



INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU
FANTASTYKI
#300, MAJ 2014



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

REFLEKSJE NA POTRÓJNIE OKRĄGŁY JUBILEUSZ

Wiem, że powinno być bardzo radośnie. Ale obawiam się, iż polecę nutką dość minorową. Może to echa poprzedniego wstępniaka. Może smutek wywołany faktem, iż kilku Smoków Fandomu już tego egzemplarza nie przeczyta. Może odprysk refleksji wywołanych niezwykłym i unikatowym filmem o Powstaniu Warszawskim. Może wpływ typowej aury majowych „ogrodników”. A może to mieszanka tego wszystkiego po trochu...

Ale najpierw kilka obiektywnych faktów. Nie będę tu powtarzał historii naszego klubowego periodyku. Zapewne poświęcę jej któryś z tekstów przy okazji wcześniejszych jubileuszy, można też o niej poczytać na stronie internetowej GKF-u. Chciałby jednak bardzo wyraźnie podziękować wszystkim moim Poprzednikom: Jerzemu Szyłakowi, Maciejowi Rokickiemu, Arturowi „Bazyłowi” Łukasiewiczowi, Robertowi „Albertowi” Szewczykowi, Grzegorzowi „Oganowi” Szczepaniakowi oraz wspomnieć po raz kolejny Krzysztofa „Papiera” Papierkowskiego. Tak się też złożyło, że przez wszystkie trzy setne jubileusze „Informatora” miałem zaszczyt mu rednaczować; ale kształt temu znowu nadali kolegiąlnie wszyscy moi Poprzednicy oraz wszyscy moi Współpracownicy – zarówno ci obecnie i dawniej wymieniani w stopce redakcyjnej, jak też ci przysyłający nam swoje recenzje, eseje, reportaże, żarty, grafiki, komiksy oraz opracowania informacyjne i statystyczne. Miło by też było, gdyby #400 opracowywali jacyś nasi godni Następcy!

A skąd minorowa nuta? Może z refleksji o nieuchronnym przemijaniu...Do GKF-u trafiłem nie mając trzydziestki. Teraz jestem po pięćdziesiątce. Przez nasz Klub przewinęło się w tym czasie kilka generacji kapitalnych ludzi o najróżniejszych zainteresowaniach i osobowościach. Część z nich działa nadal, część współpracuje z nami dorywczo, po części słuch zaginął. Ale wciąż pojawiają się nowe twarze, nowe pasje, nowe talenty. Może to osładza groźę przemijania: zmiana owocuje nowościami, świeżą krwią, aktywnym życiem.

Bo jednak upływ czasu przeraża. Dla mnie też – tu zwracam się do młodszych Czytelników – w początkach działalności w GKF-ie ktoś po czterdziestce (że o pięćdziesiątce nie wspomnę) wydawał się wtedy nieomal starszym. A teraz przyszło mi przekonać się na własnej skórze, iż faktycznie problem nie polega na tym, że się (kalendarzowo) starzejemy, ale że ciągle pozostajemy (duchem) młodzi... Pamiętam jeden z wyjazdów z moją Babcią do Warszawy – latem 1981 roku. „Krzyżowy” strajk tramwajów pod rotundą PKO, projekcja *Człowieka z żelaza* w kinie „Relax”, powielaczowe publikacje kupowane w ówczesnej siedzibie mazowieckiej „Solidarności”. A także niemilosierny upał oraz herbatę „Gruzińską” jako jedyny dostępny napój (sic!) w kawiarniach i restauracjach. Wybraliśmy się 1 Sierpnia na Powązki (o jednoczesnej manifestacji przy „dołku katyńskim” wspomniałem kiedyś na tych łamach); zaś mojej Babcie nie chciało się wierzyć, że od Godziny „W” minęło 37 lat (mówiła, że dzień wybuchu Powstania pamięta jak wczoraj). Tak jak i ja za cztery lata będę nadal dokładnie pamiętał tamten wyjazd (choć dla wielu czytelników „Informatora” rok 1981 jest taką samą historią, jak dla mnie rok 1944).

W większości pamiętamy pokolenie naszych dziadków (że o rodzicach nie wspomnę). Czasem nawet pradiadków; ewentualnie wiemy coś-tam o naszych prapradziadkach. My też będziemy pamiętani przez pokolenie naszych dzieci. Jeśli nas zbyt szybko nie wykończy pizca jedzona przed komputerem – to mogą nas dobrze zapamiętać nasze wnuki. Ale nasze praprawnuki wiedzieć będą o nas raczej niewiele (jeśli w ogóle!). Jakby kolejne pokolenia były skazane na mrok – i tylko przesuwał się przez nie stosunkowo wąski pasek światła (który dziś akurat obejmuje nas). Taka – dołująca! – perspektywa czasowa przewija się chociażby przez niektóre utwory Asimova (gdy autor przyjmuje perspektywę androida).

Może dlatego mamy wszechobecne graffiti na murach i „bohaterów drugiego planu” w telewizji...A czy nie lepiej byłoby uwiecznić się jakąś relacją lub recenzją do „Informatora”?

By zaś wrócić do radosnego świętowania – odsyłam do komiksu na III stronie okładki!

INFORMATOR GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#300 MAJ 2014

ŻYCIE KLUBU

Urodziny członków
Protokół z Posiedzenia Zarządu GKF

GRY

Adam Cetnerowski
Ale iacta est
Adam Cetnerowski
Na drugi rzut oka

INFORMACJE

Zapowiedzi Działu Wydawniczego
Janusz Piszczek
Zapowiedzi wydawnicze
Niusy

PUBLICYSTYKA

Grzegorz Szczepaniak
Okrucy Ogana. Korespondencja nr 51
Karol Ginter
Recenzje Karola
Andrzej Prószyński
Półka z DVD

KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski
300

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

4 ADRES:
5 80-385 GDAŃSK
UL. OPOLSKA 2

6 STRONA:
WWW.GKF.ORG.PL

7 KONTO BANKOWE:
PKO BP I O/GDYŃNIA
52 1020 1853 0000 9902 0067 8359

8 KRS:
9 0000098018
12

„INFORMATOR GKF”
ISSN 1505-8476
WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

18 REDAKCJA:
21 JAN PLATA-PRZECHLEWSKI,
GRZEGORZ SZCZEPANIAK,
23 MARCIN SZKLARSKI,
MICHAŁ SZKLARSKI,
TOMASZ HOGA

27 E-MAIL:
INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:
JAROSŁAW JAŚNIKOWSKI,
NIESKOŃCZONA FASCYNACJA

DRUK:
PRINT GROUP SP. Z O.O.
HTTP://PRINTGROUP.PL

Teksty publikowane w „Informatorze” odzwierciedlają przekonania autorów i nie zawsze się pokrywają z poglądami redakcji.

URODZINY

Kochani czerwcowi Jubilaci!

**W imieniu „Informatora” i GKF-u
serdecznie Wam życzymy:
fantastycznych urodzin, słodkich tortów
oraz iście ognistej Nocy Świętojańskiej;
wszystkim Czytelnikom zaś –
– fascynującej lektury kolejnych setek
naszego klubowego periodyku!**

jubileuszowa Redakcja

3	Grzegorz Malik	21	Filip Chawałkiewicz
5	Jacek Inglot	21	Marta Witkowska
7	Patrycja Guba-Wawruch	22	Kazimierz Jakubowski
8	Piotr Wiśniewski	22	Aleksandra Wdowiak
9	Beata Wolschon	24	Barbara Muchła
20	Adam Siudymak	29	Krzysztof Pezena



PROTOKÓŁ Z POSIEDZENIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI 17 KWIEŚNIA 2014 R.

I. Sprawy organizacyjne

1. Zarząd omówił plany wykupienia tańszej domeny internetowej.
2. Omówiony został wniosek o przedłużenie użyczenia lokalu przy ul. Brozowej.
3. Zarząd uchwalił amnestię dla osób zalegających ze zwrotem książek do Działu Bibliotecznego (26 kwietnia)
4. GKF weźmie udział w organizacji konwentu Balticon (wstępna nazwa).
5. GKF wesprze promocję konferencji pratchettowskiej na UG. Materiały powarsztatowe zostaną wydane jako „Anatomia Fantastyki”.
6. Przy wsparciu GKF zorganizowane zostaną warsztaty mistrzów gry RPG.

II. Sprawy finansowe

- I. Zarząd omówił preliminarz przychodów i wydatków oraz budżety działów na 2014 r.

Dział LARPów – 400 zł

Działy gier – 1400 zł (planszówki – 800 zł, RPGi – 200 zł, inne i rezerwa – 400 zł)

Opłaty bankowe – 400 zł (Zarząd planuje ograniczyć opłaty bankowe w związku ze zmianą banku. W tym roku koszty przejściowe spowodują, że wydatki będą na podobnym poziomie jak w ubiegłym roku.)

Brzozowa: 4500 zł (czynsz i opłaty – 3500 zł; prąd – 1000 zł)

Materiały biurowe – 1500 zł

Korespondencja – 1700 zł

Program do składu – 2300 zł

Informator – 3000 zł

Anatomia Fantastyki – 700 zł

Książka o androidach – 450 zł

Zakup flipcharta – 200 zł

Zakupy do biblioteki – 4500 zł

Wkład do ZSFKF „Polcon 2015” (pożyczka) – 2500 zł

Imprezy:

Warsztaty larpowe – wkład własny niepokryty przez dotację w wys. 2000 zł – 300 zł

Cykl imprez teatralnych dla mieszkańców Przymorza – wkład 300 zł

Współorganizacja Balticonu – 300 zł

Bajdurzenia – 200 zł

Preliminarz nie uwzględnia budżetów imprez finansowanych z dotacji i Nordconu.

ADAM CĘTNEROWSKI



ALE IACTA EST

CO SŁYCHAĆ W DZIALE GIER

Z przyjemnością informuję, że Dział Gier wzbogacił się o dwie pozycje – *Blood Bowl Team Manger* oraz *Bang: The Dice Game*, czyli wykonałem plan na pierwszy kwartał. Premiera gier na spotkaniu planszówkowym jeszcze w maju, a mini-recenzje w nadchodzących numerach „Informatora”.

MISTRZOSTWA POLSKI W 7 CUDÓW ŚWIATA

Z przyjemnością ogłaszam, że GKF organizuje eliminacje do Mistrzostw Polski w 7 Cudów Świata. Eliminacje odbędą się 8 czerwca w Klubie Maciuś. Więcej informacji na Facebook i stronie GKF. Dokładny Regulamin i informacje o finałach na stronie <http://rebel.pl/mistrzostwa/index.php>

STAŁE FRAGMENTY GRY

Spotkania

Gry planszowe i karciane: (prawie) każda środa po 17.00 w Maciusiu raz w miesiącu w sobotę popołudniu na Brzozowej – szukajcie informacji na forum i Facebooku

Magic: the Gathering – regularnie organizowane są turnieje w różnych formatach. Kontakt: „brockton” na forum GKF-u lub ze mną.

Zniżki na zakup gier

Członkowie GKF mogą korzystać ze zniżek na zakup gry w sklepach Rebel (6%) i Bard (5%). Zasady zakupu są takie, że chętni zgłaszają się do mnie – podając, co chcą zamówić i adres dostawy (np. paczkomat). Ja zlecam zamówienie i podaję dane do przelewu. Otrzymałszy przelew sklep wysyła paczkę do wskazanej osoby; w przypadku Rebela odbiór osobisty być może jest możliwy.

W przypadku zbyt dużego natłoku zamówień – zastrzegam prawo do konsolidacji miesięcznej.

Wypredaż

W ramach porządku w Działach Gier porzucamy się części majątku. Można nabyć w atrakcyjnych cenach grę planszową *Kingmaker* (z dodatkiem) oraz rozmaite podręczniki RPG (lista na forum GKF). Dochód zostanie przeznaczony na zakup nowych, bardziej przydatnych pozycji.

Chcesz złożyć talie?

Sekcja karciana ma na stanie duże zestawy kart do kilku kolekcjonerskich gier karcianych: *Legend of the Five Rings*, *Dune*, *World of Warcraft*. Chętna osoba mogłaby poskładać kilka talii do gry (i oczywiście pograć). Chętnych proszę o kontakt. ■





ADAM CETNEROWSKI

HISTORIA ŚWIATA

Kilkanaście lat temu trudno było sobie wyobrazić Nordcon bez dwóch gier planszowych – *Republic of Rome* i *History of the World*. *Republika* była z reguły umawiana na ostatnią, sobotnią noc; natomiast *Historia Świata* startowała w czwartek (albo nawet w noc zerową „na próbę”).

Od tego czasu pojawiły się dziesiątki gier planszowych, oferta Działu Gier na Nordconie jest znacznie bogatsza, a *Historia Świata* nie trafia na stół. Kierowany pewną nostalgią przywiozłem na Brzozową grę, aby spróbować pewnego sobotniego popołudnia. Co myślę o niej po tylu latach? Przeczytacie na końcu recenzji.

O CO CHODZI?

History of the World to gra typu *Territory Control* – czyli taka, w której dostajemy co turę punkty za kontrolowane obszary. W ciągu siedmiu epok historycznych (od początku dziejów cywilizacji do początku XX wieku) każdy z graczy wcieli się w różne państwa czy narody, które miały największy wpływ na historię w danej epoce.

JAK TO DZIAŁA?

W każdej epoce gracze wybierają jeden z siedmiu dostępnych narodów, którym będą

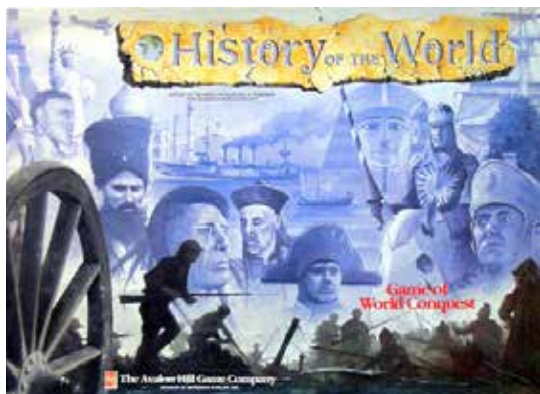
grali; a następnie, w kolejności historycznej, rozgrywają swoją turę.

Każdy naród ma pole startowe oraz współczynnik siły, który mówi o tym, ile żetonów wojsk ma do dyspozycji. Następnie, począwszy od pola startowego, zajmują kolejne sąsiadujące ze sobą terytoria. Przy ekspansji mogą też korzystać, z zależności od narodu, z mórz.

Wkroczywszy na terytorium zajmowane przez innego gracza (co ma prawie zawsze miejsce od drugiej tury), muszą zwyciężyć w walce. Walka odbywa się przy pomocy kostek. Nominalnie atakujący ma przewagę, lecz specjalne karty, fortyfikacje oraz naturalny kształt terenu mogą to zmodyfikować.

Gdy aktywny gracz zużyje wszystkie dostępne wojska – następuje podliczenie punktów. Wprawdzie w każdej epoce gracz wciela się w inny naród, jednak punkty dostaje za wszystkie żetony, które ma jeszcze na planszy. Punkty dostaje się za:

- Kontrolę terytoriów – mapa świata podzielona jest na duże obszary (jeden, dwa na kontynent), które mają różną wartość w trakcie gry (np. początkowo Bliski Wschód jest wart dużo punktów, z czasem jednak wartość nabiera m.in. Europa). Punkty te można podwo-



ić lub potroić za dominowanie lub całkowitą kontrolę terytorium.

- Kontrolę mórz
- Miasta i stolice – założone przez własny naród lub podbite
- Monumenty – stawiane przez naród, który zdobędzie co najmniej dwie kopalnie podczas swojej tury.

CO O TYM MYŚLĘ?

Niestety, gra nie jest tak miódna, jak się wydawało. A raczej należałoby powiedzieć, że przez te lata pojawiły się lepsze gry. Największe bolączki tej gry to długi czas trwania (3–4 godziny), długie tury gracza (podczas których pozostali siedzą i się nudzą, bo nawet nie mają

co planować swoich ruchów) oraz system walki (wymagający dużych ilości nudnego turkania kostkami).

KOMU POLECAM?

Bardzo ciężko jest mi polecić obecnie tę grę. Jeżeli ktoś czuje sentyment do dawnych rozgrywek na Nordconie i ma dużo czasu – może zagrać. Również jeśli ktoś chce poznawać gry w ramach poszerzania wiedzy o historii planszówek, to powinien raz w nią zagrać. Zamiast jednak *History of the World* polecam *Small World* (opisaną w „Informatorze” #289), która daje podobne przeżycia w 60–90 minut.

History of the World jest dostępne w Klubie. ■

ZAPowiedzi DZIAŁU WYDAWNICZEGO

JUBILEUSZOWA AF JUŻ NIEDŁUGO

Szybkimi krokami zbliża się wydanie XX tomu serii „Anatomia Fantastyki”. Tym razem będzie to antologia szkiców i esejów studentów studium doktoranckiego kulturoznawstwa UG zebranych przez dr. Sebastiana Jakuba Konefała. Książka będzie nosiła tytuł *Anatomia wyobraźni* – i zapowiada się nie tylko interesująco (śladów oddziaływania fantazji badacze szukają w najprzeróżniejszych tekstach kultury popularnej, ale także i bardziej elitarniej), lecz również... obszernie (ok. 15 arkuszy autorskich). Książka powinna trafić do sprzedaży w lipcu br.

POWRÓT CK

Nasza wrocławska rezydentka Karolina „Mangusta” Kaczkowska namówiła nas do reaktywowania naszego legendarnego fanzinu „Czerwony Karzeł”. Po 15 latach hibernacji powróci on zatem w nowej formule i na trochę innych zasadach niż poprzednio. Naszym celem jest wydawanie dwóch numerów w roku, w formacie A5, z kolorową okładką w oprawie zeszytowej i objętością uzależnioną od ilości materiałów nadesłanych do redakcji. Jednym z naszych pomysłów jest także, aby każdy numer miał tzw. *leitmotiv*, który nie będzie jednak wykluczał możliwości publikowania tekstów nieutrzymanych w danym klimacie. Tematem najbliższego numeru jest barok i jego obecność w fantastyce. Wszystkich zainteresowanych współpracą z Karzełkiem (a zwłaszcza autorów opowiadań, szkiców krytycznych, artykułów publicystycznych, specjalistów od gier wszelakiego rodzaju, grafików itp.) prosimy o kontakt z redaktorką naczelną pod adresem mailowym: delvanakk(mała)gmail.com. Pisać możecie także na adres redakcji „Informatora”: informator(mała)gkf.org.pl, wpisując w temacie maila „Karzeł”. Magazyn będzie się ukazywał na zasadach fanzinowych: materiały publikowane bez honorariów autorskich, ale za to dystrybuowany nieodpłatnie. Wydanie numeru I(17)/2014 planujemy na sierpień br.

ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE

JANUSZ PISZCZEK

UZUPEŁNIENIE MAJA

Stróż brata mego (Сторож брату моему [Storoż bratu mojemu]) – Władimir Michajłow

Data wydania: 15 maja 2014

Wydawca: Solaris

Miecz Shannary (TheSword ofShannara) – Terry Brooks

Data wydania: 20 maja 2014 (wznowienie)

Wydawca: Replika

Strażnik – Paulina Hendel

Data wydania: 21 maja 2014

Wydawca: Nasza Księgarnia

Claw, olbrzymi małpolud (Claw: TheGiant Monkey) – Adam Blade

Data wydania: 21 maja 2014

Wydawca: Papilon

Żywe srebro (Quicksilver) – Neal Stephenson

Data wydania: 23 maja 2014 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Pierwszy krok – Adam Przechrzta

Data wydania: 30 maja 2014

Wydawca: Fabryka Słów

Pakt Złodziejki (Thief's Covenant) – Ari Marmell

Data wydania: 30 maja 2014

Wydawca: Fabryka Słów

Appendix Solariana – Wiktor Żwikiewicz

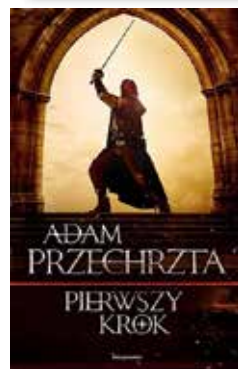
Data wydania: 30 maja 2014

Wydawca: Solaris

Pierwszy kontakt – Murray Leinster

Data wydania: 25 czerwca 2014

Wydawca: Solaris



WSTĘPNE ZAPOWIEDZI CZERWCA

Zabójczyni ipodziemny świat (TheAssassin andtheUnderworld) – Sarah J. Maas

Data wydania: 4 czerwca 2014

Wydawca: Uroboros

Pan Mercedes (Mr. Mercedes) – Stephen King

Data wydania: 4 czerwca 2014

Wydawca: Albatros

NOS4A2 (NOS4A2) – Joe Hill

Data wydania: 4 czerwca 2014

Wydawca: Albatros

Na skraju jutra (All You Need Is Kill) – Hiroshi Sakurazaka

Data wydania: 4 czerwca 2014

Wydawca: Galeria Książki

Nekroskop 17. Nosiciel (Necroscope: The Plague-Bearer) – Brian Lumley

Data wydania: 9 czerwca 2014

Wydawca: Vis-à-vis/Etiuda

Dziedzictwo Światła (Grim: Das Erbe des Lichts) – Gesa Schwartz

Data wydania: 11 czerwca 2014

Wydawca: Jaguar

Siewca Wiatru – Maja Lidia Kossakowska

Data wydania: 13 czerwca 2014 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Demony Wojny. Część 2 – Adam Przechrztła

Data wydania: 13 czerwca 2014 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Mongoliada. Tom I (The Mongoliad: Book One) – Neal Stephenson, Greg Bear, Mark Teppo, E.D. de Birmingham, Erik Bear, Joseph Brassey, Cooper Moo

Data wydania: 14 czerwca 2014

Wydawca: MAG

Ona (She) – H. Rider Haggard

Data wydania: 16 czerwca 2014 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka



Obsydianowy motyl (Obsidian Butterfly) – Laurel K. Hamilton

Data wydania: 16 czerwca 2014

Wydawca: Zysk i S-ka

Serce Ferrinu – Katarzyna Michalak

Data wydania: 18 czerwca 2014

Wydawca: Wydawnictwo Literackie

Przebudzenie (Ressurrection) – Arwen Elys Dayton

Data wydania: 18 czerwca 2014

Wydawca: Uroboros

Mroczne ziemie (The Shadowlands) – Emily Rodda

Data wydania: 18 czerwca 2014

Wydawca: Egmont

Krzyk Icemarku (The Cry of the Icemark) – Stuart Hill

Data wydania: 18 czerwca 2014

Wydawca: Galeria Książki

Księga jesiennych demonów – Jarosław Grzędowicz

Data wydania: 20 czerwca 2014 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Buntowniczką (Mutineer) – Mike Shepherd

Data wydania: 20 czerwca 2014

Wydawca: Fabryka Słów

Księżyc nad Soho (Moon Over Soho) – Ben Aaronovitch

Data wydania: 21 czerwca 2014

Wydawca: MAG

I żywy stąd nie wyjdzie nikt

Data wydania: 27 czerwca 2014

Wydawca: Fabryka Słów

Dreszcz 2. Faceci wczerni – Jakub Ćwiek

Data wydania: 27 czerwca 2014

Wydawca: Fabryka Słów

Zamęt (The Confusion) – Neal Stephenson

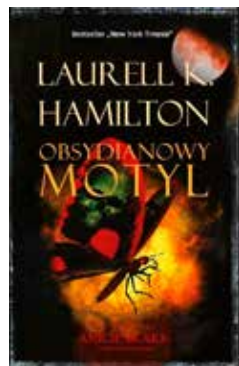
Data wydania: 28 czerwca 2014 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Ogrody Słońca (Gardens of the Sun) – Paul McAuley

Data wydania: 28 czerwca 2014

Wydawca: MAG





NOMINACJE DO NAGRODY ŻUŁAWSKIEGO

Listę nominowanych powieści ogłoszono 25 kwietnia, podczas uroczystości na Uniwersytecie Warszawskim; są to następujące tytuły: *Szczęśliwa ziemia* Łukasza Orbitowskiego, *Przedsięwzięcy* (t. II–III) Anny Kańtoch, *Holocaust* F Cezarego Zbierchowskiego, *Cienioryt* Krzysztofa Piskorskiego, *Sezon burz* Andrzeja Sapkowskiego, *Gambit Wielopolskiego* Adama Przechrztzy. Powieści uszeregowano wg liczby przyznanych punktów w porządku malejącym. Nominacje wyłoniono w głosowaniu 52 zaproszonych koneserów literatury fantastycznej.

wg: www.gildia.pl

ODESZŁA KOLEJNA LEGENDA...

17 kwietnia zmarł w Meksyku autor *Stu lat samotności* i laureat literackiego Nobla – Gabriel Garcia Márquez. Miał 87 lat. Był jednym z najwybitniejszych twórców literatury iberoamerykańskiej z kręgu „realizmu magicznego”. Przyczyną śmierci pisarza było zapalenie płuc.

wg: www.gildia.pl

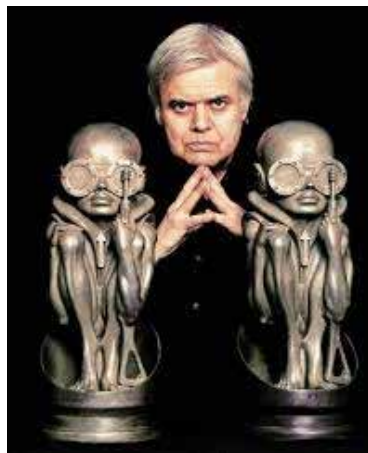
ODSZEDŁ GIGER

Zmarł Hans Rudolf Giger (znany jako H. R. Giger) – szwajcarski malarz i rzeźbiarz. Artysta urodził się w 1940 r.; studiował architekturę i wzornictwo przemysłowe w Zurychu. Był autorem scenografii i wyglądu potwora w *Obcym* Ridleya Scotta. Wizerunek Obcego ma swój początek w czwartym obrazie Gigera z cyklu „Necronomicon” – potwór został ukształtowany na podobieństwo namalowanego tam Xenomorpha. Giger zaprojektował też scenografię do *Diuny* Davida Lyncha oraz kosmitkę z *Gatunki* Rogera Donaldsona. Za *Obcego* Giger dostał w 1980 r. Oscara. H. R. Giger współpracował także z muzykami; m.in. na okładce płyty *Brain Salad Surgery*



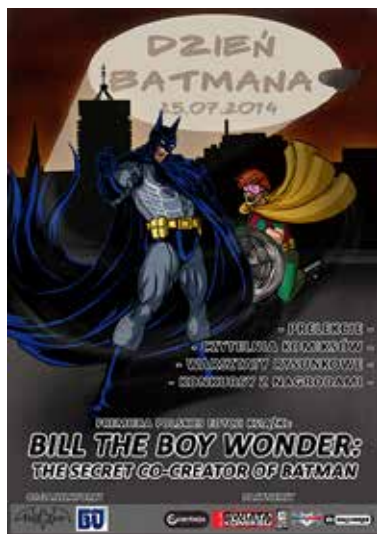
zespołu Emerson, Lake and Palmer's pojawiła się narysowana przez Gigera charakterystyczna ludzka czaszka, zaś imponującą scenografię przygotował do trasy koncertowej „Mylenium Tour” francuskiej piosenkarki Mylene Farmer. Projektując swoje prace Giger wzorował się na budowie organizmów żywych oraz konstrukcjach technicznych i architektonicznych – stąd jego twórczość zyskała miano biomechanicznej. Wśród inspiracji twórczych H. R. Gigera wymienić można malarstwo Hieronima Boscha.

grzeszcz & jpp



UAM UCZCI CZŁOWIEKA-NIETOPERZA

Z okazji okrągłego jubileuszu *Batmana* (75 lat!) – serwis BatCave, we współpracy z Biblioteką Uniwersytecką w Poznaniu, organizują zlot miłośników Mrocznego Rycerza. W ramach tego wydarzenia



organizatorzy zaplanowali szereg atrakcji. W gmachu biblioteki UAM odbędą się między innymi: premiera polskiej edycji książki *Bill the Boy Wonder: The Secret Co-Creator of Batman* autorstwa Marca Tylera Noblemana, która opowiada pełną historię zapomnianego współtwórcy postaci Batmana; seria prelekcji poświęcona najróżniejszej tematyce związanej z postacią Mrocznego Rycerza; konkursy z atrakcyjnymi nagrodami; specjalnie przygotowana czytelnia komiksów z Batmanem w roli głównej; warsztaty rysunkowe dla dzieci i młodzieży; stoiska sklepów z komiksami. Obchody Dnia Batmana będą miały miejsce się 25 lipca w Bibliotece Uniwersyteckiej przy ulicy Ratajcza.

Szczegółowy plan imprezy pojawi się w późniejszym terminie. Informacje na temat zlotu można śledzić na stronie wydarzenia na Facebooku.

wg: www.gildia.pl

NA UG O TWÓRCY ŚWIATA DYSKU

We wrześniu na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Gdańskiego zorganizowana zostanie konferencja naukowa poświęcona twórczości Terry'ego Pratchetta. Będzie to pierwsza w Polsce konferencja poświęcona twórczości tego pisarza.

wg: www.gildia.pl

NIESAMOWITOŚĆ NA UŚ

Wydział Filologiczny Uniwersytetu Śląskiego chciałby zaprosić do namysłu nad historią, istotą i kondycją literatury niesamowitej w obrębie następujących kręgów problemowych: romantyczne i przedromantyczne korzenie niesamowitości, geneologia literatury niesamowitej, relacje z fantastyką i realizmem, polska literatura niesamowita na tle literatury światowej, status fikcji i rzeczywistości w literaturze niesamowitej, niesamowitość jako kategoria psychoanalityczna i estetyczna, nowoczesne/ponowoczesne konteksty niesamowitości, znani i zapomniani twórcy literatury niesamowitej, nietypowe formy literatury niesamowitej (poezja niesamowita, powieść niesamowita). Konferencja odbędzie się w dniach 22–24 października br. w Katowicach.

wg: www.gildia.pl

NOWA FANTASTYCZNA TRADYCJA

4 maja, akurat w nasz polski długi weekend, fani na całym świecie obchodzili kolejny Dzień Gwiezdných Wojen.

wg: www.gildia.pl

OFICJALNIE O OBSADZIE CZĘŚCI SIÓDMEJ

W filmie wystąpią: John Boyega, Daisy Ridley, Adam Driver, Oskar Isaac, Andy Serkis, Domhall Glenison, Max von Sydow oraz – Harrison Ford, Carrie Fisher, Mark Hamill, Anthony Daniels, Peter Mayhew i Kenny Baker (jak na razie nie ma Billy'ego Dee Williamsa). Początek trzeciej trylogii *Gwiezdných wojen* trafi na ekrany polskich kin 25 grudnia 2015 roku.

wg: www.gildia.pl

ZMIANA W PODTYTULE TRZECIEJ CZĘŚCI

Zamiast *Hobbit: Tam i z powrotem* – będzie *Hobbit: Bitwa Pięciu Armii*.

wg: www.gildia.pl



WRACAJĄ DINOZAURY

Fotografy pochodzące wprost z planu *Jurassic World* – kontynuacji popularnej serii o sklonowanych dinozaurach – opublikował magazyn „Entertainment Weekly”. Światowa premiera filmu zaplanowana została na 12 czerwca 2015 roku. Obraz ma zostać zrealizowany w technice 3D. Producentami filmu są Steve Spielberg, Frank Marshall oraz Pat Crowley, zaś reżyserią zajmie się Colin Trevorrow. Produkcja powstanie w oparciu o scenariusz autorstwa Derka Connolly'ego oraz reżysera filmu.

wg: www.gildia.pl

FINAŁOWA WYCISKARKA KASY DZIAŁA NADAL

To nie jest zbyt wielkie zaskoczenie: po *Harrym Potterze*, *Zmierzchu* i *Igrzyskach Śmierci*, można było się spodziewać, że wszystkie udane serie będą kończyły się dwuczęściowym finałem. *Niezdolna* też radzi sobie w kinach wystarczająco dobrze, by zadowolić wytwórnę – więc jej trzecia odsłona (*Wierna*) zostanie również rozbita na dwa pełnometrażowe filmy.

wg: www.gildia.pl

UCZONY WAMPIR?

Z początkiem maja na antenę Canal+ zawitał mroczno-fantastyczny serial *Dracula* w reżyserii Andy'ego Goddarda, Daniela Knaufa i Steve'a Shilla. Jest rok 1896. W Londynie pojawia się niezwykle tajemniczy amerykański przemysłowiec Alexander Grayson, który usiłuje przekonać londyńską ludność do nowych technologii (zwł. energii elektrycznej). W rolę tytułowego bohatera wcielił się Jonathan Rhys Meyers

wg: www.gildia.pl

PRAWDZIWA GROZA TU NADCHODZI

Johnny Depp znajduje się w obsadzie horroru *Tusk* – najnowszego filmu Kevina Smitha (*Szklana pułapka 4.0*). Amerykańska premiera zapowiadana jest na jesień tego roku!

wg: www.gildia.pl

ALE KWOTY!

Świąteczny weekend okazał się w USA fatalny dla *Transcendencji* – najnowszego filmu z Johnnym Deppem. Thriller *science-fiction*, którego budżet sięgnął 100 milionów dolarów, zarobił na starcie zaledwie 10,9 miliona.

wg: www.gildia.pl

NA FALI SUKCESU GRY O TRON

Obecnie na antenie HBO Polska emitowany jest czwarty sezon tego serialu – i w związku z jego promocją do naszej stolicy zawitali John Bradley (czyli serialowy Samwell Tarly) oraz Daniel Portman (odgrywający rolę Podricka Payne'a). 28 kwietnia aktorzy mieli okazję spotkać się fanami, natomiast następnego dnia zorganizowano konferencję prasową.

wg: www.gildia.pl



NOWELE I GRA

Do księgarń trafiły, co prawda z lekkim opóźnieniem, nowe (niepublikowane wcześniej) opowiadania o Lokim. Gwoździem programu jest tu jednak gra karciana oparta o uniwersum stworzone przez Jakuba Ćwieka – czyli *Kłamcianka Towarzyska*, zilustrowana przez Roberta Sielickiego.

wg: www.gildia.pl

PROJEKT GRY PAN LODOWEGO OGRODU INTERNETOWO UZBIERAŁ 200%

Olbrzymia w tym zasługa pakietu wydawniczego, który kupiła SFERA – windując wsparcie z poziomu około 50% do 100%. Kiedy gracze zobaczyli, że gra jednak się pojawi, zaczęli masowo wpłacać pieniądze. Oficjalnie projekt zebrał 124.511 zł – osiągnąwszy tym samym 207% wsparcia. Wydawnictwo RedImp prosi teraz graczy na swym facebookowym profilu o pomoc w wyborze planszy do gry.

wg: www.gildia.pl



JEŻU JERZY PO ANGIELSKU

Pierwsza część komiksu z serii o *Jeżu Jerzym* (autorstwa Tomasza Leśnika i Rafała Skarżycyckiego) została przetłumaczona na język angielski (gra słów niestety przepadła) i 9 kwietnia trafiła na amerykańską platformę komiksową comixology.com. Komiks w wersji elektronicznej można nabyć za 0.99 \$. Comixology jest najpopularniejszą cyfrową platformą komiksową, oferującą możliwość zakupu komiksów i czytania ich na smartfonach, tabletach i online. Obecnie w asortymencie Comixology znajduje się ponad 45 000 komiksów

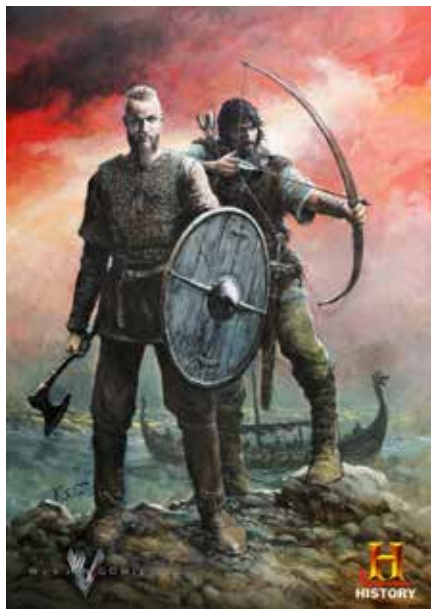
z całego świata, zaś łączna liczba pobrań przekroczyła 206 milionów!

wg: www.gildia.pl

WIKINGOWSKI PLAKAT MISTRZA

Grzegorz Rosiński, znakomity rysownik kultowych komiksów, stworzył kolekcjonerski plakat do drugiego sezonu serialu *Wikingowie*.

wg: www.gildia.pl



TAK BRZYDKIE, ŻE AŻ PIĘKNE

Ekipa pracująca nad filmem dokumentalnym odkopła w Nowym Meksyku jedną z najgorszych gier wszechczasów – *E.T. the Extra-Terrestrial* na platformę Atari 2600. Większość nakładu tego nieprawdopodobnego okropieństwa nie sprzedała się, więc producenci pozbyli się nietrafionego produktu w dość nieekologiczny sposób...

wg: www.gildia.pl



ARTYSTYCZNE ROBOTY W GDAŃSKU

Niesamowita wystawa, pokazująca najwybitniejszych artystów współpracujących z naukowcami lub znajdujących się na styku nauki i sztuki. Artyści posługujący się robotami tworzą silne poetyckie i filozoficzne metafory, ale wykorzystują w tym celu zaawansowaną technologię. Art+Science Meeting 2014 jest realizowany we współpracy pomiędzy CSW Łaźnia i Gdańską Galerią Miejską. W ramach współpracy zaprezentowano łącznie trzy wystawy indywidualne: „Ken Feingold: Figury mowy” w Gdańskiej Galerii Miejskiej 2 oraz „Histeryczne maszyny” Billa Vorona w Centrum Edukacji Artystycznej Łaźnia 2 i „Mięso, metal i kod:

Rozchwiane chimery” w Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia. Z wystawami połączono program wydarzeń edukacyjnych.

wg: www.trojmiasto.pl.

MOŻNA BĘDZIE URZĄDZIĆ SALON W STYLU JABBY

firma znana ze sprzedaży kolekcjonerskich figurek z gier i filmów, zapowiedziała nowe gadgety dla miłośników *Gwiezdnych wojen*: już niedługo fani otrzymają możliwość zakupu naturalnej wielkości figurek (sic!) przedstawiających Bobę Fetta, Dartha Vadera oraz... zamrożonego w karbonicie Hana Solo.

wg: www.gildia.pl



OKRUCHY OGANA



KORRESPONDENCJA 51

OSTATECZNE ROZWIĄZANIE KWESTII LUDZKIEJ

Czarek Zbierchowski był jednym z gości ubiegłorocznego Nordconu, ale jego ostatnią powieść **Holocaust F** przeczytałem dopiero teraz. W konkurencji apokaliptycznych przepowiedni dla gatunku *homo sapiens* wyróżnia się ona z całą pewnością. I nie chodzi tu tylko o tzw. pomysłowość autora, która przejawia się w zegarmistrzowskim dopracowaniu detali obrazu kreowanej rzeczywistości, ale o wskazaną przez niego drogę do upadku ludzkości. Na tle typowych w fantastyce wizji, w których dominują najczęściej czynniki zewnętrzne (katastrofa kosmiczna, zaburzenia klimatyczne, pandemie – w tym zombiem i wampiryzm, eksterminacja przez sztuczne inteligencje, tudzież obcych), wieszczony w *Holocaustie F* posthumanizm jest z całą pewnością konceptem oryginalnym.

Postępująca cyfryzacja życia oraz pogoń za coraz szybszym zdobywaniem informacji wśród zwycięzców stawia tych, którzy są w stanie jako pierwsi pozyskać wiedzę. Czekanie na załadowanie się internetu w tradycyjnym odborniku jest już stratą nie do odrobienia. Dlatego kto żyw funduje sobie wszczępy do układu nerwowego, by na stałe pozostawać w zasięgu sieci. Ale usługa taka jest dość droga i osoby mniej zamożne uzależnią od jej dostawcy bardziej niż kredyty mieszkaniowy w Polsce.

Stale rosnąca moc obliczeniowa wirtualnych maszyn dostarczających informacje wielu miliardom odbiorców jednocześnie jest zapewne przyczyną powstania sztucznych in-

teligencji, które zawiadują strumieniami przekazów (ale o dziwo, nie zamierzają wykończyć ludzkości). Uzależnienie od informatyki prowadzi jednak do postępującej degradacji pierwiastka ludzkiego wśród mieszkańców Ziemi – którzy, aby nie tracić kontaktu z siecią, szprycują swoje organizmy koktajlami enzymów i nanorobotów. Jednocześnie stałe podłączenie do sieci jest niebezpieczne, bo wystarczy byle wirus i miliony ludzi zamieniają się w zombie (przeładowanych wiedzą) lub w wampiry (wiecznie głodnych informacji oraz tego, co pływa we krwi ofiar).

Inną, elitarną, grupą zamieszkującą kreowany świat przyszłości są tzw. cradlerzy, czyli ludzie, którzy w obawie przed śmiercią – i za niemiłosiernie wielkie pieniądze – przenieśli swoją świadomość do specjalnego wynalazku nazywanego „kołyšką” i żyją teraz po kilkaset lat w ciałach innych ludzi, do których implantują swoją pamięć, kiedy organizm dotychczasowego noścy się zużyje lub ulegnie zniszczeniu.

Nic więc dziwnego, że tak funkcjonujący świat, w którym ludzie przestali potrzebować jakiegokolwiek transcendencji, został ostatecznie opuszczony przez Boga (nb. jaki to tam Bóg – raczej jakaś jego scjentologiczna namiastka zwana plazmatem; kudy tam tej bliżej nieokreślonej substancji do osobowego Boga z Ewangelii: Stwórcy i Zbawcy); który odszedł, zabrawszy ze sobą dusze ostatnich nieuzależnionych od informacji lub miazmatów nieśmiertelności wynawców.

W takiej to postludzkiej rzeczywistości rozgrywa się dramat głównego bohatera, który – mimo statusu cradlera – próbuje zachować resztki człowieczeństwa: posiada normalną – zdawałoby się – rodzinę, szykuje się do kolejnego ślubu i próbuje wieść odpowiedzialne życie. Ale świat, który już dawno wypadł z formy, który porzucił nawet jego stwórcę, nie jest już normalny. Wybranką Franciszka (przypadek?!) Eliasa jest stworzony na podobieństwo zmarłej żony i matki jego dzieci android. Zaś wirus, który zaatakował sieć, spowodował zbrojne powstanie mas przeciw rządowi korporacji dostarczających cybergadżety wygłodniałemu ich społeczeństwu (Franciszek jest członkiem rodziny zarządzającej jedną z najważniejszych z nich). W drodze do swojej obronnej siedziby konwój Eliasów zostaje zaatakowany przez grupę rebeliantów, co stanowi początek całego pasma wypadków, które zweryfikują stopień człowieczeństwa bohatera–narratora i zakwestionują ontologiczne fundamenty rzeczywistości, w której funkcjonują powieściowe postaci.

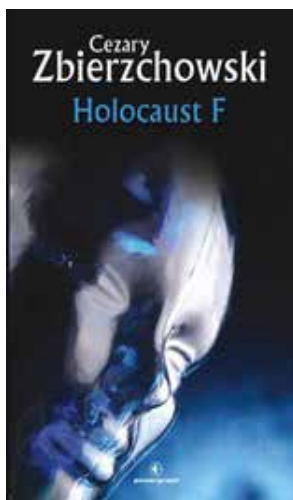
Jak często bywa w tego typu literaturze – odbiorca do samego końca nie wie, czy świat, który przebijają spoza śledzonych wydarzeń, jest dla bohaterów rzeczywistością realną czy też jedynie ich infourojeniem. Takich dickowskich (a również i snergowskich) klimatów jest zresztą w tej książce znacznie więcej. Uczciwie trzeba przyznać, że nie wpływają one dobrze na przejrzystość narracji i zaciemniają jej sens. Bardzo łatwo się w tych dygresjach zgubić i sam wielokrotnie łapałem się na tym, że nie wiedziałem czy bohater kpi, czy

o drogę pyta. Jednym z powodów mojego lekturowego zagubienia jest też zapewne etyczny zamęt tego świata: wraz z opuszczeniem go przez boga (jednak wybiorę małą literę, żeby nie mylić tego demiurga z Bogiem) przestają na nim istnieć wartości absolutne. No, może jeszcze za rodzinę warto się poświęcić – ale o jakich więzach rodzinnych może być mowa, skoro ludzie albo posiadają jedną narzuconą jaźń, którą wysłali z zainfekowanego neta, albo żyją niczym nieśmiertelni, zajęci spełnianiem swoich egoistycznych zachcianek (czasami nawet o śmierci).

Głównym zagadnieniem tej powieści jest kwestia granicy człowieczeństwa. Jak daleko można się posunąć w usprawnianiu swojego ciała i umysłu, by pozostać człowiekiem – i jaki jest status istoty posthumanitalnej? Czy cradler to nadal człowiek i czy przedładowana do innego ciała (pochodzącego od naturalnego dawcy czy też wyprodukowanego na zamówienie) pamięć

danej osoby sprawia, że istota taka jest z nią tożsama czy też nie? I wreszcie: czy godzi się tak robić.

Na większość tych pytań nie znajdujemy w tej książce odpowiedzi, tzn. autor uchylił się od ich udzielenia. Postraszył nas swoją wizją (piszę postraszył, bo akurat mnie jej nihilizm przeraża), po czym umył ręce od odpowiedzialności za wykreowaną rzeczywistość. Powie ktoś: bardzo dobrze, tak trzeba; niech się czytelnik sam mociuje z problemem. Może i tak być, ale po pierwsze – czytelnik musi w swojej refleksji nad tekstem dotrzeć do tego miejsca, a po drugie – musi mu się chcieć wziąć udział w takich zapasach. Osobiście



wolę, kiedy autor (lub przynajmniej narrator – kategoria nietożsama z twórcą dzieła) zajmie jakieś stanowisko, z którym będę się mógł nie zgodzić. Zbierzchowskiemu (Franciszce Eliasowi?) zabrakło tej odwagi. Szkoda, bo to trochę obniża wartość utworu. A jest

WIELKIE CIASTO NA PERONIE -1

Teatr Gdynia Główna – o czym wspominałem już na łamach „Informatora” – wystawił adaptację opowiadania Johna Ronda Reuela Tolkiena *Kowal z Podlesia Większego*. Gdynskie przedstawienie nosi tytuł **Wielkie ciasto** i jedną z jego atrakcji jest degustacja tytułowego smakołyku, który w trakcie spektaklu dopieka się w podziżu.

Kowal... to jedno z mniej popularnych opowiadań Tolkiena. Sam się wielokrotnie łąpałem na tym, że nie pamiętam szczegółów tego tekstu, a przecież kiedyś lubiłem tę sentymentalną opowieść o podróżniku do świata baśni i smutnym końcu dzieciństwa, kiedy już nie będzie mógł wrócić do magicznej krainy. Spektakl nie jest jednak na tyle wierny oryginałowi, by jego nieznamość szkodziła w odbiorze; powiem nawet więcej: lepiej jest nie pamiętać zbyt wielu szczegółów.

Autor adaptacji, Piotr Srebrowski, wypocił z opowiadania Profesora całkiem smaczną historię, będącą z jednej strony pochwałą

Holocaust F bez wątpliwej powieścią ciekawą, godną lektury i naprawdę z najwyższej półki. Nominowanie jej do finałowego grona „Nagrody im. J. Żuławskiego” za rok 2013 jest jak najbardziej zasłużone.

opowieści, a z drugiej – traktatem o odwadze mającej swoje źródło we wnętrzu człowieka i o tym, że trzeba ją w sobie odnaleźć. Czasami droga do tego wiedzie przez wyobraźnię (może nawet lepiej: fantazję, żeby odwołać się do fundamentalnego eseju *O baśniach*).

Przedstawienie adresowane jest do bardzo młodego widza (moje córki, uczennice 5. i 4. klasy szkoły podstawowej, czuły się na widowni jak seniorki) i jego rodziców. Główną atrakcją, poza kulinarną niespodzianką, są lalki grające poszczególne role w sztuce. Wykonano je, według projektów Srebrowskiego, z różnego rodzaju kuchennych utensyliów, a para aktorów animujących je w trakcie przedstawienia czyni to naprawdę po mistrzowsku. Najważniejszym celem tej zabawy jest rozsmakowanie dzieci w teatrze – i jestem pewien, że z tego zadania twórcy *Wielkiego ciasta* wywiążą się znakomicie.

Na zakończenie jeszcze słówko o nietypowej lokalizacji tej nowej teatralnej sceny. Teatr Gdynia Główna mieści się w odrestaurowanych podziemiach dworca kolejowego Gdynia Główna Osobowa (w części dalekobieżnej), w okolicach przechowalni bagażu oraz... toalet. Miejsce to bywa nazywane również Peronem -1 (ta Rowling to się wszędzie wciśnie), a w repertuarze ma nie tylko spektakle dla dzieci, ale również przedstawienia dla dorosłych.

Wasz wielkokacki korespondent



Fot. Bartek Dobrowolski; na zdj. Radosław Smużny i Konrad Till

KAROL GINTER

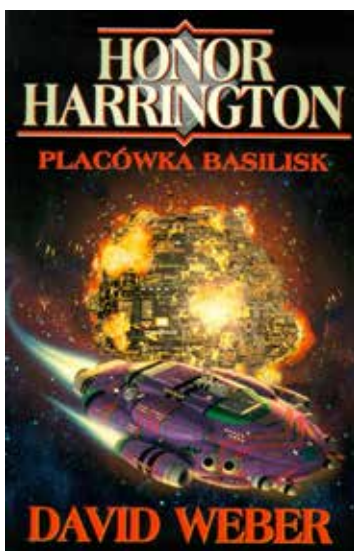
CZY NIE MACIE JAKICHŚ SKOJARZEŃ?

David Weber

Honor Harrington: Placówka Basilisk

Ludowa Republika Haven podbiła już wiele planet, ale wciąż nie zaspokoiła swoich apetytów. Jej model rozwoju zakłada nieustającą ekspansję. To sposób na finansowanie rosnących potrzeb. Każdy podbój to nowe wpływy do budżetu. Równocześnie jednak i nowe wyzwania finansowe. Strategia ta na dłuższą metę skazana jest na porażkę, ale na razie rodzi zagrożenia dla sąsiadów. Szczególnie tych, którzy posiadają atrakcyjne źródła dochodów. A tak jest w przypadku Gwiezdnego Królestwa Manticore.

Manticore Junction pozwala znacznie skrócić podróż kosmiczną. Jego posiadanie ma znaczenie strategiczne, a niejako przy okazji generuje spore przychody. Gwiezdne Królestwo Manticore kontroluje pobliski system planetarny, ale jego status pozostaje niejasny ze względu na spory polityków. Placówka wydzielona Basilisk ma za zadanie nadzorować tranzyt, a równocześnie czuwać nad bezpieczeństwem układu planetarnego w imieniu Manticore. Tyle tylko, że – ze względu na polityczne niejasności – flota Manticore nie traktuje tego zbyt poważnie. Jest to miejsce zsyłki dla nieudolnych oficerów.



Rozgrywki na najwyższych szczeblach dowództwa sprawiają, że do placówki Basilisk trafia Honor Harrington, dowodząca lekkim krążownikiem HMS „Fearless”. Bynajmniej nie za niekompetencję. Szybko reorganizuje funkcjonowanie placówki i zaczyna wypełniać zadania, które teoretycznie ciążyły wcześniej na flocie, ale których nikt nie realizował. Do tychczas bezkarnie można było zajmować się tu kontrabandą, ale działania Harrington oznaczają dla przemytników katastrofę. A przy okazji mocno ograniczają pole manewru agentów Ludowej Republiki Haven, wdrażających w życie misterny plan, którego celem jest przejęcie kontroli nad Manticore Junction. Czy Harrington uda się odkryć ich zamiary i ich powstrzymać?

Początkowo narracja toczyła się ospale i nijak nie mogłem się wciągnąć w fabułę. Byłem nawet tak zniechęcony, że zastanawiałem się, czy nie sięgnąć po coś ciekawszego. To byłby błąd. Autor rozwinął intrygę, akcja nabrała tempa i pojawiły się ciekawe zwroty akcji. A końcówkę czytałem już z wypiekami na twarzy. Oczywiście, jest to książka dla miłośników *space opery*, do których się zaliczam. Przyznaję, że ostatnie moje doświadczenia z tym gatunkiem były nader fatalne, ale teraz mogę po prostu sięgać po kolejne tomy przygód Honor Harrington. To jasne, że żaden cykl nie

jest w stanie utrzymać wysokich lotów przez ileś-tam tomów, ale na razie jestem dobrej myśli. W końcu dopiero zaczynam.

www.karolginter.pl

PS. Rozbawiło mnie poniższe zdanie ze wstępu tłumacza: *Świadomie też zrezygnowałem z wszechobecnej w polskim wojsku formy „wy”, gdyż jest to typowy rusycyzm, nie mający prawa wystąpić w angielskiej czy amerykańskiej armii.* Dowcip polega na tym, że w języku angielskim wszyscy zwracają się do siebie per „wy”, bo „you” to druga osoba liczby mnogiej, która już w XVII wieku wyparła drugą osobę liczby pojedynczej. Zwracanie się per „ty” do

innej osoby uznane zostało za niegrzeczne. Każde tłumaczenie to interpretacja, dlatego dopasowując angielski na nasze potrzeby tłumaczmy „you” jako „ty”; warto jednak pamiętać o takich niuansach, zanim wypowie się sąd, którym można się ośmieszyć! **[i dopisek od redakcji INFO:** w tłumaczeniach wielu anglosaskich powieści z przełomu XIX i XX wieku (np. westernowych) bohaterowie jak najbardziej zwracają się do siebie w formie „wy”; ale może wyżej zacytowany tłumacz by uznał, że przekładów tych dokonano, gdy nasz kraj był Układzie Warszawskim i w RWPG].

/tytuł od redakcji INFO/



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

JAKI PROGRAM MASZ NA DZIŚ?

Istnieją dwa rodzaje seriali telewizyjnych. Pierwszy typ przypomina cykl monotematycznych opowiadań – po obejrzeniu pilota można całkiem dowolnie oglądać (lub nie) wybrane odcinki, a ich porządek nie jest specjalnie istotny. Drugi przypomina powieść, gdyż akcja z odcinka na odcinek prowadzi widza w określonym kierunku. Ponieważ pierwszy rodzaj to typowy samograj – cieszy się on z reguły dużo mniejszą estymą niż drugi. Może nie zawsze słusznie.

Serial *Dollhouse* stworzony przez Jossę Whedona jest czymś pośrednim. Korzysta z tkwiącego w nim ogromnego potencjału widowiska pierwszego typu (z czego czyni mu się niekiedy zarzut), a jednocześnie akcja wyraźnie ewoluuje – trochę jak w powieści z licznymi wątkami pobocznymi.

Przyznam się od razu: znam tylko pierwszy sezon, czyli połowę serialu. Być może wynika z tego, że poniższe wywody są tylko połowicznie słuszne, ale cóż – zaryzykuję.

Czy osobowość człowieka, jego doświadczenia i umiejętności można zgrać na twardy

dysk, a potem z drugiego dysku wgrać mu inne? Bądźmy szczerzy: najpewniej nie, ale za to jaki tkwi w tym potencjał dramatyczny! Możesz być każdym – lub też nikim, czyli bezwolną lalką bez pragnień i oczekiwań, pustym naczyniem do wypełnienia. I taką wizję – domu zombich czekających na nowe życie według zamówienia klienta – proponuje nam serial.

To oczywiście bardzo dochodowy biznes, adresowany do najbogatszych. Nie każdy ma tak gruby portfel, żeby móc wynająć sobie człowieka z prawdziwymi, a nie udawanymi uczuciami. Albo sporządzić *backup* bliskiej osoby, aby po jej śmierci choć raz w roku cieszyć się jej iluzoryczną obecnością. Cały ten interes jest oczywiście wysoce nielegalny, ale ponieważ moi tego świata korzystają z niego chętnie, a czasami wręcz nałogowo, dbają również o to, żeby prawda nie wyszła na jaw. Zresztą sam Dom Lalek ma możliwości skutecznego reagowania. Agentowi Paulowi Ballardowi, który wpadł na jego trop, podsuwa fałszywego informatora (lalkę Victora) oraz



zakochaną sąsiadkę Mellie (lalkę November) – pozornie poczciwą kurę domową, która na odpowiednie hasło odblokowujące rzucone przez telefon staje się prawdziwą maszyną do zabijania. A co!

Przy swoich w zasadzie nieograniczonych możliwościach działania – firma jest w stanie wyprodukować sobie pracownika o dowolnych kwalifikacjach oraz cechach psychicznych; i aż dziw, że nie robi tego masowo (za to na zewnątrz: proszę bardzo). Tym niemniej jest jeden wyjątek – ale ponieważ nie od razu jest o tym mowa, więc nie zdradzę, kto nim jest. Szeffowa całego interesu, Adelle DeWitt, rządzi żelazną ręką, a nieposłuszni są odsyłani na strych – skazywani na pozbawienie osobowości, zgranej bezpiecznie na dysk. Przydarzyło się to na przykład członkowi personelu, który zwykł był molestować jedną z lalek podczas fazy *tabula rasa*. Sama Adelle też nie ma zahamowań w tych sprawach, tyle że czyni to w odpowiedniej oprawie: po prostu od czasu

do czasu robi sobie wolne w towarzystwie odpowiednio zaprogramowanego Victora, sztandarowego playboya firmy.

Mózgiem Domu Lalek jest Topher Brink (Fran Kranz, znany z późniejszej roli Marty'ego w *Domu w głębi lasu*). W wyjątkowo niepokojącym odcinku 13 kończącym sezon (wróć do niego później) widzimy w retrospekcji, jak zaczyna swoją karierę: od zdecydowanego odrzucenia wszelkich technik analogowych – z mozolnym, wielogodzinnym wgrzywaniem danych – i przejścia na nowoczesne metody, wymagające ledwie pięciu minut. W nowym systemie delikwent kładzie się wygodnie w fotelu (na zdjęciu główna postać, Echo), a zaraz potem zaś dochodzi do sakramentalnego dialogu z Topherem:

- *Zasnęłam?*
- *Na chwilę.*
- *Mogę już iść?*
- *Jeśli chcesz.*



Ciekawe jest to, że zarówno Echo (Eliza Dushku), jak i inne lalki o imionach z alfabetu fonetycznego NATO zgłosiły się do tej pracy dobrowolnie, podpisały odpowiednie umowy i po zakończeniu kontraktu mogą się spodziewać zwrotu oryginalnej osobowości oraz znacznej sumy pieniędzy (co też obserwujemy na ekranie). Wyjątkiem jest tu niejaki Alfa, były kryminalista, zapewne prototyp przekazany do badań przez służby więzienne. Ów osobnik buntuje się i ucieka, po drodze ozdabiając artystycznie parę osób za pomocą noża. Jak mu się udało zachować, czy też odzyskać, własną osobowość? Błąd systemu, czy jakaś cecha ludzkiej psychiki? Serial sugeruje wyraźnie, że raczej to drugie, gdyż przeblyski teoretycznie wykasowanej pamięci zdarzają się wszystkim – i to coraz częściej.

Jako się rzekło na początku, serial prezentuje zarówno *obrazki z codziennej pracy lalek* (które przez swoją różnorodność stanowią nie tylko wyzwanie, lecz pewnie przede wszystkim ogromną frajdę dla aktorów), a także powolny postęp akcji, który dla dobra sprawy pomine. Ogromną niespodzianką jest za to ostatni, trzynasty odcinek sezonu, zwany specjalnym i zatytułowany *Epitaph One*. Jego akcja toczy się kilka lat później i jest przerywana retrospekcjami pochodzącymi z archiwum dysków Domu Lalek. Otóż okazuje się, że wgrywanie osobowości można usprawnić jeszcze bardziej – zamiast fotela wystarczy telefon lub radio! A kiedy paru idiotów uznało, że można to wykorzystać jako broń, rozpoczęła się globalna apokalipsa. Tak więc zrezygnujcie z komórek, póki jeszcze jest czas. ■



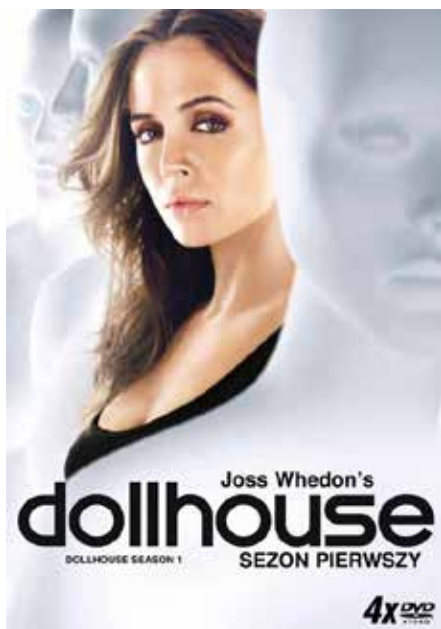
Powyżej od lewej: agent FBI Paul Ballard (Tahmoh Penikett); mieszkańcy *Domu Lalek*: Victor / Anthony Ceccoli (Enver Gjokaj), Echo / Caroline Farrell (Eliza Dushku), Sierra / Priya Tsetsang (Dichen Lachman); personel: etato-

wy geniusz Topher Brink (Fran Kranz), szefowa Adelle DeWitt (Olivia Williams), opiekun Echo, a następnie szef ochrony Boyd Langton (Harry Lennix).

A także: Mellie / November / Madeline Cost-ley (Miracle Laurie) – poniżej z Ballardem






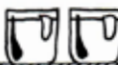



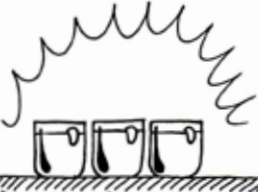


Dollhouse (USA 2009–2010), serial TV
ocena FilmWeb: 7,1/10 (dobry), IMDb: 7,4/10
gatunek: dramat, thriller, sf
twórca serialu: Joss Whedon
muzyka: Mychael Danna, Rob Simonsen
temat przewodni: Jonatha Brooke
zdjęcia: Rodney Charters, Lisa Wiegand
2 sezony po 13 odcinków długości ok. 48 min.
oraz pilot (nieemitowany, jedynie na DVD)



Panel *Dollhouse* w czasie Comic Con w San Diego (24.07.2009); na zdjęciu: Dichen Lachman, Joss Whedon, Eliza Dushku i Fran Kranz. Fot. Gage Skidmore.

TYLE JUŻ DOTYCHCZASOWE REDAKCJE „INFORMATORA” MAJĄ ZA SOBĄ:

<p># 25 – jedna ćwiartka</p> 	<p># 50 – jedna pięćdziesiątka</p> 	<p># 75 – trzy ćwiartki</p> 
<p># 100 – jedna setka</p> 	<p># 125 – setka i ćwiartka</p> 	<p># 150 – setka i pięćdziesiątka</p> 
<p># 175 – setka, pięćdziesiątka i ćwiartka</p> 	<p># 200 – dwie setki</p> 	<p># 225 – dwie setki i ćwiartka</p> 
<p># 250 – dwie setki i dwie ćwiartki</p> 	<p># 275 – dwie setki i trzy ćwiartki</p> 	<p># 300 – trzy setki</p> 

* tak, UE wycofała ćwiartki już jakiś czas temu – ale trudno by było fetować pięć jubileuszy na każde sto numerów pisma; i tak aż strach podsumowywać, ile tego wyszło objętościowo...

