

informato**r**

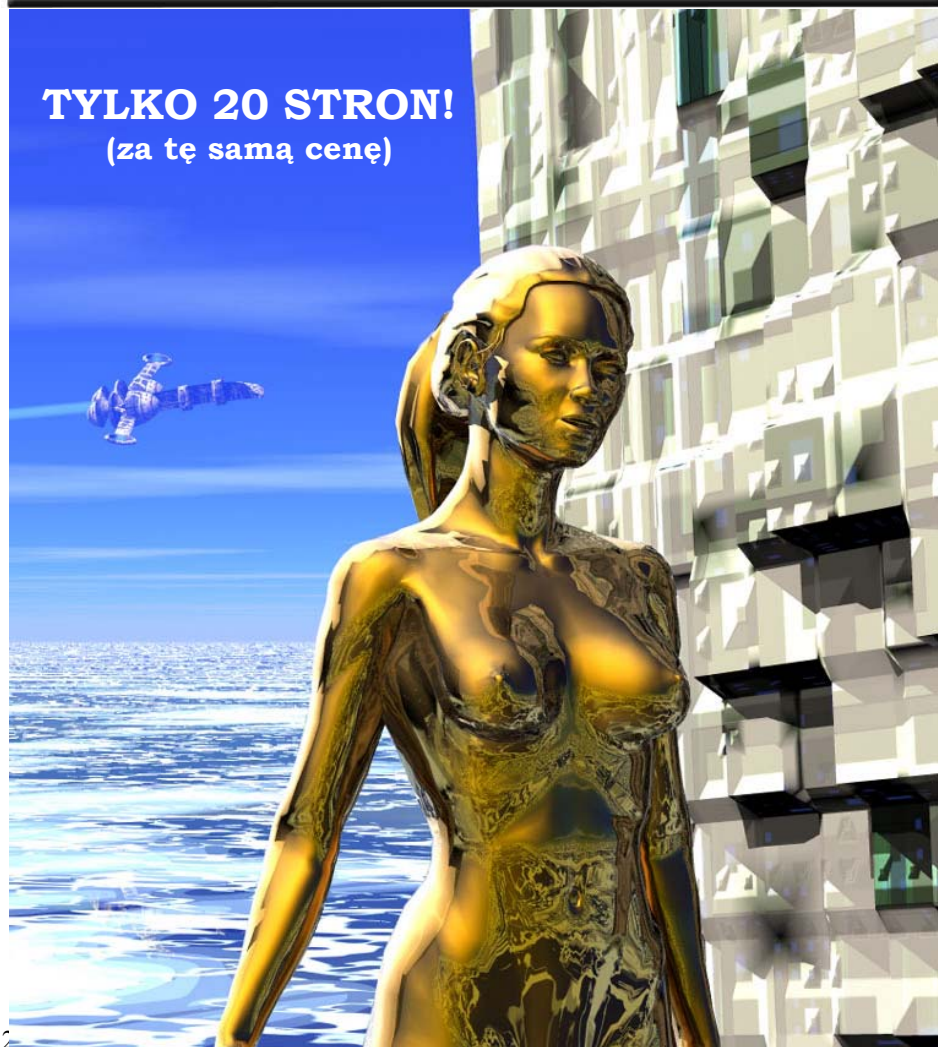
GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



nr 199
październik 2005

TYLKO 20 STRON!
(za tę samą cenę)



SCENARIUSZOWY „SKOK PRZEZ REKINA”

Jakiś czas temu recenzent „Gazety Telewizyjnej” analizował fenomen tasiemcowych seriali. Użył wtedy amerykańskiego określenia „skok przez rekina”.

O co w nim chodzi?

A mianowicie o to, że jakiś niezwykle popularny w USA tasiemiec stracił nagle, po iluś tam sezonach, swą rekordową oglądalność – i szybko znikł ze szklanego ekranu. Widzowie zdzierzyli bowiem wiele: pojawiających się znikąd zapomnianych krewnych, romanse w najbardziej zaskakujących konfiguracjach, urywające się wątki i znikające postacie – ale nie wytrzymali, gdy jeden z głównych bohaterów przeskoczył na nartach wodnych stadko rekinów. Dlaczego „tykali” inne idiotyzmy – a tego już nie zmożli? Nie wiadomo; wygląda na to, jakby przekroczona została w końcu jakaś „masa krytyczna” (kropla przelewająca beczkę?).

Zjawisko to daje się zauważyć w wielu serialach; i tych gorszych, i tych lepszych. Nie będę się tu pastwił nad wieloma polskimi telenowelami, które swoje „rekiny” już dawno poprzeskakiwały. Pozostańmy za oceanem. Jako przykład może służyć tu i tak przyzwoity serial jak „Z Archiwum X”, i tak znakomity serial jak „Przystanek Alaska”.

W tym drugim przypadku mam na myśli próbę kontynuowania opowieści po rezygnacji głównego aktora (a przecież to oczyma granej przezeń postaci oglądaliśmy ów prowincjonalny mikrokosmos!).

„Archiwum” także miało swój urok. Poza tym ja osobiście bardzo lubię zabieg scenariuszowy polegający na tym, że bohaterowie wplątują się z jakiejś drobnej „jednoodcinkowej” afery – by w końcu trafić na trop „superafery” ciągnącej się przez wiele odcinków. Takiego zabiegu użyli wszak scenarzyści „Funky’ego Kowala”; niestety, zakałapuścili się dokładnie z rozwinięciem owej opowieści. Na podobną „minę” wdepnęli scenarzyści „głównego wątku” amerykańskiego serialu. W końcu zacząłem ignorować te odcinki, skupiając się pojedynczych, i to tych nawiązujących do etnicznych legend (np. o Golemie). Gdy zaś film kinowy, który (aż się o to prosiło!) zamiast rozwiązać (nawet w przewrotny sposób) całą zagadkę – nadal ją gmatwał... poczułem się oszukany. I przestałem w ogóle oglądać „Archiwum”. Teraz finał mnie już nie interesuje, nawet gdyby Palacz pofatygował się do mnie osobiście z pointą w zalakowanej kopercie!

Co nastąpiło? Przecież od początku wiemy, iż oglądamy fikcyjną historię... Tak, ale między „opowiadającym” a „słuchaczem” jest pewna niepisana „umowa”. Polega ona mniej więcej na tym: „Ja opowiem ci bajkę, ale potraktuję cię poważnie”; „Wiem, że opowiadasz mi bajkę, ale z przyjemnością wejdę w wykreowany przez siebie świat”. I dopóki widz ma wrażenie, iż fabuła owej baśni jest na swój sposób autonomiczna, zależna tylko od wyobraźni artysty – jest OK. Gorzej, gdy zauważa ingerencję producenta (i motywację wyłącznie merkantylne)! Kiedy widać, że postacie znikają, gdyż aktorzy podpisali inne kontrakty, że zaczynają dziać się cuda-wianki, bo ostatnio spadła oglądalność, że fabuła ciągnie się niczym guma do żucia, ponieważ serial nadal interesuje reklamodawców... Wtedy naprawdę poczują się oszukani!

Zjawisko to dotyka także innych opowieści seryjnych (powieściowych czy kinowych).

Bolesnie dotknęło filmu tak autentycznie kultowego, jak pierwszy „Matrix”. Nie mam nic przeciwko kontynuacjom atrakcyjnych fabuł (a film braci Wachowskich miał przecież otwarte zakończenie) – jednak dalej udała się tylko bitwa o Zion. Zaskakująca rozmowa Neo z Architektem okazała się, niestety, jakimś mylnym tropem; uczynienie z Agent Smitha jakiegoś superdemona było jawnym pozostawieniem „na siłę” wyrazistej postaci; realny Neo odpychający matwy i widzący świat w postaci zerojedynkowej to dowód na totalne zapętlenie się scenarzystów...

Kto skacze następnym, Panie i Panowie? Rekin czeka...

Jan Plata-Przechlewski

URODZINY

Grudniowi Jubilaci!
Wizyty funkcjonariusza
Centralnego Biura
Antykorupcyjnego
- nie życzy Wam

GKF

- 2 Bernhard Mischka
- 3 Bartosz Pietrzak
- 4 Lance Oszko
- 5 Katarzyna Obiegło
Tomasz Świdorski
- 8 Mariusz Czach
- 13 Piotr Terszel
- 14 Ewa Białołęcka
- 25 Adam Lewandowski
- 30 Agata Słomińska



PAŹDZIERNIKOWE POSIEDZENIE ZARZĄDU GKF

Odbyło się 16 października 2005 r. Ważniejsze z poruszanych spraw:

1. Sprawy organizacyjne

- 1.1. Ustalono liczbę delegatów na Nadzwyczajne Walne Zebranie GKF.
- 1.2. Omówiono sprawę strony internetowej GKF

2. Sprawy personalne

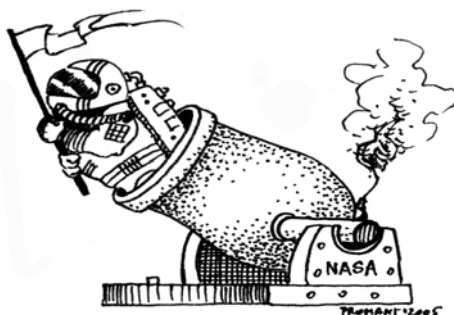
- 2.1. Przyjęcie kandydatów do GKF: Radosław Krantz (Brethren)
- 2.2. Zakończenie stażu kandydackiego
Angmar: Joanna Rozenfeld, Piotr Wyszomirski
- 2.3. Skreślenie z listy członków GKF za niezapłacenie składek w II kwartale:
Angmar: Olga Rostkowska, Katarzyna Grabowska, Anna Kwiatkowska
Snot: Łukasz Łuczyński, Adam Laska
- 2.4. Urlopy
Wojciech Olszewski (Brethren) – I kwartał 2006r.
Piotr Kowalski i Łukasz Piwek (Ordo) – przedłużenie urlopu na III i IV kwartał 2005r.

3. Sprawy finansowe

Przedstawione zostały stany subkont KLów i składkopłatność KLów w III kwartale.

4. Imprezy

- 4.1. Przedstawiona została informacja i dyskusja o stanie przygotowań do Dni Otwartych GKF.
- 4.2. Przedstawiona została informacja o stanie przygotowań do Nordconu 2005.
- 4.3. Przedstawiona została informacja o Teleporcie 2006.



NADZWYCZAJNE WALNE ZEBRANIE GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

NWZ odbyło się 26 października 2005 r. Uchwalono końcową wersję zmian w Statucie Gdańskiego Klubu Fantastyki.

NIUSY

KOLEJNA EKSPANIZACJA DICKA

Nicolas Cage i Julianne Moore wystąpią w thrillerze science-fiction „Next”, opartym na opowiadaniu „The Golden Man” Philipa K. Dicka. Scenariusz napisał Gary Goldman, znany już z innej ekranizacji Dicka – „Pamięci absolutnej”. Bohaterem filmu jest mężczyzna, który widzi przyszłość i może zmieniać wydarzenia, zanim one nastąpią. Pewnego dnia będzie musiał wybierać pomiędzy ratowaniem świata i siebie.

W roli głównej wystąpi Nicolas Cage, reżyserem będzie Lee Tamahori; obaj będą także producentami obrazu. Julianne Moore zagra agentkę FBI, która poszukuje ludzi potrafiących przewidzieć ataki terrorystyczne. Premiera planowana jest na 2007 rok.

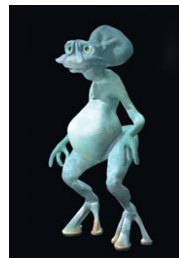
misz

KOLEJNE WIZJE BIOLOGÓW I INFORMATYKÓW

Wieczorem 15 października kanał TV „National Geographic” zaprezentował dwa nowe modele ewolucji na obcych planetach.

Tym razem były to światy mocno nietypowe: planeta krążąca wokół czerwonego karła i zwrócona doń tylko jedną jasną stroną oraz księżyc krążący wokół gazowego olbrzyma i posiadający atmosferę trzykrotnie gęściejszą od ziemskiej.

jpp



SAGA NA PODIUM WSZECHCZASÓW

Według, uwzględniających inflację, obliczeń jednego z amerykańskich czasopism – najbardziej kasowym filmem w historii kina pozostaje ekranizacja „Przeminęło z wiatrem”. Ale już na drugi miejscu plasują się „Gwiezdne wojny”!

jpp



FUNKY KOVAL, ZBÓJ MADEJ i INNI

W ramach XVI Festiwalu Komiksu w Łodzi już po raz piąty odbyło się Sympozjum Komiksologiczne, którego pokłosiem stała się antologia wygłoszonych referatów. Autor jednego z nich, Adam Mazurkiewicz (*Komiks a „-izmy”. Uwagi na marginesie lektury „Ratmana” Tomasza Niewiadomskiego*), jako kontekst przywołał cykl komiksów Pipidżeja *Wampiurs Wars*. Czyżby oznaczało to wreszcie docenienie komiksu, o którym próżno szukać wzmianki w branżowej prasie? Miejmy jednak nadzieję, iż kilka słów o komiksie Pipidżeja już niedługo zaowocuje dłuższym szkicem poświęconym *Wampiurs Wars*. Referat ten nie był zresztą jedynym szkicem poświęconym komiksowi fantastycznemu: Aleksandra Duralska analizowała serię *Funky Koval*, przypominając przygody kosmicznego detektywa.

AdaM

WFB W WCK

Dnia 22 października, tym razem w sali widowiskowej Wejherowskiego Centrum Kultury, odbył się kolejny turniej Warhammer Fantasy Battle organizowany przez tamtejszy Klub Gier Bitewnych Draconis.

jpp



TELEWIZYJNY HALLOWEEN WAMPIRYCZNY

W wigilię Wszystkich Świętych dwie stacje telewizyjne (Canal+ i Ale Kino!) zaprezentowały bloki starszych i nowszych filmów o wampirach; w nader urozmaiconym repertuarze znalazło się nawet ekspresjonistyczne arcydzieło z 1922 roku: "Nosferatu – symfonia grozy" Friedricha Murnaua.

jpp

OSTATECZNE (?) UZUPEŁNIENIE PÓLECZKI

Od 1 grudnia br. będzie można w Polsce nabywać film "Gwiezdne wojny III – Zemsta Sithów" na DVD i VHS.

jpp

(PIERWSZY) RAZ W GRODZIE WEJHERA

W piątek 14 października, w jednej z księgarni przy wejherowskim deptaku, miał miejsce wieczór autorski Rafała A. Ziemkiewicza.

Spotkanie to było równie kameralne (organizatorzy ograniczyli zapowiedź imprezy chyba tylko do afisza na szybie wystawowej!), co sympatyczne (rozmańwano m.in. o współczesnych gustach, uczciwości artystycznej, degrengoladzie Nagrody Nobla).

Autor promował swą najnowszą, polityczno-obyczajową, powieść „Ciało obce” (będącą notabene przyczyną małego skandalu obyczajowego); zapowiedział też ukazanie się, jeszcze w tym roku, „nadmorskiej” fantazy (z pewnymi elementami zaczerpniętymi z kultury kaszubskiej).

Potem było jeszcze – całkowicie nieoficjalne i nadprogramowe – piwo, przy którym RAZ i JPP posiedzieli sobie w kawiarni-galerii nieopodal wejherowskiego rynku...



jpp

TERMINATOR ZNOSI ŻŁOTE JAJA

Warner Bros. wyprodukuje serial „Kroniki Sary Connor” („The Sarah Connor Chronicles”), którego fabuła rozgrywać się będzie między wydarzeniami z drugiej i trzeciej części kinowego cyklu o Terminatorze. Scenariuszem zajmuje się Josh Friedman, który pracował ostatnio ze Stevenem Spielbergiem przy „Wojnie światów”. W filmie nie zagrają ani Linda Hamilton, ani Arnold Schwarzenegger.

Trwają również przygotowania do czwartego filmu pełnometrażowego.

misz

„WIEDZMIN” NA KOMPUTER

CD Projekt – firma znana dotychczas z przygotowywania polskich wersji zachodnich gier komputerowych postanowiła wyprodukować własną grę, opartą na serii wiedźmińskiej Andrzeja Sapkowskiego. Gra ma być przełomem na polskim rynku: kosztuje kilka milionów dolarów, pracują nad nią 43 osoby, w tym – aby zwiększyć realizm ruchów postaci – kaskaderów, specjalistów od białej broni; w sukcesie ma mu pomóc bezprecedensowa kampania marketingowa, m.in. w telewizji. Rozważane jest także, wzorem rozwiązań z „rozwinętych rynków”, wydanie albumu z muzyką towarzyszącą grze. Scenariusz napisali Jacek Komuda i Maciej Jurewicz. Akcja gry zaczyna się od niespodziewanego powrotu tytułowego bohatera do świata żywych. Gracz będzie musiał ustalić, kto kryje się za kradzieżą magicznych receptur ze zrujnowanej siedziby wiedźmińskiego bractwa, co sprawi, że wyładowuje w środku politycznej intrygi zaprawionej bioetycznymi podtekstami. Zachowany ma być postmodernistyczno-humorystyczny klimat powieści. Rozgrywka będzie jednoosobowa, choć niewykluczone, że w razie sukcesu powstanie także wersja sieciowa

„Wiedźmin” ukaże się najwcześniej jesienią 2006 r. Tym razem Sapek czuwa nad rozwojem wypadków poprzez systematyczne konsultacje.

Ceti/misz

„POGROMCY DUCHÓW” POWRACAJĄ

Dan Aykroyd napisał scenariusz trzeciej części „Pogromców duchów”. Film ma nosić tytuł „Ghostbusters in hell”. Tym razem pogromcy mają przenieść się do równoległego wymiaru poprzez teleportację, która nastąpić ma w jednym z nowojorskich domów towarowych. Reżyserem jest Harold Ramis. Na aktorskiej liście życzeń Ramisa są, poza Aykroydem, Ben Stiller i Rick Moranis.

misz

13 października 2005 r. zmarła niespodziewanie Krystyna Kwiatkowska, jedna z osobowości polskiej poezji i prozy. Debiutowała tomem wierszy „Antygony rosną w innym klimacie”; wydała zbiór opowiadań „Prosto z Sherwood” oraz powieść, dzięki której odkryli ją fankaści: „Prawdziwa historia Morgan Le Fay i rycerzy Okrągłego Stołu”. Za tę ostatnią pozycję Autorka otrzymała nominację do Nagrody Zajdla oraz Srebrny Glob za powieść roku. Już kilka lat temu informowała, że pracuje nad dwiema powieściami fantasy. Niestety, nie doczekamy się na nie.

Miała 52 lata.

Niech jej Avalon lekkim będzie...



PATRZĄC STWÓRCY PRZEZ RAMIĘ

Przedstawiamy długi i wyczerpujący (zwłaszcza dla Autorów) wywiad z twórcami "Księgi Szalonego Boga" – dość niesamowitego, autorskiego systemu fantasy.

Sebastian Lenartowicz: *Liber Furiores Dei?* Co to znaczy? Księga Szalonych Bogów?

Nazps (Marek Wiatroszak): Liber Furiores Dei jest zwrotem łacińskim oznaczającym Księgę Szalonego Boga. Pochodzenie tego sformułowania jest silnie związane z kulturami z naszego świata, które wyjaśniają pochodzenie świata za pomocą odwołań do rozmaitych "świętych ksiąg". Świat LFD został stworzony, a właściwie wyłonił się, jako sen Jedynego Boga, którego najłatwiej scharakteryzować jako rozkapryszone dziecko. Z perspektywy istot myślących zamieszkujących świat księgi, Stwórcy, z jego brakiem konsekwencji, bezcelową destrukcją, chwilowymi zachciankami, musi wydawać się szalony.

Hogor (Michał Wiatroszak): Powinien ... ale i tak nikt Go nie pamięta.

SL: Dlaczego? Czy dlatego, że stworzył świat tak dawno i żarna czasu zatępiły pamięć o nim, czy też miało miejsce jakieś konkretne wydarzenie, które to spowodowało?

Hogor: Stwórca nigdy nie był otoczony czcią przez ludzi; mówiąc nawiasem w ogóle nie był czczony zbyt szczególnie. Jest to taki mały paradoks tego świata. Wszystko istnieje dzięki systemowi, w który nikt nie wierzy. Oczywiście religie w świecie są, i owszem, wszystkie jak jedna fałszywe.

SL: Jak scharakteryzujecie grę w 3 słowach?

Nazps: Hybrydowy System Fantasy. Rozwijając myśl, jest to system osadzony w realiach fantasy, niemniej jest mieszaniną konwencji właściwych różnym stylom prowadzenia. Jest tam miejsce na klasyczne fantasy, heroic, dark, horror, groteskę czy tzw. hard fantasy w stylu Feliksa Kresa. Staraliśmy się nie zakładać ad hoc żadnej z tych konwencji. My tylko opisujemy świat i dajemy możliwie elastyczną mechanikę.

SL: Jaki był początek tego świata? Liczy on sobie podobno miliard lat, co działo się w tym czasie? I jak i kiedy Wy wpadliście na pomysł jego stworzenia?

Nazps: Jeśli chodzi o pierwszą część Twojego pytania to

"...na początku był Bóg. I unosił się duch Jedynego nad bezmiarem świata...", a potem wypadki potoczyły się już naprawdę szybko. Na początku mamy erę mityczną. Wydarzenia te opisywane w etmorach (od etmory pierwszej do siódmej), w tym czasie świat był zamieszkiwany przez różne "mityczne" stwory, jak choćby Hekatonheyra. Potem wyłaniają się rasy służebne, czyli ludzie, gaala czy kati. Dal Havat, potomkowie potężnych lehafrydów (istot mitycznych powstałych w wyniku rozpadu Ludolądu) są ułomni. Po świecie latają drapieżne Riatha. Jest to okres wyłaniania się kultur ras niższych. Zaczyna się burzliwy okres podbojów, imperia tworzą się i upadają. Na ich miejsca powstają nowe. Tworzą się królestwa. Ludy wędrują.... słowem wszystko to, co miało miejsce w naszym świecie.

Co do drugiej części pytania, to losy powstawania systemu są niemal równe historii w nim przedstawionej ;). Świat stworzony był przez jakieś 7 lat i ulegał w tym okresie licznym przeobrażeniom. Można powiedzieć, że LFD jest tworem naszego dojrzewania. O nim można powiedzieć wiele, ale na pewno nie to, że jest efektem jakiegoś jednego wydarzenia, czy pomysłu. Jak napisaliśmy kiedyś: LFD to wynik naszych przemyśleń dotyczących otaczającego nas świata. Przez te 7 lat wiele się w tym otoczeniu zmieniło.

SL: Co to jest *etmora*? Czy często spotkamy się w LFD z egzotycznymi nazwami i ich równie pomysłowymi objaśnieniami?

Nazps: O tym lepiej, żeby powiedział autor niniejszego sformułowania.

Hogor: Słowo "etmora" ma wiele warstw znaczeniowych. Pierwotne brzmienie wywodzi się z języka lehafrydzkiego i oznacza ścieżkę, drogę postępowania. W ugarit, języku najbardziej zbliżonym do lehafrydzkiego, "etmora" oznacza naskalną inskrypcję. W istocie tym właśnie są Etmory; naskalnymi inskrypcjami, które można znaleźć na ścianach grot nieopodal Ur. W tych inskrypcjach – alfabetem ideograficznym zakodowane są poematy najstarszego z ludów, przetwarzane później przez kultury innych ras czy to jako poezja czy innego rodzaju wyraz ekspresji artystycznej. Pierwotne brzmienie Etmory jednak zaginęło.

Kwestia nazw w LFD jest silnie sprzężona z językami występującymi w świecie. Każda kultura wykształciła swój sposób porozumiewania się. Istnieją oczywiście związki między kulturami, a przez to dryf słów czy w ogóle całych związków frazeologicznych między nimi. Słowa wyrażane w różnych językach zmieniają swoje znaczenie, prawda historyczna ulega zniekształceniu. Mając świadomość historii świata, tego jaka była naprawdę, i wiedząc co uległo zatarcu czy modyfikacji, jesteśmy w stanie, w sposób spójny, wyprowadzać nazwy a nawet generować legendy. Tym lepiej, im więcej fragmentów historii mamy wymyślonych. Wyjaśnienia nazw więc są kwestią wtórną względem przyjętych założeń świata.

SL: To dobrze, znakomicie skorzysta na tym bogactwo świata! Czy czerpicie z jakichś źródeł, wzorujecie się na znanych dialektach czy językach, czy wymyślacie po prostu coś, co według Was dobrze brzmi i oddaje ducha świata?

Nazps: Po trosze jedno i drugie. Każdy z kręgów kulturowych ma w sobie coś z naszego świata. Aktualnie opracowujemy terminy ugaryckie korzystając ze źródeł semickich. Język kriagajski brzmi trochę z chińska, a jego gramatyka ma być oparta na Javie. Język Riatha jest skomplikowanym systemem ptasich skrzeków, w którym normalnie człowiek nie jest w stanie dopatrzeć się żadnej składni. Oczywiście nazwy muszą też brzmieć odpowiednio.

SL: Jeżeli dobrze widziałem w materiałach, to świat LFD ma więcej płaszczyzn, niż tylko fizyczna, przyziemna? Czy może nie ma i tej?

Nazps: Świat jest snem Jedynego Boga, który jest zatem jedyną realnie istniejącą rzeczą. Świat księgi i zamieszkujące go istoty są konstruktami w ramach tego snu. Stwórca śni jednocześnie nieskończenie wiele snów, więc potencjalnych światów jest równie dużo. Jeśli pytasz o ten konkretny, opisywany przez nas sen stwórcy, to istotnie jest on dwuświatem, w którym można wyróżnić tzw. świat materialny i świat cieni. Świat cieni jest czymś w rodzaju astralu zamieszkiwanego przez dusze ludzkie, kriaga, czy dal havat, przez archonty Riatha, demony, egregory, myśłotwory, larwy, naguala, bogów i inne

SL: A więc czy świat rządzi się własnymi, fizycznymi, żelaznymi prawami, czy też logiką snu? A może istnieją po prostu nexusy chaosu, gdzie związki przyczynowo-skutkowe rozpadają się? Czy takim miejscem jest dla człowieka Astral?

Nazps: Świat materialny rządzi się własnymi prawami. Z grubsza są to te same prawa, co w naszym świecie. Oczywiście jest też magia, ale i ta rządzi się pewnymi regułami. Konsekwencja praw fizyki, łańcuch przyczynowo-skutkowy jak najbardziej występują. Logika jest z pozoru zaburzona kiedy sny stwórcy zaczynają się przenikać. Mamy wtedy do czynienia z tzw. białymi plamami. Tam, istotnie, prawa fizyki mogą ulec zmianie, ale są to oczywiście zdarzenia incydentalne.

Świat Cieni również nie jest miejscem opanowanym przez chaos. Człowiekowi może się tak wydawać, ale tam również obowiązują pewne prawa. Najważniejszą zasadą jest zasada adekwatności, czyli tożsamości między wzorcami a ich reprezentacjami w świecie rzeczywistym.

Hogor: Generalnie rzecz biorąc, logiką tego snu stwórcy jest fizyka 8 wymiarów.

SL: Co stanie się, gdy Jedyne Bóg się obudzi? Nastąpi koniec świata? Co mówią o tym legendy, podania, religie?

Nazps: Nic nie mówią. Jedyne pamięć stadna Riatha przechowuje pamięć o stwórcy, a i to jest tylko wrażeniem działania jakiejś niepojętej siły. Legendy i podania mówią jedynie o Lehafrydach, najczęściej niezbyt pochlebnie. Na miejscu graczy bałbym się raczej ich przebudzenia. Świat jest akurat pod koniec cyklu lehafrydzkiego, więc pewnie niedługo to nastąpi. Lehafrydzi przebudzą się z letargu, w który wpadli rzucając klątwę na naguala, a wtedy... dane nie są dość precyzyjne w tym temacie.



Hogor: I tak zapewne ludzie nie zdadzą sobie z tego faktu sprawy. Zbyt będą zajęci swoimi przyziemnymi sprawami. Ostatecznie, gdy już co nieco dotrze do świadomości co bardziej otwartych na świat umysłów, zaczną się jakaś gwałtowna ekstaza religijna. Zapłonnie kilka stosów i wszyscy szczęśliwi rozejdą się do domów... jeśli jeszcze jakieś się ostaną.

SL: LFD to fantasy, prawda? A więc jak wygląda tam magia w tym świecie i jakie są jej ograniczenia?

Hogor: Odpowiem trochę wymijająco. Magia jest na tyle potężna, na ile potężną uczynią ją gracze. Jest wielopłaszczyznowa i diabelnie skomplikowana. Ma swoje zasady służące do wyprowadzenia efektów jej działania. Magia jest unikalna, jedyna w swoim rodzaju dla każdego czarującego. Wynika to po części z temperamentu maga, po części z kręgu kulturowego, z którego mag się wywodzi. Jedynym jej ograniczeniem jest logika.

SL: A jak wygląda to w czasie rozgrywki? Gracz mówi "rzucam czar" czy może musi powtórzyć skomplikowaną formułę z pamięci?

Hogor: I tak, i nie. To zależy od sposobu prowadzenia przyjętego przez Mistrza Gry. My preferujemy "rzucanie zaklęć" z pamięci. *Teuri Sighal-Ark'h*, *Teuri szemu* -> ...i teraz już wiem jak brzmi Twoje prawdziwe imię. Czas pojawienia się efektu - około 1 miesiąca... to daje pewne wyobrażenie. Oczywiście samo zaklęcie nie jest takie proste. Podana powyżej formuła jest czystą formą magiczną wypowiedaną w języku lehafrydzkim. Rasy niższe tego języka nie znają. Lehafrydzi tresowali ludzi do rzucania czarów na potrzeby automatyzacji produkcji w Nefraim. Tresura polegała na wkuwaniu wierszyków z wplecionymi zaklęciami, tak by ludziom łatwiej było te czary zapamiętać. Wraz z odejściem Lehafrydów czary zaczęły podlegać naturalnej ewolucji. Ludzie zaczęli badać magiczną spuściznę. Część jej została zapomniana. Została dodana nowa treść. Teraz istnieje wiele "rodzajów" magii. Każdy mistrz sztuk tajemnych, okultysta, demnolog czy inny, dysponuje swoją wersją zaklęć i zwykle przy niej się upiera. Nie zmienia to faktu, że 90% danego zaklęcia czy rytuału to nic nieznaczący dodatek do prawdziwej treści. Niesamowicie ciężko jednak jest oddzielić ziarno od plew.

Np: Ia! Ia! Rahader *Teuri*

oktha nasedu Anu!

Sighal!

Sigith *Sigal-Ark`h* lamar!

Teuri ahah *Szemu* nahar!

Tak mógłby zaklinać khabalista kronaghastyjski. Oczywiście, przepisowo, znajdując się w pentagramie, z czarnym kogutem w klatce w charakterze zabezpieczającej przed uderzeniem astralnym kotwicy. Oczywiście po tygodniowym poście.

albo:

Łado, Łado. Przez *Teuri* Znak!

Sigal-Ark`h

Teuri Szemu, Znak Znak!

A w taki sposób będzie czarować wiedźma z Gór Meltros (ugarit: Malet Elbros – Sine Góry) w Nehvel. Nasza wiedźma będzie okadzać się ziołami, palić ogień i zapewne wetrze w powieki wywar z oczu sowy... De facto będzie to jednak to samo zaklęcie. Jeśli i wiedźma i khabalista będą mieli ten sam temperament (powiedzmy melancholijny) – to cykl zaklęcia będzie trwał tak samo długo (1 miesiąc).

Reasumując. To, jak brzmią zaklęcia i jakie rytuały im towarzyszą, określone jest przez paradygmat (Arkanum Mniejsze). To, jak czary działają określa semantyka i składnia języka lehafrydzkiego (Arkanum Większe) oraz logika. Oczywiście może się tak zdarzyć, że MG będzie miał w zadnim poważaniu magię albo stwierdzi, że skomplikowane czarowanie nie jest ważne w jego kampanii. Wtedy po prostu magowi przetestuje umiejętność *czary i gusa* lub *okultyzm* (arkanum mniejsze) i cześć. Przykładowe zaklęcia pojawią się niebawem.

Postać nie wyposażona w umiejętność Arkanum Większe, bazując na samym Arkanum Mniejszym, również może czarować. Jakkolwiek będzie to odpowiednio spektakularne (bo co by nie było, nacieranie się wywarem z oczu sowy czy rysowanie na ziemi skomplikowanych magicznych figur i paplanie pokręconych formułek wygląda dość spektakularnie), efekt takiego działania będzie dość mizerny i opierać się będzie głównie na sugestii (ewentualnie autosugestii).

SL: Jakie rasy zamieszkują świat? Czym się charakteryzują?

Nazps: W LFD jest pięć ras, którymi można grać. Ludzie, Gaala, Naguala, Riatha i Dal Havat. Ludzie nie wymagają specjalnego opisu, ale trzeba powiedzieć, że dzielą się na różne, niejednorodne kręgi kulturowe. Gaala zostali stworzeni przez Lehafrydów jako drapieźniki mające zredukować populację ludzi na kontynencie Krush. Z racji tego są niewysokiej, krępej budowy ciała. Ich mechanizm wzroku przystosowany jest do horyzontalnej płaszczyzny widzenia, ponadto jest nastawiony głównie na ruch (statyczne rzeczy gaala postrzega gorzej). Gaala mają szpiczaste, przylegające do czaszki uszy. Gaala są uwarunkowane na dominację, co oznacza, iż ich życie jest proporcjonalnie długie w stosunku do zajmowanej pozycji społecznej. Całość przystosowań gaala wytworzyła bardzo specyficzny rodzaj społeczeństwa i kultury, ale nie będę się nad tym tutaj rozwodził. Naguala są rasą, która samodzielnie wyewoluowała z Gaala. Na początku obdarzeni mocą przewyższającą Lehafrydzką, co zresztą, przyczyniło się do upadku obu ras. Naguala żyje w świecie cieni. Jego materialna reprezentacja w postaci ciała działa, jakby cały czas był pogrążony we śnie. Naguala są najpotężniejszymi magami w LFD. Riatha są to jednopłciowe latające maszyny do zabijania. Są najstarszą żyjącą rasą na świecie. Mają ponad 2 metry wzrostu, potężne nietoperze skrzydła i ogon dla utrzymania równowagi w locie. Żywią się przede wszystkim mięsem, choć w przypadku jego braku mogą wejść w letarg i czerpać energię słoneczną z fotosyntezy (barwniki są umieszczone w skrzydłach). Riatha są odporne na niekorzystne czynniki atmosferyczne (tolerancja -50st/c +50 st/c). Dal Havat to ograniczeni intelektualnie i fizycznie potomkowie lehafrydów (co oznacza, że przeciętnie są inteligentniejsi od ludzi). Dal Havat mają około 1 metra wzrostu i są dość proporcjonalnej budowy ciała. Z racji słabego przystosowania fizycznego dal havat zostały w wielu miejscach sprowadzone do roli niewolników, czy też pozamykani w gettach. Zajmują się najczęściej handlem lub uprawiają inne wolne zawody.

SL: Czy spodziewacie się, że gracze będą wcielać się w ludzi, czy inne gatunki?

Hogor: O! To zależy jakich mamy graczy. Moi gracze głównie grają ludźmi i raczej unikają magii. Szczerze mówiąc – ludzi prowadzi się najłatwiej. Zdarzali mi się na sesjach dalhavatyjscy magowie bojący się rzucać czary w obawie przed opętaniem oraz kriagaiscy zabójcy doprawieni magią powietrza. Nie mniej to raczej margines.

SL: He, he! Pytam, ponieważ ludzie wydają mi się rasą słabą, miękką, sponiewieraną, nawet zdegenerowani lehafrydzi są od nich inteligentniejsi. Czy tak jest w istocie? Czy gracze będą mieć wybór między postaciami swojskimi, lecz wåtłymi – a silnymi, lecz których odegranie jest wyzwaniem?

Nazps: Gracze zawsze mają wybór. Wszystko zależy od preferowanej skali rozgrywki. Od inwencji graczy i MG. Od tego, jakie będą postaci graczy może zależeć, czy przygoda rozgrywać się będzie w małej Jaleset Meltros i będzie polegała na przekonaniu wieśniaków, że Jagna jest odpowiedzialna za kiśnięcie mleka, lub w Krasnej Vodzie, komandorii Genari gracze będą planować krucjatę przeciw całemu Nehvel. Paradoksalnie – odgrywanie wieśniaka, którego największym zmartwieniem jest by mułka urodziła hoże jagnię, jest równie wielkim wyzwaniem, co odgrywanie udziałnego księcia czy dziedzica domu Nahu w Kryo. Odgrywanie postaci zawsze jest wyzwaniem.

SL: Co jest według Was najbardziej niesamowitym tworem w LFD?

Hogor: Niesamowicie trudne pytanie! Z konstruktów zamieszkujących świat – to na pewno Learian. Mięsożerny las-maszyna, pochłaniający osad istot żywych. Część rytu lehafrydzkiego przeciw Naguala. Tysiące kilometrów bujnej zieleni bardziej zabójczej dla ludzi niż epidemia gorączki krwotocznej. Rozsiewający swoje zarodniki w promieniu dziesiątków mil od swojej granicy. Niewyczerpane źródło osadu dla szaleńca, który zdecyduje się go okiełznać. Niewyczerpane źródło dochodu dla tych odważnych, którzy decydują się w Learian polować na Kati. Niewyczerpane źródło smaku dla tych, którzy zdecydują się Kati zjeść. No i oczywiście schronienie dla Kati i ich prymitywnej państwowości.

Ale tak naprawdę o niesamowitości systemu nie świadczą niesamowite konstrukty. One doprawiają tylko świat, powodują, że staje się ciekawszy. Tak naprawdę istotą LFD jest systemowe podejście do świata gry fabularnej. Nasz świat jest żywy. Ma własną historię, której wystarczyłoby na osobny przedmiot w szkole, ma własne kultury, obyczaje, poezję i dziejopisarstwo.

SL: Czym właściwie jest „osad”? Siłą życiową? Maną? Pierwiastkiem boskości?

Hogor: Osad jest tym, co zostaje w materii po przeniknięciu jej przez cień. Podobny osad zostawia materia w cieniu. Zgodnie z zasadą adekwatności. Osad ujęty mechanicznie jest materiałem-na-czary. Jest maną w tym sensie, że można go znaleźć we wszystkim, co istnieje, szczególnie w tym, co wchodzi w interakcje z Cieniem; jest siłą życiową w tym sensie, że dzięki niemu istnieje magia. Jest również pierwiastkiem boskości, bo w sumie cała rzeczywistość jest boskim snem.

SL: Czy zdarzyło wam się już dostać od kogoś fanowską twórczość czy ilustrację?

Hogor: Bywało. I mamy nadzieję, że będzie bywać częściej. Tak duże przedsięwzięcie jakim jest LFD wymaga ogromnych nakładów czasu i energii. Sami nie opędzimy się przed Sobótką 2020 AD.

SL: Czy Szaleni Bogowie to Wy?

Hogor: Jest tylko jeden Szalony Bóg. LFD to jego logos. My jesteśmy skromnymi kopistami, za to mamy doświadczenie do oryginału.

14. kot

Paweł Łapczyński, *Kot, zwykły kot*
 „Science Fiction” nr 21, grudzień 2002



Wydana w 1997 roku antologia *13 kotów* to jedna z niewielu pozycji na rynku polskiej książki fantastycznej gromadzących utwory podług motywu przewodniego. Jej tematem są przywoływane w tytule koty. Niezależnie od oceny poszczególnych utworów, należy się dziełu Danuty Górskiej i Mirosława Kowalskiego uznanie za próbę zapalenia luki w rodzimej literaturze fantastycznej. Należy też mieć nadzieję, iż za jakiś czas redakcja *13 kotów* zdecyduje się na reedycję (a jeszcze lepiej kontynuację) antologii. Możliwe też, iż znajdzie się w niej wówczas również opowiadanie Pawła Łapczyńskiego *Kot, zwykły kot*.

Utwór ten zasługuje na uwagę redaktorów wzmiankowanej wyżej antologii nie tylko ze względu na zwierzęcego, a zarazem tytułowego, bohatera. Zwraca uwagę przede wszystkim atmosfera opowiadania, wyrażenie kreślone kilkoma słowami, bez natłoku zbędnych szczegółów. Dzięki takiej strategii znaczący staje się każdy, najbardziej nawet niepozorny szczegół, który urasta do rangi punktu zwrotnego — osamotnienie bohatera, jego zwyczaj mimowiednego szkicowania w trakcie rozmów telefonicznych, uczuciowy związek z przygarniętym zwierzęciem...

Zgodnie z tradycją literatury grozy, element nadprzyrodzony w opowiadaniu Łapczyńskiego pojawia się niepostrzeżenie. Początkowo czytelnik poznaje scenerię zdarzeń i ich bohaterów: młodego, obiecującego pisarza Jarka i jego kota Przecinka (obowiązkowo czarnego — tu chyba jednak Łapczyński przesadził, decydując się na tak stereotypowe rozwiązanie). Nie bez znaczenia pozostaje fakt, iż Jarek jest autorem fantastyki niesamowitej — *weird fiction*. Poruszanie problematyki irracjonalnej niejako „przygotowuje” go na to, z czym zetknie się po śmierci starego czworonożnego przyjaciele.

Łapczyński nie spieszy się, budując nastrojową opowieść o przyjaźni człowieka i zwierzęcia. Obszerne retrospekcje służą umotywowaniu więzi łączącej Jarka z Przecinkiem, jednocześnie uzasadniając samotny tryb życia młodego pisarza. Obrazy te, pozornie niezwiązane z fabułą, stają się istotną składową portretu psychologicznego Jarka, podobnie jak jego rozpacz po śmierci kota.

Pierwszym sygnałem obranej konwencji są w noweli Łapczyńskiego problemy bohatera związane z podjęciem (przerwanej tragicznymi wypadkami) pracy twórczej. Rozmyślenia nad zakończeniem utworu, mającego stanowić finalizację przygotowywanego tomu opowiadań, łączą się ze wspomnieniami Przecinka. Kojarsząc różne fakty, Jarek dochodzi do wniosku, że to jego kot, a nie on sam, był utalentowany literacko. Dalsze wypadki potwierdzają domysły bohatera, który przygarnawszy nowego kota, odkrywa w sobie talent malarski.

Utwór Łapczyńskiego, jakkolwiek w trakcie pobieżnej lektury może uchodzić za błahą opowieść, zwraca na siebie uwagę nie tylko klarownym językiem.

W chwili dominacji wśród pozycji lekturowych fantastyki grozy inspirowanej podobną twórczością zachodnich pisarzy i wzorców *splatterpunkowych* (którą to tendencję należy łączyć z powodzeniem, jakim cieszy się twórczość Clive'a Barkera), nowela Łapczyńskiego proponuje alternatywny sposób rozumienia horroru. Obscenicznym i naturalistycznym opisom autor *Kota, zwykłego kota* przeciwstawia refleksyjną opowieść, odwołując się do najlepszych wzorców nowelistyki Stefana Grabińskiego.

Groza, którą Stephen King uważa za najgłębszy wymiar fantastyki niesamowitej (czemu dał wyraz na stronach własnej pracy *Danse macabre*, analizującej zjawisko horroru w prozie anglosaskiej — s. 22–23), zawiera się nie tyle w fabule *Kota, zwykłego kota*, ile raczej wynikających z opisanych zdarzeń wnioskach. Człowiek jako medium kocich zdolności, w utworze Łapczyńskiego postrzegany jest instrumentalnie, w najlepszym zaś razie jako istota niesamodzielną. Dopiero żyjąc w duchowej symbiozie z kotem, może stworzyć kulturę. Trudno jest się z takim postrzeganiem człowieka pogodzić, jako że odbiera mu ono miejsce pana stworzenia, nie można jednak nie docenić pomysłu Łapczyńskiego. Oryginalne na gruncie polskiej fantastyki grozy opowiadanie może — jeśli nawet nie wytyczać nowych torów polskiego horroru (w tej materii należy być raczej umiarkowanym optymistą) — to przynajmniej stanowić propozycję rozwiązania w obrębie gatunku, zdawałoby się, skazanego na wtórność.

Wprawdzie jak dotąd utwór Łapczyńskiego stanowi propozycję odosobnioną, jednak dobry pisarz — podobnie jak jego kot — zwykle chadza swoimi ścieżkami.

Adam Mazurkiewicz

** Opowiadanie Pawła Łapczyńskiego trafiło najpierw do "Czerwonego Karła", gdzie niestety, z racji hibernacji pisma, nie mogło się ukazać. Wirtualny naczelny CK poradził Autorowi wysłać je do "Sciece Fiction"...*

(red.)

Magiczna opowieść

Ciężka jest robota recenzenta. Ponoć dziewięćdziesiąt procent literatury nadaje się tylko na makulaturę, i nieprzypadkowo wybór książek do oceny nie jest sprawą łatwą; często trafia się na utwory kiepskie lub nudne. Na szczęście jednak co jakiś czas trafia się prawdziwy rodzynek. Jednym z nich są „Wody głębokie jak niebo”, nowy zbiór opowiadań Anny Brzezińskiej.

Autorka do niedawna konsekwentnie realizowała wykrzyknięte podczas odbierania pierwszej statuetki „Zajdla” hasło: „Niech żyje fantastyka rozrywkowa!”, tworząc solidną, bezpretensjonalną fantastykę ze szczyptą humoru, do której z przyjemnością można zajrzeć wieczorem przy kufelku piwa lub kieliszku dobrego wina. Tym razem zdecydowała się wykorzystać swą bardzo bogatą wiedzę historyka-mediewisty, i zająć się bardziej ambitnymi próbami literackimi. Z wyjątkowo dobrym, dodajmy od razu, rezultatem.



Akcja siedmiu uporządkowanych chronologicznie utworów – z których cztery publikowane były w prasie – rozgrywa się w świecie przypominającym dawną Italię. Przypominającym jednak tylko do pewnego stopnia – bo podobieństwa kończą się na krajobrazie, określeniach w języku włoskim i nazwach miast. Opowiadania można potraktować jako historię alternatywną, lub też jako opowieści o całkiem fikcyjnym świecie – którego cechą charakterystyczną jest obecność magii.

Nie jest to magia sprowadzona, jak w przypadku wielu utworów fantasy, do sztafażu, paru cudownych sztuczek ułatwiających życie. Cała książka spełnia lemowskie kryterium fantastyczności: bez magii nie sposób jej zrozumieć, to magia jest *spiritus movens* świata, to ona decyduje o losach bohaterów – ich decyzjach, uczuciach, pozornych i faktycznych zwycięstwach oraz o klęskach.

Magia ta współistnieje z chrześcijaństwem. To właśnie połączenie jest chyba najważniejszą przyczyną siły i uroku książki. Warto pamiętać, że Kościół uznaje czarną magię za realnie istniejącą i sprowadzającą potępienie. Dlatego również paranie się magią w świecie Ani Brzezińskiej musi skończyć się tragicznie. Opowiadania o Półwyspie potraktować można m.in. jako parabolę. Magowie zdolni są chwycić i pętać demony krążące po dziewięciu kręgach niebieskich, a następnie zaklinać je w kamień, kazać tworzyć z nich wspaniałe, pełne przepychu miasta, wykorzystywać w wojnie, czy nawet tworzyć nowe gatunki przypominających ludzi stworzeń. Ta pokusa łatwo zdobywanej potęgi zawsze jednak – prędzej czy później – kończy się karą, a potęga pokonania; jeśli mag nie zginie od podstępного ciosu nożem, nie zostanie pokonany przez maga silniejszego od siebie, ginie rozszarpany przez własne demony.

W tym okrutnym, ale pełnym szczególnego piękna świecie żyją zwykli ludzie – niewątpliwie zbyt mali w stosunku do potęgi magii, w połączeniu z którą wszystkie ich wady i zła strona natury ujawniają się szczególnie silnie. Igranie z mocą demonów jest niebezpieczne – kontrolowanie takiej potęgi sprawia, że każda ludzka słabość może mieć daleko idące i nieobliczalne konsekwencje. Ogrom władzy, jaką daje kontrolowanie demonów, prowadzi też do pychy, zaś każdy grzech czy przejaw pychy może prowadzić do katastrofy.

Dramatyczną osnową zbioru opowiadań jest olbrzymi kontrast między tym, co ludzkie i tym, co demoniczne; między ludzkimi uczuciami i pięknem Półwyspu a bezlitosną potęgą zdolną niszczyć całe miasta i armie i wydzwigać wyspy z dna morza. Nie tylko zwykli ludzie, ale także magowie są postaciami tragicznymi: w rzeczywistości to nie oni władają magią, lecz magia włada nimi. Ludzie zamieszkujący Półwysep stanowią jedynie igraszkę sił, których do końca nie pojmują i wobec których ostatecznie zawsze okazują się bezbronni.

„Wody głębokie jak niebo” to zbiór wyjątkowy. Ma w sobie coś, co rzadko udaje się w takim stopniu pisarzowi, przykuwa uwagę i porusza. Zwłaszcza „Róże dla Sirocco”, szczególnie zaś „Zaćmienie serca”, to utwory wyjątkowej urody, jakie bardzo rzadko zdarza się czytać polskim miłośnikom fantastyki.

Nic więc dziwnego, że książka bije wszelkie rekordy, jeśli chodzi o Nagrodę Zajdla. Wszystkie cztery opowiadania wydane przed 2005 r. otrzymały jak dotąd nominacje do nagrody, a jedno z nich wygrało plebiscyt. Pozostały jeszcze trzy wydane w 2005. Wszystko wskazuje na to, że to jeszcze nie koniec sukcesów zbioru.

Marcin Szklarski

Facet na swoim miejscu

Tom opowiadań Anny Kańtoch, *Diabeł na wieży*, wbrew przyjętej powszechnie manierze, nie jest zbiorem rozproszonych po wielu czasopismach utworów, lecz, przede wszystkim, zawiera nowe opowieści o przygodach Domenica Jordana. Jedynie pierwsze z nich, dające tytuł całości, znane było wcześniej miłośnikom „opowieści z (lekkim) dreszczykiem” z magazynu „Science Fiction”.

Jest ono interesujące z dwu powodów. Przede wszystkim, to w nim spotykamy po raz pierwszy bohatera Kańtoch, nieco ekscentrycznego szlachcica o niezdrowych zainteresowaniach i bladej cerze. Nie jest to też utwór reprezentatywny dla całości tomu. Magia okazuje się tu iluzją, fałszywym tropem, przeciwieństwo niż w kolejnych przygodach Jordana. O ile więc po lekturze *Diabła na wieży* skłonni byłibyśmy sytuować jego akcję w świecie naszego schyłku Oświecenia (nie będącego wszak, wbrew podręcznikowym stereotypom włączanym w głowy uczniów, epoką aż tak „oświeconą”, to jednak osobna sprawa), o tyle dalsze opowiadania nie pozostawiają już miejsca na podobne rozterki: to świat magiczny, zamieszkały przez demony i wilkołaki. Zarazem jednak owa magia nie zwalnia z codziennych wyborów etycznych, mających wpływ na życie bohaterów. A nie są oni bynajmniej postaciami jednoznacznymi: Jordan, mając świadomość, że nie zdoła pokonać nasłanego nań mistrza szermierki (*Serena i Cień*), truje go, by tym łatwiej zadać śmiertelny cios. Innym razem nie waha się ostrzec dziecka, że porzuci je, gdy tylko zacznie mu przeszkadzać w ucieczce (*Długie noce*).

Ową manierę, by demitologizować bohaterów, ukazując ich jako ludzi pełnych słabości, Kańtoch wykorzystuje, by (przeciwieństwo, niż np. Jacek Piekara w cyklu o Mordimerze Madderdinie) uczynić swych bohaterów bardziej pełnowymiarowymi. Jordan, duchowy i intelektualny spadkobierca Sherlocka Holmesa, posługuje się w równym stopniu logiką, co magią, by osiągnąć swój cel — poznanie prawdy. W dążeniu do jej poznania nie waha się poświęcić innych, choć nie czyni tego dla własnej wygody. Obrona przez Kańtoch konwencja wiktoriańskiego kryminału (którą nota bene wskrzesza w całkiem udany sposób) narzuca spokojny tok narracji. Nie oznacza to, by czytelnik mógł domyśleć się przed czasem osoby winnej zbrodni. Może jednak śledzić tok rozumowania Jordana i wraz z nim, jeśli czuje się na siłach, rozwiązywać zagadki. W tym autorka *Diabła na wieży* pozostaje wierna poetyce tradycyjnego kryminału, w którym wszelkie przesłanki dotyczące tego, kto jest winnym należy ukryć w fabule.

Kańtoch, znana już z powieści *Miasto w błękicie i zieleni*, odnalazła własną formułę twórczości w krótkiej formie. Miejmy zatem nadzieję, że nie będzie to ostatnie spotkanie z jej bohaterem, Domenicem Jordanem. Jakkolwiek należy on bowiem do postaci raczej mało sympatycznych, miło jest mieć świadomość, iż potrafi sprawnie odnajdywać prawdę w świecie skrywającym ją wśród pozorów, gdzie wysokie urodzenie może zapewnić bezkarność. W takiej rzeczywistości bowiem pociesza świadomość, iż jest ktoś, kto w imię prawdy nie waha się rzucić wyzwania moźnym tego świata.

Adam Mazurkiewicz



Kilka minirecenzji filmowych

„Charlie i fabryka czekolady”

Czytałem tę książkę kilka razy w dzieciństwie, więc z ciekawością czekałem na jej ekranizację. Co tu dużo kryć – Tim Burton jest geniuszem.

Film pozostaje wierny książce, dodaje jednak wątek młodości Willy’ego Wonki i zmienia odrobinę zakończenie, aby uwzględnić domknięcie wszystkich wątków i podkreślić przesłanie filmu. Jest to w końcu bajka, a każda bajka powinna mieć czytelne przesłanie.

Tym, co najbardziej zachwyca w filmie, jest plastyczność zdjęć – począwszy od miasta, przez domek Bucketów, aż po (oczywiście) czarodziejską fabrykę słodczy. Jest to dopełniane świetną grą Johnny’ego Deppa (znowu w bardzo specyficznej roli), Christophera Lee (mroczny ojciec), Deepa Roya (sam zagrał wszystkie Oompa Loompa) i Freddie’ego Highmore’a (dobry młody aktor).

Film jest kolorowy i bardzo zabawny (dialogi, sytuacje), zdecydowanie warty obejrzenia.



„Autostopem przez galaktykę”

Wyłączyłem po 20 minutach. Książka jest znacznie lepsza.



„Dungeons & Dragons II”

Film ten idealnie oddaje typową przygodę w RPG „Dungeons & Dragons”. Mamy nieistotną historię świata, misję w celu zdobycia magicznego przedmiotu i grupę bohaterów (wojownik, barbarzyńca, złodziej, mag i kleryk).

Film pozostaje wierny większości zasadom D&D. Efekty specjalnie są na wysokim poziomie (szczególnie jak na film wyprodukowany przez stację telewizyjną). Nic mu nie brakuje, ale też nie wnosi nic nowego.

„Egzorcyzmy Emilii Rose”

Na wstępie należy powiedzieć, że nie jest to horror. Film (oparty na prawdziwych zdarzeniach) opisuje proces księdza oskarżonego o nieumyślne spowodowanie śmierci młodej kobiety podczas odprawiania egzorcyzmów.

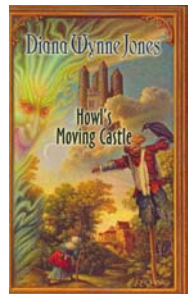
Poprzez zeznania świadków i opowieści oskarżonego poznajemy jej historię. Decyzja co do zasadności oskarżeń pozostaje w gestii widza, choć ława przysięgłych wydaje wyrok.

Choć nie jest to horror – nie brakuje w nim scen mających nas przestraszyć. O ile same egzorcyzmy są w pewnym stopniu przewidywalne, to pierwsze objawy opętania wywołują potężny dreszczyk.

Film mnie miło zaskoczył i zdecydowanie go polecam.



Dojrzała powtórka

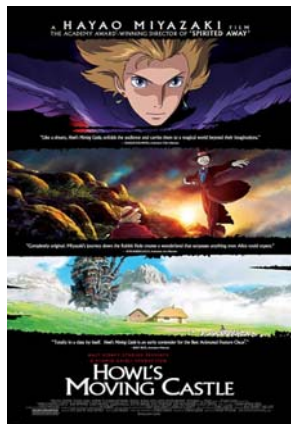


W najnowszym swoim filmie Hayao Miyazaki urządza powtórkę ze „Spirited Away” w wersji bardziej dojrzałej, z bohaterami nadal młodymi, ale jednak już dorosłymi: „Ruchomy Zamek Howla” to opowieść o dziewczynie zaklętej w staruszkę i czarodzieju, który zawarł pakt z demonem. Powraca znana już z „Laputy: Zamku na niebie” scenografia wczesnoprzemysłowa, z tramwajami, samolotami i okrętami napędzanymi parą – itp. Nowe jest to, że scenariusza Japończyk nie napisał sam, ale oparł o importowaną z Wielkiej Brytanii powieść pod tym samym tytułem. Odnoszę wrażenie, że Miyazakiego zafascynował przede wszystkim pomysł scenograficzny ruchomego zamku, którego drzwi otwierają się w kilku różnych lokalizacjach: Miyazaki lubi takie szczegóły, lubi ozdabiać swoje filmy różnymi uroczymi drobiazgami. Nie inaczej jest tym razem: opowieść jest niezwykle sympatyczna dzięki szczegółom wizualnym, takim jak kłótlivi demon płomienia z kominka, piesek astmatyk, ożywiony strach na wróble czy wreszcie sam zamek. Natomiast fabuła „Zamku Howla” jako taka jest nie najlepsza, zagmatwana i niejasna, do tego okraszona nielogicznymi (jak np. kompletnie niezrozumiały los, jaki spotyka zamek pod koniec filmu) – choć zaopatrzona także w odpowiednią dawkę humoru i dramatyzmu oraz w całkiem udane *love story*.

Trudno, aby było lepiej, jeśli za podstawę scenariusza obiera się rzecz tak przeciętną, jak powieść Diany Wynne Jones. „Howl’s moving castle” w wersji książkowej to bardziej bajka niż fantastyka: co prawda, w przeciwieństwie do filmu, więcej tu uzasadnień (np. świat przedstawiony okazuje się światem równoległym do naszego, a Howl pochodzi z Walii i nawet ją odwiedza), ale fabuła jest jeszcze bardziej zagmatwana, płytka (bez jakichkolwiek odniesień czy komentarzy do naszej rzeczywistości) i pełna sztampy (w rodzaju siedmiomilowych butów, peleryny-niewidki czy widowiskowych walk z ciskaniem błyskawic). Właściwie jedyne, co się pani Jones zdecydowanie udaje, to konstrukcja dwojga głównych bohaterów: zakompleksionej, przełamującej własny defetyzm Sophie i przede wszystkim narcystycznego, ironicznego Howla.



* świadomie nie używam formy „Hauru”, jaką znaleźć można w polskim tłumaczeniu tytułu filmu i, co za tym ze względów marketingowych idzie, także książki. I nie, nie przemawia do mnie wyjaśnienie, że „Howl” tak właśnie brzmi w wymowie japońskiej, więc trzeba było dopasować tytuł do ruchu ust postaci: gdyby postępować w myśl tej zasady, to konsekwentnie należałoby „Laputę” tłumaczyć jako „Rapytę”, bo przecież tak się to wymawia po japońsku, ignorując ten fakt, że słowo to ma ustalone (przez autora, tu: Jonathana Swifta) znaczenie i jako „Laputa” jest rozpoznawane.



W sumie jednak powieść jest przeraźliwie rozwlekła, nudna i *stacyczna*: tam nic się właściwie nie dzieje, a bohaterowie łązą tylko i gadają, i strona za stroną Sophie coś knoci w domu Howla, a Howl rzuca na to złośliwie ironiczną uwagę, po czym zamyka się na dwie godziny w łaźience, aby przygotować się do kolejnego podboju miłosnego. Początkowo jest to interesujące, ale ileż można czytać o tym samym! Autorka wydała podobno książkę o schematach (*clichés*) w fantasy; niestety uznała widać, że napisać dobre fantasy to to samo, co poskładać je z tychże schematów.

Jeśli chodzi o film, to przyznać trzeba, że Miyazaki poprawia bardzo Jones, jego opowieść jest poważniejsza, scenografia oraz tło fabularne znacznie bogatsze, a główny bohater bardziej dramatyczny. Howl Miyazakiego bierze całkiem dosłownie, choć niechętny udział w wal-kach dwóch wrogich cesarstw i wyciąga z tego bardzo poważne, pesymistyczne wnioski: wojna to bezsensowne, niepotrzebne cierpienie, które dotyka głównie cywilów; gdy u Jones w zasadzie przez cały czas ugania się za dziewczynami, choć mimochodem jakby realizuje otrzymaną od króla misję odszukania zaginionego księcia, obawiając się przy tym poszukującej go Wiedźmy z Pustkowie. (Owo uganiecie się czyni zrozumiałym stwierdzenie z pierwszych minut filmu, że Howl „kradnie kobiece serca”, na które to miano w ogóle w wersji ekranowej nie zasługuje). Zaryzykuję twierdzenie, że jest to najpoważniejszy dotąd film Miyazakiego: bardziej niż kiedykolwiek daje w nim autor odczuć, co mu leży na sercu. W jednym z wywiadów przyznał kiedyś, że jest pesymistą, ale ponieważ tworzy filmy dla ludzi młodych, dlatego ukrywa swoje stanowisko; otóż tutaj przedstawia je całkiem jawnie, wprost krytykując bezsens i zniszczenia związane z wojną; a także w zawoalowany sposób w zakończeniu, które jest ostentacyjnie wręcz cyniczne: tego rodzaju happy ending jest do takiego stopnia z innej bajki, że nie mógł się tam znaleźć przez przypadek.

Właśnie te współczesne odniesienia, obok pietystycznej dbałości o urocze szczegóły fabularno-scenograficzne i podkreślenia wątku romansowego, ratują film od marazmu i sztampy powieści Jones; choć nie są w stanie uratować go do końca: animacja jest bardzo ładna, ale niczym już dzisiaj nie zaskakuje, muzyka Hisaishiego jest ładna, ale tym razem pozbawiona wpadających w ucho motywów, love story jest ładne, ale też już było. Mimo wszystko jednak Miyazaki mistrzem animacji jest: jego „Howla” ogląda się z przyjemnością, choć już bez fascynacji, i czasu poświęconego na wizytę w kinie nie można uznać za stracony. Na przyszłość polecałbym jednak poszukanie lepszego współscenarzysty.

Michał Szklarski

Diana Wynne Jones „Howl's Moving Castle”, Powell's Books 2001.

„Ruchomy zamek Hauru”, Japonia 2004.

Reżyseria: Hayao Miyazaki.

Scenariusz: Hayao Miyazaki na podst. powieści Diany Wynne Jones. **Muzyka:** Joe Hisaishi.



JUBILEUSZOWY APEL REDAKCJI

Trzymacie w rękach 199 numer comiesięcznego "Informatora" Gdańskiego Klubu Fantastyki. Następny będzie – jak łatwo obliczyć – numerem dwusetnym! Chcemy tę „dwusetkę” uczynić numerem prawdziwie jubileuszowym...

Dlatego też apelujemy do naszych Czytelników i Korespondentów – Pisarzy, Wydawców, Krytyków, Fanów: jeśli zechcecie, jeśli będziecie mieli czas, pomysł, wenę twórczą – napiszcie jakieś krótkie wspomnienia czy refleksje nt. Waszych kontaktów z „Informatorem” lub GKF-em (i wyślijcie Papierowi albo mnie).

Puścilibyśmy je w numerze 200 (zamykającym drugą setkę); a jeśli materiału będzie sporo – to i w 201 (otwierającym trzecią).

W imieniu Redakcji i swoim – z góry dziękuję!

Stanowcza odpowiedź
redakcji dla tych
Wszystkich Czytelników,
którzy domagali się
CYCKÓW!!



GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

ADRES GKF : Gdańsk-Przymorze, ul. Opolska 2

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

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

OKŁADKA: Sławomir Wojtowicz

GRAFIKI: Magda Skrobol (10), Piotr Terszel (3, 4), NN (20)

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

Nakład 400

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

INFORMATOR
199

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