

350 • MAJ 2019

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

NOTRE DAME DE PARIS

Niedawny pożar paryskiej katedry Notre Dame – obok nieuchronnego pierwszego szoku – nasunął mi garść różnorodnych refleksji. Część z nich jest bliska szeroko pojętej fantastyce, dlatego temat majowego wstąpienia wydał mi się oczywisty...

Zacznę od sprawy marginalnej. I zmarginalizowania wartej. Mam na myśli skrajne reakcje na wieść o pożarze. Stanisław Lem napisał kiedyś, że dopóki nie było internetu – nie sądził, że na świecie jest aż tylu idiotów. To spostrzeżenie nie straciło nic na aktualności! Skrajności głupactwa aż bolały: od dewocyjnego wieszczenia jakiejś „kary Bożej” – po nihilistyczną frajdę, że oto najszynniejsza z katedr obraca się w niwecz. Nasuwa się jedna z tez poprzedniego wstąpienia, że – w wykonaniu konkretnego osobnika – zarówno wiara, jak i niewiara mogą być głoszone równie głupio. Co do „kary Bożej”... Nieodżałowanej pamięci ksiądz Jan Kaczkowski mówił o swoim glejaku, że to po prostu naturalna kwestia biologii (i nie ma z tym nic wspólnego naiwnie wyobrażony Bóg siedzący na chmurce i mówiący: „A ja ciebie, Kaczkowski, pokarzę teraz nowotworem!”). Co do dziwacznej satysfakcji... Katedra Notre Dame jest nie tylko miejscem kultu religijnego, ale także wielkim dziełem geniuszu ludzkości – i rechot nad jej ruinami czyni rechoczącego tępym barbarzyńcą (czymże różniącym się od talibów niszczących arcydzieła preislamskich kultur?).

Kwestia samego pożaru. To chyba kolejny zabytkowy kościół, który spłonął w wyniku zaproszenia ognia podczas prac remontowych. Dwa najszynniejsze polskie przykłady to dach fary Św. Katarzyny na gdańskim Starym Mieście oraz wieża gorzowskiej katedry (też gotyk!). Jeżeli zaś paryski pożar naprawdę został spowodowany przez nieatestowany kabel do szlifierki – po raz kolejny sprawdzi się angielskie przysłowie o „mądrym na pensa, głupim na funta”! Mnie zawsze szokowała prędkość rozprzestrzeniania się ognia w obiektach nie będących w całości konstrukcjami z drewna czy tworzyw sztucznych. Zjawisko to zrozumiałem po jakimś programie w Discovery Science czy National Geographic. Dzięki kamerze na podczerwień obserwować bowiem można było nie tylko widzialne płomienie, ale też – o wiele większą! – strefę gorącego powietrza: to właśnie ono obejmuje kolejne piętra budynku czy drzewa w lesie – i powoduje zapłon obiektów bezpośrednio językami ognia jeszcze nie dotkniętych.

Tak się jakoś złożyło, że – mimo wieloletniej fascynacji kulturą francuską – nigdy w tym kraju i w jego stolicy nie byłem. Ale trudno byłoby nie znać najszynniejszych paryskich zabytków, z katedrą Notre Dame na czele (chociażby rozświetlone przez witrażowe rozety wnętrza w ekranizacji *Dnia Szakala!*). I hołd największy, który ową budowlę uratował; jeśli nie przed rozbiórką – to przed totalną ruiną: *Katedra Marii Panny w Paryżu* Victora Hugo.

Powieść dygresyjna. Krótsza od *Nędzników*, ale chyba bardziej od nich dotująca. Tu bowiem nie ma nawet iskiereki nadziei. Losy głównych postaci zmierzają wprost do tragicznego końca, zaś zwroty akcji mogące przynieść ratunek – spalają (jak w Szekspirowskich *Romeo i Julii*) na panewce... Jest tu i spojrzenie na różne warianty miłości (delikatne zainteresowanie bez chęci ryzyka; ochota na romans bez dalszych zobowiązań; obsesyjna namiętność gotowa zniszczyć obiekt pożądania w przypadku odrzucenia; absolutnie ofiarne uwielbienie), i pyszny obraz późnego średniowiecza (święto żebraków i złodziei), i pełne fascynacji opisy tytułowego arcydzieła architektury (co doprowadziło do XIX-wiecznej renowacji katedry – w pierwszej połowie tamtego wieku gotyk uważano bowiem za styl barbarzyński i bezwartościowy). Jest tam też słynny rozdział *To zabije tamto* – czyli rozważania o tym, że czas takich budowli przemija, gdyż teraz o wiele taniej, wygodniej i szybciej można wyrazić się drukiem (obecnie podobną dygresję można by poświęcić książce i... internetowi!). Smutna historia dzwonnika, archidiacona i Cyganki była wielokrotnie filmowana – w gwiazdorskich obsadach (już w niemej wersji Quasimoda zagrał ówczesny mistrz horroru Lon Chaney!), doczekała się też wersji rysunkowej (jak na Disneya – mocnej) oraz (jak wcześniej *Nędznicy*) musicalowej.

A teraz życie dopisało losom Notre Dame tak tragiczny rozdział. Na oczach świata...

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#350 • MAJ 2019

FANDOM

Urodziny członków

Adam Cetnerowski

Co słychać w Dziale Gier

Ola Markowska

Nie tylko majowe wydarzenia klubowe

Grzegorz Szczepaniak

Komunikacja bez pisma

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Niisy

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

Top 10 gier według Cetiego. Odcinek 5

Grzegorz Szczepaniak

Okruchy Ogana. Korespondencja 101

Karol Ginter

Recenzje Karola

Andrzej Prószyński

Półka z DVD

KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski

Polit Horror Picture Show

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

4 ADRES:
80-395 GDAŃSK
UL. OPOLSKA 2

5 STRONA:
6 WWW.GKF.ORG.PL

7 KONTO BANKOWE:
VOLKSWAGEN BANK
42 2130 0004 2001 0671 8241 0001

KRS:
12 0000098018

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

10 REDAKCJA:
20 JAN PLATA-PRZECHELEWSKI
GRZEGORZ SZCZEPANIAK
MARCIN SZKLARSKI
23 MICHAŁ SZKLARSKI
JAROSŁAW S. KOSIOREK

24 STAŁA WSPÓŁPRACA:
DOROTA NOWAK
WERONIKA SOBCZAK
ADAM CETNEROWSKI
27 JANUSZ PISZCZEK
ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

E-MAIL:
INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:
JAROSŁAW JAŚNIKOWSKI
PO DRUGIEJ STRONIE WYOBRAŹNI

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

Drodzy czerwcowi Urodzeńcy!

U progu lata życzymy Wam samych ciepłych dni,
zaś bardziej fantastycznie – serialu lub cyklu filmów
dłuższego i atrakcyjniejszego niż *Gra o tron* i *Avengers*

INFOredakcja

CZERWIEC

3 Grzegorz Malik
5 Jacek Inglot
20 Adam Siudymak

21 Marta Witkowska
24 Barbara Muchła
26 Marcin Bortkun





ADAM CETNEROWSKI

CO SŁYCHAĆ W DZIALE GIER?

W kwietniu (28 IV) odbyliśmy już czwartą w tym roku sesję Planszówkarium. Regularnie prze-wijają się 20-30 osób. można więc naprawdę fajnie się bawić. Poza ponad 200 tytułami z biblioteki GKF-u – na każdym spotkaniu mamy też nowości z oferty firmy Rebel.pl.

Jeżeli chodzi o nowości w bibliotece, to właśnie dokonaliśmy zakupu z pierwszej transzy grantu Miasta Gdańsk:

1. *Viticulture* – „worker placement” o prowadzeniu winnicy. Od lat utrzymuje się w ścisłej czołówce różnych rankingów. Nareszcie u nas.
2. *The Mind* – istny hit Nordconu 2018. Nie każdy nazwie te 99 kart „grą”, ale zabawa gwarantowana.
3. *AuZtralia* – odsyłam do mojej recenzji w jednym z wcześniejszych „Informatorów”.
4. *Roll Player* – gra o tworzeniu.... postaci do gry RPG
5. *Projekt Gaja* – następca mega-hitu *Terra Mystica*. Ciężkie euro o kolonizacji i terraformacji planet (nie tylko Marsa ;)

Majowa sesja Planszówkarium pozostaje pod znakiem zapytania (zależy od dostępności *Maciusia*) – ale na czerwiec można się już szykować. Myślimy także nad rozszerzeniem oferty spotkań o gry fabularne. Wpadnijcie i pograjcie! Weźcie znajomych!



OLA MARKOWSKA

NIE TYLKO MAJOWE WYDARZENIA KLUBOWE

19 maja – kolejna odsłona **Planszówkarium**, czyli otwartego (rodzina i znajomi mile widziani!) spotkania z grami planszowymi; jak zwykle od 12:00 do 20:00.

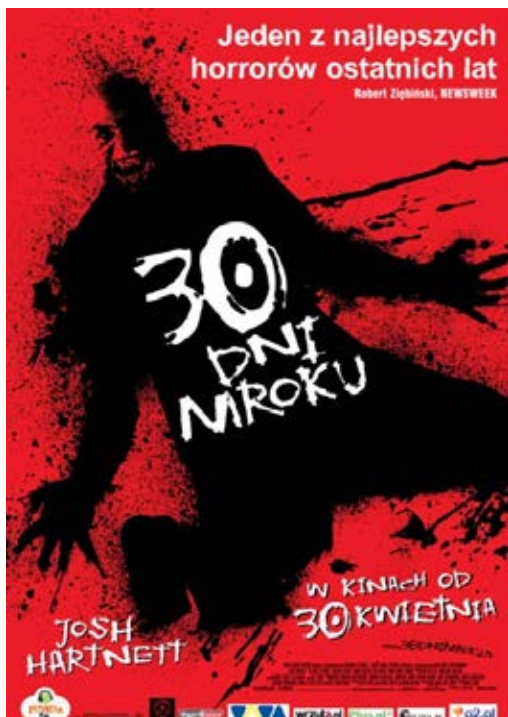
31 maja – kolejne spotkanie Klubu Filmowego.

Temat przewodni: wampiryzm; trochę śmiesznie i trochę strasznie.

Na pierwszy ogień – na rozgrzewkę i poprawę humorów – film *What We Do in the Shadows* (*Co robimy w ukryciu*, 2014, reż. Jemaine Clement i Taika Waititi – którzy również napisali scenariusz i zagrali główne role). Jest to komedia grozy zrealizowana w konwencji pseudodokumentu, opowiadająca o grupie wampirów mieszkających współcześnie w stolicy Nowej Zelandii we wspólnym domu. Jak możemy wyczytać w jednej z recenzji – twórcy filmu właściwie robią sobie jaja ze wszystkiego, poza tym jaskrawym faktem, że bohaterowie są postaciami fantastycznymi.

Na drugie danie coś cięższego, czyli *30 Days of Night* (*30 dni nocy*, 2007, reż. David Slade). W miasteczku Barrow na Alasce noc zapada na 30 dni. Jest więc to idealne środowisko do polowania dla grupy wampirów. Ekranizacja komiksu Steve'a Nilesa i Bena Templesmitha jest określana jako brutalny i surowy horror, którego atmosfery nie psuje nawet Josh Hartnett. Nie dla wrażliwych!

Początek jak zwykle od 19:00.



Na początek wakacji wyjątkowe wydarzenie:

Historie z Cierniowego Zajazdu – larp Changelinga.

Gdański Klub Fantastyki, Koło Entuzjastów Fantastyki i RPG oraz Cierniogon zapraszają serdecznie na larpa w klimatach Changelinga. Wydarzenie odbędzie się 29 czerwca. Gra przeznaczona jest dla osób od 15. roku życia.

Zapisy poprzez formularz zgłoszeniowy.

Pierwsza część zapisów, przeznaczona dla członków GKFu i KEFIRu, trwała od 13 do 18 maja. Druga część zapisów jest przeznaczona dla osób niezrzeszonych i trwa od 19 maja do 1 czerwca.

Ogłoszenie listy osób przyjętych na larpa: 4 czerwca.

Link do formularza zgłoszeniowego: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5-PzluJbQ4GgEstpVwXgAjKsafEU0dBDdeY5N7vee-3hyVg/viewform?usp=sf_link

Ze względu na koszty scenografii i poczęstunku – wstęp na wydarzenie wymaga opłaty wysokości 25 zł (płatne przed larpem, na konto bankowe podane w mailu potwierdzającym dostanie się na listę graczy).

Wszelkie pytania czy uwagi prosimy zgłaszać na adres mailowy:

- odnośnie organizacji: cierniogon@gmail.com
- odnośnie samego larpa: lksm@onet.pl

Więcej szczegółów w wydarzeniu: <https://www.facebook.com/events/468887460606343/>

Wszystkie wydarzenia odbywają się tradycyjnie w klubie „Maciuś” na Przymorzu, ul. Opolska 2. Zawsze serdecznie zapraszamy!

GRZEGORZ SZCZEPANIAK KOMUNIKACJA BEZ PISMA

P O M O R S K I
K O N G R E S



OBYWATELSKI

11 maja 2019 r., w ramach XI Pomorskiego Kongresu Obywatelskiego organizowanego przez zasłużony Instytut Badań nad Gospodarką Rynkową, odbył się panel pt. „Jaka komunikacja przyszłości – co po erze pisma?”, którego główną postacią był Jacek Dukaj, autor eseistycznej książki *Po piśmie*. GKF został partnerem tej sesji – i szkoda, że tak niewielu członków klubu okazało się zainteresowanych tym arcyciekawym wydarzeniem.

Jacek Dukaj podkreślał, że to, o czym mówi, nie jest żadną futurologią, ale próbą opisaną epoki, która trwa. I dlatego jest to zadanie niezwykle trudne: nie wiadomo bowiem, dokąd nurt dziejów nas zaprowadzi. Mimo to można we współczesności dostrzec już pewne zjawiska, które mają wpływ na kształtowanie się tzw. komunikacji bezpośredniej.

Zanim jednak przeszedł do głównego tematu sesji, zreferował charakterystyczne cechy odchodzących powoli w niebyt sposobów porozumiewania się. Kultura oralna opierała się na przekazywaniu treści konkretnych oraz bezpośrednim kontakcie nadawcy z odbiorcą. Do dziś jej relikty przetrwały m.in. w szkolnictwie, w relacji nauczyciel-uczeń. Kultura pisma przyniosła rozwój idei, myślenia pozamaterialnego, abstrakcyjnego (zdaniem Dukaja to pismo odpowiada

za powstanie życia duchowego), wpłynęła na rozwój prawa i pieniądza; była koniecznością administracyjną w organizmach państwowych, które rozrosły się na tyle, że władca nie mógł już skutecznie nimi zarządzać oraz rozsądzać spraw swoich poddanych.

Zmiana modelu komunikacji, która obecnie następuje, związana jest z rosnącą dominacją obrazu w przekazach. Ma to wpływ na upowszechnienie się narracji behawioralnej, która sprowadza się do opisu wydarzeń, inne elementy skazując na atrofii. Dzięki temu odbiorcami kultury mogą być dziś również bardzo małe dzieci, które nie byłyby w stanie przyjmować i interpretować bardziej skomplikowanych treści. O tym, co z tej sytuacji wyniknie, będziemy się mogli przekonać, kiedy pokolenie to dorośnie i zacznie dominować wśród twórców kultury.

Jedną z konsekwencji upowszechnienia się kultury postpiśmiennej, która w krajach Zachodu dotyczy znacznie większej części społeczeństwa niż w Polsce, jest np. wyborczy triumf Trumpa. Jego sukces był pochodną tego, że potrafił się on doskonale porozumieć z wystarczającą liczbą wyborców, od których tak naprawdę wiele się nie różnił.

W dyskusji padały m.in. pytania o możliwość rychłej pełnozakresowej komunikacji człowieka ze sztuczną inteligencją kanałami pozafizycznymi. Dukaj odniósł się do tej perspektywy sceptycznie, uświadamiając słuchaczom, że – mimo usilnych prób – komputery są w stanie co najwyżej odbierać bardzo proste impulsy płynące z ludzkiego mózgu i daleka jeszcze droga do tego, by któryś mógł prawidłowo interpretować najmniejszą jego aktywność. Podobnie krytycznie odnosił się do pomysłu transferu umysłu do pamięci komputera; nie tylko ze względu na technologiczne ograniczenia, ale przede wszystkim dlatego, że nie ma pewności, czy taka zinformatywowana świadomość byłaby bytem zbliżonym do dawcy impulsów. Zdecydowanie sprzeciwiał się również określaniu przedstawicieli kultury postpiśmiennej jako osób mniej inteligentnych od reprezentantów kultury pisma. Jak mówił – podobnie rzecz się przedstawiała, kiedy dominującą rolę traciła kultura oralna: wielcy mistrzowie tamtych czasów za mało rozgarniętych uważali tych, którzy wiedzę czerpali z lektury.

To ledwie wyimek z tematów poruszanych w trakcie wykładu Dukaja. Kto nie był – niech żałuje! Dla porządku dodam jeszcze, że spotkanie moderował Maciej Wełnicki, a drugim panelistą był dr Grzegorz Stunża z UG ■



Kabaret Pod Napieciem



**Nie improwizuj –
zostaw to profesjonalistom!
Znasz ich z Nordconu,
podtrzymuj znajomość:
<http://kabaretpodnapieciem.pl/>
Facebook: kabaretpodnapieciem
YouTube: KanalPodNapieciem**



ADAM „CETI” CETNEROWSKI

TOP 10 GIER WEDŁUG CETIEGO

ODC. 5 MANSIONS OF MADNESS (POSIADŁOŚCI SZALEŃSTWA)

Mansions od Madness

Autor: Nikki Valens

Rok wydania: 2016

Liczba graczy: 1–5

Czas gry: 120–180 minut

Ranking BGG*: 26

Stoicie we wnętrzu dużego holu. Zza drzwi po lewej stronie słychać dziwne dźwięki (położ żeton eksploracji). Zapach obiadu dochodzi z prawych drzwi (położ żeton eksploracji). Na stoliku leżą papiery (położ żeton interakcji).

Takie słowa można potencjalnie przeczytać jeden ze scenariuszy* tej kooperacyjnej gry. Posiadłości Szaleństwa to gra osadzona w świecie Mitów Cthulhu – zaadaptowanym przez Fantasy Flight Games na potrzeby ich gier (m.in. *Eldritch Horror*, *Arkham Horror* czy *Elder Sign*).

W grze

wcielimy się w poszukiwaczy tajemnic, którzy staną wobec zagadki: może to być nawiedzony dom, inwazja zombie, ucieczka przed kultystami czy wiele innych scenariuszy.

W odróżnieniu od wielu innych gier (i pierwszej edycji tej gry) – nie potrzeba, by jeden z graczy wcielił się rolę „złego”. Tę rolę pełni bardzo sprytna aplikacja. Odkrywa ona mapę badanych terenów: gdy postać dochodzi na skraj mapy (np. staje przy drzwiach) – to klika w aplikację, a ta wskazuje, jaki kafelek dołożyć (lub odpowiada, że drzwi wymagają klucza).

Podobnie rozgrywane są inne akcje w grze (np. chcesz zbadać papiery na stoliku) – też klikasz w aplikację. Ta poda odrobinę fabuły lub powie, jakie karty dobrać z odpowiednich talii (np. przedmioty), albo jaki test wykonać. Poda też konsekwencje testu na bazie podanego wyniku.

Nie dosyć, że pozwala to uniknąć błędów ludzkich przy rozstawianiu planszy (boliączka pierwszej edycji), ale też





umożliwia na zatajenie szczegółów przed graczami, co wpisuje się w klimat gry. Aplikacja zajmuje się także wydarzeniami losowymi (unikamy zarządzania talią, losowania postaci i wielu innych żmudnych czynności). Zarządza też pojawianiem się, ruchem i walką z potworami.

Gra ma dużą regrywalność. Na starcie mamy kilka scenariuszy, ale możemy też dokupić dodatki, które nie tylko oferują nowe scenariusze (dostępne także w formie DLC), ale też modyfikują te wcześniejsze. Mamy dostępnych wiele postaci, więc łatwo o niepowtarzalne wrażenia z każdej rozgrywki.

Na koniec wspomnę, że wszystkie postaci i potwory są reprezentowane przez figurki. Mamy też wielki zasób kafelków przedstawiających pokoje, podziemia i tereny wokół tytułowych posiadłości.

Jedną z moich ulubionych rodzajów gier planszowych są te, które przypominają gry fabularne*. *Posiadłości Szaleństwa* są świetnym przykładem tej gry. Czy grając samemu, czy w większej grupie – zawsze dobrze się bawię.

Mogę powiedzieć śmiało, że do tej pory kupiłem wszystkie dodatki i będę kupował dopóki będą produkowane. Chociaż gra ma jednego potencjalnego konkurenta – to *Władca Pierścieni: Podróż przez Śródziemie*. Gra oparta na mechanice *Posiadłości Szaleństwa*, ale z trybem kampanii znanym z *Descent*. Nie mogę się doczekać konfrontacji! ■

Słowniczek:

BGG – BoardGameGeek (boardgamegeek.com) – strona o grach planszowych z jedną z największych (jeśli nie największą) baz danych gier planszowych; ponadto na stronie znajdują się bardzo aktywne fora dyskusyjne, rynek gier i wiele innych przydatnych materiałów. Niezbędny zasób prawdziwego fana gier planszowych. GKF też ma swój profil z listą gier w bibliotece: https://boardgamegeek.com/collection/user/GKF_

Gra Fabularna (RPG) – gra, w której gracze wcielają się i odgrywają postaci. Na ogół jeden z graczy, tzw. Mistrz Gry, nie odgrywa konkretnej postaci, ale reprezentuje resztę świata i przewodzi fabule.

Gra kooperacyjna – gra, w której wszyscy gracze współpracują ze sobą, aby pokonać grę. Wygrywają lub przegrywają wszyscy naraz. Wariantem tego typu gry są gry pół-kooperacyjne, w których gracze muszą współpracować ze sobą, ale nie wszyscy muszą zostać zwycięzcami. Przykłady gier kooperacyjnych to *Gloomhaven*, *T.I.M.E. Stories*, *Kroniki zbrodni (Chronicles of Crime)*, *Ognisty podmuch (Flash Point: Fire Rescue)*.

Scenariusz – scenariusz dyktuje zasady obowiązujące podczas danej rozgrywki, m.in. zasady rozstawienia początkowego, cel gry, specjalne zasady, a w przypadku gry przygodowej – wnosi dużo fabuły.



JANUSZ PISZCZEK

ZAPOWIEDZI CZERWCA

Świat miniony (The Gone World) – Tom Sweterlitsch

Data wydania: 4 czerwca 2019

Wydawca: Rebis

Era supernowej (超新星纪元) – Cixin Liu

Data wydania: 4 czerwca 2019

Wydawca: Rebis

**Gniew Króla Smoków (Wrath of the Dragon King) –
Brandon Mull**

Data wydania: 5 czerwca 2019

Wydawca: Wilga

**Cień (Shadow Run) – Adrienne Strickland, Michael
Miller**

Data wydania: 5 czerwca 2019

Wydawca: Uroboros

**Ziemi tej nie opuścisz (The Land You Never Leave) –
Angus Watson**

Data wydania: 7 czerwca 2019

Wydawca: Fabryka Słów

Oprawca Boży – Eugeniusz Dębski

Data wydania: 7 czerwca 2019

Wydawca: Fabryka Słów

Zorza polarna (Northern Lights) – Philip Pullman

Data wydania: 19 czerwca 2019 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Przeklęte krainy – Jacek Piekara

Data wydania: 19 czerwca 2019

Wydawca: Fabryka Słów

Mroczna Phoenix (The Dark Phoenix Saga)

Data wydania: 19 czerwca 2019

Wydawca: Insignis

**Królowa Mroku i Powietrza (Queen of Air and
Darkness) – Cassandra Clare**

Data wydania: 19 czerwca 2019

Wydawca: **MAG**

Hajmdal. Bunt – Dariusz Domagalski

Data wydania: 19 czerwca 2019

Wydawca: Drageus



Aru Shah i pieśń śmierci (Aru Shah and the Song of Death) – Roshani Chokshi

Data wydania: 19 czerwca 2019

Wydawca: Galeria Książki

Wizje alternatywne

Data wydania: 25 czerwca 2019

Wydawca: Stalker Books

Hiob (Job) – Robert A. Heinlein

Data wydania: 25 czerwca 2019 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Zgliszczca (Ruin) – John Gwynne

Data wydania: 28 czerwca 2019

Wydawca: MAG

Upiór Południa – Maja Lidia Kossakowska

Data wydania: czerwiec 2019

Wydawca: Fabryka Słów

Morze Diraca (Море Дирака [Morie Diraka]) – Jeremiej Parnow, Michaił Jemcew

Data wydania: czerwiec 2019

Wydawca: Stalker Books

Kudłacze (Little Fuzzy) – H. Beam Piper

Data wydania: czerwiec 2019 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Gambit Wielopolskiego – Adam Przechrzta

Data wydania: czerwiec 2019 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Szturm i Grom (Siege and Storm) – Leigh Bardugo

Data wydania: 19 czerwca 2019

Wydawca: Mag

Jestem legendą i inne opowieści (I Am a Legend) – Richard Matheson

Data wydania: 21 czerwca 2019

Wydawca: Mag

Do błyskawicy podobne (Too Like the Lightning) – Ada Palmer

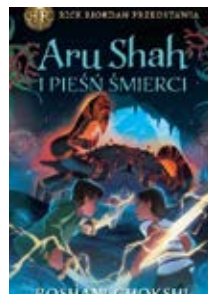
Data wydania: 27 czerwca 2019

Wydawca: Mag

Śpiew potępionych – Agnieszka Hałas

Data wydania: 18 czerwca 2019

Wydawca: Rebis



Ziemia w ogniu (Earth Lost) – Daniel Arenson

Data wydania: 12 czerwca 2019

Wydawca: NleZwykłe

Wilczojad – Cyril M. Kornbluth

Data wydania: czerwiec 2019

Wydawca: Stalker Books

Przełącz. Osada – Kir Bułyczow

Data wydania: czerwiec 2019

Wydawca: Stalker Books

Cynowa księga (Infernal Devices) – Philip Reeve

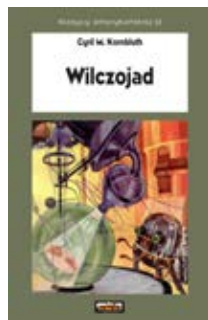
Data wydania: 04 czerwca 2019

Wydawca: Amber

Bitwa o kiel (Battle of the Fang) – Chris Wright

Data wydania: 21 czerwca 2019

Wydawca: Copernicus

**DOKOŃCZENIE ZE S. 22**

Równie interesująco prezentuje się budowany przez Komudę świat. Czytelne są aluzje do historii Polski, chociażby w słowiańsko brzmiących nazwach (Lendia, Stara Gnieździca, Wineta, Sanna) czy imionach postaci, a także niektórych wydarzeniach. Również dominująca w Lendii religia przypomina chrześcijaństwo (czci się Jedyne Boga-Stwórcę Praojca, którego najważniejszym wspomożycielem był król-duch Jessa, zabity podstępnie przez swego brata, a narzędzie zbrodni – ostrze włóczni – stało się symbolem jedynowierców). Jego przeciwieństwem są pogańskie pierwotne wierzenia mieszkańców, związane z pierwszym stworzonym przez Praojca człowiekiem Czarnobogiem i jego synem Wołostem, spółdzonym z pierwszą kobietą, której imię zostało zresztą zapomniane (Lilith?). W pobitym królestwie dochodzi do powstania kmieciów, którzy występują nie tylko przeciw swym dawnym panom, ale również kneziom (księżom) i ich zborom. Ta pogańska reakcja (w historii miała miejsce 200 lat przed najazdem Mongołów) sprawia, że po lasach odżywają mroczne kultury, a demony na nowo domagają

się krwawych ofiar. Jest to możliwe m.in. dlatego, że sami Hungurzy są poganami, a ich szamani uprawiają przerażające praktyki (potrafią np. utrzymywać świadomość obciętych głów wrogów kagana, by wykorzystać ich wiedzę w dalszej walce; tu akurat widać podobieństwo do nordyckiego Mimira). Podobnie jak w wypadku tomu z opowiadaniem – Autor dołączył do książki krótki leksykon zawierający kilkadziesiąt haseł rozwijających wiedzę na temat wykreowanej przez siebie rzeczywistości. Dodatkowo pojawiła się mapa (brawo!), ale zabrakło na niej róży wiatrów, co ma swoje przykre konsekwencje, bo czasami za żadne skarby nie da się powiązać tego, co zostało napisane, z tym, co na niej przedstawiono. Może to niedokładność kartografa, a może twórca, pisząc, nie korzystał z mapy – dość, że bywa to irytujące dla kogoś, kto wychował się na mapach Tolkiena. Ta drobna niedogodność nie może jednak wpłynąć na moją ocenę powieści. Współczesna polska fantastyka ma w niej jedną z najlepszych swoich realizacji – i już teraz czekam na kolejną odślonę sagi o Jaksie ■

Wasz wielkokacki korespondent

FESTIWAL FILMÓW DOKUMENTALNYCH PO RAZ 16.

Millennium Docs Against Gravity odbywał się w Warszawie, Wrocławiu, Katowicach, Gdyni, Lublinie i Bydgoszczy. W programie znalazły się m.in. dokumentalne obrazy Wernera Herzoga (*Herzog/Gorbaczow*) i Petera Jacksona (*I młodzi pozostaną*) – uznanych mistrzów kina fabularnego (m.in. *Szklane serce*, *Nosferatu – wampir* oraz *Martwica mózgu*, *Władca Pierścieni*). Z innych tytułów warto na tych łamach odnotować dokument Chrisa Paine'a *Czy ufasz temu komputerowi?* – o hipotetycznych (?) dylematach związanych ze sztuczną inteligencją. Z kolei projekcja filmu *A to mój przyjaciel robot* Isy Willinger została połączona z debatą „Jak żyć z robotami?”.

wg: mdag.pl

ELEMENTY FANTASTYCZNE NA PRZEGLĄDZIE BRATANKÓW

XIII Węgierska Wiosna Filmowa odbywa się od 12 maja do 23 czerwca w dziesięciu polskich miastach. W repertuarze m.in. (doceniony za efekty specjalne) thriller science fiction *W pętli* oraz fantazja SF (o pewnym Węgrze, który wyprzedził Łajkę) *Lajko – Cygan w kosmosie*.

wg: hungary.art.pl

ŻEGNAJ, CHEWIE!

30 kwietnia zmarł, w wieku 74 lat, Peter Mayhew – brytyjsko-amerykański aktor, który dzięki swemu ponadprzeciętnemu wzrostowi (221 cm) zagrał Wookiego w oryginalnych *Gwiezdnych wojnach* (a później jeszcze czterokrotnie). Do tej roli przewidywany był też, niewiele odeń niższy, David Prowse, który ostatecznie użył swojej sylwetki (bo nie głosu i twarzy) postaci Dartha Vadera.

jpp



KULTOWEJ BREDNI CZĘŚĆ DRUGA...

...i chyba nie ostatnia: do kin weszła produkcja *Iron Sky. Inwazja* – kontynuacja *Iron Sky*.

wg: cojestgrane.pl

MAJOWE HORRORY

Do kin weszły m.in. nowa ekranizacja *Smętarza dla zwierzaków* oraz *Topielisko. Klątwa La Llorony* i *Hex*.

wg: cojestgrane.pl

KTO WRABIA POKÉMONY?

Tym razem mamy świat nie animkowo-ludzki, ani nie muppetowo-ludzki – lecz pokémonowo-ludzki: japoński film kinowy *Pokémon: Detektyw Pikachu* w reżyserii Roba Lettermana.

wg: filmweb.pl

BITWA O BAJTY I PIKSELE

Jak wieść gminna niesie: z powodu wyjątkowego (a dla Sieci – nadmiernego) zainteresowania ostatnim sezonem *Gry o tron* – najpierw były problemy z obejrzeniem pierwszego odcinka w ogóle, następnie zaś z obejrzeniem odcinka bitewnego w dobrej jakości.

jpp



NIEWIARYGONY ZASIĘG SIECIÓWKI

Czwarty odcinek ósmego sezonu *Gry o tron* długo nie schodził z ust fanów. Nie chodzi jednak o wydarzenia, które miały w nim miejsce (zresztą fabuła wyraźnie zaczęła kuleć) – lecz o wpadkę, która przydarzyła się na planie: w jednej ze scen widzowie wypatrzyli... kubek ze Starbucksa. Zaś producenci serialu mocno tłumaczyli się z niefortunnego kadru.

wg: onet.pl

TAK CZASEM BYWA W PRZYPADKU KOMIKSÓW

Fani *Gry o tron* są tak rozczarowani ósmym sezonem serialu, że domagają się nawet nakręcenia finału od nowa, wg zupełnie innego scenariusza. Może to byłby pomysł na pierwszą i trzecią trylogię gwiazdnowojenną?

jpp

KUJAWSKI DZIEŃ GWIEZDNYCH WOJEN

1 maja w Soleckim Centrum Kultury zorganizowany został już III Gwiazdny Dzień.

wg: soleckujawski.pl

MAY THE 4TH BE WITH YOU!

4 maja fanowska i kinomaniacka społeczność obchodziła kolejny Dzień Gwiazdnych wojen.

jpp

EGZOPLANETARNE LODOWCE ORAZ – OCEANY?

Astronomowie – opierając się na danych, których dostarczyły Kosmiczny Teleskop Keplera i satelita Gaia – dochodzą do wniosku, iż „wodnych planet” może być w naszej galaktyce znacznie więcej, niż dotąd przypuszczano. A to zwiększa szanse na odkrycie pozaziemskiego życia!

wg: interia.pl

MŁODSZA NASZA RASA NIŻLI SIĘ PRZYPUSZCZA?

Według najnowszych badań przeprowadzonych przez zespół, którym kieruje prof. Adam Riess z Uniwersytetu Johnsa Hopkinsa oraz Space Telescope Science Institute, wszechświat jest młodszy i rozszerza się szybciej, niż dotychczas przyjmowano. Teza może spowodować rewolucję i doprowadzić do zmian w podręcznikach – poinformowano w „Astrophysical Journal”. Do tego samego wniosku doszła zresztą grupa badaczy Supernova Cosmology Project, kierowana przez prof. Saula Perlmuttera. Bardzo możliwe, że rezultaty badań doprowadzą do nowego zdefiniowania niektórych ustaleń fizyki. Zespół badawczy prof. Adama Riessa, laureata Nagrody Nobla, wykorzystał najnowsze pomiary dokonane przez teleskop Hubble’a. Jak twierdzono wcześniej – wszechświat rozszerza się z prędkością 67,4 km na sekundę na megaparsek. Badania zespołu prof. Riessa dowodzą, że prędkość ta wynosi 74,03 km na sekundę na megaparsek. Megaparsek to astronomiczna jednostka odległości, która równa się trzem milionom lat świetlnych. Zespół Riessa obliczył tym samym nieco inny wiek wszechświata. Na podstawie pomiarów oszacował, że wynosi on od 12,5 do 13 mld lat; dotychczas przyjmowano, że jest to od 13,6 do 13,8 mld lat.

wg: onet.pl

DWORZEC KOSMICZNY DLA KAŻDEGO (BOGATEGO)

Virgin Galactic przygotowuje przynosiny do swojego kosmodromu Spaceport America usytuowanego w stanie Nowy Meksyk. Pierwszy komercyjny lot raketoplanem SpaceShipTwo zaplanowany jest już na ten rok.

wg: onet.pl

NIEOMAL W 50-LECIE PIERWSZEGO LĄDOWANIA

9 maja, podczas specjalnie zwołanej konferencji, miliarder Jeff Bezos (właściciel nie tylko Amazona, ale też kosmicznej firmy Blue Origin) zaprezentował lądownik księżycowy Blue Moon. Urządzenie, mające 5 metrów wysokości i ponad 3,5 tony ładowności, przygotowywane jest od trzech lat i ma być w pełni gotowe do 2024 roku.

wg: tvn24bis.pl



TRZĘSIENIA LUNY

Naukowcy zaobserwowali na Księżycu trzęsienia ziemi – wywołane najprawdopodobniej przez kurczenie się Srebrnego Globu. Może to stanowić poważne wyzwanie dla budowy i eksploatacji księżycowych baz.

wg: onet.pl

ARESODEWELOPERZY

Nowojorska firma AI Space Factory wygrała, zorganizowany przez NASA, konkurs na projekt marsjańskich domów – budowanych z pomocą drukarek 3D z miejscowych materiałów. W konkursie brało udział osiem firm z USA i jedna z Korei Południowej.

wg: typ.info

Z ZIEMI PŁASKIEJ...

12 maja, w Palermo na Sycylii, zorganizowali swój kongres włoscy zwolennicy teorii płaskiej Ziemi. Płaskoziemcy uważają też, że Arktyka jest jej centralnym punktem płaskiej Ziemi, a Słońce jest niewielkie i nieodległe; nie wierzą również w loty kosmiczne (które uważają za mistyfikację z udziałem aktorów) i siłę ciężaenia.

wg: tvp.info

MAJÓWKOWO, NAUKOWO, FILMOWO

Centrum Nauki „Eksperyment” w Gdyni zorganizowało, przy współpracy z Gdyńską Szkołą Filmową, majówkę poświęconą realizacji filmów – nawiązująca m.in. do *Gwiezdnych wojen* i *King Konga*.

wg: cojestgrane.pl

DLA WIELBICIELI KRÓLA DRAMATU ORAZ FANÓW ZAKAZANEJ PLANETY

23 kwietnia przypadają 455. urodziny Williama Szekspira. Gdański Teatr Szekspirowski uczcił ów jubileusz wystawieniem *Burzy* w reżyserii Pawła Passiniego (to przedstawienie z Lublina, będące wspólną produkcją TTheatre i Centrum Kultury).

wg: cojestgrane.pl



DLA WIELBICIELI SZTUK NARRACYJNYCH

X edycja Festiwalu Literatury i Teatru „Between. Pomiędzy” miała miejsce w dniach 13–19 bm. w Gdańsku, Gdyni i Sopocie. W programie znalazły się warsztaty, wykłady, spotkania autorskie, dyskusje, spektakle, projekcje, koncerty, wystawy... 13 maja, w sopockim teatrze BOTO, wyświetlono na żywo *Metropolis* Fritza Langa – z muzyką na żywo Irka Wojtczaka i Kamila Piotrowicza.

wg: sopot.naszemiasto.pl

PRZY POEZJI O KOMIKSIE

W programie 20. Majowego BUUMU Poetyckiego, który od 13 do 16 maja odbywał się w Toruniu, znalazła się wystawa Wojtka Łowickiego *Słowo i obraz, czyli poezja w komiksie*.

wg: buumpoetycki.umk.pl

A MOŻE COŚ NA OKŁADKĘ „INFORMATORA”?

W katowickim BWA, od 26 kwietnia do 6 czerwca, trwa wystawa Witolda Stypy *Cosmoreal. Museum of Future*. Artysta to grafik pochodzący z Bytomia, który obecnie prowadzi autorską galerię w Berlinie. Jest zafascynowany modelami wyższej matematyki, przestrzeniami wielowymiarowymi i mechaniką kwantową. W swych pracach próbuje ukazać rzeczywistość poza trzema wymiarami. Opracował podstawy Postrzegania Kosmorealnego oraz stworzył Muzeum Przyszłości.

wg: cojestgrane.pl

NIEMIECKA ELEKTROWNIA PRZY ŚLĄSKIEJ KOPALNI

14. edycja festiwalu Tauron Nowa Muzyka Katowice rozegra się na pokopalnianym terenie Strefy Kultury w dniach 20-22 czerwca br.; jedną z gwiazd imprezy będzie zespół Kraftwerk.

wg: festiwalowamuzyka.pl

PODZAS PYRKONU WRĘCZONO NAGRODĘ „GRA ROKU 2019”

Nagrodę Główną zdobyła gra *Brzdęk! Nie drażnij smoka*, która również zdobyła tytuł „dla całej rodziny”; tytuł „zaawansowanej gry” zdobył *Pulsar 2849*; tytuł „dla dzieci” otrzymała gra *Ślimaki nie mięczaki*. Pełna lista nagrodzonych na <https://planszowagraroku.pl/gra-roku-2019/>

Ceti

INTELIĞENTNE PLANSZÓWKI

Jak co roku członkowie Mensy wyróżnili szereg nowych gier planszowych. Tegorocznymi laureatami: *Architects of the West Kingdom*; *Gizmos*; *Gunkimono*; *Planet*; *Victorian Masterminds*.

Ceti

KOLEJNA POLSKA KSIĄŻKA O FANDOMIE

Znane z publikacji kryminałów oraz reportaży i literatury faktu Wydawnictwo Czarne na 10 lipca br. zapowiada premierę książki Tomasza Pindela *Historie fandomowe*. Jak dowiadujemy się z opisu wydawcy – będzie to książka o ruchu fanów fantastyki wpisująca go w nurt alterkultury (jeszcze dalszy i bardziej hermetyczny od kultury głównego nurtu niż tzw. kontrkultura!). Rzecz zapowiada się całkiem smakowicie i naprawdę jestem jej ciekaw; a jedyne, co mnie niepokoi, to fakt, iż jakoś nie potrafię sobie przypomnieć, by Autor zwracał się do kogokolwiek z GKF-u z prośbą o wypełnienie jakiegokolwiek ankiety na potrzeby swojej pracy. Nie, żebym cierpiał na jakąś manię wielkości – ale wkład naszego stowarzyszenia w historię polskiego fandomu da się wymierzyć kilkoma liczbami, które muszą budzić respekt każdego piszącego o ruchu fanów fantastyki w Polsce. Korzystając z okazji, przypomnę te najważniejsze: ponad 32 lata zarejestrowanej działalności, 32 przeprowadzone Nordcony, 2 Polcony i 1 Eurocon-Polcon, 350 wydanych numerów „Informatora GKF” oraz 11 tytułów zinów publikowanych przez cały okres funkcjonowania klubu (w tym ukazujący się nadal, choć nieregularnie, „Czerwony Karzeł”), posiadany na wyłączność cykl komiksowy oraz, *last but not least*, prowadzenie serii krytycznoliterackiej pn. „Anatomia Fantastyki”. Niewiele stowarzyszeń fanów fantastyki w Polsce może pochwalić się porównywalnymi osiągnięciami.

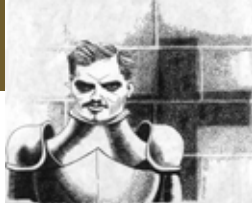


grzeszcz

INFORMATOROWO / JUBILEUSZOWO

Ten numer „Informatora” jest 350. – ale nie planujemy już (zgodnie z obietnicą) dowcipów o „trzech setkach i pięćdziesiątce”. W poprzednim numerze okrążyła setka stuknęła Okruciom Ogana – zebrałyby się na tomik „Anatomii Fantastyki” (nad czym zresztą autor zamyśla). Jeżeli zaś w następnym „Informatorze” także będzie komiks – byłby to 50. obrazkowy short na tych łamach (licząc od *Rozwiązania zagadki kregów zbożowych z #283* i wliczając w to niedawny żart o Trumpie, Putinie i tłumaczu).

red.



KORRESPONDENCJA 101

ZOBACZYĆ THORA I UMRZEĆ... ZE ŚMIECHU

Nigdy nie byłem zdeklarowanym fanem DC-owskich bohaterów w trykotach ani ich marvelowskich odpowiedników o supermocach, ale w historię Avengersów (właściwie powinno być Avengerów, ale nie pierwszy to wypadek, że do polszczyzny anektowany jest obcy wyraz w formie liczby mnogiej) dałem się jakoś wkręcić. Nie wszystkich ich polubiłem, ale jako drużyna są całkiem sympatyczną kompanią, dlatego ich zdziesiątkowanie w *Wojnie bez granic* przyjąłem z lekkim zdziwieniem. Zresztą wspomniana *Wojna...* to zdecydowanie najlepsza część cyklu i z ogromną niecierpliwością czekałem na zakończenie tej historii. Tymczasem z dużej chmury (oczekiwań) spadł mały deszcz – i co tu dużo ukrywać: **Koniec gry** to kłapa w kiepskim stylu.

Charakterystyczną cechą marvelowskiego uniwersum jest jego inkluzywność, manifestująca się tym, że każdy objawiony między poszczególnymi częściami Avengersów superbohater wraz ze swoją rzeczywistością włączany jest do głównego nurtu opowieści. Na tej zasadzie wśród grupy mścicieli pojawił się Thor z Asgardem, Dr. Strange, Czarna Pantera z Wakandą czy też Strażnicy Galaktyki. Zasada ta rozciąga się również na ich przeciwników, o czym przekonali się oni boleśnie, ścierając się z opętany ideą redukcji populacji Wszechświata o połowę Thanosem. Rozbici bohaterowie, wsparci przez nową supergwiazdę na mścicielskim firmamencie – Kapitan Marvel (pojawia się ona w filmie parokrotnie, za każdym razem w innej fryzurze) podejmują

ostatnią desperacką próbę wydarcia Rękawicy Nieskończoności tytanowi, by odwrócić bieg rzeczy – ale okazuje się, że zdążył on już zniszczyć Kamienie. Krewki Thor, który nie potrafi sobie wybaczyć tego, jak pokpił sprawę na Wakandzie, tym razem dekapituje Thanosa, czym zdaje się ostatecznie zamykać sprawę przywrócenia rzeczywistości jej dawnego ładu.

Mijają lata, Avengersi powoli się rozpadają, ogołoceny z ludzi świat popada w marazm; choć ci, którzy przetrwali, próbują jakoś kontynuować porwane wątki życia – i nagle, zupełnie przypadkowo, powraca Ant-Man. Namawia on pozostałych Avengersów, aby podjąc jeszcze jedną próbę ratowania świata, tym razem z wykorzystaniem kwantowej teorii podróży w czasie. Pierwsze próby wypadają niepomyślnie, ale po tym, jak do roboty włącza się Iron-Man, udaje się skonstruować stabilną maszynę do sterowania podrózkami w czasie i superbohaterowie ruszają na swoje kolejne misje. W ich czasie każdy spotka swoje koszmary z przeszłości (te retrospekcje wypadają w filmie zdecydowanie najlepiej), a największym z nich będzie... Thanos, który nie zamierza beczynnie przyglądać się poczynaniom swoich przeciwników. Ostateczna bitwa rozegra się tym razem na Ziemi, a jej wynik łatwy jest do przewidzenia – nierozstrzygnięta pozostaje tylko kwestia, kto tym razem zginie.

Dobry serial poznaje się po tym, jak się kończy. Twórcy Marvela, wprowadzając do swojej opowieści wątek podróży w czasie (nawet jeśli sprzęgnięty z fizyką kwantową



i bezczelnie naigrywający się z *Powrotu do przyszłości*, któremu to cyklowi nie są w stanie doskoczyć nawet do pięt), sami podjęli niebezpieczny romans z banałem i wprowadzili historię na mieliznę. Skoro potraktowali ją jak grę, którą można zacząć od początku, unieważniając poprzednie rozstrzygnięcia – trudno uznać ją za mającą znaczenie. Co prawda bohaterowie nie odnoszą zwycięstwa bezproblemowo i muszą ponieść ofiary (jeszcze tego by brakowało, żeby i poświęcenia miało zabraknąć), ale nie zmienia to faktu, że ten bonus burzy dramatyzm całej opowieści i czyni ją, nomen omen, komiksową.

Nie będę dobrze tego filmu wspominał jako całości, choć parę elementów ma naprawdę świetnych, np. rozmowę Tony'ego Starka ze swoim ojcem, który dopiero oczekuje narodzin dziecka; w ogóle cały obraz jest jednym wielkim epitafium dla tej postaci (cholercia, chyba zaspoilerowałem, upss...). Jakos w niewielkim odstępście czasu od premiery *Końca gry* pojawił się na HBO trzeci odcinek ósmej serii *Gry o tron*, w której pierwszorzędną rolę odegrała Arya i ktoś podsumował tę koincydencję, że tamten tydzień (na przełomie kwietnia i maja) stał pod znakiem Starków. A tak na marginesie: ósmy sezon *Gry o tron* jest tak samo wielkim rozczarowaniem, jak dokończenie historii Avengersów. Co jeszcze

zapamiętam ciepło z tego filmu? Oczywiście tytułową metamorfozę Thora. To naprawdę trzeba zobaczyć, zaś dystans, z jakim swoją rolę traktuje Chris Hemsworth, jest nie do podrobienia.

Z wrażeń pozafilmowych muszę wspomnieć o tym, że w trakcie seansu w kinie włączyły się czujki antypożarowe i wszyscy widowie zostali zmuszeni do opuszczenia budynku. Na szczęście była to zwykła awaria i mogliśmy dokończyć oglądanie filmu. Zabawne jest jednak to, że gdy na tym samym filmie w zupełnie innym kinie była moja córka, to trzykrotnie padało podczas projekcji napięcie. Ciekawe, czy nie maczał w tym palców ten łobuz Loki, który tak po angielsku zniknął z tego obrazu ■



PORWANY ZA MŁODU

W powieści **Jaksa. Bies idzie za mną Jacek Komuda** powraca do bohatera i świata, które chwaliłem już, omawiając poświęcony im tom opowiadań. Po jej lekturze podtrzymuję wysokie noty wystawione temu cyklowi.

Seria Polskie Fantasy zakłada budowanie oryginalnych literackich światów będących alternatywnymi rzeczywistościami dla konkretnych historycznych epok, a w tym wypadku – okresu najazdów mongolskich. Opowieść zaczyna się od przegranej bitwy lendzickiego rycerstwa i jego lenników na Rabym Polu (ledwie wspomnianych w zbiorze opowiadań) oraz opisu haniebnego zamachu Miłosza Drużycy na kagana Hungurów, Gorana Ust Duuma, którym ściągnął na swój ród straszliwą zemstę.

W powieści Komuda zgrabnie unika powtarzania zdarzeń opisanych wcześniej, skupiając się na wypełnieniu tych fragmentów losów Jaksy, które nie zostały przedstawione. Zasadniczą część narracji poświęca zatem latom, które minęły od niespodziewanego zniknięcia małego Jaksy z obozu Bulcsu, co jego syn Mogke przyplacił życiem, a powrotem na lendzickie ziemie już niemal pełnoletniego Drużycy. Dowiadujemy się o jego tułaczce w towarzystwie dalekiego krewnego Czambora, przypadkowym ocaleniu przed wywiezieniem w głąb imperium Hungurów oraz życiu w niewoli u dobrotliwego w gruncie rzeczy Uldina, a także o tym, że przeżycia w czasie ucieczki sprawiły, że zaniemówił i trzeba było innych dramatycznych doznań, by mowę odzyskał. Nie ma zresztą sensu wymienianie

wszystkich szczegółów biografii Jaksy, bo są na tyle zajmująco opowiedziane, że czytelnik na pewno sam chętnie się z nimi zapozna.

Powieść z jednej strony opowiada o dojrzwaniu małoletniego bohatera wyrwanego nie tylko z rodzinnych pieleszy, ale i z rodzimej kultury, poddanego okrucieństwu niewoli w obcej rzeczywistości. Mimo że jego ostatni lędzicki opiekun Czambor, umierając, wzywał Jaksię, by ten nie zapomniał o swoim pochodzeniu, żyjący przez kilkanaście

lat wśród obcych i poniżany przez nich, nasiąka obyczajami oprawców. Do tego zresztą stopnia, że nawet po wyrwaniu się z niewoli nie potrafi ich całkowicie odrzucić; inna sprawa, że nie zna zwyczajów własnego narodu, bo nie miał kto ich jego nauczyć. I jak nie martwić się w tej perspektywie o losy przyszłych pokoleń – nie tylko Polaków, ale i Europejczyków – dla których rodzina jest wartością coraz niżej cenioną, a przez niektórych polityków



uznawaną wręcz za zagrożenie dla budowy liberalnego społeczeństwa. Które wartości ocaleją, jeśli zabraknie przestrzeni do ich swobodnego przekazywania. Inną kwestią, związaną z konstrukcją bohatera, jest jego uwikłanie w kłutwą rzuconą na ród Drużyców. *Bies idzie za mną* to rasowe fantasy, więc ingerencje sił nadnaturalnych są w nim dopuszczalne. Jaksa doświadcza tego osobiście i wręcz na własnym ciele. Szaleństwo oraz żądza krwi nie są mu obce, co nie przysparza mu przyjaciół; a tam, gdzie się pojawia, przybywa też tropiący go demon.

DOKOŃCZENIE NA S. 14

KAROL GINTER

ATRAKCYJNA MŁODZIEŻÓWKA

Bryan Sanderson
Rytmatysta

Rytmatyści od dawna są pierwszą linią obrony przed dzikimi kredowcami. Te bezlitosne istoty sięją spustoszenie na Nebrasku, jednej z Wysp Zjednoczonych Ameryki. Jeśli uda im się przerwać linie obronne ludzi – zaleją kolejne wyspy.

Umiejętności Rytmatystów czynią ich grupą uprzywilejowaną; ale państwo oczekuje w zamian ich służby. Talent nie jest dziedziczny. Każdy może zostać Rytmatystą. Jednak zdolności ujawniają się u jednej osoby na tysiąc podczas ceremonii przyjęcia.

Akademia Armedius jest jednym z miejsc, gdzie kształcą się Rytmatyści. Uczy się tu również pochodzący z ubogiej rodziny Joel, który marzy o zostaniu Rytmatystą. Może się kształcić wyłącznie przez wzgląd na zasługi nieżyjącego ojca, wytwórcy kredy. Zbliżają się wakacje – a z nimi szansa, by jakimś sposobem dostać się na zajęcia dodatkowe, które dotyczyć będą Rytmatyki.

Tymczasem zaczynają tajemniczo znikać uczniowie Rytmatyści. Są porywani ze swoich domów. Joel zostaje pomocnikiem profesora, który ma wyjaśnić tę zagadkę.

Właściwie nie ma w tej powieści zbyt wiele akcji. Ale wciągnęła mnie ta historia. Przypomina, że powstała w oparciu o mocno wyeksploatowany szablon. Młody człowiek (na szczęście półsierota, a nie pełny sierota – mam już dość tych sierot) dostrzega to, czego nie widzą dorośli i pomaga im rozwikłać zagadkę. Sanderson buduje na tym schemacie dość zgrabną, lekką opowieść. Raz jeszcze popisuje się kreatywnością, wymyślając kolejny sposób



manipulowania rzeczywistością. Tym razem przy pomocy kredy.

Nic wybitnego, ale pochłonąłem błyskawicznie. Dłuższn nie było. Rozterki bohaterów nie wiodły narracji na bezdroża i manowce, gdzie czai się nuda. Po prostu przyjemna książka. Wprawdzie powstała z myślą o młodzieży – ale co mi tam. Wciąż jestem młody duchem (trzeba się jakoś pocieszać) ■

www.karolginter.pl

Tytuł od redakcji INFO!



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

ŻARŁOCZNE MIASTA – CZYLI LONDYN ANTE PORTAS

Dawno, dawno temu, za naszych przemądrzałych czasów, wybuchła i zaraz się skończyła Wojna Sześćdziesięciminutowa. A po tysiącu lat postapokalipsy nastąpiła era ruchomych miast i *miejskiego darwinizmu*, kiedy to większe miasta zaczęły pożerać te mniejsze, słabsze i wolniejsze. A wszystko to na zmiennej nie do poznania powierzchni naszego zdestabilizowanego globu, której część (tę nam najbliższą) można zobaczyć poniżej na mapce z Muzeum Londyńskiego.

Pomysł ruchomych miast nie jest nowy w fantastyce – cykl *Cities in Flight* Jamesa Blischa każe im nawet przemierzać przestrzeń kosmiczną. Paradoksalnie – ten ambitniejszy pomysł wydaje się bardziej prawdopodobny, kluczem bowiem jest tu antygravitacja. Miasta zaś z książki Philipa Reeve *Zabójcze maszyny* oraz nakręconego na ich podstawie filmu bazują na ocalałych resztkach technologii pochodzącej ze starożytnych, czyli naszych, czasów. A teraz zadajmy retoryczne pytanie: czy

potrafilibyśmy postawić choćby najmniejsze miasto na kołach bądź gaśienicach?

Tyle że to zupełnie nie przeszkadza ani przy czytaniu książki, ani oglądaniu filmu. Przeciwnie: koncept wielkich miast pożerających mniejsze odbiera się jako fascynującą perwersję. Jak tu nie schrupać takiego apetycznego kąska jak ten na obrazku na stronie obok?

Wspomniana konsumpcja polega na wciągnięciu miasta-ofiary do najniższej, maszynowej części miasta-drapieżnika, obrabowaniu go z wszelakiego dobra, w tym zwłaszcza paliwa i starożytnych artefaktów, a następnie zutyliwowaniu. A mieszkańcy? No cóż, być może zostaną obywatelami metropolii; a jeśli będą mieli mniej szczęścia, trafią na targ niewolników.

Londyn, będący głównym miejscem akcji, stosuje to pierwsze, cywilizowane rozwiązanie, pozwalając nawet na zachowanie rzeczy osobistych. Czy jednak zawsze może liczyć na wdzięczność nowych obywateli? Najwyraźniej nie. Oto jedna z nowoprzybyłych na pokład Londynu, Hester





Shaw, atakuje nożem prominentnego obywatela, Thaddeusa Valentine'a, wspominając coś o zemście. Zamach udaremnia pracownika muzeum Tom Natsworthy, który następnie rzuca się w po-goń za dziewczyną. W rezultacie oboje wypadają z Londynu, lądując na stałym gruncie, w czym nie miały udziału ma niewdzięcznik Valentine...

Tu zaczyna się odysseya naszych dwojga anta-gonistów a potem sojuszników, która okręzną drogą sprowadzi ich znów do Londynu, będącego wówczas rzecz jasna zupełnie gdzie indziej. A gdzie mianowicie – zaraz zobaczymy.

Po prawej stronie mapki widnieje kraina Shan Guo, główna siedziba Ligi Antymobili-stów, odgradzona przezornie od barbarzyń-ców z zachodu Wielkim Murem oznaczonym jako The Shield Wall. Ten właśnie mur usiłuje sforsować Londyn, licząc na zdobycie no-wych terenów łowieckich i gigantycznych łupów. Ma to umożliwić zagarnięta przez Valentine'a broń Starożytnych, zainstalowana w tajemnicy w wieńczącej Londyn Katedrze św. Pawła (na plakacie przesłania ją coś w ro-dzaju monumentalnego frontonu z mostkiem dowodzenia).

Trzeba powiedzieć, że ten destrukcyjny plan okazał się bardziej (choć nie w pełni)

skuteczny w filmie niż w książce, zapewniając widzowi solidny pakiet dramatyizmu oraz fa-jerwerków. Otwiera to listę poważnych roz-bieżności między powieścią a jej ekranizacją.

Część z nich wzięta się pewnie z chęci uproszczenia akcji filmu. Pominięto na przy-kład wątek sabotażu Valentine'a w Shan Guo, wylobrzymiono za to jego rolę w Londynie – z zausznika burmistrza awansował na jego konkurenta. Inna różnica jest konsekwencją reguły rządzących sztuką filmową. W książce Hester jest poważnie okaleczona – cięcie mieczem w twarz (dzieło troskliwego ojca) pozbawiło ją oka i praktycznie też nosa, natomiast w filmie blizna jest delikatna i nawet do pewnego stopnia dodaje dziewczynie uro-ku, a już z całą pewnością charakteru. Tym niemniej i w książce i w filmie Hester Shaw przesłania twarz czerwoną chustą, co pozwala zidentyfikować ją bez trudu nie tylko na pla-kacie, ale również na okładce książki poniżej.

Inną sprawą są pojazdy latające. W powieści występują wyłącznie sterowce, samoloty zaś na-leżą do sfery legend. W filmie postawiono na coś pośredniego, a mianowicie na sterowce o wy-gładzie, szybkości i zwrotności samolotów (ich skrzydła są wypełnione gazem nośnym). Wygląda

Philip Reeve, *Zabójcze maszyny*,
Amber 2018 (*Mortal Engines*, 2001)



to naprawdę świetnie, a jeśli dodać do tego wyjątkowo efektowne powietrzne miasto Airhaven...

Powiedzmy sobie szczerze: ekipa z Wellington wykonała naprawdę solidną robotę. Rezultatem jest doskonała przygodówka, pełna dopieszczonych efektów specjalnych i gnającej na łeb na szyję akcji. Z dodatków na krążku (które trwają łącznie ponad godzinę) można się dowiedzieć wielu szczegółów na temat pracy filmowców. Wnętrza (których było aż 67) zostały kolejno zbudowane w studio z dbałością o najdrobniejsze szczegóły, choć większość planów widzimy tylko przez chwilę. To tyle, jeżeli chodzi o profesjonalny perfekcjonizm. Dodatki oferują zwiedzanie zakamarków Londynu, a zwłaszcza jego muzeum, co jest też okazją do ironicznego skomentowania naszej starożytnej codzienności. Rozpadające się klawiatury, zmurszałe smartfony, a przy nich, w towarzystwie antycznych rzeźb, amerykańscy bogowie: Minionki. No i jeszcze



mądrość nowych czasów: *Ruch to życie. Jak można ciągle oglądać ten sam krajobraz?*

No właśnie. Coś w tym jest, prawda? Szczerze polecam i książkę, i film! ■

Zabójcze maszyny (Mortal Engines)

Nowa Zelandia, USA 2018

ocena FilmWeb 6,0, IMDb 6,2

reżyseria: Christian Rivers

scenariusz: Peter Jackson, Philippa Boyens

muzyka: Junkie XL

zdjęcia: Simon Raby

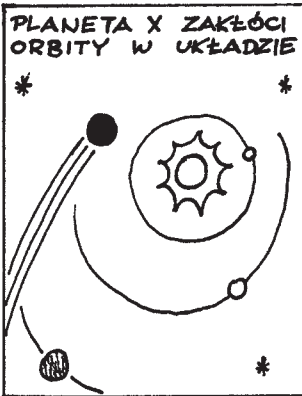
gatunek: sf, czas: 2 godz. 3 min.

Na plakacie: Hera Hilmar (Hester Shaw), poniżej od lewej: Robert Sheehan (Tom Natsworthy), Hugo Weaving (Thaddeus Valentine), Jihae (Anna Fang z Ligi Antymobilistów), w centrum Londyn
Ponadto: Leila George (Katherine Valentine, córka Thaddeusa), Patrick Malahide (Magnus Crome, burmistrz Londynu), Stephen Lang (Łowca Shrike), Ronan Raftery (Bevis Pod z Cechu Inżynierów)

POLIT HORROR PICTURE SHOW!

MP

CZYLI: SYMETRYSTYCZNE POLITICAL FICTION 2019



TAKIE KATAKLIZMY - ZDANIEM POLITYKÓW KAŻDEJ OPCJI - OPANUJĄ ŚWIAT, GDY WYBORY WYGRAJĄ ICH PRZECIWNICY...



NOWA POWIEŚĆ AUTORA
BESTSELLEROWEJ TRYLOGII
WSPOMNIENIE O PRZYSZŁOŚCI ZIEMI



MORDERSTWO, PORWANIE,
PODRÓŻ W CZASIE I KATASTROFALNY
KONIEC LUDZKOŚCI - POWIEŚĆ,
KTÓRA ZMROZI CI KREW W ŻYŁACH.



KLASYKA LITERATURY POSTAPO.
KULTOWA POWIEŚĆ WIELOKROTNEGO
ZDOBYWCY NAGRÓD HUGO I NEBULA



OSTATNIA PRZYGODA
ATTICUSA O'SULLIVANA! WIELKI FINAŁ
KRONIK ŻELAZNEGO DRUIDA!