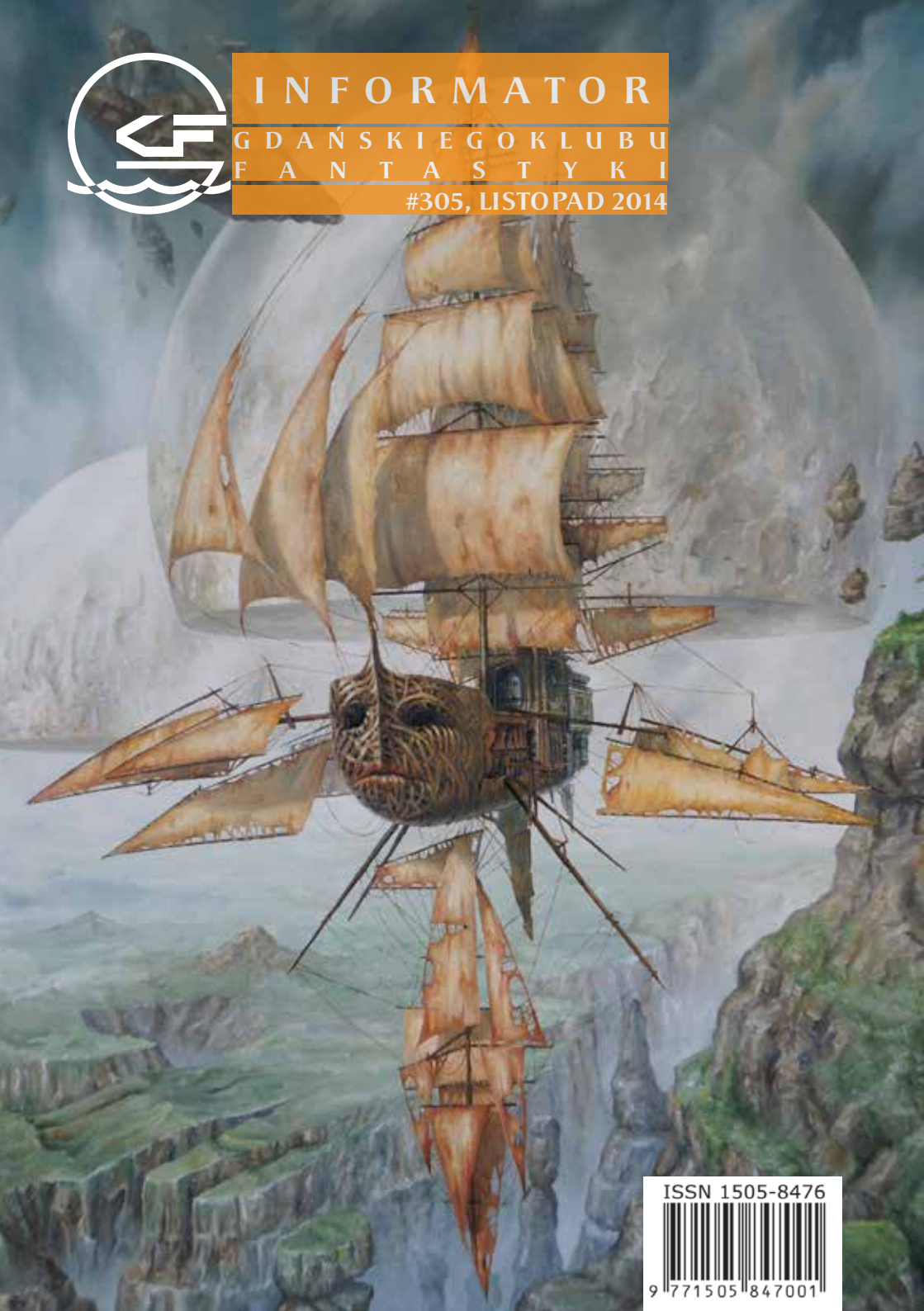




INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU
FANTASTYKI

#305, LISTOPAD 2014



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

(POST)APOKALIPSA NIEJEDNO MA IMIĘ

„Czerwony Karzeł” #18 będzie poświęcony wizji świata po apokalipsie. Pozwolę więc sobie zaapelować do czytelników „Informatora”, by do początku lutego nadsyłali owoce swej twórczości: publicystycznej, literackiej, komiksowej, graficznej! Poniżej postaram się nieco ogarnąć owo tematyczne spektrum – może ta próba systematyzacji zainspiruje kogoś z Was...

Apokalipsa religijna. Najbardziej dosłowne, biblijne, odczytanie tego motta. Czyli – wizja Świętego Jana, Czterech Jeźdźcy, powrót cielesnego Chrystusa, Armagedon, przegrana Bestii, ostateczny Sąd Boży, metafizyczny kres znanej nam formy fizycznego wszechświata.

Apokalipsa kosmiczna. Czyli – w skali „makro” – niemetafizyczny koniec („wypalenie się” i rozpad naszego kosmosu; że zacytuję Lema: „[...] rozpad galaktyk, gaśnięcie gwiazd w czarnej nieskończoności”. Zaś w skali „mikro” – koniec naszego Układu Słonecznego: wyczerpanie się wodoru we wnętrzu naszej gwiazdy, jej rozpuchnięcie się po orbitę Ziemi, wreszcie przemiana Słońca w żelazną bryłę. A już dużo wcześniej – zniszczenie warunków do życia na trzeciej z planet (wzrost temperatury, wyparowanie wody, rozpad aminokwasów).

Kosmiczny kataklizm. Coś niszczącego życie (przynajmniej to o wyżej rozwiniętych formach) na Ziemi już na długo przed tym, nim nasza dzienna gwiazda zacznie syntezę helu. To może być zderzenie z dużą planetoidą (zdolną rozwalić planetę na kawałki), to może być kosmiczny rozblysk gamma lub omiecenie dżetem z pulsara czy kwazara (co byłoby śmiertelne dla wszelkiego DNA) albo (niosące podobne skutki) bezpośrednie wystawienie naszej planety na pełne promieniowanie pobliskiego Słońca – np. w wyniku utraty ochronnego pola magnetycznego. Już Conan Doyle w *Trującym paśmie* porównał (nawet nie sądząc, jak bardzo trafnie!) Układ Słoneczny do koralików płynących przez nieznaną ocean...

Koniec gatunku ludzkiego. Zagłada może też przyjść z Kosmosu (asteroidea podobna do tej, która 65 milionów lat temu położyła kres panowaniu dinozaurów), ale może też zacić się w trzewiach naszego globu (przed 200 milionami lat największe wymieranie zafundowały ziemskim organizmom wybuchy superwulkanów – a ten pod parkiem Yellowstone zacił się cały czas...). W grę wchodzi też stopniowe zmiany warunków życia zachodzące na planecie (również w wyniku licznej ekspansji czy uodpornienia bakterii), jak też wewnętrzna degeneracja, np. genetyczna (w tym – swoisty paradoks wynikający z postępów medycyny).

Kres ludzkiego panowania. Wyczerpanie się (lub znaczne ograniczenie) zasobów energetycznych i żywnościowych. Regres cywilizacyjny cofający nas wszystkich do poziomu totalnie prymitywnego barbarzyństwa. Niespodziewany najazd Obcych – z kosmosu, z innego wymiaru, z innej ery czasu (faktyczną kruchość wobec miążdżącej przewagi przeanalizował już dawno temu w swym arcydziele stary Wells). Dochodzą do tego również elementy całkowicie fantastyczne (ale dla „Karzełka” inspirujące), jak chociażby: ekspansja zombies, bunt maszyn, nagła supremacja innego ziemskiego gatunku (np. małp, delfinów, ośmiornic).

Upadek naszej cywilizacji. Tylko tej, do której przywykliśmy. Czy będzie to znów motyw wyczerpania paliw (świat bez samochodów i samolotów), czy znów wątki globalnego ocieplenia lub ochłodzenia (jakiś *Wodny świat* lub jakiegoś *Pojutrze*) albo wątek spalenia urządzeń elektrycznych (przez aktywność Słońca), a może wątek III wojny światowej (broń masowego rażenia) lub zderzenia negujących swe wartości kultur (np. islamiści). Może to być też różnoraka degeneracja wywołana przez totalne uzależnienie od elektroniki – dobrowolne (*WALL-E*) lub przymusowe (*Matrix*). Przypominają się też złośliwostki Vonneguta (*Pianola*) i Zajdla (*Limes inferior*) na temat coraz głębszego społeczeństwa dysponującego coraz wymyślniejszą technologią. Nie lekceważyłbym też paradoksalnej pustki czającej się w... totalnej wolności (brak norm!). Niedawny kryzys zburzył także dotychczasowy optymizm, iż z pokolenia na pokolenie będziemy stawać się coraz bogatsi (a jeśli „lepiej już było?”).

Różnie może wyglądać świat po tych apokalipsach (niektóre z nich nie wykluczają się zresztą wzajemnie...). Co Wy na to? W imieniu Redaktorów „CK” – zachęcam do działania!

INFORMATOR GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#305, LISTOPAD 2014

ŻYCIE KLUBU

Urodziny członków

GRY

Adam Cetnerowski

Alea iacta est

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Niusy

PUBLICYSTYKA

Grzegorz Szczepaniak

Okrychu Ogana. Korespondencja nr 56

Karol Ginter

Recenzje Karola

Michał Szklarski

Dramat z humorem

Zakazana Planeta

Andrzej Prószyński

Półka z DVD

PROZA

Alex Svartsman

Dzieje Elopusa.

Zbieracz

HUMOR

Paulina Śliwa, Jan Plata-Przechlewski

Niebieska pigułka

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

4 ADRES:

80-385 GDAŃSK
UL. OPOLSKA 2

5 STRONA:

WWW.GKF.ORG.PL

KONTO BANKOWE:

7 PKO BP I O/GDYNIA

9 52 1020 1853 0000 9902 0067 8359

KRS:

0000098018

19 „INFORMATOR GKF”

ISSN 1505-8476

21 WYDAWNICTWO BEZPŁATNE
23 NAKŁAD 150

25 REDAKCJA:

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

8 E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:

32 JAROSŁAW JAŚNIKOWSKI
W POSZUKIWANIU ŹRÓDŁA
GRAWITACJI

DRUK:

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

ŚWIĘTA

*Wszystkim Członkom i Sympatykom
Gdańskiego Klubu Fantastyki
oraz Czytelnikom i Współpracownikom
„Informatora GKF”*

*z głębi naszych serc życzymy –
magicznego Bożego Narodzenia
i fantastycznego Nowego Roku*

I URODZINY

grudniowym Urodzieńcom zaś ponadto:

- przepysznego tortu
- radości przez kolejne lata
- niezawodnego zdrowia
- skumulowanego totka
- nieodstępującego farta
- całkiem dzikiego Nordconu*
(*teraz lub w przyszłości)

Zarząd GKF & Redakcja INFO

4 Lance Oszko
5 Krzysztof Sokołowski
5 Tomasz Świdorski
7 Paulina Śliwa
8 Mariusz Czach
9 Michalina Biedrzycka

13 Piotr Terszel
14 Ewa Białołęcka
14 Michał Stawski
25 Adam Lewandowski
27 Jan Zygmuntowski
31 Aneta Kiergielewicz

ADAM CETNEROWSKI

CO SŁYCHAĆ W DZIALE GIER

Rozpoczęliśmy przegląd gier pod kątem planu zakupowego na rok 2015. Tak więc zapraszam na forum GKF.

Tymczasem trwają ostatnie prace nad przygotowaniem do Nordconu, dziś zatem będzie krótko.

STAŁE FRAGMENTY GRY

Spotkania

Gry planszowe i karciane:

- (prawie) każda środa po 17. w „Maciusiu”
- kilka raz w miesiącu w sobotę popołudniu na Brzozowej – szukajcie informacji na forum i Facebooku

Magic: the Gathering – regularnie organizowane są turnieje w różnych formatach. Kontakt: „brockton” na forum GKF-u lub ze mną.

Zniżki na zakup gier

Członkowie GKF mogą korzystać ze zniżek na zakup gry w sklepach Rebel (6%) i Bard (5%). Zasady zakupu są takie, że chętni zgłaszają się do mnie – podając, co chcą zamówić i adres dostawy (np. paczkomat). Ja zlecam zamówienie i podaję dane do przelewu. Otrzymawszy przelew, sklep wysła paczkę do wskazanej osoby; w przypadku Rebela odbiór osobisty być może jest możliwy.

W przypadku zbyt dużego natłoku zamówień – zastrzegam prawo do konsolidacji miesięcznej.

Wypzedaż

W ramach porządkowania Działów Gier pozbywamy się części majątku. Można nabyć w atrakcyjnych cenach grę planszową *Kingmaker* (z dodatkiem) oraz rozmaite podręczniki RPG (lista u mnie).



Dochód zostanie przeznaczony na zakup nowych, bardziej przydatnych pozycji.

Chcesz złożyć talię?

Sekcja karciana ma na swoim stanie duże zestawy kart do kilku kolekcjonerskich gier karcianych: *Legend of the Five Rings*, *Dune*, *World of Warcraft*. Chętna osoba mogłaby poskładać kilka talii do gry (i oczywiście pograć). Chętnych proszę o kontakt.

KINGDOM BUILDER

Nie oszukujmy się: jest to abstrakcyjna Eurogra. Po jej zakończeniu nie poczujesz, że zbudowałeś królestwo, nie poczujesz fabuły, ale za to policzysz masę Punktów Zwycięstwa. Nie przeszkadza to jednak w miłym odbiorze gry. Poświęćmy na nią nie więcej niż 60 minut; tury są szybkie, czekanie na ruch krótki. Jest trochę kombinowania – ale nie tyle, żeby mógł rozpałci. Lekki tytuł na szybką rozgrywkę dla dwóch do czterech graczy. ■



ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE

JANUSZ PISZCZEK

UZUPEŁNIENIE LISTOPADA

Góra Skorpiona (Scorpion Mountain) – John Flanagan

Data wydania: 19 listopada 2014

Wydawca: Jaguar

Felix, Net i Nika oraz Kłątwa Domu McKillianów – Rafał Kosik

Data wydania: 19 listopada 2014

Wydawca: Powergraph

Chłopcy 3. Zguba – Jakub Ćwiek

Data wydania: 19 listopada 2014

Wydawca: Sine Qua Non

Sabriel (Sabriel) – Garth Nix

Data wydania: 20 listopada 2014 (wznowienie)

Wydawca: Wydawnictwo Literackie

Lirael (Lirael) – Garth Nix

Data wydania: 20 listopada 2014 Wznowienie

Wydawca: Wydawnictwo Literackie

Abhorsen (Abhorsen) – Garth Nix

Data wydania: 20 listopada 2014 Wznowienie

Wydawca: Wydawnictwo Literackie

Ektogeneza (Exogene) – T.C. McCarthy

Data wydania: 21 listopada 2014

Wydawca: Fabryka Słów

Planeta Anioła Stróża – Eugeniusz Dębski

Data wydania: 25 listopada 2014 Wznowienie

Wydawca: Solaris

Łowca z lasu (Один из леса) – Andriej Lewicki

Data wydania: 28 listopada 2014

Wydawca: Fabryka Słów

Trzeci cycek – Emma Popik

Data wydania: listopad 2014

Wydawca: Sumptibus



WSTĘPNE ZAPOWIEDZI GRUDNIA

Sodoma – Marcin Wolski

Data wydania: 1 grudnia 2014

Wydawca: Zysk i S-ka

Wezwał nas honor (To Honor Yu Call Us) – H. Paul Honsinger

Data wydania: 3 grudnia 2014

Wydawca: Drageus

Słowa światłości (Words of Radiance) – Brandon Sanderson

Data wydania: 3 grudnia 2014

Wydawca: MAG

Czterodniowa planeta

Data wydania: 3 grudnia 2014

Wydawca: Solaris

Rada mniejszości (The Minority Council) – Kate Griffin

Data wydania: grudzień 2014

Wydawca: MAG

SHORT

ALEX SHVARTSMAN

DZIEJE ELOPUSA. ZBIERACZ

Ostatni człowiek na Ziemi siedział sam w pokoju. Rozległo się pukanie do drzwi.

— Proszę — powiedział Misha.

Eteryiczny byt wpłynął do pomieszczenia.

— Cześć, Aisha.

Wciąż nie mógł rozgryźć, jak wzniesiona mogła pukać.

— Jak się masz?

— Byłem bardzo zajęty zbieraniem najpiękniejszych rzeczy — powiedział Misha. — Klejnoty koronacyjne królowej Anglii, wypchany Elopus, Mona Lisa. W sumie wszystkie największe skarby, jakie pozostawiła ludzkość.

— Tak — powiedziała Aisha. — Ale jak ty się masz?

Misha się skrzywił.

— Czasem czuję się samotny.

Porozmawiali chwilę. Kiedy go opuściła, w jej głowie rozbrzmiały miliony głosów.

— Czy jest gotowy, by do nas dołączyć? Wzniesie się?

— Jeśli zrozumie, że nawet najcenniejsze z materialnych dóbr nie zastąpią towarzystwa — odpowiedziała Aisha.

— Ale kiedy to nastąpi? Kiedy? — zapytał chór umysłów.

— Dajcie mu czas — odparła. — Jest tylko człowiekiem.

Przekład Urszula Płóciennik



LAUREACI WORLD FANTASY AWARDS

Kapituła na World Fantasy Convention 2014 w Waszyngtonie wybrała zwycięzców. Oto oni – w poszczególnych kategoriach: Powieść – Sofia Samatar, *Obcy w Olandrii*; Mikropowieść – Andy Duncan i Ellen Klages, *Wakulla Springs*; Opowiadanie – Caitlín R. Kiernan, *The Prayer of Ninety Cats*; Antologia – *Dangerous Women*, red. George’a R.R. Martina i Gardnera Dozoisa; Zbiór opowiadań – Caitlín R. Kiernan *The Prayer of Ninety Cats*; Artysta – Charles Vess; Nagroda specjalna (Profesjonalna) – Irene Gallo, art director Tor.com, William K. Schafer, za *Subterranean Press*; Nagroda specjalna (Amatorska) – Kate Baker, Neil Clarke i Sean Wallace, za *Clarkesworld*.

wg: www.gildia.pl

NASZ DAWNY KOESPONDENT NA PODIUM POWIEWU WENY

5 listopada w wejherowskiej Miejskiej Bibliotece Publicznej rozdane zostały nagrody IX edycji konkursu literackiego Powiew Weny; tym razem motywem przewodnim było współczucie dla żywych stworzeń (wywiedzione z cytatu Alberta Schweitzera), a prace nadeszli poeci i pisarze z całego województwa.

W kategorii prozy I miejsce (tuż po ogólnym Grand Prix) zdobył Krzysztof Szkuratowski za nowelę *Dziedzictwo*. Stałym czytelnikom „Informatora” jest on znany z historycznego cyklu o średniowiecznym rycerstwie niemieckim; warto też przypomnieć, iż w ubiegłorocznych (futurystyczno-fantastycznych) zmaganiach pomorskich ludzi pióra – autor ów otrzymał wyróżnienie.

jpp



Fot. MBP w Wejherowie

„NF” W WERSJI NA CZYTNIKI

„Nowa Fantastyka” już od grudniowego numeru będzie dostępna także w formatach epub i mobi (o czym na fb poinformował jej redaktor naczelny – Jerzy Rzymowski); pełna wersja mobilna na tablety i komórki to nadal kwestia przyszłości, ale dalsza ekspansja elektroniczna jest jak najbardziej brana pod uwagę.

wg: www.gildia.pl

NOWE SZATY WIEDŹMINA

Wydawnictwo SuperNowa zapowiedziało wznowienie cyklu o Wiedźminie w nowej szacie graficznej; zaprezentowane zostały okładki.

wg: www.gildia.pl

PRZEWODAS WRACA DO KOTOŁAKA

Do księgarń trafiła powieść *Ksin. Początek* Konrada T. Lewandowskiego – będąca prequelem jego *Sagi o kotołaku*.

wg: www.gildia.pl

CERVANTES – SIUDMAK – CHARCHALIS

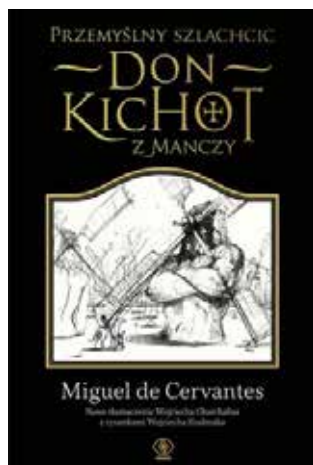
Nakładem wydawnictwa Rebis do księgarń trafiło nowe wydanie *Przemysłnego szlachcica don Kichota z Manczy* Miguela de Cervantesa – z rysunkami Wojciecha Siudmaka i w nowym przekładzie Wojciecha Charchalisa.

wg: www.gildia.pl

WCZESNY PRATCHETT DLA WSZYSTKICH

Smoki na zamku Ukruszon to zbiór wczesnych opowiadań Terry'ego Pratchetta – idealnych dla najmłodszych czytelników oraz prawdziwa gratka dla starszych miłośników twórczości Pratchetta; całość jest ponadto okraszona nader zabawnymi ilustracjami.

wg: www.gildia.pl



ORYGINALNY KSZTAŁT GERMAŃSKICH ARCHETYPÓW

Do polskich księgarń trafiła autorska wersja baśni braci Grimm opracowana przez Philipa Pullmana – *Baśnie braci Grimm dla dorosłych i młodzieży. Bez cenzury* – który wybrał i opowiedział na nowo pięćdziesiąt baśni, przypominając je z całym ich okrucieństwem i odwagą obyczajową; ponadto każdy z utworów opatrzony został krótkim komentarzem.

wg: www.gildia.pl

SWOISTY ODPOWIEDNIK SILMARILLIONU?

George R. R. Martin wydał nową książkę ze swego najpopularniejszego cyklu. Nie jest to jednak kolejna część *Pieśni Lodu i Ognia* – ale swoista kronika uniwersum opisanego w kolejnych częściach sagi. *Świat lodu i ognia. Nieznana historia Westeros oraz Gry o Tron* stanowić ma bowiem kronikę Westeros (w spisaniu której pomogli Martinowi Elio M. García Jr. oraz Linda Antonsson); pisana jest z subiektywnej perspektywy mistrzów, studiujących historię tego świata – ich dociekania zaś uzupełnione są o wyjaśniające niektóre szczegóły ramki, pełne drzewa genealogiczne wybranych rodów oraz ilustracje i mapy. *Świat lodu i ognia* powstawał od roku 2008 i składa się z materiałów nigdy dotąd niepublikowanych, z których przeszło połowa została

stworzona specjalnie na potrzeby tej książki; resztę stanowią wcześniejsze zapiski Martina, powstałe przy okazji prac nad kolejnymi tomami sagi.

jpp

KOMIKSOWY KAFKA W KRAKOWIE

Od 22 października do 13 listopada, w Artetece WBP, eksponowana była wystawa „K: KafKa w Komiksie” – prezentująca prace zainspirowane twórczością, zmarłego 90 lat temu, pisarza. Po wernisażu odbyło się spotkanie z kuratorami wystawy Davidem Zane Mairowitzem i Małgorzatą Żerwe. Można było obejrzeć fragmenty komiksowych interpretacji *Procesu*, w opracowaniu kuratora wystawy Davida Zane Mairowitza i francuskiej rysowniczkii Chantal Montpellier, a także *Zamku*, który z kolei jest efektem współpracy z czeskim artystą Jaromirem 99; z kolei autorem rysunków do biograficznej opowieści o autorze *Przemiany* jest nowojorski twórca Robert Crumb. Wystawa, przygotowana przez Literaturhaus w Stuttgarcie, została wyróżniona w tym roku nagrodą European Design Awards.

wg: www.gildia.pl



DYMKI WOKÓŁ DROHOBYCZA

Martwy sezon najnowsze dzieło komiksowego twórcy Jakuba Woynarowskiego – oparte na motywach z utworów literackich Brunona Schulza (*Sklepowy cynamonowy*, *Sanatorium pod Klepsydrą* oraz fragmentów prozy i rozproszonych esejów).

wg: www.gildia.pl

TERAZ PEWNIENIE ZNACZĄCO PRZYŚPIESZĄ!

Animowany serial na bazie komiksu *Tymek i Mistrz* Rafała Skarżyckiego (scenariusz) i Tomasza Leśniaka (rysunki) mozolnie powstaje już od dwóch lat temu; ale podczas ostatniej sesji decydującej o dofinansowaniu projektów filmowych przez Polski Instytut Sztuki Filmowej – dedykowanej filmom animowanym – podjęto decyzję o przyznaniu 1,8 mln zł dla tej produkcji (cały budżet to prawie 5,3 mln).

wg: www.gildia.pl

ZAPOWIADALIŚMY GO JUŻ W NIUSACH

7 listopada na ekrany polskich kin (także tych systemu IMAX) wszedł *Interstellar* – najnowszy film Christophera Nolana.

jpp

PIERWSZA POŁOWA TRZECIEJ CZĘŚCI

Do polskich kin wszedł film Francisa Lawrence'a *Igrzyska śmierci: Kosogłos. Część 1.* – przeniesienie trylogii Susanne Collins na duży ekran zbliża się więc powoli do finału.

wg: www.emetro.pl

KINOWA WERSJA GRY O TRON

Coraz bardziej prawdopodobne staje się wykorzystanie telewizyjnego sukcesu przez producentów filmowych. Nie wiadomo jednak, na jaki fragment/wątek powieściowej sagi Martina padnie wybór.

jpp

PRZESZŁOŚĆ I PRZYSZŁOŚĆ?

Twórcy *Genezy planety małąp* zaprezentowali wizję alternatywnej sceny, która miała zostać zamieszczona po napisach końcowych tego filmu. Nawiązuje ona stylistyką do oryginalnej *Planety małąp* i w nader efektowny sposób symbolizuje upadek ludzkości. Niewykluczone, iż w takiej właśnie konwencji utrzymany będzie początek kolejnej części nowej serii.

wg: www.gildia.pl



WYRZEKAŁA SIĘ ŻABA BŁOTA...

Jeszcze nie tak dawno aktor Robert Downey Jr. twierdził, iż nie powróci w roli Tony'ego Starka w kolejnej części *Iron Mana*, lecz pojawi się w innej produkcji Marvela. Tony Stark pojawić może się bowiem w trzeciej części *Kapitana Ameryki*, której premiera zaplanowana została na początek maja 2016 roku.

wg: www.gildia.pl

ŻELAZNY POWRÓT?

Mel Gibson, po serii prywatnych wpadek ujawnionych w mediach, wraca do publicznego funkcjonowania; zwierzył się m.in. z twórczego marzenia: wyreżyserowania kolejnej (jego zdaniem byłaby ona zdecydowanie najlepsza) części *Iron Mana*.

jpp

Z KOMIKSÓW NA EKRANY – ZAPOWIEDZI MARVELA

Studio Marvel na specjalnej konferencji ujawniło tytuły oraz daty premier produkcji, które należą do nadchodzącej tzw. III fazy filmowych adaptacji komiksowego uniwersum: *Captain America: Civil War* (6 maja 2016 r.); *Doctor Strange* (4 listopada 2016 r.); *Guardians of the Galaxy 2* (5 maja

2017 r.); *Thor: Ragnarok* (28 lipca 2017 r.); *Black Panther* (3 listopada 2017 r.); *Avengers: Infinity War, Part 1* (4 maja 2018 r.); *Captain Marvel* (6 lipca 2018 r.); *Inhumans* (2 listopada 2018 r.); *Avengers: Infinity War, Part 2* (3 maja 2019 r.).

wg: www.gildia.pl

DAWNA MODA W GALAKTYCE

W USA wydano album poświęcony strojom z pierwotnej trylogii *Gwiezdnych wojen*. *Star Wars Costumes: The Original Trilogy* to ponad 200 zdjęć wykonanych przez Brandona Alingera, autora albumu, szkiców koncepcyjnych oraz zdjęć zza kulis części IV–VI. Po raz pierwszy można zapoznać się z dużą ilością wcześniej niepublikowanych informacji o kostiumach używanych na planach *Nowej nadziei*, *Imperium kontratakuje* i *Powrotu Jedi*.

wg: www.gildia.pl

EPIZOD VII ZZA PŁOTU

Na ImageShacku jeden z użytkowników zamieścił ponad 30 szkiców koncepcyjnych z Epizodu VII. Część z nich zdaje się potwierdzać niektóre z plotek dotyczących fabuły nowej części *Gwiezdnych wojen*. Za to na innych można dostrzec lokacje znane z planów w Abu Dhabi i dawnej bazy lotniczej Greenham Commons.

wg: www.gildia.pl



POWRÓT EWOKÓW?

Warwick Davis – aktor znany głównie z *Willowa* oraz roli ewoka Wicketa w *Powrocie Jedi* – dołączył do obsady Epizodu VII gwiazdnej sagi. Nie jest to pierwszy powrót Davisa do *Gwiezdnych wojen*: grał już epizodyczne role w *Mrocznym widmie*, gdzie wcielił się w ludzkiego handlarza bronią Weazela oraz w Walda, małego rodianina z Tatooine. Na razie nie wiadomo, kogo Davis zagra tym razem (aczkolwiek niektóre plotki sugerują, że w Epizodzie VII ponownie pojawi się Endor...).

wg: www.gildia.pl

SIÓDMA CZĘŚĆ – TRZY KONKRETY

Na stronie starwars.com ukazała się informacja o zakończeniu zdjęć do Epizodu VII. Wiadomo też już, iż jego tytuł brzmi *Star Wars – The Force Awakens* (*Przebudzenie Mocy* [?]). Amerykańską premierę obrobionego filmu zapowiedziano na drugą połowę grudnia przyszłego roku.

wg: www.gildia.pl

JEST TEASER VII CZĘŚCI

Jesteśmy już po premierze teasera do najnowszej części SW. W kilku chaotycznych ujęciach niewiele tak naprawdę widać, pojawia się trochę wojskowego sprzętu, jest nowy miecz świetlny i zapowiedź, że film będzie miał premierę w grudniu 2015 roku. Jakoś niezbyt zachęcająco wypadła ta prezentacja.

grzeszcz

SMOKTRZECI I OSTATNI

Reżyser Dean DeBlois ponoć z góry zaplanował, że seria *Jak wytresować smoka* będzie trylogią; i chociaż Jeffrey Katzenberg, szef DreamWorks, dał nadzieję fanom na czwartą część animacji – DeBlois wykluczył to stanowczo. Natomiast alternatywą dla sequela jest chociażby spin-off, którego produkcja nie jest wykluczona. Ponadto premiera filmu *Jak wytresować smoka 3* została przesunięta z roku 2016 na połowę następnego.

wg: www.gildia.pl

PRZECIEKI Z KARAIBÓW

Obecnie trwają prace nad powstaniem najnowszej (piątej już) odsłony serii o piratach z Karaibów – *Dead Men Tell No Tales* (*Martwi nie mają opowieści* [?]). Pojawiły się plotki na temat castingu do poszczególnych ról. Na liście potencjalnych aktorów największą uwagę przykuwa Javier Bardem (*Skyfall*). Ma on podobno wcielić w postać niejakiego kapitana Branda, który – jako duch – poprzysięga pomścić swojego brata, zabitego (przynajmniej w jego mniemaniu)



przez Jacka Sparrowa. Wygląda na to, iż wokół tego właśnie wątku obracać się będzie główna oś fabularna najnowszej części *Piratów z Karaibów*. Z pewnością w głównej roli powróci Johnny Depp, jako kapitan Barbossa ponownie wystąpi Geoffrey Rush. Podobno znów przyjdzie nam zobaczyć Keitha Richardsa, Orlando Bloom, Iana McShane'a i Stephena Grahama. Premiera filmu została zaplanowana na 7 lipca 2017 roku.

wg: www.gildia.pl

3D IMAGE FESTIVAL

23–25 października w łódzkim Cinema City (Manufaktura) trwał największy w Polsce festiwal poświęcony technologii 3D. W repertuarze pojawiły się animacje, dokumenty, filmy fabularne. Na festiwalu pojawiły się również znakomite nazwiska ze świata stereoskopii.

wg: www.gildia.pl

FINALNA ODYSEJA TELEWIZYJNA

Ridley Scott wyprodukuje miniserial *3001: The Final Odyssey*, czyli adaptację powieści Arthura C. Clarke'a. Jego bohaterem najprawdopodobniej będzie Frank Poole, który został wyrzucony w kosmiczną przestrzeń przez komputer HAL-9000 i przez tysiąc lat dryfował zamrożony w kosmosie, by potem wrócić do życia, w zupełnie innej rzeczywistości. Powieść z roku 1997 jest czwartą (i ostatnią) częścią cyklu sir Arthura. Pierwsza została arcydzielnie zekranizowana przez Stanleya Kubricka w 1968 roku; porządnej kinowej wersji doczekała się też 2010: *Odyssey Two* – w reżyserii Petera Hyamsa (1984 r.); filmowcy byli także zainteresowani adaptacją

trzeciej książki z serii (2061: Odyssey Three, wydanej w 1987 roku), ale zamysł ów nie został zrealizowany. Za scenariusz miniserialu ma odpowiadać Stuart Beattie, zaś telewizyjna premiera 3001: The Final Odyssey na amerykańskim kanale Syfy jest zaplanowana na rok przyszły.

jpp

HALLOWEEN POSTRASZYŁ NA CAŁEGO!

W Multikinie m.in. premiera *Rogów* z Radcliffe'm i odnowiony cyfrowo *Egzorcysta*. W Cinema City – dla dzieci pokaz *Hotelu Transylwania* i przygotowanie do premiery sequela. W Ale kino+ *Frankenstein* Branagha i *Dracula* Coppoli. W Canal+ cały wieczór z nowszymi horrorami (np. remake *Omenu* oraz *World War Z*). Na innych kanałach TV m.in.: oryginalna *Noc żywych trupów*, klasyczne *Lśnienie*, pierwszy *Poltergeist*, trzy różne części *Halloween* (w różnych telewizjach) oraz komediowa *Kołyśnianka* Machulskiego. W sopockim Teatrze na Plaży można było obejrzeć blok horrorowo-thrillerowych krótkometrażówek z kraju i ze świata. Nawet gdyńskie Centrum Nauki „Experiment” przygotowało Laboratorium Strachu.

jpp

MINIATUROWY REMUS

25 października, w otwartej niedawno siedzibie Europejskiego Centrum Solidarności, gdański Teatr „Miniatura” zaprezentował premierę spektaklu *Remus* – opartego na motywach kaszubskiej epopei Aleksandra Majkowskiego. Adaptację powieści opracował dyrektor teatru Romuald Wicza-Pokojski, zaś samo przedstawienie wyreżyserował Remigiusz Brzyk. Produkcja została dofinansowana w ramach konkursu na inscenizację dawnych dzieł literatury polskiej „Klasyka Żywa”.

jpp

KOLEJNE MEDIUM DLA WIEDŹMIŃSKIEGO UNIWERSUM

Rusza sprzedaż gry planszowej *Wiedźmin: Gra Przygodowa*. Gracze mogą wcielić się w Geralta, Jaskra, Triss lub Yarpna Zigrina. Każdy z tych bohaterów posiada unikatowe zdolności, co pozwala mu na rozwiązywanie zadań własnymi sposobami. Grę stworzył znany i ceniony projektant gier planszowych Ignacy Trzewiczek.

wg: www.gildia.pl

W GDAŃSKU O GDAŃSKU

Gdańsk jest pierwszym miastem w Europie Środkowo-Wschodniej, które ma swoją wersję legendarnej gry *Monopoly*. Można zainwestować w lotnisko im. Lecha Wałęsy, molo w Brzeźnie, PGE Arenę czy w Żurawia. Uroczysta premiera odbyła się 15 listopada w Galerii Bałtyckiej oraz podczas Targów Gra i Zabawa (trzeciej edycji dużej imprezy poświęconej grom planszowym) w Centrum Wystawienniczo-Kongresowym Amber Expo.

wg: www.gazeta.pl

ZNÓW PLANSZÓWKI POŚRODKU MAŁEGO TRÓJMIASTA

W początkach listopada redzki Miejski Dom Kultury po raz kolejny zorganizował spotkanie przy grach planszowych. Tym razem do Redy zawitało około 40 sympatyków planszówek. Największe emocje towarzyszyły turniejowi gry *Mały Księżyc*.

wg: www.naszemiasto.pl

DUBELTOWY PECH KOSMICZNY

Rakietą z bezałogowym statkiem „Cygnum”, który miał dostarczyć zaopatrzenie na ISS (Międzynarodową Stację Kosmiczną), eksplodowała sześć sekund po starcie z ośrodka badań kosmicznych Wallops w stanie Wirginia; tak więc pełne uniezależnienie się od rosyjskich usług może odwlec się w czasie. Z kolei turystyczny statek kosmiczny „SpaceShipTwo”, należący do prywatnej firmy Virgin Galactic brytyjskiego miliardera Richarda Bransona, rozpadł się podczas kolejnego lotu próbnego nad pustynią Mojave w Kalifornii; jeden z pilotów zginął, drugi (któremu udało się katapultować) odniósł poważne obrażenia

jpp

FRAGMENTARYCZNY SUKCES

12 listopada 2014 r. nastąpiła kulminacja – trwającej dekadę – wyjątkowo trudnej („10 punktów w 10-punktowej skali”) i nader pechowej (z uwagi na awarię pierwszej rakiety – przepałoś „okienko” do bardziej dostępnej komety) misji Europejskiej Agencji Kosmicznej. Po przymusowej hibernacji (konieczność zaoszczędzenia paliwa po przedłużonym locie) i o własnych siłach (z uwagi na odległość – sterowanie z Ziemi nie wchodziło w grę) sonda Rosetta usadowiła na powierzchni komety 67P Czuriomow-Gerasimienko lądownik Philae. Celem misji jest bezpośrednie zbadanie budowy i właściwości komety, co może dać nam nową wiedzę na temat powstania Układu Słonecznego. Wraz z lądownikiem na powierzchni komety znalazł się (skonstruowany przez polskich naukowców z Centrum Badań Kosmicznych PAN) przyrząd Mupus, przeznaczony do badania temperatury jej warstw podpowierzchniowych. Niestety – najprawdopodobniej w wyniku wcześniejszej awarii silniczka mającego „docisnąć” Philae do powierzchni – lądownik koziołkował po powierzchni komety (dobrze, że się od niej nie oderwał), po czym spoczął na boku (co uniemożliwiło przeprowadzenie głębokiego odwiertu) w zacienionym miejscu (co skróciło czas działania baterii słonecznych). Ale i tak „młotkowi” udało się na ok. 2 cm wbić w skałę (która okazała się znacznie twardsza niż przypuszczano), udało się też odkryć



związki węgla (trwają badania nad stopniem ich zaawansowania). Sytuacja jest wyraźnie dynamiczna – na 67P być może wrócimy w niusach #306.

jpp

SENSACYJNA WIADOMOŚĆ Z WIELKIEGO ZDERZACZA

Fizycy z genewskiego laboratorium CERN ogłosili (19.XI.) odkrycie dwóch nowych cząstek elementarnych „Xi”, które składają się z trzech powiązanych ze sobą kwarków: dolnego (d), dziwnego (s) i pięknego (b). Do tej pory naukowcy znali je jedynie w teorii – teraz udało się potwierdzić ich istnienie; mogą one znacznie poszerzyć naszą wiedzę o wszechświecie.

jpp



KROK BARDZIEJ NIEZWYKŁY OD ARMSTRONGOWEGO?

Polski zespół z Kliniki Neurochirurgii Uniwersyteckiego Szpitala Klinicznego we Wrocławiu pod kierownictwem Włodzimierza Jarmundowicza – przy wsparciu wrocławskiego Instytutu Immunologii PAN oraz we współpracy z Brytyjczykami – autorską i nowatorską metodą (przeszczepienie glejowych komórek węchowych z mózgowia) naprawili przecięty rdzeń nerwy. Ta sensacyjna informacja trafiła do mediów 19 miesięcy po operacji, gdy wyraźnie widać już efekty rehabilitacji zoperowanego Dariusza Fidyki (oby tylko NFZ raczył nadal finansować wszystkie niezbędne ćwiczenia!). Może z czasem uda się „naprawiać” również rdzenie zmiążdżone lub przerwane; w każdym razie dla nieprzeliczonej rzeszy sparaliżowanych pacjentów rozbłysną nagle promyczek nadziei...

jpp

A JAK PORADZILIBY SOBIE NAD URNĄ?

W niedawnym Międzynarodowym Badaniu Kompetencji Komputerowych i Informatycznych (ICILS) polscy gimnazjaliści odnieśli spektakularny sukces: w teście uzyskali średnio 537 punktów (przy średniej z dwudziestu badanych państw wynoszącej o 37 punktów mniej); lepsi od nich byli jedynie Czesi.

wg: www.emetro.pl

GDYŃSKIE CENTRUM ZNÓW ZOSTAŁO NAGRODZONE...

Centrum Nauki „Experyment” w Gdyni otrzymało Certyfikat „Najlepszego Produktu Turystycznego” roku 2014 w Polsce, przyznany przez Polską Organizację Turystyczną. Certyfikat jest konsekwencją przyznanego we wrześniu tytułu najlepszego produktu turystycznego Po-

morza – który, jako nagroda regionalna, stanowi szczególną rekomendację i gwarancję Pomorskiej Regionalnej Organizacji Turystycznej. „Experyment” znalazł się w gronie dziesięciu nagrodzonych.

jpp

...ZAŚ WARSZAWSKIE ZAPRASZA NA NOWĄ WYSTAWĘ

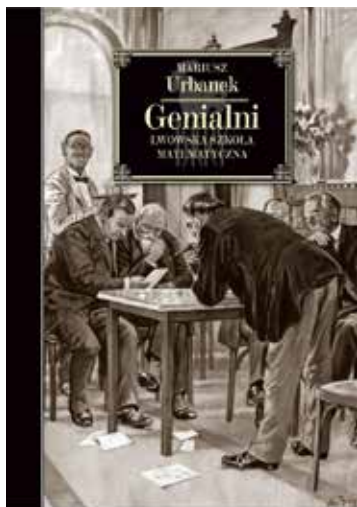
Z kolei w Centrum Nauki „Kopernik” otwarta została czasowa ekspozycja „Mikroświat. Zobaczyć niewidzialne”; m.in. obejrzeć można zdjęcia organizmów powiększonych (dzięki najnowszym mikroskopom) nawet 10000 razy oraz porównać kolejne generacje mikroskopów – od urządzeń zabytkowych po skaningowe.

jpp

ZE SZKOCKIEJ WE LWOWIE

5 listopada, nakładem Iskier, do księgarń trafiło opracowanie Mariusza Urbanka *Genialni. Lwowska szkoła matematyczna* – poświęcone przełomowym równaniom, dramatycznym losom i... niebanalnym osobowościom takich tuzów matematyki, jak: Stefan Banach, Hugo Steinhaus, Stanisław Mazur oraz Władysław Orlicz, Herman Auerbach, Juliusz Schauder i Stanisław Ulam.

jpp



W POZNANIU WYSTARTOWAŁ „BIULETYN FANTASTYCZNY”

12.10.2014 w Poznaniu ukazał się pierwszy numer kwartalnika „Biuletyn Fantastyczny”. Pismo jest kolorowe, ma format A4, nakład 2500 egzemplarzy i jest dystrybuowane bezpłatnie w kilku miesiącach w Poznaniu. Wydawcy zamierzają informować o wszystkich wydarzeniach związanych z funkcjonowaniem światka fantastyki w Polsce: konwentach, spotkaniach z twórcami oraz premierach fantastycznych mediów. Kolegom z Poznania życzymy powodzenia.

ppj i grzeszcz

OKRUCHY OGANA



KORESPONDENCA 56

STEAMPUNK GŁÓWNEGO NURTU

Zachwalałem już ongiś na tych łamach literacką twórczość Amerykanina Matthew Pearl, dlatego nie powinno być dla PT. Czytelników zaskoczeniem, że i o najnowszej jego powieści (a właściwie – książce, o czym później) zdanie mam jak najlepsze.

Pearl dał się poznać jako mistrz historii o tajemniczych zbrodniach związanych ze światem bostońskich literatów drugiej połowy XIX wieku. W genialnym debiucie, *Klubie Dantego*, seryjny morderca inspirował się wizjami piekielnych mąk z *Boskiej Komedii* – poematu, na którego pierwsze pełne tłumaczenie USA dopiero czekały. *Cień Poego* opowiadał o prywatnym śledztwie pewnego fana twórczości Edgara Allana, który nie chciał się pogodzić z oficjalną wersją aktu zgonu i dowodził, że Poe padł ofiarą spiskowców, których knowania odkrył. *Zagadką Dickensa* próbował zaś rozwikłać sprawę nagłej śmierci tego znanego i wielbionego przez cały ówczesny świat angielskiego pisarza – w efekcie której nie dokończył on pracy nad powieścią, której opublikowanie mogło być nie na rękę wielu wpływowym ludziom. Oprócz środowiska, którego te fabuły dotyczyły, tytuły te łączyło również miejsce, w którym się rozgrywały – a było nim miasto Boston w stanie Massachusetts (autor ukończył m.in. Harvard, mieszka zaś w Cambridge, zna więc Boston jak własną kieszeń).

Instytut młodych naukowców (w oryginalnej *The Technologists*, rok powstania 2012)

wprawdzie nadal za arenę ma Boston, jednak tym razem Pearl porzuca światek tamtejszej humanistyki i zajmuje się początkami słynnego MIT-u, wówczas znanego jeszcze jako Institut of Technology. W roku 1868 istnienie szkoły, której zadaniem jest praktyczne wykorzystanie odkryć naukowych, było obrazą Boga i sprzeciwieniem się etosowi naukowca. Studenci IT przez swoich kolegów z Harvardu byli uznawani za pariasów i traktowani z góry. Nie inaczej wyglądały relacje między wykładowcami obu uczelni. Dodatkowo – ponieważ uczniów płacących za naukę na IT było niezbyt wielu, a lista dobroczyńców tej szkoły mikra – jej przyszłość nie rysowała się w różowych barwach. Tymczasem w Bostonie dochodzi do serii tajemniczych katastrof, których wyjaśnienie tradycyjnymi metodami wydaje się niemożliwe. Do sprawy wkraczają więc ambitni studenci ostatniego roku Tech, którzy w celu rozwikłania tajemnicy niewytłumaczalnych kataklizmów powołują Bractwo Technologów (tytułowe *The Technologists*, czego polska wersja nie oddaje w żaden sposób).

Fabuła powieści została podzielona na sześć ksiąg, których nazwy pochodzą od wydziałów Tech. Opowiada o fascynującym śledztwie prowadzonym przez młodych naukowców, którzy (wykorzystując wiedzę o najnowszych naukowych odkryciach, jak i przeprowadzając niezbędne doświadczenia) próbują wpieryw zrozumieć przyczyny

tragedii, które dotknęły Boston (nagła awaria kompasów na wszystkich statkach, które próbowały zawinąć do bostońskiego portu w gęstniejącej mgle; niespodziewane stopienie się szkła w budynkach bostońskiego city), a później – kiedy już wpadną na trop sprawy – zapobiec nadchodzącym. W tym czasie pracujący dla policji jako konsultant słynny profesor Harvardu potrafił jedynie stworzyć teorię o rozstąpieniu się płyt geologicznych pod miastem – spowodowanym budową zbyt wielu zakładów przemysłowych.

Powieść Pearl traktuje o zmianie paradygmatu, narodzinach nowego świata i powstaniu epoki nowoczesnej. Nauka przestaje być sztuką dla sztuki, zaś powinnością naukowca – zaczyna być dbanie o jej rozwój (ale jedynie w granicach wyznaczanych przez protestancką moralność). Zabawne –

z naszej perspektywy – są dykteryjki uczonych z Harvardu na temat szaleńczych tez Darwina, nieznanawanych przez prawdziwych naukowców, bo niezgodnych z Biblią. Ale teoria, która ich zdaniem nigdy nie miała być zaakceptowana przez poważną naukę, dziś jest jedyną tolerowaną na uniwersytetach, natomiast kreacjonistów czy wyznawców teorii inteligentnego projektu ma się w najlepszym wypadku za nieuków, o ile nie za groźnych fanatyków. Opowiada ona także o oporze, z którym przyjmowane są przez robotników

najemnych wszelkie wynalazki, mające ułatwić ich pracę (ale w konsekwencji – pozbawić także wielu z nich zajęcia i zarobku).

Institut... to również rozprawa na temat nowego modelu uniwersytetu, który ze świątyni wiedzy przekształca się w fabrykę nauki, dając szansę zdobycia wykształcenia nie tylko młodzieńcom z bogatych domów, ale również mniej zamożnym stypendystom i... o zgrozo! – kobietom (w Tech potajemnie studiuje utalentowana chemiczka).

Z pozoru mogłoby się wydawać, że prozy tej nic nie łączy z fantastyką, ale to oczywiście mylny błąd. Nie bez kozery piszę na jej temat do „Informatora”, a w tytule sugeruję związki ze steampunkiem, w którego estetyce powieść jest utrzymana. Powiem więcej: to fantazja naukowa w czystej postaci! Wszystkie

katastrofy opisane w książce są fikcyjne, to znaczy nie odwiedziły Bostonu, ale z punktu widzenia nauki nie są wykluczone. Ponadto wynalazki projektowane przez studentów Tech wykorzystują naukowe odkrycia wieku pary oraz są wariacjami na ich temat, jak np. „parowy człowiek” (rodzaj robota napędzanego energią pary) – nowoczesny strój nurka czy jednoosobowa łódź podwodna. No i *last but not least*: gdyby nie wykorzystanie naukowych osiągnięć, odkrycie prawdy o naturze



plag spadających na Boston oraz osobach, które za nimi stały, byłoby niemożliwe.

Oczywiście, powieść Pearla nie jest fantastyką naukową *sensu stricto*, należy raczej do głównego nurtu, ale ewidentnie przekracza gatunkowe granice w kierunku sf. Przysnając, że jest to realizacja naprawdę udana; a sprawności, z którą autor prowadzi intrygę, może mu pozazdrościć niejeden twórca kryminałów czy prozy sensacyjnej (niemal do końca nie wiadomo, kto zabił).

Na osobną pochwałę zasługuje też praca autora z dokumentami z epoki. Widać, że twórca poważnie traktuje swoją robotę i przystępuje do pisania wyposażony w niezbędną wiedzę o czasach i osobach związanych z fabułą. Jeśli nie jest w stanie zdobyć jej sam – zatrudnia odpowiednich specjalistów. To godny pochwały profesjonalizm.

Niestety, w tej beczce miodu jest też łyżka dziegciu, a to za sprawą bałaganiarskiej roboty polskiego wydawcy. Niechętnie piszę o tego typu mankamentach (dobrze bowiem wiem, z czego one wynikają), ale jeśli edytor psuje robotę autora ewidentnie – to milczeć nie mogę. Do powieści o młodych technologach polski wydawca (Wydawnictwo Sonia Draga, wcześniej Pearla wydawało Wydawnictwo Literackie) dołączył utwór

pt. *Zabójstwo profesora*, którego bohaterem jest William Barton Rogers (rektor IT z *Institutu...*). Sam autor zasugerował, że ten jego tekst może służyć jako wstęp do wyżej omówionej powieści. A co czyni nasz wydawca? Oczywiście umieszcza *Zabójstwo...* na końcu książki, a więc niejako po ptakach... Dodatkowo w Posłowniu wychodzą na jaw pozostałe usterki w pracy redakcji. Począwszy od tego, że angielskie *short story* tłumacz przekłada jako „krótkie opowiadanie” (60 stron druku – rzeczywiście krótkie!) zamiast „nowelę”, a skończywszy na przeinaczonych tytułach utworów pomieszczonych w książce. I tak: nowela jest tytułowana jako *Zabójca profesora* (czyli dosłownie tak, jak w oryginale – *Professor's Assassin*), a powieść – *Bractwo technologów* (a zatem zgodnie z tytułem oryginału). Skoro redaktor lub ktokolwiek z wydawnictwa ingeruje w tytuły przetłumaczonych tekstów, to mógłby też zadbać o to, żeby nie zostawiać śladów po swoich zabiegach w materiale puszczanym do druku. Zwłaszcza kiedy są to kixy tego typu. Dla wydawcy zatem żółta kartka, ale niech Was to nie odstrasza – książka Pearla to proza najwyższej próby i warto po nią sięgnąć. ■

Wasz wielkokacki korespondent



RECENZJE

KAROL GINTER

KOSMICZNE BEZDROŻA?

Rakietowe szlaki.

Tom 4

Prezentowane w tym tomie opowiadania jakoś szczególnie mnie nie zachwyciły. Owszem, jest kilka przyzwoitych; ale średnią

zaniża kilka na tyle beznadziejnych, że poddałem się w trakcie ich lektury, bo szkoda mi życia. Z wiekiem trzeba rezygnować z tych form aktywności, które są stratą czasu, bo indywidualny koniec czasu powoli przestaje być odległą abstrakcją.

Miłośnika zwierząt Donaldsona czytałem lata temu. Jest tu dobrze prowadzona intryga, nastrój tajemnicy, ciekawy pomysł, akcja i humor. Innymi słowy: recepta na sukces.

Sheckley jest niezawodny jak zawsze. *Duch V* to opowiadanie, które wywarło na mnie ogromne wrażenie, gdy czytałem je w latach 80. ubiegłego wieku. I moim zdaniem nie zestarzało się – wręcz przeciwnie: wciąż bawi. Podczas pierwszej lektury chyba nawet trochę straszycyło. Ale ile ja wtedy miałem lat...

Rzecz w kamieniu Simaka to piękna opowieść o spotkaniu z Obcym. A równocześnie przypowieść o ludzkości i mankamentach jej niektórych przedstawicieli.

Nie rozumiem słabości redaktorów *Rakietowych szlaków* do twórczości Le Guina. Tym razem zaszerwowali czytelnikom opowieść o dziewczynce, która wyżej stawia ograniczone horyzonty lokalnej społeczności niż możliwość rozwoju. Jasne, zawsze są ludzie, którym niewiedza daje szczęście – i którzy będą wszelkimi środkami zwalczać tych, którzy chcieliby im otworzyć oczy na inne możliwości. Iluzja szczęścia, które zapewnia proste życie, zwiodła wielu. Czasem może im zazdrościć; ale jednak wyżej cenię tych, którzy wolą zmieniać siebie i świat.

Kolejnym opowiadaniem w tomie jest *Poczwarka* Bradbury'ego. Historia człowieka, który się zmienia. Przeobraża w sposób radykalny. Jednak autor uwagę skupia na obserwatorach tej przemiany. Pokazuje ich lęki i niepokoje.

Zabójca światów Ellisona i *Mnich na skraju drogi* Siniakina to dwa odmienne spojrzenia na problem osiągnięcia celu za wszelką cenę. Ellison sugeruje, że cel uświęca środki. Siniakin wymyśla kompletnie odrealniony pretekst do zaprezentowania dramatu jednostki, która musi zapłacić wysoką cenę, gdy nie chce podporządkować się ogólnym wytycznym.

Stawia opór (choć raczej bierny) tym, którzy realizują linię partii i dla których cel uświęca środki. Losy bohatera to takie dzieje ZSRR w pigułce. Komunizm to utopia – ale w imię tej mrzonki wymordowano miliony, a jeszcze większej liczbie ludzi zmarnowano życie.

Przypomnienie starego opowiadania Ziemkiewicza (*Szosa na Zaleszczyki*) służy chyba tylko pokazaniu demonów, od których autor ten nigdy się nie uwolnił. Nawet jeśli pomysł jest ciekawy, a niektóre spostrzeżenia interesujące – to na tym przykładzie widać, jaką siłę mogą mieć uprzedzenia.

Tom ten zniechęcił mnie skutecznie do sięgania po kolejne. I może to jest najlepsze podsumowanie! ■

www.karolginter.pl

/tytuł od redakcji INFO/



MICHAŁ SZKLARSKI

DRAMAT Z HUMOREM

Obecnie „awatar” kojarzy się fantatom głównie z filmem Jamesa Camerona. Jednakże słowo to nie jest nowe i w swym hinduskim oryginale oznacza „wcielenie” (inkarnację Wisznu). Awatarów pojawiło się trochę w fantastyce, u nas chociażby w *Walcu stulecia* Rafała Ziemkiewicza. Natomiast nie spotkałem się dotąd z awatarami animowanymi. Na *Awatara – ostatniego zaklinacza wiatru* natknąłem się bodajże przeszukając rankingi najlepszych seriali na IMDB. Oprócz zajawki fabuły przeczytałem tam również, że chociaż animowany *Avatar* stylizowany jest na japońskie anime i czerpie głęboko z tzw. myśli Dalekiego Wschodu, to jest serialem amerykańskim, wyprodukowanym przez wytwórnię Nickelodeon.

Niestety polski odbiorca nie ma możliwości obejrzenia całości w języku polskim. O ile wiem, serialu nie pokazywała żadna polska stacja. W polskim dubbingu dostępny jest na DVD jedynie pierwszy z trzech sezonów. Każda z pięciu płyt składająca się na sezon pierwszy jest sprzedawana osobno. Gdyby przemnożyć to przez trzy sezony – należałoby zapłacić prawie 500 zł (15 × 32,50 zł) za całą przyjemność. Bez przesady. W języku angielskim można nabyć komplet 61 odcinków za 13 funtów.

Tak więc oglądałem po angielsku. Słowem wyjaśnienia, w oryginale funkcjonują dwa tytuły: *The last airbender* (amerykański) i *The legend of Aang* (z jakiegoś powodu wybrany w niektórych regionach). Ten drugi wybrał polski wydawca, tytułując DVD *Avatar – legenda Aanga*. Tytuł ten wydaje mi się nudny, a tłumaczenie koślawe (skoro już tłumaczymy, to dlaczego nie użyć „awatara” przez „w”?). Dlatego wolę używać tytułu amerykańskiego,

który już na wstępie intryguje. Słowo „bender” oznacza dosłownie osobę „uginającą” albo „naginającą do swojej woli”. W języku polskim funkcjonuje określenie „zaklinacz”, które oznacza narzucanie swej woli zwierzętom, a w szczególności koniom. I stąd „ostatni zaklinacz wiatru” wydaje mi się tłumaczeniem najbardziej trafnym.

W stylizowanym na Daleki Wschód świecie „awatara” żyją cztery narody, których niektórzy przedstawiciele – zaklinacze – są w stanie kontrolować znane z filozofii greckiej pierwiastki, czy też żywioły: ogień, ziemię, wiatr i wodę. Autorzy bardzo starannie unikają słowa „magia”, sugerując raczej wykorzystywanie sił natury. Tylko jeden człowiek na ziemi jest w stanie kontrolować wszystkie cztery żywioły na raz. Jest to awatar, który podlega cyklowi reinkarnacji jak lamowie w buddyzmie i za każdym razem rodzi się w innym z czterech narodów.

Ścisłej rzecz biorąc, cztery narody należą do przeszłości, ponieważ jeden z nich – naród „powietrznych nomadów” – został wymordowany przez „naród ognia”. Sto lat później niedobitki „plemion wodnych” walczą o przetrwanie, a „naród ziemi” z coraz większym trudem opiera się inwazji.

W tych okolicznościach Aang, ostatni zaklinacz wiatru – budzi się ze stanu hibernacji, w którym znalazł się w wyniku wypadku. Odkrycie, że ci, których znał, nie żyją, jest dla niego szokujące. Do tego dowiaduje się, że jako awatar musi doprowadzić do zakończenia wojny w ciągu zaledwie roku – w przeciwnym razie naród ognia wykorzysta przybycie komety, która przydaje jego umiejętnościom szczególnej siły, do ostatecznego rozprawienia się

z przeciwnikami i podboju całej planety. W tym celu musi opanować po kolei umiejętność zaklania wszystkich pozostałych żywiołów. Przeszkadzać mu w tym będą przedstawiciele narodu ognia, którzy wciąż będą mu deptać po piętach. Organiczony czas i ogrom odpowiedzialności są przytłaczające. Aang ma jednak dwoje przyjaciół z plemienia wodnego, którzy będą go wspierać w ogromie przeciwności.

Animowany „awatar” to przede wszystkim wspaniała historia, pełna emocji i ciekawych postaci. Choć zdarzają się tu dowcipy ślapstickowe – jest to jednak serial dla młodszej młodzieży – to stosowane są w umiarze i przydają humoru. W ogóle połączenie humoru z dramatem stanowi moim zdaniem jeden z największych atutów serialu. Aang jest radosnego usposobienia, co dodaje wiarygodności jego żałobie i zwątpieniu w chwilach trudności. Jego towarzysze to Katara – zaklinaczka wody-amatorka i jej brat Sokka – gość obdarzony sarkazmem i bumerangiem. Na drugim i trzecim planie przewija się cała plejada postaci o różnych motywacjach, w których na szczególną uwagę zasługują gniewny książę Zuko – były następca tronu narodu ognia, wygany przez swojego ojca – oraz jego mądry wuj Iroh – były generał, również banita z powodu opuszczenia pola bitwy po śmierci swojego jedyne syna, pefen stoickiego spokoju, ale potrafiący również doskonale walczyć, śpiący mądrymi powiedzeniami mającymi uczyć jego bratanka dojrzałości.

Świat przedstawiony oglądamy dość fragmentarycznie, można powiedzieć, że widzimy sporo jego wycinków. Tło społeczne jest jednak przygotowane bardzo starannie. Wprawdzie nie bardzo rozumiemy, dlaczego zaklinacze o określonych umiejętnościach rodzą się akurat w konkretnych narodach i żadnych innych, ale możemy to złożyć na karb *licencia poetica*. Autorzy czerpią pełnymi garściami

z kultury chińskiej. Nie każdy z narodów poznajemy równie dobrze, ale widzimy, że mimo różnic każdy z nich żyje w harmonii z siłami natury. Jedynie zaborczy naród ognia stawia wielki nacisk na technikę i maszyny, ale i on nie mógłby tego zrobić bez wykorzystania żywiołu ognia. Jednym z celów awatara Aanga będzie przywrócenie równowagi i powrót do życia bardziej zgodnego z naturą. Również inne zapożyczenia z kultur Dalekiego Wschodu są całkiem jawne, np. ruchy wykonywane podczas zaklania są w każdym z narodów wzorowane na innym stylu kung fu, a budynki w większości przypominają chińskie pagody.

Pod względem wizualnym serial jest znakomity. Rysunek jest bardzo staranny, autorzy dbają o zróżnicowanie różnych części świata i pokazują miasta i krajobrazy z wielkim gustem. Ponadto możemy podziwiać mnóstwo ciekawych szczegółów. Np. Aang podróżuje na grzbiecie „podniebnego bizona”, potężnego, ale nieszkodliwego i niezwykle sympatycznego zwierzaka będącego skrzyżowaniem krowy morskiej i bizona. Strona wizualna jest po prostu śliczna.

Ostatni zaklinacz wiatru jest jednym z najlepszych seriali, jakie miałem okazję oglądać. 61 odcinków pochłonąłem jednym ciągiem w ciągu półtora tygodnia. Jest to świetna opowieść, której warstwa przygodowa zainteresuje sama w sobie młodszą młodzież, ale zarazem poważna historia, w której coś dla siebie znajdą widzowie w każdym wieku. Pod względem intelektualnym, ze względu na dalekowschodnie inspiracje, blisko jej do klimatu Ursuli Le Guin; jednak dramat i niewdzięczna misja, w ramach której jednostka musi wykonać to, co do niej należy, sprawiają, że odnajdą się w niej również miłośnicy Tolkiena. Jest to wiarygodna historia, pełna głębi i unikająca uproszczeń, łącząca dramat z poczuciem humoru. Po prostu robi wrażenie. ■



Z POLA DO GWIAZD

Tytuł: Interstellar

Produkcja: USA, 2014

Gatunek: SF

Dyrekcja: Christopher Nolan

Za udział wzięli: Venom, dziadek z *Trzeciej Planety od słońca*, Catwoman, Alfred

O co chodzi: Kosmonauci lecą szukać Ziemi 2

Jakie to jest: No tak. Christopher Nolan nakręcił kilka relatywnie pomysłowych filmów, w których ambitne idee fantastyczne starał się przedstawić prostym językiem dla mainstreamowego widza. Po świetnie skomponowanym *Prestiżu* i mocno łopatologicznej *Incepcji* postanowił pójść krok dalej, w stronę metafizycznego kina poruszającego sprawy Kosmiczne przez duże „K”. Czy był to krok w stronę *Odysei 2001*, czy raczej *Misji na Marsa*? Zobaczmy.

Najpierw setting: świat przedstawiony w *Interstellar* jest jednym z mocniejszych punktów filmu (aczkolwiek sam jego kształt nie odgrywa mega ważnej roli dla fabuły). Na pierwszy rzut oka życie na Ziemi

wygląda „normalnie”; jednak jest to niezłe pomyślana degrengolada i upadek cywilizacji. W rzeczywistości akcja dzieje się kilkadziesiąt lat do przodu, jednak w życiu codziennym nie wystąpił żaden postęp, raczej wręcz regres: ludzie jeżdżą starymi samochodami, nie ma już komórek, a nawet wojska. Ludzkość głoduje w wyniku globalnej pylicy, gdyż plaga pyłu niszczy plony – zatem cały wysiłek ludzkości idzie w rozwój rolnictwa. Poniekąd przypomina to *Ludzkie dzieci*: tu też ludzkość widzi już kres swojej egzystencji, co wywołuje określone poczucie depresji. W *Interstellar* nikogo nie interesuje już żaden rozwój techniczny poza możliwością wyżywienia – stąd w tym totalitarnym świecie (czyt. USA) przyszłości zabronione jest wspomnianie o podboju kosmosu, a wykształcenie rolnicze jest niemal obowiązkowe. Nasi farmerzy mieszkają więc w praktycznie XVIII-wiecznych gospodarstwach, zwalczając wszechobecny pył wdzierający się wszędzie (niczym w permanentnej burzy piaskowej).



Na tym tle Nolan rozpoczyna swoją historię, która silnie splata osobiste wątki bohaterów z uniwersalnymi wątkami ludzkości. W roli siły absolutnej w zastępstwie takiego np. Słońca występuje tu... grawitacja. W sumie nie jest to dziwne, bo każdy – kto prześpał tylko połowę lekcji fizyki i poczytał coś tam o astronomii – wie, na ile jest to kluczowe zjawisko we wszechświecie. W ogródku grawitacji rosną też czarne dziury i anomalie czasowe, więc rozsądny filmowiec ma tu spore pole do popisu.

O co więc chodzi? Prosta sprawa: ostatnim rzutem na taśmę ludzkość (czyt. USA) organizuje w tajemnicy wyprawę celem znalezienia innej planety, na którą ludzie mogliby się przesiedlić. A gdzie znajdzie taką planetę? Po drugiej stronie wormhole'a, który pojawił się koło Saturna. A skąd się tam wziął ten wormhole? To się okaże.

Nolan ewidentnie świadom był pułpek, w jakie łatwo wpadają filmy „kosmiczne” robione przez amatorów: epatowanie kosmitami, technikaliai, kretyńskie metody komunikacji z obcymi cywilizacjami, przegięte wątki rodzinne. Tu reżyser zaadresował (przepraszam za słowo) każdy z tych oklepanych motywów i z pełną premedytacją przedstawił je po swojemu, co powoduje, że FILM MA SENS. A nie jest to łatwe, gdyż

liczba przeplatających się kluczowych motywów jest faktycznie spora: upadek cywilizacji, ekologiczna śmierć planety, więzi rodzinne, postęp i odkrywczą naturę człowieka, podbój kosmosu, samoświadomość ludzkości jako gatunku, instykt samozachowawczy człowieka (łącznie z potrzebą „pozostawienia czegoś po sobie”) – a wszystko to oczywiście spięte metafizyczno-kosmiczną kłamrą.

Reżyser łączy te wątki dość spójnie w jedną opowieść; co więcej: rozgrywaną jednocześnie w Kosmosie i na Ziemi, co nie jest proste z uwagi na dylatacje czasowe. Mamy z jednej strony przygody odkrywców badających obce planety na drugim końcu wszechświata, a z drugiej strony zderzenie ich wysiłków z całkowicie ludzkimi słabościami (i zaletami). Tu oglądamy spektakularne (ale nie przegięte) kosmiczne krajobrazy, a tutaj widzimy coraz bardziej upadającą cywilizację na Ziemi – aczkolwiek na szczęście ten upadek jest prezentowany raczej w skali mikro, bez przesadnego eksponowania, bo nie o to w filmie chodzi.

Schodząc do szczegółu wybiegnę może trochę dalej niż powinienem, ale muszę: jednym z lepszych motywów w całym filmie są monolityczne roboty towarzyszące w misji naszym dzielnym kosmonautom. Roboty wykazują dowcipną (ale nie idiotyczną) osobowość,

Klasyczny kadr





takiego HAL-a po drinku. Ponadto ich siermiężny design mocno nawiązuje do klasyki kina SF – może nie bezpośrednio, ale właśnie stylem, kojarzącym się raczej z latami '80. Jestem pewien, że ich pamparki będą hitem.

No właśnie, design. Jak wszyscy wiemy – George Lucas wprowadził stylistykę „zużytego wszechświata”, bla bla bla. U Nolana jest nieco inaczej: tu cały film sprawia wrażenie zużytego, z lekko poźółkłą nutą kolorystyczną, idealnie pasującą do motywu degrengolady. Statki kosmiczne, którym poruszają się bohaterowie, to również siermiężny design przypominający dekady '70/'80: przyciski, kafełki (!), klaustrofobiczne komory hibernacyjne – a nawet ujęcia lotu rakiety nawiązujące

do klasycznych ujęć ze złotej ery podboju kosmosu. Do tego oczywiście dodanych jest trochę nowoczesnych elementów kokpitu czy skafandrów, ale nie zmienia to całego wrażenia. Nolan ewidentnie chciał tu nawiązać do klasyki SF, z której film czerpie oczywiście obiema garściami.

Poza robotami w filmie grają też osoby. Na co dzień mdły (poza *Reign of Fire*) Matthew McConaughey dobrze sobie radzi z rolą głównego kosmonauty Coopera, aczkolwiek obstawia ją głównie dwiema minami. Towarzysząca mu w kosmosie Catwoman niestety jest dość płaską postacią, ale też nie o nią tu chodzi. O dwóch pozostałych załogantach tła nie wspomnę, bo nie ma o czym – aczkolwiek



jeden z nich wykazuje zadziwiająco dużą odporność na długotrwałe odosobnienie (chyba jeden z większych logicznych błędów filmu). Znacznie ciekawiej sprawdza się Jessica Chastain na Ziemi (jako córka Coopera) – ale po niej niczego złego się nie spodziewałem.

Podobnie jak *Incepcja* – *Interstellar* cierpi na chorobę łopatologii, ale na szczęście w mniejszym stopniu. Mamy tu więc rozmowy między naukowcami, którzy wyjaśniają sobie nawzajem problemy fizyczne na poziomie podstawówki. W trakcie lotu kosmicznego przedstawiają sobie ustalenia, które powinny być poczynione jakieś pół roku przed startem; fajna jest też ilustracja działania wormhole'i, która jest IDENTYCZNA jak analogiczna scena w wykonaniu Sama Neilla w *Event Horizon*. Wierszyk wygłaszany przez Michaela Caine'a w trailerze za pierwszym razem robi wrażenie, ale kilkakrotnie wałkowany w różnych kontekstach w filmie staje się męczący.

Poza uniesieniami duchowymi film zapewnia też małe co nieco dla zmysłów: podróż wormholem, znana już wszystkim wizualizacja czarnej dziury czy lot po Horyzoncie Zdarzeń robią duże wrażenie; jeśli macie możliwość obejrzenia filmu w IMAX-ie – to silnie to zalecam. Miła dla ucha jest muza Zimmera, bardzo różna od jego sztamowych dokonań (o ile to on ją faktycznie osobiście komponował).

Jakim filmem jest ostatecznie *Interstellar*? Jest pewnie bardziejikliwym dramatem niż stricte science fiction, ale w tym przypadku nie jest to wada. Jest znacznie lepszym obrazem niż np. taki udający ambitny SF *Kontakt* (również z McConaugheyem zresztą). Nolan ewidentnie porwał się na trudny temat, który ciężko było sprawnie objechać – i efekt jest znacznie lepszy niż można by się spodziewać. Oczywiście nie odpowiem Wam na najbardziej spoilerowe pytania, takie jak: Czy im się w końcu uda? Czy główny kolo przeżyje czy może odleci na monolicie? Czy spotkają kosmitów i jak oni wyglądają? Jednak – zgodnie z tym, co napisałem powyżej – odpowiedzi na owe pytania są w filmie sensowne. Zapraszam do ich poznania w kinie! ■

Ocena (1–5):

Visual: 5

Człowiek, czyli ludzkość: 4

Dowcipny robot: 5

Fajność: 5

Cytat: Plenty of slaves for my robot colony?

Ciekawostka przyrodnicza: Pierwotnie scenariusz filmu był pisany dla Spielberga, który jednak ostatecznie zrezygnował z reżyserii. Może i dobrze, bo pierwsza wersja fabuły był nieco koszmarniejsza od finalnej.

Jazda po kosmicznej bandzie



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

CZERWIEN W AS OCALI

Tak się złożyło, że w tegoroczny weekend Wszystkich Świętych obejrzałem ponownie cykl filmowy o zmarłych usiłujących powrócić na Ziemię. Zacząłem całkiem sensownie w Halloween, a zakończyłem (tylko trochę mniej słusznie) w Dzień Zaduszny.

Chodzi o trzy części filmu *Puls*, z których pierwszy stanowi remake horroru japońskiego o tym samym tytule (woryginał *Kairo*, 2001 r.). Pierwovzoru nie oglądałem, niestety – a jak każda smutna tradycja, prawdopodobnie był najlepszy (ocena FilmWeb: 6,5/10, IMDb: 6,7/10). Całkiem to bez sensu: nakręcić swoją wersję, by potem ocenić ją niżej od oryginału – ale wytłumacz to Amerykanom.

Bohaterką pierwszego filmu jest studentka Mattie (Kristen Bell). Jej chłopak, Josh, jest zdolnym hakerem, który niechcący upublicznia w Sieci coś wyjątkowo niemilego, a mianowicie drogę powrotną dla umarłych. Oczywiście sam staje się pierwszą (ale bynajmniej nie ostatnią) ofiarą. Po skutecznym otwarciu bramy – uruchomienie dowolnego sprzętu z dostępem do Sieci powoduje pojawienie się komunikatu *Czy chcesz zobaczyć ducha?*, a po nim manifestacji zmarłego: najpierw na ekranie, a następnie w naturze, jako tworu elektromagnetycznego o aparycji kiepskiego hologramu. Taka niebieskawa, migająca sylwetka zdolna jest jednak do destrukcyjnych działań wobec żywego człowieka – może mu mianowicie zabrać to niebieskie, co ów ma w środku (siłę życiową? duszę?). Po takim ataku delikwent nie dochodzi już do siebie – wpada w depresję połączoną z manią samobójczą, a jeśli nawet niebawem nie targnie się

na swoje życie, obróci się ostatecznie w plamę czarnego pyłu. Tak czy owak zasili armię duchów, wrogich nam nie tyle z przekonania (choć z tym też różnie bywa), co z daremnej chęci powrotu do materialnego życia.

Kiedy Mattie odwiedza Josha, ten w jej obecności popełnia samobójstwo. Potem giną jeden po drugim jej znajomi z akademika. Gdy zaś w końcu Mattie dochodzi do tego, co się właściwie dzieje, usiłuje odzyskać komputer chłopaka. Został on co prawda sprzedany, lecz dziewczyna odnajduje nabywcę. Jest nim utalentowany komputerowiec Dexter, który wraz z Mattie, zakasawszy rękawy, bierze się do ratowania świata. Ponieważ jednak film ma dwie dalsze części, łatwo się domyślić, że nic z tego nie wychodzi. Zbliża się apokalipsa, a jedynym ratunkiem wydaje się ucieczka do miejsc poza zasięgiem Sieci.

Ci nieliczni, którzy pozostali w dużych miastach, też mają pewne szanse. Co prawda nie wystarczy powstrzymać się od korzystania z komputera i komórki – zjawy bowiem snują się dość licznie po ulicach, niejednokrotnie do złudzenia przypominając ludzi. Ktoś jednak odkrył, że chroni przed nimi kolor czerwony. Stąd powszechna praktyka zabezpieczania okien i drzwi (oraz samego siebie poza domem) taśmą klejącą tego koloru – wygląda to groteskowo i klimatycznie zarazem. Proponowałbym na wszelki wypadek zaopatrzyć się w ten deficytowy towar i przeprosić się z czerwienią – w końcu nigdy nic nie wiadomo...

I tak doszliśmy do filmów *Puls 2* i *Puls 3*, duetu nakręconego zapewne jednym ciągiem,

choć rozdzielonego (w świecie przedstawionym) siedmioletnią przerwą. Bohaterką jest Justine, dziesięcio-, a potem siedemnastolatka, której ojciec, Stephen (Jamie Bamber) odchodzi do kochanki Marty. Michelle, matkę Justine, przesładują myśli samobójcze. Widzimy ją, jak krąży po domu szukając córki, a w powietrzu wiruje czarny pył. Ktoś więc został skasowany przez zjawy i oczywiście sądzimy, że Justine. Tymczasem ofiarą jest matka, z czego nawet ona sama nie zdaje sobie sprawy (o innych ludziach i widzach nie wspominając). Tymczasem pojawia się Stephen, który zabiera córkę do kolonii uchodźców. Matka jednak nie odpuszcza i – korzystając z tego, że ojciec włączył laptopa (ach, te nałogi!) – odwiedza ich pod postacią hologramu. Dopada jednak tylko najmniej bystrą Martę, a ojciec z córką uciekają. Kiedy kończy im się benzyna, spędzają noc na poboczu w samochodzie oklejonym czerwoną taśmą. Rano pojawia się równie czerwony autobus z uchodźcami, trzeba jednak do niego dobiec. Ojciec puszcza przodem Justine, samemu stając na drodze hologramu żony i prosząc ją, by odpuściła. A co z tego wynika, pozostawię niedopowiedzianym.

Jak się okazuje w *Pulsie 3* – Justine trafia do autobusu Amiszów. Ich osada wydaje się bezpieczna z racji dość wybiórczej pogardy mieszkańców wobec technologii, jednakże siedemnastoletnia Justine nie potrafi spokojnie usiedzieć w tym nudnym miejscu. We wraku samochodu znajduje laptopa, podładowuje go ukradkiem w osadzie i odpala. Zgłasza się niejaki Adam, który zaprasza ją do siebie do miasta (Adama poznajemy na samym początku filmu, kiedy bezradnie obserwuje na ekranie samobójczą śmierć swojej *sieciowej* dziewczyny z Kairu). Justine ładuje laptopa do plecaka i beztrzesko rusza w drogę. Pieszko!

Nie powiem, żeby było łatwo, ale w końcu dociera pod wskazany adres. Jest noc, okna

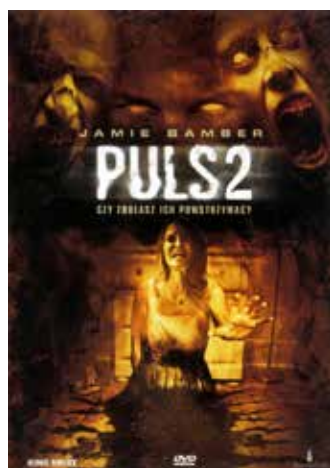
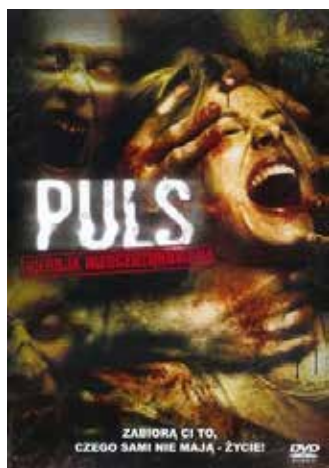
świecą się czerwono, lecz w środku zamiast Adama zastaje niejakiego Zieglera, którego widz miał wątpliwą przyjemność poznać – jeden film wcześniej. Ów osobnik sterroryzował wówczas ojca Justine pistoletem, aby ten przyniósł mu z nawiedzonego sklepu *prosty wielofunkcyjny procesor na podczerwień IR245F*. Za jego pomocą (a pewnie też innych gadżetów) Ziegler miał zamiar uratować świat, a teraz, po siedmiu latach, jego plan wchodzi w decydującą fazę. Dowiadujemy się o tym za pośrednictwem słowotoku, którym nasz heros zalewa Justine. Nie robi tego jednak z sympatii bynajmniej czy gościnności, te bowiem ograniczyły się z jego strony do zapłodzenia dziewczyny w komórce oklejonej czerwoną taśmą, by mogła tam dotrzymać towarzystwa uwięzionemu wcześniej duchowi. Chytry plan Zieglera zakłada, by zdetonować w stratosferze precyzyjnie rozmieszczone atomówki, które drogą szoku elektromagnetycznego wykasują zjawy oraz zamkną bramę. Do tego celu potrzebna jest baza wojskowa z jakimś żywym fachowcem – no i proszę, jeden taki jest w kontakcie radiowym z Zieglerem. Do czego jednak potrzebuje Zieglera, trudno zgadnąć; zaś późniejszy przebieg wydarzeń potwierdza podejrzenia, że faktycznie do niczego.

Na tym zakończę swoje spoilerowanie – zdradzając jedynie, że Adam okazuje się ostatecznie duchem, mającym chytry plan neutralizacji Zieglera...

Kiedy kilka lat temu obejrzałem ten serial po raz pierwszy, spodobała mi się jego specyficzna, niesamowita atmosfera. Przy drugim oglądaniu wrażenia były zupełnie inne, a teraz zauważam, że poprzednie powracają. To pewnie ten rodzaj filmów, które lepiej sprawdzają się we wspomnieniach. Warto też dodać, że jak na horror cykl nie jest wybitnie straszący – a w każdym razie mniej, niż obiecują

poniższe plakaty. O wiele lepiej patrzeć na te filmy jako na specyficzną odmianę inwazyjnej sf, za czym przemawia istotny udział technologii oraz wewnętrzna logika wydarzeń. Co zresztą wcale nie oznacza, że filmy te są bardzo logiczne – nawet powyższy pobieżny opis przebiegu wydarzeń sugeruje dość mocno coś wręcz przeciwnego. ■

P.S. Oprócz Thomasa Zieglera, przedstawionego powyżej zbawcy ludzkości, w pierwszym *Pulsie* występuje podobna postać, Douglas Ziegler (to facet, który rozpętał to całe pandemium, a potem został zhakowany przez Josha). Czy jest to przypadkowa zbieżność – trudno zgadnąć; chodzi jednak najwyraźniej o dwie różne osoby. A może nie?



	scenariusz	reżyseria	FilmWeb	IMDb	czas
Pulse (Pulse, 2006)	Wes Craven, Ray Wright	Jim Sonzero	5,8/10	4,7/10	85 min.
Puls 2 (Pulse 2: Afterlife, 2008)	Joel Soisson	Joel Soisson	3,9/10	3,6/10	85 min.
Puls 3 (Pulse 3: Invasion, 2008)	Joel Soisson	Joel Soisson	4,8/10	3,9/10	87 min

Obsada:

Puls: Kristen Bell (Mattie), Jonathan Tucker (Josh, chłopak Mattie), Ian Somerhalder (Dexter, nabywca komputera Josha), Christina Milian (Isabelle Fuentes, współlokatorka Mattie), Rick Gonzalez (Stone, kolega Mattie), Samm Levine (Tim, kolega Mattie), Kel O'Neill (Douglas Ziegler)

Puls 2 i Puls 3: Karley Scott Collins (10-letnia Justine), Brittany Finamore (17-letnia Justine), Jamie Bamber (Stephen, jej ojciec), Georgina Rylance (Michelle, matka), Boti Bliss (Marta, kochanka Stephena), Todd Giebenhain (Thomas Ziegler), Courtney Shay Young (uwięziona zjawa), Rider Strong (Adam), Noureen DeWulf (Salwa, dziewczyna Adama z sieci)

a Morfeusz proponował...

