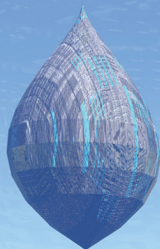


informato**r**

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

NR 281
wrzesień 2012



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

WSTĘPNIAK W WERSJI LAJT

Za nami tegoroczny Polcon. Trochę o nim napisał Marcin Szklarski, ale w następnym numerze możemy zamieścić jeszcze inne relacje. Może ktoś z Czytelników chciałby podzielić się swoimi subiektywnymi wrażeniami? Przed nami wrześniowe posiedzenie Zarządu GKF. Ale przewidziane jest ono 19 września, więc poczytacie o nim w # 282.

Za to teraz wreszcie zachęcam do lektury, obiecanych poprzednio, relacji z wakacyjnych warsztatów. Nie zmieszczyły się one poprzednio; a i obecny numer wyszedł nam na tyle obszerny, że stopkę musieliśmy upchnąć pod wstępniakiem... Zachęcam również do lektury pozostałych stałych (i „niestałych”) rubryk. Już na dobre, co bardzo nas cieszy, goszczą co miesiąc relacje z klubowych imprez. Powróciły też – to akurat zupełnie nie zależy od nas – filmowe recki z poznańskiej Zakazanej Planety.

Na początek poszły dwa fantastyczne hity. W poprzednim numerze był to *Prometeusz* Ridleya Scotta, w tym – *Mroczny Rycerz powstaje* Christophera Nolana. Wybierałem się do kina na obydwa te filmy, ale niestety nie udało mi się pójść na żaden; trudno, trzeba będzie poczekać cierpliwie na premierę telewizyjną (ostatnimi czasy wreszcie zaliczyłem na szklanym ekranie czwartego *Terminatora* oraz – zupełnie niedawno – szóstego *Harry'ego Pottera*).

Notabene, odnośnie tych zaległości: nie rozumiem, jak młody John Connor znalazł się na czarnej liście u współczesnych sobie maszyn – nie był wszak jeszcze żadnym ważnym dowódcą, tylko szeregowym bojownikiem (czy to Terminatrix zostawiła na wszelki wypadek odpowiednią informację przeprogramowywanym maszynom – czy to nasz bohater sam sobie zaszkodził, przedstawivszy się z wnętrza bunkra przeciwoatomowego jako główny dowódca)?

Z tego, co wyczytałem we wszystkich właściwie recenzjach – długo wyczekiwany prequel *Obcego* okazał się zresztą, niestety, totalnym niewypałem (acz i tak chętnie bym się o tym przekonał na dużym ekranie; choćby li tylko w ramach filmowego widowiska – i to niekoniecznie 3D). Bardziej ciągnęło mnie więc zobaczenie zwieńczenia Nolanowskiej wersji *Mrocznego Rycerza*, bo jest to jednak kawał naprawdę porządne kina; aczkolwiek (jak napisałem to już dawno, recenzując obie części wcześniejsze) Nolan przeniósł Batmana z uniwersum komiksowego do świata będącego krzywą karykaturą naszej rzeczywistości – i facet biegający w stroju nietoperza trochę mi w tym wszystkim przeszał konweniować...

Curiosity przesyła kolejne, już także kolorowe, fotografie Marsa – a nasz glob w tym czasie pożegnał pierwszego Lunonautę. Swoją drogą, z czasów pisania pracy magisterskiej o SF (połowa lat 80.), pamiętam jakieś żartobliwe opowiadanie amerykańskie, którego akcja toczyła się w początkach XXI wieku. Ludzkość zupełnie zarzuciła jakiegokolwiek badania kosmosu, zaś dawny pierwszy człowiek na Księżycu rozpił się, gdy w jakimś teleturnieju młody uczestnik odpowiedział, iż Neil Armstrong „to był Murzyn z wielką gębą, który grał na trąbie”. W rzeczywistości jednak – aż tak się od gwiazd nie odwróciliśmy; i chyba dobrze!

JPP

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

INFORMATOR GKF #281
wrzesień 2012
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: Sławomir Wojtowicz

GRAFIKA: Piotr Terszel (33-41)

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

URODZINY

Kochani październikowi Jubilaci!
Niech zdobiąca Wasze urodziny złota jesień
zamieni się Wam w złoto czystej próby
– ale niekoniecznie w sztabkach ze słynnej firmy
AMPER VOLT (czy jakoś tak)

Redakcja INFO

02 Joanna Kamrowska
Mieczysław Sierociński
Jakub Szydłowski

03 Andrzej Zimniak

04 Edward Kołakowski

05 Janusz Bułakowski

09 Anna Siwiec

10 Rafał Gosieniecki
Klaudia Mróz

13 Tomasz Kołodziejczak

15 Kasia Dąbrowska

Radosław Siemiński

19 Karolina Kaczkowska

21 Grzegorz Kozubski

31 Krzysztof Chmielewski





PRZYSTANEK WROCLAW

Polcon 2012 we Wrocławiu był rekordowy pod względem frekwencji: po raz pierwszy w historii wzięło w nim udział ponad trzy tysiące osób.

Impreza została zorganizowana w dwóch połączonych budynkach Uniwersytetu Przyrodniczego. Miejsce było wygodne, z łatwym dojazdem (oprócz bitewniaków, które odbywały się w szkole w innej części miasta).

Program był bardzo bogaty – jednocześnie odbywało się kilkanaście bloków tematycznych. Organizatorzy przygotowali specjalny blok z okazji roku 2012, w którym wziął udział m.in. kontrowersyjny Erich von Däniken. Poza tym były tradycyjne bloki literackie, poświęcone nauce, grom, Star Warsom czy mandze i anime. Nawet najbardziej zdeterminowani uczestnicy mogli wziąć udział jedynie w drobnej części wszystkich atrakcji. Spodobało się otwarcie z pochodniami na dziedzińcu; wiem o tym jednak ze słyszenia, zabrakło bowiem wyraźnej informacji, kiedy owa ceremonia się odbędzie.

Brawa należą się pomocnym gźdaczom i poważnie traktującej obowiązki ochronie. Jednym z przyjemniejszych akcentów była figura Obcego w wejściu, przed którą wszyscy robili sobie zdjęcia. Plusem był punkt gastronomiczny w podwórzu. Kilkadziesiąt metrów od głównego budynku znajdowała się knajpa konwentowa; przed jej wejściem wieczorami gromadził się duży tłumek, mieszając się z tubylcami czekającymi na przystanku autobusowym.

Konwent był dobrze zorganizowany – z wyjątkiem kilku, niestety spektakularnych, wpadek (kilkugodzinne oczekiwanie na otwarcie recepcji, zestresowany pan prowadzący galę zajdlowską – mówiący coś o UFO). Mimo wszystko jednak impreza była bardzo przyjemna, udana i trzymała standard. Przyjaciele i znajomi dopisali, a i atrakcje programowe były niczego sobie.

Polcon rozwija się tak bardzo, że aż strach pomyśleć, gdzie go zorganizować, jeżeli następnym razem będzie w nim chciało wziąć udział np. pięć tysięcy osób. Zważywszy że w 2013 r. jedziemy do Warszawy – wysoka frekwencja jest więcej niż pewna. A może tak zrobić galę zajdlowską na Stadionie Narodowym?

Marcin Szklarski



I LETNIE WARSZTATY DLA TWÓRCÓW LARPÓW

Materiały

LARP „Klatka Tygrysa”

Pierwszym larpem, którego akcja rozgrywała się w więzieniu, był stanfordzki eksperyment więzienny. Nawet jeśli nie pierwszym – to na pewno najgłośniejszym. Chociaż sam eksperyment musiano przerwać z powodu zbyt dużej agresji jego uczestników powstało wiele larpów pokazujących, że larpowcy umieją się bawić lepiej i bezpieczniej niż naukowcy. Więzienie jest dobrym miejscem do przeprowadzenia akcji larpa. Zamknięta przestrzeń i warunki determinujące pewien określony sposób odgrywania postaci sprawiają, że dla larpmasterów to świetny setting do prowadzenia brutalnych i emocjonujących, ale również wieloaspektowych rozgrywek.

Tak było również z larpem „Klatka Tygrysa”. Twórcy larpa bardzo zależało na oddaniu ciężkiego więziennego klimatu. W celu zapoznania z nim graczy – przed grą wszyscy obejrzeli genialny film Konrada Niewolskiego „Symetria”, który powinien być pozycją obowiązkową każdego polskiego larpowca jako wspaniały nośnik więziennego settingu. Gracze mogli dzięki filmowi zapoznać się z więziennymi obyczajami, jak i lyknać nieco grypsów.

Gra miała również drugą płaszczyznę, o której nie wszyscy gracze wiedzieli. Więzienie to tylko rzeczywistość wirtualna, w której prawdziwa rozgrywka toczy się między adminami, graczami, hakerami i sztuczną inteligencją szukającą botów. Pomysł nawet nie najgorszy, ale w tym larpie to było stanowczo za dużo. Związek między dwiema płaszczyznami gry był zbyt mały. Połączenia między tak różnymi realiami powinny grać płynnie, tutaj jednak były stworzone na siłę, nie pasowały do siebie zupełnie i gracze mieli bardzo nikłe szanse na zorientowanie się co jest, nomen omen, grane.

W warstwie więziennej fabuła miała się opierać na rozgrywkach w więziennej hierarchii. Na początku gry z powodu remontu więzienia do celi męskiej wprowadzone zostają trzy kobiety z celi żeńskiej. Nawet to się nie udało. Dwie z nich miały zaburzenia emocjonalne, które nieco przerosły możliwości odgrywania graczek. Obie dziewczyny były bardzo zamknięte w sobie i wszelkie próby interakcji ze strony innych graczy napotykały opór. Pozostali gracze szybko dali sobie więc spokój i zostawili je samym sobie. Z postacią Kiki nie było jeszcze tak źle – miała interakcje ze Szpulą (grypsującą), natomiast Dziunia była niedostępna dla wszystkich. Tylko Szpula jako mąciiciel siedziała z mężczyznami i miała zapewnioną wysoką pozycję w hierarchii więziennej, a co za tym idzie – wpływ na rozgrywkę.

Największym problemem larpa jest za mała ilość powiązań między graczami. Larp cały czas rozgrywany był w realiach więzienia. Tym, którzy wiedzieli, że to tylko gra nie wolno było złamać Osnowy – przyznać otwarcie, że to tylko gra. Był to duży problem, ponieważ były nakreślone konflikty między postaciami rzeczywistymi, które nie miały przełożenia na więzienie. Również w samym więzieniu, pomimo odwzorowania przez twórcę larpa społeczności więziennej, nie było wielu motorów fabuły. Gracze musieli fabułę znaleźć, co przypominało grzybobranie, ale nie udawało im się zbyttnio. Odgrywali więc sobie symulację życia więziennego, nie wiedząc za bardzo co ze sobą zrobić.

Jedynymi momentami, w których tak naprawdę było widać przebliski rzeczywistości wirtualnej, było użycie przez postacie wtajemniczone w grę ich umiejętności specjalnych. Wszyscy widzieli wtedy, że np. akcja cofnęła się jak przewijanie filmu na podglądzie lub że z dwóch różnych postaci zrobiły się dwie absolutnie identyczne. Przeważająca część graczy były to jednak tylko boty – przekonane że są prawdziwymi więźniami. Nie wiedzieli oni, czy to błąd matrixa czy ingerencja Wielkiego Cthulu. Nie było na to żadnego logicznego wytłumaczenia, gracze nie potrafili więc odnaleźć się w tej sytuacji. Jedynie Kika (narkomanka) potrafiła sobie to wyjaśnić swoimi odlotami.

Nie wszyscy gracze mieli jasno określone questy. O ile questy graczy będących botami były dla graczy oczywiste, to questy botów już nie. Larp nie różnił się więc wiele od przedszkolnej „zabawy w dom”. Gracze, których postacie miały świadomość istnienia świata wirtualnego, z kolei nie byli w stanie wykonać swoich questów. Otrzymali surowy nakaz trzymania w tajemnicy tej wiedzy i zabrakło w grze mechanizmu, który pozwoliłby im wykonać swoje zadania.

W testowej wersji gry, w której brałam udział, zabrakło też niestety dobrego prowadzenia. Briefing był bardzo słaby, larp został odpalony bardzo powoli, gracze na początku nie wiedzieli, co mają ze sobą zrobić i czekali na jakąś akcję ze strony larpmastera, która nie nastąpiła. Na pocieszenie muszę dodać, że larpmaster bardzo przekonująco odegrał gada.

Larp, pomimo że technicznie bardzo słaby, miał niewątpliwie jedną zaletę – klimat. Przyczynił się do tego przede wszystkim film. Gracze bardzo dobrze wczuli się w klimat więzienia, co uratowało całą rozgrywkę. Dobry setting sprawił, że gracze świetnie się bawili.

Tu zagrał trochę mechanizm z Eksperymentu Więziennego – co prawda nie było graczy grających strażników więzienia, byli jednak grypsujący, którzy ze względu na nietykalność fizyczną i wysoką pozycję społeczną mogli zrobić dosłownie wszystko z resztą współwięźniów. Nie przybrało to na szczęście zbyt agresywnej formy. Nie doszło również do tego, czego obawiały się dziewczyny, gdy dowiedziały się o przeniesieniu ich do celi męskiej – gwałtów. Można to uznać za wyraz uprzejmości ze strony graczy – w rzeczywistości poza larpem mieliśmy spędzić jeszcze kilka dni, należało więc się wobec siebie zachowywać kulturalnie. Po części też broniła dziewczyn Szpula, układająca się z Tygrysem. Władza, jaką miały te dwie postacie, choć uzasadniona przez realia, była zbyt duża, co rzutowało na całą rozgrywkę. Gracze co prawda próbowali coś ugrać, ale niestety nie bardzo mieli co.

Pojawił się również problem z powiązaniem między graczami – niektóre wspomniane były tylko dla jednej postaci. Z karty postaci Nowego wynikało, że Szpula jest jego matką, gracz jednak nie podjął tego wątku, a Szpula nie miała w karcie nawet wspomniane o tym, że ma syna. Był to problem który mógł rozwiązać larpmaster, nie zrobił tego jednak.

Podsumowując: larp „Klatka Tygrysa” nie był dobrym larpem. Miał on bardzo dużo błędów technicznych i nawet logicznych. Wybronił go nieco gracze, którzy grali od początku do końca, nieźle się przy tym bawiąc. Larp powstał na potrzeby warsztatów, więc można go uznać za przykład tego, jak larpów nie robić. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że uczestnicy warsztatów wyciągną z tego naukę.



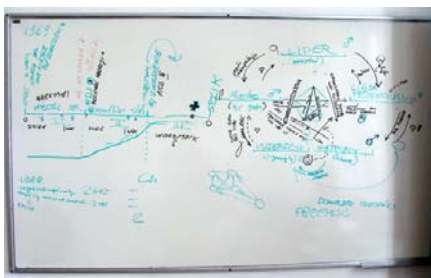
w więzieniu naszym nie jest źle,
zabawy tutaj mamy w bród

LARP „All my loving”

W USA w roku 1969 odbył się pierwszy Przystanek Woodstock. Odbił się on echem w dzisiejszej popkulturze jako manifestacja hippisowskiego stylu życia. Do dzisiaj kojarzy się z muzyką rockową, miękкими narkotykami i rewolucją seksualną. Ten z pozoru lekki klimat posłużył twórcom larpa „all my loving” do stworzenia bardzo ciężkiej i wymagającej gry na emocjach. Ale zacznijmy od początku.

Gra została rozpisana na zaledwie 5 graczy (wynikało to z warunków warsztatów, na których powstała), więc twórcy mieli szansę bardzo dokładnie zaplanować strukturę poligamicznego związku w który, ich uwikłali. Do odworowania tej struktury posłużył im stół, przy którym posadzili graczy na samym początku gry. Zaznaczyli, że u szczytu siedzi Freddy (samiec alfa), miejsca obok niego należą do Lucy i Eltona (samiec i samica beta), dalsze miejsca zajmowali Sky i Roxanne. Umożliwiło to graczom bardzo szybkie zorientowanie się w sytuacji, w jakiej się znajdują i oddawało relacje, które w realiach gry powstawały przez kilka miesięcy, a nawet lat. Pomimo tego podziału byli to jednak kochający się (przynajmniej z pozoru) ludzie.

Kolejnym bardzo ważnym elementem gry był podział czasu. Sytuacją wyjściową w larpie było kilka ostatnich dni tuż przed Przystankiem Woodstock. Prowadzący wprowadzili podział na dzień i noc. W dzień członkowie „rodziny” siedzieli przy stole, co miało odwzorować ich normalne codzienne interakcje, w nocy wstawali od stołu i głównie uprawiali seks (ogrywany za pomocą „czochranej” mechaniki). Larpmeisterzy nie dopuszczali możliwości rozmów (chociażby szeptem) w nocy, co było z ich strony dużym błędem. W nocy postacie mogły liczyć na intymne spotkania sam na sam i brak rozmowy odbierał im możliwość uporania się ze swoimi emocjami i rozładowania napięcia między nimi.



gra rodzi się w bólach, czyli tablica grozy

Niestety, podział czasu nieco zawiódł larpaeisterów. Sam pomysł był świetny, ale wyszedł bardzo sztucznie. Zabrakło codziennych rytuałów i był bardziej kotłem ratunkowym na zasadzie „już się w tej scenie wypalili, zróbmy noc to coś wymyślą”. Sprawdził się w tej roli, ale nie o to chodziło, doszło do tego, że widać było po graczach, że czekają aż nastąpi noc i będą mogli przejść do odgrywania scen seksu i brania narkotyków (w tej roli paczka fajek), a następnego dnia coś się poradzi. Noc była również czasem, kiedy każdego dopadały jego własne demony.

Głównym założeniem twórców larpa było stworzenie pozornie szczęśliwej hippisowskiej komuny, która całe dnie spędza na seksie, ćpaniu i dobrej zabawie. Żeby nie było zbyt nudno – rozgrywkę miały ubarwić konflikty między postaciami (głęboko skrywane, no bo przecież wszyscy się kochają). Dodatkowo każda postać dostała „kłatwę” – sekret który ukrywała przed resztą. Było to wyraźnie zaznaczone w kartach postaci, zbudowanych w bardzo przejrzysty i zwięzły sposób. Każda postać miała wyszczególnione swoje imię, pozycje w grupie, kilka dominujących cech charakteru i orientację seksualną. Dalej następował krótki życiorys, filozofia życiowa (głównie opinia na temat „rodziny”), opis relacji z każdym z członków grupy – i na końcu wspomniana już przeze mnie kłątwa.

Warto bym w tym momencie wspomniała krótko o członkach „rodziny”. Jej „samcem alfa” był Freddy – przebojowy manipulant, on założył sektę i najsilniej w nią wierzył. Elton „beta” był typowym tępym macho, jego kłatwą był wypierany homoseksualizm. Lucy „beta” egoistka, zбочzenie i narkomanka, jej kłatwą było to, że podejrzewała u siebie ciążę. Roxanne „underdog” cicha i nieśmiała dziewczyna

o skłonnościach SM. Bała się rozpadu rodziny, ale jednocześnie chciała, żeby Sky (jej brat) był szczęśliwy z Lucy. Sky, sceptyk i monogamista, dołączył do związku tylko ze względu na miłość do Lucy (byli parą przed wstąpieniem do „rodziny”).

Larp zaczął się od usadzenia graczy przy stole i wyjaśnienia im, dlaczego siedzą tak jak siedzą. Potem nastąpił krótki wstęp, ograniczający się właściwie tylko do wyjaśnienia graczom mechaniki. Zdecydowanie zabrakło wprowadzenia, w którym któryś z prowadzących powiedziałby o realiach. Wspomniane zostało tylko, że są hippisami i że akcja dzieje się w roku 1969. Było to trochę za mało i graczom wyraźnie myliło się z Woodstockiem, który odbywa się co roku w Kętrzynie nad Odrą. Nie było to istotne dla fabuły, klimat jednak mocno na tym ucierpiał. Możliwe że wynikało to z niewiedzy twórców, ponieważ są w larpie wyraźne nieścisłości co do zaprezentowania, co w tej społeczności było tabu (chodzi mi np. o Eltona, który żyjąc w związku poliamorycznym i uprawiając co noc seks zarówno z mężczyznami, jak i z kobietami, miał problem z zaakceptowaniem swojego homoseksualizmu). Ale to tylko moja opinia i mogą nie mieć racji.

Gracze dostali swoje karty siedząc już przy stole. Dzięki temu błyskawicznie zorientowali się, kto kogo gra (a przyznaję, że jako gracza mam z tym ogromny problem). Umożliwiło im to „obwąchanie” się i nawiązanie kontaktu (niewerbalnego) jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki. Tutaj kolejny plus dla twórców, bardzo ładnie przygotowali graczy do gry (oprócz braku oddziałującego na wyobraźnię wstępu, ale w końcu nie o tym był ten larp). Po kilkunastu minutach, gdy już wszyscy gracze zapoznali się ze swoimi kartami postaci, padło magiczne słowo „akcja” i gra zaczęła się toczyć.



gra w toku

Nie toczyła się zbyt wartko. Gracze nie garnęli się do nawiązania interakcji. Sytuację starał się ratować Freddy, mówiąc wszystkim o Woodstocku i nakręcając ich na wyjazd. Wszystkim spodobał się pomysł wyjazdu, ustalili więc jednogłośnie, że jadą. Z kart postaci Sky i Roxanne wynikało, że nie chcą jechać i widać było, że zgodzili się na wyjazd powodowani presją pozostałych członków grupy. Później rozmowa zeszła na seks. Po zaangażowaniu w rozmowę tak naprawdę widać było, komu tak naprawdę zależy najbardziej na „rodzinie”. Freddy i Lucy byli najbardziej podnieceni wyjazdem, Elton również starał się z nimi trzymać, Sky i Roxanne byli bardzo cisi i nie udzielała im się atmosfera ekscytacji wyjazdem. Freddy zaczął uskarżać się na problemy żołądkowe, widać było że źle się czuje. Gdy zapadła noc, odizolował się od grupy w kącie sali, podczas gdy reszta „rodziny” odgrywała na środku scenę seksu grupowego.

Kolejny dzień rozpoczął się drugi akt. Każdy z graczy mógł wtedy podejrzeć ukrytą wcześniej część swojej kart postaci. Przypominały one o kłątwie, jaka ciążyła na postaci, dawały również podpowiedź, jak rozwiązać problem. I w tym momencie pisanie o tym larpie staje się bardzo trudne. Wszystkie te kłątwy były tematem tabu we wspólnocie (poza kłątwą Freddy'ego, którą był pogarszający się stan zdrowia), więc nikt o nich głośno nie mówił. W większości larpów konflikty są motorem napędowym akcji, w tym wypadku jednak każdy gracz musiał się zmagać sam z konfliktem wewnętrznym. Zabrakło w tym momencie bodźca, który by zmusił graczy do skonfrontowania swoich problemów z resztą grupy. Nie jestem więc w stanie ocenić, jak narastało napięcie w graczach (poza tym, że prowadzący przypominali, że narasta...). Nie było przewidzianych wątków, które mogłyby graczy zjednoczyć we wspólnym działaniu (poza udawaniem, że wszystko jest ok). Gracze zaczęli więc sami

organizować sobie rozrywki. W pewnym momencie cała uwaga graczy skupiła się na stojącym na środku stołu kaktusie (coż, w warunkach warsztatów scenografia była improwizowana z tego co było pod ręką). Rozmowa o roślince pozwoliła się wszystkim zaangażować w nienacechowaną emocjonalnie interakcję z innymi, która bardzo ładnie rozładowywała napięcie, a przynajmniej pozwalała je odsunąć na dalszy plan. Nie sądzę, żeby było to jednak zamierzone przez larpmeistrów. Gracze zorganizowali sobie również wyjazd na siłownię. Była to próba odegrania codziennego życia wspólnoty, wyraźnie brakowało odegrania codziennych rytuałów, czy chociażby jakiegokolwiek działania. Nie wiem, jakie były założenia co do akcji na larpie, ale wyszło bardzo słabo. Ten stan „szukania sobie zajęcia” trwał zbyt długo i nawet sami gracze byli nim już znużeni. Gdy zapadła noc, gracze ponownie zainicjowali scenę seksu. Tym razem jednak była ona wyraźnym odbiciem relacji w grupie. Lucy zainicjowała stosunek z Freddyem do którego przyłączył się Sky (był o Lucy bardzo zazdrosny), Roxanne „zajęła się” Eltonem (skrycie się w nim podkochiwała). Po stosunku Lucy i Sky odegrali bardzo intymną scenę spotkania we dwoje, larpmeisterzy jednak powstrzymali ich przed rozmową, więc nic z tego nie wynikło.



wyuzdane zabawy mechaniką

Akt trzeci dział się już na Woodstocku. Gracze mogli podejrzeć w kartach postaci jak mają się ich problemy. W tym akcie w zamierzeniu twórców postaci nie są w stanie już dłużej ich ukrywać. W przypadku Freddy'ego jego problemy zdrowotne przybierały na sile. Trochę jednoczyło to grupę, każdy chciał mu pomóc, jednak scenariusz nie zakładał takiej możliwości. Nawet Sky, który w karcie miał wpisane medyczne wykształcenie, nie wiedział, co jest z nim nie tak. Elton w końcu przyznał się sam przed sobą, że jest gejem. Między aktem drugim i trzecim Lucy dokonała aborcji (w karcie postaci były dla tej postaci dwie wersje aktu III, graczą zdecydowała się na tę). Nie zostało to odegrane, więc mogłaby zachować to w tajemnicy do końca gry. Na szczęście tutaj znalazł się mocny motor do działania – lekarz wykonujący zabieg zawałił sprawę i Lucy była w bardzo złym stanie. Na osobnośc przyznała się Sky'owi, co zrobiła. On przyjął o bardzo spokojnie i już po chwili jej się oświadczył. Lucy przyjęła jego oświadczenia i zgodziła się opuścić „rodzinę”. Gdy poinformowali o tym „rodzinę” – Elton wyczuł moment i przyznał się wszystkim, że jest gejem. W tym momencie cały ten poliamoryczny związek się rozpadł (ku wielkiej rozpaczy Freddyego i Roxanne) i tym samym larp się skończył.

Jak już wcześniej wspomniałam – jednoznaczna ocena larpa będzie trudna, ponieważ skupiał się on na wewnętrznych przeżyciach każdego z graczy. Osobiście jednak uważam, że był to larp dobrze napisany, dobrze zagrany ale źle poprowadzony. Do tego jak został napisany mam jednak kilka uwag, z których większość już wymieniłam. Z zarzutów odnośnie prowadzenia – gra była prowadzona przy użyciu niewykrywanej twardej moderacji, co kłóciło się z założeniami i tłamsiło graczy. Wynikało zapewne z tego, że chociaż larp był dobrze napisany, to na pewno nie był skończony i dopracowany. Jego problematyka i sposób jej przedstawienia były dość trudnymi narzędziami tworzenia i na pewno wymagają dokładnej analizy i przetestowania. Gra, którą opisuje, była pierwszą odsłoną tego scenariusza, w dodatku stworzonego w zaledwie kilka godzin na warsztatach. W przeciągu kilku najbliższych tygodni scenariusz zostanie opublikowany w wersji skończonej i poprawionej (mam nadzieję że mój tekst pomoże twórcom).

LARP „I żyli długo i szczęśliwie”

Wszyscy znamy High Fantasy. „I żyli długo i szczęśliwie” jest jednym z tysięcy larpów utrzymanych w tej konwencji. Znajdą się zapewne osoby, które nie będą czytać dalej tego tekstu, bo po co czytać o larpie, skoro samemu grało się w dziesiątki takich samych, a i możliwe że kilka poprowadziło. No cóż... Haters gonna hate. Na szczęście twórcy tego larpa wybrali setting w pełni świadomie, wiedząc że muszą czymś graczy zaskoczyć (zwłaszcza że zawołanie brzmiało „napiszcie larpa”, a nie „ja to bym pograł magiem...”). Ale nie uprzedzajmy faktów.

Larp, jak już wspomniałam osadzony jest w realiach klasycznego fantasy. Nie jest to żaden konkretny, gotowy setting, ale każdy wie o co chodzi. Mamy więc wszystko czego potrzeba: posępne zamczysko, wojowniczą księżniczkę, bardzo złego czarodzieja, dobrego maga, barda i wojownika. Postacie stworzone na tych archetypach są bardzo czytelne dla wszystkich graczy. Widać już po nich, jak będzie wyglądała fabuła – w prawym narożniku bohaterowie niemalże bez skazy, w lewym czarnoksiężnik zły, jak nie przymierzając sam Lord Vader.

Konwencja bardzo oklepana. Dlatego twórcy larpa umieścili ją w nietypowej scenarii. Otóż są to tylko postacie z książki (nic bardziej oczywistego, prawda?), którą jej autor właśnie pisze. Larp rozpoczyna się pod sam koniec powieści, kiedy to bohaterowie po przeżyciu niezliczonych epickich przygód docierają już do wrót komnaty (został im do pokonania jeszcze jeden korytarz), w której przebywa Wielki Zły Lord. Zaraz do niej wejdą i rozprawią się ostatecznie ze swoim odwiecznym przeciwnikiem. Jednak tylko on wie, że są postaciami fikcyjnymi, żyjącymi jedynie na kartach powieści. Gdy zginie, oni znikną (on jest głównym bohaterem serii). I tu pojawia się pierwszy zgrzyt. Problemem wielu larpów (zwłaszcza na konwentach, gdzie dobór graczy jest przypadkowy, a role rozdawane są dziesięć minut przed rozpoczęciem rozgrywki) jest stworzenie na poczekaniu kilku lat wspólnego życia postaci, ich wspomnień i relacji. Z fabuły tego larpa wynika, że jest to ok 300 stron powieści. Sfabrykowanie takowej na potrzeby jednej gry byłoby trudne, jej praktyczne wykorzystanie wręcz niemożliwe.

Twórcy larpa dali więc graczom świetne narzędzie do tworzenia opowieści. Jest to zmodyfikowana wersja mechaniki „blood and tears” autorstwa Johna Wicka. Polega ona, w dużym skrócie, na możliwości tworzenia historii postaci przy użyciu punktów stylu na zasadzie wspominania jakiejś historii. Na przykład: gracz A podchodzi do gracza B, wyciąga rękę z punktem stylu (na larpie reprezentował go makaron) i wspomina o jakimś zdarzeniu (czy pamiętasz waść, jak to smoka ubiłeś). Gracz B może się zgodzić (punkt stylu przechodzi do niego), bądź się nie zgodzić (wtedy punkt stylu pozostaje u gracza A). Gracz A używając słowa „nalegam” może zmusić gracza B do licytacji. Polega ona na tym, że gracze pokazują sobie, ile mają punktów stylu, po chwili na „raz, dwa, trzy” pokazują punkty, którymi licytują. Wygrywa ten, kto da więcej punktów. Punkty użyte w licytacji zabiera larpmaster, ma on również możliwość zawetowania jakiejś akcji, gdy uzna ją za bzdurę. Wymagało to stworzenia listy



larp w toku

niepodważalnych faktów, które były kluczowe dla fabuły i umieszczenia ich w miejscu widocznym na cały czas trwania gry. Taka mechanika daje graczom bardzo dużą swobodę kształtowania cech innych graczy i zmienienie rozgrywki w zwykłe nabijanie się. Twórcy larpa wzięli taką możliwość pod uwagę i zachowali świetną równowagę między groteską a powagą.



zaplecze techniczne

Oprócz prawd niepodważalnych wyeksponowanych na tablicy i obowiązujących wszystkich graczy twórcy larpa musieli w kartach postaci umieścić każdemu z graczy krótki opis relacji z pozostałymi postaciami. Przy pięciu postaciach wyjaśnienie graczom ich wzajemnych stosunków nie było tak kłopotliwe jak przy większych grach, natłok informacji nie był więc zbyt wielki. Karta postaci składała się więc z krótkiej historii każdej postaci, trzech najważniejszych cech charakteru, opisu relacji z pozostałymi postaciami, opisu umiejętności specjalnej, sprecyzowanych w punktach celów każdej postaci i krótkiego opisu wyglądu. Opis wyglądu postaci miał w tym larpie o tyle duże znaczenie, że pomagał graczom stworzyć w wyobraźni bardziej wyraźny obraz postaci (w końcu grymy stu procentowymi baśniowymi archetypami, a nie naszymi interpretacjami). Karta postaci nie zajmowała więcej niż $\frac{3}{4}$ strony, była więc to ilość, którą każdy gracz był sobie w stanie przyswoić.

Drużyna zaczyna grę we wspomnianym już korytarzu do sali tronowej Wielkiego Złego Lorda – Xanosa. Od larpmastera dowiadują się, że o przepowiedni, która zaraz się wypełni: nastąpi ostateczna walka z Xanosem. Później czeka ich tylko chwala, sława i pieniądze, będą żyć długo i szczęśliwie. Pozostaje im tylko zabić Xanosa... Xanos w tym czasie siedzi w swojej komnacie i doskonale wie, co się za chwilę wydarzy. Jego największą bronią jest świadomość tego, że jest tylko postacią z książki. Książka musi zakończyć się jego sukcesem, ponieważ to on jest jej głównym bohaterem. Musi skłócić Drużynę i w miarę możliwości przeciągnąć jej członków na swoją stronę. Pomagają mu w tym oczywiście informacje na temat każdej z postaci zawarte w jego karcie. Scenariusz zakłada dwie opcje rozwiązywania konfliktu przez graczy.

W pierwszej gracie wdają się w dyskusję z Xanosem (przecież w każdej książce/filmie przed zabicie głównego przeciwnika należy sobie uciąć pogawędkę). Ten wyjawia im prawdę o tym, że są zaledwie postaciami w książce. Aby to udowodnić może swą magią pokazać im tekst książki pokazujący się na ścianie (umawiamy się, że Drużyna tego nie widzi), próbuje też skłócić postacie ze sobą. W kulminacyjnej scenie udaje mu się przyzwać Pisarza do świata książki. Daje to postaciom możliwość ustalenia z nim zakończenia książki i jednocześnie larpa.

Wersja druga jest przewidziana na wypadek bardziej porywczycy graczy, takich którzy zdecydują się zabić Xanosa. Jako że to właśnie on był głównym bohaterem powieści – w tym wypadku Drużyna zapada się w nicość. Aby larp nie skończył się po pół godzinie, można postawić graczom ultimatum: jeżeli jeden z nich poświęci życie,



wielki, Zły...

reszta będzie mogła snuć dalej swoją opowieść. Pomysł mniej ciekawy niż w pierwszej wersji, za to bardziej prawdopodobny i potrzebujący większego doprecyzowania. Poza tym pozostają nam wtedy dwaj martwi gracze. Warto może by było wymyślić coś dla nich?



... i drużyna bohaterów

wość zabawy znanym settingiem za pomocą niecodziennej mechaniki. Jest doskonały dla doświadczonych graczy i larpmasterów, którzy mają ochotę pobawić się tym, czym już się przejechali. Jest to zabawa lekka, szybka i przyjemna, ani trochę nie trąci odgrzewanym kotletem.

Marta Ziętek

LARP „Podróż Miguela”

Jak wiadomo śmierć – żałoba i wszystko co z tym związane jest tematem tabu w większości kultur na świecie. I dlatego jest to dobry materiał na larpa! Czyjaś śmierć lubi pogrzeb są chyba najpowszechniejszym hakiem, na którym wieszka się fabułę. Najczęściej jednak gra opiera się na polityce. Gracze grają o dobra lub wpływy pozostawione po zmarłym. Nie ma zbyt wiele miejsca na żałobę. Widocznie nawet przełamując tabu podświadomie nadal uciekamy od grania tak realnego bólu. A może po prostu jest to mało atrakcyjne.

Akcja larpa „Podróż Miguela” rozgrywa się w slumsach Mexico City w latach dziewięćdziesiątych. Główną osią fabuły jest śmierć tytułowego Miguela. Był on bardzo ważną postacią lokalnej społeczności. Dwadzieścia lat wcześniej stracił majątek i musiał przenieść się do dzielnicy slumsów. Szybko został liderem lokalnej społeczności. Nigdy nie zabiegał o tę rolę, ludzie po prostu do niego Ignęli, a on im pomagał. Dlatego każda z postaci w larpie czuła się silnie z nim związana. A jednak go zabili.

Akcja jest w dużej mierze oparta na emocjach. Każda postać przeżywa je jednak indywidualnie, ponieważ każdy zabił Miguela. Logika larpa jest logiką nieco baśniową, ponieważ każda postać ma inną wersję wydarzeń z tego wieczora, kiedy Miguel umarł. W każdej wersji postać przyczyniła się bezpośrednio do jego śmierci. Dlatego każdy nosi w sobie jakieś poczucie winy. W związku z tym, że każdy w inny sposób przyczynił się do śmierci przyjaciela, gracze nie mają szansy zjednoczyć się w bólu czy też



favela – miejsce gry

porozmawiać o wydarzeniach z tej nocy, kiedy umarł (było to na libacji alkoholowej z okazji jego urodzin).

W pierwszej scenie – scenie stypy po pogrzebie – interakcje graczy ograniczają się głównie do wspomniania zmarłego i wzajemnego pocieszania się. Gracze w briefingów mieli zarysowane swoje wzajemne relacje (w końcu znają się od wielu lat), ale nie ma w tej scenie miejsca na granie tymi konfliktami.

Druuga scena to scena samego pogrzebu. Przez odwróconą kolejność scen napięcie, które normalnie w takiej sytuacji powinno stopniowo maleć (patrz: fazy żałoby) wzrasta (jak to w larpach być powinno). W scenie pogrzebu gracze mogą przyjąć pewien sposób gry, który będzie odzwierciedlał przeżywanie żałoby przez ich postacie (mogli się na to przygotować przez pierwszą scenę).

Trzecia scena rozgrywa się w momencie kiedy wszyscy dowiadują się o śmierci Miguela. Jest to moment szoku dla każdej postaci. Właśnie dochodzą do siebie po pijaństwie na jego urodzinach i nie są w stanie uwierzyć, że solenizant nie żyje.

Czwarta scena to impreza urodzinowa Miguela. W tej scenie larpmaster musi sam odegrać (żywego jeszcze) denata. Gracze mają okazję poprawić swoją relację z Miguelem (choć postacie oczywiście nie wiedzą o jego rychłej śmierci). W tej scenie Miguel daje wszystkim do zrozumienia, że im wybacza, po czym popełnia samobójstwo strzelając sobie w głowę. Stawia to graczy w sytuacji, w której uświadamiają sobie, że nie jest to śmierć, której spodziewać im się kazał larpmeister.

W tej grze dużą rolę ma również, aby po zakończeniu larpa wyjaśnić graczom całą sytuację. Gracze dowiadują się wtedy, że każdy z nich inaczej zabił przyjaciela, jak również, że Miguel posiadał zdolność czytania ludzkich myśli. Larp jest skonstruowany w taki sposób że gracze nie wiedzą, czy pogrywał sobie z nimi Miguel czy larpmaster – i będą bardzo wdzięczni za wyjaśnienia.

W paru momentach gry pojawia się Miguel widoczny dla wszystkich lub wybranych postaci. Jest to element wywołujący spore zamieszanie, jako że larp w zdarzenia nie obfituje. Warto wspomnieć, że wszystkie sceny powinny zająć w sumie maksymalnie półtorej godziny, co daje dwadzieścia parę minut na każdą z nich. Bardzo ważne są przeżycia postaci, ale należy pamiętać że gracz mając do odegrania tylko jakiś jeden określony stan emocjonalny bardzo szybko się znudzi, trzeba mu więc zapewnić inne rozrywki. W tym larpie niewątpliwie była to właśnie zmiana scen. Chociaż sam moment stopklatki, kiedy larpmaster wychodzi na środek i tłumaczy co się dzieje (nawet jeżeli to tylko jedno zdanie), jest ingerencją w sam klimat gry (a klimat w tej grze to podstawa).



życie na zgliszczach
Fot. Juktapoz Magazine

Gra oparta jest na questach pierwszej linii (czyli graniu emocjami), dlatego bardzo ważna jest mapa emocji, które w założeniu pojawią się na larpie. Postacie są ludźmi, którzy znają się już od lat, jednak ich wzajemne relacje nie mają dużego znaczenia dla rozgrywki, wobec tej strasznej tragedii animozje schodzą na dalszy plan i wszyscy łączą się w bólu. Emocje są jednak bardzo silne, choć tak stłumione, że ledwo wyczuwalne. Najciekawsze w całej sytuacji jest to, że tak naprawdę nie ma możliwości rozwiązania konfliktu. Gracze nie mogą w żaden sposób wpłynąć już na to, co się stało, a w ostatniej scenie larpa (chronologicznie najwcześniejszej), a to co się wydarzyło wcześniej (chronologicznie później) uznane jest za nieuchronne.

Mogą więc tylko godzić się z tym co się stało/stanie i spróbować zrobić coś, aby choć trochę się wybielić.

Warto się w tym momencie zastanowić nieco nad samym Miguelem. Jego mesjanizm jest oczywisty. Na końcu larpa gracze uświadamiają sobie, że Miguel wiedział że jego śmierć wywrze duży wpływ na jego przyjaciół i chciał to wykorzystać, aby w jakiś sposób na nich wpłynąć. Doszło do tego, że tak rozegrał własną śmierć, iż każde z nich było nią obciążone. Na końcu gry na szczęście okazuje się, że przeciw wszystkim wybaczył. Gracze nie otrzymują informacji o wartościach, jakim hołdował Miguel, nie są więc w stanie stwierdzić, w imię czego umarł. Nie jest oczywiste, co chciał przez to osiągnąć, jakie były jego plany wobec przyjaciół. Gracze muszą przez całą grę zmagać się z kompletnie nielogicznymi informacjami. Ingerencje larpmastera są minimalne, powinien też przed grą, zaznaczyć że nie będzie w czasie gry dyspozycyjny dla graczy. Dlatego Gracze nie wiedząc co zrobić z niepasującymi informacjami – po prostu przyjmują je za fakty. W tym momencie rozpada się logika i larp staje się nieco oniryczny, z czego gracze zdają sobie doskonale sprawę. Emocje przeżywane w snach są inne niż w świecie rzeczywistym, a związek przyczynowo-skutkowy często nie występuje bądź jest inaczej wyważony.

Celem całej gry było oczyszczenie z emocji. Władowanie graczom na barki bardzo dużego ciężaru i oglądanie ich wdzięczności, gdy się go z ich barków ściąga. Podniesienie tak ciężkiego tematu jak śmierć (w kontekście gry emocjami, nie zasobami) w taki sposób, aby nie wypruć z graczy ich emocjonalnych flaków, było trudnym zadaniem. Wymagało od twórcy larpa wiedzy, doświadczenia i wyczucia. Z pewnością larp zawiera wszystkie te elementy, należy go więc uznać za udany.

Marta Ziętek

INWIGRILLACJA

czyli cisza na morzu, Cyłon śpi

Angee, Aga, Paulina, Przemek, Adam, Cyp, Shaman oraz Kaspar z zaprzyjaźnionej grupy Latający Dzban pojawili się w niedzielę, 19 sierpnia, na gdyńskiej plaży w pobliżu Polanki Redłowskiej. Po co? A cholera nas wie. Dobrze bawić się można wszędzie, akurat wdepnęliśmy tam. Poza tym Adam miał piłę do siatkówki i groził użyciem, więc próbowaliśmy uciekać. Niestety, zatrzymała nas słona woda i musieliśmy podjąć wyzwanie. I choć dalej uważam siatkówkę za sport zupełnie mi do szczęścia niepotrzebny – przynajmniej, że grało się dobrze. A przynajmniej ofiarnie. Tak. Ofiar było dużo.

Niżej podpisany nie podjął próby wejścia do wody (coby oszczędzić postronnym prospektu), ale godne zaufania osoby twierdziły, że jak na Bałtyk woda była ciepła i dość rzadka. Faktycznie, nikt nie uprawiał biblijnych spacerów; udowodniono więc naukowo, że:

1. Wśród zgromadzonych nie było Mesjasza (musieli mi, psiakrew, Nordcon wypomnieć);
2. Zatoka Gdańska nie posiada niektórych właściwości znanej ze Świata Dysku rzeki Ankh. Aby wejść do wody, nie trzeba było wyrąbać dziury w tafli;
3. Fantaści płoszą ratowników (którzy, pozostając w naszym sąsiedztwie, zdecydowali się urwać z pracy);
4. Kamienie pożerają muszelki.

Zawitał do nas również Talhor Obieżyświat. Jako że przybył po czasie, został mianowany Władcą Ognia i złożył oraz rozpałił grilla, przeistaczając się przy tej okazji w Afropolaka. Na etapie przygotowań do obiadu okazało się, że niezbyt precyzyjnie ustaliliśmy, kto co ma dostarczyć, w związku z czym wybory menu były, hm, solidarne. Na szczęście statystyczny fantasta zna około 365 potraw z piwa i kiełbasy.



Z troski o zdrowie psychiczne Czytelników nie będę opisywał kolejnych etapów miskowania – dość, że zjedliśmy smacznie, obyło się bez ofiar w ludziach, a woda morska z piaskiem to prawie jak podłomyk.

Po jedzeniu trudno było myśleć o wypoczynku aktywnym fizycznie, więc po godzinie luźnych dyskusji oraz godnych Krystyny Loski obserwacji plażowego partyzanta (dowiedzieliśmy się, jak powstała linia Maginota) wśród przytarganych rzeczy znalazła się talia do gry Resistance. Po rytualnym narzekaniu na zawłaszczanie settingu polskiej edycji przez Portal (cokolwiek, choćby Cylon, ale agent Molocha?!) przystąpiliśmy do rozgrywki.

9 osób w grze daje komfort dużej przewagi liczebnej Dobrych nad Złymi. Jak się szybko przekonaliśmy, przewaga została zniwelowana działaniami dezinformacyjnymi, niekoniecznie zamierzonymi. Gra rozkręcała się z upływem czasu. Nie wszyscy też znali wcześniej zasady, więc musieli oswoić się z regułami. Druga połowa gry była pełna napięcia – fronty i sojusze zmieniały się błyskawicznie, płaszczyzny walki się przenikały, a końcowa runda poprzedzona była zmianami przywódcy oraz chyba najbardziej żarliwymi dyskusjami, w jakich miałem okazję grając w Resistance uczestniczyć. W piątej rundzie wszystko wzięli oficerowie Posterunku (tfu, okropna nazwa), do których i ja się zaliczałem (w co oczywiście nikt nie wierzył).

Pewnym ułatwieniem w grze mógł być fakt, że przypadkowe rozdanie ustaliło, iż faktycznie złoczyńcy będą grać złoczyńców. Uwaga! Zasada ta nie dotyczy Angee – najcieplejszego Cylona na wschód od Proxima Centauri.

Dodatkową atrakcją były mijające nas osoby wracające plażą z Otwartej Sesji Zdjęciowej w Orłowie. Nie codziennie ogląda się na plaży gdyńskiej elfy (to pewnie wina utopców). Na szczęście długوسي postanowili nie zaburzać równowagi habitatu i odeszli do Umbry (a przynajmniej w stronę Bulwaru Nadmorskiego).

I co byście jeszcze chcieli wiedzieć? Przegoniła nas Ciemność, w którą zanurzaliśmy się już mniejszymi grupami lub w parach sportowych. A dzień był fajny. Kropka.

Shaman

Mróz i Lem w Gdyni

Do Gdyni zawiątała niezwykła wystawa – prezentująca ilustracje Daniela Mroza do książek Stanisława Lema.

23 sierpnia odbył się uroczysty wernisaż; już od pierwszych kroków czuć było ten niesamowity klimat, całość utrzymana była w ciekawej grze światła, atmosferę podsycała dodatkowo ciężka muzyka idealnie wpasowana do obrazów robotów na ścianach. Nie były to jednak jedyne atrakcje, gdyż niesamowite postacie robotów zostały powiększone do wielkości człowieka, co dodatkowo ukazywało misterność pracy i szczegółowość twórczości Mroza. Wernisaż rozpoczęto od uroczystych przedstawień i przemówień, krótko opowiedziano o całej koncepcji wystawy, przypomniano, kim był Mróz i Lem oraz poinformowano, kto pomógł w organizacji całego przedsięwzięcia i co będzie się dziać w późniejszych dniach. Zaprezentowano też pierwszy numer *Bestiariusza Lema według Mroza*, traktujący o współpracy Lema z Mrozem i zawierający ilustracje Mroza wraz z konkretnymi tekstami, z których ilustrator czerpał inspiracje. Jak na porządny wernisaż przystało – na gości czekał solidny i bardzo smaczny poczęstunek, przy stołach widać jednak było pasje ludzi żywo konwersujących na temat wystawy.

Na zakończenie z bólem serca dodać muszę, iż bardzo słabo orientuję się w tematyce twórczości Lema – czego bardzo żałuję (po tej wystawie owe braki zamierzam nadrobić!).



Wystawę można obejrzeć w **Centrum Designu Gdynia** w Galerii Pomorskiego Parku Naukowo-Technologicznego, przy Alei Zwycięstwa 96/98 w Gdyni **od 23 sierpnia do 11 października** 2012 roku – codziennie w godzinach 10-18. Jej kuratorem jest prof. Janusz Górski, kierujący Pracownią Projektowania Graficznego gdańskiej ASP.

Terminy i tematy wykładów towarzyszących wystawie:

4 września 2012 r., godz. 18:00

Piotr Sitkiewicz

„Kosmiczne pierdoły”. Daniel Mróz i fantastyka

11 września 2012 r., godz. 18:00

dr Piotr Rypson

Latem o Mrozie

25 września 2012 r., godz. 18:00

Janusz Górski

O wszystkim, co wywarło prawdziwe wrażenie na Danielu Mrozie

9 października 2012 r., godz. 18:00

dr Jacek Friedrich

Czy Daniel Mróz należy do polskiej szkoły ilustracji?

Wszystkie wykłady odbywają się w Sali Koralowej, również w Pomorskim Parku Naukowo-Technologicznym.

Robert Bujniewski



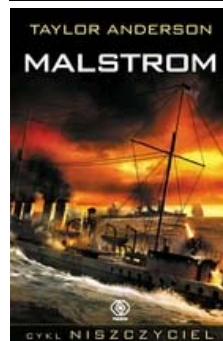
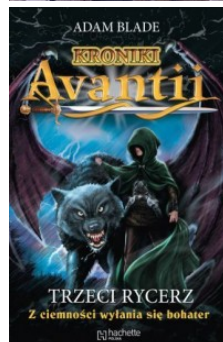
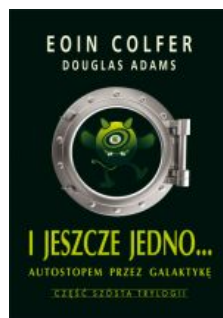
NABYTKI BIBLIOTEKI GKF

Zakup książek maj 2012 - sierpień 2012

Ahmatow Michail	Przybysz z ciemności: Inwazja
Antologia	Rakietowe szlaki 6
Barron T. A.	Merlin. Siedem pieśni
Bishop Anne	Sebastian
Blade Adam	Trzeci rycerz
Briggs Patricia	Zrodzony ze srebra
Brook Meljean	Żelazny Książę
Čard Orson Scott	Dzieci Ziemi
Cerveňak Juraj	Czarnoksiężnik. Władca Wilków
Charlton Blake	Czaropis t2
Cherezińska Elżbieta	Korona śniegu i krwi
Colfer Eoin, Adams Douglas	I jeszcze jedno...
Diakow Andriej	Do światła
Farmer Philip José	Czarodziejski labirynt
Forbeck Matt, Grubb Jeff	Duchy Askalonu
Foryś Robert	Sztejer t3
Harris Charlaïne	Martwy w rodzinie
Hohlbein Wolfgang	Nieśmiertelność. Wieża
Komuda Jacek	Zborowski
Korniew Paweł	Czarne Południe
McCammon Robert	Magiczne lata
Montera Rosa	łzy w deszczu
Nylund Eric	Wrzawa śmiertelnych
Pilipiuk Andrzej	Szew z Lichtenrade
Przybytek Marcin	Czas silnych istot
Riordan Rick	Kroniki rodu Kane t3. Cień węża
Sapkowski Andrzej	Chrzest ognia
Sapkowski Andrzej	Czas pogardy
Sapkowski Andrzej	Krew elfów
Sapkowski Andrzej	Ostatnie życzenie. Miecz Przeznaczenia
Sapkowski Andrzej	Pani Jeziora
Sapkowski Andrzej	Wieża Jaskółki
Sprunk Jon	Syn Cienia
Stephenson Neal	Reamde
Tesic Aleksander	Zakon Smoka
Turner Megan Whalen	Królowa Attoli

Darowizny książek czerwiec 2012 - sierpień 2012

Masterton Graham	Czerwony Kotel
Westerfeld Scott	Goliat
Anderson Taylor	Malstrom
Weber David	Piękna przyjaźń
Yarbro Chelsea Quinn	Pisane krwią
Goodkind Terry	Wróżebna machina
Carrol Jonathan	Kobieta, która wyszła za chmurę
Tchaikovsky Adrian	Morska Straż
Feist Raymond E.	Wyprawa do Imperium Mroku
Dick Philip K.	Doktor Bluthgeld
Dick Philip K.	Wyznania łgarza
Wells Jaye	Zielonooki demon



ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE

Uzupełnienie września 2012

UPALNA ZIMA – KARETA WROCLAWSKI

Wydawca: Paperback. Data wydania: 12 września 2012

GALAKTYKA W OGNIU (GALAXY IN FLAMES) – BEN COUNTER

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: 21 września 2012

DRUŻYNA. NAJEŹDZCY – JOHN FLANAGAN

Wydawca: Jaguar. Data wydania: 24 września 2012

PAMIĘĆ DOSKONAŁA (DISCIPE OF THE DOG) – R. SCOTT BAKKER

Wydawca: Albatros. Data wydania: 28 września 2012

ŚMIERTELNA GROŹBA (GRAVE PERIL) – JIM BUTCHER

Wydawca: MAG. Data wydania: 28 września 2012

Wznowienie

DZIEWIĄTY MAG. ZDRADA – A.R. REYSTONE

Wydawca: Nasza Księgarnia. Data wydania: wrzesień 2012

Wznowienie

PRÓBA ZŁOTA (CRUCIBLE OF GOLD). – NAOMI NOVIK

Wydawca: Rebis. Data wydania: wrzesień 2012

ŻOŁNIERZE HALLI – D.J. MACHALE

Wydawca: Rebis. Data wydania: wrzesień 2012

HEROSI. ANTOLOGIA

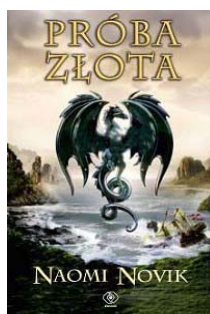
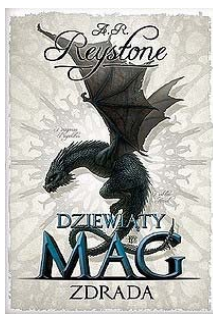
Wydawca: Powergraph. Data wydania: wrzesień 2012

THORGAL. WYPRAWA DO KRAINY CIENI – AMÉLIE SARN

Wydawca: Egmont Polska. Data wydania: wrzesień 2012

NADCIĄGA LEGION GROZY (RIDES A DREAD LEGION) – RAYMOND E. FEIST

Wydawca: Rebis. Data wydania: wrzesień 2012



Wstępnie w październiku 2012

ZGROZA W DUNWICH I INNE PRZERAŻAJĄCE OPOWIEŚCI – H.P. LOVECRAFT

Wydawca: Vesper. Data wydania: 3 października 2012

NAMIESTNICZKA. KSIĘGA III (ДЕТИ ПОРУБЕЖЬЯ) – WIERA SZKOLNIKOVA

Wydawca: Prószyński i S-ka. Data wydania: 4 października 2012

CZARNE – ANNA KAŃTOCH

Wydawca: Powergraph. Data wydania: 5 października 2012

SPADKOBIERCY OSTRZA (HEIRS OF THE BLADE) – ADRIAN TCHAIKOVSKY

Wydawca: Rebis. Data wydania: 10 października 2012

CZERWONE ŻNIWA (RED HARVEST) – JOE SCHREIBER

Wydawca: Amber. Data wydania: 11 października 2012

PIERWSZY I JEDYNY (FIRST AND ONLY) – DAN ABNETT

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: 12 października 2012

WILKOZACY. KREW Z KRWI – RAFAŁ DĘBSKI

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: 12 października 2012

PASKUDA & CO – MAGDALENA KOZAK

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: 17 października 2012

TRON PÓŁKSIĘŻYCA (THRONE OF THE CRESCENT MOON) – SALADIN AHMED

Wydawca: Prószyński i S-ka. Data wydania: 18 października 2012

CÓRKA ŻELAZNEGO SMOKA. SMOKI BABEL (THE IRON DRAGON'S DAUGHTER. THE DRAGONS OF BABEL) – MICHAEL SWANWICK

Wydawca: MAG. Data wydania: 19 października 2012

PATROL (OUTPOST) – ANN AGUIRRE

Wydawca: Amber. Data wydania: 25 października 2012

DZIECI PIERŚCIENIA (RINGWORLD'S CHILDREN) – LARRY NIVEN

Wydawca: Solaris. Data wydania: październik 2012

PRAWDA OGNI (FIRE STUDY) – MARIA V. SNYDER

Wydawca: Mira. Data wydania: październik 2012

LISTY LORDA BATHURSTA – MARCIN MORTKA

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: październik 2012

UCIECZKA EISENSTEINA (THE FLIGHT OF THE EISENSTEIN) – JAMES SWALLOW

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: październik 2012

ZRODZONE W BOJU (IN FIRE FORGED) – DAVID WEBER

Wydawca: Rebis. Data wydania: październik 2012

SPEKULANT (PROFITEER) – S. ANDREW SWANN

Wydawca: Almaz. Data wydania: październik 2012

CHŁOPCY – JAKUB ĆWIEK

Wydawca: Sine Qua Non. Data wydania: październik 2012

ZATOPIONE MIASTA (THE DROWNED CITIES) – PAOLO BACIGALUPI

Wydawca: Wydawnictwo Literackie. Data wydania: październik 2012

SKOK W KONFLIKT. SKOK W WIZJE (THE REAL STORY: THE GAP INTO CONFLICT, THE FORBIDDEN KNOWLEDGE: THE GAP INTO VISION) – STEPHEN R. DONALDSON

Wydawca: MAG. Data wydania: październik 2012

Wznowienie

OSTATNI BOHATER (THE LAST HERO) – TERRY PRATCHETT

Wydawca: Prószyński i S-ka. Data wydania: październik 2012-09-09

Wznowienie

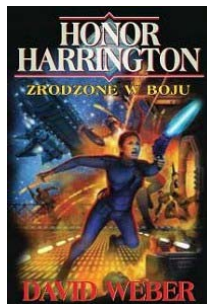
CZAS POZA CZASEM (TIME OUT OF JOIN) – PHILIP K. DICK

Wydawca: Dom Wydawniczy Rebis. Data wydania: 2012

Wznowienie

SŁOWO I MIECZ – WITOLD JABŁOŃSKI

Wydawca: Supernova. Data wydania: październik 2012

Na podstawie serwisów: Katedra.nast.pl, Solarisnet.plprzygotował *Janusz Piszczek*

NIUSY



POLCONY I ZAJDLE

Tegoroczny Polcon odbył się w dniach 23-26 sierpnia we Wrocławiu (organizator: Dolnośląski Klub Fantastyki Vratislavia Fantastica). W ostatnim dniu konwentu ogłoszono laureatów Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla za miniony rok; zostali nimi: Maja Lidia Kossakowska (za powieść *Grillbar Galaktyka*) i Jakub Ćwiek (za opowiadanie *Bajka o trybach i powrotach*) – redakcja „Informatora” GKF przyłącza się do gratulacji! Forum Fandomu ustaliło, że Polcon 2013 odbędzie się w Warszawie i będzie organizowany przez Stowarzyszenie Awangarda. Przeprowadzono też głosowanie w sprawie kandydatury Fundacji Wspierania Inicjatyw Kulturalnych i Społecznych w Bielsku-Białej na organizatora Polconu 2014. Zgoda na organizację Polconu 2014 uprawomocni się, jeżeli Forum Fandomu w 2013 r. zatwierdzi zmiany w Regulaminie Polconu.

wg: www.fandom.art.pl

AVATAR – SEQUELE I... PREQUEL

Scenariusze drugiej i trzeciej części ponoć już się piszą, wskazano też potencjalne daty wejścia filmów na ekrany. Pierwszy z nich może mieć swoją premierę w grudniu 2014 r., a drugi – dokładnie rok później. Podobno James Cameron postanowił ostatecznie, że w czwartej odsłonie pokaże, jak wyglądały pierwsze ekspedycje na Pandorę i jak doszło do tak ogromnej niechęci między ludźmi a Na'vi.

wg: www.gildia.pl

SOPOT FANTASTYCZNO-KOMIKSOWY, GDYNIA MROZOWSKO-LEMOWSKA

Podczas dużej literackiej imprezy – trwającej w dniach 18-22 sierpnia w trójmiejskim kurorcie – zauważone zostały również fantastyka i komiks; wśród gości „Literackiego Sopotu” znaleźli się m.in. Anna Brzezińska, Maciej Parowski, Tomasz Kołodziejczak, Wojciech Szyda, Jacek Komuda, Jakub Ćwiek. Z kolei od 23 sierpnia do 11 listopada otwarta jest w Gdyni wystawa „Mróz i Lem” – połączona z prelekcjami nt. obu twórców. Dokładniejsze relacje z obu imprez znaleźć można na stronach internetowych oraz w niniejszym numerze „Informatora”.



jpp



ZMARŁ PIERWSZY ZDOBYWCA KSIĘŻYCA

Amerykański astronauta Neil Alden Armstrong zmarł 25 sierpnia br. – na skutek powikłań po operacji serca; miał 82 lata.

jpp

TYTUŁY I TERMINY HOBBICIEJ TRYLOGII FILMOWEJ

Część pierwsza – *Hobbit: Niezwykła podróż* (amerykańska premiera 14 grudnia 2012 r.); część druga – *Hobbit: Samotność Smauga* (13 grudnia 2013 r.); część trzecia – *Hobbit: Tam i z powrotem* (18 lipca 2014 r.).

wg: www.gildia.pl



Z POGRANICZA MEEKHAŃSKO-CZESKIEGO

Okazuje się, że czeski wydawca nie poprzestał na publikacji pierwszego tomu serii Roberta M. Wegnera *Opowieści z meekhańskiego pogranicza*. W listopadzie nakładem wydawnictwa Laser-books ukaze się drugi tom serii (*Wschód – Zachód*).

wg: www.gildia.pl

ODSZEDŁ KOLEJNY KLASYK SF



15 sierpnia zmarł, w wieku 87 lat, amerykański pisarz Harry Harrison – autor takich hitów jak *Stalowy Szczur*, *Planeta Śmierci*, *Bill – bohater galaktyki*, *Eden*.

jpp

LUDOWY POMNIK KASZUBSKIEGO WIZJONERA

W wejherowskim parku, na tyłach pałacu-muzeum, odsłonięta została – wyrzeźbiona przez ludowego artystę w pniu uschniętego drzewa – podwójna kompozycja przedstawiająca młodokaszubskiego działacza i pisarza Aleksandra Majkowskiego oraz głównego bohatera jego magicznej powieści *Życie i przygody Remusa*.

jpp

NARESZCIE W ESA!

13 września Polska przystąpiła do Europejskiej Agencji Kosmicznej.

jpp





POWSTANIE DZIWNE – LECZ UDANE

Tytuł: The Dark Knight Rises

Produkcja: USA, 2012

Gatunek: Komiksowo-kryminalny

Dyrekcja: Christopher Nolan

Za udział wzięli: Christian Bale, Tom Hardy, Anne Hathaway, Gary Oldman, Joseph Gordon-Levitt, różni serialowcy

O co chodzi: Not everything.

Jakie to jest: Od początku było wiadomo, że Nolanowi trudno będzie przebić poprzedni odcinek *Batmana*, który dzięki kultowemu nieboszczykowi zdobył szczyty zachwyty. Tym niemniej Krzychu próbował, klasycznym stylem fundując nam w ostatnim filmie cyklu ponownie dwóch klasycznych enemy: Catwoman i Bane'a. Czy właściwie bardziej Bane'a i Catwoman.



Kobieto, co ty masz na głowie?



Anarchy in Gotham!

Może zaczniemy od nich, bo w sumie bardziej ich widać na ekranie niż Batmana: Tom Hardy jako Bane stara się mocno zapęścić buty po Jokerze – i śmiem stwierdzić, że wychodzi mu to nieźle. Co prawda nie ma za bardzo szansy grać miną, ale idealnie oddaje postać nakoksowanego, spirytualnego geniusza, nie ustępującego sprytem Jokerowi. Nie umywa się on oczywiście do klasy, jaką zaprezentował Jeep Swenson w *Batman&Robin*, ale też jest znośny. Jego głos przywodzący na myśl Agenta Smitha połączonego z Jigsawem i/lub Vaderem gra zamiast ryja i momentami brzmi mega przerażająco, dobrze oddając ideę spokojnego, kalkulującego psychopaty. Acha, no i zgodnie z postulatami wyrażanymi przez fanów, również na łamach ZP – Bane, mimo ludzkich proporcji ciała, potrafi złamać Batmana.

Co do Catwoman, to od początku uważałem, że Anne Hathaway w tej roli to jakieś kurde nieporozumienie; i widocznie pani zaprzyjaźniła się z kim trzeba, aby wystąpić w filmie. Obejrzawszy jednak finalny produkt – muszę przyznać, że Anna, choć daleka od perfekcji, mimo wszystko jest OK: przekonująco przełącza się między

Catwoman a swoją cywilną personą, choć w swoim stroju wyjściowym wypada nieco dziwnie. W ogóle jej wdzianko to chyba jeden z najsłabszych punktów całego filmu: jest jedynym kostiumem, przy którym Nolan odchodzi od swojego ekonomicznego i w miarę przyziemnego designu strojów. Równoważąc przekombinowanie garderoby, sama postać Catwoman jest mocno sprozaizowana w stosunku do np. *Batmana* Burtona (niestety nie wiem, na ile złożoną postacią była w wykonaniu Hale Berry). Nie oznacza to, że jest prostacka; jest po prostu, podobnie jak cały nolanowski Batman, mocniej osadzona w realiach, a mniej w komiksowej fantastyce.

Tyle że tak poza tym – komiksowa umowność w filmie istnieje (i to na znacznie większą skalę, niż w poprzednich odcinkach). Pod względem skali nielogiczności scenariusz *TDKR* dorównuje niemal *Prometeuszowi*, tutaj jednak fakt ten nie razi. Przyjmując konwencję, która jest równocześnie realistyczna, jak i greater-than-life, człowiek bezboleśnie akceptuje różne głupotki, zwłaszcza że wynikają one ewidentnie z premedytacji, a nie słabości intelektu twórców. Z tego samego powodu nie razi bitwa na ulicach Gotham z hordami Bane'a – na pierwszy rzut oka wygląda ona jak jakiś żałosny *Braveheart* na pały i pięści, ale już po kilku ujęciach przyjmujemy ją jako element absolutnie pasujący do reszty filmu.



I like your mask



Ścigają się

Zgodnie ze schematem znanym np. z cyklu *Die Hard* w trzeciej części historia zamyka krąg i wraca ponownie do motywów z jedynki. Tak więc, nie wchodząc w szczegóły, widmo Ligi Cieni krąży nad Batmanem i wraca, by kąsać go w zadek. Nasz genialny Bane wdraża w życie nawiązania do polskiej historii: wozy bojowe na zaśnięzonych ulicach, barykady na rogatkach, ważna rola policji w życiu publicznym, generalnie urban warfare. Zgrabnie rzecz ujmując – koleś szykuje dla Gotham taką intrygę, że Osama choćby 100 lat w swojej luksusowej rezydencji siedział, to by takiej nie wymyślił. Cała fabuła kręci się zatem znowu wokół skomplikowanego i wielowarstwowego planu złego kolesia; tak złożonego, że gubiącego wszelkie resztki realizmu, ale to – jak już pisałem wyżej – nie szkodzi.

Ale Bane to jedno, zaś głównym bohaterem filmu jest teoretycznie jego bohater tytułowy. W tym przypadku pojawia się tu motyw podobny jak w wielu innych cyklach, a w *Batmanie* w szczególności: nasz podstarzały heros upada maksymalnie, i fizycznie, i materialnie, ale oczywiście nie duchowo. Stoczony na dno i odarty z wszech atrybutów Batman musi powoli wspinać się (dosłownie) z powrotem, aby powstać i pokazać złym, gdzie raki zimują. Bruce Wayne w ogóle odbywa w filmie co chwila podróż w górę i w dół, i – jak to z Batmanem bywa – nigdy nie osiąga szczytów swojej dawnej świetności, ani choćby świętego spokoju. Film korzysta ze znanej prawdy, że dla *Batmana*, jak dla mało którego komiksowego superherosa, walka ze złem to naprawdę ciężki kawałek chleba i każdy triumf rodzi tylko kolejny dramat. No, ale jak się człowiek uważa za strażnika miasta takiego jak Gotham, trzeba się liczyć z dobrodziejstwem inwentarza.

Co ciekawe: samego Batmana jest w filmie dość mało, co w sumie wychodzi na dobre, gdyż nie wiem czemu, ale Christian Bale w tym odcinku wypada... bardzo dziwnie. Nie wiem, czy koleś się zestarzał, czy schudł, czy to zamierzony efekt, że znużony życiem Wayne ponownie zakłada kostium – dość powiedzieć, że w swoim klasycznym stroju gość wygląda nieco jak autoparodia. Tak więc w tej części Bale oddaje raczej pałeczkę postaciom drugoplanowym: dwójce przeciwników oraz Blake'owi (Joseph Gordon-Levitt) – młodemu szkiełowi w służbie Gordona. Może się wręcz wydawać, że to bardziej Blake, który jest motorem fabuły i zalicza chyba najdłuższy czas antenowy, jest głównym bohaterem filmu. Gdyby nie mesjanistyczna i nadrzędna rola Batmana „Gotham to ja” – faktycznie mogłoby tak być.



Pojedynek w śnieżku



Hard party

Czy *TDKR* jest lepszy od *TDK*? Trudno powiedzieć. Oglądając po latach *TDK* odnosi się wrażenie, że film jest co najmniej o pół godziny i jeden zwrot akcji za długi, ale to samo można powiedzieć o *TDKR* – zwłaszcza że wiemy już dokładnie, czego się spodziewać. Film jest niestety przewidywalny do bólu i dość wczesnie można sobie rozpracować wszystkie zaskoczki, które czekają nas na koniec – i to jest niewątpliwie słabość trzeciej części w stosunku do drugiej. Inny mankament to brak upadłego aktora w roli drugoplanowej, co do tej pory było normą w *Batmanach* Nolana. Mamy za to całkiem słuszną plejadę serialowych gwiazdek, które przewijają się epizodycznie przez ekran, nie zawsze sensownie zresztą. Zgodnie z regułą zataczanego kręgu – w filmie pojawiają się gościnnie postacie z poprzednich części, aczkolwiek widać tu pewne istotne braki.

The Dark Knight Rises, mimo niefortunnego tytułu, bardzo mi się podobał, z którym to stwierdzeniem pewnie wielu się nie zgodzi. Był bardziej spójny i skoncentrowany niż *TDK*, a jednak zabrakło w nim tej jokerowskiej iskry, która powodowała, że poprzedni film po prostu eksplodował dramatyczną epą. „Stary Batman” jest świetny, Bane jest świetny, młody policjant jest świetny, zamknięcie sagi też niezłe – a jednak czegoś brakuje. Może jednak, parafrazując pośła Tomaszewskiego, lepiej skończyć sagę minutę za szybko, niż godzinę za późno. I tak daje radę.

Ocena (1-5):

Design świata: 5

Zmęczenie życiem: 5

Prawda smoleńska: 5

Hymn Enrico Palazzo: 1

Fajność: 5

Cytat: So that's what it's like.

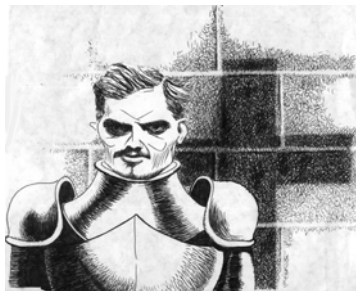
Ciekawostka przyrodnicza: link w tejże recce na www.zakazanaplaneta.pl

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

[tytuł od redakcji INFO]

Okruchy Ogana

Korespondencja nr 34



Pocztówka z wakacji, czyli królowa fal

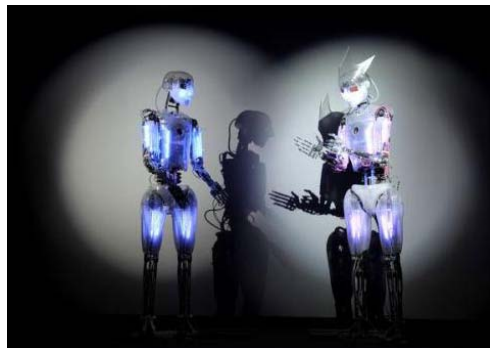
Tegoroczne lato spędziłem w Trójmieście, a nieliczne wyprawy poza jego granice wiodły mnie na mazowieckie równiny. Wspominałem dwa lata temu o jednej z największych współczesnych atrakcji stolicy – Muzeum Powstania Warszawskiego; w tym roku udało mi się odwiedzić inną niemniej obleganą warszawska placówkę wystawienniczą – Centrum Nauki Kopernik.

Siła by słów trzeba użyć, by opisać chociażby tylko najciekawsze doświadczenia, które oferuje Centrum, ale na fana fantastyki poza naukowymi ciekawostkami czeka tam jeden obowiązkowy punkt programu – przedstawienie Teatru Robotycznego. Robot to ważna figura w fantastyce, a jeśli dodać do tego, że roboty z Kopernika występują głównie w *Bajkach robotów* Lema, to sami rozumiecie, że opuszczenie tego spektaklu byłoby niewybaczalną zbrodnią.

Mnie się udało obejrzyć spektakl pt. *O królewiczu Ferrycym i królownie Krystali*. Jest to historia beznadziejnej miłości elektrycyerza Ferrycygo do równie mechanicznej Krystali, która postanowiła oddać swoją rękę bladawcowi. Ściągających zewsząd konkurentów testowała wnikliwie na bladawczość, a szczątki podszywających się pod organizm organiczny ścieliły się gęsto pod murami pałacu jej ojca cybergraфа Cyberhazego. Ferrycemu, z pomocą mędrca Polifazego, udało się jednak tak sprytnie przedzierznąć w bladawca, że nawet Krystala nie odkryła podstępny; co więcej – kiedy cybergraf przyprowadził na dwór prawdziwego białkowca i Ferrycy musiał się z nim pojedynkować, sympatia królowny była po stronie królewicza.

Sukces przedstawieniu zapewniają tyleż niecodzienni aktorzy (oraz sekwencje wideo sprytnie wmontowane w cały spektakl), co

błyskotliwa adaptacja znakomitego lemowego opowiadania w wykonaniu czołówki polskich aktorów (narratorem był Fronczewski, głosów robotom użyczyli m.in. Zborowski i Opania). Ciekaw jestem, jakie są inne pozycje w repertuarze i czy wypadają równie dobrze.



I jeszcze jedna drobna uwaga na koniec. Mnie osobiście Teatr Robotyczny z miejsca skojarzył się z utworem *Das Robot Kraftwerk*. I muszę przyznać, że to, co podczas jego wykonywania serwują na swoich koncertach elektrycy, przebija jednak spektakl Centrum.

W drugiej połowie sierpnia odbyła się pierwsza edycja festiwalu Literacki Sopot. Wspominam o nim dlatego, że organizatorzy zaprosili do kurortu oprócz sław literatury głównonurtowej również liczne grono polskich autorów fantastyki. Od nazwisk mogło się każdemu fanowi zakręcić w głowie, wymienię więc tylko kilka: Kołodziejczak, Parowski, Szyda, Brzezińska. Obsada lepsza niż na niejednym Nordconie – i tylko okolicznościom przyrody niepowtarzalnym zawdzięczać można, że sale prelekcyjne nie pękały w szwach (pogoda nie

była jednak łaskawa, albowiem prawie nie padało, więc kto żyw zażywał kąpeli przynajmniej słonecznych). Mnie udało się być w Sopocie tylko pierwszego dnia i mam wielki żal do organizatorów, że tak ułożyli grafik spotkań, że w jednym czasie, w dwu różnych miejscach występowałi rzeczeni powyżej Kołodziejczak oraz Parowski z Szydłą (dodatkowo obecność tej ostatniej dwójki była tak sprytnie zakamuflowana, że dopiero po wnikliwej lekturze programu udało mi się ich namierzyć – to była zapewne dodatkowa przyczyna mizernej frekwencji).

Parowski opowiadał o kondycji fantastyki i trochę także o sytuacji „Nowej Fantastyki”, prezentował swoje *Małpy...* wydane przez NCK, opowiadał o pracy nad *Burzą*, wskazywał jak szerokie są zainteresowania współczesnej polskiej fantastyki na przykładzie serii „Zwrotnice czasu”. Szyda przyznał się, że nie ma szczególnego nabożeństwa do świętej Faustyny, a pomysł na powieść spadła na niego nagle (impulsem było przedziwne imię świętej i jego literackie konotacje) i nie tyle ją wymyślił, co niejako spisał. Kołodziejczak zapowiadał nato-

miast nieodległą publikację zbioru opowiadań ze świata Czarnego Horyzontu, zdradzał plany na przyszłość (zabierze czytelników na wyprawę do kolejnego świata), a poza tym – jak zwykle barwnie – opowiadał o tym, co mu się w literaturze i sztuce (niekoniecznie fantastycznej) podoba oraz o swoich relacjach z Trójmiastem (wspominał zwłaszcza spotkania ze śp. Januszem Christą).

Żałuję, że nie mogłem wziąć udziału w innych spotkaniach z autorami sf i fantasy. Jeszcze bardziej żałuję zaś tego, że organizatorzy trochę nieroztropnie tak ustawili w sobotę punkty programu związane z fantastyką, że nie można było odwiedzić ich wszystkich (tu trochę winy leży także po stronie NCK, który trochę na ślepo wysłał do Sopotu swoich autorów i nie sprawdził, czy ich spotkania nie nałożą się na inne interesujące tę samą grupę odbiorców). Ale pierwsze śliwki robaczywki – mam zatem nadzieję, że w roku przyszłym uda się sopotkim gospodarzom takich błędów uniknąć. Inicjatywa letniego festiwalu literatury w kurorcie jest bardzo fajna i myślę, że również GKF mógłby się do niej włączyć.

Fausteria, czyli strachy na Lachy

Przyznaję szczerze, że do *Fausterii* podchodziłem jak do przysłowiowego jeża. Bałem się, że będę się musiał zmierzyć z ciężką teologiczną rozprawą, śmiertelnie poważną i fabularnie ascetyczną. Jakże się myliłem! Ale zapewne nie przekonałbym się o tym, w jakim byłem błędzie, gdyby nie spotkanie z Wojtkiem na sopotkim festiwalu literatury. To te kilka przegadanych z nim oraz Maćkiem Parowskim godzin stało się bezpośrednim impulsem do sięgnięcia po tę powieść.

„Zwrotnice czasu” wyrastają powoli na jedną z najlepszych fantastycznych serii literackich w Polsce. Nie czytałem co prawda wszystkich pozycji, ale każda do tej pory przeczytana przeze mnie książka była przysłowiowym strzałem w „10”. Nie inaczej jest z *Fausterią*.

Znakomita, naprawdę znakomita to lektura! Narracja nie szarżuje, ale ani na chwilę nie pozwala się oddalić uwadze czytelnika. Literacko odrobiona jest znakomicie: fraza lekka, czyta się ją znakomicie, całość skrzy się od językowych kalamburów wydobywających dodatkowe i przewrotne sensy ze zgranych zdawałoby się słów i terminów. Przewrotność to główna cecha tej książki, ale pasuje ona jak ulał do tematyki zarówno opowieści, jak i serii, w której się ukazała.

O co zatem w tej historii chodzi. Jak zwykle o Polskę, ale także trochę o świat. Fausta Blachnicka, utalentowana plastyczka, traci przy narodzinach siostrę bliźniaczkę. Wychowana w rodzinie religijnie indyferentnej, a potem praktycznie rozbitej, choć formalnie nierozwiedzionej, dorasta z dala od spraw wiary,



a jedynym ogniwem wiążącym ją ze światem transcendencji jest obciachowe imię, z którym dziewczynka – a później panna – nie potrafi się pogodzić. Wymyśla więc sobie imiona zastępcze, a jednym z nich jest tytułowa Fausteria, którym będzie podpisywała swoje obrazy. W trakcie studiów artystycznych musi wykonać projekt kart tarota. Ponieważ wcześniej dała się poznać jako autorka cyklu obrazków z diablątkami, w nowej pracy korzysta ze swoich demonicznych zainteresowań. Główną zaś kartą w jej talii ma być bluźnierczy obraz miłosiernego szatana.

Powieść nie opisuje jedynie losów Fausty. W narracji pojawiają się przebłyski z innego alternatywnego świata, który prezentuje się daleko bardziej przerażająco niż nasz. W tamtej rzeczywistości komunistyczni agresorzy nie tylko niszczą Polskę i jej obrońców (powstańców kwietniowych), ale także wszystkie możliwe kopie obrazu *Jezu Ufam Tobie*. Taka jest bowiem wola Stalina, który przeczuwa, że obraz ten może zadać komunizmowi śmiertelny cios. Tkwi w nim bowiem potężna moc wiary w Bóże Miłosierdzie, bez którego nic na świecie nie może się ostać.

„Czas Fantastyki” 32

Letni numer „CZF” ukazał się w trakcie sopockiego festiwalu literatury – i nawet naczelnny kwartalnika był zaskoczony, kiedy na spotkaniu z nim wyciągnąłem świeżo nabyty egzemplarz.

W najnowszej odsłonie pisma kontynuowana jest historia komiksu w „Fantastyce” i „Nowej Fantastyce”; o celtyckich korzeniach polskiej sf na podstawie konstrukcji postaci kobiecych w książkowej trylogii Jerzego Żuławskiego przekonuje Dagmara Binkowska; Rafał Kosik odsłonił tajniki powstawania ekranizacji jego powieści (trailer w sieci wygląda całkiem całkiem); Sławomir Grabowski podsumował dwie wydane w ubiegłym roku antologie polskiej sf: *Głos Lema* oraz *Science Fiction*, a w dziale naukowym przed zagrożeniami wywoływanymi aktywnością Słońca przestrzegał dr Leszek Błaszkievicz.

Ciekawym materiałem jest dyskusja Michała Cetnarowskiego, Pawła Majki i Piotra Górskiego na temat wiedźmińskiej sagi Sapkowskiego, która miała niebagatelny wpływ

Fantastyka religijna nie cieszy się specjalnym wzięciem u polskich autorów (i chyba także czytelników); może dlatego, że uważają oni, że niewielu z czytelników przeżywa wiarę naprawdę głęboko i naprawdę poważnie (ukuto nawet stereotyp o powierzchownej wierze Polaków i jej obrzędowym charakterze). Szyda potrafi jednak wydobyć z kwestii religijnych takie sensy, że człowiekowi wierzącemu otwierają się nagle oczy. *Fausteria* jest w jakimś sensie apologią chrześcijaństwa (zwłaszcza tego spod znaku Chrystusa Miłosiernego) i do pewnego też stopnia katechezą. Można zarzucić autorowi konfesyjność, ale w obliczu spraw ostatecznych – a o takich mówi powieść – nie będzie czasu na hamletyzowanie. Dlatego nawet bohaterka świadomie odrzucająca wiarę i bluźniąca Bogu otrzyma szansę nawrócenia, gdyż są tacy, którzy się za nią modlą.

Gdyby kto jednak myślał, że powieść jest napisana na kolanach, to jest w błędzie. To pełnokrwista literatura. Postaci grzeszą na całego, narrator się przed opisami tych występków nie cofa, ale granicy pornografii nie przekracza. Zachęcam do lektury, nawet jeśli bliżej Wam do postawy Fausterii niż św. Faustyny.

na rozwój polskiej fantasty, chociaż szczęśliwie nie pociągnęła za sobą fali naśladownictw. Z archaizacyjnymi natręctwami języka polskiej fantastyki rozprawiał się Wojciech Zembaty. Generalnie mogę się z jego tezami nawet zgodzić (czytanie o rzyci i chędożeniu nie każdemu musi się podobać), zapomina jednak o jednej ważnej sprawie. Zarzucając polskiej kulturze brak wielkich filozofów czy choćby intelektualistów (a wspomniany przez niego Ingarden to kim niby był? Chińczykiem?), nie bierze pod uwagę w ogóle polskiej historii, która od drugiej połowy XVI wieku wypełniona jest wojnami jak ciasto drożdżowe rodzynkami. Jak tu rozwijać kulturę i myśl rozpieszcza, kiedy co rusz trzeba na koń siadać i pohańca, Szweda, albo innego Moskwicina z granic umiłowanej ojczyzny gonić? Nic zatem dziwnego, że dowcip u Polaka wyrobił się gruby i najbliższemu do prząsności i wojskowej jurności Paska. Część literaturoznawczą zamykają dwa felietony: pierwszy poświęcony cyklowi o Jakubie Wędrowyczu Jacka Horzęgi, a drugi o powieści

Transmigracja Timothy'ego Archera Dicka pióra Sławomira Jurusika.

Waldemar Miaśkiewicz omówił wydane ostatnio krytyczne książki Szyłaka, Ruska i Krzanickiego poświęcone komiksowi oraz naszym osiągnięciom na polu krytyki (pochwalono „Informatorkę”, a także dwie wydane pod koniec ubiegłego roku *Anatomie*). W dziale filmowym Przemysław Pieniążek wspominał kultową *Ciemną Gwiazdę* Carpentera oraz przybliżył najnowszą piątą już odsłonę *Resident Evil*. Tradycyjnie nie zabrakło także przeglądu fantastycznych czasopism słowiańskojęzycznych.

Całość wieńczą dwa fragmenty powieści: pierwszy to tekst Agnieszki Kwiatkowskiej, który zajął drugie miejsce w konkursie na dokończenie *Drugiego spojrzenia na planetę* Ksi Janusza A. Zajdla oraz drugi – najnowsza produkcja Konrada T. Lewandowskiego *Orzeł bielszy niż*

gołębicą, która ma się ukazać nakładem NCK (najprawdopodobniej w serii „Zwrotnice czasu”).



Wasz wielkokacki korespondent

Pan wrzeszczał, milordzie?

Witajcie w alternatywnym, wiktoriańskim świecie wampirów, wilkołaków i szalonych naukowców spod znaku Mosiężnej Ośmiornicy. Świecie groteskowo zabawnym, w którym atak krwiopijcy jest nietaktem towarzyskim, horrorem zaś – źle zawiązany krawat. Witajcie w steampunkowo-nadprzyrodzonym uniwersum Gail Carriger!

Mowa tu o cyklu *Protektorat parasola*, składającym się z tomów *Bezduszna* (*Soulless*), *Bezzienna* (*Changeless*), *Bezgrzeszna* (*Blameless*), *Bezwzględna* (*Heartless*) oraz nie wydanej jeszcze w Polsce *Timeless* (*Bezwłoczna?*) – napisanym podobno po to, *by odreagować smutne dzieciństwo*. Za to czytelnik może dzięki niemu skutecznie odreagować aktualny zalew literatury wampirzo-wilkołaczej serwowanej raz z przesadnym zadęciem, kiedy indziej zaś z niepoprawnym sentymentalizmem. Na dodatek może to uczynić w sposób najzdrowszy z możliwych, przy pomocy śmiechu.



Podobnie jak w *Czystej krwi* nadprzyrodzeni postanowili się ujawnić, kładąc kres tzw. *Ciemnym Wiekom*. To przy ich pomocy została zbudowana potęża Imperium Brytyjskiego, a dokładniej dzięki talentom strategicznym wampirów oraz sile militarnej wilkołaków. Nie była to zresztą dla nich pierwszozna – łatwo zgadnąć, że wampiry rządziły starożytnym Egipsem (co odkrył też Przewodas), a wilkołaki Rzymem (*vide* Romulus i Remus). Za to teraz, utytułowani, brylują na salonach wiktoriańskiego Londynu, w niewoli wszechobecnego konwenansu.

Wampiry są dystygowane i kształtują gusta – to właśnie z ich powodu 150 lat temu modna była bladeść (a nie, Boże ucho, opalenizna). Wilkołaki za to są raczej nieokrzesane, wystawiając na próbę profesjonalną powściągliwość służby (patrz tytuł). Tym niemniej i jedni, i drudzy należą do *high society*, są więc z definicji džentelmenami. Co bynajmniej nie stoi w sprzeczności z tym, że modnym elementem stroju są szpilki do włosów / do krawata – jedna drewniana na wampiry, a druga srebrna na wilkołaki.

Nieumarłym może zostać jedynie osoba, która w chwili rytualnego gryzienia posiada *nadwyżkę duszy*. Dusza zaś traktowana jest tu całkiem pozytywnie i materialistycznie, choć jej natura nie jest jasna (badania trwają). Ktoś, kto ma nadwyżkę duszy i umiera w zwykły sposób, staje się duchem, który stopniowo ulega degeneracji i wariacji, aż do całkowitego rozproszenia. Zatem przemiana w nieumarłego wydaje się pożądaną alternatywą, która generuje długie kolejki zainteresowanych. Alexia Tarabotti, tytułowa bohaterka cyklu, nie ma takich dylematów. Jest bezduszna, co oznacza, że po śmierci czeka ją tylko nicość. Za to na codzień jest skutecznym remedium na nadprzyrodzonych, bo jej dotknięcie zmienia ich znów na chwilę w ludzi poprzez odessanie nadwyżki duszy. Stąd bezduszni (zwani też *nadludzkimi*) są urodzonymi pogromcami nieumarłych; co jest w zasadzie ciekawostką historyczną. Za królowej Wiktorii bowiem zabijanie wampirów i wilkołaków byłoby przestępstwem, a co gorsza – grubym nietaktem towarzyskim. Co innego na kontynencie: tam templariusze tempią (*sorry*: tępią) ich jak mogą, z błogosławieństwem Watykanu na dodatek.

Po ojcu Włochu (też *nadludzkim*) Alexia odziedziczyła smagłą cerę tudzież rzymski nos, miała więc wszelkie zadatki na zostanie starą panną, zwłaszcza że przejawiała słabość do książek, a przyjęcia towarzyskie nudziły ją śmiertelnie. Okazało się jednak, że wzbudza żywe, aczkolwiek nieco ambiwaletne uczucia lorda Maccona, samca alfa watahy wilkołaków z Woolsey pod Londynem oraz szefa BUR-u (Biura Ultranaturalnych Rzeczy) w jednej osobie. Ich znajomość rozpoczęła się bodajże od incydentu, kiedy to lord Maccon za sprawą Alexii usiadł na jeżu (co nie zostało dokładnie opisane, lecz jest wspomniane wielokrotnie). Poza tym oboje uwielbiali się kłócić, zaś kto się czubi... Dość powiedzieć, że po całej serii gorszących ekscesów (które żadną miarą nie powinny trafić do wiktoriańskiej powieści) doszło do oświadczyń, które zostały przyjęte. Co oczywiście nie oznacza, że potyczki słowne zanikły – wręcz przeciwnie: stały się ulubioną rozrywką małżonków, cenioną w zasadzie na równi z potyczkami łóżkowymi. Prawdopodobnie zaraz potem w rankingu plasuje się upodobanie do herbaty, dzielone z innymi londyńczykami, którzy wypijają jej całe hektolitry. A oto nasza para w wydaniu mangowym (powyżej).

Cykl prezentuje obszerną galerię malowniczych postaci. Jedną z najbardziej wyrazistych jest przyjaciel Alexii, lord Akeldama – wampir-samotnik, będący nieoficjalnym dyktatorem mody i najlepiej poinformowanym człowiekiem (?) w Londynie. W dodatku hejem, co wraz z bezdusznością Alexii tworzy solidne podstawy ich



przyjaźni. Jak ów sam to określił: *...gryźć też nie mam zamiaru. W drugim przypadku ja nie mam tego, co potrzebne, w pierwszym ty.* Jak każdy wampir, Akeldama pije herbatę z kropelką krwi, ale także – uwaga – z cytryną, a nie, jak Pan Bóg przykazał, z mlekiem. Jest to nie tylko ekstrawaganckie, ale też bardzo zastanawiające, bo wampiry są uczulone na cytrusy. Okazuje się, że Akeldama przez dziesiątki, jeśli nie setki lat wykształcał w sobie tolerancję na cytryny z jednego prostego powodu – bo włosy potraktowane sokiem tego owocu mają niezrównany połysk. Nic dodać, nic ująć.

Przyjaciółka naszej bohaterki, Ivy Hisselpenny, słynie z obsesji na punkcie monstualnych kapeluszy (takich z ptactwem i owocami), w drugim tomie zaś popelnia straszliwy megalomanijski wyzwał (o zgrozo) za aktora. W tymże tomie poznajemy Francuzkę, Madame Lefoux, która pod pozorem prowadzenia sklepu z kapeluszami zajmuje się (podziemnie) działalnością badawczo-konstruktorską z ramienia Zakonu Mosiężnej Ośmiornicy. Owa organizacja zrzesza głównie szalonych naukowców, gotowych w imię postępu zrobić wiwisekcję dowolnemu nadprzyrodzonemu, a także nadludzkiej Alexii. Zwłaszcza jeden z nich, patrząc na tę ostatnią z pożądliwością (wiedzy), zwraca się do niej wyłącznie per *Okazie Żeński*, jako że bezduszne kobiety są rzadkością.

Poza nieumarłymi nauka bada głównie eter, wydający się być przynależnym wyłącznie do tego alternatywnego świata, a wszelkie dywagacje na jego temat najprościej określić jako *urocze bzdurzenie*. Ów eter jest głównym składnikiem wyższych warstw atmosfery, w których poruszają się bardzo popularne sterowce wypełnione helem. Jest także nośnikiem jakiegoś analogu fal radiowych, które można wykorzystać do łączności za pomocą wyjątkowo skomplikowanych urządzeń zwanych *eterografami*. Wszystkie maszyny są oczywiście napędzane parą, jak to w steampunku; wśród nich moim faworytem jest *monocykl parowy ze śmigłem* (opisu nie ma, ale od czegoż wyobraźnia!). Obok na ilustracji można zobaczyć bardzo modne *okularetki (glassicals, źródło www.gailcarriger.com)*. W czwartym zaś tomie Madame Lefoux konstruuje *oktomaton*, przypominający maszynę bojową z *Wojny światów* i zaczyna demolować Londyn, itede.

Jak widać napisałem całkiem sporo, prawie w ogóle nie zdradzając akcji. No i bardzo dobrze. Każdy z czterech przeczytanych przeze mnie tomów ma własną intrygę, prócz tego jest jedna globalna, czterotomowa. Są one dalekie od banału i dlatego całość czyta się z przyjemnością, wzmocnioną przez wszechobecne smaczki z epoki. Gdybym jeszcze na dodatek zdołał wychwycić wielce zawite niuanse związane z opisami strojów... No cóż, ale i tak jest bardzo śmiesznie.

Na koniec parę słów o sprawczyni tej radochy. Gail Carriger, a właściwie Tofa Borregaard, jest Amerykanką, ale studiowała archeologię w Anglii, gdzie nabrała upodobania do londyńskiej herbaty (co widać wyraźnie na zdjęciu obok). Przygotowuje kolejną serię z uniwersum Alexii pt. *The Parasol Protectorate Abroad*. A jeśli ktoś chce wiedzieć, o co chodzi z tym parasolem, powinien przeczytać omówiony cykl. Gorąco polecam!

Andrzej Prószyński



STAREJ, DOBREJ SPACE OPERY CZAR

C. C. MacApp
ZAPOMNIJ O ZIEMI

Recenzje
Karola

Minęło osiem lat od chwili, gdy życie na Ziemi zostało zniszczone przez Imperium Vulmot. Zagłady uniknęła jedynie garstka mężczyzn, którzy służyli na statkach kosmicznych. Było ich mniej niż pięciuset. Rozproszyli się po kosmosie. Komandor John Braysen vegetuje bez celu na planecie Drongail, popadając w uzależnienie od narkotyków. Pewnego dnia zjawia się tam Bart Lange z informacjami, które wytrącają komandora z kursu ku samozagładzie. Okazuje się, że ocalała również grupa kobiet. Informacje na ich temat posiada przywódca wolnych Chelki. Gotów jest je przekazać w zamian za służbę na rzecz Chelki, którzy od tysiącleci są niewoleni przez Imperium Vulmot. Wspólny wróg to doskonały fundament współpracy. W intrygę zaangażowani są jeszcze Hohdańcy, którzy również zainteresowani są osłabieniem Imperium Vulmot. Rozpoczyna się rozgrywka, której celem jest sprowokowanie wojny między Imperium Vulmot a Imperium Bizh. Pozwoli ona zrealizować skomplikowane plany sojuszników. Tyle tylko, że jedynie przywódca wolnych Chelki zna wszystkie elementy planu.

Być może powieść nie jest szczególnie oryginalna, ale wywarła w swoim czasie (czyli prawie 30 lat temu) ogromny wpływ na moją wyobraźnię. Po latach ciągle uważam ją za przyzwoite czytadło. Ponowna lektura nie skończyła się rozczarowaniem, co zdarza się w przypadku niektórych książek wzbudających zachwyty w czasach młodości. Lekko może krzywiłem się na tłumaczenie, ale sama fabuła wciąż się broni. Choć warto zauważyć, że sposób postrzegania ról społecznych kobiet i mężczyzn daleki jest od współczesnych standardów; i chyba był on już przestarzały, gdy książka się ukazywała.

Nie ukrywam jednak, iż mojej opinii zapewne daleko do obiektywizmu... Sentyment górą!

[tytuł od redakcji]

Karol Ginter
karolginter.pl

21 grudnia 2012 roku kończy się kalendarz Majów. Nastąpi **Koniec Świata**, czyli zagłada cywilizacji ziemskiej.

Najbardziej prawdopodobny scenariusz zakłada kumulację cykli słonecznych, w połączeniu ze specyficzną koniunkcją planet i Słońca. Wszystko to spowoduje takie zakłócenie pola magnetycznego naszej planety, że nastąpi zamiana biegunów. Wywoła ona ogromne trzęsienia ziemi, wybuchy superwulkanów, tsunami, rozpad kontynentów, etc, etc. I szlus! Cywilizacja ludzka odejdzie w niebyt.

To tyle, jeśli chodzi o tzw. techniczny aspekt sprawy. A przecież jest jeszcze aspekt, który roboczo nazwijmy filozoficznym.

Koniec Świata to inaczej mówiąc z dawna przepowiadany **ARMAGEDDON**, czyli finał odwiecznej walki **DOBRA** ze **ZŁEM**.

Nasuwać się tu dwa alternatywne pytania:

1. Czy ludzie są aktualnie wystarczająco **ZLI**, aby karać ich zagładą?
2. Czy też wystarczająco **DOBRZY**, aby zabrać ich do Nieba, by siedli po Prawicy lub po wieczność grali na harfach?

Nasz kolega, Piotrek Terszel, w oparciu o historię ludzkości oraz o czołowe osiągnięcia kultury ludzkiej (teksty biblijne i filmy hollywoodzkie) przedstawił niżej dogłębną analizę problemu walki **DOBRA** ze **ZŁEM** (w siedmiu aktach, z prologiem i epilogiem):



WALKA DOBRA ZE ZŁEM: PROLOG

WALKA DOBRA ZE ZŁEM MIAŁA SWÓJ POCZĄTEK TAK DAWNO TEMU, ŻE JUŻ TYLKO NIELICZNI (NIE BĘDĄCY ANALFABETAMI) WYZNAWCY BIBLI I MOGĄ SIĘ CZASEM DOCZYTAĆ SZCZEGÓŁÓW BULWERSUJĄCYCH OBRONCÓW ZMIERZĄ NA CAŁYM ŚWIECIE...

DAWAJ JABŁKO
BYDLAKU!
GDZIE JE
SCHOWAŁEŚ, TY
S..... !!!
ADAM S.... W
KRZĄKI I
ZNOWU GO
NIE UMIODE,
!!!

CENZURA

WAZ: ZŁY,
PODSTĘPNY, PODEŁY,
ZABOJCZY, NISZCZYCY
JADOWITY I... ZŁY !!!

EWA: DELIKATNA, CZUŁA,
TROSKLIWA - "DOBRA" OPIEKUNKA
DOMOWEGO OGNISKA...



WALKA DOBRA ZE ZŁEM: AKT I

WALKA DOBRA ZE ZŁEM OD POCZĄTKU OPIERAŁA SIĘ NA NIERÓWNYCH SZANSACH... ZWYKLE TO TEN "DOBRY" MIAŁ PRZERABANE.

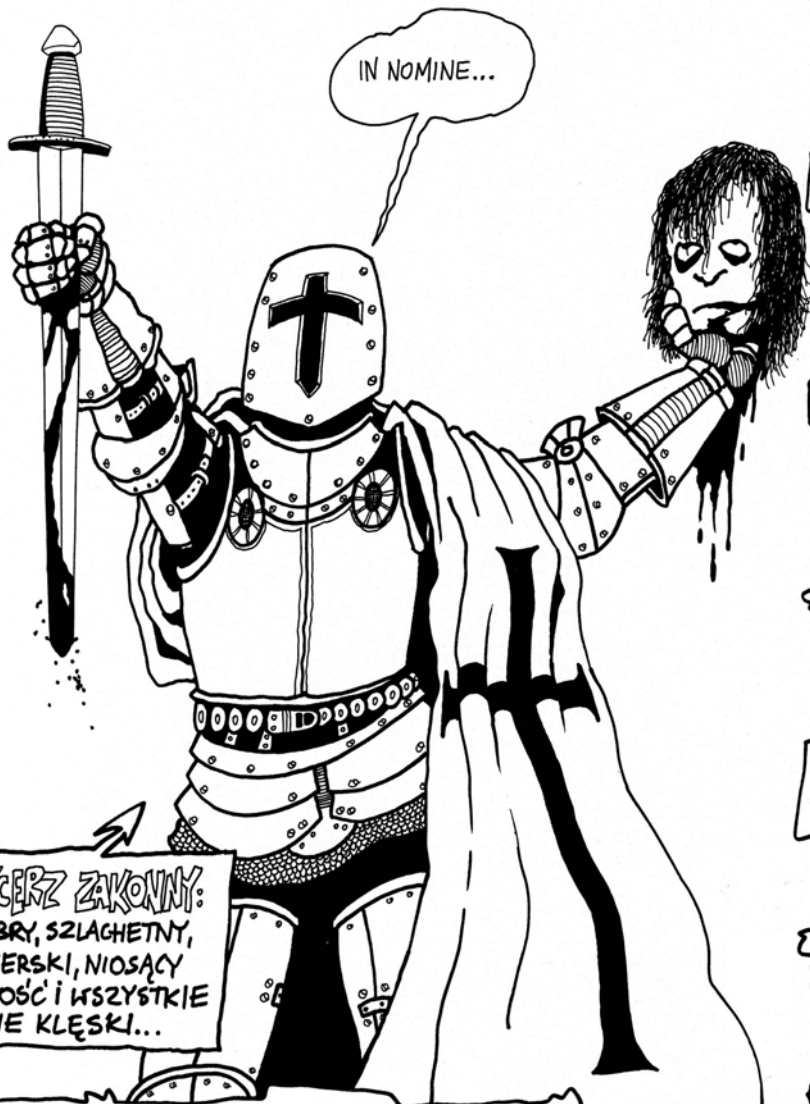


KAJN: ZŁY, PODEJ,
DRAPIEZNY, ZWOLENNIK
DUŻEJ SIŁY OGNIA...

ABEL: DOBRY,
ALE SŁABO
UZĘROJONY...

WALKA DOBRA ZE ZŁEM: AKT II

ABY ZWIĘKSZYĆ SZANSE DOBRA W WALCE ZE ZŁEM
NIEZWYCZAJNI RYCERZE ZAKONNI ORAZ WOJUJĄCE BANDY
KRZYŻOWCÓW SZERZYLI WIARĘ WŚRÓD CIEMNYCH POGAN.



WALKA DOBRA ZE ZŁEM: AKT III

POSTĘP I ROZWOJ MYŚLI POLITYCZNEJ, NOWA ŚWIADOMOŚĆ
CHŁOPSTWA ORAZ WSPÓŁPRACA PO LINII PARTII ZE STRONY INTELIGENCJI
PRACUJĄCEJ - UMOŻLIWIŁY DALESZĄ WALKĘ DOBRA ZE ZŁEM W CIĘŻKICH,
BURZLIWYCH CZASACH KOMUNY ŁUPANIEJ... WTEDY TO HARTOWAŁA SIĘ
STAŁ, A CZŁOWIEK BYŁ Z MARMURU, ŻELAZA ALBO PARTYJNEJ
PLASTELINY. TYLKO ŻOŁNIERZ RADZIECKI TRWAŁ NA POSTERUNKU -
BRONIAŁ TRADYCYJNYCH WARTOŚCI W 17 (I HIECEJ) REPUBLIKACH...

WRĄZYJE RUKI
PĄSZLI WŁON OT
MAC RODINY!

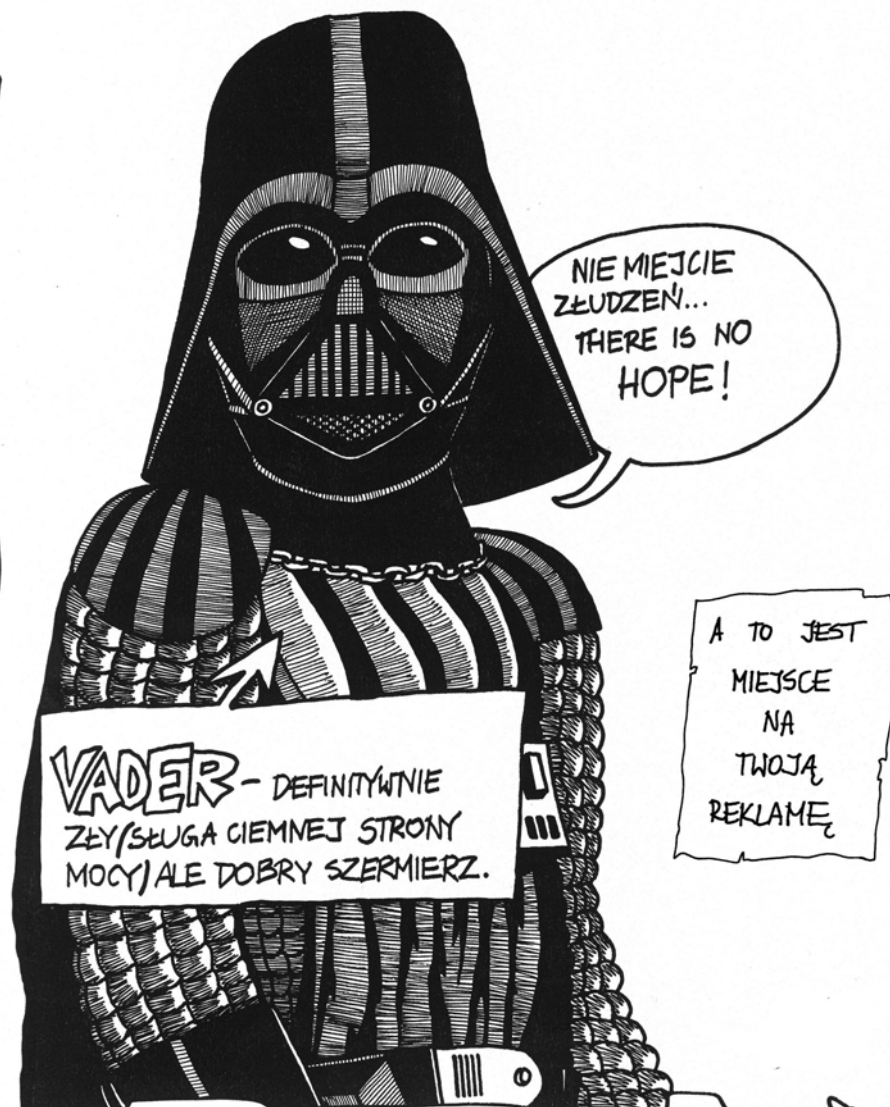
MILIONY DOBRZYCH
ŻOŁNIERZY RADZIECKICH
ZLIKWIDOWAŁY
MILIARDY ZŁYCH LUDZI
NA CAŁYM ŚWIECIE.

DOBRY ŻOŁNIERZ
RADZIECKI SKŁADAŁ
SIĘ Z MONGOLESKICH RYSÓW,
KUFAJKI, PEPESZY ORAZ
IDEOLOGICZNEJ WYKŁADNI...



WALKA Dобра ZE ZŁEM: AKT IV

KIEDY NA ZIEMI LUDZIE ZAJMOWALI SIĘ SŁABIMI PRZYIEMNYMI PROBLEMAMI, TAM, WYSOKO, W ODLEGŁEJ GALAKTYCE ZAŚWITAŁA JUTRZENKA **NOWEJ NADZIEI!!!**



NIE MIEJCIE
ZŁUDZEN...
THERE IS NO
HOPE!

VADER - DEFINITYWNE
ZEY(SŁUGA CIEMNEJ STRONY
MOCY) ALE DOBRY SZERMIERZ.

A TO JEST
MIEJSCE
NA
TWOJĄ
REKLAMĘ

WALKA DOBRA ZE ZŁEM: AKT V

AKURAT V PRZYKAZANIE, ŁAMANE NAJCZĘŚCIEJ -
 - UNIEMOŻLIWIA SKUTECZNĄ WALKĘ ZE ZŁEM.
 ŚMIERĆ NIEODWOŁALNIE POWODUJE NARASTANIE W LUDZIACH
 LĘKU PRZED TYM, CO NASTĄPI PO NIEJ. ŚWIAT DUCHÓW, UPIORÓW,
 STRYGI ORAZ VAMPIRÓW WCIĄŻ STARA SIĘ POKONAĆ DOBRO;
 STAJĄC DO WALKI Z NIEUSTRASZONYMI SŁUGAMI NAJWYRSZSZEGO...

APAGE!...

DEMON -
 ZŁY, PASKUDNY,
 OBŁĘSNY, KRWIOZERCZY



NIEUSTRASZONY SŁUGA
 NAJWYRSZSZEGO - TAK TAK, OO AB

DOBRY, CIERPLIWY, MIŁOSIERNY,
 ZAPRZYSIĘGBY WROG
 CIEMNEJ STRONY MOCY.

WALKA DOBRA ZE ZŁEM: AKT VI

WALKA DOBRA ZE ZŁEM NIE ZAŁĄBY MOŻLIWA, GDYBY NIE
BOHATEROWIE KOMIKSÓW, KTÓRZY ZWALCZALI ZŁO JEGO WŁASNYMI
METODAMI...
NIE ZAWSZE MIĘMI DLA OKA...
NIE ZAWSZE SZLACHETNYMI...
ALE ZAWSZE SKUTECZNYMI.

BATMAN -
NIKT NIE WIE:
BARDZIEJ ZŁY
CZY DOBRY?...



ZAWSZE
JESTEM TAKI
HISZCZYK, BO MI
CHOLERNIE GORĄCO
W TYCH IDIOTYCZNYCH
GUMOWYCH
UBRANKACH !!!

WALKA DOBRA ZE ZŁEM: AKT VII

OSTATNIMI CZASY WALKA DOBRA ZE ZŁEM PRZYBRAŁA BARDZO KONKRETNĄ FORMĘ. ZUPEŁNIE JAKBY KTOŚ CHCIAŁ ODWRÓCIĆ UWAGĘ OD NASZYCH PRZYZIEMNYCH PROBLEMÓW... BO OTO NAGLE WSZYSCY UWZIELI SIĘ NA ASTEROIDY, A PRZECIEŻ TEMAT NIE JEST NOWY, CO STWIERDZI KAŻDY, NAWET DOMOROSŁY ASTRONOM. DZIŚ JEDNAK TRZEBA JE ROZBIJAĆ, NISZCZYĆ I WYSADZĄĆ W POWIETRZE, KTÓRE TO ZADANIE PRZYPADA W UDZIALE GŁÓWNIEM HOLYWOODZKIM AKTOM...



WYOBRAZ SOBIE, ŻE GRADNIE NA TWOJEGO PORSCHE'JA !!!

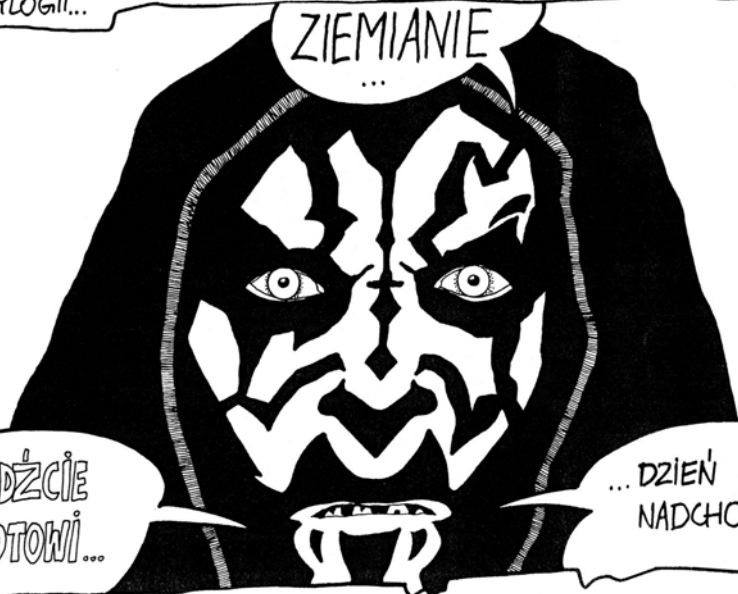
ASTEROID - ZŁY, PODSTĘPNY, PODEJ KAWAŁEK KAMIENIA, KTÓRY CHCE ZNISZCZYĆ MATKĘ ZIEMIĘ...

HOLYWOODZKI AKTOR - MĘŻNIE WYPIŃA KLATĘ PRZED KAMERĄ... ... AHA... GRA POZYTYWNEGO BOHATERA. (ALE CZY TO ZNACZY, ŻE JEST DOBRY?)

WALKA DOBRA ZE ZŁEM: EPILOG

DZIEJE WALKI DOBRA ZE ZŁEM NIE MAJĄ KOŃCA.
 MIAŁ BYĆ JUŻ ARMAGEDDON, ALE NA BRUCE'A W. NIE MA MOCY...
 CO ZRESZTĄ PRZYPIECZĘTOWAŁ PIĄTYM ELEMENTEM.
 A TERAZ ZNOWU PRZYSZŁOŚĆ Kształtuje się mroczno!
 BYŁY W HISTORII DOBRE I ZŁE FILMY, A WALKA MIĘDZY NIMI WCZĄJ
 TRWA. I SZKODA, ŻE TEN OSTATNI JEST TYLKO WIDHEM POPRZEDNIEJ
 TRYLOGII...

ZIEMIANIE
 ...



... BĄDŹCIE
 GOTOWI ...

... DZIEŃ SĄDU
 NADCHODZI.

ARMAGEDDON* - OSTATECZNA, DECYDUJĄCA WALKA,
 BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA,
 WIELKA, KRWAWA - WYNI SZCZAJĄCA
 OBE STRONY - WOJNA.

HAR MAGEDŌN - MIEJSCE, GDZIE ODBEDZIE SIĘ
 APOKALIPTYCZNY BÓJ W DNIU
 SĄDU OSTATECZNEGO...

*W. KOPALIŃSKI, SŁOWNIK WYRAZÓW OBOICH
 I ZWROTÓW OBCOJEZYCZNYCH.

Kod Schrödingera



Ostatnim razem pisałem o tym, jak Hindusi czytają z Kroniki Akaszy, co w ich rejonie świata należy uznać za całkowicie normalne. Co innego, jeśli to samo robi ktoś z Zachodu – naraża się wtedy na całkowitą niewiarę i lekceważenie. Dlatego Gideon Richard Ouseley (1835-1906), który około 1881 r. odebrał i spisał tekst nazwany przez niego *Ewangelią życia doskonałego*, twierdził początkowo (niezgodnie z prawdą), że odnalazł go w jednym z tybetańskich klasztorów, a następnie przełożył z aramejskiego na angielski. Jeśli ktoś w związku z tym chciałby pograć tego akaszytę ostatecznie, powinien przeczytać na stronie <http://www.kosciol.pl/article.php/20060126080725174> bardzo rzeczowy artykuł krytyczny, obnażający liczne anachronizmy tej (podobno) praewangelii.

Istnieje jednak także druga strona medalu. Jak wiadomo – na soborze w Nicei (325 r.) podzielono wszystkie pisma ewangeliczne na *słuszne* i *niesłuszne*, a do edycji tych pierwszych wyznaczono korektorów, którzy mieli uzgodnić ostateczne teksty ocalałej czwórki – co też stało się w połowie IV w. Nie wiadomo, co zostało wycięte bądź też przeinaczone, stąd trudno np. obecnie ocenić, na ile oryginalne były wcześniejsze pisma teologiczne, które dotrwały do naszych czasów. Obala to przynajmniej część zarzutów anachroniczności przekazu Ouseleya. Z drugiej strony – odkryte w ubiegłym stuleciu teksty ewangeliczne są podobno (o dziwo!) zgodne z omawianym dziełem.

Główny zarzut wobec *Ewangelii życia doskonałego* bazuje na obecności w niej nauk o reinkarnacji oraz poszanowaniu praw zwierząt (z potępianiem krwawych ofiar oraz pochwałą wegetarianizmu). Wydaje się, że tego typu poglądy mogły nie być dobrze widziane – i w związku z tym mogły zostać usunięte z tekstów kanonicznych. Zarzut autora powyższego artykułu *online*, że Ouseley jako wegetarianin sfabrykował narzędzie propagandy, jest o tyle bezpodstawny, że zwolennicy tego sposobu żywienia są tolerancyjni i np. nie demonstrują pod rzeźniami. Nie starają się też narzucić swych poglądów innym ani przemocą, ani poprzez obrzydzanie (co notabene żartem uczynił Lem w *Dziennikach gwiazdowych*), ani tym bardziej przez eksploatację autorytetów.

Ponieważ kot Schrödingera zaczyna marudzić – nie będę przekonywał Czytelników, że omawiana księga jest prawdziwa (sam tego nie wiem). Tym niemniej chciałbym zauważyć, że w literaturze liczy się nie tylko dokument, ale także fikcja, jeśli potrafi wzbogacić nas wewnątrznie. Według mnie omawiane dzieło do kategorii *ubogacającej* bez wątplenia należy, na dowód czego podam tylko jeden przykład – wykład o naturze prawdy z rozdziału XC. Oto jego fragmenty:

Jedna prawda ma wiele stron i każdy widzi jedną stronę, każdy inną, a niektórzy widzą więcej niż jedną, tak jak jest im dane. [...] Ci, którzy są w dole w dolinie, nie widzą tego, co widzą ci, którzy stoją na górze. Jednakże dla wszystkich prawdą jest to, co jednostka rozumem objąć może, i tak długo, aż objawi się jej wyższa prawda; duszy zaś, która może przyjąć więcej światła, dane będzie więcej światła. Dlatego nie dotępiajcie innych, abyście sami nie zostali potępieni. [...] Bądźcie wierni światłu, które macie, aż wyższe światło będzie wam dane [...], a prawdę dzisiejszą opuście dla wyższej prawdy jutra.

Co zresztą można uznać za całkiem dobre podsumowanie tej części artykułu.

Jeśli chodzi o Stary Testament – sytuacja jest odwrotna do omawianej powyżej: tu akurat tradycyjny tekst jest krytykowany i posądzany o bycie plagiatem starszych przekazów pochodzących z rejonu Mezopotamii. Zarzut ten jednak traci na znaczeniu, jeśli uznać (przeciwnie do kryjącego się za nim domniemania), że mamy do czynienia z zapisem prawdziwych wydarzeń, a nie literaturą fantastyczną.

Tora to pierwszych pięć ksiąg Starego Testamentu, zwanych *Księgami Mojżeszowymi*. Według ustnej tradycji żydowskiej zostały one podyktowane Mojżeszowi przez Boga *litera po literze*. Oznacza to, ni mniej ni więcej, że tekst ten nie został stworzony przez człowieka. Co ciekawe: istnieją na to pewne obiektywne dowody, o których piszę poniżej. Przytaczam je za książką Jeffreya Satinovera *Kod Biblii – ukryta prawda*, Limbus, Bydgoszcz 1999 (*Cracking the Bible Code*, 1997).

Alfabet hebrajski zawiera tylko jedną samogłoskę, alef (א). Pozostałych samogłosek trzeba się domyślać, gdyż nie odpowiadają im żadne znaki graficzne. Stąd na przykład dziś już nie wiadomo, jak powinno się prawidłowo wymawiać imię Boga, zapisywane jako JHWH (יהוה), ponieważ było ono objęte zakazem głośnego wypowiedzenia. Za to tekst pisany traktowany był – z uwagi na wspomnianą tradycję – z nadzwyczajną pieczołowitością: dbano o to, żeby nie zmienić przy kopiowaniu absolutnie niczego. Stąd obecnie dostępny tekst jest zasadniczo identyczny z oryginałem (szacuje się, że przez minione milenia zmianie uległ mogło jedynie kilka liter). Tymczasem samarytańska wersja Tory, przy powielaniu której stosuje się *typowe* zasady (kopista „poprawia błędy”), różni się od oryginalnej w bardzo wielu miejscach.



Inną tradycją związaną z Torą jest przekonanie, iż zawiera ona w sobie zaszyfrowane informacje. Jeden z najbardziej szanowanych myślicieli żydowskich stwierdził wręcz, że *wszystko co było, jest i będzie aż po kres czasów, jest zawarte w Torze* (Kod Biblii, str. 22). Podobnego zdania był także Izaak Newton, który analizie ukrytego przekazu Biblii poświęcił lata swojego życia i ponad milion słów tekstu.

Próby odczytania tych informacji są ściśle związane z początkami kryptografii. Jeden z najprostszych pomysłów – zastąpienie liter cyframi (stąd słowo *szyfr*) – jest w kontekście Tory oczywisty, gdyż znaki hebrajskiego alfabetu są jednocześnie jednym i drugim. Innym prostym pomysłem jest czytanie co n -tej litery. Jeśli podstawowy tekst zawiera n znaków w jednej linii, tekst ukryty ukazuje się jako zapisany pionowo. Widać wtedy również wyraźnie tekst o okresie $n+1$ lub $n-1$ jako zapisany ukośnie. W taki właśnie sposób (podobno) zaszyfrowana jest Tora.

Oczywiście – w dostatecznie długim tekście znajdziemy dowolne słowo „zaszyfrowane” z jakimś okresem n . Okazuje się jednak, że w Torze te wyrazy, które są bliskie sobie semantycznie, mają tendencję do ujawniania się w niewielkiej odległości od siebie, przy czym odległość można zdefiniować zupełnie ściśle za pomocą wzoru (Kod Biblii, str. 340). Słowa te mogą dotyczyć zdarzeń przyszłych w stosunku do czasu powstania tekstu. Dla przykładu: w bliskiej odległości od siebie można znaleźć (po hebrajsku) wyrazy: *AIDS, śmierć, we krwi, od małp, unicestwienie, w formie wirusa, HIV* (Kod Biblii, str. 192). Żeby jednak odkryć tego typu korelacje, trzeba wiedzieć, czego szukać. Co więcej: próby przewidywania przyszłości na tej drodze są ryzykowne, jeśli nawet mamy przypuszczenia, które chcielibyśmy zweryfikować. Wygląda to tak, jakby wszystkie możliwe warianty przyszłości występowały w tekście na równych prawach. Powrócimy jeszcze do tego poniżej.

Odkrywcą „kodu Biblii” jest Eliahu Rips, rosyjski Żyd, któremu w swoim czasie pozwolono wyemigrować do Izraela. Wraz ze współpracownikami, z którymi stworzył teorię oraz odpowiedni program komputerowy, opublikował artykuł:

D. Witztum, E. Rips, Y. Rosenberg, *Equidistant Letter Sequences in the Book of Genesis*, Statistical Science: A Review Journal of the Institute of Mathematical Statistics 9 (1994), 429-438,

który przed publikacją był aż trzykrotnie recenzowany z pozytywnym skutkiem (co jest ewenementem na skalę wręcz kosmiczną). Omawia się w nim korelację pomiędzy imionami 32 osób (wybranych losowo z *Encyklopedii wielkich ludzi Izraela*) a datami ich narodzin i śmierci – w tekście pierwszej księgi Tory, *Genesis*. Zgodność okazuje się

tak dobra, że prawdopodobieństwo uzyskania przypadkowo podobnego wyniku jest rzędu 0,00002. Co więcej – przeprowadzono badania porównawcze na innych tekstach podobnej długości, między innymi na hebrajskim tłumaczeniu *Wojny i pokoju* oraz wspomnianej powyżej Biblii samarytańskiej. Żaden z nich nie przejawia już tych właściwości.

Kiedy o całej sprawie dowiedział się Harold Gans, kryptolog z NSA, poczuł się zbulwersowany i postanowił udowodnić, że wszystko to jest jedną wielką bzdurą. Posiadając odpowiednie kwalifikacje (w tym znajomość hebrajskiego), napisał własny program komputerowy, za pomocą którego – o dziwo – potwierdził wyniki Ripsa. Nie dawszy za wygraną rozszerzył poszukiwania o kolejne osoby i miejscowości z nimi związane, co znów zakończyło się... pozytywnym rezultatem.

Okazało się zatem, że Tora jest dziełem całkowicie wyjątkowym; co więcej – nie potrafilibyśmy sprawić, żeby jakikolwiek sztucznie spreparowany przez nas tekst posiadał podobne właściwości. *Ergo* – Tora nie jest dziełem ludzkim. Czyżbyśmy więc posiadali matematyczny (a dokładniej: statystyczny) dowód na istnienie Boga?

Jak chyba każdy się domyśla – żaden dowód nie jest w stanie zmienić naszych poglądów w tej sprawie. W każdym razie TEN dowód nie spowodował nawrócenia Michaela Drosnina, autora bardziej znanej wersji *Kodu Biblii*, a także kontynuacji pt. *Kod Biblii 2 – Odliczanie*. Obie książki (które można przeczytać w Internecie pod adresem www.latarnia.cba.pl) zawierają mnóstwo przykładów spełnionych prorocत्व dotyczących najnowszej (od 1995 r.) historii Izraela i USA; poczynając od zabójstwa Icchaka Rabina, które zostało przepowiedziane przez autora rok wcześniej. Drosnin opowiada ze szczegółami o swoich listach ostrzegawczych do polityków obu regionów świata oraz rozmowach z nimi, na co mamy jego słowo i ewentualnie owych rozmówców (jeśli udałoby się skłonić ich do zeznań). Charakterystyczne jest to, że nie podano ani jednego prorocтва, które spełniłoby się PO wydaniu pierwszej lub drugiej książki. Co więcej – w obu autor wieszczy zagładę atomową Izraela oraz Armagedon w 2006 r. (stąd *Odliczanie* w drugim tytule). Gwoli uczciwości trzeba jednak dodać, że sam kod Biblii podawał przy każdym czarnym proroctwie, że można go uniknąć albo przesunąć w czasie, zgodnie z niejednoznacznością przyszłości, o której wspominałem poprzednio. A co z rokiem 2012? Otóż Drosnin twierdzi, że w naszym stuleciu żadna data późniejsza od 2006 r. nie wiąże się w kodzie Biblii z zagładą atomową, wojną światową lub czymś podobnym. Natomiast rok 2012 łączy się ze słowami *kometa, dni przerażenia oraz ziemia unicestwiona*. Dla pocieszenia jednak jest tam też zdanie: *zostanie rozkruszona, wywiedziona, rozerwę ją na kawałki, 5772* (tom 1, str. 84). Przy tym rok hebrajski 5772 kończy się 3 września 2012 według naszej rachuby, jakoś więc nie całkiem to pasuje do kalendarza Majów. A co ważniejsze – jest to już przeszłość.

Pozostaje jeszcze jedno prorocत्व, na które Drosnin nie kładzie wielkiego nacisku wbrew widocznej obecnie aktualności. Otóż na przelomie *Księgi Rodzaju* i *Księgi Wyjścia* zaszyfrowane jest zdanie: *Har Megiddo, holokaust Asada* (tom 1, str. 72). Har Megiddo (Góra Megiddo = Armagedon) to obecnie miasto Megiddo z wojskową bazą lotniczą Ramat David, leżące bez wątplenia na froncie ewentualnej wojny syryjsko-izraelskiej, zaś słowo *Syria* pojawia się w kodzie Biblii razem z *wojną światową*. Natomiast nie ma tu daty, po przemienieniu której moglibyśmy odetchnąć z ulgą.

Najbardziej interesujący w książkach Drosnina jest kompleks hipotez związanych z genezą i celem powstania kodu Biblii. Autor sądzi, że Tora jest rodzajem kapsuły czasowej, skierowanej do ludzi nam współczesnych. I rzeczywiście – jej kryptoanaliza stała się możliwa dopiero przy użyciu komputerów. Tora byłaby więc gigantyczną bazą danych, przestrzegającą przed możliwymi zawirowaniami współczesnej historii i oferującą alternatywne rozwiązania. Autor uważa również, że znany nam kod Biblii jest tylko zewnętrzną warstwą zaszyfrowanej informacji, dotarcie zaś do głębszych sensów wymaga użycia klucza. Kiedy na to wpadł, oczywiście zadał Biblii pytanie o ów klucz. I cóż się okazało: termin *klucz kodu* można odnaleźć zaszyfrowany razem ze słowami *usta obelisków* i *Pan kodu* (tom 2, str. 17), a także w *dolinie Siddim* (dolina Morza Martwego; tom 2, str. 19). Dalsze poszukiwania doprowadziły do odkrycia wyrażenia *żelazna arka* (co może oznaczać dowolny pojemnik lub nawet pojazd) oraz wytypowania miejsca, gdzie mogą być ukryte owe artefakty. Jest to półwysep Lisan, leżący po jordańskiej stronie Morza Martwego i miejscowość Mazra w jego okolicy (tom 2, str. 23). Tu pojawił się problem: jak wiadomo, żelazo bardzo łatwo rdzewieje

w słonej wodzie bądź zasolonej glebie, nie mogłoby więc przetrwać przez tysiąclecia. Otóż jednak nie całkiem – przy zasoleniu powyżej 35% (jak w tym przypadku) woda jest wiązana przez sól i do korozji nie dochodzi, paradoksalnie więc rejon Morza Martwego jest jedynym miejscem na Ziemi, gdzie metalowe przedmioty mogłyby się zachować praktycznie przez wieczność (tak w każdym razie twierdzi, wg Drosnina, Ronald Latanision z MIT, specjalista w dziedzinie korozji oraz konserwacji żelaza i stali). Wystarczyłoby więc teraz zaopatrzyć się w czuły magnetometr i wyruszyć na poszukiwania. Cóż jednak z tego, skoro jordańscy Arabowie nie życzą sobie, by Żydzi kopali na ich terytorium? Ot, proza życia. A może czas jeszcze nie nadszedł?

Interesujące jest także to, że nazwa Lisan jest związana z kształtem półwyspu, bo słowo to oznacza język – w sensie anatomicznym, ale także w sensie ludzkiej mowy. Jest to podstawą gry słów: *kod Biblii* jest zaszyfrowany razem ze zdaniem *istnieje na Lisanie*, co można też odczytać jako *istnieje w języku człowieka* (tom 2, str.37). Stąd – oraz na podstawie innych poszlak ukrytych w kodzie – Drosnin wnioskuję, że *Pan kodu* opowiada tu o obdarzeniu rodzaju ludzkiego mową. Ba, jeszcze dalej autor postuluje, kojarząc kod Biblii z kodem genetycznym, że twórca Księgi stworzył życie na Ziemi przy pomocy panspermii sterowanej. I tak oto ateista Drosnin doszedł własną drogą do wielce popularnej koncepcji bogów-astronautów.

Najbardziej znanym orędunkiem tego poglądu na historię rodzaju ludzkiego jest, jak wiadomo, Erich von Däniken, choć znacznie bardziej przekonująca wydaje się wersja Zecharii Sitchina (1920-2010), autora cyklu *Kroniki Ziemi*. Przyczyna tego jest bardzo prosta: Sitchin wziął na warsztat tabliczki spisane w Mezopotamii pismem klinowym, w tym zwłaszcza babiloński epos *Enuma Elis*, traktując teksty z pełnym poszanowaniem jako nie fantazje, lecz zapis rzeczywistych wydarzeń. Postąpił zatem podobnie jak Schliemann czy Evans, odkrywcy Troi i Knossos. Z rozważań wyłania się obraz rywalizacji dwóch boskich rodów (pochodzących z planety Nibiru o okresie obiegu 3600 lat), a wywodzących się od Enlila oraz Enki, synów najwyższego boga Anu (stąd ogólne określenie przybyszów jako Anunnaki). Chodziło o sprawowanie władzy nad Ziemią oraz ludźmi (którzy zostali zaprojektowani jako rasa niewolników do pracy w kopalniach złota – zostali jednak wyzwoleni przez ich stwórcę, Enki). Osiągnięte wreszcie porozumienie pomiędzy rodami zakładało naprzemienne rządy ich przedstawicieli przez kolejne epoki zodiakalne (ok. 2100-2200 lat).

Książki Sitchina zawierają dużo więcej interesujących wiadomości zapisanych na glinianych tabliczkach, zwłaszcza teorię powstania Ziemi poprzez zderzenie z wodną planetą Tiamat (co interesujące: jest ona zgodna z obecnym poglądem astronomów na ten temat). Gorzej, gdy autor porzuca dosłowny tekst na rzecz spekulacji. Na przykład w sprawie tożsamości *Pana kodu* Sitchin wyraża pogląd dość osobliwy w kontekście niezwykłości, które tu omawiamy – uważa on, że było to jedno z pomniejszych bóstw mezopotamskiego panteonu, pragnące władzy nieustannej i absolutnej przynajmniej w wymiarze lokalnym, nad jedną nacją. Władzy, dodajmy, anonimowej – stąd słynne oświadczenie *jestem, który jestem* Sitchin interpretuje jako zrucone na odczepnego *moja tożsamość nie powinna cię obchodzić*. Z kolei znany jasnowidz Rudolf Steiner (1861-1925), twórca antropozofii (utworzonej w opozycji do teozofii Heleny Bławatskiej), twierdzi, że JHWH był *duchem słonecznym*, który pozostał na Ziemi, gdy ta oddzieliła się od Słońca (czego nie należy traktować dosłownie, lecz czysto symbolicznie), aby opiekować się ludzkością. Ponieważ jednak nasz kot Schrödingera wierci się coraz bardziej, pora zakończyć te dywagacje – co niniejszym czynię.

Tym niemniej odnotujmy, że zawsze pod ręką mamy tradycyjną interpretację.

Andrzej Prószyński

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

P. S. Kod Biblii stał się inspiracją, dość zresztą pretekstową, apokaliptycznego filmu *The Omega Code* (1999) oraz niemieckiego *Der Bibelcode* (2008). *Ewangelia życia doskonałego* (pod zmienionym tytułem *To jest Moje Słowo A i Ω – Ewangelia Jezusa*) zainspirowała z kolei coś znacznie większego, a mianowicie nowy odłam religijny pod nazwą *Życie Uniwersalne*, założony przez Gabriele Wittek z Würzburga.

Autobahn nach Kaszëbë

W niedzielę, dwunastego sierpnia, siedmioosobowa grupa zapaleńców udała się na wycieczkę po Kaszubach. Dwa bolidy stały się o barbarzyńsko wczesnej porze, by wyruszyć w kierunku Kartuz. W programie mieliśmy m.in. zwiedzanie pewnego nigdy nie ukończonego zamku. Niestety, w sensie prawnym stanowi on wciąż teren budowy, więc nie udało nam się do niego dostać.

Skoro zaoszczędziliśmy w ten sposób trochę miejsca w „Informatorze” – postanowiłem je zapełnić. Na przykład wyszperany w sieci opisem pewnego pięknego miejsca pod Łapalicami (arcyciekawy tekst pochodzi z prywatnej witryny internetowej <http://www.astra28.eu/lapalice.html>). W dalszej części, gwoli zilustrowania tej wspaniałej budowli, zamieszczam przypadkowe zdjęcia nieznanego autora (nieprawdą jest, jakoby był ich twórcą Marcin Michaś).

Zamek w Łapalicach – zagadka rodem z końca XX wieku, został zbudowany przez Piotra Kazimierczaka – rzeźbiarza, snycerza oraz producenta rzeźbionych mebli gdańskich. Ten niezwykle wizjoner odtworzył w latach osiemdziesiątych XX wieku średniowieczne realia. Budowany dom i pracownia okazały się być najprawdziwszym zamkiem. Szkoda, że niedokończonym.

W zamierzeniach autora projektu cały budynek miał stać się galerią sztuki, wykończoną kunsztowną drewnianą sztukaterią oraz dziełami malarstwa dorównującymi pięknem zabytkom sprzed kilkuset lat. Wnętrze miało być wykonane prawie w całości z drewna, łącznie z artystycznie zdobionymi sklepieniami i podłogami. Całokształt wystroju powinny uzupełnić liczne rzeźbiarskie dzieła sztuki. Duża część elementów wykończenia wnętrza została już wykonana i oczekuje jedynie na zakończenie budowy. W sklepieniach wyraźnie widać miejsca przygotowane na kasetony.



Właściciel zamku wyjaśnia: *"Ten zamek nie powstał z kapelusza. Myślałem o nim od wczesnej młodości. To ma być dzieło moje życia, a nie jakaś tam budowa hotelu w dwa lata. Ja nie jestem szaleńcem. Wiem jak potężnych nakładów finansowych wymaga taka inwestycja. Dlatego wybudowałem w Świętym Wojciechu koło Gdańska duży zakład produkcji mebli, żeby zarobić pieniądze na zamek. Zakład miał być mecenasem Łapalic. Nie zastanawiałem się, ile lat to wszystko potrwa. Uznałem, że może uda mi się takie dzieło skończyć jeszcze za mojego życia".* Inwestor zapewnia, że *"Wnętrze zamku w Łapalicach powinny być niepowtarzalne, zniewalające przepiękną scenerią i najwyższym kunsztem jej wykonania. Dopiero po zakończeniu budowy mojego życia podejmę decyzję, jak ją wykorzystać. Na pewno nie będę w tym zamku mieszkał"*.

W budowlu widać elementy charakterystyczne dla architektury gotyku, baroku, renesansu i oczywiście współczesnej. Już po kilku pierwszych krokach do wewnątrz widzimy misternie przygotowane sklepienia z drewna, kręte schody prowadzące na każdą z 12 wież (symbolizują 12 apostołów), fontannę stanowiącą centrum najniższego poziomu zamku oraz szyb przygotowany zapewne z myślą o windzie. Całość budowli można by podzielić na trzy części: zachodnią, centralną oraz wschodnią.

W zachodniej części znajduje się specjalnie przygotowany zadaszony basen. Szeroki na około dziewięć metrów i długi na piętnaście. O odpowiednie oświetlenie miały tu dbać wysokie okna usytuowane od strony południowej dające piękne słońce latem i widok na – zasnutą mgłą unoszącą się z jeziora – las. Nad basenem znajduje się również wielka sala balowa, lub jak twierdzą niektórzy, kaplica z pięknym widokiem z balkonu.

Bryła budynku wyraźnie dzieli się na zamek niski i wysoki, z dachami w kształcie trumien oraz 12 basztami. Wjazd na teren zamku strzeże ogromna wieża z bramą – barbakan. Między bramą a głównym budynkiem znajduje się betonowy parking. Charakter tego obiektu jest raczej reprezentacyjny niż obronny, co nakazywałoby widzieć w nim bardziej pałac niż zamek. Ukończenie zamku stoi jednak pod znakiem zapytania. Jedno skrzydło zbudowane na podmokłym terenie (brzeg jeziora) ostatnio groziło zawaleniem. Według opinii wielu architektów, przy zastosowanych rozwiązaniach konstrukcyjnych budowla powinna już dawno się zaważyć.



Z opisu wynika, że jest to wprost idealne miejsce na LARP i wiele innych atrakcji. Oczywiście, gdyby było dostępne dla zwiedzających.

Zawiedzeni, ale pełni nadziei na dalsze przygody, pojechaliśmy do Chmielna, bo odnaleźć tam całkiem zgrabny kawałek strzeżonej plaży... i przy okazji obejrzeć nieistniejący skansen. I nie ma w tym złośliwości – gród, należący w XIII wieku do książąt pomorskich, po prostu się nie zachował, a ruiny porosły na tyle, że można przejść po nich nieświadomie. Rzecz tą wynagradza atrakcyjność krajobrazu i bliskość plaży.

Wcześniej przygotowane dania szybko wylądowały na grillu, a klubowicze w wodzie. Na szczęście jedzenia z grilla wystarczyło i nie zostaliśmy wrzuceni na ruszt. I bez tego piekło słończko. Rozleniwiło nas to na tyle, że nie udało się rozegrać larpa, którego przygotował dla nas Eustachy (o zdrajcy, a ja frak w bagażniku miętoliłem!).

Załapaliśmy się na gminny festyn "Bezpieczne Chmielno", którego główne atrakcje organizowane były przez służby mundurowe. Był m.in. pokaz pracy policyjnych saperów, jazda czółniem (niestety, nie pożyczylimy go do wyrównania drogi dojazdowej do Macusia) i przejażdżki policyjnymi i strażackimi motorówkami.

Na sam festyn dotarliśmy drogą śródowną. Tzn. pojazdy mieliśmy nawodne, typu kajaki i rower wodny, ale suma sił indywidualnych osobowości spowodowała, że miejscami czuliśmy się nieco nasiąknięci pod kilem. Zesliśmy na łód przy stanowisku wodnym Straży Pożarnej, żeby podziwiać akcje saperów, szturm antyterrorystów (ci akurat byli średnio przygotowani: nie zwinęli Angee, a przeciw wiadomo, że to Cylon). Słowem – atrakcji nie brakowało, a znużonym natężeniem decybeli z pomocą przyszedł pan sprzedający wate cukrową, doprowadzając ją do konsystencji idealnej, by zatykać nią uszy. Nie, żeby ktoś próbował, ale pokusa była silna.

Suszenia siebie i odzienia dokonaliśmy poprzez rytualne tańce z piłą, które momentami do złudzenia... – no, dobra, nieco – przypominały grę. Nie ustalono jeszcze, jaką konkretnie, co dowodzą multiinstrumentalizmu uczestników.

Wyjazd był kwintesencją tego, co kryje się pod słowem *integracja*. Było dużo czasu, żeby pogadać, pożartować – ale nie na tyle dużo, by znudzić się otoczeniem czy towarzystwem.



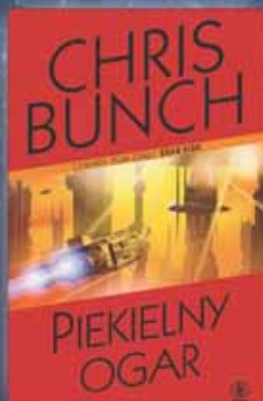
Kolejna, siódma część porwijającego cyklu CIENIE POJĘTNYCH autorstwa Adriana Tchaikowskiego.



Zgromadzenie żeńskie z Diuny to pierwszy tom nowej trylogii Briana Herberta i Kevina J. Andersona, kontynuująca sagę Franka Herberta o Diunie.



Szesty tom cyklu TEMERAIRE – niezwykłego połączenia fantasy i powieści historycznych z czasów napoleońskich. Tym razem Laurence i Temeraire wyruszają do Brazylii.



Czwarty, ostatni tom cyklu STAR RISK Chrisa Buncha, w którego skład wchodzi również Star Risk Sp. z o.o., Podłe śniaty, Podwójna gra.



Pierwszy tom cyklu IMPERIUM GROZY, w którego skład wejdą trzy powieści: Zapada cień wszystkich nocy, Październikowe dziecko, Zgromadziła się ciemność ukształka. Wkrótce tom drugi cyklu Forteca w ogniu.

 Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o.

ul. Żmigrodzka 41/49, 60-171 Poznań, tel. 61 882 38 31, rebis@rebis.com.pl, www.rebis.com.pl