

informer

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

NR 271
listopad 2011



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

MOJE ZDANIE O HOFFMANIE

Wiele lat temu, gdy Roman Polański odwiedził (dawno nie widzianą) ludową ojczyznę, jakoś niewiele po polskiej premierze *Tess* – podczas spotkania w łódzkiej filmówce któryś ze studentów zapytał mistrza: „Jak pan mógł nakręcić taki łatwy film?”. Na to maestro: „Łatwy? Proszę bardzo, to niech pan nakręci taki >łatwy< film!”

Nie porównuję obu tych reżyserów. Jerzy Hoffman jest krajowym bazarzem; kino Polańskiego przełamuje gatunki. Ale, niezależnie od dokonań wielkich i różnorodnych artystów i wizjonerów z innych zupełnie półek – ekranizacje beletrystycznej klasyki też, jako pełnoprawny nurt, mają swoje miejsce dziejach X Muzy (zresztą Oscar przyznany *Władcy Pierścieni* był oficjalnym uznaniem tego faktu). Dlatego pozwolę sobie na garść wspominek.

Z dawnych Hoffmanowskich fabuł w pamięci pozostaje już *Prawo i pięść* – polski western o tzw. Ziemiach Odzyskanych, okraszony balladą Osieckiej/Komedy/Fettinga.

Majstersztykiem, i to nie tylko na swoje czasy, była jego pierwsza superprodukcja *Pan Wołodyjowski* (nie mylić z serialem Pawła Komorowskiego!). Hoffmanowi – a i Komorowskiemu – udało się sztuka niezwykła: z niemrawej, najślabszej części Trylogii – powstała opowieść pyszna, pełna barwnych postaci, wciągających perypetii i autentycznego wdzięku. Zresztą rozmach filmu Hoffmana w pełni docenić można na wielkim ekranie.

Autentyczną superprodukcją był dwuczęściowy *Potop*. Rzecz nakręcona może z ciut mniejszym wdziękiem, ale z większym jeszcze rozmachem. I już w tonacji autentycznej zgrzebności (reżyser przyznał, iż pokazywanie szlachty cały czas w kontuszach – to taki błąd, jakby ktoś prezentował ludzi z XX wieku wyłącznie w garniturach!). Akcja części pierwszej toczy się wolniej – ale dzięki temu widz poznaje bohaterów i ich motywacje, wie kto jest kim, co robi i dlaczego, utożsamia się z nimi i przejmuje ich losami. Fabuła części drugiej była napakowana w wydarzenia, gnała szybciej; może szkoda, że nie powstały części II i III.

Jedną z zabaw z kinem przedwojennym było wypasiona ekranizacja *Znachora Dołęgi-Mostowicza*. Przed wojną powieść tę sfilmował Michał Waszyński – jeden z najlepszych polskich reżyserów tamtego okresu – i przyzmat tamtej ekranizacji powoduje, że do wersji Jerzego Hoffmana mam uczucia ambiwalentne. Oczywiście, powojenny film zrobiony jest z rozmachem i pietyzmem budzącym podziw. Jednak Hoffman zagubił coś, co udało się uchwycić Waszyńskiemu: klimat mrocznej baśni. Poza tym Waszyński zastosował kilka środków bardzo filmowych (np. córka Wilczura pracująca w kinie, gwałtowny najazd kamery w scenie rozpoznania profesora); u Hoffmana z kolei trudno się było zorientować, iż lekarz po napadzie autentycznie stracił pamięć (a scena z powolnym przypominaniem sobie wiedzy medycznej też jest lepsza w wykonaniu Junoszy-Stępowskiego niż Bińczyckiego).

Kontrowersje budzić może najpóźniej dokonana (bo zmienić się musiała geopolityka) adaptacja najwcześniejszej części Trylogii. Parę nie do końca fortunnych decyzji obsadowych, nazbyt chyba szybkie tempo narracji i montażu, próba pogodzenia oryginalnej fabuły z wiedzą historyczną – pozostawiły we widzach *Ogniem i mieczem* spory niedosyt.

Teraz, w cyfrowym multipleksie, obejrzałem pierwszą polską fabułę 3D: *1920. Bitwa Warszawska*. Nie da się zaprzeczyć, iż Hoffman przypomniał wydarzenie o konsekwencjach równych Wiktorii Wiedeńskiej (alternatywny przebieg historii aż trudno sobie wyobrazić); może nawet przypomniał je światu – gdyż głód sal kinowych, telewizorów i odtwarzaczy na trójwymiarowe fabuły jest taki, że ten film ma szansę wyjść poza obieg krajowo-polonijny; efekty 3D są zresztą lepsze niż w czwartych *Piratach z Karaibów*. Jatka jest krwawa, jak ten reżyser lubi (przypomnijmy *Do krwi ostatniej*). Lecz oczywiście nie jest to film wojenny typu *O jeden most za daleko* (skupiający całą fabułę na działaniach sztabów i frontów) – ale mieszanina wydarzeń historycznych i perypetii fikcyjnych bohaterów (czuje się, iż robił to ktoś, kto przeniósł na ekran wszystkie tomy Trylogii). Jednak przecież i w Hollywood nakręcono nie tylko *Tora! Tora! Tora!* – lecz także *Pearl Harbor*.

URODZINY

Kochani grudniowi Urodzeńcy!
Z okazji jubileuszowego Nordconu
życzymy Wam udanych odlotów
- jednym słowem: zróbcie sobie prezent
i przyjedźcie na konwent!

INFOredakcja

2 Aleksandra Pniewska
4 Lance Oszko
5 Krzysztof Sokolowski
Tomasz Świdorski
8 Mariusz Czach
9 Michalina Biedrzycka

13 Piotr Terszel
14 Ewa Białołęcka
Michał Stawski
23 Piotr Bruski
25 Adam Lewandowski
27 Jan Zygmuntowski



PAŹDZIERNIKOWE POSIEDZENIE ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

Odbyło się 14 września 2011 r. Ważniejsze z poruszanych spraw:

I. SPRAWY ORGANIZACYJNE

1. Omówiono kwestie akcji związanej z pozyskiwaniem 1% dla GKF-u oraz możliwości dotyczące wyprodukowania gadżetów klubowych.
2. Przedstawiono obecną sytuację oraz plany związane z przygotowaniem do użytku nowego lokalu klubowego.

II. SPRAWY PERSONALNE

1. Przyjęcie nowych członków do GKF-u: Szymon Dudzik, Kamil Kornatowski, Bartosz Karła, Marcin Mierzejewski, Robert Romanowski, Mateusz Serdyński.
2. Skreślenia: Sławomir Ginter, Monika Ginter, Aleksandra Niesłuchowska.

III. SPRAWY FINANSOWE

1. Zatwierdzono budżety na II półrocze dla Działu Gier Strategicznych oraz Działu Gier Planszowych.

IV. SPRAWY WYDAWNICZE

1. Szef Działu Wydawniczego przedstawił wyniki działalności Działu w ostatnim półroczu.
2. Omówiono dalsze funkcjonowanie Działu pod kątem możliwych publikacji oraz pozyskiwania tekstów.

V. SPRAWY KOMISJI REWIZYJNEJ

1. Przewodniczący Komisji Rewizyjnej omówił wyniki ostatnich kontroli, przedstawił zalecenia Komisji oraz plan dalszych kontroli.

VI. IMPREZY

1. Ustalono ostateczny termin imprezy JeepNight na 12 listopada 2011 r.
2. Koordynator Nordconu 2011 przedstawił stan przygotowań do konwentu. Przewidywano także wybrane kwestie, dotyczące m.in. projektu koszulki konwentowej.
3. Przedstawiciele KL Mare Argentum omówili udział GKF-u na Coperniconie 2011.
4. Przedstawiono wstępny projekt imprezy przewidywanej na marzec 2012 r., organizowanej przez GKF w Łęborku wspólnie z Łęborskim Klubem Fantastyki.



30 lat minęło...



Kiedy dostaje się zaproszenie na trzydzieste urodziny – trudno odmówić. Zwłaszcza jeśli zapraszającym jest Śląski Klub Fantastyki.

Na obchody 30-lecia SKF-u wybraliśmy się z Bogusiem Gwozdeckim w piątek wieczorem. Perspektywa spędzenia prawie dwunastu godzin w pociągu wydawała się z początku dość przerażająca, jednak niebawem okazało się, że pomysł z kuszetką był trafiony. Krótko mówiąc: większość podróży przespaliśmy (pobudka w cenie biletu). Na dodatek – co było miłym zaskoczeniem – na miejsce dojechalśmy punktualnie.

Katowice przywiłały nas w sobotni poranek piękną, gorącą pogodą i dziewięciometrowej głębokości wykopem przed budynkiem dworca. Żałuję, że nie mieliśmy okazji przyjrzeć się mu z bliska. Może okazałoby się, że śląscy budowlańcy znaleźli tam jakiś artefakt obcych, a nie – jak twierdził zapytany taksówkarz – wynikało to tylko z wykonywania planu architektonicznego.

Po zostawieniu bagaży w hotelu „Skaut”, mieszczącym się w spokojnej i zielonej okolicy tuż za granicą Chorzowa, udaliśmy się spacerem tam, gdzie miał odbywać się program obchodów 30-lecia SKF-u. A przynajmniej tak się nam wydawało do chwili, gdy zrozumieliśmy, że to... nie ten budynek i że mamy 15 minut na pokonanie dzielących nas od celu 5 kilometrów. Cóż, udało się nam nie spóźnić.

A na miejscu – w Miejskim Domu Kultury „Kosztuka” w Katowicach – przywitani nas bardzo ciepło gospodarze oraz ci z gości, którzy zdążyli już przybyć. Mieliśmy okazję w ciągu tego dnia porozmawiać ze starymi i nowymi znajomymi, wziąć udział w panelach dyskusyjnych, zapoznać się z wydawnictwami SKF-u, obejrzeć bogatą wystawę fotografii oraz występ Zespołu Tańców Dawnych „Lorien”, a przede wszystkim – lepiej poznać Śląski Klub Fantastyki i osoby z nim związane. Po tym, co zobaczyłem i usłyszałem, nie ukrywam, że są rzeczy, których SKF-owi zazdroścę. Może do czasu 30-lecia GKF-u część z nich uda się osiągnąć.

W czwartek wieczorem dowiedziałem się, że mam uczestniczyć w panelu o chwytliwym tytule „Fandom is a way of life”. Próbowałem się nawet do niego – na ile się dało – przygotować; jednak w pociągu zorientowałem się, że zapomniałem zabrać materiały, które sobie wydrukowałem.



Było panelistów wielu... (fot. Szymon Sokół)



Wręczenie prezentu zakończone sukcesem (fot. Michał Dagajew)



Organizatorzy pomyśleli nawet o straży pilnującej tortów (fot. Michał Dagajew)

Jednak, mimo moich początkowych obaw i dużej tremy, panel okazał się bardzo miłym przeżyciem, choć – oprócz opowiadania wspomnień i anegdot związanych z klubem i fandomem – musiałem także odpowiadać na trudne pytania Klaudii Heintze (prowadzącej nie tylko ten panel, lecz całą imprezę) oraz odpierać zarzuty dotyczące rzekomego porwania do GKF-u dwojga członków klubu Ad Astra. Nieocenionym wsparciem okazali się siedzący obok Piótek Derkacz i Zbyszek Kulczycki oraz (fanfary!) Boguś, który z widowni dorzucał cenne komentarze i uzupełniał potrzebne fakty.

Wieczorem podstawionym autobusem udaliśmy się do „Skauta” na bankiet. Przyjęcie zostało poprzedzone koncertem muzyki dawnej, a rozpoczęte wręczeniem Kasi i Rafałowi Kosikom „Śląkfy”, będącej nagrodą za działalność wydawniczą Powergraphu. Później było wręczenie prezentów, toasty i tort, degustacja prezentu przywiezionego z Zielonej Góry, a potem... cóż tu dużo mówić: bardzo miła impreza z rewelacyjnym towarzystwem i smakowitym średniowiecznym jedzeniem, którą wielu gości (w tym piszący te słowa) zakończyło wczesnym rankiem.

W niedzielę przed południem udaliśmy się ponownie do „Koszutki”, gdzie jeszcze przez kilka godzin uczestniczyliśmy w drugiej części programu obchodów jubileuszu ŚKF-u oraz mieliśmy okazję jeszcze trochę poprzebywać ze sobą przed rozjechaniem się do domów.

W międzyczasie okazało się, że – zamiast pociągiem – wracać będziemy samochodem z Markiem Michowskim. Po południu, po pożegnaniu się z gospodarzami oraz obecnymi jeszcze na miejscu gośćmi, wyruszyliśmy z Chorzowa w drogę powrotną. Podróż w miłym towarzystwie (do Częstochowy jechała z nami również Basia Świerczyńska) minęła szybko i późnym wieczorem dojechaliśmy do Trójmiasta.

Na zakończenie chciałbym naszym Przyjaciołom ze Śląskiego Klubu Fantastyki życzyć jeszcze raz satysfakcjonującej i inspirującej fantastycznej przyszłości, a także podziękować organizatorom i gościom za wydarzenie, które jest dla mnie jednym z najmiłszych fandomowych wspomnień.

Tomek „Yoga” Hoga

PS. Przy okazji dziękuję Piotrowi i Beacie za wyrozumiałość dla mojego gadulstwa, Kasi za czas i wino, Michałowi za nordconowe opowieści, a Jadwidze Zajdel – za cudowną, ciepłą obecność.

Co tu dużo gadać – należało im się (fot. Szymon Sokół)



Cthulhu nie tańczył. Cthulhu patrzył i czekał (fot. Szymon Sokół)



Agent Ad Astry z zielonogórskim prezentem (fot. Szymon Sokół)

WYPRAWA NA COPERNICON

14 – 16 października 2011 r.

Jakże pięknego dnia, 14 października 2011 r., rozpoczęliśmy wyprawę do Torunia, celem uczestnictwa w tegorocznej edycji Coperniconu. Jeszcze w pociągu męczyły nas mieszane odczucia – z jednej strony bogaty i interesujący program, z drugiej niepewności organizacyjne. Podróż mijąca, a nasza grupa podróżna powiększała się. Nie licząc pewnego incydentu (będącego materiałem na dość ciekawą anegdotę) podróż minęła w iście przedkonwentowej atmosferze, dyskusje nt. programu, planów, dobieranie prelekcji itp. Niestety, na stronie nie zaznaczono, na którym dworcu wysiąść (a dworców ci w Toruniu dostatek), by dojechać najwygodniej; jednak, dzięki wcześniejszemu przygotowaniu do podróży, nie było to dla nas straszne. Toruń powitał nas smaczną i stosunkowo niedrogą pizzą oraz życzliwością ludzi, skwapliwie rozwiewających wątpliwości co do drogi (może po prostu litowali się nad naszymi minami wskazującymi zagubienie w czasie i przestrzeni). Nieoczekiwaną pomocą w dotarciu na teren okazała się również pewna gźdaczka spotkana w autobusie. Po opuszczeniu „bydłobusu” zostaliśmy mile zaskoczeni rozmieszczonymi przez orgów strzałkami wskazującymi drogę. Co prawda miejscowy „kwiat młodości” lub wiatr uszkodził kartkę z najważniejszą wskazówką, ale daliśmy radę! Może na przyszłość warto by również te wskazówki na chodniku zostawiać? Zupełnie jak zabawa w podchody w dzieciństwie... Aż wreszcie ujrzeliśmy budynek szkoły, ukryty między blokami, sąsiadujący z infrastrukturą dostarczającą żywność (czyli z Biedronką)

Dzień I

I tak wkroczyliśmy na teren konwentu, gdzie – zgodnie z pradawnym obyczajem – pierwszą ujrzaną rzeczą była kolejka do akredytacji; jednak obsługiwana bardzo sprawnie – dzięki czemu w ciągu kwadransa, po opłaceniu myta, stałem się posiadaczem gustownego, ciemnoniebieskiego identyfikatora opisanego jako „twórca programu” z glejtem na nocleg. Kolejnym celem było odnalezienie sleeping roomu, którym okazała się przestronna i (chyba) wygodna sala gimnastyczna, w której zostawiłem rzeczy pod czułą opieką ochrony, czuwającej, by nieuprawnieni (bądź ci o butach założonych na nogi) nie przekroczyli wrót tego przybytku. Spokojny o los swego dobytku ruszyłem na poszukiwanie sal prelekcyjnych, w których właśnie zaczynały się pierwsze punkty programu. Po szeroko zakrojonych poszukiwaniach – i nieocenionej pomocy orgów – odnaleziona została sala, w której właśnie odbywała



się prelekcja nt. antropologicznych aspektów w rpg. Teoretycznie celem była meta gra, jednak na miejscu się okazało, że te dwa punkty zamieniły się kolejnością. Nie było to problemem, zwłaszcza gdy się okazało, że organizowany w ramach konwentu koncert, na który chciałem się udać, usytuowano niestety na drugim końcu miasta; co było największym babolem (spośród zresztą niewielu, jakie odnotowałem podczas pobytu w Toruniu). Niepocieszony zaistniałą sytuacją udałem się w głąb piwnic, gdzie właśnie trwały szeroko zakrojone prace nad budową steampunk roomu, którego lokalizacja także była niestety różna od zakładanej; ale wiadomo – bywało gorzej. Projekt zagospodarowania zmieniał się kilkakrotnie ze względów technicznych, jednak dzięki interwencji mego „WAAAAAGH!” konstrukcja ostatecznie powstała i wbrew prawom fizyki trzymała się. Nawet nie trzeba było zębów na niej umieszczać. Dumny ze swojego udziału w tym dziele trafiłem na panel pt. „Jak jeszcze bardziej dowlalić graczom”. Co prawda z reguły nie przepadam za panelami rpgowymi, jednak ten podsunął mi sporo pomysłów do wykorzystania. Były to wspaniały koniec dnia, gdyby nie wypływająca na granice percepcji świadomość, że o godzinie pierwszej w nocy mam prowadzić sesję. Mimo lekkiego zagubienia – zmodyfikowałem plany i pełen optymizmu zacząłem pracę, oddając innym cenne godziny swojego snu; na szczęście wyszło w miarę ciekawie, więc nie żałowałem. Jednak, kiedy wreszcie poszedłem spać, zdarzyło się to, co nieuniknione. Ma wiara przestała podtrzymywać całą konstrukcję – która się zawaliła, gdy tylko zasnąłem.

Dzień II

Gdy dzień zaświecił w okno naszego lochu – niewiele osób zareagowało, słychać było tylko pojedyncze stęknienia ludzi wybudzanych w tak barbarzyński sposób. Trochę czasu minęło, zanim zaczęły podnosić się pierwsze zwłoki w prywatnej sypialni GKF. Podjęte zostały pierwsze kroki ze strony polujących na śniadanie, poprawiano co się dało w sali, a także zaczęliśmy snuć plany odnośnie punktów programu. Oczywiście, godziną rozpoczęcia była dla nas 11:00. W trakcie tego, jakże gorliwego, wkraczania w rzeczywistość konwentową – przybyła reszta GKF-owej ekipy, dodawszy nam tym samym otuchy i animuszu. Aż wreszcie zebraliśmy siły, by ruszyć dalej korzystając z konwentu. Ku memu rozczarowaniu prelekcja pt. „Trochę o Żydach, diabłach i czarownikach w dawnych wiekach...” nie odbyła się; lecz niewiele później zrekomensowały to prowadzone przez Khakiego prelekcje dla MG – które dostarczyły mi ton inspiracji, a moim graczom godzin rozgryzania problemów oraz prelekcja nt. Krakenów i innych stworów mitologii nordyckiej – o bardzo cennej dla mnie zawartości merytorycznej. Kolejnym etapem dnia była dyskusja z Jackiem Komudą nt. słowiańskiej fantastyki (z niecierpliwością oczekuję rezultatów), a także prelekcja Jakuba Ćwieka dotycząca Kuby Rozpruwacza – która, mimo że nie wniosła wiele nowego do mojej wiedzy, dla samego prowadzenia była warta czasu. Następnie



z górki: sesja dot. szaleństwa podczas sesji, pogawędka branżowa (archeologia) z Andrzejem Pilipiukiem, loteria rebel.pl, chwila odpoczynku, a na ukoronowanie dnia – dwie godziny relaksu przy moich ulubionych zespołach, na prelekcji/prezentacji o muzyce folk metalowej, pagan metalowej i średniowiecznej. Tego mi było trzeba po ciężkim dniu! Ostatnim etapem była sesja ZC, która pozwoliła mi dopracować scenariusz, którym postaram się wygrać przyszłoroczny konkurs mistrza twierdzy Toruń. Idealna rzecz przed snem.

Dzień III

Konwent powoli zbliża się do końca, tak jak moja prelekcja. Więc te marne chwile między przebudzeniem a magiczną godziną 13 spędziłem szlifując swoje zdolności oratorskie, dopracowując materiały i pilnując przygotowania sali. Ku memu zdziwieniu na prelekcji zjawilo się zaskakująco dużo ludzi, którym najwyraźniej ten mój skromny debiut się bardzo spodobał. Podobnie jak, mająca miejsce podczas mojej pogadanki, premiera trailera larpów w świecie Arkony (kręcona przez GKF we współpracy z muzeum archeologicznym w Gdańsku) oraz NDW „Hamar Nordur”. A gdy skończyłem wreszcie gadać – ruszyłem pomóc w demontażu steampunk roomu, a następnie do sklepu po prowiant i w podróż do domu pociągiem zatłoczonym niby wagon bydłęcy; aby późnym wieczorem trafić do Trójmiasta – z garścią dobrych wspomnień oraz pamiątkami i identyfikatorem

Podsumowanie

Copernicon 2011 spełnił wszystkie pokładane w nim oczekiwania, co mnie bardzo cieszy. Program był baaardzo bogaty i urozmaicony, cały czas coś się działo, a tłumy zadowolonych fantastów okupowały szkołę. Copernicon przebudził we mnie na nowo żar konwentowego życia, za co jestem wielce wdzięczny orgom. Na pewno przybędę za rok i przyciągnę więcej ludzi. Dziękuję z twego miejsca wszystkim uczestnikom za zajebistą atmosferę (doceniam m.in. to, że całe trzy dni biegałem w historycznych ciuchach), zaś szczególne podziękowania przesyłam:

- wszystkim towarzyszom z GKF-u – za wspólną podróż, tolerowanie niezrzeszonego (wówczas) mnie w swoim gronie oraz bycie zajebistymi!
- Shamanowi z osobna – za niedzielne śniadanie;
- gźdaczom – za wyrażoną na koszulkach chęć pomocy;
- ofiarom mojego trollowania – za cierpliwość;
- każdemu, kogo tu pominąłem – sami wiecie za co...

Piotr „Snorri” Baranowicz





Wernisaż wystawy Krzysztofa Chalika odbył się w warszawskiej Księgarni Traffic Club w środę 26 października 2011 roku.

Rozpoczął się o godzinie 18:00 występem tanecznym inspirowanym obrazem Krzysztofa Chalika zatytułowanym „Geisha”. Był to pokaz klasycznego tańca japońskiego Buyo – „Sakura (Kuroda Bushi)”, tym razem w aranżacji muzycznej Roberta Letkiewicza (pod tym samym tytułem, co wspomniany powyżej obraz Chalika). Choreografię do utworu zaadaptowała Hana Umeda, nauczycielka tańca Buyo, a zatańczyła Iwona Czapla z asystą Zespołu Tribal Fusion Barbary

Ilczuk w składzie: Anna Jaszczuk, Barbara Libicka, Anna Muszyńska i Karolina Pomes.



Po tym pokazie odbyło się oficjalne otwarcie wystawy i spotkanie z artystami – Krzysztofem Chalikiem i Robertem Letkiewiczem; które poprowadziła Halina Pieścik – projektantka oprawy graficznej wystawy *Nigredo*.

W pierwszej części artyści opowiedzieli o swojej pracy nad obrazem i muzyką. Następnie przybliżyli gościom multimedialny komiks „Leanne”, ukazujący się na stronie internetowej FutuShare – jednego z Patronów Medialnych tego wydarzenia. Krzysztof Chalik zajmuje się grafiką w tym projekcie, a Robert Letkiewicz animacją i tłem muzycznym. Sam scenariusz do spółki ze Zbigniewem Szatkowskim pisze Marcin Przybyłek. Niestety, ten ostatni nie mógł osobiście pojawić się na wernisażu i spotkać się z naszymi gośćmi; przesłał natomiast film ze swoją wypowiedzią. W ten sposób autor „Gamedeca” – serii, z której wywodzi się historia „Leanne” – mógł być z nami chociaż wirtualnie.



Po tej prezentacji autorzy opowiedzieli jeszcze o niuansach współpracy oraz źródłach inspiracji i wykluwaniu się pomysłu posępnego miasta w obrazie i dźwięku. Po

czym artyści oddali scenę Zespołowi Tribal Fusion Barbary Ilczuk (w składzie: Barbara Ilczuk, Joanna Białek, Iwona Czapła, Anna Jaszczuk, Barbara Libicka, Anna Muszyńska, Karolina Pomes), który minispektaklem inspirowanym muzyką Roberta Letkiewicza, połączoną z klimatycznym brzmieniem utworów Chrisa Clarka, wprowadził wszystkich w mroczny klimat wystawy *Nigredo*.

Na zakończenie części oficjalnej organizatorzy i artyści podziękowali Patronom Medialnym i Księgarni Traffic Club za pomoc w zorganizowaniu wystawy i jej wypromowaniu, a także wszystkim przybyłym za zainteresowanie tym przedsięwzięciem.

Po części artystycznej można było zejść na pierwsze piętro księgarni i podziwiać wyeksponowane tam obrazy, wypić kawę lub herbatę, zjeść ciastko oraz otrzymać płytę i plakat z autografami twórców.

Wystawę można oglądać w Księgarni Traffic Club w Warszawie przy ul. Brackiej 25 (róg Chmielnej) do końca listopada 2011 r.

Szczegółowe informacje na temat wystawy i zdjęcia z wernisazu na stronach: www.iwoxpik.blogspot.com, www.robertletkiewicz.com, www.kchalik.com.
Oficjalna strona wystawy *Nigredo*: <http://www.wix.com/mon535/robertletkiewicz>

Iwona Czapła





Dnia 29 października odbył się, bardzo wyczekiwany przez wielu graczy Magic the Gathering, turniej z okazji 10-lecia istnienia sklepu z grami i asortymentem dla fanów fantastyki — FUTUREX. Koszt wpisowego za turniej główny, w formacie standard, wynosił 0 zł (słownie zero złotych), za to wartość nagród sięgała zenitu (2 paczki przedostatniego dodatku New Phyrexia od gracza trafiały do puli nagród). Dodatkowo po turnieju głównym odbyło się aż pięć draftów dla chętnych. Niska cena wpisowego na drafty oraz brak wpisowego na turniej główny zgromadziły lekko ponad 40 graczy. Na turnieju stawiły się zarówno takie legendy Trójmiejskiej Sceny, jak Piotr Andrys, Dominik „Świstak” Konieczny, Tomek „Rex” Jagłowski, Bartosz Regent czy Daniel „Tempest” Seta – jak też wielu graczy, którzy nie grali już od jakiegoś czasu (Maciek Brewiak, Maciek „Kijanka” Ciemięga, Olo „Qjawa” Kujawa), a powrócili specjalnie na ten turniej.

Tuż przed rozpoczęciem rozgrywek, na znak sędziego głównego – Przemka Ulatowskiego – odśpiewaliśmy „Sto lat” Pani Iwonie (właścicielce sklepu FUTUREX i organizatorce) i wręczyliśmy Jej kwiaty w podziękowanie za umożliwienie nam spędzenia tych wspaniałych chwil w gronie przyjaciół i kolegów, z naszą ulubioną grą Magic the Gathering.

W turnieju głównym, po rozegranych sześciu rundach ostrego grania, tylko jedna osoba okazała się niepokonana; był to Piotr Andrys, grający bardzo ciekawą i nietypową konstrukcją talii Birthing Pod w kolorach czerwono-zielonym. Drugie miejsce zajął Świstak, przegrawszy tylko jedną mecz talią o nazwie Solar Flare. Trzeci uplasował się Przemek „Crouch” Krok – „paląc” swoich przeciwników talią mono red. Zwycięzca zgarnął pełnego boxa paczek z dodatku New Phyrexia i koszulkę; pozostałe górne miejsca tabeli wyników również były szczerze nagrodzone.

Jak napisał Piotr Andrys: „Ci, których nie było, niech żałują”.



W październiku odbył się ponadto kolejny turniej **Ligi Legacy** – która powoli się już, niestety, kończy. Był to już piąty z kolei turniej. W zmaganiach o najwyższą stawkę walczyli kilku graczy (szczegóło na stronie internetowej Ligi Legacy: www.ligalegacy.blogspot.com). Do końca ligi pozostały dwa turnieje. Najbliższy turniej jest zaplanowany na wtorek, 15 listopada, o godzinie 17:30.

Serdecznie zapraszam!

Stalker

LARP

„UWIERZ W DUCHA”

WRAZ Z AFTERPARTY



Spotkanie odbyło się w nocy z 29 na 30 października w godzinach 19:00-03:00 w miejscu zwanym „U Dimzarda” (podziękowania Dimzowi i Andre za wytrwałość godną stalowego jaja i uprzejmość w użyczeniu miejsca!).

Larpmasterem i osobą odpowiedzialną za całe zamieszanie był Michał „Jerzy” Malara, prezes KL „Mare Argentum”, który założył trzy ambitne cele na to spotkanie: integracja klubu i jego przyległości, rozegranie LARPa oraz urodzinowa impreza-niespodzianka szefa działu LARPów.

Założenia planu zostały wykonane. Larp był udany. Intryga wystarczająco skomplikowana, żeby nie być banalną – a jednocześnie na tyle łatwa, żeby nie dochodziło do przerw w akcji. Ilość, różnorodność i swoboda w interpretacji ról była na tyle duża, że wszyscy łatwo się w nie wczuli. Larpmaster poradził też sobie z problemem niedoboru graczy.

Halloweenowy klimat spotkania był podkreślony przez trupie przebrania niektórych uczestników.

Po rozegraniu larpa – odśpiewano zaskoczonemu Shamanowi „sto lat”. Całości dopełniło samorobne ciasto malinowe Anety „Kajen” Kokot. Po konsumpcji ciasta „Argentum Mare” wręczyło Shamanowi prezent. Pluszowa Pani Brokuł będzie już zawsze przypominać kierownikowi o zdrowym jedzonku.

Po pewnym czasie na przyjęciu zjawili się też Angee, Arcan wraz ze swoim kolorowo-różowitkim tortem oraz gospodarz.

Dalszy ciąg imprezy toczył się przewidywalnie. Ogólna wesołość – przerywana dłuższą refleksją nad śmiercią, umieraniem, wszystkimi świętymi i kultem zmarłych, eschatologią i religią w ogóle. Nie pominięto też takich kwestii jak kultura, sztuka, betonowe dowcipy i niebezpieczne zabawy grożące śmiercią.

Kpt. Izrael





Mannslieb nad Trójmiastem

Relacja z Bitwy o Złoto Północy; Gdańsk 2011

W drodze na Północ...

Tegoroczna jesień – to dla zapaleńców Inwazji iście bursztynowy szlak: aż trzy zapowiadane wielkie turnieje, w połączeniu z regularnymi ligami, stworzyły mini grand prix Warhammera; po OMP i finale Ligi Ogólnopolskiej – kolejny z wielkich turniejów miał się odbyć w Gdańsku. Od dawna zapowiadana Bitwa o Złoto Północy, wedle wszelkich znaków na niebie i ziemi, miała być mocno obsadzona, posiadać mnóstwo nagród, a także poszczycić się wyjątkową atmosferą i organizacją.

Czy tak faktycznie było? O tym nieco później...

"Wrocław jak zawsze poddaje się ostatni" – nie mogło nas więc 8 października zabraknąć w Gdańsku. Dzielnie wspierani przez Stacha (pozdr. Kraków!), który specjalnie jechał przez Wrocław, wyruszyliśmy w dziewięciogodzinny maraton PKP – w składzie: Dami, Darker, Arczi, Nastiuk, Deer Dance, wspomniany już Stachu oraz przemo (czyli ja, dla niewiedzących). Dzień wcześniej na turniej stawił się też Bonq ze swoją debiutującą dziewczyną Olą. Kopia zatem mocna, mimo wygrzewania się na urlopowym słońcu; Jaszczur pewnie czuł nutkę smutku, że nie mógł być z nami.

Pociąg dotarł czas, co było pierwszym pozytywnym zdziwieniem; do tego zostaliśmy rozpoznani przez jednego z uczestników turnieju – już w tramwaju, w drodze na miejscówkę (nie ma to jak sława)! Dalej już tylko szybka wyprawa dla potrzebujących (kto mnie zna - ten wie, o co chodzi), następnie nawiedzenie, przywitanie, zakwaterowanie (tu kolejna niespodzianka w postaci darmowych noclegów w pokojach!), oświecenie, tup-tup-tup, zapisy (tu pierwsze rozczarowanie, gdyż niestety nikt z Warszawy nie przybył; a nie ukrywając – na to też liczyliśmy, by Bitwa była jak najbardziej zaciekle; bura też należy się kilku innym bliższym ośrodkom, skąd grający nie dotarli, choć mieli kilka razy bliżej niż Kraków czy Wrocław, czy Zielona Góra.). No i nieubłagalnie, acz z frekwencją nieco poniżej oczekiwań (ale to też może urok seryjnych turniejów, co miesiąc), zaczęliśmy. AAAaaa... stop! Zanim zaczęliśmy – każdy spragniony wiedzy mógł poznać Teokratę!! (pozdr. dla Teo; ale o tym potem...)

Dzień Pierwszy: Krew i Pot

Na początek wspomnę, że gry rozegrane na tym turnieju były niesamowite, niemal każda wyrównana i wymagająca. Kilka z nich spokojnie obsadziłoby miejsca w "top10 gier ever by Przemio&friends".

Obsada – mimo braku Warszawy, a także innych kilku zawodników z potencjałem – wydawała się dość mocna. Co do rozkładu stolic – po ostatnim sukcesie Orków



(które o dziwo mają branie dopiero gdy ktoś nimi wygra i pokaże, jakie to fajne) mieliśmy sporo zielonych stolic (zarówno w wersji reanimatorowej, jak i czysto naporowej), wykwit Chaosu, jadącego na fali Unleashing the Spell a także nowego Qesta (nie wiem, czy ktoś grał Khorvakiem; mnie wydawało się, że jest za mało czasu, by dotrzeć tę talię – niewątpliwie z potencjałem, lecz mimo wszystko słabszą od mega agresywnej wersji, jaką opracowaliśmy z Jaszczurem jakiś czas temu). Do tego standardowo masa Imperiów (nie całkiem identycznych – jak się potem okazało) i Krasnoludów (zarówno na Tunnel Fighterach, Kazadorach – jak i tych podszywających się tylko pod krasnali, z 12-20 kartami Imperium w decku... tak, Zombi, nienawidzę cię!). Co ciekawe: żadnych Dark Elfów!!! Szok. High Elves nikt się nie szokował. Brak również.

Tak więc bez obecności długouchych, w nadziei na omijanie krasnoludów szerokim łukiem, na polu bitwy stawiałem się z dłuższy czas już szlifowanym Chaosem, który przechodząc sporo mutacji wypracował pewną postać – którą, nie chwając się, gra obecnie spora grupa osób, co tylko cieszy i wróży dalszy rozwój długo niedocenianemu chaosowi.

Runda 1

Na początek przyszło mi się zmierzyć z Adamem, grającym Imperium. Jak sam przeciwnik przyznał – był nieco w tyle, z powodu przerwy w grze i nieznamości najnowszych kart. To, plus zdecydowana agresja Chaosu przeciwko Imperium, pozwoliło mi na wygraną 2-1 lub 2-0, nie do końca pamiętam.

Rundy 2-4

Tutaj nie pamiętam kolejności (zmęczenie po całonocnym pociągu i przyjsciu prosto na turniej). Dostawałem jednak same Imperia pilotowane przez graczy z najwyższej półki (co zresztą potwierdziły wyniki końcowe). Fortep, pierwszy nasz mecz ever, oby więcej takich! Zacięte gry, wyrównany poziom i, jak zwykle bywa na tym pułapie, kto popełnił mniej błędów – ten wygrał. 2-1 dla mnie, piękne starcia, ujrzany przeze mnie Karl Franz zaszczepił ziarno podziwu, jak i zgrozy.

O ile się nie mylę – grałem następnie z Kryhą, niedawnym zwycięzcą Otwartych Mistrzostw Polski; tak więc kolejna wysoka poprzeczka. Jego talia Imperium zacięła mnie jeszcze bardziej, kiedy ujrzałem na stole Piratów! A potem dowiedziałem się jeszcze, że – by znaleźć na nich miejsce – Kryha wywalił wioski! Powiem tylko: szacun za zaskakujący tech, a do tego znów nam potwierdzenie wyszło, jak dobrze stoi Imperium z ekonomią, skoro potrafią ugrać świetne wyniki bez wiosek! Moja wygrana 2-1 była nieco na wyrost, w pierwszym meczu Kryha miał bowiem taką miazgę na rękę, że się grać tym nie dało; dopiero dwie następne gry (po jednej dla każdego) pokazały, jak wyrównany mógłby to być pojedynek. No, to dopisuję kolejną osobę do listy tych, którzy chcą się przy najbliższej okazji na mnie zemścić za o włos przegrane starcia.

Trzecie Imperium, również na Karolu, za to z niespodzianką w postaci Skinków, prowadził Szeryf – nieznaną mi dotychczas postać. Szybko zorientowałem się, że mam do czynienia z naprawdę dobrym graczem i kosztowało mnie masę wysiłku i rozkminy, by wyjść obronną ręką z tego starcia. Kolejna 2-1 – i już mogłem zwać się pogromcą Imperium.



Runda 5

Na dość długo okupowanym pierwszym stole przyszło mi w końcu spotkać się z Teokrata, prowadzącym Orczą kontrolkę, z Manfredem. Nie ukrywam, że ten matchup jest dla mnie jednym z cięższych, z powodu wszelkich rygów i removal na moje jednostki – i rzeczywiście okazało się, że (mimo iż zaczynałem) pierwszą grę, po zaciekłym starciu, wygrał Teo. Zrobiło się ciężko, bo w drugiej wygrałem o włos, raczej przez większą ilość błędów u przeciwnika niż moich własnych (kolejny raz dopomogło mi po prostu ogranie). Trzecia gra zbliżyła nas niemal do time limitu, co nigdy mi się jeszcze chaosem nie zdarzyło. Z mojej strony była szansa na remis, po wykańczających turach: przeciwnik nie miał nic na stole prócz developek, ja z kolei wisiałem na dwóch obrażeniach od śmierci. Prosty błąd z mojej strony: nie niszcząc jedyne go suportu Orków w kingdom (zapomniałem odpalić akcję z Questa) – na własne życzenie dostałem Grimgora po Queście; i nawet finałowy Unleashing w Szczura (sic!), dzielnie skreślony przez Teo Long Winterem, nie uratował mnie. Wynik: 1-2. Ale wrażenia z gier bezcenne.

Runda 6

Ostatnia runda – po emocjach meczów z Teo i całą masą wrednych Imperiów, kiedy wejście do top16 miałem już za pasem – upłynęła już nieco sennie, a zmęczenie zamaskowane red bullami i kawą zaczynało o sobie dawać znać. Arczi, z Orkową kontrolką, powziął zemstę za nasze ostatnie ligowe starcie. Mimo mojego rozpoczęcia zostałem pokonany (zdaje się 1-2); ale trzeba przyznać, że ani nie dochodziło w tych grach, ani też nie byłem na wyżynach swoich umiejętności. Przede wszystkim jednak przeciwnik był po prostu lepszy – i zasłużenie wygrał.

Afterparty

Wraz z zakończeniem dość męczącej rundy – byłem zadowolony ze swojego wyniku, dającego mi piąte miejsce i koronę niszczyciela Imperiów – zmwiliśmy się na obiecaną integrację imprezowo-alkoholową. Wszelkie zbiegi wellness i oczyszczające, tudzież drzemki albo gadanie o czymkolwiek na korytarzach hotelu, zapełniły lukę pomiędzy turniejem a wyjściem na miasto.

Mimo zimnej nocy, a także różnych perturbacji natury logistycznej, całkiem przyjemnie było poszwędać się po Sopocie w poszukiwaniu knajpy czy też chować się w kible w kolejce trójmiejskiej z powodu braku, niekupionych na czas, biletów. Słowem: ach, gdzie są tamte dni...

Po wyczerpujących rozmowach na zewnątrz i ospacerowaniu centrum Sopotu zagnieździliśmy się w bardzo świetnej knajpie Puzon; wszyscy odetchnęli mogąc pokrzepić się czymś zimnym (lub ciepłym) i piwnym. Dobra muzyka, klimat i nietuzinkowy wystrój (plus te szpitalne łóżko do siedzenia!) w towarzystwie piwka, ogarniętych ludzi – czego chcieć więcej? Ykhn, jutro gramy top16... a więc: czasu. Czas. Tak właśnie on to bezpardonowo nie pozwolił nam zobaczyć wschodu słońca na sopockim molo, w towarzystwie kompletnie zalanych przyjaciół. Może next time... Tym razem jednak pomiędzy pierwszą a trzecią w nocy wszyscy zmyli się, by złapać choć trochę snu przed nadchodzącymi finałami. Z tego miejsca dzięki wielkie dla Fortepa, Teo i Zombiego szczególnie – za dobry wieczór z dobrymi rozmowami (i myślę, że jak najbardziej udaną integrację)!



Dzień Drugi: Sądny (Rdza i Łzy)

Następnego poranka – wszyscy zdrowi, wypoczęci, w świeżej kondycji... Emm jeszcze raz.

Następnego dnia, nieco po czasie, zwlokłem się w końcu na dół. Wiadomo; prysznic i izotonik jako tako nareperował moje samopoczucie, niemniej w olimpijskiej formie nie był chyba nikt z tych, którzy dzień wcześniej się integrowali. No, w sumie, kiedy wszyscy niemal są lekko nie w formie, to i tak szanse są na podobnym poziomie.

Graliśmy w grupach, dwóch wychodziło z czterech. Grał każdy z każdym. Fair to me. Jak stwierdziłem też przy pierwszym parowaniu: "Chodź Teo, miejmy to już za sobą..."

Poznawszy już swe możliwości – ugraliśmy trzy piękne gry. Do tego popełniliśmy chyba jeszcze więcej błędów niż dzień wcześniej. Jeden kosztował mojego przeciwnika grę. Co by nie mówić, moje zagapienie się (kolejne) skończyło się dla mnie podobnie. Po iście tytanicznych zmaganiach udało mi się wyciągnąć 2-1 i zrewanżować się za dzień poprzedni. No, to zatem do następnego turnieju...

Drugi mecz w grupie przypadło mi zagrać z Adamem. Dzień wcześniej pokonałem jego talię; ale tego dnia mój Chaos miał potężnego kaca. Generalnie nie ma co się rozwodzić. 2-1 dla Imperium, po raz pierwszy (i ostatni, mam nadzieję)! Wygrany rzut kostką w tym przypadku sporo znaczył, do tego perfekcyjne podejścia startowe i kompletnie gwiazdorskie top decki nie dały mi szans. Mecz wyrównany i zasłużona wygrana. Prawa fizyki i tyle.

Żadnych stałych za to nie było w rundzie numer trzy. O wyjście z grupy przyszło mi grać z Zombim. Przyznam, że talia krasnoludzka była tą, której obawiałem się (i obawiam) najbardziej. Zombie w iście dżentelmeński sposób wytoczył mi srogą bitwę; zdrowo okładaną zarówno anulowaniem obrażeń, jak też zadawaniem ich. Uruchomię RaidingCamps – popłynę. W pierwszej grze się nie udało – i tak też się stało. Druga gra to epickie walki w battlefieldzie, broniący mnie Den niczym 300 Spartan (podniosłem i zniszczyłem mu chyba z 10 developpek, jeśli nie więcej) oraz rzutem na taśmę wygrany mecz Unleashingiem w odpowiedzi na Valaye/My Life (jedno z dwóch). Trzecia gra; zaczynał przeciwnik, mimo średniego dojścia zdołał utrzymać Derricksburg Forge w queście dzięki Milicji, lekko udało mi się napierać, ale po pierwszej strefie wyskok jednostek z trzema (!!!) Heblami zabiło mnie w dwie tury. Zombie: wiesz, że cię nienawidzę :P – ale i respekt wielki za te epickie walki i srebrną kulę dla Chaosu.

Tak więc przedwcześnie musiał się skończyć sztorm Chaosu. Niedosyt pozostał wielki, bo – jak się okazało – Imperium zjadły pomstowane przeze mnie krasnoludy w pierwszej rundzie top8 (2-0); śmiem zresztą twierdzić, że Chaos niejedno Imperium mógłby jeszcze do ściany przyprzeć i wycisnąć nieco flaków. No cóż – trzeba będzie usiąść i pomyśleć, jak tu się lepiej przygotować na synów Grungiego w przyszłości. Na pocieszenie sam okrzyknąłem się moralnym zwycięzcą turnieju, jako że pokonałem wszystkich, którzy zajęli miejsca 1-4 (czyli Fortepa, Kryhę, Adama i Szeryfa). Do tego zgarnąłem Runage – grę, którą sam podstępnie szepnąłem Fortepowi i na którą polowałem od samego początku.



Północ obroniona...

Hmm, czyli tak:

- towarzystwo wyśmienite;
- poziom bardzo wysoki;
- organizacja na pięć gwiazdek;
- nagrody wypas (całe top16 plus jeszcze kilka);
- gry epickie i godne zapamiętania;
- integracja w Puzonie jak najbardziej.

Czy ktoś chce jeszcze pytać, jak było? Raczej żałujcie, jeśli nie byliście!

Na koniec kilka słów jeszcze. Odnośnie samego meta – nieuniknione jest stwierdzenie, że Imperium dominuje jak żadna inna stolica. Niestety. Wciąż czekamy na rozdział małżeństwa Warpstone'a z Derricksburgiem. Orki i Krasnoludy wydają się być drugą siłą Inwazji, którym po piętach depcze wciąż nieprzewidywalny Chaos. Dark Elfy wydają mi się wcale nie odstawać; kłopot w tym, że brak grających nimi dobrych graczy. Na High elfy przyjdzie nam poczekać – miejmy nadzieję, że do następnego Battlepacka.

Druga sprawa – chłopaki z Trójmiasta, wielki dla was szacun; trzeba to przyznać, że tak mocnej ekipy się nikt nie spodziewał. Macie świetny team, sporo solidnych graczy, zresztą... co będę wam mówił. Złoto Północy obronione z przytupem; za rok przyjeżdżamy po nie, to się szykujcie! Tutaj trzeba jeszcze dodać: Imperium na Karolu zrobiło na mnie niebagatelne wrażenie, zaś Fortep słusznie odkuł się za pechowo stracony finał Ligi. W starciu z klasycznym porno Imperium (jakie zdominowało OMP), Francuz wychodzi mocno do przodu. Styl gry, alternatywny power level – wszystko to zobaczyłem na turnieju. Zapamiętamy. Cieszy też fakt, że z różnych "zagłębi" graczy wychodzą oryginalne idee na talie i granie w ogóle. Oby tak dalej; Warszawo czekamy na wasz Challenge i duży turniej.

"Najsamwpierw" na końcu, oczywiście oskarzowe podziękowania i pozdrowienia. Pierwsze skrzypce, a nawet fortepian dla Fortepa. Full profeska – oby więcej takich turniejów, szatańskie plany są, my wiemy. Virgo musi być również wymieniony z imienia, kolejny raz spotkaliśmy się na turnieju; człowieku, że przyjeżdżasz z daleka, by robić tak dobrą Inwazję – i do tego gadać o karciankach, anime i nie tylko, przesiadując na podłodze korytarza – piszę się na to! Teo, w końcu ujawniłeś się, jeszcze niejeden browar i rozmowa o robieniu talii przed nami. Dzięki za solidne gry! Kryha, ja już mówiłem ci, co sądzę – nikt temu zaprzeczyć nie może. Szacun za tech w swojej talii i świetny wynik. Pozdrowienia dla Słońca również; Zombiego, którego wcale nie nienawidzę, pana na portierni (za wypasiony pokój!), Mamuta, całej reszty, której nie wymieniłem – a poznałem. Gratulacje wreszcie dla zwycięzców i dzięki dla całej ekipy wrocławskiej (w tym szczególnie – dla debiutującej Oli).

Oby więcej takich turniejów! Następny przystanek Stahleck!

przemo

<http://maledictor.blogspot.com/2011/10/mannslieb-nad-trojmiastem.html>



ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE

Uzupełnienie listopada 2011

POCALUNEK NOCY (KISS OF THE NIGHT) – SHERRILYN KENYON

Wydawca: MAG. Data wydania: 7 listopada 2011

NIEUMARŁA I NIEDOCENIONA (UNDEAD AND UNAPPRECIATED) – MARYJANICE DAVIDSON

Wydawca: Amber. Data wydania: 8 listopada 2011

CZAS ZMIERZCHU (СУМЕРКИ) – DMITRY GLUKHOVSKY

Wydawca: Insignis. Data wydania: 9 listopada 2011

EREBOS (EREBOS) – URSULA POZNANSKI

Wydawca: Egmont. Data wydania: 9 listopada 2011

FELIX, NET I NIKA ORAZ ŚWIAT ZERO – RAFAŁ KOSIK

Data wydania: 9 listopada 2011

BUNT (DEFIANCE) – LILI ST. CROW

Wydawca: Amber. Data wydania: 10 listopada 2011

ODWET (BACKLASH) – AARON ALLSTON

Wydawca: Amber. Data wydania: 15 listopada 2011

PROMIEŃ SREBRA (SILVER MASTER) – JAYNE CASTLE

Wydawca: Amber. Data wydania: 15 listopada 2011

TESTAMENT DAMOKLESA – MARCIN WELNICKI

Wydawca: Bellona, RUNA. Data wydania: 16 listopada 2011

DZIEWCZYNA Z SĄSIEDZTWA (THE GIRL NEXT DOOR) – JACK KETCHUM

Wydawca: Papierowy Księżyć. Data wydania: 17 listopada 2011

MAGIA KRWI (THE LAST PAGE) – ANTHONY HUSO

Wydawca: Prószyński i S-ka. Data wydania: 17 listopada 2011

MROCZNY ANIOŁ (DARK ANGEL) – EDEN MAGUIRE

Wydawca: MAK Verlag. Data wydania: 17 listopada 2011

SILMARILLION (SILMARILLION) – JOHN R.R. TOLKIEN

Wydawca: Ambe. Data wydania: 17 listopada 2011

WŁADCZYNI SNÓW (ZWEILICHT) – NINA BLAZON

Wydawca: MAK Verlag. Data wydania: 17 listopada 2011

ZDRADZONA (BETRAYAL) – AMY MEREDITH

Wydawca: Amber. Data wydania: 17 listopada 2011

AGENT JFK. PŁONĄCE ANIOŁY (HORICI ANDELE) – MIROSLAV ŽAMBOCH

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: 18 listopada 2011

SCIENCE FICTION

Wydawca: Powergraph. Data wydania: 18 listopada 2011

TRYLOGIA CZARNEGO MAGA (THE BLACK MAGICIAN TRILOGY) – TRUDI CANAVAN

Wydawca: Galeria Książki. Data wydania: 21 listopada 2011 Wznowienie

MIECZE I MROCZNA MAGIA (SWORDS & DARK MAGIC)

Wydawca: Rebis. Data wydania: 22 listopada 2011

SIMON PEPPERCORN. LOGOWANIE DO MAGICZNEJ PRZESTRZENI (SIMON PEPPERCORN, LOG IN TO MAGIC SPACE) – WENDELL SPEER

Wydawca: Zysk i S-ka. Data wydania: 22 listopada 2011

W NIEWOLI ZMYŚLÓW (SLAVE TO SENSATION) – NALINI SINGH

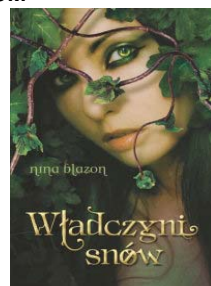
Wydawca: Prószyński i S-ka. Data wydania: 22 listopada 2011

OSKAR PILL I ZAKON MEDYKUSÓW (OSCAR PILL. LA REVELATION DES MEDICUS) – ELI ANDERSON

Wydawca: W.A.B. Data wydania: 23 listopada 2011

STO TYSIĘCY KRÓLESTW (THE HUNDRED THOUSAND KINGDOMS) – N.K. JEMISIN

Wydawca: Papierowy Księżyć. Data wydania: 23 listopada 2011



ŚMIERCIONOŚNE FALE (THE DEAD-TOSSED WAVES) – CARRIE RYAN

Wydawca: Papierowy Księżyc. Data wydania: 23 listopada 2011

PIĄTKOWE NOCE WAMPIRÓW (FRIDAY NIGHT BITES) – CHLOE NEILL

Wydawca: Amber. Cena: 35,80Data wydania: 24 listopada 2011

BAŚNIOBÓR: GWIAZDA WIECZORNA WSCHODZI (FABLEHAVEN: RISE OF THE EVENING STAR) – BRANDON MULL

Wydawca: W.A.B. Data wydania: 30 listopada 2011

RĘKAWICZKI (THE REGULATORS) – STEPHEN KING

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz. Data wydania: listopad 2011 Wznowienie

ŚWIAT BEZ GRANIC – TOMASZ KOPECKI

Wydawca: Zysk i S-ka. Data wydania: listopad 2011

TABAKIERA Z BAGOMBO (BAGOMBO SNUFF BOX: UNCOLLECTED SHORT FICTION) – KURT VONNEGUT

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz. Data wydania: listopad 2011 Wznowienie

WIEZIENIE UKŁADU T.2 – ALAN AKAB

Wydawca: Ifryd. Data wydania: listopad 2011

STRACH MĘDRCA T.1 (THE WISE MAN'S FEAR)

– PATRICK ROTHFUSS

Wydawca: Rebis. Data wydania: listopad 2011

ZŁY WPŁYW (THE INFLUENCE) – RAMSEY CAMPBELL

Wydawca: Replika. Data wydania: listopad 2011

Wstępnie w grudniu 2011

CIEŃE PÓŁNOCY (SHADES OF MIDNIGHT) – LARA ADRIAN

Wydawca: Amber. Data wydania: 1 grudnia 2011

PORWANA W MROK (DARKNESS FALLS) – CATE TIERNAN

Wydawca: Amber. Data wydania: 1 grudnia 2011

CONAN I PRADAWNI BOGOWIE – ROBERT E. HOWARD

Wydawca: Rebis. Data wydania: 6 grudnia 2011

POWRÓT DO WIECZNEJ NOCY (AFTERLIFE) – CLAUDIA GRAY

Wydawca: Amber. Data wydania: 6 grudnia 2011

SOJUSZNICZY (ALLIES) – CHRISTIE GOLDEN

Wydawca: Amber. Data wydania: 6 grudnia 2011

BAŚNIOBÓR: GWIAZDA WIECZORNA WSCHODZI (FABLEHAVEN: RISE OF THE EVENING STAR) – BRANDON MULL

Wydawca: W.A.B. Data wydania: 7 grudnia 2011

MROCNIA LEGENDA (DARK LEGEND) – CHRISTINE FEEHAN

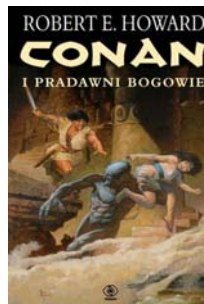
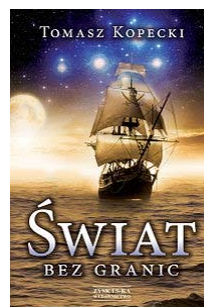
Wydawca: Amber. Data wydania: 8 grudnia 2011

Na koniec 2 uwagi porządkowe:

– w zapowiedziach znajduje się jeszcze kilkadziesiąt książek, które były początkowo awizowane do wydania w 2011 roku, ale ich edycja sukcesywnie się opóźniała. Pojawią się zapewne w zapowiedziach 2012 roku;

– od następnego odcinka naszych zapowiedzi nie będziemy już uwzględniali książek z podgatunku paranormal romance. Mają one mało wspólnego z SF&F a nawet horrorem, czyli gatunkami literackimi, które nas interesują. Zainteresowanych odsyłam do licznych portali dla nastolatków.

Na podstawie serwisów:

Esensja.pl, Katedra.nast.pl, Solarisnet.plprzygotował *Janusz Piszczek*

NIUSY

SWOISTA KONTYNUACJA ŁŚNIENIA

Stephen King ogłosił na swojej stronie internetowej, że pracuje nad kontynuacją jednego ze swoich najważniejszych dzieł. Powieść zatytułowana jest *Dr. Sleep*, a jej fragmenty były już zaprezentowane przez samego autora. Fabuła dotyczyć będzie dorosłych losów Danny'ego Torrance'a, syna oszalałego pisarza.

wg: www.onet.pl

NIEBIESKO W DISNEYLANDZIE

Mieszkańcy Pandory pojawią się w disneyowskich parkach rozrywki; pierwszy avatarowy dział zostanie otwarty na Florydzie w 2013 r.

wg: www.emetro.pl



STAR „3D” WARS

Lucasfilm planuje przekonwertować wszystkie części gwiazdnej sagi na format 3D. W kinach filmy będą się ukazywać zgodnie z chronologią fabuły, a nie według dat powstania – dlatego najpierw w trzech wymiarach zobaczymy epizod I. Premiera odświeżonej wersji filmu planowana jest na 10 lutego 2012 roku.

wg: www.gildia.pl

BYŁ WAMPIREM – ZAWALCZY Z ZOMBIES

Brad Pitt będzie gwiazdą filmu Marca Forstera opowiadającego o wojnie z żywymi trupami.

wg: www.gildia.pl

SPUTNIK SZCZEGÓLNIIE FANTASTYCZNY

Tegoroczna edycja festiwalu „Sputnik nad Polską” odbędzie się w dniach 17-27 listopada 2011 w Warszawie; repliki będzie można obejrzeć w kilkudziesięciu największych miastach Polski. Dla miłośników SF organizatorzy przygotowali w tym roku najciekawsze filmy rosyjskiej i radzieckiej kinematografii opowiadające o podróżach kosmicznych. Zaprezentowane zostaną m.in.: *Aelita* (reż. Jakow Protazanow), *Solaris* (reż. Andriej Tarkowski), *Planeta burz* (reż. Pawel Kluszancew), *Mgławica Andromedy* (reż. Jewgenij Szerstobitow), *Przez ciernie do gwiazd* (reż. Riczard Wiktorow).

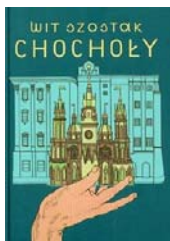
wg: www.gildia.pl



KURTZ W KOSMOSIE

Jądro ciemności doczekało się dwóch różnych filmowych adaptacji – z roku 1979 (w realiach wojny amerykańsko-wietnamskiej) i z 1993 (w powieściowych realiach kolonizacji Afryki). Autorzy trzeciej wersji idą jeszcze dalej: dzieło Josepha Conrada zostanie przeniesione na scenę SF. Film będzie nosił tytuł *Apocalypse 2388*. Reżyserem jest Peter Cornwell; scenarzystami – Tony Giglio i Branden Morgan.

wg: www.gildia.pl



TEGOROCZNY ŻUŁAWSKI

Nagroda Literacka im. Jerzego Żuławskiego '2011 została przyznana. Oto werdykt Jury Nagrody: Główną Nagrodę otrzymał Wit Szostak za powieść *Chocholy*; Złote Wyróżnienie przypadło Jackowi Dukajowi za powieść *Linia oporu* ze zbioru *Król bólu*; Srebrnym Wyróżnieniem uhonorowano Marka Huberatha za powieść *Vatran Auraio*.

wg: www.gildia.pl

TRIUMF ANDRZEJA PILIPIUKA

Bez względu na swą kontrowersyjność, nagroda literacka NAUTILUS istnieje i ma się dobrze.

W sobotni wieczór 15 października, podczas konwentu Copernicon w Toruniu, odbyła się uroczysta gala wręczenia nagrody Czytelników "Nautilus 2010".

W obydwu kategoriach zwyciężył w tym roku Andrzej Pilipiuk.

Najlepsze opowiadanie roku 2010: *Lazaret* w antologii *Jeszcze nie zginęła*. Najlepsza powieść roku 2010: *Oko Jelenia. Triumf lisa Reinicke*.

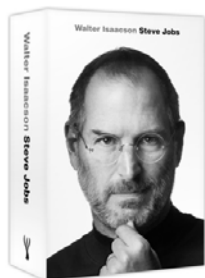
kap



WYŁONI SIĘ Z MROKU?

Sprawa ekranizacji *Mrocznej Wieży* wydawała się przegrana. W lipcu studio Universal zrezygnowało z powodu zbyt dużego budżetu. Problem ten udało się jednak zażegnać: budżet obcięto o 50 mln dolarów – i filmy jednak powstaną; serial będący pomostem między kolejnymi filmami zostanie zrealizowany przez stację HBO (adaptacja cyklu Stephena Kinga ma składać się z trzech filmów i dwóch seriali).

wg: www.gildia.pl



ŻYWIOT WIZJONERA

21 listopada br., nakładem wydawnictwa Insignis, ukaże się biografia Steve'a Jobsa autorstwa Waltera Isaacsona.

wg: www.gildia.pl

TARGI KSIĄŻKI W KATOWICACH

Tym razem sporo miejsca poświęcono również fantastyce: wśród zaproszonych gości znaleźli się: Białółęcka, Kańtoch, Kosik, Orbitowski, Pawlak, Ziemiański.

wg: www.emetro.pl

MOŻE BYĆ NIEZŁA POŻYWKĄ DLA NASZEGO „STEREO I W KOLORZE”

Według niepotwierdzonych źródeł Scott Burns (*Contagion*, *Ultimatum Bourne'a*) otrzymał propozycję napisania scenariusza sequela *Blade Runnera*. Kontynuację kultowego filmu s-f reżyserować miałby jego twórca – Ridley Scott.

wg: www.gildia.pl

MAŁO IM BYŁO?

Scenariusze dwóch, od dawna zapowiadanych, sequeli *Dnia Niepodległości* mają być gotowe w grudniu. Wiadomo, że będzie je łączył wspólny motyw – ale nie będzie to jeden film podzielony na dwa (jak np. *Hobbit*), tylko dwie osobne opowieści.

wg: www.gildia.pl

KRÓTKI KING

W internecie pojawiły się dwa materiały promujące czterogodzinny miniseriał *Worek kości*, będący adaptacją książki Stephena Kinga. Wyemituje go stacja A&E. W głównego bohatera wcieli się Pierce Brosnan. Amerykańska premiera przewidziana jest na grudzień tego roku.

wg: www.gildia.pl

SWOISTY SEQUEL MARY SHELLEY

I, Frankenstein jest adaptacją komiksu napisanego przez współtwórcę Underworldu – Kevina Greivouxa. Autorem adaptacji będzie scenarzysta i reżyser w jednym – Stuart Beattie, pracujący wcześniej m.in. nad pierwszymi *Piratami z Karaibów*. Jest to, w pewnym sensie, kontynuacja literackiego pierwowzoru: sławny potwór Victora Frankensteina nie umarł, lecz przetrwał aż do czasów współczesnych z powodu unikanych genów. Premiera filmu została wyznaczona na 22 lutego 2013 roku.



wg: www.gildia.pl

KONTYNUACJA EKRYNIZACJI KLASYCZNEGO KOMIKSU

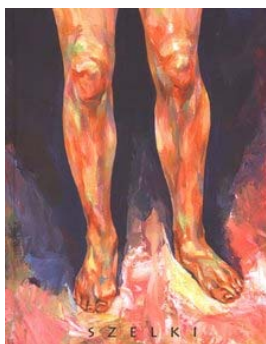
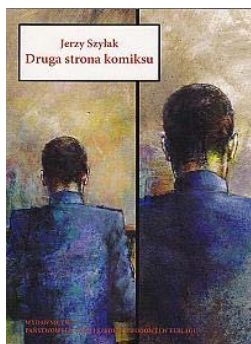
Peter Jackson potwierdził, że to on wyreżyseruje sequel *Przygód Tintina*. Reżyserem pierwszego filmu był Steven Spielberg.

wg: www.gildia.pl

SZYŁAK KRYTYCZNY I SCENARIUSZOWY

Podczas Festiwalu Komiksu w Łodzi dostępna była w sprzedaży najnowsza książka Jerzego Szyłaka zatytułowana *Druka strona komiksu*. Ukazała się ona pod koniec września nakładem Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Elblągu. Ponadto Szyłak, wspomagany przez Wojciecha Stefańca, w komiksie *Szelki* kontynuuje opowieść o, znanych ze *Szminki* sprzed ośmiu lat, makabrycznych zabójstwach na tle erotycznym. Komiks ukazał się w wydawnictwie Timof Comics.

wg: www.gildia.pl



SIÓDEMKĄ I DZIEWIĘĆ ZER

Pomiędzy ukazaniem się poprzedniego numeru naszego „Informatora” a kolegium redakcyjnym numeru obecnego – populacja globu przekroczyła siedem miliardów.

jpp

POGADUSZKI GDAŃSK-ORBITA

Gdańskie Muzeum Historyczne organizuje (między Bożym Narodzeniem a Nowym Rokiem; dokładną datę NASA poda na miesiąc przed terminem) bezpośrednie połączenie z Międzynarodową Stacją Kosmiczną, by młodzi ludzie mogli na żywo porozmawiać z astronautami; sprzęt zainstalowany będzie w największej sali Ratusza Głównego Miasta. Więcej o zasadach całego przedsięwzięcia dowiedzieć się można na portalach www.mhmg.pl i www.kosmonauta.net.

wg: www.emetro.pl

OPOWIADANIA LATA

Szczepana Twardocha uhonorowano „Książką Lata 2011” – Nagrodą Poznańskiego Przeglądu Nowości Wydawniczych przyznawaną przez Bibliotekę Raczyńskich – za zbiór opowiadań *Tak jest dobrze* (wydanych przez Powergraph w serii Kontrapunkt).

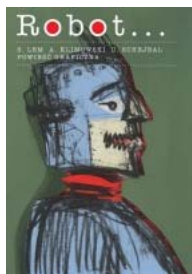
wg: www.gildia.pl



EUROPA MELANCHOLIJNO-FANTASTYCZNA

Tegoroczne Europejskie Nagrody Filmowe zostaną rozdane 3 grudnia w Berlinie. Najwięcej (osiem) nominacji ma *Melancholia* Larsa von Triera; przebojowe *Jak zostać królem* otrzymało ich o połowę mniej.

wg: www.emetro.pl



LEM KOMISOWY

Powieść graficzna Andrzeja Klimowskiego oraz Danuty Schejbal zawiera adaptacje dwóch opowiadań z cyklu *Bajki Robotów* Stanisława Lema: *Zakład doktora Vliperdiusa* i *Uranowe uszy*. Komiks ukaże się jednocześnie w Polsce (wydawca Timof Comics) oraz w Wielkiej Brytanii (wydawca SelfMadeHero).

wg: www.gildia.pl

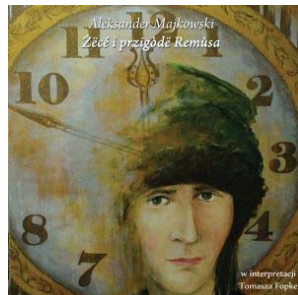
OBY TYLKO NIE SPIEPRZYLI!

Pierwsze pogłoski o pracach nad ekranizacją *Fundacji* Isaaca Asimova pojawiły się już kilka lat temu. W tym czasie zdążyły się zmienić zarówno reżyser, jak i studio... Wygląda jednak na to, że znamy już ostateczny skład ekipy. Scenariuszem zajmie się Dante Harper; reżyserii podejmie się Roland Emmerich. Na razie nie wiemy jeszcze, kto zagra główne role i kiedy film będzie miał swoją premierę.

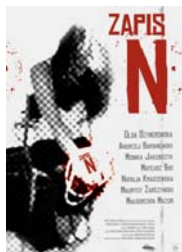
wg: www.gildia.pl

KASZUBSKI AUDIOBOOK

Życie i przygody Remusa, fantasmagoryczna epopeja Aleksandra Majkowskiego, znalazła się w całości na płycie CD w cyfrowej technologii mp3. Jest to pierwsza elektroniczna wersja całej książki; mieści się w 18-godzinnym nagraniu. Nad stworzeniem płyty czuwał kaszubski twórca i animator kultury Tomasz Fopke, czytający i interpretujący tę magiczną opowieść. Płytę wydała Kaszubska Agencja Artystyczna z Chwaszczyna pod patronatem Radia Kaszebe, portalu Nasze Kaszuby, Dziennika Bałtyckiego, Pomieranii i CSBTV.



KASZUBSKI HORROR OFFOWY



Po kilku miesiącach ciężkiej pracy zakończyły się prace nad pierwszym kaszubskim pełnometrażowym horrorem. Niezależną produkcję grupy przyjaciół pod tytułem *Zapis N* zobaczyć można było po raz pierwszy w gdańskim kinie Neptun. Piotr Lewna i Przemysław Wolski wpadli latem na pomysł nakręcenia amatorskiego filmu grozy. Zdjęcia kręcone były w Gdańsku, Kartuzach i okolicach.

wg: www.kartuzy.info

SZTUKA I KOMIKS

Motywy przewodnim listopadowego numeru magazynu o sztuce „ARTEON” jest komiks. Tematyka tekstów obejmuje związki (a raczej... ich brak) twórców komiksu z ogólnym obiegiem sztuki w Polsce, używanie komiksu do celów propagandowych oraz do wyrażania krytyki społecznej i politycznej. Przedstawiona jest też komiksowa mapa Polski – uwzględniająca większość z istotnych aktywności w dziedzinie komiksu.



wg: www.aqq.com.pl

SPORY GOŚĆ

W nocy z 8 na 9 listopada, o godzinie 0:28 naszego czasu, planetoida 2005 YU55 przeszła najbliżej naszej planety (324.600 kilometrów, czyli 85% średniej odległości Księżycyca od Ziemi). Tak bliskie przejścia planetoid nie są rzadkie, dochodzi do nich kilka lub kilkanaście razy w ciągu każdego roku; wyjątkowy jest jednak rozmiar 2005 YU55: blisko Ziemi najczęściej przelatują ciała o średnicy kilku lub kilkunastu metrów, tu zaś mieliśmy do czynienia z obiektem o średnicy czterystu metrów.

jpp

ZAMACH NIEZMIENNIE INSPIRUJĄCY

W drugim tygodniu listopada o księgarń na ca-łym świecie trafiła najnowsza powieść Stephena Kinga *Dallas '63*.



wg: www.gildia.pl

„ANATOMIA FANTASTYKI” #18

Trwają przygotowania do druku pracy magisterskiej – napisanej przez Rafała Nawrockiego pod kierunkiem prof. Antoniego Smuszkiewicza, a poświęconej twórczości Adama Wiśniewskiego-Snerga.



red.

Okruchy Ogana

Korespondencja nr 25

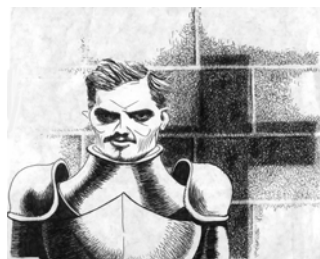
Koniec i początek, czyli „Aiglos” numer 16

Ostatni numer Almanachu Tolkienowskiego przed zmianą z półrocznika w rocznik przynosi sporą dawkę niezłej krytyki i publicystyki. Oczywiście dominują zagadnienia Tolkienowskie, ale nie zabrakło również miejsca dla omówienia zjawisk niekoniecznie związanych z twórczością Profesora. W tej drugiej kategorii w roli głównej wystąpił Wit Szostak ze swoim kolejnym wykładem na temat mitu w fantasy. Muszę jednak przyznać, że tym razem szkic Szostaka jest bardziej konkretny i lepiej motywowany niż poprzedni.

Przejdźmy jednak do zasadniczej tematyki pisma. Tutaj najciekawszy jest szkic Magdaleny Kudelskiej o Pierwszoerowych anachronizmach w *Hobbicie*. Rok przed premierą pierwszej części Jacksonowskiej ekranizacji tej książki to tekst nader aktualny. Dodatkowo wskazuje on na to, że ta pierwsza z opublikowanych opowieści ze Śródziemia niekoniecznie jest wiarygodnym źródłem historii III Ery. Mimo że Tolkien mógł usunąć z kolejnych (po ukazaniu się *Władcy Pierścieni*) wydań *Hobbita* felerne fragmenty, pozostawił je w tekście. Czemu mają one służyć – pewnie nigdy się nie dowiemy; ale jakie dają pole do snucia domysłów. To również argument dla Jacksona, który – wskazując na te słabości literackiego pierwowzoru – będzie mógł sobie pozwolić w adaptacji na jeszcze więcej niż we *Władcy*..

Innym ważnym artykułem numeru jest esej Verlyn Flieger o kształtowaniu się Legendarium i wpływie na niego mitu atlantydzkiego. Maria Błaszkiwicz przekonuje, że jedną z najważniejszych postaci *Władcy Pierścieni* jest Samwise Gamgee, a prof. Jakub Lichański wraca do poematu *Mythopoeia*, by podkreślić, jak ważne jest miejsce Boga i wiary w twórczości Tolkiena.

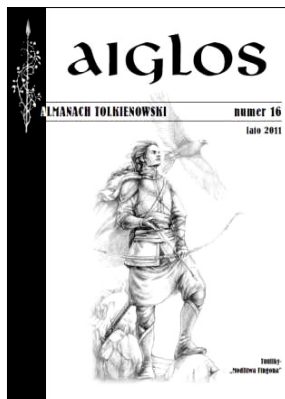
Tekstem, który mnie autentycznie wzburzył, był *Głos z Ciemnogradu* Casiopei. Od razu tłu-



maczę, że chodzi o poruszony przez nią temat, a nie jej wobec niego stanowisko, z którym się w całej rozciągłości zgadzam, a nawet poszedłbym dalej w konkluzjach. Chodzi bowiem o hańbiezny proceder, o którym dotąd nie miałem pojęcia, opisywania w tolkienowskich fanfikach historii homoseksualnych romansów bohaterów Legendarium (tych znanych, a także mniej popularnych). Nie zagłębiając się w szczegóły (Casiopea przytacza ich aż nadto) – takie pogrywanie sobie z twórczością Tolkiena (człowieka ugruntowanej i świadomej wiary, a także jednoznacznej postawy moralnej) jest dla mnie równie oburzające, jak występki Nergala – i tak samo godne potępienia (najlepiej wiecznego).

Po tym artykule literacką część pisma czytałem już z mniejszym zaangażowaniem (żeby było jasne: „Aiglos” nie dopuszcza na swoje łamy tego szlamu) i postanowiłem się powstrzymać od komentowania opowiadań i wierszy, choć kilka pozycji było nawet niezłych (np. gawęda Dziadziusia Gamgee o tym, kto sprowadził do Hobbitonu pyrkę, czy list Różyczki o swoim niełatwym pożyciu z Samem).

Lekturę „Aiglosa” polecam z czystym sumieniem wszystkim fanom Tolkiena i fantasy.



Ogry są jak cebula, mają warstwy...

a gdyński musical tych warstw nie ma – i dlatego z przedpremierowego pokazu *Shreka* wychodziliśmy całą rodziną niezachwyceni. Nie sposób nie docenić inscenizacyjnego wysiłku zespołu Teatru Muzycznego; ale cóż z tego, skoro cała para idzie w dużej części w gwizdek. I to bynajmniej nie za sprawą słabego wykonawstwa – co to, to nie. Klęskę gdyńskiemu przedstawieniu zgotowali sami amerykańscy twórcy musicalu. A moja ocena nie wynika wyłącznie z faktu, że do tego scenicznego gatunku od zawsze byłem nastawiony sceptycznie.

Dobry musical to taki, po wyjściu z którego da się zanucić choć jedną piosenkę; po *Shreku* nie zostaje zaś w głowie ani jedna nutka. Co więcej, mimo wielkich starań Bartosza Wierzbły (głównie w tym celu, aby nie plagiatować samego siebie), nie zapada w pamięć żaden wyśpiewywany tekst. Po raz kolejny daje o sobie znać największa słabość musicalowego spektaklu: song jako jeden z elementów przenoszących fabułę. Trzeba nie lada talentu, aby tak dobrze muzykę, by uniosła ona w sobie zarówno łatwo wpadającą do ucha melodię, jak i ważki komentarz w postaci tekstu. Twórcy omawianego musicalu ponieśli w tej dziedzinie klęskę na całej linii – i spuśćmy już na ich robotę zastaną milczenia.

Musical to jednak nie tylko śpiewanie, ale również zwykłe granie. W tej warstwie jest już trochę lepiej, a mogłoby być zupełnie dobrze, gdyby nie upór właścicieli praw, którzy odrzucili niektóre racjonalizatorskie pomysły polskich realizatorów (np. na scenie miał się pojawić... Koziołek Matołek, nie wiem w jakiej roli – chyba nie Ośla? – ale i tak tego typu polityczna prowokacja mogła zapewnić Teatrowi Muzycznemu komplety publiczności na długie miesiące). Co się jednak gdyńcianom przemyścić udało, to się udało – i wypada naprawdę nieźle (zamiast Wróżki mamy Śnieżynkę mówiącą z kresowym akcentem i rzucającą co jakiś czas nieśmiertelne lwowskie „tajoj”).

Mocną stroną tego przedstawienia byli aktorzy. Fiona wypadła świetnie, Osiół bardzo dobrze, ale to, co wyprawiała z głosem Smoczyca, było wręcz porażające. Szkoda tylko, że Shrek trochę od reszty odstawał (nazwisk wykonawców nie podaję, bo ich nie zapamiętałem, a poza tym spektakl ma podwójną

– a dla niektórych ról wręcz potrójną – obsadę i trafienie na tych samych artystów, których ja widziałem, może być trudne).

Na chwilę muszę się zatrzymać przy Ośle. Wielkie świństwo zrobił wszystkim ewentualnym wykonawcom tej roli Jerzy Stuhr, którego interpretacja jest tak mistrzowsko zrobiona, że trzeba by aktorskiego geniusza, by ją pobić. Bardzo mi było szkoda sympatycznego aktora, który dosłownie wyłożył ze skóry, by się choć zbliżyć do poziomu mistrza – i nie dawał rady. Ale mojej żonie i dzieciom bardzo się podobał.

Jedna tylko rzecz mi się w przedstawieniu nie spodobała (oglądałem je jeszcze przed październikowymi wyborami), która okazała się wręcz prorocza. Chodzi o bunt „przeciężnych inaczej” zesańców na Bagno, którzy – nie mogąc liczyć na Shreka – wzięli sprawy w swoje ręce i oballii – przy czynnej pomocy Smoczyca – tyrana Farquaada (który sam był gnomem: synem jednego z Siedmiu Krasnoludków). Parę dni później wataha Palikota (niczym ta badna z Bagna) wdarała się do Sejmu i spełnił się najczarniejszy z moich konserwatywnych snów.

Ale nie ma tego złego... Parafrazując kwiecisty styl twittletonów ministra Sikorskiego (Uwaga! Będzie hardcor! Zostaliście ostrzeżeni!): Wobec sukcesu takiego wroga wszystkim ludziom dobrej woli (a Dobrej Nowiny zwłaszcza) pozostaje zewrzeć szeregi i zacisnąć zwierzacze! Nikt nie mówił, że będzie łatwo. Pora obudzić się ze snu, bo inaczej się obudzimy z wiadomą kończyną w pewnym słynnym nacyniu.



Bożek Templariuszy wznowiony

Anna Borkowska fanom fantastyki w Polsce jest znana głównie jako autorka jednej z najlepszych polskich powieści fantasy *Gar'Ingawi. Wyspa Szczęśliwa*. Znacznie już mniej osób wie, że jej debiutancką powieścią był sensacyjno-przygodowy *Bożek Templariuszy*. Wydany po raz pierwszy w 1986 roku, z nieciekawą okładką i w niezbyt imponującym – jak na tamte czasy – nakładzie 10000 egzemplarzy, przeszedł właściwie bez echa. Zartobliwie można powiedzieć, że przegrał rywalizację z *Panem Samochodzikiem i Templariuszami* Nienackiego.

Ale ten, kto do tej książki dotarł (mnie poszukiwanie jej zajęło parę lat), mógł się przekonać, że to całkiem sprawnie napisana powieść, w której nie brakuje suspensu. Jednocześnie nie brak jej uroku, który przed czytelnikiem roztaczają zwłaszcza partie retrospektywne (jest ich w powieści stanowczo za mało!). A jeśli dodamy do tego najważniejszy element, czyli tajemnicę związaną z Zakonem Ubogich Rycerzy Świątyni – otrzymamy nader popularny dzisiaj literacki koktajl.

Gdyby polski przemysł filmowy było stać na ryzyko zrobienia rozrywkowego filmu, w którym pozytywne role grają żyd i katolicy – powieść Borkowskiej byłaby znakomitym materiałem na scenariusz awanturniczego filmu z okupacją hitlerowską w roli głównej i *Templariuszami* w tle (gdzieś pomiędzy wspomnianym *Panem Samochodzikiem* a *Indianą Jonesem*). A może – jeśli nie Polacy – to chociaż Amerykanie odważyliby się go nakręcić...

Dobrze, że Wydawnictwo Benedyktynów z Tyńca zdecydowało się wznowić tę książkę (nie bez znaczenia pozostaje zapewne fakt, że sprawa *Templariuszy* niezmiennie budzi emocje, a książki o nich sprzedają się nadzwyczaj dobrze) – i jeszcze lepiej, że dało jej atrakcyjną okładkę. Polecam uwadze Szacownych Czytelników tę pozycję, bo stanowczo warto ją przeczytać. W dobie wyborczych sukcesów antyklerykałów i antyteistów powieść ta niesie nadzieję, że nie ma takiego zwycięstwa, które nad Prawdę, Dobrem i Pięknem może odnieść człowiek, by Stwórca nie mógł odmienić losu zwyciężonych.

Nieśmiało wyrażam także nadzieję, że Benedyktyni wydadzą pozostałe beletrystyczne pozycje siostry Małgorzaty OSB, czyli *Gar'Ingawi...* oraz zbiór opowiadań *Przygody Rycerza Jerzego*.



Wasz wielkokacki korespondent

Ps. W ostatnich tygodniach ukazały się – niemal jednocześnie – dwa wybory felietonów śp. Macieja Rybińskiego: jeden z dziennika „Fakt”, a drugi (znacznie obszerniejszy) z „Rzepy”. Polecam je wszystkim miłośnikom ciętej riposty.

[przypis redakcji] Jako ciekawostkę można wspomnieć, że właśnie wznowiono również książkę Arkadiusza Niemirskiego (pierwsze wydanie było w 2008 roku) pod identycznym tytułem *Bożek templariuszy*. Pan Niemirski reklamuje się na okładce jako „Kontynuator serii przygód Pana Samochodzika”. Nienackiemu i Panu Samochodzikowi niewiele już chyba brakuje do Howarda i Conana. I tu, i tu jest wielu pogrobowców, w tym kilku znanych polskich pisarzy SF&F.

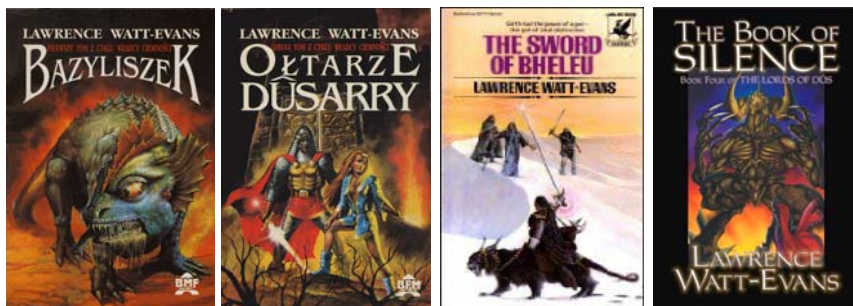
GDZIE SĄ KSIĄŻKI Z TAMTYCH LAT...? (4)

Długo szukałem „haka” na Dom Wydawniczy **Rebis**, aż wreszcie znalazłem! Na początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku Rebis wydał dwa tomy bardzo sympatycznego cyklu fantasy *Władcy Ciemności* (*The Lords of Dûs*) autorstwa **Lawrence’a Watt Evansa**:

- *Bazyliszek* 1992 (*The Lure of the Basilisk*, 1980);
- *Ółtarze Dusarry* 1993 (*The Seven Altars of Dûsarra*, 1981).

A gdzie kolejne dwa tomy cyklu? Czyli:

- *The Sword of Bheleu* (1982);
- *The Book of Silence* (1984).



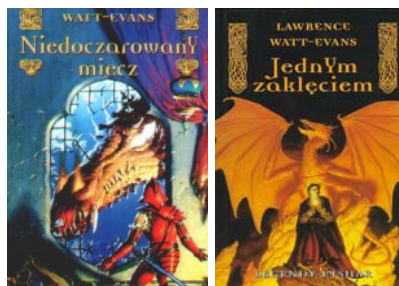
Skoro już wspomnieliśmy Lawrence’a Watt Evansa... Słyszeliście zapewne o jego świetnej serii *Legendy Ethshar* (*The Legends of Ethshar*). [Nazywam to serią, a nie cyklem, bo powieści dzieją się w tym samym świecie, ale bohaterowie są inni.]

W 1991 roku **Amber** wydał jedną z najlepszych części serii – powieść *Jednym zaklęciem* (*With a Single Spell*, 1987). W latach 2001–2002 **MAG** wydał:

- *Niedoczarowany miecz* (*The Misenchanting Sword*, 1985);
- *Jednym zaklęciem*;
- *Wódz mimo woli* (*The Unwilling Warlord*, 1989).

Które wydawnictwo wyda dalsze części? Czyli:

- *The Blood of a Dragon* (1991);
- *Taking Flight* (1993);
- *The Spell of the Black Dagger* (1993);
- *Night of Madness* (2000);
- *Ithanalin's Restoration* (2002);
- *The Spriggan Mirror* (2006);
- *The Vondish Ambassador* (2007).



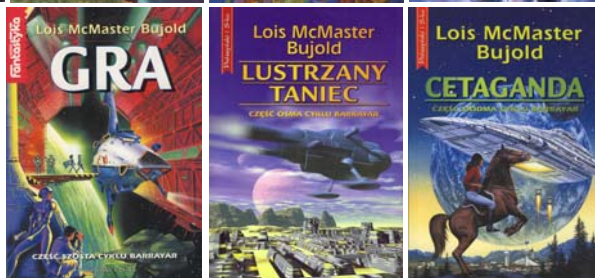
A teraz czas na Wydawnictwo **Prószyński i S-ka** i pisarkę **Lois McMaster Bujold**.

Z cyklu *Saga Vorkosiganów* (*Vorkosigan Saga*) zostały wydane pozycje:

- *Strzępy honoru* 1996 (*Shards of Honour* 1986);
- *Barrayar* 1996 (*Barrayar* 1991);
- *Uczeń wojownika* 1998 (*The Warrior's Apprentice* 1986);
- *Towarzysze broni* 1998 (*Brothers in Arms* 1989);
- *Granice nieskończoności* 1998 (*Borders of Infinity* 1989) [trzy nowele (lub jak kto woli mikropowieści): *Lamentowe Góry* (*The Mountains of Mourning*); *Labirynt* (*Labyrinth*); *Granice nieskończoności* (*Borders of Infinity*)];
- *Gra* 1999 (*The Vor Game* 1990);
- *Cetaganda* 2000 (*Cetaganda* 1995);
- *Lustrzany taniec* 2002 (*Mirror Dance* 1994).

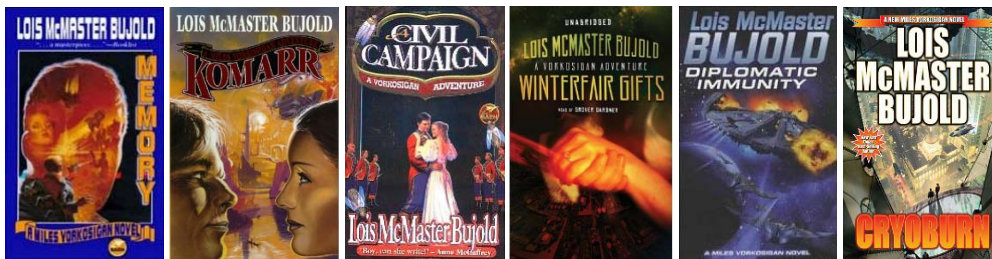


Przyjrzyjcie się, proszę okładkom obok. Okładki w kolejności 1, 2, 5 były wykonane specjalnie do konkretnych książek. Okładki 4, 6, 7 – może były, może nie były, ale w ostateczności OK. Natomiast okładki 3 i 8 są „ni przypiął, ni przyłatał”. Wstyd! Tak poważne wydawnictwo, a tak pogrywa z czytelnikami!



Panie Prószyński! Kiedy będą wydane dalsze części *Sagi Vorkosiganów*?

- *Memory* (1996);
- *Komarr* (1998);
- *A Civil Campaign* (1999);
- *Winterfair Gifts* (2003/2004 – 2003 po chorwacku i rosyjsku, 2004 po angielsku);
- *Diplomatic Immunity* (2002);
- *Cryoburn* (2010).



Midichloriany atakują!



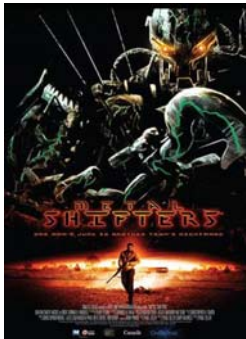
Ponieważ ostatnio stałem się szczęśliwym posiadaczem nagrywarki DVD, moja półka z rzeczonymi płytami wzbogaciła się o filmy nadawane w telewizji, których nie oglądałem dotychczas z uwagi na porę emisji urągającą mojemu dobowemu cyklowi biologicznemu. Tym samym odkryłem zupełnie inny świat, a dokładniej świat filmów jednorazowego użytku. Dobrym przykładem jest tu *Śmiercionośny robot* Paula Zillera, który co prawda został sprzedany kilkakrotnie, ale za to pod różnymi tytułami, o czym świadczy metryczka poniżej.

Film jest dość zabawny, choć humor ten raczej nie jest intencjonalny, gdyż wypływa głównie ze schematyzmu akcji, drewnianych dialogów i absurdalności głównego pomysłu (a raczej sposobu podania go widzowi). W skrócie chodzi o to, że gdzieś na amerykańskiej prowincji spada rosyjski satelita zakażony jakimś zielonym świństwem, które ożywia metalowe przedmioty. Dwaj bracia zgarniają całość z pola i zamieniają na gotówkę na złomowisku, gdzie niejaki Earl kończy właśnie budowę pięciometrowej figury metalowego robota w darze dla miasta. Dodając dwa do dwóch – widz zgaduje od razu, że robot, zwany pieszczotliwie Golemem, urwie się i pójdzie na wycieczkę (co też się staje). Napędzająca go zielona maź z Kosmosu ma awersję do nie-metali, ale goni i zabija ludzi, gdyż, jak się okazuje, jest spragniona tablicy Mendelejewa zawartej w naszej krwi. Do takiego wniosku dochodzi bowiem nauczycielka biologii, Amanda (Nicole De Boer), będąca ozdobą filmu i obiektem westchnień jednego z braci. Łatwo zgadnąć, że ów w toku akcji zyska szansę wykazania się przed swą wybranką, co zostanie przez nią docenione i nagrodzone w finale.

Pomysł ożywienia martwych przedmiotów spotykamy u Stephen'a Kinga (*Christine, Maximum Overdrive*, a zwłaszcza *Maglownica*), gdzie jest o tyle racjonalny, że pozostaje w jakiej-takiej zgodzie z podstawowymi prawami mechaniki. Tutaj natomiast, kiedy (w pełni zgodnie z konwencją) stróż prawa nie chcą uwierzyć w przekazywane im telefonicznie rewelacje, nie pomstujemy na ich głupotę, ale przeciwnie, rozumiemy ich w pełni, ponieważ nie da się tego strawić nawet wtedy, kiedy ogląda się to na własne oczy. Chyba że owe zielone mikroby potrafią używać Mocy przez duże M, zdolnej poruszać masywne struktury, jak jakiś rycerz Jedi – stąd moje natychmiastowe skojarzenie z midichlorianami.

Jak można więc przypuszczać – gdzieś, w odległej galaktyce, zaginął bez wieści cały zbiornik midichlorianów, przeznaczony zapewne dla Akademii Jedi. A ponieważ wybrał wolność, naturalną koleją rzeczy wylądował w Ameryce, gdzie został potraktowany jak nielegalny imigrant i terrorysta na dokładkę. Co zresztą jest w pełni słuszne i sprawiedliwe.

Andrzej Prószyński



Śmiercionośny robot / Metalowe monstrum

(*Metal Shifters / Iron Invader / Iron Golem*)

Ocena FilmWeb: 3,6/10 (ujdzie), IMDb: 3,5/10

reżyseria: Paul Ziller

scenariusz: Paul Ziller, Gary Hawkes

na podstawie opowiadania Paula Zillera

produkcja: Kanada, USA, 2011

czas: 87 minut, emisja: TV Puls

Obsada: Kavan Smith (Jake), Nicole De Boer (Amanda), Chelah Horsdal (policjantka Jenny), Jesse Moss (Max), Chris Gauthier (barman Tony), Merritt Patterson (Claire), Colby Johannson (Ethan), Donnelly Rhodes (Earl), Don Thompson (Harry), Paul McGillion (szeryf)



REMAKE ODTRUTKĄ NA REMAKE

Tytuł: Fright Night

Produkcja: USA, 2011

Gatunek: Horror

Dyrekcja: Craig Gillespie

Za udział wzięli: Kyle Reese, McLovin', Colin Farrell, Chris Sarandon, David Tennant

O co chodzi: Trzeba zabić wampira

Jakie to jest: Właściwie nie miałem specjalnie zamiaru pisać recki *Fright Night* – wyjście na ten film traktowałem bardziej jako odtrutkę po *Conanie*, niż jako zaspokojenie swoich potrzeb kulturalnych. Tym niemniej tytuł na tyle pozytywnie mnie zaskoczył, że postanowiłem szrajbnąć kilka słów.

Potencjalnie mamy tu wszystkie składniki potencjalnej porażki: remake, Colin Farrell, dalsze zajeżdżanie wampirzej kobyły. Tym niemniej okazuje się, że – jeśli ktoś ma pomysł na sensowne zebranie tych motywów do kupy – da się to nawet z zadowoleniem przyswoić. Nie zapominajmy, że scenarzystką filmu jest Marti Noxon, długoletnia scenarzystka i producentka *Buffy* oraz *Angela* (co na ekranie widać i słychać).

Podobnie jak oryginał – nie są to żadne ciepłe kluchy dla 12-letnich fanek pięknych Edwardów. W klasyku mieliśmy cycki, tu mamy dowcipne bluzgi i koszarowy humor, jednym słowem: Rated R. Jeśli ktoś nie wie – jest to horroro-komedia, taka właśnie w stylu *Buffy*, z tym że obie składowe są podkreślone lekko w stronę treści dozwolonych dla starszego widza.

Całość dzieje się na położonym na uboczu osiedlu na przedmieściach Vegas – mamy więc stosowne warunki do izolacji i bezkarnych wampirzych rozrób. Naszym bohaterem jest młody Kyle Reese, mieszkający (podobnie jak w starociu) z samotną matką i przeżywający wszelkie sztampowe przejścia nastolatka-nerda. Miło, że film startuje z kopyta bez owijania w bawełnę – nie mija parę minut, jak już dostajemy kawa na ławę, że nowy mieszkaniec Farrell jest wampirem imieniem Jerry, mamy też pierwsze z nim starcie i zejście jednej z głównych postaci. Wszystko to bez zbędnego pieprzenia „ojej, a co to są wampiry?” – tylko konkret i do roboty. Czyli potem już tylko ucieczki, podchody, przekonywanie ludzi; a w końcu kusze, kołki i pistolety na srebrne kule, czyli styl *Lost Boysów*. Jednak film to nie conanowski ciąg sieczek – mamy całkiem dobre (aczkolwiek dość sztamkowe) postacie, pierwszorzędne dialogi oraz nieco humoru i horroru sytuacyjnego. Co prawda Doctor Who jako łowca wampirów Vincent Price to nieco zmarnowany potencjał: całe tło postaci jest wyjaśnione jednym zdaniem, a motywacja drugim – tak więc jego atrakcyjność to kiczowaty showmenizm. Fatalnie z nim nie jest, ale przydałoby mu się tu parę skeczy więcej.

Colin Farrell jako wampir też jest OK – kolo jest tak idealnie matowy, że rola „przystojnego średniaka z sąsiedztwa” pasuje do niego przyzwicie, a już w tyłu filmach wystąpił, że wampirze metody też umie fajnie odegrać. Zastrzeżenia można mieć co do jego samej postaci, która właściwie do końca pozostaje enigmatyczna – i wszystko, co o nim wiemy, to informacje innych postaci z drugiej ręki. Kolesiowi przydałoby się więcej celnych tekstów i scenek – a tak albo się o nim rozmawia, albo się przed nim ucieka, zaś sam jego wampiryzm jest mocno hmm... bierny? Tak więc jest on raczej bezosobowym zagrożeniem niż faktycznym przeciwnikiem. Efekty i charakteryzacja wampira poprawne, nawiązujące do oryginału. Nie obeszło się tu niestety i bez komputerowych stworów, ale na skalę znacznie poniżej przeciętnej (jeśli ktoś widział np. *Season of the Witch*, to wie, kiedy film z normalnego horroru zamienia się nagle w festiwal fatalnego CGI; tu na szczęście nam tego oszczędzono). Co zaś do kwestii samego wampiryzmu – zdobywamy tu kolejną ceną poszlakę w naszym nieustającym poszukiwaniu sensu w regule „zapraszania do domu”: jak się okazuje – opuszczony budynek nie wymaga zaproszenia (mimo że formalnie ma pewnie jakiegoś właściciela).

Scenariusz idzie na pewne serialowe uproszczenia, ponownie przywodzące na myśl *Buffy*. W tym świecie policja nie istnieje, żadne stosowne służby nie zajmują się falą zniknięć mieszkańców naszej wioski, a wybuch gazu i doszczętne spalenie całej chaty nie są dostateczną zachętą dla straży pożarnej do interwencji. No, ale to w sumie nie wadzi: po co realia mają komplikować fajną wampirzą fabułę? Z drugiej strony osoby spodziewające się totalnej kliszy przeżyją kilka małych zaskoczeń – nasz nerdzio ma całkiem przystojną szmulę, w której znowu widać odległe echo *Buffy*. Także widzowie pamiętający oryginał miło się zdziwią, gdyż remake w pewnych miejscach postanawia odejść od spodziewanego schematu. Ciekawym motywem i traumą naszego bohatera jest jego nerdowska przeszłość (przedstawiona tu dość nieudolnie w postaci pseudoLARP-ów w ogródku, choć jest też mowa o konwentach *Farscape*). W odróżnieniu od wielu innych produkcji – tutaj nerdyzm wychodzi bohaterowi na zdrowie i nie zostaje ostatecznie potępiony.

Fright Night rewelacji więc nie przynosi, ale stanowi miłą niespodziankę, zwłaszcza w skostniałym gatunku wampiryzm (tworzonym ostatnio głównie przez idiotów). Fabułka prostacka, postacie klasyczne – lecz realizacja całości jest nader sprawna i przyswajalna. Może niekoniecznie do kina; ale do obejrzenia w chacie się nada i przyniesie sporo radości, a także wzbogaci Waszą wiedzę wampiryczną.

Ocena (1-5):

Szkolne przygody: 3

Vampyr: 4

Dialogi: 4

Fajność: 4

Cytat: I'm feeling a little homo right now!

Ciekawostka przyrodnicza: Film ma ponoć też wersję 3D, o której istnieniu dowiedziałem się na szczęście po fakcie.



Pies na baby (poza ABC)

Comander John J. Adams
/www.zakazanaplaneta.pl/

[tytuł od redakcji INFO]



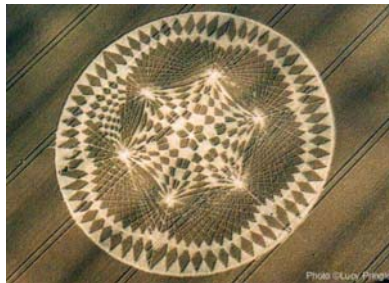
CZY JESTEŚMY SAMI W KOSMOSIE?

CZĘŚĆ IV: CROP CIRCLES

Pewnie już słyszeliście nie raz o tak zwanych kręgach zbożowych (crop circles), które są wciąż przedmiotem wielu spekulacji. Nikt nie wie, kto je robi i w jakim celu. Czy są one tworzone przez żartownisiów, artystów czy też przez przybyszy z innych planet? Czy są graficznym zapisem praw fizyki, których jeszcze nie znamy, czy też rodzajem akupunktury, która ma leczyć chorą Ziemię? Spekulacji nie brakuje – i jest wiele stron na internecie, które skrupulatnie dokumentują wszystkie kręgi ukazujące się każdego roku na polach. A jest ich sporo.

Wiadomo, że niektóre z tych kręgów zostały wykonane przez żartownisiów albo ludzi, którzy chcieli udowodnić, że nie są one pozaziemskiego pochodzenia. Jednak co najmniej kilka faktów podważa stwierdzenia tych sceptyków, którzy twierdzą, że wszystkie kręgi zbożowe są produkowane przez ludzi chcących zabawić się kosztem naiwnych. Po pierwsze – takie kręgi pokazywały się na polach Anglii i w innych miejscach od stuleci – tyle że przypisywano je w przeszłości diabłom, a nie Obcym. Obok przykład tekstu z 1678 roku, opisujący takiego diabła przy pracy.

Po drugie – kiedy zespół ludzi zabrał się do pracy, żeby skonstruować podobny krąg, zabrało im to dwa dni w pełnym świetle dnia. Większość tych kręgów ukazuje się w ciągu nocy: ludzie opisują światła, które pojawiają się w powietrzu nad polem na kilka sekund czy minut i znikają – pozostawiawszy bardzo duże formacje na polu. Zwróćcie uwagę na ślady opon kombajnów; to pozwoli wam zobaczyć, jak duże są te kręgi. Wątpię, czy rolnik, na którego polu się taki krąg ukazuje, pozwoliłby komuś go skończyć, jeżeli usłyszałby hałasy w nocy – bilans zniszczeń nie jest pewnie opłacalny, nawet jeżeli zjawia się potem horda ciekawskich, która czasami jest gotowa zapłacić za możliwość obejrzenia tego zjawiska z bliska (w Anglii organizowane są specjalne wycieczki dla entuzjastów crop circles).

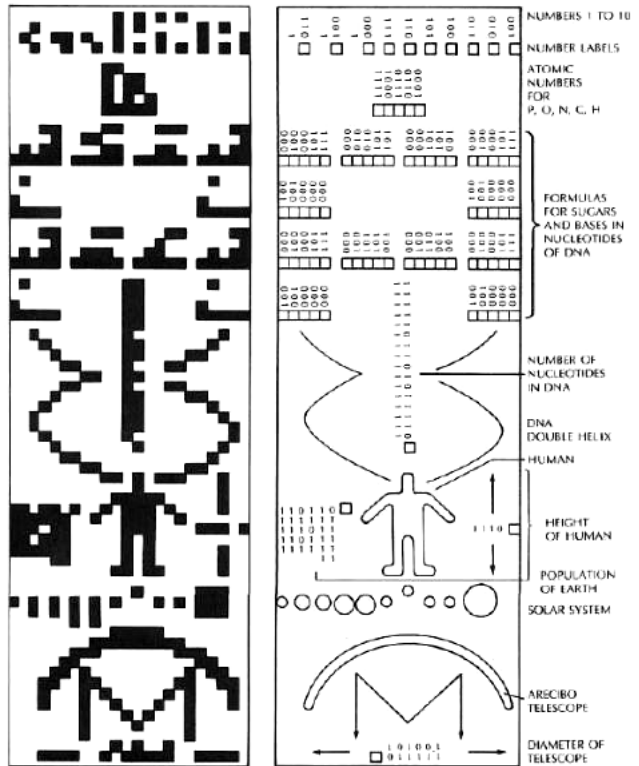
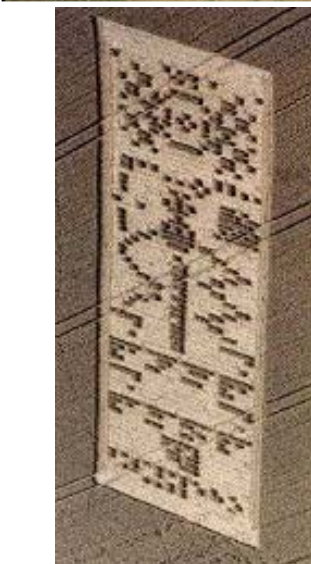


Po trzecie – ciekawe jest też to, co można zobaczyć z bliska, w środku takiego kręgu. Żdźbła zbóż nie są złamane, ale przegięte w dziwny sposób, bez przerwania ciągłości łodyg, tak jakby ktoś podgrzał z osobna każde żdźbło. Dużo o tym też pisze się w internecie – i dużo jest spekulacji, jak można takie dziwne efekty wywołać.



Na koniec – być może te kręgi są kosmicznym żartem: czy pamiętacie wiadomość wysłaną przez naukowców przez radioteleskop w Arecibo? Ktoś przysłał nam odpowiedź, która pokazała się też na jednym z pól w Anglii – porównajcie ją z oryginałem...

Więcej tych ciekawych (i pięknych!) kręgów można zobaczyć na stronach takich jak cropcircleconnector.com



[w następnym odcinku: UFO]

Patrząc z ukosa (5)

MYŚLONAUCI

Największym złudzeniem jest to, że człowiek ma ograniczenia.
(Robert A. Monroe)



Jak obiecałem w poprzednim odcinku – będę tym razem optował za istnieniem bytów pozbawionych ciała, w tym za kontynuacją naszego istnienia po śmierci. Jeżeli pominąć przesłanie płynące zgodnym chórem ze wszystkich religii świata (a także spirytyzmu), można uznać, że dla człowieka XX wieku wszystko zaczęło się od Raymonda Moody'ego, amerykańskiego lekarza, autora książki *Życie po życiu*. Dziś, 40 lat później, reanimacje osób w stanie śmierci klinicznej są na tyle często spotykane, że nikogo już nie dziwią relacje o świetlistym tunelu i niematerialnych bytach czekających po jego drugiej stronie. Sam spotkałem osobę, która to przeżyła. Jej tunel był nietypowy, bo podzielony na segmenty, reszta jednak doskonale wpisywała się w dobrze znany schemat. A jak dobrze i jak dawno znany, widać choćby z obrazu Hieronymusa Boscha (obok).

Krytycy tych – w sumie bardzo powszechnych – wizji uważają, że są to halucynacje niedotlenionego mózgu, a tunel jest rezultatem zwężenia pola widzenia w korze wzrokowej. Brzmi to sensownie; jak jednak wytłumaczyć fakt, że pacjent, któremu nie spieszo jeszcze do tunelu, widzi z góry swoje ciało i pracujących przy nim lekarzy, a po szczęśliwym powrocie do życia jest w stanie opowiedzieć o zaobserwowanych szczegółach i powtórzyć ich rozmowy? Pomijając nietypową perspektywę – jak można mieć jakiegokolwiek wspomnienia z okresu, kiedy, technicznie rzecz biorąc, mózg jest wyłączony z obiegu? Odpowiedź nasuwa się sama: mózg i świadomość to dwie różne rzeczy, chociaż na co dzień zajmują to samo miejsce. Jednakże mózg należy do świata fizycznego, a świadomość do świata mentalnego, w którym może

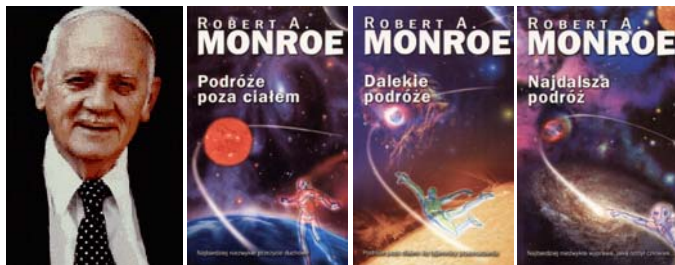
poruszać się swobodnie po odłączeniu od ciała. Jeśli zaś z tym się zgodzimy – rzeczywistość istnienia świetlistego tunelu stanie się o wiele bardziej prawdopodobna.

Przeżycie z pogranicza śmierci (*near death experience*) jest z samej swej natury krótkodystansowe – to wycieczka typu *tam i z powrotem*. Są jednak pewne wyjątki: zdarzają się osoby w długotrwałej śpiączce, podczas której przebywają *po tamtej stronie*. Nie znam jednak dobrych, wiarygodnych opracowań tego fenomenu. Istnieją za to osoby, które potrafią opuszczać swoje ciało w sposób kontrolowany, a potem do niego wracać. Należą do nich, rzecz jasna, hinduscy jogini, którzy robią to od wieków, a najpewniej od tysiącleci. Do naszej wyobraźni przemawia jednak bardziej fakt, że udało się to człowiekowi z zachodniego kręgu kulturowego, który następnie założył szkołę uczącą tej sztuki innym. Tym człowiekiem był Amerykanin, Robert A. Monroe (1915 - 1995), fundator *The Monroe Institute* (<http://www.monroeinstitute.com>).

Monroe jest autorem trzech książek: *Podróże poza ciałem* (*Journeys Out of the Body*, 1971), *Dalekie podróże* (*Far Journeys*, 1985) oraz *Najdalsza podróż* (*Ultimate Journey*, 1994). Wszystkie zostały wydane przez bydgoski Limbus w 1994 r. (I wyd.). Śladami swego mistrza podążył też absolwent Instytutu Monroe'a, Bruce Moen, pisząc *Podróże w nieznanne* (*Voyages into the Unknown*, 1997), *Podróż poza wszelkie wątpliwości* (*Voyage Beyond Doubt*, 1998) i *Podróże do życia po śmierci* (*Voyages into the Afterlife*, 1999), wydane w Polsce przez tę samą oficynę.

Robert Monroe zaczął wychodzić z ciała spontanicznie w 1958 r. i na początku był przerażony, podejrzewając u siebie chorobę psychiczną. Po latach następny właściciel jego ówczesnego domu zwrócił mu uwagę na fakt, że dach tej posesji miał kształt piramidy pokrytej miedzianą blachą, a tak podobno wyglądały egipskie monumenty przed zrabowaniem. Czy kryła się w tym jakaś przyczyna fenomenu, Schrödinger jeden wie. Faktem jest jednak, że Monroe nauczył się kontrolować swój dar i poddał go badaniom specjalistów (neurologów, psychiatrów itp.), zarówno

niezależnych, jak i tych, których zatrudnił w swoim Instytucie. A ten mógł założyć dlatego, że był dobrze prosperującym biznesmenem, czyli człowiekiem, o dziwo, stojącym twardo na ziemi.



Badania w Instytucie doprowadziły dość szybko do odkrycia, że w utrzymaniu odmienionych stanów świadomości pomocne są dźwięki o określonej wysokości. Okazało się zwłaszcza, że jeśli podawać do obu uszu zróżnicowane sygnały, dochodzi do synchronizacji półkul mózgowych, generujących wspólnie falę elektryczną odpowiadającą różnicy obu częstotliwości. Tak powstała metoda *Hemi-Sync*, opatentowana w r. 1975 i przydatna także do innych celów (odprężenie, sen, lub przeciwnie – nateżenie uwagi). Był to przełom, który umożliwił trening wszystkich zainteresowanych wychodzeniem z ciała, a tym samym otworzył drzwi do masowej migracji na tamtą stronę i z powrotem. Nagrania i warsztaty metody *Hemi-Sync* są zresztą dostępne także i u nas (<http://hemisync.republika.pl>).



Robert Monroe podzielił badane przez siebie światy na trzy obszary. *Obszar I* to nasza fizyczna codzienność, tyle że oglądana z perspektywy ducha. Umysł uwolniony od ciała może się w nim przemieszczać w trzech wymiarach, przenikać przez ściany oraz odnajdywać natychmiast każdą znaną osobę. Będąc w tym stanie, pozostaje się niewidzialnym dla innych, choć ma się pewną zdolność oddziaływania z materią. Dla przykładu Monroe uszczepnął *mentalnie* pewną osobę i zaobserwował jej reakcję, by potem z powodzeniem skonfrontować obie wersje tego wydarzenia poprzez rozmowę w fizycznej rzeczywistości. Tym samym uzyskał dowód, że całe zajście było realne.

Czytając wymienione powyżej książki obserwuje się nieustanne szukanie przez ich autorów tego typu potwierdzeń. Jest to zrozumiałe, gdyż przeżycia są tak niezwykłe, że wywołują całkiem naturalne zwątpienie. Na szczęście *Obszar I* dobrze poddaje się weryfikacji. Warto też wspomnieć o niezależnym badaniu naukowym, jakiemu został poddany Robert Monroe podczas wychodzenia z ciała. Zakres częstotliwości jego fal mózgowych został mocno zwężony (głównie fale *theta* – 4-5 Hz), oddech był płytki, skóra sucha i gorąca, a na dodatek obserwatorzy zauważyli lekkie rozmazanie się górnej połowy ciała badanego, jak przy patrzeniu przez rozgrzane, falujące powietrze.

W *Obszarze II*, którym jest świat *życia po życiu*, jedyną możliwością weryfikacji jest porównanie wspomnień osób, które przebywały tam wspólnie. To oczywiście znacznie mniej niż poprzednio. Ponieważ jednak przeżycia z obu obszarów są spójne ze sobą, można zaryzykować stwierdzenie, że jedne wiarygodniają drugie. To mało, lecz niczego lepszego nie można tu zaproponować. Podobnie jest ze słabo zbadanym *Obszarem III*, który wydaje się być równoległym Wszechświatem – tu jednak mamy praktycznie same pytania bez żadnych odpowiedzi.

Obszar II, będący głównym obiektem eksploracji, jest nieprawdopodobnie złożony i rozległy. Można w nim znaleźć wszystko, co daje się pomyśleć, ba: tutaj po prostu myśli, zwłaszcza

zbiorowa, bez trudu staje się rzeczywistością, nie napotykając charakterystycznego dla świata fizycznego *oporu materiału* (jak to w *mysłni*). Obszar ten można umownie podzielić na poziomy, różniące się częstotliwością wibracji, czyli jakby stopniem materialności. Najniższą częstotliwość ma *Obszar 1*, otoczka naszego świata, na drugim biegunie zaś mamy nieznaną ilość poziomów niedostępnych dla żyjących eksploratorów z powodu zbyt wysokich, wręcz zabójczych dla nich wibracji. Zamieszkują je niematerialne, wyżej rozwinięte niby-ludzkie byty – te z kolei nie mogą zejść zbyt nisko, kontaktując się z *mysłonautami* na sporym obszarze wspólnych możliwości działania. Co jest na samej górze? Najprawdopodobniej Bóg, o którym wszyscy mieszkańcy *mysłni* wiedzą na pewno, że istnieje, nikt natomiast, co jest wyjątkowo intrygujące, nie jest w stanie powiedzieć o Nim niczego pewnego.

W żargonie *The Monroe Institute* poziomy wibracji nazywa się *focusami*, przy czym najniższe z nich są poziomami świadomości ćwiczącego, a dalsze poziomami świata mentalnego (wbrew pozorom, różnica ta jest mało istotna). *Focus 22* to poziom świadomości człowieka w delirium, pod narkozą lub w stanie demencji, z kolei *Focus 23* zamieszkują osoby zmarłe w różnych okresach historycznych, które z jakiegos powodu nie mogą uwolnić się od swojej fizycznej przeszłości. Następne poziomy (24-26) to tak zwane *Terytoria Systemów Przekonań* (lub *plytkie nieba*, jak nazywał je Monroe). Znajdują się tam wszystkie znane ludzkości modele życia pozagrobowego, pochodzące z religii bądź systemów filozoficznych. Zmarli, którzy tam trafili, mogą w nich utknąć na bardzo długo, zanim poąpią się, że coś jest nie tak i powędrują wyżej. Co ciekawe: inne źródło (kontakt z zaświatami poprzez odbiór sygnału TV, który miał miejsce w Luksemburgu) podaje, że jest tam też coś w rodzaju *Świata Rzeki z Rzeką Wieczności* opływającą cały glob, zamieszkały przez ateistów z zacięciem naukowo-technicznym (pewnie nacztyli się Farmera). Opis tych kontaktów można znaleźć w serii artykułów w *Nieznany Świecie* (numery 11/1995 do 3/1996).

Focus 27 to tak zwane *Centrum Przyjęć* (bądź *Park*), będące właściwym punktem docelowym dla uświadomionych zmarłych. Jest to miejsce skonstruowane specjalnie po to, żeby zmniejszyć szok przejścia ze świata doczesnego do pozagrobowego – co osiąga się poprzez imitację różnych przyjaznych miejsc na Ziemi. Jest to też strefa kontaktu *mysłonautów* z niematerialnymi inteligencjami, a także miejsce szkoleń, które podobno część z nas przechodzi w snach, zupełnie potem tego nie pamiętając (stać rano jest mądrzejszy od wieczora). Program *Linia Życia* prowadzony przez *The Monroe Institute* zajmuje się *Odzyskiwaniem*, czyli pomocą w przechodzeniu zmarłych do *Centrum Przyjęć*. Jest to szczególnie istotne podczas wielkich katastrof, kiedy jednocześnie ginie wielu ludzi. Bruce Moen debiutował w tym programie po słynnym zamachu w Oklahoma City w 1995 r. Zauważył wtedy, że wiele osób przysypanych gruzami przegapia moment swojej śmierci i dalej czeka na ratunek. Pojawienie się niematerialnego wybawcy jest pewnie szokujące, lecz pozwala łatwiej uwierzyć, że jest się już po drugiej stronie i potrzebuje się przewodnika, którym jest *mysłonauta*. Co interesujące: żaden byt niematerialny nie może go zastąpić, gdyż dla świeżo zmarłego pozostaje niedostrzegalny. Inna rzecz, że taki *odzyskany* może się *urwać* gdzieś po drodze – np. w jakimś *plytkim niebie*, lub innym miejscu, które go przyciągnęło – co zauważył już Robert Monroe, podając w książce całkiem pikantny przykład.

Ostatnim sklasyfikowanym poziomem jest *Focus 34/35*, zwany *Zgromadzeniem*. Jest to miejsce kontaktu z niefizycznymi obszarami cywilizacji pozaziemskich. Można się stamtąd przenieść do tych obszarów, lub przeciwnie, skontaktować się z Obcymi, który przybył do nas z mentalną wizytą. Podróż zajmuje niezbyt wiele subiektywnego czasu, wypada więc w związku z tym zauważyć, że na poziomach mentalnych czas obiektywny w ogóle nie istnieje.

Co się dzieje ze zmarłym, który pomyślnie dotarł do *Centrum Przyjęć*? Prawie każdy prędzej czy później decyduje się wrócić na Ziemię, do nowego ciała i nowego życia. Powrót organizują wyżej rozwinięte byty – i wydaje się, że jest to bardzo złożona procedura (z natury rzeczy brak więc na ten temat dokładniejszych danych). Wiadomo też, że każdy z nas jest częścią większej całości, nadrzędnego bytu, który Bruce Moen nazywa *Dyskiem*. Prawdopodobnie po zakończeniu ziemskiej edukacji *Dysk* staje się zbiorowym umysłem w rodzaju Michaela, o którym pisałem w poprzednim odcinku. To zapewne jeden z typów „wyżej rozwiniętych bytów”, o których wspominałem parokrotnie powyżej, wiadomo jednak, że są tam także istoty, które nigdy nie były ludźmi (ani też, jeśli już o to chodzi, Obcymi).

Tyle na dziś, a następnym razem napiszę o *mysłonautach* z programu *Stargate*, szpiegujących dla wywiadu USA Ziemię i pobliskie planety.

Andrzej Prószyński

<http://matematyka.ukw.edu.pl/ap/inny.html>

6. WYPRAWA Z SOLARIS TRAVEL (3)

Wyprawa Bretońska (15-26.07.2011 r.)

Piątek 22 lipca to nasz pierwszy dzień w **Bretanii**.

Bretania to półwysep we Francji nad Atlantykiem, stąd klimat niby angielski, ale pogoda dopisuje nam tutaj bardziej niż nad Loarą.

Dzień rozpoczął się co prawda zachmurzonym niebem, ale jak zwykle w niczym nam to nie przeszkadzało.

BRETANIA

Kraina Francji najdalej wysunięta w głąb Oceanu Atlantycznego. Półwysep oddziela Kanał La Manche od Zatoki Biskajskiej. Ślady osadnictwa datowane są na ok. 5000 lat p.n.e. W pierwszej połowie tysiąclecia p.n.e. Bretania stała się terenem ekspansji celtyckiej.

Anglo-Sasi oraz Normanie przez wieki najeżdżali te tereny. Bretania broni swojej niezależności i niepodległości, lecz stale pozostaje pod wpływem Francji. Bretończycy jako naród przetrwali. Do dziś uważają się za potomków Celtów. Używają języka bretońskiego, należącego do grupy języków celtyckich, kultywują dawne obrzędy i obyczaje. Mieszkańcy tego regionu to dumni ludzie, podkreślający swoją niezależność. I nic dziwnego, do XVII w. kraj ten pozostawał niepodległy. Przeciwstawiał się władzy Napoleona i czynnie przeciwko niej buntował – to tutaj miało miejsce słynne powstanie szuanów, stłumione krwawo przez wojska Republiki.

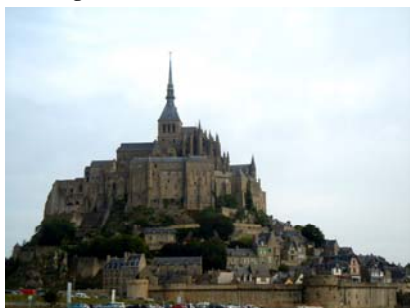
Jest to też kraj magiczny – to stąd pochodzą opowieści o Rycerzach Okrągłego Stołu, o Pani z Jeziora i Merlinie. Wiele tutaj megalitycznych zabytków, z których część udało się nam zobaczyć.

Region ten wyróżnia się też charakterystyczną smaczną kuchnią. Podstawę wyżywienia stanowią ryby oraz owoce morza. Niezwykle cenione są homary, krewelki i ostrygi hodowane na farmach ostryg. Inne specjalności to np. słynne naleśniki: Crêpes są podawane na słodko, z dodatkiem owoców, czekolady, likieru lub miodu; Galettes są słone, podawane z farszem rybnym, mięsny, warzywami i serem. Za prawdziwy specjał uważa się karczochy, często serwuje się szparagi, zwłaszcza białe. Jabłka również są wykorzystywane w tutejszej kuchni szczególnie do produkcji napojów takich jak np. cydr. Ulubionym przysmakiem są też kaczki, a przede wszystkim kaczy smalec i kaszanka – podawana na różne sposoby np. z rodzynkami w zależności od regionu.



AP, ICZ

Na pierwszy ogień idzie benedyktyński klasztor **Mont Saint-Michel** – położony na skalistej wyspie pływowej w Zatoce Wzgórza Świętego Michała na granicy Bretanii i Normandii. Wyspa połączona jest z kontynentalną Francją wąską groblą o długości 1800m. Ruszyliśmy wcześniej rano, żeby zdążyć przed falą turystów i spokojnie zwiedzić klasztorne wzgórze.



Sama budowla naprawdę robi wrażenie. Pięknie położona, jest jedyną tego typu budowlą na świecie – budynki położone na zboczu wzgórza są równocześnie podporami pod wyższe kondygnacje, co tworzy niesamowitą wieżę. Usytuowane są one wzdłuż jedynej ulicy – Grande Rue, która obiegając skałę, prowadzi do sanktuarium. Dotarliśmy do niego, obezliśmy wnętrza, po czym, nie wychodząc z klasztoru, wróciliśmy na taras widokowy, żeby obserwować przypytyw o godzinie 11:00. Dla niektórych, w tym dla mnie, samo zjawisko było lekkim zaskoczeniem, kiedy okazało się, że fala nie zalewa suchego lądu z szybkością galopującego konia, tylko powoli, bardzo powoli, pochłania kolejne powierzchnie.



Mimo to wizytę na Mont Saint-Michel będę pamiętać jako udaną. Całe wzgórze zrobiło na mnie wrażenie i bardzo mi się tam podobało.

Obfotografowaliśmy słynny klasztor z każdej możliwej strony i ruszyliśmy dalej bretońskimi drogami aż do miasta **Fougeres**. W tym czasie zdążyło się już zrobić ładnie i zaświeciło słońce. Podczas gdy część grupy poznawała uroki tego klimatycznego miasteczka, z kilkoma Solarisowcami powędrowaliśmy na wzgórze, skąd rozpościerał się piękny widok na fortyfikacje. Obejrzelśmy przy okazji ładny park i kościół z pięknymi witrażami. Kiedy zeszliśmy na dół pod mury zamku, okazało się, że grupa zasiadła do obiadu w pobliskiej knajpce. W związku z tym, że nie miałam ochoty na jedzenie, poszłam przejść się po okolicy. Natrafiłam na ukrytą wśród bujnej roślinności ścieżkę nad małym kanałem i postanowiłam nią pospacerować. Pomysł okazał się doskonały – mało tego, że sama dróżka okazała się bardzo urokliwa, to jeszcze doprowadziła mnie ona do pięknego ogrodu – Jardin du val Nançon, pośrodku którego



na niewielkim porośniętym trawą placu stała sobie dziwna konstrukcja ze szkła, drewna i metalu. Nad okrągłym oczkiem wodnym przeprowadzono drewniany mostek z fikuśną metalową poręczą. Nad całością wznosiła się kopuła z metalowych prętów, na której umocowane były witrażowe dziwaczne rysunki. Całość bardzo mnie zaintrygowała i chciałam dowiedzieć się o niej więcej, niestety, tablica informacyjna była tylko w języku francuskim, którego niestety nie znam. Po zrobieniu kilku zdjęć wróciłam na miejsce spotkania i wszyscy ruszyliśmy w drogę powrotną do **Rennes**, które jeszcze tego dnia odwiedziliśmy. Niestety to piękne niegdyś drewniane miasto spalił pijany cieśla, niewiele zostało więc do obejrzenia – kilka ocalałych budynków, katedra, parlament bretoński, opera i nowoczesny Teatr Narodowy.



Sobota stała się dniem megalitów i dolmenów.

Z samego rana udaliśmy się w stronę **Carnac**, gdzie w okolicach miasta znajduje się największe skupisko megalitów – około 3 tys. menhirów ułożonych w równych rzędach na wielkim polu.

Po drodze zatrzymaliśmy się jeszcze w **Josselin**. Ponieważ znowu udało nam się trafić na dzień targowy, oprócz pięknego zamku nad rzeką, pod którego murami rosły przedziwne rośliny o ogromnych liściach – kolejne fantastyczne skojarzenia – i wąskich brukowanych uliczek, mogliśmy popodziwiać bogactwo miejscowych – sery, karczochy, żywe kraby, mule, małże i inne dziwaczne owoce morza. Z ciekawostek fantastycznych – idąc wzdłuż rzeki w stronę zamku Josselin widzieliśmy sporo mieszkalnych barek przycumowanych do brzegu. A jedna z nich nazywała się... Hobbit! I proszę, czyż to nie wyprawa prawdziwych fantastów?



Po obejrzeniu pola megalitów pod Carnac pojechaliśmy jeszcze zobaczyć ukryte w lesie dolmeny z **Keriaual** – mieliśmy wielką ochotę trochę je poprzeszawiać dla żartu, niestety okazały się za ciężkie.



Po drodze zatrzymaliśmy się oczywiście na plaży nad oceanem – na półwyspie **Quiboron**. Kilku odważniaków wskoczyło do wody, pomimo porzywistego wiatru. Na szczęście było słonecznie.

Na koniec udajemy się jeszcze do **Vannes** – to niewielki, ale bardzo ładny port. Odwiedzamy kaplicę St. Vincent Ferrier w kościele Św. Piotra.



Niedziela – ostatni dzień w Bretanii spędzamy na północy regionu.

Jako pierwsze odwiedzamy senne jeszcze o tej porze **Combourg**. Śliczny zameczek nad wodą zostaje sfotografowany i ruszamy dalej do Saint Malo – korsarskiego miasteczka nad oceanem. Ostatecznie trafiliśmy jeszcze pod największy menhir Bretanii – Menhir du Champ Dolent o wys. 9,3m., stojący w polu kukurydzy – Małgosia Luckner wynalazła go dla nas w jednym z przewodników.

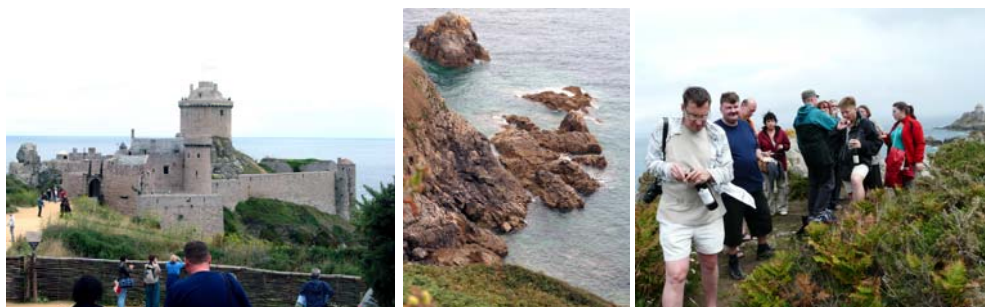


Saint Malo – stolica piratów, największy port żaglowy Francji, wita nas pochmurnym niebem i popadającym co jakiś czas deszczem. Nie zraża nas to jednak do spacerów po jego murach i zejścia na kamienistą plażę. Potężne fortyfikacje,

niesamowite falochrony, dodatkowe forty na każdej pobliskiej wyspie sprawiają, że czuje się tutaj atmosferę korsarskiej przygody. Osobiście uwielbiam takie klimaty, więc Saint Malo robi na mnie naprawdę duże wrażenie i czuję się w nim świetnie. Powoli dochodzimy do portu, w którym stoją okręty wojenne, nowoczesne statki i stare żaglowce korsarszy, które za odpowiednią opłatą można zwiedzić. Potem przez bramę wchodzimy jeszcze za mury miasta i spacerkiem udajemy się już w kierunku wyjścia z innej strony. Dla mnie to jeden z najpiękniejszych punktów całej wyprawy.



Kolejnym przystankiem są niesamowite klify, z których słynie Bretania. Zatrzymujemy się na wybrzeżu niedaleko **fortu Latte**. Ponieważ chcieliśmy sobie zrobić piknik na klifach, postanawiamy znaleźć jakieś dogodne miejsce. Nie wszyscy odnoszą się optymistycznie do tego pomysłu, a to z tego powodu, że zarosnięta szczelnie ścieżka zdaje się wic tylko wzdłuż klifu wśród gęstej roślinności, nie dając nadziei na żadną wolną polankę. Jednak nie byłibyśmy prawdziwymi solarisowymi travelerowcami, gdybyśmy tak łatwo się poddali. Część osób wyrusza więc na poszukiwanie przyjaznego miejsca. Idziemy więc po ciernistych krzewach – z lewej strony mamy zachęcający las, do którego jednak nie mamy szans się dostać, a z prawej, za ścianą krzaków, piękne klify i szumiący ocean. Wędrówka trwa dosyć długo i kiedy już niemal tracimy nadzieję na możliwość pikniku nagle dostrzegamy ledwie zauważalną wśród gąszczy odchodzącą od naszej wąziutką ścieżynkę. Okazuje się, że prowadzi ona na skalisty taras, z którego rozprzestrzenia się cudowny widok na klify i odległy fort. Na dodatek to idealne miejsce na piknik. Co prawda strasznie wieje, ale co tam – wołamy resztę grupy i rozsiadamy się na skałach. Zajadamy francuskie specjały w postaci nieśmiertelnych serów i innych przekąsek, popijamy winem i jak zawsze robimy zdjęcia sobie i okolicy. Jest cudownie. To jedna z takich chwil, kiedy wiem, że warto było tu przyjechać.



Tymczasem pora wracać, bo czeka na nas jeszcze jedno niezwykle miejsce – miasteczko Dinan.

Ja nie byłam na poprzedniej wyprawie francuskiej, ale ci, którzy byli, porównali **Dinan** do Carcassonne. Od XV wieku miasto stoi niewzruszenie nad rzeką Rance,

otoczone murami z XIII wieku. W czasie spacerów starymi uliczkami, pośród starych malowniczych domków czujemy się, jakby czas się cofnął. Mnóstwo tutaj zabytków i ulicznych grajków, dzięki którym miasto nabiera niepowtarzalnej atmosfery. To tutaj najbardziej odczuliśmy chyba odrębność Bretończyków. Słyszymy język celtycki, muzyka jakby walijska i wszystko takie zupełnie inne, niby Francja, ale jednak nie taka, jak ta znana wszystkim.



Tego dnia żegnaliśmy się z Bretanią, jednym z najciekawszych regionów Francji.

Następnego ranka, w poniedziałek, mieliśmy już wyruszyć w drogę powrotną do domu. Z hotelu wyjechaliśmy wcześniej rano, żeby jeszcze po drodze móc zwiedzić słynną katedrę w **Chartres**. Osobiście bardzo cieszyłam się na wizytę w tym miejscu, ponieważ znajduje się tam niezwykle, największy w Europie labirynt położony w sercu katedry, która dodatkowo słynie z bardzo dużej ilości witraży – jest ich tam 160. Zarówno witraże, jak i labirynt znajdują się w kręgu moich zainteresowań i mogę je oglądać bez końca, w związku z czym nie dziwi fakt, że tak bardzo chciałam to miejsce zobaczyć. I zobaczyłam.

Katedra Chartres jest piękna. Niesamowita. Witraże cudowne, ale labirynt niestety zastawiony krzesłami. Trudno – jeśli chodzi o labirynty, to są zawsze one bardzo kontrowersyjne dla Kościoła i różne były ich losy; często były wręcz usuwane z posadzek lub ukrywane pod dywanami, jako narzędzie magii. Jednak ludziom, którzy przebywali je na kolanach, odmawiając modlitwy, zastępowały odbycie pielgrzymki do odległego kraju.



Potężna konstrukcja katedry jest równocześnie delikatna jak ażurowa korona. Została wybudowana bardzo szybko, dzięki czemu jej styl jest jednolity. Wewnątrz i na zewnątrz budowli znajduje się ponad 10 000 rzeźb z kamienia i szkła.

Samo miasteczko jest niepozorne i gdyby nie słynna katedra, nikt by o nim nie słyszał.

To było ostatnie miejsce we Francji, które zobaczyliśmy, a potem już mknęliśmy przed siebie autostradami w stronę Niemiec, gdzie w górach Harzu, w małej uzdrowiskowej miejscowości **Bad Grund**, mieliśmy przenoćować w górskim pensjonacie.

Dojeżdżamy na miejsce dosyć późno, ale jest jeszcze czas na krótki spacer po cichej, sennej miejscowości i pyszną kolację w miejscowej restauracji.

Śniadanie w pensjonacie to sama radość. Po francuskich śniadaniach składających się jedynie z croissanta, połowy bagietki, stosu super słodkich dżemów i kawy z cykorią – bogaty szwedzki stół z ciepłą jajecznicą i prawdziwą kawą jest rajem dla naszego podniebienia. Najedzeni i zadowoleni wyruszamy w drogę do domu.

Ale na koniec jeszcze jedna atrakcja, zaplanowana przez Wojtkę już na Wyprawie Szkockiej. Wtedy okazało się, że nie mamy już czasu, aby zjechać do tego średniowiecznego, wpisanego na listę kulturowego dziedzictwa UNESCO miasteczka, jakim jest niemiecki **Goslar**.



To górnicze miasteczko słynące z kopalni srebra było siedzibą niemieckich cesarzy przez 300 lat. Ma ono ponad 1800 szachulcowych domów, do dzisiaj zamieszkanymi, z których każdy wygląda jak z obrazka. Miasteczko jest zadbane, czyste, pełne kwiatów; większość z budynków stoi w nienaruszonym stanie od XVI wieku. Na malowniczym rynečku, do którego docieramy krętymi uliczkami, zaczynają grać kuranty. Wszystko sprawia niesamowite, bajkowe wrażenie. To naprawdę piękny akcent na zakończenie wyprawy.



Każdy zapamięta ją pewnie po swojemu. Dla mnie wspomnienia o Wyprawie Bretońskiej zawsze będą przeplatać się z równymi, zadbanymi drogami, polami kukurydzy i słoneczników, łąkami pełnymi białych krów, ogromną ilością kwiatów na każdym kroku, zielonymi winnicami, niesamowitymi zamkami i szumem oceanu.

Iwona Czaplą

Stereo i w kolorze

020

Cała impreza trwała zaledwie dwadzieścia osiem minut. Musiała budzić niezłe emocje, skoro ma się do niej o to ogromną pretensję. A ma się ową pretensję dlatego, że nie wszystko zostało powiedziane, że na miejscu nie było Alberta Finneya, że nie wiadomo, kim będzie i on, i Ralph Fiennes, i...

Jak pretensja brzmi także przypomnienie, że trzeciego listopada 2011 roku minęło dokładnie pięćdziesiąt lat od dnia, gdy ogłoszono publicznie, że pierwszym ekranowym Jamesem Bondem będzie Sean Connery.

Ogromne pretensje na się oczywiście do konferencji prasowej, inaugurującej rozpoczęcie zdjęć do kolejnego, dwudziestego trzeciego „Bonda”.

Pięćdziesiąt lat. Dwadzieścia trzy kanoniczne filmy serii. Jeden bohater. Szósty (w ramach serii) odtwarzający rolę głównego bohatera aktor. I... ciągle konferencje prasowe są za krótkie, dziennikarze dostają awansem za mało informacji, a znaczenie tytułu („Skyfall”) pozostaje niejasne - i wiadomo tylko, że będzie nacechowane emocjonalnie.

Topowy reżyser z Oskarem za pasem (najlepszy film, „American Beauty”). Topowa *stara* aktorka: Dame Judith Olivia "Judi" Dench, CH, DBE, FRSA (urodzona 9 grudnia 1934). Topowy *stary* aktor, Albert Finney, urodzony 9 maja 1936 roku, BAFTA, Golden Globe, Emmy i Screen Actors Guild, czterokrotnie nominowany do Oscara, po raz pierwszy w 1963 roku, po raz ostatni w 2000, za rolę drugoplanową w „Erin Brockovich”.

Lekka pogarda dla gwiazdeczek zawsze drugiego sortu, zawsze dysponujących bardzo ograniczonym czasem ekranowym.

Ogromna przewaga Anglików. Styl - może i różny, może nie zawsze najlepszy, ale zawsze, nawet ten „moorowski”, *jakiś*.

I ogromne zainteresowanie trzeciego już pokolenia widzów.

Przez moment, w poprzednim zdaniu, na białym ekranie starej IBMki, na której piszę te słowa przy latarce, bo tu na wsi prąd znów wywiało, widniało nie słowo „widzów”, lecz „fanów”. Tak mi się jakoś samo napisało. Żle napisało, bo słowo „fan”, zwłaszcza w naszym nieanglojęzycznym kraju (i w tym miejscu), niedwuznacznie sugeruje fantastykę naukową, a o czym my mówimy? Nie o dwudziestym trzecim „Deckardzie” przecież, nie o pięćdziesiątej rocznicy obsadzenia w tej roli Harrisona Forda, nie o jego piątym kontrowersyjnym następcy...

W ogóle nie mówimy o fantastyce naukowej. Tak się o fantastyce naukowej mówić nie da.

A chciałoby się, chciało...

Krzysztof Sokołowski

więcej:

<http://lapsuscalami.pl>



Prawo Reynolda:

Prędkość wiatru wzrasta wprost proporcjonalnie do kosztowności fryzury.

Thessena prawo gastronomii:

Twardość masła jest odwrotnie proporcjonalna do miękkości bułki.

Prawo Pope'a:

Wyszczerbione talerze nigdy się nie tłuką.

Woodside'a zasada spożycia:

Pęka ta torba, w której są jajka.

Teza Kovatsa:

Zły numer nigdy nie jest zajęty.

Prawo subiektywnej grawitacji:

Wszystko spada tak, aby narobić jak najwięcej szkód.

Prawo Johnsona i Lairda:

Ząb zaczyna boleć w sobotę.

Prawo Howdena:

O wysłaniu listu pamiętasz tylko wtedy, gdy nigdzie w pobliżu nie ma skrzynki.

Prawo Bocklage'a:

Kto się śmieje ostatni – prawdopodobnie nie zrozumiał dowcipu.

Prawo Clyde'a:

Im dłużej zwlekasz z tym, co masz do zrobienia – tym większa szansa, że ktoś cię wyręczy.

Prawo Terilla:

Sprawa raz odłożona – dalej odkłada się sama.

Prawo Pinta:

Zrób komuś przysługę, a stanie się to twoim obowiązkiem.

Zasada Larsona:

Dokonaj czegoś niemożliwego, a szef zaliczy to do twoich obowiązków.

Żelazne prawo dystrybucji:

Dostają ci, którzy już mają.

Prawo Siqstada:

Gdy przychodzi twoja kolej – zmieniają się reguły.

Prawo przybywania:

Ci, którzy mieszkają najbliżej, docierają najpóźniej.

Ostatnie prawo cybernetyki:

Prawdziwe błędy popełnia tylko człowiek.

Prawo Booba:

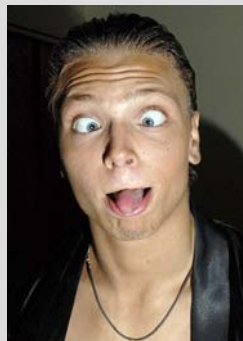
Rzecz szukaną znajdziesz zawsze na końcu.

Prawo Owena:

Jeśli jesteś dobry – to cała robota zwali się na ciebie;

jeśli jesteś naprawdę dobry – nie dopuścisz do tego.

PRAWA CAŁOŚCI (1)



[z Internetu]

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

INFORMATOR GKF
271
ISSN 1505-8476

ADRES GKF: Gdańsk Przymorze, ul. Opolska 2

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

STRONA: www.gkf.org.pl

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

OKŁADKA: Krzysztof Chalik

DRUK : PRINT GROUP Sp. z o.o., <http://printgroup.pl>

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

Nakład 300

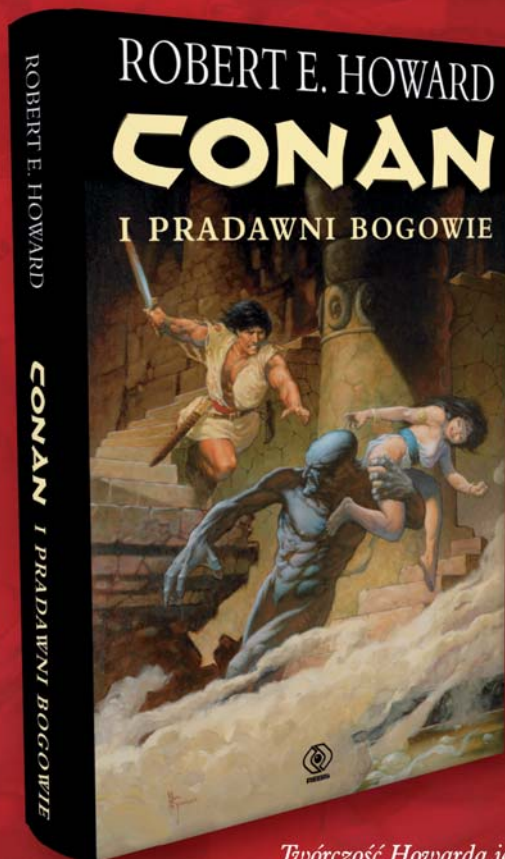
WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

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

NADCHODZI

CONAN

CIMMERYJCZYK



**Zupełnie nowe wydanie
nieznanych w Polsce
pierwotnych wersji opowiadań
o Conanie z Cimmerii!**

Edycja (pierwsza w języku polskim) opiera się na oryginalnych tekstach Howarda. Oprócz samych opowiadań pojawi się w niej sporo materiałów archiwalnych – szkiców, zapisków i notatek, które pozwolą prześledzić proces powstawania poszczególnych historii. Dopełnienie całości zaś stanowią obszernie eseje na temat sagi o Conanie.

Twórczość Howarda jest tak bardzo energetyczna, że zdaje się wprost iskrzyć.

Stephen King

Wkrótce kolejne tomy:

Conan i skrwawiona korona, Conan i miecz zdobywcy.

 **Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o.**

skr. poczt. 107, 60-959 Poznań 2, tel. 61 882 38 31, rebis@rebis.com.pl, www.rebis.com.pl

