WYWIADY Z DRAGONAREM I TABRISEM
ŚWIAT WEDŁUG OTAKU
SPOD NIEBA ŚCIĄGNIĘCI, CZYLI QUO VADIS JASKINIO
NIEPOWAGA
CZAS IMPERIUM
~TEMAT NUMERU~
Z TORUK MAKTEM
LOT PRZEZ SYMBOLE
HUBERTUS, TULLUSION
TOP TEN
nagrodzone
prace!
Nr 37 (1/2010)
10 MARCA 2010
Oficjalny aperiodyk wortalu
Jaskinia Behemota
Rok VI
www.heroes.net.pl

KONSKURS

WEŹ UDZIAŁ I WYGRAJ!

Regulamin na stronie 29

Spis treści

UWERTURA

03 Spis treści

Ogłoszenia

04 Słowem wstępu...
Tullusion wygłasza swoją rutynową homilię

JASKINIA

05 Laysem po oczach
Laysander - prosto i po prostu

07 Spotkania z „Czasem..."
+Dragonar znalazł chwilę wolnego czasu, aby porozmawiać z Ghulkiem

+Tullusion wziął Anioła Wolnej Woli Tabrisa w krzyżowy ogień pytań

10 Recenzje książek
+Nami wywabia burze z nieba z pomocą Mai Lidii Kossakowskiej

+Tullusion „tak namacalnie" obserwuje świat Marka Kamińskiego

12 Ta muzyka nas przenika
+Konqer budzi się i widzi Republikę

+Kordan zmaga się z ADHD

14 Recenzja gry
Nebirios wspomina swoje najwspanialsze chwile spędzone przy Warcrafcie III

TEMAT NUMERU

18 Z Toruk Maktem lot przez symbole
Hubertus i Tullusion zauważyli rozliczne nawiązania obecne w filmie „Avatar"

PUBLICYSTYKA

21 Nie tylko dla Gerontów
Tabris przestrzega przed ocenianiem książek po okładkach

22 Spod nieba ściągnięci, czyli quo vadis Jaskinio
Hubertus dokonuje wiwisekcji, tyle że nie na zwierzątkach, ale na Jaskini

24 Kociołek z farbkami
Dinah ozdabia strony „Czasu..." dziełami powieszonymi w ostatnim czasie w Mistycznych

26 Świat według otaku
Nami porusza się w bliskiej jej tematyce mangi i anime

NA DESER

30 Ogniskowe bajdurzenia

31 NiePowaga
Kameliasz o Beerhemocie, Furbym i fetyszu bicia po twarzy przez redaktora naczelnego

TOP TEN 2009

02 Mity Tolkiena
Mirabell

06 Góry magiczne
Samuel, Tullusion

12 Kryzysowa kultura
Crux

15 Ręka wyciągnięta... nie w próżnię
Tullusion

OGŁOSZENIA

I Ty możesz współtworzyć CI!

Lubisz pisać i piszesz poprawnie? Masz dużo pomysłów? Chcesz pomóc? Zgłoś się! Tutaj dostępna jest lista działów, które nie mają jeszcze swojego opiekuna.

Piszesz dobrze, ale brakuje Ci czasu, by móc robić to regularnie? Nie szkodzi - każda pomoc się przyda. Czekamy na wiadomość od Ciebie!

Do Jamy Strategów czas...

Jeżeli masz zapał do pracy, chęci oraz w pewnej mierze odpowiada ci Heroes IV możesz ucieleśnić te cechy. Poszukiwane są osoby do pracy nad działem Heroes IV w Jaskini. W celu dowiedzenia się szczegółów skontaktuj się z Meckiem (GG: 4570306) bądź z Konstruktorem (GG: 7744822).

Laysander ogłasza konkurs!

Fabryka chipsów Lays rozpoczyna konkurs na najciekawszy nowy smak chipsów. Zgłoszenia nowych smaków należy wysyłać na priva do Laya. Nagrodą jest drukowanie pod napisem "Lays" nicku zwycięzcy.

Informacje końcowe

Chcesz zamieścić swoje ogłoszenie lub inną informację na łamach "Czasu Imperium!"? Masz uwagi, sugestie związane z "Czasem!"?

Napisz: tullusion@o2.pl

Zdjęcie z okładki: film Avatar (2009)
All rights reserved

Okładki książek zaczerpnięte ze strony:
http://www.ksiazki.wp.pl

Czas naświetlania „Czasu…”

SŁOWEM WSTĘPU...
Tullusion

W fotografii, oprócz doboru ekspozycji, szerokości otworu migawki oraz, oczywiście, kompozycji, ważną składową poprawnie naświetlonego zdjęcia jest czas naświetlania. Można go wydłużać bądź skracać, ale tylko do pewnego momentu – powyżej akceptowalnych przez matrycę aparatu wartości zdjęcie staje się prześwietlone albo przeciwnie – niedostatek światła pogrąża cały kadr w egipskich ciemnościach.

Mówienie, że tak samo jest z życiem, byłoby przenośnią znacznie przesadzoną – do życia trudno cokolwiek porównywać. Brakuje punktu zaczepienia. Nie znamy przecież niczego równie trzonowego, a jednocześnie będącego tylko podobnym – nie zaś identycznym. Życie realne, wirtualne, urojone – wszystko to są typy pierwotnego, jedynego Życia.

Funkcjonowanie w rzeczywistości składa się jednak – i tutaj odkryć można wiele wspólnego z fotografowaniem – z odpowiednio dobieranych do człowieka i dla człowieka wartości – czy to liczbowych, finansowych czy też moralnych lub dogmatycznych. Tak jak w momencie wciskania spustu migawki należy mieć na uwadze wszystkie czynniki, które mogą mieć wpływ na ostateczną postać tego, na czym nam zależy szczególnie, tak samo w szerszej perspektywie całej egzystencji umysł powinien obejmować całość dostępnych mu informacji, aby z gąszczu danych móc wybrać te najpotrzebniejsze.

Robimy to codziennie, często nieświadomie. Selekcja obejmuje najszerszy możliwy zakres spraw i trwa permanentnie. Ale nasze wybory, powodowane niezliczoną ilością bodźców, to tak naprawdę łańcuszek błyskawicznych, niemożliwych do zarejestrowania przez receptory mózgowe obliczeń. Czemu one służą? Ano właśnie, wyznaczeniu proporcji.

To prawda, bywają podziały jedynie dwuczłonowe, dychotomiczne, pozornie bez miejsca na jakiekolwiek wypośrodkowanie. A jednak, proporcja i tutaj znajduje swoje miejsce, ukrywając się przewrotnie nie za jednym z biegunów, ale na samym środku – jako warunek podziału!

I tym samym proporcja niepostrzeżenie staje się nam przyczyną – definiującą, konstytuującą, implikującą.

Rozważania w podobnym tonie prowadzili już filozofowie i literaci epoki antycznej. Arystoteles, którego zasług dla nauk społecznych nie da się przecenić, promował swoją koncepcję „złotego środka". Człowiek – twierdzi Arystoteles – nie może poddawać się bez sprzeciwu dyktatowi moralności, która tłumi popędy, ale nie powinien także nadużywać swojej zwierzęcej cząstki osobowości, która szkodzi zaszczepionym w duszy wzorcom postępowania. Sam rozum podsuwa rozwiązanie w postaci „drogi pośredniej", dzięki której możliwe będzie osiągnięcie szczęścia. Dociekania wielkiego filozofa kontynuowali równie światli: św. Tomasz z Akwinu czy Immanuel Kant. Swoją *aurea mediocritas* wprowadził Horacy. O „mądrym kompromisie" pisał także ks. Tischner. W tym kontekście rumieńców nabiera batalia środowisk feministycznych o parytetowy podział głosów w wyborach parlamentarnych…

Ale jak to się ma co „Czasu Imperium, hę? – już słyszę te głosy podające w wątpliwość mój wywód. Wypada mi odpowiedzieć – jak zawsze. Na moich barkach spoczywa decyzja o wydaniu CI, które wszak jest pismem aperiodycznym. Jej determinantami jest z jednej strony czas, który upłynął od momentu wypuszczenia na świat ubiegłego numeru, a z drugiej - ilość nadesłanych artykułów. I znów to proporcja ma ostatnie zdanie.

Co przeto udało się zawrzeć w 37. numerze aperiodyku? Na początek – o końcu: cztery najwyżej punktowane przez Was artykuły z roku 2009 doczekały się ponownego druku – w wiernej teraźniejszości estetyce. Na spotkanie z „Czasem…" zgodziło się dwóch Jaskiniowców – osobistości znane, choć każda z czego innego. Wśród recenzji pojawiły się dwa debiuty redaktorskie, proporcja dała o sobie znać także, balansując liczbę artykułów o książkach i muzyce.

Temat numeru po raz kolejny oddany został więcej niż jednemu autorowi: wraz z Hubertusem spróbuję w nim odpowiedzieć na pytanie: jak wiele jest zapożyczeń kulturowych w „Avatarze", najnowszej „ekologicznej" produkcji J. Camerona. Ze swoimi stałymi rubrykami powracają Tabris i Nami, po dłuższej nieobecności witamy z powrotem również Niepowagę pióra Kameliasza oraz bajdurzenia Ogniska.

Kiedy DruidKot przekazał mi kluczyk do gabinetu redaktora naczelnego z jego legendarną, opiewaną w eposach kanapą, wraz ze sterem rządów przerzucił na mnie także odpowiedzialność za nakreślanie i dochowanie terminów. Powiedziałem sobie wówczas, że nie dopuszczę do wypuszczenia na świat wydania niekompletnego, pozbawionego kluczowych dla niego rubryk.

Życie (i stagnacja twórcza dziennikarzy) zweryfikowało te plany. Pojawiały się głosy zniecierpliwienia wiernych czytelników oczekujących na kolejny numer podczas gdy ja miałem w zanadrzu jedynie okładkę i parę zaledwie tekstów najwytrwalszych i najsumienniejszych redaktorów. Z konieczności przekonałem się raz jeszcze, jak wielką mocą sprawczą dysponuje proporcja. Rozumiem ją teraz jako pewne „maksymalne minimum" profesjonalizmu i przygotowania publicystycznego, na jakie stać „Czas…" przy zachowaniu rozsądnych odstępów pomiędzy kolejnymi wydaniami. Mam nadzieję, że zrozumieją mnie teraz ci, którzy regularnie i najgłośniej domagają się „nowego CI".

Posługując się przewrotną zgoła logiką mógłbym udowodnić, że konsekwentne i ścisłe trzymanie się „złotego środka" może wynieść mnie na piedestał. Wystarczy tylko przyjąć, że każde odchylenie od idealnego „zera" na skali będzie czymś negatywnym. Jak choćby w odwiecznym i tak bliskim dylemacie: być czy mieć? Stąd moje porównanie do czasu naświetlania zdjęcia. Zależy od niego bardzo wiele, ale przede wszystkim – satysfakcja fotografa oraz pozytywny odbiór gotowego kadru przez widzów. Bo przecież czy nie o to w tym wszystkim chodzi? ●

MURY STAROŻYTNEJ BIBLIOTEKI STANĘŁY OTWOREM PRZED PASJONATAMI LITERATURY!
ODWIEDŹ! RZECZYTAJ! NAPISZ! REDAGUJ! BĄDŹ Z NAMI!

LAYSAMI PO OCZACH
Laysander

Sprzymierzone są portale, a nie ich użytkownicy

Rzekł pewien ork… Tak przymierza są dobre, mądre, cacy… Dla władców…

Ale kogo właściwie to wszystko obchodzi! Co obchodzi ten sojusz Grotowego, czy Jaskiniowego przeciętniaka, który przebywa tylko na jednej ze stron? Tak, pamiętam udawany upadek, ale naprawdę sądzicie, że to wszystko było szczere?

„Wszyscy coś robią to ja też, bo wypada" - taki był tok myślenia większości zawodzących Jaskiniowców! Owszem, są osoby empatyczne, pompatyczne i sympatyczne, ale po drugiej stronie są osoby zwykłe, którym po prostu nie chce się wszystkiego tłumaczyć przybyszom „zza granicy". Co jest źle? Wymiana kulturowa jest słaba i jedni wiedzą mało o drugich.

A dobrze wiemy, że boimy się nieznanego… więc może boimy się tych z tej drugiej dziury w skale? Mają inne zwyczaje… Kto wie, czy nie składają ofiar z kociołków? A może po prostu, jakby to rzekł Pewien Kaszankolub „Kochajmy się"? Tak, kochajmy się i łączmy, bez bojaźni – niech to będzie hasło kwartału… ●

Heretyk alias Chips

II KONQRS ZAJAWKOWY

Regulamin II Konqrsu Zajawkowego

1. Celem Konqrsu jest wybranie 63 zajawek, które pojawią się obok 37 stałych zajawek (nie wybranych w I edycji).
2. W konkursie mogą uczestniczyć osoby o tytule co najmniej „mieszkańca" Jaskini Behemota.
3. Część pierwsza Konqrsu polega na wysyłaniu swych propozycji zajawek.

Muszą one:

- być w liczbie maksimum 20 wynoszącej
- równie dobrze być stosowane przez mężczyzn i kobiety
- zawierać czasownik w trzeciej osobie liczby pojedynczej „np. robi, zrobi, dostaje, jest"
- trzymać klimat Osady
- być jednozdaniowe
- być numerowane

Nie mogą:

- być wulgarne, obraźliwe
- zawierać wzmianek o konkretnych osobach.
- zawierać błędów ortograficznych.
- powtarzać innych propozycji/istniejących zajawek.

4. Za łamanie powyższych punktów zajawka będzie usunięta, a w jej miejsce autor nie będzie mógł wprowadzić nowej.
5. Możliwość edycji zajawek istnieje przez cały czas trwania pierwszej fazy Konqrsu.
6. Pierwszy etap Konqrsu trwa dwa tygodnie (do 14 III 2010, godz. 12.00)

---

7. Po zakończeniu fazy pierwszej, zacznie się faza druga; głosowanie na najlepsze zajawki.
8. Każdy może oddać głos na 25 jego zdaniem najlepszych zajawek nie swojego autorstwa.
9. Nie uzasadniamy swojego wyboru, podajemy jedynie swoje typy.
10. Można zmieniać wybrane zajawki przez czas trwania drugiej fazy Konqrsu.
11. Druga faza Konqrsu trwa tydzień (do 20 III 2010, godz 12.00)
12. 63 zajawek z najwyższą ilością oddanych nań głosów wygrywa.
14. Wyniki nie są jawne.

W tym miejscu, drogi czytelniku, oddajemy łamy „Czasu Imperium" właśnie Tobie! Spróbuj, proszę, odpowiedzieć sobie na pytanie - co można uczynić, aby Jaskinia Behemota mogła być jeszcze lepsza, ciekawsza, intuicyjna i dopasowana do Ciebie. W puste miejsce w ramce wpisać możesz swoje pomysły, idee, opinie i sugestie - póki jesteś świeżo po lekturze. Wysyłając je do redakcji bądź Wysokiej Rady, pomożesz nam ulepszyć Jaskinię!

Dragonar

SPOTKANIE Z „CZASEM...”

Ghulk

„Czas Imperium”: Powiedz, kiedy zainteresowałeś się Heroesem?

Dragonar: Rok temu, pożyczyłem Heroes III od kolegi, na początku gra w ogóle mi się nie podobała, lecz przypadkiem znalazłem Kwasową Grotę i dziwnym zbiegiem okoliczności zacząłem modyfikować grę...

Jak zaczynałeś swoją przygodę z modyfikacją gry?

Cóż, nie podobał mi się nowy wygląd władcy piorunów z patcha zmieniającego wygląd jednostek 8 poziomu. Zacząłem od rozpakowania łatki *.wog i podzielenia je na kilka osobnych. Udało się, więc zaciekawiło mnie to, że można zmienić w grze prawie wszystko. Zacząłem czytać fora (szczególnie dokładnie działy WoG), próbować, wyciągać pliki ResEditem, otwierać, eksperymentować.

Kiedy przyszedł ci do głowy pomysł odtworzenia Grove? I czemu akurat Grove, a nie Forge?

Czytając forum Heroes Community odnalazłem temat o Grove. Gdy zobaczyłem screeny omal nie padłem z wrażenia. Wygląd miasta był zabójczy - zwłaszcza, że uwielbiam fiolet.

Pewnego razu spotkałem na Czacie Kwasowej Groty nie_mam_nicka - posiada on ogromne zbiory screenów, grafik, gifów i wszelkiego rodzaju plików, które udostępniona w temacie o Grove przez kilka lat. To dzięki NMN projekt powstał.

Dlaczego nie Forge? Cóż, pomysł na wskrzeszenie Forge był, nawet NMN posiadał zbiory z Forge, ale piękno ekranu miasta Grove zwyciężyło. ;)

Nie sądzisz, że są ładniejsze miasta? Takie jak Regna, Vori czy Bastion?

Ależ są. Bastion jest o wiele lepiej wykonany, gdyż każdy budynek, jednostka są tworzone w 3D. Regna i Vori też podobają mi się, lecz odtworzenie tych miast jest niemożliwe, przecież one żyją, a autorzy nadal nad nimi pracują.

Wracając do tematu Grove, czym planujesz zaskoczyć graczy w następnym wydaniu?

Skupimy się na poprawie błędów, jakości animacji jednostek, na skończeniu bohaterów. Być może jeszcze kampania, dodatki takie jak nowe menu oraz tła.

Co sprawiło waszemu zespołowi największą trudność podczas tworzenia miasta?

W tworzeniu miasta prawie wszystko jest trudne. Chyba najwięcej pracy trzeba było włożyć w jednostki i budynki.

Czy tworzyliście wszystko według stworzonego planu, czy też szliście na żywioł?

Praca odbywała się na zasadzie listy „Co jest do zrobienia?”. Ktoś z zespołu zgłaszał się do określonego punktu z listy, realizował go, a gdy już skończył, udostępniał pracę. Potem kolejny punkt z listy, aż lista stanie się pusta. :)

Jednak nie opracowywaliśmy dokładnego projektu, statystyk, kosztów budynków. To zazwyczaj robią modderzy na początku... i na tym kończą.

Jak udało się wam tak szybko stworzyć coś porządnego, kiedy inne ekipy grzebią się w tym miesiącami i latami?

Prawie 8 miesięcy? Czy to szybko? Jak już mówiłem, to odtworzenie miasta, nie całkowicie nowe. W zbiorach NMN znajdowały się, np. screeny z ekranu miasta. Niestety, były w bardzo słabej jakości *.jpg, ale zawsze coś. Z nich wycinaliśmy budynki, ulepszaliśmy je, poprawialiśmy jakość.

Myślę, że nasz projekt ukazał się również dlatego, że team nie działał według ściśle określonego regulaminu, a praca była oparta na zaufaniu, nikt nie został wyrzucony z powodu złego postępowania.

Czy nie czujecie się niedocenieni tym, że wszelakie „pomysły” i „plany” miast cieszą się większym zainteresowaniem od skończonego miasta?

> *Czuję się szczęśliwy, że wreszcie widzę miasto Grove w swojej grze i że fani wreszcie zagrają długo oczekiwanym nowym miastem.*

Czy aby na pewno plany i pomysły cieszą się większym zainteresowaniem? O to trzeba byłoby zapytać każdego członka zespołu z osobna. Ale myślę, że większość woli grać niż komentować. :P

Ja akurat czuję się za bardzo doceniany - w końcu nie codziennie udziela się wywiadu czy dostaje za darmo miejsce na serwerze. W tym miejscu chciałbym jeszcze raz podziękować Acid Dragonowi.

Jak się czujesz po stworzeniu miasta? Czy jesteś dumny, że ty i twój zespół jako pierwsi na świecie stworzyliście grywalne miasto?

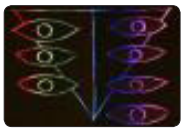
Czuję się szczęśliwy, że wreszcie widzę miasto Grove w swojej grze i że fani wreszcie zagrają długo oczekiwanym nowym miastem. Nasz zespół odtworzył miasto i przywrócił do życia. Grove zostało stworzone przez poprzedni Grove Team z K1ngiem na czele.

Jakie są twoje plany na przyszłość w świecie WoGa?

Pomoc w projekcie TI, może wskrzeszenie Niebiańskiej Kuźni...

CO SĄDZISZ O NOWEJ ARANŻACJI OKŁADKI?
NAPISZ NAM O TYM NA FORUM!

Redakcja "Czasu!"
W tym miejscu znajduje się redakcja jaskiniowego periodyku "Czas Imperium!". Możesz tu zgłosić swoje uwagi oraz pomysły dotyczące "Czasu!", porozmawiać na tematy z drukowanych przez nas felietonów, a także przeczytać archiwalne numery gazety.
Moderatorzy: DruidKot, Tullusion, Tabris
25 | 398 | 02.08.2009 13:39 Tabris w [CI nr 34,...



Tabris

SPOTKANIE Z „CZASEM...”

Tullusion

Tabrisa zna każdy, kto kiedykolwiek natknął się na niego czy to przy ognisku, czy w tematach poświęconych sadze Heroes lub przy jednym ze stolików w osadowej karczmie. Bezkompromisowość wyrażanych opinii i charakterystyczna, właściwa tylko jemu ironia czynią z Anioła Wolnej Woli dyskutanta niebezpiecznego, ale błyszczącego bogactwem erudycji. Z nim każda wymiana argumentów zdaje się być pojedynkiem na słowa ze szczególnie wyrafinowanym i utalentowanym szermierzem.

1.

„Czas Imperium”: Witaj Aniele Wolnej Woli. Dziękuję, że zechciałeś wykroić w swoim napiętym grafiku trochę czasu na rozmowę. Na początek pytanie, które zawsze chciałem Ci zadać... W jaki sposób powstała i funkcjonuje sławetna „eteryczna”?

Tabris: Eteryczna... To takie dziwne połączenie praw metafizyki i fizyki, dość swobodnie kształtowanych przez zainteresowanych.

Czyli to jest przestrzeń, do której nie tylko Ty możesz wstąpić?

Oczywiście, że nie. Chóry Anielskie są dość liczne.

Czy to prawda, że masz w eterycznej ukryty barek mieszczący wszystkie wysokoprocentowe trunki świata?

Barek nie jest tam potrzebny...

Rozumiem, że panta rei?

Zwłaszcza rei.

Sulia wie o Twoich ekscesach w tym wymiarze?

Sulia wie wszystko, a nawet więcej. Mogę powiedzieć, że ona też z niego korzysta.

Jakie korzyści odnosisz będąc drugim kontem naszej kochanej czcigodnej Wysokiej Rady?

Korzyści są dość nieliczne, w sumie to jest to raczej obowiązek. No i nie mam właściciela kolektywnego, Sulia jest monopolistką.

Obowiązek bycia jej zapasowymi oczami i uszami?

Owszem. No i oczywiście czasem trzeba zrobić jakąś dywersję, a jak wiadomo Pretoriance i Administratorce to nie uchodzi. Jestem taką Sulią Light.

2.

Pamiętasz wciąż zapewne swoje początki w Jaskini Behemota. Która to ścieżka przywiodła Cię tutaj i co sprawiło, że zechciałeś, jako jeden z nielicznych zarejestrowanych w tym okresie czasu, zamieszkać w Osadzie?

Ścieżka była dość wydeptana, wchodziłem dość często do Jaskini, przy czym głównie dla map i niusów o serii. Po prostu za krórymś razem zauważyłem, że jest takie coś jak Forum. A co do Osady, to była pierwszym miejscem, gdzie mogłem podyskutować z kimś, dopiero potem odkryłem Ognisko. Albo Ognisko odkryło mnie.

Dlaczego do gustu przypadła Ci właśnie część czwarta HoMM, która przez wielu zatwardziałych miłośników serii jest odsądzana od czci i wiary?

Przede wszystkim miała zawsze świetny edytor map, ale najważniejszą cechą były bardziej logiczne rozwiązania w porównaniu do innych części. No i nie byłem aż tak związany z innymi częściami.

Osobą w Jaskini, którą obdarzasz szczególną estymą, jest Ururam Tururam. Czym imponują Ci jego prace?

Ururam Tururam stworzył Świat. Zaczął od jego korzeni, kosmogonii, potem pojawiły się religie. Poszczególne światy, kraje, historia, zwyczaje, piosenki ludowe. Potem zaczął tworzyć mapy, gdzie to wykorzystywał. Ma on swój własny styl, cechuje go też konceptyzm. Działa na polu literackim i kartograficznym, a obydwa te wymiary przenikają się wzajemnie.

> *Generalnie obiektywizm nakazuje najpierw zebrać fakty, a potem dopiero zabrać się za powiązania i myśli.*

> *Ironiczny stosunek do świata jest ważną cechą mojej osoby, a cięty języka kształtowałem od bardzo dawna. Już w piątek klasie podstawówki pani od polskiego chciała we mnie rzucać kubkiem.*

Usłyszałem kiedyś od pewnego Geronta zastanawiające zdanie. Stwierdził on, że „Tabris jest ostatnim pod względem rejestracji jaskiniowcem starej daty”. A z czym dla Ciebie wiąże się uczestnictwo w życiu wortalu?

Przede wszystkim są to poszczególny sprawy, obowiązki. Tu jest CI, czasem jakiś konkurs, coś się dzieje w Osadzie, rozwija się dyskusja w jakimś wątku. A w międzyczasie Ognisko i ploteczki.

Jak widzisz teraz Jaskinię, z trzyletniej perspektywy? Czy pobyt tutaj, wymiana myśli i poglądów, pozwoliły Ci w jakimś stopniu dojrzeć, rozwinąć się intelektualnie albo też zdobyć nowe umiejętności?

Oczywiście, że tak. Przede wszystkim bardziej zainteresowałem się fantastyką, stałem się nieco bardziej otwarty. Zyskałem potężny bodziec do czytania książek, no i stałem się miłośnikiem regulaminów.

Ururam Tururam stworzył Świat. Zaczął od jego korzeni, kosmogonii, potem pojawiły się religie. Poszczególne światy, kraje, historia, zwyczaje, piosenki ludowe. Potem zaczął tworzyć mapy, gdzie to wykorzystywał. Ma on swój własny styl, cechuje go też konceptualizm.

Aż wreszcie sam zacząłeś pisać niektóre z nich... Czy planujesz, poza zajawkowymi, jakieś jeszcze konkursy?

Obecnie nie. Nie planuję póki co rozszerzać swej aktywności, mam nadzieję, że dokończę to, co rozpocząłem.

Jakie są Twoje cele do osiągnięcia w Jaskini? Wiem, że kopiesz pod Sfinksem, ale poza tym?

Dokończyć projekt miasta dla GŁP, ponadto chciałbym dodać wykonaną kampanię. Generalnie tworzone mapy uważam za sprawy jaskiniowe.

3.

Wśród jaskiniowej, a zwłaszcza ogniskowej braci wzbudzasz postrach zmieszany z podziwem. Tabris postrzegany jest przez pryzmat charakterystycznej ironii oraz ciętego języka. Skąd bierzesz natchnienie, by właśnie w taki sposób budować swój wizerunek?

Nie musze brać natchnienia. Ironiczny stosunek do świata jest ważną cechą mojej osoby, a cięty języka kształtowałem od bardzo dawna. Już w piątej klasie podstawówki pani od polskiego chciała we mnie rzucać kubkiem.

Niektórzy z osadowych literatów gorzko pożałowali starcia Tabrisa z płodami ich wyobraźni... Jaka jest Twoja definicja prozy, poezji, sztuki? Co jest w nich najważniejsze Twoim zdaniem?

Jeżeli ktoś nazwał coś sztuką, jest nią. A co jest najważniejsze... Doskonałość. Ukryta nieskończoność.

Uniwersalizm?

Nie wiem. Kryteria estetyczne mogą być bardzo różne, w zależności od kultury. No i uważmy mądrość ludową: „Jeszcze się takie nie urodził, co by wszystkim dogodził".

Sam także tworzysz... Nie myślałeś o publikacji limeryków lub innych form swojego dorobku w Misternych Rękopisach?

Limeryki są twórczością niefantastyczną, a inny dorobek, raczej nie.

Uważasz, że mógłbyś stać się inspiracją dla młodszych wiekiem Jaskiniowców?

Nie ode mnie to zależy. O ile wiem, moja krytyka spływa po autorach różnej radosnej twórczości.

Gdyby świat przewrócił się na do góry nogami a Ty zostałbyś jedynym i autokratycznym władcą JB, jakie byłyby Twoje pierwsze decyzje?

Oczywiście JB stałaby się JS... A mówiąc poważniej - zaostrzyłbym nieco standardy wypowiedzi, wymagał więcej od mieszkańców, zwłaszcza młodszych. Pewne posty błyskawicznie poleciałyby.

4.

Czy historia rzeczywiście jest nauczycielką życia?

Na pewno nie ludzkiego. „Jedyne, czego uczy historia, to tego, że nie uczy niczego", jak zgrabnie ujął Hegel.

Co skłoniło Cię do podjęcia studiów nad tą, a nie inną nauką? Rozważałeś alternatywne opcje?

Alternatywne opcje były, nawet dwie. Historia była zaś mi dobrze znana. Moje rozważania na temat prawdziwości tez w podręcznikach przedmiotu kazały mi sprawdzić rzecz dogłębnie. No i chciałem porozmawiać o historii, co do dziś mi się nie udało zresztą.

Dlaczego HoMM IV? Przede wszystkim miała zawsze świetny edytor map, ale najważniejszą cechą były bardziej logiczne rozwiązania w porównaniu do innych części.

Porozmawiać o samej historii? O historiologii?

Nie, o wydarzeniach przeszłych. A historią historii jest historiografia.

Jeżeli historia nie jest, jak stwierdziłeś, nauczycielką ludzi, to czy jest tak naprawdę do czegokolwiek potrzebna? W czym tkwi jej siła?

Jest ciekawa. No i wie się, na czym się stoi. Ponadto historia nie nauczy niczego ludzkości. Pojedynczego człowieka może. Taki na ten przykład Napoleon w czasie studiów wojskowych analizował uparcie dawne bitwy. Potem stwierdzi, że dzięki temu zdobył tak dobre przygotowanie, że praktyka nic do niego nie dodała.

Jakie są Twoje pozahistoryczne zainteresowania?

Pozahistoryczne? Albo są to nauki społeczne albo rzeczy związane ze słowem pisanym

5.

Myślałeś o tym, by stać się Tukidydesem Jaskini?

Nie, raczej nie. Zresztą istnieje Sanctumowa Kronika. Mnie wystarczy dodawanie zagadek dla Sfinksa.

No właśnie, Kronika. Jak ją oceniasz?

Jest z jednej strony dość ciekawa, z drugiej trochę ten projekt stał się... nieaktywny?

Nasuwa się zatem pytanie, czy my, w Jaskini, także zbyt słabo interesujemy się naszą historią?

Nie. Zwrócenie ku przeszłości może być objawem upadku, choć nie sądzę, by to miało miejsce. Przeszłością interesują się ci co chcą i myślę, że to wystarczy.

A gdybyś jednak zabrał się za sporządzenie autorskiego dzieła traktującego o historii JB... Jakie znaczące fakty, powiązania, myśli zawarłbyś w swojej pracy?

Przyjrzałbym się, jacy ludzie się włączali na początku, podzieliłbym czas na jakieś tam okresy - od padu do padu. Generalnie obiektywizm nakazuje najpierw zebrać fakty, a potem dopiero zabrać się za powiązania i myśli.

I to motto powinno przyświecać wszystkim Jaskiniowcom, którzy czasami przestawiają kolejność... Dziękuję Ci Tabrisie za spotkanie z „Czasem...", za to, że pozwoliłeś mi bliżej Cię poznać i życzę powodzenia wszędzie tam, gdzie tego zapragniesz. Teraz już możesz uciec w eteryczną. *śmiech*

Z pewną przyjemnością zastosuję się do sugestii.

Maja Lidia Kossakowska: „Zbieracz burz”

RECENZJA KSIĄŻKI
Nami

Autor: Maja Lidia Kossakowska
Tytuł: Zbieracz Burz 1
Liczba stron: 352
Miejsce wydania: Lublin
Rok wydania: 2010
Oprawa: twarda
Wymiary: 125 x 195 mm
Wydawca: Fabryka Słów, Wydawnictwo Sp. z o.o.
ISBN: 978-83-7574-190-2
Seria: Bestsellery polskiej fantastyki

Akcja prowadzona z rozmachem, szybko, na kilku płaszczyznach - Głębia, Ziemia i Królestwo. Opisy potrafiące przenieść czytelnika w miejsce zdarzeń. Czasami ta umiejętność była przerażająca...

Kazał czekać na siebie sześć lat. Lecz oto powraca w pełnej krasie Miecz Pana, Anioł Zagłady, Tańczący na Zgliszczach, bohater wojny z Antykreatorem Daimon Frey... który bierze udział w nielegalnych walkach. Coś w końcu trzeba robić w wolnym czasie, gdy się skończyło niszczyć światy, prawda?

Jak się okazuje życie Wybawcy Królestwa wcale nie jest takie kolorowe jakby się mogło wydawać. Szczególnie, gdy Pan zdecydował się do Ciebie przemówić po tylu latach. Rozkaz okazał się być jak najbardziej „niewygodny” do wykonania, a tym samym Twoi przyjaciele uznają Cię za (bardzo groźnego) szaleńca, opętanego mocą Cienia.

Takim oto radosnym akcentem rozpoczyna się druga część „Siewcy Wiatru”, zatytułowana „Zbieracz Burz t.1”. Oficjalna premiera miała miejsce 19 lutego.

Jako stworzenie nie mające Internetu, nie znałam dokładnej daty premiery, pamiętałam, że gdzieś w lutym, ale nic więcej. Gdy tylko zobaczyłam okładkę na wystawie swojej ulubionej księgarni od razu pobiegłam kupić. Nawet z chwilową dziurą w portfelu niektórych rzeczy nie umiem sobie odmówić. Miałam na tyle szczęścia, że dostałam ostatni tomik z przedpremierowej dostawy wynikającej z błędu hurtownika. Przez cały dzień chodziłam uśmiechnięta od ucha do ucha - nie wiem czemu, ale ludzie się jakoś na mnie dziwnie patrzyli - kto mnie zna, wie jak potrafię się „szczerzyć”' gdy się bardzo cieszę, kto nie, mogę to opisać dwoma słowami - BARDZO PROMIENNIE.

Oczywiście nie wytrzymałam do wieczora, aż będę po wszystkich zajęciach, tylko już w tramwaju na uczelnię wsadziłam nos do książki - co z jakiegoś powodu wywołało jeszcze większe zdziwienie współpasażerów - czy czytanie to naprawdę, aż tak wymierające zajęcie? W każdym razie od pierwszych stron zaczęłam się podśmiechiwać pod nosem, zamiast wybuchać głośnym śmiechem, aby nie wywołać ogólnej paniki i popłochu w środku komunikacji miejskiej. Cóż, czasami trzeba się ograniczać dla dobra społeczeństwa.

Po takiej przerwie z radością wróciłam do lektury lekkiego, ale zarazem wciągającego tekstu pióra pani Kossakowskiej. Ogólnie rzecz biorąc można powiedzieć, że stęskniłam się za literaturą jej autorstwa. Akcja prowadzona z rozmachem, szybko, na kilku płaszczyznach - Głębia, Ziemia i Królestwo. Opisy potrafiące przenieść czytelnika w miejsce zdarzeń. Czasami ta umiejętność była przerażająca, ponieważ pewne sceny w książce osobiście uważam za straszne.

Postacie rozwijają się, przechodzą metamorfozy, z dobrych na złych - chociaż to nieadekwatne określenie, ponieważ żaden z bohaterów nigdy nie był całkowicie ‚biały’ czy ‚czarny’, z przyjaznych na wrogich, świetnie pokazane jest jakie skutki mogą mieć nieporozumienia, nawet drobne niedopowiedzenia, wychowanie pod kloszem, rysowanie sobie w miłości obrazka księcia na białym koniu oraz idealnej damy, tak samo jak życie tymi wyobrażeniami, ból i chaos jaki rodzi się w nas, gdy te wyobrażenia zostają zdeptane poprzez szarą, brudną i 100% rzeczywistość, która z naszymi urojeniami nie miała nic a nic wspólnego.

Wydawnictwo po raz kolejny zaserwowało nam możliwość wyboru pomiędzy wersją z twardą albo miękką okładką, różniącą się główną grafiką. Ilustracje są mroczne, ciemne, czasami nawet bym powiedziała, że odpychające. Pasują jednak do treści i harmonizują w jedną całość.

Jedyną przyjemność z lektury odbiera fakt, że powieść jest podzielona na kilka części, a w zapowiedziach Fabryki nie ma nawet śladu po drugim tomie. Trzeba jednak przyznać, że autorka ‚zastopowała’ akcję umiejętnie i w dobrym momencie. Co nie zmienia jednak faktu, że gdy nagle mi się książka skończyła w rękach bez rozwiązania tych wszystkich problemów byłam bardzo zawiedziona. To ile będziemy czekać na kolejny tom? Kto przyjmuje zakłady? ●

Marek Szymański: „Dotykanie świata Marka Kamińskiego”

RECENZJA KSIĄŻKI
Tullusion

Rzadko kiedy biografie nie są szumnie reklamowane jako „źródła wiedzy tajemnej, które całkowicie zmienią postrzeganie kryształowej dotąd postaci! (obowiązkowy wykrzyknik). Zazwyczaj to tylko marketingowy bełkot. W tym przypadku jest inaczej.

Marek Kamiński jest szerzej znany jako eksplorator krain wiecznej zmarzliny, skutych lodami od wielu setek lat. Jako pierwszy zdobył oba bieguny polarne w ciągu jednego roku, mierzył się także z żywiołami Grenlandii, północnej Norwegii. Dużo mniej osób wie, że Kamiński aktywnie wspina się w górach wysokich (często wespół z wybitnym himalaistą i swoim przyjacielem Leszkiem Cichym).

Wywiad-rzeka autorstwa Marka Szymańskiego ukazuje znanego polarnika od nowej, nieznanej szerokiej rzeszy ludzi, wrażliwszej i osobistej strony. W kolejnych rozdziałach, dotyczących dzieciństwa podróżnika, czasów młodości, studiów, pierwszych doświadczeń zdobywanych w ekstremalnych warunkach czy też relacji z Jasiem Melą, wyłania się obraz Marka Kamińskiego – filozofa, biznesmana, filantropa, głęboko religijnego optymisty, lecz o pełnym pokory nastawieniu do życia. Szymański umiejętnie indaguje rozmówcę, który odwdzięcza mu się barwnymi, szczegółowymi opowieściami.

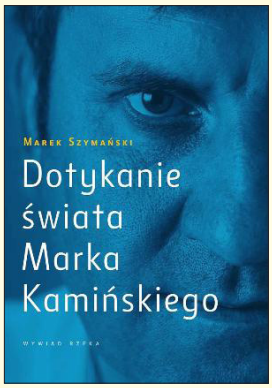
W Marku Kamińskim zaskakująco łatwo jest znaleźć intelektualnego partnera. Studia filozoficzne w Warszawie i Hamburgu pozwoliły mu otworzyć umysł naprawdę i autentyczność, których, wzorem Camusa, poszukiwał. Jego fascynacja logiczną złożonością języka i jego oddziaływaniem na rzeczywistość bliska jest pasjonatom nauk humanistycznych. Nieprzypadkowo autorytetem dla Marka w tym okresie życia był Ludwik Wittgenstein. Wybitne umysły uniwersyteckie, których nazwiska pojawiają się na kartach książki: profesorowie Klemens Szaniawski, Jerzy Pelc, Marian Przełęski czy Barbara Stanosz – spytajcie o nich swoich rodziców albo dziadków. A nuż to u nich przeżywali jedną z mąk egzaminacyjnych…

Dla większości czytelników zapewne najciekawsze okażą się wspomnienia Kamińskiego z jego rozlicznych wojaży po ziemiach otulonych wieczną bielą. Bohater wywiadu nie tai, że były i są one dla niego ciężką przeprawą z nieprzyjazną i zdradliwą naturą, wszechogarniającym zimnem, fizycznym bólem znamionującym krańcowe wyczerpanie organizmu. Ale to nie wszystko – równie doskwierająca jest samotność i złe uczucia, które wdzierają się w każdy wyłom nadwątlonej chwilami słabości psychiki.

Dlatego też Marek Kamiński na każdą ze swoich wypraw zabiera książki, które pozwalają mu przetrwać najtrudniejsze chwile i skłaniają do głębszych refleksji. Jedna z nich kazała mu zakopać w lodzie „Mistrza i Małgorzatę”. Słowa, wypowiedzianą przez postać z innego dzieła przyjął jako część swojego *credo*. „Nie bądźmy pochopni”, powiedział… Ent Drzewiec we „Władcy Pierścieni”. Całą trylogię przeczytał polarnik za kołem podbiegunowym…

Dotknięcie świata Marka Kamińskiego powinno być, moim zdaniem, obowiązkiem każdego, kto utracił wiarę we własne możliwości. Podróżnik niewzruszenie powtarza, że warto marzyć, warto odważnie kroczyć ku granicom – tym wyobrażonym i tym jak najbardziej realnym – a potem śmiało je przekraczać. A za wzór, że nie są to tylko puste słowa, niech posłuży osoba Kamińskiego oraz Jasia Meli, niepełnosprawnego chłopca, który dzięki Markowi przełamał swoje własne bariery strachu, zwątpienia i słabości. Polarnik wiele miejsca w swoich wspomnieniach poświęca Jasiowi, nie tając wątpliwości, które targały nim, kiedy podejmował się tak trudnego i odpowiedzialnego zadania, jakim było dotarcie z inwalidą na jeden, a potem drugi biegun.

Serdecznie polecam tę pozycję każdemu, komu obrzydły już rewelacje pokroju ostatnich „dokonań” Domosławskiego czy IPN-owskich historyków. Przepięknie wydana i bogato ilustrowana książka wydana przez Fundację Marka Kamińskiego jest jakby drugim, zbawiennym oddechem, po którym nastąpi dłuższy moment bezdechu. Bo tak trudno się od „Dotykania świata…” oderwać.



Autor: Marek Szymański
Tytuł: Dotykanie świata Marka Kamińskiego
Liczba stron: 176
Miejsce wydania: Gdańsk
Rok wydania: 2009
Oprawa: miękka
Wymiary: 175 x 255 mm
Wydawca: Fundacja Marka Kamińskiego
ISBN: 978-83-911009-8-1

OneRepublic - Waking up

TA MUZYKA NAS PRZENIKA

Konqer

Redaktor naczelny naszego szanownego czasopisma najwyraźniej zauważył z jaką atencją traktuję muzykę i tematy okołomuzyczne. Wnioskuję to po tym, że poprosił on mnie bym napisał recenzję „jakiejś płyty" do najnowszego numeru Czasu Impreium.

Skoro to czytacie, to znaczy, że się zgodziłem, ale muszę przyznać, że na początku miałem nie lada problem. Jaką płytę mogę bowiem zrecenzować, by przeciętny czytelnik widząc o jakiej materii traktuje recenzja nie przeskoczył nerwowo do następnego artykułu? Nie chciałem brać niczego z kręgu muzyki ekstremalnej, niczego zbyt starego i niczego zbyt snobistycznego.

Mój wybór padł na atakujący Bilboard i szczyty list przebojów „najpopularniejszy zespół Myspace" - OneRepublic i jego najnowszy album „Waking Up". Musicie mi wybaczyć ten wybór, następnym razem będzie ambitniej, w każdym razie następnym razem będzie zespół którego raczej nie usłyszycie w Radiu Zet.

Chyba każdy ich słyszał, kawałek *„All the Right Moves"* jest wałkowany w popularnych stacjach radiowych.

Czy to oznacza że OneRepublic to kolejna papka dla mas? Chyba nie, zważywszy na to, że zespół przez długi czas lansował się wyłącznie swoją twórczością na Myspace, dopiero po wypracowaniu sobie popularności była współpraca z Timbelandem i pierwszy przebój - ckliwy *„Apologize"*.

I owszem, jest to muzyka daleka od wymagającej, ale posiadająca jakiś pierwiastek własnego stylu i charakteru. Ich drugi krążek zdaje się potwierdzać tę krążącą o nich obiegową prawdę.

Bo wielu rzeczy można odmówić temu zespołowi ale na pewno nie można powiedzieć, że ma mało utalentowanych muzyków. Melodie stworzone na potrzeby tego albumu są doskonałe - klasyczne, od razu wpadające i ucho i w nim pozostające.

Podczas słuchania tego albumu nie ma żmudnego docierania się i zastanawiania dlaczego ktoś gwałci współczesną muzykę - OneRepublic trzyma się daleko od pseudoekspereymentów.

Nie udaje niczego, czym nie jest.

Nowy album to 11 prostych, popowych piosenek strzyżonych na alternatywną modłę. Już drugi kawałek - hicior z RMF-u - to naprawdę dynamiczna, zróżnicowana kompozycja, w której świetnie wymieszane są momenty spokojne, mocniejsze, jest chórek i wiolonczela. Wszystko doskonale do siebie pasuje, a jeżeli dorzucimy do tego parę niesztampowych zagrywek (np. brak basu) otrzymamy kawałek który spodoba się nie tylko fanom popu.

Potem mamy również superprzebojowe *„Secrets"* z refrenem który ruszy każdego, kto ma komplet uszu.

„Everybody loves me" - zmiana klimatu, miej patosu, więcej humoru.

Potem *„Missing persons"* - kawałek zgoła niepopowy, bardziej eksperymentalny ale całkowicie pasujący, wprowadzający różnorodność.

Po nim mamy *„Good Life"* - kolejny potencjalny przebój, następnie „All this Time" - mój faworyt, bardzo lubię utwory rozwijające się w ten sposób.

Z innych rodzynków mogę wymienić jeszcze brzmiący jak plagiat lub cover U2 tytułowy *„Waking up"* albo bardzo rytmiczny, radosny *„Marchin' on"*. Piosenki z „Waking Up" to zróżnicowany, przemyślany zestaw.

Podobają mi się użyte tutaj instrumenty - zwłaszcza wiolonczela. Tej jest wręcz za mało, przepadam za tym instrumentem. Są też skrzypce i fortepian ale ich rola jest tutaj bardziej symboliczna. I dobrze.

Praca perkusji jest bardzo ciekawa, nie ogranicza się do łopatologicznego bum cyk jak w wielu innych popowych „dziełach".

Album ma też wady - drażniący niekiedy wokal (za wysoki), za mało tu gitar, pierwszy kawałek jest tylko wypełniaczem. Nie przepadam także za nawiązywaniem do brytyjskiej alternatywy.

Dobra, czas kończyć. Najnowszy album OneRepublic spodoba się wszystkim miłośnikom pop rocka zarówno brytyjskiego jak i amerykańskiego. Album zadowoli każdego, kto nie przysiągł sobie, że jego uszy nie skala nigdy muzyka łatwa.

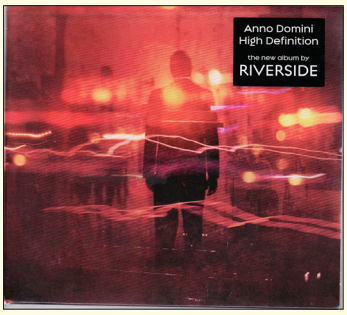
„Bo wielu rzeczy można odmówić temu zespołowi ale na pewno nie można powiedzieć, że ma mało utalentowanych muzyków. Melodie stworzone na potrzeby tego albumu są doskonałe - klasyczne, od razu wpadające i ucho i w nim pozostające.

Riverside - Anno Domini High Definition

TA MUZYKA NAS PRZENIKA

Kordan

Najnowsza płyta warszawskiej formacji Riverside to kawał porządnej muzyki, która powinna zadowolić nie tylko fana wydzierania się, ale także i osoby o nieco bardziej delikatnym guście muzycznym.



Pierwszy utwór „Hyperactive" rozpoczyna wstęp na pianinie. Niczym sen piękna melodia pozwala słuchaczowi na chwilę zapomnieć w otaczającym go rozgardiaszu… Tylko po to aby z tego letargu wyrwał nas zmasowany atak gitar, perkusji i klawiszy. Świat Roku Pańskiego Wysokiej Rozdzielczości wita nas z całą swoją mocą. Trochę jękliwy głos wokalisty opowiada nam o życiu w ciągłym pośpiechu a muzyka niczym chór w starożytnym teatrze komentuje jego poczynania.

Następny kawałek zatytułowany „Driven to Destruction". Początek to w zasadzie kontynuacja historii rozpoczętej w pierwszym utworze. Ból istnienia w świecie, który ciągle jest w ruchu, chęć wyrwania się z niego widać, duża jest bardzo. Sama gra jest mega profesjonalna, gitara basowa i klawisze są przewodnikami , w tej skomplikowanej rzeczywistości, ale prawdziwe arcydzieło jest dopiero przed nami.

Podzielone na trzy części „Egoist Hedonist" to zdecydowanie najlepszy utwór na całej płycie. Główny bohater w końcu ma dość, postanawia przystanąć na chwilę. Ale otaczającemu go tłumowi się to nie podoba. Klawisze tworzą tu niesamowitą głębię.

Wydaje się, że w zasadzie, nie ma tu zbędnej części, że wszystko jest idealne, gdy nagle pojawiają się… Instrumenty jazzowe. Piękne rozwiązanie, sprawiające, że muzyka staje się jeszcze bardziej energiczna i przepełniona emocjami na długo zapadło mi w pamięć.

Niestety kolejny utwór „Left out" już nie jest taki wspaniały. Owszem, jest kilka dobrych momentów, ale jednak jest to część przekombinowana, w której nadmiar hałasu zapewne pełni role „Zapchajdziury" aby uczynić płytę nieco dłuższą.

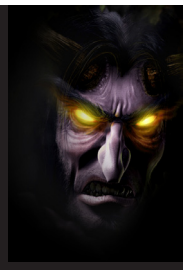
Końcem tej podróży staje się „Hybrid Times". Utwór rozpoczyna się podobnie jak ten pierwszy, lecz pianino jest tutaj niespokojne. Szybko dźwięki zaczynają szaleć, wdziera się perkusja a gitara basowa obdziera tą cześć z resztek dekilatności. Główny bohater zaczyna szaleć, wariować w świecie, który go nienawidzi, pocieszenia szuka w narkotykach… Na koniec utworu, muzyka zaczyna szaleć, wokalista jęczy z bólu, a gdy i oni cichnią ostatnie co słyszymy to dźwięki ulicy…

Konkluzja? Riverside – Anno Domini Hight Definition (A może ADHD?) to muzyka bardzo różnorodna, zwolnienia, klawisze nadające tej muzyce przestrzeni, siły. Co prawda czuć, że jest to zespół pochodzący z Polski. Nie wiem czy to wina akcentu, czy może po prostu się czepiam, ale takie uczucie po prostu jest.

Materiał naprawdę wart polecenia, co też ja z radością uczynię.

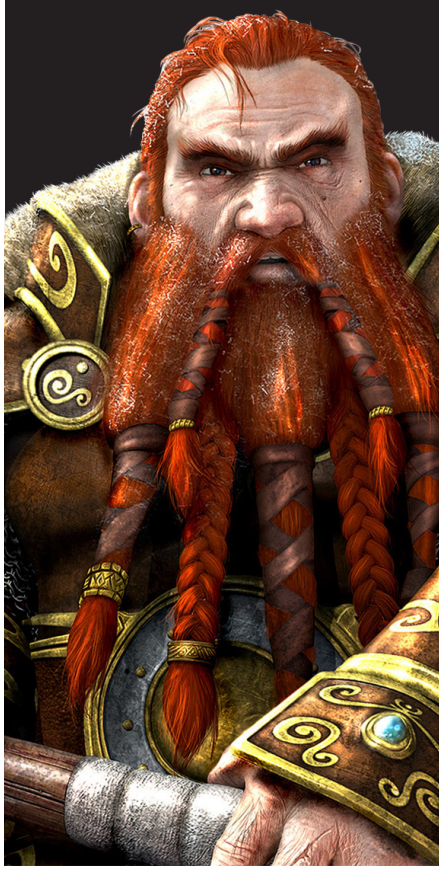
„Niczym sen piękna melodia pozwala słuchaczowi na chwilę zapomnieć w otaczającym go rozgardiaszu... Tylko po to aby z tego letargu wyrwał nas zmasowany atak gitar, perkusji i klawiszy.

CO SADZISZ O NAJNOWSZYM "CZASIE IMPERIUM"?
NAPISZ NAM O TYM NA FORUM!



KONSKURS TRWA!

WEŹ UDZIAŁ I WYGRAJ!



WARCRAFT III

RECENZJA GRY
Nebirios

Informacje o grze:
Producent: Blizzard
Data Wydania: 5.07.2002
Gatunek: RTS

„Dawno, dawno temu, może jeszcze dawniej żyli sobie biedni Orkowie którzy walczyli z bogatymi świńskimi Ludźmi, którzy to zaczęli ten konflikt.

Witajcie czytelnicy. W poprzednim numerze było o Twierdzy Krzyżowiec. Polecam wam te grę z całego serca.

Jednakże prawdziwą dla mnie grą którą uwielbiam jest Warcraft. To była pierwsza gra w którą grałem, widziałem na (moim) komputerze. Mam do niej sentyment.

Grafika jest świetna, mimo wszystkich gier z „super grafiką" Warcraft trzyma się nadal ze swoją grafiką. Piękna grafika 3D daje nam możliwość wczucia się w role Thralla, Arthasa czy Kel-Thuzada.

Ale nie grafika jest tu najważniejsza. Grywalność jest ogromna. Można godzinami grać w jedną mapę i się nie nudzić.

Minusem jest to, że większość jednostek powtarza swoje dialogi. Nigdy nie widziałem tak poważnej a zarazem śmiesznej gry. Dialogi są prześmieszne. Np. *„Praca, praca"* czy: *„Jestem ślepy a nie głuchy!"*.

Mimo to gra nie jest cała śmieszna. Występują dość „poważne wydarzenia" np. Oczyszczenie miasta z Zombie (Zabicie mieszkańców).

Jednostki są bardzo ciekawie zrobione, Orkowie umięśnieni wojownicy z honorem (Co w innych grach nie jest spotykane), Ludzie to typowe świnie które chcą zabić orków (Tak, jak w każdej grze), Nieumarli, cóż nieumarli nie gryzą typowo ziemi i łażą po świecie szukając : *„KRWI! KRWI! I JESZCZE KRWI!"*. Zaś Nocne Elfy to rasa zdominowana przez kobiety. I to na wstęp.

Spojrzenie na fabułę

Gra ze strony fabularnej ma się bardzo dobrze. Jest dużo ciekawych akcji i przerywników, i są filmy! Filmy są bardzo ładnie zrobione, realia gry są naprawdę ładnie

ukazane w filmach, szkoda tylko, że nie jest ich dużo.

Pora przedstawić fabułę gry: Dawno, dawno temu, może jeszcze dawniej żyli sobie biedni Orkowie którzy walczyli z bogatymi świńskimi Ludźmi, którzy to zaczęli ten konflikt. Ludziom udało się ich wypędzić, zabić (itd.), ale nadeszła PLAGA czyli legiony demonicznych nieumarłych. Młody Książę Arthas chcę zabić Upiornego Władcę Mal'Ganisa, który przekształca mieszkańców wiosek w zombie. Czy mu się uda?

Po oczyszczeniu miasta z mieszkańców, Mal'Ganis płynie do Northrend. Arthas płynie za nim. Czy uda mu się pokonać Upiornego Władcę?

Całą kampanie zaczynamy od Prologu gdzie nauczymy się podstawowych zasad, grając orkami. Młody Wódz orków Thrall zamierza popłynąć do Kalindoru, bo mu przepowiedział przyszłości, że będzie musiał stawić czoła złu i popłynąć do Kalindoru.

Tymczasem Nieumarli szykują się do nadejścia… Archimonde (czyt. Archimonda). Kiedy orkowie wylądowali w Kalindorze, nocne elfy zaczęły uważać, że plugawią ich święty las (I tu w pewnym sensie miały racje.) i zaatakowały orków. A orkowie tylko ścinali drewno na opał. Więc jak widać fabuła jest Interesująca.

Rozgrywka

Rozgrywka to bardzo podobny do Twierdzy system, tyle, że sterujemy całą naszą rasą. Za budowanie budynków, zbieranie surowców odpowiadają robotnicy, tzw. Peoni (Orkowie), Chłopi (Ludzie), Ogniki (Nocne elfy), Akolici i Ghule (Nieumarli są wyjątkowi, Ghule są od walki i drewna a Akolici od złota). Każdy z robotników ma specjalną opcje budowania, zbierania surowców, a nawet ataku.

Jednostki są bardzo ładnie zrobione. Wiele jednostek przy każdym ataku, lub ruchu mówi jakiś śmieszny tekst. Do tego każda jednostka ma swoje statystyki, avatar czy też opcje dzięki którym nią operujemy.

W grze budowa budynku jest mało skomplikowaną lecz dość powolną pracą. Robotnik zaczyna budować budynek zaraz po tym jak wskażemy miejsce budowy.

W całej rozgrywce chodzi o to żeby zniszczyć wszystkie jednostki i budynki wroga. Złoto zdobywamy z kopalni złota (każdy gracz zaczyna koło niej), robotnicy biegają od głównej budowli do kopalni i z powrotem.

Z drewnem jest podobnie. Mając specjalny budynek można zrekrutować bohatera. Bohater może czarować oraz zdobywać doświadczenie żeby awansować na wyższy poziom.

Maksymalny poziom to dziesięć.

Chodząc po mapie możemy spotkać jednostki neutralne są one różnorodne, np. Ogry, Trolle, Szkielety czy Harpie. Wszystko zależy od terenu.

Ogółem rozgrywka jest ciekawa, warto spędzić kilka godzin nad grą.

Krótko o rasach

Jak już mówiłem w grze są 4 rasy. Oto one:

Ludzie - rasa skupiająca się na technologii. Mamy tu Żyrokoptery, Kanonierów, Parowozy i inne maszynerie. Wojownicy, Elfy i Krasnoludy pełnią tu rolę gospodarzy. Rasa ta posiada najbardziej rozbudowane wieżyczki. Ludzie są mieszkańcami Loarderonu. Kiedy Orkowie przybyli ze swojego świata ludzie zaczęli z nimi toczyć wojnę.

Orkowie - nasi starzy dobrzy Orkowie. Rasa ta jest mało rozwinięta technologicznie lecz potężna w walce wręcz. Mamy tu Taurenów, Siepaczy czy Wiwerny. Orkowie przybyli z innego wymiaru by jakby to ująć *„podbić ten świat"*, lecz jak widać nie udało się. Są to pełni honoru wojownicy. (Więcej o nich w artykule Hellsa o orkach w nr 33 CI).

Nieumarli - żądne krwi ciała ożywione przez Nekromantę. Są zazwyczaj słabe w obronie ale zabójcze w ataku. Król Lisz jest ich władcą. To rasa przepełniona przez: Ghoule, Plugastwa , Gargulce itd.

Nocne Elfy - elfy w Warcrafcie są rasą głównie kobiecą. Mamy do dyspozycji: Łuczniczki, Łowczynie, Hipogryfy czy Druidów. Charakterystyczną cechą dla tej rasy jest błękitna skóra.

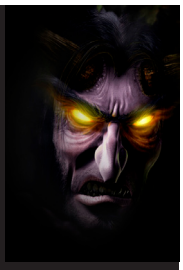
Edytor Map

W Warcrafcie mamy program do tworzenia własnych map. Można tworzyć cudowne mapy, z około 1000 jednostek. Sam edytor jest prosty w obsłudze. Mapki tworzy się dość łatwo i przyjemnie.

Ocena:

10/10

Jak dla mnie gra jest cudowna. Może trochę przesadzam, ale no cóż.



KONSKURS TRWA!

WEŹ UDZIAŁ I WYGRAJ!

Z Toruk Maktem lot przez symbole

Mitologia kojarzy nam się z czasami minionymi, dawnymi dziejami gdy ludzie karmili się przekazem ustnym a nauka była w powijakach. Świat był wielką zagadką, a człowiek poddany ciągłej walce z siłami przyrody, podczas gdy wrodzona ciekawość pchała go, by zgłębiać to, co niezbadane. Mit w tamtej rzeczywistości pełnił rolę informacyjną, inspiracyjną i dodającą otuchy, podsycając ludzkie instynkty.

TEMAT NUMERU
Hubertus, Tullusion

Opowieści były obecne w historii ludzkości przez cały czas, przybierając różnorakie formy od mitu aż do science-fiction i fantasy.

Wydawać by się mogło, że obecnie, w czasach swobodnej wymiany informacji, wielości poglądów i możliwości mity są nam niepotrzebne, jednak film „Avatar", święcący triumfy na całym świecie zdaje się temu z całą mocą przeczyć. Legendy nadal spełniają swoją rolę, kierując się jednak bardziej w stronę rozrywki oraz współczesnych dylematów niż wyjaśnianiu postaw i prawideł rządzących światem, aczkolwiek i takie elementy możemy w tym filmie odkryć.

Współczesna mitologia wymaga współczesnych środków, mamy więc obraz kipiący od graficznych fajerwerków z efektami audiowizualnymi wgniatającymi widza w fotel. Świat stworzony przez reżysera oparty jest na znanych ludzkości biologicznych i socjologicznych prawidłowościach. Całość sprawia wrażenie wręcz namacalnej i bardzo prawdziwej „rzeczywistości".

Stworzony na poły idylliczny i śmiertelnie niebezpieczny świat jest jednak tylko tłem dla głównych, mitycznych, bohaterów i ich doniosłych czynów. Mamy więc postać samotnego herosa, Jake'a Sully'ego, z jednej strony dotkniętego fizyczną niemocą w postaci paraliżu nóg, a z drugiej posiadającego niezłomny charakter i ogromną ciekawość świata oraz doświadczenie żołnierza piechoty morskiej. W tym aspekcie Jake przypomina archetyp wszystkich samotnych bohaterów, Odyseusza, szukającego swojej drogi do domu pomimo licznych niebezpieczeństw. W postaci avatara, będącego krzyżówką jego DNA z genotypem rdzennych mieszkańców planety, Na'Vi, Sully odnajduje sens życia i odkrywa inną filozofię korzystania z zasobów świata.

Przewodnikiem Jake'a w nowej rzeczywistości Pandorii jest Neytiri, córka wodza klanu i najwyższej kapłanki. Jak nietrudno się domyślić, młodzi spędzając czas ze sobą i, ćwicząc umiejętności Jake'a,

Sam film czerpie garściami ze sprawdzonych wzorów fabuły przyciągającej od lat czytelników i widzów, przewijającej się w różnych dziełach kultury.

zbliżają się do siebie na tyle, że rodzi się między nimi miłość.

Warto w tym miejscu pochylić się nad socjologią i wierzeniami tego ludu. Społeczeństwo oraz mistycyzm Na'Vi wzorowane są na ziemskich ludach pierwotnych o hierarchicznej strukturze i jasnym podziale obowiązków. Wszyscy zajmują się łowiectwem i zbieractwem oraz poskramianiem zwierząt, gdyż są to umiejętności warunkujące przetrwanie. Mężczyźni ponadto są wojownikami i przywódcami plemion, z kolei kobiety są duchowymi przewodnikami i kapłankami Bogini Eywy. Przypomina to kult życia i bogini matki znany z czasów pierwotnych plemion sprzed nastania kultury patriarchalnej i narodzin wielkich religii. Źródłosłowu Eywy upatrywać można w połączeniu terminów „Eva" - pierwsza kobieta i żona Adama oraz „Gaya" - w mitologii greckiej będąca boginią-matką, która dała życie Kronosowi, jest również przodkinią większości panteonu bóstw Hellady.

Na'vi korzystają racjonalnie z zasobów świata, żyjąc w harmonii z naturą. Biorą tylko tyle, ile jest im potrzebne do przetrwania. To jaskrawe przeciwstawienie egoistycznego postępowania ziemskich kolonistów którzy prowadzą gospodarkę rabunkową opartą na wysokich technologiach i przetwarzaniu zasobów naturalnych. Kultura Na'Vi to jednak coś więcej niż tylko rozsądna administracja i prymitywne wierzenia. Dzięki duchowemu połączeniu z Eywą, oraz więzi z naturą, której symbolem są warkocze, tworzą coś na zasadzie naturalnego internetu będąc w jedności myślowej z całą żywą częścią planety. Taki pomysł czerpie korzenie z filozofii wschodu i nurcie New Age.

Zderzenie obu tych kodów: natury i kultury, jest powieleniem freudowskiej koncepcji rywalizacji tych czynników. W swoim traktacie „Kultura jako źródło cierpienia" ten austriacki psychoanalityk pokazuje, że rozwój cywilizacji paradoksalnie wtrąca człowieka w otchłań samotności i przysparza mu jedynie udrękę, ponieważ oddala go od pierwotnego stanu harmonii z przyrodą.

Podobne spostrzeżenia zawarł w „Jądrze ciemności" Józef Teodor Konrad Korzeniowski, znany szerzej pod pseudonimemJoseph Conrad. Szaleństwo Kurtza, tak sugestywnie opisywane przez Marlowe'a, wynikało z powrotu do matecznika natury, do samego jej serca bijącego w Afryce. Natura jednak syna marnotrawnego nie przyjęła - w przeciwieństwie do biblijnego ojca.

Legendy nadal spełniają swoją rolę, kierując się jednak bardziej w stronę rozrywki oraz współczesnych dylematów niż wyjaśnianiu postaw i prawideł rządzących światem.

Niesamowicie piękny i bogaty jest świat Pandory, ale surowy i niedostępny, okrutny. Oprócz Na'Vi zamieszkują go jeszcze inne formy życia, w tym niezwykle groźne zwierzęta. Można je jednak okiełznać łącząc się warkoczem z ich „odprowadzeniami" łącząc swoją duszę i wspomnienia z umysłem zwierzęcia i Eywą. Przedstawicielami fauny są m.in. wielkie żuko-nosorożce przypominające skrzyżowanie owada (jelonka rogacza) z triceratopsem, czy też żyjące w stadach małe drapieżne psy dobermanopodobne. W dżungli żyje też sporych rozmiarów drapieżny Thanator (źródłosłów w słowie Thanatos czyli śmieć). Są też istoty latające, przypominające wymarłe pterodaktyle.

Na'Vi uczą się ja kontrolować i dosiadają ich, tworząc podniebne eskadry opanowujące przestrzeń powietrzną. Aby stać się posiadaczem pterodaktyla trzeba przejść inicjację a potem przeżyć spotkanie oko w oko z tym gadem i zostać zaakceptowanym. W teorii proste, w praktyce - niekoniecznie. Taki schemat stawania się pełnoprawnym członkiem społeczności wywodzi się ze zwyczajów różnych plemion żyjących na Ziemi.

Same pterodaktyle przypominają ziemskie wierzenia w smoki i animizują pragnienie wzbicia się w przestworza, obecne w kulturze ludzkiej od wieków. Element więzi, tak ważny w navijskiej obyczajowości, zwłaszcza biorąc pod uwagę ekstremalne warunki życia panujące na planecie, przypomina nam o roli wspólnoty w kwestii wartości, poglądów i wymiany emocjonalnej. Jedność i organicyzm są podstawami zachowania ciągłości istnienia społeczności. Dobrą egzemplifikacją tej myśli jest cytat zaczerpnięty z kampanii fundacji Synapsis zajmującej się w Polsce chorymi na autyzm,"Oswoić świat, znaczy stworzyć więzi".

Na samym końcu łańcucha pandoriańskiego życia znajduje się na poły mityczny Toruk, Ostatni Cień, największy i najniebezpieczniejszy pterodaktyl. Nie ma naturalnych wrogów w ekosystemie planety - nikt nie odważy się zaatakować najsilniejszego i najpotężniejszego. Na'vi czczą tą istotę jako króla życia i śmierci w doczesnym świecie. Legendy mówią że Toruk Makto, czyli jeździec Toruka, przybywa na tej straszliwej bestii w chwilach najtrudniejszych dla plemienia, aby wybawić ją od trosk, które je gnębią. Oczywiście wobec zagrożenia zniszczenia świętego

> *Element więzi, tak ważny w navijskiej obyczajowości, zwłaszcza biorąc pod uwagę ekstremalne warunki życia panujące na planecie, przypomina nam o roli wspólnoty w kwestii wartości, poglądów i wymiany emocjonalnej.*

Ekipa programu „Avatar" zastanawia się, jakie jeszcze motywy kulturowy wykorzystać w filmie.

Drzewa Życia i zagłady ludu Toruk Makto, upodmiotowiony przez bohatera filmu, pojawia się jak na zawołanie...

Sam film czerpie garściami ze sprawdzonych wzorów fabuły przyciągającej od lat czytelników i widzów, przewijającej się w różnych dziełach kultury. Główny motyw filmu przywodzi przede wszystkim na myśl postać północnoamerykańskiej indianki Pocahontas, córki wodza, zauroczonej europejskim przybyszem, którego uratowała od śmierci z rąk jej współplemieńców. Podobne rozwinięcie tej historii mieliśmy okazję oglądać w disneyowskiej wersji opowieści (nawet biorąc poprawkę na inny kolor skóry. Być może w „Avatarze" wybrano niebieski, aby uciec od posądzeń o rasizm?...). Zwłaszcza piosenki *Colors of The Wind* (*Kolorowy Wiatr*) oraz *Savages* (*Dzicy są*) niosą podobny przekaz co „Avatar". Również postać Babci Wierzby jako strażniczki legend lasu i spersonifikowanej siły i mądrości natury niesie ze sobą tożsame wartości.

Innym źródłem historii w filmie J. Camerona jest z pewnością twórczość znanej pisarki sci-fi i fantasy Ursuli LeGuin. Czytelnikom CI jest pewno bardziej znana z cyklu Ziemiomorze opisującego magiczny świat wysp oparty o magię słowa. W tym kontekście interesuje nas inne dzieło tej autorki, a mianowicie wchodzące w skład cyklu sci-fi Ekumena „Słowo las znaczy świat" („*The word for world is forest*").

Książka opowiada o kolonizatorach z Ziemi zajmujących obficie zalesioną planetę Athshe nazwaną Nowe Thaiti. Ziemianie z konkwistadorskim zacięciem wyrąbują puszcze, gdyż drewno stało się towarem deficytowym na skutek zniszczenia ekosystemu Ziemi. Planetę zamieszkują jednak humanoidalne istoty, karłowate, pokryte zielonym futrem, zwane pogardliwie „stworzątkami", dla których las jest domem i całym światem. Ich prymitywna kultura jest zupełnie inna niż ziemska. Są to pokojowe plemiona o kulturze przedtechnicznej i matriarchalnej strukturze społecznej, żyjące wśród drzew. Ich najciekawszą właściwością jest śnienie. Jest to coś na kształt lucid dreaming, świadomego śnienia, w czasie którego stworzątka widzą przyszłość i nawiązują transmisję kulturową między sobą.

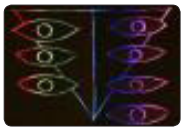
Z powodu licznych incydentów i aktów barbarzyństwa dokonywanych przez kolonizatorów, wśród stworzątek wybucha bunt. Prowadzeni przez Selvera, któremu zgwałcono i zabito żonę, korzystając z przewagi znajomości terenu i liczebności, niszczą placówkę wyrębu lasu i prowadzą szeroko zakrojone akcje dywersyjne przeciwko najeźdźcom.

Sam początek fabuły, a także rozwiązania ekosystemowe i socjologiczne wskazują na liczne podobieństwa i korzystanie ze sprawdzonych, ciekawych motywów. Na szczególną uwagę zasługuje to, że tak jak dzieło LeGuin miało swój wkład w zasianie ziarna niezgody na wojnę w Wietnamie, tak „Avatar" utożsamiany jest z oporem wobec obecności wojska w Iraku i Afganistanie. Pokazuje liczne zagrożenia, jakie niesie ze sobą wdzieranie się w zupełnie obce kulturowo środowisko siłą.

I książka i film zwracają uwagę na korzyści, jakie płyną z pokojowego współistnienia i wzajemnego czerpania wzorców kulturowych i gospodarczych. Obrazują też niebezpieczeństwa związane z rabunkową gospodarką i nieliczeniem się ze środowiskiem naturalnym. Obecnie takie pokojowe i newageowskie trendy zaczynają mieć coraz więcej zwolenników, co daje nadzieję na lepszą przyszłość i harmonijny rozwój kolejnych pokoleń w duchu zgodnej koincydencji ze środowiskiem naturalnym.

Felieton (do)słownie ~~trzynasty~~ czternasty*

W ostatnich czasach ludzie zaczęli uważać, że ważny jest początek, pierwsze wrażenie. Dlatego w czasie pierwszego spotkania należy wbić się w garnitur, starannie dobrać sznurówki aby pasowały do krawata, podjąć strategiczną decyzję – jaka fryzura.



NIE TYLKO DLA GERONTÓW

Tabris

Pierwsze sekundy mogą zdecydować o całej reszcie życia! Podobno spece od marketingu po wieloletnich badaniach popartych praktyką dnia codziennego doszli do wniosku, że człowiek decyzję o zakupie produktów podejmuje w nieco poniżej pół sekundy! Co się wtedy liczy? Napis? Chyba bardziej czcionka niż treść, układ barw i buźka postaci zdobiącej opakowanie.

Z reguły takie kupowanie, bez sprawdzenia, czy aby w składzie danego produktu nie ma połowy tabliczki Mendelejewa jest krytykowane. Dajemy w ten sposób sobą pomiatać, wychodzimy, w pewnym sensie, na idiotów. Argumenty te wydają się być słuszne; liczą się wszakże nie pozory, ale to co jest w głębi (czy to człowieka, czy paczki chrupek).

Jednak wyobraźmy sobie sytuację w której udajemy się do jednej ze Świątyń Mamony na zakupy. Jako osoby przezorne sprawdzamy starannie produkt. W końcu wybieramy ten najlepszy, bez poprawiaczy i innych dziwnych substancji o jakich wiedzą chemicy tylko. Jednak nie ma tak dobrze! Przecież gdzie indziej mogą być lepsze produkty i, co najistotniejsze, tańsze. Tak oto sprawdziwszy kilka sklepów po półgodzinie dokonaliśmy korzystnego zakupu. Ale na liście jest jeszcze pięć rzeczy i trzy godziny na banalnych w sumie zakupach, komu by się chciało? Zwłaszcza, że trzeba sklepy obchodzić codziennie, wszakże częstogesto sklepy stosują promocję. Komu by się chciało?

I to jest właśnie problem. Albo tracić cenny czas na przemyślane zakupy, albo kupować na szybkiego i dzięki temu móc mordować czwarty wymiar na subtelniejsze sposoby. Być analitycznym bezustannie, nie oceniać ludzi po wyglądzie (a nuż ten brudny osobnik w nie mniej brudnej odzieży okaże się być oligarchą jakowymś) tylko jak? Przelewają się masy wokół nas, anonimowe, liczebne, coś trzeba z nimi zrobić, jakoś ludzi zaszeregować. Wyłowić elementy niepewne (ten to chyba pijany – przejdę drugą stroną chodnika) posługując się stereotypem. Nawet jeśli nie chcemy, jesteśmy zdani na pierwsze wrażenie.

Czytając książki można się napotkać z dwoma modelami fabuły. Pierwszy zakłada najpierw przedstawianie postaci, zagadnienia i dopiero po zakończeniu tego akcja zaczyna przyspieszać (pierwsze 100 stron nudy, ale dalej nie będzie można się oderwać od lektury, jak informują Ci, którzy przeczytali tego typu książkę). W drugim zostajemy wrzuceni w fabułę od razu, szczegóły, nieraz istotne, poznajemy w trakcie. Pierwszy typ opiera się właśnie na dokładnym poznaniu, pójściu w głąb, zaś drugi ma zniewolić od razu. Pierwszy może prezentować choćby „Imię Róży" zaś drugi jest widoczny w powieściach Sapkowskiego.

Które z nich jest lepsze – nie zamierzam się wypowiadać, ale i tu można dostrzec kontrast – powierzchowność/głębia.

W sumie jesteśmy skazani w pewnych sytuacjach na osąd pierwszego wrażenia, z przyczyn choćby i utylitarnych. Jednocześnie strasznie zbłaźnilibyśmy się, gdybyśmy nie byli wstanie wejść w głąb jakiejś sprawy, zagadnienia. Nie są to nawet skrajności i tak zawsze mamy jakieś pierwsze wrażenie, jednak mądrość pozwala nam je rewidować i korygować, a nawet negować. ●

ŁYDKA REDAKCJI

Redaktor naczelny:
Tullusion

Jaskinia:
Mecku
Ghulk
Tullusion

Literatura:
Moandor
Nami
Vokial

Sztuka:
Nebirios
Konquer
Kordan

Publicystyka:
Crux
Dinah
Hubertus
Nami
Samuel
Tabris
Tullusion

Na deser:
Kameliasz

Współpraca:
Bruixa
Caar Xoffek
DruidKot
Ghost
Konstruktor
Laysander
Leryn
Mecku
MiB
Mirabell

Redakcja graficzna:
Tullusion

Grafika z okładki:
z filmu "Avatar"

* zmieniono na polecenie Ministerstwa do Spraw Zabobonów, Przesądów i Spluwania Na Widok Czarnego Kota na mocy rozporządzenia z 30 II 1904 r. z wcześniejszymi zmianami

Spod nieba ściągnięci, czyli quo vadis Jaskinio

Jest początek Nowego Roku, czas podsumowań, refleksji, planów na przyszłość. Wkrótce mija również moja szósta rocznica rejestracji w JB, jest to więc idealny moment by pochylić się nad tym czasem minionym i spojrzeć w przyszłość.

PSYCH{o}{o}KIEM
Hubertus

Artykuł napisany w styczniu 2010 roku. Za możliwą dezaktualizację niektórych tez autor odpowiedzialności nie bierze.

Część z Was pamięta mój poprzedni na poły naukowy felieton o naszej społeczności napisany ponad 5 lat temu na fali zachłyśnięcia się tamtym klimatem, tamtą atmosferą. Niedawno został on przypomniany przez Tulla na łamach CI i skłonił mnie najpierw do wspomnień, a potem do zastanowienia się nad stanem obecnym i konsekwencjami jakie on przyniesie.

Tamten artykuł okazał się trafny pod kątem diagnostycznym, przewidziałem właściwie zmiany jakie zajdą w strukturze społecznej i jakościowej społeczności jaskiniowej, pokazane tam zagrożenia niestety ujawniły się, a procesy chroniące nie zostały należycie wykorzystane i efektem tego jest właściwie rozbicie esencji tworzącej zręby tej dawnej harmonijnej społeczności.

Co nam zostało z tych lat? Co z tego ze serwis pod kątem technologicznym kwitnie, transfer i przestrzeń dyskowa oraz możliwości engine'u dają potencjał daleko większy niż mógł śnić się twórcom JB i Osady, skoro magia umknęła gdzieś w przestrzeń a więzi społeczne są mocno naruszone, nie ma wizji, wspólnej idei, brakuje chętnych do pracy. Nowe posty pojawiają się o wiele rzadziej, a ich jakość pozostawia wiele do życzenia.

Czy to rzeczywistość reala, której wdarcia w nasze sprawy kiedyś pragnęliśmy tak bardzo, zawładnęła tym co tworzyliśmy w sieci na tyle dalece że nie ma już miejsca ni czasu na tworzenie wirtualnej rzeczywistości?

W ciągu tych sześciu lat, które ogarniam swą pamięcią, i my się zmieniliśmy, i zmienił się otaczający świat, także ten wirtualny. JB jako twór osadzony w pewnym kontekście społeczno-kulturowym reaguje na wyzwania nowych realiów, ale czy właściwym jest zatracanie z trudem wypracowanej tożsamości i równanie w dół do innych serwisów community?

Wiadomym jest że obowiązki życia codziennego nie pozwalają wielu z nas na poświęcanie tyle czasu Jaskini co w czasach szkolnych czy studenckich a nowi mieszkańcy wymagają jeszcze wdrożenia i nabycia właściwych nawyków. Jednak pozostawienie zbyt dużej wolności powoduje unicestwienie klimatu i niechęć starszych mieszkańców do wypowiadania się. Reżim moderatorski, taki jak jest choćby w Kwasowej Grocie jest warunkiem koniecznym do odbudowy zaufania i wzajemnego szacunku oraz kultury dyskusji. Dopiero taka atmosfera sprzyja podejmowaniu twórczych działań tak potrzebnych JB oraz pozwoli na przygotowanie następców.

Pamiętacie jak mówiono że Jaskinia wychowuje? Obecnie się tego nie słyszy. I to nie dlatego że nie ma komu podejmować tego trudu, ale ponieważ nie ma ku temu właściwej atmosfery. Niejasność reguł i zasad, brak podziału obowiązków i odpowiedzialności w sferze zarządzania tworzy klimat podszyty nieufnością i pretensjami, a właśnie z tym mamy od jakiegoś czasu do czynienia. Taki stan rzeczy utrwala rozwarstwienie i potęguje negatywne odczucia, uniemożliwiając konstruktywną pracę.

Jaskinia jest naszym wspólnym projektem o wielkim potencjale i unikalnym charakterze na skalę przynajmniej polskiej sfery sieciowych społeczności. Dlatego koniecznym jest przygotowanie i wdrożenie wizji funkcjonowania, zarządzania i rozwoju JB w nowej rzeczywistości w jakiej znalazł się Internet. Niezbędne jest przyjęcie jednolitego stanowiska i trzymanie się jego realizacji w dłuższej perspektywie czasowej. Pozwoli to na okrzepnięcie struktury społecznej i rozwój projektów.

> *Jaskinia jest naszym wspólnym projektem o wielkim potencjale i unikalnym charakterze na skalę przynajmniej polskiej sfery sieciowych społeczności.*

A niestety takiej spójnej wizji i pomysłu na zarządzanie nie widać.

Oprócz wizji rozwoju konieczne są regulacje funkcjonowania społeczności, za rygorem moderatorskim (regulamin powstał, jest możliwość kontaktu między moderatorami, ale w niektórych działach trwa zbyt radosna twórczość) powinien pójść kodeks i system awansów. Głęboko ubolewam że prace nad tymi kluczowymi elementami utknęły w martwym punkcie.

Inną sprawą której załatwienie postuluję już od dłuższego czasu jest jasny podział kompetencji poszczególnych osób i orientacyjny system odpowiedzialności za elementy projektów czy działów. Bez tego ciężko jest dokończyć jakąkolwiek pracę, mimo najlepszych chęci. Spójrzmy na przykład na klimat zapału który powstał po ostatnim konwencie, nakreślone zostały nawet ogólne plany projektów które miały być przez rok zrobione, ale co z tego, skoro zapał skończył się równie szybko i gwałtownie jak się narodził.

Zwróćmy uwagę także na Starożytną Bibliotekę, wspaniałe dzieło, wyczekiwane

od lat w Osadzie, pewno gdyby powstało w 2005 roku miałoby tysiące woluminów, w obecnym czasie jest kilkaset haseł i słabe zainteresowanie przybywających.

Nawet ognisko, niegdyś tętniące życiem od rana do późnej nocy, obecnie świeci pustkami, a od czasu do czasu jest sceną żałosnego spektaklu jakiegoś przybyłego trolla, którego nawet nie ma kto pacnąć bo władza pozabierała w tajemniczych okolicznościach uprawnienia. Ten newralgiczny punkt dobitnie pokazuje kondycję społeczności. Dawne ognisko było areną wymiany poglądów i kuźnią nowych pomysłów, obecnie hulają po nim bitowe zera i samotnie tyka zegar czasu CPU serwera.

Czy chcemy aby tak wyglądała nasza społeczność, z każdym rokiem ubożejąca i tracąca potencjał intelektualny i twórczy. Zamiast rozwijać się, zwłaszcza w kierunku popularyzacji wiedzy o fantasy i HoMM stajemy się grupą na której funkcjonowaniu kładzie się cień dawnej świetności.

Należy oddać sprawiedliwość części heroesowej JB która przeżywa swój rozwój za sprawą nowych użytkowników. Cieszy aktywność w Krypcie Map pod patronatem Thanta czy też turnieje z udziałem Ligi Heroes, połączenie sił z graczami turniejowymi wyszło wortalowi na dobre. Jednak sfera fantasy-społecznościowa jest w nie najlepszej kondycji.

Trzeba sobie odpowiedzieć na pytanie, jakiej Jaskini chcemy, czy tylko skupionej raz do roku wokół konwentu, który notabene też idzie w kierunku mocno rekreacyjnym i chilloutowym, czy tez chcemy prężnego wortalu mającego wpływ na trendy w kulturze fantasy w naszym kraju.

By odtworzyć i tworzyć nowe elity, musimy wypracować właściwe sposoby funkcjonowania i włożyć wysiłek w kreację wspólnych idei. Trzeba uwolnić stłamszoną pasję i pozwolić ludziom, zwłaszcza tym bardziej doświadczonym w jaskiniowym życiu na współdecydowanie o sprawach wortalu. Nieliczenie się ze zdaniem innych potęguje tylko złe emocje, co jest negatywnym prognostykiem na przyszłość. Pragnę zauważyć że odwołanie Hetmana jOjO na drugim konwencie spowodowane było właśnie jego zbytnim uporem w kilku kwestiach i narastającym niezadowoleniem co bardziej wpływowych mieszkańców.

> *Styl rządzenia oparty na zaufaniu i jawności podejmowanych decyzji wydaje się odpowiedni do naszych warunków.*

> *Reżim moderatorski, taki jak jest choćby w Kwasowej Grocie jest warunkiem koniecznym do odbudowy zaufania i wzajemnego szacunku oraz kultury dyskusji.*

Styl rządzenia oparty na zaufaniu i jawności podejmowanych decyzji wydaje się odpowiedni do naszych warunków. Oczywistym jest że demokracja się nie sprawdzi, bo nastąpić może w krótkim czasie paraliż decyzyjny, ale rada regencyjna z silną komponentą doradczą i dbaniem o dobre relacje z ludem są właściwą drogą zarządzania w moim przekonaniu. Historia nauczycielką życia, warto o tym pamiętać.

Również w czasie drugiego konwentu, gdy byliśmy u szczytu potęgi odwiedził nas twórca Osady Bard Wwalker, dostarczył nam swoją osobą dużo zapadających w pamięć wrażeń. Niektórzy z was pewno pamiętają jak WW odjeżdżał, wtedy wszyscy wyszli by go pożegnać, pośród wspólnego śpiewania oraz pomyślnych życzeń, padły bardzo ważne słowa. Walker powiedział: *„Cokolwiek by się działo, pamiętajcie, nie porzucajcie swoich marzeń”*. On sam już wtedy doskonale wiedział że dorosłe życie codzienne niesie za sobą wiele wyzwań i trudności ale zdawał sobie sprawę jak ważnym jest nie zatracić przy tym ideałów, wartości oraz pragnień, choćby przyszło poczekać do ich realizacji jeszcze wiele lat.

My, będąc u szczytu potęgi nie zdawaliśmy sobie wówczas sprawy jakie zagrożenia i kłopoty czekają Jaskinię i nas samych zaraz po zakończeniu konwentu, ale tym bardziej powinniśmy wziąć sobie te słowa do serca i odpowiedzieć czego oczekujemy od samych siebie i jaką wartość ma dla nas Jaskinia. Pozostawiam to do przemyśleń każdemu czytelnikowi. ●

Zaproszenie do Mistycznych

KOCIOŁEK Z FARBKAMI
Dinah

Od ostatniego wydania „Czasu" w Mistycznych Obrazach przybyło wiele nowych dzieł.

Na szczęście nasza Osadowa Galeria magicznie rozciąga się i miejsca na nowe prace w niej nie brakuje.

Czasami tylko się martwię, by wędrowiec jakiś nie zabładził w plątaninie korytarzy i pokoi, przyciągany przez kolejne obrazy i zdjęcia.

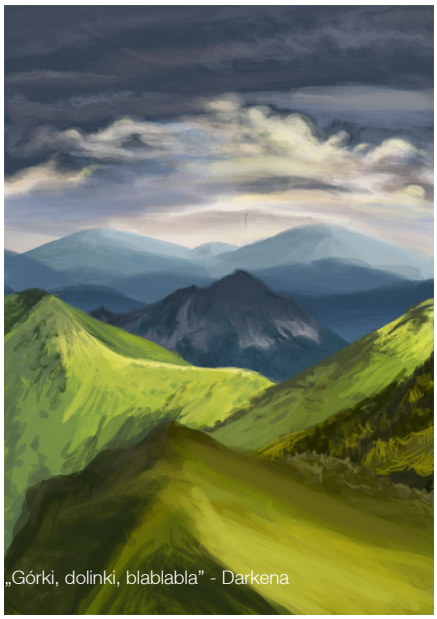
Wśród prac ostatnio wystawionych, pojawiły się naprawdę doskonałe. Nie będę ich wszystkich wymieniać, zapraszam do środka.

Koniecznie musicie sami się przekonać, nie powinniście wierzyć mi na słowo.

„Jaéll z'Ameren" - Aryene

„Disceria" - Aryene

„Cast Away" - Tullusion


„Górki, dolinki, blablabla" - Darkena

„Jednorożek" - Darkena

W najbliższym czasie rozstrzygniemy konkurs fotograficzny „Moje widoki". Zapraszam do naszego stolika w Gorących Dysputach.

Myślę, że czas już najwyższy na kolejny konkurs. Jeśli macie pomysł na temat kolejnej potyczki, czekam na Wasze propozycje.

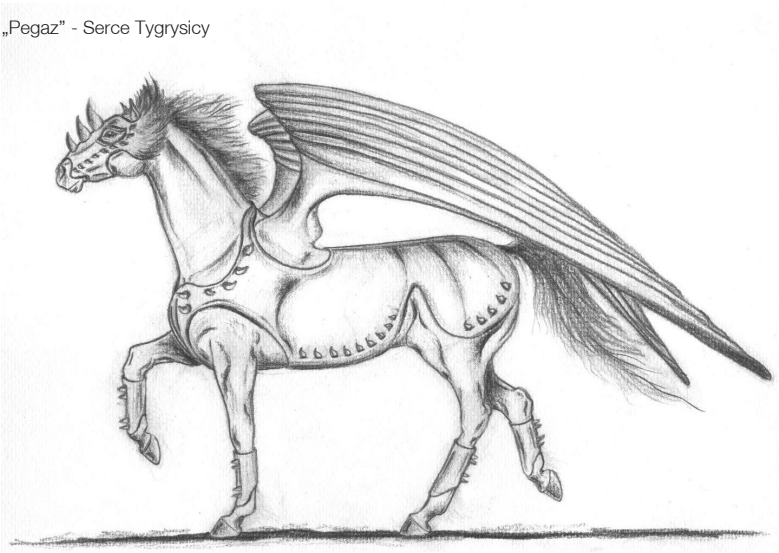
Mam do Was Czytelnicy jeszcze jedną, wiosenną prośbę. Pamiętajcie, że rysownikom i fotografom bardzo jest miło, gdy podzielicie się z nimi opinią na temat ich prac.

Dlatego w ramach walki z zimowym rozleniwieniem, bardzo Was proszę, skomentujcie choć jedną pracę.

Życzę Wam wszystkim wiosennej radości i do zobaczenia przy Ognisku!

„Pożar" - Dragonthan

„Pegaz" - Serce Tygrysicy



„For the Heart I Once Had" - Aryene

Świat według otaku

CZAS DO NAMI-SŁU
Nami

Należę do grona fanów mangi i anime (te, jak i spora większość niezrozumiałych słów została wyjaśniona w opublikowanych w 32 nr CI słowniczku), które ciągle się powiększa - polski klub na MALu ma już ponad 3800 członków, a ta liczba wciąż wzrasta. Niektórzy dopiero „raczkują" w tej mierze, ja na swoim koncie dobijam do magicznej liczby 500 pooglądanych anime i prawie 400 przeczytanych mang. Niewiarygodne się to wydaje, prawda? A jednak nie jest.

Gdy byłam małym brzdącem w naszej telewizji leciały już anime: *Muminki, Pszczółka Maja*... A tak, tak, to wszystko jest made in Japan - *Tajemnice Zaginionego Miasta, Tygrysia Maska, Yattaman* (!), *Kapitan Tsubasa, Kroniki Kalendarza, Generał Daimos* (!) – i to tylko na Polonii I, potem przyszedł czas na Polsat z *Czarodziejką z Księżyca*, RTL7 z *Dragon Ballem, Łowcą Dusz, Superświnką* czy *Yaibą*.

Najlepiej jednak ze swoich telewizyjnych poczynań pamiętam jednak program Hyper, który codziennie wieczorem puszczał coś „mocniejszego" - *Grobowiec Świetlików, Vision of Escaflowne, Vampire Princess Miyu* czy *Cowboy Bebop*.

W chwili obecnej wiem, że gdzieś leci *Naruto* - zdubbingowany i mocno ocenzurowany (nie ma krwi), co swego czasu wywołało mocne dyskusje wśród fanów. Co do reszty ramówki - szczerze, to nie posiadam takich wiadomości i nie chcę ich posiadać z kilku powodów:

a) nie mam telewizora w domu,

b) nie toleruję polskiego dubbingu,

c) nie sądzę, aby puszczali coś czego do tej pory jeszcze nie widziałam (*Generała Daimosa* mogłabym co najwyżej jeszcze raz pooglądać ^^'),

d) preferuję oryginalną wersję dźwiękową z angielskimi napisami, albo bez nich.

Od kilku lat Polski rynek rozwija się - wydawnictwa mangowe zaczęły wydawać nowe, popularne na świecie tytułu - J.P.F. wypuścił ostatnio *Ouran High Host Club* oraz *Bleach*, Waneko natomiast *Vampire Knight* i Karin. Poza starciem dwóch tytanów w sklepach pojawiła się również Hetalia Axis Powers. Powstało ANIME-GATE, zajmujące się wydawaniem anime na DVD.

Po latach suszy ukazały się dwa nowe magazyny tematyczne - Otaku i Arigatou, tak naprawdę to trzy, bo jest jeszcze Kyaaa!. Żadnego z nich nie kupuję i nie czytam, ponieważ wszystkie newsy o których mogliby pisać, już dawno mam w czytniku RSS, a czytanie recenzji anime, które śledziłam przez cały poprzedni sezon nie jest koniecznie moim ulubionym sposobem spędzania czasu.

Raz w miesiącu (chyba) wychodzi jeszcze taka gazetka (Kino Domowe się nazywa, przynajmniej tak twierdzą moje DVD) w której zawsze jest film anime i może ze dwie strony jego opisu. Czasami są to klasyki jak *Ghost in The Shell*, czy *Vampire Hunter D*, czasami tytuły o których wcześniej nie słyszałam.

Cieszy mnie fakt, że otaku coraz rzadziej muszą się gimnastykować, aby potrzymać w rękach wersję papierową swojego ulubionego tytułu. Sadzę, że za kilka lat może uda nam się chociaż w

Istnieje sporo fanowskich stron w języku polskim - część to opuszczone statki dryfujące w przestrzeni kosmicznej od stuleci - nieaktualne jeszcze dłużej - ktoś miał zapał, zrobił stronkę, popisał dwa miesiące i znudziło się.

pewnym stopniu dogonić zagraniczne rynki pod względem oferowanych serii - nie zapomnę swojej radości, gdy weszłam do sklepu w Szwecji zaopatrzonego tylko w mangi i anime. Raj na ziemi.

Co do oferowanej gamy produktów: dwa wiodące wydawnictwa mangowe zawsze robią ankiety zanim wprowadzą coś nowego, nie jestem natomiast pewna na jakiej podstawie ANIME-GATE wybiera swoje propozycje - niektóre są warte żądanych za nie pieniędzy (licencja, tłumaczenie, wydanie etc. rośnie kwota do zapłaty), innych natomiast nie chciałabym mieć na swojej półce nawet, gdyby dawano mi je za darmo.. I niestety w gardle mnie ściska, gdy widzę kolejny kicz na sklepowej wystawie, gdzie mógłby się znajdować tytuł godny uwagi, może ambitniejszy i czasami bardziej „alternatywny" niż większość masowej twórczości.

Istnieje sporo fanowskich stron w języku polskim - część to opuszczone statki dryfujące w przestrzeni kosmicznej od stuleci - nieaktualne jeszcze dłużej - ktoś miał zapał, zrobił stronkę, popisał dwa miesiące i znudziło się. Widziałam już wiele takich adresów - wraków. Niestety, nawet mój jogger musiał do nich dołączyć ze względu na ograniczony dostęp do Internetu i brak czasu. Przyznaję jednak, że jest kilka serwisów w których tętni życie i się prężnie rozwijają (mają dużą bazę recenzji, spis anime, nowości na rynku PL i obszerne forum). Ja jednak jak się nauczyłam, tak jestem wierna zarówno wortalom, stronom jak i blogom w języku angielskim. Pewnie gdybym umiała czytać kanji zbytnio bym się nie przejmowała czymkolwiek innym, no ale póki co, trzeba robić użytek z tego co się zna.

Konwenty, konwenty, konwenty. Ogólnie rzecz biorąc - sporo ich. Jedni organizatorzy podchodzą do sprawy bardziej poważnie, inni mniej. Konwent M&A od tego fantasy różni się tylko tematyką - prelekcje traktują o różnych tytułach, kulturze, historii, znanych osobach, a zamiast stoisk z książkami są z mangami, figurkami i gadżetami - książki oczywiście też można znaleźć - te traktujące o odpowiedniej tematyce np. „1000 lat historii Mangi".

Sporo ludzi podchodzi ze wzgardą do tematu, mówią: „a, te japońskie kreskówki dla dzieci"' Są ignorantami patrzącymi z góry na coś, o czym nie mają zielonego pojęcia. Uprzedzonymi, bo niestety, świadomość polaków została ukształtowana przez nieszczęsne Pokemony i

Biblioteka prawdziwego otaku

Czarodziejkę z Księżyca. M&A bynajmniej nie jest tylko dla dzieci (tutaj po raz kolejny składam wyrazy wdzięczności szanownemu RedNaczowi, który wykazał się ciekawością, zainteresowaniem i otwartością na „nowe"). Wymieniona wyżej dwójka, a i owszem jest dla dzieci (chociaż z tego co pamiętam panna z księżyca w Japonii była dozwolona od lat piętnastu), ale to są jedne z tytułów z bardzo szerokiej gamy gatunków dopasowanych odpowiednio do potrzeb publiczności.

Na japońskim rynku można znaleźć romanse - zarówno te dla młodszej widowni (pierwsza miłość, platoniczne zakochanie bla bla), jak i ze scenami negliżowanymi, albo ostrym seksem - co kto lubi. Różne rodzaje przygodówek, bijatyk - od takich, gdzie krew się tylko leje i nic więcej nie widać na ekranie, poprzez te, w których pojedynki to dzieła sztuki, które chcę się wielokrotnie oglądać, delektując się każdym ruchem bohaterów, płynnością animacji, doborem kolorystyki i BGM.

Powstają również serie traktujące o poważnych sprawach, tym co się dzieje na świecie, powiedzmy bardziej ambitne, czasami alternatywne i ogólnie rzecz biorąc skierowane do starszego i bardziej dojrzałego widza. Są jeszcze tzw. psychodelki, do których zrozumienia nie koniecznie wiem co potrzeba (z punktu widzenia osoby pochodzenia nie-japońskiego), choć nie powiem - przy kilku takich tytułach bardzo

Bałagan na łóżku prawdziwego otaku

> *Sporo ludzi podchodzi ze wzgardą do tematu, mówią: „a, te japońskie kreskówki dla dzieci'" Są ignorantami patrzącymi z góry na coś, o czym nie mają zielonego pojęcia.*

dobrze się bawiłam, ponieważ były to parodie sporej ilości anime, a w momencie kiedy seria się głównie na tym opiera, trzeba rozumieć pewne aluzje snute przez twórców. Każdy znajdzie coś odpowiedniego dla siebie, jeśli zechce się skusić, ponieważ to co wymieniłam, to dopiero wierzchołek góry lodowej.

W obecnej chwili (niestety) rynek japoński przeżywa oblężenie panien z wielkim biustem, ubranych w prawie nic, walczących o zbawienie świata. Więc ja jestem na etapie oglądania starszych tytułów, które jednak coś sobą reprezentują oprócz podglądania „przez przypadek", jaki kolor majteczek ma dzisiaj szósta główna bohaterka. No, ale moi koledzy w sporej mierze nie narzekają na taki dobór tematyki. W każdym sezonie jednak znajdą się dwa-trzy tytuły, które można oglądać, więc moje zapotrzebowanie na „świeżynki" do pewnego stopnia zostaje zaspokojone.

Najgorszy moment bycia fanem? Stanąć przed wyborem: dwie mangi czy jedna książka. Z reguły kończy się na tym, że w danym momencie nic nie kupuję, zbieram, aż będzie mnie stać na to i to, ponieważ po prostu nie jestem w stanie poradzić sobie z wyborem co chcę bardziej.

Jak wygląda mój pokój? Ha. Tu mogę dwojako odpowiedzieć. W domu rodziców wisi flaga Japonii, kimono, plakat z Vampire Princess Miyu i Sen to Chihiro no Kamikakushi, u nas bardziej znane jako Spirited Away - W krainie Bogów. Oprócz tego swego czasu nad biurkiem wisiały alfabety z hiraganą i katakaną - obecnie grafiki z Bleach'a, One Piece, Naruto, Darker Than Black, Tsubasa Chronicle, D.Gray-man, Oh! My Goddes, Fullmetal Alchemist i Inu-Yasha. W moim mieszkanku jest już spokojniej - są akcenty japońskie - kaligrafie, wachlarze, zdjęcia Bonsai, jedyny element mangowy to wiszący nad stołem plakacik A4 z One Piece: WANTED Dead or Alive Nami, 16,000,000 beri.

Często słyszę pytanie „Czy z tego się nie wyrasta?". Jak się ogląda tylko infantylne tytuły to na pewno. Jak nie - cóż, nie jestem w stanie na to pytanie odpowiedzieć - w chwili obecnej mam 22 lata - nie znudziło mi się i pewnie szybko nie znudzi. Możecie mnie jednak zapytać za kilka lat. Moi starsi koledzy nadal oglądają. Podejrzewam jednak, że z wiekiem przychodzi jednak moment, że trzeba zweryfikować ilość czasu poświęcaną na swoje hobby (jeśli ma się więcej niż jedno), ponieważ doba może okazać się za krótka. Póki mogę - mam zamiar oglądać

> *Mój świat? Różnorodny, kolorowy. Codziennie inny jeśli mam na to ochotę. Romantyczny, apokaliptyczny, z mechami, przygodowy. Do wyboru, do koloru.*

to, co mnie interesuje. Chociaż ostatnio i tak przydział czasowy na tę przyjemność został mocno ograniczony.

Jest sporo stron na których można znaleźć wielkie zasoby tytułów do ściągnięcia (torrent czy ddl), są również i takie, które oferują możliwość pooglądania/przeczytania online - ja wraz ze sporą częścią znajomych cotygodniowo czytam najnowsze rozdziały *Naruto*, *Fairy Tail*, *Bakuman'a*, *One Piece*, *Bleach'a* ukazujące się w Weekly Shounen Jump (wydanie w Japonii jest w poniedziałek). Jak to mówią: szukajcie a znajdziecie. Google potrafi! Albo napiszcie mejla - podzielę się skarbami.

Mój świat? Różnorodny, kolorowy. Codziennie inny jeśli mam na to ochotę. Romantyczny, apokaliptyczny, z mechami, przygodowy. Do wyboru, do koloru. Rynek M&A jest tak różnorodny, że można w nim przebierać do woli.

Czemu oglądam? Bo lubię. Tutaj chyba więcej wyjaśnień nie potrzeba - to tak jak ktoś ogląda tasiemcowe seriale, sport w tv, programy muzyczne etc. Mam jednak jeszcze dwa argumenty w swoim rękawku: nauka języka (jeśli chodzi o japoński to się raczej dzieje nieświadomie i tylko ze słuchu, ale jednak) i obraz, który jeśli chcemy zobaczyć jest odzwierciedleniem kultury i mentalności japońskiej.

Coś na koniec? Chyba tak. Hobby jak każde inne, wciągające na swój sposób, pochłaniające czas i pieniądze, jak wszystko. Jeśli się rozpocznie przygodę od dobrego (bardzo dobrego) tytułu, to można się już nie oderwać. Zaczynamy oglądać kolejne z tego samego gatunku, albo studia. Po pewnym czasie uczymy się wybierać serie na podstawie samego opisu i kilku grafik, ewentualnie pierwszego epizodu. Jak się jednak nie okaże warte naszej uwagi to zawsze można porzucić i nie marnować czasu na coś co nam nie odpowiada. W końcu „Nic nie muszę". ●

KONSKURS

Regulamin

1. Jako temat pracy można wybrać jedną z pięciu propozycji:

a) Bastion – strategie w walce i ekonomii.
Bastion, zamek o dużym potencjale, jednak na ile kto potrafi go wykorzystać? Walka, a spokojny rozwój, na ile w tym przypadku uda się pogodzić te aspekty. Nie każda taktyka jest dobra, a na ile zda się Twoja indywidualna taktyka?
Praca powinna dotyczyć rozwoju miasta Bastion na mapie „Arogancja" (gracz czerwony) o następującym rozbudowaniu początkowym, startowym bohaterze i armią, wrogowie dowolni.

b) Portale do Axeoth, tajemniczy ratunek.
Nastał Armagedon, jednak wielu przeżyło zagładę dzięki portalom przenoszącym na Axeoth… ale kto miał moc ich stworzenia? Przedstaw swoje domysły oraz teorie.
Można wykorzystać postacie oraz wątki z pozostałych części MM.

c) Przyszłość i przeszłość sagi HoMM, przemyślenia i odczucia.
Skromnie rozpoczęła, stała się symbolem gier strategicznych, przez wielu jej trzecia część jest uznawana za najlepszą grę strategiczną. Jednak po przejściu sagi w ręce Ubisoftu coś się zmieniło. Jak widzisz przyszłość sagi, co spowodowało jej sukces i czy Heroes nadal będzie trzymał się w pierwszych szeregach gier. Jaka jest przyszłość ukochanej sagi czy naprawdę grozi jej marny koniec?

d) Shak'Karukat vs. Ebba
Pojedynek wojowników, która frakcja okaże się silniejsza? Poprowadź którąś z nich do zwycięstwa. Ustal strategie dzikich orków lub statecznych krasnoludów.

e) Twój Heros.
Bohaterowie, ilu ich jest w sadze? Przedstaw swojego ulubionego, jego charakter, historię… dlaczego on właśnie jest dla Ciebie taki wyjątkowy. Praca ma dotyczyć dowolnej części sagi Heroes of Might and Magic oraz dodatków (wykluczając Heroes Chronicles).

2. Minimalna objętość pracy to 25 zdań.

3. W konkursie brać udział mogą wszyscy bywalcy Jaskini o przyznanej randze mieszkańca.

4. Podpisane prace należy nadsyłać na adres konstruktor.k@gmail.com.

5. Za plagiat grozi dyskwalifikacja z konkursu.

6. Zwycięzca otrzyma ponadto nagrodę specjalną, uzgodnioną z samą Wysoką Radą!

7. Prace oceniać będzie trzech sędziów: Dagon, Konstruktor oraz Tullusion.

8. Pieczę nad konkursem trzymać będzie Konstruktor, wszelkie problemy należy kierować na wcześniej podany adres e-mail.

9. Prace łamiące którykolwiek punkt regulaminu nie będą brane po uwagę.

Wcielenia Irydusa

Irydus

Error

Tu coś było i coś będzie, prawdopodobnie :P

Rasa	Elfio-Irydująco-Słowcka Mniejszość Nar
Profesja	leń :]
Skąd	Ognisko
Tytuł	Jaskiniowiec (**Szczegóły**)
Grupy użytkownika	3 (**Zobacz listę**)

Irydus

W związku z dość niefortunną obietnicą złożoną Mecqowi dopadła mnie klątwa i zamieniłem się w tego oto kraba-pokemona :P Od razu zostałem twarzą kampanii reklamowej Laysów krabowych, co mnie niezmiernie cieszy :D

Rasa	Elfio-Irydująco-Słowcka Mniejszość Narodowa
Profesja	leń :]
Skąd	Ognisko
Tytuł	Weteran (**Szczegóły**)
Grupy użytkownika	3 (**Zobacz listę**)

Ogniskowe bajdurzenia

Zima sroga, iście luta, zasypała Osadę. Mimo tego Jaskiniowcy zamiast się zbierać przy mych płomykach, trzask, trzask, po dalekich krainach zapewne biegają, bo się rzadko coś zjawiali ostatnio.

Tym niemniej w ostatnim czasie nareszcie więcej osób się pojawia, ale nie dostrzegają, że w takie mrozy więcej gałązek potrzebuję, mniam, trzask. Najczęściej przebywał Irydus, przez którego czuję się wręcz śledzonym, trzask, trzask, tenże osadnik sprawił mi największe zaskoczenie kiedy pewnego dnia pojawił się jako blondynka z lubieżnym spojrzeniem. Jaskiniowi obecni przy tym kąśliwych uwag mu nie szczędzili, Irydanną go ochrzcili, trzask, trzask nim wygląd pierwotny odzyskał.

Inną osobą, która zaskoczyła, a nawet zniesmaczyła niektórych okazał się Anaksymander – podający się za filozofa, trzask, okazał się amatorem sięgania za staniki. I sięgnął za stanik Tabrisa, który jednak tłumaczył się, że nie nosi stanika, bardzo podejrzane, trzask, trzask.

W ostatnim czasie widuję jednak nieco więcej Osadników, raz pojawił się nawet Sandro, który dyskutował z Sulią o pabach, londynach i innych zamorskich cudach, lepiej by było, gdyby się pojawiał przy moich płomykach częściej, trzask.

Zgodne małżeństwo – Darkena i Tullusion komplementują się jako monety dwuzłotowe, cytryna w herbacie, pawio-liso-puchacze. Trzask, trzask, co Aerilien na to?

Okazało się, że kociołek, która zawsze ma dla mnie gałązki, mniam, zna metodę, trzask, trzask, produkcji trójwymiarowych rysunków na kubeczkach. Idzie odwilż, oby Osadnicy na wiosnę znowu przybyli tłumnie do Mnie. I pamiętali o gałązkach, jałowcowych, trzask, mniam. ●

Ognisko

Co było NAJLEPSZEGO w „Czasie...” w 2009 roku

Czas Imperium

Mity Tolkiena

Skomplikowana i wielowątkowa historia świata znanego z książek Tolkiena chętnie porównywana jest do mitologii, najczęściej germańskiej. Przywoływane są również skojarzenia z legendami arturiańskimi, średniowiecznymi poematami, a także, co zrozumiałe, z chrześcijaństwem.

Mirabell

Mimo łatwości tworzenia prostych analogii i pokusy pieczołowitego zbierania tropów odsyłających do źródeł inspiracji profesora warto uświadomić sobie, że stworzony przez niego świat jest spójną i dopracowaną konstrukcją, nie zaś zlepkiem przypadkowych elementów będących akurat przedmiotem fascynacji autora w momencie pisania. Aby to zrobić, trzeba zabrać się do jego książek ostrożnie, najlepiej badając ów kosmos warstwami: od powierzchownych zapożyczeń, będących często wyrazem filologicznej pasji Tolkiena, poprzez samą konstrukcję jego świata opierającą się na kilku różnych tradycjach, po najważniejsze – czyli rozumienie mitu przez autora „Władcy Pierścieni". Jego opowieści są bowiem rodzajem współczesnych mitów i taką właśnie funkcję przypisywał im autor.

Warstwa pierwsza: zapożyczenia

Skoro już wiemy, że Tolkien inspirował się „Eddami", „Beowulfem", poematem „Sir Gawain i Zielony Rycerz" czy koncepcjami irańskimi warto przytoczyć choć kilka przykładów zapożyczeń. Zacznijmy od Germanów, bo tu są one wyjątkowo wyraźnie. Podział wyższych istot (bóstw) na dwie grupy: Valarowie i Majarowie odpowiada germańskiemu podziałowi na Asów i Wanów (choć ci ostatni, w przeciwieństwie do tolkienowskiego świata, nie są istotami niższymi). W jednym i drugim przypadku liczba istot rodzaju żeńskiego i męskiego jest równa.

Podobieństwa między Asami i Valarami na tym się nie kończą: uderza brak ich wszechmocy, powodujący konieczność odwoływania się np. do magii czy też podległość przeznaczeniu. Manwë zasiadający na wysokim tronie przypomina Odyna, który obserwuje świat z wysokiej wieży Hildskjaf. W przypadku hierarchii bytów można jednak odnaleźć nie tylko odwołania do Germanów, ale także do koncepcji chrześcijańskich, gnostyckich i irańskich: Jedyny Bóg (Eru), w samotności tworzy byty niższe (emanacje w niektórych koncepcjach gnostyckich). Ma zatem pomocników (Ainurowie), co przypomina manicheizm, podobnie jak koncepcja ciągłej walki dobra ze złem.

Analogiczne są nazwy krain – Valinor od Valarów jak Asgard od Asów, a samo Śródziemie to po prostu tłumaczenie występującego w „Eddach" określenia Midgard: miejsce pomiędzy światami, zamieszkane przez ludzi. Nietrudno też zauważyć podobieństwo istot zwanych alfami do elfów, choć w tym przypadku koncepcja Tolkiena ewoluowała, zanim doszła do pięknych i wzniosłych istot. Barlogowie natomiast przypominają ogniste istoty z Muspellheimu, południowej krainy germańskiego świata.

W kosmosie germańskim centralne miejsce zajmował jesion Yggdrasil, którym opiekują się Norny, a na którym Odyn wisiał dziewięć dni i dziewięć nocy zanim doznał oświecenia i poznał runy. Ważne dla całego świata drzewa znajdują się również w centrum Valinoru, z tym, że tu ich rola jest inna a upadek wygląda inaczej: drzewa Yvanny nie pełnią roli stricte osi świata, axis mundi, która trwać będzie aż do jego upadku; ich zatrucie następuje wcześniej i jest powodem utraty płynącego z nich światła i przyczynia się, jak zobaczymy za chwilę, do powolnej degradacji świata.

Niemniej ważne są analogie do Kalevali, choć wiele z nich ma charakter filologiczny i wgłębianie się w nie jest stosunkowo trudne. Przede wszystkim u Tolkiena pojawia się postać niejakiego Kullervo, który jest w Kalevali co prawda postacią epizodyczną, jednak jeśli wziąć pod uwagę wersje estońskie może stać się pierworodnym synem samego Kaleva, praojca Finów, a więc bohaterem niezwykle ważnym. Postacie jego synów i wnuków wykazują natomiast podobieństwo do innych ważnych fińskich bogów i bohaterów, na przykład Ilmarinena.

Warto zwrócić uwagę także na obecność wątku cudownego młynka Sampo, do którego nazwy nawiązuje Tolkien tworząc słowo Silmaril. Kradzież Silmarilów jest przywołaniem uniwersalnego motywu mitycznego wiązanego z zaćmieniem słońca, księżyca lub nocą polarną.

> *Początek tolkienowskiego świata bierze się z samotności Ilúvatara, który w Pustce stwarza Ainurów. Interesujące jest tu pomieszanie koncepcji chrześcijańskich z innymi, w szczególności irańskimi.*

Temat porwania słońca – i porwania Sampo, gdyż te wątki mityczne są ściśle związane – przypomina kradzież świetlistych Silmarilów, które zresztą, jak Sampo, są dziełem kowala.

Jednocześnie jednak wątek Silmarilów jest nawiązaniem do motywu Graala, który w jednej z wersji jest właśnie cudownym klejnotem, określanym jako kamień z korony Lucyfera, odebranej mu przez Michała (podobieństwo z koroną Morgotha). Do Lucyfera odwołuje się również obecność Oka Saurona – ma ono zwężoną, kocią źrenicę (popularna postać czerwonookiego kota jako wcielenia diabła).

Oko jest jednak równocześnie nawiązaniem do oka Odyna (ów wyłupił je sobie i dał niejakiemu Mimirowi, aby zyskać wiedzę, a oko jawiło się w snach wieszczom) i ludowych opowieści o „złym spojrzeniu".

Majarowie przypominają chrześcijańskich aniołów, zaś Morgoth ze swoim buntem przeciw Eru nosi cechy sataniczne. Pojawia się on wśród pierwszych ludzi, aby rozdawać im dary i obiecywać wiedzę, a kiedy uzależnia ich od siebie darami, ujawnia się jako stwórca świata. Ma zatem aspekty kusicielskie. U Tolkiena cała natura zła bierze się właśnie z pokusy, ale koncepcje zła i dobra należą już do natury samego świata. Przejdźmy zatem do części następnej.

Warstwa druga: konstrukcja świata

Początek tolkienowskiego świata bierze się z samotności Ilúvatara, który w Pustce stwarza Ainurów. Interesujące jest tu pomieszanie koncepcji chrześcijańskich z innymi, w szczególności irańskimi: świat podlega podziałowi na dobro i zło, jednak zło w przeciwieństwie do wizji manichejskiej nie może tu zwyciężyć, gdyż nad wszystkim jest Jedyny i jego moc. Melkor po swoim wtręcie do Pieśni zostaje zbeształny jak dziecko, a jego plany co do świata nie mogą wyjść poza myśl Eru. Zło jest więc równe dobru tylko do pewnego poziomu. Warto jednak przyjrzeć się samej jego naturze.

U Tolkiena zło bierze się z pragnienia kreacji. Melkor, przebywający w samotności – i przez to oderwany od źródła, Ilúvatara – pragnie tworzyć. W chęci tworzenia i nadmiernym umiłowaniu własnych dzieł rodzi się, to co negatywne (dobrym kontekstem dla tego problemu są Silmarile, których twórca nie pozwolił ich zniszczyć). Co więcej, naturą zła jest niszczenie, psucie. Podobne, destrukcyjne funkcje, co Melkor, pełni olbrzym Loki w Asgardzie. Przypomina to również koncepcję irańską oraz literackich wątków satanicznych, przedstawiających Lucyfera jako postać, która potrafi tylko niszczyć, nic nie tworząc. Jednocześnie zło pożąda światłości, wszak Morgoth z tego powodu kradnie Silmarile: samo jest w stanie generować jedynie Ciemność – i to ciemność nie jako brak światła, ale jego przeciwieństwo. Cień jest u Tolkiena substancjalnym wymiarem zła, którym można kogoś obdarzyć. Miarą degradacji świata jest jego ciemnienie (które ma miejsce np. w przypadku zatrucia drzew Valinoru).

Ważną siłą u Tolkiena jest przeznaczenie, to ono jest wszechobecne i przesądza o losach wszystkich bohaterów. Przypadek nie istnieje, mówienie o nim może być co najwyżej rodzajem żartu. We „Władcy Pierścieni" Gandalf

Frodo - figura chrześcijańskiej symboliki zbawienia.

niejednokrotnie daje bohaterom do zrozumienia, że sytuacja, w jakiej się znaleźli nie jest żadnym przypadkiem. Początkowa Pieśń ułożyła losy świata od początku do końca. Nie można uciec od losu – można tylko przestać przed nim uciekać i stawić mu czoła (jak bohater germański, Sygurd, którego postać wykorzystał Wagner w „Zygfrydzie"). Przeznaczeniu podlegają nie tylko ludzie, lecz wszyscy (nie licząc Jedynego, który jest źródłem wszystkiego), podobnie jak u Germanów, gdzie nieubłagane szafarki przeznaczenia – Norny – opiekowały się świętym jesionem, a znajomość przeznaczenia była dostępna jedynie nielicznym (Odyn zapłacił za nią wysoką cenę). Wpisana jest w nie także nieuchronna zagłada Ardy.

Kiedy Melkor wplótł swoje tematy w Pieśń, pokalał świat, który w zamyśle miał być idealny. Odtąd zło jest wpisane w samą postawę Stworzenia (tak jak jest wpisane w pierścień i nie można go użyć do dobrych celów), nie da się go już wymazać. Wobec tego Ardę czeka zagłada, ostatni akord, Bitwa Bitew Dagor Dagorath w której ogniu zostanie oczyszczona materia świata, a jednocześnie odpowiednik germańskiego Ragnarökku.

U Germanów po śmierci najpiękniejszego z bogów, Baldra, świat zaczął się „psuć" i chylić ku upadkowi, zmierzając ku nieuchronnej zagładzie. Pewnego dnia opadną wszystkie pęta: te, które wiążą złego olbrzyma Lokiego i te trzymające jego syna, złego i silnego Fenrira. Olbrzymy pod wodzą Lokiego ruszą na Asgard, Fenrir zabije Odyna (i sam zginie z ręki odynowego syna), Baldr powróci i na gruzach Asgardu powstanie nowy, oczyszczony świat. Tak kończy się Völuspa, pierwsza pieśń Eddy Poetyckiej (w swojej koncepcji końca i świata i zbudowania lepszego podejrzewana o inspiracje chrześcijaństwem). U Tolkiena jest podobnie: w czasie Bitwy Bitew opadną pęta wiążące Morgotha, a po niej nastąpi nowy, lepszy świat.

Cały świat tolkienowski, mimo swoich odwołań do Germanów czy Ugrofinów, jest silnie inspirowany koncepcjami chrześcijańskimi. Przede wszystkim ważna jest duża rola miłosierdzia (widoczna w słynnym fragmencie „Władcy...", w którym Gandalf wyjaśnia Frodowi, dlaczego nie można zabić Golluma; passus ten obrazuje także dużą rolę przeznaczenia w Ardzie).

Koncepcje zbawcze widać przede wszystkim w dwóch postaciach: Eärendilu i Frodzie. Ten pierwszy może być postacią zbawczą już przez samo znaczenie imienia: Tolkien wiąże tajemnicze słowo z poematu Cynewulfa „Chrystus" z gwiazdą, wpisując go tym samym w ciąg zbawczych bogów związanych z gwiazdami (Quetzalcoalt, Ozyrys, Isztar, Anhita, Uszas) i odnajdując w staroniemieckich źródłach znaczenie Oriona (bo o tą gwiazdę chodzi) jako posłańca nadziei. Eärendil ma powrócić w czasie Bitwy Bitew.

Frodo natomiast staje się postacią zbawczą rezygnując z siebie na rzecz uratowania Śródziemia i kontynuując męczącą wędrówkę. Warto zauważyć, że obaj ci bohaterowie tracą palce, co tworzy między nimi pewna analogię (a jednocześnie może być echem historii

> *Jedyny Bóg (Eru), w samotności tworzy byty niższe (emanacje w niektórych koncepcjach gnostyckich). Ma zatem pomocników (Ainurowie), co przypomina manicheizm, podobnie jak koncepcja ciągłej walki dobra ze złem.*

> *Cały świat tolkienowski, mimo swoich odwołań do Germanów czy Ugrofinów, jest silnie inspirowany koncepcjami chrześcijańskimi. Przede wszystkim ważna jest duża rola miłosierdzia.*

germańskiego boga Tyra, który poświęcił rękę, by można było spętać potwora Fenrira).

Warstwa trzecia: koncepcja mitu

Słowo „mit" jest problematyczne ze względu na swoją wszechobecność we wszelkiego rodzaju tekstach połączoną z brakiem może nie tyle zrozumienia, czym ów mit jest, ale wręcz jakiejkolwiek refleksji nad jego istotą. Dodatkowo tradycja europejska przyzwyczaiła nas utożsamiać go z mitologią grecko - rzymską i to w wydaniu już przerobionym, literackim: Homera czy Owidiusza. W mowie potocznej mit oznacza bajkę, kłamstwo czy przesąd.

Tymczasem takie znaczenie nadał temu terminowi dopiero Heraklit, a mit jest w założeniu słowem świętym, narracją mającą przywołać sakralną rzeczywistość, w dodatku wcale nie literacką (gdyby zapomnieć o Homerze i wziąć na warsztat mity afrykańskie czy polinezyjskie okazałoby się, że są pełne powtórzeń, nielogiczne fabularnie, pozbawione jakiejkolwiek dbałości o chronologię, a dla spragnionego literackich historii czytelnika po prostu nudne). Takie są mity świata tolkienowskiego, którego spójna i bogata historia tworzy oddziałujące na wyobraźnie czytelnika tło wydarzeń rozgrywających się w książkach profesora.

Najważniejszymi powiernikami mitów w tolkienowskim świecie są elfy. Miejsca ich zamieszkania – przede wszystkim Lothlórien – sprawiają wrażenie, jakby otaczający świat był odświeżony, inny, nieskażony, taki jak na początku stworzenia. Przypomina to koncepcję mitoznawcy Mircei Eliadego, w której rytuał ma za zadanie uobecnić czas mityczny i odnowić świat – niejako stworzyć go na nowo, aby był pozbawiony wszelkich wad, znów taki sam jak na początku. Elfy, symbolizujące artystyczny i twórczy aspekt człowieczeństwa, przychodzą z czasów wcześniejszych, z ery mitycznej. Przynoszą pamięć o nich (tak jak po końcu świata zachowają pamięć o Ardzie), ale też uobecniają go. Elfy są nośnikami mitu.

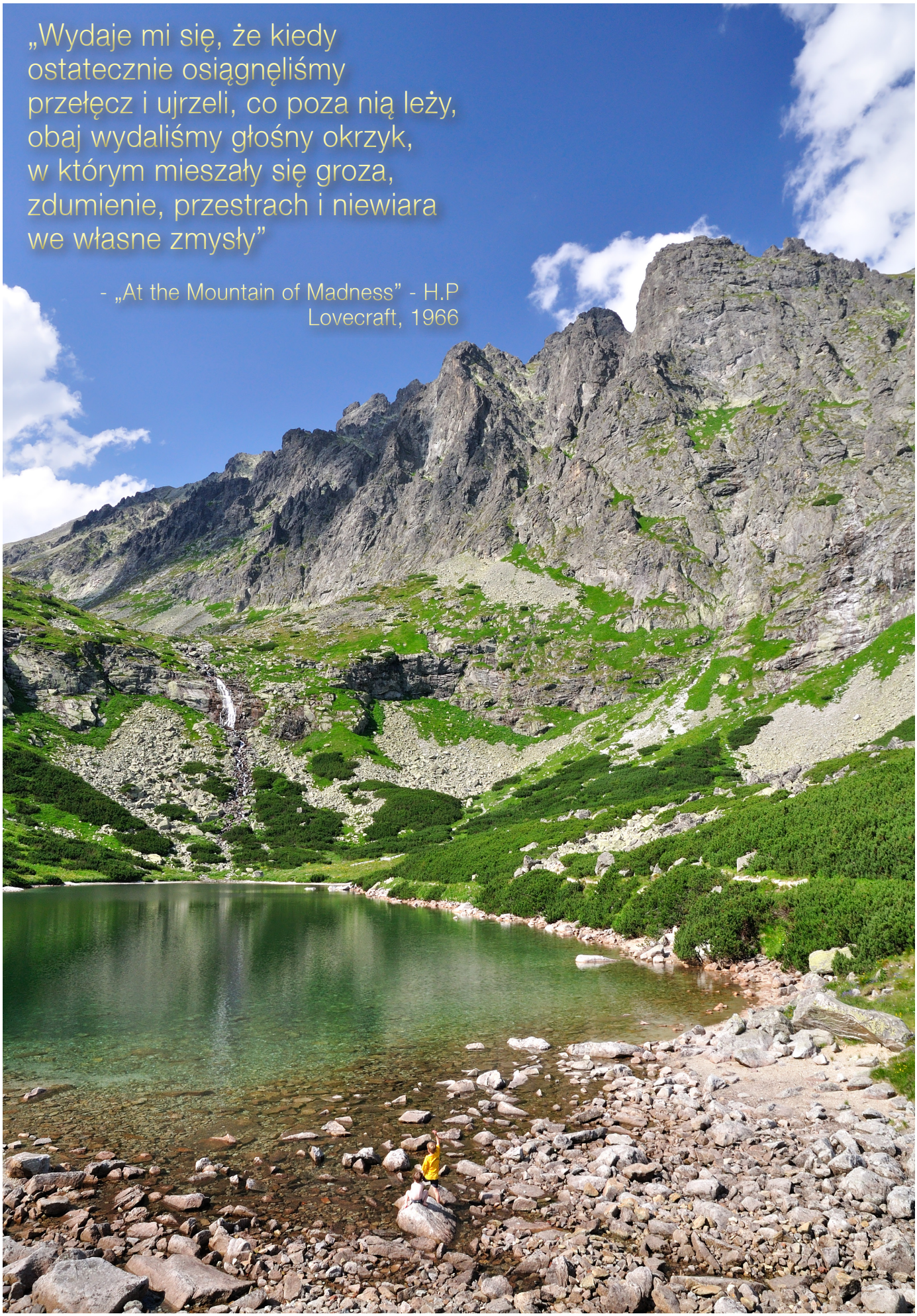
Pozostaje zapytać: po co Tolkienowi mit? Aby odpowiedzieć na to pytanie, trzeba przywołać koncepcję Maxa Webera, jednego z najważniejszych socjologów XX w. Otóż Weber stawia taką oto diagnozę współczesności: żyjemy w świecie odczarowanym, którym rządzi racjonalność i żelazna logika. Posługujemy się fizyką, by wyjaśniać fenomeny przyrodnicze, prowadzimy racjonalne rachunki zysków i strat, nasze prawo opiera się na mierzalności wszystkich rzeczy. Rządzi nami logika.

> *Majarowie przypominają chrześcijańskich aniołów, zaś Morgoth ze swoim buntem przeciw Eru nosi cechy sataniczne.*

Co można zrobić, według Tolkiena, z takim światem? Trzeba zaczarować go na powrót, zanurzyć się w cudowności wiodącej ku sacrum. Trzeba powrócić do mitów, rozumianych jako święta opowieść. Chodzi o to, by za pomocą historii symbolicznych i tajemniczych odniesień wieść czytelnika do mitu – również! - prawdziwego, jakim było dla Tolkiena chrześcijaństwo.

Mit pozwala uciec przed śmiercią, gdyż ukazując inny świat daje nadzieję, tak ważną dla bohaterów autora „Władcy Pierścieni". Warto zauważyć, że w trudnych chwilach bohaterowie tolkienowskiego świata śpiewają pieśni lub opowiadają historie. Należy jednak podkreślić, że nie chodzi tu o unikaną jak ognia przez profesora alegorię, lecz o źródło uniwersalnych wartości. Tolkien chciał powrócić do obrazu świata narracji mitycznych i wartości w nich zawartych, otworzyć czytelników na „cudowność", fantazję będącą podstawą człowieczeństwa, bez której zostaje materializm ekonomiczny i sucha technicyzacja – Mordor. W wielu koncepcjach teoretycy podkreślają, że człowiek nie potrafi żyć bez mitów i wciąż je konstruuje. Każda próba stworzenia konstrukcji całościowej, wszystko, co wykracza poza naukowy paradygmat – nieuchronnie wtłacza nas w mityczne narracje. Narracja Tolkiena próbuje wciągnąć czytelników w świat mitów, by oczarować ich na nowo.

Zainteresowanym tematem polecam książkę Andrzeja Szyjewskiego „Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena", Kraków 2004. ●


„Wydaje mi się, że kiedy ostatecznie osiągnęliśmy przełęcz i ujrzeli, co poza nią leży, obaj wydaliśmy głośny okrzyk, w którym mieszały się groza, zdumienie, przestrach i niewiara we własne zmysły”
- „At the Mountain of Madness” - H.P Lovecraft, 1966

Góry magiczne

Już od prapoczątków ludzkości, właściwie od kiedy daleki przodek homo sapiens sapiens uzyskał w procesie ewolucji własną tożsamość oraz zdolność wyrażania swoich myśli za pomocą odpowiednio spreparowanych narzędzi, człowiek związał na trwałe swój los z górami.

Samuel, Tullusion

Strzeliste wierzchołki, przepaściste granie, finezyjnie powyginane stalowo-białymi szponami lodowców turnie inspirowały artystów zarówno doby neolitu, jak i dwudziestowiecznych wirtuozów pióra i pędzla. Rwące strumienie opasujące gęstwiny buczyn i świerczyn dają schronienie wielu gatunkom zwierząt i roślin, częstokroć występującym jedynie tam – na całym świecie. Tajemnice skrywane przez niezgłębione lasy i strome masywy powoływały do życia fantazyjne, niesamowite stworzenia i dawały pasterzom mieszkającym u ich stóp asumpt do rozwoju lokalnych kultur i wierzeń, niekiedy w całkowitym oderwaniu od obyczajów ich nizinnych kuzynów.

Z tej wielowiekowe spuścizny obficie skorzystali najprzeróżniejszego autoramentu twórcy, gasząc pragnienie we wciąż jeszcze przezroczystych źródłach zachowanych obyczajów i tradycji. Kolejne epoki pęczniały, kwitły i przebrzmiewały, lecz motyw gór pozostawał stale obecny w nurtach literatury i sztuki, piękno i majestat gór pobudzał zmysły i emocje kolejnych pokoleń. Także pisarze kanonu fantastyki nie pozostawali obojętni na uroki dostojnych, naturalnych pejzaży pofałdowanych wszechmocną ręką orogenez. Czerpiąc z symboliki nadawanej im przez autochtonicznych mieszkańców, odwoływali się do powszechnie uznanych wartości, kreowali własną metafizykę, nadawali osobiste bądź historyczne konteksty, tworząc tym samym zupełnie nowe, świeże i na wskroś oryginalne interpretacje.

John Ronald Reuel Tolkien, nie bez kozery zwany „ojcem chrzestnym fantastyki baśniowej", bezkresne przestrzenie kontynentów zarówno Śródziemia, jak i Amanu szczodrze poprzetykał wieloma łańcuchami górskimi ciągnącymi się poza granice horyzontu, by wspomnieć tylko o Górach Mglistych, Błękitnych, Żelaznych Wzgórzach czy Thangorodrimie. W większości prezentują się one jako okazałe i wyniosłe, lecz jednocześnie niedostępne i nieprzebyte. Oczyma wyobraźni postrzegamy je jako szare, wznoszące się wysoko ponad wyżynami piki, patrzące posępnym wzrokiem na śmiałków, w straceńczym odruchu porywający się na ich zdobywanie. Spory udział w tym miała wizja wyglądu kontynentu zaproponowana przez Petera Jacksona w jego adaptacji filmowej.

Tymczasem Samotna Góra wystaje tylko na wysokość 1400 metrów nad poziom morza. Góry Mgliste, najdłuższe, bo liczące sobie prawie 702 mile rozciągłości, są trzykrotnie wyższe (a więc

„Wschód słońca nad Khazad-Dum" - jOjO

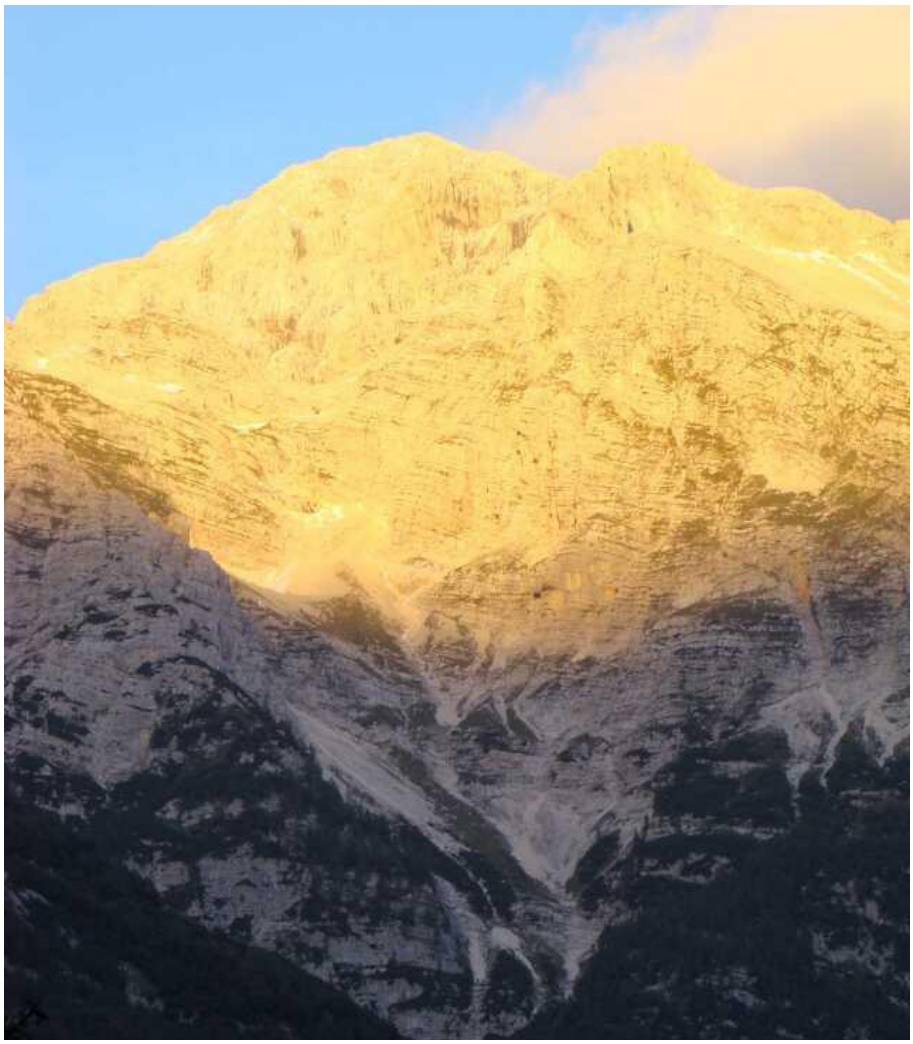
> *Góry, siedlisko mocarnych istot i bijące wywierzysko magii, zdają się u Tolkiena rozporządzać czymś w rodzaju ograniczonej świadomości.*

leciutko wyrastają ponad średnie pod tym względem Pireneje…). Jedynie Thangorodrim może się równać z powszechnie akceptowaną przez nas skalą skrajnej wysokości, mierząc ponad dziesięć tysięcy metrów – znamienne jest, że nie powstał w wyniku procesów orogenezy, a ręką Morgotha, pragnącego zakłócić szlaki wędrówek innych Valarów. Wysokości bezwzględne sprawdzić można na tej stronie - http://elendili.pl/viewtopic.php?p=111917%E2%80%9D.

Część z nich wydźwignięta została siłami natury, inne powstały i zostały obrócone w perzynę, jak wspomniano, mocą potężnych istot, areną zmagań których wzniesienia stały się mimowolnie – i pechowo. Taki los spotkał m.in. Amon Sûl, pasmo górskie Andramu czy Ered Liun wraz z Beleriandem. Inne zostały wręcz zatopione, jak Ered Gorgoroth i Himring w czasie Wojny Gniewu. Kataklizmy te, zestawione z opisami iście dantejskich scen rozgrywających się podczas decydujących o losach Ardy wydarzeń dodatkowo podkreślają niesamowicie destrukcyjną potęgę walczących stron.

Brytyjski pisarz w swoich powieściach nawiązuje do symboliki biblijnej, sięgając także do podań starogreckich, celtyckich, angielskich i germańskich. Wzorcowym przykładem zapożyczenia z antycznej mitologii rodem z Peloponezu może być motyw przykutego do skał Thangorodrimu Maedhosa, najstarszego z synów Feanora. Podobne katusze cierpiał wszak Prometeusz, obaj zaś swój wyrok zawdzięczają własnej śmiałości i przeciwstawieniu się demiurgom swoich światów. Także fatum Húrina Thaliona, uwięzionego przez Melkora na tronie wykutym w granicie tej góry zaiste przywodzi na myśl męki Tantala, choć w nieco złagodzonej formie. Biblijna apoteoza cierpienia wiodącego do odkupienia i przebaczenia także znalazła swoje odzwierciedlenie w twórczości Tolkiena – mówiąc skrótowo i kolokwialnie: co drugi bohater i bohaterka „Silmarillionu" posiada ten właśnie kod biograficzny.

> *W „The Transition of Juan Romero", akcja rozgrywa się „u podnóża posępnego pasma Gór Kaktusowych", w kopalni złota, która również skrywa tak wiele zła, na ile pisarz mógł sobie pozwolić w tym tekście.*



„Złota góra" - Grenadier

Góry, siedlisko mocarnych istot i bijące wywierzysko magii, zdają się u Tolkiena rozporządzać czymś w rodzaju ograniczonej świadomości. Podatne na wpływ Sarumana i toczące z nim pewnego rodzaju dialog Góry Mgliste omal nie przyniosły zguby dziewięciu kamratom, wiszącym na skalnych półkach Czerwonego Rogu, okrutnika, jak nazywali go krasnoludowie, czyli Caradhrasu. Taniquetil, siedziba Manwego i Vardy, najwyższa góra Ardy, dzięki swoim wyjątkowym właściwościom obejmowała horyzontem cały świat. Tron Wypatrywania na czubku Amon Hen pozwalał w magiczny sposób obserwować miejsca oddalone o kilkaset mil od wzgórza.

Na szczytach Echoriathu gniazda swoje, Crissaegrim, pobudowały orły pod wodzą Thorondora. W licznych jaskiniach zamieszkiwały orki, nierzadko też przypadkowy pechowiec tracił życie ugodzony wantą zrzuconą przez trolla. W ukrytych w trzewiach masywów korytarzach żyły szkaradne pozostałości po dawnych armiach Melkora: Duchy Ogniste - Balrogowie, potomkinie Ungolianty i Sheloby w Ered Gorgoroth, przez które przeprawił się jedynie Beren, syn Barahira, o goblinach nie wspominając.

Sam Jedyny Pierścień jest bardzo silnie związany z górami – gdyż to w Górze Przeznaczenia został wykuty i tylko tam

> *Sam Jedyny Pierścień jest bardzo silnie związany z górami – gdyż to w Górze Przeznaczenia został wykuty i tylko tam można było go ostatecznie unicestwić.*

> *Nadzwyczajnie groźne, mroźne i strome Ramtopy. Są magiczne per se, z samej swojej istoty – u ich nasady bulgocze i kipi pierwotna energia nadająca pęd i kierunek wydarzeniom w tej części świata.*

można było go ostatecznie unicestwić. Tym samym można uznać ją za jeden z wielu symboli najczystszego zła, zaś w trzeciej erze, gdy dzieją się opisywane w trylogii wydarzenia, jest to najczulszy punkt Saurona. W końcu to dzięki mocy Pierścienia Majar nie zginął, a tułał się po świecie w postaci zjawy, mozolnie odbudowując swoje dawne wpływy. Zarazem jednak pozbycie się biżuterii w ogniu paszczy wulkanu było jednocześnie strząśnięciem zła, pewnego rodzaju katharsis. W utworach Tolkiena wszelkie wzmianki o wulkanach zdają się być powiązane z działaniami Nieprzyjaciela. W „Silmarillionie" podziemne ognie są dziedziną Morgotha, dawnego pana Saurona, i wyrzucane są z Gór Żelaznych otaczających jego siedzibę Angband. Morgoth używał ich także, by niweczyć pracę Valarów podczas kształtowania Ardy. Wzgórze Erech było grobowcem nieumartych dłużników Gondoru, których wezwał do walki Aragorn.

Jednak nie zawsze góry u Tolkiena są manifestacją tępej przemocy. Taniquetil, górujący nad całym światem, jest jednocześnie symbolem zjednoczenia wszystkich ras i gatunków nie tylko ze sobą, ale także z Valarami. Wzgórza Sygnałowe Gondoru były bardzo ważnym systemem obronnym oraz ostrzegawczym, ponadto służyły za olbrzymie telegrafy. To dzięki przytomnej reakcji Pippina możliwe było rozpalenie na nich stosów, a w konsekwencji przyzwanie na pomoc Rohirrimóm z Rohanu, bez wsparcia których Wojna o Pierścień zostałaby niechybnie przegrana.

Jednak nie tylko Tolkien tak wydatnie eksponował rolę gór w historiografii i geografii swojego świata. Także Howard Philips Lovecraft wiązał z nimi niemałe nadzieje, nasycając topografię niemałą ilością pasm i masywów. W opowiadaniu „The Festival" niedaleko miasteczka Arkham znajdowało się wzgórze, na którym wybudowany został kościół. W czeluściach wzgórza odprawiane były rytuały ku czci pradawnych.

Najważniejszym atoli opowiadaniem, z samymi górami w tytule, będzie „At The Moutain of Madness", w którym grupa naukowców z Uniwersytetu Miskatonic wyrusza z wyprawą badawczą na Antarktydę... W nieprzebytym paśmie górskim w ostatecznym rozrachunku nie odnaleźli niczego ponad własne szaleństwa. Dotarli do samego dna życia i zajrzeli w oczy śmierci. Dopiero wówczas dane im było poznać miasta pradawnych w pełnej krasie i we wszystkich aspektach.

W opowiadaniach Lovecrafta wzgórza odgrywają rolę co najmniej estetyczną. W opowiadaniu „The Alchemist" na

> *„wierzchołku wzgórza, którego zbocza i podstawę porastają leśne ostępy z pokrzywionymi, posępnymi drzewami, stoi stare zamczysko (...)"*

Jak to bywa u mistrza grozy, warownia skrywa mroczne tajemnice jej mieszkańców. Ogniskuje ich emocje, żądze, pragnienia i wyzwala je w krótkich błyskach nietuzinkowych incydentów.

W „The Transition of Juan Romero", akcja rozgrywa się „u podnóża posępnego pasma Gór Kaktusowych", w kopalni złota, która również skrywa tak wiele zła, na ile pisarz mógł sobie pozwolić w tym tekście. To samo przeznaczenie przypadło w udziale górze Maenalus z opowiadania „The Tree".

„Palące słońce" - Tullusion

„Spływ brytfanną" - Samuel

Funkcję terapeutyczną pełnią góry m.in. dla Tetmajera, w wierszu „Melodia mgieł nocnych". Są one dla poety okazją do ucieczki, wyciszenia się i zajrzenia w głąb siebie bez udziału wścibskiego i wszędobylskiego świata.

„Mówi się, że góra Maenalus jest nawiedzana przez przerażającego Pana, któremu towarzyszą inne, różne upiorne stwory (...)"

W kolejnym dziełku: „The Lurking Fear" akcja zawiązuje się i nabiera rozpędu w posiadłości wybudowanej na Górze Gromów.

Jak sami widzimy, zbyt wiele tutaj zbiegów okoliczności, by nie postarać się o wiarygodny i niepośledni komentarz. Lovecraft wykorzystywał w swych opowiadaniach góry, nie jako te nieprzystępne i niezdobyte, a raczej jako „przedsionek piekieł", gdyż w każdym z pasm górskich skryta była ta jedna grota, w której działy się rzeczy makabryczne i przerażające, doprowadzające człowieka do szaleństwa. A jeśli już groza nie rezydowała w górskich czeluściach, to plasowała się z kolei efektownie - samych wierzchołkach, gdzie z maniackim uporem stawiane były, prawdopodobnie właśnie na zachętę, kaplice, zamki i domy z ich przepastnymi piwnicami.

Terry Pratchett w swojej twórczości, w której zasłużenie największym powodzeniem cieszy się seria „Świata Dysku" umiejscawia góry nieomal w centrum geografii płaskiej przestrzeni ziemskiej (w formie eliptycznego krążka, co samo w sobie żartobliwie nawiązuje do przedkopernikańskich wierzeń na temat kształtu planety) niesionej przez cztery słonie stojące na grzbiecie Wielkiego A'Tuina, żółwia. Mowa oczywiście o Lori Celesti, z której, według niektórych podań, codziennie na swoją wędrówkę po nieboskłonie wyrusza jutrzenka.

Pasmem górskim obecnym niemal w każdej powieści angielskiego pisarza są nadzwyczajnie groźne, mroźne i strome Ramtopy. Są magiczne per se, z samej swojej istoty – u ich nasady bulgocze i kipi pierwotna energia nadająca pęd i kierunek wydarzeniom w tej części świata. Nieprzypadkowo to miejsce za teren swojej działalności obrały sobie wiedźmy, ze sławetnymi Babcią Weatherwax oraz Nianią Ogg na czele. Z Lancre i wiosek położonych w Ramtopach pochodziło także wielu nadrektorów Niewidocznego Uniwersytetu, szkoły wyższej dla najbardziej utalentowanych czarodziejów… i Rincewinda.

Wartymi wzmianki na mapie Świata Dysku są także Góry Słońca, stojące na straży Howondalandu, a także potężne pasmo, ciągnące się przez bezkresne wyżyny Klatchistanu. Obie krainy były teatrami, na których Pratchett wystawił jedne ze swoich najlepszych powieści.

Oczywiście pewna doza tajemniczości i mistycyzmu obecna jest w pracach polskich pisarzy fantastyki. Sapkowski lokuje w górach właśnie wiele zapomnianych przez bogów i ludzi istot, które, kompletnie wyobcowane i oddalone od cywilizacji zatraciły więzi społeczne i emocjonalne.

„Rohan" - Melkior

„Zielony Staw raz jeszcze" - Tullusion

Najboleśniej przekonywał się o tym Geralt z Rivii wraz z kompanami, ze szczególnym uwzględnieniem Jaskra i Milvy. Również zaglądając do Piekary, Dukaja, Pilipuka czy Kozak możemy natrafić na trop ukrytych znaczeń gór. Warto przeczytać pozycje wyżej wymienionych autorów, by samem je odkryć.

Fantastyka, prężnie rozwijający się dział literatury, nie jest aliści jedynym, który przypisuje górom pewną symbolikę, znaczenie umowne, które z biegiem czasu zakorzenia się głęboko w umysłach czytelników. To przecież na górze Synaj Mojżesz otrzymuje dekalog, który ogłasza następnie swojemu ludowi.

Kolejne epoki pęczniały, kwitły i przebrzmiewały, lecz motyw gór pozostawał stale obecny w nurtach literatury i sztuki, piękno i majestat gór pobudzał zmysły i emocje kolejnych pokoleń.

Góry są obecne we frazeologii („nie przyjdzie Mahomet do góry…", „góra z górą się nie zejdą" i wielu innych), egzystują w sferze baśni (Waligóra, bohater bajki), mitologii, osadzone są w wierzeniach ludowych (legendy o uśpionym rycerzu we wnętrzu Giewontu, o miejscach, gdzie zahibernowani leżą przyszli zbawcy narodu i ojczyzny).

W polskiej literaturze i sztuce góry występują w dziełach tak kanonicznych jak wielkie dramaty Słowackiego, utwory Mickiewicza, Kasprowicza, Tetmajera, muzyce Karłowicza i Szymanowskiego, obrazach Gersona czy obu Witkiewiczów. W „Kordianie" tytułowy bohater toczy wewnętrzną walkę na czubku najwyższego szczytu Europy, Mont Blanc. „Limba" Asnyka to z kolei liryczny zapis konfrontacji pomiędzy limbą, symbolizującą niezwykłość i wybitną indywidualność, a świerkami, uosabiającymi przeciętność i pospolitość.

Zgoła inną symbolikę odnajdujemy w tekstach takich jak Rozłączenie",„Na Alpach w Splügen", „Góra Kikineis" i „Czatyrdahu" Mickiewicza – on z kolei ulega fascynacji pięknem i dzikością górskiego krajobrazu.

Funkcję terapeutyczną pełnią góry m.in. dla Tetmajera, w znanym skądinąd wierszu „Melodia mgieł nocnych". Są one dla poety okazją do ucieczki, wyciszenia się i zajrzenia w głąb siebie bez udziału wścibskiego i wszędobylskiego świata.

Góra bywa miarą wyczynów człowieka, który próbuje w najbardziej nieprzyjaznych warunkach zdobyć najwyższy szczyt.

Góry od dawna fascynowały człowieka. To właśnie on je zdobywał, zagospodarowywał ich przestrzeń, uczynił je także tematem literatury i sztuki. Góra bywa miarą wyczynów człowieka, który próbuje w najbardziej nieprzyjaznych warunkach zdobyć najwyższy szczyt. Stanowiły one miejsce medytacji, kultu, pielgrzymek. Potężna, niewzruszona masywność góry czyni z niej wyobrażenie stałości, bezruchu, niezłomności, niewzruszoności świata, często jest jego pępkiem, siedzibą bogów, olbrzymów czy też wyśnionym rajem. Dlatego góry mają również znaczenie symboliczne, ale i magiczne zarazem. ●

Kryzysowa kultura

Jakież jest najmodniejsze obecnie w mediach słowo? Bez wahania, można odpowiedzieć, iż jest to „kryzys". Kryzys tu, kryzys tam, amerykański przemysł samochodowy ofiarą kryzysu, pakiet antykryzysowy, zwalczanie kryzysu... i tak dalej, i tak dalej. Gospodarka zwalnia, na giełdzie krach za krachem, akcje dołują, złotówka słabnie.

Crux

Od lat jednak możemy przyglądać się zupełnie innemu kryzysowi. Moim zdaniem o wiele ciekawszemu. Ma on miejsce w jakże ważnym obszarze - w sztuce. Dla przyszłych pokoleń wizja bankrutujących na potęgę firm może być powiem abstrakcyjną, ale zapaść artystyczna zawsze będzie budziła niesmak. Ot, o ile założymy, że to nie chwilowy krach, a trwała przemiana gustu odbiorców kina, muzyki, obrazu...

Najbardziej widoczna jest zapaść w muzyce. W ciągu wieków zmieniały się gusta, powstawały nowe instrumenty, które pozwalają nam wydobyć jeszcze piękniejsze brzmienie, od prostych melodii w stylu „Bogurodzicy" ewoluowaliśmy do pięknej „Carminy Burany" Orffa – i jakież to ma znaczenie? Będące obecnie na czasie hity są nie tylko kiepskie melodyjnie, ale wulgarne, o płytkiej, nieskomplikowanej treści. Fakt, iż pewna Dorotka miała możliwość pojawiania się w publicznej telewizji (tej z „misją", gwoli przypomnienia), świadczy o tym, iż człowieka XXI wieku wystarczy zadowolić nieskomplikowanymi dźwiękami, kiepskim tekstem i niepełnym ubiorem. Muzyka nie musi być skomplikowana, wystarczy odpowiednia ilość skandali.

Doszliśmy już do swoistego absurdu. Jeszcze kilkanaście lat temu w Polsce istniały zespoły, które rzeczywiście miały status kultowych, tworzyły takową muzykę i nie potrzebowały brukowców, by zaspokoić fanów. Z ciekawości obejrzałem dwa ostatnie festiwale w Sopocie – jeden organizowany przez TVP, i drugi, „oryginalny" (czy też „tefałenowski") . Z wielkim żalem stwierdzam, iż nie znałem ani jednego ze słynnych wykonawców, którzy ubiegali się o statuetkę. Przyznam, że piosenka „Cicho", która wygrała Sopot Hit Festiwal, pierwszy raz dotarła do moich uszu właśnie podczas oglądania tej imprezy. Nie słucham bardzo często radia, ale też nie na tyle rzadko, by nie poznać hitu lata! Słucham i Polskiego Radia, i Radia ZET, RMF-u –gdyby to rzeczywiście był taki hit, to na którejkolwiek z rozgłośni bym ją usłyszał!

Obecnie mamy do czynienia z dziwną modą na jednorazowe pojawienie się słodkiej dziewczynki czy chłopca na scenie, zaśpiewania, zgarnięcia odpowiedniej sumy za sesję zdjęciową – a po pięciu latach nikt nie wie, jak dany delikwent się nazywał.

Coraz częściej pojawiają się grupy jednego sezonu lub jednej piosenki. Rolling Stones, Iron Maiden czy jakikolwiek znany zespół powstały przed laty – jest marką, ma wiele hitów, od lat nie schodzi ze sceny. Obecnie mamy do czynienia z dziwną modą na jednorazowe pojawienie się słodkiej dziewczynki czy chłopca na scenie, zaśpiewania, zgarnięcia odpowiedniej sumy za sesję zdjęciową – a po pięciu latach nikt nie wie, jak dany delikwent się nazywał, a gdyby okazało się, że rzeczywiście takowego się słuchało, to należy zrobić wielkie oczy lub stwierdzić „eee, niemożliwe, on/ona to obciach, nie?".

Zapaść widoczna jest też w kinematografii. Niestety, powstaje co raz mniej dobrych filmów. Idealnie widać to na przykładzie naszych rodzimych produkcji – ot, choćby komedie. Czyż nie zabawne, że stary, dobry „Czterdziestolatek" śmieszy bardziej niż współczesne sitcomy? Ile z obecnie wyprodukowanych komedyjek zostanie puszczonych za kilka lat, a widz będzie doskonale wiedział, iż jest to NAPRAWDĘ DOBRY produkt?

Jeszcze lepiej ujrzymy nędzę naszego polskiego kina, oglądając komedie romantyczne. „Nigdy w życiu" było śmieszne, kolejne twory naciągane, ale jeszcze potrafiły rozbawić. Dzisiaj namnożyło się ich już tyle, iż nawet zakochana para nie nadąża z ich rejestrowaniem, a co gorsza, wszystkie robione są na jedno kopyto i robią się kiepskie, bardziej kiepskie, aż w końcu stają się tak kiepskie, jak sam serial „Kiepscy".

Oczywiście, to nie wina samych komedii romantycznych, że tak krytykuję kino. Kryminały. Już nawet nie trzymają w napięciu. Idealnie ilustruje całość serial „Oficer", który z drugiej (mam nadzieję, że nie urażę jej fanów) „Ekstradycji", po równi pochyłej osiągnął poziom zero pod koniec drugiej serii, by wreszcie osiągnąć depresję przy użyciu trzeciej serii i w taki też stan wprowadzić sfrustrowanego widza. Sfrustrowanego, że zamiast wyjąć zakurzonego VHS-a, włożyć stary, nagrany niegdyś serial i obejrzeć raz jeszcze, poświęcił wieczór na obejrzenie ciągnącego się jak Dumle filmu.

Są też wspaniałe, polskie telenowele. „M jak miłość", „Klan", „Na wspólnej", „Pierwsza miłość" – każda telewizja ma swój. Oglądając ostatnio „Dom" czułem, iż nie marnuję czasu, że twórca stworzył naprawdę dobry serial obyczajowy. Niestety, nie oglądam już żadnego z wymienionych wyżej tasiemców, ale niegdyś oglądałem ten drugi, będący polską wersją „Mody na sukces".

Obecnie nie ma prawdziwych bajek dla dzieci, taki zwierz nie istnieje. Są za to bajki dla dorosłych, bo humor jest związany z ich sferami życia.

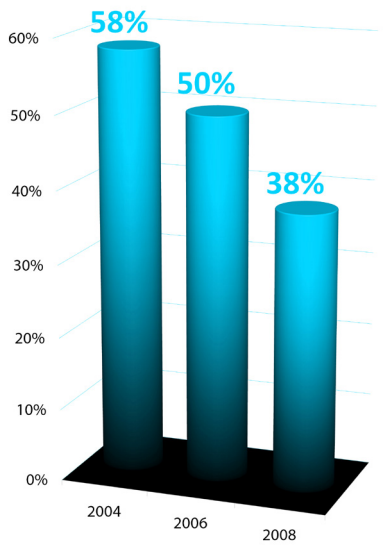
Nie jestem lekarzem, więc może nie mam prawa wydawać tak pochopnych wniosków, ale doszło w tej operze mydlanej do prawdziwego cudu. Oto bohater, pobity przez pseudokibiców, z poważnie uszkodzonym kręgosłupem, mający niewielkie szanse, że kiedykolwiek wstanie z łóżka, nie tylko zaczyna chodzić o kulach!

O nie, to za mało dla polskiego widza! Otóż po jakimś czasie rzuca laskę, zaczyna powoli chodzić o własnych siłach, aż wreszcie po latach jest całkowicie sprawny, może biegać i nie zastanawia się, czy od czasu do czasu nie odwiedzić lekarza w celach kontrolnych.

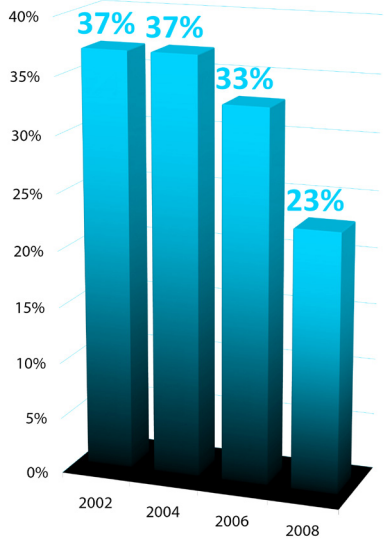
Cud, istny cud! Dziw, że Watykan się tym nie zajął.

Zagraniczne kino jest w podobnej sytuacji. Niestety, ostatnio coraz rzadziej chodzę do kina. Niedawno pojawił się na ekranach kolejny „Terminator". Nigdy nie byłem fanem, więc nie wybrałem się, lecz

PROCENT POLAKÓW MAJĄCYCH KONTAKT Z PRZYNAJMNIEJ JEDNĄ KSIĄŻKĄ W ROKU:



PROCENT POLAKÓW KUPUJĄCYCH CO NAJMNIEJ JEDNĄ KSIĄŻKĘ W ROKU:



Dane wg ankiety Biblioteki Narodowej.

jeśli słyszę od osób, które go obejrzały, że w kolejnej części tej serii brakuje jakiegokolwiek sensu, to zaczynam się bać.

Jest jednak pewna myśl, która od dawna mnie nurtuje. Mianowicie, jakie bajki będą oglądały nasze dzieci. Zastanówmy się, bo to ciekawe. Obecnie filmy dla dzieci mają bawić, ale żartami dla dorosłych. Shreka oczywiście oglądałem, było to ciekawe, niby bajka, acz z humorem i dla starszych.

Obecnie nie ma prawdziwych bajek dla dzieci, taki zwierz nie istnieje. Są za to bajki dla dorosłych, bo humor jest związany z ich sferami życia. Ot, choćby w drugiej części „Epoki lodowcowej" mamuty rozmawiają o becikowym. Wszystko pięknie, ładnie, ale jako taki mały szkrab nie miałbym pojęcia, co to jest to becikowe?!

Ostatnio mogliśmy poznać kolejną „Prawdziwą historię", tym razem Kota w Butach. I zdarzyła się straszna rzecz! Jak poinformował nas jeden z tygodników, francuskie dzieło jest kiepskie, gdyż... jest to oryginał przeniesiony na ekran. Jakież nieszczęście! Co z tego, że dzieci, do których jest skierowany obraz, będą miały odrobinę rozrywki – dramat polega na tym, iż nie ma tam w ogóle żartów „dla dorosłych". Niedopuszczalne!

Z żalem stwierdzam, że artyści skupiają się częściej na prowokacji, niż na sztuce. Dla mnie artystą był Fidiasz, Rembrandt, Salvador Dali – nie wiem natomiast, na czym polega sztuka, gdy kobieta obiera ziemniaki. Cóż, mój zeitgeist najwyraźniej jest gdzieś w XVIII wieku.

Kiedy miałem kilka lat, z obrzydzeniem dowiedziałem się, że w ramach sztuki pewna artystka umożliwiła ludziom mordowanie karaluchów na miniaturowych stosach, krzesłach elektrycznych, itd. Niby paskudztwa nikt nie lubi, ale wydawało mi się to okropne, by zabijać je dla zabawy.

Inny artysta podpiął pod akwarium z rybkami prąd, by przechodzień w wolnej chwili mógł posłać śmiertelny impuls.

A słynna wystawa, gdzie próbowano zagłodzić psa na śmierć? Czy to jest, u diabła, jakakolwiek sztuka?! Albo obrażanie wszystkiego dookoła, całego świata lub określonej grupy (tu naturalnie przypomina mi się stara, dobra Dorota Nieznalska i jej „Pasja").

Na sam koniec przypomniała mi się nowa, acz powoli wymierająca rozrywka mas – reality show. Podglądanie zawsze leżało w ludzkiej naturze, acz do przesady posunęliśmy się moim zdaniem w chwili,

> *Zastanawia mnie czasem, jak o nas napiszą potomni. Czy uznają, że żyliśmy w swoistej reaktywacji Imperium Romanum, a może wyślą nas wraz z chłopami pańszczyźnianymi do szufladki z napisem „prostacy i prymitywni"?*

gdy cała Polska (a przynajmniej ta, która posiadała TVN) patrzyła na niejaką Frytkę w jacuzzi. Granica jednak między przyzwoitością a plugastwem zatarły się, nie można mieć o to pretensji, takie czasy. Gorzej, gdy balansujemy na granicy życia i śmierci. Od czasu do czasu na wizji ginie jakiś człowiek. Ot, jak zupełnie kilka dni temu.

A najśmieszniej jest naturalnie, gdy telewizja dostarczy człowiekowi możliwość zabawienia się w Boga. Tak było w Holandii w słynnej prowokacji, gdy śmiertelnie chora kobieta miała oddać swoją nerkę jednemu z uczestników show. Telewidzowie mogli podpowiadać jej w decyzji śląc do studia sms-y. Fakt, że w ostatniej chwili prowadzący ogłosił, że to jedynie prowokacja mająca poruszyć problem niderlandzkiej transplantologii pokazuje jedynie, iż zarząd telewizji BBN, która to stworzyła ten program, ma jeszcze odrobinę wrażliwości.

Zastanawia mnie czasem, jak o nas napiszą potomni. Czy uznają, że żyliśmy w swoistej reaktywacji Imperium Romanum, a może wyślą nas wraz z chłopami pańszczyźnianymi do szufladki z napisem „prostacy i prymitywni"?

Czy też obecnych muzyków zrównają z mistrzami, żyjącymi dawno, dawno temu? Cóż, obawiam się, że z poziomu obecnej kultury masowej śmiać się będą podobnie, jak my z wiedzy, którą oferują nam „Nowe Ateny". A to niezbyt radosna wizja. ●

Redakcja "Czasu!"
W tym miejscu znajduje się redakcja jakiniowego periodyku "Czas Imperium!". Możesz tu zgłosić swoje uwagi oraz pomysły dotyczące "Czasu!", porozmawiać z redaktorami z drukowanych przez nas elektronów, a także przeczytać archiwalne numery gazety.
Moderatorzy: DruidKot, Tullusion, Tabris
PAMIĘTAJ O NASZYM FORUM W IMPERIUM!

Ręka wyciągnięta... nie w próżnię

Tullusion

Napięty terminarz zmusił mnie wraz z kolegą z liceum, a teraz uczącym się na wspólnym wydziale, imiennikiem moim Marcinem, do pospiesznego truchtu zatłoczonym i nierównym chodnikiem ul. Świętokrzyskiej w Warszawie. Pół godziny i kawał miasta do przebycia, aż na peryferia ul. Banacha... Pędziliśmy na złamanie karku, kiedy raptownie... wszystko się odmieniło.

Niewidomy mężczyzna poprosił mnie o pomoc.

Ująłem go za rękę i powoli, bez wysiłku, prowadziłem w kierunku metra, dokąd pragnął dojść. Usłyszał naszą rozmowę o Piłsudskim, dołączył swój głos: okazało się, że studiuje dziennikarstwo, był na trzecim roku. Krok po kroku, szliśmy, omijając gęsto rozstawione słupy, prowadząc ożywioną dyskusję o kobietach Komendanta, a czas nieubłaganie płynął.

Spóźniłem się. Dostałem burę, z której, na szczęście, się wykaraskałem. Ale cóż mogła znaczyć nawet najpotworniejsza nagana wobec wewnętrznego szczęścia, które jak balsam, zalało serce?

Przydałem się komuś, kto tego potrzebował. I to się liczy.

Pół roku później chłopak wystąpił w telewizji, niestety, w roli tragicznej. Filip Zagończyk, bo to jemu, jak się okazało, wówczas pomogłem, wpadł pod nadjeżdżający wagon metra w wyniku nieprawidłowo dostosowanej dla potrzeb niepełnosprawnych sygnalizacji braku oznaczeń dla niewidomych..

Śledziłem jego losy z uwagą, od momentu otrzymania tej wstrząsającej wieści, aż po połowicznie szczęśliwy (bo chociaż z amputowaną nogą, to jednak z zachowanym życiem - a to przecież najważniejsze) powrót do Polski.

Ta sytuacja pokazuje nam, jakże niedużym kosztem można uczynić nasz świat odrobinę lepszym. „I przysługa niekiedy może być radością, jeżeli z serca, nie z kiesy wynika", rzec można, mocno trawestując słowa twórcy polskiej szkoły satyrycznej Ignacego Krasickiego.

Co ciekawe, przejawy bezinteresownej, samarytańskiej pomocy można spotkać nie tylko w filiach wielkich organizacji humanitarnych pokroju Caritasu, Czerwonego Krzyża czy zespołu firm założonych pod patronatem nieżyjącego już Marka Kotańskiego. Omnipotencja dobra tkwi w każdym z nas, we mnie, w Tobie, w Twojej rodzinie i przyjaciołach.

Zazwyczaj uwalniana jest w przełomowych momentach dziejowych i służy masowej odtrutce moralnej (ostatni tak silny wybuch zanotowany został po śmierci Jana Pawła II, a objawił się chociażby krótkotrwałym, ale jednak - pojednaniem kibiców wrogich sobie drużyn piłkarskich w Krakowie). Ale niezużyte, a przez to niezbadane pokłady wsparcia dla drugiej osoby spoczywają w każdym człowieku - i czekają na uwolnienie, na czynnik katalizujący.

Bo również i takiej scenki byłem mimowolnym świadkiem.

Wokół mnie typowy śródmiejski kociokwik. Przedzieram się ulicą Świętokrzyską w gęstniejącej ciżbie ludzkiej, a nade mną zwierają się dachy podniszczonych warszawskich budowli, przykryte brezentem ze stygnących kropel, pozostałości po wiosennym dżdżu. Słońce w zenicie oślepia odbijanymi w szybach wieżowców promieniami. Przede mną dumnie kroczą finansiści, studenci, dostojna matrona z wrzeszczącym bachorem w wózku oraz dwóch dresików. Standardowych.

Wtem dostrzegam w oddali starowinkę. Pozornie wygląda normalnie, niczym zwykły przechodzień. A jednak, zauważyłem, że prosi ludzi o pieniążek na zupę. Pokonując dzielący mnie od niej dystans zauważam dysonans w jej ubraniu - płaszcz przykrywał wytarte łachmany...

I któż ją wspomógł? Nie bankierzy, ani nie studenci, również matka z dzieckiem obojętnie przeszła obok. Jeden z dresów atoli nachylił się, wcisnął jej w drżącą lekko dłoń pięć złotych, w dodatku - z uśmiechem. Ze szczerym uśmiechem.

Od tej pory patrzę na tę subkulturę nieco uprzejmiejszym wzrokiem...

Czasami warto się zatrzymać, opuścić gardę, ominąć coś, na czym może zależeć, w imię międzyludzkiej solidarności - i zwykłej bezinteresowności. Nie oczekiwać zapłaty, czy też oklasków, które skonsumowałyby trudy improwizacji.

Wokół mnie typowy śródmiejski kociokwik. Przedzieram się ulicą Świętokrzyską w gęstniejącej ciżbie ludzkiej, a nade mną zwierają się dachy podniszczonych warszawskich budowli...

Gratulujemy!

Jak zrobić kontynuację żartu tak, by nie obawiać się o wytoczenie procesu przez autora pierwowzoru
lub
Włochate kulki z wielkimi soczewkami cz. 2
lub
Tullusion, proszę, tylko nie po twarzy!

NIEPOWAGA
Kameliasz

No tak. Można się było tego po mnie spodziewać. A jeśli mieliście wątpliwości, rozwieję je tym pytaniem: Jak myślicie, czemu jestem bezrobotny[1]? Nie, nie o to chodzi. Nawet nie byłeś/aś blisko! Ok., ok... Byłeś/aś[2]. Chodzi o moje niesamowicie wielkie lenistwo. Jak się pewnie zorientowaliście po tytule, nawet własnego pomysłu na ten numer CI! nie miałem. Miałem dwa wyjścia – albo zerżnąć pomysł, albo pokazać Tullowi, gdzie się zgina dziób pingwina. No więc, zerżnąłem.

Tak, wiem, nie przeczytaliście nawet połowy pierwszego akapitu, sądząc, że jest tam pełno nudnych zdań. Pozwólcie więc, że przejdę do rzeczy.

Pamiętacie może tą audycję Beerhemota, podczas której prowadzący prezentowali niszowe wersje Furby'ego? Nie pamiętam, która to była, ale coś takiego z pewnością pojawiło się w którejś z odsłon podcastu.

Postanowiłem więc wysilić mózgoczaszkę (w jak najmniejszym stopniu, oczywiście) i poszerzyć ofertę Furbych-indywidualistów. Jeśli dobrze pamiętam, to w Beerhemocie pojawiły się tylko dwie propozycje – jedną z nich był Furby dla metali (Mama, mama… Soł kloś, noł meter hał far…). OK, na początek dobre i to. Jedziemy!

Furby dla przeciwników Busha – *Mama, mama… Go, John Kerry!*

Furby dla punków – *Mother, mother… Anarchy! Anarchy!*

Furby dla punków, którzy nie lubią Busha – *Mama, mama… Don't wanna be an American idiot!*

Furby dla prezydenta – *Marsz, marsz… Dąbrowski… Z ziemi polskiej do Wolski!*

Furby dla tró-metali – *Kaka, kaka… Demonais!!!* (growlem)

Furby dla fana asdfmovie[3] – *Mama, mama… Die, potato!*

Furby dla hardkurowego Fina - *Mama, mama... Beer, beer... Happy little, happy little, happy little boozer!*

Furby dla osoby pragnącej za wszelkę cenę zaistnieć w Internecie - *|-|3J, VVY, |V|oOo$23|V| VV@|V| |>oOo\V!3D2!3C, Z3 oOo\V@2@|V|, Z3 J32oOo2 |3YŁ G3J3|V| ! |V|!@Ł |)2!3C|{o 23 $\V!#TY|V| |>@\VŁ3|V| !! <333 : ******* (ał, aż mnie rzęsy zaczęły boleć…)*

Furby dla altern-rockowca – *Mama, maMama, maMama, mama… (delay)*

Itede, itepe. Myślałem nawet o konkursie, ale nie wykombinowałem nagrody. Jeśli jednak macie jakiś interesujący pomysł na niszowego Furby'ego, nie krępujcie się! Nagrajcie swoją propozycję i wyślijcie Tullowi pocztą elektroniczną. Nagrodą jest możliwość zdenerwowania RedNacza, bo on nie wyraził zgody na nadsyłanie do niego maili o takowej treści! Polecam, polecam… Będziecie mieli o czym wnukom opowiadać! *„Tak, wnusiu, to prawda, moim mailem o Furbym dla Jona Voighta zdenerwowałem naszego byłego premiera…"*[4]

[1]Jeśli mi nie wierzycie, zajrzycie do mojego bio.

[2]Tak, to było inspirowane twórczością Michaela Gerbera.

[3]Jeśli tego nie znacie, to znaczy, że za często wychodzicie na dwór.

[4]Dygresja? Może. Na pewno jest to (prawdopodobnie) sprzeczne z realiami świata, ale czego się nie robi, by podlizać się nacze… to znaczy ubarwić artykuł, by stał się ciekawszy.

Do poczytania w czasie wiosennym!