



# Graham Joyce "Requiem"

Fahrenheit Crew



Solaris W *Requiem* Joyce mierzy się z egzotyką współczesnej Jerozolimy, posługując się bogatym zapleczem kulturowym tego miasta jako tłem dla porywającej historii o religii, spisku i miłości przekraczającej granice śmierci.

Tom Webster, dręczony poczuciem winy po bezsensownej, przypadkowej śmierci swojej żony, rzuca pracę w angielskiej szkole i jedzie do Jerozolimy, do swojej wieloletniej przyjaciółki i byłej kochanki, Sharon, obecnie wykonującej zawód psychoterapeutki. Wkrótce zaczyna mieć halucynacje. Jednak może to wcale nie omamy, może z otchłani czasu i przestrzeni sięgają po niego dżiny?

Tom wchodzi w posiadanie pewnego, nieznanego dotąd, Zwoju znad Morza Martwego. Czy jego autorem jest sam Jezus? A może ktoś, czyją rolę u jego boku chrześcijaństwo od wieków stara się zdyskredytować? Treść tego starożytnego manuskryptu może zburzyć podstawy całego świata chrześcijańskiego, a w jego posiadanie chcą wejść wszyscy gracze – Żydzi, Arabowie i Watykan. Jerozolima Joyce'a jest pełna zarazem nędzy i splendoru, znaczenia religijnego i walk politycznych, a Tom musi ustalić, co próbują mu przekazać posłańcy ze świata realnego i nadprzyrodzonego. Rozwiązanie okazuje się być niemal czysto osobiste, jakby ciężar historii i symboli judaizmu, chrześcijaństwa i islamu miał znaczenie tylko jako klucz do ludzkiej duszy.