



INFORMATOR

GDĄŃSKIEGO KLUBU
FANTASTYKI
#286, LUTY-MARZEC 2013



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

WSTĘPNIAK PLANOWANY PRZED MIESIĄCEM

Nie udało mi się obejrzeć pierwszej części kinowego *Hobbita* – jak zresztą i innych hitów fantastyczno-filmowych (a było tego nieco...) ubiegłego roku. Ale, by też być na czasie, pozwoliłem sobie na garść refleksji ogólniejszej natury. Niech będzie to swoisty przyczynek (czyli „dodatek” – od „przyczynienia się”; takie jest właściwe znaczenie tego słowa!).

Do lektury Tolkienowskiej sagi zachęcił mnie pod koniec studiów (1983–4 r.?) moi przyjaciele z roku – Aneta i Jerzy Szyłakowie. Wpierw, bardzo ogólnie, wspomnieli o rozmachu i wizjonerstwie Władcy Pierścieni. Potem wprowadzili w to wszystko niewielki zamęt – dodając, iż feralny pierścień zostaje odnaleziony w innej powieści: baśni *Hobbit*.

Najpierw więc wypożyczyłem z miejskiej biblioteki jakieś bardzo stare wydanie *Hobbita*. Czytało mi się to całkiem sympatycznie; jednak zachowałem pewien dystans do lektury, wy-czuwszy w niej ewidentną opowiestkę dla dzieci (nie pochłonałem więc tej dość cienkiej książeczki w jedną noc – w przeciwieństwie do wspomnianego niedawno *Kapitana Blooda* czy opasłego *Hrabiego Monte Christo*). Dodatkowym minusem były wdzięczne, ale totalnie infantylne, ilustracje; ich autor(ka?) na pewno nie czytał(a?) *Władcy*, gdyż elfy narysowane były jako pyzate i kędzierzawe aniołki w zwiewnych koszulinach ze skrzydełkami, Gollum jako rodzaj wodnego gada pokrytego łuską, a krasnoludy nosiły chyba szpiczaste czapeczki. Najsilniejszym atutem powieści – silniejszym chyba od wykreowanego świata – była dla mnie postać Bilba: pocziwego hreczkosieja odkrywającego w sobie, w chwilach próby, niespodziewane pokłady inwencji i męstwa. Jednak dopiero lektura właściwej trylogii wciągnęła mnie tak dalece, że z premedytacją nie poszedłem na pierwszy termin egzaminu z metodyki nauczania (i do dziś nie wstydzę się ani nie żałuję tego wyboru).

Sfilmowanie *Hobbita* wydaje mi się pomysłem dobrym; i to nie tylko z powodów merkantylnych. Widzom filmowego *Władcy Pierścieni* należy się dokładniejsza (niż li tylko słowno-obrazowy prolog) opowieść o tym, skąd wziął się Pierścień – a także bliższe poznanie hobbitów, Shire, Gandalfa, Golluma, krasnoludów. Wszak dokładne pokazanie kto jest kim, co robi i dlaczego – nie tylko lepiej objaśnia nam świat przedstawiony, ale przede wszystkim sprawia, iż występujące w nim postacie stają się nam prawdziwie bliskie i autentycznie przejmujemy się ich losami (takiego zabiegu – bardzo rozbudowanej pierwszej części filmu – użyto np. w dwuseryjnych adaptacjach *Nędzników* z Jeanem Gabinem czy *Potopu* Jerzego Hoffmana). Niewątpliwie koniecznym zabiegiem jest też „udoroślenie” pierwszej opowieści; jeśli nawet nie w warstwie fabularnej, to w warstwie wizualnej. Wprawdzie znika wtedy element cytelniczego zaskoczenia (przejście z baśni o hobbitach do sagi o pierścieniu) – ale w wersji filmowej już i tak nie ma o czymś takim mowy (jako że *Władcę* sfilmowano dużo wcześniej). Dlatego jestem pod wrażeniem chociażby wyglądu filmowych krasnoludów!

Inną kwestią jest zrobienie trylogii również z prequela. *Władca Pierścieni* to trzy opasłe tomy, więc trzyczęściowy film był koniecznością i oczywistością. Ale *Hobbit* to pojedyncza książka – do tego niezbyt gruba. Rozumiem: spowolnienie tempa narracji, rozbudowane na wzór filmowego *Władcy* sceny, wykorzystanie wiedzy o Śródziemiu także z innych szkiców Profesora... Ale to i tak materiał na jeden film ponadtrzygodzinny lub co najwyżej na dwa filmy dwuipółgodzinne! Nie mówiąc już o tym, że wyprawa na Smauga i Bitwa Pięciu Armii – to jednak wydarzenia o kilka klas niższej rangi od Wojny o Pierścień. Co zaś do techniki... Nad ekspansją 3D – które jest sympatyczną ciekawostką w filmach przyrodniczych wyświetlanych w IMAX-ach – nie będę się już pastwił. Ciekawse wydaje się przyjrzenie się technologii 48 (zamiast 24) klatek na sekundę. W wielu recenzjach pojawia się niepokojąca uwaga: hiperdokładny obraz zatracza kinową malarskość, przypomina jednolicie oświetlone i „ulizane” kadry z produkcji telewizyjnych. Czy ktoś z Was odniósł to wrażenie?

Tekst powyższy napisałem w przeddzień otrzymania smutnej wiadomości o Papierze. W obecnej wersji zmieniłem tylko tytuł oraz pierwszy i ostatni akapit.

INFORMATOR GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#286 LUTY–MARZEC 2013

ŻYCIE KLUBU

Urodziny członków

Walne Zebranie Sprawozdawczo-Wyborcze GKF

Posiedzenie zarządu GKF

GWÓŹDZ NUMERU

Wywiad z nowym prezesem GKF-u

Tomasz Hoga

RELACJE / GRY

Pre-release Gatecrash

Adam Cetnerowski

Jeremiasz w Empiku

Grzegorz Szczepaniak

Na drugi rzut oka – *Mansions of Madness*

Adam Cetnerowski

INFORMACJE

Zapowiedzi wydawnicze

Janusz Piszczek

Niusy

PUBLICYSTYKA

Okruchy Ogana. Korespondencja nr 39

Grzegorz Szczepaniak

Szajdokracja

Andrzej Prószyński

Zakazana Planeta – *End of Watch*

Commander John J. Adams

Patrzac z ukosa (19)

Andrzej Prószyński

KOMIKS

Oops! czyli Superman versus Newton!

Jan Plata-Przechlewski, Tomasz Mering

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

ADRES:

80-385 GDAŃSK
UL. OPOLSKA 2

STRONA:

WWW.GKF.ORG.PL

KONTO BANKOWE:

PKO BP I O/GDYŃIA
52 1020 1853 0000 9902 0067
8359

„INFORMATOR GKF”

ISSN 1505-8476
WYDAWNICTWO
BEZPŁATNE

REDAKCJA:

JAN PLATA-PRZECHELEWSKI,
GRZEGORZ SZCZEPANIAK,
MARCIN SZKLARSKI,
MICHAŁ SZKLARSKI,
TOMASZ HOGA

E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:

KRZYSZTOF CHALIK

DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.
[HTTP://PRINTGROUP.PL](http://PRINTGROUP.PL)

Teksty publikowane w „Informatorze” odzwierciedlają przekonania autorów i nie zawsze pokrywają się z poglądami redakcji.

URODZINY

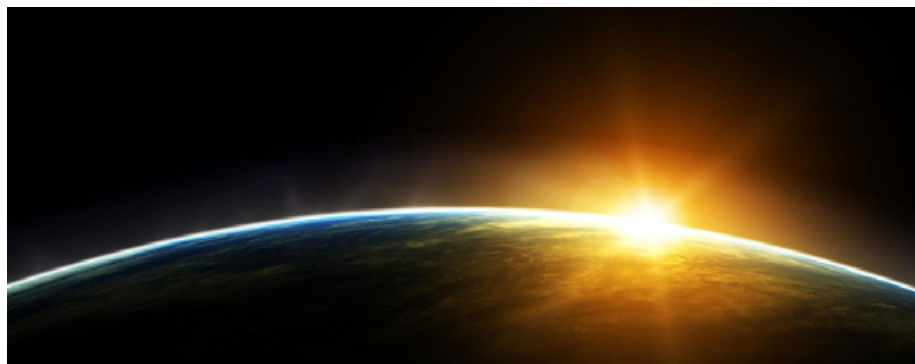
KOCHANI MARCOWI I KWIETNIOWI URODZENY!

Swoje jubileusze będziecie świętować na przełomie zimy i wiosny,
w początkach rzymskiego nowego roku – no i za nowych władz GKF-u.
Niech więc nie zabraknie Wam pomysłów i działań w dziedzinie SF/F/H!

Redakcja „Informatora”

3 maciej Dawidowicz
5 maciej Bałasz
7 Bogusław Gwozdecki
9 Grzegorz Jaworski
Sławomir Wojtowicz
12 Marek Grzegorek
Małgorzata Miller
14 Arkadiusz Stankiewicz
16 Artur Płóciennik
19 Urszula Płóciennik
20 Andrzej Pilipiuk
21 Paulina Tumińska
26 Artur Kopyciński

2 Andrzej Lisowski
Jerzy Miksza
3 Marcin Mierzejewski
4 Krzysztof Leszczyński
Angelika Walkusz
5 Jacek Gdaniec
7 Krzysztof Napiórkowski
10 Michał Błazejewski
Beata Leńska-Słoń
13 Maria Tańska
14 Karol Wojczekowski
15 Krzysztof Ciszewski
17 Bartosz Karla
20 Piotr Rozenfeld
Sławomir Zaremba
24 Joanna Szwankowska-Rozenfeld
25 Jarosław Białkowski
28 Robert Kotlarek



WALNE ZEBRANIE SPRAWOZDAWCZO-WYBORCZE

Walne Zebranie sprawozdawczo-wyborcze Gdańskiego Klubu Fantastyki odbyło się 3 lutego 2013 roku. Wybrano nowe władze Stowarzyszenia:

Zarząd:

Prezes – Piotr „Raven” Wiśniewski
I wiceprezes – Michał Szklarski
II wiceprezes – Robert Kotlarek
Skarbnik – Bogusław Gwozdecki
Sekretarz – Marcin Szklarski
Członek zarządu – Konrad Klepacki

Komisja Rewizyjna:

Przewodniczący – Piotr Wyszomirski
Członek Komisji – Mariusz Czach
Członek Komisji – Aleksandra Markowska
Członek Komisji – Angelika Walkusz

Postanowienia:

1. Walne Zebranie nadało Annie Papierkowskiej członkostwo honorowe GKF.
2. Postanowiono o powołaniu corocznej Nagrody im. Krzysztofa Papierkowskiego za działalność fanowską na polu fantastyki, która będzie przyznawana na Nordconie.

POSIEDZENIE ZARZĄDU GKF 20 LUTEGO 2013

I. Sprawy organizacyjne

1. Prezes przedstawił wizję działalności klubu i funkcjonowania zarządu. Prezes poinformował o działaniach podjętych po Walnym Zebraniu.
2. Omówiono kwestię zmniejszenia opłat za wywóz śmieci z lokalu przy ul. Brzozowej.
3. Konrad Klepacki omówił propozycję kształtu list mailingowych GKF.
4. Paulina Tumińska omówiono podział kluczy do lokalu przy ul. Brzozowej.
5. Omówiono kwestię zbierania składek.
6. Omówiono plan pozyskania rzutnika klubowego.
7. Szef Działu Wydawniczego przedstawił wniosek o zakup programu do składu DTP. Koszt programu to ok. 1300 zł. Decyzja zostanie podjęta w późniejszym terminie.
8. Konrad Klepacki przedstawił plan organizacji spotkań integracyjnych w klubie.

II. Sprawy personalne

1. Zatwierdzono wybór Klaudii Mróz na funkcję Koordynatora Komunikacji Zewnętrznej GKFu. Wybór będzie ważny w momencie zapisania się przez Klaudię Mróz do stowarzyszenia i opłacenia składek.
2. Paulina Tumińska została wybrana Kwatermistrzem Bazy Wrzeszcz (opiekunem lokalu przy ul. Brzozowej 3B/2).
3. Paulina Tumińska została wybrana członkiem Rady Stowarzyszenia.
4. Przyjęcie nowych członków: Maciej Rokicki, Robert Kolke, Paweł Nowicki i Grzegorz Wąs (GKF).
5. Skreślenia: Karolina Majcher (Mirror).
6. Składki za IV kwartał 2012 r. nie opłacili: Mateusz Bodziah, Wojciech Skudynowski.
7. Omówiono propozycję dodruku 50 egzemplarzy „Anatomii Fantastyki” nr 15.

III. Sprawy finansowe

1. Skarbnik przedstawił informację o stanie finansów stowarzyszenia.

IV. Imprezy

1. Sławomir Wosek przedstawił informację o organizacji LARP-a „Long Island” w dniach 12–14 kwietnia. Przeprowadzono dyskusję o budżecie LARP-a. Prawdopodobna liczba uczestników to 25 osób. Osoby biorące udział w wydarzeniu opłacą akredytację, która zostanie wykorzystana na opłacenie noclegów.
2. Omówiono organizację integracyjnego spotkania wielkanocnego w klubie „Maciuś I”.

OD REDAKCJI

Drodzy Czytelnicy!

Z powodów nie do końca od nas zależnych nastąpiła ogromna obsuwa czasowa w obróbce technicznej lutowego numeru naszego klubowego miesięcznika.

Kolegia redakcyjne styczniowca oraz lutowca zorganizowaliśmy w połowie każdego z tych miesięcy, jednak to, co Papierowi zajmowało trzy-cztery dni – nam, przy wydeptywaniu od nowa rozmaitych ścieżek oraz w związku ze zmianami szaty graficznej „Informatora”, zajmuje jak dotąd tyleż tygodni.

Z numerem 285 udało się na ostatnią chwilę, z numerem 286 – niestety nie. By nie wypuszczać

lutowca w połowie marca, postanowiliśmy, że #286 stał się numerem lutowo-marcowym (choć mówi głównie o lutym, marcowych jest w nim zaledwie parę akcentów). W początkach kwietnia siądziemy nad #287, kwietniowym z nazwy, ale będą w nim też zaległe informacje marcowe. I postaramy się zmieścić w obróbce technicznej nie dłużej niż w dwa tygodnie; notabene pierwsze materiały już mamy.

Od numeru majowego (#288) obiecujemy wrócić do pełnej normy.

Za zaistniałą sytuację przepraszamy!

Redakcja „Informatora GKF”

NIE TRZEBA BYŁO MNIE PRZEKONYWAĆ

Z NOWYM PREZESEM GKF-U ROZMAWIA TOMASZ HOGA

Od 3 lutego jesteś nowym prezesem Gdańskiego Klubu Fantastyki. Powiedz tym, którzy Cię nie znają, kim jesteś i czym się zajmujesz poza Klubem.

Z wykształcenia jestem programistą, pracuję w zawodzie. Moje zainteresowania nie związane z pracą to także socjologia, psychologia i zarządzanie ludźmi. No i oczywiście od najmłodszych lat interesuję się fantastyką. Pierwszą książką, którą przeczytałem, był „Władca Pierścieni”.

Pierwszą książką, którą w ogóle przeczytałeś, był „Władca”?

No oczywiście nie, ta jest pierwszą wartą wzmianki. Wcześniej czytałem jakieś dziwne nowelki ze świata D&D, ale nie były ani szczególnie dobre, ani pasjonujące. A lektury szkolne do mnie nie przemawiały – dopiero w okolicach *Potopu* oraz dwudziestolecia międzywojennego zaczęła się dla mnie ciekawa literatura.

Skoro przy tym jesteśmy: masz jakieś ulubione książki, filmy?

Bardzo lubię Pratchetta i Gaimana. Zwłaszcza *Gwiezdny pył* i *Nigdziebądź*. Jeśli chodzi o filmy, to podoba mi się baśniowe ukazywanie świata przedstawionego.

Jesteś czytaczem czy graczem?

Nie trafia do mnie ten podział, ale jeśli już muszę odpowiedzieć, to jestem oboma. Zresztą myślę, że żeby być dobrym graczem, zwłaszcza w grach fabularnych, trzeba czytać.



Czytanie rozwija wyobraźnię oraz warsztat językowy.

Ale wiem też, że są ludzie, którzy interesują się tylko książkami, a cała społeczność i sfera gier – planszowych, fabularnych czy karcianych – w ogóle ich nie dotyka i przez to mogą się czuć wyizolowani. Zdaje mi się jednak, że to dotyczy głównie starszych fanów, ponieważ młodszy zazwyczaj zaczyna przygodę z fantastyką nie od książek, ale od gier. Rzadko też mają dostęp do ludzi, którzy mogliby im polecić dobrą literaturę. Na rynku wydawniczym jest sporo słabych tekstów i czasem trudno znaleźć pozycje, które zachęciłyby młodych ludzi do czytania. A słaba książka może zniechęcić do fantastyki zamiast ją promować.

A jakie były twoje początki?

Zaczynałem interesować się fantastyką w wąskim gronie znajomych. Chodziłem do

liceum w Elblągu, nie bardzo miałem tam się do kogo zwrócić z pytaniem o dobre książki, a internet jeszcze wtedy nie funkcjonował tak, jak teraz.

Poznawałem literaturę metodą prób i błędów. Czasem coś dobrze wyglądało z okładki, czasem z opisu, ale często były to jedyne dobre rzeczy w książce.

Dopiero na studiach w Trójmieście znalazłem kilku ludzi, którzy pomogli mi poznać lepsze dzieła. Pierwszy raz spotkałem się z twórczością Dicka. Zresztą studia informacyjne w dziwny sposób przyciągają fantistów.

To w związku z fantastami ze studiów znalazłeś się w Klubie?

Historia jest dużo dłuższa i właściwie można ją sprowadzić do mojej znajomości z Konradem Klepackim. Ponad dwa czy trzy lata temu przez przypadek właściwie znalazłem się na imprezie

u niego w domu i w ten sposób się poznailiśmy. Tak zaczęła się moja przygoda z trójmiejskim fandomem.

Czyli to nic dziwnego, że razem z Konradem znaleźliście się teraz w zarządzie Klubu...

Wspólne kandydowanie wynika też z naszych częstych rozmów dotyczących tego, co byłoby fajnie zrobić dla społeczności fantastycznej, jak poprawić kilka rzeczy, które mogłyby działać lepiej. Właśnie z taką misją, a dodatkowo z chęcią zaangażowania się bardziej w działalność Klubu, zdecydowaliśmy się kandydować do zarządu. To, że się w nim znaleźliśmy, jest wyróżnieniem, ale zdajemy sobie

też sprawę z ogromnej odpowiedzialności i wielkiego wysiłku, które trzeba ponieść.

Co robiłeś w Klubie wcześniej?

Właściwie przez długi czas, kiedy jeszcze nie byłem w GKF-ie, krążyłem wokół Klubu i poznawałem ludzi, głównie poprzez rozmowy na bardzo różne tematy. Fantasiści są naprawdę niezwykle barwnymi ludźmi, a ich historie oraz charaktery są nietuzinkowe.

Pierwszą akcją, w której faktycznie zacząłem się udzielać, był remont na Brzozowej. Zresztą idea tego, żebyśmy mieli miejsce, które będzie dostępne dla nas wtedy, kiedy chcemy, bardzo mi się spodobała. Uważam, że jest to istotna część naszej działalności. Potem zaangażowałem się w ani-

malowanie życia klubowego i administrowanie lokalem we Wrzeszczu, a dalej jakoś tak samo poszło...

Kiedy dałeś się przekonać do tego, żeby się zapisać?

W zasadzie nie trzeba było mnie przekonywać. Pamiętam, że spytałeś mnie, czy jestem w GKF-ie, a ja odpowiedziałem: „Jeszcze nie. Gdzie mam się zapisać?”. To było bardzo naturalne. Wynikało z chęci oficjalnego potwierdzenia, że przynależę do społeczności, a nie z jakichś względów typu: „Co GKF może mi zaproponować?”.

Dobrze, że o tym wspominałeś. Co, według ciebie, GKF może zaoferować ludziom, którzy zastanawiają się, czy się zapisać? I co mamy do zakomunikowania tym, którym dopiero chcemy powiedzieć, że jesteśmy? Czy chcesz coś zmienić w obecnym przekazie? Masz jakieś pomysły?

Z takimi sytuacjami spotykam się non stop. Ktoś pyta: „Co to jest GKF?”. Opowiadam mu, czym się zajmujemy i kto jest w naszych szeregach. Proponuję: „Może się do nas przyłączyć?”. I wtedy pada trudne pytanie: „Co ja z tego będę miał?”. Mogę odpowiedzieć, że mamy dużą bibliotekę, że spotykamy się na planszówki, że są u nas fajni ludzie i tak dalej.

Problemem jednak jest to, że technologia idzie do przodu. Biblioteka biblioteką, ale większość pozycji można sobie ściągnąć – jeśli nie po polsku, to po angielsku – w wersji na urządzenia przenośne. Filmy od dawna ogląda się w domu. Technologia zmienia bardzo wiele w naszym życiu, w kontaktach i sposobach spędzania wolnego czasu. Aktywności, które możemy zaproponować potencjalnym członkom Klubu, powoli tracą na znaczeniu w obliczu przemian dziejących się w naszych oczach.

Zastanawiałem się nad tym, co możemy zaproponować innym, żeby się do nas przyłączyli. Zależy mi na tym, bo z nowych ludzi bierze się nasza siła. Po pierwsze są takie rzeczy, których nie można robić samemu. Po prostu „przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”. Po drugie bardzo uniwersalną potrzebą człowieka jest potrzeba rozwoju. Te dwie sprawy nie zmieniają się z powodu technologii przez najbliższe lata.

W odpowiedzi na nie mamy siłę stowarzyszenia, które jest umocowane prawnie, a także dajemy możliwość realizowania pasji i uczenia się rzeczy, które byłyby niemożliwe w profesjonalnym świecie. Na przykład młodej osobie bez doświadczenia nikt nie powierzy zarządzania projektem, a my możemy jej pomóc merytorycznie, doradzić i umożliwić

zrealizowanie czegoś, co sobie wymyśli, dla wspólnego dobra.

Kształcenie umiejętności zawodowych pod przykrywką hobby?

Nie dzieliłbym tego na umiejętności zawodowe lub nie, bo tak naprawdę dopóki to wszystko sprawia nam przyjemność i zapewnia radość w życiu, to w jakiś sposób się przydaje i zostaje na dłużej. A czy będziemy to wykorzystywać później w pracy zawodowej, czy nie, to już sprawa drugorzędna.

Czas na pytanie o zmiany. Masz jakieś pomysły lub plany związane z reformami w Klubie? I czy chciałbyś coś dodać do tego, o czym była mowa na Walnym Zebraniu, na przykład w kwestii likwidacji klubów lokalnych?

Nie powinniśmy używać słowa „likwidacja”, bo to się kojarzy z zaprzeczaniem pewnego dorobku. Poza tym nie było mowy o tym, że kluby lokalne mają przestać istnieć, a tylko zmienić, uprościć swój status pod kątem formalnym.

Obecnie sytuacja jest taka, że bardzo wielu ludzi, zwłaszcza nowych w Klubie, nie kojarzy swojej osoby z konkretnym klubem lokalnym, tylko po prostu z GKF-em. W zastanawianiu się nad tym, jak mają funkcjonować kluby lokalne, należy przede wszystkim uwzględnić tę potrzebę: bycia w GKF-ie, a nie w KL-u.

Musimy myśleć też o stałym budowaniu marki naszego stowarzyszenia. Mamy większą liczbę członków, rośnie nasza rozpoznawalność, jesteśmy obecni w miejscach, które umożliwiają nam osiąganie naszych celów – w urzędach, stowarzyszeniach działających

Proponuję: „Może się do nas przyłączyć?”. I wtedy pada trudne pytanie: „Co ja z tego będę miał?”.

społecznie, czy w takich instytucjach, jak na przykład biblioteka multimedialna w Manhat-tanie. Marka jest dla nas ważna i trzeba o nią dbać.

Oprócz tego aktualny jest temat działań gier w Klubie. Za wzór można postawić dział LARP-ów, w którym non stop coś się dzieje, ludzie się spotykają, działają, uzyskują granty i je wykorzystują. Natomiast w innych dziedzinach to się nie dzieje lub jest tego działania o wiele mniej. Chciałbym rozruszać pozostałe działy i wprowadzić zmiany, o których zacząłem już rozmawiać z kilkoma osobami. Nie ma jeszcze konkretnego planu, ale na pewno chcemy ożywić pozostałe gałęzie naszej działalności.

No i koniecznie potrzebujemy cotygodniowych spotkań, jak to się dzieje w innych klubach fantastycznych w całej Polsce. To jest właśnie działka Konrada, którego misją w zarządzie będzie polegać głównie na tworzeniu społeczności spotykającej się między innymi na regularnych prelekcjo-integracjach.

Chodzi o zapewnienie jednej z tych ważnych rzeczy, które możemy dawać ludziom?

Tak. Wydaje mi się także, że przynależność, bycie w grupie i możliwość robienia wspólnie rzeczy, których nie można robić samemu, spowodują, że nie będziemy musieli namawiać ludzi na wstąpienie do stowarzyszenia. Tak było w moim przypadku. Nie pytałem nikogo o to, dlaczego warto to zrobić, tylko powiedziałem sobie: „To są fajni ludzie, chcę się przyłączyć”. Zależy nam na tym, żeby potencjalni nowi członkowie GKF-u nie pytali: „Co dostanę

za moje pieniądze?”, tylko stwierdzili, że chcą oficjalnie należeć do klubowej społeczności i swoją składką wesprzeć jej działalność.

Przy okazji powiem, że zrobiliśmy pierwsze kroki, żeby legitymacja klubowa nie była po prostu bezużytecznym kawałkiem plastiku, tylko żeby można było dzięki niej np. uzyskiwać zniżki. Już teraz jest to możliwe w dwóch lokalach na Brzozowej. Chcemy, żeby legitymacja była mocnym znakiem rozpoznawczym i dawała członkom klubu coś ekstra.

W kontekście zmian i rozwoju: myślisz, że uda się wprowadzić w życie pomysły na programowe przeszkalanie następców przez osoby funkcyjne?

Och, to będzie bardzo trudno zrobić formalnie. Dodatkowo duża część tych funkcji polega na tym, że ktoś siada wieczorem przy komputerze i odpowiada na maile albo coś sprawdza, albo pisze, albo w wolnym czasie idzie z kimś

porozmawiać. Gdyby miały to robić równolegle dwie osoby, powodowałoby to opóźnienia i utrudnienia organizacyjne.

Tę kwestię trzeba jednak rozwiązać, bo przeszkalanie młodych, chętnych do pomocy ludzi jest potrzebne. Myślę, że można takie osoby zaangażować jako pomocników przy organizacji Nordconu czy tegorocznych imprez lokalnych, żeby uczyły się w praktyce, jak to wszystko działa od strony organizacyjnej. Jest to priorytet, jeśli mamy w ogóle myśleć o tym – a chcemy o tym myśleć – żeby za cztery lata zrobić u nas Polcon.

No proszę. A już chciałem pytać, czy jest w planach jakiś duży konwent...

Trzeba sobie stawiać ambitne cele, więc to zrobimy: postawmy sobie za cel Polcon za cztery lata u nas. Przygotowanie ludzi do zorganizowania takiej imprezy wymaga ogromnego wysiłku, a także dobrego sposobu na wyłapywanie w trakcie spotkań i imprez ludzi z potencjałem i ochotą do pracy, żeby móc później z ich zaangażowania skorzystać.

Czyli 2017. Zdajesz sobie sprawę z tego, że tę deklarację będą czytać ludzie z całej Polski?

Tak. Zdaję sobie z tego sprawę. Bardzo dużo będzie zależeć od tego, w jaki sposób rozwinię się nasza społeczność. W porównaniu do innych klubów przez ostatni czas zaniedbaliśmy ten aspekt i trochę u nas przycichło. Trzeba to znowu rozruszać, żeby, kolokwialnie mówiąc, mieć kim robić.

Przy okazji imprez: na spotkaniu zarządu przez Walnym Zebraniem pojawiły się informacje co do tego, jak może wyglądać nasza współpraca z „Maciusiem”. Czy zarząd będzie się starał, żeby wyglądała ona wystarczająco dobrze?

Mieliśmy kryzys komunikacyjny, ale Ula Lisowska już jest i nadal będzie informowana o wszystkim, co się dzieje w klubie. Tegoroczne imprezy lokalne będą organizowane w „Maciusiu”. Chcemy pokazać, że nie tylko trzymamy tam książki i resztę rzeczy, ale że jest to nasza siedziba.

Ula zwróciła też ostatnio uwagę na problem zmian w prawie związanych z formą

istnienia „Maciusia”. Cóż, obecnie nie jesteśmy absolutnie przygotowani do tego, żeby z „Maciusia” się ewakuować, gdyby była taka konieczność. Zdajemy sobie sprawę z ryzyka i podjęliśmy już pierwsze działania, aby to ryzyko minimalizować.

Czy jest szansa na to, żeby którąś z imprez lokalnych zrobić przede wszystkim dla młodzieży, właśnie w duchu współpracy z „Maciusiem”?

Tak, oczywiście. Do tej pory zastanawialiśmy się tylko nad tematami przewodnimi tych imprez, ale przy bardziej szczegółowych planach na pewno uwzględnimy młodzież. Na razie ustaliliśmy, że pierwsza impreza będzie w klimatach amerykańskich lat 20. i 30, a druga – w tematyce robotów.

Nawiązanie do Nordconu?

Tak. Niezdecydowanych chcemy zachęcić do przyjazdu, a tych, którzy już zaplanowali urlopy na grudzień, do wcześniejszego przygotowania strojów. Poza tym to fajny temat, również dla tych, którzy na Nordcon nie przyjadą.

Jakieś słowo na koniec?

Dbajmy o dobre imię GKF-u i pokazujmy innym ludziom przykładem, a nie tylko słowami, jaką fajną i zgraną drużyną jesteśmy, a GKF będzie się rozwijał.

Dziękuję za rozmowę. ■

**LANNISTER ZAWSZE PŁACI
SWOJE DŁUGI.**

**I ODDAJE NAM
1% PODATKU.***

* Zazrzyj na s. 16 po szczegółowe instrukcje.



GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI



ADAM CETNEROWSKI

RELACJE

PRE-RELEASE GATECRASH

W dniach 26–27 stycznia Magicowcy mieli okazję poznać nowe oblicze pozostałych pięciu Gildii Ravniki. Podobnie jak w przypadku Return to Ravnica – wszystkie Gildie otrzymały nowe zdolności:

- Orzhov (WB) – Extort wysysający jeden punkt życia przy każdym zagranu czarui;
- Dimir (UB) – Cipher, który koduje czar na stworach, pozwalając na ich wielokrotne zagranie;
- Gruul (RG) – Bloodrush, który pozwala stworom na ręce zamienić się na „dopakowanie” atakującego stwora;
- Boros (WR) – Battalion dający siłę przy wspólnym ataku całej brygady stworów;
- Simic (UG) – Evolve pozwalający stworom rosnąć.

Turniej prerelease odbył się w podobnej strukturze jak przy Return to Ravnica. Każdy z graczy wybierał Gildię, którą zamierzał



reprezentować, oraz dostawał zestaw, który dawał mu karty dające na to sporo szanse. W turniejach w Maciusiu wzięło udział odpowiednio 61 graczy (zwyciężył Łukasz Wiliński) i 34 graczy (zwyciężył Paweł Pędrakowski).

Ja również wzięłem udział w turnieju jako gracz (od roku korzystam z możliwości siedziowania i jednoczesnej gry na turniejach lokalnych). Wybrałem Boros, bo lubię agresywne talie i wolę szybko kończyć mecz. Tym razem jednak szczęście nie było po mojej stronie i

karty wskazały, że powinienem złożyć talie z Gruulami. Ale nawet bestie z tej barbarzyńskiej gildii nie pomogły. Skończyłem z wynikiem 3:3.

Na koniec dodam, że gracze którzy lubią formaty Limited, muszą na kilka miesięcy pożegnać się z Return to Ravnica, bo Gatecrash jest samodzielnym dodatkiem. Ale premiera Dragon's Maze w kwietniu tego roku znowu odmieni sytuację, gdyż używane będą razem wszystkie trzy dodatki z tego sezonu. ■



Orzhov



Dimir



Gruul



Boros



Simic

GRZEGORZ SZCZEPANIAK

JEREMIASZ W EMPIKU

2lutego b.r. w empiku w Galerii Bałtyckiej odbyło się spotkanie z Jarosławem Grzędowiczem promujące czwarty tom jego cyklu Pan Lodowego Ogrodu.

Pracownica salonu prowadząca spotkanie była do niego nadzwyczaj dobrze przygotowana: nie tylko znała obszerne fragmenty książek, ich recenzje, ale sięgnęła nawet do biograficznych wspomnień autora (wiedziała nawet, że przygoda Jeremiasza z literacką fantastyką zaczęła się w dzieciństwie podczas jego choroby). Licznie zebrana publiczność miała więc okazję poznać wiele szczegółów związanych z życiem i pisarstwem Jeremiasza.

Sam Autor też chętnie opowiadał o przygodach związanych z powstawaniem cyklu, m.in. o współpracy z żoną, czy braku wpływu na dobór ilustracji do książek. Wspominał, że

lubi pisać fantastykę hybrydową, łączącą w sobie cechy jej różnych odmian. Deklarował, iż nie ciągnie go do głównego nurtu i nie wyobraża sobie, by zaczął pisać zwykłe obyczajowe historie, w których nie pojawi się żadna tajemnica (czy to nadprzyrodzona, czy naukowa). Fantastykę traktuje Grzędowicz jako metaforę, która pozwala mu opowiadać o życiu tu i teraz, ale jest ona dla niego niezbędnym składnikiem opowieści.

Na pytania, o czym będzie następna książka, nie chciał udzielić zdecydowanej odpowiedzi; wspominał jedynie, że przymierza się do zbioru opowiadań. Powoli zaczyna mu już bowiem brakować rytmu pracy, który towarzyszył powstawaniu kolejnych tomów cyklu. Ale kiedy możemy się spodziewać nowej publikacji – tego się niestety nie dowiedzieliśmy.

NA DRUGI RZUT OKA

ADAM CETNEROWSKI

MANSIONS OF MADNESS

POSIADŁOŚCI SZALEŃSTWA

Pod koniec zeszłego roku stwierdziłem, że chciałbym częściej pograć w planszówki, i postanowiłem, że w 2013 roku przeznacę na nie więcej czasu. Zachęcony również przykładem podcastu The Long View (<http://boardgamegeek.com/geeklist/49215/2d6-org-videos>) chciałem poświęcić więcej uwagi grom z mojej kolekcji (i biblioteki GKF). Grom, w które już grałem kilka razy i do których chciałem wrócić. Tak więc mniej więcej raz na miesiąc spotykam się z moją stałą grupą, wyciągam planszówkę z szafy, a potem dzielę się z Wami wrażeniami.

Dzisiaj opowiem o *Mansions of Madness*.

Posiadłości Szaleństwa próbują odpowiedzieć na dwa pytania: czy planszówkowy *dungeon-crawl* można przenieść w inne klimaty i jak bardzo można zbliżyć planszówkę i tradycyny RPG. Na pierwsze pytanie można śmiało odpowiedzieć: „tak”. Na drugie: tak blisko, że pojawiają się pewne zgrzyty i trzeba troszkę przymrużyć oczy.

O co chodzi?

Większość z graczy (1–4) wciela się w role Badaczy Tajemnic, którzy z różnych powodów przybywają do tajemniczej willi. Penetrując jej

wnętrza, rozwiązując zagadki i walcząc z potworami (lub uciekając przed nimi!), próbując rozwikłać tajemnicę wilii i odkryć, jak powstrzymać Zło.

Ostatni z graczy wciela się zaś w rolę Strażnika Tajemnic. On zna tajemnicę wilii, przygotowuje scenariusz (w oparciu o przedstawione warianty) i utrudnia życie Badaczy Tajemnic zagrywając przeszkody i dowodząc potworami w celu wypełnienia swojego zadania.

Jak to działa?

Gracze wcielający się w Badaczy Tajemnic wybierają jedną z kilku postaci – każda z postaci ma kilka wariantów do wyboru. W trakcie gry będą poruszać się po planszy, przeszukując kolejne pomieszczenia, w których będą znajdować wskazówki i przydatne przedmioty. Idąc śladem poszlak, spróbują odkryć ostatnią wskazówkę, która ujawni warunki zwycięstwa. Tura każdego z graczy składa się z dwóch ruchów i jednej akcji. Mogą oni wykonywać swoje ruchy w dowolnej kolejności, co umożliwi wysoki poziom kooperacji.

Strażnik Tajemnic prowadzi rozgrywkę w całkiem inny sposób. Jest on świadomy zarówno celu gry (według wybranego przez siebie wariantu), jak i zna zawartość wszystkich pomieszczeń. Jego akcje uzależnione są od punktów mocy, które otrzymuje co turę, a dzięki którym może przyzywać i poruszać potwory, rzucać przekleństwa i zagrywać przeszkody na Badaczy Tajemnic. W zależności od scenariusza gra może być bardzo agresywna (stałe nękanie badaczy) lub spokojna (gdy Strażnik powoli zbiera zasoby, by nagle uderzyć).

Nietypową mechaniką zastosowaną w grze są różnego rodzaju zagadki logiczne.

W przypadku próby otwarcia zamka czy magicznych wrót Strażnik wyklada przed graczem puzzle, które należy ułożyć w odpowiedniej kolejności. Liczbę dozwolonych ruchów określa się na podstawie inteligencji Badacza Tajemnic, ale to sam gracz musi wysilić szare komórki, aby wykonać odpowiednie ruchy.

Drugą ciekawą mechaniką są karty wydarzeń związane z czasem. Co kilka tur (zależnie od scenariusza) odkrywana jest kolejna karta wydarzeń, która może służyć Badaczom lub Strażnikowi. A upływ czasu jest o tyle istotny, że odkrycie ostatniej karty wydarzeń może skutkować prze-graną Strażnika, Badaczy lub wszystkich (zależnie od scenariusza).

Pewne obawy może budzić ograniczona

w podstawowej wersji liczba scenariuszy; jest ich bowiem pięć. Należy jednak zaznaczyć, że każdy z nich ma trzy możliwe wyjaśnienia, które diametralnie zmieniają cel i sposób gry (choć z początku nie będzie to oczywiste dla Badaczy). W każdym scenariuszu jest poza tym kilka dodatkowych opcji, z których



wybiera Strażnik, tak więc nawet pierwszy (najprostszy) scenariusz można rozegrać na 12 różnych sposobów. Nie wspominając już, że – zależnie od wyboru konkretnych postaci i ich wersji – gra robi się całkiem inna.

Co o tym myślę?

Osobiście bardzo lubię Mity Cthulhu i całą ich otoczkę. Prowadziłem wielokrotnie zarówno *Call of Cthulhu* (*Zew Cthulhu*), jak i dużo lepsze *Trail of Cthulhu* jako tradycyjne sesje RPG. Wielokrotnie też grałem w planszowe *Arkham Horror*. Bez wahania więc zakupiłem *Mansions of Madness* – i raczej się nie zawiodłem.

Jeżeli chodzi o opowiedzenie ciekawej historii – gra spełnia swoją funkcję. Trzeba jednak trzymać się wskazówek zawartych w instrukcji i czytać wstawki fabularne na kartach. Grając ostatnio, poszedłem nawet krok dalej i wstawiałem własne opisy fabularne, aby jeszcze bardziej ubarwić grę. Oczywiście, ponieważ jest to jednak gra planszowa, a nie fabularna, dochodzi do sytuacji, które mogą przeczyć logice – nie można po prostu wyłamać drzwi, ofiary złożone na ołtarzu są nietykalne, potwory przenikają przez drzwi, itd. Mnie osobiście to nie jednak przeszkadza.

Jeżeli chodzi o balans, to wydaje mi się, że gra faworyzuje Strażnika Tajemnic. Z czasem ponoć szala przechyliła się na rzecz Badaczy, ale czy to wynika z ich ogrania, czy raczej znajomości scenariuszy (choćby w zarysach) – nie udało mi się jednoznacznie wyjaśnić. Chociaż gra skaluje się w zależności od liczby Badaczy, to jednak większa grupa ma na ogół większe szanse.

Ostatni z zarzutów, jaki można postawić grze, to brak czasu na eksplorację. Ponieważ zegar tyka, Badacze są wręcz zmuszeni podążać za poszlakami, ominąwszy poboczne pomieszczenia i przedmioty, co odbiera nieco klimatu. Najnowszy dodatek do gry (*Call of the Wild*) ma jednak zmienić tą dynamikę.

Komu polecam?

Nie jest to gra dla „eurograczy”, dla których mechanika o prostych zasadach i głębokiej strategii jest kluczem do dobrej zabawy. Tutaj królują klimat i fabuła, kosztem zgrabnych mechanik. Tytuł również odstraszy osoby, które nie lubią horroru lub Cthulhu – z przyczyn oczywistych. Jeżeli jednak ktoś lubi klimatyczne planszówki, takie na granicy gier fabularnych (i nie zależy mu na tworzeniu szczegółowego planu, który doprowadzi do zwycięstwa), to powinien dobrze się bawić.

Należy wspomnieć, że gra wymaga jednego doświadczonego gracza, który wcieli się w rolę Strażnika Tajemnic i który musi żonglować licznymi kartami oraz akcjami przez cały okres gry. Pozostali gracze mogą praktycznie sięść do gry z marszu – wystarczy pokazać im, jak wykonują ruch i którą kostką mają rzucić w przypadku testów (podpowiedź – w grze jest tylko jedna!).

GKF nie ma na stanie tej pozycji. Miłośnicy Cthulhu mogą jednak zagrać we wcześniejszą grę z serii – *Arkham Horror*. Jest to gra kooperacyjna, gdzie gracze próbują powstrzymać jednego z Przedwiecznych, który próbuje otworzyć bramy do innych wymiarów, aby zmateriałizować się w mieście Arkham. Gra ocieka klimatem, choć jest trochę ciężka mechanicznie. ■

GDŃSKI KLUB FANTASTYKI

Nr KRS: 0000098018

Podczas wypełniania PIT-u w części poświęconej jednemu procentowi trzeba podać numer KRS oraz kwotę (maksymalnie 1% podatku z zaokrągleniem do pełnych dziesiątek groszy w górę). Można wskazać cel szczegółowy, na który ma zostać przeznaczona darowizna, a także zgodzić się na udostępnienie swojego nazwiska i adresu obdarowanej organizacji. Można także podać dodatkowe dane kontaktowe (e-mail, telefon). Poniżej numery pól w formularzu zależnie od jego typu.

	Nr KRS	1% podatku Cel szczegółowy		Udostępnienie danych Dane dodatkowe	
PIT 28	pole 126	pole 127	pole 128	pole 129	pole 130
PIT 36	pole 301	pole 302	pole 303	pole 304	pole 305
PIT 36L	pole 104	pole 105	...	...	...
PIT 37	pole 122	pole 123	pole 124	pole 125	pole 126
PIT 38	pole 57	pole 58	pole 59	pole 60	pole 61

1% PODATKU



JANUSZ PISZCZEK

UZUPEŁNIENIE LUTEGO

ŚWIAT BEZ BOHATERÓW (A World Without Heroes) – BRANDON MULL

Data wydania: 20 lutego 2013

Wydawca: MAG

Cena: 35

CRYSIS: ESKALACJA (Crysis: Escalation) – GAVIN SMITH

Data wydania: 20 lutego 2013

Wydawca: Insignis

Cena: 34,99

WILKI Z CALLA (Wolves of the Calla) – STEPHEN KING

Data wydania: 22 lutego 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

Wznowienie

MROCZNA WIEŻA (The Dark Tower) – STEPHEN KING

Data wydania: 22 lutego 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

Wznownienie

PIEŚŃ SUSANNAH (Song of Susannah) – STEPHEN KING

Data wydania: 22 lutego 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

Wznownienie

PUNKT KRYTYCZNY (Flashpoint) – CHRISTIE GOLDEN

Data wydania: 22 lutego 2013

Wydawca: Fabryka Słów

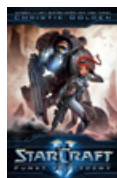
Cena: 37,90

POŚCIG (The Hunters) – JOHN FLANAGAN

Data wydania: 23 lutego 2013

Wydawca: Jaguar

Cena: 37



SAMOTNICA – PIOTR PATYKIEWICZ

Data wydania: 25 lutego 2013

Wydawca: Wydawnictwo BIS

Cena: 34,90

PRÓBA INWAZJI – CZESŁAW BIAŁCZYŃSKI

Data wydania: 26 lutego 2013

Wydawca: Solaris

Wznownienie

Cena: 29,99

GAŁAKTYCZNY ZWIAD (Галактическая разведка) – SIERGIEJ SNIEGOW

Data wydania: 26 lutego 2013

Wydawca: Solaris

Wznownienie

Cena: 29,99

BEHEMOT (Behemoth) – PETER WATTS

Data wydania: 27 lutego 2013

Wydawca: Ars Machina

Cena: 44,90

PRZEZ OCEAN CZASU.TOM I – BOHDAN KOREWICKI

Data wydania: 28 lutego 2013

Wydawca: Solaris

Wznownienie

Cena: 29,99

PRZEZ OCEAN CZASU.TOM 2 – BOHDAN KOREWICKI

Data wydania: 28 lutego 2013

Wydawca: Solaris

Wznownienie

OPOWIEŚCI ZE ŚWIATA WIEDZMINA

Data wydania: 28 lutego 2013

Wydawca: Solaris

Cena: 49



WSTĘPNE ZAPOWIEDZI MARCA

ZIELONE DZIECKO (The Green Child) – HERBERT READ

Data wydania: 1 marca 2013

Wydawca: Vis-à-vis/Etiuda

Cena: 21

CHUDSZY (The Thinner) – STEPHEN KING

Data wydania: 1 marca 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

DIABŁU OGAREK. OSTATNI HOŁD – KONRAD T. LEWANDOWSKI

Data wydania: 4 marca 2013

Wydawca: Wydawnictwo RM

WYBRANIEC (Prodigy) – MARIE LU

Data wydania: 5 marca 2013

Wydawca: Zielona Sowa

NISZCZYCIEL ŚWIATÓW (Destroyer of Worlds) – L. NIVEN, E.M. LERNER

Data wydania: 5 marca 2013

Wydawca: Solaris

ZŁOMIARZ (Ship Breaker) – PAOLO BACIGALUPI

Data wydania: 6 marca 2013

Wydawca: MAG

Cena: 29

PRZYPŁYWY NOCY (Midnight Tides) – STEVEN ERIKSON

Data wydania: 6 marca 2013

Wydawca: MAG

Wznowienie

Cena: 59

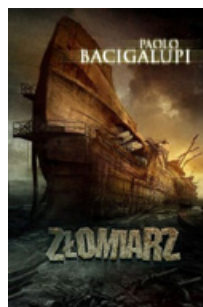
NAKRĘCANA DZIEWCZYNA (The Windup Girl) – PAOLO BACIGALUPI

Data wydania: 6 marca 2013

Wydawca: MAG

Wznowienie

Cena: 39



POMRUKI BURZY (Distant Thunders) – TAYLOR ANDERSON

Data wydania: 12 marca 2013

Wydawca: Rebis

Cena: 39,90

PRZESMYK CENTAURA (Centaur Aisle) – PIERS ANTHONY

Data wydania: 13 marca 2013

Wydawca: Nasza Księgarnia

Wznowienie

Cena: 29,90

JESTEM GRIMALKIN (I am Grimalkin) – JOSEPH DELANEY

Data wydania: 13 marca 2013

Wydawca: Jaguar

Cena: 36,90

DZIEDZICTWO KRÓLÓW (Legacy of Kings) – C.S. FRIEDMAN

Data wydania: 14 marca 2013

Wydawca: Prószyński i S-ka

Cena: 45

PERCEPCJA (Visio in Extremis) – MIROSLAV ŽAMBOCH

Data wydania: 15 marca 2013

Wydawca: Fabryka Słów

W PRZEDEDNIU (Earth Unaware) – ORSON S. CARD, AARON JOHNSTON

Data wydania: 19 marca 2013

Wydawca: Prószyński i S-ka

Cena: 35

PARTIALS (Partials) – DAN WELLS

Data wydania: 20 marca 2013

Wydawca: Jaguar

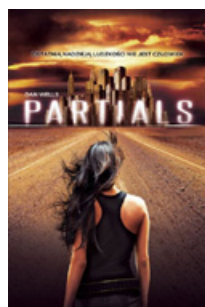
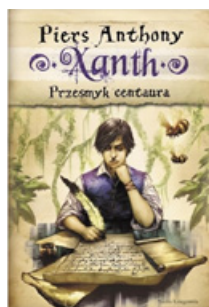
Cena: 37,90

OŚLEPIAJĄCY NÓŻ (The Blinding Knife) – BRENT WEEKS

Data wydania: 20 marca 2013

Wydawca: MAG

Cena: 49



**KARMAZYNOWA KORONA (The Crimson Crown) – CINDA WILLIAMS
CHIMA**

Data wydania: 20 marca 2013

Wydawca: Galeria Książki

Cena: 39,90

DRESZCZ – JAKUB ĆWIEK

Data wydania: 20 marca 2013

Wydawca: Fabryka Słów

Cena: 34,90

APOKALIPSA WEDŁUG PANA JANA – ROBERT J. SZMIDT

Data wydania: 20 marca 2013

Wydawca: Rebis

Wznowienie

Z MROKU (Out of the Dark) – DAVID WEBER

Data wydania: 26 marca 2013

Wydawca: Rebis

DARTH PLAGUEIS (Darth Plagueis) – JAMES LUCENO

Data wydania: 14 marca 2013

Wydawca: Amber

Cena: 39,80

I DUSZA MOJA – MICHAŁ CETNAROWSKI

Data wydania: marzec 2013

Wydawca: Powergraph

PRZEDKSIĘZYCOWI.TOM 1 – ANNA KAŃTOCH

Data wydania: marzec 2013

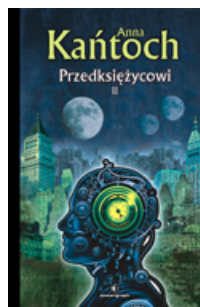
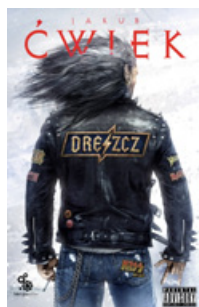
Wydawca: Powergraph

Wznowienie

PRZEDKSIĘZYCOWI.TOM 2 – ANNA KAŃTOCH

Data wydania: marzec 2013

Wydawca: Powergraph





NIUSY

NOMINACJE DO NEBULI

Powieść: Saladin Ahmed, *Tron Półksiężycza*; Tina Connolly, *Ironskin*; N.K. Jemisin, *The Killing Moon*; Caitlín R. Kiernan, *The Drowning Girl*; Mary Robinette Kowal, *Glamour in Glass*; Kim Stanley Robinson, *2312*.

Mikropowieść: Aliette de Bodard, *On a Red Station, Drifting*; Nancy Kress, *After the Fall, Before the Fall, During the Fall*; Jay Lake, *The Stars Do Not Lie*; Ken Liu, *All the Flavors*; Robert Reed, *Katabasis*; Lawrence M. Schoen, *Barry's Tale*.

Nowela: Catherine Asaro, *The Pyre of New Day*; Andy Duncan, *Close Encounters*; Ken Liu, *The Waves*; Brit Mandelo, *The Finite Canvas*; Meghan McCarron, *Swift, Brutal Retaliation*; Rachel Swirsky, *Portrait of Lisane da Patagnia*; Catherynne M. Valente, *Fade to White*.

Opowiadanie: Helena Bell, *Robot*; Aliette de Bodard, *Immersion*; Tom Crosshill, *Fragmentatio, or Ten Thousand Goodbyes*; Leah Cypess, *Nanny's Day*; Maria Dahvana Headley, *Give Her Honey When You Hear Her Scream*; Ken Liu, *The Bookmaking Habits of Select Species*; Cat Rambo, *Five Ways to Fall in Love on Planet Porcelain*.

Nagroda im. Andre Norton: Kelly Barnhill, *Iron Hearted Violet*; Holly Black, *Black Heart*; Leah Bobet, *Above*; Libba Bray, *Wróżbiarze*; Sarah Beth Durst, *Vessel*; Rachel Hartman, *Seraphina*; Alethea Kontis, *Enchanted*; David Levithan, *Every Day*; Guadalupe Garcia McCall, *Summer of the Mariposas*; China Miéville, *Railsea*; E.C. Myers, *Fair Coin*; Jenn Reese, *Above World*.

Nagroda im. Raya Bradbury'ego: *Avengers*; *Bestie z południowych krain*; *Dom w głębi lasu*; *Igrzyska śmierci*; *John Carter*; *Looper – pętla czasu*.

grzeszcz



A JEDNAK ABRAMS!

J.J. Abrams, którego fani SF kojarzą głównie ze *Star Trekiem*, zajmie się nową częścią Gwiezdných wojen. Kwestia angażu tego reżysera jest prawie pewna: Walt Disney Pictures i Lucasfilm wydały oficjalne oświadczenie potwierdzające te doniesienia.

wg: www.gildia.pl

STARWARSOWE SPIN-OFFY

Film dotyczący młodości Hana Solo (a więc raczej bez Harrisona Forda) opowiadałby o okresie między *Zemstą Sithów* a *Nową nadzieją*. Film, którego bohaterem byłby Boba Fett, dotyczyłby wydarzeń albo między *Nową nadzieją* a *Imperium kontratakuje*, albo między drugim z tych tytułów a *Powrotem Jedi*. Spin-offy miałyby się ukazywać między VII, VIII i IX Epizodem.

wg: www.gildia.pl

POPULARNOŚCI STARWARSOWEGO LEGO CIĄG DALSZY

W 2011 r. na małe ekrany trafiła animacja LEGO *Star Wars: Padawańskie Widmo*. Szybko zdobyła dość dużą popularność, więc kontynuacja była niemal pewna. Jesienią ubiegłego roku na antenie Cartoon Network odbyła się premiera *The Empire Strikes Out*, a już niedługo produkcja trafi na sklepowe półki.

wg: www.gildia.pl



NOWE EPIZODY Z NOWYM GRAFIKIEM

Drew Struzan (autor niepowtarzalnych plakatów do cyklu *Gwiezdnych Wojen*) przyznał, iż Disney nie kontaktował się z nim; a gdyby nawet gdyby to zrobił – wiekowy artysta woli zostawić nowe prace młodszemu pokoleniu.

ODESZŁA TEŻ INNA LEGENDA SAGI

Stuart Freeborn – legendarny charakteryzator (twórca takich postaci, jak Yoda, Chewbacca czy Jabba) – zmarł w wieku 98 lat. Freeborn zaczął swoją karierę w 1930 roku; szlifował swoje umiejętności makijażu m.in. na takich gwiazdach, jak Marlena Dietrich czy Vivien Leigh – jednak to praca przy *Gwiezdnych Wojnach* przyniosła mu największą sławę.

wg: www.gildia.pl

GWIEZDNY ATAK NA STOLICĘ WARMII

Polscy fani *Gwiezdnych wojen* potrafią zaskoczyć. Do sieci trafił ostatnio filmik przedstawiający atak Imperium na Olsztyn. Oczywiście miasto nie pozostaje bierne i szybko organizuje odpowiedni opór.

wg: www.gildia.pl



VADER PRZEMÓWIŁ PO KASZUBSKU

Na fejsbukowej stronie Zrzeszenia Kaszubsko-Pomorskiego można obejrzeć fotokomiks z kultową sceną z *Imperium kontratakuje* w języku kaszubskim.

grzeszcz



STAR WARS NIE RYWALIZUJE ZE STAR TREKIEM?

Studio Paramount Pictures ogłosiło niedawno, że J.J. Abrams nadal związany jest ze *Star Trekiem* i, jeśli nawet nie nakręci trzeciej odsłony przygód załogi Enterprise, to na pewno zajmie się produkcją oraz nadzorem realizacji filmu.

wg: www.gildia.pl

WIEDŹMIN 3: DZIKI GON – OFICJALNIE ZAPOWIEDZIANY

W końcu doczekaliśmy się informacji o następnych przygodach Geralta z Rivii! „Game Informer” podaje szereg różnych ciekawostek i nowinek odnośnie kolejnej części gry.

wg: www.gildia.pl



POBIJE OBIE POPRZEDNIE CZĘŚCI?

Nie będzie multimedialnej konferencji prasowej ani przykuwającego uwagę tysięcy graczy filmu promocyjnego wrzuconego do internetu. CD Projekt wybrał zupełnie inny sposób poinformowania świata gier komputerowych o planach wydania trzeciej części Wiedźmina. Ma on pokazać, jak rozpoznawalna marka stały się gry o Geralcie z Rivii i jaką mocną pozycję w branży wyrobiła sobie warszawska firma. Zapowiedź Wiedźmina 3 ukazała się w lutowym numerze największego na świecie amerykańskiego czasopisma o grach komputerowych „Game Informer”. Co miesiąc kupuje je ponad 8 mln czytelników, czyli dwa razy więcej

niż „Time” czy „People”. Wiedźmin 3 jest tematem numeru – znalazł się na okładce i poświęcono mu czternastostronicową zapowiedź.

wg: pulsinertora.pb.pl

NIE TYLKO DLA FANÓW FANTASY I POLITICAL FICTION

Lubelskie Centrum Gier Historycznych oficjalnie rozpoczęło swoją działalność i zaprasza chętnych! Każdy zainteresowany może wybrać się do kamienicy Zarządu Regionu Środkowowschodniego NSZZ „Solidarność” przy ul. Królewskiej 3 i spróbować swoich sił w grach planszowych. A jest w czym wybierać! Podczas otwarcia pomysłodawcy zapowiedzieli, że Centrum planuje ciągle się rozwijać – tak, by było dostępne codziennie, od rana do wieczora.

wg: www.solidarnosc.org.pl



POWRÓT DO ŹRÓDEŁ

Wydawnictwo SOLARIS, znane polskiemu czytelnikowi między innymi z wydawania serii *Rakietowych szlaków czy Kroków w nieznanne*, wystartowało z nowym projektem – jest nim *Archiwum polskiej fantastyki*, w ramach którego wznawiane będą zasłużone dla rodzimej fantastyki naukowej książki, niedostępne obecnie w normalnej sprzedaży. Pierwszym tytułem wydany w ramach serii ma być stułetnia trylogia Jerzego Żuławskiego, kolejne tytuły mają pojawiać się w liczbie około 2–3 miesięcznie.

wg: www.gildia.pl

ANIMOWANY WILQ JUŻ WRÓTCE

Przygotowywana od dłuższego czasu premiera animowanego filmu *Wilq* (opartego o kultową serię komiksową) ma realne szanse na koniec wiosny br! Z wywiadu z Bartoszem Minkiewiczem dowiadujemy się, że jeżeli ta krótkometrażowa produkcja odniesie spodziewany sukces, to będą prowadzone poszukiwania inwestora do stworzenia serialu. Głosów w aktualnie tworzonej animacji bohaterom użyczyli m.in.: Eryk Lubos (*Wilq*) i Marian Dziędziel (*Komisarz Gondor*).

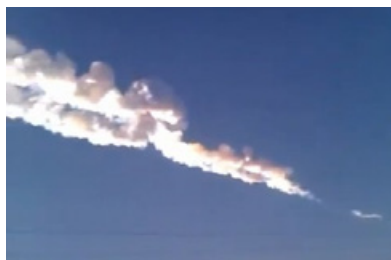
wg: www.gildia.pl



GDAŃSZCZANIE PAMIĘTAJĄ O DAWNYM WSPÓŁOBYWATELU

Wprawdzie to nieokrągła, bo 402, rocznica urodzin Jana Heweliusza, jednak znów w Grodzie nad Motławą odbyły się liczne imprezy upamiętniające znakomitego astronoma, rajcę i piwowara.

jpp



KOSMICZNA POŁOWA MIESIĄCA

Nad Uralem rozleciał się meteor; poniżej wysokości satelitarnych ominęła Ziemię planetoida, coś rozbiło też nad Kubą; przynajmniej przez jeden weekend w środkach masowego przekazu dyskutowano nie o polityce, ale o astronomii – zawsze to i ciekawsze, i przyjemniejsze...

jpp

METAMORFOZA ZASŁUŻONEGO WYDAWCY

Wydawnictwo Prószyński i S-ka powoli odchodzi od wydawania literatury fantastycznej (choć z pewnymi wyjątkami). Nowości od Orsona Scotta Carda, Stephena Kinga oraz Terry'ego Pratchetta wciąż będą ukazywały się pod szyldem wydawnictwa. O ile inne nowości nie będą kupowane – stare cykle zostaną dokończone.

grzeszcz

REWOLUCJA W „CZASIE FANTASTYKI”

Od tego roku zmienia się wydawca i sposób dystrybuowania Kwartalnika Dla Zaawansowanych „Zas Fantastyki”. Po tym, jak Prószyński i S-ka zapowiedział wycofanie się z publikacji fantastyki, opiekę nad magazynem redagowanym przez Macieja Parowskiego przejęło Narodowe Centrum Kultury - wydawca bardzo ciekawej serii „Zwrotnice czasu”. W związku z tą zmianą kwartalnik ma zostać pismem bezpłatnym, natomiast sposób jego dystrybucji pozostaje na razie zagadką. Próbowałem zasięgnąć na ten temat informacji u samego naczelnego, ale nawet on na chwilę obecną nie potrafił określić, jak zainteresowani otrzymywaniem pisma będą mogli się zaopatrzyć w jego kolejne numery. Można się spodziewać, że magazyn będzie się ukazywał w formacie pdf, a jedynie niewielki nakład zostanie wydrukowany.

grzeszcz

OKRUCHY OGANA



KORESPONDENCJA 39

GDZIE DANTE SPOTYKA BOSCHA, CZYLI ŻYCIE EROTYCZNE W ZAŚWIATACH

Nie wiem jak mogło do tego dojść, ale od kilku dobrych lat (a dokładniej od *Gniazda światów*) jakoś nie po drodze było mi z Huberathem i jego kolejne książki omijałem z daleka. Nie żebym się *Gniazdem*... jakoś zniechęcił – wręcz przeciwnie! Tak żarliwego i zarazem przewrotnego (bo podanego w formie matematycznego ciągu) wyznania wiary w Jedyne nie było chyba wcześniej ani potem w polskiej literaturze. To akurat – w moich oczach – atut nie do przecenienia, ale jakoś nie byłem ciekaw następnych opowieści krakowianina. Aż do teraz, kiedy zupełnym przypadkiem (w klubowej bibliotece nie było książki, której szukałem) wpadł mi w ręce **Portal zdobiony posągami**.

To książka z gatunku *klękajcie narody* (w wersji dla sceptyków i agnostyków – *kape-lusze z głów*). Dawno mi się nie zdarzyło, żeby jakaś lektura wciągnęła mnie do tego stopnia, bym zapomniał o całym świecie. Nie byłem po prostu w stanie skupić się na żadnym innym zajęciu, dopóki nie dotarłem do ostatniej strony.

Bohater powieści bierze udział w konferencji naukowej poświęconej obrazom Sądu Ostatecznego w sztukach plastycznych. Ze zdziwieniem odkrywa, że jego sny doskonale korespondują z tematami niektórych wykładów, a także zapowiadają spotkania z osobami, które dopiero co poznaje. Sama zaś konferencja wygląda na przygotowaną

z wielkim rozmachem: w jej obradach bierze udział niezliczone wręcz grono osób, a indywidualny plan spotkań wypełnia niemal cały dzień (nb. miejsce, w którym odbywa się konferencja, mocno przypomina starego dobrego „Hutnika”: wysoki budynek na wzgórzu, tylko że otoczony lasem, czego o jastrzębiogórskim ośrodku nie da się powiedzieć; gdybym nie wiedział, że Huberath ani razu go nie odwiedził, nie uwierzyłbym, że to tylko przypadek).

Nastroj tajemniczości, wprowadzany od pierwszych zdań powieści (protagonista nie ma pojęcia, w jaki sposób znalazł się na konferencji), stopniowo narasta, a aura czegoś niezwykle gęstnieje wokół Ioannesa (nazywanego również Józefem, a także Vittorino). Staje się on obiektem zainteresowania szerego grona współuczestników obojga płci – i nie do końca zdaje sobie sprawę, jaki jest tego powód. Wśród znajomych pojawia się człowiek, który wygląda niemal dokładnie tak, jak malarz z jednego ze snów, i od niego – a także jego towarzysza – dowiaduje się o rzeczywistej kondycji biorących udział w tej przedziwnej, niekończącej się konferencji. Wszyscy oni nie żyją.

Niezwykła, ale jedynie obyczajowa, historyjka zamienia się nagle w ontologiczny thriller. Ioannes zaczyna szukać wyjścia z tej krępującej sytuacji, a jego starania intensyfikują się po tym, jak poznaje własnego anioła stróża (pod postacią prześlicznej blondynki

z charakterystycznym plecakiem). Dopiero teraz okaże się, jak ważne były wszystkie działania podejmowane przez niego wcześniej, łącznie z tak dziwnymi zdarzeniami, jak lektura *Poradnika dla posągów, jak poruszać się nie należy*, czy zażarta dyskusja na jednym z wykładów o istnieniu lub nie płaskorzeźb na zachodnim portalu katedry w Lugdunum (współczesnego Lyonu).

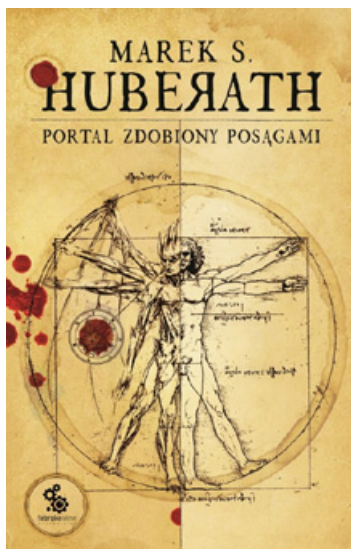
Lektura *Portalu...* nieodparcie przywołuje wspomnienia innego tekstu Huberatha poświęconego życiu po śmierci – *Karze wiek-szej*. Dodatkową atrakcją są liczne tropy prowadzące a to w kierunku *Boskiej Komedii* (wystarczy spojrzeć na tytuły poszczególnych części: *L'Inferno*, *Il Refrigo*, *Il Purgatorio*, *Il Paradiso*, czy też liczbę rozdziałów, równą liczbie pieśni w poemacie Dantego), a to do różnych motywów Sądu Ostatecznego z wielu dzieł plastycznych (muszę przyznać, że wiedza Autora na ten temat wzbudza zazdrość, a jego interpretacje są godne jeśli nie Herberta, to przynajmniej Kaczmarzkiego).

Opis ucieczki loannesa-Vittorina (tym drugim imieniem zwraca się do bohatera anioł stróż) z piekielnego ośrodka to podróż przez obrazy i rzeźby z mniej lub bardziej identyfikowalnych dzieł sztuki sakralnej, która – podobnie jak Vergilego – prowadzi wciąż wyżej i wyżej. Ta wertykalna perspektywa jest zresztą jedyną pociechą, bo pozaświatowa odyseja bohatera wyrasta poza ramy powieści i nie przynosi odpowiedzi na główne pytania: jaka przyszłość czeka loannesa i gdzie się jego peregrynacja zakończy.

Nie mogąc się przestać zachwycać tą powieścią, zwracam jeszcze uwagę na wspomniały styl, którym została ona napisana. Rzeczywiście od dawna nie czytałem Huberatha, może dlatego nie spodziewałem się kontaktu z prozą tak przesyconą poezją. Nie obawiajcie się, to nie jest tekst pełen wyszukanych metafor i hermetycznych fraz, przez które bez specjalnych kompetencji nie da się przebić. Chodzi mi raczej o samą istotę poszczególnych zdań i scen malarskich do tego stopnia, że aż przemieniających język narracji na swoje podobieństwo. Jest to z całą pewnością najlepsza książka minionego roku, ba – jedna z najlepszych w literaturze XXI wieku! Przeczytajcie ją koniecznie!!

Zapomniałbym o najważniejszym: skąd się wzięło to tytułowe zaświatowe życie erotyczne. Malarstwo eschatologiczne bardzo często wypełniają nagie postaci ludzkie oczekujące na Sąd Ostateczny. Uczestnicy konferencji występują co prawda w ubra-

niach (nago nie można wyjść z pokojów), ale każdy prezentuje się jako idealne wcielenie własnego typu urody. Atmosfera w ośrodku, podobnie jak na omawianych dziełach sztuki, jest paradoksalnie zmysłowa, a bohaterowie – wystawieni na intensywnie erotyczne bodźce. Taka wizja życia po śmierci może być szokująca, ale jest jak najbardziej zgodna z teologią katolicką. W końcu, jak pisał Herbert w *Sprawozdaniu z Raju*: „tylko Jan to przewidywał: zmartwychwstaniecie ciałem”... ■



WOZACY I GÓRALE, CZYLI CUD DOMNIEMANY

Niebo ze stali to pierwsza pełnoprawna powieść wschodzącej gwiazdy polskiej fantasy Roberta M. Wegnera. I chociaż to już trzecia książka w dorobku tego autora – mam nieodparte wrażenie, że procesu wchodzenia na firmament Wegner wciąż nie ukończył.

Od strony formalnej właściwie nie ma się czego czepić: powieść czyta się dobrze, tempo narracji jest zadowalające; fabuła dobrze pomyślana i zgrabnie zbierająca wątki porzucane we wcześniejszych tekstach – widać, że autor ma naprawdę sporo do opowiedzenia o wykreowanym świecie i nieźle panuje nad materią opowieści. Ale jakoś wciąż historia ludów żyjących na pograniczach Meekhanu mnie nie pociąga. Chociaż nadal czekam na coś, co mogłoby mnie do niego przekonać.

Jednym z powodów, dla których ciężko mi się z pisarstwem Wegnera oswoić, jest przyjęta przez niego konwencja, czyli fantasy historycznego realizmu. Wielokrotnie już deklarowałem się jako fan fantasy baśniowej; lubię być czarowany przez niezwykłe i pełne tajemnic historie, w których biorą udział istoty nie tylko z realnego planu rzeczywistości (w skrócie: wolę Kaya niż Martina). Wegner jednak twardo stąpa po ziemi, pilnując, by niesamowitość nie rozsadziła spójności jego świata. Dlatego nawet magia jest tam stosowana oszczędnie (w cesarstwie wręcz skodyfikowana), a cena za jej nadużywanie bywa wysoka. Ale w trakcie opowieści wychodzi na jaw, że nie tak znowu dawno ktoś się posłużył zakazanym rodzajem magii, i to na ogromną skalę, czego konsekwencje mogą

być trudne do przewidzenia w pozostającym w kruchej równowadze świecie Meekhanu. Właśnie z tym wątkiem wiązę nadzieję, że jeszcze coś mnie w opowieściach Wegnera zaciekawi. Nie spodziewam się już natomiast, że przezwycięży on swoją pisarską manierę i zaskoczy lekką, skrzącą się humorem (choćby wisielczym) narracją.

Streszczanie fabuły powieści w recenzji nie jest wskazane, pozwolę więc sobie poprzestać na tym, co napisałem powyżej (i tak chyba zdradziłem za wiele). Kogo zaintrygował tytuł mojego wypracowania, a nie przeczytał jeszcze *Nieba...*, zapraszam do lektury – w niej znajdzie rozwiązanie zagadki. Na pewno nie pożałuje ten, kto się rozmyślał np. w *Pieśni lodu i ognia* (uczciwszy proporcje) lub ceni sobie militarną fantasy (w kategorii kampania wojenna mało kto się może z Wegnerem na naszym poletku równać). Kto, tak jak ja, woli raczej historie rozgrywające się na pograniczu baśniowego mroku, też na pewno zdoła się przez tę opowieść przedrzeć, ale ile będzie miał z niej satysfakcji, to już kwestia indywidualnej wrażliwości. Ostrzegam jednak, że to historia z gatunku tylko dla dorosłych. Autor nie szczędzi czytelnikowi opisów nielud-

kiego okrucieństwa i naturalizmu przesuniętego czasami poza granice dobrego smaku: estetów i pięknoduchów z całą pewnością ta proza może rozdrażnić (choć we współczesnym świecie osób o takim sposobie odbioru literatury szukać by chyba trzeba ze świecą). Polecam, ale bez mocnego wewnętrznego przekonania. Mimo wszystko szkoda... ■



kiego okrucieństwa i naturalizmu przesuniętego czasami poza granice dobrego smaku: estetów i pięknoduchów z całą pewnością ta proza może rozdrażnić (choć we współczesnym świecie osób o takim sposobie odbioru literatury szukać by chyba trzeba ze świecą). Polecam, ale bez mocnego wewnętrznego przekonania. Mimo wszystko szkoda... ■

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

SZAJDOKRACJA

Starsi czytelnicy pamiętają zapewne, jak w „Fantastyce” (która właśnie stała się „Nową”) recenzje książek pisali: Terminator, Predator, Karburator i wielu innych kończących się na „-or”, nie było jednak wśród nich Demokratora. Za to teraz jest, dzięki wydawnictwu Ender Book, a zwłaszcza autorowi książki pod tym wielce demokratycznym tytułem.

Podobno wszystko zaczęło się od doniesienia PAP z 2003 r. o młodocianym geniuszu odkrytym w jeszcze bardziej młodocianej demokracji na wschodzie (a właściwie Wschodzie). Z wiadomości tej autor książki, Piotr Gociek, wysnuł historię, w której splatają się w jedno przeszłość, teraźniejszość i przyszłość owej krainy, z emocjonalnym wskazaniem na pierwszy człon tej koniunkcji.

Dzięki staraniom naszego geniusza, Obywatela Szajdo, państwo Gorodopolis rozkwitło, stając się przodującym w świecie pod względem nauki, techniki, gospodarki, eksploracji Kosmosu itepe, itede, zostawiając za sobą daleko w tyle pozostałe kraje, jako to: Jeupolis, Metropolis, Latynopolis, Afropolis i niewymieniony z imienia kraj Kicajów, a powiedzenie *najlepsze, bo nasze* weszło trwale i bezdyskusyjnie do powszechnej świadomości.

Obywatel Szajdo wykoncypował np. szajdowizję, na którą głupi zagraniczni turyści mówią „telewizja trójwymiarowa” (co jest absurdalne, bo nie wymyślił jej przecież jakiś Trójwymiarow), szajdogeneratory, szajdoloty, szajdobomby (rzecz jasna pokojowe) oraz pole szajdowe, nie wiedzieć czemu za granicą zwane „polem siłowym” (choć przecież nie odkrył go Siłow). Statki kosmiczne z napędem

Szajdy wyruszyły do gwiazd, a dzielni gospodauci eksplorują planety przeczuwane dotąd nieśmiało przez braci Strugackich: Arkanar, Mały Abafkin, Duży Abafkin, Pandorę, Opir i Tachorgię.

Od Obywatela Szajdo ważniejszy jest tylko Gubernator (przemianowany pod koniec książki na Demokratora) i pewnie wyłącznie dlatego panującego ustroju nie nazywa się szajdokracją (byłoby to wszak szajdokradztwo wobec osoby *Jego Wieliczeswa*). Na kim wzorowany jest ów mąż stanu, można poznać najprościej po jego dokonaniach – jak wyłowienie starożytnych artefaktów z dna Morza Marnego czy obrona karnego w bramce ulubionej drużyny, Spartaka.

Pod rządami obu przywódców kraj rośnie w siłę, a ludzie żyją dostatniej. Zamiast zachodnich wymysłów każdy pałaszuje *pyszne kartofelki*, rosnące sobie swobodnie na skwerach i między blokami. Co prawda zdarza się jeszcze (choć rzadko) *odchylenie pszenno-buraczane*, ale od czego działalność wychowawcza państwa? Takiemu dewiantowi zapewnia się darmowy pobyt na jednym z wielu lotnisk reedukacyjnych, gdzie podczas zdrowych ćwiczeń na świeżym powietrzu i na kartofelkowej diecie szybko dochodzi do zdrowego rozsądku. Jest też wiele rozrywek: poza szajdowizją Gorodopolis zapewnia gry wojenne z chustaszami z Chafgachustanu, a jeżeli ktoś mieszka w dużym mieście, może wziąć udział w grze towarzyskiej zwanej *łowami na czernodupca* (takiego z Gałgazu).

Narrator powieści (którego tożsamość ujawnia się dopiero w epilogu) należy mentalnie do narodu, który opisuje; dlatego nie

dziwny się, że jego język jest pełen folkloru, znanego ze starych dowcipów, jak ten o Trójwymiarowie (bądź też, jeśli już o to chodzi, o Teflonowie – tym od patelni). A oto inny przykład (kojarzący się z *Iwanem Gogiem*, bądź *Pietią Gorasem*), mówiący o Leonie Midasie, obrońcu Gorodopolis w bitwie na Turbinowym Polu, który tysiąc lat temu na czele trzydziestu wojów w kierpcach dał łupnia trzydziestu tysiącom interwentów z Jeupolis (str. 355-356). Są też całkiem nowe dowcipy, jak np. kolej typu pindolino, zwana tak nie bez powodu, bo zaiste zapindalała szybko (str. 344). Moim faworytem jest jednak gra w czachy. Z pozoru jest to prosty dowcip słowny typu *Morze Marne*, ale okazuje się zaraz, że nie całkiem. Oddajmy głos autorowi (str. 234):

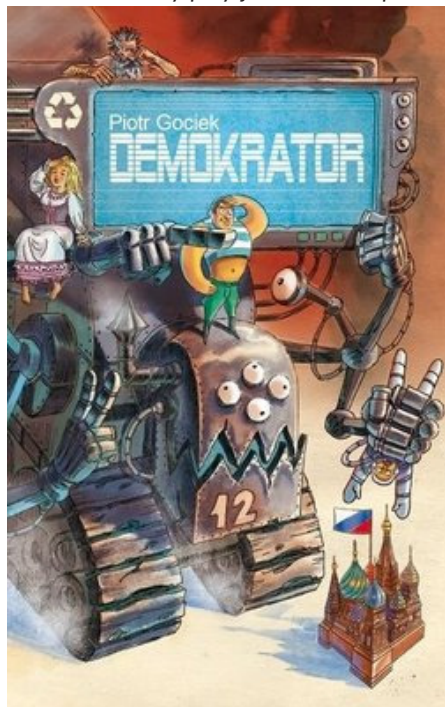
Do gry w czachy, widzicie, potrzebna jest zwykła czachownica: osiem na osiem pól. Każdy czachista ma do dyspozycji siedemnaście pionów

i jedną figurę. Kto utraci pioną, ten zalicza fangę w czachę. Największą estymą cieszą się więc siłacze o czaszkach tak twardych, że mogą grać nawet symultany.

Łatwo zgadnąć, że wygrywa ten, kto ma najsilniejszą czachę. Czy nie jest to więc podręcznikowy przykład futurologii odlingwistycznej, którą zaproponował niegdyś Stanisław Lem?

Na tle tych wszystkich śliczności rozgrywa się epopeja *Wspaniałej Czwórki* (zwanej również *Bandą Czworga*) tajemniczych osobników z jeszcze bardziej tajemniczego okręgu szaraszkańskiego, którego sama nazwa stawia na nogi całe służby specjalne. Dałoby się wiele o tym napisać, tylko po co? Można przecież przeczytać książkę. A że jest przeżabawna – więc pewnie nawet należy.

AP



Piotr Gociek, *Demokrator*, Ender Book 2012

Dramatis Personae:

1. *Wspaniała Czwórka / Banda Czworga:*

Matros Man / matros Floty Marnomorskiej Simonow – pośrodku,

Mistok Man / gasponauta Herman Frunze ze stacji kosmicznej MISTOK-7 – orbituje po prawej,

Baba Girl / obywatelka Tatiana Pietruch-Pietruszenko – z lewej,

Dziad Morowy (czyt. Moroły) / były pensjonariusz letniska reedukacyjnego K-9 Lew Aleksander Gorynych – u góry.

2. *Polowy Kontener Utylizacyjny Pokuta-12* – główny element okładki.

3. *Gubernator vel Demokrator i Obywatel Szajdo* – w Karmazynowym Grodzie po prawej na dole. ■



TYM RAZEM PEŁNY REALIZM!

Tytuł: *End of Watch*

Produkcja: USA, 2012

Gatunek: Kryminalny

Dyrekcja: David Ayer

Za udział wzięli: Jake Gyllenhaal, Michael Peña, Anna Kendrick

O co chodzi: Patrolujemy fajną dzielnicę.

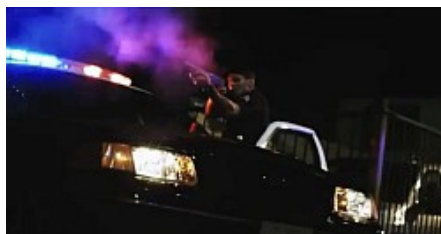
Jakie to jest: *End of Watch* może nie jest typowym filmem do recenzowania na ZP – ale uznałem, że jego dobroć jest tak daleko posunięta, iż warto parę słów przy tym nowym roku naskrobać.

EoW (idiotycznie przetłumaczony na polski jako *Bogowie ulicy*; jak można się domyślić, w nawiązaniu do *Królów ulicy*) to mocno kameralna produkcja zreżyserowana przez Davida Ayera (właśnie *Street Kings*, scenariusz *Training Day*, *Dark Blue*, *S.W.A.T.*), będąca filmem policyjnym aż do bólu. Prawi ona o przygodach partnerów z radiowozu (Gyllenhaal i Peña) działających w jednej z najbardziej ikonicznych okolic przygód policyjnych, czyli South Central w L.A.

Film należy do gatunku „kamerka”, ale – zanim zaczniecie z politowaniem wzdychać – warto zaznaczyć, że Ayer postanowił nieco odświeżyć tę konwencję. Akcja jest faktycznie kręcona z kamery radiowozu, kamerki ręcznej jednego z bohaterów, a także z minikamer przypiętych do mundurów naszych policajów, jednak to pozory. Cała masa ujęć kręcona jest też z „udawanej kamery” umieszczonej lub trzymanej poza polem działania bohaterów. Ten genialny w swej prostocie pomysł pozwa-

la na znacznie większą elastyczność w pokazaniu akcji, a jednocześnie idealnie spasowuje się z „klasyczną kamerką”, tak że widz nie dostrzega przejść filmowania od pierwszej do trzeciej osoby. Pomijam małą przesadę, gdzie policjant, wchodząc na akcji do chałupy potencjalnie pełnej kryminalistów, w jednej ręce trzyma gunę, a w drugiej wcale nie taką małą kamerę, chcąc wszystko udokumentować na własne potrzeby; no ale cóż: magia kina.

Jak już wspomniałem – film jest hardkorowo policyjny. Już w pierwszych sekundach bohater wygłasza hymn ku czci swej profesji, a cała produkcja jest hołdem złożonym wszelkim cnotom policyjnym, takim jak: absolutne poczucie obowiązku, lojalność wobec towarzyszy, a także pewna ręka i celne oko. Co prawda nam (którym policja kojarzy się głównie z mundurowymi dziwolągami, takimi jak żywcem wyjęte z *Misia* dziady z drogówki czy patrolujący nasze ulice młodzieńce w kombi- nezonach i bejsbolówkach, które mundurów nawet nie udają) ten kult może wydawać się wręcz śmieszny. W odróżnieniu od wielu innych obrazów policyjnych nie mamy tu też korupcji, rozwodów, dorabiania na boku,



Enforcin' the law.



Czy to z Radomia?

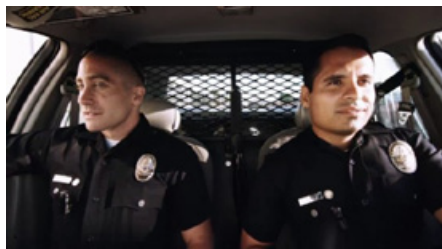
„pożyczania” dóbr doczesnych z miejsc przestępstwa i innych filmowo-policyjnych patologii.

Jednak David Ayer wie, co robi. To ewidentny wielbiciel zawodu policjanta – i to swoje uwielbienie ze wszech miar starał się przekazać w filmie. Spojrzawszy na jego filmografię, od razu zresztą zauważy się, że nie jest mu obca również ta mroczna strona tejże profesji; teraz jednak postanowił nakręcić film z drugiej strony skali. Tu mamy „dobrych policjantów”, wyposażonych w udane życie rodzinne, nie narzekających na brak sukcesów zawodowych i generalnie będących wzorami wszelkich cnót. Jednak tak naprawdę nie przeszkadza nam to za bardzo, gdyż film, prezentując sytuację modelową, skupia się na istocie policyjnej służby. Nie wiem zresztą – nie byłem nigdy w amerykańskiej policji, więc być może wzmiankowane negatywne zjawiska istnieją głównie w filmach, a typowa praca policjanta wygląda właśnie tak, jak w *End of Watch*. I modlitwa, którą wygłasza na początku filmu Brian (Gyllenhaal), idealnie to oddaje: nie ma tu żadnych odniesień do zasad i regulaminów, ani nawet wzmianki, że rolą policji jest bronić niewinnych obywateli. To prosta ideologia „my vs. oni, a my jesteśmy dobrzy” – trudno zresztą oczekiwać bardziej rozbudowanych motywacji od ludzi patrolujących South Central. Łatwo sobie wyobrazić, że taka autoindoktrynacja potrafi dobrze naładować baterie – i na nich właśnie jadą nasi bohaterowie. Zresztą jest to chyba przejaw

mocno misyjnego podejścia do własnego zawodu, reprezentowanego przez policjantów w Stanach czy (co tu daleko szukać) nawet w UK czy Niemczech. Postawa, która w naszych warunkach faktycznie może budzić uśmiech, nie jest tam wcale taką rzadkością i pewnie wielu policjantów dożywa emerytury nadal pozostając takimi idealistami.

Przy tym całym modelowym przedstawieniu policja w *End of Watch* bynajmniej nie jest kryształowa: mamy tarcia pomiędzy poszczególnymi oficerami i całą gamę emocji, jakie z nich wynikają. Jest też szkolno-rozrywkowe podejście do pracy głównych bohaterów, którzy czynią sobie i bliźnim wszelakie dowcipy (mające zapewne rozładować napięcie towarzyszące pracy na jednym z najmniej sprzyjających białemu człowiekowi terytoriów na Ziemi). Widać to też w podejściu naszych bohaterów do pracy, w której każdy incydent wolą zacząć nie od „dzień dobry”, ale od kopa w drzwi i skucia uczestników (niezależnie, czy winnych, czy nie). Takie warunki. Zresztą im dalej w film, tym mniej wesoło – i szybko przekonujemy się, że *EoW* nie do końca jest filmem rekrutacyjnym dla LAPD.

Samo przedstawienie szacownej dzielnicy, jaką jest South Central, też jest niezłe, aczkolwiek znane z niezliczonych innych filmów, seriali i gier: slumsy i crack house’y po horyzont, gangsterzy strzelają się (w tym wypadku czarni z latynoskimi), robią drive-by, imprezują, zażywają nielegalne substancje itp. Zakładam



Just cruising around.

jednak, że jest to wizja realistyczna, skoro tu wychował się reżyser filmu. Co ciekawe: *EoW* prezentuje nie tylko starcia z gangsterami, ale też mniej spektakularne, choć nie mniej poważne sytuacje codzienne, takie jak znęcanie się nad dziećmi czy... atak na listonosza – czyli idea znana z programów typu *Cops*. Fajnie jest przedstawione samo środowisko gangsterów (którzy też kręcą swoje „kamerki”, a jakże!) i cały kult etosu gangstera, który potrafi tu i ówdzie pokryć się z etosem policjanta. To akurat może najbardziej śliski aspekt całego filmu, ale w ramach przyjętej konwencji działa.

Co powoduje, że *EoW* jest filmem tak dobrym, że aż ZP, nie tryskająca ostatnio reckami, postanowiła go opisać? To nie tylko świetne kino policyjne. Film funkcjonuje znakomicie, mimo że tak naprawdę pozbawiony jest fabuły – tzn. jakaś tam jest, ale ponad połowa scen się do niej właściwie nie odnosi. Po pierwsze – doskonałe role Gyllenhaala i Peñy, którzy idealnie sprawdzają się w konwencji kamerki, wypadając całkowicie naturalnie (nie ma nic gorszego niż kamerka z nienaturalnymi aktorami). Panowie nie tylko pochodzili chwilę na korbownię, aby jakoś wyglądać, ale też tak znakomicie odstawiają swoje braterstwo broni, tak że aż się człowiek dziwi, czy nie są najlepszymi kumplami w realu. Film wyzwała też ciekawą refleksję społeczno-cywilizacyjną: możemy zaobserwować, jak najpotężniejszy kraj na świecie stara się ogarnąć miejską dżunglę wyhodowaną na własnej piersi i wystawia do tego zadania właśnie naszych mocno nakręconych chłopaków. Możemy zobaczyć, jak niewiele dzieli właściwie normalne miasto, jakim jest Los Angeles, od strefy wojny w jednej z jego dzielnic. I tu władza nie kładzie na to lachy i nie otacza getta murem, ale stara się utrzymać je jakoś w ryzach i traktować je jak każde inne miejsce, gdzie za przestępstwa idzie się do paki albo do ziemi (no i pamiętajmy,



Cut to the chase.

że właśnie w L.A. powstała pierwsza formacja S.W.A.T., aczkolwiek o niej akurat niniejszy film nie traktuje).

No i w końcu film się po prostu świetnie ogląda. Świetne (choć może faktycznie nieco przejaszkawione) postacie, doskonałe zdjęcia (mimo że z kamerki), policyjne akcyjki i pościgi, a do tego podłożona pierwszorzędna muza. Co ciekawe: film do tego stopnia stara się być „realistyczny”, że tak naprawdę jego pseudofabuła nie doczeka się faktycznego zamknięcia. Mamy tu po prostu parę dni/tygodni z życia i pracy funkcjonariuszów w kameralnej skali – więc to, co dzieje się poza nimi, pozostaje na koniec filmu w zawieszeniu.

Polecam fanom filmów mundurowych i fanom filmów w ogóle!

Ocena (1–5):

Police-action: 5

Bohaterzy: 5

Kult LAPD: 5

Fajność: 5



Cytat: *We are the police.*

Ciekawostka przyrodnicza: Słowo „fuck” pada w filmie 326 razy.

Commander John J. Adams

[/www.zakazanaplaneta.pl/](http://www.zakazanaplaneta.pl/)

[tytuł od redakcji Informatora]

PATRZĄC Z UKOSA (19)

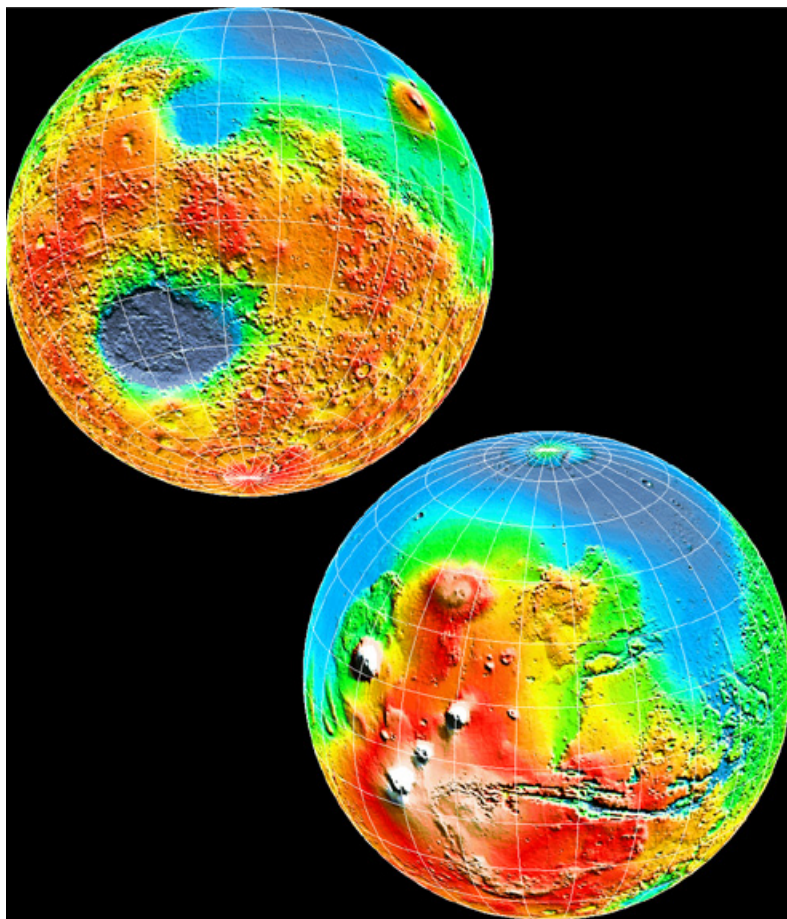
ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

ZAMORDOWANA PLANETA



Nie wiadomo dlaczego Mars od zawsze fascynował ludzi. W starożytnym Egipcie był nazywany Czerwonym Horusem, poświęcony mu był najstarszy pomnik ludzkości – Sfinks. Przekonanie o istnieniu Marsjan też jest wiekowe, a w czasach nowożytnych przybrało

wręcz kształt obsesji. Kiedy w wyniku lotów bezzałogowych okazało się, że planeta nie spełnia pokładanych nadziei, Stanisław Lem za wyrokował (w opowiadaniu *Ananke*), że *Mars jest świnia*. Większość entuzjastów nie złożyła jednak broni: być może życie było kiedyś na



Marsie, a obecnie ukryło się pod powierzchnią... Być może są nawet Marsjanie. Rzeczywiście – kiedyś na Marsie była płynąca woda, była więc też atmosfera i najwyraźniej także większe zbiorniki wodne. Dlaczego to się zmieniło, spróbuję wyjaśnić poniżej.

Spójrzmy na mapę fizyczną Marsa *made by NASA* powstałą dzięki pomiarom laserowym z orbity (MOLA – Mars Orbiter Laser Altimeter, 2000). Skala wysokości obejmuje zakres od minus 7 km (kolor ciemnoniebieski) do 27 km (kolor biały), licząc od umownego poziomu zerowego; a więc jest większa niż na Ziemi.

Górna (z grubsza południowa) półkula usiana jest kraterami uderzeniowymi, wśród których zwraca uwagę efektowna niecka Hellas (ciemny błękit), największy krater Układu Słonecznego. Natomiast półkula widoczna poniżej (z grubsza północna) ma charakter sejsmiczny. Znajdujące się tam wulkany tarczowe są 10–100 razy większe od ziemskich. Wyraźna linia podziału (*Line of Dichotomy*) jest nachylona pod kątem około 35 stopni względem równika.

Dokładnie naprzeciwko niecki Hellas leży region Arcadia z płaskim wulkanem tarczowym Alba Patera o średnicy 1600 km i wysokości 6 km (czerwień przechodząca w brąz). Bliżej równika leżą (oznaczone kolorem białym): Olympus Mons – wulkan o powierzchni Arizony i wysokości 27 km, wulkany regionu Tharsis (Ascraeus Mons, Pavonis Mons, Arsia Mons), który jako całość jest wypiętrzony na wysokość 7 km – oraz gigantyczna szczelina ryftowa Valles Marineris o długości 4500 km i głębokości dochodzącej do 7 km.

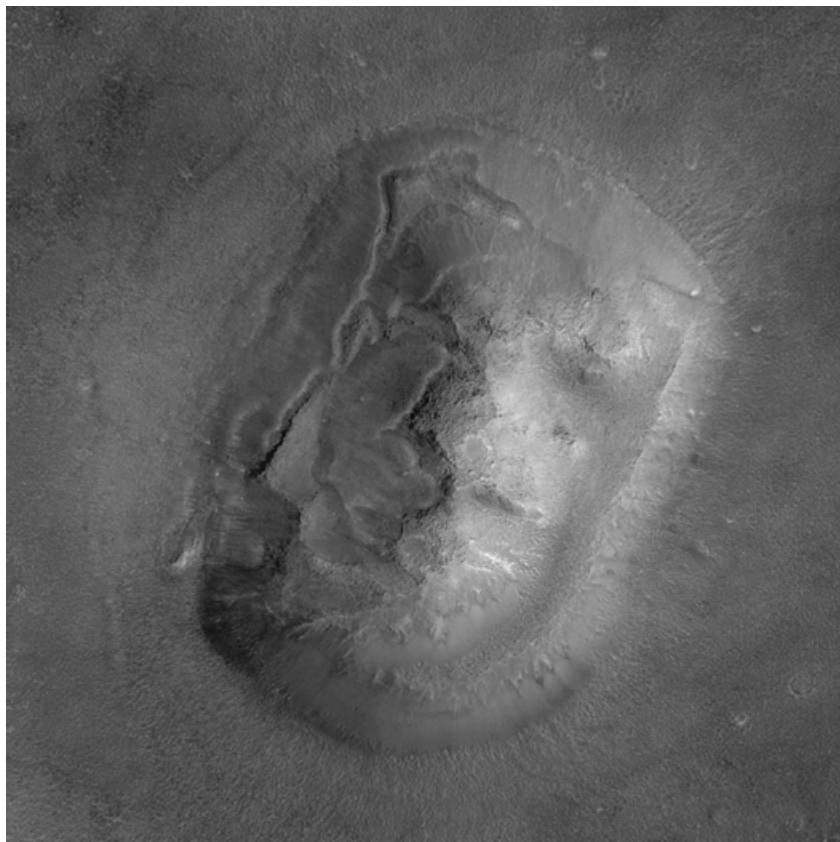
Wszystko wskazuje na to, że Mars miał pecha: otrzymał potężne uderzenie od południa. Największa asteroida roju wybiła krater Hellas i zaburzyła równowagę tektoniczną Marsa. Materiał płaszcz został wypchnięty na

powierzchnię po drugiej stronie globu poprzez liczne otwory wulkaniczne, powstało także olbrzymie boczne pęknięcie – rów Doliny Marinerów.

Czy to właśnie wtedy Mars stracił swoją atmosferę? Możliwe, że tak; choć pewne poszlaki (o których piszę dalej) sugerują, że mogło to stać się później. Tak czy owak: Mars przekształcił się z planety mającej powietrze, wodę i być może życie w glob, jaki znamy obecnie – zamordowaną planetę, jak nazwał ją Graham Hancock (*Tajemnica Marsa*, 1998).

Za źródło bombardowania Marsa astronom Thomas Van Flandern uznał w 1978 r. hipotetyczną planetę, która eksplodowała w miejscu obecnego pasa asteroid. Jest to tak zwana *Hipoteza EPH* (*Exploded Planet Hypothesis*), choć dziwnie kojarzy mi się ona ze znacznie starszym pomysłem, w którym rozbitą planetę nazwano Faetonem. Teoria ta została później zmodyfikowana w ten sposób, że przyczyną wybuchu miało być zderzenie dwóch planet, przy czym Mars był księżycem jednej z nich. Na tamtym etapie jedynym argumentem była gęstość Marsa, pod względem której bardziej przypomina on nasz Księżyc czy satelity Jowisza, niż planety typu ziemskiego. Natomiast ostatnio teoria ta uzyskała mocne poparcie ze strony bezpośrednich badań Czerwonej Planety i przybrała kształt, który nadali jej Richard C. Hoagland i Michael Bara, związani z organizacją *The Enterprise Mission* (www.enterprisemission.com).

Teoria pływów (www.enterprisemission.com/tides.htm) powyższych dwóch autorów zwraca uwagę na fakt, że dwa antypodyczne obszary Marsa – Tharsis oraz Arabia (na północ od Hellas) – są, po pierwsze, silnie wypiętrzonej wyżynami, a po drugie, są zbudowane ze skał, które formowały się w środowisku wodnym. Interpretuje się to w ten sposób, że Mars stał się w pewnym momencie swojej



historii (ok. 500 mln temu) satelitą *Planety V*, który w wyniku pływów zsynchronizował swój ruch wirowy z obiegowym, a więc był (tak jak nasz Księżyc) zwrócony do planety stale tą samą stroną. Stąd wypiętrzenia marsjańskiego gruntu i pokrywającego go oceanu po stronie *Planety V* i przeciwnej do niej. Zderzenie z hipotetyczną *Planetą K* (ok. 65 mln lat temu) uwolniło Marsa, powodując zapadnięcie wypiętrzeń (świadectwem tego są „rowy” wokół Tharsis i Arabii), spłynięcie oceanów (czego ślady też można zaobserwować) oraz zmianę nachylenia osi obrotu i prędkości wirowania. Jedną z półkul, zwróconą w stronę

kolizji, została też zbombardowana – co dało rezultat, o którym pisałem powyżej.

Teoria pływów wywołuje przynajmniej dwa interesujące skojarzenia. Po pierwsze, 65 mln lat temu również Ziemia doznała poważnego uszczerbku: asteroida o średnicy około 10 kilometrów spadła w okolicy dzisiejszego półwyspu Jukatan, kończąc erę mezozoiczną i dominację dinozaurów. Czy był to odprysk kolizji marsjańskiej? Po drugie, scenariusz wydarzeń przychodzi na myśl powstanie Ziemi według teorii Sitchina, o której pisałem w poprzednim odcinku. Czy winowajcą również tutaj była planeta Nibiru, występująca

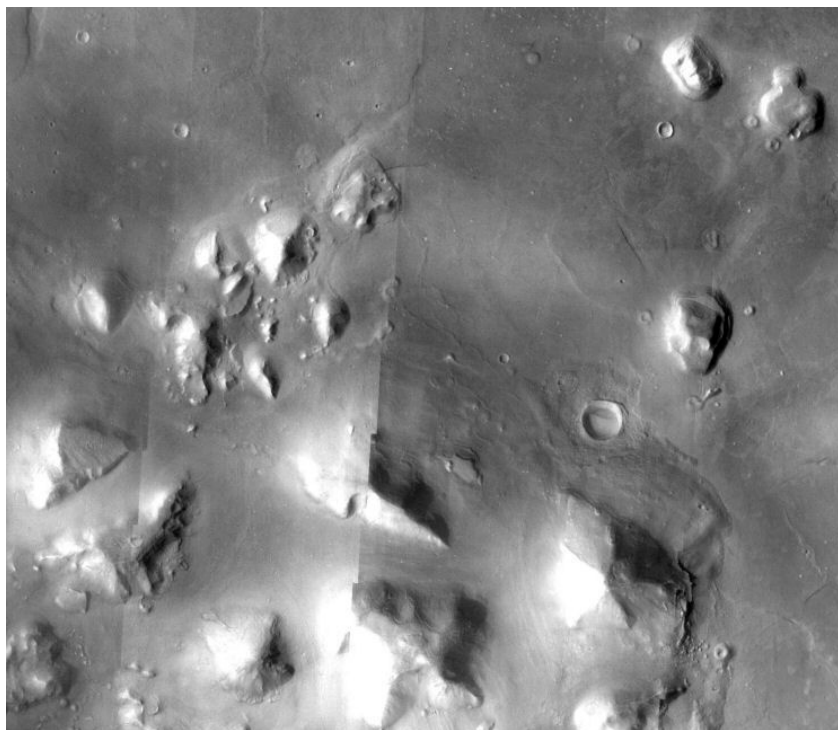
pod nazwą *Planety K*? W każdym razie umiejscowienie rejonu wydarzeń dopuszcza taką możliwość.

Czy 65 mln lat temu (jeśli czas katastrofy odczytano właściwie) mogli być jacyś Marsjanie? To na pewno bardzo mało w skali geologicznej, zaledwie „wczoraj”, więc dlaczego nie? Teleobserwator Courtney Brown (odcinek 7, „Informator” #274) namierzył Marsjan w czasach świetności na swojej planecie, a także grupę, która schroniła się na Ziemi po katastrofie. Przy tym sama katastrofa została przez niego opisana jako utrata atmosfery w wyniku bliskiego przejścia asteroidy. Wygląda na to, że Courtney Brown donosi o innym, późniejszym zdarzeniu, być może więc Mars miał pecha aż dwa razy.

Zarówno Brown, jak i inni teleobserwatorzy, namierzili na Marsie monumentalne

budowle, zwłaszcza piramidy. Nie jest to niespodzianką, bo znamy je także ze zdjęć wykonanych po raz pierwszy przez sondę Viking w 1976 r. Chodzi o region Cydonii (szerokość areograficzna Alba Patera, prawy skraj przedstawionej powyżej północnej półkuli), a zwłaszcza o słynną *Marsjańską Twarz*, którą można obejrzeć pod adresem: www.msss.com/mars_images/moc/extended_may2001/face/1976pio.gif.

Kilkadziesiąt lat później znów sfotografowano region Cydonii. Oto najbardziej aktualne (2001 r.) zdjęcie *Twarzy* (źródło: Malin Space Science Systems / NASA). A więc znów, jak u Lema, Mars okazał się świnia. Jednak nie dla wszystkich. Zwolennicy teorii spiskowych twierdzą oczywiście, że zdjęcie jest sfalszowane, co wydaje się wysoce nieprawdopodobne, choć istnieją dowody retuszów



innych fotografii – pytanie, czy zamierzonych (zob. np. stronę *The Enterprise Mission*). Myślę jednak, że ten dokładniejszy obraz zachował coś z aury pierwszego zdjęcia. Czy właśnie tak nie mogłoby wyglądać marsjańskie oblicze po przetoczeniu się nawałnicy rujnującej całą powierzchnię Marsa? Zwłaszcza jeśli wiemy, że fala uderzeniowa nadeszła z prawej strony zdjęcia? Proszę to ocenić samemu. Zresztą nawet na współczesnych fotografiach *Mars Face* nadal prezentuje się efektownie, jeśli tylko rozdzielczość nie jest przesadnie duża. Na poprzedniej stronie znajduje się mozaika zdjęć z sondy *Mars Odyssey* (źródło: www.keithlaney.net):

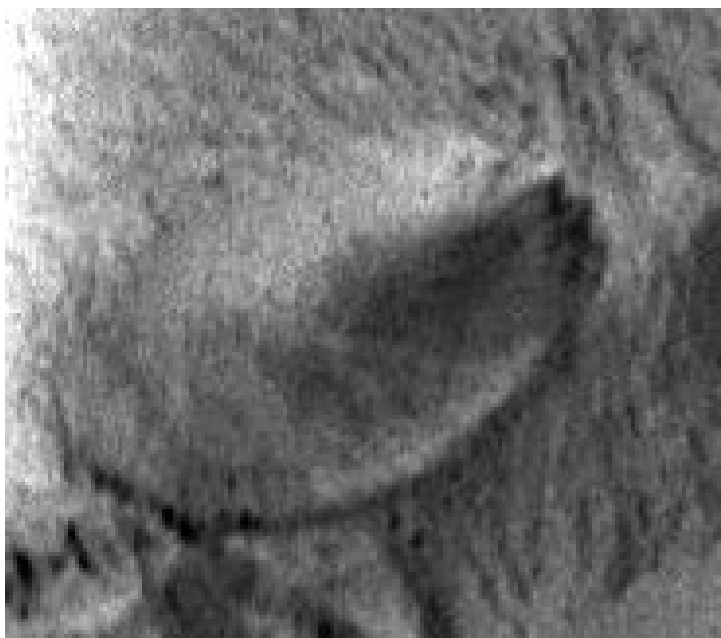
W lewej górnej ćwiartce widać tzw. *Mia-sto* (*The City*) z kilkoma piramidami, zaś w prawej dolnej obiekt zwany *piramidą D&M* (DiPietro & Mole-naar). Wszystkie obiekty i cały kompleks wykazują interesujące regularności geometryczne. Czy jednak jest

to coś obiektywnego, czy też coś, co tkwi w naszym sposobie postrzegania?

Inną sprawą są domniemane artefakty, których całkiem sporą ilość ujawnia między innymi strona *The Enterprise Mission*. Jeden z nich, *zagubiony spodek*, czy też bardziej oficjalnie *Hoagland UFO*, prezentuję poniżej. Jeszcze lepsze (poddane obróbce) zdjęcie tego obiektu można zobaczyć na stronie www.angelfire.com/movies/UFO/page56.html. Inne to jakby szklane (odbijające światło) rurociagi widoczne z orbity oraz zarejestrowane przez łaziki drobne, niby-metalowe przedmioty – całkiem to intrygujące, nieprawdaz?

AP

PS Więcej na ten temat: <http://matematyka.ukw.edu.pl/ap/mars.html>. ■



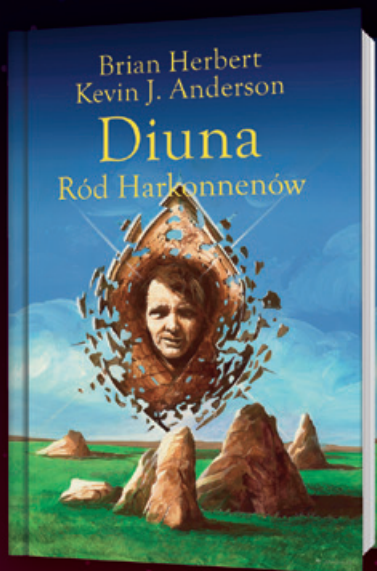
OOPS! czyli SUPERMAN versus NEWTON!

Scenariusz: Jan Plata-Przechlewski

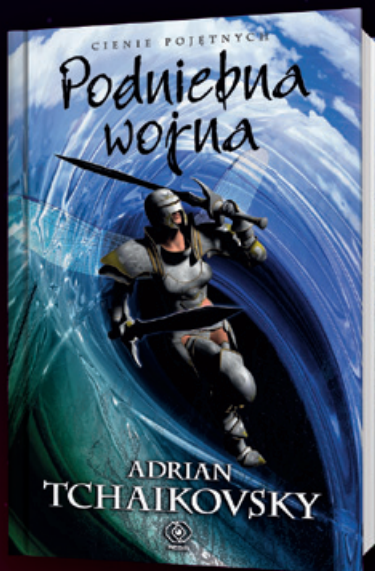
Rysunki: Tomasz Mering

2010-2012

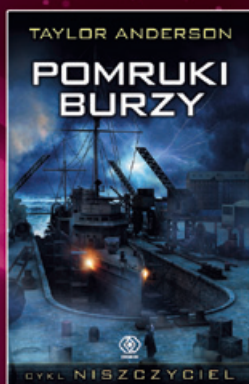




Drugi tom trylogii PRELUDIUM DO DIUNY.
Polecamy tom pierwszy *Ród Atrydów*.



Ósmy tom cyklu CIENIE POJĘTNYCH. Pograżający się w chaosie świat staje na krawędzi wojny. Nadchodzi batalia, jakiej nie pamięta najstarszy z owadopodobnych.



Czwarty tom marynistycznego i nawiązującego do najlepszych tradycji militarnych cyklu NISZCZYCIEL.
Polecamy poprzednie tomy: *W oku cyklonu*, *Krucjata*, *Malstrom*.



Prawda o kłamstwach wodzów!
Klasika literatury postapokaliptycznej!



„To brutalna, dosłowna i krwioście opowiedziana historia, pochłaniająca czytelnika bez reszty – czy tego chce, czy nie” – Tomasz Sekielski

