

informato**r**

ISSN 1505-8476



GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

nr 207

czerwiec - lipiec 2006

numer wakacyjny



podwójny...

ODBIORCA NIEKONIECZNIE WIRTUALNY...

Każde dzieło sztuki, a już na pewno dzieło sztuki narracyjnej (opowiadanie, powieść, spektakl, film) można interpretować w rozmaitych kategoriach. Jedną z bardziej istotnych jest kategorią... zewnętrzną, znajdującą się poza dziełem jako takim. To kategoria odbiorcy.

Weźmy chociażby „Trylogię” Sienkiewicza. Inaczej odczytywali ją, w okresie zaborów, współcześni pisarze. Inaczej była pewnie odbierana w Dwudziestoleciu, inaczej w pomroce hitlerowsko-stalinowskiej okupacji, inaczej w PRL-u, inaczej dziś. Takie uwarunkowania jak wolność/niewola, zasugerowanie się ekranizacjami Hoffmana czy skojarzenia z modną obecnie fantazy – na pewno wpływają na kształt kolejnych odczytań tych książek. Zaś niedawno, w wywiadzie dla „Informatora”, Adam Mazurkiewicz mówił o „kolektywnym” odbiorze „Potopu” przez chińskich czytelników. Zabawny jest też przykład z historii kina. Nieme arcydzieło Murnaua „Portier z hotelu ‘Atlantic’” (tragiczna opowieść o portierze, który na starość zostaje przeniesiony do hotelowego szaletu) – okazało się w swej wymowie zupełnie niezrozumiałe dla widzów amerykańskich: oni wszak zdawali sobie sprawę, iż pracownik hotelowej toalety dostaje wyższe napiwki niż portier przy wejściu – zaś pruski kult munduru (ukochana liberia portiera!) był im mentalnościowo obcy...

Za moich studenckich czasów chodził sobie po kinach film Rogulskiego „Wielka majówka”; oparta na autentycznym wydarzeniu komedia o dwóch pensjonariuszach domu dziecka, którzy z przypadkowo zdobytą torbą pełną pieniędzy ruszają „w Polskę”. Film sympatyczny, acz żaden tam wybitny. Jednak młodzież waliła nań drzwiami i oknami. Dlaczego? Ano dlatego, że niósł on w sobie autentyczny powiew wolności w przytłoczonej stanem wojennym Polsce (pierestrojka i Okrągły Stół nikomu się wtedy nawet nie marzyły!). W następnej dekadzie młodzież początków III RP równie gremialnie szturmowała kina dla „Młodych wilków” Żajmody. To z kolei był „ich” film. Dla nich dychotomia wolność-niewola już nie istniała (zero cenzury, koniec ZOMO, paszporty w kieszeniach). Dla nich wyzwaniem życiowym było to, co wcześniej dla nas było abstrakcją: dobre „ustawienie się” w wolnorynkowych realiach (teraz można zarówno zbić fortunę, jak i wylądować pod mostem). Wtedy zrozumiałem zresztą, jak wiele, zwłaszcza w zakresie doświadczeń życiowych, dzieli nasze – tak nieodległe czasowo – pokolenia...

Myśmy z zapartym tchem oglądali wielkie spektakle Wajdy z krakowskiego Teatru Starego („Dziady”, „Wyzwolenie”, „Noc listopadowa”). Dla nas była to opowieść o naszym dniu dzisiejszym, o wasalnym uzależnieniu od gnijącego molocha, o cenzurze, zakłamaniu i Breżniewie. Przy całej swej artystycznej doskonałości – przedstawienia te były jednocześnie substytutami prawdziwej publicystyki, prawdziwej historii, prawdziwych debat. Podobnie zresztą oglądało się nawet „Gwiazdne wojny” Lucasa (nieprzypadkowo zresztą Reagan określił ZSRR mianem „Imperium zła”!).

Nasze obecne problemy i lęki wyrażają jednak raczej takie anglosaskie spektakle (notabene też sfilmowane), jak klasyczna „Śmierć komiwojażera” czy współczesne „Goło i wesoło”... I na nowo, już jakby inaczej, odczytywać możemy filmową „Ziemię obiecaną”!

A skoro wróciliśmy znów do Wajdy: mój ulubiony film Starego Mistrza – „Wesele” – też raczej oglądamy dziś nie pod kątem widm („osób dramatu”), ale pod kątem kapitalnych obserwacji obyczajowych (zetknięcie się miasta i wsi, proboszcz robiący na boku interesy z karczmarzem etc.); nieśmiertelny i niezmienny pozostaje oczywiście kształt artystyczny tego arcydzieła (hipnotyczne wręcz zgranie obrazu, muzyki, rytmu).

Tak a’ propos odejścia od problematyki polityczno-historycznej na rzecz problematyki społeczno-obyczajowej: porównajmy chociażby teksty kabaretu „Pod Egidą” z czasów jego świetności – ze skeczami najlepszego chyba obecnie w Polsce kabaretu „Ani Mru Mru”...

Ja zaś wszystkim Wam (jak i sobie) życzę, by jak najszybciej naszymi problemami stały się te poruszane w zachodnich opowieściach o życiu tamtejszej klasy średniej!

JPP

URODZINY

Drodzy sierpniowi i wrześniowi Jubilaci
- podwójne (ale bynajmniej nie bliźniacze)
życzenia urodzinowe składa Wam

Redakcja "Informatora GKF"

SIERPIEŃ

- 1 Maciej Więcek
- 4 Witold Nicowski
- 8 Ireneusz Dąbrowski
- 9 Łukasz Piwek
- 10 Artur Piaszczyński
- 22 Marek Ambroziński
- 25 Emir Muchla
- 27 Bożena Borek
Władysław Wojtkiewicz
- 28 Aleksandra Mochocka
- 30 Wojciech Olszewski

WRZESIEŃ

- 1 Mariusz Rostankowski
- 4 Marek Falkowski
- 12 Grzegorz Szczepaniak
- 13 Rafał A. Ziemkiewicz
- 16 Anna Martuszevska
- 21 Maciej Bulanda
- 27 Robert Jaliński
- 28 Magdalena Wiczyńska
- 29 Grzegorz Dębski
Mariusz Kanabrodzki
Janusz Piszczek



CZERWCOWE POSIEDZENIE ZARZĄDU i RADY STOWARZYSZENIA GKF

Odbyło się 11 czerwca 2006 r. Ważniejsze z poruszanych spraw:

1. Sprawy organizacyjne

1.1. Nadano Krzysztofowi Papierkowskiemu specjalne pełnomocnictwo do zbierania składek członków KL.

1.2. Omówiono planowane przeniesienie szaf, w związku z remontem klubu „Maciuś I”.

2. Sprawy personalne

2.1. Zmiany funkcyjne

W związku z wyjazdem do Belgii Michał Szklarski na rok zawiesił członkostwo w Radzie Stowarzyszenia.

2.2. Przyjęcie nowych członków

Grażyna Modzelewska (Abyna)

2.3. Skreślenie z listy członków GKF

b. SNOT – Karol Juralewicz, Piotr Adrian, Dariusz Przewoski, Krzysztof Filipowicz, Anna Grzeszkiewicz, Krzysztof Piszcz, Damian Rutkowski, Adam Rzymowski, Sławomir Seta

ANGMAR – Karol Zaborowski, Andrzej Puszkiewicz, Katarzyna Obiegło, Wojciech Nieradko, Paweł Nowak, Paweł Lewandowski, Adam Włodarczyk, Dariusz Wojtczak

BRETHREN – Mateusz Józefowicz, Maria Oranowska

FIRST GENERATION – Andrzej Dubiak

ORDO – Piotr Kowalski

2.4. Cofnięcie skreślenia

Jarosław Słoń, Beata Leńska-Słoń, Paweł Arczewski, Katarzyna Arczewska (Abyna)

2.5. Urlopy

Bartosz Pietrzak (Brethren) – I i II kwartał 2006,

Wojciech Olszewski (Brethren) – III kwartał 2006.

3. Sprawy finansowe

3.1. Postanowiono zlikwidować subkonto Abyny, przenosząc pieniądze na konto GKF w celu wykorzystania przez członków KS Abyna na noclegi podczas Nordconu.

3.2. Przedstawiono stan subkont KL

4. Praca Komisji Rewizyjnej

Komisja Rewizyjna przedstawiła końcowy protokół kontroli Działu Gier Strategicznych (jest to jednocześnie protokół zdawczo-odbiorczy). W związku z brakami w majątku Działu, Komisja wnioskuje o dokonanie rozliczenia ze z byłym szefem Działu Krzysztofem Filipowiczem i zobowiązania go do odzyskania brakujących pozycji.

Komisja przedstawiła wniosek o spisanie ze stanu DGS dziewięciu bezpowrotnie utraconych pozycji. Wniosek zatwierdzono.

5. Imprezy

5.1. Postanowiono zgłosić kandydaturę Gdańskiego Klubu Fantastyki do organizacji Polconu 2008.

5.2. Omówiono sprawy Teleportu 2006.

5.3. Zatwierdzono wyjazd służbowy Bogusława Gwozdeckiego i Marcina Szklarskiego na Seminarium Literackie do Katowic.

Puckon 2006

Informacje podstawowe:

Termin konwentu: 1-3 września

Start: godz. 16:00

Miejsce: Żelistrzewo koło Pucka

Budynek: Szkoła podstawowa im. Jana III Sobieskiego w Żelistrzewie

Akredytacja: 14,99 zł

Oficjalny patron imprezy: Wydawnictwo Portal

Oficjalny patron medialny: Trójmiejska Inicjatywa RPG (w skrócie TIR)

Organizatorzy:

- Piotr „Widlak” Widerski – Główny Organizator
- Mikołaj „Vino” Winiarski – Organizator, prelegent, specjalista od gier terenowych, LARPów
- Jacek „Aghad” Gach – Organizator, mistrz TIR’a, propaganda, logistyka
- Marek „Owca” Ustarbowski – Mistrz techniczny, prelegent, konkursy
- Radosław „Menson” Skowroński – strona internetowa, mrok i piękne towarzyski

Kontakt:

Piotr „Widlak” Widerski, email: widlak01@wp.pl, nr GG: 4635040, tel. kom: 889902720



NIESAMOWICIE SPOKOJNY KONWENT

Tegoroczny Teleport, odbywający się od 14 do 17 lipca, był inny niż poprzedni, bo przeniósł się do swojej oryginalnej siedziby – Gdańska. Nastąpił więc powrót do starej konwencji, co miało decydujący wpływ na klimat imprezy.

Notorycznie rozsiewane plotki, jakoby w dzielnicy Nowy Port, w której odbywał się konwent, mordowano wszystko co się rusza, okazały się kompletnie wyssane z palca. Sam konwent, jak i cała dzielnica, były niesamowicie spokojne, a na horyzoncie nie można było dostrzec żadnych skinów czy dresiarzy z trzema, dwoma lub nawet jednym paskiem na spodniach. Odnosiło się wręcz czasami wrażenie, że teren dookoła szkoły jest wyludniony, bo nawet samotne pieski i kotki nie przebiegały drogi konwentowiczom kierującym się nad morze. Konwent jednak miał ochronę, której nie było widać, ale która co jakiś czas zatrzymywała jakiegoś niedostosowanego osobnika i groziła mu wyrzuceniem z konwentu.

W nocy szkoła była zamykana i nikt nie mógł wyjść, więc na pewno podniosło to poziom bezpieczeństwa, a nie było zbyt uciążliwe dla uczestników, ponieważ atrakcje trwały zwykle do późnych godzin nocnych.

Lokalizacja konwentu, pomimo dość znacznej odległości od centrum, miała taką, wspomnianą już wcześniej zaletę, że z kolei odległość od morza wynosiła ok. 20 min. piechotą.

Tak jak obiecywała strona internetowa, dookoła szkoły konwentowej znajdował się szereg różnorodnych sklepów, a do przystanku tramwajowego szło się kilka minut w linii prostej.

Sama szkoła była idealna dla dużego konwentu. Udostępnionych było wiele pomieszczeń, w których odbywały się atrakcje mangowe, związane z fantastyką i komputerami/grami. Oprócz sal lekcyjnych dostępne były również: atrakcyjna aula, dwie ogromne sale gimnastyczne i średnia sala sportowa, w której umieszczono Main Room. Na każdym piętrze znajdowały się łazienki, z czego najwięcej na parterze, bo było ich tam kilkanaście i, co niespotykane na konwentach, w co drugiej z nich umieszczone były prysznice, w których, jeśli się dobrze poszukało, można było znaleźć bieżącą wodę.



Codziennie rano do łazienek dostarczano papier toaletowy, a sale sprzątane przez panie sprzątaczkę. Szkoła miała szerokie korytarze, więc można było się nacieszyć przestrzenią, jednak z drugiej strony, dość uciążliwe było bieganie tam i z powrotem między parterem i drugim piętrzem, bo po drodze trzeba było wykonać kilka zakrętów i przejść całą szkołę wzdłuż i wszerz ze względu na jej nietypową budowę.

Konwentowicze spali w dwóch rodzajach pomieszczeń: jedni na ogromnej sali gimnastycznej, inni w zwykłych salach lekcyjnych. Takie zróżnicowanie wynikało z tego, że organizatorzy aż do samego konwentu nie wiedzieli, czy szkoła udostępni im dodatkowe sale na spanie, ale na miejscu okazało się, że nie ma z tym większego problemu. Na parterze znajdował się bufet otwarty od rana do wieczora, gdzie

można było kupić tanie zapiekanki, hamburgery i inne, a także słodczyce, picie, chipsy itp.. Panie w bufecie były bardzo miłe i udostępniały gorącą wodę osobom, które o to prosiły. Na konwencie brakowało jednak ogólnie czajników.

Czas jednak w końcu przejść do opisu samego konwentu. Pierwszym ogromnym minusem było to, że ludzie nie byli wpuszczani o 12.00, jak obiecywano na stronie, ale od ok. 14.00, więc osoby, które przyjechały wcześniej musiały czekać na zewnątrz. Na szczęście pogoda dopisała i słońce grzało przez cały konwent, ale gdyby było inaczej, takie czekanie byłoby ekstremalnym przeżyciem w negatywnym tego słowa znaczeniu. Przy wejściu i rejestracji dostawało się identyfikator z przewieszką, informator oraz specjalną limitowaną zakładkę Teleportu 2006 z ładnym obrazkiem Mateusza Skutnika. O ile jednak sam informator był gruby, drukowany na dobrym papierze, ładnie złożony i czytelny w środku, to jednak plan szkoły, który się w nim znajdował, był tragiczny. Szkoła została ukazana w całości w jednym rzucie, a kolejne części budynku dostały nazwy jak „Strefa Żółta”, „Strefa 51”.

Problem jednak w tym, że nie podzielono tych stref piętrami, a kierując się inną, magiczną logiką. Co więcej, zamiast tradycyjnych nazw, jak Panel Room (tudzież Panelówka), czy Konkursówka, wszystkie sale miały swoje własne, całkowicie „oryginalne” nazwy, jak „Content Room” czy „Varia Room”. W założeniu miało to chyba pomóc w ogólnej orientacji, a w rzeczywistości doprowadziło do tego, że każdy musiał najpierw przejść całą szkołę ze trzy razy, zanim zorientował się mniej więcej, gdzie co jest, lub po prostu szukało się wybranych atrakcji na zasadzie chybił-trafił. Kolejną niejasną sprawą była grafika na identyfikatorze. O ile w po-przednich latach grafika przewodnia Teleportu była typowo fantastyczna lub, jak rok temu, nie było w ogóle obrazka, to było to adekwatne do konwencji, ponieważ Teleport był zawsze bardziej nastawiony na fantastykę niż na mangę. W tym jednak roku na idencie widniała urwana głowa cyborga (przynajmniej tak to wyglądało) i nikt nie był w stanie powiedzieć, jak to się ma do tegorocznej konwencji. Wymienione rzeczy nie są jednak takimi, które wpływały w jakiś sposób na samą organizację i przebieg konwentu.

Plusem przy wejściu był zestaw ulotek z ofertą pobliskiej, taniej pizzerii, skąd co chwila dowożono zamówienia. Również przy tym samym stoliku można było dostać taśmę, kartki, tudzież

nożyczki, w przypadku nagłej potrzeby.

Jak co roku Teleport miał to, za co uczestnicy go uwielbiają, a mianowicie oryginalne atrakcje „z jajem”. Co więcej, atrakcji odbyło się o wiele więcej niż zapowiedziano na stronie internetowej, a informator był zapełniony. Przyjechali wszyscy zapowiadani wcześniej znani autorzy, jak Zimniak, Jabłoński, Piekara. Konkursów była cała masa, jak np.: dwa konkursy wiedzy o MiA, dwa Fast Foody, 50-



tką, fandomowy, kalambury mangowe i kompu-terowe, rozpoznawanie gier i wiedźwka o grach, „Strong Man” i wiele, wiele innych, z czego w każdym konkursie dostawało się nagrody przynajmniej za 3 pierwsze miejsca. Nagrodami „mangowymi” były głównie Mangamixy i DVD z filmami fabularnymi, a fantaści mieli bardzo drogie nagrody, jak książki fantasy, oryginalne gry, „Fantastyki” czy też plakaty promocyjne. Odbyło się również kilka konkursów DDR (w tym świetny Dance Dance Reproduction) i jeden Singstara. Plusem konwentu jest to, że skakało się na dwóch metalowych matach, ale minusem to, że była tylko jedna konsola, na której zwykle się śpiewało. Oprócz tego szczegółu, sprzętu był nadmiar. Praktycznie w każdej sali stał komputer, w całej szkole można znaleźć kilka rzutników, a kiedy czegoś brakowało, orgowie zza lady wyciągali nowy telewizor lub głośniki. Nawet w konkursówko-panelowce (Content Room) znajdowały się ekran i rzutnik co w znacznym stopniu podnosiło atrakcyjność punktów imprezy. Anime w Anime Roomie wyświetlane były z dobrego rzutnika, więc nie było problemu z przeczytaniem napisów, czy, jak to czasami bywa, z rozpoznaniem anime, jakie właśnie oglądamy. Ogólnie mi osobicie brakowało atrakcji na świeżym powietrzu, zwłaszcza że pogoda dopisywała, a szkoła posiadała odpowiednie warunki. Wprawdzie sami uczestnicy wyszli z inicjatywą zorganizowania meczu piłki nożnej mangowcy-fantaści, ale jako atrakcja nie mógł on dorównywać zeszłorocznym konkursom sprawnościowym, jak rzut dyskiem czy wyścig na czas. Dużą niedogodnością, której jednak nie da się uniknąć, było odwoływanie niektórych atrakcji, lub pojawianie się punktów programu w miejscach, gdzie ich wcześniej nie było, bez odpowiedniego powiadomienia. Minusem było również to, że ostatniego dnia w poniedziałek nie odbyła się żadna atrakcja. Ogólnie na konwencie, podobnie jak na ostatnim „Piernikonie”, wszechobecny był „wielki por”, ale trochę w innej postaci. Mianowicie odbył się panel o porze, konkurs plastyczny o porze i konkurs na personifikację pora. Por jednak nie zdominował ogólnie konwentu, jak Zoltan – maskotka poprzedniego Teleportu.



Wydawnictw było niestety niewiele. Z większych przyjechało jedynie „Waneko” (z którym zorganizowano spotkanie), ale można było również nabyć przypinki i mangi „Egmontu”, „Mandragory” oraz „JPF-u”, na oddzielnych stoiskach.

Na tegorocznej edycji Teleportu zrobiono jednak coś, czego nie spotkałam na żadnym innym konwencie, a mianowicie rozdawali rzeczy za 10-15 zł całkowicie za darmo wszystkim chętnym. Już przy wejściu oraz na koniec konwentu można było dostać wszystkie numery „Mangamix-u”, plakaty promocyjne A2, „Fantastyki” i „Kawaii”, które nie zeszły jako nagrody. Mangamixy można było brać jak informatory i nie było osoby, która by nie wyjechała bez chociaż jednego numeru w plecaku. Sam ten jeden fakt bardzo podniósł atrakcyjność konwentu.

Można powiedzieć, że ten konwent miał najlepszą ze wszystkich edycji organizację pod względem relacji fantaści-mangowcy. Obie strony bardzo dobrze się dogadywały i nie było żadnych zgrzytów. Nie zanotowałam również żadnych konfliktów, czy też nieporozumień, oprócz jednego małego incydentu, kiedy kilku fantastów podarło narysowany przez jednego z uczestników rysunek z nagą panią, bo uznali, że jest zbyt deprawujący dla oczu niewinnych uczestników...

MANGA TO:

- WIELKIE OCZY
- WIELKIE CYCE
- GOŁE DUPY
- MIYAZAKI
- STUDIO 4°C

Ogólnie konwent był niezwykle spokojny. Ludzie nie biegali jak poparzeni, bo brakowało gdzieś kartek, zapalił się consol room, czy też org dostał apopleksji i padł na środku sali. O dziwo obyło się kompletnie bez większej nerwicówki i ekscesów. Kiedy się miało jakiś problem, szło się do któregoś orga i sprawę załatwiano się od ręki. Było nawet na tyle spokojnie, że panie, które przez cały konwent siedziały i pilnowały szkoły oraz śledziły poczynania konwentowiczów, stwierdziły na koniec, że jesteśmy bardzo fajną młodzieżą, i że mają nadzieję, że będziemy robić konwent w tej samej szkole również za rok.

Ta „spokojność” miała oczywiście swoje źródło, a był nim na pewno największy minus konwentu, który zostawiłam na koniec, a mia-nowicie mała liczba osób. Przyznam, że trochę się zdziwiłam, kiedy po pierwszym dniu po konwencie kręciło się może z 300 osób, zwłaszcza, że Teleport był znany zawsze z tego, że



osiągał rekordową liczbę uczestników (dwa lata temu jakieś 1200 osób). Sama w sobie liczba 300 nie jest może mała jak na polskie realia konwentowe, ale po doświadczeniach poprzednich edycji, Teleport został przystosowany na o wiele większą liczbę osób. Szkoła była ogromna, dlatego odnosiło się czasami wrażenie, że jest wyludniona. Można powiedzieć, że w tym roku nie zawiodła organizacja, ale ludzie. Miała na to na pewno wpływ zmiana terminu Teleportu, która kolidowała z Grunwaldem i kilkoma konwentami w innych miastach. Popularności Teleportowi nie dodała również niefortunna plotka o rzekomej niebezpiecznej dzielnicy, jaką jest Nowy Port, a także dość słaba reklama. Miało to jednak i swoje plusy, bo na konwent przyjechały tylko te osoby, które brały w nim czynny udział i nie przesiedziały konwentu sleepach. O dziwo taka liczba osób nie spowodowała wyludniania na atrakcjach. W każdym konkursie brało udział tyle samo, albo i więcej osób, co na poprzednich edycjach, a oprócz pierwszego i ostatniego dnia każda atrakcja miała przynajmniej do 1/3 zapełnioną salę.

Gdyby orgowie przewidzieli sytuację małej liczby uczestników, na pewno inaczej rozmieściliby atrakcje, a poszczególne sale miałyby inne przeznaczenie, lecz w zasadzie w tym roku nie mam za bardzo się do czego przyczepić pod względem organizacyjnym. Takie błędy, jak obsuwy czy dezinformacja, zdarzają się na każdym konwencie, a nie było w tegorocznej edycji takich niespodzianek, jak zamknięte sale, czy sklepy 2 km od samego konwentu. To, że ludzie nie przyjechali, nie jest winą organizatorów i mam nadzieję, że za rok pojawi się więcej osób, bo Teleport to świetny konwent pod względem oryginalności atrakcji, z których każdy może być pewny, że wyjdzie z „bananem na twarzy”.

Podsumowując, zeszłoroczny Teleport miał o wiele gorszą organizację, ale dobrze się na nim bawiło i po jakimś czasie nie zwracało się uwagi na ogólne błędy; tegoroczna edycja natomiast miała dobrą organizację, ale ze względu na małą liczbę osób bardziej zauważało się niedociągnięcia. Za rok kolejna edycja, więc pewnie się to wyśrodkuje. Nie zmienia to jednak faktu, że polecam Teleport każdemu, kto szuka dobrej zabawy i chce poznać fajnych ludzi. Więc mam nadzieję, że: „do zobaczenia za rok”.



Teleport 2006 oczami GGK

17 lipca 2006 roku zakończył się konwent Teleport 2006. Obracający się wokół szeroko pojętej fantastyki, mangi, anime, kina (zarówno tego off'owego, jak i zwykłego) oraz, oczywiście, komputerów i rozrywki elektronicznej. Jak ta wybuchowa mieszanka wyglądała widziana oczami Gildii Gier Komputerowych?

Trudne początki

Nasza ekipa w składzie: Piotr Mirski, Ariel 'Szkielet' Roznerski i niżej podpisany, wyruszyła ze Szczecina o godzinie szóstej. W Gdańsku przywitał nas dziadek Gambit, który udzielił nam informacji, jak dostać się do szkoły, w której tegoroczny Teleport miał się odbyć. W drodze na konwent spotkaliśmy AdIEGO i dwie konwentowiczki, co znacznie poprawiło nam humory. Trochę czasu straciliśmy na znalezienie właściwej szkoły, a później wejścia do wspomnianego budynku. Brakowało dokładnego oznaczenia drogi dojścia i dojazdu. Kiedy wreszcie dotarliśmy na miejsce, czyli do Zespołu Szkół nr 5, okazało się, że jest godzina 12:30. Kolejnym utrudnieniem okazało się przebicie przez drzwi, których dzielnie broniła Lady Czarna. Przy okazji byliśmy świadkami pierwszej (i nie ostatniej) zmiany na Teleporcie: uczestnicy mieli być wpuszczani od godziny 12, a moment otwarcia został przesunięty o trzy godziny – na godzinę 15. Dzięki temu zyskaliśmy trochę czasu na zapoznanie się ze szkołą, która okazała się ogromna. Podział na 'kolorowe' strefy całkowicie się nie sprawdził. Początkowo nawet organizatorzy nie wiedzieli, gdzie szukać swoich sal (vide my). Na szczęście wystarczyło poznać szkołę osobiście, a nie za pomocą planu, aby sprawnie poruszać się pomiędzy atrakcjami. A tych nie brakowało.

Dzień pierwszy – piątek

Piątek był dla nas dniem przygotowań – należało rozłożyć sprzęt i przygotować się do soboty, na którą zostały przez nas zaplanowane główne atrakcje. Do naszej ekipy dołącza Gabriel, który udostępnia komputer i X-Box'a oraz organizuje projektor. Wieczorem okazało się, że w sali, którą nam przydzielono, może być problem z dostępem do sieci. Owocuje to zmianą sal i wywieszeniem odpowiednich komunikatów na korytarzach szkoły. Całość przygotowaliśmy około 21. Po owej godzinie postanowiliśmy przyrzeć się pozostałym częściom tematycznym imprezy i zrobić drobne zakupy. Pierwsze wrażenie po spacerze w szkole: pustka. Gdzieniedzie grupy uczestników, na sali gimnastycznej zaadaptowanej na sleeproom kilkanaście śpiworów i karimat. Widać, że 'opiniotwórczy' Poltergeist nie próżnował, zaś dzielnica nie okazała się wcale taka niebezpieczna. Przez cały czas trwania konwentu nie doszło do żadnej niebezpiecznej utarczki z 'miejscowymi'. Po drobnych zakupach udaliśmy się do sali



filmowej. Pierwsze wrażenie – szok. Sala filmowa była znakomicie przystosowana: projektor podwieszony pod sufitem, zaciemnienie, głośniki. Jednym słowem wszystko. Prócz ludzi. Prawdopodobnie była to wina niskiej frekwencji na konwencji. Filmówkę opuściliśmy około godziny pierwszej i udaliśmy się na spoczynek. Po drodze minęliśmy salę gier karcianych, która nigdy nie pustoszała. Nawet o 4-5 rano przynajmniej dwa stoły były zajęte przez graczy.

Dzień drugi – sobota

Pobudka o ósmej, żeby zdążyć ustawić wszystko na pierwszy punkt programu: konkurs 'Skąd ten screen?'. O godzinie 9 jesteśmy gotowi, konkurs ma rozpocząć się o 10. Z powodu rozrostu programu o kilka dodatkowych atrakcji, zmuszeni byliśmy do wywieszenia ogłoszeń, że konkurs rozpocznie się wcześniej. Niestety, zaowocowało to niską frekwencją. Na nasz pierwszy punkt programu przybyło zaledwie 7 osób, co było zdecydowanie poniżej naszych oczekiwań. Uczestnicy mieli do rozpoznania ponad 70 screenshot'ów (screeny



jako brały udział możecie obejrzeć w galerii pod tekstem). Na dogrywkę zostało przygotowane 25 dodatkowych obrazków, ale do niej nie doszło. Być może trochę przesadziliśmy z poziomem trudności: najlepszy wynik to 42 odgadnięte tytuły. Po zakończeniu konkursu i wręczeniu nagród (a jakże! Było o co walczyć, ponieważ wśród nagród znajdował się między innymi **HOMM V**), przystąpiliśmy do przygotowań do prelekcji o przyszłości rozrywki elektronicznej. Zaplanowana na godzinę 13 dyskusja **The Churchhill Club** nie odbyła się. Powód? Wysadzenie korków w szkole z powodu podpięcia się konsol. Efekt? Gabriel chodzący po całej szkole i każdemu napotkanemu organizatorowi mówiący: 'A nie mówiłem?'. I pierwszy, zarazem ostatni, niezrealizowany przez GGK punkt programu. Niestety, nie obyło się bez drobnych problemów organizacyjnych. Jako, że finałny program naszej sekcji został ustalony w środę, kilka osób chętnych do udziału w konkursie wiedzy o screen'ach przybyło o godzinie 13, gdyż taka godzina widniała w drukowanym informatorze. Bijemy się w pierś i obiecujemy poprawę w przyszłym roku. Dalsze punkty programu, czyli **prelekcja o grach MMORPG** i przykładowy rajd w grze **World of Warcraft**, przyciągnęły sporą ilość widzów – sala była wypełniona po brzegi. Sobotniego programu dopełniały filmy z targów **Electronic Entertainment Expo**, które były wyświetlane pomiędzy poszczególnymi punktami programu oraz w wieczornym cyklu. Po zakończeniu naszej części programu udaliśmy się na salę filmową, na której odbywały się projekcje filmów kina offowego (niektóre naprawdę znakomite). Obrazu poważnego podejścia do tematu na sali filmowej dopełniało spotkanie z twórcami Star Trek: Horizon – fanowskiego serialu produkcji polskiej. Z sobotnich rozczarowań należy wspomnieć przede wszystkim o konkursie Cosplay, który chciała zorganizować strefa Mangi i Anime. Okazał się totalną porażką, ponieważ przybyła nań tylko jedna przebrana osoba.

Dzień trzeci – niedziela

Wstaliśmy, jak zwykle, około godziny ósmej. Szybkie uporządkowanie sali i zorientowanie się w innych atrakcjach. W Sali obok znajdowało się miejsce gier DDR i EyeToy, co wyglądało nader ciekawie. Dla osób mających wyobraźnię powiem tylko, że dwie osoby skaczące w rytm muzyki na matach i jedna machająca rękami za nimi wyglądem od razu poprawiały humor. Niedziela była dniem znakomitego humoru. Po wspomnianym przyjrzeniu się sali DDR wzięliśmy się do pracy. Pierwszym konkursem tego dnia były **kalambury**. Sześć trzysobowych drużyn zmierzyło się w pokazywaniu i odgadywaniu tytułów gier. Po więcej szczegółów zapraszam do galerii pod tekstem. Z mojej strony powiem tylko, że momentami miałem łzy ze śmiechu w oczach. Walka

była tak wyrównana, że zmuszeni byliśmy przeprowadzić dogrywkę. Ku zaskoczeniu naszemu i uczestników wygrała drużyna mangowców. Po konkursie nastąpiła chwila ogólnego rozluźnienia i udostępnienie komputera osobom, które chciały dowiedzieć się czegoś o środku transportu w swoje okolice. Okazało się to ciszą przed burzą, ponieważ dokładnie o godzinie 18 na miejscu prowadzącego stanął dziadek Gambit i rozpoczął **konkurs z wiedzy ogólnej o grach komputerowych** (jak się później okazało znajomość gier konsolowych również była mile widziana). W owym konkursie nagrodą za pierwsze miejsce był komplet trzech gier: **HoMM V**, **Civilization IV** oraz **King Kong**. Pakiecik ten zgarnął **Sir Artus**. Drugie i trzecie miejsce też były odpowiednio nagrodzone. Po zakończeniu konkursu zaczęliśmy zbierać sprzęt. Po zebraniu sprzętu pożegnaliśmy się z Gabrielem i udaliśmy na plażę, która okazała się być oddalona o 10-15 minut drogi. W ten sposób zakończyliśmy program **Gildii Gier Komputerowych na Teleporcie 2006**.

Plusy...

Koniec rozczulania się nad programem, czas przejść do oceny konwentu. Na początek plusy, żeby lepiej wyglądało. Przede wszystkim na plus należy zaliczyć ciekawy program, obfitujący w LARPy, ciągłe pokazy filmów (osobny pomieszczenia filmowe dla anime i filmów zwykłych) oraz ogromną szkołę. Nierzadko trzeba było wybierać, co nas bardziej interesuje w programie, gdyż wiele ciekawych punktów odbywało się równolegle. Niewątpliwą atrakcją były panele dyskusyjne z pisarzami i organizatorami. Plusem jest całkiem niezły informator,

w którym znajdziemy plan atrakcji oraz opisy większości z nich. Oczywistym plusem konwentu jest integracja uczestników. Osoby, które przybyły w tym roku, nie zawiodły. I, oczywiście, na plus zaliczam pokazanie się GGK na tym konwencie.

...i minusy

Żeby zbyt pięknie nie było, nie brakowało błędów. Do najpoważniejszych należy zaliczyć kiepskie oznaczenie dojeżdżania i dojazdu do szkoły. Kolejnym rażącym minusem był brak drukarek: jedno takie urządzenie nie jest wystarczające na imprezę tego typu. Na minus należy zaliczyć podział ludzi między sleepromm`ami, co oznacza mniej więcej tyle, że większość stoczyła się w sleep`ach tematycznych (vide: manga i karcianki), przez co w głównej sali śpioczków panowała pustka. Wyliczając minusy nie można pominąć obsunięć programowych. Kilka punktów wypadło z programu, kilka się pojawiło, kilka zniknęło z powodu małej frekwencji. I chyba właśnie frekwencja jest największym minusem tegorocznego Teleportu: przez cały czas trwania konwentu przez szkołę przewinęło się około 400 osób. Prócz frekwencji rażącym niedopatrzaniem była ekipa 'ochroniarzy'. Jak określić ich jednym słowem? Niewidzialni. Tylko jedna osoba z całej ochroniarskiej drużyny naprawdę się starała, pozostałych nie było widać. Pomogła dopiero interwencja organizatorów, a i tak kończyło się tylko na upominaniu, że nie widać identyfikatora.

Podsumowanie

Tegoroczny Teleport był całkiem udany. Jediną wadą była frekwencja, chociaż można by się doliczyć kilku(nastu?) wpadek organizatorów. Ale dzięki temu wszyscy mają nauczkę na przyszły rok. Mijmy nadzieję, że GGK będzie obecna w większym stopniu niż w tym roku.



BEZPIECZNA PLAŻA



FANTASTYCZNA UKRAINA (2)

FANTASTYCZNY KRYM

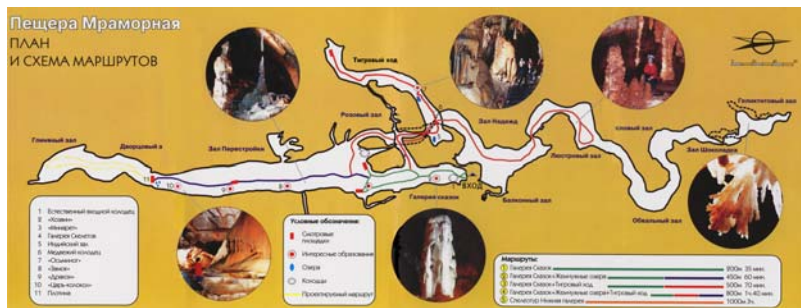
Wczesnym popołudniem dotarliśmy do granicy Krymskiej Republiki Autonomicznej. Cóż, ta granica to tylko posterunek milicji, żadnej kontroli – tylko trzeba było zatrzymać się na chwilę przy znaku stopu (aby automatyczny fotoaparát wykonał zdjęcie tablicy rejestracyjnej – jak się później dowiedzieliśmy).



Jazda przez północny Krym przebiega szybko – wokół po horyzont równina. Wzgórza pojawiają się dopiero przed Symferopolem, który mijamy obrzeżami. Z szosy prowadzącej do Aluszty i Jalty, skręcamy w stronę masywu Czaty-Dah (część Gór Krymskich) i pniemy się pod górę – najpierw szoską, a później drogą gruntową. Po półtorze godziny karkołomnej jazdy docieramy do Jaskini Marmurowej.

FANTASTYCZNA JASKINIA

Jaskinia Marmurowa jest jedną z pięciu najpiękniejszych jaskiń świata – dostosowanych do zwiedzania przez turystów. Występują tu chyba wszystkie znane górotwory – stalaktyty i stalagmity najróżniejszej wielkości i barwy. W sumie kilka kilometrów marszu w bajkowym otoczeniu.



Żadne zdjęcie (tym bardziej czarno-białe) nie odda piękna tej jaskini. To trzeba zobaczyć! Mniejsze i większe sale: Pałacowa, Gliniana, Pieriestrojki, Różana, Nadziei, Balkonowa, Żyrandolowa, Obwałowa, Czekoladka, Tygrysi Chodnik...

Przewodniczka (urocza speleontolożka) co chwila pyta z czym się kojarzą, takie czy inne górotwory, a później podaje przyjętą nazwę.

A Wam z czym się kojarzy ten stalagmit? →



FANTASTYCZNA JAŁTA

Późnym wieczorem dojeżdżamy do Jałty. Zakwaterowujemy (nie bez problemów) w niewielkim hoteliku i wychodzimy na miasto w poszukiwaniu nocnego sklepu. Pierwsze wrażenie to rozkopane ulice, prace malarskie i totalny bałagan. Jest połowa kwietnia i miasto przygotowuje się do sezonu, który rozpoczyna się 1 maja. Mimo pory nocnej większość samochodów jeździ bez świateł. Wreszcie znajdujemy sklep i czynimy świąteczne zakupy (głównie w płynie). Jakiś milicjant z domyślnym uśmiechem mówi: „A Paliaki. Kanieczno... polskaja pascha”.

Po powrocie do hotelu, w pokoju Lidii i Piotra rozpoczyna się Wieczera Wielkanocna. Każdy wykłada specjalność swego domu (taka była umowa). My z Anią przywieźliśmy ajerkoniak domowej roboty. Nie cieszy się on jednak powodzeniem – wszyscy wolą nesterowską horiłku. Tylko ja poczuwam się do obowiązku sączenia tego gęstego płynu.



Podobno ranne ptaszki – Wojtek i Piotrek – skoro świt byli na plaży i widzieli delfiny...

Na drugi dzień wieczorem (po powrocie z całodziennej wycieczki) robimy sobie spacer bulwarem nadmorskim. Lidia kursuje jak mały samochodzik szukając lokalu, gdzie moglibyśmy zjeść obiadokolację. Na mnie największe wrażenie (jako staremu moriakowi) robi kilkadziesiąt stateczków, wodolotów i katamaranów wyciągniętych na pirs – w oczekiwaniu na sezon.

FANTASTYCZNA TWIERDZA, RASPUTIN I JASKÓLCZE GNIAZDO

Wczesnym rankiem wyruszamy na wschód do Sudaku. Wąska szosa wiję się w serpentynach wzdłuż brzegu morskiego. Kilka razy stajemy, aby zrobić zdjęcia. Po dwóch godzinach dojeżdżamy do celu – twierdzy genueńskiej zbudowanej w XIV-XV wieku.



Twierdza jest ogromna, a Wojtek przepędza nas po wszystkich zakątkach. W samym środku twierdzy rośnie wspaniały okaz „drzewa kondomowego” – obwieszony papierkami, foliowymi torebkami, skrawkami materiału i prezerwatywami. Pewnie jakiś miejscowy zabobon...

Niestety, z powodu skrócenia wyprawy o jeden dzień (ślub siostry Darka-kierowcy), nie mamy czasu zajechać do miejscowości Nowy Świat, gdzie produkowany jest słynny szampan „Sowieckoje Igristoje”.

Wracamy z powrotem, mijamy Jałtę i zajeżdżamy pod Pałac Liwadia w Ałupce. Tutaj właśnie Stalin, Roosevelt i Churchill podpisali układ o powojennym podziale Europy.

Trafiamy również do gabinetu figur woskowych, gdzie oprócz Wielkiej Trójki, pokazana jest również cała rodzina cara Mikołaja II i oczywiście Rasputin.

Na koniec dnia zaliczamy słynne Jaskółcze Gniazdo w Gasprze. Dojazd jest zamknięty, więc najpierw musimy długo schodzić schodami, a później długo wchodzić.

Na szczęście w pobliżu Gniazda jest pub, więc możemy zregenerować siły przy blinach i piwie.



W kolejnym odcinku „Fantastycznej Ukrainy” przedstawione będzie dokończenie „Fantastycznego Krymu” (Fantastyczna góra, Fantastyczny Sedeńko) oraz relacja z Podola pn. „Fantastyczna amnezja” i „Fantastyczny Lwów”.

W dniach 14-29 lipca br. w Cerkiewniku koło Olsztyna odbył się 20. PIKNIK NA SKRAJU DROGI. Od następnego numeru rozpoczniemy cykl reportaży i relacji o tej najbardziej elitarniej i tajemniczej imprezie Fandomu Polskiego.

ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE

sierpień 2006

JAK BŁYSKAWICE (WITH THE LIGHTNINGS) – DAVID DRAKE

Wydawca: ISA, 384s.

KAŻŃ – MARINA DIACZENKO, SIERGIEJ DIACZENKO

Wydawca: Solaris.

POWRÓT WYGNAŃCA (EXILE'S RETURN) – RAYMOND E. FEIST

Wydawca: ISA, 352s.

CZARNY KODEKS (CODE NOIR) – MARIANNE DE PIERRES

Wydawca: Solaris.

NIEWIDZIALNA KRÓLOWA (THE UNSEEN QUEEN) – TROY DENNING

Wydawca: Amber, 280s.

PRAWO ODWETU (MARQUE AND REPRISAL) – ELIZABETH MOON

Wydawca: ISA 384s.

CZASZKA NA NIEBIE – NIK PIERUMOW

Wydawca: Amber, 432s. Wznowienie

CZERWONE OCZY – JERZY NOWOSAD

Wydawca: Fabryka Słów.

GORSZE ŚWIATY – CEZARY MICHALSKI

Wydawca: Fabryka Słów, 208s.

OPOWIEŚĆ O ZŁODZIEJU CIAŁ (THE TALE OF THE BODY THIEF)

– ANNE RICE

Wydawca: Rebis. Wznowienie

PAN PONIEDZIAŁEK (MISTER MONDAY) – GARTH NIX

Wydawca: Wydawnictwo Literackie.

WOJNA (CONVENTIONS OF WAR)

– WALTER JON WILLIAMS

Wydawca: MAG. 3 tom cyklu Praxis

WYBÓR BRONI (WEAPONS OF CHOISE) – JOHN BIRMINGHAM

Wydawca: Rebis.

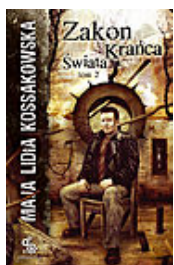
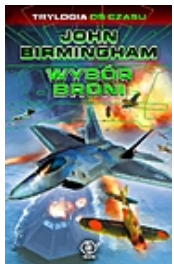
WYDRWIZĄB – EUGENIUSZ DĘBSKI

Wydawca: Fabryka Słów

ZAKON KRAŃCA ŚWIATA, TOM 2

– MAJA LIDIA KOSSAKOWSKA

Wydawca: Fabryka Słów





NOMINACJE ZAJDŁOWE

Związek Stowarzyszeń „Fandom Polski” ogłosił nominacje do Nagrody im. Janusza A. Zajdla za 2005 r. Wyróżnieni zostali:

»w kategorii **powieść**:

- Ewa Białołęcka za „Naznaczonych błękitem” (Runa);
- Jarosław Grzędowicz za „Pana Lodowego Ogrodu”, tom I (Fabryka Słów);
- Marek S. Huberath za „Miasta pod Skałą” (Wydawnictwo Literackie);
- Maja Lidia Kossakowska za „Zakon Krańca Świata”, tom I (Fabryka Słów);
- Iwona Surmik za „Ostatniego smoka” (Runa);

»w kategorii **opowiadanie**:

• Anna Brzezińska za „Śmierć czarnoksiężnika” (A. Brzezińska „Wody głębokie jak niebo”, Runa);

- Jakub Ćwiek za „Cichą noc” (J. Ćwiek „Kłamca”, Fabryka Słów);
- Jarosław Grzędowicz za „Wilczą zamieć” („Deszcze niespokojne”, Fabryka Słów);
- Anna Kańtoch za „Długie noce” („A. Kańtoch „Diabeł na wieży”, Fabryka Słów).

Nagroda zostanie wręczona podczas ceremonii zamknięcia Polconu w Lublinie.

MJS

POWRÓT „TRUDNO BYĆ BOGIEM”

W Rosji zakończyły się zdjęcia do „Trudno być bogiem”, ekranizacji słynnej powieści braci Strugackich. Film, reżyserowany przez Aleksieja Giermana, kręcony był aż przez sześć lat. Dziennikarze, którzy mieli okazję obejrzeć fragmenty filmu, są pod wrażeniem. Premiera spodziewana jest po kilkumiesięcznych pracach nad montażem, pod koniec roku.

Tymczasem w ostatniej fazie są prace nad grą RPG pod tym samym tytułem.

MJS za NTV Mir



ZBLIŻA SIĘ POLCON

Już 24 sierpnia w Lublinie rozpoczyna się XXI Polcon. Organizatorzy sprawili uczestnikom niespodziankę, rezygnując z podwyżki akredytacji dla zgłaszających się w ostatniej chwili – będzie kosztować tylko 40 zł. Informacje o imprezie można znaleźć na stronie polcon2006.fandom.art.pl.

MJS

NOWY PORTAL FANTASTYCZNY

Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza” uruchomiło niedawno portal internetowy poświęcony fantastyce: www.paradoks.net.pl.

jpp

AMERYKAŃSKI „PIKNIK NA SKRAJU DROGI”

Amerykański reżyser David Jacobson zajmie się pisaniem scenariusza i reżyserią filmu *Roadside Picnic*, opartego na powieści Arkadija i Borysa Strugackich *Piknik na skraju drogi*. Obraz powstaje na zlecenie Columbia Pictures. To już druga próba adaptacji powieści Strugackich, na jej podstawie w 1971 roku rosyjski reżyser Andriej Tarkowski zrealizował słynnego *Stalkera*.

Deckard (www.gildia.pl)

SIUDMAKOWA „DIUNA”

Sam Wojciech Siudmak stworzy okładkę i ilustracje do nowego wydania serii Fanka Herberta o Diunie. Cykl zostanie wznowiony przez wydawnictwo Rebis, w tłumaczeniu Marka Marszałka. Premiera przewidziana jest na październik.

MJS

HELLBOY W UNIVERSAL PICTURES

Hellboy znalazł nowy dom, a będzie nim wytwórnia Universal. Po porzuceniu projektu *Hellboy 2* przez Columbia Pictures, Guillermo Del Toro zrealizuje swój film w 2008 roku właśnie w Universal. Na razie wiadomo, że większość obsady pozostanie bez zmian.

Murderdoll (www.gildia.pl)

ZMARŁ DAVID GEMMELL



Świat literatury fantastycznej poniósł niedawno kolejną wielką stratę. 28 lipca tego roku, w wieku 57 lat zmarł David Gemmell. Przyczyną zgonu były komplikacje po operacji serca. Ten brytyjski pisarz, specjalizujący się w literaturze nurtu fantasy, w 1984 roku opublikował swoją pierwszą powieść „Legenda”, która dała początek cyklowi „Saga Drenajów”. Będzie nam go brakować.

Anwyn
(www.gildia.pl)

PULLMAN JAKO PHILIP K. DICK?

Amerykański aktor Bill Pullman negocjuje główną rolę w biograficznym obrazie Panasonic opowiadającym o życiu słynnego amerykańskiego pisarza science-fiction Philipa K. Dicka - donosi serwis Production Weekly. Film reżyseruje były muzyk Matthew Wilder - autor przeboju lat 80. Break My Stride. Początek zdjęć w sierpniu.

Deckard (www.gildia.pl)

MORDERCZA J. K. ROWLING

J. K. Rowling, autorka cyklu o Harrym Potterze, uchyliła rąbka tajemnicy w sprawie ostatniej części serii. Zapowiedziała, że zabije dwóch bohaterów, których początkowo planowała zachować przy życiu, natomiast jednemu bohaterowi, którego planowała uśmiercić, życie darowała. Nie zdradziła, czy jednym z zabitych będzie Harry.

Pani Rowling nie zna jeszcze terminu ukończenia książki, ale oświadczyła, że pisanie „idzie dobrze”.

MJS

OSTATNIA KSIĄŻKA LEMA

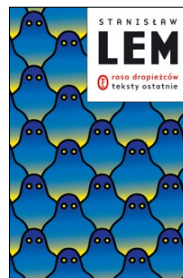
Krakowskie Wydawnictwo Literackie opublikowało najnowszy zbiór felietonów Stanisława Lema zatytułowany „Rasa drapiezców”.

jpp

REPLAY SEZONU OGÓRKOWEGO?

W te wakacje powtórnie na polu przy południowej granicy Wejherowa pojawiły się kręgi w zbożu.

Jpp



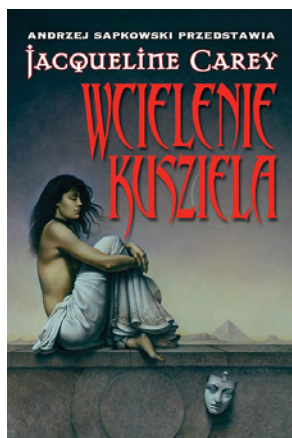
VI TRÓJFIKCJE

W dniach 8 – 9 lipca w Gdyńskiej YMCA odbył się szósty konwent Trójfikcje.

MJS

Koniec wieńczy dzieło

Trzeci tom cyklu o wybrance Kusziela przynosi rozwiązanie wszystkich rozpoczętych wątków, pozostając jednocześnie książką pełną niezwykłych i przejmujących wydarzeń. Tym razem Fedra wyrusza na poszukiwania syna Melisandy, który zaginął w tajemniczych okolicznościach. Po dziesięciu latach spokoju Fedra decyduje się na pełną niebezpieczeństw i wyrzeczeń wyprawę, która może zniszczyć wszystko nad czym do tej pory pracowała. Samo poszukiwanie młodzieńca jest tylko przygrzywką do większej wyprawy, w celu zlikwidowania klątwy Pana Cieśniny i uwolnienia Hiacynta od złożonej przysięgi.



Podobnie jak poprzednie tomy, tak i „Wcielenie Kusziela” rozkręca się powoli, jednak myliłby się ten kto sądziłby, że zabraknie tu dramatycznych zwrotów akcji. W swych poszukiwaniach Fedra zawędruje w głąb Afryki, przedtem jednak dokona makabrycznego odkrycia o samej sobie.

Przyznam, że ten tom jest chyba najbardziej mrocznym z całej serii. Wydarzenia na dworze szalonego króla są momentami przerażające i wyjątkowo brutalne. Ale w końcu Fedra jest wcieleniem Kusziela i towarzyszący jej ból jest jednocześnie rozkoszą. Wraz z główną bohaterką zagłębiamy się w tajniki sadomasochistycznych praktyk.

Jednak podobnie jak w poprzednich częściach erotyka, (choć mocniej zaznaczona) nie jest istotą opowieści. To piękna wizja poszukiwań własnego ja oraz dążenia do wyznaczonego celu, bez względu na ból i cierpienia, jakich ta wędrownica dostarcza. Jak pisałem na początku, powieść zamyka wszystkie rozpoczęte wątki, jednak sposób, w jaki to czyni, jest z pewnością oryginalny.

Z jednej strony, mamy do czynienia z powieścią erotyczną, z drugiej natomiast – przygodową, a nawet powieścią drogi, bowiem trudno inaczej nazwać bezustanną podróż w celu odkrycia klucza do zagadki klątwy Pana Cieśniny. Przyznam, że chętnie zobaczyłbym ekranizację tego właśnie tomu trylogii. Różnorodność miejsc i wydarzeń stanowiłaby naprawdę wyborną mieszankę dla filmowców, choć może niektóre z drastyczniejszych scen erotycznych należałoby pominąć.

Cały cykl Jacqueline Carey nie jest lekturą łatwą, jednak gdy już zanurzymy się w świecie Fedry, nie będziemy w stanie się od niej oderwać.

Adam Wieczorek (www.gildia.pl)

Obywatel sieci

Mówisz o sobie: „Jestem Polakiem, europejczykiem. Wędkarzem, inżynierem, sprzedawcą”. Jak często jednak jesteś w stanie przyznać i powiedzieć otwarcie: „Jestem obywatelem sieci”? Społeczeństwo i kultura ewoluują, wypadaloby przed tymi słowami już postawić przedrostek cyber. Dzieje się to tak szybko, że przeciętny człowiek nawet tego nie zauważa. Są jednak osoby, które wnikają w istotę rzeczy. Dla nich czas płynie wolniej, dzięki czemu dostrzegają zmiany w naszym otoczeniu. Jedną z takich osób jest Lev Manovich. Swoje przemyślenia i obserwacje przelał na karty książki „Język nowych mediów”.

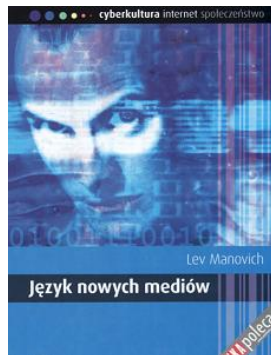
Jest to pozycja niezwykle wyczerpująca temat, a już na pewno dla takiego kogoś jak ja, kto traktuje to jako ciekawostkę. Na prawie pięciuset stronach autor rozprawia się z wszelkimi nowymi mediami, takimi jak internet (jak już się przyjęło, piszę z małej litery), interaktywne gry komputerowe, rzeczywistość wirtualna czy kino. Szczegółowo opisuje cechy każdego z tych środków przekazu, porównuje je do wcześniejszych dokońń ludzkości, pokazuje wady i zalety. Próbuje trochę wybiegać w przyszłość, ale raczej koncentruje się na „tu i teraz”. Chce dokładnie poznać mechanizm ewolucji i bardzo żałuje, że nie było podobnych do niego kilkadziesiąt lat wcześniej. Powstała przez to luka w opisie zagadnienia, której nie sposób wypełnić.

Media mówią do swojego odbiorcy wieloma językami albo, jak kto woli, jednym niezwykle barwnym. I to właśnie clue całej książki. Interfejsy użytkownik-komputer, człowiek-maszyna, użytkownik-program komputerowy. Bazy danych, nawigacja. Ogniwo łączące dane medium z odbiorcą odpowiada za całokształt współpracy, za to czy przekaz zostanie odebrany, przyswojony i zapamiętany. Ewentualnie czy się spodoba i pozwoli powrócić do danego nadawcy w przyszłości. Ciekawe dla twórców, gdyż mogą zmysławić sobie, które elementy są ważne i należy je wykorzystać, a dla prostych adresatów, jako że mogą przejrzeć niecne sztuczki tych pierwszych. Tak czy inaczej obydwie strony mogą myśleć, że przechytryły tę po drugiej stronie barykady.

Książka jest odrobinę zbyt długa, na pewno bogata merytorycznie, ale w pewnym miejscu zaczyna się nudzić. Z okładki można wyczytać nazwiska polecających ją osób, profesorów od wiedzy o mediach oraz kultury i komunikowania. Prawda jest jednak taka, że to raczej pozycja dla studentów i powinna być traktowana jako podręcznik. Niewiele tu śmiałych dygresji i lania wody, którego w książce popularnonaukowej powinno jednak trochę być. Werdykt: tak, ale dla ludzi z branży, adeptów dziennikarstwa i pasjonatów. Innych może zwyczajnie uśpić. Ja uczucia mam mieszane.

Greg K1ler (www.gildia.pl)

Lev Manovich „Język nowych mediów”. Wydawnictwo WAIp, 484 s. Cena: 39 zł.



I Ty możesz zostać luminatem

Magia, po kilku stuleciach zapomnienia, znowu powraca do łask najświetlejszych umysłów. Jeszcze do niedawna przyjęło się uznawać, że magia była poprzedniczką nauki, zastąpioną przez nią w procesie systematyzacji wiedzy. Jednak obecnie to nauka wydaje się odkrywać na nowo prawa od dawna znane magicznej sztuce.

Peter J. Carroll, nazywany papieżem magii chaosu, napisał te słowa pod koniec lat 80. XX wieku. Dziś, dwie dekady później, są one aktualne jak nigdy – wystarczy chociażby poczytać sobie o najnowszych teoriach w fizyce. Jego książka zatytułowana *Psychonauta, czyli magia chaosu w teorii i praktyce*, niedawno wydana przez Okulturę, to kolejna – po *Magii Chaosu* Phila Hine'a – pozycja, która przybliżyć ma polskim czytelnikom ten nurt we współczesnym okultyzmie, który cieszy się także u nas wielką popularnością – wystarczy zajrzeć na dowolne forum internetowe poświęcone magii. Szkoda tylko, że zainteresowanie *internetowych magów* nie przekłada się na ich poziom wiedzy. Może *Psychonauta...* to zmieni?

Książka jest podzielona na dwie zasadnicze części. Obie są instrukcjami dla członków Zakonu Iluminatów Thanaterosa, magicznego zakonu, którego Carroll był współtwórcą. Część pierwsza, *Liber Null*, jest zbiorem szczegółowych rad na temat praktyki indywidualnej. Od najprostszych technik aż po bardziej zaawansowane. Autor nie tylko zajmuje się techniczną stroną danego rytuału, ale także pisze o jego źródłach, pochodzeniu, objaśnia znaczenie, pokazuje miejsce w kontekście kulturowym. Co ważne: nie obiecuje cudów, nie gwarantuje stuprocentowego powodzenia. Już na samym początku uccziwie przestrzega, że praktyki magiczne opisywane przez niego nie są dla ludzi o słabym ciele i psychice. W rozdziale poświęconym substancjom zmieniającym świadomość (czy jak kto woli - narkotykom) także od razu stwierdza, że trzeba być wyjątkowo ostrożnym i przeprowadzać eksperymenty tylko wtedy, jeśli dobrze się wie, co się robi.

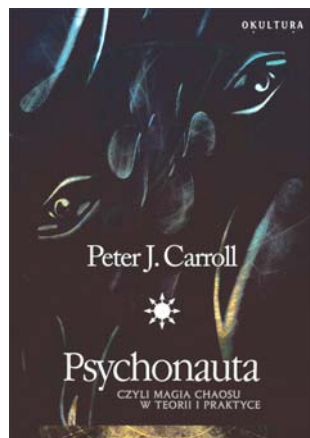
Druga część, *Psychonauta*, przeznaczona jest dla zainteresowanych praktyką grupową bi szamanizmem. To zbiór krótkich esejów na tak różnorodne tematy, jak gnostycyzm, psychologia, magiczne paradygmaty, zależności między religią i magią. Rozrzut tematyczny spory, ale ani przez chwilę nie jest nudno. Bardzo ciekawy jest fragment objaśniający symbolikę kryjącą się za postacią Bafometa – jedną z najbardziej rozpoznawalnych figur okultystycznych, utożsamianą zazwyczaj z satanizmem. Co tak naprawdę kryje się za tą postacią? Gwarantuję, że wielu będzie zaskoczonych. Z innych rzeczy, które szczególnie przyciągają uwagę, warto wspomnieć wzmiankę o gnostycznych ewangeliach. Sekty gnostyków miały ponoć publikować je celowo po to, żeby zamącić w głowach chrześcijanom – pierwsze próby wojny informacyjnej i medialnej partyzantki? Jak skutecznej do dzisiaj, przekonaliśmy się niedawno podczas burzy, jaka rozpełtała się po opublikowaniu fragmentów *Ewangelii Judasza*.

Do *Psychonauty*... można podejść na parę sposobów. Po pierwsze – może to być bardzo ciekawa lektura dla osób, które nie mają do czynienia na co dzień z tematyką okultystyczną, ale szukają pozycji, która pozbawiona będzie bełkotu i zabobonów. Po drugie – chętni do zabrania się za praktykę magiczną dostają do ręki dobry podręcznik, w którym objaśnione są podstawy i techniki, o których w bardziej zaawansowanych książkach są już tylko drobne wzmianki. Dodatkową zaletą jest to, że Carroll bardzo przystępnie objaśnia myśli A. Crowleya i A. O. Spare'a (np. czym jest *Kia*), a lektura ich tekstów ze względu na trudny styl może przysporzyć wielu trudności. Po trzecie – sięgnąć po nią powinni wszyscy zainteresowani teorią chaosu w fizyce oraz tym, jakie ma ona przełożenie na mapę ludzkiego umysłu.

Peter J. Carroll swoją książką natchnął całe pokolenie poszukujących wyzwolenia z kieratu codzienności, nawyków i automatyzmów, krepujących indywidualną wolność. Nazwać ich można *psychonautami* (bo w magii chaosu chodzi tak naprawdę właśnie o głęboką transformację własnej psychiki), *iluminatami* (bo każdy z nich szuka oświecenia) albo jeszcze inaczej, bo sama nazwa przecież ważna nie jest. Pozostaje mieć nadzieję, że książka ta nadal będzie inspirować – i wśród czytelników polskiego wydania znajduje się nowa generacja psychonautów / iluminatów. Nawet, jeśli oni sami jeszcze o tym nie wiedzą.

Kormak (www.gildia.com)

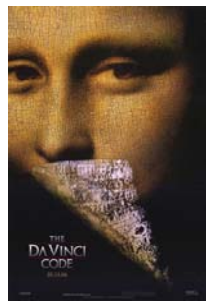
Peter J. Carroll „Psychonauta, czyli magia chaosu w teorii i praktyce”. Okultura, 224 s., cena: 31 zł



Wstyd dla ateisty

Cóż za ironia losu! U władzy wojujący katolicy, a tu do naszego biało-czerwonego ciemnogrodu zawitała największa heretycka afera od czasu Gorgoroth i ich "czarnej mszy w TVP". Mowa rzecz jasna o „Kodzie da Vinci” Rona Howarda – ekranizacji bestsellerowej książki Dana Browna i – jak przynajmniej próbują wmówić nam dystrybutorzy – najbardziej oczekiwanym filmie roku. Ten kinematograficzny antychryst zaczyna się od morderstwa starego kustosa, dokonanego w Luwrze przez tajemniczą postać w kapturze. W wyniku spisku głównym oskarżonym zostaje profesor Robert Langdon (Tom Hanks). W rozwiązaniu zagadki i ucieczce przed nadgorliwym policjantem (i członkiem Opus Dei) pomagają mu wnuczka denata - Sophie (Audrey Tautou). Jak się wkrótce okazuje, za całą aferą stoi historia, której korzenie sięgają początków naszej ery, a dokładnie dnia ukrzyżowania Jezusa.

Francja to jednak ojczyzna miłości. Młodziutka Audrey Tautou bez jakiegokolwiek problemu przyćmiewa oczekujące seksem i silikonem hollywoodzkie gwiazdy. Delikatna, dziewczęca, śliczna, na swój sposób nieśmiała. W dodatku nowa fryzura dodaje jej (jeśli to w ogóle możliwe) uroku i z pewnością pasuje bardziej niż chłopczycowate uczesanie z „Amelii”. No i te lekko skrzywione usta.... Prawdziwa rozkosz zaczyna się jednak w momencie, gdy je otwiera. "Ż", nosowe "rrr" – francuski to faktycznie język alkowy...



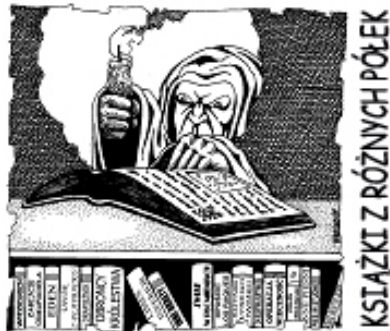
Audrey Tautou... O reszcie nie warto wspominać. "Najbardziej oczekiwany film roku" to w rzeczywistości kolejny odcinek Pana Samochodzika, opratrzony jedynie większym budżetem i aurą religijnego skandalu. W gruncie rzeczy trudno uznać go nawet za thriller - to bardziej kino przygodowe dla nastolatków emocjonujących się teoriami spisku i historycznymi zagadkami. Akcja filmu przypomina grę komputerową. Rozwiąż zagadkę A, aby przejść do zagadki B. Widzowi towarzyszy ciągle uporczywe wrażenie, że autor rozpiął akcję na kilka głównych wydarzeń, które potem usilnie (i z miernym skutkiem) próbował połączyć. Suspensu starczy na pierwsze 40 minut, a „Kod da Vinci” trwa przecież, o zgrozo, ponad dwie godziny. Ponadto cała opowieść mogłaby się skończyć dużo wcześniej, jednak reżyser bawi się w podwójne post scriptum, które tylko utwierdzają widza w przekonaniu, że został nabity w butelkę. Aż dziw bierze, że z tak skromnej historii postanowiono zrobić superprodukcję. Nie ma tam kosmitów ani wybuchającego Białego Domu, pozostaje tylko wątpliwa i rozdmuchana kontrowersja. Howard próbuje dodać całości trochę efekciarstwa i sili się na imponujące wizualnie historyczne retrospekcje i wizualizacje przemysłów Langdona. Po co jednak reanimować nieboszczyka?

Tak skrajnie komercyjne przedsięwzięcie wymaga zatrudnienia kilku znanych nazwisk. W „Kodzie” oprócz przepięknej i przeuroczej Audrey, znaleźć można Toma Hanksa i Iana McKellena. Ten pierwszy zawodzi na całej linii. Albo mu nie zależało albo zapomniał, że kino akcji to niezbyt dobre miejsce dla misiowatych fajtlap, które grywał u Zemeckisa. To tak jakby Kubuś Puchatek zawiązał sobie na głowie czerwoną opaskę à la Rambo i włożył nóż w usta. Forest Gump paradził sobie w Wietnamie, ale kto go brał na poważnie? Znacznie lepiej wypada McKellen. Nie daje z siebie wszystkiego, ale ten aktor ma po prostu dryg do ról sędziwych mentorów (vide trylogia „X-Men”).

Jest jeszcze ta słynna kontrowersja, "prześladowanie chrześcijan", jak to mówił w TV Litza – syn marnotrawny z Arki Noego. Primo: motyw rodu Chrystusa to rzecz nie nowa – pojawiał się min. w słynnym komiksie „Kaznodzieja”. Secundo: film ma wymowę czysto ateistyczną (ale pozbawioną egzystencjalnej trwogi), co jasno widać podczas ostatniej rozmowy Langdona z Sophie. Jezus to niekoniecznie syn Boga. To po prostu dobry człowiek. Tyle. Wypada to o dziwo dość mądrze, jednak Kod da Vinci i tak jest prosty do odkodowania - pod względem artystycznym. Aż wstyd być ateistą...

CURIOSUM

Bertowski Roman
Za błękitną kurtyną
 Warszawa 1996, Oficyna
 Wydawnicza
 „FULMEN-POLAND”



Trudno znaleźć w polskiej fantastyce — tej wcześniejszej, jak i najnowszej — powieść równie kuriozalną, co *Za błękitną kurtyną* Romana Bertowskiego. Pozornie jest to jeszcze jedna opowieść sensacyjno-fantastyczna, ukazująca dystopijne krainy przemierzane przez głównego bohatera. Wykorzystywany przez Bertowskiego schemat fabularny sugeruje powinowactwo *Za błękitną kurtyną* z nurtem *social fiction*, zaś dominacja wątku publicystycznego pozwala odczytywać owo „dzieło” w kontekście fantastyki politycznej, do której należą m.in. *Pieprzony los kataryniarza* Rafała A. Ziemkiewicza i *Komusutra* Aleksandra Olina (tu konieczne zastrzeżenie: to, iż przywołujemy obok siebie owe utwory nie oznacza, że chcemy zrównać je ze sobą, dowartościowując jedna z wymienionych powieści. Którą? To już wybór czytelnika). Do tradycji literackiej autor *Za błękitną kurtyną* nawiązuje również decyzja o wyborze schematu powieści inicjacyjnej, znamiennej m.in. dla twórczości Janusza A Zajdla, *Sennych zwycięzców* Marka Oramusa, trylogii o Apostezjonie Edmunda Wnuka-Lipińskiego, opowiadań Julii Nideckiej.

Od wymienionych wyżej twórców Bertowskiego odróżnia jednak nieprawdopodobna wręcz naiwność i nie mające sobie równych niechlujstwo językowe. Powieść, jak przystało na „utwór z tezą”, ma nader jasne założenia: oto na Polska jest krainą miodem i mlekiem płynącą. To bodaj czy nie jedyna, oprócz *Krzyżackiego pokera* Dariusza Spychalskiego, współczesna powieść fantastyczna, w której Polska jest ziemią obiecaną. Nie ma tu zebroboicia, każda rodzina mieszka w domku z ogródkiem (swoja droga, jak to możliwe bez ekspansji terytorialnej, skoro przyrost naturalny jest niekontrolowany, a polityka prorodzinna zachęca do liczego potomstwa). Spełnioną utopię naśladowują Rosjanie, wciąż (przeciwnie do Polaków), walczący z alkoholizmem (!!!). Korupcja i afery odeszły w zapomnienie wraz z komunizmem. Słowem: żyć, nie umierać. Nad wszystkim zaś czuwają siły specjalne i Kościół katolicki.

Oczywiście sukcesy gospodarczo-polityczne Polski i jej mocarstwowa pozycja na Starym Kontynencie nie wszystkim przypadła do smaku, toteż dybią na nią syjonistyczno-komunistyczno-masońskie siły wrogiej reakcji. Odpowiedzialne są one za upadek i moralną degenerację Zachodu. Teraz zaś, mając na swych usługach komunistyczne państwa Północnej Afryki (!), chcą ostatecznie rozprawić się z krajem stojącym zawadą w planach ekspansji na wschód.

Główny bohater, wnuk zasłużonego dla utrwalenia „polskiego stylu życia” działacza, zostaje zwerbowany, aby dzięki podróży na Zachód, zorientował się w stopniu degeneracji tamtejszych społeczeństw. Ów „agent mimo woli” misję swą wykonuje w sposób wzorcowy. Co więcej — udaje mu się zorganizować podziemny ruch oporu katolików we Francji, a z Hiszpanii przywozi sobie narzeczoną, która dopiero w Polsce słyszy głos kościelnych dzwonów.

Nie ma większego sensu prezentować fabuły, rychno bowiem zmieniłoby się to w spis niedorzeczności. Dość wspomnieć, że protagonista, wysłany do Holandii, nie zostaje uprzedzony o skutkach zażywania narkotyków. Podobnych nielogiczności jest więcej. Czy jednak czas poświęcony na lekturę powieści Bertowskiego należy uznać za stracony? Niezupełnie, bowiem utwór ten uzmysławia, czym kończy się instrumentalne traktowanie fantastyki (a szerzej, literatury) jako narzędzia walki politycznej.

Adam Mazurkiewicz

EKRANOWE PRZYGODY HEROSÓW LITERATURY POPULARNEJ

Jest kilka takich legendarnych postaci, które od wielu pokoleń fascynują młodocianych odbiorców. Należą do nich m.in. Robin Hood i Zorro. Oni obaj też – dość szybko z kart trafiли na ekrany. Nie będę tu analizował wszystkich adaptacji (to chyba zadanie dla Syzyfa!); skupię się na kilku wybranych – i na różnych wariantach parafrazowania klasycznych fabuł...

Postać Robin Hooda parafrazowana była jeszcze w literaturze – od wersji bardzo baśniowych (Pyle), po mocno realistyczne (Kraszewski). Pierwszym filmem, jaki o nim obejrzałem – był dość zgrzebny serial telewizyjny emitowany przed laty w popularnym „Ekranie z Bratkiem”.



Potem były różne inne wersje, w tym barwna (ale obejrzana w epoce czarno-białej telewizji) superprodukcja hollywoodzka z końca lat 30., z Errolem Flynnem w roli głównej (dziś ten film niemiłosiernie się zestarzał – zielone porcięta bohatera etc. – ale w perspektywie serialu zrobił na mnie autentyczne wrażenie!).

Swoistym współczesnym odpowiednikiem tego filmu była wersja z Kevinem Costnerem (który ponoć stanowczo odmówił przywdziania zielonych porciąt!); imponująca – ale „ukradziona” przez Alana Rickmana i jego brawurową kreację Szeryfa (coś podobnego powtórzy się później przy „Piratach z Karaibów” i aktorskiej szarży Johnny’ego Deppa!).



Ze współczesnych wersji – najciekawszy i najbardziej twórczy wydaje się jednak nieco wcześniejszy serial: osadzony w klimacie celtyckich legend, z niezapomnianą muzyką zespołu Clannad. Widać zresztą, iż twórcy filmu kinowego też się weń zapatrzili (powtórzenie postaci Maura chociażby!).



Jednocześnie zresztą z pełną rozmachem superprodukcją z Costnerem – powstała inna wersja „Robin Hooda”, dość skromna wizualnie i nieomal „naturalistyczna”.

Akcenty w poszczególnych wersjach kładzione były na różne aspekty opowieści. A to na obronę ubogich. A to na odzyskanie majątku przez Robina – prawowitego dziedzica. A to na polityczny konflikt między Ryszardem Lwie Serce a późniejszym Janem Bez Ziemi. A to na walkę z normandzkimi najeźdźcami. Silną grupę stanowią też parodie – zarówno kinowe, jak i telewizyjne; tu zresztą swoistą pozycję zajmuje kuriozalny, najnowszy chyba, serial będący dziwną mieszaniną parodii i fantasy.

Specyficzne miejsce zajmuje tu też „Powrót Robin Hooda” Richarda Lestera z połowy lat 70., z Seanem Connery’em w roli głównej. To gorzko-ironiczna opowieść o starym bohaterze wracającym po dwudziestu latach z wypraw krzyżowych.

Zorro poznałem też przy okazji „Ekranu z Bratkiem”. Był to oczywiście klasyczny disneyowski serial. Potem, „W Starym Kinie”, obejrzałem kinową wersję, jeszcze niemą, z inną legendą przygodowego Hollywood – Douglasem Fairbanksem. Następnie, już nieco później, byłem w kinie na najnowszej (wtedy) wersji z Alainem Delon. I nasuwają się tu ciekawe porównania.

Film z Fairbanksem był na pewno mniej ugrzeczniejszy od serialu Disneya. Zorro rabował bogatych (by pomagać biednym), „Z” wycinał wprost na twarzach swych przeciwników, potrafił też płać żołnierzom sztabackie figle (wiązanie karabinów etc.). Opowieść kończyła się zmuszeniem komendanta do dymisji, a gubernatora – do abdykacji.

Serial disneyowski. Tu uczucia mam mieszane. Don Diego jest w nim tak szlachetny, dobry i łagodny, że aż byłby mdły – gdyby nie nader sympatyczna i przekonująca gra odtwarzającego tę rolę Guya Williamsa. Scenografia jest dość umowna, sceny walk także. A jednak... Ma to wszystko swój niezaprzeczalny urok! Twórcy wykorzystali tu zresztą możliwość stworzenia przez film odcinkowy: po pokonaniu komendanta pojawia się jeszcze „szpiegowski” wątek spisku Orła, potem jeszcze kilka drobniejszych historii (walka z rabusiami etc.). Do tego dochodzą rewelacyjnie zagrani, absolutnie niepowtarzalni, sierżant Garcia i służący Bernardo. Ciekawostka: za mego dzieciństwa TVP wyemitowała tylko dwie pierwsze serie, do śmierci sędziego (co zasugerowało, iż to on był Orłem); nie było odcinków z żoną nowego komendanta i z prawdziwym Orłem – że o dalszych historiach nie wspomnę!-

Film z Delonem, z połowy lat 70., wysoko poniósł poprzeczkę: wspaniałe kolory (serial z Williamsem został dopiero teraz pokolorowany komputerowo...), imponujące plenery (chyba jakieś autentyczne zabytki!), wgniatające w fotel sceny pojedynków (wpływ nieco wcześniejszych „Muszkietierów” Lestera?). Oraz istotna zmiana fabuły i bohatera. Tu Don Diego nie jest miejscowym hacjenderem ani Zorro – ma być nowym gubernatorem, lecz wcześniej ginie zamordowany przez skrytobójców. Zamiast niego (jako gubernator Don Diego) przybywa jego przyjaciel Miguel – zawiadaka i awanturnik. Najchętniej bez zbędnych ceregieli powyrzynałby on zleceniodawców zaborstwa, ale wiąże go przysięga dana umierającemu; dlatego przywdziewa maskę i walczy jak lis. Co nie zmienia faktu, iż znów to jest Zorro potrafiący obrabować bogaczy czy przyłożyć szpadę do gardła

z morderczym błyskiem w oku... Pojawia się tu też sierżant Garcia (restaurator-naturszczyk, ponoć 120 kilo żywej wagi!) – jednak głównym źródłem humoru jest w tym filmie pewien pruski oficer.

Podobno istnieje jeszcze jedna udana wersja z lat 70. – dość realistyczna, bliska pierwowzorowi powieściowemu – ale ani jej, ani samej książki nie znam; tylko więc to sygnalizuję (dobrze, że to nie referat naukowy!)

Najnowsza wersja – z Anthony Hopkinsem i z Antonio Banderasem. Cóż... każdy, kto widział „Desperado” – pomyślał pewnie, iż ten latynoski gwiazdor powinien zagrać tę latynoską legendę. I tak się stało! Parafraza fabuły też jest tu pomysłowa: podstarzały Don Diego (Hopkins) zostaje zdemaskowany i osadzony



w twierdzy; po latach, gdy z niej ucieka – szkoli na swego następcę i mściciela młodego opryska (Banderas), udzielając mu jednocześnie wszechstronnej „szkoły życia”. Film był na tyle udany i dobrze odebrany – że doczekał się niedawno fabularnej kontynuacji (również z Banderasem, oczywiście).

Analizując ekranowe losy tego typu ikon masowej wyobraźni – możemy wspomnieć jeszcze Tarzana i Conana. Obaj wyrosli z literatury wagonowej; ich ojcami są, tak de facto, zwykli grafomani. Ale obaj mieli swoje szczęście do kina!

Adaptacji opowieści o Tarzanie było wiele, z najsłynniejszym niewątpliwie cyklem klasycznych filmów z udziałem mistrza olimpijskiego Johnny’ego Weissmullera. A do tego współczesny film-sensacja: „Greystoke – legenda Tarzana, władcy małp”. Przejmujący dramat ze znakomitą rolą Christophe Lamberta. Gdyby Burroughs był pisarzem, a nie grafomanem – tak zapewne napisałby swą książkę!



Żaś utwory Howarda, gdyby i on spełniał powyższy warunek, wyglądałyby pewnie jak „Conan Barbarzyńca” – przejmująca, mająca coś z Nietschego, filmowa opowieść o nieszczęściach, które albo nas zabijają, albo czynią silniejszymi. Późniejszy „Conan Niszczyciel” (mimo udziału w nim Arnolda Schwarzeneggera) był już tylko typowym, czysto rozrywkowym komiksem, bliskim pierwowzorowi literackiemu.

I to tyle w tym mocno luzackim czasie – życzę Wam w te wakacje ciszy jak w Sherwood i upału jak w Kalifornii!

Jan Plata-Przechlewski



muzyka = fantastyka = fantazja

MANUSKRYPT, KTÓRY NIE ISTNIAŁ



Pewnego razu, kiedy po raz kolejny delektowałem się „Podwójnym życiem Weroniki”, przeleciała mi przez głowę myśl, że sekret niezwykłości filmów Krzysztofa Kieślowskiego drzemie nie w świetnych scenariuszach, nie w wirtuozowskiej reżyserii i grze, perfekcyjnie dobranych do autorskiej wizji, aktorów. A przynajmniej nie wyłącznie w nich. Każdy widz wie, a może bardziej przeczuwa, że w tych filmach tkwi coś jeszcze, i że właśnie to c o ś stanowi sedno sprawy. Ale czym jest to coś? Zawieszeniem głosu? Milczeniem? Dźwiękiem może? A może wszystkim po trochu?

Kiedy myślę – dźwięk, to w tym wypadku zawężam pojęcie wyłącznie do muzyki. Bo muzyka w filmach „późnego” Kieślowskiego, czyli tego od „Dekalogu” wzwyż (od końca lat 80., po połowę 90. ubiegłego wieku), jest chyba ich najważniejszym elementem. Nie tylko wpisuje się w ogólny nastrój poszczególnych obrazów, ale również je tworzy. I to tworzy w sposób szczególny. Oglądając te filmy, odnosi się wrażenie, że one są z muzyki utkane, na niej osnute. Jak misterna pułapka na pajęczęj nici. A przy tym trudno nie zwrócić na nią uwagi, tak jest charakterystyczna i narzucająca się, choć jednocześnie tak subtelna i „nikła”, jakby jej wcale nie było. A skoro muzyka – to Zbigniew Preisner, a skoro Preisner – to...

„– Proszę numer 432. Van den Budenmayer, dobrze wymawiam? – Tak, ale, niestety, ostatnią płytę sprzedałem przed chwilą.” („Trzy kolory: Czerwony”); „...to ciekawy kompozytor, niedawno odkryty, żył przed dwoma wiekami w Holandii.” („Podwójne życie Weroniki”).

Van den Budenmayer? W Holandii? Zaraz, zaraz, o co chodzi?

Chyba każdy, kto zetknął się z „późnym” Kieślowskim, zadał sobie to pytanie przynajmniej raz. Kim był kompozytor o tajemniczym, dziwacznie brzmiącym nazwisku, co skomponował i dlaczego znamy go tylko z filmów Kieślowskiego? Przyznam otwarcie, że sam dałem się nabrać i w



pewnym momencie zacząłem buszować po różnego rodzaju muzycznych źródłach, w poszukiwaniu choćby śladu istnienia mitycznego Holendra. No i odkryłem! Czarno na białym... tajemnicę Poliszynela, że holenderski kompozytor van den Budenmayer nigdy nie istniał, i że to wielka trójka: Kieślowski-Piesiewicz-Preisner powołała go do życia, by spełnić swe zadanie nie tylko wobec celuloidowych bohaterów, ale także wobec nas, widzów.

Już sam pomysł stworzenia fikcyjnego muzyka sprzed dwóch wieków wywołuje u odbiorcy niejasne wrażenie fantastyczności. A to dopiero początek zamieszania. Bo jakże karkołomny to pomysł: wymyślić postać, która de facto fizycznie na ekranie ani razu się nie pojawia, a jednak jest wciąż, „ponadzmysłowo”, przecuciowo, obecna i swoją myślą (muzyką) przenika do głębi cały świat przedstawiony, przedostając się w końcu do świadomości głównych bohaterów dramatu.

Mystyfikacja odautorska jest niezwykle subtelnie poprowadzona: nie tyle bowiem o v.d.B. w tych filmach się mówi, jego się przede wszystkim SŁYSZY. A raczej – słucha. On nie tyle funkcjonuje jako konkretna postać, lecz raczej jako pewne wyabstrahowane pojęcie, a można by go nawet utożsamić z samym dźwiękiem. Czy zatem van den Budenmayer, wg Kieślowskiego, oznacza Dźwięk? Być może, nie wiem, choć wydaje mi się to zbytnim

uproszczeniem. Wolę pójść w innym kierunku. Urzeka mnie bowiem sam genialny pomysł, wyznaczający muzyce najważniejsze miejsce w utworze filmowym.

Wróćmy jednak do naszego Holendra. Jego muzyka, istniejąc na dwóch podstawowych poziomach obrazu filmowego, przenika cały świat przedstawiony i otacza go niczym kokon: kiedy brzmi z offu, pełni rolę narratora: kształtuje nastrój opowieści i kreśli rys psychologiczny poszczególnych postaci; kiedy zaś jest elementem fabuły – one same w niej żyją, oddychają nią, słuchają jej z płyt, nucą sobie poszczególne fragmenty, cytują, słuchają przez telefon, uczą jej grać dzieci w szkole, by na scenicznym wykonaniu całej kantaty skończyć. Można zatem powiedzieć, że jest wówczas prawie równoprawnym bohaterem i nie będzie w tym przesady.

Fragmenty z muzyką v.d.B. istnieją na ekranie w sposób tak oczywisty, sugestywny i realny, że widz, nie podejrzewając pułapki, sam nie wie kiedy, „połyka haczyk”. I o to właśnie twórcom chodzi, by widz, na równi z bohaterami filmu, zaakceptował podstawowy fakt: van den Budenmayera jako kogoś najzupełniej realnego, kogoś, kto żył dwa wieki temu w Holandii i skomponował takie to a takie utwory. Fajnie – ktoś zapyta – tylko po co tyle fatygi? No właśnie po to, by ten fakt stanowił punkt wyjścia. Bez niego cała „zabawa” na nic. Ponieważ nie dość, że muzyka v.d.B. rozbrzmiewa prawie w każdym filmie – ona z filmu na film ewoluuje, przestaje wyłącznie budować nastrój i ubarwiać bieg zdarzeń. Ona posuwa się coraz dalej, pozwala sobie na coraz więcej.

O ile w „Dekalogu dziewiątym”, kiedy słyszymy ją po raz pierwszy, główny bohater, Roman, jeszcze tylko biernie jej słucha: najpierw fragmentu odśpiewanego na żywo przez swoją pacjentkę-śpiewaczkę w szpitalu, a potem z płyty w domu (i tu pierwszy zaskok: w tym świecie powszechnie dostępne są nawet płyty z muzyką v.d.B., co sugeruje, że twórca jest tu zadomowiony na dobre). I w tym momencie obaj, bohater filmu i widz, słysząc muzykę, równocześnie poddają się magii utworu: ta dziwna, mollowa tonacja, pełna niewypowiedzianego smutku i filozoficznej zadumy, plus temat wiodącej wokalizy mezzosopranu, potrafiący skruszyć i omotać nawet najbardziej nieczułe serca i uszy. Całości pierwszego spotkania z muzyką v.d.B. dopełnia chór smyczków w tle. Wszystko to razem, z wyczuciem doprawione szczyptą metafizyki, stwarza dziwną, niepokojącą aurę. Można by powiedzieć: taki typowy Preisner... ups, chciałem powiedzieć – Budenmayer.

W „Dekalogu dziewiątym” magia muzyki v.d.B. działa po raz pierwszy. I choć nie ma jeszcze bezpośredniego wpływu na psychikę bohatera, jego sposób myślenia i postrzegania świata, a tylko niepostrzeżenie w jego (i widza) świadomość wkracza, lecz... już tam pozostaje. Na prostej zasadzie „bo to jest piękne, to mi się podoba”. Z tą tylko różnicą, że kto raz usłyszał te dźwięki, już ich nie zapomni.

Kieślowski postanowił pójść za ciosem. Może on, a może Preisner, a może to był ich wspólny pomysł, by powierzyć v.d.B., a raczej jego muzyce, rolę niebagatelną. Przyznam, że nie widziałem drugiego podobnego przypadku tak twórczego wykorzystania muzyki w filmie. W „Podwójnym życiu Weroniki” jego kompozycje przechodzą zasadniczą metamorfozę. Przystają być jedynie urywanymi fragmentami; rozrastają się, uzyskując pełną formę muzyczną, jak choćby niesamowite (tak istotne dla fabuły) „Concerto En Mi Mineur” w obu wersjach: z 1798 i 1802 r. To raz. Dwa – zaczynają pełnić rolę fabularną na równi z aktorami. Stają się sensem samym w sobie, drogą do zrozumienia fabuły. Kluczem do tajemnicy istnienia obu bohaterów filmu.

Do czasu, gdy muzyka v.d.B. splata się z życiem wyłącznie Weroniki, widz niczego się jeszcze nie domyśla. Nawet wtedy, gdy dziewczyna umiera na scenie, śpiewając partię mezzosopranu w feralnym dla niej koncercie-kantacie. Zaistnienie takiego zdarzenia w dziele filmowym stawia utwór muzyczny na równi z wyrocznią – „Concerto” van den Budenmayera od tego momentu urasta do rangi zwiastuna Losu. I tak już pozostanie: muzyka Budenmayera i ludzki los połączą się u Kieślowskiego na zawsze.

Patrzmy jednak dalej: w drugiej części filmu, poprzez losy Veronique, widz dopiero zaczyna się orientować, w czym rzecz. Dopiero, kiedy echa „Concerta” towarzyszą z offu Veronique w kluczowych momentach jej życia: przy podejmowaniu najistotniejszych decyzji

będy kiedy na ścianie pokoju tańczy dziwny „zajęczek”, utkany z niewiadomego źródła światła, widza przechodzi dreszcz.

Pojawienie się choćby fragmentu, choćby jednego taktu z „repertuaru” Budenmayera staje się sygnałem, że oto przed oczyma widza dzieje się coś więcej ponad to, co widzą oczy.

Podobnie w „Niebieskim”. Muzyka v.d.B. prowadzi Julie przez cały film. Ba, nie tylko prowadzi, chwilami odnosi się wrażenie, że gra w niej samej, że wprost z jej wnętrza wypływa. Z głowy, z serca, a może z duszy samej? Towarzyszy jej w każdej trudnej sytuacji, jest przy niej (w niej?), gdy rozpacza, cierpi, wspomina i gdy wreszcie odnajduje siebie i sens dalszego życia. Wówczas, wraz z Olivierem, postanawiają wpleść w „Pieśń na zjednoczenie Europy” fragment „oryginalnego” van den Budenmayera, ponieważ jej tragicznie zmarły mąż... bardzo go lubił. Znamienne.

Lecz to nie koniec mistyfikacji. Jest jeden niezwykle moment w całej tej grze. Oto bowiem Kieślowski posuwa się do daleko posuniętej „prowokacji”, pokazując (i to dwukrotnie) twarz nieistniejącego kompozytora. To już naprawdę mocne uderzenie: nie dość, że przez kilka filmów powołuje się bądź cytuje utwory z nieistniejących partytur, to na koniec, w swym ostatnim filmie (przypadek?), ukazuje portret twórcy, który nigdy nie istniał! Oczywiście, sprawa nie miałaby sensu, gdyby chodziło wyłącznie o pokazanie samej twarzy, bez dalszych konsekwencji. Ów fakt ma swe konsekwencje i to bardzo dla fabuły istotne.

Oto po raz ostatni van den Budenmayer łączy losy ekranowych bohaterów: w czasie gdy Sędzia władczy ruchem wskazuje Valentine leżące na stole pieniądze należne jej za leczenie psa, wzrok widza mimowolnie spoczywa na okładce płyty gramofonowej, na niej bowiem leżą pieniądze. Czyja twarz widnieje na okładce płyty, nie muszą chyba dodawać. Lecz, gdy widz myśli sobie, że oto dotarł do sedna tajemnicy, rychło okazuje się, że to jedynie wierzchnia warstwa o wiele bardziej złożonej konstrukcji. Ponieważ oprócz tych dwojga osób, niejako w tle, przemyka się August, student prawa, z czasem świeżo upieczony aplikant, z którym widz ma początkowo dość niejasne skojarzenia: jego życie, miłość i dramatyczne rozstanie z ukochaną, toczą się swoim torem, bez związku z historią Valentine i Sędziego. Dopiero gdy w sklepie muzycznym Valentine, ze słuchawkami na uszach, wsłuchuje się w Budenmayera, tylko widz widzi za jej plecami owego młodzieńca. A gdy dziewczyna chce kupić płytę, sprzedawca podaje jej puste pudełko CD z... dobrze nam znaną okładką. A gdy mówi, że ostatni egzemplarz właśnie sprzedał, zoom kamery wyluskuje zza pleców Valentine wychodzącego ze sklepu Augusta. No, przyznam, że mnie „wgięło”: na moich oczach opowieść zatoczyła krąg, a dzięki muzyce uzyskała pełnię wyrazu i głębię znaczeń.

Tak to, za pomocą zmyślnego kompozytora i utworów, które „odczytano” z nieistniejących rękopisów, przy akompaniamencie kapitalnej muzyki, zostało opowiedzianych kilka przypowieści o wrażliwych ludziach. Myślę, że w jakimś stopniu, są to również opowieści o nas samych i o naszej wrażliwości. A gdyby nie Ona, nie poruszyłyby nas tak bardzo. Gdyby nie Muzyka.

No i Budenmayer...

Andrzej Habasiński

od naczelnego:

Pisanie recenzji z nieistniejących dzieł to pomysł często w literaturze spotykany – weźmy chociażby Lema czy Borgesa. Wprowadzenie fikcyjnego dzieła literackiego w tło świata przedstawionego spotykamy także – najlepszym przykładem jest tu chyba Abdul Alhazred i jego „Necronomicon” w opowiadaniach Lovecrafta. Ale pomysł z umieszczeniem w filmowym uniwersum (i to w niezależnych od siebie obrazach!) „pełnoprawnego” nieistniejącego kompozytora – to coś równie oryginalnego jak subtelnego; iluż z nas tego w ogóle nie zauważyło...

jpp

Marek Górnisiewicz

(16.09.1959-19.06.2006)

Grafik i rysownik komiksowy, absolwent Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych w Gdyni-Orłowie.

Styl jego rysunków łączył elementy realizmu i groteski.

Jeszcze w liceum był współtwórcą postaci Marcinka – wykorzystanej potem m.in. w „Wampiurs Wars”.

Zadebiutował w pierwszej połowie lat 80. czarno-białym komiksem „Fantazja na fujarkę” (do scenariusza Jerzego Szyłaka), drukowanym w formie pasków w tygodniku „Wiadomości Elbląskie”.



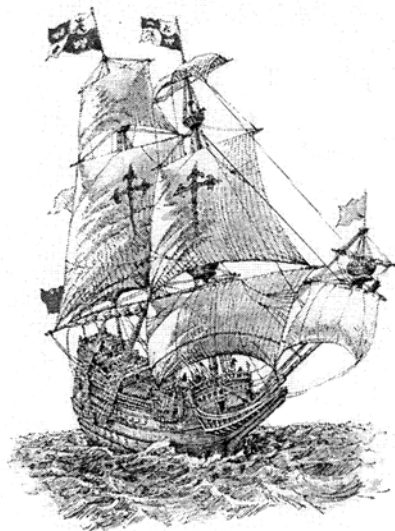
Potem Szyłak i Górnisiewicz zaczęli pracę nad barwnym komiksem „Kula ludu Hizz”, będącym prequelem „Fantazji”. Pierwsze planse wysłali do harcersko-młodzieżowej gazety „Świat Młodych”. Oficjalna odpowiedź redakcji brzmiała, iż „komiks jest odrażający” (formuła groteski) i „nie spełnia celów społeczno-wychowawczych” (satyryczna fabuła). Nie udało się też zainteresować wspólnymi projektami gdańskiego oddziału KAW; głównym kontrargumentem było stwierdzenie redaktora, iż „rysunki są ciekawe, ale nikt tak dotąd nie rysował, on zaś ryzykować nie będzie”.

Dopiero 64-planszowy barwny komiks według „Odysei” (także scenariusz Szyłaka) został przyjęty do druku przez Wydawnictwo Morskie; niestety – jego bankructwo zniweczyło wydanie tego albumu. Górnisiewicz opublikował w jednym z numerów komiksowego magazynu „Fan” komiks „Dom przy Canterville Street” (będący parafrazą utworu Oscara Wilde’a dokonaną przez Jana Plagę-Przechlewskiego).

Potem, zniechęcony do współpracy ze środowiskiem komiksowym, nawiązał kontakt z anarchistycznym periodykiem „Mat' Pariadka”, gdzie zamieszczał satyryczne rysunki i krótkie komiksy.

Był też autorem okładek książkowych do „Zewu krabów” Guya N. Smitha (wyd. Fantom Press International) i „Króla Bezmiarów” Feliksa W. Kresa (I wydanie tej powieści, wyd. Aurora) – z początku lat 90.

Od połowy lat 90. nie zajmował się już twórczością artystyczną. Zmarł po ciężkiej chorobie w gdańskim szpitalu.



Dziś koleżanka z pracy uraczyła mnie następującym aforyzmem:

Kobieta bez faceta jest jak rower bez pedału.

Czyli: (1) $K - F = R - P$

Z braku lepszych zajęć przeprowadziłem analizę logiczną powyższej relacji:
– na początek proste mnożenie równania (1) stronami przez minus jeden otrzymujemy:

$$(2) F - K = P - R$$

facet bez kobiety jest jak pedał bez roweru

– następnie dodając z obu stron rower i korzystając z przemienności i łączności dodawania otrzymujemy:

$$(3) (F + R) - K = P$$

facet z rowerem bez kobiety to pedał

(...na szczęście nie mam roweru, mam nadzieję, że Cyklista z kolei ma kobietę)
– z kolei odejmując z obu stron faceta i porządkując znaki z lewej strony otrzymujemy:

$$(4) R - K = P - F$$

– uwzględniając, że wynik odejmowania nazywamy różnicą, otrzymujemy:

różnica między rowerem a kobietą jest jak pedał bez faceta

– różnica z lewej strony jest oczywista: rower w odróżnieniu od kobiety ma dzwonek

$$(5) R - K = Dz$$

– a więc dodając z obu stron kobietę i zamieniając strony równania miejscami otrzymujemy:

$$(6) K + Dz = R$$

kobieta z dzwonkiem to rower

(a nie jak się błędnie przyjęło sądzić Miriam - ale na szczęście, jak już zaznaczałem, nie mam roweru)

– natomiast więc podstawiając równanie (5) do równania (4) otrzymamy:

$$(7) P - F = Dz$$

– dodając z obu stron faceta i zamieniając strony równania miejscami otrzymujemy:

$$(8) F + Dz = P$$

czyli *facet z dzwonkiem to pedał!*

...ale jak już na szczęście wspominałem, rowerem też nie mam.

A Ty? Masz rower?

Mumin

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

INFORMATOR
207

ADRES GKF : Gdańsk-Przymorze, ul. Opolska 2

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

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

GRAFIKI: Marek Górnisiewicz (3, 5, 13, 31)

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

Nakład 400

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

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