zapowiadana przez Uniwersytet Opolski na grudzień, a dotycząca obecności motywów religijnych we współczesnej kulturze i literaturze, będzie bardziej dla miłośników fantastyki interesująca.

Ponieważ jednak sprawozdanie to mogłoby pozostawić odczucie niedosytu, a skromność, nakazująca pomijanie własnego wystąpienia byłaby fałszywa, przeto – zamiast streszczać je – pozwalam sobie zaprezentować je w całości\*.

Adam Mazurkiewicz

\* ukaże się w specjalnym numerze "Informatora"



## Tsunami

czyli konwent konwentowi nierówny

Nie potrzeba rozwlekłych wstępów, by stwierdzić, że wielbiciel fantastyki zazwyczaj jest także fanem mangi i anime. Fantaści chętnie obejrzą anime na konwencie poświęconym fantastyce ogólnie, otaku natomiast na inne przejawy kultury popularnej często patrzą okiem raczej niechętnym.

O to, czy japońską sztukę animacji można bezwzględnie zaliczyć do fantastyki, można by się długo spierać. Z pewnością należy do tej dziedziny klasyka, jak *Ghost in the Shell* czy *Akira*. Otaku woła jednak organizować konwenty czysto mangowo-animowe, a jeśli pojawiają się na owych jakieś elementy szeroko pojętej fantastyki, koniecznie muszą pochodzić z Kraju Kwitnącej Wiśni. Na tym polega jednak specyfika środowiska fanów japońskiej kreski.

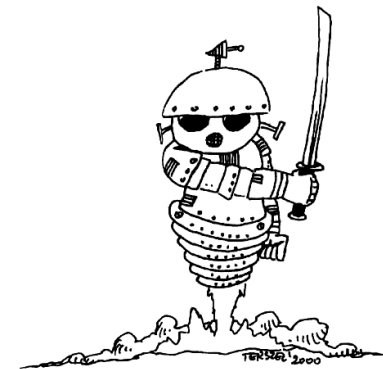
Wielbiciele mangi i anime nazywają samych siebie fandomem, podobnie jak my. Komiksy i filmy animowane z Japonii są w Polsce zjawiskiem stosunkowo nowym, młody (pod względem czasu istnienia i średniej wieku fanów) jest także mangowy fandom, a co za tym idzie – niedoświadczony w kwestii urządzania imprez.

30 sierpnia wybrałam się na mangowy konwent Tsunami. Przy wejściu dostałam identyfikator składający się z karteczki z napisem „uczestnik” oraz szpilki. Konwent odbywał się w Młodzieżowym Domu Kultury, miejsca na atrakcje było sporo, gorzej z samymi atrakcjami... Szczaćkawa ilość prelekcji. Kilka konkursów nie odbyło się z powodu braku chętnych. Nic dziwnego zresztą – dopuszczanie nieograniczonej liczby uczestników, kiedy nagrodę przewiduje się jedną, i to w postaci pirackich CD, które większość fanów jest w stanie zdobyć sama, nie zachęca do wysiłku. Na samym konwencie znajdowało się kilka zasługujących na uwagę stoisk z niedrogimi mangowymi gadżetami, zapewnienie nagród nie było więc zadaniem ponad siły organizatorów.

Konkurs karaoke był wyjątkowo żenujący, i to nie ze względu na poziom wokalny uczestników. Podkładem muzycznym były gotowe utwory, cała trudność polegała na tym, żeby śpiewać, wtórując nagraniem artysty. Udział w karaoke brali wcześniej przygotowani członkowie ekipy organizującej konwent... Jedynym udanym przedsięwzięciem Tsunami były projekcje anime – sala filmowa skupiła większość skazanych w zasadzie na bezczynność uczestników.

Fani mangi i anime są chyba jeszcze zbyt młodzi, żeby zrozumieć, po co urządza się takie imprezy. Nie mają wzorców w postaci starszych, doświadczonych organizatorów konwentów (odnosi się to do tych otaku, którzy nie korzystają ze wsparcia klubów fantastyki). Nie potrafią umiejscowić swoich zainteresowań w szerszym kontekście kulturowym, co uniemożliwia im przeprowadzenie interesujących prelekcji. Sądzę, że Tsunami było dla jego twórców przede wszystkim zabawą w organizację konwentu.

Miriel



# NIUSY

## ORWELL I BRADBURY W LITERACKIM KANONIE

Do kanonu książek zaproponowanych przez „Gazetę Wyborczą” dołączyli kolejni twórcy związani z fantastyką – i dwie powieści będące po prostu znakomitą literaturą.

To „Rok 1984” George’a Orwella i „Kroniki marsjańskie” Raya Bradbury’ego.

*jpp*

## W WEJHEROWSKIEJ „PANORAMIE” O SF

W jesiennych numerach tego tygodnika PiPiDziej zamieścił felietony o literackiej i filmowej SF oraz o rozmaitych tendencjach panujących dziś w fantastycznej literaturze, w fantastycznym kinie, w fantastycznym komiksie.

*red.*

## ŚWIATOWE NAGRODY FANTASY ROZDANE



31 września ogłoszono tegorocznych laureatów Światowej Nagrody Fanstasy. W najważniejszych kategoriach zwyciężyli:

► **w kategorii powieści:** Jo Walton za "Tooth and Claw",

► **w kategorii mikropowieści:** Greer Gilman za "A Crowd of Bone",

► **w kategorii opowiadania:** Bruce Holland Rogers za "Don Ysidro".

Ponadto nagrodę za osiągnięcia życiowe otrzymali Stephen King i Gahan Wilson.

*MJS*

## "KRÓLEWNA ŚNIEŻKA" NA WSCHODNIĄ MODLĘ

Michael Chabon, znany m.in. ze scenariusza do "Spider-Mana 2", napisze dla Walta Disneya scenariusz nowej wersji "Królowy Śnieżki". Akcja filmu ma się rozgrywać w 1880 roku w brytyjskiej kolonii w Chinach. W filmie pojawią się elementy fantastyki oraz wschodnie sztuki walki. Zamiast krasnoludków księżniczki pilnować będzie siedmiu mnichów z klasztoru Shaolin. Reżyserią filmu zajmie się chiński twórca Yuen Wo Ping.

*misz*

## JESZCZE RAZ LECTER

Dino DeLaurentiis zakupił prawa do ekranizacji kolejnej powieści Thomasa HARRISA "Behind the Mask". Jest to czwarta historia, której bohaterem jest Hannibal Lecter. Do tej pory ukazały się trzy: "Czerwony smok", "Hannibal" oraz "Milczenie owiec"; wszystkie zostały sfilmowane, "Czerwony smok" nawet dwa razy. Adaptacja "Milczenia owiec" w reżyserii Jonathana Demme'a została nagrodzona 5 Oscarami. Film ukaże się jesienią 2005 roku.

*misz*

## "BLOB, ZABÓJCA Z KOSMOSU" POWRACA

Scott Rudin wyprodukuje kolejny remake horroru "Blob, zabójca z kosmosu" z 1958 roku. Mimo, a może dzięki swojej naiwności i pierwszej dużej roli Steve'a McQueena zyskał status kultowego. Akcja rozgrywa się w małym amerykańskim miasteczku: z kosmosu spadła właśnie galaretowata substancja i pochłania wszystko, co stanie jej na drodze.

Obraz doczekał się już przeróbki w 1988 roku. Wówczas scenariusz napisał Frank Darabont, a reżyserował Chuck Russell. W nowym scenariuszu akcja zostanie przeniesiona do współczesności.

*misz*

## NOWA KSIĄŻKA WAWRZYŃCA PODRZUCKIEGO

Agencja Wydawnicza „RUNA” poinformowała, że w księgarniach pojawiła się druga część trylogii Wawrzyńca Podrzuckiego „Yggdrasil”, zatytułowana „Kosmiczne ziarna”.

*MJS*



## PO „PARABOLI” – „ELIPSA”

Ukazał się drugi album artystycznego komiksu Mateusza Skutnika „Rewolucja”.

*jpp*

## W TVP BARDZIEJ KULTURALNIE?

Krajowa Radiofonii i Telewizji zdecydowała wstępnie o przyznaniu TVP koncesji na nadawanie programu TVP Kultura. Projekt kanału zakłada emisję 12 godzin materiału w dni robocze i 18 godzin w weekendy. Dni tygodnia poświęcone będą tematowi dominującym: poniedziałki - literaturze, wtorki - teatrowi, środy - materiałom dotyczącym Polski po 1989 roku, czwartki - filmowi, piątki - muzyce, soboty - korzeniom i tradycji. Na niedziele planowane są spotkania z twórcami.

TVP Kultura ma być uzupełnieniem oferty Telewizji Polskiej i "propozycją intelektualną kierowaną do wymagającego widza". Program będzie dostępny drogą satelitarną i poprzez telewizję kablową. Połowa prezentowanych w kanale Kultura materiałów ma pochodzić z archiwów Telewizji Polskiej. Produkcja własna ma stanowić 15 proc, na resztę złożą się produkcje pochodzące z zakupów, licencji i wymiany. Kanał ma ruszyć w kwietniu przyszłego roku.

*misz*



## MUZYK PIRATEM

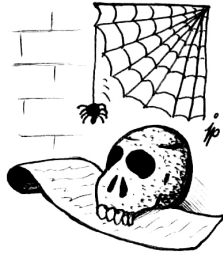
Keith Richards, gitarzysta The Rolling Stones, zagra ojca Jacka Sparrowa w dwóch kolejnych częściach "Piratów z Kraibów". Jest to efekt starań Johnny'ego Deppa, który twierdzi, że na nim właśnie wzorował swoją postać; gdy obraz odniósł wielki sukces, postanowił namówić muzyka do udziału w sequelach.

Zdjęcia przewidziane są na luty 2005 roku. Richards ma pojawić się także w trzeciej części filmu, która ma być realizowana jednocześnie z drugą lub - według innej wersji - pół roku później. Obok Deppa wystąpią znów Orlando Bloom i Keira Knightley.

Powróci także Geoffrey Rush jako kapitan Barbosa, któremu nie przeszkodzi własna śmierć w pierwszej części. Zdjęcia wykona ponownie Gore Verbinski, a scenariusze napiszą Terry Rossio i Ted Elliott.

*misz*

## Z ARCHIWUM PIPIDŹEJA



*Studenckie eksperymenty z kinem grozy („gore”, „żywe trupy” etc.) zaowocowały, pośrednio, takimi cyklami horrorów jak: „Halloween”, „Piątek trzynastego”, „Koszmar z ulicy Wiązowej”. Osobiście lubię tylko ten ostatni. Moim zdaniem – ciekawie łączy on współczesny motyw psychopaty z klasycznym motywem zemsty z za grobu; twórcom cyklu udało się też wprowadzić do horrorowego panoptikum postać na miarę monstrum Frankensteina, ożywionej Mumii czy hrabiego Draculi.*

### PIĘĆ BRZYTEW FREDDY’EGO KRUEGERA

*Koszmar z ulicy Wiązowej* jest opowieścią o Fredzie Kruegerze, psychopatycznym mordercy dzieci. Uwolniony – z braku dowodów – przez sąd, zostaje zlinczowany (spalony żywcem) przez zdesperowanych mieszkańców miasteczka. Po latach powraca: zakrada się do snów nastoletnich pociech swych zabójców – ale zabija naprawdę. Jedynie pokonując własne lęki można podjąć walkę z koszmarem...

Mamy tu więc – jak wspominałem – i szaleńca o spalonej twarzy uzbrojonego w rękawicę z brzytwę, i hektolitry posoki, i wątek zemsty z za grobu.

Pierwszy film cyklu (zrealizowany przez samego Wesa Cravena) jest kawałkiem naprawdę dobrej roboty. Przypomnieć możemy np. pierwszą scenę, gdy Tinie, jednej z bohaterek, śni się ścigający ją szaleniec. Budzi się w ostatniej chwili – i widzi pociętą brzytwami kołdrę. Jeszcze ciekawsze jest zestawienie dwóch scen – jednej, gdy główną bohaterkę, Nancy, matka oprowadza po kotłowni, w której spalono Kruegera i pokazuje jej jego morderczą rękawicę; drugiej, gdy dziewczyna odwiedza znów tę kotłownię we śnie – rękawicy już nie ma na dawnym miejscu, za to w ciemnościach słychać znajomy, złowieszczy zgrzyt...

Ale siła filmu tkwi nie tylko w fabule – treściowo nawiązuje on (oczywiście w sposób trywialny, ale nie pozbawiony też ironicznego dystansu) do Freuda, teorii snów i podświadomych lęków. Mało tego: Freddy Krueger w swym zatłuszczonym kapeluszu, sweterku w czarno-czerwone pasy, z twarzą przypominającą przypaloną pizzę i z dłonią zakończoną ostrzami – to typowy produkt dziecięcej wyobraźni, coś, co wyobrażaliśmy sobie wszyscy przed laty bojąc się usnąć w ciemnym pokoju (pamiętacie może nowelkę Roberta Sheckleya *Duch V?*); początkowo zresztą Craven planował nakręcić ten film udziałem dzieci (a nie nastolatków), lecz amerykańska cenzura nie dopuściła do tego. Paradoksalnie – Freddy stał się szybko właśnie ulubieńcem... dzieci: jego odrażający wizerunek „zdobi” koszulki, piórniki, kubki do mleka (pozostaje chyba oczekiwać, że grający tę rolę Robert Englund otrzyma... Order Uśmiechu!).

Ciekawostka na marginesie: w roli jednej z pierwszych ofiar Freddy’ego wystąpił, młodziuteńki wtedy, Johnny Depp.

Przez całe lata 80. powstawały kolejne części *Koszmaru z ulicy Wiązowej*, tworzone przez rozmaitych reżyserów. Noszą one podtytuły: *Zemsta Freddy’ego*, *Wojownicy snów*, *Władca Snów*, *Dziecko snów*. Niektóre są bardziej udane, inne – mniej.

Słaba jest np. „dwójka”, niefortunnie zastępująca wątek sennego koszmaru wątkiem „opętania”. Bardzo udana jest natomiast „trójka”.

Akcja *Wojowników snów* toczy się w szpitalu psychiatrycznym. Grupkę nastoletnich pacjentów prześladuje widmo Freddy’ego. Co gorsza: żaden lekarz nie zdaje sobie sprawy z grozy sytuacji – i młodym nieszczęśnikom przypisywane są... środki nasenne. Jedyną ich sojuszniczką jest Nancy Thompson (pierwsza pogromczyni Kruegera), która odbywa w tymże zakładzie lekarski staż (ale nie może przecież swym starszym kolegom po fachu wyznać całej, znanej jej, prawdy!). Film ten też całkiem udanie oddaje bezradność psychiki wobec sennego koszmaru.

Tym razem akcent położony zostaje jednak nie na wymieszaniu jawy i snu, lecz na wejściu do świata snów – gdzie grupa młodocianych bohaterów przeciwstawić się musi swemu prześladowcy. Freddy zastawia na swych przeciwników surrealistyczne, iście „psychoanalizyczne”, pułapki (np. dla byłej narkomanki ma na palcach nie brzytwy, lecz – strzykawki). Ów „psychoanalizyczny” wątek zostanie rozwinięty w „czwórce” i w „piątce”.

Próba (taką sobie zresztą ostatecznego zakończenia był szósty film cyklu *Freddy nie żyje: Koniec koszmaru*).

Ciekawszy jednak pomysł na finał miał, powracający do cyklu, autor pierwowzoru. W filmie *Nowy koszmar Wesa Cravena* mamy inteligentnie rozegrany „film w filmie”. Aktorzy grają tam samych siebie. Ale ekipę, realizującą nową wersję *Koszmaru z ulicy Wiązowej*, prześladuje... prawdziwe widmo Freddy’ego Kruegera! Pyszna jest np. scena, w której John Saxon (który w cyklu grał ojca Nancy) odwiedza coraz bardziej przerażoną tym wszystkim Heather Langenkamp (która grała samą Nancy). Gdy aktorka odprowadza swego kolegę do furki – orientuje się nagle, że nie jest to już on, lecz... szeryf Thompson (żegna go więc słowo

m „tatusiu”), że jej rezydencja przy Beverly Hills zamieniła się w domek Thompsonów przy Elm Street, i że ona musi zaraz wejść do tego domku, gdyż został tam jej mały synek (którego jedynym obrońcą przed Freddy’em jest zabawka-przytulanka).

Bardzo pomysłowe zwieńczenie cyklu!

Niestety, hollywoodzkim producentom ciągle było mało – i stąd zaistnienie kuriozalnej hybrydy *„Freddy contra Jason”* (gdzie bohater *Koszmaru z ulicy Wiązowej* spotkał innego „kultowego” potwora: Jasona Vorheesa z cyklu *Piątek trzynastego*). Ja, przyznając uczciwie, jakoś nie mam ochoty na zaliczenie – nawet na VHS – tego „dzieła”...

*[Pierwotna wersja tego tekstu, skupiająca się na „jedyńce” i „trójce”, ukazała się w jednym z pierwszych numerów „Czerwonego Karła”. Wersja poszerzona, aż po „siódmkę”, została dołączona, na wyraźne życzenie Jerzego Szylaka, do jego zbioru „Horror i Kino Nowej Przygody” – czyli pierwszego numeru „Anatomii Fantastyki”. Powyższy tekst natomiast – jest mocno skróconym i nieznacznie uaktualnionym opracowaniem tej drugiej wersji.]*



## Esprit d`escalier

Michał Rykowski, *Coś za nic*,  
„Science Fiction” nr 18,  
wrzesień 2002



Dwanaście lat temu — w 1991 roku — kiedy powstawało opowiadanie Michała Rykowskiego *Coś za nic*, dwa tuzy polskiej *fantasy* zaczęli dopiero tworzyć swe uniwersa. Wprawdzie Andrzej Sapkowski i Feliks W. Kres byli wówczas już popularnymi i uznanymi pisarzami, jednak zarówno „pięcioksiąg wiedźmiński”, jak i *Księga całości* pozostawały w sferze planów literackich (celowo pominięci są tu popularni u progu ostatniej dekady XX wieku Artur Szrejter i Jacek Komuda, jako twórcy rodzimej *fantasy*, osadzonej w realiach historycznych). Jednakże nawet na tle — wcale nie aż tak ubogiej, jak by się dzisiaj zdawało — twórczości nie ograniczającej się jedynie-li do nazwiska Sapkowskiego i Kresa, utwór Rykowskiego zwraca na siebie uwagę.

Nie jest to opowiadanie oryginalne, w tym sensie, że łatwo zauważyć wykorzystywane przez autora *Czegoś za nic* kalk fabularnych odnoszących czytelnika zarówno do klasyki anglosaskiej *fantasy* (John Tolkien, Robert Howard), jak i rodzimych twórców. Rykowski nie ogranicza się zresztą do wykorzystywania literackich archetypów charakterystycznych dla literatury *fantasy* — sposób kreacji głównego bohatera, Okerliha, można rozpatrywać w kontekście westernowej tradycji „jeźdźca znikąd”, „jedynego sprawiedliwego”. Jednocześnie postać bohatera Rykowskiego nasuwa analogie do wiedźmina Geralta: obaj odczuwają swoje „wrzucenie w świat” jako zadanie, którego rozwiązaniem byłoby znalezienie własnego miejsca na ziemi. Obaj też starcie z losem przegrávají, nie potrafiąc zapobiec czynom możliwym, stanowiącym prawo. W duchu Sapkowskiego jest fabularny konflikt ludzi z elfami, choć duszna atmosfera *Czegoś za nic* bardziej niż cykl wiedźmiński przypomina świat Szrereru Feliksa W. Kresa: brak norm etycznych, makiawelizm polityki, zbędność ofiary z mieszkańców Willarin, złożonej na ołtarzu ambicji lokalnego władcy opowiedziana jest suchym, pozbawionym epitetów językiem, oddającym poczucie bezsensu zdarzeń składających się na fabułę *Czegoś za nic*. Powyższa uwaga o ascetyzmie języka nie oznacza, iż Rykowski zadowala się naszkicowaniem zdarzeń — jest w utworze wiele opisów, które mogą stanowić samodzielne impresje, zaś scena walki najemników przywołuje na myśl dramaturgię starć z opowiadań Sapkowskiego.

Jednocześnie Michał Rykowski nie przestaje na kopiowaniu tego, co uznał w rodzimej literaturze *fantasy* za najciekawsze, lub potencjalnie atrakcyjne. Epizod z życia najemnika, jaki *de facto* stanowi opowiadanie, choć fabularnie zamknięty, jest zarazem otwarty. To jedynie migawka ze świata wymagającego dookreślenia. W tym sensie jest to więc utwór niedokończony. Rykowski nie zdecydował się jednak na kontynuację przygód Okerliha, pozostawiając czytelnika z uczuciem niedosytu. Nie zmienia to jednak faktu, że *Coś za nic* należy uznać za utwór dopracowany artystycznie, który — gdyby był opublikowany wtedy, kiedy powstał — na pewno byłby opowiadaniem znaczącym. Dziś, po Kresie i Sapkowskim, nie można odczytywać go jednak inaczej, niż przez pryzmat wspomnianych twórców. Szkoda to tym większa, że utwór Rykowskiego zasługuje na lepszy los, aniżeli tylko spóźniona lektura. Tak jednak bywa, gdy dzieło — choćby najlepsze — nie trafi w swój czas.

Adam Mazurkiewicz

## Było nas trzech, w każdym ta sama krew

czyli „Malazańskiej Księgi Poległych” epizodu  
piątego część pierwsza



Piąty tom cyklu, zatem powrót do "starych znajomych", naszych ulubieńców z poprzednich części, "odwieszenie" akcji zawieszony na zakończenie ostatniego odcinka, kontynuacja uprzednich wątków i ogólna tendencja do wyśniewania coraz większej ilości tajemnic, rozwikływania intryg zmierzająca do ostatecznego, wieńczącego wszystko rozwiązanie wyłaniającego się powoli spoza horyzontu. Tego by można oczekiwać, prawda? Otóż - nic z tych rzeczy. Bohaterowie - niemal bez wyjątków poza spod igły, wątki "nówka nieśmigane" mnożą się na potęgę a akcja radośnie komplikuje się coraz bardziej ani myśląc o "patrzaniu końca". Do tego wszystkiego przenosimy się na całkowicie nowy kontynent, położony na... leżący bardzo daleko od cegokolwiek. Tak odległy, iż momentami można odnieść wrażenie, że to całkowicie odmienny świat. Ale to tylko przelotne odczucie - wszystko w swoim czasie. Niemniej jednak pojawia się coś znajomego - motyw fabularny polegający na tym, że poznajemy jakąś postać w określonym momencie jej życia i podróżujemy z nią przez kartki książki jakiś czas, a w kolejnym tomie zniemacka znajdujemy się w jego przeszłości. Tak było uprzednio z pewnym Thelomenem Toblakaj (czy - jak on sam woli się nazywać - Teblorem), tak jest tym razem z pewnym Tiste Edur. I to właśnie jeden z tych wyżej wzmiankowanych wyjątków. Zresztą - póki co - główny i najważniejszy z nich, bo pozostałe dotyczą postaci tak epizodycznych, jak poszczególne byty z boskiego panteonu Imperium Malazańskiego czy na poły mitycznych postaci z okresu zarania historii, na dodatek pojawiających się tylko w preludiach, mottach czy fragmentach archaicznych legend. Co ogólnie nie wpływa na fakt, iż preludeum właśnie jest jednym z najmocniejszych elementów bieżącej odsłony sagi. I to chyba tyle w te-macie podobieństw. Chociaż - można by się było dopatrzeć jeszcze jednej analogii. Przez poprzednie tomy przewijał się pewien wątek rodzinny, a mianowicie Paranów, który pod koniec czwartego tomu częściowo się rozwiązał. W zamian dostajemy kolejną trójkę rodzeństwa - Beddictów (choć tym razem jest to trzech braci). Ze świecą byłoby można szukać trzech równie różnych ludzi. Wszyscy są bardziej niż trochę niezwykli (a już szczególnie Tehol - co za gość!) na czym wątek ten tylko zyskuje. Zapowiada się bardzo ciekawie i oby tylko nie skończył się równie tragicznie jak ów wcześniej wspomniany. Skoro zaś jesteśmy przy Teholu - zatrzymajmy się na chwilę, bo warto. Erikson kilka razy udowadniał nam, że stać go na więcej, niż podejrzewaliśmy, demonstrując nowe - dotychczas skrywane - talenty. Przyszedł czas na humor. Nie mówię tu o drobnych żartach przemycanych od czasu do czasu, czy zabawnej anegdocie podrzuconej - niby to przypadkiem - w podsłuchanej rozmowie. Nie piję też do typowej zawiesiny czarnego humoru towarzyszącej nieustannie wszystkim piechurom armii malazańskiej. Nie. Mam na myśli kompletny temat fabularny, konsekwentnie budowany a następnie drobiazgowo realizowany - i jest to temat całkowicie humorystyczny. Przy pierwszym z nim zetknięciu nie byłem przekonany, czy "kupię" ten pomysł, czy da się go wkomponować bez zgrzytów w jedną całość z wykreowanym do tej pory uniwersum. Na chwilę obecną mogę napisać tylko jedno słowo - rewelacja.

Na temat Stevena Eriksona i jego twórczości napisano już tyle (w tym niżej podpisany), że trudno by było dorzucić coś nowego na temat perlistej błyskotliwości jego stylu, rozmachu i kompleksowości jego światów połączonej z dbałością o najdrobniejsze szczegóły czy mistrzowskiej precyzji rozwijania intrygi i prowadzenia akcji. Jeśli dodatkowo unikać spoilerowania czy rozbierania na elementy pierwsze psychiki bohaterów (zostawmy to licealnemu polonistkom i krytykom teatralnym), to czy jeszcze w ogóle można coś do tego dodać?

Spróbujmy.



Wiadomym jest, że autor jest swoistym specjalistą od kultury ludów fikcyjnych. Mogliśmy już - ja z zachwytem - śledzić ich ewolucje, ich wzloty i upadki. W "Przypływach Nocy" pan Steven robi kolejny kroczek - demonstruje na konkretnym przykładzie teorię podboju kulturowego. Pomysł niby mało oryginalny, ale wykonanie... Roztacza przed nami ponurą panoramę upadku starożytnych kultur na rzecz brutalnych najeźdźców, silniejszych militarnie i - przede wszystkim - ekonomicznie. I jest w tym tak przekonujący, że trzeba sobie przypominać, iż zarówno sam konflikt, jak i jego strony są fikcją. Ale uświadomienie sobie prawdziwości i nieuchronności tego zjawiska i bezradności w jego obliczu - po prostu przytłacza. I to wszystko oczywiście mimochodem, jako element tła; ani przez chwilę nie jest belfrem, nie ma w tym śladu moralizatorstwa.

Wracając do treści książki - stało się już pewnym utartym zwyczajem, że w kolejnych migawkach z przeszłości swojego świata Erikson prowadzi nas w coraz głębsze warstwy prehistorii. Tak jest i tym razem, z tą różnicą, iż zwiększa się nie tylko zasięg (bo tak głęboko chyba jeszcze nie byliśmy) ale i szerokość tej ingerencji w strukturę czasu. Całe podrozdziały bieżącego tomu dzieją się w zamierzczłej przeszłości. Poznajemy też więcej niż zwykle faktów. Weźmy choćby Eleintów - dotychczasowe wzmianki na ich temat były raczej mgliste, z rzadka tylko kontrapunktowane przez wyrazisty fakt czyjejs ewidentnej przynależności do tego ludu. A tu zniecacka sypnięto nam w oczy przygarścią smoków, kilkoma epizodami z ich dziejów a nawet relacjami rodzinnymi. A wart zaznaczyć, że są to koneksje istic amberyckie. I znowu - skoro przy tym jesteśmy...

Smoki z przeszłości i Talia Smoków dziś. Plus to, iż wiele wskazuje, że Talia jest tylko odpryskiem czegoś większego, zniekształconym echem tradycji dużo starszej, daleko bardziej skomplikowanej i wszechogarniającej. Żeby nie napisać: pierwotnej. Talia Smoków wydaje się być zamazaniem wspomnieniem Fortec. I właśnie Płytki Fortec bardziej niż cokolwiek innego przekonuje, że zanurzamy się coraz głębiej w przeszłość, że docieramy coraz bliżej... prawdy? Kolejne zasłony historii niczym złoza potrzaskanych skorup. Pożywka dla archeologów i wszelkiej maści badaczy przeszłości. Ludy, które dawno odeszły. Wymarłe religie. Upadłe cywilizacje. Zapomniani bogowie. Eony czasu. Fikcja literacka. Erikson. Mistrzostwo świata.

Przy całej tej nawałnicy faktów, korowodzie postaci, kalejdoskopie sytuacji i motywów - nasuwa się pytanie - co z tamtymi twarzami, miejscami, wydarzeniami - które poznaliśmy dawniej, zdążyliśmy polubić, zaciekawili nas ich losy. Jak (i kiedy) Mr Steven ma zamiar do nich powrócić? Odrodzony duch Coltaina, Crokus, spór o cesarstwo pomiędzy Gbórką a Kellanvedem - to tylko kilka z nierozstrzygniętych konfliktów i indywidualnych animozji, zatrzymanych w biegu wydarzeń, zawieszonych linii fabularnych. Dostaliśmy do rąk tom piąty. Nawet przyjmując za fakt, iż całość ma mieć tomów dziesięć (a takie dochodzą do nas - coraz bardziej potwierdzone - słuchy) można się poważnie zaważyć nad odpowiedzią na pytanie, czy to się wszystko da jakoś połączyć. Ogarnąć jednym, spójnym zakończeniem? To nie tyle jest kwestia czasu, co kwestia skali.

*Alone Gun* (www.gildia.com)

P.S. Nie napisałem nic o stronie edytorskiej tego tomu. Zupełnie nie pasowało mi to do... klimatu całości. Ale warto jednak wspomnieć, że został tu wykonany kawał bardzo dobrej roboty. Niemniej jeśli - już tradycyjnie - spróbować się przyczepić: fajnie, że czytając pierwszy tom miałem przed sobą mapy i dramatis personae, to bardzo ważne. Ale zabrakło mi pozostałych przypisów, ze szczególnym uwzględnieniem rozpisanych twierdzeń (ale pozostałe dane też byłyby mile widziane) - to mocno utrudniało lekturę. Nie mam ochoty zabierać głosu w dyskusji na temat sensowności (lub jej braku) podziału każdego tomu książki (poczynając od trzeciego) na dwa mniejsze. W zamian zastanawia mnie, jaką różnicę czyni wydawcy umieszczenie glosariusza dopiero w drugim tomie (skoro i tak później ponosi koszt wydruku tych kilku stron) i dziesięć czytelnika do radzenia sobie przez pół książki bez niego?

Steven Erikson „Przypływy nocy: Misterny plan”, Wydawnictwo MAG, Warszawa 2004

## Bratnie dusze

Choć cykl *Dragonlance* obchodził wiosną tego roku dwudziestolecie swego istnienia, obecność tej serii na polskim rynku wydawniczym jest epizodyczna. Dziesięć lat temu ukazały się w Polsce *Kroniki Smoczej Lancy*, które do dziś cieszą się niesłabnącą popularnością. Początkowo trylogia ta miała służyć jedynie jako podpora kampanii reklamowej systemu RPG *Dragonlance*. Książka zyskała jednak niespodziewaną popularność i, jak to często dzieje się z literaturą fantasy, rozrosła się w wielotomowe cykle.

*Bratnie dusze* autorstwa Marka Anthony'ego i Ellen Porath to pierwszy tom cyklu *Spotkania*. Napisana trzynaście lat temu powieść trafiła do rąk czytelnika, tak jak i inne książki z serii *Dragonlance*, za sprawą wydawnictwa Zysk i S-ka. *Spotkania* to cykl sześciu oddzielnych opowieści dotyczących przygód bohaterów *Kronik z czasów*, zanim stali się drużyną Smoczej Lancy. *Bratnie dusze* przedstawiają historię przyjaźni Tanisa Półelfa i Flinta Fireforge'a na tle kryminalnej intrygi w królestwie elfów Qualinesti, której rozwikłanie nie stanowi najmniejszego problemu dla wyrobionego czytelnika. Obok wyżej wymienionych, w powieści tej występują także inne postaci znane z książek *Dragonlance* - elfie rodzeństwo: Porthios, Gilthanas i Laurana oraz ich ojciec Solostaran. Powieść można traktować jako rozwinięcie obecnych w *Kronikach* wzmianek o niechlubnym pochodzeniu Tanisa Półelfa.

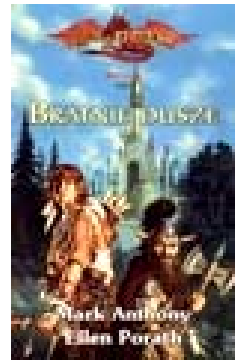
Już po lekturze *Towarzyszy broni* (dotyczących wczesnych dziejów Raistlina, Caramona i Kitary) można było zauważyć, że prequela *Dragonlance* potrafią zaprzeczać treści *Kronik*. Bohaterowie często trafiają w tych powieściach na ślady działalności smoków lub samej Królowej Ciemności, tymczasem na początku *Kronik* są zupełnie nieświadomi, z czym przyjdzie im się mierzyć. W samych *Bratnich duszach* pojawiają się drobne, lecz denerwujące rozbieżności co do losów Tanisa. Z *Kronik* można się dowiedzieć, że matka półelfa umarła kilka miesięcy po porodzie, tymczasem w prequela biedna elfka kona w połogu. Dowiadujemy się także, że Solostaran nie wiedział o uczuciach Laurany względem Tanisa, natomiast w *Bratnich duszach* ojciec elfiej panienki osobiście wyjawia Tanisowi swe niezadowolenie wywołane tym faktem.

Fabuła nie zachowuje tradycyjnej ciągłości. Zanim Tanis i Flint zostaną wplątani w dworską intrygę, autorzy przedstawiają kilka luźno związanych ze sobą wydarzeń, mających zapewne na celu podkreślenie wyobcowania półelfa wśród Qualinestyczyków i rozszerzenia (wypaczenia) fragmentów historii bohatera wspomnianych w *Kronikach*. Najbardziej charakterystyczne cechy bohaterów zostały oddane w miarę dobrze, ponadto możemy założyć, że kilkunastoletni półelf nie miał jeszcze tak ukształtowanej osobowości, jak w czasach Wojny Smoczej Lancy. Krasnolud w *Bratnich duszach* często cytuje swoją matkę, można się zastanawiać, dlaczego zatracił tę cechę w powieściach chronologicznie późniejszych.

Książka ta, w przeciwieństwie do *Kronik*, nie porywa ani sposobem narracji, ani fabułą. Nie wypadłaby dobrze jako samodzielna całość, może być interesująca tylko dla wielbicieli *Dragonlance*, a i tak jest to zdecydowanie jedna ze słabszych pozycji tej serii.

*Miriell*

M. Anthony, E. Porath *Bratnie dusze*, (*Dragonlance, Spotkania*), Zysk i S-ka, Poznań 2004.



## Dylogia

Czy „prze-pisywanie” opowiadań, polegające na tworzeniu z nich powieści ma sens? Nie chodzi tu oczywiście o sytuację, w której opowiadanie — jak w przypadku relacji *Ogni w ruinach* i *Apokalipsy według Pana Jana* Roberta J. Szmida — stanowi wprowadzenie w świat powieści, niejako doń uwerturę. Nie taki bowiem zamiar zdawał się przyświecać Andrzejowi Pilipiukowi, pragnącemu zdyskontować powodzenie, jakim cieszyła się opublikowana w 2002 roku na łamach „Science Fiction” dylogia nowelistyczna, na którą składają się *Kuzynki* i *Księżniczka*.

Kiedy rok później „Fabryka Słów” wydała jako pozycję zwartą *Kuzynki*, można było spodziewać się, że ten sam los spotka *Księżniczkę*. Istotnie — ujrzała ona światło dzienne jako powieść w 2004 roku. Jaki jednakże — powtórzmy — jest sens takiego postępowania? Obie powieści to rozbudowane wersje nowelistycznych pierwowzorów, wzbogacone o dodatkowe wątki i (niekiedy, przynajmniej trafne) obserwacje obyczajowe. Pilipiuk, jak mało który autor rodzimej najnowszej prozy fantastycznej, nie ucieka od czytelnicyj rzeczywistości, konsekwentnie odkrywając jej drugie — „fantastyczne” — dno. Tak było w większości opowiadań z cyklu przygód Jakuba Wędrowicza (choć w tym przypadku realia ukazywano z perspektywy groteskowej); tak jest również w „dylogii krakowskiej” (jak na swój użytek autor tych słów nazwał *Kuzynki* i *Księżniczkę*).

Pilipiuk osadza akcję obu powieści w Krakowie nieprzypadkowo: to miasto magiczne, które — jak chyba żadne inne — prowokuje do traktowania go jako przestrzeni mitycznej. W niej to właśnie funkcjonuje Sędziwój i jego uczennica, bałkański wampir, jego łowcy, wreszcie golem, adepci stowarzyszenia magicznego i nie mniej tajemniczy zakonnicy. Biorąc pod uwagę już choćby dobór postaci, trudno byłoby w sposób równie realistyczny (tu w znaczeniu: nie groteskowy) traktować je wśród ultranowoczesnych wieżowców, bądź blokowisk nieodległej wszak od Krakowa Nowej Huty.

Jest jednak w obu powieściach coś jeszcze, co podkreśla wybór miejsca akcji — to swoista nostalgia za zmytowanym (i chyba bardziej literackim, niż historycznym) duchem *belle époque* przełomu XIX i XX wieku, niekiedy deklarowana *expressis verbis* (jak choćby w przypadku marzeń stajennego z *Kuzynek*), najczęściej odczuwana bywa w pietyzmie opisu szczegółów prywatnego życia bohaterów, zgrabnie łączących pamięć przeszłości z nowoczesnością. A jest to cecha dylogii ukazująca tyleż sprawność Pilipiuka — fabulatora, co wiedzę Pilipiuka — historyka. W tym przypadku autor nader udanie połączył sprawność pióra z rzetelnością wiedzy. Czytelnikowi zaś zostały oszczędzone pseudoerudycyjne popisy, które w sposób popularyzatorski, lecz nieumotywowany fabularnie prezentowałyby materialne pamiątki przeszłości, wciąż żywej w codzienności bohaterów, popijających herbatę z samowara. Dzieje przedmiotów udostępniane są jedynie na tyle, by czytelnik — zwłaszcza młody wiekiem — nie czuł się zdezorientowany.

Niestety, nie zawsze udaje się uciec Pilipiukowi od nachalnego dydaktyzmu: widać to zwłaszcza w *Księżniczce*, której liczne partie to zgoła publicystycznie prowadzona autorska krucjata przeciw biurokracji i jej wypaczeniom. Wstrętów tych — sprzecznych z nostalgiczno-sielankową atmosferą powieści — nie łagodzi w *Księżniczce* element autoironicznego dystansu, obecnego w pierwszej części dylogii, w której, wśród potraktowanego z niejakim pobłażaniem bractwa kurkowego, znajduje się sam autor *Kuzynek*. Owe demaskatorsko-rozliczeniowe uwagi zakłócają potoczność fabuły zgrzytem, wyrwywającym czytelnika z atmosfery, jaką z niemalym trudem Pilipiuk buduje. Podobnie zresztą niejasne staje się wprowadzenie do krakowskiego muzeum archeologicznego Jakuba Wędrowicza. Czyżby fakt, iż w jednym z opowiadań przedostał się on do starożytnego Egiptu stanowił wystarczające usprawiedliwienie jego obecności na wystawie egipskich mumii?

Mimo sygnalizowanych tu zastrzeżeń krakowską dylogię Pilipiuka czyta się z przyjemnością — tym większą, że po lekturze można wyruszyć na spacer śladami Sędziwoja.

Adam Mazurkiewicz

Pilipiuk Andrzej, *Kuzynki*, Lublin 2003, *Księżniczka*, Lublin 2004, wyd. Fabryka Słów.

Są filmy lepsze i gorsze; te pierwsze z chęcią oglądamy, pasjonujemy się nimi, a nawet podziwiamy, często do nich wracamy. Wobec filmów złych przechodzimy zaś obojętnie, żalując na nie grosza, przełączając kanał czy wykpiwając. Uznajemy, że wystarczająco dużo wyprodukowano w historii X muzy szmelcu, by zawracać sobie nim głowę.

Czy jednak słusznie? Tradycja Pangelaktycznego Festiwalu Filmów Szmatławych, organizowanego co jakiś czas na Nordconie, udowadnia, że nie! Kino tak pełne jest chałtury, kuriozów, tandety i głupoty, że żal byłoby ten nurt osiągnąć współczesnej kulturze zbagatelizować. Zły film również może być źródłem fascynacji, a nawet kultu — co udowadnia popularność legendarnej „Martwicy mózgu” Petera Jacksona czy tworzenie filmowych „list przebojów” typu „Bottom 100”. Mój nowy cykl recenzji ma za zadanie przybliżenie tego typu twórczości. No i oczywiście dostarczenie Wam oraz sobie odrobiny rozrywki.

Marcin Szklarski



## Święty Mikołaj i faceci w rajstopach



*Dzieci: Kim jesteście?*

*Marsjanie: Jesteśmy Marsjanami!*

*Dzieci: Co to za dziwne rzeczy sterczą wam z głów?*

*Marsjanie: To nasze anteny!*

*Dzieci: Jesteście telewizorem?*

*Marsjanie: Głupie pytanie.*

Filmu „Święty Mikołaj podbija Marsjan” nie można nazwać zwyczajnym, o nie — o jego wyjątkowości świadczy fakt, że jest uznawany za jeden z kilkunastu najgorszych filmów świata. Nakręcony w 1964 roku, straszny dziś nieprawdopodobną tandetą i rozbrajającym scenariuszem. Jest tak straszliwie głupi, że aż zabawny. No i ta scenografia... Ale po kolei.

Billy i Betty Foster (tę drugą gra Pia Zadora — później popularna piosenkarka i zdobywczyni filmowego Złotego Globu!) pełnią zwykły, spokojny żywot wiejskich dzieci — póki nie burzy go zdumiewające wydarzenie: nagle pojawiają się kilku mężczyzn w hełmach zomo ze sterczącymi drutami i kawałkiem rury prysznicowej, chodzących w szarych rajstopach. Dziwni przybysze oznajmniają, że są Marsjanami i szukają świętego Mikołaja; po skierowaniu przez dzieci na biegun północny zabierają je na pokład swojego statku kosmicznego, tak by nikt na Ziemi nie dowiedział się, że planują uprowadzenie Mikołaja na Marsa.

Tak, to nie pomyłka — Marsjanie chcą porwać świętego Mikołaja. Okazuje się bowiem, że marsjańskie dzieci wpadły w depresję z powodu zupełnego braku rozrywki i przeciążenia wiedzą, którą nieustannie wsączają im w mózgi hełmy z przyspawanymi antenami (pardon, chciałem napisać: maszyny uczące). Czarę goryczy przepełnił



reportaż z bieguny północnego, który dzieci obejrzały w ziemskiej telewizji – w związku z czym zaczęły się domagać zabawek. Niejaki Kimar, poradziwszy się brodatego mędrca, w celu ratowania latorośli natychmiast zorganizował eskapadę.

Mimo ucieczki Betty i Billy'ego, próbujących ostrzec Mikołaja, brawurowy atak udaje się; kluczem do sukcesu jest użycie metalowego pudła z wiadrem zamiast głowy (straszliwy TORG, na zdjęciu) i śmiercionośnej suszarki do włosów. Mikołaj z dziećmi trafia do ciupy na statku kosmicznym, a ONZ organizuje nieudaną ekspedycję, której celem jest dopadnięcie porywaczy. Niedługo potem szwarczarakter Voldar, któremu pomysł sprowadzenia Mikołaja nigdy się nie podobał, zamyka pasażerów w śluzie i usiłuje wyrzucić ich w przestrzeń kosmiczną – ci jednakże uciekają z pomieszczenia kanałem wentylacyjnym (!), którym docierają do innych pomieszczeń statku.



Po przybyciu na Marsa święty Mikołaj ochotczo zabiera się do pracy – rozwesela dzieci Kimara, Bomara i Girmar, i razem z Billym oraz Betty organizują fabrykę zabawek. To jednak nie koniec perypetii: spowodowana przez nich rewolucja nie podoba się Voldarowi i grupie spiskowców, którzy planują porwać i zgładzić Mikołaja. Plan na szczęście się nie powodzi, a ostateczne natarcie wrogów zostaje powstrzymane dzięki obrzuceniu ich zabawkami. Wszystko kończy się dobrze, a marsjańskie dzieci zostają wyleczone z depresji.

„Święty Mikołaj podbija Marsjan” to film fascynujący. Niełatwo było wymyślić tak oryginalne połączenie science fiction ze świątecznym filmem dla dzieci. Muszę przyznać, że jestem pełen podziwu dla producentów filmu – zgoda na jego nagranie była niezwykle odważną decyzją.

Brawurowe przemieszanie obu gatunków zaowocowało stworzeniem prawdziwej mieszanki piorunującej. Kolejne zdumiewające wydarzenia raz po raz z wrażenia wbijają widza w podłogę. Wrażenia dopełniają kwestie w stylu: „Święty Mikołaju, pójdziesz z nami!”, „Pani Mikołajowa zidentyfikowała porywaczy jako Marsjan”, „I tak zawsze chciałem odwiedzić Marsa”, „Dzięki ci, Mikołaju, za przyniesienie szczęścia dzieciom Marsa” – oraz dialogi podobne przytoczonemu na wstępie. Warto też zwrócić uwagę na kilka drobiazgów – na przykład jeden z Mikołajowych reniferów ma na imię Nixon. Na kolana rzuca jednak przede wszystkim scenografia – to naprawdę bardzo tani film: rakieta Obcych przypomina z zewnątrz statek z Matplanety, w jego wnętrzu



znajdują się oczywiście szafki z wielkimi migającymi lampami, Marsjanie to ludzie z usmolonymi twarzami, noszący wspomniane hełmy i nylonowe rajstopy, a na marsjańskim niebie widać ogromnego Saturna.

Aż trudno uwierzyć, że taka chałtura mogła powstać w 1964 roku, niemalże w momencie gdy Stanley Kubrick zaczynał pracę nad przełomową „Odyseją kosmiczną”. „Mikołaj...” wcale nie zdążył się zestarzeć – był przestarzały już w momencie powstania! Na szczęście chałtura ta jest tak straszliwa, że przeurocza. Film „Święty Mikołaj podbija Marsjan” podbija co prawda głównie kieszki skręcające się ze śmiechu, ale i tak pozostanie dziełem wiekopomnym – jako jeden z najpiękniejszych pomników kinowego szmelcu.

Marcin Szklarski

## „Jeszcze raz to samo!”

To syndrom „Matrixa”, ewidentnie. Udało się stworzyć znakomity film, który w dodatku odniósł oszałamiający sukces kasowy – zatem zrobimy dwa następne, zwrot kosztów murowany; zaklepujemy producenta, aktorów, dźwiękowców, speców od obrazu i reżysera. A na koniec zastanawiamy się nad scenariuszem.

W „Shreku 2” tytułowy ogr z żoną i Osiołkiem do towarzystwa wybierają się w podróż poślubną do rodziców Fiony, władców Zasiadmiogórogradu. Król i królowa nie są szczęśliwi na widok ogrow; w dodatku niejaka wróżka chrestna zawiązuje intrygę mającą na celu wepchnięcie własnego syna w książęce ramiona Fiony, a do wszystkiego miesza się jeszcze Kot w Butach. Shrek będzie próbował odzyskać żonę, a po drodze zobaczymy sporo dowcipów.

Niestety, to wszystko, co można powiedzieć o tym filmie: 90 minut gry kiepskich gagów (np. o bieliźnie Pinokia) i rekwizytów (np. Kot-Zorro). Jest też sporo postmodernistycznych odniesień, które jednak już nie bawią. Krótko mówiąc: to wszystko już było! Autorzy zaserwowali nam danie z tych samych, sprawdzonych składników, nie bacząc, że rzecz odgrzewana nie smakuje już tak dobrze. Największym grzechem „Shreka 2” nie jest jednak wtórność, ale zatracenie największego atutu poprzednika, jakim była antybaśniowość. Pierwszy „Shrek” kpił z baśniowych schematów; drugi jest już zaledwie baśnią, popadającą w typowe dla niej schematy.

Animacja jest znakomita, gwiazdorski dubbing – pierwsza klasa, dźwięk i muzyka – bardzo dobre. Wszystko to jednak tylko forma, która nie może nadrobić niedostatku treści: nie postarano się ze scenariuszem, a w dodatku jakość dowcipów obniżyła się drastycznie. Dzięki doskonałej formie „Shreka 2” oglądałem bez znużenia, ale ochoty na powtórkę już nie mam. Szkoda, że kolejne studio bardziej jest zainteresowane odcinaniem kuponów od przeszłego sukcesu – „bo i tak się sprzeda” – niż stawianiem na jakość sequela. Powstał film przyzwoity, ale znacznie słabszy od pierwowzoru i w sumie niekonieczny. Można obejrzeć, ale nie trzeba.

I tylko ostatnia scena, już po napisach – jest świetna.

Michał Szklarski



### Tolkieniści z GKF i okolic - łączcie się!!!

**To niemożliwe, że w GKF nie ma jeszcze silnej, zjednoczonej drużyny fanów Mistrza! Niemożliwe i niedopuszczalne! Najwyższy czas z tym skończyć!!!**

Chcemy zmienić formułę naszego klubu i stworzyć klub dyskusyjny, którego członkowie spotykaliby się co dwa tygodnie, w soboty, aby rozwiązywać zagadki, które zadał nam Tolkien, odkrywać nowe ścieżki w Śródziemiu, dzielić się własną twórczością. Swą propozycję kierujemy głównie do gimnazjalistów i licealistów z Gdańska, zainteresowanych twórczością Mistrza, lecz chętnie powitamy też starszych i mieszkających poza naszym miastem. **Czekamy na Was!!!**

**Spotkanie organizacyjne w siedzibie GKF w sobotę 18.12.2004 o godz. 12.00.**

**K.S. „Bractwo Wtajemniczonych”**

Po bliższe informacje zgłoście się do Magdy Kaczmarczyk-Eithel: eithel1@poczta.fm

# À propos Nordconu

Co się tyczy Diuny...

Przeczytałem tylko te tomy, które – w parszywym technicznie wydaniu – ukazały się pod koniec PRL-u. Ciągące się w nieskończoność kontynuacje organicznie mnie odrzucają.

Bardzo mi się powieść Herberta podobała, oczywiście. Ale... to jednak nie mój świat. Chyba mój cholerny racjonalizm tu się uaktywnia, bo w fantastyce typu werystycznego – drażnią mnie elementy irracjonalno-mistyczne (oczywiście czymś innym jest fantasy, czymś innym poetyckie przypowieści w rodzaju Kronik marsjańskich!). Dlatego bardziej do mnie przemówiły pierwsze tomy Fundacji (potem Asimov też odjechał w dość dziwne rejony...).

Adaptację kinową dokonaną przez Lyncha uważam za artystyczną porażkę (ambitną i imponującą – ale jednak porażkę). Mało zresztą zrozumiała dla osób, które nie czytały powieści. Ja zaś szczególnie nie mogę darować Mistrzowi, że z przepysznie złowrogiej postaci Barona – uczynił groteskowego błazna fruującego z wrzaskiem pod sufitem.

Nowszej adaptacji, tej telewizyjnej, nie widziałem (mam jedynie nadzieję, iż nie powtarza ona „sukcesu” serialu Lńnienie!).

Ale może ktoś z PT Czytelników pokusiłby o zbiorczą „analizę porównawczą” Diuny (powieść-film-serial) – okazja wszak nadarza się idealna!

*PiPiDzej*



## GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

## INFORMATOR # 185

ADRES GKF : Gdańsk-Przymorze, ul. Opolska 2

ADRES KORESPONDENCYJNY : skr. poczt. 76, 80-325 Gdańsk 37

ADRES INTERNETOWY „INFORMATORA”: informator@gkf.art.pl

REDAKCJA: Jan Plata-Przechlewski (red. nacz.), Marek Michowski,  
Krzysztof Papierkowski, Marcin Szklarski, Michał Szklarski

OKŁADKA: Sławomir Wojtowicz

RYSUNKI: Marek Dąbrowski (3), Jan Plata-Przechlewski (21), Piotr Terszel (10, 16)

KONTO BANKOWE GKF: PKO BP I O/GDYNIA nr 52 1020 1853 0000 9902 0067 8359

*Nakład 400*

*WYDAWNICTWO BEZPŁATNE*

**Teksty drukowane w „Informatorze” odzwierciedlają przekonania Autorów  
i nie zawsze pokrywają się z poglądami redakcji**