



INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU
FANTASTYKI
#303, WRZESIEŃ 2014



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

CO PRZEMINIE, CO POZOSTANIE?

Obok plastycznej sztuki nieużytkowej (malarstwa, grafiki, rzeźby) zawsze lubiłem sztukę użytkową (plakat, architekturę, wzornictwo przemysłowe). A ponieważ elementy *designu* bywają w fantastyce, zwłaszcza filmowej, nader istotne – powakacyjny wstępniak nie będzie żadnym rażącym odejściem od interesującej nas dziedziny...

Często nie zauważamy urody, a przynajmniej oryginalności, otaczających nas przedmiotów. Kiedyś nie doceniano zabytków dawnych epok; podobno w XIX wieku planowana rozbiórka groziła zarówno paryskiej katedrze Notre-Dame (uratowała ją m.in. głośna powieść Hugo jej dedykowana), jak też pokrzyżackiej twierdzy w Malborku (tu interweniował ponoć osobiście Bismarck). Dziś najdawniejsze zabytki hołubimy. Te znacznie nowsze, nawet postindustrialne, generalnie potrafimy odnowić, zaadaptować, wykorzystać; pozytywne przykłady do Łódzka Manufaktura i poznański Stary Browar – na drugim krańcu sytuuje się, niestety, barbarzyńskie zniszczenie kompleksu budynków Stoczni Gdańskiej. Najtrudniej jednak zauważyć urok miejskiego modernizmu – i to nie tego z lat 30. (gdynskie gmachy znajdują się pod baczna kontrolą konserwatora zabytków), ale tego z lat 60. i 70. (bo zbyt nowe, bo kojarzą się z PRL-em, bo w użyciu były wtedy materiały słabej jakości). A przecież wiele z nich – nadal istniejących lub już wyburzonych – prezentowało się naprawdę ciekawie i oryginalnie! Weźmy sztandarowe przykłady ze stolicy: budynek Supersamu, dworzec Powiśle, pawilon Emilia... Kojarzą się nam nie tylko z ówczesnymi komediami, ale zaczynamy zauważać autentyczną fantazję ich projektantów. Powstały nawet obiekty wręcz futurystycznie, jak schronisko na Śnieżce, katowicki Spodek, kielecki dworzec PKS (w poprzednim numerze, recenzując wernisaż Jaśnikowskiego, omyłkowo wystukałem na klawiaturze PKP). Lata 70. pozostawiły po sobie wiele koszmarków (jak np. wyburzone już Łazienki Północne w Sopocie), ale też sporo dobrze komponujących się rozwiązań (np. w Gdańsku hala Olivia czy nawet budynek NOT – wtedy zresztą starano się wkomponować w ceglana kolorystykę Starego i Głównego Miasta). Wiele propozycji było też urbanistycznie ciekawszych: warszawska Ściana Wschodnia podporządkowana jest jakiejś koncepcji (poziome Domy Towarowe Centrum, pionowe punktowce mieszkalne, pasaż na tyłach, szersze wysokościowce po bokach, rotunda przy skrzyżowaniu), podczas gdy z tyłu PKiN rośnie nam dziś gigantyczny chaos (aczkolwiek niektóre wieżowce, jako takie, mają całkiem interesujące bryły). Problemem ówczesnej architektury są (wspomniane już) kiepskie materiały oraz zmieniające się gusty (niektóre rozwiązania plastyczne zyskują po latach; inne – tracą całkowicie). Przykładowo: za mych licealnych czasów biały klocek kawiarni klejony w mury miejskie Torunia wydawał się interesującym połączeniem nowego ze starym... Byście się jednak żabtnio nie naśmiewali – dopiero czas pokaże, które z dzisiejszych biurowców wytrzymają jego próbę! Innym problemem wszelkiej nowoczesnej architektury jest też fakt – zauważył to kiedyś w jednym z felietonów Kałużyński – że źle znosi ona wszelką patynę i najlepiej prezentuje się wtedy, gdy lśni nowością i czystością (generalne umycie Dworca Centralnego być może rozwiłał pomysł na jego wyburzenie). Chcę tu być dobrze zrozumiany: intencją tego tekstu nie jest dychotomia „architektura PRL-u – TAK, architektura III RP – NIE”; chciałbym jedynie, byśmy uniknęli owczego pędu w „oczyszczaniu” naszych miast. A dołożę nawet opinię, która zmrozi może niejednego architekta: bardzo podoba mi się hotel Rezydent – chociaż jedynie imituje on styl kamienic dawnego Sopotu, to dopasował się do nich w każdym szczególe oraz świetnie wpasował się w klimat trójmiejskiego kurortu (co o Centrum Haffnera powiedzieć już trudniej).

Nie jestem fanem epoki słusznie minionej. Pamiętam, obejrzaną kiedyś w katowickim BWA, wystawę włoskiego *designu*, która jawiła się jak cuda z innego (dosłownie) świata. Ale pamiętam też znakomitą szkołę polskiego plakatu (filmowego i teatralnego); wiedząc, że zgrzebny papier użyty do druku – na Zachodzie uważano za świadomy zabieg artystyczny!

INFORMATOR GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#303, WRZESIEŃ 2014

ŻYCIE KLUBU

Urodziny członków
Zaproszenia na imprezy

RELACJE

Marta „Kodama”Tymińska
Baltikon oczami widza
Dwa piętra artystycznych parafraz

GRY

Adam Cetnerowski
Ale iacta est

INFORMACJE

Janusz Piszczek
Zapowiedzi wydawnicze
Niusy

PUBLICYSTYKA

Grzegorz Szczepaniak
Okruczy Ogana. Korespondencja nr 54
Karol Ginter
Recenzje Karola
Zakazana Planeta
Andrzej Prószyński
Półka z DVD

GWÓZDŹ NUMERU

Alex Svartsman
Dzieje Elopusa.
Najniebezpieczniejsza zwierzyna

KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski, Grzegorz Szczepaniak
Gender Wars

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

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

STRONA:
7 WWW.GKF.ORG.PL
9

KONTO BANKOWE:
PKO BP I O/GDYŃNIA
52 1020 1853 0000 9902 0067 8359
10

KRS:
0000098018

20 „INFORMATOR GK”
15 ISSN 1505-8476
WYDAWNICTWO BEZPŁATNE
NAKŁAD 150

20 REDAKCJA:
23 JAN PLATA-PRZECHLEWSKI,
26 GRZEGORZ SZCZEPANIAK,
26 MARCIN SZKLARSKI,
29 MICHAŁ SZKLARSKI,
TOMASZ HOGA

E-MAIL:
INFORMATOR@GKF.ORG.PL

34 OKŁADKA:
CHRIS CHALIK

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

URODZINY

Kochani październikowi Urodzeńcy!

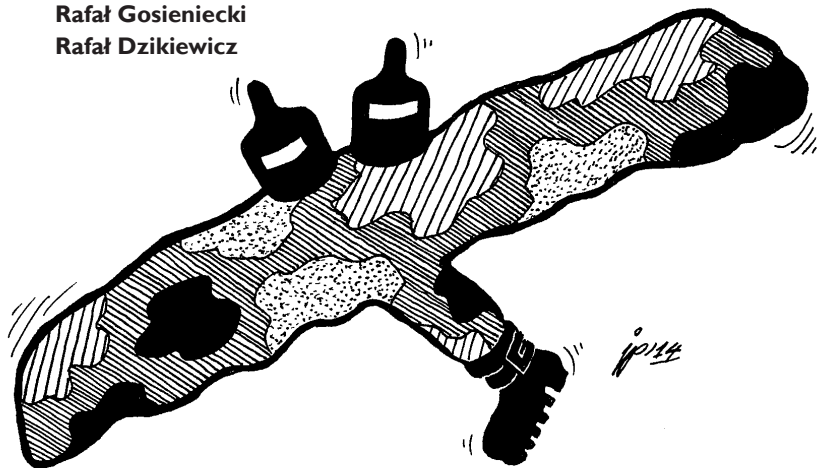
Życzymy Wam rychłej i interesującej wycieczki krajoznawczej z jakimś luksusowym (i niebankrutującym!) biurem podróży po Moskwie, Petersburgu, Władywostoku, Pekinie, Szanghaju i jeszcze wielu innych chińskich miastach...

INFOredakторы

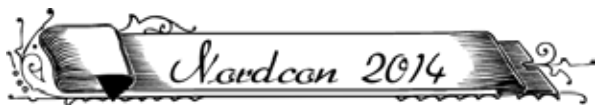
PS.

a jeśli coś się Wam tu topograficznie nie zgadza –
– to tylko dlatego, że jesteśmy kiepscy z geografii
i przegapiliśmy granicę (ale całkiem niechcący!)

2	Joanna Kamrowska	14	Jerzy Nowak
	Mieczysław Sierociński	15	Radosław Siemiński
3	Andrzej Zimniak	18	Artur Piasecki
4	Edward Kołakowski	19	Karolina Kaczkowska
5	Janusz Bułakowski	21	Grzegorz Kozubski
9	Anna Siwec	31	Krzysztof Chmielewski
10	Rafał Gosieniecki		
14	Rafał Dzikiewicz		



Vampir Vlad



Umiłowani Rodacy!

Z niezmiernym żalem musimy ogłosić, że dziewiątego Februaris nasz aktualny suzeren, Jego Wysokość, Umiłowany Strażnik Skarbcza Fandomu, Słońce Oksywia, Dyplomowany Truciciel Krewnych, Zdobywca Wszystkich Dwo Serc Wszystkich Dworzan, Pan na Składkach, Smok Otaczający Swym Zadymionym Oddechem Naszą Krwawicę, Bogusław I Dusigrosz Szczodry herbu Gwoździk – abdykował z tronu naszej Fantastycznej Rzeczypospolitej Odmorzadomorza i opuścił jej teren zabierając swój orszak, trzy wozy osobistych mementos oraz damską halkę z grubej włóczki o nieustalonym pochodzeniu..

Wobec tak bolesney straty wzywa się wszystkich przedstawicieli na Zjazd Elekcyjny celem wyboru nowego władcy dla naszego kraju. A jako powiada bard Kaczmarzki – stamtąd czekaj szczęśliwości, gdzie zaległeś przy beczulce. Stąd niechaj się stanie JWPaństwu wiadomem, że Zjazd ów odbędzie się w grodzie Jastrzębia Góra na Dzikich Polach północy.

Szlachta stawi się w dniach 4–7 decembri, aby obradować, rozpatrywać spory oraz wskazać następcę naszego nieodżałowanego Władcy. Kartusze Poselskie będą JWPaństwo (tak niewiasty, jako i mężowie, a nawet pacholeta – taka jest miłość Fantastycznej do swego Narodu) odbierać na rogatkach seymowych, za odpowiednim opowiedzeniem.

Zachowajmy powagę w obliczu ogromnego wyzwania, przed którym stoi Rzplita. Wybierzmy mądrze, mając głęboko w sercu dobro kraju. Nie wszczynajmy burd i awantur, nie wypowiadajmy brzydkich wyrazów, nie głosujmy na kacu, nie przychodźmy na posiedzenie nieumyć, nie wymieniajmy argumentów przy pomocy rzucanych przedmiotów, nie zamieniamy święta demokracji w chlew, Sodomę i Gomorę. Szlachectwo zobowiązuje – pamiętajmy o dobru ukochanej Ojczyzny.

Musimy przy tym nadmienić, iż w porównaniu z uprzednimi seymami do procedury zostały wprowadzone pewne innowacje. Otóż w szranki wyborcze – oprócz mężów – będą mogły stanąć również niewiasty. Rozumiejac, jak szokująca może wydać się ta zmiana, jesteśmy zmuszeni wyjaśnić, iż nie mieliśmy wyjścia. Hordy Dzen-Der-Khana zagroziły, że jeżeli kobiety nie otrzymają prawa wyborczego, to rozniosą to męskie gniazdo i wysadzą w powietrze, przejmując władzę w drodze przewrotu. W obliczu tak szokujących deklaracji musieliśmy się ugiąć i dla świętego spokoju zgodzić się na żądanie. Mamy nadzieję, iż nie będą knuły w czasie elekcyi, bo są zdolne do wszystkiego.

Niech długa droga i mrozy zimy nie zgaszają Waszego zapału. Nie dajcie się hordom Dzen-Der-Khana ani wojskom Imperium Kondominium. Oczekujemy Wwas na polach pod Jastrzębią Górą! Rzeczpospolita wzywa!

FRO Interrex – *Adam Cetiusz*

Datum per manus *Marcini Szklarskis*, magistri cancelarii Nordconiensis

Post Scriptum: Baczcie też w drodze na Sejm, bo grassanci Niebieskiej Bandy z Białym Toczkiem radzi podróżnych na północy łupią, a na poselskie immuniteta nie zważają.

ZAPROSZENIE

Tetcon 2014

Tczewski Klub Fantastyki – notabene stowarzyszony z GKF-em – w tym roku również zaprasza na organizowany przez siebie konwent Tetcon.

Impreza odbędzie się w dniach 11-12 października, ponownie w tczewskim I Liceum Ogólnokształcącym im. Marii Skłodowskiej-Curie.

Koszt wstępu na imprezę to 10 zł.

Uczestnicy konwentu będą mieli możliwość zagrać w wiele gier planszowych i konsolowych w bogato wyposażonym blokach oraz rywalizować w licznych turniejach z nagrodami. Będzie można wziąć udział w larpach, jeepach oraz sesjach RPG – nie zapominając też o tradycyjnych panelach w tematyce fantastycznej oraz mangi i anime. W ramach konwentu planowane są również koncerty w pobliskim pubie oraz konkurs strojów.

Zapewniamy nocleg na terenie konwentu.

Ostateczny plan konwentu wciąż jest stworzony i będzie dostępny na stronie imprezy – http://tkf.org.pl/tetcon_2014/.

Zapraszamy wszystkich chętnych do współpracy przy tworzeniu imprezy! Chcesz zorganizować larpa, poprowadzić panel? Zgłoś się do nas; postaramy się znaleźć miejsce w ramówce dla wszystkich

Prosimy o zgłaszanie się pod adresem mejlowym: kontaktstkf@gmail.com

Marta Sandomierska

– prezes Tczewskiego Klubu Fantastyki

tkf.org.pl

TETCON



11-12 PAŹDZIERNIKA 2014



BALTIKON O CZYMI WIDZA

Trójmiasto od wielu lat nie miało szczęścia do udanych konwentów. A to frekwencja nie dopisała, a to organizatorzy byli nie do końca doświadczeni i skuteczni... Dlatego, nie ukrywam, szłam na Baltikon z ciężkim sercem. Czyżby czekał mnie kolejny „Porażkon”?

Okazuje się, iż moje wątpliwości zostały szybko rozwiane! Baltikon zaliczam do konwentów udanych. Owszem, na tle ogólnopolskich wydarzeń nie jest to na pewno konwent roku, ale jako wydarzenie lokalne udał się na piątkę. Nawet z małym plusikiem.

Przede wszystkim organizacja: informacje o Baltikonie były przekazywane dość regularnie, strona była jasna i przejrzysta, a program, chociaż mikrymi literkami pisany, to jednak czytelny. Niezwykle sympatyczny był kontakt z organizatorami, głównie przez Facebooka, ale nie tylko.

Co więcej, Baltikon oferował mnóstwo atrakcji, co (ponownie) mile mnie zaskoczyło. Były naukowe prelekcje, były sekcje mangowe, można było spędzić czas, grając (w gry bez prądu i z prądem również), ucząc się na warsztatach czy dyskutując w Herbaciarni. Była też stajnia dla Broniaków i liczne stoiska dla złąknionych gadżetów i mang. W piątek i w sobotę wieczorem w Main Roomie odbywały się duże wydarzenia, takie jak koncert harfiarki Barbary Karlik czy Konkurs Cosplay. Skoro już przy tym jesteśmy, to wielkie brawa należą się cosplayerom (i cosplayerkom!), którzy przybyli licznie w wysokiej jakości kostiumach i fantastycznie się prezentowali.



Fot. Szczepan Meyer

Osobiście, najwięcej czasu spędzam na prelekcjach i tak było tym razem. Miałam to szczęście, że trafiałam na referaty ciekawe, zabawne i bardzo merytoryczne, m.in. prezentację o yaoi Agaty Włodarczyk, instruktaż, jak ukryć ciało Anety Jadowskiej, czy „Komunikację dla nerdów” wspomnianej już Barbary Karlik. Sama też prowadziłam dwie prelekcje i powiem szczerze, że warunki były bardzo komfortowe, sprzęty działały, ludzie przychodzili, a każda sala miała swojego opiekuna.

W tej beczce miodu musi być jednak łyżeczka dziegciu. A może nawet trzy. Przede wszystkim trzeba popracować nad kulturą gźdaczy – dla wielu z tych osób mógł to być w ogóle pierwszy organizowany konwent i trochę osoby te zapomniały, że są ostoją konwentowych gości, powinni być pomocni (tyczy się to głównie obsługi kas i wejścia). Druga rzecz – to poziom prelekcji: nie wszyscy mieli pomysł na swoje prezentacje – czasem brakowało „tego czegoś”, ale cóż, za rok na pewno będzie lepiej! Po trzecie – siedziba Baltikonu (budynek SWPS-u) może się okazać w kolejnej edycji za mały – głównie dlatego, że na pewno goście będą przybywać tłumnie na fali sukcesu tegorocznej edycji, a już teraz ciasnota i hałas były dość odczuwalne.

Podsumowując, czekam na kolejny Baltikon. I liczę na to, że za parę lat moi znajomi konwentowicze z całej Polski wpiszą sobie Baltikon na stałe do swojego kalendarza. ■

Marta „Kodama”Tymińska



Fot. Szczepan Meyer

PRZY JEDNYM Z WEJHEROWSKICH DEPTAKÓW

DWA PIĘTRA ARTYSTYCZNYCH PARAFRAZ

22 sierpnia – w magicznej scenerii nieczynnego spichlerza z pruskiego muru, będącego głównym akcentem architektonicznym wybrukowanego kocimi łbami podwórza okolonego dawnymi zabudowaniami młyńskimi – odbyła się kolejna odsłona oddolnej imprezy kulturalnej, cyklicznie organizowanej w mieście przez artystów plastyków, głównie Martę Papierską i Artura Wyszeckiego. Był to wernisaż trzeciej edycji Spichlerza Sztuki – w tym roku pod hasłem przewodnim „Punkt wyjścia”.

Tym razem ekspozycja prac artystów z Wejherowa, Wybrzeża i innych zakątków Polski zajęła jedynie trzecią i czwartą kondygnację (czyli połowę potencjalnej przestrzeni); było jednak aż gęsto od eksponatów i pomysłów! Artystyczne parafrazy zaskakiwały różnorodnością, zobaczyć bowiem można było: fotografie nawiązujące kolorystyką i klimatem do znanych obrazów, klasyczne dzieła malarskie zainscenizowane w formie sfotografowanych „żywych obrazów”, malarskie fantazje wywiedzione klimatem z pospolitych fotografii, reprodukcje z kanonu sztuki przerobione na jarmarczne szablony do pamiątkowych fotek, a także – na wydzielonej ścianie nazwanej żartobliwie „gumnem popkultury” – komiksowe krótkie parodie głównie filmowych hitów (czyli dobrze nam znane komiksy autorstwa Agaty Plank, Tomasza Meringa, Jana Platy-Przechlewskiego i Andrzeja Habasińskiego). Pod koniec wernisażu zaprezentowana została nawet interpretacja kulinarna, polegająca na przyrządzeniu czosnkowego dania związanego z konkretnym dziełem malarskim. Towarzyszące ekspozycji wydarzenia artystyczne odbywały się też w pobliskim pałacu-muzeum oraz w przypałacowym parku.

Podczas uroczystego otwarcia organizatorzy wspomnieli, że – chociaż w tym roku funduszy pozyskano odczuwalnie mniej – to wszystkie eksponowane prace zostały wykonane specjalnie na tę wystawę i mają tu swą absolutną prapremierę. Dodać należy, że nawet komiksy z popkulturowej ścianki, choć publikowane wcześniej w wydawnictwach Gdańskiego Klubu Fantastyki (o czym informowała załączona tabliczka) – na zbiorczej wystawie i w połączeniu z elementami fotograficznych inspiracji pokazano po raz pierwszy.

Wystawę „Punkt wyjścia” można było zwiedzać w wejherowskim Spichlerzu Sztuki przy ul. 12 Marca 201 do końca sierpnia. ■

relacja wg: www.tubawejherowa.pl

więcej na: <https://pl-pl.facebook.com/pages/Spichlerz-Sztuki-Wejherowo-Granary-OfArt/163247970506940>

Tomasz Mering i Jan Plata-Przechlewski wieszają komiksy w przeddzień wernisażu.
Fot. A. Wyszecki





ADAM CĘTNEROWSKI

CO SŁYCHAĆ W DZIALE GIER

Planszówki w klubie się rozkręcają – Robson i ja organizujemy spotkania planszówkowe na Brzozowej kilka razy w miesiącu (w soboty). Gorąco zachęcam do wzięcia w nich udziału!

Wrzesień będzie bardzo Magicowy w Gdańsku – mamy prerelease nowego dodatku *Khans of Tarkir* (KTK) oraz eliminacje do Mistrzostw Świata (WMCQ).

Zachęcam do polubienia profilu GKF na Facebooku, gdzie zamieszczamy najbardziej aktualne informacje o wydarzeniach.

Na koniec odrobina prywatnych informacji – opublikowałem niedawno grę w formacie Print&Play. *Mouse Hunt* to planszowa reimplementacja popularnej gry z Facebooka. Możecie ją znaleźć na Boardgamegeek: <http://boardgamegeek.com/boardgame/162910/mousehunt-board-game>.

STAŁE FRAGMENTY GRY

Spotkania:

Grę planszowe i karciane:

- (prawie) każda środa po 17 w Maciusiu
- kilka 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 GKFu 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. Otrzymawszy przelew sklep wysyła paczkę do wskazanej osoby; w przypadku Rebeli odbiór osobisty być może jest możliwy.

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

Wypzedaż

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

Chcesz złożyć talię?

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.

CLASH OF CULTURES

Kawa na ławę – *Clash of Cultures* jest najlepszym klonem gry cywilizacyjnej w jaki grałem do tej pory. Zawiera wszystko, co można po takiej grze oczekiwać: mapę, osadników, wzrastające miasta, technologie, wojny, eksplorację.

W grze każdy zaczyna z jednym miastem wielkości jeden, jednym osadnikiem i startową technologią. W trakcie gry odkrywa



tereny wokół siebie, zbiera zasoby, rozbudowuje miasta, stawia nowe miasta, rozwija technologie, buduje wojska i floty do ataku i obrony. Każdy z graczy dostaje karty zawierające cele, których realizacji daje punkty zwycięstwa. Różne rozdania tych kart, układu plan-
 szy oraz losowych wydarzeń czyni każdą grę unikalną. W grze jest masa plastików: armie, floty, osadnicy, ale również miasta. Rozbudowa tych ostatnich polega na dostawieniu nowych budynków na planszy – dzięki

czemu widzimy, jak nasze osady przekształcają się w aglomeracje.

Gra przeznaczona jest dla 2–4 graczy – i jak każda tego typu zajmuje 2–3 godziny; ale czas ten leci bardzo szybko, a oczekiwanie na swój ruch trwa krótko. ■





ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE

JANUSZ PISZCZEK

UZUPEŁNIENIE WRZEŚNIA

Ród – Emil Strzeszewski

Data wydania: 22 września 2014

Wydawca: Genius Creations

W ogniu walki (Battle Lines) – Will Hill

Data wydania: 24 września 2014

Wydawca: Nasza Księgarnia

Sklepik z marzeniami (Needful Things) – Stephen King

Data wydania: 24 września 2014 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

Polowanie (Hunted) – Maggie Stiefvater

Data wydania: 24 września 2014

Wydawca: Wilga

Uczeń skrytobójcy (Assassin's Apprentice) – Robin Hobb

Data wydania: 26 września 2014 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Latry (Larky) – Brian Lumley

Data wydania: 29 września 2014

Wydawca: Vis-à-vis/Etiuda

Wściekły wiatr (Savage Drift) – Emmy Laybourne

Data wydania: 30 września 2014

Wydawca: Rebis

Lot sowy (Owlflight) – Mercedes Lackey, Larry Dixon

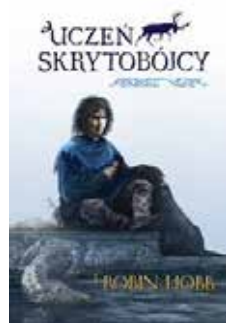
Data wydania: wrzesień 2014

Wydawca: Zysk

Okup krwi – Marcin Jamiołkowski

Data wydania: 29 września 2014

Wydawca: Genius Creations



WSTĘPNE ZAPOWIEDZI PAŹDZIERNIKA

I popłynie krew (Blood Will Follow) – Snorri

Kristjansson

Data wydania: 7 października 2014

Wydawca: Rebis



Zaginiona – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 8 października 2014

Wydawca: Fabryka Słów

Serafina (Seraphina) – Rachel Hartman

Data wydania: 8 października 2014

Wydawca: MAG

Piąta fala. Bezczesne morze (The Infinite Sea) –

Rick Yancey

Data wydania: 8 października 2014

Wydawca: Otwarte

Ksin. Początek – Konrad T. Lewandowski

Data wydania: 8 października 2014 (wznowienie)

Wydawca: Nasza Księgarnia



Dziedzic zaklinaczy (The Enchanter Heir) – Cinda

Williams Chima

Data wydania: 8 października 2014

Wydawca: Galeria Książki

Zakochany golem (Golem in the Gears) – Piers

Anthony

Data wydania: 15 października 2014 (wznowienie)

Wydawca: Nasza Księgarnia

Mechaniczna pomarańcza (A Clockwork Orange) –

Anthony Burgess

Data wydania: 17 października 2014 (wznowienie)

Wydawca: Vis-à-vis/Etiuda

Królewski skrytobójca (Royal Assassin) – Robin

Hobb

Data wydania: 17 października 2014 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Droga serca (The Course of the Heart) – M. John

Harrison

Data wydania: 17 października 2014

Wydawca: MAG



Nowy Patrol (Новый Дозор) – Siergiej Łukjanienko

Data wydania: 22 października 2014

Wydawca: MAG

Krew Olimpu (The Blood of Olympus) – Rick Riordan

Data wydania: 22 października 2014

Wydawca: Galeria Książki

Patrol Zmroku (Сумеречный Дозор) – Siergiej Łukjanienko

Data wydania: 24 października 2014 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Wschodzące gwiazdy (The Ascendant Stars) – Michael Cobley

Data wydania: 31 października 2014

Wydawca: MAG

Widmopis (Ghostwritten) – David Mitchell

Data wydania: 31 października 2014 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Wybór wojowniczkki (War Maid's Choice) – David Weber

Data wydania: październik 2014

Wydawca: Rebis

Władcy Świtu – Andrzej Zimniak

Data wydania: październik 2014

Wydawca: Rebis

Strzaskane oko (The Broken Eye) – Brent Weeks

Data wydania: październik 2014

Wydawca: MAG

Pandemia (Волгозеро) – Jana Vagner

Data wydania: październik 2014

Wydawca: Zysk

Księżyc nad Rubieżą (Bayou Moon) – Ilona Andrews

Data wydania: październik 2014

Wydawca: Fabryka Słów

Ostatni Bastion (Homeworld) – Evan Currie

Data wydania: 24 października 2014

Wydawca: Drageus Publishing House

Ayzi (Haven) – Joel Shepherd

Data wydania: październik 2014

Wydawca: Jaguar

Pożoga (Earth Afire) – Orson Scott Card, Aaron Johnston

Data wydania: 23 października 2014

Wydawca: Prószyński i S-ka

Oblicza grozy

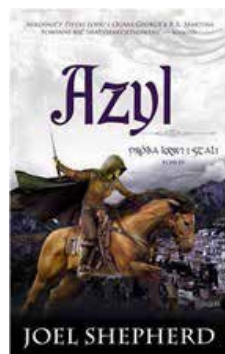
Data wydania: 2014

Wydawca: Replika

Przebudzenie (Resurrection) – Arwen Elys Dayton

Data wydania: 1 października 2014

Wydawca: Uroboros





LAUREACI HUGO



Na Lonconie 3 (74. edycji Worldconu) ogłoszono wyniki tegorocznego głosowania w plebiscycie na nagrodę Hugo. Oto laureaci: powieść – *Ancillary Justice* Ann Leckie; mikropowieść – *Equoid* Charles Stross; opowiadanie – *The Lady Astronaut of Mars* Mary Robinette Kowal; miniatura literacka – *The Water That Falls on You from Nowhere* John Chu; książka powiązana – *We Have Always Fought: Challenging the Women, Cattle and Slaves Narrative* Kameron Hurley; powieść graficzna – *Time* Randall Munroe; prezentacja dramatyczna (forma długa) – *Gravity* scenariusz Alfonso Cuarón & Jonás Cuarón, reżyseria: Alfonso Cuarón; prezentacja dramatyczna (forma krótka) – *Gra o Tron: The Rains of Castamere* scenariusz David Benioff & D.B. Weiss, reżyseria David Nutter; wydawca (formy krótkie) – Ellen Datlow; wydawca (formy długie) – Ginjer Buchanan; artysta profesjonalny – Julie Dillon; czasopismo/magazyn – „Lightspeed Magazine” redaktor naczelny John Joseph Adams, Rich Horton i Stefan Rudnicki; fanzin – „A Dribble of Ink” redaktor naczelny Aidan Moher; fancast – *SF Signal Podcast* Patrick Hester; pisarz fanowski (autor fanfików) – Kameron Hurley; fanartist (twórca fanartów) – Sarah Webb; Nagroda Johna W. Campbella dla debiutanta – Sofia Samatar.

wg: www.gildia.pl

WYBRAŃCY ASFA

Podczas sierpniowego Lonconu 3 ogłoszono również laureatów Chesley Awards – nagrody ASFA dla grafików i ilustratorów fantastycznych. Oto oni: najlepsza ilustracja okładkowa (okładka twarżda) – Todd Lockwood za *A Natural History of Dragons*; najlepsza ilustracja okładkowa (okładka miękka) – Kerem Beyit za *The Scroll of Years*; najlepsza ilustracja okładkowa (czasopismo) – Dan Dos Santos za „Fables” #136; najlepsza ilustracja książkowa – Brian Kesinger w książce *Walking Your Octopus*; najlepsza praca trójwymiarowa – Devon Dorrity za *Cecaelia, Queen of the Ocean* (glina); najlepsze nieopublikowane (praca kolorowa) – Donato Giancola za *Huor and Hurin Approaching Gondolin* (olej na płótnie); najlepsze nieopublikowane (praca czarno-biała) – Ruth Sanderson za *The Descent or Persephone* (scratchboard); najlepsza ilustracja produktu – Julie Bell & Boris Vallejo za *Jeannie's Kitten* (grafika promocyjna); najlepsza ilustracja związana z grami – Lucas Graciano za *The Last Stand of Thorin Oakenshield* dla (*The Battle of Five Armies Board Game*, Ares Games); najlepszy Art Director – Irene Gallo, Tor & Tor.com; nagroda za całokształt twórczości – Jim Burns.

wg: www.gildia.pl



Devon Dorrity, *Cecaelia, Queen of the Ocean*

TEGOROCZNE ZAJDLE

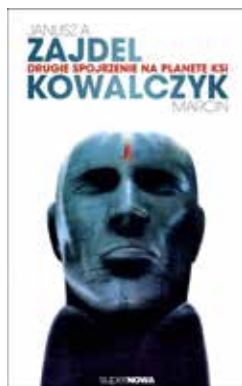
Podczas Polconu w Bielsku-Białej przyznane zostały Nagrody im. Janusza A. Zajdla za rok 2013; w kategorii opowiadanie otrzymała ją Anna Kańtoch za tekst *Człowiek nieciągly*, w kategorii powieść – Krzysztof Piskorski za *Cienioryt*. Obojgu Laureatom gratulujemy!

GKF

DOKOŃCZONE SPOJRZENIE

Rozstrzygnięty został konkurs wydawnictwa SuperNowa – i już niedługo (ciekawe, czy przed niniejszym numerem „Informatora”?) do sprzedaży trafi dokończone *Drugie spojrzenie na planetę Ksi* autorstwa Janusza A. Zajdla, do którego zakończenie dopisał Marcin Kowalczyk.

wg: www.gildia.pl



jpp

ZMARŁ RICHARD ATTENBOROUGH

Legenda brytyjskiego kina: wybitny aktor, reżyser i producent filmowy – uhonorowany tytułem szlacheckim oraz zdobywca kilku Oscarów. Fanom fantastyki znany chociażby z jednej z głównych ról w ekranizacji *Parku Jurajskiego*.

NIE ŻYJE RICHARD „BUŻKA” KIEL

10 września w wieku 74 lat zmarł amerykański aktor Richard Kiel znany z roli jednego z przeciwników Jamesa Bonda o urokliwym pseudonimie „Bużka” (ze względu na imponujący garnitur kobaltowych zębów i zniewalający uśmiech). Niewiele brakowało, a Kiel mógłby być jednym z kultowych aktorów sf – proponowano mu rolę Dartha Vadera w *Gwiezdnych wojnach*. Odrzucił ją jednak ze względu na konieczność grania w masce i wybrał rolę w serii przygód o Agencji 007. Niejako na pociechę stanął przeciw Bondowi dwukrotnie – za drugim razem (w filmie ewidentnie inspirowanym sukcesem SW – *Moonrakerze*), przechodząc metamorfozę, która potem stała się udziałem lorda Sithów...

grzeszcz



SARMACKI SUPLEMENT DO „CK” I NORDCONU

Tej jesieni znów będzie można obejrzeć *Potop* Jerzego Hoffmana na wielkim ekranie. Trwający 5 godzin i 15 minut (cz. 1 – 169 min, cz. 2. – 146 min) film poddany został pełnej konserwacji i digitalizacji w rozdzielczości 4K. Wykonano korektę barwną, zaś ścieżkę dźwiękową zdigitalizowano i orestaurowano przy wykorzystaniu najnowocześniejszych technologii. Tak przygotowane materiały wyjściowe posłużyły do wykonania analogowej i cyfrowej kopii wieczystej. Obecnie trwają prace nad pierwszymi w Polsce separacjami barwnymi na supertrwałej taśmie

poliestrowej, pozwalającymi bezpiecznie przechować film przez kilkaset lat. Pieczołowicie odrestaurowany film został na nowo zmontowany pod nadzorem artystycznym Jerzego Hoffmana i Jerzego Wójcika. Pod opieką reżysera powstała wersja filmu o zdynamizowanej narracji, trwająca 185 min. Montażu dokonał Marcin Kot Bastkowski, współpracownik Jerzego Hoffmana przy *Ogniem i mieczem* oraz *Bitwie Warszawskiej 1920*. Nowa wersja ekranizacji środkowej części Trylogii wejdzie do kin 3 października, pod tytułem *Potop Redivivus (Potop odrodzony)*. Ciekawe, że w czasach, gdy szczególnie łakomym kąskiem są rozbudowywane wersje specjalne (klasyczna trylogia *Gwiezdnych wojen*, adaptacje Tolkiena, nawet *Czas Apokalipsy*) – polski reżyser poszedł w ślady swego wielkiego kolegi (który, też przy okazji rekonstrukcji, wykastrował *Ziemię obiecaną* ze znacznej części jej drapieżności). Oby tym razem nie skończyło się kinowym teledyskiem o Jędrusiu „silniejszym niż burza”...

jpp wg www.gildia.pl



SZANSA NA PORZĄDNĄ EKRANIZACJĘ?

Wytwórnia Platige Image oficjalnie ogłosiła, że pracuje nad ekranizacją prozy Andrzeja Sapkowskiego. Pogłoski o tym, że Bagiński ma przenieść na duży ekran przygodę białowłosego wiedźmina, krążyły od jakiegoś czasu. Oświadczenie wytwórni ostatecznie potwierdziło krążące wśród fanów plotki oraz rozwiązało wątpliwości co do formy, jaką będzie miał film: wbrew wcześniejszym pogłoskom – nie będzie to animacja komputerowa, ale film aktorski.

wg: www.gildia.pl

NOWE PRZECIEKI O POWROCIE DO KULTOWEGO DZIEŁA

Ridley Scott potwierdził w wywiadzie, że powstał już scenariusz kontynuacji *Blade Runnera* – znakomitej adaptacji powieści Philipa K. Dicka z Harrisonem Fordem (który znów ma pojawić się w obsadzie). Sequel powstanie po *The Martian* (adaptacji powieści science fiction Andy’ego Weira, z Mattem Damonem w roli głównej); potem ma przyjść czas na *Prometeusza 2* (jednak dokładne daty nie są znane).

wg: www.gildia.pl

FILMOWI RANGERSI

Wytwórnia Lionsgate planuje stworzenie serii filmów kinowych opartych na „superbohater-skim” serialu *Power Rangers*. Pierwszy – ma pojawić się 22 lipca 2016 roku. Na razie Zack Stentz i Ashley Miller Thor zajmują się pisaniem scenariusza opartego na pomysły Roberta Orciego.

wg: www.gildia.pl

KOMIKSOWA TOKARCZUK

Fantastyczne opowiadanie Olgi Tokarczuk *Profesor Andrews* (z tomu *Gra na wielu bębenkach*) doczekało się komiksowej wersji Dominika Szcześniaka (scenariusz) i Rafała Wojtunika (rysunki).

wg: www.gildia.pl



KAFKA Z DYMKIEM

Ukazało się polskie wydanie komiksowej adaptacji *Zamku* Franza Kafki – autorstwa Davida Zane Mairowitza (scenariusz) i Jaromira 99 (rysunki). Powstał też, inspirowany tym komiksem, teledysk formacji Kafka Band.

wg: www.gildia.pl

GDAŃSKA DZIELNICA ZNÓW NA KOMIKSOWO

W pierwszej dekadzie września br. miała miejsce druga odsłona projektu „Komiks w Mieście – Miasto w Komiksie: obrazkowy przewodnik po Dolnym Mieście”. Bliżej zainteresowanych odsyłamy na: www.komikswmieście.blogspot.com oraz [facebook.com/FundacjaKultopia](https://www.facebook.com/FundacjaKultopia)

wg: www.naszemiasto.pl

PREMIERA PLANSZOWEGO PANA

W Bielsku-Białej, w czasie trwania tegorocznego Polconu, wydawnictwo Redimp wraz ze sklepem Strefa zorganizowały premierę gry planszowej *Pan Lodowego Ogrodu*.

wg: www.gildia.pl

„HEWELIUSZ” DOŁĄCZYŁ DO „LEMA”

Po kilkukrotnie odkładanym starcie – z chińskiego kosmodromu i z użyciem chińskiej rakiety nośnej – 19 sierpnia wystrzelony został w kosmos drugi z polskich satelitów. Zatem już wszystkie 6 bliźniaczych urządzeń (2 polskie, 2 austriackie, 2 kanadyjskie) z międzynarodowego programu Brite rozpoczęło swą misję: badanie wewnętrznej budowy oraz zmian jasności 286 wybranych gwiazd z naszej galaktyki.

jpp

KOLEJNE KOSMICZNE KONSEKWENCJE

Boeing skompletował projekt „kosmicznej taksówki”, która ma transportować astronautów na Międzynarodową Stację Kosmiczną. NASA ogłosiła pierwszy start nowej ciężkiej rakiety nośnej w roku 2018. Oba kosmiczne plany – to jeszcze jedno pokłosie wojny rozpętanej na Ukrainie przez rosyjskiego agresora.

wg: www.gazeta.pl



ZWIERZĘTA NIEPODOBNE DO INNYCH

Z kształtu przypominają zarodniki grzybów, ale tak naprawdę są zwierzętami. Tyle że niepodobnymi do żadnego innego żyjącego gatunku z tego królestwa. Nowe organizmy odkryto w materiale, który w 1986 r. pobrano z oceanu niedaleko wybrzeży Australii. Upłynęły więc prawie trzy dekady, zanim naukowcy zorientowali się, że w ręce wpadły im dziwaczne zwierzęta. Po wstępnych badaniach wyodrębniono dwa gatunki: *dendrogramma enigmatica* i *dendrogramma*

discoides. Problem w tym, że badacze nie wiedzą nawet, do jakiego typu (w systematyce pojęcie to oznacza dużą grupę organizmów – np. mięczaki, stawonogi, parzydełkowce) zakwalifikować *dendrogramma*. Największe podobieństwo z tymi gatunkami wykazują kopalne stworzenia wymarłe od 600 mln lat. Oba gatunki cechuje nieskomplikowana budowa: ciało, wewnątrz którego znajduje się wyłącznie żołądek, otacza skóra; przestrzeń między skórą i żołądkiem wypełniona jest galaretowatą masą.

wg: www.onet.pl

NIETYLKO ŻAKÓW MAMY ZDOLNYCH

W drugim tygodniu sierpnia zakończyła się – przeznaczona dla szkół średnich i odbywająca się w rumuńskiej Suczawie – VIII Międzynarodowa Olimpiada z Astronomii i Astrofizyki (IOAA). W tym roku udział wzięła rekordowa liczba uczestników: 44 drużyny z 37 krajów. Polscy uczniowie przywieźli trzy srebrne medale, dwa brązowe oraz jedno wyróżnienie.

wg: www.gazeta.pl

POLSKA MŁODZIEŻ W EUCYS

W międzynarodowym Konkursie Prac Młodych Naukowców Unii Europejskiej nasza młodzież bierze udział od dokładnie dwudziestu lat. Młodzi Polacy praktycznie każdego roku zbierali nagrody i wyróżnienia: 31 nagrodzonych projektów, 38 laureatów (co plasuje Polskę na trzecim miejscu, za Niemcami i Wielką Brytanią). Miejscem tegorocznego finału konkursu po raz pierwszy będzie Warszawa; weszło doń troje naszych młodych rodaków ze swoimi projektami – rozstrzygnięcie konkursu już w drugiej połowie września (więc zapewne przed odebraniem egzemplarzy #303 z drukarni).

wg: www.gazeta.pl



ZAPRZYJAŹNIONY KOMIKSIARZ NA PATRIOTYCZNYM PODIUM

Tomasz Mering zajął trzecie (także premiiowane) miejsce w konkursie na komiksową reklamę Cydru Lubelskiego – zaprezentowawszy trzy jednoplanszówki (z faraonem, ze smokiem, z astronautami). Dwie ostatnie, w konwencji fantasy oraz SF, też byśmy chętnie wrzucili na III stronę okładki w kolejnych numerach naszego periodyku lub zamieścili w informatorze Nordconu – ale organizatorzy konkursu mogliby mieć o to pretensje (choć raczej powinni by wtedy wesprzeć nasz konwent dużą ilością jabłkowego trunku), a i naszemu klubowi (jako organizacji pożytku publicznego) nie bardzo wypada reklamować używkę... O konkursie więcej na fejsie – <https://pl-pl.facebook.com/events/546833338776020/?ref=22>

jpp

OKRUCHY OGANA



KORESPONDENCJA 54

KRAKOWIACY I MARSJANIE, CZYLI CUD DOMNIEMANY

Pokój światów Pawła Majki to prawdziwie brawurowy powieściowy debiut autora znanego dotąd z opowiadań oraz artykułów krytycznych (m.in. na łamach „Czasu Fantastyki”). I chociaż dostrzegam w nim inspirację Kołodziejczakowym cyklem o Ostatniej Rzeczypospolitej, to przecież podąża Majka konsekwentnie własną drogą (a nie bezrefleksyjnie kopiuje wzorce wymyślone przez kolegę po piórze). Z drugiej strony – dzieło krakowianina jest przejawem dominującej we współczesnej kulturze tendencji *crossoveringowej*, której głównym wyznacznikiem jest mieszanie wszystkiego ze wszystkim i przekraczanie każdej gatunkowej granicy. Nie przepadam za tą twórczą metodą, bo wydaje mi się ona zbyt łatwym rozgrzeszeniem intelektualnych płycizn tekstów: zgrabne zespolenie motywów czerpanych z często odległych od siebie odmian tematycznych wystarcza za cały myślowy wsad dzieła. Dam jednak pokój swoim obiekcom i przejdę do prezentacji inkryminowanej powieści.

Rzecz cała zaczyna się w roku 1915, w trakcie I wojny światowej. Zespolone w śmiertelnym zwarciu imperia nawet nie zauważyły, że stały się one ofiarą czegoś znacznie większego niż konfliktu o nowy podział kolonii. Najeźdźcy, niczym bohaterowie *Wojny światów* (do której w przewrotny sposób nawiązuje tytuł książki Majki), przybyli

z Marsa w nadziei szybkiego podboju nowego świata. Tymczasem inwazja przebiegła w sposób daleki od spodziewanego przez Kosmitów – i w najlepszym wypadku wynik starcia ze stojącą na dużo niższym poziomie technologicznym cywilizacją ziemską można określić jako remis. Marsjanie stracili swoje statki, większość członków ich załóg oraz nadzieję na zapanowanie nad Ziemią. Ludzkość zaś ponownie cofnęła się w technologicznym rozwoju; a nad tym, by za szybko nie odrobiła tych strat, czuwają niedobitki Marsjan, którzy jakoś zaadaptowali się do ziemskich warunków. Tym zaś, co okazało się najstraszliwszą konsekwencją tej międzyplanetarnej awantury, było sprowadzenie na Ziemię metafizycznego horroru. Marsjanie bowiem wynaleźli sposób, aby przekuć energię wiary w jej bardziej użytkowe postaci. Po zrzuconiu bomb z „protobogiem” (katalizator wiary, zdolny także tworzyć bóstwa i kumulować moc płynącą od ich wyznawców) na Ziemię okazało się jednak, że ludzie wcale nie chcą korzystać z tej siły w sposób racjonalny, a najchętniej używają jej do najbardziej egoistycznych celów. To była jedna z przyczyn niepowodzenia inwazji, ale także rozpętania się na Ziemi prawdziwego piekła. Bo nagle zarojła się ona od najprzeróżniejszych demonów, magicznych i mitologicznych istot, a także bohaterów podań i legend – za-

równy tych, których istnienie potwierdza historia, jak i tych, którzy są jedynie postaciami literackimi. Nie dosyć tego: z zaświatów przybyli także ożywiani przez swych fanów artyści, chociaż nie wszyscy (Matejko tak, Wyspiański nie). Nie udało się także sprowadzić na Ziemię Chrystusa, co dla topniejących szeregów Chryścijan jest – paradoksalnie – nadzieją, że ich wiara jest prawdziwa. Generalnie jednak bilans tej metafizycznej apokalipsy nie wypada dla ludzkości pozytywnie: okazuje się bowiem, że pogaństwo jest w niej zakorzenione głębiej, niż chcieliby to przyznać zwłaszcza ateści. Piszę to z pełną świadomością naruszania zasad metody krytycznej, każącej oddzielać przedmiot analizy od rzeczywistości pozatekstowej.

Obawiam się bowiem, że narrator *Pokoju światów* ma rację: powierzchowność nasza *en masse* jest chrześcijańska lub oświecona (w zależności od tego, czy uważamy się za ludzi wiary czy rozumu, choć taka dychotomia jest błędna w założeniu), ale w głębi duszy niczym się nie różnimy od naszych zabobonnych przodków – i ani nasza wiara, ani rozum (a dokładniej: i wiara i rozum) nie są aż tak mocne, by odrzucić atawizmy i inne przesady, a także pokusę skuteczności naszych działań (nawet jeśli ceną za to byłaby jakaś forma bałwochwalstwa). To chyba najciekawsza kwestia, którą stawia pod rozważę ta powieść oraz temat na sążniste rozważania, których jednak – przynajmniej tym razem – P.T. Czytelnikom odmówię i przejdę dalej.



Pod względem konstrukcji mamy do czynienia z czymś w rodzaju westernu. Oto samotny mściciel, Mirosław Kutrzeba, któremu sześcioro złych ludzi wymordowało rodzinę (gwoźli ścisłości: razem z ponad czterystu innymi osobami) rusza w pogoń za sprawcami swego nieszczęścia i wykańcza jednego po drugim, nie szczędząc sił i środków. A że świat, w którym ta wendetta ma miejsce, stał się nagle miejscem zamieszkanym przez demony, postaci z bajek, Marsjan oraz inną menażerię rodem z tekstów kultury – historia wymierzania sprawiedliwości na własną rękę nabiera barw i rozmachu. Kto by się bowiem łudził, że metaapokalipsa zakończy historię polityczną świata, jest w błędzie. Zwyczajni

ludzie wciąż jeszcze żyją na Ziemi i prowadzą swoje interesy. I chociaż rzeczywistość przestała być stabilna, to wciąż jeszcze daje się kształtować woli silnych jednostek lub zbiorowości (zwłaszcza tej drugiej). Na wschodzie coraz większe tereny zagarnia Wieczna Rewolucja, która pokonała Matuszkę Rosję, ale jej ostatecznie nie zniszczyła. Od krajów zachodu Rewolucję oddzielają Dzikie Pola i Wiekiusta Puszcza (nawiedzony eko-organizm na kresach Polski). Dawne im-

peria co prawda się porozpadały, ale powstała jakaś namiastka UE pod postacią Republiki Narodów; istnieje Rzeczpospolita Polska rządzona przez króla, ale równie istotną rolę odgrywają także kompanie handlowe, takie jak Koleje Galicyjskie czy Hanza. W tym całym kotle – pod którym palą agenci zarówno

Rewolucji, Republiki, jak i innych grup interesów – Kutrzeba jest zmuszony do zawierania przeróżnych sojuszy, które pomogą mu zrealizować cel swojego życia. Powieść urywa się, zanim zostanie on wypełniony; można się więc spodziewać kontynuacji, której jestem ciekaw.

Nie ma bowiem co ukrywać, że to bardzo dobra powieść, której stopnia skomplikowania można naprawdę debiutantowi pozazdrościć. Narracja jest potoczna, intryga porządnie zaplątana, a co jakiś czas autor puszcza do nas oko, wprowadzając na scenę bohaterów zbiorowej wyobraźni Polaków oraz istoty z kręgu wierzeń i baśni Słowian. Ktoś mógłby powiedzieć, że to chwyt efekciarski i tani; ale nie będę się kreował na niewiedomo jakiego omnibusa i uczciwie przyznam, że tożsamości pewnego maga nie potrafiłem rozpoznać bardzo długo, mimo dość oczywistego atrybutu, którym się posługiwał. Co więcej: jest w powieści też scena, której satyryczny wydźwięk ma jak najbardziej aktualnego adresata. Oto gdzieś na Dzikich Polach grupa bohaterów spotyka oddział zagończyków pod komendą niezbyt wysokiego wusacza i jego grubawego kompana z bielmem na oku, a także porucznika pancernej chorągwi i potężnego ryce-

rza z dwuręcznym mieczem przewieszonym przez plecy. Przybrana córka ślepego boga losu nie ma pojęcia, kim oni są. Członek grupy Kutrzeby, *nomen omen* były inspektor Kolei Galicyjskich Stefan Grabiński, nie może pojąć, w jakich szkołach uczyła się Wanda, skoro nie rozpoznaje tych postaci. A przecież już kilka lat temu rząd miłościwie nam jeszcze panującego historyka usunął Trylogię Sienkiewicza z listy lektur, co w tych dniach (6 IX odbył się Ogólnopolski Dzień Czytania Trylogii) warto z całą mocą przypomnieć (również ze względu na temat tegorocznego Nordconu).

Pisząc o powieści Majki – nie mogę nie wspomnieć o jeszcze jednej sprawie. Książka została wydrukowana w szczecińskiej drukarni Printgroup, z której usług korzysta również GKF. Przypadek?! Nie sądzę!

Na zakończenie coś z zupełnie innej beczki: na Polconie w Bielsku-Białej Nagrodę Zajdla w kategorii powieść otrzymał Krzysztof Piskorski za *Cienioryt*. Gratuluję głosującym trafnego wyboru – dawno już werdykt uczestników Polconu tak bardzo nie zgadzała się z moją oceną. I tym optymistycznym akcentem kończę swój wrześniowy felieton. ■

Wasz wielkokacki korespondent



KAROL GINTER

ZIEMIANIE I OBCY

David Weber

Z mroku

Kiedy statek badawczy Hegemonii dotarł na orbitę Ziemi, trwała właśnie wojna stuletnia. Brutalne obrazy z pola bitewnego pod Azincourt zaszokowały badaczy. Z punktu widzenia obserwatorów – ludzkość znajdowała się na niskim poziomie rozwoju, a do tego cechowała się niezwykłą agresywnością i krwiożerczością. Nic zatem dziwnego, że wyrażono zgodę, aby Ziemię skolonizowali Shongairi, drapieżna rasa wchodząca w skład Hegemonii. Tyle tylko, że między obserwacjami poczynionymi przez misję badawczą, a przybyciem floty inwazyjnej... minęło sześć stuleci! Shongairi z zaskoczeniem stwierdzają, że ludzkość znalazła się na znacznie wyższym poziomie rozwoju technicznego. Formalnie rzecz ujmując – wyklucza to inwazję i kolonizację; ale faktycznie tylko wtedy, gdy ktoś się o tym dowie...

Shongairi decydują się na inwazję. Atak z orbity niszczy siły militarne i ośrodki władzy. Triumf jest krótkotrwały. Ocaleli Ziemianie podejmują walkę. Wojna asymetryczna zawsze jest trudna. Dla Shongairich, którzy nigdy nie walczyli z przeciwnikiem na podobnym poziomie rozwoju, oznacza ona ogromne straty. Ludzkość jest brutalnie

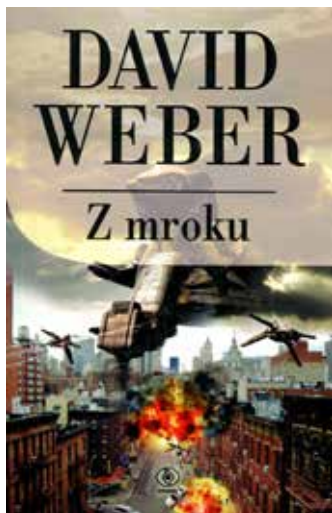
dziesiątkowana, ale ciągle walczy. Tylko – czy może wygrać?

Temat inwazji Obcych na Ziemię to jeden z dość oklepanych motywów. Weber tak portretuje najeźdźców, aby uprawdopodobnić przedstawiony na kartach powieści przebieg wydarzeń. Bardzo sprytny zabieg, bo trudno coś zarzucić logice Shongairich. Ich błędy wynikają z przyjętych założeń i systemu wartości. Czy nie znamy tego z naszej ziemskiej historii, kiedy najeźdźca przegrywał, bo nie doceniał najechnych? Albo kiedy dochodziło do katastrofy samolotu, bo podwładni

nie ośmielili się podważać autorytetu kapitana nawet wówczas, gdy ten popełniał ewidentne błędy (słynna kapitanoza).

Powieść ma typowo rozrywkowy charakter. Autor zna się swoim rzemiośle. Wartka akcja gwarantuje, że czytelnik nie będzie się nudził. Inna sprawa, że nie wszystkim musi się podobać prezentowany przez Webera punkt widzenia. Skupia się na losach postaci heroicznych, a przeciętni zjadacze chleba tworzą jedynie tło.

Wzmiankuje o rozkładzie więzi społecznych, degregoladzie wielu jednostek, ale kwestie te traktuje marginalnie. Taką przyjął konwencję. Miłośnicy ambitnej fantastyki powinni trzymać się z dala od tej powieści, bo niczego tu dla siebie nie znajdą.



Byłem nieco zdziwiony, że Weber aż tyle uwagi poświęca drobiazgowym opisom ziemskich militariów. Miłośnicy broni będą na pewno zachwyceni. Czyżby Weber był prywatnie wielbicielem pisarstwa Toma Clancy'ego? Lubię książki Clancy'ego, a czystym zbiegiem okoliczności powieść Webera kupiłem równocześnie z nowym Clancy'm (na mojej stronie internetowej można przeczytać recenzję).

ZIEMIANIE I MUTANCI

Paul J. McAuley

Cicha wojna

Katakizm wywołany zmianami klimatycznymi spustoszył Ziemię. Niewielka część ludzkości zdążyła wcześniej opuścić glob i zasiedlić inne planety Układu Słonecznego. Powstała wielka różnorodność miast i osad. Wymagało to zaadaptowania organizmów ludzkich do całkowicie odmiennych warunków fizycznych. Tym samym mieszkańcy Układów Zewnętrznych, jak ich określano, budową ciała różnią się od swoich ziemskich przodków. Co więcej: panuje wśród nich moda na modyfikacje genetyczne – uważają je bowiem za kolejny krok w ewolucji człowieka.

Część ludzkości, która pozostała na Ziemi, mozolnie trzyma się nad odbudową ekosystemu. Z niechęcią i zawiścią spogląda na mieszkańców Układów Zewnętrznych. Przede wszystkim uważa, że modyfikacje genetyczne są wynaturzeniem. Inna sprawa, że systemy polityczne na Ziemi ewoluowały w stronę tyranii. Powstało coś na kształt feudalizmu, gdzie władza spoczywa w ręku niewielkiej liczby rodów. System klienteli (czy niewolnictwa, jak byśmy to nazwali) sprawia, że ludzie są własnością rodu. Wolność nie istnieje.

Odrębną kwestią jest ocena zakończenia. Mnie ono i zaskoczyło, i rozbawiło. Weber puszcza oko do czytelnika – dając mu do zrozumienia, żeby nie traktował jego powieści zbyt poważnie. Tak ja to interpretuję. Niewykluczone jednak, że sam nie wiedział, jak sensownie i optymistycznie zakończyć całą historię, by nie być całkowicie wtórnym. Postarał się zatem o zaiste oryginalne zakończenie. Niektórzy mogą uznać, że aż nazbyt oryginalne. ■

Od pewnego czasu podejmowane były próby zasypania podziałów i pokonania antagonizmów. Opowiadały się za tym zarówno rody rządzące Ziemią, jak i większość mieszkańców Układów Zewnętrznych. Ukoronowaniem dotychczasowej polityki odprężenia jest projekt biomu w Tęczowym Moście na Kallisto, księżycu Jowisza. Zaangażowane w projekt osoby nie wiedzą, że właśnie nastąpiło przesilenie w elitach władzy na Ziemi. Projekt jest sabotowany. Ziemia przygotowuje się do wojny z Układami Zewnętrznymi. Układy Zewnętrzne, gdzie demokratyczne tradycje są nadal kultywowane, są tymczasem rozdarte podziałami. Demokrację – co nie od dziś wiadomo – cechuje znacznie większy bezwład decyzyjny. Czy zatem Układy Zewnętrzne zorientują się w nadchodzących zagrożeniach i będą w stanie stawić im czoła?

Największym atutem powieści jest wizja świata przyszłości. Ciekawa próba przywrócenia nauce większej roli w literaturze fantastycznonaukowej. Opisy technologii służących odbudowie ziemskiego ekosystemu czy adaptacji organizmów żywych na potrzeby eksploracji kosmosu zrobiły na mnie ogromne wrażenie. Niestety, na innych polach autor nie poradził już sobie tak dobrze. Choć

by nie wyjaśnił, jak to możliwe, że ziemskie społeczeństwo, tak obsesyjnie troszczące się o ekologię, akceptuje technikę jądrową?

Raził mnie przerysowany obraz rywalizujących odłamów ludzkości. Po jednej stronie pozbawieni zasad Ziemianie, a po drugiej naiwni, a nawet często szaleni, mieszkańcy Układów Zewnętrznych. W galerii postaci pojawiających się na kartach powieści trudno znaleźć choć jedną, z którą można byłoby się zidentyfikować.

Przez większość stron fabuła koncentruje się na losach Macy Minnot i Sri Hong-Owen. Obie pochodzą z Ziemi.

Pierwsza jest niezbyt rozgarnięta. Pozwala, by emocje brały górę nad rozumem. Najgorsze zaś, że sama nie bardzo wie, czego chce. Nic dziwnego, że w efekcie jest tylko pionkiem w rozgrywkach innych. Sri Hong-Owen to postać, przy której doktor Mengele to harcerzyk. Pozbawiona sumienia i odrzucająca w każdym calu. A jednocześnie, w ostatecznym rozrachunku, jej pole manewru jest niewielkie. Jako intrygantka – wypada niezwykle błado na tle innych graczy. Swymi działaniami tylko nieustannie pogarsza swoje położenie, czego ze względu na przerost ego nie chce dostrzec.

Najgorsze, że w pewnym momencie na karty powieści wkroczył Ken Shintaro. Jego wątek wydawał się kompletnie poboczny, więc nie zaprzętałem nim sobie głowy. W końcu trudno potraktować na poważnie pomysł, że osoby poddawane intensywnemu praniu mózgu uczą się równocześnie psychologii... Ktoś wychowany w warunkach wymyślonych

przez autora byłby kaleką społecznym. Niedostatki takiej socjalizacji sprawiłyby, że nie byłby w stanie wtopić się w tłum w jakimkolwiek osiedlu Układów Zewnętrznych. Jasne, autor sugeruje, że szkolenie obejmowało praktyczne scenariusze z życia codziennego – ale na czym miałyby one być oparte? Przecież nie ma wymiany ludności między Ziemią a Układami Zewnętrznymi (i odwrotnie). Nie ma więc instruktorów, którzy wiedzieliby, jak wygląda życie codzienne. Choćby tak banalna czynność, jak zrobienie zakupów, byłaby zagadką. A do tego dochodzą jeszcze relacje z płcią przeciwną. Chyba że na potrzeby ćwiczeń część chłopców udawała dziewczynki... Litości! Takie szkolenie doskonale nadaje się

do stworzenia mięsa armatniego na potrzeby wojny, ale nie szpiegów i dywersantów mających udawać przeciętnych obywateli Układów Zewnętrznych.

Pewnie darowałbym sobie wiele zjadliwych uwag krytycznych, gdyby nie największy grzech tej powieści, jakim jest... nuda. McAuley nie umie budować napięcia. W powieści właściwie nie ma akcji. Fabuła ospale toczy się w przewidywalny sposób. Owszem: są spiski i intrygi, ale obserwowałem

je bez większych emocji. Jak wcześniej wspomniałem – żadna z postaci nie budziła mojej sympatii, więc ich losy były mi kompletnie obojętne. Potencjał powieści, jakim była oryginalna i ciekawa wizja, został zmarnowany. Po kolejne tomy cyklu nie zamierzam sięgać. ■

www.karolginter.pl

/tytuły od redakcji INFO/





COSMIC DANCE

Tytuł: The FP

Produkcja: USA, 2011

Gatunek: Taneczny

Dyrekcja: Brandon Trost, Jason Trost

Za udział wzięli: James Remar, Jason Trost, Lee Valmassy, Art Hsu, Caitlyn Folley

O co chodzi: Death on the dance floor

Jakie to jest: Każdy zna filmy o brutalnych sportach przyszłości: *Rollerball*, *The Salute of a Jugger*, *Running Man*. Do tego gatunku dumnie dołącza *The FP*, gdzie sportem śmierci jest kultowy w pewnych kręgach DDR, czyli Dance Dance Revolution – dla zmylenia przeciwnika w filmie nazwany Beat Beat Revelation (BBR). Dla kompletności dodajmy, że rozrywka ta funkcjonuje też czasem pod nazwą Para-Para-Japan.

Film zarówno treścią jak i formą bardzo spójnie nawiązuje do stylistyki naszych ukochanych lat '80; na tyle, że gdyby go zgrać

na VHS i wystać w czasie do wypożyczalni w 1985 r., to nikt by się nie pokapował. Od efektów graficznych i fontów w czołówce, przez muzykę, a także zdjęcia i montaż – wszystko przywodzi na myśl czasy niesłusznie minione. I to nie tylko chwilami, ale non stop, od pierwszego do ostatniego ujęcia (które, nieco wyprzedzając fakty, uznaję za bardzo dobre).

Jak wiadomo, jednym z dominujących nurtów filmowych w dawnych czasach było postapokalipsie; i teoretycznie *The FP* do niego nawiązuje. Aczkolwiek nigdy nie jest to powiedziane – film dzieje się chyba w jakiejś osobliwej przyszłości (choć jest to nie tyle P/A, co tzw. „Degrengolada”: nie nastąpiła żadna masowa zagłada, ale cywilizacja i społeczeństwo chyłą się ku upadkowi). W filmie ta pseudo-przyszłość cofnęła się do stanu z przełomu '80/'90 – króluje muzyka typu wczesne techno, o komórkach nikt nie słyszał, za to w powszechnym użyciu są pageery. Również fryzury i stroje są odpowiednio stylowe, a używane samochody były antyczne już 30 lat temu.

Fabula, można powiedzieć, też jest klasyczna. W teże rzeczywistości społecznego upadku dwa gangi toczą walkę o wpływy w „mieście” Frazier Park. Główny bohater (JTRO) i jego brat (BTRO) współzawodniczą z przedstawicielami drugiego gangu poprzez pojedynki BBR. Niestety, jak to w klasycznych filmach bywa, brat ginie, a JTRO popada w depresję i odchodzi. Po jakimś czasie



Kultowa eka



jednak przyjaciele przekonują go, że powinien wrócić do FP, wziąć odwet na nikczemnym wrogim gangu (a zwłaszcza jego liderze, L Dubba E) i przywrócić porządek w mieście. W tym celu musi ćwiczyć tańce BBR pod okiem mistrza BLT, który w scenach rodem z Rocky'ego stara się uczynić z JTRO mistrza krwawego sportu.

Mam nadzieję, że śledzicie wszystkie te skróty, gdyż ich ogarnięcie to ważny warunek prawidłowego odbioru *The FP*. Przyznam, że – nawet mając jakieś tam pojęcie o angielskim – zrozumiałem może z 70% dialogów z filmu, zwłaszcza że (jak z rozbrajającą skutecznością przyznają sami twórcy) gangsterzy porozumiewają się slangiem specyficznym dla prawdziwego Frazier Park. Aby choć z grubsza zrozumieć dialogi płynące z ekranu, trzeba mieć za sobą spory staż w *GTA: San Andreas* i filmach o South Central, a także

mieć obcykany urban dictionary w zakresie właśnie skrótowców. Przyda się też znajomość zasad nabywania respectu i street creda, a także walk o terytoria (ponownie *GTA: SA* nisko się kłania).

Postacie też są dość klasyczne: JTRO to aspirujący jednooki twardziel, BLT to typowy znający życie miszcz gnojący swojego ucznia, a L Dubba E – przygłup otoczony kręgiem jeszcze większych przygłupów. Jest też laska Stacy, której rola „podmiotu romantycznego” jest potraktowana dość oryginalnie, a określenie jej jako „damaged goods” byłoby poważnym niedoszacowaniem.



Warto poświęcić parę słów samej koncepcji zawodników BBR, która jest tu bardzo rozbudowana: mamy określone ligi, mistrzów, a także fachowy ekwipunek (specjalne buty Relaksy używane przez profesjonalistów). Do tego należy dodać, że pojedynek na elektronicznym parkiecie może zakończyć się dla przegranego (czyli 187'ed) śmiercią; aczkolwiek film nigdy nie wyjaśnia, z czego ona właściwie wynika – z wyczerpania czy przekultowienia.

The FP bardzo trudno jest ocenić. Z jednej strony nie jest to porywające i chwytające za serce dzieło, z drugiej zaś strony trudno odmówić mu kunsztu filmowego najwyższej próby. Film ma jedną ogromną zaletę/atut/wyróżnik: bardzo konsekwentnie trzyma się swojej surrealistycznej konwencji i koncepcji świata. Aby jeszcze bardziej unaocznić Wam ową koncepcję dodam, że głównym motywem walki bohaterów z L Dubba E jest to, iż przejął on jedyny sklep z alkoholem w mieście i kontroluje jego dystrybucję wprowadzając coś w stylu prohibicji. Powoduje to, że pijacy przerzucają się na narkotyki, a z parku znikają pijani menele i nie ma kto karmić kaczek. Tak to więc wygląda.

Można powiedzieć, że film wali lekką tanioczą (delikatnie to ujmując) – kostiumy

z lumpeksu, większość scen dzieje się w stołach, ruderach i złomowiskach, a 99% rekwizytów i scenografii to wyposażenie pobrane ze stodoł, ruder i złomowisk. Jednak, mimo praktycznie zerowego budżetu, technicznie i warsztatowo *The FP* jest bez zarzutu: zdjęcia, oświetlenie, montaż – wszystko na poziomie, więc żadna amatorka to nie jest. O aktorstwie też złego słowa nie powiem, mimo że jest ono specyficzne; na plus liczą się jednak autentyczne sceny tańca BBR i autentycznie zagrany „konkurs ryżania”.

Film nie jest nowy (2011 r.) i pewnie niektórzy z Was go już widzieli – może np. na konwencji mangowym? Tym niemniej wszystkich innych zachęcam do zapoznania się z tą produkcją (choć może niekoniecznie w stanie pełnej świadomości). ■

Ocena (1–5):

Kult 80's: 5

Densy: 5

Przesłanie anty-narkotykowe: 5

Fajność: 4

Cytat: I'm Never Ignorant and Getting Goals Accomplished

Ciekawostka przyrodnicza: Jason Trost w życiu również zawsze chodzi z opaską na jednym oku, gdyż jest na nie niewidomy.



John J. Adams

www.zakaznapaneta.pl/

[tytuł od redakcji INFO; niewykorzystano zdjęć z oryginalnej recki ZP z powodu ich kiepskiej rozdzielczości]

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

HISTORIE, KTÓRE SIĘ RYMUJĄ

Vincenzo Natali (ur. w 1969 r.) znany jest najbardziej jako scenarzysta i reżyser kultowego filmu *Cube*. Mimo że pochodzi z Detroit – związał się z Toronto, leżącym tuż obok za kanadyjską granicą. Ukończył tam studia (w CFC czyli Canadian Film Centre) i tam najczęściej kręci swoje filmy. Współpracuje też z telewizją, reżyserując odcinki znanych seriali (*Czynnik PSI*, *Ziemia: Ostatnie starcie*, zaś ostatnio *Hannibal* i *Hemlock Grove*).

Poza *Cube* oglądałem trzy filmy tego reżysera, w tym jeden całkiem niedawno, i to o nich chciałbym tym razem krótko opowiedzieć.



1. **Wielkie nic** (*Nothing*, 2003). Andrew i Dave organicznie nie znoszą ludzi, mieszkają więc razem, w domu Andrew u zbiegu autostrad (patrz foto). Gdy górą przemieszcza się coś ciężkiego, wszystko wewnątrz trzęsie się i dygoce, jak w owym trójmiejskim kinie obok torów tramwajowych, które wieki temu odwiedziłem [chodzi zapewne o nieistniejące już kino „Delfin” w Oliwie – przyp. red.]. Nie ma jednak tego złego, które by ochocho nie obróciło się w jeszcze gorsze.



Czy pamiętacie opowiadanie Stanisława Lema *Jak ocalał świat?* Kiedy Trurl skonstruował maszynę, która umiała wszystko na literę n, zawistny Klapaucjusz kazał jej zrobić Nic, wskutek czego (zanim polecenie odwołano) bezpowrotnie zniknęły różne wspańnięte rzeczy, jak pćmy, murkwie, kambuzele i gryzmaki... Dave i Andrew poszli znacznie dalej: zlikwidowali za jednym zamachem cały świat poza granicami swojego domu – a więc to wszystko, czego nienawidzili. Zrobili to całkiem nieświadomie, w akcie ostatecznej desperacji, jako że groziła im eksmisja i dwa oskarżenia (o molestowanie nieletnich i defraudację); skala reakcji jest jednak zaiste imponująca. Pozostały same miłe rzeczy, a więc dom z grami wideo oraz (co dziwne) z kablówką, a poza domem... no cóż: biała, elastyczna płaszczyna ciągnąca się w nieskończoność, na której można harcować do woli (na plakacie poniżej widać to w charakterystycznym dla filmu ujęciu od spodu). Gdybyż jeszcze można było dogadać się między sobą... Wyobraźcie sobie dwóch rozłozszczonych na siebie facetów, z których każdy umie usunąć bezpowrotnie dowolną rzecz,

jaka mu się nie spodoba – a będziecie mieli jak na dłoni fabułę tego filmu.

Jak zapewnia nas reżyser w pierwszych kadrach, historia ta wydarzyła się naprawdę. Tym samym dostało się nie tylko kambuzelom i innym Trurlowym ślicznościom – wszystkich nas pospołu szlag trafił z całym inwentarzem na dokładkę. *Nie ma nic, a ktokolwiek sądzi inaczej, jest w błędzie* (to także Lem).

2. **Istota** (*Splice*, 2009). Clive i Elsa to para naukowców pracujących dla Wielkiej Farmy, a konkretnie dla Newstead Pharmaceuticals. Są specjalistami od *splicingu*, czyli łączenia materiału genetycznego różnych gatunków. Robią to za pomocą nader wyrafinowanych zabawek firmy, którym wystarczy podrzucić tylko pomysł i surowiec, by te orzekły, czy projekt jest wykonalny, a następnie (jeśli odpowiedź brzmi TAK) dokończyły dzieła – do narodzin włącznie. W ten sposób powstają Ginger i Fred – para potworków będących źródłem pożądanego przez firmę białka, potencjalnego źródła zysku. Kierownictwo nie jest natomiast zainteresowane eksperymentami z ludzkim genomem, mimo że Elsa roztacza kuszącą wizję znalezienia lekarstw na różne, dotąd nieuleczalne choroby.

Takim próbom sprzeciwia się też Clive; powodowany względami etycznymi, a nie ekonomicznymi. Jednakże Elsa, całkiem po kobiecemu, metodą małych kroków stawia ostatecznie na swoim. W tle pojawia się kwestia dziecka, którego pragnie Clive. Elsa przeciwnie – mówi, że nie będzie *podporządkowywać życia komuś, kto się jeszcze nie narodził*. Jej partner z opóźnieniem roz-

poznaje, że Elsa do stworzenia hybrydy użyła własnego materiału genetycznego, widzi jej macierzyńskie zaangażowanie i wreszcie stawia diagnozę: *Nie chciałaś mieć normalnego dziecka, bo bałaś się utracić kontrolę*.

To wszystko nastąpi później. Na razie w laboratorium, w iście ekspresowym tempie, rodzi się ludzko-zwierzęcy mieszaniec. Trzeba przyznać, że potworek został zaprojektowany nadzwyczaj dobrze: z jednej strony łączy harmonijnie cechy ludzkie z nieludzkimi, a z drugiej – wyjątkowo paskudny wygląd i maniery z bezradnością właściwą dzieciom. Obiekt (płci żeńskiej) rośnie błyskawicznie, nabierając coraz więcej cech ludzkich: stając się więc najpierw dziewczynką, potem zaś dorosłą kobietą.

No, może i kobietą, ale człowiekiem na pewno nie. Proszę spojrzeć na plakat na stronie 32, na którym dostrzec można ogon zakończony kolcem jadowym. Dren (bo tak brzmi imię Istoty) ma także nogi zginające się po ptasiemu w przeciwną stronę, a w razie potrzeby rozwija przezroczyste skrzydła. Delphine Chanéac, atrakcyjna aktorka (patrz zdjęcie obok) do tej roli ogoliła się na tyso, a następnie wykreowała postać wywołującą mieszane odczucia – pociągającą i odrażającą jednocześnie.



To ważny aspekt filmu, bo na ekranie dochodzi (a jakże!) do aktu seksualnego z jej udziałem.

Kolejne etapy rozwoju tej historii ogląda się z narastającym przerażeniem, a towarzyszący temu niesmak jedynie wzmaga przesłanie filmu. Czy są jakieś granice tego, do czego jesteśmy zdolni w imię nauki, zysku,

bądź też bliżej niesprecyzowanych zachcianek? Wygląda na to, że nie; nawet jeśli stawką miałyby być ostateczna zagłada nas wszystkich. Pandora kłania się nisko.

Interesujące jest to, że oba omówione powyżej filmy opowiadają w gruncie rzeczy o tym samym: ludzkiej niefrasobliwości. W tonacji jednak różnią się tak bardzo, jak to tylko możliwe.

3. **Istnienie** (*Haunter*, 2013). Gdybym nie wiedział od razu, że to horror – nie domyśliłbym się tego nieomal do połowy filmu. Prawdę mówiąc, musiałem go obejrzeć ponownie, by zrozumieć, o co w nim właściwie chodzi. Kiedy zaś na potrzeby tego tekstu zrobiłem to po raz trzeci – okazało się, że znowu kojarzę znacznie więcej niż poprzednio. Wszystko to utwierdza mnie w przekonaniu, że spoilerowanie, któremu zaraz oddam się z zapalem, nie jest w tym wypadku szczególnie szkodliwe (a być może nawet być wskazane).

Nastoletnia Lisa żyje w pętli czasowej z rodzicami i młodszym bratem. Co rano budzi się i jest ten sam dzień: przeddzień jej urodzin. Reszta rodziny nie zauważa niczego, odgrywając wciąż te same sceny, natomiast Lisa jest nieomal na krawędzi wytrzymałości. Dom otacza zasłona mgły, z której nie można się wydostać na zewnątrz, telefon nie działa... Czyste science fiction, nieprawdaż?

Na dodatek mamy świat po drugiej stronie lustra, do którego trafia Lisa. Jest to świat tego samego domu przesuniętego w czasie do współczesności, podczas gdy Lisa żyje w scenerii lat 80. XX w. Wszystko nadal w klimacie sf, gdyby nie drobny szczegół: mianowicie Olivia, do której świata trafia bohaterka *Istnienia*, została najpierw przez nią wywołana jak duch za pomocą tabliczki *ouija*.

Niebawem jednak okazuje się, że relacje są dokładnie odwrotne: to Lisa jest duchem,

który wywołał żywego człowieka, czyli Olivię, a następnie wcielił się w nią, by odwiedzić jej dom. Fajna wolta, prawda?

Oczywiście w tym momencie na myśl przychodzi film *Inni* lub *Szósty zmysł*, podobieństwa jednak są powierzchowne. Aczkolwiek podobnie jak tam żaden niematerialny bohater nie lewituje ani nie przechodzi przez ściany, utrudniając tym samym widzowi (i sobie) rozpoznanie swojej prawdziwej natury.

Wszystkimi materialnymi i niematerialnymi wersjami domu niepodzielnie włada duch jego byłego właściciela, Edgara Mullinsa. Objawia się on w filmie w wersji młodocianej jako *urojony przyjaciel* Robbiego, braciszka Lisy, a także sporadycznie w wersji dorosłej, kiedy trzeba pogrozić tej ostatniej. To właśnie Lisa stanowi największe zagrożenie dla planów Edgara, bo zyskała świadomość własnej sytuacji. Tych planów jednak i dalszego rozwoju akcji nie powinienem już zdradzać. Dodam tylko, że nawet mimo wstępnego uporządkowania intrygi powyższymi uwagami pozostaje ona nadal porządnie zagmatwana i tajemnicza, dostarczając widzowi sporo satysfakcji z jej stopniowego odsłaniania.

Mimo że Natali nigdy nie powtórzył sukcesu filmu *Cube*, jego dokonania są godne uwagi. Żałuję, że nie udało mi się obejrzeć innych filmów tego reżysera – najwidoczniej półka z DVD okazała się dla nich zbyt krótka. W *Istnieniu* Edgar mówi: *Historia się nie powtarza – ona się rymuje*. Myślę, że pierwsze dwa filmy rymują się bardzo dobrze. A to, że trzeci został sam jak palec, oznacza być może po prostu, że zabrakło mi kilku linijek. ■

P.S. W poniższych metryczkach powtarza się nazwisko David Hewlett. Nie jest to przypadek: Natali angażuje go do każdego swojego filmu, najczęściej jednak do ról epizodycznych.



Wielkie nic (Nothing), Kanada 2003, surrealistyczny, fantasy, komedia, 1 godz. 26 min.

reżyseria: Vincenzo Natali, scenariusz: Andrew Lowery, Andrew Miller

Obsada: David Hewlett (Dave), Andrew Miller (Andrew), Andrew Lowery (Crawford, szef Dave'a), Elana Shilling (skautka), Soo Garay (jej matka), Maurice Dean Wint (narrator)

Istota (Splice), Francja, Kanada, USA 2009, dramat, horror, sf, 1 godz. 43 min.

reżyseria: Vincenzo Natali, scenariusz: Vincenzo Natali, Doug Taylor

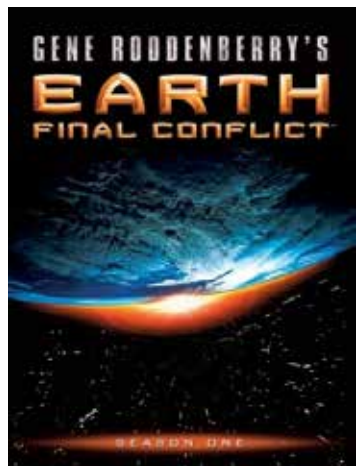
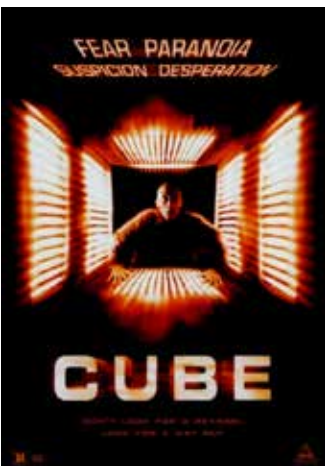


Obsada: Adrien Brody (Clive), Sarah Polley (Elsa), Brandon McGibbon (Gavin, brat Clive'a), Delphine Chanéac (Dren), Abigail Chu (młoda Dren), Simona Maicanescu (Joan Chorot, szefowa firmy), David Hewlett (Barlow, szef działu naukowego)

Istnienie (Haunter), Francja, Kanada 2013, horror, 1 godz. 33 min.

reżyseria: Vincenzo Natali, scenariusz: Brian King

Obsada: Abigail Breslin (Lisa Johnson), Peter Outerbridge (Bruce, ojciec), Michelle Nolden (Carol, matka), Peter DaCunha (Robbie, brat), Eleanor Zichy (Olivia), David Hewlett (ojciec Olivii), Stephen McHattie (Edgar Mullins), David Knoll (młody Edgar)



Wybrane filmy w reżyserii Vincenzo Natali (s – także scenariusz):

1997 s	Elevated	horror	FilmWeb: 7,2	IMDb: 6,9
1997 s	Cube	sf	FilmWeb: 7,0	IMDb: 7,4
2002	Cypher	sf	FilmWeb: 6,9	IMDb: 6,9
2003	Wielkie nic (Nothing)	komedia	FilmWeb: 5,9	IMDb: 6,3
2009 s	Istota (Splice)	sf, horror	FilmWeb: 5,1	IMDb: 5,8
2013	Istnienie (Haunter)	horror	FilmWeb: 5,5	IMDb: 5,9
2015 s	Neuromancer	sf		

Seriale (reżyseria niektórych odcinków):

1996–2000	Czynnik PSI (PSI Factor: Chronicles of the Paranormal)	7,2	7,2
1997–2002	Ziemia: Ostatnie starcie (Earth: Final Conflict)	7,2	6,2
od 2013	Hannibal	8,0	8,6
od 2013	Hemlock Grove	7,2	7,4



GWÓZDZ NUMERU

Jednym z zadań tegorocznego konkursu GISHWHES (<https://www.gishwhes.com/>) było zdobycie oryginalnych opowiadań napisanych przez publikującego autora SF, a zawierających zwroty „misha”, „królowa Anglii” i „elopus” oraz liczących nie więcej niż 140 słów. Jednym z autorów, który podjął wyzwanie, był Alex Shvartsman, który opublikował łącznie 14 różnych opowiadań w ramach kampanii Kickstarter dla swojego najnowszego zbioru *Explaining Cthulhu to Grandmother (Jak wytłumaczyć babci, kim jest to Cthulhu)*. Dzięki

uprzejmości Alexa – w kolejnych numerach „Informatora” będziemy zamieszczać tłumaczenia tych utworów. Życzę miłej zabawy!

Ceti

Alex Shavartsman jest pisarzem pochodzącym z Rosji, ale mieszkającym od dziecka w USA. Opublikował ponad pół setki opowiadań. Jego specjalnością są humorystyczne nowelki SF. Polski czytelnik miał okazję zapoznać się z jednym z jego dziełek, które ukazało się w swego czasu w „Fantastyce”.

ALEX SHVARTSMAN

DZIEJE ELOPUSA.

NAJNIEBEZPIECZNIEJSZA ZWIERZYNA

Misha wkroczył do sali Stowarzyszenia Zoologicznego Wielkiej Brytanii ubrany na podobieństwo Theodora Roosevelta, trzymając w dłoni wypolerowaną strzelbę.

— Jestem gotów, by zapolować na najniebezpieczniejszą zwierzynę – powiedział.

— Człowieka? — zapytała Hannah.

— Co? Nie! Nie powinniśmy więcej tego robić. Na Elopusa*. — Misha wskazał na ścianę.

Wisiał na niej olbrzymi obraz mackowatego gróboskórca.

— Według mnie wygląda bardziej jak Cthulhufant – zauważyła Hannah.

— Elopus to bardzo szlachetne, rzadkie i nieuchwytnie stworzenie — powiedział Misha. — Królowa Anglii wyznaczyła szczodłą nagrodę za jego pochycenie. — Zważył strzelbę w dłoni. — Żywego lub martwego.

— Dokąd się udasz?

— Elopus może kryć się wszędzie. Najpierw udam się do Vancouver, a następnie do Chorwacji.

— Zatem powodzenia!

Misha wyszedł do wyjścia. Jego kroki były pełne determinacji.

Zza obrazu para różnych słoniowych oczu patrzyła, jak odchodzi.



Przekład Urszula Płóciennik

* Zwierzę nazywane Elopusem możecie zobaczyć w logo konkursu. Jeśli chcecie nazywać go po polsku, zabawcie się i stwórcie własną nazwę [komentarz tłumacza].

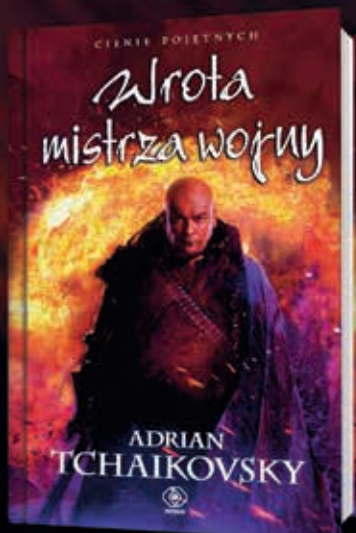
GENDER WARS

COMIX BY: PIPIDZEJ (rys.) & OGAN (scen.)





Tom pierwszy cyklu „Kampanie Cienia”.
Wejźdź w fantastyczny świat rozbrzmiewający echemi
salw z muszkietów i szcękami stali, w którym
prawdziwym wrogiem są siły podstępnej magii...



Dziewiąty tom cyklu „Cienie pojętnych”.
„Kolejny triumf Tchaikowskiego (...) jeden
z najlepszych tomów cyklu”.
Fantasybookcritic.blogspot.com



Kolejny tom niesamowitej serii HORYZONTY ZDARZEŃ.
Władcy świtu to powieść SF z zakresu social fiction, która
mimo silnego sztafażu fantastycznego skupiona jest
na aspektach socjologicznych i psychologicznych.



Kontynuacja *Mieczy dobrych ludzi*, pierwszej części
„Sagi o Walhalli”.
W sercu tej opowieści o wikingach jest Bitwa. Dwuręczne
topory szatkujące ciała. Krew płynąca ulicami miasta.

