

351 . CZERWIEC 2019

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

„CHROŃ NAS OD NIENAWIŚCI, OD POGARDY NAS ZACHOWAJ!”

Dwa poprzednie wstępniaki (o paleniu książek i o pożarze katedry) były utrzymane w tonie nader serio. Wstępniak w numerze przedwakacyjnym będzie chyba dopełnieniem owej triady.

Minęło okrągłe 30 lat od dnia, gdy „skończył się w Polsce komunizm”. Przy którejś wcześniejszej okrągłej rocznicy napisałem o tym, że dla mojego pokolenia bezkrwawy upadek sowieckiego molocha wydawał się niewyobrażalną baśnią – pamiętam obejrzanych cichcem na Nordconie '87 Szpiegów jak my, gdzie utrata przez Rosjan władzy nad środkowo-wschodnią częścią Europy jawiła nam się czymś tak nierealnym, jak finał *Limes inferior* oraz swoją pierwszą reakcją na wieść o wycięciu 4 czerwca 1989 r. całej listy krajowej („Unieważnią wybory, sk...syny!”). Późniejszy o parę lat, ale też „okrągły”, wstępniak odwoływał się już nie do przeszłości, lecz do terażniejszości: napisałem o tym, że nasz restytuowany kapitalizm swą drapieżnością przypomina raczej południowoamerykański niż ten zachodnioeuropejski, że w prawdziwym kapitalizmie nie wszyscy (wbrew naiwnym wyobrażeniom „małego Jasia”) są kapitalistami, że pełna wolność polega nie tylko na odkłamywaniu historii czy paszportach w szufladach, ale też na godziwych zarobkach. Teraz chcę nawiązać do jeszcze innego aspektu.

Nie jesteśmy i na szczęście nie będziemy monolitem. Żalną ściemę pod nazwą Front Jedności Narodu pamiętam z pierwszej połowy mojego 60-letniego życia. Jednak zaistniałe podziały przybierają już formy patologiczne – i to po obu stronach; nie mamy przeciwników o odmiennych poglądach – mamy wrogów, którym odbiera się nie tylko wszelkie racje, ale wręcz prawo do ich głoszenia (czyli „ciemny lud z prowincji kupiony za 500+” albo „przekupnych zdrajców służących zagranicznej opcji”). Możecie mnie naprawdę uznać za „symetrystę”, ale mi po prostu nie odpowiada eskalacja nienawiści, pogardy i chamstwa po obu stronach: nie pasuje mi zarówno nazywanie unijnej flagi „szmatą” czy twierdzenie, że słuchacze pewnej rozgłośni to „lepsi Polacy” – jak też wyjaśnianie przejawów niezadowolenia społecznego „przekupieniem leniwej hołoty” czy czysto prowokacyjne wyszydzenie symboli religijnych podczas imprez domagających się tolerancji, akceptacji i szacunku dla różnych odmienności.

Tu chciałbym zahaczyć o obszar mi najbliższy – czyli kulturę i sztukę – znowu nawiązując do kwestii odbioru konkretnych dzieł i ewentualnego „zgorzenia”. Jak kiedyś pisałem: nie jestem (z powodów „biologicznych”) człowiekiem żyjącym muzyką; ale jakieś swe fascynacje i ulubione utwory oczywiście mam. Jednak w większości odkrywałem je dzięki przyjaciółom. Do nielicznych przykładów odkrytych przeze mnie należał przepięknie wydany dwupłytowy album (oczywiście winyl!) z *soundtrackiem* ekranizacji rock-opery *Jesus Christ Superstar*. Podzieliłem się swymi wrażeniami także w gronie jakichś dalszych znajomych. I ktoś z obecnych rzekł mi coś takiego: „Nie mów mi w ogóle o tym. Nie chcę tego słyszeć. Dla mnie to gorszące, żeby z Boga musical robić!”. Oslupiałem i zamilkłem. Taki fundamentalizm był na tyle obcy mojemu odbiorowi sztuki, że nawet nie wdałem się w polemikę sięgającą do góralskich pastorałek o „małym Jezusku kurzącym fajeczkę” czy do klasyków muzyki zwanej poważną eksplorujących temat Pasji. Ten człowiek miał prawo tak postrzegać świat – acz powodów do zgorzenia też miał zapewne ponadprzeciętnie dużo; ale to jego subiektywny problem. Mnie zaś zawsze fascynowały twórcze przetworzenia Biblii – na pewno bardziej niż te odtwórcze! Dlatego np. popełniłem niegdyś esej pt. *Motyw Skazanego, Sędziego i Zdrójcy* (gdzie porównywałem korelacje tych postaci w *Jesus Christ Superstar*, w *Mistrzu i Małgorzacie*, w *Ostatnim kuszeniu Chrystusa* i w *Niezłomnym z Nazaretu*), a stosunkowo niedawno wysłałem do apokaliptycznego numeru „Czerwonego Karła” nowelkę zainspirowaną *Trzema wersjami Judasza*. Jestem też wielkim fanem *Żywotu Briana*; który odbieram nie jako dworowanie sobie z religii, lecz jako bolesny traktat o ludzkiej głupocie (aczkolwiek jestem w stanie zrozumieć, że osoby mniej obyte – pewne fragmenty mogą szokować). Ale mówimy tu jednak o sztuce!

Notabene – jak wiele niedawnych wydarzeń u nas dałoby się opisać Monty Pythonem (*Rzymianie nic nam nie dali...; Przepisz to do rana 100 razy...; Ale im dowaliliśmy...*).

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#351 • CZERWIEC 2019

FANDOM

Urodziny członków

Grzegorz Szczepaniak

Twarzą ku niebu...

Meekhan w Rumi

Jan Plata-Przechlewski

Ten niezapomniany uśmiech...

Z życia klubu

Karolina „Mangusta” Kaczkowska

MCM London Comic Con po raz szósty

Manga w British Museum

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Niusty

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

Top 10 gier według Cetiego. Odcinek 6

Grzegorz Szczepaniak

Okruchy Ogana. Korespondencja 102

Karol Ginter

Recenzje Karola

Artur Łukasiewicz

Scenariuszowe błędy adapterów

Andrzej Prószyński

Półka z DVD

KOMIKS

Agata Plank-Wcisłowska, Grzegorz Szczepaniak

Prawdziwa historia kota w butach

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

4

ADRES:

80-395 GDAŃSK
UL. OPOLSKA 2

5

STRONA:

WWW.GKF.ORG.PL

12

8

KONTO BANKOWE:

VOLKSWAGEN BANK
42 2130 0004 2001 0671 8241 0001

10

13

KRS:

0000098018

16

„INFORMATOR GKF”

ISSN 1505-8476

23

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

27

NAKLAD 150

REDAKCJA:

JAN PLATA-PRZECHLEWSKI
GRZEGORZ SZCZEPANIAK
MARCIN SZKLARSKI
MICHAŁ SZKLARSKI
JAROSŁAW S. KOSIOREK

20

34

36

STAŁA WSPÓŁPRACA:

DOROTA NOWAK
WERONIKA SOBCZAK
ADAM CETNEROWSKI
JANUSZ PISZCZEK
ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

37

41

E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

43

OKŁADKA:

KAROLINA KACZKOWSKA

DRUK:

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

URODZINY

Drodzy wakacyjni Urodzeńcy!

Nie życzymy Wam upalnego lipca ani deszczowego sierpnia;
zyczymy Wam wymieszanej i zrównoważonej aury na lato –
– o co w czasach efektu cieplarnianego już nie będzie łatwo!

Redakcja „Informatora”

LIPIEC

- 3 Irena Gwozdecka
- 7 Anna Jarmolińska-Nowak
- 8 Wojciech Czarnecki
- Michał Kozina
- 10 Anna Papierkowska
- 14 Tomasz Hoga
- 15 Emilia Wiśniewska
- 18 Karolina Kajzer (Krassowska)
- 20 Dawid Dobrzański
- Mariusz Pawlicki

SIERPIEŃ

- 1 Maciej Więcek
- 4 Witold Nicowski
- 18 Dominik Chojnacki
- 23 Aleksandra Markowska
- 25 Emir Muchła
- 27 Władysław Wojtkiewicz
- 28 Aleksandra Mochocka



GRZEGORZ SZCZEPANIAK

TWARZĄ KU NIEBU. POŻEGNANIE MACIEJA PAROWSKIEGO

Kiedy w poniedziałek 3 czerwca dotarła do mnie wieść o śmierci Maćka – było to jak cios obuchem. Nie miałem najmniejszego pojęcia, że z jego zdrowiem dzieje się coś złego, zwłaszcza że pod koniec ubiegłego roku umawialiśmy się na spotkanie latem w Warszawie, a potem na tegorocznym Nordconie. Wszystko to wzięło w łeb – i najbardziej nie mogę sobie wybaczyć tego, że kiedy poprzednio byłem w stolicy, nie znalazłem czasu, by do niego zadzwonić i umówić się gdzieś na mieście. Kolejny raz się okazało, że nie można takich spraw odkładać i czekać na lepszą okazję.

Pierwszy raz widziałem Maćka na jelitkowskim Nordconie w 1991 roku. Na spotkaniu z nim wywiązała się gorąca dyskusja m.in. na temat jego pokoleniowej teorii, fantastyki problemowej i *Kary większej* Huberatha. Jako młody (stażem i wiekiem) fan – więcej sympatii miałem dla atakujących go przedstawicieli tzw. IV generacji i optowałem za fantastyką rozrywkową (*Karę większą* przeczytałem znacznie później, ale do dziś mam ją za jedno z najbardziej przejmujących opowiadań polskiej sf). Wynikało to m.in. z tego, że Parowski był w wieku mojego ojca, natomiast Ziembkiewicz, Grzędowicz czy Piekara należą do pokolenia, od którego dzieli mnie kilka lat – łapałem z nimi lepszy kontakt, zaś przeciw ojcu nastolatek musi się buntować. Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, że na początku lat 90. byłem jeszcze odbiorcą fantastyki niezbyt świadomym, zainteresowanym głównie beletrystyką i filmem, stroniącym nie tylko od prac krytycznoliterackich, ale także od recenzji i innych tekstów publicystycznych, które pojawiały się w prasie fantastycznej. Z czasem jednak, kiedy moje zainteresowanie fantastyką okazało się wcale nie przelotnym zauroczeniem, przyszło na mnie również zapotrzebowanie na refleksję, więc zacząłem sięgać po recenzje, felietony i eseje. Wówczas Maćkowe postulaty o powinnościach literatury coraz bardziej zaczęły do mnie przemawiać.

W roku 1996 GKF wystartował z „Anatomią Fantastyki” i pamiętam nieskrywaną zazdrość Parowskiego, kiedy w czasie któregoś z Seminariów Filmowych się tą serią z Papierem chwaliłiśmy. Na krytyczną uwagę Oramusa, po co wydawać takie niskonakładowe książki, Maciek wziął nas w obronę i odpowiedział, że dla młodojeckiej sławy. Wydaje mi się, choć we wspomnieniach Parowskiego nie ma o tym słowa, że jego ukochany „Czas Fantastyki” był swego rodzaju odpowiedzią na nasz projekt.

W drugiej połowie lat 90. narastał konflikt między Maćkiem a częścią fandomu, którego głównym zarzewiem była Nagroda Zajdla. Ja również uważałem, że dzieły się z nią wówczas dość dziwne rzeczy i zmieniła się ona raczej w plebiscyt popularności autorów niż miernik literackiej wartości konkurujących tekstów. Zabrałem nawet głos w tej sprawie na łamach „Nowej Fantastyki”. W swoim ataku na Nagrodę Fandomu Maciek wykorzystał potem mój tekst, choć nigdy nie twierdziłem, że uczestnicy Polconów z premedytacją odrzucają opowiadania promowane przez „NF”. Maciek dostał wówczas „Złotego Meteora” – i to jeszcze bardziej nas połączyło, bo GKF został nim uhonorowany kilka lat wcześniej. To był kolejny powód dla Maćka do darcia

kotów z ŚKF, gdyż dlań nie do pomyślenia było, że jeden klub może drugiemu, z którym bezpośrednio konkuruje o prymat w fandomie, przyznać antynagrodę.

W XXI wieku intensywność fanowskich i literackich sporów zelżała. Powoli zakopywaliśmy wojenne topory, a moje spotkania z Maćkiem nabrały bardziej osobistego charakteru. Okazało się wówczas, że nie tylko mamy podobne poglądy na literaturę i politykę, ale przede wszystkim zbliżony jest nasz światopogląd. Maciek zawsze rozbrajał mnie swoim uśmiechem – kto choć raz go zobaczył, ten nie mógł mieć wątpliwości, że jego posiadacz jest dobrym człowiekiem. Niemal w każdej rozmowie powracał temat jego autystycznej wnuczki, o której przyszłość autentycznie się lękał. Między innymi z tego powodu zdecydował się sprzedać prawa do ekranizacji *Funky Kovala* Amerykanom; a potem się zżymał, że kupili je tylko po to, by nie zrobiła tego konkurencja, kręcić zaś niczego nie zamierzają.

Nie mogę sobie darować, że w ostatnich latach tak bardzo zaniedbałem naszą znajomość, która ograniczała się do maili i telefonów. Kiedy zaś podjąłem decyzję, że w tym roku to już nie ma przeprosić i muszę go odwiedzić – okazało się, że będzie to ostatnie pożegnanie.

Pogrzeb Maćka był pod wieloma względami wydarzeniem wzruszającym. Po pierwsze, okazało się, że przybyli na niego ludzie, którzy nie widzieli się często po kilkanaście i więcej lat i nadal mają dla siebie te same ciepłe uczucia, co w dawnych czasach. Jeszcze raz się okazało, że znajomym i przyjaciółom najłatwiej jest się spotkać, gdy odchodzi jeden z nich. Pięknie nas Maćku zgromadził w ten upalny wtorek 11.06.2019 r.! Rację miał Wojtek Sedeńko, że był to swego rodzaju konwent.

Potem był list od Prezydenta Andrzeja Dudy, pośmiertne odznaczenie Maćka Krzyżem Kawalerskim Orderu Odrodzenia Polski oraz list od Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego Piotra Glińskiego. Następnie ciepłe kazanie, z którego najlepiej zapamiętam uwagę księdza do zebranych, że choć nie może namawiać, aby każdy w domu posiadał egzemplarz Biblii oraz prenumeratę „Nowej Fantastyki”, to uważa, że nie byłoby to takie złe zestawienie. Podkreślił on również inną bardzo ważną cechę Maćka, którą było budowanie mostów. Łączył fanów fantastyki z ludźmi kultury wysokiej, wierzących z niewierzącymi, pravicowców z lewicowcami, inżynierów z humanistami... Mimo zdecydowanych poglądów – których nie bał się głosić, a kiedy trzeba, to



i bronić – w każdej z tych grup miał przyjaciół, bo nawet swoich ideowych adwersarzy potrafił do siebie zjednać. Dowodzą tego liczne i wyłącznie pozytywne wspomnienia, które ukazały się po jego śmierci. Gdybym nie obawiał się, że zabrzmiałoby zbyt patetycznie i nie otrzę się o herezję – to bym się na głos zastanawiał, czy nie mamy do czynienia z osobą obdarzoną przez Stwórcę szczególnymi łaskami.

Pożegnaliśmy prawdziwego giganta polskiej fantastyki, który może i trafił do niej przez przypadek, ale za to odcisnął na niej niezatarte piętno jako błyskotliwy autor, inspirujący scenarzysta komiksowy i przenikliwy krytyk. Wziął udział w najważniejszych programowych dyskusjach nt. naszego ulubionego gatunku i sformułował wiele istotnych dla niego praw. Miała amerykańska, a za jej sprawą także światowa, fantastyka swojego Hugo Gernsbacka. Parowski był jego odpowiednikiem na naszą polską skalę. Może i miał szczęście, że „Fantastyka”, a potem „Nowa Fantastyka”, były największymi pismami sf&fh w Polsce, przez dłuższe okresy nie mającymi żadnej konkurencji na rynku; ale niewiele odejmuje to zasług redaktorowi, który dał nam Huberatha, Sapkowskiego, Dukaja. Wraz z jego odejściem kończy się heroiczna epoka polskiej fantastyki, którą charakteryzowały żarliwe literackie spory, w których żadna ze stron nie chciała brać jeńców. Cieszę się, że było mi dane wziąć udział w jednej z jej odsłon i że dzięki temu spotkałem na swojej drodze Maćka. Pozostaniesz na zawsze w mojej pamięci. Spoczywaj w pokoju ■

Ps. Tytuł tego wspomnienia podsunął mi nasz nieoceniony redaktor naczelny, któremu niniejszym gorąco dziękuję.

Ps. 2. Mam nadzieję, że ktoś zaopiekuje się zdjęciowym archiwum Maćka, który niezmiernie i z zaangażowaniem dokumentował wszystkie imprezy, na których się pojawiał oraz że jego ostatnie felietony z „NF”, które nie weszły do trzeciej części *Małp Pana Boga*, zostaną zebrane w jakimś skromnym tomie – choćby wyłącznie w wersji czytnikowej



Fot. arch. Anny Papierkowskiej

JAN PLATA-PRZECHLEWSKI

TEN NIEZAPOMNIANY UŚMIECH. MOJE SPOTKANIA Z MACIEJEM PAROWSKIM

*Nie chcę tworzyć tu ponurego epitafium na koturnach.
Chcę napisać radosne wspomnienie o żywym człowieku, którego miałem przyjemność poznać.*

Skłamałbym, pisząc, że Maćka znałem „od zawsze”. Ale odkryłem go podczas swych coraz bliższych i bardziej świadomych spotkań z fantastyką – jako prenumerator miesięcznika literackiego o tymże tytule oraz student polonistyki piszący pracę magisterską nt. science fiction. Poznaliśmy się osobiście latem 1987 roku, na jakiejś imprezie fanowskiej organizowanej w Gdyni przez – konkurencyjny zresztą wobec GKF-u – Stoczniowy Klub Fantastyki 2001. Maciek był gościem wygłaszającym prelekcję (z której chyba dowiedziałem się wtedy, że Cameron nakręcił kontynuację *Obcego*). Legendarny „redaktor wielkiego miesięcznika” okazał się przesympatycznym człowiekiem, urokliwym gadułą i istnym „bratem łątą”.

Nieco wcześniej – po wysłaniu za namową mojej pani promotor fragmentu obronionej już pracy na ogólnopolskie seminarium krytyczne poświęcone SF w kulturze współczesnej – zostałem zakwalifikowany na ową interdyscyplinarną imprezę zaplanowaną na wrzesień tegoż roku. W czasie luźnej rozmowy, po gdyńskiej prelekcji Maćka, okazało się, że on też będzie w Bieszczadach. Z tego seminarium Uniwersytetu Jagiellońskiego i Politechniki Rzeszowskiej do dziś pamiętam dysputy nad naszymi referatami oraz pieczone nad ogniskiem serdelki (zamiast niedostępnych wtedy kiełbasek) oraz wspólny rejs po Zalewie Solińskim (podczas którego urządziliśmy istny festiwal dowcipów politycznych).

Kolejne wspólne seminaria to międzynarodowe sympozjum Uniwersytetu Warszawskiego i „Fantastyki” w Pałacu Kazimierzowskim (gdzie z Maćkowej inicjatywy wyciągnąłem na kielicha





Fot. arch. Anny Papierkowskiej

prelegenta z Węgier – co zresztą skończyło się małą aferą w dziekanacie czy nawet w rektoracie) oraz literacki konwent fanowski w Staszowie (notabene ostatni przed tragiczną śmiercią jego stałego organizatora). Oba miały miejsce w roku 1988. Na ten drugi pojechałem jako słuchacz, bez referatu – ale za to z opuchniętym zębem (Maciek, z którym kwaterowałem wtedy w jednym pokoju, nie omieszkał wyzłościwić się dobrotniwie, iż antybiotyk uniemożliwia udział w piwnych biesiadach).

Później widywaliśmy się regularnie na Nordconach – oczywiście w czasach, gdy byłem ich rocznym uczestnikiem. Pamiętam autentyczny smutek Maćka, gdy w jakiejś luźnej rozmowie napomknąłem mu o likwidacji baru rybnego „Krewetka” (był to, jak się okazało, jego stały punkt programu podczas każdego przyjazdu do Gdańska). Nie zapomnę też Nordconu zatytułowanego Pomorski Dom Wariatów – z napisem „Wezwanie na przymusowe badania psychiatryczne” nadrukowanym na kopertach wysyłanych uczestnikom (Maciek opowiadał później, że listonosz pofatygował się do niego na któreś-tam piętro i bardzo uważnie mu się przypatrywał). Ostatni raz widzieliśmy się podczas Polconu w Elblągu, gdzie chyba obaj mieliśmy spotkania autorskie. Poinstruowałem go wtedy w kwestii tras obu linii tramwajów lub dojścia do zrekonstruowanej starówki; nie pamiętam dokładnie szczegółów – przypominam sobie za to, że Maciek zaczynał już narzekać na zdrowie...

Myślę, że się autentycznie lubiliśmy. Co nie znaczy, że w każdej kwestii nadawaliśmy na tych samych falach: Maciek nie należał do fanów komiksowych *Wampiurów* (które zupełnie doń nie przemówiły ani pod względem treści, ani formy), nijak nie dał się namówić na przeczytanie tłumaczenia *Życia i przygód Remusa* (choć te pewnie by mu się spodobały), po staszowskiej projekcji wideo *Czarownic z Eastwick* był mocno zgorzony (jak ja rozbawiony). Za to ja z autentycznym zachwytem przeczytałem jego entuzjastyczną recenzję *Leona zawodowca*. Pamiętam też, że to on pierwszy wyrwanie się z łap sowieckiego imperium porównał z „baśniowym” finałem *Limes inferior*.

I bardzo będzie mi Maćka brakowało! Chociaż przecież nie widzieliśmy się już od lat ■



Z ŻYCIA KLUBU

NOWE GRY

Nadal korzystając z grantu od Miasta Gdańsk dokonaliśmy kolejnych zakupów:

1. *List miłosny: edycja rozszerzona* – umożliwiała grę do 8 osób (!), a karty mają przyjemny, duży rozmiar.



2. *Gizmos* – ukryty hit minionego roku: gra o budowaniu maszyn, w której ekonomię napędzają... szklane kulki.

3. *Jednym słowem* – najlepsza gra imprezowa zeszłego roku. Kooperacyjne zgadywanie haseł.

4. *Kroniki zbrodni* – pierwsze rzeczywiste zastosowanie wirtualnej rzeczywistości w grze planszowej.

5. *Orleans* – słyszeliście na pewno o deckbuilderach; a o bagbuilderach?

6. *Tiotihuacan: Miasto Bogów* – duchowy następca *Tzol'kina*.

7. *Welcome To...* – budowanie przedmioci w konwencji „flip & write”.

8. Dodatek do *Adrenaliny* - teraz sześcioro graczy na planszy!

A nowości najlepiej próbować na Planszówkariach.

W (prawie) każdą trzecią niedzielę miesiąca...

Ceti

CZERWCOWE PLANSZÓWKARIUM

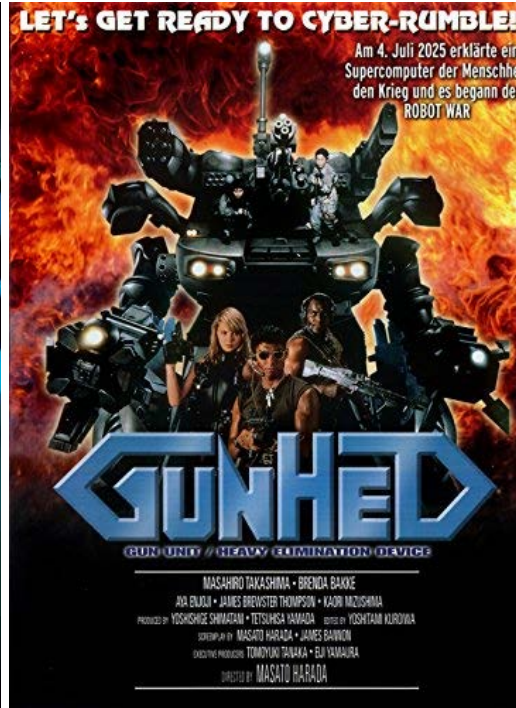
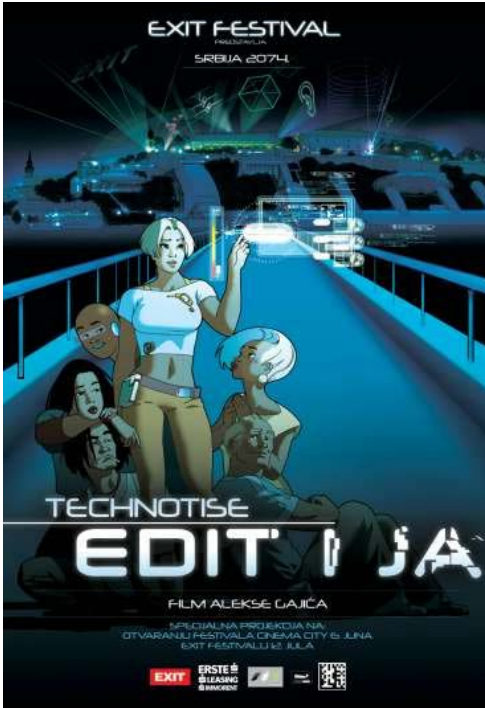
Kolejna odsłona Planszówkarium – czyli otwartego spotkania z grami planszowymi – odbyła się 16 czerwca w Klubie Osiedlowym „Maciuś I” na gdańskim Przymorzu. Do dyspozycji było ponad 200 tytułów gier planszowych oraz niezawodne towarzystwo członków GKF-u.

GKF

PROJEKCJE NA CZERWIEC

21 czerwca odbyło się kolejne spotkanie klubu filmowego. Tradycyjnie zaprezentowane zostały dwa filmy:

Technotise – Edit i ja (2009). Pierwsza serbska animacja pełnometrażowa, z premierą w 2009 roku. Za scenariusz i reżyserię odpowiadał Aleksa Gajić, skądinąd twórca komiksowy, autor powieści graficznej *Technotise*, w której uniwersum rozgrywa się akcja filmu. Jej miejscem jest Belgrad w roku 2074. Bohaterka to tytułowa Edit, studentka psychologii, której życie ulega drastycznej zmianie po brzemiennym w skutki decyzji o wszczępieniu w swoje ciało chipa mającego pomóc jej w nauce... Lekki cyberpunk, transhumanizm, dużo uroku. Polscy widzowie mogli poznać ten film podczas festiwalu „Oko na Bałkany” w gdańskim Żaku w 2013 roku.



Ganheddo (1989). Niemalże skrzyżowanie *Terminatora* z *Tronem*. Mówi się, że sam James Cameron był fanem tego filmu. *Ganheddo* to film Toho z 1989 roku oparty na pomysłe na kontynuację *Godzilli* z 1984 roku. Pierwotny pomysł polegał na tym, że *Godzilla* walczy z komputerem... Na szczęście ostatecznie *Godzilla* została usunięta, zaś scenariusz został przerobiony w sposób, który pozwolił stworzyć nowy świat – i narodził się *Ganheddo*.

GKF

TRADYCJA Z MAŁYM POŚLIZGIEM

Prezent na Dzień Dziecka: impreza integracyjna dla członków GKF-u (która już chyba powoli staje się małą tradycją). W planie – tak jak w zeszłym roku – otrzęsiny nowych członków, bilard, kręgle, piwo, pizza i ogólna integracja w najlepszym możliwym towarzystwie (a także niespodzianki)!

Miejsce: Kręgielnia „Soprano”, al. Rzeczypospolitej 3

Czas: 13 lipca, godz. 18.00

GKF

„MACIUŚ” W WAKACJE

W lipcu i sierpniu spotkania klubowe zostają przeniesione z środy na CZWARTKI. **25 lipca, 8 i 15 sierpnia spotkania się nie odbędą.** Od września, spotkania znowu tradycyjnie w środy.

GKF

GRZEGORZ SZCZEPANIAK MEEKHAN W RUMI

29 maja br. w rumskiej Stacji Kultura odbyło się spotkanie z jednym z najważniejszych współczesnych autorów polskiej fantazy – Robertem M. Wegnerem. Prowadziła je Elżbieta Żukowska, znana m.in. z książki pt. *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego* wydanej przez GKF w serii „Anatomia Fantastyki”.

Wegner opowiadał o swojej drodze do pisania oraz o wyborze stylu, z którego słynie. Wyznał, że na jego decyzję spory wpływ miał cykl wiedźmiński, w którym dostrzegł swego rodzaju satyrę na Tolkienowską fantazy. Uznał, że skoro baśniowa fantazy staje się przedmiotem literackich gier, wyczerpała się już i trzeba szukać nowych sposobów opowiadania. *Opowieści z Meekhańskiego Pogranicza* są właśnie odpowiedzią na potrzebę znalezienia nowego języka narracji.

Inną charakterystyczną cechą wegnerowskiej fantazy jest jej realizm, przejawiający się w funkcjonalnym konstruowaniu prawideł kreowanego świata. Autor wspominał, że zawsze interesowało go, jak działa świat – dlatego prawa rządzące Meekhanem są dosyć restrykcyjne. Nie można zatem bezkarnie wprowadzić na rynek przejętych stad bydła, by nie doprowadzić do załamania się wpływów z podatków i nie wywołać buntu producentów wołowiny. Pomyśleć, że Lem uważał, iż jeśli po usunięciu pierwiastka fantastycznego z jakiegoś utworu nadal zachowuje on zrozumiałość – to znaczy, że nie było to tekst fantastyczny. Sztwyne trzymanie się racjonalnych rozwiązań przy tworzeniu fantastycznych światów wypiera z nich to, co stanowi ich istotę: odmienność od znanej nam rzeczywistości. Ale to temat na zupełnie inne rozważania.

Wegner nie chciał zdradzić, ile jeszcze tomów będzie potrzebował do zamknięcia opowieści; ale obiecał, że na następny nie każe czekać czytelnikom aż trzy lata i postara się zachowywać dwuletni cykl między kolejnymi częściami. Tłumaczył się również z mojego zarzutu, że dołączone do książek mapy nie dają pełnego obrazu świata: przytaknął, ale jednocześnie odpowiedział, że

cykl nadal się tworzy, a wraz z nim literacka przestrzeń – i dopóki nie postawi w nim ostatniej kropki, nie chce sobie zamykać żadnych możliwości kreatywnych. Jednocześnie zadeklarował, że do ostatniego tomu postara się przygotować kompletną mapę świata Meekhanu.

Spotkanie było udane, a twórca na tyle skory do rozmowy, że trzeba było publiczności przerywać zadawanie pytań, by Wegner miał jeszcze czas na rozdawanie autografów ■

Fot. arch. Grzegorza Szczepaniaka



KAROLINA „MANGUSTA” KACZKOWSKA MCM LONDON COMIC CON PO RAZ SZÓSTY

Powoli staje się tradycją, że ostatni weekend maja spędzam na MCM London Comic Conie – w centrum wystawowym Excel, niedaleko centrum finansowego Canary Wharf. Konwent ten zdecydowanie przytłoczył mnie swoim rozmachem, rozmiarem i obfitością popkulturowych dóbr wszelakich, kiedy byłam tam po raz pierwszy jesienią 2015 r. Szybko stał się jednym z najbardziej wyczekiwanych wydarzeń w roku. Comic Con to prawdziwe święto ludzkiej kreatywności, która wydobywa z człowieka to, co w nim najlepsze. W ten weekend ulice Londynu i wagony metra zapelniają się dziesiątkami tysięcy fanów, często w przebraniu. Londyńczyków pojawienie się kolorowej zgromadzenia nie dziwi, całe miasto jest przygotowane na przyjęcie przybyszów z Europy i zapewnienie im bezpiecznego transportu na miejsce.

Profesjonalna organizacja i obsługa wydarzenia sprawiają, że kolejki – na pierwszy rzut oka wielokilometrowe i na długie godziny stania – posuwają się w ekspresowym tempie, pomimo zwiększonej kontroli bezpieczeństwa i związanej z tym konieczności przebycia kilku bramek. Uczestników witają członkowie miejscowego garnizonu Legionu 501, dość chętnie pozujący do zdjęć, którzy zwykle kwestują na rzecz jakiejś organizacji charytatywnej na terenie konwentu, a także służą pomocą ewentualnym rekrutom.

Do największych atrakcji Comic Conu należą oczywiście goście. W tym roku w ich gronie pojawił się aktor Sebastian Stan – czyli Bucky Barnes, przyjaciel Kapitana Ameryki zwany Zimowym Żołnierzem. Zainteresowanie tym panem było tak duże, że nie udało mi się załapać na wolne miejsca na żadnym z dwóch punktów programu z jego udziałem. Całe szczęście nie był to aktor, na spotkaniu z którym jakoś szczególnie mi zależało. Obok Sebastiana Stana





pojawił się także David Harbour (odtwórca nowego Hellboya) czy członkowie obsady popularnych seriali *The Walking Dead* i *Supernatural* oraz aktorzy głosowi, m.in. Nolan North.

Jedną z moich ulubionych atrakcji Comic Conu – poza samym upajaniem się atmosferą geekowości i nurzaniem w poczuciu przynależności – są konkursy strojów, czyli cosplaye, gdzie można nasycić oczy niesamowitym, fantastycznym rzemiosłem: prawdziwymi cudami, które projektują, a potem szyją, drukują w 3D, modelują, rzeźbią, malują itp. fani fantastyki i popkultury. Ich zdolności i umiejętności oraz jakość strojów i rekwizytów nieodmiennie wywołują we mnie czysty zachwyt. Poziomy cosplayu są różne – od amatorskiego dla zabawy (tu niżej podpisana), do profesjonalnego. To już sfera hojnych nagród finansowych oraz wysokiego prestiżu w środowisku, który czasem owocuje nawet zatrudnieniem przy tworzeniu scenografii, kostiumów i rekwizytów do kinowych hitów.

Poza spotkaniami z aktorami i autorami, sesjami autografów i zdjęć, cosplayem, pokazami filmów i prezentacjami gier – można pograć w planszówki i karcianki, poukładać origami, wziąć udział w naukowych doświadczeniach, pobudować z klocków Lego, potać i pośpiewać albo... po prostu posiedzieć na trawie z innymi fanami. Na Comic Conie nie liczą się i nie mają miejsca żadne podziały, których można doświadczyć w codziennym życiu. Tam wszyscy wspólnie świętują istnienie fantastycznych światów – w takiej formie, jaka im najbardziej odpowiada.

Można również udać się na stoiska wystawców i do cna opustoszyć portfel. Kolekcjonerzy cierpliwie stoją w ogromnej kolejce pod wielkim stoiskiem Funko, by



nabyć limitowane serie figurek z serii Pop lub przegrzebuując rozmaite pudełka, pudełka, skrzynki i kartony u sprzedawców fantastycznych dóbr używanych. Sympatycy japońskiej popkultury



przebierają w słodczach prosto z Kraju Kwitnącej Wiśni i uroczych, puchatych maskotkach. Fani steampunka mogą udać się na wykłady i wystawy (oraz stoiska wystawców) do Steampunk Emporium.

Bardzo popularne są tzw. blind boxy i blind bagi – pudełka i torebki-niespodzianki – różnych kształtów i rozmiarów, z których można wyłować rozmaity merchandise: koszulki, podkładki pod myszki, breloczki, zakładki, pocztówki, poszewki, przypinki, kubeczki... Nie ma ludzi opuszczających Comic Con z pustymi rękoma. Warto wspomnieć, że wszelkie mangi i książki są w czasie trwania imprezy sporo tańsze niż w sklepach. Archiwalnych egzemplarze kolekcjonerskich to jednak nie dotyczy (ze zrozumiałych względów).

Czas w miłej, niemal utopijnej, atmosferze mija bardzo szybko – zaś powrót do rzeczywistości bywa bolesny. Całe szczęście na London Comic Conie spotkamy się znowu pod koniec października :) W międzyczasie można wybrać się na przykład na edycję lipcową w Manchesterze, gdzie odbywają się eliminacje krajowe do prestiżowego konkursu strojów EuroCosplay, którego zwycięzca reprezentuje Europę podczas finału w Japonii ■



Fot. Karolina „Mangusta” Kaczkowska

KAROLINA „MANGUSTA” KACZKOWSKA MANGA W BRITISH MUSEUM

Wielu z nas – fanów fantastyki – zetknęło się z japońską popkulturą, zanim jeszcze poznało znaczenie słów manga i anime. Na początku lat 90. stacja telewizyjna Polonia 1 emitowała kilka japońskich kreskówek, m.in. *Yattamana*, *Generała Daimosa* czy *Bię – czarodziejskie wyzwanie*. Zachwycały nas *Akira* i *Ghost in the Shell* oglądane na pirackich VHS-ach wątpliwej jakości. Dwadzieścia trzy lata temu powstało wydawnictwo Japonica Polonica Fantastica, a trzy lata po nim – Waneko; oba stały się pionierami japońskiego komiksu w Polsce.

Dzisiaj manga i anime to już światowy fenomen. Nie każdy jednak zdaje sobie sprawę, jak głęboko zakorzenione w kulturze japońskiej są rysunkowe opowieści oraz jak bardzo integralną są jej częścią. Wystawa Manga w londyńskim British Museum, największa tego typu poza Japonią,

przybliży zwiedzającym historię tego fenomenu.

Zgodnie z zamieszczonymi przy wejściu informacjami – początków współczesnej mangi należy upatrywać w wieku XIX, kiedy komiksy w formie cyklicznych pasków zamieszczano w gazetach. Za pierwszych mangaków można uznać twórców rysunku politycznego i satyry: Kitazawę Rakutena (1876–1955) oraz Okamoto Ippei (1886–1949). Jednak korzenie mangi sięgają znacznie głębiej, do ilustracji klasycznych, scenicznych malowideł oraz rysunkowych opowieści o bohaterach zwierzęcych powstałych na początku XII wieku – *Choju giga*.

Twórcą, który nadał mandze jej obecny kształt, był Tezuka Osamu (1928–1989). Mając osiemnaście lat podbił kraj rysunkową



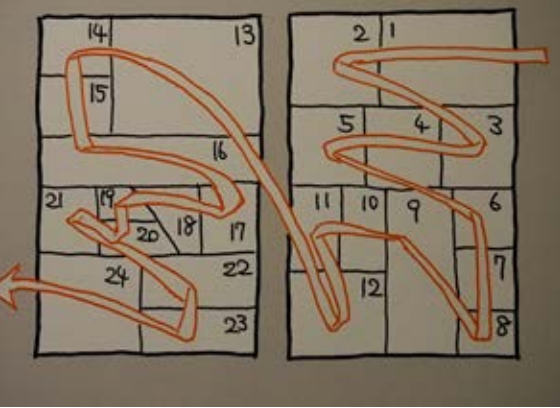
opowieścią o wyspie skarbów, która rozeszła się w czterystu tysiącach egzemplarzy. Tezuka tworzył innowacyjne, porywające opowieści dla czytelników obu płci. W swoich mangach często korzystał z konwencji science fiction. Jest autorem takich klasyków jak *Metropolis* czy *Astro Boy*. Dziś nikogo nie dziwią fantastyczne mangi; miło jednak przekonać się na własne oczy, jak duży wpływ



miały konwencje fantastyczne także na rozwój japońskiej popkultury.

Siłą rzeczy sporo miejsca poświęcono także niefantastycznym mangom – sportowym oraz tym poruszającym ważne kwestie społeczne. W pierwszej połowie XX wieku manga służyła także wychowaniu młodego człowieka na modelowego obywatela. Wydawnictwo Kodansha – dziś jeden z mangowych gigantów – w roku 1914 zaczęło wydawać pismo dla chłopców „Shonen kurabu”, w 1923 roku także dla dziewczynek „Shojo kurabu”. Z początku zawierały one głównie prozę i powieści, ale w czasie II wojny światowej w „Shonen kurabu” pojawił się komiks *Norakuro* Tagawy Suiho. Przedstawiał on historię bezdomnego psa, który został wcielony do armii. Po wojnie oba pisma skupiły się mandze.





Rolę edukacyjną manga pełni poniekąd do dziś – poruszając tematy ważne, nawet jeśli trudne i kontrowersyjne. Jej wartość polega także na udzielaniu głosu tym, którzy w innych okolicznościach mogliby nie zostać usłyszani. Każdy może znaleźć coś dla siebie w bogatym repertuarze japońskich komiksów, choć czasem wymaga to odłożenia na bok własnych uprzedzeń. Manga to bardzo uniwersalne medium, można je zastosować

do rozmaitych celów. Hipnotyzujące rysunki i interesujące scenariusze pozwalają nam zajrzeć do świata innych ludzi i spróbować ich zrozumieć – to wspólna cecha mangi i fantastyki.

Na wystawie można było obejrzeć okładki i plansze z takich kultowych dzieł, jak *Czarodziejka z Księżyca*, *Uzumaki*, *Dragon Ball* czy *Klan Poe*. Na monitorach wyświetlano krótkie wywiady z twórcami i wydawcami. W samym centrum wystawy znajdowała się „księgarnia” pełna mang i czasopism w języku oryginalnym, mająca na celu oddanie klimatu japońskiego sklepu. Można było również zrobić sobie zdjęcie stylizowane na kadr komiksu lub zapoznać się ze zjawiskiem cosplayu, a na koniec udać się do sklepiku, obłowić w mangi, merchandise i japońskie słodycze oraz pięknie wydaną przez Taschen publikację okolicznościową. Wystawę można zwiedzać w British Museum do 26 sierpnia br. ■



Fot. Karolina „Mangusta” Kaczkowska

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. 6 SCYTHE

Scythe

Autor: Jamey Stegmaier

Rok wydania: 2016

Liczba graczy: 1–5

Czas gry: 90–115 minut

Ranking BGG*: 8

Pierwsza rzecz, jaką rzuca się w oczy w przypadku gry *Scythe*, to piękne ilustracje polskiego artysty Jakuba Różalskiego. Nie każdy jednak wie, że właśnie twórczość rysownika zainspirowała świat, w którym toczy się gra (zainspirowała również grę komputerową *Iron Harvest*).

Drugą rzecz, jaką widzimy – to duże, plastikowe figurki mechów (robotów humanoidalnych) i już mamy pewność: jest to gra wojenna, zapewne *Ameritrash**. Jednak, po zapoznaniu się

z tematyką gry i mechanizmami*, okazuje się, że mamy do czynienia z *Euro**, choć z nowoczesnym sznytem (m.in. duża interakcja między graczami).

Cała gra jest osadzona w alternatywnym okresie Międzywojennym. Mamy więc różne narody (Polanie, Prusowie, Norwegowie), które próbują odbudować się po Wielkiej Wojnie. Używają jednak do tego technologii, której najbardziej do *steampunku*. Na mapie nie odnajdziemy też prawdziwej Europy, gdyż ewidentnie jest ona dostosowana do zbalansowanej* rozgrywki.

Podstawą rozgrywki jest *action selection** w nietypowym wariantcie. Podczas swojej tury wybieramy jedną z czterech dostępnych akcji (nigdy dwa razy z rzędu tej samej), a akcja składa się z dwóch elementów: górnego i dolnego. Droga do sukcesu oznacza wybieranie tych akcji w optymalnej kolejności. Ponieważ





jednak każdy gracz ma inną kombinację akcji – rozgrywka jest różnorodna. Górne akcje to ruch, wzmocnienie, handel i produkcja; dolne to rozwój, budowa mecha, postawienie budowli, zaciąg wojska.

Tu warto zatrzymać się nad dwiema kolejnymi innowacjami w grze. Wprowadzając mecha do gry (a mamy dostępne cztery sztuki), odblokowujemy zdolność u wszystkich naszych mechów (szybszy marsz, pokonywanie rzek, itd.). Tak więc kolejność wystawiania naszych sił jest ważnym elementem strategii. Druga innowacja polega na tym, że za każdym razem, gdy rozbudowujemy naszą infrastrukturę, to przesuujemy znaczniki na planszy akcji, co obniża koszty przyszłych inwestycji i zwiększa wydajność naszej gospodarki.

Jak wspominałem – nie jest to gra wojenna, choć dochodzi do potyczek i walk. Bierze się to z tego, że działania wojenne mogą prowadzić tylko mechy oraz nasz bohater (o nim niżej). A do bitwy dochodzi tylko wtedy, gdy napotka inne mechy lub bohaterów. Oznacza to, że potyczki są rzadkie, ale często manewruje się swoimi siłami, aby zagrozić komuś, chwilowo odciąć linie zaopatrzenia czy zagarnąć zasoby (zboże, węgiel, itp.). Jednak sił wroga nie da się zniszczyć (zawsze wycofują się do bazy domowej), a terytorium tak małą liczbą jednostek nie da się utrzymać. Najazdy

też wpływają negatywnie na naszą reputację, która rzutuje z kolei na końcowy wynik gry.

Jak też wspominałem – każdy gracz ma też do dyspozycji bohatera (w przypadku Polan jest to Anna i jej niedźwiedź Wojtek). Bohaterowie, poza ochroną robotników i wypowiadaniem potyczek wrogom, mogą też eksplorować tereny gry. Napotykają oni przygody wyrażone w postaci pięknie ilustrowanych kart – z których każda zawiera trzy opcje do wyboru. Co ciekawe: poza mechanicznymi opcjami – karty nie mają tytułu ani fabuły. Ta jednak tworzy się w wyobraźni graczy. Na przykład:

Karta przedstawia domek na drzewie, przy którym bawią się dzieci. Dostępne opcje to:

- Wydadź 2 jedzenie, zyskaj 2 reputacji
- Wydadź 4 monety, zyskaj 2 reputacji i 2 drewna
- Zyskaj 2 drewna, strać 1 reputacji

Zwycięzcą w grze (co nie powinno dziwić) jest gracz, który zdobędzie najwięcej punktów. Jak w wielu tego typach gier – punkty można zdobyć za wiele rzeczy: pieniądze, surowce, budowle, terytorium oraz gwiazdki. Punkty przydzielane za te rzeczy zależą jednak od naszej reputacji; im wyższa, tym są więcej warte. Dyktatorowi władającemu żelazną ręką łatwiej jest zbudować ekonomię, ale trudniej zwyciężyć.

Wspominałem jeszcze o gwiazdkach, które są kluczem do wygranej. Za gwiazdki otrzymujemy najwięcej punktów. Gra też się

kończy, gdy tylko jeden z graczy zdobędzie szóstą gwiazdkę. Za co można je otrzymać? Są one jak osiągnięcia (*achievements*) w grach komputerowych: zbuduj wszystkie mechy, zbuduj wszystkie budowle, spełnij tajny cel. Jak widać – wszystkie można osiągnąć tylko raz (poza „wygraj bitwę” – co można spełnić dwa razy), więc gra wymaga dywersyfikacji działań.

Dlaczego tak cenię tę grę? Po pierwsze – jest szybka. W tym sensie, że tury graczy są szybkie (sama gra to około dwóch godzin zabawy); wybieram akcję, robię co u góry, zaś w czasie, gdy robię dolną akcję, przeciwnik już myśli nad swoim ruchem. Po drugie – jest bardzo różnorodna. Zależnie od wybranego narodu i otrzymanej planszy akcji – każda gra będzie inna. Po trzecie – jest piękna i fabularnie wciągająca. Po czwarte – świetnie miesza rozwój ekonomiczny, prężenie muskułów, dyplomację ■

Słowniczek:

Action Selection (Wybór akcji) – mechanika, w której wybieramy jedną z kilku dostępnych akcji i ją podejmujemy. Podstawowa różnica w stosunku do *Worker Placement** jest taka, że podczas rundy podejmujemy tylko jedną akcję – i często przeciwnicy też mogą ją wykonać. Przykłady to *Puerto Rico*, *Race for the Galaxy*.

Ameritrash (Amerithrash, American-style) – określenie (często pejoratywne) odnoszące się do gier stawiających na pierwszym miejscu *theme* (patrz **Gra z klimatem**), często kosztem dodania wyjątków w zasadach i balansu* oraz bazujące w dużej mierze na losowości. Nazwa bierze się z tego, że historycznie większość gier planszowych projektowanych w USA była robiona w tym stylu.

Balans (ang. *balance*) – (subiektywne) stwierdzenie, że wszyscy gracze mają równe szanse, wszystkie strategie dają podobną

szansę na wygraną. Jako ujemne strony balansu wymienia się determinizm gry, brak prawdziwych wyborów.

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_

Euro, Eurogra – gry tego typu charakteryzują się determinizmem, ujednoczonymi zasadami (kosztem klimatu czy „realizmu”) i (często) brakiem interakcji negatywnej pomiędzy graczami. Nazwa wzięła się z wczesnego okresu, gdy większość tego typu gier powstawała w Europie, w szczególności Niemczech.

Gra z klimatem (ang. *theme*) – jest to subiektywna ocena, czy mechanika i tematyka gry łączą się ze sobą na tyle, aby grając można było zapomnieć o tym, że jest to gra i zanurzyć się w świecie przedstawionym. Subiektywna pozostaje też ocena, czy takie zanurzenie jest potrzebne.

Mechanizm gry (ang. *mechanism*) – elementy zasad gry, które przekładają się na sposób grania; np. w szachach czy warcabach podstawowy mechanizm to poruszanie pionków (figur) po szachownicy i bicie pionków (figur) przeciwnika.

Worker Placement – rodzaj gry, w której główny mechanizm to stawianie pionków robotników (*worker*) na polach z jakąś czynnością: zbieraniem surowców, stawianiem budowli, sprzedażą dóbr. Przykłady to *Agricola*, *Uczta dla Odyna* (*Feast for Odin*), *Epoka Kamienia* (*Stone Age*), *Wojownicy Midgardu* (*Champions of Midgard*).



JANUSZ PISZCZEK

UZUPEŁNIENIE ZAPOWIEDZI CZERWCA

Wszechświat jako nadmiar – Marek Oramus

Data wydania: 25 czerwca 2019

Wydawca: Zysk i S-ka

Wspomnij Phlebas (Consider Phlebas) – Iain M.

Banks

Data wydania: 25 czerwca 2019 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Nowa Ewa. Początek (Eve of Man) – Giovanna Fletcher, Tom Fletcher

Data wydania: 25 czerwca 2019

Wydawca: Zysk i S-ka

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

Data wydania: 21 czerwca 2019

Wydawca: Copernicus Corporation

Dystrykt Warszawa – Rafał Babraj

Data wydania: 30 czerwca 2019

Wydawca: Geniusz Creations

Dary bogów – Witold Jabłoński

Data wydania: 30 czerwca 2019

Wydawca: Geniusz Creations

Szare płaszcze. Rubież – Marcin A. Guzek

Data wydania: 30 czerwca 2019

Wydawca: Geniusz Creations

Vice versa – Milena Wójtowicz

Data wydania: 26 czerwca 2019

Wydawca: Jaguar

Nie w inność – Krzysztof T. Dąbrowski

Data wydania: 26 czerwca 2019

Wydawca: WasPos

Uprzywilejowani – Ewa Kowalska

Data wydania: 25 czerwca 2019

Wydawca: Zysk i S-ka

ZAPOWIEDZI LIPCA

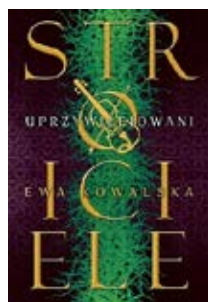
J.R.R. Tolkien. Pisarz stulecia (J.R.R. Tolkien: Author of the Century) – T.A. Shippey

Data wydania: 2 lipca 2019 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka



MARCIN A. GUZEK



Ostatni strażnik (The Last Guardian) – Jeff Grubb

Data wydania: 3 lipca 2019

Wydawca: Insignis

Księga czarownic (A Discovery of Witches) – Deborah Harkness

Data wydania: 3 lipca 2019 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Dotyk Ognia (Fire Touched) – Patricia Briggs

Data wydania: 3 lipca 2019

Wydawca: Fabryka Słów

Cienie Nocy (Shadow of Night) – Deborah Harkness

Data wydania: 3 lipca 2019 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Syreny z Tytana (The Sirens of Titan) – Kurt Vonnegut

Data wydania: 9 lipca 2019 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Jednookie walety (One-Eyed Jacks) – George R.R. Martin

Data wydania: 9 lipca 2019

Wydawca: Zysk i S-ka

Historie fandomowe – Tomasz Pindel

Data wydania: 10 lipca 2019

Wydawca: Czarne

Eri czarodziejka – Jacek Inglot

Data wydania: 10 lipca 2019

Wydawca: Nasza Księgarnia

Krwawa Róża (Bloody Rose) – Nicholas Eames

Data wydania: 16 lipca 2019

Wydawca: Rebis

Karpie bijem – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 17 lipca 2019

Wydawca: Fabryka Słów

Adwokat Diabła (The Devil's Advocate) – Andrew Neiderman

Data wydania: 17 lipca 2019

Wydawca: Vesper

SKAM Sezon 2: Noora (SKAM Sesong 2: Noora) – Julie Andem

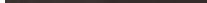
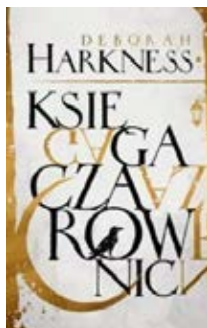
Data wydania: 30 lipca 2019

Wydawca: Rebis

Cień i Kość (Shadow & Bone) – Leigh Bardugo

Data wydania: 31 lipca 2019

Wydawca: MAG



Nieprawidłowa broń – H.B. Fyfe

Data wydania: lipiec 2019

Wydawca: Stalker Books

Drapieżna planeta – Stanley G. Weinbaum

Data wydania: lipiec 2019

Wydawca: Stalker Books

Pokuta – Anna Kańtoch

Data wydania: 31 lipca 2019

Wydawca: Czarne

Zagubieni – B.V. Larson & David Van Dyke

Data wydania: 25 lipca 2019

Wydawca: Drageus

Berserk. Spowiednik – Paweł Majka

Data wydania: lipiec 2019

Wydawca: Filia

Szczury Wrocławia. Szpital – Robert J. Szmidt

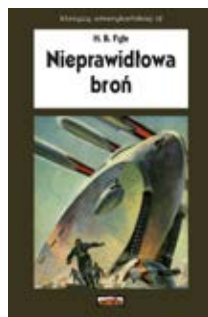
Data wydania: 31 lipca 2019

Wydawca: Insignis

SI – Stepan Wartanow

Data wydania: 25 lipca 2019

Wydawca: Papierowy Księżyc



WSTĘPNE ZAPOWIEDZI SIERPNI

Oblężenie i nawałnica (Siege and Storm) – Leigh Bardugo

Data wydania: 14 sierpnia 2019

Wydawca: MAG

Gambit Wielopolskiego – Adam Przechrzta

Data wydania: 14 sierpnia 2019 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Zemsta najlepiej smakuje na zimno (Best Served Cold) – Joe Abercrombie

Data wydania: 16 sierpnia 2019 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Bohaterowie (The Heroes) – Joe Abercrombie

Data wydania: 16 sierpnia 2019 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Czerwona kraina (A Red Country) – Joe Abercrombie

Data wydania: 16 sierpnia 2019 (wznowienie)

Wydawca: MAG



Święta siostra (Holy Sister) – Mark Lawrence

Data wydania: 23 sierpnia 2019

Wydawca: MAG

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

Data wydania: 23 sierpnia 2019

Wydawca: MAG

Złoty wiek SF. Tom 1

Data wydania: sierpień 2019 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Złoty wiek SF. Tom 2

Data wydania: sierpień 2019 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Złoty wiek SF. Tom 3

Data wydania: sierpień 2019 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Złoty wiek SF. Tom 4

Data wydania: sierpień 2019 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Złoty wiek SF. Tom 5

Data wydania: sierpień 2019

Wydawca: Stalker Books

Sny umarłych

Data wydania: sierpień 2019

Wydawca: Phantom Books

Opowieści niesamowite 2

Data wydania: sierpień 2019

Wydawca: PIW

Drugie lądowanie

Data wydania: sierpień 2019

Wydawca: Stalker Books

Korona z czarodrzewu (The Witchwood) – Tad Williams

Data wydania: sierpień 2019

Wydawca: Rebis

Ostatnia misja Asgarda – Robert J. Szmidt

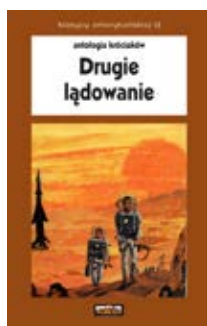
Data wydania: sierpień 2019

Wydawca: Rebis

Zgliszcza (Ruin) – John Gwynne

Data wydania: 16 sierpnia 2019

Wydawca: MAG



ŻEGNAJ, OJCZE REDAKTORZE!

2 czerwca 2019 r. zmarł w Warszawie Maciej Parowski – pisarz, krytyk i redaktor. Urodzony, także w stolicy, 27 grudnia 1946 roku. Związany z nurtem socjologicznym polskiej SF (powieść *Twarzą ku ziemi*). Współautor komiksów (m.in. *Funky Koval*). To on dokonał umownego podziału powojennej fantastyki polskiej na kolejne generacje. Przez lata redaktor działu polskiego w miesięczniku „Fantastyka” (odkrył i docenił m.in. *Wiedźmina*), redaktor naczelny „Nowej Fantastyki” oraz „Czasu Fantastyki”. Pochowany na Cmentarzu Bródnowskim 11 czerwca. W pogrzebie uczestniczyło wiele osób ze środowiska fantastów; w tym nasz przedstawiciel z pożegnalnym wieńcem od GKF-u. Dwa osobiste wspomnienia – w numerze.

Redakcja „Informatora”

CZY TERAZ PÓJDZIE W LEPSZYM KIERUNKU?

Terminator: Mroczne przeznaczenie – to film, w którym ponownie zobaczymy nie tylko Arnolda Schwarzeneggera, ale też Lindę Hamilton. Co ciekawe: najnowszy obraz będzie bezpośrednio nawiązywał do wydarzeń, które miały miejsce w drugiej części *Terminatora* – a zarazem ostatniej, którą wyreżyserował James Cameron. Co prawda w międzyczasie powstały jeszcze trzy inne filmy o tych samych bohaterach, lecz *Mroczne przeznaczenie* w ogóle się do nich nie odniesie. Nad produkcją czuwa sam Cameron, który dwa pierwsze filmy z tego kultowego cyklu wyreżyserował. Tym razem jednak jest jedynie producentem – reżyserię powierzył bowiem Timowi Millerowi (który z sukcesem nakręcił inny przebój pełen krwawych scen walki i wybuchów: *Deadpoola*). Natomiast Cameron, który odzyskał prawa do serii, zapowiedział, że nowa trzecia część da początek nowej trylogii, której jest pomysłodawcą. Polska premiera została zaplanowana na 8 listopada tego roku.

wg: gazeta.pl



BATMAN ZNÓW WRACA

Latem zaczynają się zdjęcia do nowej adaptacji klasycznego komiksu. Obok głównego bohatera pojawiają się: Kotka, Pingwin i Zagadka.

Bazyl

NOCNE (I MOCNE) MARATONY FILMOWE

28 czerwca w kinach Helios prezentowany był Maraton Strachu (m.in. z premierowymi projekcjami filmu *Polaroid*), zaś na 12 lipca ta sama sieć zapowiedziała Maraton *Anabelle*.

wg: helios.pl

WIEDŹMIN CORAZ BLIŻEJ

Zakończono już etap zdjęciowy 8-odcinkowego serialu *Wiedźmin*; trwa montaż. Internetowa premiera zapewne jeszcze w tym roku.

Bazyl

WYBRANE CZERWCOWE PREMIERY FANTASTYCZNE

Sporo fantastyki weszło i wchodzi na srebrne ekrany – długo by wymieniać (np. nowa wersja *Laleczki*, kolejna *Godzilla* oraz kolejni *Men in Black* i *X Men* – ale my w „Informatorze” wolelibyśmy zamieszczać Wasze recenzje!). Jednak na szklanym ekranie też sporo się dzieje, np.: *Doom Patrol* (od 5 czerwca), *Czarne lustro* – kolejny sezon (od 5 czerwca), *Jessica Jones* – trzeci sezon (od 14 czerwca), *Krypton* – drugi sezon (od 15 czerwca), *Dark* – drugi sezon (od 21 czerwca).

wg: naszemiasto.pl

TESLA ZAMIAST BONDA

Tomasz Kot ma zagrać legendarnego wynalazcę w biograficznym filmie fabularnym Ananda Tuckera.

wg: superstacja.tv

GDYBY TAK JESZCZE KAJTEK I KOKO (W KOSMOSIE)!

Rozpoczęły się prace nad animowanym serialem o przygodach Kajka i Kokosza. Dofinansowanie pilotażowego odcinka obiecane z PISF.

Bazyl

COMIC CON TAKŻE W WARSZAWIE

Wewnątrz numeru zamieściliśmy relację naszej korespondentki z londyńskiego Comic Conu – odnotujmy więc przynajmniej, że *Warsaw Comic Con 2019* odbył się w dniach 31 maja – 2 czerwca, po raz piąty w Ptak Warsaw Expo. W programie znalazły się oczywiście: spotkania z autorami książek i komiksów oraz twórcami popkultury, strefy tematyczne filmów, seriali, komiksów, konkursy Cosplay, turnieje gier, koncerty i fantastyczne comiconowe stoiska. Wśród gości – m.in. Billy Boyd (*Pippin z Władcy Pierścieni*) oraz Carice van Houten i Tom Wlaschiha (*Gra o tron*).

wg: warsawcomiccon.pl

GKF-OWSKI AKCENT NA GDAKU

Od 6 do 8 czerwca, we wrzeszczańskim Centrum Handlowym Manhattan, odbywały się kolejne spotkania komiksowe GDAK – zorganizowane przez tamtejszą filię Biblioteki Wojewódzkiej oraz gdańskie środowisko komiksowe. Wszystkich (nader licznych!) punktów programu oraz zaproszonych gości nie sposób w tej rubryce wymienić; nadmienimy jedynie, że nasz RedNacz otrzymał z rąk organizatorów (nader ciężką!) Nagrodę Jokera – z okazji XXX-lecia zakończenia cyklu komiksowego *Wampiurs Wars*. Migawka z tej uroczystości na: <https://pl.ign.com/gdanskie-spotkania-komiksowe-gdak-2019/23061/news/wreczono-gdaki-2019>

red.



FESTIWAL KLASY B

Na terenach postoczniowych w Gdańsku odbył się 14 i 15 czerwca kolejny Szlam Festiwal. W programie: komiks, kasety VHS, gry wideo – w tym projekcje filmów *Bohaterowie do wynajęcia* i *Cy Warrior*, spotkania nt. literackiego horroru z pierwszej połowy lat 90. w Polsce, grze komputerowej o przygodach Kajka i Kokosza, komiksowym zwierzyńcu oraz targi, gry i wystawy.

wg: gazeta.pl

GALAKTYKA NORDA

W programie Festiwalu dworów i pałaców Północnych Kaszub znalazły się liczne koncerty, spektakle, wystawy i warsztaty. Trzydzieści dworów i pałaców znajdujących się na specjalnym szlaku zostało przygotowanych w pierwszy weekend czerwca (1–2 czerwca). Otwarty dla zwiedzających był między innymi Dworek Drzewiarza w Gościnnie, gdzie w niedzielę odbył się Dzień z Galaktyką Mocy, czyli działania animacyjne dla rodzin „Plastyka i Odległa Galaktyka”. Na przybyłych gości czekał między innymi Kamishibai – teatr odległej galaktyki; w trakcie wydarzenia każdy chętny mógł też zbudować swojego droida oraz skorzystać z pozostałych atrakcji; specjalnie na dzieci czekała eko-rakieta – konstruowanie statku kosmicznego oraz warsztaty plastyczne.

wg: nadmorski24.pl

ZNÓW GŁOŚNO O POLSKIEJ GRZE

Podczas targów E3 w Los Angeles, największym wydarzeniu w branży gier wideo, zaprezentowano zwiastun polskiej produkcji *Cyberpunk 2077*. Ogłoszono także, że w grze pojawił się Keanu Reeves. Gwiazdor użyczył swego głosu oraz wyglądu – a także, za pomocą *motion capture*, całkowicie wcielił się w jednego z najważniejszych bohaterów. Niespodzianką dla fanów było też pojawienie się amerykańskiego aktora na kalifornijskiej imprezie. Możliwe, że Reeves nie będzie jedynym celebrytą, który wystąpił w wirtualnej produkcji: pojawiały się bowiem plotki, że w polskiej grze jako antagonistka głównego bohatera miałyby pojawić się Lady Gaga.

wg: wp.pl



ZIEMIA B?

Czerwone karty to małe, słabo świecące gwiazdy. Taki obiektem jest Gwiazda Teegardena: choć znajduje się zaledwie 12 lat świetlnych od nas – została odkryta dopiero w 2003 roku. W roku 2019 udało się odkryć dwie małe egzoplanety krążące wokół tej gwiazdy. Obiekty otrzymały oznaczenia Teegarden b i Teegarden c. Obie planety są bardzo interesujące, gdyż ich masy minimalne są zbliżone do masy Ziemi. Teegarden b ma masę minimalną około 1,05 masy Ziemi. Ta planeta krąży w odległości mniejszej od 4 milionów kilometrów od swej gwiazdy, z czasem obiegu krótszym niż 5 dni. Z uwagi na niską jasność świecenia Gwiazdy Teegardena – egzoplaneta Teegarden b krąży wewnątrz ekosfery swojej gwiazdy, prawdopodobnie dość blisko wewnętrznej krawędzi tej strefy. Oznacza to, że na powierzchni Teegarden b może występować woda w stanie ciekłym. Teoretyczne wyliczenia sugerują, że temperatura powierzchni może wynosić około 28 stopni Celsjusza.

wg: interia.pl

WYJĄTKOWE ZBLIŻENIE

Duży sukces amerykańskiej misji kosmicznej na asteroidę Bennu: sonda OSIRIS-REx weszła na orbitę kosmicznej skały i udało jej się sfotografować powierzchnię Bennu z odległości 690 m. NASA pobiła w ten sposób rekord najmniejszej odległości, z jakiej sfotografowano asteroidę w przestrzeni Układu Słonecznego. Specjalny zestaw kamer, który pozwolił na tak dokładne

zdjęcia, zaprojektowała firma Malin, a umieściła je w korpusie sondy oraz steruje nimi Lockheed Martin.

wg: dziennik.pl

KOLEJNE ODKRYCIE ZWIĄZANE Z MARSJAŃSKĄ WODĄ?

Na Marsie najprawdopodobniej istnieje nieznan wcześniej cykl obiegu wody. Podczas lata na półkuli południowej para wodna może efektywnie przemieszczać się z dolnych do górnych warstw atmosfery – po czym prądy powietrzne przenoszą ją nad biegun północny, gdzie opada. Naukowcy niemieccy i rosyjscy przeprowadzili symulacje, dzięki którym odkryli mechanizm przypominający rodzaj pompy. Model opisuje przepływy w całej atmosferze Marsa, od powierzchni do wysokości 160 km. Wyniki sugerują, że środkowa część atmosfery, która ma mroźne temperatury, staje się przepuszczalna dla pary wodnej dwa razy dziennie w określonej porze roku i w określonym miejscu. Wyniki badań opublikowano w czasopiśmie „Gophysical Research Letters”.

wg: tvp.info

ISS OTWARTA DLA TURYSTYKI I BIZNESU

7 czerwca NASA ogłosiła otwarcie procesu odpłatnego udostępniania podmiotom zewnętrznym wolnych zasobów i przestrzeni użytkowej Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Oferta kierowana jest zarówno do klientów indywidualnych chcących zakosztować turystyki kosmicznej, jak i organizacji oraz firm poszukujących możliwości prowadzenia badań lub produkcji na orbicie



okołoziemskiej. Komercjalizacja ISS ma rozwiązać szereg wyzwań związanych z kosztami utrzymania stacji – stymulując przy tym rozwój sektora kosmicznego i wykorzystanie specyficznych warunków orbitalnych przedsiębiorstwom z spoza tego rynku. Już teraz zresztą ponad 50 firm wykorzystuje ISS do badań i rozwoju. Nowa polityka NASA znacząco powiększa listę możliwości działania na stacji oraz ma ułatwić dostęp do tego środowiska.

wg: space24.pl

KOLEJNY AMBITNY PLAN WIZJONERA-GIGANTA

Do 2027 roku SpaceX zamierza umieścić 12 tysięcy satelitów komunikacyjnych na niskiej orbicie okołoziemskiej. Połowa z nich zostanie wystrzelona w ciągu najbliższych sześciu lat. Natomiast od 2020 roku powinien zacząć działać gigabitowy internet satelitarny.

wg: chip.pl

PRAWIE JAK W BLADE RUNNERZE?

Pod koniec maja prywatna firma Alaka'i Technologies przedstawiła, podczas imprezy w Newbury Park (Los Angeles), model działającego prototypu Skai – wielozadaniowego samolotu napędzanego wodorowymi ogniwami paliwowymi. Inżynieria i awionika pojazdu pasażerskiego (do pięciu osób) przypominają drona. Model jest repliką jednego pełnowymiarowego prototypu operacyjnego firmy, który ma rozpocząć zdalnie sterowane loty testowe wkrótce w firmowym laboratorium w Massachusetts. Sprzedaż – w cenie luksusowego samochodu – planowana jest już za parę lat.

wg: nowosci.co.uk

KOLEJNY MARSJAŃSKI SUKCES POLSKICH STUDENTÓW

Zespół Impuls z Politechniki Świętokrzyskiej pokonał 36 drużyn z 10 krajów świata w konkursie University Rover Challenge. Studenci rywalizowali na pustyni Utah w USA w bazie symulującej warunki marsjańskie. Zespoły z polskich uczelni w konkursie łazików marsjańskich uczestniczą od 2009 roku i mają na swoim koncie liczne sukcesy. Po pierwszy z nich Polacy sięgnęli w 2011 r., kiedy łazik Magma2, przygotowany na Politechnice Białostockiej, uplasował się na najwyższym stopniu podium. Pierwsze miejsca studenci z Politechniki Białostockiej zajmowali ponownie w 2013 i 2014 roku z łazikiem Hyperion i Hyperion 2. W 2015 r. w zawodach zwyciężyła drużyna Legendary Rover Team z Politechniki Rzeszowskiej. Z kolei trzecie miejsce zajęł zespół Scorpio z Politechniki Wrocławskiej, a czwarte łazik #next, zbudowany przez studentów z Politechniki Białostockiej. W 2016 r. zawody ponownie wygrała drużyna Legendary Rover Team. Na trzecim miejscu uplasował się zespół Continuum z Uniwersytetu Wrocławskiego. W 2017 r. drużyna ta zajęła drugie miejsce, a trzecie zajął PCz Rover Team z Politechniki Częstochowskiej. Rok później PCz Rover Team okazał się zwycięzcą, trzecie miejsce zajęł wówczas Impuls z Politechniki Świętokrzyskiej w Kielcach, a czwarte – zespół Raptors z Politechniki Łódzkiej.

wg: tvp.info



DAVIES W KRAKOWIE

Pierwszy wykład podczas tegorocznego krakowskiego Copernicus Festival 2019 (21–26 maja; tematem przewodnim był „język”), zatytułowany „Information and the Language of Life” („Informacja i język życia”), wygłosił znany fizyk i kosmolog Paul Davies. Po wykładzie rozmowę z prof. Daviesem poprowadził Michał Eckstein. Wydarzenie było tłumaczone symultanicznie na język polski.

wg: copernicusfestival.com

GENERACJA ZUPEŁNIE INNEJ GENERACJI!

Fizycy pierwszy raz użyli kwantowej teleportacji do przeprowadzenia operacji pomiędzy odseparowanymi częściami procesora. Tego typu działania będą podstawą działania niezwykle wydajnych (w ciągu kilku sekund mogłyby one dokonywać obliczeń, które dzisiejszym maszynom zajęłyby tysiące lat!) komputerów kwantowych. Wykorzystują one tę dziwną cechę mikroświata, że do chwili pomiaru (obserwacji) w układzie kwantowym realizowane są wszystkie możliwości naraz – czyli jeśli w komputerze klasycznym bit może przyjmować wartość 0 lub 1, to w maszynie kwantowej realizowane są obydwie opcje jednocześnie; przy kolejnych kwantowych bitach (kubitach) wartości zaś rosną jak kolejne potęgi liczby 2. Ale ponieważ paradoksów mechaniki kwantowej (wpływ obserwacji, upiorne oddziaływanie) nie ogarniał nawet umysł samego Einsteina – nie wymagajcie od prostych magistrów redagujących klubowy periodyk jakichś dokładniejszych/przystępniejszych objaśnień...

wg: gazeta.pl

PO PL

Michał Derlicki to polski aktor, kaskader, akrobata powietrzny i były reprezentant kadry narodowej Wushu. Właśnie dostał główną rolę w produkcji teatralnej realizowanej przez DreamWorks – amerykańską wytwórnię filmową, której współtwórcą jest Steven Spielberg. Polak zagra na deskach Venetian Theatre w Macau w Chinach w przedstawieniu według słynnej animacji *Kung Fu Panda*. Aktor wcieli się w postać Pandy Po. Amerykański spektakl będzie tworzony w koprodukcji z Broadway Azja. Reżyserką jest Susan Stroman, która pięciokrotnie zdobyła Tony Awards. Castingi do spektaklu odbyły się w Stanach Zjednoczonych i Chinach. Polak podpisał kontrakt na osiemnaście miesięcy, a przygotowania do przedstawienia rozpocznie w listopadzie tego roku.
wg: tvn24.pl

NAGRODY ORIGINIS I SUKCES LEDER GAMES

Podczas konwentu Origins rozdano tradycyjnie nagrody za najlepsze gry w wielu kategoriach. Największy powód do radości mieli w wydawnictwie Leder Games, gdyż ich gra *Root* wygrała tytuł Planszowej Gry Roku, Gry Roku oraz Nagrodę Publiczności. W kategorii najlepszej gry fabularnej wygrała nowa edycja *Wampira: Maskarady*. Pełna lista nagrodzonych:
<https://www.originsgamefair.com/news/45th-annual-origins-awards-recap>

Ceti

MUZYCZNI FUTUROLODZY?

W „Gazecie Wyborczej” z dnia 21 czerwca Jędrzej Słodkowski napisał artykuł o zespole Kraftwerk – z okazji katowickiego występu. Postawił w nim tezę, iż niemieccy elektronycy byli prekursorami nie tylko formy, ale też treści: już w latach 80. śpiewali np. o wszechobecnej informatyzacji.

jpp



Fot. Małgorzata Bugała-Azarko

POMYŚL NA OSTATNI FORCECON?

Pomnik Jakuba Wejhera podczas kolejnych gwiazdnowych konwentów przebijany jest za Dartha Vadera. Teraz, przy przeciwległej pierzei wejherowskiego rynku, stanęła fontanna z figurą świętego Franciszka. Można by tę brodatą postać przywdziać z kolei w strój rycerza Jedi – lecz taka ingerencja wzbudziłaby chyba powszechniejsze oburzenie...

jpp



KORESPONDENCJA 102

TOLKIEN. HISTORIA NIE CAŁKIEM PRAWDZIWA

Nie będę zwodził Was za długo i już na wstępie napiszę, że **Tolkiena Dome Karukoskiego** mam za film niezbyt udany. Ani to porywająca biografia (tu zresztą zaśluga samego bohatera, który nawet w wieku młodzieńczym był osobą dobrze ułożoną, posłuszną swemu opiekunowi i nieskorą do szaleństw), ani odkrywczą glossa do głównego tematu filmu: skąd się wzięło Śródziemie. Niby twórcy scenariusza David Gleeson i Stephen Beresford dobrze odrobili lekcje i poznajdowali w życiorysie JRRT zdarzenia, które mogły wpłynąć na kształt wymyślonej przez niego literackiej rzeczywistości, ale dla ułatwienia sobie roboty założyli, że widzowie i tak świetnie znają konteksty, zatem oni nie muszą już niczego tłumaczyć. Jeśli więc ktoś jest przeciętnym fanem Tolkiena i nigdy nie zgłębiał jego biografii (zgodnie zresztą z tym, co twierdził sam profesor, że wiedza o przeżyciach autora nie ma żadnego wpływu na zrozumienie jego dzieła), ma niewielkie szanse, by połączyć te fakty w jakiś sensowny przekaz.

Film zaczyna się od przenosin Tolkienów z Sarehole do Birmingham. Nie dowiadujemy się jednak, co zmusiło rodzinę do opuszczenia arkadyjskiej wioski i dlaczego matce i dwóm synom towarzyszy duchowny. Ojciec Francis Morgan pojawi się w filmie jeszcze trzykrotnie, za każdym razem w przełomowych momentach życia Tolkiena: kiedy po śmierci matki załatwia sierotom dach nad głową, kiedy zakazuje JRRT dalszego spotykania się ze starszą od siebie Edith Bratt oraz w szpitalu, w którym młody porucznik wraca do zdrowia,

by pobłogosławić związek z jego wybranką. Zabawne, że nie ma ani jednej sceny, w której widzielibyśmy Tolkiena w kościele, gdzie każdy dzień rozpoczynał Eucharystią.

Niewątpliwą zaletą filmu jest to, że udało się w nim pokazać atmosferę czasu i intelektualnych przygód bohatera. Poznajemy zatem jego zamiłowanie do mitów i baśni, starogermańskich języków, klimat spotkań przyjaciół z T.C., B.S., randki z Edith z bardzo ważną dla twórczości Tolkiena sceną jej tańca wśród drzew (to z niej wzięła się historia Berena i Luthien – i to te imiona zostały wyrte na grobie Tolkienów), spotkanie z profesorem Josephem Wrightem (Derek Jacobi kradnie show!) czy odkrycie poematu Cynewulfa *Crist* (to znalezione w nim imię Earendel stało się katalizatorem tolkienowskiej wyobraźni, ale kto tego nie wie, nie ma szansy dowiedzieć się z filmu, dlaczego to takie ważne wydarzenie). Specjalnie dla fanów *Hobbita* i *Władcy Pierścieni* pojawia się scena z trolejbusem, kiedy jedna z towarzyszących TCBS-om dziewczyn nazywa Ronalda „włamywaczem” czy sekwencje okopowe, podczas których opiekuje się nim szeregowiec imieniem Sam lub kiedy widzimy go okutanego w wojskowy płaszcz oraz szal i wyglądającego zupełnie jak Jacksonowski Frodo spętany niemi Szeloby. Kontrowersyjne są zaś majaki dręczące złożonego okopową gorączką Tolkiena, w których między ginącymi towarzyszami broni widzi on nazgule, smoki, balrogi i inne demony Śródziemia. To poważne nadużycie twórców filmu, bo nie ma żadnych dowodów, że hekatomba nad Somną



miała bezpośrednie przełożenie na literacką rzeczywistość *Silmarillionu* – poza tym, że to w czasie służby we Francji Tolkien zaczął pisać *Legendarium*.

Wszystkie perypetie, łącznie z kryzysem twórczym JRRT (to kolejna konfabulacja filmowców), kończy efektowna (wyłącznie jednak dla zaawansowanych fanów profesora) scena, kiedy na ostatniej stronie sprawdzanej pracy zapisuje zdanie: *In a hole in the ground there lived a hobbit*.

Dobra filmowa biografia składa się ze zmyślonych zdarzeń osnutych na bazie faktów, ale kiedy dla potrzeb fabuły fakty traktuje się zupełnie swobodnie, trudno poważnie traktować

robotę twórców. Szkoda, że tak długo oczekiwany film okazał się tak dalece niezadowolający. Dla prawdziwych fanów Tolkiena jest on – najdelikatniej rzecz ujmując – pełen niepotrzebnych zmyśleń. Mniej zorientowani w biografii i twórczości profesora widzowie odbiją się od tej, nasyczonej niezrozumiałymi aluzjami do tychże, historii. Zresztą fakt, że film po tygodniu wyświetlania spadł z afisza, też mówi coś o jego atrakcyjności. Wydaje się, że postaci takiej jak John Ronald Reuel Tolkien sensowniej byłoby jednak poświęcić porządną dokument niż dopisywać na siłę dramatyczne przypadki do jego statecznego życiorysu. I na taki film będę czekał ■

NIEZBYT MROŻNE SERCE

Seria „Polskie fantasy” Fabryki Stów nabiera nieprawdopodobnego rozpędu. Kolejne pozycje ukazują się w coraz krótszych odstępach czasu i nadążenie za kolejnymi premierami staje się coraz trudniejsze. Niestety **Serce Lodu Arkadego Saulskiego**, po którą sięgnąłem ostatnio, rozczarowało mnie. Przyznam, że ostrzyłem sobie na to zęby, bo temat zakonów rycerskich interesuje mnie od dawna. I nie chodzi tu tylko o popularność nąkręcaną przez najnowszy serial HBO *Templariusze* (w którego drugim sezonie pojawia się

Mark Hamill) czy kilka wcześniejszych filmów kinowych i telewizyjnych, ale o takie klasyki, jak powieść Zbigniewa Nienackiego *Pan Samochodzik i Templariusze* (najlepszą w cyklu) i serial TVP *Samochodzik i Templariusze* (najlepszą adaptację prozy tego jednego z największych skandalistów PRL) czy serię opowiadań Jacka Piekary o Białym Zakonie.

Świat przedstawiony *Serca*... przypomina trochę czasy naszego renesansu, ale – zgodnie z zasadami serii – jest to rzeczywistość równoległa, a nie alternatywna. Choć kontynenty

na dołączonych do książki mapach (wraz z nazwami krain i miast) przypominają zarysem linii brzegowych tereny wokół basenu Morza Śródziemnego, próżno szukać innych podobieństw. Jeszcze tylko w strukturze politycznej pojawia się rywalizacja o prymat między papieństwem a cesarstwem (na których czele stoją brat i siostra), ale już kwestie religijne prezentują się diametralnie inaczej.

W powieści Saulskiego siłą wroga człowiekowi jest magia. Potrafi ona nie tylko zniewolić człowieka i zmusić do bezmyślnego oddania temu, kto magiczną mocą dysponuje, ale także niszczyć fizyczną materię świata. W trakcie wielkiej wojny czarodziejów doświadczył tego kontynent Karhan, którego południową część pokrył lodowiec. Potwornym przemianom ulegały także zwierzęta wykorzystywane przez czarodziejów do różnych niegodziwych celów. Zbawiciel, który oddał życie za ludzi (nie poznajemy jego imienia), uczynił to po to, by uwolnić ich od wpływu magii. Kościół (w tym jego zbrojne ramię – zakony rycerskie) pilnują, aby potęga magii nigdy i nigdzie na świecie się już nie odrodziła. Dlatego też tropią wszelkie przejawy magicznej aktywności, jednocześnie badając przywołujące moc znaki – glify. Tymczasem na najbardziej doświadczonym przez magię Karhanie, gdzie nadal praktykują ją szamani, pojawia się nowy gracz (zresztą zakonnik-renegat), który jednoczy zwaśnione plemiona i próbuje przejąć władzę na kontynencie. Mówi się, że zdobył on potężny artefakt z dawnych czasów – Serce Lodu. Papież i Cesarzowa wysyłają swoich ludzi, by odbili owe Serce z rąk szaleńca, zanim zaatakuje wolny od magii Reiherat.



W imieniu papieża na wyprawę wyrusza książd Seth (co za diabelskie imię!) oraz były najemnik i handlarz glifami Erin Barinor, którego egzekucję zakonnik przerywa w ostatniej chwili. Ich konkurentami jest grupa dowodzona przez pozostającego na usługach cesarstwa Ranfara: rzezimieszka, ale z najwyższej półki. Fabuła opowiada o wyścigu tych dwu zespołów do celu, którym jest zdobycie Serca Lodu. W tle pojawia się zaś wojna zjednoczonych plemion z wolnymi miastami, oblężenie jednego z nich, w którym Barinor spotka kobietę swojego życia, a obaj wojownicy przeleją niejedną kroplę krwi oraz próba założenia w imieniu cesarstwa przyczółka na odległym kontynencie.

Powieść opowiada o udziale chorobliwych ambicji w szerzeniu zła, wyższości poświęcenia w walce z łajdactwem oraz miłości i wierności, które mocniejsze są od śmierci. Apologetyczne ambicje autora nie wytrzymały jednak konfrontacji z jego pisarskimi możliwościami. Wiele fabularnych węzłów znalazło w tekście rozwiązanie zbyt banalne, jakby twórca bał się rozwijać swoje pomysły. Mamy tu do czynienia raczej ze szkicem powieści, niż dziełem skończonym – i trochę szkoda, że redaktor nie zasugerował twórcy, by nad pewnymi detalami jeszcze popracował. Stylowi Saulskiego, choć poprawnemu, brak lekkości, którą mógłby tuszować te i inne warsztatowe niedociągnięcia, a finałowy dialog – w zamierzeniu pewnie bardzo zabawny – okazał się, jak dla mnie, gwoździem do trumny. Nie tędy droga, drogi Autorze ■

Wasz wielkokacki korespondent

KAROL GINTER

NIJAKI EKSPERYMENT

George R. R. Martin

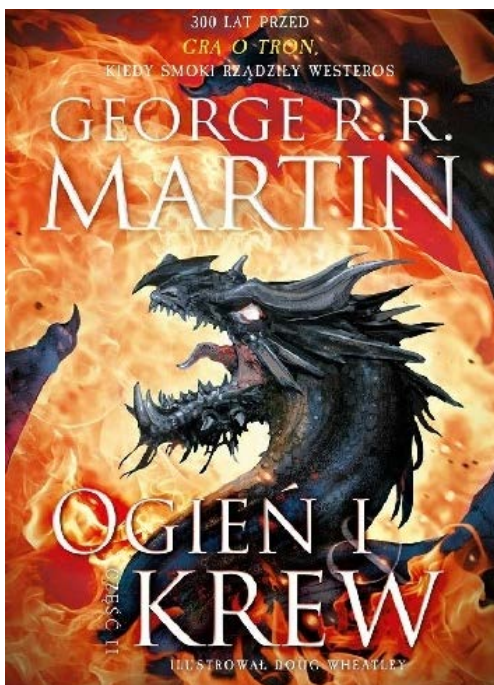
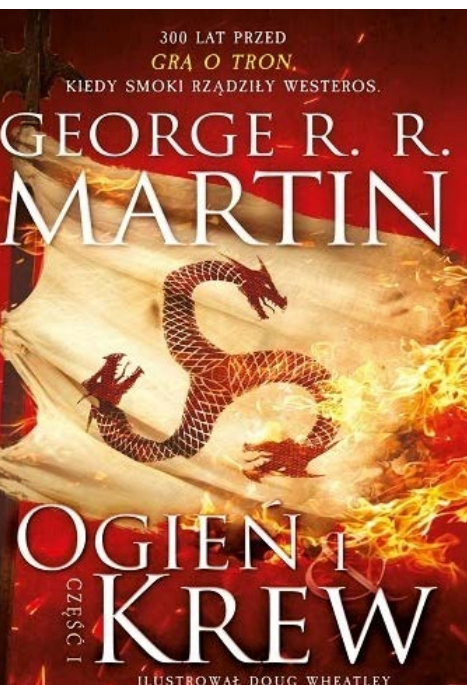
Ogień i krew

Targaryenowie są jednym z nielicznych rodów, które ocalały z zagłady Valyrii. Mieszkają na Smoczej Skale. Swą potęgę zawdzięczają smokom. Aegon Targaryen, zwany później Aegonem Smokiem, postanawia podbić Westeros – czyli Siedem Królestw. Ich potęga militarna ma się bowiem nijak do smoków, które posiada Aegon. Co wcale nie oznacza, że podbój będzie sprawą łatwą.

Martin odcina kupony od swojego sukcesu i proponuje czytelnikom dzieje dynastii Targaryenów; czyli opis tego, co poprzedzało wydarzenia opisane w cyklu *Pieśń lodu i ognia*. Prezentuje je w formie kronikarskiej. To oznacza, że całość jest dość trudna do przyswojenia. Czytelnika atakują setki imion i nazw geograficznych. Karuzela pojawiających się

co chwilę nowych postaci może przyprawić o ból głowy. Nawet historyka, który z racji zawodu jest na to przygotowany. To sprawia, że historia Targaryenów pozostawia po sobie niewiele w pamięci. Kiedyś nawet czytałem już duży fragment. Publikowany był w zbiorze opowiadań. Prawie nic nie zapamiętałem.

Lektura jest raczej nużąca, choć autor dba o zwroty akcji. Niestety, przyjemność z przeczytania książki jest średnia. Owszem, wyprawa do Westeros jest interesująca; ale forma narracji nie przypadła mi do gustu. Zresztą wolałbym, by autor skoncentrował się na dokończeniu cyklu. Zwłaszcza że, jeśli mam czytać kronikę, to wolę jednak prawdziwe dzieje – nie wymyślone ■

www.karolginter.pl*Itytuł od redakcji INFO!*



ARTUR ŁUKASIEWICZ

SCENARIUSZOWE BŁĘDY ADAPTATORÓW

FABULARNA ANALIZA FINAŁOWEGO SEZONU *GRY O TRON*

Mój pierwszy kontakt z fenomenem *Gry o Tron* paradoksalnie wcale nie był związany ani z serialem, ani z książką – lecz z doskonałym słuchowiskiem wydanym w postaci audiobooka z Więckiewiczem, Braciakiem i wieloma innymi. Zafascynowany wysłuchałem całości w czasie codziennych podróży z domu do pracy, do rodziców, podczas wizyty w supermarkecie i wszędzie tam, gdzie mogłem w danej chwili to możliwe. Gdzieś tam upolowałem wcześniej – usłyszawszy szeptaną propagandę o doskonałym dziele HBO – pierwszy sezon serialu, ale tak jakoś wciąż brakło mi czasu by się nim zająć. Po wystudiowaniu audiobooka z biblioteki wypożyczyłem pierwszy tom. Jeszcze na fali fascynacji słuchowiskiem przebrnąłem przezeń w miarę szybko. Sięgnąłem po następny – i tu zaczęły się problemy. Coś zaczęło mi zgrzytać. Może nie miałem wtedy czasu, może byłem czymś ważniejszym zajęty. Ważne, że gubiłem się w rodach, nazwiskach, krainach. W każdym razie siłą inercji dotrwałem do zdaje się zabójstwa Joffeya (to chyba było już tomie trzecim...); ale mogę się mylić. I rzuciłem to w cholerę

Powyższy, chyba zbyt długi wstęp, ma jedynie uzmysłowić, że byłem trochę do całego serialu nastawiony niczym pies do jeża. Delikatnie mówiąc. Jednak pewnego dnia – a było to gdzieś tak w okolicach trwającego już trzeciego sezonu skusiłem się w końcu na zakup HBO. Spojrzałem i – prawdę powiedziawszy – wsiąknęłam. Ten serial był inny niż wszystkie. Dlatego, że bezceremonialnie traktował bohaterów. Co epizod to intryga, niespodziewana śmierć. Przemoc, seks. Nic nie jest pewne i niczego nie jesteś w stanie

do końca przewidzieć. W dodatku obiecywał wiele zaskoczeń. I niespodziewanych zwrotów akcji – więc właśnie dlatego, moim zdaniem, stał się fenomenem. W te pędy wróciłem do powieści i zacząłem od początku. Tym razem czytałem i oglądałem jednocześnie. Chciałem mieć porównanie. I nagle coś się stało...

No dobra – przejdźmy już do struktury serialu i do błędnych założeń jego twórców

NIE KRĘCI SIĘ DZIEŁA NIESKOŃCZONEGO. To jeden ze szkolnych błędów. Jeżeli realizujesz adaptację filmową – musisz mieć **DZIEŁO SKOŃCZONE**. Nie może być tak, że zaczynając adaptację tak wielkiego dzieła, jakim jest powieściowy cykl *Pieśni Ognia i Lodu*, nie ma się pojęcia, jak dana historia się kończy. Należało „począkać”, aż autor dokończy pisanie. Co prawda sam pisarz na swej oficjalnej stronie „dziękuje” twórcom za serial, cieszy się tym, ile dzięki temu uzyskał. Dementuje plotki o „przetrzymany gotowych dwóch kolejnych części” na prośbę HBO – jakby to miało jakikolwiek sens. Ale nigdzie ani słowem „**NIE ODNOSI SIĘ DO TREŚCI SERIALU**”, ma do niego „**OBOJĘTNY STOSUNEK**”. Przynajmniej tak to wygląda. Nie bryluje w mediach, nie wypowiada się na jego temat oficjalnie. Wciąż jednak nie wiadomo, czy kiedykolwiek zostanie zakończona książkowa historia Westeros. Ja osobiście byłbym wściekły, gdybym zobaczył, co „zrobiono z moim „światem”. W relacjach prasowym informowano, że twórcy serialu konsultowali się z Martinem co do tego, jak ma się skończyć ta historia – ale mam wrażenie, że wyciągnęli bardzo nietrafne wnioski.

Błąd kolejny: ŚWIETNI ADAPTATORZY – KIEPSCY SCENARZYŚCI. Tak! David Benioff i Dan

Weiss to świetni adaptatorzy gotowego tekstu, ale za to nie do końca dobrzy scenarzyści. Dopóki była baza w postaci gotowych książek – potrafili wydobyć z tego potoku słów i czynów kwintesencje. Umiejętnie mieszały tomy i wątki. Dali nam coś niesamowitego. Nawet odstępstwa od oryginału i uproszczenia nie raziły. Czekałem na każdy odcinek i kontemplowałem ich wizję. Najważniejszą rzeczą – przez pierwsze sześć sezonów, jak i w książce – był konsekwentny brak zaznaczenia upływu czasu. Wydarzenia dziejące się w serialu mogły mieć miejsce w ciągu miesiąca lub kilku następnych lat. Płynnie przechodziliśmy z miejsca na miejsce, zajmując się intrygą. Zmieniały się scenerie i wydarzenia, lecz nawet jeśli upływał jakiś odcinek czasu, to nie miało to tak istotnego znaczenia, gdyż wielowątkowa narracja sprawiała, że umykało to gdzieś w natłoku wydarzeń. Konsekwentnie i zgodnie z pokrętną logiką budowano charakterystyki sporej liczby postaci. Które czasem postępowały w sposób niegodny, ale przez to bardziej interesujący dla widza. Wątków akcji było sporo, zaś zasługą adaptatorów tekstu było idealne wyczucie ich niuansów oraz czysta i w miarę klarowna ich interpretacja. Z sezonu na sezon, z tomu na tom – intryga wolno, choć mocno nieprzewidywalnie, budowała

postacie tak, byśmy my, widzowie, mogli się z nimi utożsamiać lub im złorzeczyć. Tak było, dopóki starczyło materii. Dopóki George R.R. Martin mógł się bronić podstawą, czyli gotowymi książkami – wszystko miało sens i jako-tako szło do przodu. A potem to zniknęło. Niespodziewanie w sezonie siódmym i ósmym ktoś postanowił zburzyć tę logiczną strukturę. Nagle zaznaczanie upływu czasu nabrało niesamowitego znaczenia. Armie, które najpierw mozolnie sezon po sezonie przesuwały się z miejsca na miejsce – teraz przeskakiwały spore odległości niejako z odcinka na odcinek. Sojusze zawierane mozolnie z sezonu na sezon – nagle nabierają wielkiej mocy. Pierwotnie z wolna nadchodząca armia Nocnego Króla – nabrała niesamowitej werwy, ale po zdobyciu muru, zamiast przyspieszyć i pogonić za wojskiem, zwolniła aż na dwa odcinki, umożliwiając obrońcom Muru przegrupowanie się i powrót do Winterfell (a przecież podróż ze stolicy Północy na Mur trwała, o ile pamiętam z pierwszego sezonu, kilka dni przynajmniej!). W dodatku tworzone z sezonu na sezon logiczne struktury i wiarygodne charakterystyki przestały mieć znaczenie. Armia Nieskalanych zamiast być tą „siłą”, która zwycięży i pomoże Denerys zdobyć władzę, okazuje się być potrzebna jedynie do „mordowania



mieszkańców”, gdyż od tego, by „zwyćzać”, są smoki. Dotrakowie, najpierw puszczeni bezsensownie na pierwszy ogień do walki z armią Nocnego Króla i praktycznie wybici – w ataku na Westeros okazują się znaczącą siłą; ot tak, jakby nie wiadomo skąd nagle się wzięli. Smoki, na początku wydawałoby się „nieśmiertelne” – nagle bardzo łatwo jest zabić; by potem znów okazało się, że są niezwycięzone. A przynajmniej jeden z nich. Nie wiadomo dlaczego Jon Snow zakochuje się w Daenerys – żadna ze stron wyraźnie nie dała do tego powodu; ale nagle – ot, jest! Ba, tej miłości wystarczy jedynie na chwilę, by niespodziewanie przerodziła się ona w jakąś masochistyczno-poddńczy związek, kompletnie pozbawiony logicznych podstaw. Snow, niczym skopany pies, powtarza niejako wbrew logice: „Jesteś moją królową”; po czym nagle, w przypiływie „buntu”, postanawia zabić Daenerys, która przecież porusza się zawsze w towarzystwie Nieskalanych, którzy akurat w tym właśnie momencie zajmują się czymś innym. Rozsądny i kuty na cztery nogi Tyrion – traci rozum i bezrozumnie tłumaczy postępowanie coraz bardziej szalonej Królowej; w przypiływie otrzeźwienia namawia Snowa do morderstwa, sam przy tym nie ponosząc właściwie żadnych konsekwencji – a nawet okazuje się być tym demiurgiem całego sojuszu, który powstaje po śmierci Daenerys. Arya z małej dziewczynki – nagle stała się dorosłą kobietą i bez krepacji idzie do łóżka z Kowalem. Bezrozumnie, niczym owa mała / nie mała dziewczynka, jedzie do Królewskiej Przystani z zamiarem zabicia królowej – tylko po to, by wrócić z niczym. O samej Daenerys nawet nie chce mi się pisać. Trudno zrozumieć, jaki sens miało budowanie wizerunku „sprawiedliwej królowej ludu” – by w ciągu dwóch odcinków diametralnie zniszczyć wszystko, zmieniawszy ją w „szaloną morderczynię”. Wołające o pomstę do nieba – podobno kręczone

za wielkie pieniądze – sekwencje bitewne z Nocnym Królem pod Winterfell wyglądają tak, jakby zrobiono je za przysłowiowe dwie dychy. I nie pomogło nawet rozjaśnienie ekranu na full, ponieważ wszystko ogarnia ciemność. Aż chce się zacytować Maksa z *Seksmisji*: „Nic nie widzę... Ciemność... Ciemność widzę... Ciemność...”. Ale to przecież zupełnie inny film. A do tego jeszcze pokonanie króla przez Aryę... Naprawdę? Ot tak, no dobra – zaskakująco, ale właściwie łatwiej się już nie dało. I w dodatku śmierć Nocnego Króla automatycznie „zabija całą jego armię”? Niczym śmierć królowej mrowiska! To może trzeba było szybko „wykończyć” samego króla; tym bardziej, że jakoś specjalnie się nie chował, skoro byle Arya mogła go dopaść. A patrząc logicznie: skoro taka właśnie była „struktura armii Nocnego Króla” – to konsekwencją byłaby ścisła jego ochrona. Dla bezpieczeństwa całej armii. Te oraz inne mniej istotne błędy i przeinaczenia stały się już obiektem kpin i memów internetowych. Zawiązała się również grupa, która domaga się „ponownego nakręcenia” przynajmniej ósmego sezonu z bardziej logicznym i prawdopodobnym zakończeniem (co oczywiście jest równie głupie, jak to, co nam przedstawiono).

Błąd kolejny: *ŚPIESZYMY SIĘ – CZYLI SYNDROM OSTATNIEJ FINAŁOWEJ SERII*. Nie jestem jakimś fanatycznym „ogładcem” seriali telewizyjnych, ale zdarza mi się, że oglądam niektóre z nich. I zauważyłem pewien syndrom. Im bardziej „popularny” jest serial i im większą oglądalnością się szczyci – tym gorzej wygląda jego zakończenie. Tym bardziej, że twórcy mają świadomość tego, że ich serial bije rekordy popularności. Gdzieś w pewnym momencie następuje o jeden sezon za dużo albo odwrotnie – o jeden sezon za mało. W przypadku pierwszym mamy do czynienia z klasycznym „skokiem przez rekina”; więc serial, zamiast



wiarygodnie się zakończyć, ciągnie się już „na siłę”. Takim serialem był dla mnie choćby *Lost* czy *Dr. House*. Przynajmniej o jeden sezon za dużo. Choć w przypadku *Dr. House’a* – przynajmniej dwa. *Gra o Tron* jest zaś przypadkiem drugiego rodzaju. Budujemy świetną fabułę. Mamy miliony widzów – i ktoś nagle „panikuje”, że może jest „za dobrze”, że może jest „za dużo” (najczęściej wpływ na taką decyzję mają słupki oglądalności – więc najmniejszy ruch w dół powoduje decyzję o „zamknięciu” serialu; i do tego jeszcze przekonanie o tym, że „wiemy, jak to skończyć – a będzie to najlepsze zamknięcie w historii, jakiego jeszcze świat nie widział”; po czym okazuje się, że z bomby mamy kapiszon). Szybko zamykamy wątki, pędzimy do końca, dajemy na koniec kretyńskie zakończenia, parę minut na wybrzmienie oraz kilka łez.

I jako ostatni: BŁĄD PODWÓJNEGO ZAKOŃCZENIA. Tak, ten serial ma podwójne zakończenie. To szkolny błąd. Żaden film – czy serial telewizyjny, czy kinowy – nie powinien mieć

„podwójnego zakończenia”, bo to dezorientuje widza. Może wystąpić tak zwane „fałszywe zakończenie” – ale widz musi mieć jego świadomość. Pierwszym zakończeniem jest dla mnie BITWA O WINTERFELL. Drugim – ZDOBYCIE WESTEROS, ŚMIEĆ DAENERYS I NOWY KRÓL. Błędem strukturalnym serialu było umieszczenie tych dwóch zakończeń właściwie obok siebie. Płynnie przechodzimy z jednego w drugie – a w dodatku popełniając przy tym sporo fabularnych błędów (powodujących, że widz – zamiast kontemplować wydarzenia – zaczyna zastanawiać się nad ich sensem). Ja bym to rozwiązał inaczej. Sezon siódmy kończył się atakiem na Mur. I tu właśnie powinien zakończyć się wątek Nocnego Króla. Znacznie wcześniej szerzej bym rozwinął wątek jego ataku (przyznam się, że do tej pory nie za bardzo wiem, dlaczego on w ogóle ruszył na Westeros; tzn. wiem z książki – ale nie z filmu, niestety...). Być może mi to gdzieś umknęło. Ale po prostu koniec siódmego sezonu – definitywnie zamyka wątki Nocnego Króla. Oczywiście, sposób jego śmierci nie wyglądałby tak trywialnie. Mielibyśmy ładną klamrę – i ochotę na ósmy sezon, w którym całkowicie poświęciłbym się rozwiązaniu problemów z Cersei, następstwem tronu i ewentualnym wyjaśnieniem wątków Daenerys. Mówiąc szczerze, to widziałbym ją na tronie u boku Snowa, nawet gdyby okazali się rodzeństwem – miłość przecież nie zna granic. Na pewno bym nie zrobił z niej szalonej królowej.

Jednak „profesjonalni mistrzowie” poszli zupełnie inną drogą. Moim zdaniem – na totalne manowce ■

[tytuł od redakcji INFO]



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

WERSJA ALTERNATYWNA

Trylogię *Southern Reach* Jeffa VanderMeera czytałem parę lat temu i muszę przyznać, że zrobiła ona na mnie spore wrażenie. Niezwykły klimat – a zwłaszcza tajemniczość i niejednoznaczność koncepcji, która ukazuje czytelnikowi więcej pytań, niż udziela odpowiedzi – to główne atuty tego cyklu. Dlatego też czekałem z zaciekawieniem na DVD z ekranizacją pierwszego tomu serii, *Unicestwienia*. A kiedy wreszcie obejrzałem film Alexa Garlanda *Anihilacja*, stwierdziłem ze zdumieniem, że to Zupełnie Inna Historia.

Te same cechy, które wyróżniają trylogię *in plus*, sprawiają również, że całą tę zawiłą historię trudno zapamiętać po latach. Postanowiłem więc przeczytać ją ponownie, żeby zweryfikować swe pierwsze wrażenie po obejrzeniu ekranizacji. Okazało się to bardzo dobrym pomysłem, gdyż lektura była tak samo inspirująca i emocjonująca, jak za pierwszym razem. Tu przypomniało mi się powiedzenie, że *książki, której nie warto czytać po raz drugi, nie warto również czytać po raz pierwszy*. Trylogia VanderMeera to zdecydowanie nie ten przypadek.

Zekranizowany tom pierwszy, *Unicestwienie*, to historia jednej z ekspedycji do tzw. Strefy X, powstałej na Zapomnianym Wybrzeżu w wyniku Wydarzenia, którego natura (jak wszystko w tym cyklu) jest niejasna, ukazana przez emocje, wizje i całe morze późniejszych domysłów. Jakiś czas później powstała granica Strefy, a potem jedyne wejście do niej. Zrodziło to wątpliwości, czy to Coś, co utworzyło Strefę, jest na pewno tym samym, co stworzyło granicę i /lub wejście.

Epicentrum Wydarzenia była latarnia morska (a zwłaszcza jej reflektor) oraz

osoba latarnika, Saula Evansa, byłego kaznodziei, który pierwszy doświadczył kontaktu z Tym Czymś, co w książce nazwano jasnością, a w filmie iskrzeniem. Jasność dokonuje zmian w ciałach i umysłach ludzi, ma także moc tworzenia ich sobowtórów, mniej lub bardziej udanych, mogących pojawić się zniekacka także daleko poza Strefą X. Dotyczy to zwłaszcza osób, które umierają w Strefie. Jak pisze kaznodziejskim stylem przekształcony latarnik Saul Evans: *To, co umiera, znać będzie życie w śmierci, albowiem nic, co się rozkłada, nie zostaje zapomniane, i ożywione pójdzie w świat w błogiej nieświadomości* (str. 203).

Najbardziej intrygujące jest jednak nie to, co pisze w swoim nowym życiu latarnik, zwany obecnie Pełzaczem, ale przede wszystkim gdzie i w jaki sposób. Miejscem jego działalności jest Anomalia Topograficzna (zwana tak ze względu na to, że nie każda ekspedycja potrafi ją odnaleźć), mająca postać odwróconej wieży prowadzącej w głąb ziemi. To najbardziej tajemniczy obiekt w Strefie X, bo nie było go przedtem, a napisy, które Pełzacz tworzy na jego ścianach... są żywymi, fosforyzującymi organizmami. Za ich pomocą ów pisze swoje kazanie, które jasność przekazała mu do umysłu jeszcze przed radykalną przemianą.

Anomalia i Pełzacz są najbardziej zapadającymi w pamięć obiektami książki *Unicestwienie*, a perypetie z nimi związane zajmują pierwszą połowę tomu (oraz część tomu trzeciego). Za to w filmie z tego wątku zrezygnowano całkowicie.

Można byłoby długo wymieniać różnice fabularne między powieścią a jej ekranizacją. Dość powiedzieć, że Alex Garland postawił na większą dosłowność i widowiskowość,



osią swej opowieści czyniąc niebezpieczną wędrowkę przez Strefę, inną od tej z książki, z finałem w latarni morskiej, która też prezentuje się i gra swoją rolę całkiem odmiennie niż w *Unicestwieniu*. Innymi słowy: jest to rzeczywiście Całkiem Inna Historia; która jednak, o dziwo, zachowuje nastrój oryginału. Ostrożny zapis *based on the novel* jest tu więc całkiem na miejscu.

Anihilacja to niezły film, dynamiczny, nastrojowy, z bardzo dobrą muzyką. Tym niemniej jest to alternatywna wersja *Unicestwienia*, zwłaszcza w swojej kulminacji w latarni morskiej. Nie chcę zdradzać, co się tam działo, ale pomysł, (bardzo hollywoodzki), że jedna osoba może raz na zawsze rozwiązać problem Strefy X – jakoś nie bardzo mi odpowiada. Tym niemniej film wybija się mocno ponad przeciętność i jako taki niewątpliwie jest wart obejrzenia ■

Jeff VanderMeer, *Unicestwienie*, Wydawnictwo Otwarte, Kraków 2014 (*Annihilation*, 2014)

Anihilacja (Annihilation),

USA, Wielka Brytania 2018,
ocena FilmWeb: 6,1, IMDb: 6,9
scenariusz i reżyseria: Alex Garland,
muzyka: Geoff Barrow, Ben Salisbury,
zdjęcia: Rob Hardy,
gatunek: thriller, sf,
wydanie DVD: Imperial – Cinepix,
3 kwietnia 2019,
czas trwania: 1 godz. 50 min.

Obsada: Na plakacie uczestniczki ekspedycji – u góry Jennifer Jason Leigh (dr Ventress) i Natalie Portman (Lena), poniżej Tuva Novotny (Cass Sheppard), Tessa Thompson (Josie Radek) i Gina Rodriguez (Anya Thorensen). Ponadto: Oscar Isaac (Kane, mąż Leny), David Gyasi (Daniel)

CAŁA PRAWDA O KOCIE W BUTACH

scenariusz Grzegorz Szczepaniak na motywach baśni Charles'a Perraulta rys. A Plank





CZWARTY TOM CYKLU
„TEATR WĘŻY”



CZWARTA KSIĄŻKA Z SERII
„WEHIKUŁ CZASU”



W PRZYGOTOWANIU:
NON STOP BRIANA W. ALDISSA